

Kansanperinne 2.0

Sukelluksia 2000-luvun
vernakulaariin kulttuuriin

Toimittaneet Kaarina Koski
ja Tuomas Hovi



Tietolipas 279

Kansanperinne 2.0

Sukelluksia 2000-luvun vernakulaariin kulttuuriin

Toimittaneet

Kaarina Koski ja Tuomas Hovi



Tietolipas 279

Teos on Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran nimeämien asiantuntijoiden tarkastama.

SKS:n julkaisujen kokoelma kuuluu Unescon Maailman muisti -rekisteriin.

© 2023 Kaarina Koski, Tuomas Hovi ja SKS

Sarja-asu: Markus Itkonen
Kannen toteutus: Eija Hukka
Kannen kuva: Shutterstock.com / Tik.tak
Taitto: Sisko Honkala
EPUB: Tero Salmén

ISBN 978-951-858-602-2 (nid.)
ISBN 978-951-858-603-9 (EPUB)
ISBN 978-951-858-604-6 (PDF)

ISSN 0562-6129 (nid.)
ISSN 2670-2584 (verkkojulkaisut)

DOI <https://doi.org/10.21435/tl.279>

Teos on lisensoitu Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0 International -lisenssillä, ellei toisin mainita.
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fi>)



Teos on avoimesti saatavissa osoitteessa
<https://doi.org/10.21435/tl.279>
tai lukemalla tämä QR-koodi mobiililaitteella.



Hansaprint Oy, Turenki 2023

Sisällys

Johdatus 2000-luvun omaehtoisen kulttuurin tarkasteluun 7
Kaarina Koski

I KULTTUURINEN KIERRÄTYS JA LUOVUUS

Vernakulaari, populaarikulttuuri ja kulttuurinen omiminen 61
Tuomas Hovi

Monimuotoinen internetmeemi ja remix-kulttuuri 93
Kaarina Koski

Metsäjooga, metsään liittyvä uushenkisyys ja kalevalaisen
muinaisuuden muistaminen 134
Heidi Henriikka Mäkelä

II PERFORMANSSI JA TUNNE

Suomiräpin paikka, performanssi ja yhteisöt Olarissa 173
Annukka Saaristo

Stand up -komiikka ja kiusallinen yhteys 202
Antti Lindfors

TikTok-video vernakulaarina performanssina 226
Tero Ahlgren ja Kaarina Koski

III KAUPALLISEN JA VERNAKULAARIN VUOROVAIKUTUS

Creepypasta ja digitaalisten yhteisöjen hirviöt 263
Toni Saarinen

Videopelien genret ja niitä määrittävät voimat 299
Jukka Vahlo

Dragon Age -pelisarja videopelien sukupuoli- ja
seksuaalisuusnormien murroksessa 335
Hanna-Kaisa Lassila

Jälkisanat – kulttuurinen katse muuttuu 363
Kaarina Koski

Kirjoittajat 370

Abstract 372

Hakemisto 373

Videopelien genret ja niitä määrittävät voimat

Jukka Vahlo

© <https://orcid.org/0000-0001-5835-5945>

Videopelien pelaaminen on vuorovaikutteista ja pelaajan aktiivista osallistumista edellyttävää kulttuurista toimintaa (Murray 1997, 6–10; Bogost 2010). Pelit ovat siis jo lähtökohtaisesti osallistuvaa kulttuuria. Pelaamisen kautta pelaaja ilmaisee itseään ja osallistuu pelikokemuksen muovaamiseen ja muodostamiseen perustavalla, konstitutiivisella tavalla (*constitutive practice*). (Vahlo, 2017.)

Osallistuvan käytänteen näkökulmasta videopelit jäsentyvät vernakulaareiksi kulttuurisiksi järjestelmiksi. Kuten Kaarina Koski tämän teoksen johdannossa kuvaa, vernakulaarius määrittyy muun muassa käsitteparein kansanomaisuus–institutionaalisuus, epävirallisuus–virallisuus, omaehtoisuus–kaupallisuus ja arkipäiväisyys–standardoitu. Videopelien ymmärtäminen vernakulaareiksi järjestelmiksi edellyttää tutkijan sitoutumista pelien *kokemuslähtöiseen* tarkasteluun. Jos tarkastelun kohteena ovat videopelit itsenäisinä tuotteina, videopelit näyttäytyvät pikemminkin institutionaalisina, virallisina, kaupallisina ja standardoituina. Sen sijaan kokemuslähtöisessä tarkastelussa tutkija kiinnittää huomioita siihen, että kaikki kaupalliset pelitkin suunnitellaan pelattaviksi ja koettaviksi. Pelien suunnitteleminen on *vuorovaikutussuunnittelua*, jossa olen-naista on ymmärtää, miten pelaajat kiinnittyvät (*engage*) peleihin aktiivisen osallistumisensa ja merkityksenantonsa kautta.

Kaupalliset videopelit ovat siis tuotteina institutionaalisia mutta kulttuurisina kokemuksina vernakulaareja. Tämä vastakkainasettelu kehystää videopelien tutkimuksen jännitteiseksi neuvotteluksi kaupallisen ja vernakulaarin välillä, mutta samalla myös kiintoisaksi folkloristiikan tutkimuskohteeksi. Videopelien tutkimus pakottaa folkloristin pohtimaan aktiivisesti sitä, miten videopelit

ovat folkloristiikan tutkimuskohteita ja mitä teoreettista ja metodologista viitekehystä niihin voi soveltaa.

Videopelidikokemuksessa ja pelaajakulttuureissa vernakulaarius sulautuu osaksi instituutioiden käytänteitä. Voidaan jopa sanoa, että pelidikokemuksen vernakulaarius on edellytys peliliiketoiminnan olemassaololle. Kaupallisen ja vernakulaarin vuorovaikutus pelidikokemuksessa on tietynlaista tanssia, jossa toimijuus neuvotel- laan pelin sääntöjen ja pelaajan omaehtoisuuden dialogissa. Omaehtoisuus eli autonomia ja vapaaehtoisuus ovat molemmat asioita, joita pidetään ominaisina kaikelle harrastepelaamiselle (Avedon ja Sutton-Smith 1971). Pelaaminen on omaehtoista toimintaa, jossa pelaaja vapaaehtoisesti hyväksyy pelin asettamat vuorovaikutusperiaatteet ja toimii niiden puitteissa – ainakin mikäli aikoo menestyä pelissä (Leino 2010; Vahlo 2018). Omaehtoisuutta pidetään myös yhtenä tärkeimmistä syistä eli motiiveista pelaamiselle. Psykologisen itsemääräytymisteorian (*self-determination theory*) mukaan esimerkiksi uteliaisuuteen, kiinnostukseen ja nautintoon läheisesti liittyvä omaehtoisuus on yksi inhimillisistä tarpeista. Pyrkimys sen tyydyttämiseen ohjaa meitä vahvoja toimijuuden kokemuksia mahdollistavien aktiviteettien pariin (Ryan ja muut 2006).

Pelit on suunniteltu tuottamaan omaehtoisuuden kokemuksia, ja siten ne ovat jo olemuksellisesti itseilmauksellisia toimintaympäristöjä. Ei olekaan ihme, että pelaamiseen liittyvät pelaajakulttuurit ovat elinvoimaisia, monipuolisia ja runsassisältöisiä. Kansanomaiseen pelikulttuuriin kuuluvat esimerkiksi omaehtoiseen pelaamiseen liittyvä muistelu ja tarinankerronta, pelaajaidentiteetit ja sosiaalisessa mediassa jaetut pelidikokemukset, omaehtoinen fanifiktio pelien tarinamaailmasta (kirjallinen, kuvallinen ja musiikillinen itseilmaisuus), erilaiset pelaajayhteisöiden järjestämät tilaisuudet ja tapahtumat, leikilliset pelijamit eli pelinkehitystapahtumat (*game jam*), pelataan-videot (*let's play*) ja muut pelidikokemuksia sisältävät ja kommentoivat videot muun muassa YouTubessa, peleihin liittyvät meemit sekä pienfolklore (vitsit, kaskut ja sutkaukset), pelaajapersooniin ja -avatareihin liittyvät folkloren muodot (esimerkiksi cosplay-kulttuuri) sekä pelien modaamiseen eli käyttäjälähtöiseen

muokkaamiseen ja *theorycrafting*-käytänteisiin eli pelaajalähtöisiin pelin toiminnallisuuksien manipulointiin liittyvät sisällöt.

Videopelien pelaaminen on yksi suosituimmista vapaa-ajan viettotavoista Suomessa. Joka toinen vuosi toistettavan Pelaajabarometrin mukaan 80,3 % suomalaisista 10–75-vuotiaista pelaa videopelejä vähintään toisinaan ja 65,1 % pelaa niitä aktiivisesti. Digitaalinen pelaaminen yleistyy Suomessa maltillisesti ja pelaajien määrä on jatkuvassa kasvussa. Sukupuolten välillä ei ole suurta eroa sen suhteen, pelataanko videopelejä vaiko ei. Miehissä on kuitenkin naisia enemmän aktiivisia pelaajia, ja miehet myös käyttävät naisia enemmän rahaa pelaamisharrastukseensa. Videopelien pelaajien keski-ikä (38,9 vuotta) lähestyy koko väestön keski-ikää. (Kinnunen ja muut 2022.) Tämä kertoo ensinnäkin siitä, että nuorena aloitettua pelaamisharrastusta jatketaan. Toiseksi erityisesti älypuhelimilla pelattavat pulmapelit houkuttelevat myös kokonaan uusia, iäkkäämpiäkin pelaajia harrastuksen pariin. Kolmantena syynä pelaajien keski-ään nousuun voidaan pitää vanhempien ja isovanhempien halua osallistua lastensa ja lastenlastensa harrastustoimintaan.

Videopeliharrastuksen suosion kasvu ei tietenkään ole ainoastaan suomalainen ilmiö. Yhä useamman pelatessa peliala kasvaa maailmanlaajuisesti. Alan kasvun ja teknologian kehityksen myötä pelien ja edelleen *pelilajityyppien* kirjo on monimuotoistunut ja samalla myös eriytynyt. Pelaajabarometrin mukaan suomalaisten eniten suosimia videopelien lajityyppejä eli peligenrejä ovat pulma- ja korttipelit, toimintapelit ja ajopelit. (Kinnunen ja muut 2022.) Taannoin julkaistu kansainvälinen vertailututkimus ydinpelaajien eli pelaamisesta kiinnostuneiden erityisryhmän pelimieltymyksistä tukee Pelaajabarometrin havaintoja. Myös tämän tutkimuksen mukaan pulmapelit olivat suomalaisten eniten suosima lajityyppi toimintaseikkailupelien, roolipelien ja toimintapelien sijoituessa sijoille 2–4. Kanadalaisten ydinpelaajien lajityyppimieltymykset olivat hyvin samankaltaiset suomalaisten kanssa. Japanilaiset ydinpelaajat kuitenkin poikkesivat verrokeistaan siinä mielessä, että roolipelit olivat heidän viiteryhmässään pulmapelejä suosituimpia. (Vahlo ja muut 2018.)

Peligenreillä on ollut suuri merkitys sekä peliliiketoiminnalle että kansanomaisten pelikulttuurien muotoutumiselle. Pelilajien hyödyllisyydestä ja laajemmasta merkityksellisyydestä huolimatta niistä keskusteleminen on edelleen monimutkaista. Esimerkiksi edellä mainitussa Vahlon, Karhulahden ja Koposen toteuttamassa ydinpelaajien pelimieltymystutkimuksessa toimintaseikkailut olivat yksi suosituimmista pelilajeista niin Suomessa, Kanadassa kuin Japanissa. Tätä lajia ei kuitenkaan löydy Pelaajabarometrin lajityyppilistauksesta. Toisin sanoen pelilajityypeille ei ole yhtä vaikiintunutta luokittelutapaa vaan erilaiset toimijat kuten pelaajat ja pelialakulttuurit, kaupalliset toimijat ja instituutiot sekä tutkijat soveltavat keskenään erilaisia luokittelumalleja.

