

**Virtuaalilähiöstä draaman näyttämöksi**  
**The Sims visuaalisena ja kerronnallisena työkaluna**

Taina Graan  
Tammikuu 2013

Pro gradu -tutkielma  
Digitaalinen kulttuuri  
Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos  
Turun yliopisto

**TURUN YLIOPISTO**  
**Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos**

**Graan, Taina: *Virtuaalilähiöstä draaman näyttämöksi. The Sims visuaalisena ja kerronnallisena työkaluna.***

**Pro gradu, 87 sivua, 12 liitesivua**  
**Digitaalinen kulttuuri, tammikuu 2013**

---

Tutkimuksen tarkoituksena oli tarkastella ilmiötä, jossa digitaalista peliä ei enää vain pelata, vaan sitä käytetään uusilla innovatiivisilla tavoilla kirjallisten ja visuaalisten tuotosten tekemiseen. Tarkastelun pääkohteena vuonna 2004 julkaistu peli *The Sims 2*, mutta tutkimus on sovellettavissa myös pelisarjan muihin osiin. Tutkimuksessa tartuttiin yhteen tiettyyn luovan adaptaation muotoon, joista peliyhteisöissä käytetään nimitystä Sims-tarinat. Nämä ovat pelaajien tekemiä narratiivisia ja graafisia esityksiä, joiden toteuttamiseksi peli sovelletaan työkaluksi ja käytetään visuaalisena alustana. Ilmiö on lähtenyt yhteisön tavasta jakaa pelitilaansa kuvakaappausten kautta. Tutkimuksessa tarkasteltiin erityisesti, millaisia nämä tuotokset ovat, miksi niitä tehdään ja millaisessa yhteydessä ne ovat itse pelaamiseen. Aineistona käytettiin ensisijaisesti havainnointia ja verkkokyselyä. Tutkimuksen metodina oli laadullinen sisällönanalyysi, jonka kautta muodostettiin erilaisia tyypittelyjä ilmiöstä. Tarkasteltavana olivat pääasiallisesti sivustot *Mod The Sims* sekä Livejournalin *Sims storytellers*, joissa havainnointia toteutettiin satunnaisotannalla. Samoilla sivustoilla julkaistiin myös verkkokysely. Tarinoissa yhdistyy pelistä otetut kuvakaappaukset sekä teksti. Niiden draamallinen sisältö on vaihteleva ja voi käsitellä kaikkia yleisesti tunnettuja kerronnan genrejä. tarinat voivat olla kiinteä osa itse pelaamista tai siitä irrallisempia. Joillekin peli on yksinomaan alusta, jolla toteuttaa tarinoita, mutta useimmille ne esiintyvät myös pelikokemusta rikastavana ja muokkaavana harrastuksena. Niissä lavastetaan usein tilanteita, jotka eivät itse pelatessa ole mahdollisia, jolloin myös peli saa uusia merkityksiä pelimaailman ulkopuolelta. tarinat vaikuttavat peliin ja pelin kulku vaikuttaa tarinoihin. Ne ovat esimerkki emergentistä pelattavuudesta ja kuluttajien tavasta muokata kulttuurituotteet omiin tarpeisiin soveltuvaksi, mikä luo uusia pelaamisen muotoja. Sims-tarinoita kirjoittavat etupäässä aikuiset naiset, jotka ovat halunneet yhdistää mieluisat harrastukset. He arvottivat tarinoita pääosin samoin perustein kuin muitakin kirjallisia tuotoksia, mutta uusia elementtejä olivat niiden visuaalisuus ja yhteisöllisyys. Useimmiten motivaatio harrastukseen lähti peliyhteisön esimerkistä. Toinen yleinen teema oli se, kuinka pelaajat pelatessaan alkoivat automaattisesti luoda omaa narratiivisuutta ja kokivat tarvetta tuoda nämä ideat konkreettisen tarinan muotoon, jonka jakaa yhteisössä. Tutkimus osoitti, että pelit sallivat harrastajien toimia omaehtoisina kulttuurintuottajina ja synnyttää uusia innovatiivisia pelaamisen muotoja. Jatkotutkimuksessa on huomionarvoista kuinka nykypäivän mediakulutus ja -tuotanto integroituvat yhä tiiviimmin toisiinsa. Näiden uusien ilmiöiden tutkimus on siten tärkeää ja edellyttää moninäkökulmaista tutkimusotetta.

**Asiasanat:**

**digitaaliset pelit, pelikulttuuri, The Sims, pelaaminen, fanifiktio, fanius, luova adaptaatio**

# Sisällysluettelo

1. Johdanto .....	1
1.1 Tutkimuksen tausta ja tutkimuskysymykset .....	2
1.2 Aineisto ja metodi .....	5
1.3 Aiempi tutkimus ja sekundaariaineisto .....	10
2. Ilmiö nimeltä The Sims .....	14
2.1 The Sims -peleistä yleisesti .....	14
2.2 The Simsin historia ja kehitys .....	19
2.3 Yhteisöt ja pelaajatoiminta .....	23
3. Sims-tarinoiden monet muodot .....	29
3.1 Mitkä ihmeen Sims-tarinat? .....	29
3.2 Mistä se ajatus oikein lähti? .....	38
3.3 Sims-tarinat vastaan fanifiktio - fanituote vai ei? .....	44
3.4 Sims-tarinan synty ja toteutus .....	49
4. Kirjoittajan muotokuva .....	56
4.1 Kirjoittajat kuvaa piirtämässä .....	56
4.2 Tarinat ja The Sims fanin näkökulmasta .....	64
4.3 ”Loputtomat mahdollisuudet” .....	71
5. Lopuksi .....	82

## Lähdeluettelo

### Liitteet

Liite 1 Verkossa julkaistu kyselylomake (2011)

Liite 2 Verkossa julkaistu kyselylomake (2009)

Liite 3 Ote Sims-tarinasta *SimTopi*

Liite 4 Ote fanifiktiota yhdistävästä Sims-tarinasta *The Snape Legacy*

Liite 5 Ote sarjakuvamuotoisesta Sims-tarinasta *Melissa*

# 1. JOHDANTO

*The Sims* on pelimaailmassa usein toistuva nimike. Sarjan konsepti on digitaalisten pelien<sup>1</sup> kentällä erikoislaatuinen ja herätti aikoinaan runsaasti niin skeptisyyttä kuin uteliaisuutta. Hidastempoinen elämsimulaattori, jonkinlainen virtuaalinen nukkekoti vailla todellista kilpailua ja tavoitteita, oli muiden suosittujen pelien rinnalla vähintään kummallinen. Silti *The Sims*istä kasvoi hetkessä maailmanlaajuinen menestys, jolle ei ole vielä löytynyt vertaista kilpailijaa.<sup>2</sup> Syitä pelin suosioon on esitetty useita, mutta eräs kiistämätön avaintekijä on sen modifioinnin mahdollisuudet sekä aktiivisen pelaajayhteisön tuottamat sisällöt ja merkitykset, joiden kautta *The Sims*istä on tullut paljon muutakin kuin peli.<sup>3</sup> Tämän arvon ovat ymmärtäneet myös itse pelin tekijät.<sup>4</sup>

Olen ollut *Sims*-yhteisöjen jäsen noin vuodesta 2005 ja seurannut vaihtelevalla aktiivisuudella niiden kehitystä. Vuosien aikana todistamani monimuotoisuus, jolla peliä hyödynnetään, teki minuun vaikutuksen. *The Sims*in laaja ja aktiivinen fandom<sup>5</sup> ei tyydy vain pelistä keskusteluun ja oman pelitilansa jakamiseen. Sen sijaan fandomin jäsenet ovat myös valjastaneet pelin työkaluksi elokuvien, tarinoiden ja erilaisten graafisten esitysten luomiseen. Kun huomasin eräässä nyt edesmenneessä *Sims*-yhteisössä avatun keskusteluketjun: ”Kuinka moni itse asiassa enää *pelaa* peliä?”, aloin pohtia pelikäyttäytymisen muovautumista ja yhteisöjen vaikutusta tässä kehityksessä. Näistä lähtökohdista syntyi 2009 valmistunut digitaalisen kulttuurin kandidaattityöni *Pelistä tarinoiksi - The Sims luovan tekstin tuottamisen työkaluna*. Tutkimus keskittyi tarkastelemaan *Sims*-tarinoiksi nimitettyä ilmiötä sekä näiden kirjoittajien motivaatioita ja mieltymyksiä. Olen avannut miten tarinoita tehdään, kuka niitä tekee ja miksi. Aiheella oli kuitenkin enemmän annettavaa, joten päätin jatkaa sen tarkastelemista. Tässä työssä tarkastelen aihetta laajemmin sekä pureudun myös aiemmassa tutkimuksessa sivuutettuihin elementteihin.

---

<sup>1</sup> Viitataan termillä *digitaaliset pelit* erilaisiin pelikonsoleilla pelattaviin peleihin, tietokonepeleihin sekä mobiilipeleihin.

<sup>2</sup> Sihvonen 2009, 1

<sup>3</sup> Bradshaw 2005

<sup>4</sup> Sotamaa 2009, 80–82

<sup>5</sup> Termillä *fandom* (vapaasti suomennettuna fanikunta) viitataan alakulttuuriin, joka koostuu jonkin asian faneista. Tässä yhteydessä voidaan siten puhua *The Sims* -fandomista.

## 1.1 Tutkimuksen teemat ja tutkimuskysymykset

The Sims on yhteisötoiminnan ja harrastajien tuottaman sisällön puolesta antoisa tarkastelun kohde. Pelin tekijät tietoisesti kannustavat fanien aktiivisuutta ja pelisarjan isä, Will Wright, on todennut, että kaksi kolmasosaa sen sisällöstä tulee itse pelaajilta.<sup>6</sup> The Sims on siten erityisen hedelmällinen tutkimuskohde, kun halutaan tutustua kuluttajien aktiivisuuteen osana produktiota. Pelaajat toimivat omalta osaltaan tuottajina ja kehittäjinä, jotka auttavat pelin eliniän kasvattamisessa luomalla sille uusia merkityksiä.

Tässä pro gradu -tutkielmassa on tarkoitus antaa katsaus ilmiöön, jolloin peliä lakataan vain pelaamasta ja sitä käytetään sen alkuperäisestä käyttötarkoituksesta poikkeavalla tavalla. Ilmiö ei ole The Simsin yksinoikeus ja voi näyttäytyä useammassakin muodossa, mutta keskityn tarkastelemaan yksinomaan tuotoksia, joista yhteisössä käytetään nimeä Sims-tarinat<sup>7</sup>. Näissä pelaajien luomissa kerronnallisissa töissä peli muuttuu työkaluksi, jonka avulla käyttäjä luo graafisia tarinallisia esityksiä, joilla ei välttämättä ole mitään tekemistä pelin alkuperäisessä kontekstissä.

Olen erityisen kiinnostunut siitä, kuinka pelistä on muovautunut jotakin muuta kuin "pelkkä peli" ja kuinka sille on annettu ominaisuuksia, jotka ovat itse pelatessa mahdottomia. Tarinat näyttäytyvät siten myös varsinaisen pelikokemuksen rikastuttajana. Ne tuovat The Simsiin reaali maailmasta lainattuja teemoja sekä laajentavat pelitilaa myös pelin ulkopuolelle. Toivon tutkimukseni hahmottavan taustoja tämän ja sen sisäilmiöiden takana sekä tuovan esille Sims-tarinoiden poikkeuksellisen luonteen fanituotteiden laajassa kirjossa. Näkökulmani aiheeseen on yleisluontoinen ja pyrin vastaamaan sitä koskeviin peruskysymyksiin. Pääasialliset tutkimuskysymykset ovat:

1. **Mitä ovat Sims-tarinat ja miksi niitä kirjoitetaan?**
2. Millainen asema ja vaikutus niillä on The Simsin peliyhteisöihin ja pelin pelaamiseen?

Lähestymistapani lähti ensisijaisesti siitä, että vaikka Sims-tarinat ovat suuressa suosiossa

---

<sup>6</sup> Jenkins 2006, 148.

<sup>7</sup> Alkuperäinen englanninkielinen nimitys *Sims stories*.

