

Pelisilmää videopelitutkimukseen

Videopelistriimaus videopelaamisen ontologisena uudelleenmäärittäjänä

Juuso Koistinen

Pro Gradu -tutkielma

Mediatutkimus

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Marraskuu 2018

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

TURUN YLIOPISTO

Humanistinen tiedekunta

KOISTINEN, JUUSO: Pelisilmää videopelitutkimukseen – videopelistriimaus videopelaamisen ontologisena uudelleenmäärittäjänä

Pro Gradu -tutkielma, 73 sivua, ei liitteitä.

Mediatutkimus

Marraskuu 2018

Tämä Pro Gradu -tutkielma käsittelee videopelejä ja videopelaamista katsojuuden, esiintymisen ja pelaamisen näkökulmista. Tutkimuksen keskiössä on videopelien striimausilmiö eli esimerkiksi Twitch.tv-palvelun kautta suoratoistettava audiovisuaalinen videopelisisältö sekä sen esittäminen ja katsominen.

Työssäni videopeli, videopelaaminen sekä videopelistriimaus määritellään käsitteinä, joita tulkitaan striimauksen näkökulma huomioon ottaen. Striimaus määritellään niin konkreettisenä toimintana kuin kulttuurisena ilmiönä. Videopeli ja videopelaaminen ovat uudelleenmääritettyinä inklusiivisia ja skaalautuvia käsitteitä, jotka sopivat entistä paremmin kuvastamaan nykyaikaisia videopelejä ja peli-tekemistä. Striimausta tutkitaan myös erilaisten positoiden ja roolien kautta, joita ihmiset omaksuvat striimausympäristöissä.

Tutkielmassa esitetään inklusiivinen ja skaalautuva käsitys pelaamisesta, joka perustuu Veli-Matti Karhulahden ja Gonzalo Frasca'n väitöskirjoihin sekä jo vakinaistuneiden peliontologiakäsitysten kyseenalaistamiseen. Striimaus ymmärretään mediatekstinä peli-tekemisen lisäksi, ja se liitetään osaksi pelikulttuuria hyödyntäen Mia Consalvon teorioita pelipääomasta ja paratekstistä.

Tutkielman luettuaan lukija pystyy hahmottamaan videopelaamisen laaja-alaisena ilmiönä, joka ei rajoitu vain fyysiseen pelaamiseen vaan on kokonainen kulttuuri-ilmiö, jonka kasvun keskiössä on striimaaminen. Lukijalle on muodostunut myös selkeä käsitys pelin ja pelaamisen ontologiasta, kun se käsittää myös striimauksen ulottuvuuden.

Avainsanat: videopeli, videopelaaminen, striimaus, suoratoisto, katsojuus, kulttuurintutkimus, pelitutkimus, ludologia, mediatutkimus

Sisällysluettelo

1. JOHDANTO	5
1.1. KÄSITTÄMÄTTÖMÄT VIDEOPELIT: POIKKEUKSELLISIA ESIMERKKEJÄ.....	6
1.2. ÄKKIVÄÄRÄÄ KATSOJUUTTA – VIDEOPELIKATSOJUUS JA -STRIIMAUS KÄSITTEIDEN RAJOJA RIKKOMASSA	9
2. MÄÄRITTELYSSÄ VIDEOPELIT JA -PELAAMINEN: STRIIMAUS MUUTOKSENTEKIJÄNÄ.....	14
2.1. VIDEOPELI PELITUTKIMUKSELLISEN KAANONIN ONGELMAKOHTANA	14
2.2. PELI-TEKEMINEN: KINESTEETTISYYS PELAAMISEN OHJENUORANA.....	24
2.3. STRIIMAAJAT – VIDEOPELIMAAILMOJEN TISKIJUKAT	29
3. STRIIMAUKSEN ANATOMIAA	35
3.1. SUORATOISTETTAVAA SISÄLTÖÄ JA STRIIMAUSKULTTUURIA	35
3.2. VIDEOPELIT STRIIMAUKSEN KOHTEENA	37
3.3. TWITCH.TV – STRIIMAUSPALVELU KAIKEN KESKIÖSSÄ	39
3.4. TWITCH.TV YRITYKSENÄ JA KULTTUURINA.....	42
4. PELILLISTETTYÄ KATSOMISTA.....	48
4.1. KATSOMINEN JA YLEISÖYS – VIDEOPELAAMISEN UNOHDETUT PUOLET.....	48
4.2. POSITIOT PELAAMISEN JA KATSOMISEN MÄÄRITTÄJINÄ	54
4.3. PELAAMISEN JA SEN KATSOMISEN MERKITYSKENTILLÄ	57
5. PÄÄTELMÄT	63
5.1. INKLUSIIVISTA VIDEOPELIYTTÄ	64
5.2. STRIIMAUS JA STRIIMIKATSOJUUS HÄMÄRTÄVÄT KÄSITERAJOJA SEKÄ PALJASTAVAT POSITIOITA	66
LÄHTEET.....	68

1. Johdanto

Tämä pro gradu -työ esittelee ja määrittelee akateemisessa mielessä varsin tuoretta tutkimuskohdetta eli videopelien katsomista ja videopelikuvan esittämistä – ilmiötä, jota yleisesti kutsutaan striimaukseksi. Työn luonne on striimausilmiötä ja -aktia kuvaileva ja määrittelevä. Videopelistriimausta ei voida pitää vakiintuneena tutkimuksenkohteena, joten sen seikkaperäinen määrittely on aiheellista, varsinkin, kun itse pelin ja pelaamisen käsitteet eivät ole itsessäänkään yksiselitteisiä.

Tämä työ jakaantuu kolmeen osaan: käsittelen järjestyksessä videopelejä sekä niiden pelaamista, striimaamista ja lopulta katsomista. Toisin sanoin kuljemme suuresta pienempään, videopelien ja peliyden määrittelemisestä niitä koskevan striimausilmiön määrittelyyn. Kaikessa käsittelemässäni on lähtöajatuksena striimauksen vaikutukset jo vakiintuneisiin käsitteisiin.

Tästä johtuen iso osa pro gradu -työstäni määrittelee ja muotoilee pelaamista sekä striimausta akateemiseen kontekstiin sopivaksi, koska tämän tapaista koontia ei ole striimaamisen osalta yhden artikkelin puitteissa tehty. Huolellisesti raamiteltu lähestymistapa striimaukseen on itsessään tutkimuskysymys: mitä on ja mitä tarkoittaa peli ja pelaaminen, kun sen ajatellaan sisällyttävän striimauksen niin konkreettisena aktina kuin ilmiönäkin?

Laajojen suuntaviivojen määrittelyn lisäksi tässä tutkielmassa tartutaan kiinni striimiyleisöjen motivaatiotekijöihin ja pelaamis/katsomis-asetelman problematisointiin ja uudelleenmäärittelyyn. Vakiintuneet teoriat videopeleistä ja -pelaamisesta tarkastellaan uudelleen niin, että ne ottavat huomioon myös striimauksen olemassa olon.

Näillä sivuilla tekstiä kuluu runsaasti termistön kääntelyyn ja vääntelyyn käsitteenmäärittelyn puitteissa. Siksi on syytä aloittaa konkreettisella esimerkillä eräästä omituisesta videopelistä.

1.1. Käsittämättömät videopelit: poikkeuksellisia esimerkkejä

Videopelistriimauksen eräs niche-kategoria on videopelimuotoon käännetyt lautapelit. Edeltävä virke on monille käsittämätön sisällöltään, ja nekin, joille videopelien striimaus ja lautapelit ovat tuttuja käsitteitä, ovat luultavasti hämmentyneitä tällä hetkellä. Kaikki se, mikä tekisi tämän kappaleen ensimmäisestä virkkeestä täysin ymmärrettävän, on vaikea muotoilla linjakkaasti, sillä videopelaaminen ja videopelistriimaaminen ovat jatkuvasti muotoaan uudistavia ilmiöitä ja niitä voidaan lähestyä monenlaisista lähtökohdista. Tämän vuoksi niin videopeli, videopelaaminen, striimaus kuin myös striimikatsojuus on määriteltävä tyhjentävästi ennen kuin videopelilautapelien katsomisen ja yleisön edessä pelaamisen ideasta on akateemisesti mahdollista tarttua kiinni.

Esimerkki videopeleiksi käännetyistä lautapeleistä on joka tapauksessa oiva tapa havainnollistaa itse pelin ja pelaamisen käsitteisiin sisältyvää liikkumavaraa, jonka puitteissa myös videopelistriimauksen tutkimus pystyy kyseenalaistamaan pinttyneitä käsitteitä pelaamisen ontologiasta.

Tabletop Simulator -ohjelmisto (Berserk Games, 2015) on niin sanottu hiekkalaatikkovideopeli, joka mahdollistaa käyttäjille toisaalta pelin rakentamisen kuin myös niiden pelaamisen. Termiä hiekkalaatikko käytetään yleisesti avoimeen maailmaan sijoittuvista videopeleistä, joista tunnetuin lienee *Grand Theft Auto* -pelisarja (Rockstar Games, 1997-). Nämä pelit ovat yleensä rakennettu niin, että pelaaja kokee voivansa tehdä asioita vapaasti pelimaailmassa, jossa ei ole tiukkoja rajoitteita. Toisaalta yksi videopelihistorian suosituimmista hiekkalaatikkopeleistä on *Garry's Mod* (Facepunch Studios, 2006), joka oli alussa lähinnä *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004) räiskintäpelin hahmojen ja pelimaailman objektien fysiikkapohjainen editori¹. Nykyään *Garry's Mod* -pelillä luodut teokset ovat kaikkea Machinima-elokuvien² ja täysimittaisten videopelien väliltä.

Tabletop Simulator on nimensä mukaisesti tarkoitettu lautapelien simuloimiseen. Suurin osa näistä digitaalisista lautapeleistä on käännöksiä fyysisistä lautapeleistä,

¹ Toisin sanoin *Garry's Mod* -pelissä käyttäjä voi asettaa peliobjekteja peliympäristöön kuten haluaa ja muokata kaikkea hahmojen kasvoanimaatioista fysiikan lakeihin (mm. painovoiman vaikutus liikkussa pelimaailmassa).

² Machinimalla tarkoitetaan elokuvaa, joka on tehty käyttämällä videopelimoottoria.

joskin myös täysin alusta alkaen digitaalisiksi rakennettuja lautapelejäkin on useita. Digitaaliset lautapelit eivät tosin ole täysiä kopioita fyysisistä alkuperäisversioistaan – Tabletop Simulator pystyy automatisoimaan esimerkiksi nopanheitot sekä muiden kuin pelattavien hahmojen liikkeitä sekä piilottamaan pelaajilta informaatiota, jota näiden ei tulisi nähdä. Digitaalisuus mahdollistaa siis tiettyjä asioita, joita fyysisesti on varsin vaikea toteuttaa, kuten pelinappuloiden ja -korttien tuhoamisen tai muokkaamisen kesken pelin³.

Tabletop Simulator ja Garry's Mod ovat erinomaisia esimerkkejä peleistä, jotka eivät istu videopelin käsitteeseen vaivatta. Ne kyllä sisältävät videopelaamisen tyypillisesti yhdistettyjä elementtejä, kuten haasteellista tekemistä pelisysteemin asettamien rajoitteiden (sääntöjen) puitteissa. Toisaalta ne ovat ohjelmistoja, joilla voidaan luoda pelejä ja muita mediatekstejä. Kysymys kuuluukin, missä määrin pelin luomisprosessia Tabletop Simulator -ohjelmistolla voidaan kutsua pelaamiseksi itsessään? Periaatteessahan kyse on tavoitteellisesta tekemisestä tiettyjen systeemin asettamien rajoitteiden puitteissa.

Vaikka itse pelaamisen käsitettä ei haluaisi venyttää pelinteon puolelle – onhan se pikemminkin ohjelmiston käyttöä työkaluna – on selvää, että käsitteenä videopeli sisältää helposti myös itse pelaamisen lisäksi monenlaisia muita tekemisen muotoja ja merkityksiä itse pelaamisaktin lisäksi. Videopelien modaus, eli niiden muokkaaminen joko pelintekijöiden tarjoamilla muokkausvälineillä tai itsenäisesti, on oleellinen osa videopelaamista ja sen historiaa, ja modauskulttuuri onkin usein inspiroinut muutoksia itse alkuperäiseen peliin⁴.

Videopelien peliys ei siis ole selkeärajainen konsepti tai ainut sisältö, mitä videopeli voi sisältää.

Kun Tabletop Simulator -peliä verrataan vaikkapa hektiseen 3D-räiskintään, japanilaiseen deittailusimulaattoriin tai johonkin lukuisista MMORPG-genren⁵ peleistä, ei ole itsestään selvää, onko näillä videopeleiksi käsitetyillä teoksilla mitään yhteistä.

³ Mielenkiintoista on, että lautapelikulttuurissa niin sanotut legacy-pelit, jotka sisältävät pelivälineiden muokkaamista ja esimerkiksi korttien tuhoamista (esim. Pandemic Legacy ja Gloomhaven), ovat juuri nyt erittäin suosittuja.

⁴ Esimerkiksi erittäin suosittu MOBA-peligenren alkuinspiraationa toimi Aeon of Strife -karttamodifikaatio Starcraft -peliin (Blizzard Entertainment, 1998).

⁵ MMORPG eli Massive Multiplayer Online Roleplaying Game, esimerkiksi World of Warcraft (Blizzard Entertainment 2004)

Tässä vaiheessa emme ole myöskään koskeneet itse pelaamisen aktiin vielä ollenkaan.

Digitaalisia lautapelejä käsittelevä esimerkki oli pulahdus suoraan videopelaamisen ontologiseen syvään päähän. Sen tarkoitus oli havainnollistaa, miten rajojen määrittäminen pelaamiselle voi olla hankalaa. Myös itse pelin, lautapelin ja videopelin määritelmät peli-artefakteina ovat kyseenalaiset – onko esimerkiksi lautapeli ollenkaan toimiva termi, kun puhutaan digitaalisista, lautapelejä simuloivista ohjelmistoista? Tabletop Simulator -pelikin on näkökulmasta riippuen niin videopeli, simulaattori kuin työkalukin.

Luku kaksi määrittelee videopelin ja videopelaamisen käsitteet siihen muotoon, kuin niitä tässä pro gradu -työssä käytetään. Videopeliä ja -pelaamista lähestytään inklusiivisesti ja erilaiset käsitteet hahmotetaan pikemminkin skaaloina kuin binäärisinä vastinpareina toisilleen. Peliyden määrittämisen ytimessä on pelitutkimuksen eli ludologian⁶ ja pelien fenomenologian teorit, joita voidaan pitää merkittävinä. Striimauksen kautta tarkasteltuna nämäkin teorit joutuvat kriittisen myllyn lävitse uuden lähestymiskohdan vuoksi.

Avaan tarpeen vaatiessa pelitutkimuksen pääteemoja sekä tutkimissuuntauksia myös historiallisessa perspektiivissä, sillä videopelistriimaukseen pureutuminen vaatii vahvan käsityksen peleihin ja pelaamiseen liittyvistä käsitteistä ja siitä, mitä niillä on tarkoitettu ja mitä niillä voidaan tarkoittaa. Tärkeimpiä kiinnekohtia peliä ja pelaamista käsittelevässä osiossani ovat **Gonzalo Frasca** ja **Veli-Matti Karhulahden** väitöskirjat *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric* (University of Copenhagen, 2007) ja *Adventures in Ludom* (Turun yliopisto, 2015), joita käytän pelitutkimuksen vakiintuneiden tutkimussuuntausten kriittiseen tarkasteluun.

En käytä eri tutkimussuuntauksia sulkemaan toisia näkemyksiä pois, vaan tarkoituksena on asettaa niin ludologia, pelaamisen fenomenologia kuin myös esimerkiksi kirjallisuudentutkimus niille relevantteihin positiioihin, jotta erilaisten käsitteiden käyttö on selkeää ja hyödyllisen poikkitieteellistä videopelaamista tutkiessa.

⁶ Käytän termiä ludologia yleisterminä kaikkeen pelitutkimukseen, joka ei eksplisiittisesti totea olevansa muuta kuin pelitutkimusta, vaikka aihealueena olisivat pelit.

Kuten Tabletop Simulator -esimerkki osoittaa, videopelit eivät ole yksioikoinen kategoria asioita, ja ilman videopelin, videopelin pelaamisen ja pelaajan position mahdollisimman tarkkaa määrittelyä, ei ole mahdollista edetä videopelaamisen katsomisen ja striimaamisen tarkemman määrittelyn pariin. Tämän vuoksi tätä tutkielmaa on paras seurata kronologisesti.

Videopelistriimauksen esittelemisen aiheena on kuitenkin paikallaan ennen peliyteen syventymistä.

1.2. Äkkiväärää katsojuutta – videopelikatsojuus ja -striimaus käsitteiden rajoja rikkomassa

Sean "Day9" Plott naurahtaa ja siirtää kissansa syrjään näppäimistönsä päältä yrittäen samalla kuunnella **Kevin "Purge" Godecia**, kun tämä selittää hänelle *Defence of the Ancients 2* -nettimoninpelin (Valve, 2013, tästä eteenpäin DotA2) saloja. Suosittuna videopelistriimaajana tunnettu Plott aloitti DotA2-videopelin striimaamisen vuoden 2016 loppupuolella aisaparinaan kokenut selostaja ja DotA2-sisältöä omalle kanavalleen tuottava Godec. Plott ja Godec striimaavat eli suoratoistavat videokuvaa pelaamisestaan Twitch.tv-sivuston kautta noin 2000-7000 hengen yleisölle joka keskiviikko.

Videopelaamista ja striimauskulttuuria vähemmän tunteville Plottin ja Godecin 7000 hengen yleisö voi kuulostaa absurdilta. Videopelaamisen katsomisen konseptissa tuntuu olevan jotain hyvin äkkiväärää. Intuitiivisesti se kuulostaa loogiselta virheeltä tai itseristiriidalta, *oksymoronilta*. Tosiasiassa videopelien striimaus on jo jättimäinen ala, ja se kasvaa alati lisää. Jopa hyvin pienille kategorioille, kuten niin sanotuille kynä ja paperi -roolipeleille tai lautapeleille löytyy omat seuraajansa videopelistriimien katsojakunnasta, vaikka ne eivät edes kuulu videopelaamisen kulttuurikenttään *per se*.

Videopelisisältö onkin vakiinnuttanut asemansa yhdeksi striimatuimmista mediamuodoista televisiosarjojen, elokuvien ja musiikin rinnalle. Videopelistriimauksen suosioista kertoo myös Twitch.tv-palvelun siirtyminen Amazonille. Hintaa vuonna 2014 tehdylle kaupalle kertyi 970 miljoonaa dollaria (businessinsider.com, 2014). Jo vuonna 2013 Twitch.tv käytti neljänneksi eniten internet-kaistaa ruuhka-aikoina jättäen jälkeensä muun muassa Facebookin (twitch.tv, 2013).

Striimaus on tuonut pelaamiseen mielenkiintoisia aspekteja, joita siinä ei ole ennen striimausta voinut olla. Reaaliaikainen sosiaalinen interaktio sisällöntuottajan ja yleisön välillä on vakinaistunut juurikin striimauksen kautta. Osassa striimeissä yleisö voi jopa äänestää eri vaihtoehtojen välillä, joista eniten ääniä saanut vaikuttaa suoraan pelattavan pelin kulkuun. Katsojien pelillistämiskeinot herättävät kutkuttavia ajatuksia: voisiko tulevaisuudessa olla esimerkiksi digitaalisia lautapelejä, joissa ei välttämättä ole enää edes mielekästä erotella pelaajaa ja katsojaa toisistaan? Videopeliesimerkkejä tästä onkin jo olemassa; Twitch.tv-striimauspalvelun kautta on pelattu useita videopelejä pelkästään striimikatsojien toimesta (joista Twitch Plays Pokemon-ilmiöön palaamme luvussa neljä).

Tulevaisuudessa striimaus tulee muuttumaan entisestään, kun pilvipalveluita hyödyntävät videopelit yleistyvät. Jo nyt on mahdollista pelata pelejä suoraan pilvestä eli niin, että pelaajan pelaamiseen käyttämä laite ei suorita itse videopelin pyörittämistä. Jos pelit siirtyvät enenevässä määrin pilvipalveluihin, pelaaminen siirtyy itsessään striimiin, jolloin katsojan, pelaajan ja striimaajan asetelmat määrittyvät aivan uudella tavalla.

Ristiriitaisuuden tunne, jonka videopelien katsominen niiden pelaamisen sijaan voi aiheuttaa, kumpuaa siitä, minkälaisiksi eri tekemisen muodot mielletään, ja mihin positioon pelaaja ja katsoja asetetaan suhteessa näihin. Pelaaminen käsitetään yleisesti tekemiseksi tai kilpailemiseksi, joksikin, jossa osallistujat itse voivat vaikuttaa pelin kulkuun, kun katsominen on pelaamisen seuraamista ilman aktiivista osallistumista.

Video- ja lautapeleissä pelaajan aktiivinen rooli tekijänä korostuu entisestään, kun pelaaja pääsee toteuttamaan itseään mitä moninaisimmissa ympäristöissä, kuten erilaisissa fantasia- ja scifi-maailmoissa. Strimejä seuraavilla – poikkeustapaukset huomioiden – on vain harvoin mahdollisuus vaikuttaa pelin etenemiseen eikä monikaan peli itsessään ota huomioon mahdollisen yleisön olemassaoloa. Silti miljoonat ihmiset seuraavat striimejä, mahdollisesti ilman mitään intressejä pelata itse pelejä.

Videopelit kytkeytyvät samaan pelaamisen ja kilpailemisen kenttään kuin leikkiminen tai urheilu, joissa itse pelaamisen lisäksi on vahvasti mukana sosiaalisia ja kulttuurillisia elementtejä. Identiteetin muodostaminen, kilpailumielisyyys sekä itsensä kehittäminen

ovat tuttuja elementtejä urheilun puolelta. (T. L Taylor, 2012, sivut 17, 86–89, 107–110)

Taidokkaiden ammattiuurheilijoiden suoritukset eivät merkitsisi niin paljoa, jos näillä ei olisi maailmanlaajuisia yleisöjä. Yleisöjä, jotka eivät välttämättä ole kiinnostuneet itse lajista, sen harjoittamisesta tai katsomisesta päivittäisessä elämässään. Ilman yleisöjen mukanaoloa pelaamisen ja kilpailemisen merkitykset olisivat hyvin erilaiset.

Ei olekaan yllätys, että videopelistriimaamisen kenttä on aktiivisimmillaan taidokkaiden ammattilaisten ympärillä, jotka kisaavat isoimmissa peliturnauksissa miljoonasummista jättiyleisöjen edessä. Näiden kilpapelaaajien omat striimikanavat ovat myös erittäin suosittuja katsojien keskuudessa (mashable.com, 2017). Striimikenttä ei kuitenkaan ole vain ammattilaispelaajien valtaama, vaan mukana on hyvin kirjava joukko itsensä työllistäviä amatöörejä, harrastukseksi striimaavia sekä erilaisia viihdetaitelijoita.

Kilpaurheilun ja kilpapelaaamisen yhteinen tarkastelu on mehukas lähtökohta tutkimukselle, mutta se ei merkittävydestään huolimatta ole kuin osa videopelien striimausilmiötä. Radikaali, videopelaaamisen käsitettä ja digitaalista sosiaalisuutta muovaava pelaaminen ja katsojuus on usein läsnä pienemmissä striimeissa, joissa striimaaja on aktiivisesti yhteydessä katsojiinsa sekä antaa heille valtaa tehdä myös pelillisiä päätöksiä.

Tämä tutkielma kurkottaa pelaamisen ja katsomisen rajapinnalle ja tutkii sen häiriöitä sekä liikehdintää striimaus-ilmiön kautta. Vaikka käsitteenmäärittely on olennainen osa työtä, pyrkimyksenä ei ole eritellä koko striimausilmiötä tai kilpapelaaamista, vaan löytää pelaamisen ja katsomisen muotoja, jotka sijoittuvat ainutlaatuisina striimauskontekstiin. Tämän vuoksi käytetyt esimerkit eivät välttämättä ole tilastollisesti merkittävimpiä katsojalukujen valossa, vaan ne ovat esimerkkejä mahdollisuuksista, joita striimauskulttuurissa kytee.

Nämä radikaalit esimerkit kertovat siitä, kuinka videopelaaamisen katsominen rakentuu, mitä motiiveja on läsnä, ja miten katsomisen sisällyttäminen peli-käsitteeseen muokkaa itse käsitettä. Tämä tarkastelukulma mahdollistaa kriittisen ja modernin lähestymistavan videopelaaamisen ja -katsomisen tutkimiseen.

Striimausta koskeva akateeminen tutkimus on vielä hajanaista. Tarkoitukseni on kuitenkin kerätä akateemisista langanpätkistä looginen kokonaisuus, joka yhdessä pelaamista ja videopelaamista käsittelevän tutkimuksen kriittisen tarkastelun kanssa avaisi katsojuutta ja yleisöyttä pelaamis-kontekstissa entistä paremmin ja antaisi uudenlaisen lähestymistavan siihen, mitä pelaamisella voidaan käsittää.