Käsittelen tässä luvussa videopelien lajityyppien ymmärtämisen ja tunnistamisen tapoja. Keskityn erityisesti pelilajityyppien määrittelyihin sekä siihen, miten lajityypit elävät ja kehittyvät kansanomaisten pelaajakulttuurien ja kaupallisten toimijoiden vuorovaikutuksessa. Tavoitteenani on avata lukijalle folkloristinen näkökulma videopeligenreihin sekä niiden luentaan. Tarkoitan tässä yhteydessä folkloristisella näkökulmalla lähestymistapaa, jossa painotetaan pelilajityyppien kokemuksellisuutta, toisin sanoen pelaamista (*gameplay*). Kuten edellä kuvasin, pelien kokemuksellisuus itsessään muodostaa videopeleistä omaehtoisia osallistuvia käytänteitä, ja siten kokemukslähtöistä pelilajityyppien luentaa voi pitää jo lähtökohtaisesti folkloristisena.

Aloitin luomalla katsauksen pelilajityyppeihin, lajityyppitutkimukseen ja pelilajien tunnistamisen vaikeuteen. Tämän jälkeen jatkan pohdintaa folkloristisesta pelilajityyppien tunnistamisesta, jossa lajityyppien määrittelyn lähtökohtana on nimenomaan pelaamisen kokemuksellisuus ja omaehtoisuus. Tavoitteenani on osoittaa, että folkloristinen pelilajityyppien tunnistaminen ei ainoastaan avaa kiinnostavaa uutta näkökulmaa folkloristiselle videopelitutkimukselle vaan on myös erittäin perusteltu pelitutkimuksen ja pelien toistuvien ominaisuuksien tutkimuksen kannalta. Luvun päätteeksi pyrin avaamaan uutta tutkimuskustelua siihen, miten kaupalliseksi ymmärretyn peligenren voi

tulkita jatkuvaksi neuvotteluksi kansanomaisten ja kaupallisten toimijoiden välillä.

Pelilajien monimuotoistuva kenttä

Lajityyppiluokittelut ovat historiallisia, alati muuntelevia konstruktioita. Varhaiset videopelien lajiluokitukset lainasivat genrenimikkeensä ja saivat vaikutteita mekaniikkoihinsa muun muassa analogisilta peleiltä ja vapaa-ajan aktiviteeteilta kuten pöytäroolipeleiltä, strategialautapeleiltä, sokkeloiden ja sanaristikoiden ratkaisemiselta ja tivoliampumakokujuilta. Videopeligenret kuten pulmapelit (*OXO*, 1952), avaruusammuskelu (*Spacewar*, 1962), urheilu (*Pong*, 1972), roolipeli (*dnd*, 1975) ja seikkailu (*Colossal Cave Adventure*, 1975) ovat edelleen elinvoimaisia, mutta niiden rinnalle on vuosikymmenten saatossa kehittynyt valtava määrä uusia lajeja.

David Myers pohti 1990-luvulla, minkälaisin kriteerein pelimedioiden kuten pelejä ja pelaamista käsittelevät aikakauslehdet luokittelivat tietokonepelejä lajityyppihin. Esimerkkinä tästä hän antoi *Computer Game World* (CGW) -lehden huhtikuussa 1989 julkaiseman kuuden peligenren mallin, jonka lehti otti käyttöönsä siksi, että sen aiemmin käyttämä jako toimintapeleihin, seikkailupeleihin ja strategiapelisiin vaikutti riittämättömältä. Kuuden lajityypin malli sisälsi näiden lisäksi myös roolipelit, sotapelit sekä simulaatiopelit. Kuten Myers toteaa, CGW-lehden käyttämä varhainen lajityypin jako ei ollut poissulkeva, vaan yksittäinen peli saattoi kuulua useampaan lajityyppiin. Uuden kuuden genren lajityyppiin tarkoitus oli kattaa kaikki julkaistut pelit. (Myers 1990, 293.)

Vuonna 1989 kuusi pelilajityyppiä saattoi olla tarpeeksi kattamaan julkaistujen pelien koko kirjon. Tänäpäin tilanne on varsinkin erilaista. Uusia pelejä julkaistaan valtavat määrät sekä tietokoneille ja konsolleille että erityisesti älypuhelimille. Esimerkiksi *Gaming Shift* -verkkosivuston kokoamien tilastojen mukaan elokuuhun 2019 mennessä eri alustoille oli julkaistu yhteensä noin 1,2 miljoonaa digitaalista peliä. Myös lajityyppien nykyiset luokittelumallit

näyttävät ensisilmäykseltä hengästyttäviltä. Englanninkielisen Wikipedian videopelien lajityyppiluokittelu koostuu yhdestätoista päälajityypistä, joilla jokaisella on 2–11 alatyyppejä. Roolipelien (*role-playing games* eli lyhennettynä *RPG*) lajityypin alatyyppejä ovat muun muassa *roguelike*, *monster tamer*, *sandbox RPG* ja *first-person party-based RPG*. Strategiapelien alatyyppeihin vastaavasti kuuluvat esimerkiksi *4X games*, *auto battler*, *tower defense* ja *real-time strategy*. Wikipedia listaa kaikkiaan 79 pelilajityyppiä, ja uusia genrejä lisätään luokitteluun muutaman kuukauden välein. (Wikipedia: List of video game genres.)

Tunnistettujen lajityyppien lukumäärän kasvusta ja lajityyppi-luokitteluiden välisistä eroista huolimatta genrekategoriat ovat edelleen tärkeitä pelaajille ja pelialan sidosryhmille. Voidaan jopa esittää, että pelien määrän räjähdysmäisen kasvun myötä lajityyppi-luokittelut ovat merkityksellisempiä kuin koskaan aikaisemmin. Pelialan yrityksille lajityypit ovat keino hahmottaa markkina-tilannetta sekä kommunikoida uuden pelin sisällöstä organisaation sisäisesti pelinkehitystiimeille ja ulkoisesti pelaajille. Myös yksittäiselle pelaajalle lajityypit ovat keino kommunikoida pelien toistuvista piirteistä, mutta samalla ne ovat myös tapa käsitteellistää ja rakentaa omaa pelaaja-identiteettiä.

Lajityyppinimikkeiden valtava joukko saattaa myös kätkeä taak-sensa huomattavasti rajatumman määrän yleisesti tunnistettuja pelilajikkeita. Esimerkiksi David Clearwater kävi vuonna 2011 läpi joukon pelialan julkaisuja ja verkkosivuja ja totesi niiden esittelevän keskenään varsin samanlaisia pelilajilistauksia. Toistuviin lajini-mikkeisiin kuuluivat: toimintapelit, seikkailupelit, tappelupelit, ensimmäisen persoonan näkökulman ammuntapelit (*first-person shooter* eli FPS), lentosimulaatiot, massiiviset monipelit, musiikki- ja rytmipelit, illanviettopelit (*party games*), tasohyppelyt, pulma-pelit, ajopelit, roolipelit, simulaatiot, urheilupelit ja strategiapelit.

Pelitarjonnan monipuolistumisen ja pelaajamieltymysten erikoistumisen myötä peligenrejen määrittelemisestä ja tunnistamisesta on tullut yhä monimutkaisempaa niin pelialan toimijoille,

pelaajille kuin tutkijoillekin. Pelilajien tutkimusta on tehty useilla tutkimusaloilla, mutta se yhdistetään useimmiten akateemisen pelitutkimuksen kenttään. Pelitutkimus (*game studies*) on monitieteellinen kokonaisuus, joka tarkastelee pääasiassa kolmea tutkimusaihetta: pelejä, pelaajia sekä pelien ja pelaajien vuorovaikutusta erilaisissa kulttuurisissa konteksteissa. Pelitutkimusta tehdään erittäin monilla tieteenaloilla, mutta erityisen paljon viestintä- ja mediatieteissä, kulttuurintutkimuksessa, kasvatustieteissä ja psykologiassa.

Pelitutkimuksellinen keskustelu videopelien lajityypeistä on jatkunut jo ainakin viiden vuosikymmenen ajan. Tämä tutkimusteema ei ole oikeastaan missään vaiheessa tyystin laantunut, mutta toisaalta se ei myöskään ole ollut erityisen vilkasta 2010-luvun aikana tai 2020-luvulle tultaessa. Pelilajityyppien määrittelyä ovat pohtineet laajalti esimerkiksi Chris Crawford (1984), Mark J. Wolf (2001), Tom Apperley (2006), Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca (2008), Dominik Arsenault (2009), David A. Clearwater (2011), Andreas Gregersen (2011), Jaakko Kemppainen (2012) ja Jesper Juul (2014). Käytännössä he kaikki ovat todenneet pelilajityyppien tutkimuksen monimutkaiseksi kokonaisuudeksi, josta on vaikeaa muodostaa eheää, yhtenäistä ja perusteltua käsitystä.

Pelilajityyppitutkimukset ovat painottuneet teemoiltaan ja argumentaatioltaan eri tavoin. Dominik Arsenault (2009) esimerkiksi korostaa peligenrejen historiallisuutta ja evoluutiota, joka on kytkeytynyt teknologian kehitykseen ja innovaatioihin. Andreas Gregersen (2011) vastaavasti painottaa teknologian, käyttöliittymien ja teknologiavälitteisen kokemuksen merkitystä peligenrejen muodostumisessa. Gregersen viittaa Joanna Yatesin ja Wanda J. Orlikowskin (1992, 301) genre-määritelmään, jonka mukaan genre on ”tyypillinen kommunikatiivinen toiminto, joka ilmenee rakenteeltaan toistuvien tilanteiden yhteydessä”. Teknologiavälitteinen kokemus on esimerkki Yatesin ja Orlikowskin viittaamasta ”toistuvasta tilanteesta”, joka Gregersenin mielestä yhdistää kommunikatiivisen välineen (*medium*) piirteet ja ominaisuudet lajityyppeihin. Toisin sanoen, vaikka lajityypit eivät olekaan teknologiasidonnaisia, ne

ovat kuitenkin myös yhteydessä teknologisen välineen ominaisuuksiin ja rajoitteisiin.

Mikä genre?

Genre eli lajityyppi on aina kulttuurinen konstruktio. Parhaimmillaan genre on toimiva työkalu ja kehystys, jolla tutkija, kokija tai muu toimija voi jäsentää informaatiota käsiteltäviin kokonaisuuksiin. Frogin, Kaarina Kosken ja Ulla Savolaisen (2016) mukaan genre viittaa esineiden, tekstien ja muiden kulttuuri-ilmaisujen luokkaan tai kategoriaan sekä niihin jaettuihin piirteisiin, jotka yhdistävät jokaista kyseiseen luokkaan tai kategoriaan kuuluvaa ilmausta. Kuten Roger Abrahams (2005) kirjoittaa, genre perustuu siten odotusten rakenteille kulttuuri-ilmaisun ja sen kokijan välillä.

Ajatus lajeista nojaa ymmärrykseen siitä, että inhimillisissä kulttuuri-ilmauksissa voidaan tunnistaa merkityksellisiä toistuvuuksia. Nämä toistuvuudet voivat ilmetä esimerkiksi ilmauksen rakenteessa ja muodossa tai sen sisällöllisissä piirteissä. Yhtä lailla ne voivat kuitenkin liittyä myös ilmausten historialliseen kehitykseen ja muunteluun kulttuurien välillä tai vaikkapa ilmausten tyypillisiin käyttöyhteyksiin, teknologioihin ja funktioihin. Peli-, elokuva-, kirjallisuus- ja televisiolajeja tutkineen David Clearwaterin mukaan kulttuuriobjekteja on luokiteltu pääasiassa keskittyen niiden formaalien ja esteettisten ominaisuuksien analyysiin, teolliseen tai diskursiiviseen kontekstiin sekä kulttuuriobjektien kokemistapoihin ja sosiokulttuurisiin merkityksiin. (Clearwater 2011, 39, 43–44.)

Huolimatta siitä, onko genreluokittelu laadittu kulttuuriobjektin ominaisuuksien näkökulmasta, teollisuus- tai instituutiolahtoisesti vaiko kenties empiirisen kokemuskerronta-aineiston perusteella, lajiluokittelun tarkoituksena ja tavoitteena on lisätä jaettua ymmärrystä tarkasteltavana olevasta ilmiöstä. Genreä onkin kuvattu *kommunikatiiviseksi kartaksi* kulttuuri-ilmauksen tuottajan

tai esittäjän ja sen kokijan välillä (Myers 1990, 288). Lajityyppi-konventiot auttavat kokijaa ymmärtämään, minkälaisen kulttuuriobjektin kanssa hän on tekemisissä, ja konventioiden kautta tapahtuvan kommunikaation arvioidaan edesauttavan myönteisen ja kenties pitkäkestoisemman käyttökokemuksen syntymistä. Ei kuitenkaan ole mitenkään yksiselitteistä, miten kulttuuriobjekteja käytetään ja miten lajityypin kommunikointi vaikuttaa kokemuksen tapoihin.