Sims-yhteisöissä, ne ovat jääneet vähälle huomiolle pelitutkimuksessa. Oletan tämän johtuvan siitä, että vastaavia tuotoksia ei esiinny muiden pelien keskuudessa läheskään yhtä runsaasti. Esimerkiksi verrattuna *machinimaan*, Sims-tarinoiden kaltaiset pelin grafiikalla tuotetut kuvakertomukset ja sarjakuvat eivät ole yhtä laajalle levinnyt ilmiö. Machinimalla tarkoitetaan pelimoottoreilla luotuja filmejä, joista ensimmäiset luotiin vuonna 1996 *id Software*n FPS<sup>8</sup>-peli *Quaken* moottorilla.<sup>9</sup> Periaatteena on se, että peli' lisätään ulkopuolelta tulevan narratiivisuuden alustana. Toisin sanoen pelihahmoja käytetään näyttelijöinä ja pelimaailmaa näyttämönä. Machinimaa on melko helppo löytää jopa vähemmän tunnetuista peleistä ja sen tekemistä on myös tietoisesti tuettu kehittämällä tekijöille otollisia pelejä. Tästä esimerkkinä käy vuoden 2005 simulaatiopeli *The Movies*<sup>10</sup>.

Tutkimusaiheittani vastaavat kuvakertomukset sen sijaan rajoittuvat pitkälti vain The Simsiin. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että The Sims olisi ainoa peli, jota käytetään kerrontaan ja grafiikkaan keskittyvänä työkaluna. Olen nähnyt vastaavaa toimintaa myös muiden nimikkeiden yhteydessä. Tällaisia ovat esimerkiksi *The Elder Scrolls* -sarja, *Team Fortress 2* sekä *Left 4 Dead*. The Simsistä poiketen niillä ei kuitenkaan ole yhtä suurta osuutta yhteisöissä ja jatkuvuuden sijaan, ne ovat usein yksittäisiä töitä eivätkä varsinaisia tarinoita. Yleisesti ottaen ilmiö onkin näyttänyt jäävän tutkimuksissa machiniman ja modifikaatioiden<sup>11</sup> jalkoihin. Tämän vuoksi tavoitteheni on selittää Sims-tarinoita kokonaisuudessaan ja tuoda näitä tuotoksia vastaavat ilmiöt helposti ymmärrettäväksi.

Koska aiheittani käsittelevää aiempaa tutkimusta on vaikea löytää, haluan omalla panoksellani auttaa tekemään tätä osaa pelikulttuureista tunnetummaksi ja selittää ilmiötä peruspiirteissään. Ottaen huomioon Sims-tarinoiden monipuolisuuden ja suosion, on niiden tarkastelu mielestäni arvokasta informaatiota peli- ja fanikulttuurien moninaisuudesta ja mahdollisuuksista. Eri populaarikulttuurituotteille omistetut fandomit ovat hyvin laajoja ja aktiivisia, mutta tästä huolimatta ne eivät omien havaintojeni mukaan saa juuri julkista

---

<sup>8</sup> First Person Shooter = ensimmäisen persoonan ammuntopeli. Ampumiseen keskittyvä videopeligenre, jossa pelimaailma esitetään pelihahmon näkökulmasta simuloiden siten tilannetta, jossa pelaaja itse edustaa hahmoa. Muissa pelityypeissä näkökulma on usein ulkopuolinen, esimerkiksi pelihahmon takaa tai sivusta kuvattu.

<sup>9</sup> Mäyrä 2008, 105.

<sup>10</sup> *Lionhead Studiosin* kehittämä ja *Activisionin* julkaisema peli, jossa rakennetaan ja kehitetään elokuvastudiota sekä siinä sivussa kuvataan elokuvia.

<sup>11</sup> Peliin kehitetyt uudet ominaisuudet ja toiminnot, joita alkuperäinen valmistaja ei ole suunnitellut. Voi tarkoittaa niin graafisia elementtejä kuin pelillisiäkin toimintoja.

huomiota. Näihin ”vaiettuihin massoihin” tutustuminen auttaisi siten mielestäni osaltaan myös faniuden ja sen ilmiöihin liittyvän stigman poistamisessa.<sup>12</sup>

Irma Hirsjärvi siteeraa *Faniuden siirtymiä* teoksessaan Joli Jensonia. Jensonin mukaan fandom on yksi maailman merkityksellistämisen aspekti suhteessa joukkoviestimiin ja historialliseen, sosiaaliseen ja kulttuuriseen paikkaamme. Fanien ja faniuden huolellinen pohtiminen voi auttaa meitä ajattelemaan perusteellisemmin ja kunnioittavammin sitä, mitä tänä päivänä merkitsee elää ja olla ihminen.<sup>13</sup> Hirsjärvi lisää, että faniuden on nähty olevan vahvasti ajallinen, kulttuuri-ilmiöihin liittyvä ja paikallinen, sekä sosiaalisiin verkostoihin liittyvä ilmiö. Sitä on kuvattu kollektiiviseksi strategiaksi, jolla kapitalistisen kulttuurin tuotokset tuunataan omiin tarkoituksiin riippumatta niiden alkuperäisestä intentiosta tai käyttötarkoituksesta. Fanius on nähty esimerkiksi yhteisöllisyyden uudenlaisena aktiivisena, osallistuvana ja tuottavana muotona. Sitä voi siten kuvailla voimavarana, joka täyttää monenlaisia ajallisia ja paikallisia tarpeita ylläpitäen yhteisöllisyyttä.<sup>14</sup> Sims-tarinat ovat yksi ilmeinen esimerkki tuotteen, videopelin, muokkaamisesta kuluttajien omiin tarkoituksiin.

Tavoitteenani on täten myös osoittaa, ettei pelaaminen ole stereotyyppien mukaista tuottamatonta toimintaa<sup>15</sup>, joka tapahtuu tiukassa ”taikapiirissä”<sup>16</sup> arkitodellisuuden ulkopuolella. Väitänkin ”taikapiirin” olevan hyvin vuotava käsite, sillä pelaaminen on useassa suhteessa vuoropuhelua pelin ja todellisuuden välillä. Olli Sotamaa argumentoi väitöskirjassaan pelaamisen jatkuvan vielä pelin sammuttamisen jälkeen, jolloin pelaajien produktiivisuus ulottuu pelin rajojen ulkopuolelle ja tuottaa uusia pelikulttuurisia ilmiöitä. Näiden ilmiöiden ymmärtäminen puolestaan on Sotamaan mukaan avain itse pelien ymmärtämiseen.<sup>17</sup> Hän siteeraa Sicartia, joka toteaa, että meidän ei tulisi analysoida vain sitä miten ihmiset pelaavat vaan myös kaikkea sitä materiaalia, joka nousee niiden

---

<sup>12</sup> Jenkins 1992. Henry Jenkins kertoo faniuden herättävän negatiivisia konnotaatioita. Fanit on esimerkiksi leimattu ”aivottomiksi kuluttajiksi, jotka ostavat kaiken tiettyyn tuotteeseen liittyvän, omistavat elämänsä hyödyttömän tiedon käsittelyyn ja ovat henkisesti kypsymättömiä”.

<sup>13</sup> Hirsjärvi 2009, 63; Jenson 1992, 27.

<sup>14</sup> Hirsjärvi 2009, 76.

<sup>15</sup> Sotamaa 2009, 103. Huizing ja Caillos argumentoivat pelaamisen hedelmättömyydestä.

<sup>16</sup> Alkuperäinen englanninkielinen nimitys: *magic circle*.

<sup>17</sup> Sotamaa 2009, 18.

pelaamisesta.<sup>18</sup>

Tanja Sihvonen kontekstoi väitösteoksessaan tietokonepelien modauksen omien intressien ja tarkoituserien mukaisiksi "osallistuvaksi kulttuuriksi", joka rakenteistaa tietokoneohjelmien ja viihdetuotteiden suunnittelua. Koska digitaalisten pelien merkitys ei tulevaisuudessa ainakaan vähene, on todennäköistä, että pelaajien aktiivinen toiminta tulee entistä merkittävämmäksi osaksi kulttuurituotantoa ja peliteollisuutta.<sup>19</sup> Nykypäivän digitaalisen median tuotteissa usein tarjotaankin kuluttajille mahdollisuuksia personoida kokemuksiaan ja jakaa niitä muiden kesken. Tällaisesta toiminnasta syntyy uusia innovatiivisia pelin ja leikin muotoja.<sup>20</sup>

## 1.2 Aineisto ja metodi

The Sims tuoteperheen pelejä on ilmestynyt useita kymmeniä, mutta keskityn omien käyttäjäkokemusten sekä materiaalin määrän vuoksi vuonna 2004 julkaistuun The Sims 2:een ja tämän lisäosiin<sup>21</sup>. Useimmat elementit toistuvat pelisarjan muissa osissa ja periaatteet tarinoiden tekemiseen ovat säilyneet samanlaisina, joten tutkimukseni on painotuksestaan huolimatta sovellettavissa laajemmalle alueelle. Tulen siten yleisesti puhumaan The Simsistä, vaikka tutkimukseni keskittyykin aineistonsa puolesta sarjan toiseen osaan.

Ensisijaisena aineistonani ovat havainnointi sekä tekemäni verkkokysely. Koska tutkin tarinoita yhteisöllisenä ilmiönä, koin nämä parhaiksi metodeiksi lähestyä itse toimintaa ja sen harrastajia. Metodin valintaa edesauttoi myös oma taustani Sims-yhteisöjen jäsenenä sekä sen myötä luodut kontaktit, jotka tehostivat informanttien hankintaa. En ole tarinankirjoittaja, mutta olen seurannut yhteisöjen toimintaa noin vuodesta 2005, jolloin itse harrastajia lähellä pysyttelevä näkökulma tuntui luonnolliselta. Tutkimukseni on siten samalla itsereflektiota siitä, mitä olen Sims-harrastajana nähnyt jo kokenut.

---

<sup>18</sup> Sotamaa 2009, 72.

<sup>19</sup> Sihvonen 2009.

<sup>20</sup> Sotamaa 2009, 105.

<sup>21</sup> Lisäosa lisää alkuperäiseen peliin uutta sisältöä. The Simsin lisäosat ovat riippuvaisia pääpelistä, joten niitä ei voi käyttää yksistään. Lisäosia julkaistiin peliin kaksi vuodessa. Viimeinen, kahdeksas lisäosa, julkaistiin elokuussa 2008.

Primääriaineiston valintaan vaikutti merkittävästi myös vaikeudet aiemman tutkimuksen löytämisessä, mutta toisaalta halusin jo lähtökohtaisesti havainnoida yhteisöjä niiden sisältä.

Pääasiallisesti keskityn havainnoimaan *Sims storytellers* tarinayhteisöä *Livejournal*<sup>22</sup> sivustolla sekä *ModTheSims*<sup>23</sup> modaus- ja keskusteluyhteisöä. Mod The Sims keskittyy eri modifikaatioiden luomiseen ja niiden jakamiseen sekä Sims-aiheiseen keskusteluun sisältäen myös erillisen *Sims creativity* -osion. Livejournal on puolestaan verkkopäiväkirja/blogi-palvelu, josta on runsaasti löydettävissä niin ihmisten henkilökohtaisia kuin yhteisöllisiäkin blogeja. Keskityn LJ:n sisäiseen The Sims Storytellers yhteisöön, joka on nimensä mukaisesti Sims-tarinankertajat yhteen kokoava sivusto tarjoten mahdollisuuksia tarinoiden jakamiseen ja niistä keskusteluun.

En ole rajannut tutkimustani tietyntyyppisiin tarinoihin, sillä haluan yleisesti selvittää, minkälaista materiaalia yhteisöistä löytyy ja millaisilla eri tavoilla ne on toteutettu. Havainnoinnin tarkoituksena ei ole siten tarttua yksityiskohtiin, vaan luoda yleistä kuvaa tarinoiden aiheista ja esilletuonnista. Kiinnitän esimerkiksi huomiota ladattujen modifikaatioiden määrään, tarinoiden yleiseen tyyliin sekä tekstin ja kuvien väliseen tasapainoon. Verkkokyselyn kautta olen tiedustellut harrastajien suosikkitarinoita ja valinnut pääasialliseksi tarkastelun kohteeksi juuri vastaajien mainitsemia tuotoksia. Haluan näin selvittää millaisia tarinoita yhteisö lukee ja millaisia elementtejä he arvostavat. Mahdollisimman monipuolisen aineiston saadakseni jaan kuitenkin katsauksen myös niihin tuotoksiin, joita harrastajat yleisesti pitävät huonolaatuisina.

Sims storytellers ja Mod The Sims -sivustot valitsin siksi, että ne ovat laajoja, monipuolisia ja aktiivisia. Lisäksi halusin tutkimukseeni hieman vertailevaa otetta. Mod the Sims noudattaa foorumiformaattia, kun taas Livejournalin yhteisö muodostuu eri käyttäjien yhteen kokoamista blogeista. Näiden kahden sivuston tarinoiden rakenne ja sisältö voivat toisinaan olla hyvinkin erilaisia. Koska Livejournalin yhteisö on henkilökohtaisia verkkopäiväkirjoja yhteen sitova sivusto, se ei ole foorumien tapaan sidottu yleisiin sääntöihin ja rajoituksiin. Sims storytellers on lisäksi eräs kattavimpia LJ:n sisäisiä

---

<sup>22</sup> Usein lyhennetty LJ, mitä tulen myös itse käyttämään.