Iso osa katsojuutta videopeleissä käsittelevästä tutkimuksesta ei tiedosta striimausta suoranaisena tutkimuskohteena vaan katsojuus tulee ilmi jonkun muun tutkittavan aiheen yhteydessä. Karkeasti arvioiden vain jo *World of Warcraft* -nettimoninpeliä (Blizzard Entertainment, 2004, tästä eteenpäin WoW) on tutkittu enemmän kuin koko striimaus-ilmiötä. Tämä asettaa striimausta tutkivan asemaan, joka on toisaalta hankala lähteiden vähyyden vuoksi, mutta toisaalta mahdollistaa monien akateemisten lähteiden tulkitsemisen uudenlaisesta näkökulmasta. Videopelistriimauksen normalisoituessa sekä lähestyessä valtavirtakulttuuria, on selvää, että myös videopelistriimausta käsittelevän tutkimuksen määrä tulee lisääntymään.

Toki tutkimusta on myös tehty: katsojista sekä eri katsojatyypeistä (Cheung & Huang 2011), katsomisen motiiveista (Sjöblom & Hamari, 2016, 2017; Blight, 2016), yleisön edessä pelaamisesta (Bowman et al. 2013, sivut 39–64; Kimble & Rezabek 1992, sivut 115–120), kilpapelamisesta (T.L. Taylor 2012) ja videopelien katsomisesta (Smith, Obrist, Wright 2013) ilmiönä. **T. L Taylorin** etnografis-fenomenologinen teos *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming* (2012) on lähimpänä striimaus- ja kilpapelamiskulttuuriin keskittyvää klassikkoteosta, joskin kirjan esimerkit itsessään ovat jokseenkin vanhentuneita pelattavien pelien vaihtuvuuden sekä alan nopean kasvun vuoksi.

Yksi mielenkiintoisemmista striimaamiseen liittyvistä tutkimuksista on **Max Sjöblomin** ja **Juho Hamarin** katsomismotiiveja käsittelevä tutkimus *Why Do People Watch Others Play Video Games? An Empirical Study on the Motivations of Twitch Users* (2016), joka tuo toivottua käyttäjälähtöisyyttä hajanaiseen ja useasti puhtaan teoreettiseksi jäävään akateemiseen tarjontaan. Sjöblomin & Hamarin lisäksi käytän myös muita Uses & Gratifications -teoriaa hyödyntäviä lähteitä, sillä ne ovat lähes ainut, joskin osuva, tapa, millä striimikatsojuuden motivaatiotekijöitä on tutkittu.

Tärkeä kiinnepiste tutkielmassani on myös **Mia Consalvon** väitöskirja *Cheating: Gaining advantage in Video Games* (2009). Vaikka Consalvo ei suoraan käsittele

teoksessaan striimaamista, tutkii hän mielenkiintoisella tavalla pelaamisen rajoja, pelaamisen sosiaalisuutta sekä yhteisöllisyyttä ja pelaajan mahdollisuuksia vaikuttaa pelaamaansa peliin.

Videopelistriimauksen herättämiin kysymyksiin ja ongelmiin voidaan päästä käsiksi vain, jos tiedämme mistä videopelistriimi konkreettisesti koostuu. Luku kolme käsittelee videopelistriimin anatomiaa eli sitä, miten videopelistriimi konkreettisesti rakentuu sekä minkälaisia mahdollisuuksia katsojilla ja striimaajilla on kommunikoida ja muokata katsomis- tai striimausskokemustaan esimerkkinä käyttämässäni Twitch.tv-palvelussa. Se, minkälaisia rajoitteita striimauspalvelut asettavat ja mitä ne toisaalta mahdollistavat, määrittävät osaltaan sen, minkälaisia sisältöjä näihin palveluihin luodaan ja miten niitä kulutetaan. Toisaalta Twitch.tv-palvelu kehittyi myös sen mukaan, mitä katsojat ja striimaajat tekevät ja suosivat – palautesykli on tässä edestakainen, samaan tapaan kuin monien videopelien kehityksessä.

Striimaukseen liittyvien konkreettisten raja-aitojen ja mahdollisuuksien selvittämisen jälkeen paneudun striimauksen ontologisiin kysymyksiin niin ludologisesta kuin fenomenologisestakin näkökulmasta. Luvussa neljä tarkastelen videopelien striimaamisesta ja katsomisesta kumpuavia merkityksiä katsomisen syiden kautta. Mikä motivoi ihmisiä katsomaan videopelistriimejä on yksi tärkeimmistä kysymyksistä videopelistriimejä tutkittaessa, eikä vähiten sen vuoksi, että se avaa mahdollisuuden vertailla sitä muunlaiseen katsojuuteen. Mukana kulkee koko ajan peilaus videopelien ja striimitutkimuksen rakenteelliseen tarkasteluun. Tarkoituksena on selvittää, missä kulkevat pelaajan ja pelin tai ilmiön ja pelin ontologiset rajapinnat.

Kuljemme siis pelaamisen ja pelin kautta videopelaamiseen ja edelleen striimaamiseen ja katsomiseen. Kyse on pelaamisen ontologisesta tarkastelusta striimauksen linssin lävitse, samanaikaisesti määritellen uudenlaisen mediamuodon katsomis- ja esittämispositioita sekä muita olennaisia seikkoja.

Ennen striimauksen ihmeellisyyksiä on kuitenkin aloitettava pelistä ja pelaamisesta, siitä, mitä niillä tämän tutkielman puitteissa oikeasti tarkoitetaan.

2. Määrittelyssä videopelit ja -pelaaminen: striimaus muutoksentekijänä

Videopelien striimausta on mahdotonta käsitellä ilman käsitystä siitä, mitä pelaamisella ja videopeleillä tarkoitetaan tätä tutkiessa. Videopelitutkimuksen kipukohtia ja suurimpia vastakkainasetteluja on toisaalta pyöritelty aivan tarpeeksi akateemisessa kontekstissa, joten kaikki, mitä videopelien ja pelaamisen käsitteenmäärittelyyn tässä sisällytetään, on ajateltu striimaus huomioon ottaen.

Ehdotan videopeleille ja pelaamiselle inklusiivista ja kontekstin huomioivaa määritelmää, joka sisällyttää itseensä myös striimauksen tuomat huomiot. Täydelliseen nihilismiin ei pelin ontologiassakaan tarvitse vaipua, sillä käsitykseni peleistä perustuu muun muassa kinesteettisen tekemisen vaateeseen. Hyljeksin kuitenkin pelien lingvistista, puhtaan teoreettista tai taksonomian ilosta tehtyä erottelua, sillä pelit ovat lähtökohtaisesti avoimia eri tavoille käsittää teemoja sekä sisältöjä.

Videopeliesimerkkien käyttäminen on tärkeää teoreettisen havainnollistamiseksi konkreettiseksi. Esimerkkien kohdalla lukijan on syytä muistaa, että videopelien lähtökohtaisen avoimuuden vuoksi pelaaja muodostaa aina oman käsityksensä lisäksi myös *oman pelinsä*, sillä hänellä on aina enemmän tai vähemmän valinnanvaraa pelaamansa pelin kulkuun, joka voi poiketa radikaalistikin toisen kokemasta.

Luvun viimeinen kappale hahmottelee striimaajan ja striimin katsojan asemaa luvussa aiemmin uudelleenmääriteltujen pelin ja pelaamisen käsitteiden kautta. Striimaaminen ja striimikatsojuutta tarkastellaan myös muihin mediamuotoihin vertaillen.

2.1. Videopeli pelitutkimuksellisen kaanonin ongelmakohtana

Pelitutkimuksen lähtökohdat löytyvät antropologiasta, psykologiasta ja sosiologiasta eli karkeistaen pyrkimyksestä ymmärtää ihmisen luonnetta. Tärkeimpinä tai ainakin pohjimmaisina käsitteinä voidaan pitää peliä (*game*) ja pelaamista/leikkimistä (*play*). **Johan Huizingan** *Homo Ludens* (1938/1950) ja tätä jatkokehittänyt **Roger Calloisin** *Les jeux et les hommes* (1958/1961) avasivat pelin ja leikin käsitteet määrittelyille. Näihin klassikkoteksteihin viittaaminen voi nykyään olla jo teennäistä, ainakin jos niitä

ei kytkeä asiankuuluviin kritiikkeihin ja analyysihin⁷ sekä käytetä tarkoituksenmukaisesti.

Pelin ja leikin määrittelystä videopelaamiseen siirtyminen ei ole aivan mutkatonta, ainakaan videopelitutkimuksen historian valossa. Videopelaamista on määritelty monin tavoin ja erilaisin painotuksin. (Video)pelitutkimusta on muun muassa rakennettu ludologia-termin (lat. *ludere* = pelata/leikkiä) ympärille. Ludologit ovat lähestyneet videopelejä yleensä ontologisesta ja/tai formalistisesta tulokulmasta. 2000-luvun alussa videopelitutkimuksen kentän voi nähdä hakeneen voimakkaasti itsenäistymistä, joka johti ehkäpä hieman harmilliseen, mutta luultavasti välttämättömästi edessä siintäneeseen vastakkainasetteluun muiden videopelien parissa työskentelevien tieteenalojen kanssa.

2000-luvun aikana käyty debatti videopelitutkimuksen ympärillä käsitteli voimakkaimmin narratiivien ja pelien suhdetta. Kirjallisuuden, elokuvien ja muiden mediatekstien tutkijat olivat entistä kiinnostuneempia videopeleistä ja sovelsivat alansa käsitteistöä videopeleihin vaihtelevin tuloksin. Tarinallisuutta löydettiin esimerkiksi niinkin abstrakteista peleistä kuten *Tetris* (Murray, 1997, sivut 143–144). Pelitutkijanäkökulmasta muiden tieteenalojen pyrkimykset käsitteistää videopelejä näyttivät tyypistävän videopelit ja -pelaamisen muiden mediatekstien jatkeeksi, vaikka tutkimuskohteena olivat juurikin videopelit, jotka koettiin eroavan muista medioista esimerkiksi pelaajan agentuurin ja käyttöön tarvittavan kinesteettisyyden vuoksi.

Vastakohtana Tetriksestä löydetylle tarinallisuudelle voidaan pitää **Markku Eskelisen** (gamestudies.org, 2001) tiukan rakenteellista ja systeemiteoreettista näkökulmaa pelaamiseen, jonka hän puki kärkkäästi näin:

Jos heitän sinulle pallon, en odota sinun pudottavan sitä ja odottavan, että se alkaa kertomaan tarinoita.

Tieteenalojen välisestä nahistelusta päästiin hiljalleen eroon (Frasca, 2003; Pearce 2005), ja eri alojen ja erilaisten käsitteiden luonteva yhteiskäyttö nähtiin pikemminkin mahdollisuutena. Ehkäpä myös pelitutkimuksen yleistymisen ja legitimoitumisen sekä koko pelialan kasvu hälvensivät myös pelitutkijoiden pahimpia pelkoja alan identiteetin integriteetin vaarantumisesta. Sittemmin videopelejä on lähestytty varsin

⁷ Katso esimerkiksi Ehrman, 1968; Anchor, 1978; Rodriguez, 2006.

monimuotoisesti muun muassa pelisysteemeistä lähtevän formalismin, elokuva- ja kirjallisuudentutkimuksen, etnografian kuin monenlaisen eri teorian turvin.

Tärkeä havainto videopelien ja narratiivien suhteesta löytyy **Edward Wesp**in gamestudies.org-sivustolla julkaisussa artikkelista *A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of "Narrative" Media* (2014). Wesp huomauttaa, että mikään media tai media-objekti ei itsessään ole tarina. Narratiivi on aina toteutettu kyseessä olevan mediamuodon keinoin, mutta se ei sinänsä sijaitse näissä keinoissa. Tämän takia kritiikki esimerkiksi kirjallisuudentutkimuksen suorasta soveltamisesta videopelien tutkimukseen on validi, sillä videopelaamisen keinot ovat hyvin erilaiset kuin kirjallisuuden. Kirjallisuudentutkimusta voidaan toki käyttää lähtökohtana videopelien tutkimiseen, mutta tällöin huomioon tulee ottaa videopelille luonteenomaiset keinot mahdollistaa tarinakerrontaa.

Monessa pelissä tämä tarkoittaa esimerkiksi jatkuvaa uudelleen yrittämisen sykliä, joka kumpuaa videopelin suunnittelusta peliksi. Tätä sykliä ei yleensä ole rakennettu narratiivi silmällä pitäen, vaan se kumpuaa videopelin rakenteesta ja muodosta. Tasoloikkaklassikot, kuten *Pac-Man* (Namco, 1980) tai *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985), ovat hyviä esimerkkejä rakenteellisuuden merkityksellisyydestä, kun puhutaan pelien formalistiikan vaikutuksista itse pelaamiseen.

Ajatus videopelistä, jossa pelaajalla on tietty määrä yrityksiä tai tuttavallisemmin elämiä, juontaa juurensa suoraan arcade-pelikoneiden ansaintalogiikasta eli siitä, että pelaajan tulee aina syöttää koneeseen lisää rahaa jatkaakseen pelaamista. Moni nykyajan pelaajista ei ole välttämättä koskaan edes käynyt pelihallissa, mutta pelihahmon elämät ovat edelleen hyvin läsnä monissa moderneissakin peleissä, vaikka itse pelien ansaintalogiikka ei ole enää millään tavalla kytköksissä kolikkopeleihin.

Videopelien formalistiikka ohjaa myös videopelien katsomiskokemuksesta. Tietyt videopelit ja niiden syklit voivat katsojan näkökulmasta olla hyvin lähellä urheilusta löytyviä syklejä (mm. biljardin lyönnit), kun taas esimerkiksi roolipelit voivat muistuttaa pikemminkin elokuvan tai kirjan tarinallista kerrontaa. Sykliesimerkki tuo esiin siis sen, että videopeleissä tarinat kulkevat hyvin erilaisin kääntein, temmoin sekä intensiteetein verrattuna vaikkapa elokuvaan, joskin myös samankaltaisuuksia on runsaasti.

Klassisia videopelaamisen keinoja, ja tämän kautta myös niissä esiintyviä narratiiveja, määrittää pitkälti haasteen käsite. Juuri haasteet ovat ne asiat, joita pelaajat pyrkivät pelatessaan päihittämään ja juuri näiden vuoksi pelaajat ovat olleet valmiita syöttämään loppumattomasti kolikoita pelihallikoneisiin.

Kaikista yleisin haaste on videopelin läpäiseminen ja jonkinlaisen tuloksen saaminen pelisysteemiltä, mutta tämä ei ole kokonaisvaltaisesti määrittävä tekijä, sillä monet pelit eivät sinänsä lopu. Videopeliä ei myöskään voi sinänsä voittaa, sillä se ei ole luonnollinen henkilö – voittaminen on pelaajan itsenäinen tapahtuma tai tunne. (Karhulahti, 2015, sivut 19–23).

Videopelit ovatkin usein kokoelma erilaisia haasteita, jotka usein liittyvät pelihahmon tai pelaamistaitojen ja strategioiden kehittämiseen. Jopa tarinavetoisimmat pelit, joissa pelaajan pelaamiselta ei vaadita lähes mitään kognitiivisessa tai motorisessa mielessä, haastavat pelaajan selvittämään tarinan kulun. Haasteet ovat pelaamisen ytimessä, koska pelaaminen vaatii pelaajalta aina aktiota eli jonkinlaista tekemistä.

Haasteet eivät toki ole yksinomaan videopelaamisen liittyviä rakenteita. Videopelejä voidaankin verrata muun muassa arvoituksiin, fyysisiin pulmapeleihin, leluihin ja runouteen, jossa tekstin muotokieli ja keinot mahdollistavat niin erilaisten pulmien kuin haasteiden relevantin olemassaolon. Etenkin ero pulman ja pelin välillä on kiehtonut pääosin pelinkehittäjiä myös akateemisessa mielessä. (Chris Crawford, 1984; Björk & Holopainen 2005; Adams 2010, sivu 264).

Esimerkiksi runollisen haasteen päihittäminen vaatii lukijalta siis tekstuaalisten vihjeiden ymmärtämistä ja yhdistelyä – aktiivista kognitiivista tekemistä. Runoutta ei voida ajatella myöskään vain kirjoitettuna ja luettuna tekstinä, vaan se voi sisältää myös erilaisia auditiivisia ja visuaalisia muotoja, jolloin vertailu videopeleihin vaikuttaa entistä toimivammalta.

Haasteet istuvat hyvin monenlaisiin tekemisen muotoihin, mutta erilaisia pulmia ja pelejä ei kuitenkaan voida asettaa helposti samaan lokeroon. Pulmat ja pelit jakavat paljon yhtäläisyyksiä, mutta peliys vaatii jonkin vastakkaisen (toisen pelaajan, automatisoidun systeemin yms.) reaktiota pelaajan tekemiseen. Pulmat ovat siis staattisia asioita, joita ratkotaan, käsitellään ja pohditaan, mutta pelit ovat dynaamisia ja niitä *pelataan* niiden kanssa tai niitä vastaan. Staattisuus ja dynaamisuus eli tässä tapauksessa pelit ja pulmat voivat myös limittyä eroavaisuuksistaan huolimatta.

Esimerkiksi jokin pulma voi sisältää pelillistetyn elementin, joka tuo siihen vaadittua dynamiikkaa. (Karhulahti 2013, sivut 1–6, 25–34)

Runouden ja videopelien rajapinnan läheisyys on läsnä, kun tutkimme videopelejä, jotka ovat motorisilta vaatimuksiltaan heppoisia. Vuonna 2008 julkaistussa *Dear Esther* -pelissä (The Chinese Room) pelaaja tutkii mysteeristä saarta ilman, että peli asettaisi tälle motorisia tai kognitiivisia haasteita, jotka voisivat siirtää pelin häviö-tilaan. Pelin fokus on verkkaisessa liikkumisessa ja narratiivissa, jonka nimeltä mainitsematon narraattori esittää pelaajalle tämän siirtyessä lokaatiosta toiseen. *Dear Esther* voidaan nähdä jatkumona CD-ROM -aikakauden alkuaikojen hittipeleistä kuten *Myst* (Cyan Worlds, 1993) tai *7th Guest* (Trilobyte, 1993), joskin nämä pelit vaativat pelaajaltaan erilaisten haasteiden läpäisyä, jotta pelissä pystyi etenemään.

Ei ehkä ole ihme, että *Dear Esther* oli puhuttu tapaus julkaisunsa yhteydessä, koska sen fokus oli niin tiukasti kiinni auditiivisessa narratiivissa motorisen tai kognitiivisen tekemisen sijaan. Yleinen keskustelu pelin ympärillä tuntui olevan kaksijakoista – monet pelaajat eivät mieltäneet sitä edes videopeliksi. *Dear Esther*in tapaisia pelejä on sittemmin julkaistu lukuisia⁸ ja niin sanotuista ”kävelysimulaattoreista” on muodostunut varteenotettava genre videopelientälle.

Kävelysimulaattoreita ei voida katsoa täysin itsenäisenä ryhmänä pelejä, sillä jo 80-luvun tekstipeleistä ja 90-luvun point and click -peleistä (Mm. LucasArtsin lukuisat klassikkopelit) on löydettävissä samankaltaisuuksia kävelysimulaattoreiden kanssa. Yleisessä keskustelussa näiden klassikkopelien kohdalla ei ole epäilystäkään siitä, etteivätkö ne olisi videopelejä. Näyttäisikin siltä, että *Dear Esther* on haasteettomuudessaan ylittänyt jonkinlaisen käsitteellisen rajan, joka on siirtänyt sen tarpeeksi kauas pelaamisen keskiöstä, jotta monet ihmiset eivät osaa suhtautua siihen videopelinä. *Dear Esther* voidaan asettaa lähelle tarinan tai arvoituksen rajapintaa.

Tämän tapaisille videopeleille on ehdotettu vaihtoehtoisia nimikkeitä, kuten interaktiivista⁹ elokuvaa, mutta tällöin vastassa on uudenlaisia ongelmia, kuten se, että käyttäjä joutuu edelleen tekemään jotain konkreettista, että ”elokuva” etenee. Pelaajan/katsojan määritelmä ajautuu interaktiivisen elokuvan kohdalla sen verran

⁸ Tutustu esimerkiksi *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013), *Everybody's Gone to Rapture* (The Chinese Room, 2016).

⁹ Interaktiivisuutta terminä on kritisoitu runsaasti ludologian piirissä (Karhulahti 2016, sivut 16–17).

heikoksi määritelmäksi, että esimerkiksi Bluray-levyn käyttäjää voisi kutsua pelaajaksi. Suurin ongelma vaihtoehtoisten nimikkeiden kohdalla asettuu tekemisestä kumpuavaan vastuuseen – pelaaja on se, jonka vuoksi pelit etenevät niin kuin ne etenevät (Veale, 2012). Eikö loogisempaa olisi venyttää pelin käsitettä ja ottaa huomioon se, että pelillisiä tai niitä muistuttavia elementtejä on paljon, ja niitä on mahdollista olla myös muissa mediamuodoissa ilman, että mediamuodon nimitystä täytyy muuttaa?

Osa videopeleistä onnistuu nivomaan pelillisyyden ja tarinallisuuden tiukasti toisiinsa kiinni, jolloin niiden ajattelemisen erillisinä käsitteinä asettuu mahdottomaksi. 11 bit studiosin tuorein teos *Frostpunk* (2018) on tästä oiva esimerkki.

Frostpunkissa pelaaja hallinnoi post-apokalyptiseen maailmaan sijoittuvaa kaupunkia, jossa pelin edetessä äityvän kylmyyden kontrolloiminen on sen pääasiallinen haaste. Yksinkertaisuudessaan pelaaja joutuu etsimään ja hallinnoimaan materiaaleja, kuten hiiltä, jotta kaupungin selviytymistä kuvastavat mittarit eivät laske alle sallitun rajan, jolloin peli siirtyy häviö-tilaan ja pelaaja joutuu aloittamaan alusta.

Monimutkaisemmaksi asetelman tekee pelaajalle suodut valinnat ja kehityspolut, jotka voivat olla esimerkiksi lapsityövoiman käyttöönotto, joka toisaalta vaikuttaa kaupungin asukkaiden mielipiteisiin kuin myös lapsien turvallisuuteen. Pelkistettynä pelisystemaattiseksi ajatteluksi, kyseessä on yksi muuttuja lisää, joka optimoida, jotta kaupunki toimii mahdollisimman hyvin, mutta pelaajan näkökannasta tarkasteltuna mukana on myös ilmiselvä moraalinen ulottuvuus sen lisäksi, että lapsityövoiman käyttöönotto muovaa kaupungin onnellisuus-mittareita.

Se, mikä vie Frostpunkin tarinallisuuden syvästi kiinni pelisystematiikkaan, on pelin läpäisemisestä koituvat lopputilat. Loppupuolen jäämyrskystä selviytyttyään pelaajalle näytetään nopeutettuna kuvaa hänen kaupunkinsa rakentumisesta, jonka ohella peliruudulla kerrataan pelaajan tekemiä valintoja. Oma pelikertani, jossa kaupunkini selvisi loppuun asti erinomaisesti, ei tuntunutkaan enää niin voitokkaalta, kun peli kertasi minun äärimmäiseen despotismiin, julkisiin teloituksiin ja propagandaan pohjautuvan strategiani vaiheet. Peli loppuikin ristiriitaisiin viesteihin: ”Kaupungin tulee selvitä” ja ”Kaupunki selviytyi, mutta oliko se sen arvoista?”.

Frostpunk siis problematisoi voittotilani ja haastoi käsitteeni siitä, mikä pelin tavoite itse asiassa on. Olisiko enemmän kuolonuhreja vaatinut, mutta moraalisesti kestävämpi

kaupunki ollut parempi lopputila? Pelaajan tulos ei siis selvästikään ole Frostpunkissa kaikki kaikessa, sillä pelinä se pyrkii kyseenalaistamaan oman lopputilansa merkityksen pelillisen haasteen läpäisemisenä vedoten pelaajan moraalikäsitteeseen.

Frostpunk kyseenalaistaa videopelien jaottelun formaaleiksi haasteiksi ja pelisysteemiksi tai tarinallisiksi teoksiksi, sillä sen lopputila(t) eivät välttämättä ole yksiselitteisen voitokkaita, vaikka pelaajan kaupunki kukoistaisi pelisysteemin mittareiden mukaan erinomaisesti. Toisin kuin Dear Esther, jossa pelillisiä haasteita ei juurikaan ole, Frostpunk nivoo pelillisyyden ja tarinallisuuden yhteen niin lujasti, ettei niitä voi käsitellä relevantisti vain itsekseen tarkasteltuna.

Jo itsessään on mielenkiintoista, että videopelin käsitteestä on ollut varsin vaikea saada selkeää otetta, joka kelpaisi edes jonkinlaiseksi de facto -määritelmäksi. Itse asiassa mitä syvemälle videopelitutkimuksessa sukeltaa, sitä hatarammilla jopa itse pelin ja leikin käsitteet tuntuvat, kun niitä sovelletaan videopeleihin. Videopeli tuntuu jatkuvasti pakenevan pysyviä määritelmiä eikä se istu näitesti mihinkään yksittäiseen kategoriaan – on myös kyseenalaista, onko peli lähtökohtaisesti oikea sana määrittämään näitä digitaalisia ohjelmistoja vai onko se vain hetkellinen määrite, joka väistyy jossain vaiheessa jonkun paremman tieltä (Karhulahti, 2015, sivut 5–14).