Tietoteorian näkökulmasta voidaan argumentoida, että kulttuuri-ilmaisu (tai *teksti*) ei ole ilmiönä olemassa ilman, että oletamme myös kyseisen ilmaisuuden kokemistavan eli dialektisen vuorovaikutussuhteen subjektin ja ilmauksen välillä. Kulttuuri-ilmiot ja niiden samankaltaiset kokemuksen tavat muuntuvat merkityksellisiksi nimenomaan käyttöyhteyksiensä kautta ja niiden läpäisemänä. (Niesz ja Holland 1984, 122; Popova 2014.) Kuten folkloristi Roger Abrahams (2005, 25) kirjoittaa, tradition tai genren perusteellinen analyysi edellyttää sekä ilmauksen rakenteen että sen performanssin ja kokemuksen tapojen tutkimusta. Pelkästään kulttuuri-ilmauksen piirteisiin perustuvan lajityyppiiluokittelun ongelmana on implisiittinen oletamus *ideaalikoijasta* ja stereotyyppisistä kokemuksen tavoista.

Kuitenkin lajityyppisiä käsittelevissä tutkimuksissa kulttuuri-ilmauksen tekstuaaliseen muotoon kiinnitetään edelleen enemmän huomioita kuin siihen, minkälaisia tulkintoja lajityypit saavat kulttuurin kokemisessa. Tähän tutkimukselliseen kallistumaan on useita syitä. Ensinnäkin näkyville asetetun ja tuotetun kulttuuri-ilmauksen analysointi ja dokumentointi on huomattavasti yksinkertaisempaa kuin niiden kokemuksen tapojen ymmärtäminen ja tulkinta. Kuten lajityypitkin, myös niiden kokemuksen tavat ovat *historiallisia*. Koska kulttuurin kokijoiden lajityyppien ymmärrys on myös tässä mielessä kontekstuaalista, kokijalähtöinen lajityyppimääritelmä on luonteeltaan jatkuvassa liikkeessä, eikä lajityyppien kokemuksen tapojen muutoksia ole siten alkuunkaan yksinkertaista tutkia. Toiseksi lajityyppitutkimus on tyyppillisesti painottunut

kulttuuriobjektien kuten kulttuuritekstien analyysiin johtuen osittain niiden tieteenalojen tutkimustraditioista, -menetelmistä ja -intresseistä, joissa lajityyppitutkimusta on tehty runsaasti. Tämä kallistuma koskee myös akateemista pelitutkimusta.

Peligenrejen tunnistamisesta

Mainitsin edellä, miten David Myers analysoi CGW-lehden ja muiden julkaisuiden lajityyppimääritelmiä pyrkien tunnistamaan ne piirteet ja ominaisuudet, joiden mukaan pelejä käsittelevä media identifioi peligenrejä. Kuten Myers toteaa, 1980-luvun pelimedia ei määritellyt pelilajityyppejä pelien teeman kuten esimerkiksi fantasia- tai historiateeman, narratiivisen tyylin tai ikonografian mukaan. Myöskään pelaamiseen käytetty teknologia tai pelaamiseen liitetyt funktiot kuten viihde, oppiminen tai sosiaalinen interaktio eivät vaikuttaneet lajityyppiluokitteluun. Sen sijaan media määritteli pelilajityypit *pelaamisen* (*gameplay*) tasolla eli arvioimalla pelaaja–peli-interaktion symbolisia erityispiirteitä peliaktiiviteetissa. (Myers 1990, 294.)

Myers (1990) esitteli lähestymistavan, jonka mukaan pelilajityyppejä tunnistettaisiin asettamalla pelit eräänlaiselle jatkumolle sen mukaan, miten ”lukittuja” tai staattisia ja toisaalta avoimia tai moninaisia kohde–tapahtuma -sarjoja pelit tarjoavat pelaajille. Kohde–tapahtuma -sarjoilla (*sequenced object-events*) Myers viittasi pelin säännöissä määriteltyihin haasterakenteisiin ja pelaajan vuorovaikutusmahdollisuuksiin näiden kanssa. Esimerkiksi tekstiseikkailut ja *point-and-click* -seikkailupelit asettuivat Myersin mallissa lukitun tai staattisen objekti–tapahtuma -sarjan edustajiksi, jos pelaajan tuli niitä pelatessaan seurata tiettyä ja vain tiettyä loogisten päätelmien lineaarista ketjua päästäkseen pelissä eteenpäin. Sen sijaan monet modernit strategiapelit ja niin sanotut avoimen pelimaailman roolipelit (*open world RPG*) tarjoavat pelaajille moninaisia eri tapoja päästä pelin tarjoamaan päämäärään tai heidän itsensä määrittämään tavoitteeseen.

Myersin esiin nostama pelaamislähtöinen tai *ludologinen* (Clearwater 2011, 38) peligenremäärittely sai myöhemmin tukea lukuisilta pelitutkijoilta. Useat tutkijat ovat esittäneet pelaajan toiminnoista ja pelin dynaamisista muutoksista koostuvan vastavuoroisuuden – toisin sanoen pelaamisen – olevan pelien välttämätön ominaisuus (ks. Landay 2014; Karhulahti 2015; Vahlo 2017; Vahlo 2018). *Pelilajia* tutkineen Graeme Kirkpatrickin (2012) mukaan termi *pelaaminen* (*gameplay*) muodostui jo 1980-luvun pelimediassa tavaksi viitata peleihin autonomisena kulttuurin muotona ja käytänteenä. Pelisuunnittelun tutkija Ernest Adams (2009; 2014) toteaa vastavasti ykskantaan, että pelilajit erotellaan toisistaan pelaamisen rakenteiden perusteella. Adams määrittelee pelaamisen (*gameplay*) kahden peleille välttämättömän ominaisuuden kautta: pelaaminen tarkoittaa pelien haasteita sekä niitä pelaajien aktiviteetteja, joihin kiinnittymällä pelaaja voi selvitä haasteista ja siten edetä pelissä. Adamsin mukaan pelit voidaan pelaamislähtöisen näkökulman lisäksi luokitella pelin fiktiivisen ympäristön, pelaajayleisöjen ja -menteliteettien, pelin teeman sekä pelin tarkoituksen (esimerkiksi viihde, taiteellinen ilmaisu, oppiminen tai terveyden edistäminen) mukaan, mutta muut luokittelutavat ovat sekundaarisia pelaamislähtöiselle tarkastelulle.

Edellisistä poiketen David A. Clearwater (2011, 33) argumentoi holistisen pelilajityyppimäärittelyn puolesta esittämällä, että pelaamisen piirteiden erottaminen pelin narratiivisesta kehystyksestä, peliteknologioista kuten pelilaitteista ja -ohjaimista ja pelaamisen kontekstista on keinotekoisia. Clearwaterin mukaan pelin aihealue, pelihahmot ja representaatiot ovat pelaamisen (*gameplay*) lisäksi esimerkkejä sellaisista pelien ominaisuuksista, jotka vaikuttavat kokonaisvaltaiseen pelikokemukseen. Näin ollen kaikkia näitä piirteitä tulisi hänen mukaansa tarkastella myös lajityyppisiä määrittävinä ominaisuuksina.

Clearwaterin lähestymistapa on ymmärrettävä mutta samanaikaisesti ongelmallinen lajityyppimäärittelyn kannalta. Noudatamalla Clearwaterin perustelemaa holistista lajityyppimäärittelyä pelitypologialta on vaarana muodostua suuri kokoelma

mielivaltaisilta vaikuttavia piirteitä. Tästä on esimerkkinä Mark J. Wolfin (2001) esittelemä 42 peligenren luettelo, joka pyrki ryhmittelemään pelejä niiden tavoitteiden, pelaaja–peli -interaktion sekä erityisesti pelaamislähtöisen pääkysymyksen ”mitä pelaajan tulee tehdä edetäkseen pelissä” mukaisesti. Pelaamislähtöisestä painotuksesta huolimatta Wolfin laaja luokittelu sisältää myös pelien teemaan, funktioon ja peliteknologiaan perustuvia lajityyppejä kuten ”abstrakti”, ”opetuspelit” ja ”lautapelit” (ks. Arsenault 2009). Wolfin 42 pelilajityypin listaus on vaikeakäyttöinen lajien suuren lukumäärän vuoksi, mutta se on myös monilta osin vanhentunut. Kahden viime vuosikymmenen aikana peliteknologiat ja pelien funktiot ovat monimuotoistuneet erittäin nopeasti. Jos Wolf jatkaisi valitsemallaan lähestymistavalla ja tekisi tänään päivityksen vuoden 2001 listaansa, pelilajityyppejä voisi olla helposti jo yli sata.

Myöskään Tom Apperley (2006) ei pidä pelaamislähtöistä pelilajimäärittelyä täysin riittävänä. Apperley pohtii erityisesti simulaatiopelien, strategiapelien, toimintapelien ja roolipelien pelaamislähtöisesti tunnistettuja pelilajityyppejä ja luokkien välisten rajojen häilyvyyttä. Simulaatiopelien lajityyppi on häilyvä jo siitäkin syystä, että kaikkia pelisysteemejä voidaan teknisesti nimittää simulaatioksi (ks. Frasca 2003). Toiseksi monet varhaiset videopelit kuten *Spacewar!* (1962) ja *Colossal Cave Adventure* (1976) kehitettiin alun perin simulaatioiksi. Apperleyn mukaan strategiapelien sisäinen yhtenäisyys vastaavasti kyseenalaistuu, kun kiinnitetään huomiota siihen, että kaikkia pelejä voidaan pelata strategisesti ja että strategisen pelityylin omaksuminen on yhteydessä pelaajan taitotasoon sekä asiantuntijuuteen pelattavan pelin ominaisuuksista.

Apperleyn mukaan toimintapelien lajityyppiraja on haastava siitä syystä, että tämä genre on yhteinen nimittäjä *performatiiviselle* pelityylille. Performatiivinen tarkoittaa tässä yhteydessä teknisesti riittävän virheetöntä suoritusta, joka mahdollistaa pelissä etenemisen ja menestymisen (Vahlo 2018, 191). Näin laajasti määriteltynä ”toiminta” viittaa niihin prosesseihin, joissa pelaaja osallistuu peliin aktiivisena subjektina suunnaten omaa keskittymistään pelin

haasteiden voittamiseen. Havaitsemme siis jälleen, että myös toimintapeliin lajityyppi laajenee tällä tavoin rajattuna kattamaan valtavasti määrän pelejä, eikä rajanveto toimintapeliin ja esimerkiksi simulaatiopeliin välillä ole täysin mielekäs. Apperley kuvaa roolipelejä *konvergenssin* käsitteen (ks. Jenkins 2006) kautta merkitysjärjestelmänä, joihin liittyvä osallistuminen on tyypillisesti pelaamista laajempaa. Tällainen laajempi, yhteisöllinen osallistuminen kattaa muun muassa fanitaiteen, pelin fiktiivisestä maailmasta käydyt keskustelut online-ympäristöissä sekä pelitapahtumien kollektiivisen muistelun. Vaikka mediakonvergenssi on tyypillistä erityisesti roolipeleille, sitä ilmenee runsaasti myös muiden lajityyppien peleissä, mikä Apperleyn mukaan horjuttaa roolipelilajityyppi-määritelmän yhtenäisyyttä.

Vaikka Apperleyn (2006) huomiot ovat kiinnostavia, en pidä niitä pelaamislähtöisen lajityyppiluokittelun kannalta erityisen tärkeinä. Syynä tähän on se, että Apperley tulkitsee ja kritisoi pelilajityyppijä keskenään erilaisista näkökulmista. Simulaatiolajin arvioinnissa hän pohtii pelin ontologiaa omalakisena systeeminä kyseen, ovatko kaikki peliobjektit myös simulaatioita. Strategiapeliin kritiikissä hän kääntää analyttisen katseensa pelaamisaktiiviteetin kognitiivisiin prosesseihin sekä siihen, minkälaisia ongelmanratkaisutaitoja pelit pelaajilta edellyttävät. Toimintapeliin kritiikki kohdentuu strategiapeliin tapaan pelaaja-aktiiviteetteihin. Apperley kiinnittää kuitenkin huomiota myös toimintapeliin vaatimuksiin kuten siihen, onko pelaajan reagoitava pelin muuttuviin tilanteisiin nopeasti ja tarkasti. Roolipeligenren kohdalla Apperley pohtii pelaajayhteisöä ja pelin para- ja intertekstuaalisuutta, mikä tuo jo neljännen kerroksen hänen lajityyppikritiikkiinsä.