<sup>23</sup> Aiemmin ModTheSims 2, usein viitataan lyhenteellä MTS.

tarinayhteisöjä, minkä vuoksi sen myös omaan tutkimukseeni valitsin. Se ei rajoita sisältöään keskittymällä johonkin spesifioituun genreen, minkä johdosta sen kautta voi löytää kaikenlaista sisältöä. Livejournalin tarkastelu voi toisinaan olla työlästä, sillä sivustoa painaa tietynlainen hallitsemattomuus ja navigoinnin vaikeus. Monet yhteisöt ovat myös aktiivisen alun jälkeen unohtuneet, kun niiden luojat ovat lähteneet LJ:stä tai kyllästyneet toimenkuvaansa. Sims storytellersiä sen sijaan hallinnoi useampi henkilö, jolloin se ei ole yhtä altis katoamaan. Näin ollen tämän kaltainen aktiivinen, selkeästi rakennettu ja monipuolinen yhteisö oli sopiva kohde tutkimustani varten.

Tarkastelun alla ovat osittain myös *Insimenator.Org*, *Garden of Shadows* sekä *Exchange* sivustot, joilta keräsin informaatiota kandidaattityöhöni. Näin ollen niistä on olemassa pohjustavaa tutkimustyötä, mutta ne eivät kuitenkaan kuulu tämän tutkimuksen primääriaineistoon. Garden of Shadows on tunnettu laadukkaana goottihenkisen sisällön tuottajana, mutta sivustolta löytyy myös keskustelualue tyypillisimpine aihealueineen. En valinnut sivustoa primääriaineistoksi sen rajatun sisällön vuoksi. Foorumi on omistettu gootti- ja punkhenkiselle sisällölle ja sen tarinatkin noudattelevat pääosin samaa linjaa. Ottaen huomioon, että sivuston jäsenet jakavat mielenkiinnon tietynlaiseen tyyliin, tutkimuksen tekeminen tällaisella sivustolla saattaisi vaikuttaa tuloksiin harhaanjohtavasti. Livejournal ja Mod The Sims ovat tässä suhteessa monipuolisempia. Näistä syistä johtuen, en ottanut sivustoa pääasialliseksi kohteeksi, mutta en sitä silti täysin sivuuta.

*Insimenator.Org* oli aiemmassa tutkimuksessani toinen primäärikohteistani, mutta tässä jätin sen vähemmälle huomiolle. *Insimenator* on sisällöltään hyvin samankaltainen kuin *MTS* ja halusin pro graduuni monipuolisemman, vertailevamman otteen. Sivusto on myös jäänyt omassa käytössäni paljon vähemmälle huomiolle. Haluan kohdistaa tutkimuksen niihin sivustoihin, joissa olen ollut aktiivisimmin mukana ja näin onnistunut paremmin seuraamaan niiden kehitystä.

Viimeisenä verkkolähteenä on *Exchange*, joka on virallisen Sims sivuston jakamiseen ja muuhun yhteisötoimintaan tarkoitettu haara. Sivustolla on Sims-tarinoista puhuttaessa surullisenkuuluisa maine, mikä on ilmennyt kaikissa muissa aiemmin tutkimissani yhteisöissä. Mielipide ei ole siis omani, vaan muodostunut tutkittavien sivustojen yleisen

palautteen mukaan. Exchange esiintyykin tutkimuksessani lähinnä poikkeustapauksena ja sen kautta on tarkoitus antaa katsaus Sims-tarinoihin, joihin muissa yhteisöissä suhtaudutaan nuivasti. En aluksi aikonut sisällyttää sivustoa lainkaan tutkimukseeni, mutta juuri muiden yhteisöjen suhtautumisen vuoksi halusin tarkistaa, mistä kritiikki on lähtöisin ja mikä erottaa sivuston tarinoita muista.

Verkkoyhteisöiden valintaan vaikutti oleellisesti se, että minulla itselläni on niistä vuosien kokemus. En kirjoita Sims-tarinoita, mutta olen lukijan näkökulmasta tutustunut moniin eri tuotoksiin ja ihailut miten kekseliäästi peliä on osattu hyödyntää. Kiinnostus tutkimusaiheeseeni lähti myös omasta pelaajahistoriasta, joka on muovautunut ”normaalista” pelaamisesta lähinnä yhteisöä silmälläpitäväksi oman pelitilan jakamiseksi. Tämä on kehityskaarri, jota monet muutkin fandomin jäsenet kertovat noudattaneensa.<sup>24</sup> Tutkimuksessani onkin runsaasti mukana vuosien aikana keräämiäni omakohtaisia havaintoja ja suuri osa esittelemistäni peliä koskevista tiedoista on peräisin omasta kokemuksesta. Olen pelannut sekä alkuperäistä *The Simsiä* että jatko-osaa. Tunnen pelimekaniikan, pelaajien luoman sisällön sekä yhteisöjen vaihtelevat intressit. Tulee kuitenkin muistaa, että yhteisöjä koskevat havaintoni perustuvat vain näihin tiettyihin sivustoihin.

Tutkimuksen primääriaineistona toimii lisäksi kaksi toteuttamaani kyselyä. Ensimmäisen kyselyn (ks. Liite 1) toteutin vuoden 2009 alussa kandidaattitutkielmaani varten, jolloin valikoin silloisesta *Sims 2 Communitysta* (nykyinen MTS) ja Insimenatorista tarinoiden kirjoittajia, jotka ohjasin yksityisviestien kautta kyselyyn. Sain 19 vastausta, joista yli puolet tuli *Sims 2 Communitysta*. Tätä pro gradua varten toteutin uuden laajemman ja parannellun kyselyn (ks. Liite 2), jonka julkaisin keväällä 2011. Kohdistin kyselyn MTS:n ja Livejournalin jäsenille ja sain yhteensä 103 vastausta. Vaikka tukeudun uuteen kyselyyn, en vanhaa aineistoa tule täysin sivuuttamaan, vaan poimin sieltä edelleen kiintoisia kommentteja tai muita havaintoja. Edellisessä kyselyssä oli kuitenkin muutamia epäselvästä muotoilusta johtuneita puutteita, jolloin vastaajat eivät esimerkiksi huomanneet joidenkin kysymysten kaksiosaisuutta. Näin ollen aion jotkin kysymykset sivuuttaa täysin ja nojata ainoastaan uuteen aineistoon. Uuden kyselyn vastaajissa on myös mitä todennäköisimmin

---

<sup>24</sup> *From virtual suburb to a stage of true drama*, 2011.

samoja henkilöitä kuin edellisessä. Tästä syystä en sisällytä vanhan kyselyn tilastollisia lukuja tutkimustuloksiin mahdollisten päällekkäisyyksien takia. Kyselyn tarkoituksena on ennen kaikkea luoda yleistä kuvaa Sims-tarinoiden harrastajista, selvittää miksi tähän harrastukseen ryhdytään sekä millaisessa roolissa peli tarinankertojille esiintyy.

Vuoden 2011 kyselyn toteutusperiaatteet olivat pitkälti samat kuin edellisessä. Rakensin kyselyn *Webropol* sivustolla, sähköisen lomakkeen muodossa, johon vastaajat saattoivat kertoa asiansa anonymisti ilman, että pystyn yhdistämään henkilöä ja vastauksia toisiinsa. Vaikka kysely on pääasiassa suunnattu tarinoiden kirjoittajille, en ensimmäisestä kyselystä poiketen suorittanut juuri minkäänlaista vastaajien valikointia vaan julkaisin kussakin yhteisössä kyselyyn ohjaavan viestin. Tavoitteenani oli saada mukaan värikäs joukko erilaisia kirjoittajia ja siten mahdollisimman monipuolinen aineisto. Näin ollen kaikki kyselystä kiinnostuneet olivat sen myös vapaita täyttämään. Mukana on siten vastauksia myös sellaisilta henkilöiltä, jotka harrastavat tarinoita lähinnä niitä lukemalla.

Kyselyn tarkoituksena on piirtää yleistä kuvaa Sims-tarinoiden harrastajista. Ensisijaisesti haluan selvittää, miksi harrastukseen on lähdetty ja miten se on vaikuttanut itse pelaamiseen. Kyselyssä oli paljon avoimia kysymyksiä, jolloin vastaajat saattoivat melko vapaasti kertoa tarinoitaan. Vastauksista olen poiminut mielenkiintoisiksi kokemiani kommentteja, joilla tuen tutkimustani ja teen uusia huomioita.

Vastaajat ovat jakautuneet pääosin Livejournalin ja Mod The Simsin käyttäjiin, mutta joukossa on myös todennäköisesti sellaisia, jotka käyttävät molempia yhteisöjä. Oman kokemukseni mukaan ei ole epätavallista, että samat henkilöt ovat rekisteröityneet useammalle sivustolle. Niitä käytetään vain hieman eri painotuksin. Kyselystä ei voi poimia tarkkoja lukuja siitä kuinka moni vastaaja tuli LJ:stä ja kuinka moni MTS:stä, mutta olettaisin suurimman osan käyttävän Livejournalia pääasiallisena yhteisönään, sillä vastauksien määrässä tapahtui räjähdysmäinen kasvu heti kun sen kyseisellä sivustolla julkaisin. Muutamat Livejournalin vastaajat myös halusivat tarjota tukeaan levittämällä tietoa ystävilleen, jotka käyttivät jotakin aivan muuta palvelua. Tällainen on esimerkiksi grafiikkaan painottunut blogipalvelu *Tumblr*<sup>25</sup>, jonne käyttäjät voivat lähettää

---

<sup>25</sup> Tumblr <[www.tumblr.com](http://www.tumblr.com)>.

blogikirjoituksia, videoita, linkkejä, kuvia ja musiikkia. En koe näiden seikkojen tarkempaa selvittämistä kuitenkaan oleelliseksi, kun ottaa huomioon tutkimukseni yleisluontoisuuden. Vaikka valitsinkin aineistoksi kaksi hyvin erilaista yhteisöä, sen tavoitteena ei ole ruotia eroja eri palveluiden käyttäjien välillä.

Lisäksi en katso Livejournalin dominoivaa asemaa ongelmaksi, sillä se on mielestäni mielenkiintoisin analysoinnin kohde. Mod The Sims kieltää lapsille sopimattoman materiaalin, tiettyjen kirosanojen käytön sekä säätelee sitä, minkä kokoisia kuvia käyttäjät voivat sivustolle ladata. LJ sen sijaan on blogiympäristö, jossa käyttäjät voivat personoida tarinoitaan niin kuin haluavat. Tämä koskee niin sisältöä, kuin visuaalista antia ja asetteluakin. Se tarjoaa jäsenilleen vapaat kädet ilman foorumien rajoituksia ja näin ollen väitänkin, että tarinat tässä ympäristössä ovat lähimpänä kertojaa itseään.

### **1.3 Aiempi tutkimus ja sekundaariaineisto**

Toissijaista aineistoani ovat tutkimuskirjallisuus ja erilaiset aiheeseen liittyvät verkkoartikkelit. Jo tutkimuksen alkuvaiheista lähtien on toistuvana ongelmana ollut se, että tutkimustani vastaavaa kirjallisuutta on heikosti saatavilla. Sims-tarinat ja muut itse pelistä irralliset muodot mainitaan yleensä ohimennen osoituksena siitä, kuinka monipuolista pelaaminen ja yhteisötoiminta ovat. The Sims nähdään hyvänä väylänä tutkia yleisesti simulaatiopelejä ja yhteisötoimintaa ja se esiintyy useasti naisten pelaamista tutkivissa teoksissa.<sup>26</sup> Pelin ”nukkekotimaisuus” on puhuttanut tutkijoita ja yleisesti kiinnittänyt huomiota naisten ja lasten tietokonepelaamiseen. Yksi yleisimpiä tutkimusnäkökulmia on myös pelin hyvin laaja modifikaatioiden kirjo, mutta niiden tarkempaan käyttöön ei ole juuri puututtu.

Sims pelitutkijoista yli muiden nousee suomalainen tutkija Tanja Sihvonen. Hän on kirjoittanut aiheeseen liittyviä artikkeleita sekä vuonna 2009 julkaistun väitöskirjan *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*, joka on ensimmäinen perusteellinen tieteellinen tutkimus The Sims -pelistä ja sen pelaamisesta. Se on siten myös pro graduni tärkein kirjallisuuslähde. Mediatutkimuksen alaan kuuluvassa väitöstyössään

---

<sup>26</sup> Vainio 2004.