Itse kielellisinä termeinä videopeli ja videopelaaminen ovat rajoiltaan varsin hataroita, sillä pelaaminen on kattokäsitteenä epämääräinen. Peliä ja pelaamista onkin tutkittu ontologisesta ja kielitieteellisestä lähtökohdasta varsin paljon Huizingan päänavauksesta lähtien. Yksinkertaisesti jo se, että suomen kielessä peli ja leikki ovat erilliset termit verrattuna englannin play-sanaan tuo esiin peliuden kielelliset eroavaisuudet. Liikaa kielitieteellisyyteen uppoamatta on syytä todeta, että pelaamisen epämääräisyys kielellisenä terminä länsimaisissa kielissä on osasyynä peli-käsitteen määrittelyongelmiin.

Esimerkiksi Korean kielessä sana *gei-mu* on lainasana englannista ja sen käyttö rajoittuu vain suosittuihin (moderneihin) videopeleihin. Korean kielessä itsessään ei sinänsä puhuta koskaan pelaamisesta, vaan käytössä on termejä kuten kilpaileminen ja ratkaiseminen. Pelaamis-käsite on siis kulttuurisidonnainen ja pelaamisen määrittelyn ongelmallisuudet voivat juontua osittain esimerkiksi germaanisten kielten rakenteista ja siihen muodostuneista käytännöistä. Korea, Japani ja Kiina ovat yleisestikin videopelikulttuureina varsin erilaisia verrattuna länsimaihin, kun

tarkastellaan esimerkiksi pelattuja pelejä, pelitilanteita ja pelilaitteita. En epäile, etteikö korealaisella pelitutkijalla voisi olla radikaalisti erilainen näkemys videopelaamisesta ja videopelistriimauksesta kuin itselläni.

Kuten Frostpunk-esimerkissä, pelin redusoiminen pelkästään pelisysteemiksi tai peliontologiseksi artefaktiksi jättää huomiotta sen fenomenologisen puolen, sillä se ei sijaitse pelin rakenteissa vaan tulee esille ihmisissä ja peli-artefaktien käytön kautta. Merkitykset, jotka pelaaja kokee, ovat niin olennainen osa pelaamista, että näiden sivuuttaminen minkä tahansa pelin kohdalla on epäilyttävää, varsinkin kun otetaan huomioon videopelaamisen skaala fenomenologisena ilmiönä.

Videopelejä pelataan kaikenlaisissa yksityisissä ja yleisissä tiloissa, niin yksin kuin ryhmissä ja erilaisia ohjaimia käyttäen – hiirellä ja näppäimistöllä, kännykällä, muovisin musiikkisoittimin, tanssimatoin, äänikomennoin jne. Videopelejä pelataan siis lähes missä tahansa ja mitä monimuotoisin ohjaimin. Nämä pelaamisen rakenteelliset erot tarkoittavat myös fenomenologisia eroja, sillä varsinkin moninpelaamisessa kokemuksellisuus nousee esiin tärkeänä elementtinä.

Sopivan geneerinen esimerkki valaiskoon videopelaamisen monimuotoisuutta kokemuksena: World of Warcraft antaa pelaajalle mahdollisuuden luoda pelihahmon online-fantasiamaailmaan. Tämä pelaaja kehittää hahmoaan tutkimalla maailmaa, peittoamalla tekoälyn ja muiden pelaajien ohjastamia vihollisia sekä tekemällä erilaisia tehtäviä. Tämän hän voi tehdä yksin tai yhdessä muiden pelaajien kanssa.

WoW-videopeliä voi pelata peliä hyvin moninaisin tavoin keskittyen joko tietoisesti tai intuitiivisesti valitsemiinsa tavoitteisiin – onko kyse systeemin opettelusta ja sen peittoamisesta koituvasta riemusta yksin ja yhdessä muiden kanssa? Janoako pelaaja tarinoita ja vaikuttavien kokemusten löytämistä? Vai haluaako pelaaja pikemminkin kilpailla muita ihmispelaajia vastaan todistaen paremmuutensa sekä saaden mainetta pelaajien keskuudessa? Toisaalta mahdollisuus on myös yhteisen heimokulttuurin luomiseen ja politikointiin, jonka voi nähdä olevan jonkinäköistä pseudo-yhteiskunnallista vaikuttamista.

Myöskään mahdollisuutta roolipelata pelihahmoaan ei sovi unohtaa, sillä todellisuuden ja fantasian käsitteillä sekä eskapismien mahdollisuudella leikittely voi erota räikeästi muunlaisesta pelaamisesta (jopa niin paljon, että Blizzard ylläpitää erikseen servereitä, jotka ovat tarkoitettu roolipelaamiselle). Pelaamisen syy voi olla myös yksinkertaisesti

se, että pelaajan lähipiiri, vaikkapa ystävät tai puoliso, pelaavat kyseistä peliä ja tämä on sopiva tapa viettää aikaa tärkeiden ihmisten kanssa, jolloin itse pelillä on lähinnä välinearvoa.

WoW on siis täynnä mahdollisuuksia ja merkityksentekijöitä, jotka eivät välttämättä ole yhteisiä kaikille pelaajille. WoW ei myöskään lopu koskaan, vaan sen pelaamista voi jatkaa loputtomiin (vrt. kilpailut). Kyseessä on myöskin vain yksittäinen videopeli; on tärkeää aidosti sisäistää se, miten monimuotoinen videopelit kategoriana on.

Skaalasta ja variaatiosta riippumatta haasteen idea tuntuu olevan yhdistävä tekijä eri videopelien välillä. Haaste on kuitenkin eri asia kuin tavoite, sillä tavoite on pelaaja- tai pelinarratiivilähtöinen termi. Se, mikä videopelien tutkimuksessa tuntuu monia hämmentävän, on haasteen ja tavoitteiden limittyminen yhteen. Haasteet eivät välttämättä ole relevantteja itsessään, sillä pelaaja haluaa lähinnä saavuttaa tavoitteita. Esimerkiksi pelaajan kyky osua vihollisiin tehokkaammin ei haasteena ole välttämättä niinkään kiinnostava, mutta pelaajan tulee se silti saavuttaa, jotta hän pääsisi tavoitteeseensa, joka voi olla esimerkiksi pelin kulun ja tarinan edistäminen. Haaste voidaan ajatella lähemmäs formalismia, kun tavoitteet ovat astetta lähempänä myös fenomenologista tai pelin narratiivista puolta. Haasteiden ja tavoitteiden lisäksi pelit myös vaativat erityisiä perusedellytyksiä pelaajalta, jotta tämä voi peliä pelata.

Määrittelen videopelin inklusiivisuuden kautta eksklusiivisen sijaan (Clara Fernández-Vara 2015, sivut 4–5 & 11; Frasca 2007, sivut 61–70). Videopeliartefaktien rajaaminen ulos videopelien kentältä johtaa vain siihen, että artefaktit, joita kaikki intuitiivisesti kutsuvat ja ajattelevat peleinä, eivät akateemisen totuuden mukaan niitä olisi. Asian voi myös ajatella niin, että digitaalisuuden tuomat mahdollisuudet ovat juuri omiaan venyttämään pelin käsitettä, joka on aina kannustettavaa, sillä lopputuloksena voi syntyä jotain täysin uutta.

Videopelin määrittelemistä voi katsoa myös hieman erilaisesta näkökulmasta eli siitä, onko videopelille – joka on lähtökohtaisesti pelaajan kinesteettistä aktiivisuutta vaativa mediateksti – edes mielekästä löytää staattista määritelmää. En tarkoita tässä sitä, etteikö videopelaamisen määrittelyn parissa tehty tutkimus olisi hyödyllistä; päinvastoin, sillä se on johtanut meidät nykyiseen hetkeen.

Tarkoitukseni on kiinnittää huomiota siihen, että pelin kielellisten ja taksonomisten määritelmien definitiivinen löytäminen voi olla mahdotonta tai jos nämä määritelmät

löydetään, ne ovat luultavasti niin geneerisiä, ettei niistä ole välttämättä kovinkaan paljon hyötyä. Kielitieteellinen vääntö pelin ja pelaamisen sekä videopelin ja videopelaamisen yhteyksistä on mielekästä vain tiettyyn pisteeseen saakka, jos tausta-ajatuksena on se, että videopeli on lähtökohtaisesti tai vähintäänkin omituinen termi kuvaamaan näitä digitaalisia ohjelmistoja. Kulttuuridiversiteettinen ote aiheeseen vihjaa myös siitä, että peli-sanaan jumiutuminen ei ole välttämättä hyödyllistä. Jos esimerkiksi korean kielessä ongelmia ei samassa mittakaavassa ole, pitäisikö tästä ottaa oppia yleisemmälläkin tasolla?

Innokkaat akateemikot voisivat tämän perusteella lähteä rakentamaan videopeleille uudenlaista sanaa ja määritettä, joka kuvaisi niitä paremmin. Ehkäpä kiinnostavampaa ja hyödyllisempää on kuitenkin pureutua peleihin ja pelaamiseen syvällisemmin eli tutkia, miten ne toimivat ja miten niitä käytetään.

Peli- ja videopelitutkimuksen kaanonin tunteminen on joka tapauksessa oleellista, sillä itse peliys-käsite on monen muun käsitteen summa sen kielitieteellisen ulottuvuuden lisäksi. Videopelistriimauksessa pelaajuuden ja katsojuuden rajapinnat ovat lähempänä kuin missään muualla ja nämä roolit voivat jopa vaihtua nopeasti, jolloin on entistä tärkeämpää tietää, mitä pelillä ja pelaamisella sekä katsojalla ja katsomisella tarkoitetaan kyseisen tutkimuksen kontekstissa.

Formalismi, strukturalismi ja ontologia ovat edelleen olennaisia videopelien ja niiden pelaamisen tutkimuksen väyliä, mutta videopelaamisen fenomenologinen tarkastelu on entistä tärkeämpää videopelaamiskulttuurin ymmärtämiseksi. Tämä johtuu siitä, että videopelikulttuuri on vakinaistunut hyvin oleelliseksi kulttuurimuodoksi sadoille miljoonille ihmisille ympäri maapallon, mutta se sisältää paljon muutakin toimintaa kuin suoranaista pelaamista.

Videopelitutkimuksessa ei aina ole selkeästi määritelty sitä, mitä oikeastaan määritellään, ja jättääkö tutkijan valitsema väylä jotain olennaista huomiotta. Jos videopelaamista ajatellaan suurena käsitteellisenä möhkäleenä, eri suuntaukset lohkaisevat siitä eriäviä palasia tutkittavakseen, mutta ne ovat silti osa samaa kokonaisuutta ja ovat aina jonkinlaisessa suhteessa toisiinsa.

Inklusiivisesti ajateltuna videopelin käsite muodostuu siis skaaloista, joiden painoarvot eriävät ja vaihtelevat. Jotta videopeli on videopeli siinä määrin, että se yleisesti tunnustetaan videopeliksi, se vaatii joidenkin skaalojen olemassaoloa, jottei se

redusoitu liian geneeriseksi käsitteeksi. Nämä ovat pelaajan tekemisen vaade sekä tästä kumpuava vastuullisuus syy-seuraussuhteisiin. Näiden skaalojen olemassaolo ei tarkoita sitä, että ne ovat välttämättä tärkeimmät kyseessä olevaa videopeliä määrittävät tekijät, vaan esimerkiksi pelimaailman vapaamuotoinen tutkiminen voi olla videopeliä kantava tekijä.

Ja kuten Dear Estherin kaksijakoinen vastaanotto julkaisun yhteydessä osoittaa, kun joku peli venyttää videopelille välttämättömien skaalojen rajoja, keskustelu siirtyy pikemminkin kysymykseen siitä, onko kyseessä *hyvä* peli.

2.2. Peli-tekeminen: kinesteettisyys pelaamisen ohjenuorana

Pelin ja pelaamisen käsitteet ovat linkittyneitä, mutta omanlaisensa lähestymistavan vaativia tutkimuskohteita. Leikkimistä ja sitä kautta pelaamista on määritelty ludologisen ja kulttuuris-sosiaalisen näkökulman lisäksi psykologisesta sekä kasvatusopillisesta tulokulmasta, kuten **Jean Piagetin** ja **Lev Vygotskyn** tutkimusten kautta. Leikkiä on tarkasteltu myös laajemmasta lähtökohdasta eli mukaan ottaen muutkin eläimet kuin ihmisen (Fagen, 1981; Burghardt, 2011). Käyttäjäystävällisimmän tiivistyksen leikkimisen ontologiasta on esittänyt **Peter Gray** (2009), jonka mukaan leikin määritelmät pyörivät viiden eri kategorian ympärillä:

- Leikkiminen on vapaata ja itseohjattua
- Leikkiminen on itseisarvo, sen perimmäinen tavoite ei ole jokin päämäärä
- Leikkiminen perustuu jonkinlaisiin sääntöihin
- Leikkiminen on luovaa (poissulkien muut kuin ihmiset)
- Leikkiminen vaatii turvallisen olotilan

Grayn kokoama lista on tulokulmastaan katsoen toimiva, kunhan sen ymmärtää oikein. Esimerkiksi leikkimisen vapautta ja itseohjautuvuutta kuvastaa pohjimmiltaan leikkijän mahdollisuus olla leikkimättä – lopettaa leikki kesken tai kieltäytyä siitä tyystin. Leikkijä siis valitsee noudattavansa sääntöjä, jotka rajoittavat tämän tekemistä tai hän vähintäänkin tajuaa, että tämän tapaisia sääntöjä voi tulla leikissä vastaan. Leikki, josta ei voi kieltäytyä, voidaan katsoa kuuluvan ennemminkin kidutuksen piiriin, ainakin, jos se tapahtuu peruskoulussa tai työpaikan pikkujouluissa.

Gonzalo Frasca kokosi väitöskirjassaan oman listansa pelaamisen ontologisista rakennuspalikoista perustuen pelitutkimuksen alan klassikkoteosten kriittisestä tarkastelusta johdettuihin ajatelmiin:

“Pelaaminen on pelaajalle viehättävää tekemistä, missä hän uskoo tekemisensä vaikuttavuuteen ja näkee sen rajoittavan tulevaisuuden mahdollisuuksia, joiden vaikutukset hän hyväksyy.”

Frascan luonnosteleva virke pyrkii olemaan kattava. Se määrittelee kuusi pelaamisen ytimessä olevaa väittämää:

- Pelaaminen on subjektiivista.
- Pelaaminen on viehättävää ja se kiinnittää huomion.
- Pelaaminen on tekemistä.
- Pelaamisessa pelaajat uskovat agentuuriinsa.
- Pelaajat ovat valmiita pelin sisäisiin seurauksiin.
- Pelaaja rajoittaa tulevaisuutensa mahdollisuuksia.

Frascan pelitutkimuksellista ja Grayn leikkimisorientoitunutta käsitystä vertailemalla voidaan todeta vähintäänkin se, että leikkimisen ja pelaamisen määritelmä ovat jokseenkin yhteneväisiä. Esimerkiksi leikkimisen vapaus ja pelaajan valmius pelin sisäisiin seurauksiin sisältävät saman oletuksen pelaamisen vapaaehtoisuudesta, vaikka asia on ilmaistu eri tavoin (Frasca 2011, sivut 73–74). Toisaalta erojakin löytyy, sillä Frasca ei puhu mitään pelaamisen säännöistä, sillä nämä sijoittuvat hänen teksteissään itse *peleihin* pelaamisen sijaan.

Frasca tekeekin tärkeää erottelua pelaamisen (play) ja pelin (game) välillä. Pelin käsitettä Frasca lähestyy problematisoimalla niin **Salen & Zimmermanin** (2004, sivut 73–80) sekä **Jesper Juulin** (2005, sivut 29–36) käsitelmäänsä. Frasca ei pyri kumoamaan kummankaan määritteitä vaan siirtämään peliä lähemmäs pelaamista (ja pelaajaa) kuin peliä itseään – kyse on siis painotuksista. Juul sekä Salen & Zimmerman lähestyvät pelaamista formalistisesta näkökulmasta, joka määrittää peliä artefaktina sekä systeeminä. Formalistinen lähestystapa antaa painoarvoa tiukemmin peliohjeille kuin pelaajalle, tämän toiminnalle tai kokemuksille.

Frascan kriitikin kärki on se, että formalistinen ja systeemiteoreettinen ote on liian rajallinen muoto käsittää pelaamista, jolloin videopelien kentälle jää liaksi rajatapauksia (muun muassa onneen perustuvat pelit, simulaatiot, MMORPG-pelit), jotka eivät oikein sovi formalistiseen määritelmään pelaamisesta, jolloin niistä seuraa muun muassa taksonomisia ongelmia. Vain videopeliin keskittymällä ei voida saada siis kunnollista käsitystä pelaamisesta, sillä pelaaminen sijaitsee pelaajan aktioissa eikä niiden kohteessa.

Veli-Matti Karhulahti on eritellyt väitöskirjassaan onnistuneesti ludologisesta ja formalistisesta lähtökohdasta pelaajan agentuuria suhteessa pelin ja pelaamisen käsitteisiin. Pelitutkimuksen monenmoisten sivujuonteiden ja argumenttien takana tuntuu aina olevan kysymys pelaajan ja pelin välisestä suhteesta – siitä mitä pelaaja tekee ja mitä tämä aiheuttaa peli-artefaktissa.

Lähtöajatuksena pysyy edelleen pelaajan aktiivisuuden skaalan välttämättömyys, mikä erottaa pelit muista mediamuodoista. Tämäkään ei toisaalta tarkoita jäykkää jaottelua aktiivisten ja passiivisten mediamuotojen välille; on selvää, että eri mediamuodot ovat aina jossain määrin tekemistä ja keskittymistä vaativia tekemisen muotoja, mutta pelaamisessa on, paremman termin puutteessa, kyse peli-tekemisestä.

Joka tapauksessa pelit vaativat käyttäjältään aktiivista tekemistä niiden päälle laittamisen lisäksi. Kinesteettisyyden käsite ja sen skaala ovat siis toimiva tapa pureutua pelaamisen ytimeen, sillä se, mitä pelaaja fyysisesti ja kognitiivisesti tekee, ja mitä tämä tekeminen aiheuttaa peli-objektissa ja -systeemissä, ovat pelaamisen ydin, kun tarkastellaan pelaamista aktiivisena tekemisenä.

Karhulahti jaottelee kinesteettisyyden ja epäkinesteettisyyden välille. Kinesteettinen peli vaatii pelaajaltaan huomattavan motorisen panoksen, kun taas epäkinesteettinen peli on painotukseltaan kognitiivinen. Kinesteettisyys on tässä kytketty kiinni pelinsisäisen haasteen peittoamiseen eli siihen, minkälaisia ja miten paljon motorista tekemistä haasteet vaativat. Karhulahti myös toteaa, että kinesteettinen pelaaminen voi olla agendatonta ja retoriikasta vapaata tekemistä itsessään – pelaaminen ei vaadi muuta kuin kinesteettisen tekemisen ollakseen pelaamista. (Karhulahti, 2013)

Kinesteettisyyden vaade on sama kuin pelaajan tekemisen vaade, joka määriteltiin aiemmin skaalana ja tässä mielessä Karhulahden toteama vaikuttaa toimivalta. Jonkun

funktion läsnäolo ei kuitenkaan itsessään tee asioista merkityksellisiä. Jos kinesteettinen pelaaminen ei ole merkityksellistä eikä sillä ole agendaa, voidaanko sitä loppujen lopuksi pitää pelaamisena, sillä pelaajat hakevat juuri merkityksellistä tekemistä peleistä?

Tämän tapaisen agendattoman tekemisen olemassaoloa voidaan käyttää argumenttina pelaamisen ytimen muodostumisessa juurikin tekemisen ympärille, sillä agendattomana se ei vaadi mitään muuta ollakseen olennaista. Kyseessä on siis ajatus motorisesta tekemisestä pelaamista määrittävän tekijänä.

Se, kuinka olennaisena videopelaamista määrittävänä tekijänä kinesteettistä tekemistä pidetään, on kiinni siitä, miten tärkeäksi pelaamisen määreeksi flow-tila määritellään. **Raymond Williams** toi flow-käsitteen mediatutkimuksen piiriin, mutta yleisemmällä tasolla flow-tilan popularisoi **Mihály Csíkszentmihályi** (Williams, 1974; Csíkszentmihályi, 2005). Csíkszentmihályi lähestyi flow-tilaa psykologisesta lähtökohdasta, jonka kautta hän määritteli sen ihmiselle sisäsyntyiseksi kokemukseksi, joka suurimmassa uppoutumisen vaiheessa ohittaa ihmisen aktiivisen hermeneutiikan. Juuri flow-tilassa pelaaminen on siis ainakin lähellä agendatonta peli-tekemistä, sillä se ohittaa ihmisen egon ja on itsessään palkitsevaa.

Monetkaan pelit eivät kuitenkaan pyri tai saavuta flow-tilaan vaadittavia edellytyksiä, mutta näitä pelejä pelataan silti runsain määrin. Vaikka flow-tilaa siis ajateltaisiin jonkinlaisena peli-tekemisen puhtaana kokemisena tai siitä kumpuavana ilona, on selvää, että se on vain osa-alue pelaamista.

Vaikka Karhulahden artikkeli antaa jokseenkin jyrkän kuvan kinesteettisyydestä ja epäkinesteettisyydestä sekä peliyden ytimen muodostumisesta autotelisen toiminnan ympärille, on kinesteettisyys kuitenkin järkevää ajatella skaalana – eri videopelit vaativat pelaajiltaan motorista osallistumista hyvin laajalta intensiteettialueelta. Karhulahti etsiikin artikkelissaan videopeliyden ydintä, sitä ainutlaatuista osaa, joka määrittää videopeliä videopeliksi – kokemuksellisuus ei ole tämän kanssa ristiriidassa, sillä jos hyväksymme kinesteettisyyden pelaamisen ytimeksi, on se yksi määrittävä tekijä kokemusten syntymisessä.

Yksi ja sama peli voi tarjota kinesteettisyydeltään hyvinkin erilaisia vaihtoehtoja, hyvänä esimerkkinä Blizzard Interactiven suosittu reaaliaikastrategiapeli *Starcraft 2* (2010, tästä lähtien SC2). SC2 voi olla säädettävästä vaikeusasteesta ja pelattavasta

kentästä riippuen motoriselta vaativuudeltaan hyvinkin vaihteleva peli. Varsinkin vaikeimmat vaikeusasteet sekä SC2:n moninpelitila voivat vaatia pelaajaltaan satoja näppäinlyöntejä minuutissa, joissa jatkuvan komentosyötön ylläpitäminen on vaatimus tavoitteiden saavuttamisessa yhtä paljon kuin kognitiosta kumpuavan strategisen suunnitelman laatiminen.

Pelaajien kinesteettinen ja haptinen osaaminen ovat kuitenkin hyvin vaihtelevia, jonka vuoksi erilaiset vaikeustasot ovat videopelaamisessa tärkeässä roolissa. Helpoimmilla vaikeusasteilla pelaajalla on aikaa ja mahdollisuuksia pelata peliä vähemmällä intensiteetillä, joka voi silti olla erittäin haastavaa pelaajalle, jolle peli-tekeminen ei ole kovin tuttua. Kokeneempi pelaaja voi käyttää helpompaa vaikeusastetta hassutteluun, eli siihen, että hän voi keskittyen pelin muihin osa-alueisiin tai niin sanotusti ”pitää hauskaa” eli käyttää loogisesti epäpäteviä strategioita puhtaasti kokeilemisen ilosta.

SC2 on erinomainen esimerkki pelistä, jossa motorinen ja haptinen tekeminen voi olla lähellä agendatonta tekemistä itsessään – kymmenien tai satojen eri pelihahmojen ja eri resursseista koostuvan resurssiorganisaation tehokas käyttäminen on jatkuva haaste ja voi tuottaa pelillistä mielihyvää itsessään. Niin sanotun macron (resurssienhallinnan) yhdistäminen microon (yksittäisten yksiköiden tarkempi käyttö pääosin tiedustelu ja taistelutilanteissa) on SC2-pelin motorinen ydin. Tämä ydin on se, joka pyörittää jokaista SC2-pelaamisinstanssia tai moninpelisessiota. Tämän motorisen ydintekemisen opettelu ja hiominen ovat kaiken tekemisen keskiössä SC2-pelissä, vaikka erilaisten taktiikoiden ja tekemisen muotojen opettelu onkin verhottu muun muassa tarinallisiin tehtäviin. Kinesteettisyyden ja motorisuuden nostaminen pelaamisen määrittäväksi tekijäksi osuu lähimmäksi pelaamisen kovimman ytimen määrittelemistä.

Kinesteettisyyden rooli on lopulta siis kiinni itse pelaajassa ja tämän taitotasossa. Yhden pelaajan helpoksi kokema kinesteettinen suoritus voi olla toiselle täysin ylitsepääsemätön haaste. Monet pelinkehittäjät pyrkivätkin rakentamaan pelinsä niin, että pelaaja oppii varsin nopeasti etenemiseen vaadittavat kinesteettiset ja kognitiiviset perusmallit, jotta pelin etenemiseen vaadittavat tekijät täyttyvät.

Inklusiivisesti ajateltuna pelien rajaaminen ulos pelien kentältä kinesteettisyyden kannalta on tässäkin ongelmallista. Kinesteettisyys ja sen painoarvo pelaamisessa voi itsessään määrittää pelaamista verrattuna muihin mediamuotoihin, sillä se on niin

tärkeästi kiinni koko pelaamis-ilmiössä ja sitä ei voida samantapaisesti löytää muualta ilman, että tämä joku muu olisi jossain määrin peli.