Mikä tahansa lajityyppiluokittelu voidaan kyseenalistaa, jos tutkijan katse tarkentuu jokaisen lajin kohdalla eri asiakokonaisuuksiin kuten esimerkiksi pelin ominaisuuksiin, pelaajan psykologisiin piirteisiin, peli-interaktion vaatimuksiin sekä pelaajakulttuurin läpäisevyyteen. Minkä tahansa lajityyppimäärittelyn kannalta on tärkeintä, että kriteeri, jonka mukaan lajit erotellaan toisistaan, on

riittävän vakaa ja sisäisesti yhtenäinen. Vakiintuneita pelilajityyppisiä tulisiikin ensisijaisesti tarkastella kolmen tutkimuskysymyksen näkökulmasta:

- 1) onko lajityypit tunnistettu ja määritelty kaikki yhden keskeisen kriteerin mukaisesti, tässä yhteydessä pelaamisen näkökulmasta (lajityyppimääritelmän sisäinen yhtenäisyys)
- 2) ovatko tunnistetut lajityypit riittävässä määrin toisistaan erilisiä, itsenäisiä ja elinvoimaisia (lajityyppien autonomisuus)
- 3) onko lajiluokittelu relevantti ja ymmärrettävissä sekä pelituotteiden piirteiden että pelaajakokemuksen näkökulmasta (lajityyppien kommunikoitavuus)

Lisäksi tulee kiinnittää huomiota pelaamislähtöisten pelilajityyppien muuntelun hitauteen. Vaikka useat tutkijat kuten Apperley (2006), Arsenault (2009) ja Clearwater (2011) ovat esittäneet pelilajien olevan aikansa tuotteita ja siten historiallisia konstruktioita, monet varhaiset genret ovat vakiintuneet ja säilyttäneet asemansa todella pitkään. David Myers (2003) havaitsi, että jo 1970- ja 1980-luvuilla tietokonepelien kehitys ja pelaamisen tavat (*gameplay*) kiteytyivät nopeasti vain muutamiin pelilajityyppisiin ja pelaamisen rakenteisiin, jotka kaikki ovat tunnistettavissa ja elinkelpoisia 2020-luvulle tultaessa. Itse asiassa Myersin (2010) mukaan *pelaamisen formaalit rakenteet* ovat yhteydessä ihmiskognition pysyviin piirteisiin. Hänen mukaansa nämä yhteydet ovat näkyvimpiä nimenomaan varhaisissa, pelkistetyissä tietokonepeleissä.

Apperleyn (2006) tapaan myös Myers (2010) analysoi toiminta-, strategia- ja roolipelien lajityyppisiä, tosin tyystin erilaisesta teoreettisesta viitekehiksestä. Myersin mukaan modernit digitaaliset toimintapelit motivoivat samaa perustavanlaatuista semioottista prosessia kuin folkloristiselle tutkimukselle tutut lasten pihaleikit. Tässä suhteessa *Tetris* tai *Super Mario Bros.* eivät olisi kovinkaan erilaisia kuin kuurupiilo tai rosvo ja poliisi. Roolipeligenre eroaa Myersin mukaan toimintapeleistä erityisesti roolipelien rikkaan arvo- ja merkityspainotuksen kuten pelaajan eettisen päätöksenteon

näkökulmasta: ”Siinä missä toimintapelit määrittävät pelaajien fyysisen kyvykkyyden näkökulmasta, roolipelit määrittävät pragmaattisten ja sosiaalisten taitojen kautta” (Myers 2010, 90). Strategiapeleissä olennaista on taito, joka liittyy pelin sääntöjen ja sääntöjen välisten vuorovaikutusten ymmärtämiseen ja manipulointiin. Myers kuvaa strategiapeleiden pelaamista rekursiiviseksi prosessiksi, jossa sääntöjen dynamiikat tulevat pelaajalle tutuiksi kuitenkin siten, että peleille ominainen lopputuloksen epävarmuus edelleen läpäisee jokaista pelikokemusta. Strategiapeleissä pelin temaattisella kehyksellä ei ole samalla tapaa merkitystä kuin pelin merkkien ja symbolien välisillä suhteilla, jotka määrittävät pelin säännöissä. (Myers 2010, 95, 102.)

Apperleyn (2006) useita eri lähestymistapoja ja lukutapoja yhdistävästä otteesta poiketen Myers tulkitsee pelilajien eroja ja samankaltaisuuksia systemaattisesti ja tarkoin valitusta viitekehystä käsin: pelien pelaajille asettamien haasteiden sekä pelaamiseen tarvittavien taitojen näkökulmasta. Tämä lähestymistapa on Apperleyn lähestymistä painokkaampi ja perustellumpi juuri siksi, että pelilajit tyypillisesti ja edelleen luokitellaan nimenomaan pelaamisen (*gameplay*) näkökulmasta. Tarkastellaan esimerkkinä Miikka Junnilan, Markku Reunanen ja Tero Heikkisen (2019) tutkimusta, jossa he analysoivat lännenelokuvien (*western*) fiktiivisiin ympäristöihin sijoittuneita pelejä ja erityistä western-peligenreä. Lännenelokuva-pelilajin analyysissaan kirjoittajat esittävät hypoteesinsa siitä, että lännenelokuvien tarinalliset ja teemalliset elementit ovat levittäytyneet ludologisesti toisistaan poikkeaviin pelilajeihin. Heidän lähestymistapansa perustuu Clearwaterin ajatukseen siitä, että lajit ovat moniulotteisia kokonaisuuksia eikä ludologinen eli pelaamislähtöinen määrittelytapa ole riittävä lajien tunnistamisen kannalta.

Vaikka Junnila, Reunanen ja Heikkinen (2019) pyrkivät osoittamaan pelaamislähtöisen lajityyppimäärittelyn rajoitteet, heidän analyysinsä tulokset pikemminkin tukevat kuin kyseenalaistavat pelaamislähtöistä lajityyppimäärittelymallia. He nimittäin havaitsivat, että lännenelokuvien teemat vaikuttivat varsin vähän pelien pelaaja-aktiiviteetteihin. Lähes kaikki lännenelokuvioteemaa

hyödyntäneet pelit perustuivat pelaajainteraktion osalta ampumiseen, pelimaailman tutkimiseen ja seikkailemiseen, ja näin ollen lännenelokuvateemaa hyödyntävien pelien yleinen ludologinen luokittelu toiminta-, toimintaseikkailu- ja ammuntapeleihin vaikuttaa perustellulta ratkaisulta.

Pelaamislähtöisen lajiluokittelun näkökulma saattaa soveltaa videopeliä laajempaankin aineistoon. Gareth Whittaker (2012) on tutkinut perinteisten pihaleikkien ja muiden yhteisöllisten leikkien folkloristista luokittelutapaa sekä sitä kriteeriä, jolla peli- ja leikki- luokat tulisi tunnistaa ja erotella toisistaan. Hän päätyy soveltamaan Elliot Avedonin ja Brian Sutton-Smithin (1971, 7) pelimääritelmää, jonka mukaan peli on ”vapaaehtoiseen ja aktiiviseen osallistumiseen perustuva kontrollijärjestelmä, jossa vastakkaiset voimat kamppailevat sääntöjen asettamissa rajoitteissa ja jonka lopputulos on epävarma”. Whittakerin mukaan Avedonin ja Sutton-Smithin pelimääritelmä koostuu neljästä kriteeristä, jotka ovat säännöt, aktiivisen osallistumisen muodot, kamppailu tai kilpailu sekä lopputulos ja sen epävarmuus. Pyrkinessään tunnistamaan pelien ja leikkien ensisijaisen luokittelutavan Whittaker arvioi kutakin näistä neljästä kriteeristä peilaten niiden soveltuvuutta erilaisiin leikki- ja peliaineistoihin. Analyysinsä päätteeksi hän päätyy ehdottamaan, että folkloristisen leikki- ja peliluokittelun tulisi perustua aktiivisen osallistumisen muotojen kriteeriin.

Huomaamme siis, että pelaaminen vaikuttaa olevan toimiva pelien tunnistamisen kriteeri riippumatta siitä, analysoimmeko kansanomaisia ja perinteisiä pihaleikkejä ja -pelejä vaiko 2020-luvulla julkaistuja kaupallisia videopelejä. Yhtenäisen luokitteluperusteen ansiosta on mahdollista analysoida samanaikaisesti kaikkia näitä pelityyppejä.

Pelilajien ludologiset luokat

Videopelien pelaamislähtöistä genremäärittelyä kritisoineetkin tutkijat ovat siis tyypillisesti todenneet ludologisen näkökulman

olevan keskeisin kriteeri pelilajien tunnistamisen kannalta. Kirjoittajat kuten Arsenault (2009) ja Apperley (2006) ovatkin kehottaneet tutkijoita kiinnittämään huomiota siihen, mitä pelaaminen tarkoittaa ja miten pelaamislähtöisyys voidaan jäsentää merkitykselliseksi osakokonaisuuksiksi. Kuten edellä todettiin, esimerkiksi pelien haastetyypit ja vastaavasti pelaajalta vaadittavat taidot katsotaan usein pelaaja–peli-interaktion ulottuvuuksiksi (ks. Adams 2009; Adams 2014), jolloin näiden seikkojen tulisi olla pelaamislähtöisten lajimäärittelyiden perustana.

Kuitenkin jos tarkastelemme tunnettuja ja pitkäkestoisia pelilajinimikkeitä kuten roolipelejä, rallipelejä, strategiapelejä, tashyppelyitä, ammutapelejä, tappelupelejä, seikkailupelejä tai pulmapelejä, huomaamme, että näistä lajeista vain strategiapelit ja pulmapelit voidaan yksiselitteisesti tunnistaa haastetyyppien ja pelaajalta edellytettävien taitojen perusteella. Sen sijaan kaikki muut mainituista lajityypeistä viittaavat niihin pelaamisen aktiviteetteihin, joihin pelaajan tulee kiinnittyä (*engage*) edetäkseen pelissä. Nämä pelinsisäiset aktiviteetit kuten ampuminen, hyppiminen, tappeleminen, seikkaileminen tai rooliin eläytyminen ovat pelin haasteiden ja pelaajan taitojen ohella pelien välttämätön ominaisuus. Vaikka pulma- ja strategiapelit nimetään haasteiden näkökulmasta, näidenkin pelien haasteiden voittaminen edellyttää tiettyihin aktiviteetteihin kiinnittymistä. Pulmapelien kohdalla nämä aktiviteetit voivat koostua esimerkiksi palojen yhteensovittamisesta (esimerkiksi *Tetris*, 1984), sanayhdistelmien kokoamisesta (esimerkiksi *Wordament*, 2012) tai arvoitusten ratkaisemisesta vuorovaikuttamalla peliympäristön objektien kanssa kuten graafisissa *point-and-click*-seikkailupeleissä (esimerkiksi *The Secret of Monkey Island*, 1990).

Jukka Vahlo, Suvi Holm, Johanna Kaakinen ja Aki Koponen (2017) sekä myöhemmin Vahlo, Koponen ja Jouni Smed (2018) ovat ehdottaneet *pelidynamiikka*-käsitettä kuvaamaan pelin haasteista ja pelaamisen aktiviteeteista koostuvaa kokonaisuutta, toisin sanoen sitä pelaaja–peli -interaktion aluetta, joka muodostaa vuorovaikutteisen pelikokemuksen ytimen. Näin määriteltynä pelilajien tunnistamisen lähtökohtana voitaisiin perustellusti soveltaa

sekä pelin haasteet–pelaajalta vaadittavat taidot -näkökulmaa että pelaaja-aktiviteettien näkökulmaa, sillä molemmat edellä mainituista nähdään tässä tarkasteluasetelmassa pelaamisen (*gameplay*) erottamattomina osina.