Sihvonen keskittyy tutkimaan The Sims -peliä sen modifikaatioiden kautta; sitä miten ja miksi peliä muokataan uudella sisällöllä ja millaiseksi se prosessin aikana muuttuu. Hän on kiinnostunut toisaalta siitä, mitä peli sallii pelaajien tekvän ja toisaalta siitä millä tavoin sääntöjä on kyetty taivuttamaan ja pelikokemusta muovaamaan. Sihvonen kutsuu pelien modausta eräänlaiseksi ”osallistuvaksi kulttuuriksi”. Pelin pelaajat ovat itse mukana kehitysprosessissa, mikä myös peliteollisuudessa tiedostetaan. Hänen mielestään on todennäköistä, että tällaisesta toiminnasta tulee siten tulevaisuudessa entistä merkittävämpi osa kulttuurituotantoa ja peliteollisuutta. Näin ollen hänen tutkimuksensa ei ole vain tutkimus The Sims -pelin monitahoisuudesta, vaan kertoo myös modifikaatioihin liittyvistä laajemmista merkityksistä.

Muusta keräämästäni kirjallisuusaineistosta teosta erottaa nimenomaan se, että Sihvosen väitöskirja on ainoa, joka keskittyy yksinomaan The Simsiin. Se antaa paitsi yleiskatsauksen pelin pelaamiseen ja modaukseen, myös analysoi pelaajien tuottamaa sisältöä osana isompaa pelikulttuurista muutosta. Sihvonen osoittaa työssään miten tietokonepelien modifikaatioita tutkimalla päästään tarttumaan laajempaan digitaalista kulttuuriamme määrittävään dynamiikkaan - kulttuurintuotteet tulevat olemassa oleviksi vasta vuorovaikutuksessa käyttäjiensä kanssa. Tämä on aiheeni kannalta erittäin tärkeä tutkimus, sillä modifikaatiot näyttelevät tärkeää osaa myös omassa aiheessani. Muissa tutkimuksissa modifikaatioita käsitellään yleensä FPS-pelien kautta ja nämä pelit poikkeavat oleellisesti The Simsistä.

Sihvosen lisäksi tukeudun muun muassa Olli Sotamaan ja Henry Jenkinsin teoksiin. Olli Sotamaan väitöskirja *The Player's Game: Towards Understanding Player Production among Computer Game Cultures*. Kyseessä on ensimmäinen pelaajatuotantoa käsittelevä väitöstopinainen tutkimus Suomessa. Tutkimus kartoittaa pelaajien tuotannollista toimintakenttää pohtimalla aktiivisten pelaajien ja peliteollisuuden suhdetta esimerkiksi pelimodifikaatioiden kohdalla. Lisäksi työ tarkastelee pelaajien konkreettisia vaikutusmahdollisuuksia pelituotannon eri vaiheissa sekä tutkii missä määrin digitaaliset pelit syntyvät niin käsitteellisesti kuin käytännön arjessa pelisuunnittelijoiden ja pelaajien yhteistyönä. Sotamaan tutkimus sitoutuu ajatukseen pelaamisesta lähtökohtaisesti tuottavana toimintana.

Faniuteen ja fani-ilmiöihin olen tutustunut erityisesti Henry Jenkinsin ja Irma Hirsjärven tutkimusten kautta. Irma Hirsjärven tutkimus *Faniuden siirtymä. Suomalaisen science fiction-fandomin verkostot* on pitkittäis- ja poikkileikkaus moni-ilmeisestä suomalaisesta kulttuuri-ilmiöstä, jonka juuret ovat anglo-amerikkalaisessa tieteiskirjallisuuden faniudessa. Tutkimus tuo esiin marginaaliseksi määritellyn genren harrastajien aktiivisen toiminnan ja yhteisöllisyyden sekä sukupolven, sukupuolen ja tieteiskirjallisuuden erityislaadun vaikutukset fandomin muotoutumiseen. Vaikka Hirsjärvi keskittyykin suomalaiseen science fiction fandomiin, on teoksessa havaintoja, jotka sopivat myös muihin faniuden ilmentymiin kuten fanifiktioon<sup>27</sup>.

Henry Jenkins puolestaan on toiminut fanitutkimuksen parissa 1990 luvun alusta lähtien ja pyrkinyt osoittamaan fanien aktiivisuuden, luovuuden ja sosiaalisuuden korostunutta merkitystä. Teoksessa *Fans, bloggers and gamers: exploring participatory culture*, hän on nostanut esille uransa "huippukohtia" tutkimuksen kentällä ja pyrkinyt tiivistämään niitä yhteen teokseen.

Lähteenä käytän myös Wikipedia-perheeseen kuuluvaa pelaajien kokoamaa *Sims Wikiaa*. Wikipedian kaltaisiin avoimiin tietolähteisiin suhtaudutaan syystäkin lähdekriittisesti, mutta The Simsistä ja sen ominaisuuksista puhuttaessa katson sivuston kuitenkin hyödylliseksi tietolähteeksi. Pystyn myös pitkälti itse määrittelemään ovatko sivuston kertomat faktat totta vai ei. Tutkimukseni keskittyy vahvasti yhteisölliseen ilmiöön ja Sims Wikin kaltainen yhteisön kokoama ja ylläpitämä tietopankki on mielestäni oleellinen osa sitä. Useat peliin liitetyt ominaisuudet ja asiat ovat yhteisöjen tuottamia ja löytämiä. Fanit ovat esimerkiksi tutustuneet tarkasti pelin mekaniikkaan ja löytäneet sieltä ominaisuuksia (sekä ongelmia), joista markkinoijat ja pelin tekijät eivät ole tiedottaneet. Myös modifikaatiot sekä erilaiset yhteisöissä jaetut pelaamisen tavat ovat itse pelaajien tuottamia. Teen sivustolla yleisiä peliin liittyviä havaintoja.

Tutkimuskirjallisuuden kautta hain pääasiassa käsitteistöä sekä taustatietoa sille, mistä Sims-tarinat sekä muut vastaavat ilmiöt ovat saaneet alkunsa. Faniuteen liittyvä taustatieto

---

<sup>27</sup> Faniin tuottamaa fiktiivistä tekstiä, jossa lähtökohtana on käytetty jotakin populaarikulttuurin tuotetta kuten elokuvia, kirjoja ja pelejä. Fanifiktioita voidaan kirjoittaa myös esimerkiksi julkisuuden henkilöistä.

on myös suurelta osin lähtöisin kirjallisuudesta. Tutkimuskirjallisuus on kuitenkin varsin vähäisessä osassa tutkimustani niiden puutteelliseksi kokemani sisällön takia. Kenties en vain osannut hakea tutkimusta, mutta toisaalta kun kyse on näin vahvasti verkossa tapahtuvasta toiminnasta, on havainnointi ja harrastajien puhuttaminen mielestäni paras keino sitä lähestyä ja siksi halusin siihen myös painottua. Haluan ennen kaikkea kuulla itse harrastajia, jotka ilmaisivat verkkokyselyni kautta haluavansa äänensä kuuluville. Pyrin näin tuottamaan informaatiota, joka pysyttelee lähellä yhteisöjä ja piirtää kuvaa tästä monitahoisesta pelistä ja sen ympärille kehittyneestä toiminnasta itse Sims-harrastajan näkökulmasta. Pyrin pitämään tutkimukseni helposti lähestyttävänä läpileikkauksena tähän vähälle huomiolle jääneeseen pelaamisen alakulttuuriin.

## 2. ILMIO NIMELTÄ THE SIMS

Tutkimukseni keskittyy pääosin vuonna 2004 julkaistuun *The Sims 2* -peliin, sillä se oli aineiston keräämishetkellä (2011) vielä parhaiten edustettuna yhteisöissä. Pelisarjan toiseen osaan on tällä hetkellä löydettävissä huomattavasti enemmän pelaajien tuottamaa sisältöä kuin sen uusimpaan, vuonna 2009 julkaistuun *The Sims 3*:een, ja se on siten tarinankerronnan työkaluna vielä suositumpi. Erotuksen tekeminen eri osien välillä ei kuitenkaan ole tarpeellista, sillä pelin yleinen konsepti on tähän mennessä säilynyt hyvin samanlaisena ja tulee sitä todennäköisesti olemaan myös jatkossa. Suurimmat erot eri versioiden välillä ovat lähinnä graafisia eivätkä pelaamisen muodot juurikaan vaihtele. Näin ollen tutkimukseni on sovellettavissa myös pelisarjan aiempaan ja luultavasti myös tuleviin osiin. Pysin seuraavassa kertomaan yleisesti, mistä *The Sims* -peleissä on kysymys sekä käymään läpi pelisarjan kehityskaarta. Avaan myös faniuteen liittyviä käsitteitä.

### 2.1. The Sims -peleistä yleisesti

*The Sims* sarja on Will Wrightin<sup>28</sup> suunnittelema ja Maxiksen<sup>29</sup> (myöhemmin *The Sims studio*) kehittämä strateginen elämysimulaatio, jonka julkaisijana toimii *Electronic Arts*<sup>30</sup>. Pelaaja ottaa pelissä jumalan roolin ja kontrolloi pikkuihmisiä, joita kutsutaan simeiksi. Simit ovat yksilöllisiä pelihahmoja, joilla kullakin on omat tarpeensa. Pelaaja voi luoda omat siminsä ja päättää muun muassa näiden nimen, sukupuolen, ulkonäön sekä luonteen. Vaihtoehtoisesti hän voi myös ottaa kontrolloitavakseen jonkin peliin valmiiksi luoduista sim-perheistä. Perhe on pelin perusyksikkö ja sen koko rakenne perustuu pelattavien perheiden ympärille. Perheessä voi enintään olla kahdeksan henkilöä ja sillä voidaan tarkoittaa myös vain yhden hahmon taloutta. Perheenjäsenten ei tarvitse olla sukua toisilleen.

Pelin idea lähtökohtaisesti koostuu siitä, että pelaaja sijoittaa sim-perheensä tontille, luo

---

<sup>28</sup> Yhdysvaltalainen pelisuunnittelija, joka *The Simsiä* ennen tunnettiin parhaiten *SimCity* -peleistään.

<sup>29</sup> Will Wrightin ja Jeff Braunin perustama Maxis aloitti itsenäisenä pelitalona 1987. *Electronic Arts* osti Maxisin 1997, mutta tämä jatkoi vielä useita vuosia itsenäisenä.

<sup>30</sup> 1982 perustettu yhdysvaltalainen pelejä tuottava ja levittävä yhtiö, joka on erityisen tunnettu urheilupelien vuosipainoksistaan kuten NHL, NBA ja FIFA -sarjoista.

rahatilanteen sallimissa puitteissa näille asumuksen ja ohjailee hahmojensa elämää miten itse haluaa. Pelaaja on vastuussa sekä itse simeistä, että näiden elinympäristöstä. Monipuolinen rakennus- ja ostomoodi sallii erilaisten taloratkaisujen toteuttamisen ja sisustamisen. Hyvin suurta osaa pelaamisesta näyttelee myös hahmojen fyysisten ja henkisten tarpeiden täyttäminen. Simien tulee esimerkiksi huolehtia syömisestä, hygieniasta, sosiaalisten suhteiden ylläpitämisestä sekä viihdyttää itseään erilaisilla aktiviteeteilla kuten TV:n katselulla.<sup>31</sup> Pelissä ei tunneta rasismia eikä sukupuoleen tai seksuaalisuuteen liittyvää syrjintää, vaan kaikki saman ikäluokan hahmot ovat samanarvoisia ja niitä pelataan samalla tavoin.

The Simsin pelimekaniikka pitää managerointi<sup>32</sup>- ja jumalpeleille<sup>33</sup> tyypillisellä tavalla tietyn etäisyyden hahmoihin. Genreille ominaista on, että pelaajalla on erittäin suuri vaikutus pelimaailmaan, mutta hän ei ole samalla tavoin keskellä tapahtumia kuten esimerkiksi FPS-peleissä. Simit eivät toisin sanoen edusta itse reaaliaikaisesti pelaajaa, vaan tämä toimii näytön tapahtumista etäisenä kasvottomana toimijana ja käskijänä.<sup>34</sup> Hahmojen kontrollointi tapahtuu siten, että pelaaja ketjuttaa näille käskyjä, joita ne sitten omalla tahdillaan toteuttavat. Simit saattavat huonolla tuulella ollessaan jopa kieltäytyä käskyistä tai vain unohtaa niitä. Perusasetuksilla hahmoilla on myös omaa tahtoa, jolloin ne pyrkivät huolehtimaan perustarpeistaan itse. Pelaajan aktiivisuus ei siten aina ole välttämätöntä, mutta hahmojen tekoäly ei kykene suoriutumaan kaikesta tehokkaasti ja pelaajan vartiotta jättämä sim voi kuolla esimerkiksi nälkään tai tulipalossa. Hahmot eivät modifioimattomassa pelissä myöskään tee suuria päätöksiä itse. Tällaisia ovat esimerkiksi töiden valinta ja puolison kosinta. On siis ensisijaisesti pelaajan käsissä, mitä simit virtuaalisella elämällään tekevät. Menevätkö ne naimisiin ja luovat suurperheen, pyörittävätkö menestyvää bisnestä vai viettävätkö laiskaa elämää ulosoton partaalla kärjistellen?