Kinesteettisyyden tärkeys ei kuitenkaan sulje pois pelaamisesta kumpuavia merkityksiä, syitä, miksi ihmiset käyttävät peleiksi kutsuttuja objekteja motorisesta pelaamisesta kumpuavan merkityksen lisäksi. Tämän vuoksi pelaamista tulee tutkia myös fenomenologisesta eli kokemuksellisesta lähtökohdasta, jotta saamme selville, mikä painoarvo motivaatiotekijöillä ja merkityksillä on pelaamisessa. Kyse ei ole ristiriitaisista käsitteistä, vaan toisiinsa vaikuttavista tekijöistä.

Tärkeintä pelin, leikkimisen ja pelaamisen ontologisista rakennelmista on sisäistää se, että pelaamista voidaan lähestyä erilaisista tulokulmista, joiden suurin eroavaisuus vaikuttaa sijoittuvan peliohjelman ja pelaajan välisen painoarvon määrittelylle. Huomionarvoista myös on, että vaikka jokin objekti ei olisi suoranainen peli, voi se sisältää pelillisiä elementtejä, sillä pelaaminen ja leikkiminen leikkaavat läpi koko kulttuurin.

Helpoiten lähestymistapojen eroavaisuuksia kuvastaa se, mihin kysymykseen ne pyrkivät etsimään vastauksia; onko kyse esimerkiksi siitä, mikä on peli vai siitä, *miten* peli on vai onko kyseessä sittenkin kyse peli-tekemisen määrittelystä. Kysymyksenasettelu johtaa erilaisiin painoarvoihin ja näin ollen myös määritelmiin siitä, miten peli rakentuu tai miten se toimii tai siitä, mikä on merkittävää pelaamisessa pelaajille.

2.3. Striimaajat – videopelimaailmojen tiskijukat

Minkälainen käsitys videopeleistä ja videopelitutkimuksesta on otollinen videopelien katsojuutta, striimaamista ja yleisöyttä tutkittaessa? Minkälainen tasapaino esimerkiksi formalismin ja fenomenologian välille on tällöin syytä rakentaa?

Erilaiset lähestymistavat eivät olet toisiaan poissulkevia, vaan ne asettavat painoarvon niihin asioihin, jotka ovat loogisesti relevantteja lähestymistavan mukaisesti. Ajatukset videopelistä sääntörakenteena, tekemisenä ja kilpailemisena sekä kulttuurinmuotona eivät sulje toisiaan pois, mutta niitä on syytä tarkastella oikein kysymyksin sekä tarvittavan akateemisen sihdin läpi.

Tämän pro gradu -työn ajattelumalli pelin ja pelaamisen suhteen noudattaa seuraavanlaisia suuntaviivoja – näiden suuntaviivojen tarkoitus ei ole olla ontologisesti tyhjentävä kertomus pelaamisesta, vaan lista asioista, jotka on hyvä ottaa huomioon, kun tarkastellaan mitä tahansa pelaamiseen liittyvää tutkimuskohdetta striimaamisen kannalta:

1. Pelit ovat oma taiteen- ja mediamuotonsa, mutta niitä on vaikea rajata selvästi laajan variaation vuoksi. Lähtökohtaisesti inklusiivinen tapa lähestyä pelejä on toimiva, sillä rajatapauksiksi määriteltävät pelit ovat juuri niitä, jotka mahdollistavat pelaamisen käsitteellisen kehittämisen – pelien rajaamisella ulos pelitutkimuksen piiristä ei saavuteta mitään.
2. Pelit ovat sosiaalisia ja näin pelaajilla voi olla yhteisiä intressejä. Pelaaminen on siis kulttuuria ja kanssakäymistä yhdessä itse pelaamisen ulkopuolellakin.
3. Peli-objektin, pelaamisen ja pelikulttuurin tutkiminen vaativat niille tarkkaan valitun lähtöasetelman. On ensisijaisen tärkeää olla selvillä, mihin tutkimuskysymykseen haetaan vastausta, sillä merkitykset, joita pelit mahdollistavat, ovat eri asia kuin pelin säännöt, tavoitteet sekä pelaamisen systematiikka. Esimerkiksi kulttuuritutkimuksen välineiden käyttö pelaamisesta kumpuavien merkitysten tutkimiseen on kaukana siitä, että lähestymistapaa käytettäisiin peli-artefaktin tutkimiseen.
4. Lähimmäs videopelaamisen ydintä sijoittuu haptisuus ja kinesteettisyys, sillä tekemisenä ne luovat syy-seuraussuhteita, jotka puolestaan kytkevät pelaajan vastuullisuuden kenttään. Toisaalta pelaaminen voi kinesteettisyydessään olla myös lähes agendaton tavoite itsessään.
5. Pelaaminen ei rajoitu vain peleihin – pelaamisen kaltaista toimintaa tai sitä osittain imitoivaa tekemistä on kaikkialla.

Kun ajatellaan videopelaamista katsomisen, yleisöyden ja striimaamisen näkökulmasta, inklusiivinen ja poikkitieteelliselle lähestymiselle avoin tapa tarkastella videopelejä mahdollistaa katsomisilmiön mielekkään kytkemisen itse pelaamisen käsitteeseen, mutta myös muihin katsomista ja yleisöjä sisältävään tekemiseen.

Tämä on lähes vaatimus striimitutkimukselle, sillä pelaamisen katsominen kiinnittyy toisaalta itse pelaamiseen, mutta myös muihin mediamuotoihin. Peliä katsomalla sen kinesteettinen aspekti ja tästä kumpuava vastuullisuus eivät ole samalla tavalla läsnä

kuin itse peliä pelatessa. Tämä ero katsomisen ja pelaamisen välillä mahdollistaa relevantin vertailun esimerkiksi elokuvatutkimukseen ja sen huomiotta jättäminen ei palvele pääasiallisesti katsomisesta koostuvan tekemisen tutkimista, sillä juuri katsoisuus on striimaamisen keskiössä ja erottaa sen pelaamisesta.

On siis selvää, että striimin katsominen ei ole pelaamista, mutta tämä ei sulje pois mahdollisuutta, etteikö striimikatsojuudessa voisi olla elementtejä pelaamisesta.

Etenkin verkossa pelattavat videopelit antavat katsojille mahdollisuuksia, joita muut mediamuodot eivät ainakaan tällä hetkellä hyödynnä. Ei ole myöskään ylitsepääsemättömiä esteitä siihen, että katsojat osallistuisivat itse peliin ja sen etenemiseen (vrt. elokuvaa ei voida itsessään muokata katsomalla sitä). Kinesteettisyys valuu siis yli itse pelaamisesta katsoisuuden puolelle.

Kinesteettisyydestä johtuen validit kiinnepohdat muihin mediamuotoihin sekä tutkimuksen alueisiin pelaamisen ja sen katsomisen kannalta eivät välttämättä ole juuri ne itsestään selvimmät. Tekemisen ja aktiivisen osallistumisen kautta ajateltuna kiinnepohdina voidaan pitää teatteria ja livemusiikkia. Teatterintutkimusta on hyödynnetty videopelien tutkimisessa jonkin verran, sillä varsinkin kokeellinen teatteri mahdollistaa katsojien osallistamisen sekä neljännen seinän rikkomisen.

Juuri neljännen seinän rikkominen teatterissa on pelaamiseen verrattaessa kiinnostava osa-alue. **Holger Pötzsch** esittelee artikkelissaan *Playing Games With Shklovsky, Brecht and Boal: Ostranenie, V-Effect and Spect-Actors as Analytical Tools for Game Studies* (gamestudies.org, 2017) miten poliittisen ja normeja haastavan teatterin puitteissa tehty tutkimus muun muassa toimii lähtökohtana teatterintutkimuksen ja pelitutkimuksen yhdenmukaisuuksille. **Augusto Boalin** kehittämä termi *spect-actor*, jossa radikaalin teatteriesityksen katsojat ovat myös esitystä ja näyttelijäkaartia, on olennainen yhtymäkohta, kun mietitään videopelin katsojaa – esimerkiksi vuorotellen videopeliä pelaavat henkilöt eivät suinkaan ole passiivisia sivustaseuraajia, kun he eivät itse pelaa (Boal, 2002, sivu 243).

Teatterintutkimus sopii parhaiten aihealueiltaan rankempien pelien analysointiin, sillä molemmissa tarkoituksena on saada katsojan neutraali katsojaposition järkkymään (Pötzsch, 2017). Vertailu on mielenkiintoinen, mutta se tarvitsisi rinnalleen analyysiä niin sanotun perinteisen teatterin ja videopelaamisen (tai sen striimaamisen) mahdollisista yhteneväisyyksistä – poliittisesti haastavat tai aihealueiltaan sotaa tai

muita rankkoja aiheita humanista tai kriittisestä lähtökohdasta käsittelevät pelit ovat harvassa¹⁰. Kyseessä on siis hyvin kiinnostava promille.

Tanssin voi käsittää kinesteettisenä semiotiikkana, ritualisoituna liikkumisena ja sosiaalisten identiteettien signaloijana ja muovaajana. Tanssia voidaan siis ajatella omana (media)tekstinään, joka muistuttaa asetelmaltaan striimauksen roolitusta esittäjästä ja yleisöstä. Tanssi on myös täynnä kulttuurisia ja sosiaalisia merkityksiä. Pelaamisen ja sen katsomisen voi asettaa käsitteellisesti lähelle tanssia, joskin kinesteettisen semiotiikan ja ritualisoidun liikkumisen eteen täytynee lisätä sana virtuaalinen. (Desmond, 1993)

Livemusiikilla ja varsinkin DJ-kulttuurilla on yhtymäkohtia pelaamisen katsomiseen, sillä tässäkin katsojan ja esiintyjän vuorovaikutusta voidaan verrata katsoja-striimaaja pariin. Esimerkiksi elektronista tanssimusiikkia soittava DJ muokkaa soittamistaan tanssilattialla tapahtuvien reaktioiden perusteella. DJ voidaan ajatella olevan samankaltaisessa asemassa kuin videopelin striimaajan; tämän kinesteettisen osallistumisen seurauksena musiikki muokkautuu käytetyn teknologian asettamissa puitteissa, mutta DJ:n ymmärrys musiikkikulttuurista mahdollistaa tanssijoille sopivan sisällön tarjoamisen.

Toisin kuin perinteisiä soittimia soittavat muusikot, DJ toimii osana systeemiä, jossa on automatisoituja osia (DJ:n ei tarvitse jatkuvasti painaa mitään painiketta, jotta kappale jatkaa soimista) ja hän työskentelee parametrejä manipuloimalla (esimerkiksi bassotaajuuksien leikkaaminen pois ennen kuin kappale jatkuu intensiivisesti). Onko siis yliampuvaa mieltä DJ:tä ja tanssijoita asymmetrisessä suhteessa olevina ”pelaajina”, jotka vaikuttavat tekemiseensä pelinkaltaisen systeemin kautta?

Entä jos DJ:n tilalle asetetaan striimaaja ja tanssijoiden tilalle katsojat – eikö tässäkin ole kyse erilaisten miellyttävien ja jännittävien olotilojen luomisesta katsojille (ja pelaajalle itselleen) manipuloimalla systeemiä käyttöjärjestelmän kautta? Erinomainen DJ tai striimaaja voi siis moduloida systeemiä niin, että tanssijoille/katsojille rakentuu juuri haluttu olotila – tämän olotilan rakentuminen on samalla myös keino, jolla narratiivit mahdollistuvat.

¹⁰ Aiemmin mainittu Frostpunk ja saman pelistudion *This War of Mine* (2014) ovat keränneet huomioita osittain juuri niiden poikkeuksellisen vakavan tematiikan vuoksi, jota hyödynnetään eettisenä ulottuvuutena tarinankerronnassa ja itse pelaamisen suunnittelussa.

Live-musiikin ja pelaamisen vertaileminen pohjautuu kognition ja hermeneutiikan ohittamiseen tai siihen, että nämä eivät ole ehdottomia kriteereitä sisältöjen käyttämiselle. Molemmat ovat siis jossain mielessä myös reaktiivisia sisältömuotoja, jotka toki sisältävät myös kognitiivisen ulottuvuuden (teknomusiikista tai videopelistä nauttiminen voi olla hankalaa, jos ihminen ei kykene millään tavoin sisäistämään ymmärrykseen tarvittavia konventioita). Mikään ei kuitenkaan estä sitä, että musiikin kuuntelija kuuntelisi ja heiluisi tanssinomaisesti musiikin tahtiin, joka on tälle hyvinkin vierasta. Flow-tila hermeneuttisen ymmärtämisen ohittajana on siis musiikissa hyvin läsnä. Tanssiminen on siis pohjimmiltaan kinesteettistä tekemistä ja mahdollisesti agendatonta sellaista.

Peli ja musiikki tuntuvat kulkevan rinnakkain yleiselläkin tasolla ja molemmat voidaan nähdä jopa kulttuuria edeltävinä asioina tai ainakin sen perustason rakennuspalikoina reaktiivisista luonteistaan johtuen. Musiikki tuntuu olevan hyvin usein mukana, kun pelataan tai kilpaillaan. Musiikin ja pelaamisen tarkastelu linkittyneinä ilmiöinä on mielenkiintoista, varsinkin digitaalisen teknologian aikakautena, jolloin erilaiset musiikkivideopelit niin viihteen kuin soittamisen opettelun merkityksissä ovat jo arkipäivää.

Harva väittäisi, että musiikin kuuntelu ja musiikin soittaminen ovat yksi ja sama asia, mutta toisaalta kaikki pystyvät intuitiivisesti toteamaan kuuntelemisen olevan hyvin tärkeä komponentti soittamista. Musiikin kuuntelu on siis elimellisesti kytköksissä musiikin tekemiseen, mutta kun kuuntelijana on katsoja tai yleisö, kytkeytyy se musiikin tekemisestä eriävään merkityskenttään ja tekemisen muotoihin, jolloin tulokulma muihin kytköksissä oleviin alueisiin on erilainen (esimerkiksi tanssi soittajan ja kuuntelijan näkökulmasta vertailtuna). Videopelaaminen ja videopelien katsoisuus toimivat samalla tavoin, sillä itse pääasiallinen tekeminen – pelaaminen ja katsominen – ovat eri asioita, mutta aihealueina ne ovat silti elimellisesti kiinni toisissaan.

Tällä tavalla ajateltuna videopelaaminen ei ole sen kummallisempaa kuin mikään muu mediamuoto, jossa jotain mediaa käytetään jonkin mediatekstin luomiseen mahdolliselle yleisölle. Videopelaamisen katsominen todistaakin lähinnä sen, että videopelaaminen taipuu yhtäläiseen tekijä-katsoja tai lähettäjä-vastaanottaja -asetelmaan kuin muut mediamuodot. Sanoiksi puettuna tämä ajatus tuntuu itsestään

selvältä, mutta koska pelaamista ei assosioida esittäväksi taiteeksi, eli joksikin, jossa luodaan jotain, mitä katsojat sittemmin voivat kokea, on se hyvä todeta yksiselitteisesti.

Tämä assosiaatioharha voi juontua siitä, että videopelien kohdalla lähettäjä-vastaanottaja -asetelma ei ole vain pelintekijä-pelaaja pari. Pelin ollessa rakennettu lähtökohtaisesti tekemistä varten, muovaa jokainen pelaaja siitä omanlaisensa mediatekstin. Tämä mahdollistaa näiden vaihtelevien mediatekstien uudelleen esittämisen katsojille. Jokainen soittaa kitaraa omalla tavallaan.

Tämä asetelma on tuttu myös muista medioista remix-kulttuurin muodossa (esim. fan fiction, remiksatut musiikkikappaleet, meemikulttuuri, fanien editoimat versiot elokuvista), mutta videopelaamisessa teksti on *aina* pelaajan tekemä remix. Mikään videopeli ei siis ole vain yksi staattinen teksti vaan se on loputon variaatio tekstejä. Toisin kuin vaikkapa elokuvan kohdalla, jossa jokainen katsoja *käsittää* tekstin omalla tavallaan, videopeleissä jokainen pelaaja *luo* ja *käsittää* tekstin omalla tavallaan. Videopelaaminen on siis konkreettisesti luovaa ja proaktiivista käsittämistä.

Videopelaamisen katsominen ei siis ole tiukan selvärajaista toimintaa vaan se jatkuvasti kurottelee muihin mediamuotoihin ja ilmiöihin vaihtelevalla intensiteetillä. Se on niin reaktiivista kuin proaktiivistakin tekemistä. Videopelaamisen katsomista voidaan verrata teatteriin ja live-musiikkiin, joskin varsinkin live-musiikin kohdalla itse mediatekstin nauttimisessa voi olla myös huomattava fyysinen ja kinesteettinen ulottuvuus, jota videopelejä katsomalla ei voida samassa mittakaavassa tavoittaa.

Ennen kuin voimme tarkemmin perehtyä siihen, kuinka striimaus asettautuu suhteessa pelaamiseen, peli-objekteihin ja katsojuuteen, on syytä luonnostella striimauksen rakenteita ja ontologiaa tarkemmin sekä tarkastella sitä, miten striimejä oikeastaan kulutetaan.

3. Striimauksen anatomiaa

Striimausilmiön lyhyehköstä historiasta johtuen sanasto, jota siitä puhuttaessa käytetään, ei ole kovinkaan vakinaistunutta tai yleistietouteen levinnyttä. Siksi on oleellista määritellä käytettävät termit, sillä ne vaikuttavat myös muihin kulttuurikentässä käytettäviin määritelmiin. Esimerkiksi striimauksen yleistyttyä pelin-käsite on muokkaantunut sen mukana.

Tässä luvussa määritellään striimausta konkreettisenä aktina, tilanteena sekä ilmiönä Twitch.tv-striimauspalvelua esimerkkinä käyttäen. Striimauksen konkreettiset rajat, eli se mikä käyttäjille - niin striimaajille kuin katsojillekin - on mahdollista, määrittää osaltaan myös striimaus-ilmiön muotoa ja mahdollisuuksia.

Vankka käsitys Twitch.tv-palvelusta sekä yksittäisestä striimi-instanssista niin striimaajan kuin katsojankin puolesta on olennaista tietoa, mitä vaaditaan siihen, että voimme tutkia esimerkiksi striimaukseen liittyviä motivaatiotekijöitä tai erilaisia rooleja/positioita.

3.1. Suoratoistettavaa sisältöä ja striimauskulttuuria

Suoratoisto on nimensä mukaisesti jonkin mediasisällön suoraa toistoa, joskin itse sisältö voi olla myös etukäteen tallennettua. Suoratoistettua mediaa on nykyään kaikkialla, oli kyse sitten viihdepalveluista kuten Netflix, Yle Areena, Spotify tai vaikkapa eduskunnan kyselytuntien lähetyksistä. Suoratoisto ei ole kytköksissä vain tiettyihin mediamuotoihin vaan on pikemminkin prosessi – kaikki, missä dataa liikkuu reaaliaikaisesti ja on käytettävissä suoraan, on suoratoistoa. Näin ollen voidaankin ajatella, että esimerkiksi radio- ja uutislähetykset ovat suoratoiston ensimmäiset relevantit muodot, joskin varhaisimmat suoratoiston muodot löytyvät tehtaissa soitetusta taustamusiiikista.

Tällä hetkellä suoratoistolla tarkoitetaan lähes poikkeuksetta arkikielessä internetin välityksellä lähetettyä video- ja audio-dataa. Internet-yhteydet ja niiden saatavuus ovat kehittyneet tarpeeksi, jotta lähes kuka vain voi suoratoistaa korkeatasoista videokuvaa ja ääntä. Tämä tarkoittaa sitä, että suoratoistettavan median kuluttaminen on entistä

vaivattomampaa, sillä kuluttajan ei tarvitse enää tehdä oikeastaan muuta kuin navigoida oikealle sivulle internet-selaimella tai avata oikea sovellus kännykällään. Suoratoistettavan datan kuluttaminen ei myöskään ole sidottu mihinkään aikaan tai paikkaan kännyköiden, tablettitietokoneiden sekä kannettavien tietokoneiden ansiosta. Maailmaa yhdistävän tietoverkon turvin olemme siis pisteessä, missä vapaus valita kuluttamansa media ja kyseisen median kulutus ovat ennen näkemättömässä tilanteessa.

Myös suoratoiston alkupään eli lähettäjän asema on avautunut vakaiden ja halpojen internet-yhteyksien myötä. Käytännössä kuka vain pystyy suoratoistamaan viihdesisältöä netissä erinäisten ohjelmien avulla. Suoratoiston vaivattomuus ja halpuus mahdollistavat myös epäkaupallisten toimijoiden sisällön. Kun kaupallisuus ei ole intressinä, voi lopputulokset olla mielenkiintoisia, esimerkkinä vaikkapa Foster Dad John -nimimerkillä toimivan yhdysvaltalaismiehen kissanpentukanava, jossa staattinen kamera seuraa Johnin hoitamia orpokissoja (purrfectpals.org). Alun perin Livestream-palvelussa yli 45 000 seuraajaa saavuttanut Foster Dad John on sittemmin siirtynyt Youtuben tuoreen (videopeli)striimipalvelun käyttäjäksi, joskin sisältö on edelleen kissanpentuja videopelien sijaan. Foster Dad John on kerännyt ympärilleen kulttuurisen piirin, ihmisiä, jotka osallistuvat katsomisen lisäksi myös aktiivisesti videokuvan vierellä sijaitsevaan chat-huoneeseen. Kissojen ympärille on siis muodostunut toisistaan tietämättömän katsojakunnan lisäksi aktiivinen yhteisö.

Striimaus on anglismi sanasta *streaming*, englannin kielen vastine suoratoistolle. Striimausta ja suoratoistoa käytetään Suomessa pitkälti synonyyminkaltaisesti ja rintarinnan. Suoratoiston vaikutukset eivät kuitenkaan rajoitu vain itse sisältöön, jota lähetetään ja vastaanotetaan, vaan sillä on, kuten kissanpentu-esimerkkimme havainnollistaa, myös kulttuurillinen ja sosiaalinen ulottuvuus, joten on syytä harkita suoratoisto- ja striimaus-termien erottamista toisistaan.

Ehdotankin, että suoratoisto tarkoittaa striimaus-ilmiön teknistä puolta, dataa ja sitä miten, mistä ja mihin se liikkuu, kun taas striimauksella käsitettäisiin myös suoratoistosta syntyviä merkityksiä, kuten ilmiöksi muodostuvaa striimaajaa ja tämän ympärille kehkeytyvää kulttuurillista kuhinaa. Puhutellessa suoratoiston lähettäjiä striimaajina ja lähetyiskanavia sekä lähetyksiä striimeinä, ne sisällyttävät itseensä

kaikki suoratoistoon ja striimaukseen liittyvät osa-alueet. Suoratoisto-termi varattakoon siis siihen, kun tarkastellaan dataa itsessään ja sen teknisiä Aspekteja.

3.2. Videopelit striimauksen kohteena

Striimaus alkoi popularisoitumaan 1990-luvulla nopeampien ja halvempien internet-yhteyksien, tehokkaampien tietokoneiden sekä web-kameroiden myötä. Hiljalleen tapahtumien ja ohjelmien lähettäminen internetin välityksellä alkoi olemaan taloudellisesta kiinnostavaa yrityksille. Yksityishenkilöille ja amatööreille muutos oli nopeampaa ja 90-luvulta lähtien esimerkiksi eroottisista camgirl-striimeistä muodostui ilmiö ja työnmuoto. (Senft, 2008)

Striimaus ei ilmestynyt tyhjästä. Jo ennen kaikille avoimia striimipalveluita videopelikuvaa tallennettiin ja katsottiin monenlaisten palvelujen, kuten Youtuben, kautta. Monet pelit, kuten Starcraft, mahdollistivat myös pelinsisäisen katsomisen erityisen katsoja-moodin kautta. Pelien analysointi, kommentointi ja jakaminen olivat siis läsnä jo ennen striimausta, muttei reaaliaikaisesti ja paljon pienemmässä skaalassa. (T. L. Taylor, 2012, sivut 199–200)

Videopelit muodostuivat tärkeäksi striimauksen osa-alueeksi vasta 2000-luvulta lähtien ja suuremmaksi bisnekseksi vasta 2010-luvulta eteenpäin. Nykyään erilaisten kanavien määrä on huikea, mutta yleisesti ottaen yksityishenkilöt striimaavat pelaamistaan vapaamuotoisemmin kuin yritykset ja muut kaupalliset toimijat, jotka käyttävät tiukempia aikatauluja sekä vakiintuneita ohjelmatyyppejä (wsc.battlenet.net; majorleaguegaming.com). Katsojamääriltään merkittävin videopelien striimausmuoto on ehdottomasti kilpapelaaminen. Katsojaennätys on tällä hetkellä **Riot Games** -pelistudion *League of Legends* -pelin vuoden 2017 maailmanmestaruuskisoilla, joita seurasi yli 100 miljoonaa ihmistä (esc.watch, 2017). Samanaikaisia katsojia yhdellä striimillä on parhaimmillaan ollut yli miljoona *Counter-Strike: GO* (Valve Corporation, 2012) eLeague-turnauksen loppuottelun aikana (esportobserver.com, 2018).

Jokapäiväistä suoratoistoa harjoittavat yksityishenkilöt, joista suosituimmat elättävät tällä itsensä. Eniten katsojia keräävät striimaajat ovat yleensä joko suosittuja ammattipelaajia, selostajia, pelinkehittäjiä tai turnausjärjestäjiä, mutta myös viihdepitoista materiaalia julkaisevia yksityishenkilöitä (socialblade.com).