Vahlon, Holmin, Kaakisen ja Koposen (2017) sekä Vahlon, Smedin ja Koposen (2018) lähestymistavassa pelaamisen aktiviteetteja ei ymmärretä pelien staattisena representaatiokerroksena, siis jonnakin sellaisena, joka vain lisätään ”pelin ytimen” päälle. Pelaamisen aktiviteetit ovat sekä semioottisia ja representatiivisia että behavioraalisia. Ne ovat tapoja, joilla pelaaja osallistuu peliin ja siten myös tapoja, joilla pelaaminen muodostuu merkitykselliseksi toiminnaksi ja kokemukseksi.

Richard Walsh (2011) on kuvannut pelaamista simulaation kaltaiseksi merkitysjärjestelmäksi, joka on representaatio samalla sekä kohdejärjestelmästä että sen toiminnasta. Koska pelaaminen on sekä representaatio itsessään että representaatio toiminnasta, pelaaminen myös tuottaa kahdenlaista vuorovaikutteisuutta: behavioraalista ja semioottista. Behavioraalinen eli käytöksellinen interaktiivisuus viittaa pelijärjestelmän ja pelaamisen toiminnallisuuteen ja semioottinen interaktiivisuus vastaavasti järjestelmän toiminnan ja pelaamisen representatiivisuuteen. Toisin sanoen pelaamisaktiviteetit kuten kaupunkien rakentaminen, aarteiden etsintä tai pelihahmon ulkonäön muokkaaminen eivät ole pelaajan näkökulmasta pelin ludologisen rungon päälle kaadettua representaatiokuorutetta vaan se toiminnallinen kehys, joka tekee pelaamisesta ylipääntään mielekästä ja merkityksellistä. Pelaamisaktiviteetit ovat *osalistumisen käytänteitä* tai ”käytänteiden kuvaustapoja” (*behavior as representation*), kuten Walsh asian muotoilee (2011, 82), ja siten näitä aktiviteetteja voidaan ja myös tulee käsitellä ludologiseen pelilajiluokitteluun sisältyvinä. Pelien symbolisten representaatioiden lisäksi myös pelien kertomuksellisuus voi olla tapa, jolla pelaaja kiinnittyy peleihin oman toimintansa kautta, jolloin pelin kertomuksellisuuden ja toiminnallisuuden raja hämärtyy.

Tästä seikasta tulee esittää kaksi huomiota. Ensinnäkään pelien tarina ei sekään usein ole peli–pelaaja -interaktiolle ulkoista

kerrostumaa. Monissa roolipeleissä, visuaalisiksi romaaneiksi kut-suissa peleissä kuin myös muiden lajien peleissä pelaajan valinnat vaikuttavat pelin tarinan etenemiseen eri tavoin. Perustavanlaatui-
sempi seikka kuitenkin liittyy pelikokemuksen kertomukselliseen luonteeseen. Myers (2010, 93–94) on painottanut, että pelien pe-
laaminen on merkityksenluontiprosessi (*meaning-making process*)
sen sijaan, että pelaajat ikään kuin validoisivat tai vahvistaisivat
pelisuunnittelijoiden laatiman kerronnan merkitystä sellaisenaan.
Tämä seikka vaikuttaa siihen, miten pelaajat kokevat pelien käsi-
kirjoitetut tarinaosiot. Pelin kompleksisesta tarinasta ja massiivi-
sesta fiktiivisestä maailmasta huolimatta monet pelaajat keskittyvät
pelillisiin seikkoihin, jolloin tarina piirtyy ikään kuin kokemuksen
taustaksi tai kehykseksi. Toisaalta pelaamiseen sisältyvä merkityk-
senantoprosessi on kokemusmuotona itsessään kertomuksellinen
siinä mielessä, että se lähenee prototyyppisen kertomuksen mää-
ritelmällistä rakennetta (Vahlo 2018).

Vaikka pelaamisnäkökulma on säilynyt lajiluokittelun ensisijaise-
na kriteerinä, luokittelujen tekemiseen osallistuvat toimijat ja insti-
tuutiot tekevät peliluokitteluita keskenään erilaisista lähtökohdista
ja erilaisin tarkoituksin. Tämä seikka on etenkin 2010-luvun jäl-
keen monimutkaistanut lajityyppien tunnistamista ja myös jossa-
kin määrin horjuttanut pelaamislähtöisten lajityyppiluokitteluiden
asemaa lajien tunnistamisen ensisijaisena kriteerinä.

Pelilajit kaupallisten voimien ja pelaajalähtöisyyden risteyksessä

Pelaamislähtöinen pelilajiluokittelu on intuitiivinen sekä pelaajil-
le että pelialan yrityksille juuri siitä syystä, että kyseinen näkökul-
ma yhdistää pelin ominaisuuksien näkökulman (kulttuuriobjektin
piirteet) aktiivisen pelaajaposition näkökulman kanssa (pelaamisen
käytänteet). Kuitenkin pelaamislähtöisten lajityyppienkin kohdalla
tulee kysyä, ovatko nämä luokitukset peliteollisuuden tuote ja jos
ovat, mikä perustelee juuri näiden luokkien vakiintumisen. Lisäksi

pelien kauppapaikkojen ja arvostelusivustojen pelilajilistauksiin tutustuminen osoittaa nopeasti, että peliteollisuuden ekosysteemiin liittyvät toimijat eivät määrittele genrejä pelaamislähtöisesti systemaattisella tavalla.

Pelilajien kehityskaaria tutkinut Dominic Arsenault (2009) analysoi ensimmäisen persoonan ammuntopelien (*first-person shooter*) evoluutiota. Arsenaultin mukaan ensimmäisen persoonan ammuntopelien genre on esimerkki pelilajista, jonka kehittymistä voidaan havainnollistaa edelläkävijäpelin (*genre defining game*) näkökulmasta. Huippusuositettu *Doom* (1993) oli *Wolfenstein 3D:n* (1992) ohella yksi ensimmäisistä ensimmäisen persoonan näkökulmasta kuvatuista reaaliaikaista kolmiulotteisista videopeleistä. Arsenault analysoi *Usenet*-palvelun keskusteluja ja keskustelussa käytettyjä ilmauksia *Doom clone* (*Doom*-kopio) ja *first-person shooter* aikavälillä 1993–2003. *Doomin* julkaisun jälkeisinä kolmena vuotena *first-person shooter* -termiä ei käytetty *Usenet*-keskusteluissa juuri lainkaan, mutta *Doom clone* -ilmaisu oli melko yleinen. Vuoden 1997 jälkeen *Doom clone* -ilmauksen käyttö väheni nopeasti ja käytännössä loppui kokonaan vuosituhannen vaihteessa. *First-person shooter* -ilmausta sen sijaan alettiin käyttää vuonna 1997, ja se vakiintui nopeasti yleiseksi tavaksi puhua *Doomista* ja sille samankaltaisista peleistä. Vuonna 1999 *First-person shooter* oli jo kolme kertaa yleisempi kuin *Doom clone* parhaimmillaan. Kuitenkin jos tarkastelun perspektiiviä laajennetaan hieman, voidaan esittää Mark J. P. Wolfin (2012) tapaan, että tivoliien ja karnevaalien ampumakojut olivat alkuperäisiä kaupallisia ensimmäisen persoonan ammuntopelejä.

Carl Therrien (2015) havaitsi pelidiskurssien analyysissään, että pelaajayhteisöt ja pelimedia alkoivat käyttää ilmausta ”ensimmäisen persoonan ammuntopelit” paljon ennen peliyrityksiä. Therrien arvioi, että nimityksen käytön yleistyminen johtui 1990-luvun alun kolmiulotteisten pelien pelaaja-aktiiviteettipainotusten muutoksesta. Pelit kuten *Wolfenstein 3D* (1992) ja *Doom* (1993) painottivat monipuolista aseiden käyttöä ja ammusten keräämistä ja yhdistivät ne pelimaailmassa suunnistamiseen ja peliympäristön mekanismien

manipulointiin. Tämä nosti ampumisen ja räiskinnän pelikokemuksen keskiöön samalla kun pelien mainonta korosti väkivaltaista kuvastoa kuten tappavia aseita ja verilammikoita.

Ensimmäisen persoonan ammuntapelejä ei ole pelaamislähtöisesti tunnustettu pelilaji. Ammuntapelejä (*shooter games*) sen sijaan muodostavat oman pelaamislähtöisen lajinsa, sillä tämän genren määrittävä piirre viittaa suoraan niihin pelaaja-aktiviteetteihin, joihin sitoutumalla pelissä voi edetä ja menestyä. Kuten todettua, *ensimmäinen persoona* viittaa pelinsisäisen kameran kuvakulmaan, jossa pelaaja asettuu ohjaamansa pelihahmon asemaan ja tarkastelee pelitapahtumia pelattavan hahmon näkökulmasta. Ensimmäisen persoonan kuvakulma ei kuitenkaan ole mitenkään ainutlaatuinen ammuntapeleille. Pikemminkin tämä tarkastelun näkökulma oli tullut pelaajille tutuksi esimerkiksi lentosimulaattoreista, ajopeleistä ja luolastoroolipeleistä jo paljon ennen 1990-lukua. Kamerakulmassa ei myöskään ole mitään peleihin liittyvää erityisyyttä: erilaisten kamerakulmien hyödyntäminen on arkipäivää esimerkiksi televisio- ja elokuvatuotannoille.

On paikallaan kysyä, miksi määre *ensimmäinen persoona* niveltä osaksi ammuntapeleiden lajiluokittelua ja miksi tämä juurtuminen tapahtui pelaajakulttuurilähtöisesti. Asian perusteellinen analysointi edellyttäisi erillistä tutkimusta, mutta hypoteesien esittäminen on mahdollista myös tässä yhteydessä. Ensinnäkin ammuntapelejä voidaan pitää toimintapeleiden varsin yleisen genren alaryhmänä, joka eriytyi omaksi lajityypikseen pelitarjonnan monimuotoistumisen ja pelaajapreferenssien ja -yhteisöjen erikoistumisen myötä. Ensimmäisen persoonan ammuntapelejä eriytyivät edelleen omaksi tyyppikseen muun muassa siksi, että pelihahmon näkökulman omaksuminen vaikutti vahvasti pelikokemukseen. Pelaamisen kuvakulma kuului myös pelikokemuksen piirteisiin, joihin pelaajat alkoivat muodostaa erityisesti omakohtaisten kokemustensa myötä mielilyksiksi, arvoja ja odotuksia. Mielityksien, arvojen ja odotusten vakiintuminen ja näistä kommunikointi toimivat edelleen pelaajayhteisöjen muodostumisen taustatekijöinä ja yhteisöjä yhdessä pitävänä sosiaalisena ja kulttuurisena pääomana.

Nimimerkillä *entirelyalive* Reddit-palvelussa esiintyvä käyttäjä kuvaa ensimmäisen ja kolmannen persoonan ammutapelioiden eroja näin:

[Erot] riippuvat pelistä, ja minun mielestäni niillä on selvä yhteys pelin tarinankerrontaan. Kolmannen persoonan peleissä, kuten *Mass Effect*issä, pelaaja *pelaa hahmoa*. Kolmannen persoonan näkökulma rakentaa etäisyyttä pelaajan ja pelattavan hahmon välille, mutta tämä etäisyys mahdollistaa hahmon *roolin pelaamisen* ensimmäistä persoonaa paremmin. Ensimmäisen persoonan peleissä kuten *Half-Life*ssa pelaaja on pelihahmo, ja vaikka tämä helpottaa pelaamiseen uppoutumista ja syventää immersiota, se myös tekee pelattavan hahmon roolin omaksumisesta vaikeampaa. (Reddit: *entirelyalive* 27.4.2014. Korostukset alkuperäiset, käännös Jukka Vahlo.)

Nimimerkki *entirelyalive* kuvaa kiinnostavasti, miten ensimmäisen ja kolmannen persoonan ammuskelupelioiden erotkin voidaan tehdä ymmärrettäviksi pelaamislähtöisellä tavalla. Kameranäkökulma vaikeuttaa pelikokemukseen monilla tavoilla, ja sillä on toki vaikutusta myös pelisuunnitteluun. Pelaajakokemuksen tasolla roolipelilliset elementit korostuvat kolmannen pelaajan perspektiivin ammuskeluissa verrattuna ensimmäisen persoonan vastaaviin, ja tämä ero liittyy ensisijaisesti siihen emotionaaliseen ja kokemukselliseen etäisyyteen, jonka kameraperspektiivin valinta rakentaa pelaajan ja pelattavan hahmon välille (ks. Vahlo 2018). Vaikka pelin kamera-näkökulmaa käytetään erottelemaan esimerkiksi ammutapelejä alaryhmiin, tämä erottelu voisi siis *entirelyalive*-käyttäjän mukaan olla myös täysin pelaamislähtöinen.