---

<sup>31</sup> Consalvo 2003, 5–6.

<sup>32</sup> Strategiapeli alatyyppejä, joissa pelaajan rooli on suorittaa managerin tehtäviä, yleensä urheilumaailmassa. Managerointipeleille tyypillistä on, että pelaajalle annetaan rajallinen määrä resursseja, joiden käytölle annetaan useita vaihtoehtoja.

<sup>33</sup> Simulaatiopeli alatyyppejä, joissa pelaajan tehtävänä on valvoa ja vaikuttaa maailmaan, jossa toimii autonomisia pelihahmoja.

<sup>34</sup> King & Krzywinska 2006, 97.



**Kuva 1.** The Sims vuonna 2000.

Lähde: <<http://www.thesimshub.com/2012/01/whats-needed-in-the-sims-4/>> 2012

The Sims -pelien ensimmäinen osa julkaistiin helmikuussa 2000 ja herätti epätavallisen konseptinsa johdosta paljon huomiota niin yleisön kuin kriitikoidenkin keskuudessa. Poikkeuksellisen pelistä teki sen tietty epäpelimäisyys. The Simsissä ei ollut varsinaista toimintaa, kilpailua, tavoitteita tai edes mahdollisuutta voittaa.<sup>35</sup> Siinä ei ole tarinaa, jota pelaajan tulisi seurata, eikä siten myöskään loppuratkaisua. The Sims onkin peli, joka ei koskaan pääty. Sisältöä riittää niin kauan kuin pelaaja itse sitä luo ja ylläpitää.

The Simsin päämäärättömyys koettiin kiinnostavana, mutta siihen suhtauduttiin myös skeptisesti. Kriitikot ovat muun muassa pohtineet voiko The Simsiä edes kutsua peliksi, sillä yleisesti pelien ymmärretään edustavan kilpailua, johon sisältyy sääntöjä.<sup>36</sup> Niissä on selkeä tavoite sekä luonnollisesti voitonmahdollisuus. Will Wright on jopa itse todennut tuotteestaan, ettei kyseessä ole peli perinteisessä mielessä, sillä The Sims muistuttaa

<sup>35</sup> Vainio 2004.

<sup>36</sup> King & Krzywinska 2006, 188.

pelillisiltä ominaisuuksiltaan enemmän hiekkalaatikkoa tai nukkekotia.<sup>37</sup> Se toimii muiden digitaalisten pelien tapaan tiettyjen teknisten rajoitusten sekä sääntöjen puitteissa, mutta ei kuitenkaan ole olemassa tapaa, jolla The Simsiä *tulisi* pelata. Sen sijaan kukin pelaaja luo oman pelityylinsä. Varsinainen leikkiympäristö tarjotaan pelaajalle valmiina, mutta pelaaja itse päättää kuinka leikki etenee ja millaisia hahmoja siinä esiintyy. Siten ei ole yllättävää, että Will Wright luonnehtii sarjan pelejä *virtuaalisiksi nukkekodeiksi*, joissa voi toistaa tosielämän rituaaleja ja draamaa.<sup>38</sup>

Will Wrightin mukaan The Simsissä on kyse vapaasta tutkimisesta ja luovuudesta.<sup>39</sup> Koska pelissä ei ole selkeitä tavoitteita tai kriteereitä sille, mitä pelaajan on tehtävä menestyäkseen pelissä, on se näin ollen itse *peliprosessiin* keskittyvä nimike. Lähestymistapa oli digitaalisten pelien kentällä epätavallinen, mutta ei kuitenkaan uusi ilmiö. Tästä esimerkkinä perinteiset pöytä- ja live-roolipelit, joissa eläytyminen tapahtuu keskustelun ja näyttelyn kautta. Näissä peleissä on säännöt, mutta niiden ennalta määritelty käsikirjoitus rajoittuu lähinnä tausta-asetelmiin ja lähtökohtiin. Pelaaminen itsessään on eräänlaista improvisaatiota, joka voi jatkua niin kauan kuin pelaajilla riittää sitä kohtaan kiinnostusta. Roolipelejä usein saatetaankin pelata enemmän pelaamisen ilosta kuin tavoitesuuntautuneesti. Tällainen pelaamisen tapa on myöhemmin yleistynyt myös digitaalisten pelien kentällä, josta esimerkkinä suosittu MMORPG<sup>40</sup> -pelit kuten vuonna 2004 julkaistu *World of Warcraft*. The Simsin tavoin, näitäkin pelejä voi pelata niin kauan kuin käyttäjä tahtoo.<sup>41</sup> Tavoitteena on lähinnä oman hahmon kehittäminen seikkailun ohessa sekä muiden pelaajien kanssa tapahtuva interaktio.

Olen painottanut The Simsin nukkekotimaisuutta ja varsinaisten tavoitteiden puuttumista. Peli ei kuitenkaan ole täysin päämäärätön, sillä markkinoinnin ja pelimekaniikan valossa sen erääksi tavoitteeksi voitaisiin nähdä simien elämänlaadun parantaminen.<sup>42</sup> Hahmot reagoivat kalliisiin, ylellisiin kulutustarvikkeisiin olemalla tyytyväisempiä ja siten myös kieltäytymällä harvemmin pelaajan käskyistä. Näin ollen pitääkseen siminsä

---

<sup>37</sup> Consalvo 2003, 5–6.

<sup>38</sup> Jenkins 2009, 217.

<sup>39</sup> Consalvo 2003, 5–6.

<sup>40</sup> Massamoninpeliin tarkoitetut verkkoroolipelit (Massively Multiplayer Online Role-playing Game). Huhtamo & Kangas (toim.); Stern 2002, 239.

<sup>41</sup> Juul 2003, 43.

<sup>42</sup> King & Krzywinska 2006, 194.

toimintakykyisinä, pelaajan on tavoiteltava hahmojen tyytyväisyyttä. Tämä on kerännyt pelille myös kritiikkiä, sillä joidenkin tahojen mielestä The Sims reflektoi kulutuskapitalismia ja opettaa arvoja, joissa onnen määrittelee omaisuus.<sup>43</sup> Peli ei suoranaisesti pakota tiettyyn pelityyliin, mutta se koettaa kuitenkin ohjata pelaajaa ”oikealle” polulle. Kaikki simit esimerkiksi haluavat luonteesta riippumatta ystäviä, yllellisyyttä ja siistin kodin sekä pitävät isoista valoisista huoneista. Mikäli pelaaja kaavailee pelaavansa sotkuisella erakolla, jonka asumus on synkkä ja luolamainen, voi tällainen pelitapa osoittautua haastavaksi.<sup>44</sup>

Tanja Sihvonen kuitenkin kertoo väitöskirjassaan The Sims -pelaajista, jotka pelaavat peliä mahdollisimman ”väärällä tavalla” ja luovat tarkoituksella perheitä joiden kaikki jäsenet ovat antisosiaalisia, epäsiistejä ja passiivisia.<sup>45</sup> Tällainen pelaaminen on varsin vahvassa ristiriidassa pelin kansikuviin ja markkinoitiin, joita dominoivat iloiset hahmot. Pelaajan mielikuvitus on The Simsissä täten varsin tärkeässä osassa. Mikäli hän haluaa luoda radikaaleja henkilöahmoja, kuuluu asiaan omien mielikuvien tuominen pelin ulkopuolelta sekä tarkoituksellinen ”sääntöjen” rikkominen. Tällaista roolipelaamista olen havainnut yhteisöissä useasti ja se on yksi tutkimukseni keskeisistä elementeistä.

Pelit eivät täten eroa muista harrastuksista, sillä nekin voivat synnyttää uusia toimintatapoja. Henkilön toimintamallit ja ajattelutavat myös vaikuttavat siihen, miten hän digitaalisia pelejä pelaa. Henry Jenkinsin mukaan The Sims toimiikin eräänlaisena psykologisena työpajana, jossa pelaajat testaavat pelin rajoja (usein toteuttamalla väkivaltaisia fantasioitaan pelihahmoihin) sekä imitoivat tosielämän myötä- ja vastoinkäymisiä. Pelin siirtyessä internetiin, siitä on myös tullut sosiaalinen tila, jossa pelaajat punnitsevat vaihtoehtoisia näkemyksiä jokapäiväisestä elämästä. Jotkin näkevät pelin fantasiaympäristönä, joka vapauttaa heidät tosielämän säännöistä ja seuraamuksista. Toiset näkevät sen sosiaalisena ympäristönä, jossa tulee toistaa yleisesti hyväksytyjä normeja.<sup>46</sup> Myös näillä yhteisöillä ja niiden kollektiivisella vaikutuksella, on tutkimuksessani keskeinen osa.

---

<sup>43</sup> Sihvonen 2009, 194.

<sup>44</sup> Sihvonen 2009, 226.

<sup>45</sup> Sihvonen 2009, 192.

<sup>46</sup> Jenkins 2009, 217.

## 2.2. The Simsin historia ja kehitys

The Sims on pitkäkestoisen ideoinnin ja kehityksen tulos. Will Wright oli herätellyt kunnianhimoista ideaansa jo vuodesta 1993, mutta idea ei päässyt kehitysasteelle muiden peliprojektien viedessä huomion.<sup>47</sup> Wrightin The Simsiä edeltävästä tuotannosta tunnetuimpia ovat *Sim City* -sarjan pelit, joista ensimmäinen julkaistiin vuonna 1989. Sim Cityt ovat idealtaan hyvin samankaltaisia kuin The Sims, mutta vain suuremmassa mittakaavassa. Tavoitteena oli luoda toimiva kaupunkiympäristö ja pitää sen asukkaat tyytyväisinä. Pelissä ei vielä tuolloin esiintynyt yksilöllisiä virtuaalisia ihmishahmoja kunnes *Sim City 2000* (1994) esitteli alkeellisen mallin asukkaista, joilla oli omat yksilölliset mielihalunsa. Wrightin haaveena oli kuitenkin pienemmän mittakaavan simulaatio ja alkoi näistä lähtökohdista kehittää hankettaan.<sup>48</sup>

The Sims ei uudenaikaisesta ideastaan huolimatta kuitenkaan ollut ensimmäinen pieneen tilaan sijoittuva elämysimulaattori. Sen inspiraation lähteenä toimikin todennäköisesti Activisionin 1985 julkaisema *Little Computer People* (myös kutsuttu nimellä *House-on-a-Disk*), joka on, The Simsin tapaan, elämysimulaattori ja jumalpelejä. Will Wright on kertonut pelanneensa peliä sekä saaneensa arvokasta palautetta sen suunnittelijalta Rich Goldilta.<sup>49</sup> Vaikkakin *Little Computer People* on sisällöltään huomattavasti The Simsiä suppeampi, sitä voidaan pitää ”hiekkalaatikkopeli”<sup>50</sup> -genren aloittajana.<sup>51</sup>

The Simsin prototyyppi *Home Tactics: The Experimental Domestic Simulator* valmistui vuonna 1993, mutta julkaisijat eivät pitäneet konseptia tuottavana ja hylkäsivät sen.<sup>52</sup> Vuonna 1999 Electronic Artsin tytäryhtiö Maxis tarttui ideaan ja pelisarjan ensimmäinen osa julkaistiin helmikuussa 2000. Epäilevistä äänistä huolimatta peli osoittautui

---

<sup>47</sup> Will Wright - *The chat about the “The Sims” and “SimCity”*, 2000.

<sup>48</sup> Vainio 2004.

<sup>49</sup> Will Wright – *The chat about the “The Sims” and “SimCity”*, 2000.

<sup>50</sup> Hiekkalaatikko eli *sandbox* -peleissä (myös luonnehdittu *avoimen pelimaailman peleiksi*) pelaaja toimii avoimessa pelimaailmassa, jossa on mahdollisimman vähän rajoituksia etenemiselle. Eräs tunnetuimpia lajityypin edustajia on *Grand Theft Auto* -pelisarja, joiden avoimia kaupunkiympäristöjä voi tutkia vapaasti sekä suorittaa niistä löytyviä tehtäviä haluamassaan järjestyksessä.

<sup>51</sup> Breslin 2009.