On syytä mainita erillisesti, että videopelien kilpaa pelaaminen on hyvin olennainen osa striimauskulttuuria. Esports-termillä yleisesti kutsuttu, mutta tässä gradussa kilpapelaamisena¹¹ puhuteltu ilmiö, on jatkuvasti kasvava ja yksi tärkeimmistä syistä siihen, että videopelaamista katsotaan. Kilpapelaaminen on itsessään massiivinen aihe ja se kytkeytyy hieman erilaisiin aihealueisiin (kuten kilpaileminen ja urheilu) kuin muut videopelistriimauksen osa-alueet.

Kilpapelaaminen ja sen katsominen ei ole keskiössä tässä tutkielmassa, mutta sen merkitys striimauskulttuurissa on pidettävä mielessä vähintäänkin silloin, kun ajatellaan merkityksiä, joita ihmiset hakevat striimisisällöistä – toisin sanottuna esimerkit, joita käytän, eivät välttämättä edusta videopelistriimaamisen seuratuimpia muotoja, sillä niiden tehtävä on pikemminkin havainnollistaa striimaamisesta löytyviä elementtejä, käsitteitä ja pelaamisen sekä pelin määritelmiä kyseenalaistavia rakenteita.

Striimaamisen helppouden ja avoimuuden vuoksi amatööristriimejä on paljon. Nämä striimit ovat lähes aina persoonavetoisia ja konventioiltaan vaihtelevia. Kuten ammattiselostajat omilla kanavillaan, suosittu amatööristriimaajat kommunikoivat ahkerasti katsojensa kanssa sekä ottavat näiden ehdotuksia vastaan pelattavan pelin valinnasta alkaen.

Ennen striimauspalveluiden kehittymistä Youtube oli ehdottomasti suosituin alusta audiovisuaaliselle pelisisällölle. Youtube ei ole kuitenkaan pyrkinyt aktiivisesti mukaan reaaliaikaisen striimauksen kentälle kuin vasta lähivuosina, joten striimauskulttuuri mahdollistui isommassa skaalassa vasta sitä varten rakennettujen palveluiden myötä, joihin esimerkiksi Twitch.tv lukeutuu. Palvelut kuten Twitch.tv antavat striimaajalle mahdollisuuden esittää yhtiön kanssa mainossopimuksen solmineiden yhteistyökumppaneiden mainoksia, joista maksetaan katsojamäärään perustuva korvaus striimaajalle (twitchmediagroup.com; reddit.com). Tämä on osaltaan mahdollistanut striimaamisen kokopäivätyönä yksityishenkilöille.

Käytän tutkielmassani Twitch.tv-palvelua esimerkkinä, koska se on ehdoton markkinajohtaja länsimaalaisten (englanninkielisten) videopelien striimauspalvelujen joukossa. Muitakin striimauspalveluita on (esimerkiksi Googlen Youtube Gaming- ja

¹¹ Terminä eSports jatkaa samalla linjalla epäselvyydessä itse peli-käsitteen kanssa. Esports-termin ongelmaisuutta on avannut muun muassa Veli-Matti Karhulahti (2017).

Facebookin gg-palvelu) ja varsinkin Aasiassa striimimarkkinat pyörivät muidenkin palveluiden ympärillä.

Suurin osa striimeistä ei kerää enempää kuin pari samanaikaista katsojaa. Katsojat hakeutuvatkin yleensä suosituimpien kanavien pariin, jolloin huomattava osa kanavista jää ilman merkittäviä katsojalukuja. Striimausta onkin vaikea pitää kovinkaan varmana tai helppona julkisuuden tai työnteon muotona, sillä tarjonta ja kysyntä eivät välttämättä kohtaa toisiaan. Tämä on hyvä pitää mielessä, kun käsitellään suurtapahtumien striimejä tai suosittuja striimaajia, sillä ne ovat vain murto-osa striimauksen kirjosta, joskin ne ovat katsojamäärissä mitattuina tärkeimpiä.

Tilanne myötäilee siis hyvin vahvasti sosiaalisten medioiden, kuten Facebookin, Instagramin tai Youtuben tilannetta, kun tarkastellaan yksityishenkilöiden mahdollisuuksia työllistää itsensä tai kerätä merkittäviä katsojalukuja. Kuluttajien näkemä vaiva ja työ ovat kaiken ytimessä. Osallistumiskynnyksen ollessa hyvin pieni, sisältömäärät kasvavat valtaviksi. Mieliptidevaikuttajan asemaan pääsy on vaikeaa ja muutamien onnekkaiden lisäksi suosituimmat hahmot ovat tunnettuja persoonia pelikulttuurin piiristä jo ennen striimaamisuraansa.

3.3. Twitch.tv – striimauspalvelu kaiken keskiössä

Heti Twitchin etusivulle tultaessa käyttäjälle aukeaa promootiossa oleva ”featured broadcaster” striimi. Nämä voivat olla Twitchin työntekijöiden valitsemia striimejä tai isompien yritysten sisältöjä esimerkiksi peliturnausten muodossa. Yksittäisten striimaajien ei tarvitse maksaa etusivulle pääsystä, tosin mitään varmaa tapaa saada tätä ilmaista näkyvyyttä ei ole. Promotoitujen peliturnausten ja vastaavien tapahtumien voidaan olettaa olevan maksettua sisältöä. Näkyvillä on myös suosituksia katsojalle tämän aikaisemman katsomishistorian perusteella (vaatii sisäänkirjautumisen), suosituksia erilaisista striimikanavista sekä peleistä mitä katsoa.

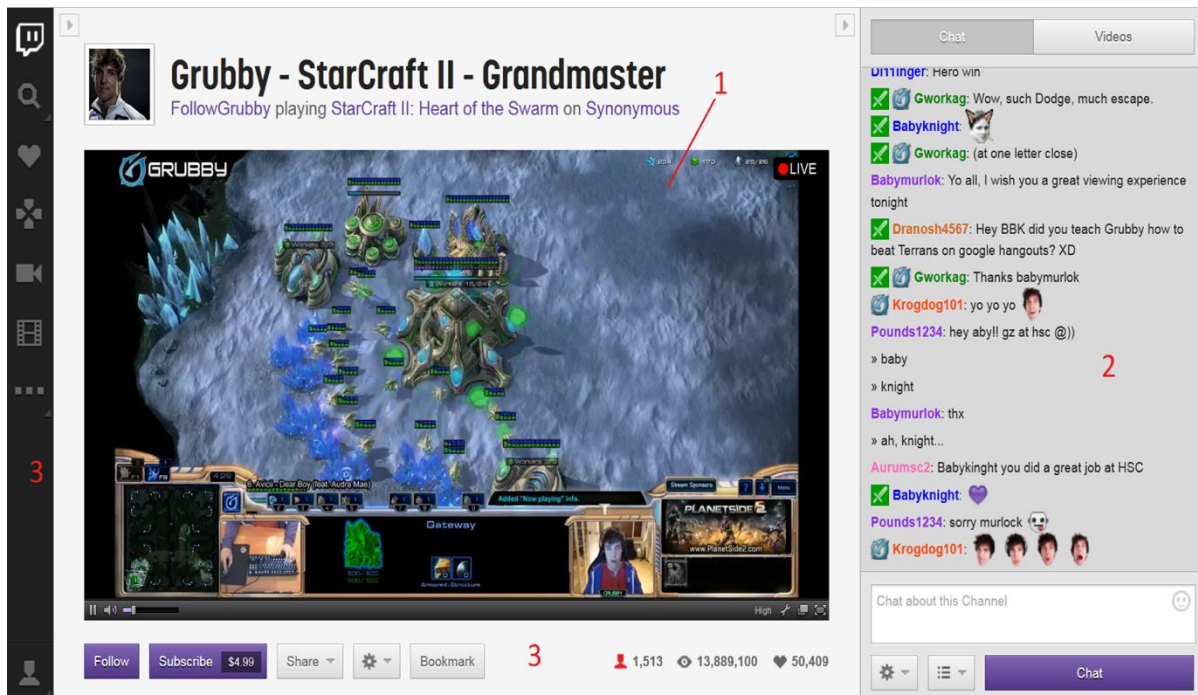
Etusivulta striimien ääreen pääsee navigoimalla Browse-sivun kategorioiden kautta: pelit, yhteisöt, suosituimmat yksittäiset striimit, luova (musiikki, kuvankäsittely etc.) sekä Twitchin suosittelat (automaattisesti katsomishistorian perusteella). Kategoriat ovat jaettuina alakategorioihin (esimerkiksi eri peleihin), jotka ovat katsojamäärien perusteella järjestetty. Itse kategorioiden sisällä sijaitsevat striimit ovat myös katsojamäärään perustuen järjestyksessä. Eniten katsojia omaava striimi on

kategorian sisällä siis ensimmäisenä, toinen toisena ja niin edelleen. Parhaiten edustettuina ovat siis eniten katsojia keräävät striimit.

Jokaisella striimaajalla on palvelussa oma kanavansa/kotisivunsa, josta tämän striimit ovat katsottavissa niin livenä kuin tallenteinakin. Tyypillisen videopelistriimin konkreettisia osa-alueita on kolme. Osa-alueiden sisältö ja merkitykset vaihtelevat striimauspalvelun ja striimaajan tekemien valintojen pohjalta. Erittelin striimin konkreettiset osa-alueet artikkelissani *Videopelaamisen raja-aitoja horjuttamassa. Kilpapelaaminen ja katsojuuden kokemukset (2015)* seuraavanlaisesti:

- 1. Suoratoistettu audio- ja videosisältö. Tämä sisältö on striimaajan tietokoneruudulta kopioitua pelikuvaa, johon on mahdollisesti upotettu graafisia elementtejä. Nämä elementit sisältävät perustietoja kuten striimaajan nimen, joukkueen sekä mahdolliset sponsorit. Monet striimaajat käyttävät (web)kameraa itsensä tai näppäimistönsä kuvaamiseen, josta muodostuva videokuva upotetaan staattisten elementtien joukkoon tai asetetaan mahdollisimman vähän pelikuvaa peittävään kohtaan itse videosisältöä. Striimaajan tietokoneen tehokkuus, striimauspalvelun serverien toimivuus ja käyttöaste sekä katsojan nettiyhteyden nopeus määrittävät mikä kuvanlaatu on toimivin. Katsoja pystyy itse säätämään kuvanlaadun tasoa videon yhteydestä löytyvistä asetuksista. Striimaaja pystyy muokkamaan sisältöä mielensä mukaan ja esimerkiksi lisäämään lähetykseen toisen striimaajan video- ja audiosisältöä.*
- 2. Chat. Reaaliaikainen chat mahdollistaa katsojien keskinäisen keskustelun lisäksi myös striimaajan kanssakäymisen katsojiensa kanssa tekstin välityksellä. Käytettävä palvelu, kuten Twitch.tv, määrittää chatin ominaisuudet, johon kuuluu yleensä itse tekstinsyötön lisäksi liuta hymiöitä ja kuvia, joissa esiintyy usein myös suosituimpia striimaajia sekä meemejä. Striimaajan kanava on myös mahdollista tilata, joka tarkoittaa yleisesti 5-10 dollarin maksua vastaan saatavia pienimuotoisia etuja, kuten uniikkeja chat-ikoneita ja hymiöitä sekä striimaajan määrittelemiä lisäetuja, kuten mahdollisuuden pelata striimaajan kanssa (day9.tv). Tämä on mainostulojen sekä sponsorisopimusten lisäksi yksi striimaajan tulonlähteistä. Chatin voi myös piilottaa näkyvistä.*

3. *Oheistiedot ja asetukset. Videon ja chatin lisäksi kanavan yhteydessä (yleensä itse videokuvan alapuolella) on esillä mahdollisuus jakaa striimi sosiaaliseen mediaan (Facebook, Twitter etc.) sekä liuta striimin perustietoja kuten tilaaja- sekä katsojamäärät. Striimipalvelusta riippuen sivulta voi löytyä muun muassa palvelun omia suosituksia ja hyperlinkkejä sekä katsojan striimipalveluun tekemän tilin asetuksia (esim. mahdollisuus lisätä striimi omiin suosikkeihin).*



1.1: Ruutukaappaus Manuel "Grubby" Schenkuizenin striimistä (Twitch.tv). Kuvaan merkitty punaisella edellä mainitut osa-alueet. Kuvan ulkopuolelle (alaspäin rullaamalla) jäi Facebook ja Twitter-linkit sekä About Me -osio ja usein kysytyt kysymykset.

Tämä jaottelu on edelleen pätevä, vaikka Twitch onkin saanut vuoden 2015 jälkeen myös uudenlaisia toimintoja. **Miia Siuntila** käsittelee striimaamisen ja sen katsomisen pelillistämisyrittämiä artikkelissaan *the gamification of gaming stream* (tulossa). Siuntilan mukaan Twitchin kautta striimaamalla voi muun muassa saada saavutuksia (yleisesti käytetään englanninkielistä termiä achievements) samaan tapaan kuin Valven Steam-, Microsoftin Xbox Live- ja Sony'n Playstation Network-palveluissa. Striimaajan saavutukset eivät ole näkyvillä muille kuin hänelle itselleen, jolloin näitä voidaan pitää videopeleille tyypillisinä tavoitteina (eikä esimerkiksi katsojamäärän kasvattamiseen suoraan tähtävinä taloudellisina tekijöinä).

Twitch kannustaa ihmisiä siis striimaamaan videopeleistä tutuin keinoin eikä vain esimerkiksi parempien mainosmahdollisuuksien tai ansaintamallien turvin.

Sen lisäksi, että striimaaja voi suoraan kommunikoida katsojiensa kanssa ja pelillistää näitä tätä kautta, Twitchin chat mahdollistaa monenlaisia mahdollisuuksia peleistä tuttuun ominaisuuksien käyttöön katsomiskontekstissa. Siuntila mainitsee esimerkkeinä kolme botti-ohjelmaa, jotka voivat muun muassa pyörittää chatissa minipelejä, joihin katsojat voivat osallistua komennoin ja fraasein. Katsojat voivat esimerkiksi lyödä vetoa erilaisista asioista (ei oikeaan rahaan kytköksissä olevilla) pisteillä.

Määrittelemieni striimin osa-alueiden laajuus vaihtelee ja esimerkiksi chatin aktiivisuus on hyvin striimikohtaista – tämä siis, jos chat on käytössä ollenkaan. Myös suoratoistettava video- ja audio-data ovat pitkälti käyttäjän muokattavissa, joskin striimauspalvelun ehtojen puitteissa.

Se, kuinka striimejä kulutetaan, ei välttämättä noudata striimipalvelun tai striimaajan oletusta. Katsoja siis päättää, miten hän striimauspalveluita käyttää sekä miten hän niitä seuraa. Jossain määrin striimin katsomiskokemus seuraa siis itse pelikokemusta kinesteettisen ja kognitiivisen toiminnan vaihtelevuudessa. Juuri aktiivisen katsojuuden mahdollisuus sekä striimauksen mahdollistama nopea kommunikaatio erottavat striimaamisen muunlaisesta katsomista.

3.4. Twitch.tv yrityksenä ja kulttuurina

Perusajatuksenaan Twitch.tv välittää kuluttajilta (ja yrityksiltä) kuluttajille videopeli- ja viihdesisältöä suoratoistona eli sen voidaan ajatella olevan osa modernia alustataloutta. Twitch ei siis pääasiallisesti luo itse mitään sisältöä. Liiketaloudellisesti tarkasteltuna Twitch.tv pyrkii rahoittamaan toimintansa ja tuottamaan voittoa mainostuloilla sekä kuluttajille tarjottavilla maksullisilla lisäpalveluilla. Palveluna Twitch.tv on tyypillinen nykyaikainen digitaalinen tuote – sen perussisältö on ilmaista, mutta maksamalla kuukausimaksun (ja/tai niin sanottuja mikromaksuja yksittäisistä lisäpalveluista), kuluttaja saa käsiinsä erilaisia lisäpalveluita. Kuluttaja voi myös tukea rahallisesti valitsemiaan striimaajia, josta Twitch ottaa oman prosenttiosuutensa. Mainostus toimii Twitchin tärkeimpänä tulonlähteenä.

Analysoidessa Twitch.tv-palvelua, on hyvä muistaa, että käyttäjät eivät välttämättä ole tekemisissä itse sivuston ja sen toimintojen kanssa kovin kiinteästi. Twitch-striimeihin voi navigoida monin eri tavoin (esimerkiksi palvelun etusivulla ei tarvitse käydä

koskaan, vaikka katsoisi päivittäin striimejä) ja ne voivat olla upotettuina mille sivustoille vain (esimerkiksi striimaajan henkilökohtaiselle nettisivulle tai Facebook-aikajanelle). Vaikkapa Facebookin kautta katsottuna Twitch-striimit käyttävät Facebookin omaa kommentointitapaa, joskin tuplaklikkaamalla itse striimiä pääsee striimin Twitch-sivulle. Striimin konkreettiset osa-alueet voivat siis vaihdella riippuen siitä, minkä sivuston kautta striimiä seurataan. Striimisisältöä käytetään myös kännyköiden ja tablettien kautta, jolloin käyttäjäkokemus ja -ympäristö ovat omanlaisensa.

Striimien sosiaaliset ja fenomenologiset ulottuvuudet eivät siis ole samanlaisia kaikille. Eroavaisuuksia syntyy jo ennen kuin otetaan huomioon sisällöntekijän tai katsojan oman sosiaalisuuden, luonteen tai mieltymysten luomat merkityserot. Koska Twitchillä ei ole suoraa vaikutusta sisällön laatuun, tyyppiin tai määrään, on mielenkiintoista tarkastella sitä, miten Twitch ohjailee sekä kannustaa niin sisällönluoja luomaan sisältöä kuin kuluttajia kuluttamaan sitä.

Sisällönluojan näkökulmasta Twitch.tv näyttäytyy varsin avoimena palveluna. Joulukuussa 2016 lanseeratun IRL-kategorian myötä omaa elämäänsä (vrt. videobloggaajat) striimaavat ovat myös saaneet luvan käyttää palvelua. Vaikka pääpaino on poikkeuksetta videopelisisällössä, Twitch vähintäänkin mahdollistaa muunlaisen sisällön striimaamisen palvelussaan.

Palvelun kautta ei voi kuitenkaan striimata ihan mitä tahansa ja Twitch pidättää itsellään oikeuden pysäyttää tai poistaa striimejä, jos ne eivät noudata palvelun ohjesääntöjä. Kiellettyjen aiheiden lista on tyypillinen: rikollista, pornografista ja äärimmäisen väkivaltaista sisältöä ei saa näyttää. Pelien kohdalla tämä tarkoittaa Yhdysvalloissa käytetyn ESRB-ikäraja järjestelmän ”adults only” (18+) pelien kieltämistä. Muuten ikärajojen valvominen ei ole Twitchissä esillä, sillä palvelua käyttääkseen tarvitsee olla 13-vuotias, vaikka pelit voivat olla mature-luokituksen (yli 17-vuotiaat) saaneita. (Twitch.tv, 2018)

Tekijänoikeudellista tilannetta videopelistriimauksessa voidaan kuvailla epämääräiseksi. Äänitetyn ja julkaistun musiikin käyttäminen striimatessa on kiellettyä ilman asianmukaisia lupia, mutta kun kyse tulee itse videopeleistä, joita striimataan, on tilanne hieman erikoinen. Periaatteessa mitään videopeliä ei voi striimata ilman tekijänoikeuksien hallitsemista tai käyttö lupaa. Toisin sanoin käytännössä kaikki

sisältö, mitä Twitch tarjoaa, rikkoo tekijänoikeuksia, ainakin jos pelintekijä näkee striimaamisen haitalliseksi. Tekijänoikeusongelmia nousee esiin aina silloin tällöin, esimerkiksi Nintendon kieltäessä *Super Smash Bros Melee* -pelin (Hal Laboratory, 2001) turnauksen striimaamisen vuonna 2013 (arstechnica.com, 2013). Loppujen lopuksi turnaus järjestettiin, mutta ilman otteluiden striimausta.

Videopelien striimauksen tekijänoikeusongelmat nousevat esiin juuri kilpapelamaiskontekstissa. Esimerkiksi olympialaislajin statusta videopelit eivät tällä haavaa voi saada, sillä olympialajien tulee olla pohjimmiltaan avoimia eli ei minkään entiteetin omistuksessa. (Karhulahti, 2017)

Twitch käyttää tekijänoikeudellisen musiikin tunnistamiseen automaattista järjestelmää, mutta tämä järjestelmä mykistää tekijänoikeudellisen materiaalin vain tallenteista. Automaattisten järjestelmien ongelmista kertonee se, että myös pelinsisäinen musiikki mykistyy järjestelmän toimesta, jos se näkee sen tekijänoikeudelliseksi materiaaliksi. Twitch on esimerkiksi mykistänyt omaa sisältöään.

Käytännössä pelintekijöiden suhtautumista striimaamiseen voi luonnehtia neutraaliksi. Striimaaminen nähdään yhtenä markkinoinnin muotona, jolla on mahdollista tavoittaa potentiaalisia ostajia. Peliteollisuudessa kilpailu on kovaa ja pelien markkinoinnilla on suuri vaikutus tuotteen tulokseen. On kuitenkin epäselvää, kuinka tehokasta markkinointia videopelien striimaus on: esimerkkejä hiteiksi muodostuneista indie-peleistä on lukuisia, mutta konkreettisia tilastoja on harvakseltaan saatavilla. Jotkut pelit voivat soveltua hyvinkin striimattaviksi, mutta striimauksen hyöty markkinoinnissa ei ole ilmiselvää.

Tarinalliset, maksulliset ja vähäistä uudelleenpeluuarvoa sisältävät pelit ovat erilaisessa asemassa verrattuna maksuttomiin ja sisällöltään loputtomiin moninpeleihin verrattuna. Varsinkin kauhupelit ovat kaksinaisessa asemassa – haluaako katsoja ostaa kauhupelin, jonka pelilliset käänneet ja tarinan hän on nähnyt etukäteen, kun iso osa pelin viehätystä perustuu juuri tietämättömyydestä kumpuavaan jännitykseen?

Toisaalta on mahdollista, että vaikka pelinkehittäjät eivät haluaisi peliänsä striimattavan, voi sen estäminen olla liian vaivalloista. Twitchillä ei ole mitään automaattista tapaa sensuroida videosisältöä, joten tekijänoikeuksia rikkovan sisällön poistaminen tapahtuu manuaalisesti työntekijöiden toimesta, joka on riippuvainen

tekijänoikeuskanteluista (tekijänoikeuden haltijan toimesta) tai striimin katsojien raportoimasta epäsovinnaisesta sisällöstä.

Tällä hetkellä tekijänoikeusongelmat koskevat lähinnä julkaisemattomia pelejä, jotka ovat esimerkiksi Alpha-testivaiheessa rajoitetun pelaajajoukon testattavana. Striimauksen tekijänoikeudellinen kenttä muuntautuu kuitenkin jatkuvasti ja Twitch, Facebook sekä muut palveluntarjoajat ovatkin aktivoituneet erilaisten lisensointisopimusten laatimisessa, sillä striimaamisen taloudellisen painoarvon lisääntyessä myös tekijänoikeudellisten asioiden merkitys kasvaa. Tällä hetkellä tilanne tarkoittaa sitä, että suosittuja kilpaa pelattavia monipelejä tekevät pelistudiot lisensoivat kisojaan tietyille palveluille (venturebeat.com, 2017).

Striimaavien yksityishenkilöiden kohdalla kyse on riskin ja hyödyn tasapainottamisesta. Erittäin monet striimaajat käyttävät tekijänoikeuksien alaista musiikkia lainvastaisesti, sillä katsojia miellyttävän musiikin soittaminen on riskiin nähden fiksua. Mitä suosittumpi striimaaja on ja mitä tärkeämpi osa striimaaminen on striimaajan tuloja, sitä vaarallisemmaksi tekijänoikeudellisen musiikin soittaminen tulee, sillä lopputuloksena voi olla striimin sulkeminen ulos palvelusta. Itse videopelien kanssa tilanne toimii lähes päinvastaisesti – ketään ei tunnu kiinnostavan, jos pienitoiminen striimaaja striimaa videopeliä, mutta mitä isomman yleisön striimaaja saavuttaa, sitä hanakammin pelintekijät *haluavat* pelinsä striimaajan pelattavaksi. Tekijänoikeudelliset asiat eivät ole tämän tutkielman keskiössä, mutta on mielenkiintoista nähdä erilaisten tekijänoikeudellisten tuotteiden (musiikin ja pelien) keskinäiset eroavaisuudet saman palvelun sisällä ja jopa samanaikaisesti kulutettuina.

Twitchissä kiellettyä on myös väkivaltainen, uhkaava, rasistinen tai huijaava käytös itse striimaajan osalta. Tarinoita palveluista estetyistä käyttäjistä on monia, mutta Twitchin (tapahtuma-aikaan Justin.tv) kannalta merkittävimmäksi tapahtumaksi muodostui käyttäjä Abraham K. Biggsin itsemurha striimiyleisön edessä (Telegraph.co.uk, 2008). Twitchin säännöt määrittelevät tarkasti niin striimaajien kuin käyttäjienkin mahdollisuuksia, mutta näistä jälkimmäisiä on huomattavasti hankalampi hallita suuren volyymin sekä uuden käyttäjätilin luomisen helppouden vuoksi.