Kameranäkökulman sisällyttäminen lajityyppimäärittelyyn ei suinkaan ole ainoa tapa poiketa pelaamislähtöisestä pelilajimäärittelystä. Esimerkiksi e-urheilunakin pelattavat taisteluaarenamoninpelit (*multiplayer online battle arena*, MOBA) ja tosiaikaiset strategiapelit (*real-time strategy games*, RTS) lisäävät molemmat pelaaja-aktiiviteeteille ulkoisia määreitä. Erittäin suosittu MOBA-pelit ovat strategia-, toiminta- ja roolipeliaktiiviteetteja yhdisteleviä taistelupeliejä, joita yhdistää verkon yli tapahtuva joukkuepohjainen

moninpeluu. *Multiplayer online* -määre viittaa sananmukaisesti pelaamisen sosiaaliseen ulottuvuuteen, joka ei sinänsä sisälly pelaamisenäkökulmaan. Esimerkiksi taistelupeleissä, urheilupeleissä tai kilpa-ajopeleissä ei tällaista määrettä ole käytetty, vaikka näiden pelilajien pelaaminen on varsin usein kilpailullista moninpelua kuten MOBA-pelien pelaaminenkin. Lisäksi *arena*-sanan käyttö lajityypissä viittaa sekin pelaamisen näkökulmasta sekundaariseen piirteeseen. Tosi aikaiset strategiapelit (RTS) vastaavasti lisäävät ajan määrään strategiapeliin erottautuakseen perinteisistä vuoropohjaisista strategiapeleistä. Tätä eroa voisi tarkastella kuitenkin myös pelaamislähtöisesti ja pelidynamiikan näkökulmasta pohdittuna miten erilaisten strategiapelien pelaajille esittämät haasteet eroavat toisistaan.

Amerikkalainen elokuvateollisuus on jo pitkään ja systemaattisesti tuottanut kulttuurituotteita elinvoimaisiksi koettuihin elokuvajalajityyppeihin “antamalla yleisöille sitä mitä he pyytävät” (Clearwater 2011). Tällöin lajityyppien identiteetit ja rajat lajityyppien välillä nivoutuvat yhteen kaupallisten intressien kanssa. Pelinkehitys on riskialtis liiketoiminnan alue, ja pelien kehittäminen vaatii runsaasti työtä ja rahallisia resursseja. Peliyrityksille, julkaisijoille ja pelien kauppapaikoille on suotuisaa, jos pelien kohdemarkkina voidaan tunnistaa etukäteen ja peli voidaan suunnitella tiettyjen kohderyhmien tarpeisiin.

Koska genre on tärkeä kommunikaatioväline ja -kanava peliyritysten ja pelaajien välillä, pelialan kaupallisille toimijoille on eduksi, että lajityypit säilyvät tunnistettavina ja osittain muuntomattomina. Pelilajityyppien ja peliteollisuuden suhde ei kuitenkaan ole aivan näin yksinkertainen. Pelien markkinoiden intresseissä voi olla myös lanseerata peli lajityypin uudistajana tai kokonaan uuden lajin määrittävänä kulttuurituotteena (*genre defining games*). Toisin sanoen julkaistut pelit eivät ainoastaan ole jotakin lajia, vaan peliä kehitetään jonkin lajin edustajiksi ja toisinaan niitä uudistaviksi kulttuuri-ilmaisuuksi. Ilman erillisten julkaisijoiden tukea toimivat indie-peliyhtiöt ottavat usein suuria peliyhtiöitä enemmän tai teollisia riskejä pelinkehityksessään ja tästä syystä niitä voidaankin

pitää tärkeinä toimijoina pelilajien uudistamisen ja uudelleentulokinnan näkökulmasta. Osa indie-pelilyhtiöistä toimii lähes harrastustoimintaa vastaavalla tavalla, ja tietyssä mielessä niitä voikin pitää pelilajien neuvottelun kannalta suurten pelilyhtiöiden ja pelaajakulttuurien rajalla toimivina tulkkeina. Samalla on kuitenkin hyvä pitää mielessä, että indie-pelejä ei suinkaan aina kehitetä kovin pelaajalähtöisesti vaan pelinkehitystä voivat ohjata yhtä lailla pelinkehittäjien omat taiteelliset tavoitteet.

Koska pelilyrietykset ovat voittoa tavoittelevia kaupallisia toimijoita, ne tuottavat ensisijaisesti sellaisten lajityyppien pelejä, joiden menestyksestä on jo näyttöä. Tämä dynamiikka saa aikaan tilanteen, jossa peliteollisuus osallistuu lajityyppien elinvoimaisuuden määrittelyyn ja edelleen siihen, minkälaisen kulttuurituotteiden parissa pelaajayhteisöt viettävät aikaansa. Lisäksi on hyvä huomioda, että lajityypit ovat myös pelinkehityksen käytännön apuväline ja työkalu, jonka avulla pelilyrietykset voivat reflektoida omaa tuotekehitystään sekä hahmottaa ja kommunikoida oman pelinsä piirteitä myös yrityksensä sisällä.

Lajityypit ovat erottamaton osa sekä pelaajakulttuureja että peliliiketoiminnan kulttuurintuotannollista dynamiikkaa. Genret ovat myös tässä suhteessa erilaisia. Esimerkiksi urheilupelien kuten *FIFA*- ja *NHL*-pelisarjojen (Electronic Arts) institutionaaliset, rahoitukselliset ja imagolliset yritysytteudet ovat hyvin erilaiset kuin vaikkapa kuvitteelliseen fantasiamaailmaan sijoittuvan strategiaroolipelin vastaavat. Clearwater (2011) toteaa, että tietyillä suuren vaikutusvallan pelinkehittäjillä, julkaisijoilla ja peliteknologiayrityksillä on näkyvää vaikutusta pelilajinimikkeiden ylläpitämisessä ja kehityksessä. Esimerkkinä tästä hän mainitsee taistelupelien genren ja logiikan, jolla suuryrietykset kuten Capcom, Midway, Namco, SNK, Sega ja Tecmo ovat vaikuttaneet kyseisen pelilajin vakiintumiseen ja näkyvyyteen.

Nopeasti institutionalisoitunut esports-pelikulttuuri on tuonut lajityyppimääritelmien dynamiikkaan vielä uuden kerroksen. Kilpaurheilullisten esports-pelien ekosysteemiin kuuluu useiden eri liiketoiminta-alojen yrityksiä sekä yhdistyksiä ja muita

organisaatioita. Kilpaturnaukset, internet-vaikuttajien *live streaming* -sisällöt sekä käyttäjälähtöiset videot keskusteluketjuineen esimerkiksi Twitch- ja YouTube-palveluissa osallistuvat kaikki pelilajityyppien jatkuvaan määrittelyyn ja ylläpitämiseen. Esports-pelien kohdalla on lisäksi nähtävissä uudenlainen ilmiö, jossa vain kourallinen pelejä kuten *League of Legends* (2009), *Counter-Strike: Global Offensive* (2012), *Fortnite* (2017), *Overwatch* (2016) ja *Dota 2* (2013) sekä edellisiin kytköksissä olevat toimijat vaikuttavat voimakkaasti esports-spesifien lajityyppien kokonaisvaltaiseen kiteytymiseen.

Kuten edellä mainituista esimerkeistä huomataan, kaupalliset pelialan toimijat eivät käytä pelaamislähtöistä lajiluokittelua systemaattisesti, vaikka peliaktiviteetit ja pelaamisen haastemuodot ovat edelleen ensisijainen tapa lajien tunnistamisessa, pelien markkinoinnissa ja oman pelaajidentiteetin kommunikoinnissa. Rachel I. Clarken, Jin Ha Leen ja Neils Clarkin (2015) mukaan kaupallisten instituutioiden ja pelimedian soveltamat peliluokittelut eivät ole sisäisen epäjohtonmukaisuutensa takia erityisen hyödyllisiä pelaajille, jotka yrittävät löytää tietynlaista pelisisältöä pelattavakseen. Heidän mukaansa kaupalliset videopeliluokittelut myös vinouttavat ja monopolisoivat pelien myyntiä ja hankaloittavat siten pelien luovaa kehitystyötä. Pohdin luvun päätöskappaleissa pelaamislähtöisen luokittelutavan tulevaisuusnäkyymiä ja erityisesti sitä, miten pelilajiluokittelut voisivat toimia nykyistä paremmin Myersin (1990, 288) peräänkuuluttamina *kommunikatiivisina karttoina* pelaajien ja pelialan toimijoiden välillä.

Näkymä pelilajiluokitteluiden tulevaisuuksiin

Ehkä juuri monimutkaisuutensa takia pelilajityypeistä ja niiden tutkimuksesta on julkaistu vuosien saatossa yllättävän vähän tutkimusta (Juul 2014). Videopelien niin sanottu lajityyppiongelma (*genre trouble*) onkin tarkoittanut pelitutkimuksellisessa kirjallisuudessa ainakin kolmea erilaista mutta toisiinsa yhteydessä olevaa asiaa: pelin lajia, pelilajeja sekä pelilajien tutkimusintressiä.

Espen Aarseth (2004) kirjoitti pelien lajityyppiongelmasta *pelin lajin* tasolla pohtimalla erityisesti pelien, kertomusten ja narratiivien sekä simulaatioiden välisiä eroja ja yhteneväisyyksiä ilmiöinä ja akateemisen tutkimuksen kohteina. Pelin lajin tarkastelussa on toisin sanoen pohdittu pelin ontologiaa kysymällä, mikä tekee pelistä pelin ja mitkä seikat erottavat sen esimerkiksi arvoituksista, elokuvista, saduista tai muista kulttuurisen ilmauksen lajeista. Pelin lajin tarkastelua voidaan myös tehdä erilaisten muiden kriteerien kuten pelaamiseen käytetyn teknologian tasolla. Tällöin pelin lajia pohditaan kysymällä esimerkiksi, miten tietokone- ja konsolipelit eroavat älypuhelinpeleistä, miten videopelit eroavat lautapeleistä ja korttipelistä tai ovatko pulmat kuten ristisanatehtävät, palapelit tai avaruudellista hahmotuskykyä vaativat älytehtävät kuten pirunnyrkki ylipäättään pelejä (Karhulahti 2013).

Useimmat pelin lajityyppiongelmaa ratkoneet tutkimusjulkaisut ovat keskittyneet pelin lajin tarkastelutason sijasta identifioimaan peli-ilmiön ja tarkemmin digitaalisen pelaamisen *sisäisiä pelilajeja*. Tällöin tarkasteltavana on, miten yksi videopeli eroaa toisesta videopelistä. Esimerkiksi David Myers kiinnitti jo vuonna 1990 huomiota siihen, miten tietokonepelien lajityypit nimetään, määritellään ja neuvotellaan kaupallisten toimijoiden kuten myyntiorganisaatioiden, julkaisijoiden ja median sekä pelaajien vuorovaikutuksessa. Lähes kaksi vuosikymmentä myöhemmin Dominic Arsenault (2009, 151) kirjoitti: ”Kuka tahansa vähänkään pelaamisesta kiinnostunut tietää, että pelaajat, jälleenmyyjät ja peliteollisuus jäsentävät yhdessä pelaamisen valtakuntaa.” Toisin sanoen pelilajityypeistä keskustelemista hankaloittaa se tosiasia, että pelialan yritykset ja pelaajat luokittelevat pelejä toisistaan poikkeavilla tavoilla ja erilaisin tarkoitusperin. Kaupalliset toimijat tavoittelevat lajityyppien ymmärrystä esimerkiksi siksi, että he hahmottaisivat paremmin kilpailutilanteensa muihin peleihin ja peliyrityksiin nähden. Pelaajille taas tärkeämpää on ymmärtää, mitä lajityypit viestivät pelien sisällöistä ja toisaalta sitä, miten pelimedia ja pelaajayhteisöt suhtautuvat tiettyihin pelinimikkeisiin.

Pelin lajin ja pelilajityyppien lisäksi videopelien lajityyppiongelmia viittaa myös pelien *lajityyppitutkimuksen* hankaluuksiin. Gerald Voorheesin (2019) mukaan pelilajien tutkimusta hankaloittaa paitsi lajityyppien tunnistamisen vaikeus myös pelitutkimuksen haluttomuus ymmärtää, miten peligenret ovat vuorovaikutuksessa pelikulttuurien, yhteiskunnallisten pelidiskurssien sekä pelaamisen kokonaisvaltaisen ilmiön kanssa.