<sup>52</sup> Vainio 2004.

suurmenestykseksi. The Sims -tuoteperheestä löytyy tällä hetkellä yli 50 nimikettä; mukaan lukien konsolikäännökset, lisäosat<sup>53</sup> ja kamasetit<sup>54</sup>. The Sims pelit on julkaistu käytännössä kaikille nykyään käytössä oleville pelialustoille ja käännetty lukuisille eri kielille; myös suomeksi. Huhtikuussa 2008 EA julisti internet-sivuillaan sadan miljoonan myydyin pelin rajan rikkoutuneen. The Sims onkin kaikkien aikojen myydyin PC-peli<sup>55</sup>.

Vaikka The Sims lainasikin ideoita Little Computer People -pelistä eikä täten ollut ensimmäinen elämysimulaattori, saavutti se jotain mitä sen esikuva ei. The Simsistä tekee mielestäni ainutlaatuisen sen pidemmälle hiottu tekninen toteutus, yhteisöllisyyttä ja luovuutta kannustavat ideat, sekä kaupallinen menestys. Eräänä syynä pelin saavuttamaan suureen suosioon saattoikin olla sen poikkeuksellinen mainonta. The Sims ei useimpien muiden pelien tapaan noudattanut markkinointia, jolla se olisi suunnattu jollekin tietylle kuluttajaryhmälle. Sen sijaan se kohdennettiin kaikille ikää, sukupuolta ja seksuaalisuutta katsomatta. Tavoitteessa myös onnistuttiin, sillä peliä pelaavat niin miehet, naiset, lapset kuin aikuisetkin.<sup>56</sup> Se onnistui kiehtomaan myös sellaisia kuluttajaryhmiä, jotka tavallisesti sivuuttavat tietokonepelaamisen. EA:n toimitusjohtaja John Riccitiello kommentoi The Simsistä tulleen kulttuurinen ilmiö ja kiinnitti erityishuomiota siihen, että peli oli kyennyt kiinnittämään myös naisten huomion:

"Reaction to The Sims by both customers and critics have exceeded our most ambitious expectations. The Sims has become a cultural phenomenon. Its worldwide appeal spans hard-core gamers, casual computer users, and even gaming's most elusive group of consumers, women. Over 50 percent of new Sims players are female."<sup>57</sup>

The Simsin on todettu olevan erityisen suosittu naispelaajien keskuudessa ja se on jopa toisinaan leimattu ”tyttöjen peliksi”.<sup>58</sup> Asia ei kuitenkaan ole näin yksipuolinen, sillä tilastojen mukaan peliä pelaavat myös yhtäläillä miehet. Vuonna 2001 Maxis julkaisi

---

<sup>53</sup> Lisäosa lisää alkuperäiseen peliin uutta sisältöä. Simsin lisäosat ovat riippuvaisia pääpelistä, joten niitä ei voi käyttää yksistään.

<sup>54</sup> Kamasetit toimivat samoin kuin lisäosat, mutta lisäävät peliin pääosin vain uusia objekteja.

<sup>55</sup> Pelien taloudellista menestystä on vaikea yksiselitteisesti todentaa, sillä myyntiluvut riippuvat laskutavoista. The Simsin markkinoinnissa ja useissa artikkeleissa käytetään kuitenkin mainintaa ”the best-selling PC game of all time”.

<sup>56</sup> Sihvonen 2009, 2.

<sup>57</sup> Walker 2002.

<sup>58</sup> Sihvonen 2009, 20.

tietoja, joiden mukaan 40 prosenttia pelin pelaajista on naisia.<sup>59</sup> Tuoreemmat tilastot puolestaan kertovat naisten osuuden kasvaneen. Esimerkiksi EA:n vuonna 2003 annettu lausunto totesi prosenttien kääntyneen päinvastaisiksi naisten edustaessa 60 prosentilla.<sup>60</sup>

Miesten ja naisten osuus The Simsin pelaajista on luvuissa tapahtuneissa muutoksista huolimatta jakautunut melko tasaisesti, mikä näin ollen vahvistaa, että kyseessä on peli, jota kaikki pelaavat. Ei kuitenkaan voida kiistää ettei naisten osuus olisi huomattavan suuri erityisesti verrattuna useimpiin muihin videopeleihin. Tulos ei sinällään ole yllättävä, sillä The Sims sisältää runsaasti elementtejä, joiden katsotaan miellyttävän nuoria tyttöjä. Subrahmanyam ja Greenfield viittaavat artikkelissaan Goldsteinin tutkimuksiin ja kertovat tyttöjen suosivan leluja ja leikkejä, jotka ovat lähellä realismia. Pojat sen sijaan nojautuvat enemmän fantasiaan. Tyttöjen eläytymisleikit ovat lähellä arkipäivän henkilöitä, kun taas pojat lainaavat roolimallit usein esimerkiksi elokuvista.<sup>61</sup> Näiden havaintojen valossa tyttöjen mieltymystä The Simsiin voisi siten pitää loogisena.

Erikoislaatuista on myös se, että The Simsistä puuttuu mediatuotteille tyypillinen heteronormatiivinen ajattelu sekä heteroseksuaalisen miesyleisön kosiskelu. Pelit ovat perinteisesti nähty maskuliinisina tuotteina, joissa naishahmot ovat lähinnä katseen kohde tai pelastettavan roolissa. The Simsin hahmot sen sijaan ovat kaikki samanarvoisia riippumatta sukupuolesta, seksuaalisuudesta ja ihonväristä. Pelissä ei myöskään tunneta minkäänlaista ulkonäkörasismia, vaan ruma sim voi olla työssään ja ihmissuhteissaan aivan yhtä menestynyt kuin kauniskin.<sup>62</sup> The Sims tarjoaa näin ollen samastumiskelpoisia hahmoja kaikenlaisille pelaajille, sillä kukin kykenee rakentamaan sen maailmasta omanlaisensa.

---

<sup>59</sup> Pearce 2002 (Sihvonen 20).

<sup>60</sup> In 2003, EA announced that about 60 percent of *The Sims* players were female. Cf. Bramwell 2003. Also Lewis mentions that 52 per cent of the players of *The Sims* franchise are female, Lewis 2003. *The Sims* was also mentioned as the female players' second most favourite game in Kallio, Kaipainen & Mäyrä 2007. (Sihvonen 20).

<sup>61</sup> Cassell & Jenkins 1999, 56–57.

<sup>62</sup> Consalvo 2003, 5.



**Kuva 2.** The Sims vuonna 2004. Kuvakaappaus The Sims 2 -pelistä. Kuvälähde: <http://www.peliplaneetta.net/arvostelut/405/> 2004.

Tutkimuksessani keskityn pääsääntöisesti vuonna 2004 julkaistuun The Sims 2 peliin ja sen lisäosiin (ks. kuva 2). Jatko-osa paitsi ehosti peliä graafisesti ja sisällöllisesti, myös toi siihen tavoitteellisuutta sekä tarinankerronnallisia elementtejä. Tästä ilmeisimpänä esimerkkinä simien tavoitteet ja toiveet. Muiden persoonaa määrittävien seikkojen lisäksi, käyttäjä valitsee jokaiselle uudelle simille tavoitteen, joita löytyy peruspelistä viisi: perhe, mammona, tieto, suosio ja romantiikka. Valittu tavoite määrittää, millaisia toiveita ja pelkoja sim esittää. Romantiikasta kiinnostunut sim esimerkiksi toivoo useampia kumppaneita ja pelkää sitoutumista (toisin sanoen kihloihin/naimisiin menemistä). Toiveita täyttämällä sim kerää tavoitepisteitä, jotka pitävät tämän tyytyväisenä sekä mahdollistavat erilaisten palkintojen lunastamisen. Pelkojen täytyminen puolestaan pudottaa pisteitä. Tavoitepisteiden ollessa liian alhaiset, simit ovat alttiimpia onnettomuuksille sekä saattavat myös koomisesti seota. Toiveiden ja tavoitteiden kaltaiset lisäykset auttoivat yksilöimään hahmoja pidemmälle sekä luomaan erilaisia pelaamisen tapoja.

Toinen huomattava pelillinen uudistus oli se, että The Sims 2:ssa simit myös ikääntyvät ja käyvät virtuaalisen elämänsä aikana läpi eri ikävaiheita. Tämä oli erittäin suuri muutos ensimmäisestä pelistä, jossa hahmot elivät ikuisesti eivätkä peruskouluikään ennättäneet lapset kasvaneet koskaan aikuisiksi. The Sims 2 pelin markkinoinnissa käytettiinkin aktiivisesti fraaseja, jotka ilmensivät pelaajan mahdollisuutta ohjailla simejään ”kehdestä hautaan”. Tämä toi peliin myös uudenlaisen narratiivisen näkökulman, sillä ensi kertaa pelaajan oli mahdollista kehittää todellisia elämäntarinoita. Hahmojen ikääntyminen ja mahdollisuus sukupuiden kasvattamiseen, onkin mielestäni sarjan tärkein pelillinen uudistus.

The Sims 2:ssa myös hahmonluonti kokonaisuudessaan kehittyi huomattavasti yksityiskohtaisempaan suuntaan. Sarjan ensimmäisessä pelissä käyttäjä ei voinut määrittellä erikseen vaatekappaleita ja esimerkiksi hiuksia, vaan kykeni vain valitsemaan tietyn asukokonaisuuden ja tietyt kasvot valmiine hiustyyleineen. Jatko-osassa käyttäjä sen sijaan voi itse luoda ja muokata siminsä kasvopiirteet ja liittää tähän muut elementit (kuten hiukset, meikin ja kulmakarvat) eri vaihtoehdoista. Lisäosien tuomat uudistukset kehittivät hahmonluontia entistä pidemmälle ja monipuolistivat keinoja, joilla luoda hahmoista mahdollisimman yksilöllisiä. Esimerkiksi lisäosa Yöelämää (Nightlife) mahdollisti simien keskinäiseen kemiaan vaikuttavien ”mielty mysten ja inhokkien” määrittelemisen.

Koska The Sims 2 on kaikin puolin realistisempi kuin edeltäjänsä, on käyttäjien myös helpompi liittää siihen reflektiota itsestään ja ympäröivästä maailmasta.<sup>63</sup> Uudistukset ovatkin siten varmasti vaikuttaneet positiivisesti Sims-tarinoiden kehittymiseen.

### **2.3 Yhteisöistä ja pelaajatoiminnasta**

Pelaaminen on vuorovaikutteista toimintaa, joka eroaa oleellisesti esimerkiksi elokuvista ja kirjoista. Kirjaa lukiessa ihminen luo kognitiivisesti uusia merkityksiä tekstin pohjalta. Pelejä pelatessa on myös mahdollista tuottaa merkityksiä ilmaisemalla niitä pelaamisen kautta.<sup>64</sup> Digitaaliset pelit ovatkin sekä narratiivinen, että simulatiivinen media, sillä pelaajan on yhtä aikaa mahdollista olla sekä yleisö, että esiintyjä. Pelaamiseen liittyvät

---

<sup>63</sup> Griebel, 2006.

<sup>64</sup> Dovey & Kennedy 2006, 102.

merkitykset ovat näin ollen hyvin moninaisia. Niitä sekä tuotetaan kognitiivisesti, että ilmaistaan toiminnallisesti. Kun jotkin merkitykset syntyvät useamman kuin yhden henkilön toiminnan seurauksena tai leviävät sosiaalisen kanssakäymisen kautta, niin että niistä tulee osa kollektiivista tietoisuutta, voidaan puhua kulttuurisista tai yhteisöllisesti jaetuista merkityksistä.

Vaikka The Sims on yksinpeli, on se luonteeltaan hyvinkin sosiaalinen. En itse kirjoita Sims-tarinoita, mutta olen lukijan näkökulmasta tutustunut moniin eri yhteisöjen tuotoksiin ja ihailnut miten kekseliäästi peliä on osattu hyödyntää. Kiinnostus tutkimusaiheeseeni lähti myös omasta pelaajahistoriasta. Siinä on havaittavissa kehityskaari, jota monet muutkin kyselyyni vastanneet kertovat noudattaneensa. Kertomukseni toimii siten eräänä esimerkkinä pelitapojen muovautumisesta kohti luovaa yhteisöllisyyttä.