Runescape-roolipelin (Jagex, 2001) striimaajana aloittanut **Paul "Ice Poseidon" Denino** on kasvanut yhdeksi suurimmista IRL-kategorian striimauspersoonista. Hän on myös jatkuvasti erilaisten häirintäyritysten ja ilkeiden kohteena. Deninon katsojat

ovat muun muassa keskeyttäneet hänen striiminsä kymmeniä kertoja hälyttämällä paikalle poliisin SWAT-ryhmän tekaistujen vaaratilanteiden varjolla. Ehkäpä räikein esimerkki häirinnästä tapahtui joulukuussa 2017 kun Denino poistettiin lentokoneesta tekaistun pommiuhkauksen vuoksi (motherboard.com, 2017). Kyseinen tapaus nousi päivän isoimmaksi aiheeksi yhdysvaltalaismedioissa. Myös Twitch veti tapauksesta omat johtopäätöksensä ja eväsi Deninon käyttäjätilin palvelusta lopullisesti.

Denino on mielenkiintoinen tapaus siinä mielessä, että hän ei välttämättä itse tee mitään sääntöjen vastaista, mutta hänen striiminsä ympärille on kehkeytnyt (enemmän tai vähemmän Deninon äkkiväärän käytöksen vuoksi) katsojakulttuuri, joka seuraa hänen kanavaansa juuri omituisten ja vaarallisten tilanteiden vuoksi. Kenen vastuulla on, jos katsojat häiritsevät poliisityötä tai soittavat sadoittain pilapuheluita yritykselle, jossa Denino on striimissään asioinut? Denino ei voi olla suoraan vastuussa katsojiensa tekemisistä, mutta toisaalta hän on myös hyötynyt näiden aiheuttamista tilanteista saaden entistä enemmän katsojia. Twitch veti rajan lentokonepommiuhkaukseen, mutta syyppää sattuneeseen oli Deninon katsojakulttuurissa, joka jopa odottaa vastaavanlaisia tilanteita tapahtuvan.

Se, missä määrin Denino itse rakentaa ja lietsoo katsojakulttuurinsa käyttäytymistä, on vaikea määritellä. Joka tapauksessa, jos Twitch.tv mielii alati kasvavasta videopelistriimauksesta ilmiön itsensä ulkopuolella hyväksytyyn kulttuurimuodon, katsojalähtöinen trollaus on ongelma. Esimerkiksi sukupuoleen perustuva syrjintä ja kiusaaminen ovat jatkuvasti puheenaiheena videopelikulttuurissa ja voidaan olettaa, että esimerkiksi naispuolisten katsojien viihtyvyys kärsii, jos seurattavat striimit aiheuttavat tai kamppailevat sovinnin kanssa.

Denino on ääriesimerkki, mutta hän osoittaa selvästi sen, miten vahvasti sosiaalisuus on läsnä striimaukulttuurissa. Kyse on samantyyppisestä sosiaalisesta käyttäytymisestä, mitä blogien lukijat, youtube-videobloggaajat tai keskustelupalstat ovat tarjonneet jo iät ajan. Se, että striimaukulttuuri pyörii vahvasti videopelien ympärillä, antaa tälle omalaatuisen leimansa videopelaamisen muodossa, mutta se on silti vain osa-alue laajemmassa digi-sosiaalisten joukkopalveluiden kirjossa.

Videopelihistoriaa vasten peilaten videopelaamisen nouseminen isoksi osa-alueeksi striimausta on melkein itsestään selvää – videopelaajat ovat harjoitelleet digi-sosiaalista käyttäytymistä ventovieraiden kanssa ja erilaisissa virtuaaliympäristöissä jo

1990-luvulta saakka, joten striimipalveluiden omaksuminen osaksi omaa digitaalista käyttäytymistä ei ole sinänsä yllätys.

4. Pelillistettyä katsomista

Videopelien katsominen itse pelaamatta on mahdollisuus, joka on aina ollut läsnä videopelaamisessa. Nykyään katsojan läsnäolo on striimaamisen kautta jatkuvaa ja se muokkaa pelin ja pelaajan käsitteellisiä asemia. Pelaajaa voidaan esimerkiksi määritellä viihdyttäjän roolin kautta kun myös katsojuus otetaan huomioon.

Muistaen aikaisemmassa luvussa hahmotellut Twitchin käyttöliittymän mahdollisuudet sekä palvelun luoman kulttuuriympäristön, voimme tutkia, kuinka ihmiset asettuvat striimausilmiön puitteisiin sekä määritelmiimme pelistä ja pelaamisesta. Lähtökohta striimauksen ihmisläheisemmälle ymmärtämiselle on sen tarkastelu eri roolien ja positoiden kautta, joita ihmiset täyttävät ja toteuttavat. Määritellyt positiot helpottavat myös niiden analysointia muun muassa motivaatiotekijöiden kautta.

Inklusiiviseen skaala-ajatteluun perustuvan peli-käsityksen kautta myös striimikatsojuutta voidaan tarkastella sen pelinkaltaiset elementit huomioiden. Striimikatsojuus käsitetään pelillistetyksi toiminnaksi, joka on elimellisesti kiinni pelaamisessa muutenkin kuin konkreettisesti katsottavana olevan videopelin kautta.

4.1. Katsominen ja yleisöys – videopelaamisen unohdetut puolet

Videopelien katsominen ja katsomiseen liittyvät merkitykset läpäisevät koko videopelihistorian (Juul 2009, 20 & 120–127; Swalwell 2011,14–17; Borowy & Jin 2013, 2254–2274). Jo kolikkopelejä sekä -pelihallikäyttäjyymistä on tutkittu¹² laajasti myös (pelihallissa paikalla olevan) yleisön ja tämän aiheuttamien vaikutuksien kautta. Tästä näkökulmasta tarkasteltuna videopelistriimauksen suosio hahmottuu selkeästi. Monet esimerkiksi jakavat muistoja siskon tai veljen pelaamisen seuraamisesta tai kolikkopelihalleista, joissa taidokkaimmat pelaajat keräsivät yleisön ympärillensä (Taylor 2012, sivut 3–4,184–200).

Kysymys ei siis ole siitä, ovatko videopelit katsojaa kiinnostavia tai seurattavaksi sopivia, vaan siitä, miten katsojuus rakentuu ja tapahtuu videopelikontekstissa. Vahvasti teknologiseen kehitykseen kytköksissä olevina tuotteina videopelien

¹² Tutustu esimerkiksi: Aoyama & Izushi 2003; Colwell & Kato 2005; McMillan 2010; Harper 2014).

katsoisuus – tai pikimmiten yleisöys - on tullut arkipäiväiseksi vasta tarpeeksi tehokkaiden tietokoneiden ja luotettavien internet-yhteyksien kautta. Siirtymä yksittäisistä katsojista merkittäviksi yleisöiksi on tapahtunut juuri teknologisen kehityksen ansioista.

Etelä-Koreassa on toiminut jo 2000-luvun taitteesta asti pelkästään videopelisisällölle omistautuneita kaapelitelevisiokanavia. Isoimmat turnaukset houkuttelivat jo 2000-luvun taitteessa stadioneita täyttäviä yleisöjä. Etelä-korealaiset ammattipelaajat ovat maassa julkkiksia ja mahtuvat samalle sohvalle keskusteluohjelmiin näyttelijöiden ja urheilijoiden kanssa. Myöskin maan hallitus on tukenut ammattipelaamista tekemällä yhteistyötä eri peliorganisaatioiden kanssa (ja pitämällä yllä armeijan omaa kilpapelipaikkaa). Etelä-Korea on kutkuttava esimerkki siitä, miten kouriintuntuvalla tavalla videopelikulttuuri voi olla osa valtavirtaa, kun lähes koko kansalla on äärimmäisen nopea nettiliittymä ja ammatti- sekä harrastepelaaminen nähdään jossain määrin itseisarvoisena. Etelä-Koreassa katsoisuus ei ole kuriositeetti, vaan itsestään selvä osa videopelikulttuuria. (McCrea, 2009)

Etelä-Koreassa videopelaamisen asema ja sen suosio viestittävät siitä, että roolit ja niiden rajat, jotka ihminen omaksuu videopelikulttuuria kuluttaessaan, voivat rakentua monin tavoin. Videopelien katsoisuuden sekä yleisöyden sisällyttäminen peleihin laajemmassa mittakaavassa avaa pelaamista uudelta näkökulmasta.

Pelaaminen voidaan nähdä kamppailuna tai tasapainoiluna aktiivisen ja passiivisen kulutuksen välillä ja pelaajan voi nähdä asettuvan erilaisiin rooleihin limittäin ja lyhyen ajanjaksojen sisällä. Tämän huomion teki myös Paul Newman jo 2000-luvun alussa, jolloin hän määritteli videopelaajalle erilaisia interaktiotasoja, joissa tämä pelatessaan liikkuu. Newman myös tiedosti pelaamisen sisältävän erityislaatuista roolijakoa – pelaajan vieressä istuva katsoja saattoi esimerkiksi osallistua ongelmanratkontaan aivan yhtä intensiivisesti kuin pelaaja itse. (2002, 2004)

Newmanin ajatukset ovat osuvia edelleen, joskin interaktio ei kuvaa pelaamista parhaimmalla mahdollisella tavalla. Päivitettynä Newmanin teesit puhuvat pelaajan vallasta sekä aktiivisuudesta; pelaaja liikkuu voimattoman sivustakatsojan ja aktiivisen toimijan skaalalla, ja kun hänellä on valtaa, se kohdistuu osaan pelin sisällöstä, muun jäädessä pelaajan vallan ulottumattomiin.

Tämä roolien välinen tasapainoilu on videopelihistorian läpi leikkaavaa ja läsnä lähes aina; oli kyse sitten *Tomb Raider* -pelisarjan (Core Design, 1996-2006, Crystal Dynamics 2006-) ”cut-sceneistä”, jotka edistävät tarinaa dialogin ja elokuvamaisen kerronnan keinoin, tai *Majesty*-roolipelin (Cyberlore Studios, 2000) kaltaisista tapauksista, joissa itse pelihahmoja ei voi kontrolloida suoraan, näille voi antaa vain ohjeita, joita nämä noudattavat tai eivät.

Videopeleille on siis luonteenomaista, että pelaavan henkilön rooli poukkoilee tarkkailijan ja suoran agentuurin välillä. Se, kuinka paljon roolit vaihtelevat ja limittyvät, on kiinni pelintekijöistä, peligenrestä ja pelille tarkoitetusta päämäärästä. Tästä ei itsessään vielä riitä pelaajan roolin määrittämiseen, sillä pelaamisen ollessa osallistavaa ja valtauttavaa tekemistä, pelaaja pystyy itse päättämään, kuinka aktiivisen roolin hän ottaa.

Kuten aikaisemmin mainittu *Dear Esther*, useat indie-pelit ovat venyttäneet tarinallisten videopelien käsitettä hyvinkin pitkälle, asemoiden pelaajan hyvin rajoitteiseen asemaan vallankäytön osalta. Pelaajien suhtautuminen tämän tapaisiin teoksiin nostaa esiin vastuun, joka peli-käsitteen muodostamisesta pelaajilla on suhteessa pelaamaansa peliin. Toisaalta pelaajat itse voivat myös määrittää, miten he monia pelejä pelaavat (pelisysteemin asettamien rajoitteiden puitteissa).

Pelaajan omaksuma pelityyli vaikuttaa siis pelin etenemiseen ja siitä kumpuaviin merkityksiin. Esimerkiksi *Football Manager* -pelisarjassa (Sports Interactive, 1982-) pelaaja asettuu jalkapallojoukkueen managerin rooliin päättäen lähes kaikesta joukkueeseen liittyvästä talousasioista pelitaktiikoihin ja kokoonpanoihin. Jalkapallo-ottelut peli näyttää reaaliaikaisesti, jolloin pelaaja voi tehdä strategisia ja taktisia päätöksiä eli esimerkiksi vaihtaa kenttäpelaajia. Peli antaa toisaalta myös mahdollisuuden olla katsomatta itse jalkapallo-otteluita näyttäen pelaajalle vain lopputuloksen ja tilastot kyseistä ottelusta, jolloin pelaajalla ei ole mahdollisuutta vaikuttaa reaaliaikaisesti pelin kulkuun.

Tässä esimerkissä pelaajalla on itsessään mahdollisuus valita roolinsa, valtansa ja eläytymisensä tason. Pelaaja voi valita ohittavansa itse ottelut, jotka vähentävät pelaajan osallistumista ja hieman myös vaikutusmahdollisuuksia voittoon. Tavallaan pelaaja voi valita pelaavansa peliä macro-näkökulmasta, ollen kiinnostunut joukkueen yleisestä pärjäämisestä ja pitkäaikaisista tavoitteista tai yleistävämmin ilmaistuna

kyseisen videopelin systeemin opettelusta. Micro-näkökulmasta lähestyttäessä pelaaja voi olla läsnä jokaisessa ottelussa, nähden pelaajien tekemät maalit tai muut tärkeät hetket. Pelaaja voi seurata nuoren ja ailahtelevaisen hyökkääjän uraa ja iloita tämän tekemästä voittomaalista pelin viimeisillä minuuteilla. Erilaisia pelitapoja on siis monta ja pelaaja loppukädessä asettaa itsensä siihen asemaan kuin haluaa pelin raamien puitteissa.

Kun pelaamis-käsitettä ei ajatella staattisena ja selvärajaisena, myös sen merkitys muuttuu ja sitä voi käyttää työvälineenä, joka auttaa sijoittamaan pelit pelikulttuuriin kentälle, eli kertomaan meille, minkälainen peli on pohjimmiltaan kyseessä. Kun pelaamista ajatellaan kulttuurina, myös peli-käsite on vuoropuhelussa kulttuurin muiden osa-alueiden kanssa, jolloin kaikki pelaamiseen liittyvät seikat määrittävät myös itse pelaamista, kuten vaikkapa pelaamisen katsominen. Tällä tavoin esimerkiksi aktiivisen osallistujan ja katsojan välinen ero ei ole peruste vastakkainasettelulle vaan juurikin erilaisille rooleille, joista peliä lähestytään.

Hedelmällinen tapa lähestyä pelaamista striimauskontekstissa onkin ajatella se kulttuurina ja kulttuurimuotona, sillä se mahdollistaa pelitutkimuksen monipuolisen hyödyntämisen sekä poikkitieteellisen lähestymistavan. Pelit ovat siis objekteja/sisältöjä, jotka toimivat kulttuurikentässä, jossa ne luovat merkityksiä, mutta niihin myös rakennetaan sellaisia pelaajien ja muiden kulttuurin osa-alueiden vaikutuksesta. Näin ollen videopelejä voi ja kannattaa käsitellä teksteinä, jolloin näihin voi hyödyntää esimerkiksi paratekstuaalisuuden käsitettä, tai niitä voi tutkia pelaajan ja katsojan katseen kautta (Consalvo 2009, 2–4, 8–9; Fernández-Vara 2015, 5–8; Atkins 2006).

Se, tulevatko käytettävät käsitteet ja teoriat mistä tieteenalasta, ei ole olennaista, vaan olennaista on, millä tavoin niitä voidaan soveltaa videopeleihin ja striimaukseen. Idea peli-käsitteestä häilyvänä ja asioita sisällyttävänä enemmän kuin ulos rajaavana suorastaan kutsuu poikkitieteellisiin lähestymistapoihin sekä ennakkoluulottomuuteen.

Kirjallisuudentutkija **Gerard Genette** määritteli paratekstin tekstiksi laajennetussa merkityksessä eli konteksti huomioiden. Esimerkiksi kirjassa fyysisesti sijaitsevat kirjailijan kuva, mainostekstit ja kansi muodostavat peritekstin, kun taas esimerkiksi kirjaa ympäröivässä mainoskampanjassa käytetty kirjailijan haastattelu sijoittuu epitekstin puolelle. Periteksti ja epiteksti muodostavat yhdessä itse tekstin

kokonaisuuden, joka ulottuu kauas itse tekstuaalisesta asiasisällöstä. Vaikka Genette itse rajaa paratekstin käytön lähinnä verbaaliseen tekstiin, on käsite sovellettavissa myös muihin mediamuotoihin (Jones 2008, sivu 10). (Genette, 1991)

Paratekstuaalisuutta voidaan ajatella työkaluna mediatuotteiden intertekstuaalisuuden ymmärtämiseen. Intertekstuaalisuus on tekstien limittymistä merkityksien kautta, joita ei voi ymmärtää tietämättä kytköksissä olevia osapuolia.

Mia Consalvon mukaan pelaajat eivät asetu helposti alakulttuureiksi ja hän asemoikin heidän toimiaan soveltaen **Pierre Bourdieun** (1983) kulttuuripääoma-käsitettä (engl. *Culture Capital*) pelipääoma-käsitteeksi (engl. *Gaming Capital*). Pelipääoma on tietoa ja kokemusta, joita pelaaja kerää kuluttaessaan videopelejä. Muiden videopelaajien kesken sosialisoidessa hän voi hyödyntää tätä pelipääomaa, mikä kytkee pelaajat yhteen enemmän tai vähemmän löyhäksi kulttuurijoukoksi. Consalvo näkee, että pelipääomaa kerrytetään olemalla kosketuksissa niin peri- kuin epitekstiin, jolloin paratekstuaalisuus asettuu tärkeäksi osaksi videopelien pelaamista. (2007, sivut 3–4, 25–27).

Pelipääoman kerryttäminen on jatkuva prosessi, joka tapahtuu pelikulttuurin kanssa kosketuksissa olemisesta – se ei ole siis välttämättä tietoista tai määrätietoista toimintaa, sillä motivaatiot pelaamiseen löytyvät useasti muualta, vaikkapa kinesteettisestä pelaamisen nautinnosta. Itse pelikokemusta ympäröivä paratekstuaalisuus ei ole vain keino myydä enemmän videopelejä, vaan se on monisäikeinen verkosto, joka vaikuttaa itse pelaamiskokemukseen ja ihmisten keskinäiseen sosialisoitumiseen. (Consalvo, 2009, sivut 3–48.)

Paratekstuaalisuutta ei voida pitää videopelien tai muunkaan digitaalisen median kohdalla staattisena käsitteenä. Jos esimerkiksi itse mediatuotteeksi määritellään striimaajan pelaama peli, on itse striimikin luettava paratekstin osaksi. Toisaalta striimilähetystä tai -kanavaa voidaan myös ajatella omana mediatuotteenaan, joten striimattava pelikin voi olla osa paratekstiä. On täysin mahdollista seurata striimaajaa, joka pelaa erilaisia pelejä, jotka eivät katsojaa lähtökohtaisesti edes kiinnosta. Vaikka paratekstuaalisuus onkin hyödyllinen käsite, sen käytössä täytyy huomioida, miten nykyaikaisessa transmediallisessa tuotteessa ei välttämättä ole kyse yhdestä mediatekstistä, johon paratekstuaalisuudella voidaan viitata. (Consalvo, 2017)

Esimerkiksi alun perin käsikonsolille suunnattuna pelinä aloittanut *Pokémon* on ilmiö, joka kattaa muun muassa satoja miljoonia kappaleita myyneen videopelisarjan, yli 800 jaksoa sisältävän animaationsarjan sekä keräilykorttipelin. Se, mikä osa Pokémon-ilmiötä sijoittuu paratekstiin ja mikä ei, on varsin yhdentekevää, jos kokonaisuutta ajatellaan eko- tai supersysteeminä, jossa kaikki myytävät tuotteet asettuvat keskenään paratekstuaalisiin suhteisiin ilman yksittäistä päätekstiä. Ongelmia paratekstin käsitteen käyttämisessä voi ilmetä myös yksittäisten digitaalisten tuotteiden suhteen, sillä aina ei ole selvää, miten digitaalinen tuote määrittyy; onko esimerkiksi striimin kyljessä oleva chat-huone olennainen osa itse striimin sisältöä vai sen paratekstuaalinen lisä?

Tämä huomioon ottaen paratekstuaalisuutta onkin hedelmällisintä käyttää striimikontekstissa katsoja- tai striimaajalähtöisenä ja dynaamisena käsitteenä. Jos katsoja on kiinnostunut jostain erityisestä videopelistä, hän voi etsiä käsiinsä paratekstissä sijaitsevan videopelistriimin, jossa kyseistä peliä pelataan. Hän voi keskustella aiheesta striimin chat-huoneessa tai seurata striimaajan antamaa vinkkiä, mistä pelin saa ostettua halvimmalla tavalla. Striimi voi nyt muuttua peritekstistä epitekstiksi, jos katsoja kyseisen striimaajan videopelisuorituksesta innostuneena palaa tämän pariin myöhemminkin.

Kohde, johon parateksti viittaa, voi siirtyä muidenkin medioiden kohdalla, esimerkiksi jos katsoja lopettaa televisiosarjan katsomisen, mutta jatkaa tästä tehdyn videopelin parissa tai sarjan fanifoorumeilla. Striimaamisen kohdalla paratekstuaalisuus on aktiivista, koska itse mediatuote voi toimia reaaliaikaisesti sekä interaktiivisesti. Juuri tämän vuoksi striimauksen paratekstuaalisuus on korosteista ja se voi toimia nopeana väylänä uuden tekstin pariin siirtymisessä. Ei ole esimerkiksi tavatonta, että striimaaja pelaa striimauksen kohteena olevaa peliä katsojiensa kanssa. Tässä vaiheessa katsoja toimii myös pelaajana, joka pelaa peliä striimin paratekstissä.

Striimauksen ja pelaamisen paratekstuaalinen ilotulitus toimii jatkuvan intertekstuaalisen tykityksen säestämänä, kun niin peli- kuin striimiteksti viittaavat itsensä ulkopuolisiin kulttuuri-objekteihin, sillä striimaaja voidaan ajatella vahvana intertekstuaalisena linkkinä tai johtimena, joka huokuu katsojille kertynyttä pelipääomaansa. Striimaajan pelipääoma ja striimauksen mahdollistama aktiivisuudeltaan joustava tapa kommunikoida katsojien kanssa luo striimaamisesta

mielipidevaikuttajakanavan, sillä striimin menestys pyörii lähes poikkeuksetta striimaajan kiinnostavuuden ympärillä, sillä pelit itsessään ovat saatavilla kaikille.

4.2. Positiot pelaamisen ja katsomisen määrittäjinä

Jos pelaaminen, striimaaminen ja pelien katsominen ajatellaan kulttuurisesti linkittyneinä toimintoina, voidaan niitä ajatella roolien kautta, joita henkilöt täyttävät. Näitä positioita voi raamitella monin tavoin, mutta loogisin tapa on eritellä ne tehdyn toiminnan mukaisesti pelaaja-, striimaaja- ja videopelikatsoja-positioihin. Positiot eivät sulje toisiaan pois, vaan ovat limittyneitä sekä päällekkäisiä.

Pelaajaa voidaan ajatella pelaaja-position kautta, jonka tämä ottaa haltuunsa pelin määrittämien raja-aitojen puitteissa. Myös tekoälyvastustaja voidaan nähdä pelaaja-position kautta, sillä jos pelaaja ei havaitse ihmispelaajan ja tekoälyvastustajan eroavaisuuksia, voidaan pelaamista pitää samankaltaisena, vaikka tekoälyn kanssa loogisuus ja sattumanvaraisuus ovat aina keinotekoisesti rakennettu (Karhulahti, 2015, sivut 28–32; Koistinen, 2015). Striimaaja-positio on vahvasti kiinni pelaaja-positiossa, johon se liittyy performanssin ja esiintymisen ulottuvuudet.

Striimin katsojaa ei voida asettaa pelaaja-positioon, sillä katsoja ei ole kinesteettisesti samanlaisessa asemassa kuin pelatessa, eikä tällä ole tekemisestä kumpuavaa vastuullisuutta pelin tapahtumiin. Muista mediamuodoista lainatuilla katsoja-positioilla ei myöskään saavuteta striimikatsojan kokonaisvaltaista määritelmää, sillä videopelikatsojalla on usein pelillistettyjä ominaisuuksia käytettävänään katsomisen ohessa. Videopelien katsojat ovat yleisesti myös hyvin lähellä itse striimaajaa, sillä he voivat itsekin ostaa striimatun pelin ja pelata sitä. Jos tätä vertaa vaikka elokuvan katsojan ja elokuvan väliseen suhteeseen, on selvää, että katsojat eivät yleensä ole kosketuksissa katsottavan mediatekstin kanssa muuten kuin juuri katsomalla – elokuvankatsoja ei hanki kameraa ja yritä luoda samankaltaista mediatekstiä, mitä hän on katsonut.

Ehdotankin, että videopelistriimin katsojaa ajateltaisiin videopelikatsoja-position kautta, mukailen **Hamilton et al.** määritelmää ”pelaaja-katsoja” (2014, sivut 1315–1324). Videopelikatsoja on asemassa, joka muistuttaa esimerkiksi urheilun, näytelmän tai musiikkiesityksen yleisöyttä, jossa tämä pääasiallisesti reagoi tapahtumiin itsenäisesti, mutta tietoisena muista katsojista. Videopelikatsoja-asemaan sisältyy

tapahtumisen ja pelaamisen potentiaali. Videopelikatsojalla on myös ennennäkemätön mahdollisuus toteuttaa katsomaansa sisältöä itse, jos hän vain pelin itselleen hankkii.