Myersin (1990; 2010) mukaan lajityyppitutkimuksen tarkoituksena on identifioida piirteet, jotka yhdistävät tiettyjä kulttuuri-ilmauksia keskenään ja jotka toisaalta erottelevat nämä kulttuuri-ilmaukset tai -objektit muista saman ilmiökentän vastaavista. Myersin kaltaisen genreanalyysin mukaan tällä tavoin tunnistettu, tiettyä kulttuuri-ilmausta määrittävä piirre on myös sen identiteetin kannalta ratkaiseva: kyseisen piirteen poistaminen tarkoittaisi, että tarkasteltava kulttuuri-ilmaus menettäisi olennaisen osan olemuksestaan.

Myersin ajatuksia mukaillen voidaan sanoa, että videopelien kolme lajityyppiongelmaa nivoutuvat yhteen: Jotta pelilajityyppiä voitaisiin tunnistaa, tulisi ensin kyetä erottelemaan sellaiset piirteet, jotka ovat välttämättömiä *tietyntilaisten* pelien identiteetille. Tässä suhteessa pelilajityyppien tulisi siis olla keskenään erilaisia, koska lajityyppien erottelussa on kysymys toisistaan poikkeavien laji-identiteettien tunnistamisesta. Pelilajeja toisistaan erottelevien piirteiden tulisi olla kuitenkin keskenään samankaltaisia siinä mielessä, että niiden kaikkien tulisi ilmentää samalla myös yleistä pelilajin identiteettiä, siis seikkoja, jotka osaltaan rakentavat kaikkien pelien erityislaatuisuutta, yhdistävät kaikkia pelejä ja erottavat pelin muista perinnelajeista. Näiden rajankäyntien tutkiminen edellyttää Voorheesin (2019) peräänkuuluttamaa pelikulttuurien ja -diskurssien avointa tutkimusasennetta.

Aiemmin mainitun Mark J. Wolfen (2001) laatiman 42 pelilajin luokittelun arvokkain seikka liittyy lajien tunnistamiseen aktiivisen pelaamisen sekä ”osallistuvan pelaajan” (*participatory player*) näkökulmasta. Rajaus on kiinnostava kahdesta syystä, jotka molemmat

liittyvät pelien lajityyppiongelman vyyhdin ratkaisemiseen. Ensimmäkin Wolfin luokittelu perustuu peleille välttämättömään pelaamisen dimensioon (pelin lajin tarkastelutaso). Toiseksi hänen lähestymistapansa nostaa peliobjektin ja pelaajan muodostaman kokonaisuuden lajityyppimäärittelyn lähtökohdaksi. Tämä lähtökohta on tärkeä siksikin, että näin ymmärrettyinä lajityyppimäärittelyn pitäisi perustua sekä peliobjektien piirteiden ja ominaisuuksien analyysiin että pelaajakokemusten ja -preferenssien empiiriseen tutkimukseen (pelilajien tarkastelutaso).

Erityisesti massamediatutkimuksessa sekä mediavalinnan tutkimuksessa käyttäjänäkökulmaa on pidetty jopa ensisijaisena lajityyppien määrittelytapana. Kun genre määritellään psykologisten teorioiden näkökulmasta ja aineisto kerätään psykometrisillä kyselytutkimusmittareilla, kuten esimerkiksi käyttö- ja tyydytysteorioita (*uses and gratifications theory*) soveltavissa tutkimuksissa usein tehdään, itse tutkittavan ilmiön kuten pelien piirteet jäävät kuitenkin analyysin ulkopuolelle. (Ks. Ruggiero 2000; Rubin 2002; Sherry ja muut 2006.) Kyselytutkimuksiin perustuvien menetelmien on arvioitu soveltuvan huonosti lajityyppitutkimuksen ihanneasetelmaan, jossa ”huomioitaisiin samanaikaisesti genrejä määrittävät piirteet sekä tekstin että tekstin kokemisen näkökulmista” (Myers 1990, 288). Menetelmien kehittyttyä kulttuuritekstin piirteiden ja niiden kokemisen tapojen yhdistäminen kyselytutkimuksessa on kuitenkin täysin mahdollista. Esimerkiksi *subjektii-visen laadun arvioinnin teoria* (*theory of subjective quality assessment*, TSQA) keskittyy samanaikaisesti kulttuurisen kokemuksen, kulttuuri-ilmauksen ja käyttötilanteen ominaisuuksien analysointiin. Teoriaa soveltaneen James G. Websterin (2011) mukaan mediavalinnat ja -preferenssit rakentuvat kolmesta osasta: subjektista, kulttuuri-ilmauksen rakenteista sekä subjektin ja kulttuuri-ilmauksen vuorovaikutteisuudesta. Tästä näkökulmasta on mahdollista tutkia, miten mediatuotteet ja muut kulttuuri-ilmaukset muokkaavat toimijoiden odotuksia ja preferenssejä sekä toisaalta myös sitä, miten toimijoiden odotukset, preferenssit ja käyttäytyminen vaikuttavat

kulttuurituotannon dynamiikkaan ja edelleen siihen, minkälaisia pelejä kehitetään.

Subjekttiivisen laadun arvioinnin teoriaa soveltavat tutkimusasetelmat pyrkivät tunnistamaan ne piirteet ja seikat, jotka vaikuttavat kulttuurin käyttäjien päätöksentekoon sekä siihen, minkälaisia arvoja ja odotuksia he liittävät kulttuuri-ilmauksiin. Jens Wollingin (2009) mukaan lajityyppi on tärkeä tekijä, kun käyttäjät arvioivat laatua ja vertailevat kulttuuri-ilmauksia arjessaan. Aiempi tutkimus on lisäksi osoittanut, että lajityyppeihin liitetyt odotukset, arvot ja mieltymykset ovat suhteellisen pysyviä. Pelitutkimuksessa puhutaan peliharrastuksen vakiintumisesta ja siitä, miten kokeilemisen ja harastuneisuuden erikoistumisen myötä pelaajat vakiintuvat ja kokevat yhteisöllisyyttä tietyn lajityypin parissa usein jo nuoruusiässä (ks. Greenberg ja muut 2010). Mieltymyksiä tiettyyn pelilajityyppiin on tutkittu myös suhteessa pelaamisen syihin eli pelimotiiveihin (ks. Hartmann ja Klimmt 2006), ikään (ks. Quandt 2009) sekä sosiaaliseen sukupuoleen (Lucas ja Sherry 2004).

Pelilajityyppien jatkotutkimuksen ohjenuorana on hyvä pitää sitä, että ”pelien perustavanlaatuisimmat piirteet, ja samalla piirteet, jotka määrittävät pelin genren, ovat löydettävissä tutkimalla pelaajan ja pelin välisen interaktion rakenteita” (Myers 1990, 299). Pelilajityyppitutkimuksen haasteena ei siten ole ainoastaan tunnistaa pelituotteiden genrejä määrittäviä piirteitä vaan myös selvittää, täydentää, trianguloida ja validoida näitä tekstuaalisia piirteitä perustuen niiden toistuviin kokemisen tapoihin. Tällaisessa tutkimusasetelmassa kaupallisten toimijoiden itse lanseeraamat pelilajinimikkeet näyttäytyvät toissijaisina pelaajakulttuurien sekä pelin piirteiden analyysille. Kuitenkin näin rakennetun pelilajiluokittelun tulisi olla mielekäs myös pelialan organisaatioiden näkökulmasta, jotta lajien kommunikoinnin tehtävä voisi toteutua. On vielä syytä painottaa, että pelaajakulttuurit ovat monimuotoisia ja eri kulttuuritaustat vaikuttavat myös lajien kokemistapoihin. Näin ollen pelaamislähtöisen lajityyppiluokittelun ohjenuorana tulisi olla kansainvälinen tutkimusasetelma, joka ihanteellisessa tilanteessa

sisältäisi sekä tilastollisten kyselyaineistojen että laadullisten haastatteluaineistojen analyysia.

Laji on hyödyllinen reduktio

Pelilajityyppien kuten kaikkien lajityyppimäärittelyiden haasteena on, että kulttuuri-ilmaisujen luokittelu on reduktio eli pelkistys vähintään kolmella eri tapaa. Ensinnäkin kulttuuri-ilmaisujen piirteet luokitellaan piirrekategorioidiin, jotta piirteistä voidaan keskustella yhden esiintymän yllättävinä toistuvuuksina. Tähän varsin inhimilliseen kulttuuriseen prosessiin on sisäänkirjoitettu tietty moninaisuuden vähentäminen vähintään siksi, että kunkin kulttuuri-ilmentymän merkitystä käsitellään tällöin ilmentymien välisyyden eikä ilmentymän sisäisen itseisarvoisuuden näkökulmasta.

Esimerkiksi taideteoksen merkitykselle luodaan *moninaisuuden reduktiossa* kulttuurinen kehystys (*frame*), johon kyseisen taideteoksen merkitystä suhteutetaan sen sijaan, että teosta ja sen merkitystä arvioitaisiin itsenäisenä tai omaehtoisena taideilmauksena. Tässä reduktiossa luokan jäsenen suhteesta luokkaan ja keskustelussa lajityypin konventioista muodostuu rakenne tai tausta, jota vasten kulttuuri-ilmauksen merkitystä arvioidaan. Onko taideteos uskollinen genren konventioille? Onko se tyypillinen lajinsa edustaja? Uskaltaako se uudistaa tai kyseenalaistaa lajityyppiin liitetyjä kulttuurisia diskursseja ja arvoasetelmia?

Vaikka piirrekategoriat ovat väistämättä reduktiivisia, pelkistäminen on myös välttämätöntä voidaksemme keskustella kokemuksistamme, ymmärtää asiantilojen välisiä suhteita ja jakaa kokemuksiamme sosiaalisissa verkostoissamme. Yksilöllinen kokemus kehystetään kokemuksen kategorioihin muun muassa siksi, että vasta kehystämisen mahdollistaa kulttuurisesti jaetun kokemuksen, perinteen muuntelun ja siten myös traditioiden syntymisen.

Lajityyppikategorioiden määrittely ja käyttö ei ole reduktiivisista ainoastaan ensinnä mainitsemani luokka–luokan jäsen

-kehystyksen takia. Lajityyppimäärittelyyn liittyy myös väistämättä toinen tapa järjestää tutkittavana olevan kulttuuri-ilmauksen tunnistetut piirremuodot keskenään hierarkkiseen järjestykseen. Kulttuuri-ilmauksen piirteet ovat kuitenkin hierarkiasuhteen sijaan kokonaisvaltaisessa vuorovaikutuksessa keskenään (Myers 1990, 287). Vaikka tiettyä piirrettä ilmenisi kulttuuri-ilmauksessa muita piirteitä enemmän, tämä seikka ei sinänsä vähennä muiden piirteiden arvoa tai perustele näkökulmaa, jonka mukaan piirteet voitaisiin asettaa ylipäätään tärkeysjärjestykseen kulttuuri-ilmauksen kannalta. Jos luokka-luokan jäsen -reduktio vähentää kulttuuri-ilmauksen moninaisuutta, keinotekoisien hierarkkisuuden eli arvoasetelman rakentaminen on kulttuuri-ilmauksen *kokonaisvaltaisuuden reduktio*.

Lajityyppimäärittelyn kolmas reduktio nivoutuu yhteen sekä moninaisuuden että kokonaisvaltaisuuden vähentämisen kanssa. Kolmas reduktio liittyy siihen, kuka lajityypit määrittelee ja millaisesta näkökulmasta. Onko kysymyksessä tutkijan tekemä lajityyppi-analyysi vai kenties pelien kauppapaikkojen tai pelaajien tekemä genrejako? Miten luokittelijan motiivit ja tarkoitusperät vaikuttavat luokitteluun? Kuka määrittelee, mikä kulttuuripiirre on toisia tärkeämpi? Kulttuuri-ilmauksen laatija? Sen näkyville tuottava toimija? Vaiko kenties sen kokija tai ilmiöön perehtynyt tutkija? Lajityyppien määrittely ja identifiointi on aina myös kulttuuri-ilmauksen käyttäjien *moniäänisyyden reduktio*.