The Sims oli itselleni aluksi ”normaalia” pelaamista, jossa kaikki tapahtui melko kaavamaisesti pelin ohjenuoria noudatellen. Loin perheitä, rakensin asumuksia ja pyrin pitämään simini tyytyväisenä. Ajan mittaan kuitenkin kyllästyin perinteiseen konseptiin ja pelaamisen tavat muuttuivat radikaalisti. Aluksi tämä näkyi tarkoituksellisella normien rikkomisella. Kokeilin millä kaikilla tavoin peliä voi pelata ja sen maailmaa manipuloida. Käytin toisinaan myös huijauskoodeja, mutta en ulkopuolisia modifikaatioita. Pelasin peliä kieroimmilla mahdollisilla tavoilla, jolloin pelinaapurustoni oli kaukana siitä amerikkalaisesta lähiöidyllistä, mikä The Simsin konseptiin yleensä liitetään. Sen sijaan peli oli pullollaan erikoisia henkilöähahmoja, jotka keskittyivät lähinnä tappelemaan toistensa kanssa ja luomaan mahdollisimman paljon draamaa. Kun mietin simieni käyttäytymistä suhteutettuna tosielämään, oli koko peli lähinnä pahimman luokan saippuaopperaa, jossa seesteisistä ydinperheistä ei ollut tietoaakaan.

Pelaamisen tavat muokkautuivat entisestään, kun aloin hyödyntää verkkoyhteisöjä ja ladata pelaajien tuottamia modifikaatioita, jotka mahdollistivat uusia toimintoja ja karsivat yleisiä ärsytyksen aiheita. Pelin ulkonäkökin alkoi uuden sisällön myötä vähitellen muuttua omanlaisekseni. Yhteisöllisyys oli omalla kohdallani aluksi yksipuolista ja koostui lähinnä eri modifikaatioiden lataamisesta sekä toisinaan palautteen antamisesta. Myöhemmin kuitenkin kiinnostuin muiden pelaajien toimien kautta oman pelitilan jakamisesta. Aloin

osallistua keskusteluun ja jakaa muiden kanssa kuvia ja kertomuksia omista varsin dysfunktionaalisista sim-perheistäni.

Jossain vaiheessa tapahtui varsin mielenkiintoinen käänne. Tietyt jäsenet alkoivat pitää tavasta, jolla toin pelitilaani esille ja he myös ottivat suosikeikseen hahmojani, jotka olivat kuvissani paremmin edustettuja. Riippuen yhteyksistä missä hahmot yleensä esiintyivät, muut käyttäjät antoivat näille pelistä irrallisia merkityksiä kuten ainutlaatuisia luonteenpiirteitä. Tämä puolestaan alkoi vaikuttaa siihen, miten käsittelin hahmoja yhteisössä. Hahmon tuli käyttäytyä julkisesti imagonsa mukaisesti ja ylittää simejä yleisesti koskevia sääntöjä. Kaikki simit esimerkiksi itkevät joskus pienistäkin asioista, mutta jos hahmosta oli kehittynyt öykkäroivä kovanaama, ei tällaisia tilanteita leikisti koskaan tapahtunut.

Yhteisön kannustuksesta aloin suosia tiettyjä hahmoja ja pelatessani peliä tarkkailin lähinnä draaman aineksia, jotka voisin sitten jakaa. Erityistä huomiota kiinnitin myös kuvieni laatuun ja aseteluun. Pelaamiseni muotoutui kuin vaivihkaa lähinnä yhteisöä silmälläpitäväksi ja sen vaikutuksesta hahmoista kasvoi muuta kuin pelkkiä simejä. The Sims alkoi muistuttaa enemmän jonkinlaista omaa kerronnallista universumia, jossa luomani henkilöhahmot pystyivät tekoälynsä turvin toteuttamaan tarinoitaan myös itse. Tällaisten ulkopuolelta tulevien merkitysten antaminen ja niiden suhteuttaminen reaali maailmaan, kasvatti merkittävästi pelin elinikää. Peli ei ollut enää virtuaalisten elämien järjestelmällistä mikromanagerointia, vaan eräänlaista roolipelaamista ja oman tarinallisen universumin kasvattamista.

Olli Sotamaan mukaan viimeisimmät tutkimukset ovat osoittaneet eri sosiaalisilla aspekteilla olevan keskeinen merkitys pelikokemukseen.<sup>65</sup> The Sims pelien eräs menestyksen avain onkin kiistämättä niiden ympärille rakentunut laaja ja aktiivinen yhteisötoiminta. Se ei rajoitu vain keskusteluun, vaan pelaajat toimivat myös sisällöntuottajina ja jakavat kokemuksiaan erilaisten graafisten esitysten kautta. Tähän liittyen nostan esiin kaksi tärkeää, pelin menestykseen vaikuttanutta ominaisuutta. Maxis tiedosti hyvin varhaisessa vaiheessa pelaajien tuottamien sisältöjen markkina-arvon ja on

---

<sup>65</sup> Sotamaa 2009, 71.

siten ilmoittanut tukevansa toimintaa.<sup>66</sup> Tästä johtuen pelin koodi on kirjoitettu varsin vapaaksi, mikä sallii sen muokkaamisen ja kehittämisen. Vaikka The Simsistä ei suoraan löydy työkaluja esimerkiksi huonekalujen rakentamiseen, on peli silti modausystävällinen<sup>67</sup> ja sallii tällaisen sisällön käytön. Toiseksi nämä pelaajien tekemät sovellukset ovat vapaasti jaettavissa käyttäjien kesken. Verkosta löytyykin lähestulkoon mitä tahansa ladattavaksi peliin.

---

<sup>66</sup> Jenkins 2009, 148.

<sup>67</sup> Modaus = laitteistojen tai ohjelmistojen muokkaamista siten, että saavutetaan ominaisuuksia tai toimintoja, joita alkuperäinen valmistaja ei ole suunnitellut.



**Kuva 3.** Eroja peruspelin ja modifikaatioiden avulla rakennetun simin välillä. Kuvat itse otettuja.

Pelaajien tuottamalla sisällöllä on kaiken kaikkiaan hyvin suuri osa, niin ”normaali”-pelaajien kuin tarinankertojienkin keskuudessa. Niiden toteuttamisen syiksi Sotamaa luettelee muun muassa taiteelliset pyrkimykset, tarpeen nostaa pelin nautittavuutta sekä halun kalastella työllisyysmahdollisuuksia oman teknisen ja luovan osaamisen esittelyn kautta.<sup>68</sup> Modifikaatioiden avulla voidaan huomattavasti ehostaa pelin ulkonäköä sekä pelillisiä ominaisuuksia. (Ks. kuva 3) Sims-tarinoiden harrastajien tarkoitusperiä palvelee

---

<sup>68</sup> Sotamaa 2009.

hyvin sisältö, jota tuotetaan lähinnä realistisen ympäristön luomiseksi. Kaiken ladatun sisällön alta alkuperäistä peliä ei aina tahdo edes tunnistaa ja Sims-tarinat saavat käsitellyimmissä muodoissaan aikaiseksi hyvin vaikuttavia otoksia. Näillä modifikaatioilla on tutkimuksessani hyvin merkittävä osa. Jotta esimerkiksi elokuvista ja kirjoista tutut hahmot ja ympäristöt voidaan toistaa The Simsissä, tulee käyttäjän ladata paljon graafista materiaalia, jolla ehostaa pelinsä ulkonäköä lähdemateriaaliin viittaavaksi.

The Simsin yhteisötoiminta on niin aktiivista ja monipuolista, että pelin tekijät tiedostavat sen olevan tärkeä avain pelin menestykseen. Pelaajat toimivat tässä suhteessa kehittäjinä ja auttavat viemään pelikonseptia eteenpäin.<sup>69</sup> Tanja Sihvonen toteaa artikkelissaan *Esikaupunkielämä pelissä: The Sims*:

” [...] pelaajien ylläpitämällä tuotannon ja kulutuksen kentällä on suora suhde paitsi pelin yksilökohtaisten merkitysten syntymiseen myös sen kehittymiseen. Siinä missä TV-sarjojen ja elokuvien hahmoista fanifiktiota kirjoittavat sulkeistetaan joskus raa’astikin mediatuotteiden merkityksellistämisen, arvioinnin ja edelleenkehittelyn ulkopuolelle, pelaajayhteisöt osallistuvat konkreettisesti pelin rakentumiseen mediakulttuuriseksi artefaktiksi.”<sup>70</sup>

Tästä esimerkkinä hän mainitsee lisäosat, jotka on paljolti luotu pelaajien toiveiden ja kritiikin mukaisesti. Pelaajat myös osaltaan vähentävät pelitalojen työtaakkaa tuottamalla omia ratkaisujaan pelin parantamiseksi ja markkinoimiseksi. Tietystä näkökulmasta pelaajat toimivat siten myös ilmaisena työvoimana. Pelaajayhteisöjen toiminta ja niiden kehittämät sovellukset pelimaailman manipuloimiseen ovat myös tärkeässä osassa tutkimukseni pääaihetta.

---

<sup>69</sup> Taylor 2006, 145–156.

<sup>70</sup> Sihvonen 2005.

### 3. SIMS-TARINOIDEN MONET MUODOT

Fanituotteista puhuttaessa ensimmäisenä tulee usein mieleen fanifiktio ja -taide. Sims-tarinat ovat tässä suhteessa kiinnostava ilmiö, sillä ne sijoittuvat faniuden ja omakohtaisen produktion välimaastoon. Ne ovat omanlaisensa mediatuote, joita lukeakseen ei tarvitse olla itse pelin pelaaja. Kuitenkin tarinoiden harrastajat ovat lähes poikkeuksetta myös The Sims -faneja ja tarinoiden toteuttaminen vaatii itse pelin hallintaa. Pyrin seuraavassa luvuissa selvittämään mitä ovat Sims-tarinat ja miten niitä tuotetaan. Pohdin myös mikä erottaa niitä muista kirjallisista tuotteista.

#### 3.1 Mitä ovat Sims-tarinat?

Siinä missä modifikaatiot edustavat uusia pelielementtejä, Sims-tarinoiden ja machiniman kaltaiset ilmiöt perustuvat peliohjelmistojen hyväksikäyttöön.<sup>71</sup> Sims-tarinoilla tarkoitetaan The Simsistä otettujen kuvakaappausten soveltamista tarinamaiseen muotoon, jolloin lopputuloksena on eräänlainen kuvakertomus. Tavallisimmassa muodossaan tämä toteutetaan itse kirjoitetun tekstin ja kuvien yhdistämisellä niin, että tarinaa tukevat kuvat upotetaan sopiviin kohtiin tekstiä (ks. Liite 3). On kuitenkin olemassa myös sarjakuvamuotoon (ks. Liite 5) muokattuja tuotoksia sekä kertomuksia ilman minkäänlaista dialogia. Tarinoissa ei siis tarvitse olla tekstiä, mikäli kerronta kyetään toteuttamaan pelkästään kuvallisesti. Päinvastainen asetelma sen sijaan ei luonnollisesti toimi, sillä juuri itse pelin graafinen näkyvyys tekee tarinoista Sims-tarinoita ja erottavat ne muista kirjallisista tuotoksista.

Sims-tarinoissa ei ole kyseessä fanifiktio tai vain sekalainen kokoelma pelaajan kommentteilla varustettuja kuvakaappauksia. Ne eivät ole vain pelkkää peliprosessin raportointia, vaan niiden toteutukseen tulee liittyä jonkinlainen kerronnallinen tema. Tärkeintä on, että peliä on käytetty tämän tarinankerronnan välineenä, mutta fanifiktiosta poiketen itse tarinan sisällöllä ei tarvitse olla yhteyttä lähdemateriaalin kanssa. Kyse on suurelta osin itse pelin modifioinnista ja tilanteiden lavastuksesta tarinankertojan tarpeisiin, jolloin The Sims itsessään näyttäytyy lähinnä työkaluna, jonka pelimäiset elementit

---

<sup>71</sup> Sotamaa 2009, 19.

pyritään piilottamaan. Vaikka lähes kaikki Sims-tarinoita lukevat ovat odotettavasti itsekin Sims-harrastajia, ei tarinoita lukeakseen tarvitse yleensä tietää mitään pelistä tai sen lähtöasetelmista. Sims-tarinat ovatkin usein kirjoittajiensa originaaleja tuotoksia, joita erottaa traditionaalisista novelleista ja tarinoista lähinnä niiden graafisuus sekä hahmojen olemassaolo konkreettisina toimijoina. Sims-tarinoissa pelihahmot valjastetaan näyttelijöiksi, mutta näillä hahmoilla voi kuitenkin itse ”näyttelytyön” ulkopuolella tai sitä mukaillen olla elämä itse pelissä.<sup>72</sup> Kirjoittajan mieltymyksistä riippuen tämä myös vaikuttaa tarinoiden muotoutumiseen. Kyselyssä useampi vastaaja kommentoi, että tarinat saattavat syntyä puoliksi itsestään pelin tapahtumien tarkkailun kautta tai jotkin juonikuviot voivat muotoutua esimerkiksi hahmojen toiveiden mukaan. Toisinkuin perinteisessä tarinankerronnassa, kirjoittaja ei siten välttämättä ideoi kaikkea etukäteen, vaan pelaaminen limittyy osaksi juonta, jonka hän itse pelatessaan luo.