Videopelikatsojalla on myös mahdollisuus eläytyä katsomaansa hyvin konkreettisella tavalla, jos hän on pelannut katsomaansa peliä jo etukäteen. Kyse on toisaalta katsottavaan tekemiseen lähes intuitiivisesta, peilisoluja hyödyntävästä eläytymisestä kuin myös käytössä olevan pelipääoman tuomasta ymmärryksestä (vaikka katsoja ei olisi pelannut juuri nimenomaista peliä, pystyy hän käsittämään sen lainalaisuudet näkemästään, jos hänellä on tähän vaadittava kokemus kyseisen genren peleistä).

Pelien pelaaminen on myös retroaktiivisesti suhteessa niiden katsomiseen, sillä striimin katsomisesta kertynyt pelipääoma on helposti otettavissa käyttöön, kun katsoja siirtyy pelaamaan itse peliä. Tämän tapainen retroaktiivinen pelaamisen muokkaaminen ei ole uusi asia, sillä esimerkiksi 1990-luvulla erilaiset peliaiheiset lehdet, kuten **PCGamer** tai suomalainen **Pelit**, ovat tarjonneet vinkkejä ja läpipeluuohjeita haastaviin videopeleihin. Olemme siis siirtyneet fyysisistä videopelejä käsittelevistä medioista saumattomaan digitaaliseen maailmaan, jossa pelaaja ja videopelikatsoja voi etsiä tarvitsemansa informaation hetkessä googlettamalla.

Mahdollisuus katsoa videopelistriimejä sekä etsiä tietoa internetistä muovaa pelaamista kuitenkin radikaalimmin kuin aiemmin on ollut mahdollista. Esimerkiksi digitaaliset korttipelit, kuten *Hearthstone* (Blizzard Entertainment, 2014), ovat mielenkiintoisessa suhteessa peliä koskevaan informaatioon nähden. Koska *Hearthstone*, kuten suurin osa korttipeleistä, pohjautuu lähes täysin strategiseen ajatteluun eikä kinesteettiseen osaamiseen, pystyy kuka tahansa kopioimaan huippupelaajan pakan omaan käyttöönsä.

Erilaiset sivustot sekä striimaajat ovat avointa tietoa, mitä kuka tahansa voi hyödyntää valitessaan strategiaansa *Hearthstone*en. Vain ja ainoastaan omiin taitoihinsa luottava pelaaja on alakynnessä verrattuna pelaajaan, joka on kopioinut pakkansa maailman parhailta pelaajilta (ja lukenut pakkaan liittyvät strategiset sekä taktiset ohjeet sekä vinkit).

Toisin sanoin, kun kyse ei ole yksinomaan kasuaalisesta pelaamisesta, jotkut pelit voivat jopa vaatia itse peliä ympäröivän kulttuurin ymmärtämistä sekä hyödyntämistä, sillä merkittävä määrä hyödyllistä tietoa sijaitsee itse pelin ulkopuolella. Aktiivisesti

Hearthstone-striimejä seuraava pelaaja pysyy siis kärryillä meta-pelistä¹³ sekä kykenee kehittämään omia strategioitaan näkemänsä perusteella. Pelaaja-positio voi siis olla elimellisesti kytkeytynyt videopelikatsoja-positioon, joskaan se ei ole vaatimus pelaaja-position täyttämiseksi.

Striimaus muodostaa myös erikoisia tilanteita, joissa vielä julkaisemattomat pelit ovat alpha- tai beta-testausvaiheessa, mutta niiden meta-peli on jo hyvin kehittyntä. Hearthstone oli ennen virallista julkaisuaan äärimmäisen suosittu Twitchillä, joka vauhditti sen kovaa menestykseen. DotA2-maailmaan perustuva, niin ikään digitaalinen korttipeli, *Artifact* (Valve Corporation, 2018), on samankaltaisessa tilanteessa juuri nyt kuin Hearthstone oli oman julkaisunsa kanssa. *Artifact* julkaistaan virallisesti 28.11.2018., mutta se julkistettiin jo vajaa vuosi sitten ja sitä striimaavia on pystynyt seuraamaan jo useita kuukausia. On epäilemättäkin selvää, että osa pelaajista on jo rakentamassa itselleen identiteettiä *Artifactin* parissa niin kilpapelaaamis- kuin striimauskontekstissakin.

Pelit, jotka vaativat tarkempaa kinesteettistä osaamista, eivät ole yhtä radikaalisti meta-pelaamisen armoilla, sillä kinesteettisyys vaatii myös kognition ohittavaa reaktiokykyä sekä lihasmuistia. Peliä ympäröivän kulttuurin vaikutukset ovat kuitenkin samantapaiset, sillä vaikka hektisen räiskintäpelin katsoja ei kykenisi toistamaan striimaajan tekoja yksi yhteen, pystyy hän silti omaksumaan hyödyllistä informaatioita, käytäntöjä sekä strategioita.

Suosittuja kilpaa pelattavia videopelejä ympäröivä kulttuuri selittää osaltaan myös siis niiden suosion striimikontekstissa. Itsensä kehittäminen pelaajana voi olla vahvasti läsnä katsomismotivaationa, sillä kilpapelien tavoitteena on lähtökohtaisesti (toisen pelaajan) voittaminen. Huippupelaajien seuraaminen on mielenkiintoista myös siksi, että juuri nämä henkilöt muokkaavat aktiivisesti meta-peliä. Kun kyseessä on maailman parhaat pelaajat, ei enää riitä, että tietonsa kopioi muilta, vaan strategioita pyritään jatkuvasti kehittämään itsenäisesti.

¹³ Meta-peli on yleinen termi, jota käytetään varsinkin kilpailullisissa videopeleissä kuvastamaan strategisia trendejä sekä niiden kehitystä laajemmassa mittakaavassa. Meta-peli voidaan ajatella myös vielä laajemmin pelin elämänä itsensä ulkopuolella (Garfield & Gutschera, 2012)

4.3. Pelaamisen ja sen katsomisen merkityskentillä

Striimaus-ilmion tarkasteleminen kulttuurina ja pelillistettynä katsomisena, eli pelaajan ja katsojan välistä vastakkainasettelua rikkovana tekijänä, mahdollistaa videopelien katsojuuden tutkimisen ilman väkinäistä vastakkainasettelua pelaamiseen nähden. Pelaamisen ja katsomisen tarkasteleminen ja vertailu ovat keskeinen tapa perehtyä aiheeseen, mutta ajatus pelaamisen ja katsomisen vastakkaisuudesta salpaa merkitysten tarkastelun niiden vaatimalla skaalalla.

Ne syyt, miksi ihmiset katsovat striimejä ja mitä merkityksiä he niistä hakevat, kasaantuvat katsojan mieltymysten ja pelipääoman mukaisesti. Se, mitä pelejä katsoja on pelannut sekä pelaa tällä hetkellä ja minkälaiset striimaajat häntä kiinnostavat, ohjaavat ihmisiä haluamansalaisen sisällön ääreen yleisten pelimaailman trendien ohessa.

Pelipääoma ei ole vaatimus videopelistriimien katsomiselle, vaan se on lähinnä katsojuutta määrittävä ja ohjaava tekijä. Pelien kirjo on valtaisa ja täysin kattavaa pelitietämystä ei keneltäkään löydy. Striimaus toimiikin jonkinlaisena välikätenä eri pelien ja niistä kumpuavan tietouden äärellä. Katsoja voi perehtyä ammattipelaajien maailmaan pelissä, josta ei tiedä mitään, ja jossa hän ei koskaan tule olemaan lähellekään niin hyvä kuin katsomansa ammattilainen. Tätä katsojan ei tarvitse hakeakaan, vaan ne merkitykset tai se arvo, minkä katsoja striimistä saa, tulee pelaajan luomasta sisällöstä, joka on eri asia kuin hänen pelkkä pelisuorituksensa. Positioiden kautta ajateltuna videopelikatsoja voi olla enemmän kytköksissä striimin striimaaja-rooliin kuin pelaaja-rooliin.

Niin striimaaja kuin videopelikatsojakin voidaan ajatella kahden samanaikaisen roolin kautta. Varsinkin striimaajalla roolitus on selkeästi havaittavissa, sillä tämä toimii sekä jo aiemmin mainitussa pelaaja-positiossa, joka operoi pelin ääressä, sekä striimaaja-roolissa eli esiintyjänä, joka luo narraatiota ja on suuntautunut katsojiin päin. Tämän vuoksi esimerkiksi kauhupelit toimivat silmiinpistävällä tavalla striimauskontekstissa: kauhupelisisältöjä voi seurata itse pelistä ja sen etenemisestä kiinnostuneena tai striimaajan narraation ja reaktioihin keskittyen. Tosiasiassa nämä kaksi puolta ovat aina jossain määrin kytköksissä toisiinsa.

Joka tapauksessa kauhupelistriimit tuovat kirkkaasti esiin sen, minkälainen itse peli on, miten se toimii ja mitä siinä tapahtuu, mutta myös sen, miten striimaaja pelin kokee, sillä reaktiot kauhusisältöihin ovat yleensä hyvin korosteisia.

Striimin katsoja toimii myöskin kahden pääasiallisen roolin kautta, joista pelaaja-positio toimii alisteisena videopelikatsoja-positiolla. Pelaaja-positio on pelin katsomisessa läsnä, sillä katsojat ovat lähes aina jossain määrin pelaajia itsekin ja pystyvät samaistumaan striimaajan pelaamiseen sekä eläytymään (tietoisesti tai tiedostamatta) tämän toimiin. Katsojalla ei kuitenkaan ole pelaaja-position valtaa suhteessa pelattavaan peliin, vaan tämä on pääasiallisesti passiivisemmassa katsojaroolissa, joten on syytä ajatella katsojaa ensisijaisesti videopelikatsoja-positiosta käsin.

Yksi käytetyimpiä teoriakehyksiä modernissa mediakuluttamisessa on Uses and Gratifications (tästä eteenpäin UG) -tutkimusmenetelmä, jota on käytetty niin radio-, televisio- kuin videopelitutkimuksessa. UG on hyödyllinen peli- ja striimaustutkimukseen juuri sen vuoksi, että se tarkastelee yleisöjä aktiivisina toimijoina – UG-teoriassa katsojat nähdään voimaantuneina hahmoina, jotka valitsevat kuluttamansa mediat sekä mediatuotteet halujensa sekä tarpeidensa mukaan. Medialla on rajallinen vaikutus kuluttajaan UG-teorian piirissä. (Ruggiero, 2000, sivut 8–10, 15–16, 28–29; Sjöblom & Hamari, 2016)

UG-menetelmän juuret sijoittuvat muun muassa radion sekä sanomalehtitutkimukseen (Cantril & Allport, 1935; Herzog 1940). Menetelmän tarkoituksena oli saada selville, minkälaiset sisällöt tyydyttävät kuluttajien sosio-psykologisia tarpeita (Cantril, 1942). Nykypäivänä UG-teorian painoarvo lepää katsojan valinnanvapaudessa ja haluissa sekä siinä, saavatko kuluttajat oikeasti hakemaansa tyydytystä. Motivaatiotekijöitä luokitellaan usein eri kategorioihin, joista **West & Turnerin** viiden motivaatiokategorian malli on toimiva esimerkki: kognitiiviset, affektiiviset, identiteettiä vahvistavat, sosiaalisuutta vahvistavat sekä jännityksen poistoa koskevat motivaatiot kuvaavat osuvasti mediakäyttäjien monenlaisia haluja (2010, sivu 398).

UG-teoria sopii striimikontekstiin sen sisällön jättimäisen määrän vuoksi. Teoriaa hyödyntäessä tulee kuitenkin muistaa myös itse palvelun vaikutusmahdollisuudet katsojien sisältövalintoihin, vaikka ne rajalliset olisivatkin. Twitch.tv esimerkkinä ja sen tapa nostaa suosituimmat striimit etusijalle vaikuttaa varmasti myös ihmisten katsomiskäyttäytymiseen.

UG-teoriaa on käytetty videopelaamisen ja videopelistriimien katsojien tyypittelyyn erilaisiin kategorioihin kerättyjen aineistojen perusteella. **Cheung & Huang** löysivät yhdeksän kategoriaa, joskin aineisto tutkimuksessa oli pienehkö ja kerätty jokseenkin sattumanvaraisesti Starcraft 2-peliä ympäröiviltä keskustelupalsoilta ja keskusteluryhmistä (2011).

Michael George Blightin faniutta ja katsoja-striimaaja suhteita UG-teorian kautta käsittelevä tutkielma *Relationships to Video Game Streamers: Examining Gratifications, Parasocial Relationships, Fandom and Community Affiliation Online* (2016) avaa aihetta hieman laajemmin. Blight tutkii parasosiaalisia ihmissuhteita, yhteisöllisyyden tunnetta sekä mielihyvää UG-teoriaa hyödyntäen. Hän osoittaa muun muassa korrelaation katsojien sosialisoitumismotivaation ja yhteisöllisyyden tunteen välillä sekä rentouttavan viihteen, eskapismien ja informaation haun katsojuutta motivoivina tekijöinä (2011, sivut 25–26). Blightin mukaan katsomismotivaatiot striimien osalta ovat pitkältikin samantapaisia kuin television katsomisessa sekä sosiaalisen median käytössä, jolloin nämä mediamuodot voidaan asettaa vertailevaan tai ainakin katsojan ajankäytöstä kilpailevaan asemaan (2011, sivut 13–16).

UG-teoriaa striimaukseen hyödyntävät myös Sjöblom & Hamari (2016). Empiirisellä kyselytutkimuksella videopelistriimien katsomismotivaatioita UG-teorian viiden motivaatiotyypin kautta tutkimalla Sjöblom ja Hamari saivat selville, että *tension release* – tarkoittaen keskittymistä, stressin lievitystä ja eskapismia – oli vahvin motivaatiotekijä videopelikatsomiseen. Laajemmassa mittakaavassa tarkasteltuna tutkimus osoitti, että katsojat ovat motivoituneita katsomaan pelaamista, sillä motivaatiotekijöiden ja käytetyn katsomisajan välillä löytyi selvä korrelaatio.

Blightin ja Sjöblomin & Hamarin tutkimukset ovat tärkeä avaus videopelistriimauksen merkitysten syvempään ymmärtämiseen. Striimien kuluttamisen ja striimikulttuurin muodostumisen keskiössä on juurikin kysymys katsomisen motiiveista. Myös Sjöblomin & Hamarin tutkimus löysi myös yhtäläisyyksiä videopelien katsojuuden sekä muiden modernien digitaalisten mediamuotojen motivaatiotekijöiden välillä. Se, että striimaus jakaa motivaatiotekijöitä muiden mediamuotojen kanssa ei ehkä ole yllättävää, mutta sen sisäistäminen on silti tärkeää.

Videopelistriimit jakavat samankaltaisuuksia niin sosiaalisen median kuin television katselun kanssa ja kilpailee ihmisten ajankäytöstä näitä vastaan. Striimausta voi

ajatella myös mediakonvergenssin kautta, jolloin siitä on poimittavissa mielenkiintoinen nippu erilaisten mediamuotojen vaikutuksia; striimauksessa on kyse muun muassa videopeleistä, televisionkatsomisesta ja sosiaalisista medioista.

Huomattavaa kuitenkin on, että nämä tutkimukset ovat kyselylomakepohjaisia eli ne perustuvat käyttäjien omiin arvioihin käytetystä katsomisajasta sekä motivaatioista. Vaikka käyttäjien itsetuntemusta tai arviointikykyä ei kyseenalaistaisi, on selvää, että esimerkiksi katsomisen intensiteettiä nämä tutkimukset eivät mittaa. Se, miten katsomisen käyttöympäristö (esimerkiksi näyttöjen määrä, sohva vai tietokonetuoli, yksin vai porukassa) sekä keskittymisen intensiteetti (tekevätkö katsojat jotain muuta samalla kuin katsovat vai keskittyvätkö he intensiivisesti vain striimiin), vaikuttavat katsomiskokemukseen, on vielä mysteeri.

Pelipääomakäsitteen, erilaisten positioiden ja UG-teoriaa hyödyntävien motivaatiotutkimusten kautta piirtyy tietynlainen kuva pelaamisesta, videopelistriimin katsojasta ja videopelikatsoja-positiosta. Striimien katsojia ja striimiyleisöjä voi luonnehtia voimaantuneiksi, omien motivaatioidensa kautta striimisisältöjä kuluttaviksi toimijoiksi, jotka ovat vähintäänkin löyhästi osa videopelien sekä videopelistriimauksen kulttuurikenttää, keräten ja jakaen sosiaalista pelipääomaa. Katsojien katsomiskokemus sisältää pelillistettyjä elementtejä chat-huoneen ja striimaaja-videopelikatsoja parin vuorovaikutussuhteen kautta.

Yksittäiset katsojat toimivat itsenäisesti ja heillä voi olla eriäviä motiiveita katsomiseen, joskin on oletettavaa, että tiettyjä striimejä pidemmän aikaa seuraavat katsojat jakavat samantapaisia motivaatiotekijöitä jossain määrin. Striimien ympärille rakentuu parasosiaalisia yhteisöjä, joiden jäsenet tunnustavat käytetyt konventiot ja säännöt. Striimiyleisöt ja -katsojat voivat myös olla paratekstuaalisesti aktiivisia ja monenlaisissa rooleissa sisältöjä kuluttavia toimijoita.

Videopelikatsoja-positiota voidaan määritellä passiivisen ja aktiivisen rajaa hämärtävänä käsitteenä, joka on kytköksissä itse pelaaja-positioon pelillistettyjen elementtien sekä katsojan omien pelikokemusten kautta. Ei siis ole epätyypillistä, että katsominen on motivoitunutta katsojan oman pelaamisen kautta tai että se johtaa pelaaja-positioon siirtymiseen. Vaikka videopelikatsoja- ja pelaaja-positioita ei voida ajatella synonyymeinä on sen linkittyminen pelaamiseen hyvin vahvaa. Tämä side on huomattavasti läheisempi kuin vaikkapa elokuvan tai urheilutapahtuman ja näiden

katsojien välinen suhde, sillä se mitä katsoja seuraa, on videopelaamisessa tälle myös varsin helposti saatavilla ja usein myös toteutettavissa pelaamalla.

Videopelit ja videopelistriimit mahdollistavat aivan uudentyypin osallistumisen itse sisältöihin verrattuna vaikkapa juuri elokuvaan, sillä monipuolinen chat, reaaliaikaisuus, intiimiys ja henkilökohtaisuus sekä mahdollisuus jopa pelata striimattavaa peliä striimaajan kanssa ei ole samantapaisesti toteutettavissa muiden mediamuotojen kohdalla. Teatteriin tai livemusiikkiesityksiin verrattuna erot eivät ole yhtä suuria, mutta videopelaaminen on potentiaaaliltaan joka tapauksessa osallistavampaa, sillä fyysiset ja ajalliset esteet eivät ole yhtä voimakkaita digitaalisissa ympäristöissä kuin vaikkapa teatteriesityksissä.

Raja katsojuuden ja sisällöntuottamisen välillä on jossain määrin siis häilyvä eikä paratekstuaalisuudessakaan ole kyse vain videopelin kansitaiteesta ja itse pelistä. Mikä olisikaan siis loogisempi katsojuuden passiivisuutta kyseenalaistava mediamuoto kuin videopelit ja näiden striimaus, sillä ne ovat myös kytköksissä pelaamisen kinesteettisyyteen pelillistetyn luonteensa vuoksi.

UG-teoriaa hyödyntävä tutkimus striimaajanäkökulmasta olisi seuraava looginen askel striimauskulttuurin ymmärtämiseksi, sillä sisällöntuottajan motiivit ovat vähintäänkin yhtä tärkeitä kuin yleisöjen. Määriteltyä ja empiirisesti tutkittua sisältöä tästä ei vielä ole, vaikka striimauksen motivaatiotekijöitä on helppo arvailla.

Näiden määritelmien valossa on syytä myös pohtia, miten striimikatsojuus tai striimauskulttuuri vaikuttavat itse pelaamiseen ja peli-käsitteen määrittelyyn. Pelipääomakäsitteen ja pelaamis/katsojuus-aksioman problematisoimisen kautta on argumentoitavissa, että itse pelaaminen on kytköksissä pelaamisen katsomiseen ja katsojuudella on (kasvava) vaikutus pelaamisen muodostumiseen käsitteenä.

Selkeimmät esimerkit ovat konkreettisesti yleisöjä varten rakennettujen pelien ilmestyminen pelinkehityksen kentälle sekä striimien kautta myyntihiteiksi nousseiden pelien olemassaolo. Tämän tapaisissa esimerkeissä on selvää, että katsojuus osana pelikulttuuria on elimellisesti kiinni itse pelissä ja pelaamisessa, eikä näitä käsitteitä voi erottaa toisistaan, jos halutaan saada kokonaisvaltainen kuva tämän tapaisten esimerkkien olemassaolosta.

Yksi katsojuutta muovaava striimi-ilmiö on *Twitch Plays Pokemon* , jossa striimin katsojat pelaavat eri Pokemon-pelejä chat-komentoja käyttäen. Toisin sanoen katsojat ovat myös itse striimaajia ja pelaajia, joskin heidän komentonsa sulautuvat osaksi muiden komentoja – erilaiset rajoitukset ja äänestykset ohjastavat Twitch Plays Pokemon -kanavaa, sillä jokaisen katsojan komentojen rekisteröinti johtaisi varsin kaoottiseen lopputulemaan¹⁴

Hieman yllättäen myös perinteiset kynä ja paperi -roolipelit ovat löytäneet tiensä myös striimipuolelle. Yleensä perinteisiä roolipelejä, kuten *Dungeons and Dragons* (TSR, 1974), pelataan peliä ohjastavan ja narratoivan dungeon masterin¹⁵ sekä muiden pelaajien kesken. Striimiympäristössä tähän mukaan tulevat myös katsojat, jotka eivät ole kuuluneet tämän tapaisten pelien kenttään aikaisemmin. Striimikatsojat voivat olla aktiivisesti mukana roolipelaamisessa tätä varten tehdyn botin kautta, jonka kautta he pääsevät äänestämään ja ehdottamaan pelin kulkuun ja juoneen vaikuttavia asioita. Katsojat siis asettuvat osittain samaan rooliin kuin dungeon master, joskin kollektiivisesti ja rajallisin vaikutusmahdollisuuksin. (dnd.wizards.com, 2015)

Se, missä määrin joku peli soveltuu kulutettavaksi katsottuna, on vaikeampi määritellä, sillä striimien kautta suosituiksi nousseet pelit eivät ole välttämättä kovin striimiystävällisiä – ne saattavat olla vain oikeaan aikaan oikeiden mielipidevaikuttajien pelattavina. Striimattavien pelien suosioon vaikuttaa siis joukko tekijöitä, kuten markkinoinnin lainalaisuudet, jonka vuoksi jonkin pelin suosio striimauksessa ei välttämättä kerro sen soveltuvuudesta striimaukseen. Tästä kieli eri pelien suosion kesto striimikulttuurissa – monet pelit ovat hyvin suosittuja julkaisunsa yhteydessä myös striimipuolella, mutta häviävät nopeasti listoilta uutuusarvon kadottua.

¹⁴ Twitch Plays Pokemon -kanava toimi alun perin juuri niin, että se otti huomioon kaikki komennot. Kanavaa muokattiin myöhemmin niin, että siinä oli useita erilaisia pelitiloja, joista osassa ihmiset äänestävät seuraavaksi tapahtuvaa toimintoa.

¹⁵ Dungeon Master on henkilö, joka huolehtii pelin kulusta sääntöjen mukaan, mutta on myös rakentanut pelattavan skenaarion ja/tai kirjoittanut seurattavan juonen.

5. Päätelmät

Striimauksen kautta pelaamista ja katsomista voidaan lähestyä ainutlaatuisella tavalla. Tavalla, jolla miljoonat ihmiset seuraavat mediasisältöjä päivittäin. Striimauksen kokoluokka ilmiönä alkaa olemaan tarpeeksi iso, että sen voi ajatella realistisesti kilpailemaan ihmisten ajankäytöstä Facebookin, Instagramin tai muiden sosiaalisten medioiden kanssa. Vähintäänkin striimaus on otettava huomioon, kun tarkastellaan videopelaamista ilmiönä tai sen ontologista määrittelyä.

Ilmiönä striimaus jakaa samankaltaisuuksia muiden sosiaalisten medioiden kanssa ja ei ole sattumaa, että Facebook sekä Instagram sisältävät mahdollisuuden striimata sisältöä suorana. Videopelistriimit ovat olleet tässä mielessä edelläkävijöitä ennen älypuhelin striimaussovelluksia, jotka ovat arkipäiväistäneet aikaisemmin pöytätietokoneille ja läppäreille rajatun mediamuodon. Muutosta on tapahtunut myös videopelistriimien suuntaan, esimerkkinä aikaisemmin mainitut Real Life -striimit, jotka ovat nousseet hyvin suosituiksi Twitch.tv:n pääosin peliaiheisen sisällön keskellä.

Striimausilmiöstä voi siis hahmotella isompaa trendiä, jossa pelaaminen sekoittuu entistä enemmän kaikenlaisen muun sisällön kanssa. Esimerkiksi ennen niin rajatuille yleisöille striimatut kilpapeliturnaukset näkyvät myös lehdistössä sekä urheilukanavilla televisiossa. Pelaaminen nähdään muunakin kuin yksityisenä tekemisenä ja sen potentiaali ilmiönä on entistä selvempää isommalle yleisölle. Myös isompi osa videopelistriimiyleisöistä eivät välttämättä pelaa itse, vaan ovat videopelaamisilmiön ulkopuolelta.