Moniäänisyyden reduktiossa luokittelun tekemisen motivaatio ja tarkoitus korostuvat digitaalisten pelien kohdalla, koska näiden luokitteluiden taustalla vaikuttavat tutkimuksellisten päämäärien lisäksi muun muassa pelaajaidentiteetit ja -mielitykset sekä kaupalliset tarkoitusperät.

Vaikka laji on aina vähintään moniäänisyyden, kokonaisvaltaisuuden sekä moninaisuuden reduktio, lajityyppikonstruktiot ovat edelleen tärkeitä sekä pelaajille, pelinkehittäjille, pelimedioille että pelien markkinoijille ja jälleenmyyjille. Pelaajille genret toimivat identifikaation ja itseilmaisun ankkureina, joilla on sekä yhdistäviä

että erottelevia funktioita: tietyille lajityypille uskolliset pelaajat jakavat usein paitsi vakaumuksen suosikkilajiaan kohtaan myös asenteita, arvoja ja odotuksia toisista lajeista. Nämä odotukset, arvot ja asenteet eivät useinkaan koske pelkästään kulttuuri-ilmausta ja sen piirteitä vaan ne “vuotavat” (*bleed*) kulttuuri-ilmausten odotetuihin käyttöyhteyksiin, käyttötapoihin sekä viime kädessä myös representaatioihin näiden kulttuuri-ilmausten käyttäjäryhmistä ja heidän oletetuista arvoistaan ja asenteistaan.

Olen tässä esittänyt, että valtavasta pelimäärästä, pelien ja pelaajaidentiteettien moninaisuudesta huolimatta pelaamislähtöinen lajityypimäärittely on edelleen potentiaalinen tapa rakentaa toimivia peliluokittelumalleja ja siten parantaa ymmärrystämme pelaamisen ilmiöstä. Pelaamislähtöisyys on perusteltu sekä peli-ilmiön autonomisuuden että lajien kommunikoitavuuden näkökulmasta: pelaamislähtöiset lajit ovat intuitiivisia sekä pelaajille että pelialan toimijoille. Pelaamislähtöisen lajityypimäärittelyn kannalta on olennaista kysyä, minkälaisiin aktiviteetteihin ja haasteisiin pelaajan tulee sitoutua voidakseen edetä pelissä menestyksekkäästi. Näin muotoiltuna pelaamislähtöinen näkökulma soveltuu sekä perinteisten pihaleikkien ja -pelien että eri teknologia-alustoille julkaitavien videopelien luokitteluun ja analyysiin. Tämä asetelma avaa kiinnostavia mahdollisuuksia analysoida lajityyppien muunteluun liittyviä kysymyksiä pelitutkimuksen ja folkloristiikan rajapinnassa.

Lähteet ja kirjallisuus

Pelit

- Colossal Cave Adventure*. William Crowther ja Don Woods 1975.
Counter-Strike: Global Offensive. Valve 2012.
dnd. Gary Whisenhunt ja Ray Wood 1975.
Doom. Id Software 1993.
Dota 2. Valve, IceFrog 2013.
Fortnite. Epic Games 2017.
League of Legends. Riot Games 2009.
Overwatch. Blizzard Entertainment 2016.
OXO. Alexander Shafto Douglas 1952.
Pong. Atari 1972.
Spacewar! Steve Russell 1962
Tetris. Alexey Pajitnov 1984.
The Secret of Monkey Island. Lucasfilm Games 1990.
Wolfenstein 3D. Id Software 1992.
Wordament. Microsoft Studios 2012.

Verkkolähteet

- Juul, Jesper 2014: Genre in Video Games (and why we don't talk [more] about it).
 – *The Ludologist* 22.12.2014. <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2014/12/22/genre-in-video-games-and-why-we-dont-talk-about-it/>. Viitattu 30.11.2020.
 Reddit: entiretyalive 27.4.2014. First Person vs. Third Person: which do you prefer, and why? <https://www.reddit.com/r/truegaming/comments/242itf/comment/ch3035e/>. Viitattu 25.5.2022
 Wikipedia: List of video game genres. https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_game_genres. Viitattu 16.3.2023.

Kirjallisuus

- Aarseth, Espen 2004: Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. Teoksessa Wardrip-Fruin, Noah – Harrigan, Pat (toim.) *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: The MIT Press, 45–55.
 Abrahams, Roger. D 2005: *Everyday Life: A Poetics of Vernacular Practices*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
 Adams, Ernest 2009: Sorting Out the Genre Muddle. – *Gamasutra*. <http://www.gamasutra.com/view/feature/4074>. Viitattu 30.11.2020.
 Adams, Ernest 2014: *Fundamentals of Game Design. Third Edition*. San Francisco: New Riders.

- Apperley, Tom H. 2006: Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. – *Simulation & Gaming* 37 (1), 6–23.
- Arsenault, Dominic 2009: Video Game Genre, Evolution and Innovation. – *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 3 (2), 149–176.
- Avedon, Elliot ja Brian Sutton-Smith 1971: *The Study of Games*. New York: John Wiley & Sons.
- Bogost, Ian. 2010. *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Clarke, Rachel I., Jin Ha Lee ja Neils Clark 2015: Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis. – *Games and Culture* 12 (5), 1–21. <https://doi.org/10.1177/1555412015591900>.
- Clearwater, David A. 2011: What defines the video game genre? Thinking about genre study after the great divide. – *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 5, 29–49.
- Crawford, Chris 1984: *The art of computer game design*. Berkeley: Osborne/McGraw-Hill.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith ja Susana Pajares Tosca 2008: *Understanding Video Games. The Essential Introduction*. New York: Routledge.
- Frasca, Gonzalo 2003: Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. Teoksessa Wolf, Mark J. – Perron, Bernard (toim.) *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 221–235.
- Frog, Kaarina Koski ja Ulla Savolainen 2016: At the Intersection of Text and Interpretation: An Introduction to Genre. Teoksessa Koski, Kaarina – Frog – Savolainen, Ulla (toim.) *Genre - Text - Interpretation: Multidisciplinary Perspectives on Folklore and Beyond*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 17–43.
- Greenberg, Bradley, John Sherry, Kenneth Lachlan, Kristen Lucas ja Amanda Holmstrom 2010: Orientations to video games among gender and age groups. – *Simulation & Gaming* 41 (2), 238–259.
- Gregersen, Andreas 2011: Genre, technology and embodied interaction: The evolution of digital game genres and motion gaming. – *MedieKultur* 51, 94–109.
- Hartmann, Tilo ja Christoph Klimmt 2006: Gender and Computer Games: Exploring Females' Dislikes. – *Journal of Computer-Mediated Communication* 11, 910–931.
- Jenkins, Henry 2006: *Convergence Culture. Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Junnila, Miikka, Markku Reunanen ja Tero Heikkinen 2019: The Interplay of Thematic and Ludological Elements in Western-Themed Games – *Kinephanos. Special Issue: The Rise and Fall(s) of Video Game Genres*, 40–73.
- Karhulahti, Veli-Matti 2013: Puzzle is Not a Game! Basic Structures of Challenge. *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*. Digital Games Research Association DiGRA.

- Karhulahti, Veli-Matti 2015: Defining the Videogame. – *Game Studies* 15 (2).
- Kemppainen, Jaakko 2012: Genremetsä – peligenrejen käyttö digitaalisissa palveluissa. Teoksessa Suominen, Jaakko – Koskimaa, Raine – Mäyrä, Frans – Turtiainen, Riikka (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura, 56–70.
- Kinnunen, Jari, Milla Tuomela ja Frans Mäyrä 2022: *Pelaajabarometri 2022. Kohti uutta normaalia*. Tampere: Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3>.
- Kirkpatrick, Graham 2012: Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981–1995. – *Game Studies* 12 (1).
- Landay, Lori 2014: Interactivity. Teoksessa Wolf, Mark J. – Perron, Bernard (toim.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York: Routledge, 173–184.
- Leino, Olli 2010: *Emotions in Play. On the Constitution of Emotion in Solitary Computer Game Play*. IT University of Copenhagen.
- Lucas, Kristen ja John Sherry 2004: Sex differences in video game play: A communication-based explanation. – *Communication Research* 31, 499–523.
- Murray, Janet H. 1997. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.
- Myers, David 1990: Computer Game Genres. – *Play & Culture* 3, 286–301.
- Myers, David 2003: *The nature of computer games: Play as semiosis*. New York: Peter Lang.
- Myers, David 2010: *Play Redux. The Form of Computer Games*. Michigan: The University of Michigan Press.
- Niesz, Anthony ja Norman Holland 1984: Interactive Fiction. – *Critical Inquiry* 11, 110–129.
- Popova, Yanna 2014: Narrativity and enaction: the social nature of literary narrative understanding. – *Frontiers in Psychology*, 5 (895), 1–14.
- Quandt, Thorsten, Helmut Grüninger ja Jeffrey Wimmer 2009: The grey haired gaming generation: Findings from an explorative interview study on older computer gamers. – *Games and Culture* 4, 27–46.
- Rubin, Alan M. 2002: The uses-and-gratifications perspective of media effects. Teoksessa Bryant, Jennigs – Zillmann, Dolf (toim.) *Media Effects: Advances in Theory and Research*. New Jersey: Erlbaum, 525–548.
- Ruggiero, Thomas E. 2000: Uses and gratifications theory in the 21st century. – *Mass Communication and Society* 3, 3–37.
- Ryan, Richard. M., Scott Rigby ja Andrew Przybylski 2006: The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motivation and Emotion* 30 (4), 344–360.
- Sherry, John, Kristen Lucas, Bradley Greenberg ja Kenneth Lachlan 2006: Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference

- Teoksessa Vorderer, Peter – Bryant, Jennings (toim.) *Playing Video Games. Motives, Responses, and Consequences*. New York: Routledge, 213–224.
- Therrien, Carl 2015: Inspecting Video Game Historiography Through Critical Lens: Etymology of the First-Person Shooter Genre. – *Game Studies* 15 (2).
- Vahlo, Jukka 2017: An Enactive Account of the Autonomy of Videogame Gameplay. – *Game Studies*, 17 (1).
- Vahlo Jukka 2018: *In Gameplay. The Invariant Structures and Varieties of the Video Game Gameplay Experience*. Turku: University of Turku.
- Vahlo, Jukka, Johanna Kaakinen, Suvi Holm ja Aki Koponen 2017: Digital Game Dynamics Preferences and Player Types. – *Journal of Computer-Mediated Communication* 22 (2), 88–103
- Vahlo, Jukka, Jouni Smed ja Aki Koponen 2018: Validating Gameplay Activity Inventory (GAIN) for Modeling Player Profiles. – *User Modeling and User-Adapted Interaction* 28 (4–5), 425–453.
- Vahlo, Jukka, Matti Karhulahti ja Aki Koponen 2018: Tasavallan core-gamer: Videopelaamisen piirteet Suomessa, Kanadassa ja Japanissa. Teoksessa Koskimaa, Raine – Arjoranta, Jonne – Friman, Usva – Mäyrä, Frans – Sotamaa, Olli – Suominen, Jaakko (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2018*. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura, 35–60.
- Voorhees, Gerald 2019: Genre Troubles in Game Studies: Ludology, Agonism, and Social Action. – *Kinephanos. The Rise(s) and Fall(s) of Video Game Genres*, Special issue May 2019, 16–39.
- Walsh, Richard 2011: Emergent Narrative in Interactive Media. – *Narrative* 19 (1), 72–85.
- Webster, James G. 2011: The duality of media: A structurational theory of public attention. – *Communication Theory* 21, 43–66.
- Whittaker, Gareth 2012: A Type Index for Children's Games. – *Folklore* 123 (3), 269–292.
- Wolf, Mark J. 2001: Genre and the video game. Teoksessa Wolf, Mark J. (toim.) *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas Press, 113–234.
- Wolf, Mark J. 2012: Shooting Games. Teoksessa Voorhees, Gerald A. – Call, Joshua – Whitlock, Katie (toim.) *Guns, Grenades, and Grunts: First-Person Shooter Games*. New York: Bloomsbury Academic, 25–40.
- Wolling, J. 2009: The effect of subjective quality assessments on media selection. Teoksessa Hartmann, T. (toim.) *Media Choice: A Theoretical and Empirical Overview*. New York: Routledge, 84–101.
- Yates, Joanna ja Wanda J. Orlikowski 1994: Genre Repertoire: The Structuring of Communicative Practices in Organizations. – *Administrative Science Quarterly* 39 (4), 541–574.