Striimaus siis muokkaa katsojuuden ja pelaajuuden käsitteitä sekä kulttuurikenttiä. Tämän vuoksi videopelikatsojuus, videopelaaminen ja videopeli pitää määritellä uudelleen, jotta ne sisältävät myös striimauksen vaikutukset. Tähän olen ehdottanut inklusiivista ja eri osa-alueet skaaloina huomioon ottavaa käsitystä peleistä ja pelaamisesta. Striimausta on avattu niin konkreettisella tasolla kuin hahmottelemalla erilaisia positioita ja rooleja, joita striimaaja sekä katsoja voivat omaksua striimiympäristössä.

5.1. Inklusiivista videopeliyttä

Videopelien ja videopelaamisen lähtökohta on pelaamisen käsitteen kiinteä yhteys itse ihmisyyteen. Pelaaminen on jopa kulttuuria edeltävä konsepti. Historiaa läpileikkaavana käsitteenä se onnistuu jatkuvasti pakenemaan tarkkoja määritelmiä tai vähintäänkin sen rajat muokkautuvat jatkuvasti uudelleen. Tämä johtuu siitä, että pelaamisen muoto, eli tässä tapauksessa videopeli, ei ole sen määrite, vaan se on lähinnä sen fysikaaliset raja-aidat. Näin urheilu, leikit, lautapelit ja videopelit ovat kaikki käsitettävissä jossain määrin peleiksi.

Kun (video)pelaamista verrataan muihin mediateksteihin, kinesteettisyys eli epätriviaali motorinen tekeminen, jota videopelaaminen vaatii, on selkein määrite videopelien ainutlaatuisuudelle. Peli-tekeminen on aktiivista, jonka vuoksi pelaaja on myös vastuu-suhteessa pelaamisestaan. On siis pelaajan syytä, että jotain tapahtuu. Kinesteettisyyden vaade tai taso ei kuitenkaan ole yksinkertainen kaksiajako pelin ja epäpelin välillä, sillä jo yksittäinen peli voi sisältää monia kinesteettisyyden intensiteettitasoja.

Pelaaminen ja videopelaaminen ovat myös vahvasti sosiaalisia eli kulttuurisidonnaisia ilmiöitä. Vaikka kinesteettinen tekeminen ajateltaisiinkin pelaamisen ytimeksi, se ei millään tavalla poissulje ajatusta pelaamisen integraalisesta merkityksestä sosiaalisuuden muotona. Tarinat, tarinankerronta ja niiden kokeminen ovat elintärkeä osa pelaamista, mutta ne eivät sinänsä sijaitse itse pelissä, vaan pelin keinot mahdollistavat narratiivien synnyn.

Videopelinarratiivit toimivat siis oman logiikkansa mukaan, samaan tapaan kuin elokuvanarratiivit poikkeavat kirjallisuuden narratiiveista. Ero pelinarratiivien ja muiden mediatekstien välillä on kuitenkin radikaalimpi, sillä videopelaamisessa kinesteettinen tekeminen on usein myös *raison d'être*. Tämän vuoksi videopelaaminen on monilta osin lähempänä teatteria, musiikkia ja tanssia kuin esimerkiksi kirjallisuutta.

Videopelaaminen kurkottaa käsitteellisesti siis moneen eri suuntaan oman ainutlaatuisuutensa lisäksi. Tämän vuoksi videopelaamista on hyvä määrittää inklusiivisesta näkökulmasta tarkasteltuna. Tällöin videopeliyden määritelmiä horjuttavat peliartefaktit eivät rajaudu ulos tarkastelusta, vaan ne haastavat yhä

seikkaluontoisempiin pelillisyyden määritelmiin ja paljastuksiin siitä, minkälaisia kytköksiä peleillä on.

Toisaalta pelillisyyden määritelmän funktionaalisuus itsessään on jatkuvasti kyseenalainen, sillä inklusiivisesti ajateltuna on vaara, että se ajautuu liian geneeriseksi määritelmäksi, jolla ei ole hirveästi käyttöarvoa. Joka tapauksessa on toimivampaa sisällyttää erilaiset videopelit yleiskäsitteen alle kuin arvuutella pelikohtaisesti mahtuuko kyseinen teos tiukkoihin luokituksiin; tässäkin pro gradu -työssä on esitelty ja mainittu videopelejä lautapelisimulaattoreista jättimäisiin verkkomonipeleihin sekä moraalisesti haastaviin yksinpeleihin.

Kuten Veli-Matti Karhulahti väitöskirjassaan vihjailee, ehkäpä tulevaisuudessa videopelejä kutsutaan jollain muulla termillä, joka kuvaa kokonaisvaltaisemmin sitä, mitä me käsitämme tällä hetkellä videopeleiksi, mutta tätä ennen videopelin määritelmää ei kannata rajata liiaksi, kunhan on selvää, että peruskäsitteet kinesteettisyydestä ja vastuullisuudesta ovat selvät (2015, sivut 11–13).

Tässä pro gradu -työssä on useaan otteeseen mainittu erilaiset käsitteet ja ominaisuudet skaaloina joko/tai -asetelmien sijaan – pelillisyydelle välttämätön kinesteettisyys mukaan lukien. Skaala-lähtökohta pelien tutkimukseen on toimiva, sillä pelaaminen on luovaa tekemistä, ja pelit itse lähinnä ehdottavat pelitapoja. Toisin sanottuna jokainen pelikerta ja videopeli ovat eroavaisia toisistaan, sillä pelaaja määrittää itse peliä pelaamisellaan ja kognitiivisella käsityksellään. Tämän vuoksi kinestetiikka on aina skaalana mukana pelaamis-tekemisessä, sillä ilman sitä pelaaminen on katsomista – kinestetiikan ei kuitenkaan tarvitse olla kokemuksellisesti se kaikista tärkein seikka pelaamisessa.

Kiteytettynä eri ominaisuudet, jotka määrittävät pelejä, on syytä ajatella skaaloina, jotka asettuvat aina tiettyihin pisteisiin pelissä ja sen eri vaiheissa. Skaala-ajattelu on loogista, koska peli ei ole staattinen vaan jatkuvasti muokkautuva sisältö.

Pelaaminen on sosiaalista, vaikka sitä voi myös tehdä ilman yleisöä tai vastapelaajaa. Sosiaalisuus voidaan nähdä pelaamisessa olevana potentiaalina. Mia Consalvon teoria pelipääomasta, jota pelaajat kerryttävän pelatessaan ja tämän myötä kytkeytyvät osaksi vähintäänkin löyhää kulttuurijoukkoa, on edelleen toimiva. Pelipääoman ja pelikulttuurin hyväksyminen tarkoittaa myös mahdollisuutta katsojuudelle ja yleisöydelle pelaamisen kulttuurissa.

Katsojuuden läsnäolo on hyvin selkeästi esillä kilpailuissa, mutta myös muunlaisessa pelaamisessa, sillä se on aina ollut mahdollista – teknologinen ja kulttuurillinen kehitys ovat lähinnä mahdollistaneet sen muodostumisen ilmiöksi.

Katsojien motivaatiot voivat olla monenlaisia yhteenkuuluvuuden tunteesta oppimiseen. Videopelaamisen stereotyyppit määrittelevät jossain määrin videopelaajan edelleen yksinäiseksi ja epäsosiaaliseksi, mutta tämä harhakuva on mitä enemmän jo kaikonnut. Videopelikulttuuri on nykyään niin laaja-alainen ilmiö, että sen määrittelyminen joksikin epäsosiaaliseksi on panettelua. Jos videopelikulttuuria haluaa siis kritisoida sosiaalisuudesta, on kritiikin parempi keskittyä siihen, miten sosiaalisuus videopelaamisessa muodostuu ja toimii.

5.2. Striimaus ja striimikatsojuus hämärtävät käsiterajoja sekä paljastavat positioita

Striimaus tuo selkeästi esiin erilaiset roolit, joita videopelikulttuurissa toimivat henkilöt saattavat omaksua. Tässä työssä määritellyt videopelikatsoja-, pelaaja- sekä striimaaja-positiot ovat toisiinsa linkittyneitä kokemisen ja toiminnan määritelmiä, jotka mahdollistavat pelikulttuurin vaikutusten erittelyn niin pelaamisessa, sen katsomisessa kuin esittämisessäkin.

Nämä eri positiot voivat vaihdella nopeallakin aikavälillä, kun esimerkiksi striimikatsoja siirtyy pelaamaan samaa peli-instanssia striimaajan kanssa tai hyödyntää striimeista saatua tietoutta omassa yksityisessä pelaamisessaan. Tässä mielessä striimikatsojuus linkittyy parhaiten osallistaviin taiteen ja median muotoihin, kuten tanssiin tai live-musiikkiin. Positioiden liukuvuus kytkeytyy myös para- ja intertekstuaalisuuden sekä pelipääoman käsitteisiin, kun eri mediatekstit linkittyvät toisiinsa kulttuurissa ja kulttuurien kesken.

Teknologisen determinismin vaarasta huolimatta striimauksen sekä katsojuuden voi nähdä hyvin luontevana osana videopelaamista, mutta kuten internetin mahdollistaman moninpelaamisen kanssa, se vaatii tarpeeksi kehittyneet teknologiset sekä kulttuuriset edellytykset muodostuakseen varteenotettavaksi ilmiöksi. Ennen tietoverkkojen kytkemää maailmaa videopelikatsojuus oli jo olemassa, mutta se ei ollut jaettavissa suuremmille yleisöille pelihallien tai lan-tapahtumien lisäksi.

Nyt kun striimausilmiö on vakiintunut olennaiseksi osaksi videopelikulttuuria, on kiinnostavaa seurata miten tietoverkkojen mahdollistama online-katsominen muovaa itse pelaamista ja pelikulttuuria. Digitaalinen katsojuus ei ole samalla tavoin rajoittunutta kuin sen staattisemmat vertailukohdat (esimerkiksi televisio), sillä siihen voidaan rakentaa sisään osallistavia elementtejä, joista emme välttämättä ole nähneet vasta kuin alkua. Pelillistyminen on globaali trendi, joka koskee kaikkea vuorovaikutteista mediaa mainostuksesta opiskeluun, joten videopelikatsomisen pelillistyminen vaikuttaa itsestään selvältä kehityssuunnalta.

Pelien pyörittämiseen tarvittavan prosessoinnin siirtyminen pilvipalveluihin (esimerkiksi Sonyn Playstation Now- ja Nvidian Geforce Now -palvelut) tulee avaamaan uudenlaisia mahdollisuuksia niin pelaamisessa kuin katsomisessa, kun käyttäjältä ei vaadita enää panostusta laitteistoon (joskin vaatimukset internet-yhteydelle tulevat olemaan entistä korkeammat). Tämä tarkoittaa myös pelaaja-, videopelikatsoja- ja striimaaja-roolien entistä radikaalimpaa sekoittumista, sillä pilvipalveluihin perustuvassa pelaamisessa siirtymät katsojuuden ja pelaamisen välillä voidaan toteuttaa sulavasti yhden ohjelman sisällä.

Striimausilmiö on nostanut kilpapelaaamisen aivan uudelle tasolle, kun tarkastellaan yleisö- ja rahamääriä, joita videopelien kilpapelaaamisessa on mukana. On selvää, että vakavasti otettavaa kilpapelaaamisilmiötä ei olisi ilman striimausta ja striimauskulttuuria.

Akateemisessa mielessä striimausilmiö tulee olemaan entistä tärkeämpi tutkimuskohde, sillä se muovaa koko videopelialaa ja -kulttuuria entisestään. Niin striimaajien kuin katsojienkin yksityiskohtaisempi tutkiminen motivaatioiden sekä mediakulutuksen näkökulmasta on tulevaisuudessa toivottavaa, kun halutaan tietää, miten ihmiset kuluttavat videopelisisältöjä. Se, miten videopelaaminen ja striimausilmiö limittyvät yhteen tarjoaa paljon tutkittavaa.

Striimaus on siis jo nyt ilmiö, joka vaikuttaa videopelaamisen kaikkiin osa-alueisiin videopelien tekemisestä niiden kuluttamiseen. Akateemisen videopelitutkimuksen tulee omaksua striimaustutkimus olennaiseksi osaksi videopelaamisilmiötä, sillä sen vaikutusten huomiotta jättäminen ei ole vaihtoehto tulevaisuudessa.

Lähteet

Adams, E. (2010) *Fundamentals of Game Design 2nd ed.* Indianapolis: New Riders Publishing.

Anchor, Robert (1978) *History and Play: Johan Huizinga and His Critics*. History and Theory, Vol 17:1, sivut 63–93, Wiley.

Atkins, Barry (2006) *What Are We Really Looking at? The Future-Orientation of Video Game Play*. Games and Culture Vol 1:2, Sage Publications, 127–140

Aoyama, Y & Izushi, H (2003) *Hardware gimmick or cultural innovation? Technological, cultural, and social foundations of the Japanese video game industry*. Research Policy, 32(3), sivut 423–444.

Björk, S. & Holopainen, J. (2005) *Patterns in Game Design*. Hingham: Charles River.

Blight, Michael G. (2016) *Relationships to Video Game Streamers: Examining Gratifications, Parasocial Relationships, Fandom, and Community Affiliation Online*. Theses and Dissertations, paper 1255. University of Milwaukee.

Boal, Augusto (2002) *Games for Actors and Non-Actors. Second Edition*. London: Routledge.

Bourdieu, Pierre (1983) *The Forms of Capital*. Teoksessa Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education, J. Richardson (toim.), New York, Greenwood, 241–258.

Borowy, Michael & Dal Yong, Jin (2013) *Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contest*. International Journal of Communication, 7.

Bowman et al. (2013) *Facilitating gameplay: How others affect our performance at and enjoyment of video games*. Media Psychology 16:1, sivut 39–64.

Cantril H. (1942) *Professor Quiz: A Gratification Study*. Radio research 1941, 34–45. Duell, Sloan & Pearce, New York.

Cantril H. & Allport G. (1945) *The psychology of radio*. Harper, New York.

Callois, Roger (1961). *Man, Play and Games*. New York: Free Press of Glencoe, Inc (ilm. alunperin 1958).

Cheung, Gifford, Huang Jeff (2011) *Starcraft from the Stands: Understanding the Game Spectator*. CHI'11 Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, sivut 763–772, Vancouver, BC, Kanada.

Clifford, Geertz (1973) *Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight*. Teoksessa The Interpretation of Cultures; Selected Essays, New York: Basic Books.

Consalvo, Mia (2009) *Cheating: Gaining Advantage in Video Games*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England.

- Consalvo, Mia** (2017) *When paratexts become texts: de-centering the game-as-text*. Critical Studies in Media Communication. Taylor & Francis.
- Colwell, J & Kato, M** (2005) *Video game play in British and Japanese adolescents*. Simulation & Gaming, 5:36, sivut 518–530.
- Crawford, C.** (1984/1997) *The Art of Computer Game Design*. Electronic version. New York: McGraw-Hill.
- Csikszentmihályi, Mihály** (2006) *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper and Row, New York.
- Desmond, Jane C.** (1993) *Embodying Difference: Issues in Dance and Cultural Studies*. Cultural Critique No. 26, University of Minnesota Press, sivut 33-63
- Ehrmann, Jacques** (1968) *Homo Ludens Revisited*. Game, Play, Literature, No. 41, sivut 31–57, Yale University Press.
- Eskelinen, Markku** (2001) *The Gaming Situation*. Game Studies: International Journal of Computer Game Research, Vol 1:1.
- Fernández-Vara, Clara** (2015) *Introduction to Game Analysis*. New York and London: Routledge.
- Frasca, Gonzalo** (2003) *Ludologists love stories, too: notes form a debate that never took place*. DiGRA '03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up, Vol 2.
- Frasca, Gonzalo** (2007) *Play, Game and Videogame Rhetoric*. Ph.D. Dissertation, IT University of Copenhagen, Tanska.
- Genette, Gérard & Maclean, Marie** (1991) *Introduction to the Paratext*. New Literary History 22:2, 261–272, The Johns Hopkins University Press.
- Gray, Peter** (2009) *Play as a Foundation for Hunter-Gatherer Social Existence*. American Journal of Play, Vol. 1:4.
- Harper, Todd** (2013) *Belly Up to the Barcraft: E-Sports Spectatorship in Informal Spaces*. Teoksessa Selected Papers of Internet Research 14.0. Sivut 9–10.
- Harper, Todd** (2014) *The Culture of Digital Fighting Games: Performance and Practice*. London: Routledge
- Herzog, H.** (1940) *Professor Quiz: A Gratification Study*. Radio and the printed page, 64–93. Duell, Sloan & Pearce, New York.
- Huizinga, Johan** (1950). *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture*. Boston: Beacon (ilm. alun perin 1938).
- Jones, Steven** (2008) *The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies*. Routledge, New York.
- Juul, Jesper** (2009) *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, Massachusetts and London, England: The MIT Press.

- Karhulahti, Veli-Matti** (2013) *A Kinesthetic Theory of Videogames: Time-Critical Challenge and Aporetic Rhematic*. *Game Studies: International Journal of Computer Game Research*, Vol 13:1.
- Karhulahti, Veli-Matti** (2015) *Adventures of Ludom: A Videogame Geneontology*. Doctoral Dissertation, *Annales Universitatis Turkuensis*, Sarja B, osa 399, Turun yliopisto.
- Karhulahti, Veli-Matti** (2017) *Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership*. Vol: LXXIV, University of Turku.
- Kimble, C.R., Rezabek, J.** (1992) *Playing games before an audience: social facilitation or choking?* *Social Behavior and Personality* 20:2, sivut 115–120.
- Koistinen, Juuso** (2015) *Videopelaamisen raja-aitoja horjuttamassa. Kilpapelaaminen ja katsojuuden kokemukset*. *Lähikuva* 2:2015. Toim. Tanja Sihvonen.
- Newman, James** (2002) *In Search of the Videogame Player*. *New Media and Society* 4 (3), sivut 405–422.
- Newman, James** (2004) *Videogames*. New York: Routledge.
- McCrea, Christian** (2009) *Watching StarCraft, Strategy and South Korea*. Larissa Hjorth & Dean Chan (toim.) *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific*. New York/London: Routledge. Sivut 179–193.
- McMillan, L** (2010) *All of your base are belong to us? Shmups as a source for better game design*. Väitöskirja, Griffith University.
- Murray, Janet H.** (1997) *Hamlet on the Holodeck: The Future Narrative in Cyberspace*. The Free Press, New York.
- Pearce, Celia** (2005) *Theory Wars: An Argument Against Arguments In the So-Called Ludology/Narratology Debate*. *DiGRA '05 – Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*, Vol. 3.
- Pötzsch, Holger** (2017) *Playing Games With Shklovsky, Brecht and Boal: Ostranenie, V-Effect and Spect-Actors as Analytical Tools for Game Studies*. *Gamestudies.org*, the international journal of computer game research. Vol 17:2.
- Rodriguez, Hector** (2006) *The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens*. *Game Studies: International Journal of Computer Game Research*, Vol. 6:1.
- Sjöblom Max, Hamari, Juho** (2016) *Why Do People Watch Others Play Video Games? An Empirical Study on the Motivations of Twitch Users*. *Computers in Human Behavior* Vol 75, sivut 985–996.
- Sjöblom Max, Hamari, Juho** (2017) *What Is eSpots and Why Do People Watch It?* *Internet Research*, Vol. 27:2, sivut 211–232.
- Taylor, T.L.** (2012) *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Salen, Katie, Zimmerman, Eric** (2004) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England.

Senft, Theresa M. (2008) *Camgirls: Celebrity and Community in the Age of Social Networks*. Digital Formations, Peter Lang International Academic Publishers.

Siuntila, Miia (tulossa 2018), The gamification of gaming streams. *Odottaa julkaisua*.

Smith, Thomas P. B, Obrist, Marianna, Wright, Peter (2013) *Live-streaming change the (video) game*. Proceedings of the 11th European conference on Interactive TV and video.

Swalwell, M (2011) *'More than a craze': photographs of New Zealand's early digital games scene*. Proceedings of DiGRA 2011, sivut 14–17. Utrecht, Netherlands.

Veale, Kevin (2012) "Interactive Cinema" Might Be an Oxymoron, but Might Not Always Be. *Gamestudies.org*, vol 12:1.

Wesp, Edward (2014) *A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of "Narrative" Media*. *Game Studies: International Journal of Computer Game Research*, Vol. 14:2.

West, R. L. & Turner L. H. (2010) *Introducing communication Theory: Analysis and application*. MA:McGraw-Hill, Boston.

William, Raymond (1974) *Television. Technology and Cultural Form*. Routledge, London.

Witkowski, Emma (2012) *On the Digital Playing Field: How We "Do Sports" With Networked Computer Games*. *Teoksessa Games and Culture 7:5*, Sage Publications, sivut 349–374.

Zajonc, R.B. (1965) *Social Facilitation Science*, New Series 149:3681, sivut 269–274

WWW-lähteet

Arstechnica.com (12.7.2013), Orland Kyle
<https://arstechnica.com/gaming/2013/07/why-nintendo-can-legally-shut-down-any-smash-bros-tournament-it-wants/>. Linkki tarkistettu 14.11.2018.

businessinsider.com (25.4.2014), Kim Eugene
<http://www.businessinsider.com/amazon-buys-twitch-2014-8?r=US&IR=T&IR=T>.
Linkki tarkistettu 14.11.2018.

dnd.wizards.com (10.8.2015), Bilsland Greg
<http://dnd.wizards.com/articles/features/streaming-dd-twitch>. Linkki tarkistettu 14.11.2018.

esc.watch (8.11.2017) <https://esc.watch/blog/post/100M-viewers-esports>. Linkki tarkistettu 12.11.2018

esportobserver.com (28.1.2018), Ashton Graham
<https://esportobserver.com/eleague-boston-major-viewership-record/>. Linkki tarkistettu 12.11.2018.

Foster Dad John, <http://purrfectpals.org/about/foster-kitten-cams/>. Linkki tarkistettu 14.11.2018

Twitch.tv (2013), <https://www.twitch.tv/year/2013/>. Linkki tarkistettu 12.11.2018.

Twitch.tv (2018), <https://www.twitch.tv/p/legal/community-guidelines/>. Linkki tarkistettu 12.11.2018.

Mashable.com (30.1.2017), Beck Kellen <https://mashable.com/2017/01/30/twitch-viewer-record/> - gFlak1JKBkqt. Linkki tarkistettu 11.11.2018

Motherboard.com (28.4.2017), Pearson Jonathan https://motherboard.vice.com/en_us/article/ezyyp4/twitch-streamer-gets-swatted-off-a-plane. Linkki tarkistettu 11.11.2018.

The Telegraph (21.11.2008), <https://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/northamerica/usa/3496898/Teenager-commits-suicide-live-on-the-internet.html>. Linkki tarkistettu 12.11.2018.

Venturebeat.com (18.5.2017), Vanian Jonathan <https://venturebeat.com/2017/05/18/facebook-will-live-stream-esl-video-game-tournaments/>. Linkki tarkistettu 12.11.2018.

Venturebeat.com (20.6.2017), Minotti Mike <https://venturebeat.com/2017/06/20/twitch-signs-exclusive-esports-deal-for-20-overtwatch-hearthstone-and-heroes-events/>. Linkki tarkistettu 11.11.2018.

Venturebeat.com (16.3.2017), Minotti Mike <https://venturebeat.com/2017/03/16/youtube-becomes-the-exclusive-home-for-esports-championship-series-counter-strike-go-matches/>. Linkki tarkistettu 11.11.2018.

Ludografia

Dance Dance Revolution (1998), Konami, useita julkaisijoita: https://en.wikipedia.org/wiki/Dance_Dance_Revolution

Dear Esther (2012), The Chinese Room.

Defence of the Ancients 2 (2013), Valve Corporation.

Dungeons and Dragons (1974), Tactical Studies Rules (TSR).

Grand Theft Auto (1997-), Rockstar, julkaisija: Rockstar Games.

Football Manager (1982-), Sports Interactive, julkaisija: Sega.

Frostpunk (2018), 11 bit studios.

Garry's Mod (2006), Facepunch Studios, julkaisija: Valve Corporation.

Half-Life 2 (2004), Valve Corporation.

Hearthstone: Heroes of Warcraft (2014), Blizzard Entertainment.

Majesty: The Kingdom Fantasy Sim (2000), Cyberlore Studios, julkaisija: Hasbro Interactive.

Myst (1993), Cyan Worlds, julkaisija: Brøderbund Software, Inc.

Pac-Man (1980) Tōru Iwatani, julkaisija: Namco.

Runescape (2001), Jagex.

Starcraft 2 (2010), Blizzard Entertainment

Super Mario Bros. (1985), Nintendo.

Super Smash Bros Melee (2001), Hal Laboratories, julkaisija Nintendo.

Tabletop Simulator (2015), Berserk Games.

Tetris (1984), useita eri kehittäjiä ja julkaisijoita: <https://en.wikipedia.org/wiki/Tetris>.

This War of Mine (2014), 11 bit studios.

Tomb Raider (1996), Core Design (1996-2006), Crystal Dynamics (2006-), julkaisija Eidos Interactive (1996-2009), Square Enix (2010-).

World of Warcraft (2004), Blizzard Entertainment.

7th Guest (1993), Trilobyte, julkaisija: Virgin Interactive Entertainment.