Tarinoiden sisällöt eivät kuitenkaan ole yksiselitteisiä. Käyttäjien toisistaan poikkeavat mieltymykset sekä pelin joustava muokattavuus työkaluna johtaa siihen, että Sims-tarinat ovat konseptiltaan hyvin monimuotoisia ja voivat yhdistellä eri elementtejä. Tuotokset voivat olla pelistä täysin irrallisia fiktiivisiä tarinoita, mutta yhtä hyvin sekoittaa pelimaailmaa reaalimaailmaan seuraamalla tarinamaisessa muodossa simien elämää. On myös olemassa tarinoita, joissa jonkin populaarikulttuurin tuotteen hahmot ja miljöö on mallinnettu peliin modifikaatioiden avulla.<sup>73</sup> Tällaiset tuotokset täyttävät fanifiktion maailmasta löytyvät säännöt, mutta yhdistävät siihen mielenkiintoisesti myös toisen fiktiivisen ulottuvuuden, joka puolestaan voi muokata näitä sääntöjä. Esimerkkinä mainitsen työt, joissa käytetään jonkin toisen mediatuotteen (esim. *Harry Potterin*<sup>74</sup>) hahmoja, mutta joista koostettu tarina kuitenkin säilyttää simeille tyypillisen käyttäytymisen ja siten sallii hahmojen tekemän jotakin, mitä he eivät lähdemateriaalissa tekisi (ks. Liite 4). Tällaiset tarinat toimivatkin usein huumorin lähteenä. Päinvastaisesti tarinankertoja voi myös pysyä tiukasti lähdemateriaalin rajoituksissa ja pyrkiä

---

<sup>72</sup> “The Sims 2 is simply the most interesting way for me to craft stories, especially in graphic novel format. I particularly enjoy depicting sexual relationships and the drama that often results. Another draw is being able to enter the shoes of someone else and experiencing a virtual version of the real world from their perspective.” (Anonyymi vastaaja, 2011)

<sup>73</sup> “I’ve been writing fanfiction since I was small, so my Sim stories generally focus around the family lives and suchlike of Sim versions of my favorite fictional characters. I’m branching out into a legacylike thing with one family, though.” (Anonyymi vastaaja 2011, nainen, synt. 1986)

<sup>74</sup> Harry Potter on brittiläisen J.K.Rowlingin seitsemänosainen fantasiakirjasarja, jotka julkaistiin vuosina 1997-2007. Kirjat olivat sekä arvostelu- että yleisömenestys.

mallintamaan maailman peliin mahdollisimman tarkasti.

Sims-tarinoiden voidaan sanoa olevan yhtä vaihtelevia kuin kirjoittajienkin ja sisältöjen puolesta rajana näyttäisi olevan vain mielikuvitus. Pelin alkuperäisen perhekeskeisen sisällön vuoksi, valtaosa kuitenkin käsittelee teemoiltaan ihmissuhedraamaa, usein huumorilla höystettynä. Genren suosio on helposti selitettävissä sillä, että tällaisen kuvaston toteuttaminen on yksinkertaisempaa ja ainekset ovat kaikille tarjolla jo itse peruspelissä. Scifiä, kauhua ja kaikkien muidenkin genrejen edustajia kuitenkin löytyy, mutta ei yhtä paljon kuin draamaa ja komediaa tarinoiden toteuttamiseen liittyvän problematiikan takia. The Sims -peleistä puuttuu kauhun ja väkivallan näyttämiseen vaadittu kuvasto, joten tällaista kuvamateriaalia tavoittelevien tarinankertojien tulee ladata peliinsä ulkopuolista materiaalia ja osata hyödyntää sitä. Vaihtoehtoisesti tekijä kuitenkin voi nojautua enemmän tekstiin ja jättää kuvat toissijaiseksi, jolloin näyttävät otokset eivät ole yhtä tärkeitä. Modifikaatioiden lataaminen ei siis ole välttämätöntä ja riippuu lähinnä kirjoittajan omista mieltymyksistä sekä halusta panostaa kuviinsa.

Kaikille tarinagenreille yhteistä on se, että niissä tavoitellaan usein realismia. Toisin sanoen hahmot esitetään ihmisinä eikä simeinä, jolloin myös varsinaisen pelin olemassaolo pyritään piilottamaan erilaisia apukeinoja käyttämällä. Tämä näkyy erityisen selkeästi siinä, että tarinoiden graafisessa toteutuksessa koetetaan eliminoida pelaamiseen liittyvät elementit. Tällainen on esimerkiksi simin pään päällä pyörivä timanttia muistuttava *PlumbBob*, joka identifioi kulloinkin pelattavana olevan hahmon sekä ilmaisee vaihtelevalla värityksellään tämän mielialaa. Muita vastaavia elementtejä ovat hahmojen ajatuksia ja keskusteluaiheita kuvaavat puhekuplat sekä sosiaalisessa kanssakäymisessä näkyvät suhdeilmaisimet. Nämä käyttöliittymän<sup>75</sup> elementit on mahdollista piilottaa pelistä valmiiksi löytyvillä huijaukkoodeilla<sup>76</sup> tai modifikaatioilla. Tämä mahdollistaa sen, että käyttäjä voi ottaa ”puhtaita” kuvia ilman pelaamiseen viittaavaa informaatiota.

Realismin tavoittelusta tulen myös Sims-tarinoiden yleisiin teemoihin. Huomionarvoista

---

<sup>75</sup> Käyttöliittymällä tarkoitetaan kaikkia niitä pelin ja pelaajan yhtymäkohtia, jotka vaikuttavat pelin pelattavuuteen. Tämä voi sisältää esimerkiksi kuvaruudun, kaiuttimet, peliohjaimen sekä ruudulla olevat pelin käsittelyyn liittyvät graafiset elementit. Pelaajan toimintaa on kaikki se, mitä hän tekee käyttöliittymän kautta.

<sup>76</sup> List of storytelling cheats: <[http://sims.wikia.com/wiki/List\\_of\\_storytelling\\_cheats](http://sims.wikia.com/wiki/List_of_storytelling_cheats)>.

on, että niissä käsitellään usein aiheita, jotka ovat itse pelatessa mahdottomia. Modifioimattomassa pelissä ei esiinny vakavaa rikollisuutta, päihteitä tai sairauksia. Rikollisuus rajoittuu satunnaisiin murtovarkaisiin, yöelämässä nautitaan limonadia ja pahimmat sairaudet ovat flunssa sekä vatsavaivat. Hahmojen negatiiviset edesottamukset ovat hyvin rajoitettuja ja niitä pehmennetään humoristisella esiintuonnilla. Esimerkiksi simien väliset nyrkkitappelut tapahtuvat piirroselokuvamaisessa pölypilvessä, josta hävinnyt osapuoli lennähtää takamukselleen. Realisminhakuiset tarinankertoajat esittäisivät vastaavan tilanteen pelistä poikkeavasti. Luovuuden ja modifikaatioiden yhdistelmällä he voivat toteuttaa illuusion vakavasti otettavasta väkivallasta. Eri apukeinoja hyödyntämällä onkin mahdollista saada aikaiseksi hyvin pysäyttävää kuvamateriaalia ja kun näihin liitetään teemat esimerkiksi perheväkivallasta, on tarina varsin kaukana itse pelissä vallitsevasta hengestä. (ks. kuva 4)



**Kuva 4.** Modifikaatiot mahdollistavat dramaattiset otokset. Kuva tarinasta *Intense Feelings* (season five, episode twenty-two): <<http://intensefeelings.livejournal.com/17539.html#cutid2/>>

Realismin tavoittelu on keino, jolla hahmot tuodaan lähemmäksi pelaajaa ja tarinoiden lukijaa. Simit pyritään näkemään ihmisinä eikä pelihahmoina ja heidän kauttaan halutaan käsitellä aiheita, jotka puhuttavat. Lähestymistapa on sama kuin fiktiivisessä

kirjallisuudessa ja muissa mediatuotteissa eikä harrastus tekstin puolesta juuri eroa esimerkiksi novellien kirjoittamisesta tai fanifiktiosta. Kirjat, elokuvat ja pelit tarjoavat samastumiskohteita ja pyrkivät näin vaikuttamaan tunteisiimme ja ajatuksiimme. Median käyttäjän voimakas psykologinen eläytyminen fiktiiviseen maailmaan, eräänlainen illuusio virtuaalitilan sisällä olemisesta, antaa näille tuotteille uusia merkityksiä. Tästä uppoutumisen tunteesta käytetään termiä *immersio*.<sup>77</sup>

Realismin tavoittelu on Sims-tarinoissa yleistä, mutta ei suinkaan sääntö. Eräs vastaaja totesi, ettei nimenomaan pidä tarinoista, joihin sisällytetään tosielämän stereotypiat ja poliittinen korrektius.<sup>78</sup> Tällaiset harrastajat löytävät simien piirroselokuvamaisesta elämäntavasta tiettyä viehätystä, jonka haluavat toistaa myös tarinoissa. Pelin olemassaoloa ei siten aina pyritä eliminoimaan, vaan joissakin tarinoissa sitä jopa korostetaan. Komediaalisten tarinoiden koukku on usein pelin ja realismin näkyvä vastakkainasettelu, jolloin esimerkiksi tartutaan pelin tekoälyn tuottamiin huvittaviin tilanteisiin.

Pelin ja realismin kohtaamisesta haluankin tuoda tähän erään kiintoisan esimerkin. Vuosien aikana suorittamani havainnoinnin sekä kyselyaineiston pohjalta olen laittanut merkille sen, että eräänä jatkuvana trendinä on pelihaasteiden tuominen tarinan muotoon. Haasteet ovat yhteisöjen kautta syntyneitä Sims pelaamisen muotoja, joiden pyrkimyksenä on tehdä pelistä mielenkiintoisempaa ja haastavampaa. Tällöin muuten niin päämäärättömään peliin tuodaan selkeä tavoite, johon sääntöjen puitteissa pyritään. Pelaajat ovat tähän mennessä ideoineet jo lukuisia haasteita ja kirjanneet säännöt verkkoon kaikkien kokeiltavaksi.<sup>79</sup> Usein toimintaan liittyy raportointi omasta menestyksestä haasteen parissa. Tästä lähtökohdasta on todennäköisesti syntynyt myös idea toteuttaa raportointi tarinallisessa muodossa. Kerron seuraavassa lyhyesti mitä nämä suosituimmat haasteet tarkoittavat käytännössä, sillä ne esiintyvät myöhemmin myös kyselyaineistoni analysoinnin yhteydessä ja esiintyvät joidenkin vastaajien tarinoissa.

---

<sup>77</sup> Ryan 2001, 89.

<sup>78</sup> “[...] Turn Offs: Nauseous romance stories where the super attractive male will pay attention to our ‘poor’ heroine. Bad spelling and leet words. Realistic stories bringing all the stereotypes and political correctness of real life into the Sims.” (Anonyymi vastaaja 2011, nainen, synt. 1977)

<sup>79</sup> *Sims 2 Challenges* <<http://www.modthesims.info/forumdisplay.php?f=560>>.

Tunnetuin haaste on *Legacy challenge*<sup>80</sup>, jonka tarkoituksena on pelata yhtä perhettä kymmenen sukupolven ajan ilman huijauksia. Haasteeseen sisältyy monia muitakin sääntöjä, joita en tässä kuitenkaan ala luetella. Toinen suosittu haaste on *Asylum challenge*<sup>81</sup>, jossa asutetaan kahdeksan simiä hyvin huonosti varustettuun taloon. Koukku on siinä, että pelaaja saa haasteen aikana kontrolloida vain yhtä tiettyä simiä, jolloin kaikki muut toimivat tekoälynä varassa. Tavoitteena on saavuttaa pelattavan simin elämäntoive ja samalla yrittää pitää muut ”potilaat” hengissä. Kolmantena esimerkkinä mainitsen *Homeless*<sup>82</sup> haasteen, jossa sim on haasteen nimen mukaisesti koditon eikä pelaaja saa rakentaa tämän tontille taloa huonekaluineen. Sen sijaan simin tulee kerätä rahaa yhteisötonteilla tai esimerkiksi tauluja maalaamalla ostaakseen viimein oman asuntonsa.

Asylum ja Homeless -haasteet ovat siinä suhteessa mielenkiintoisia, että niissä peliä pelataan tarkoituksella ”väärin”. Pelaajan toimia rajoitetaan niin, ettei tämä saa käyttää monia perustoimintoja ja hahmot pakotetaan toimimaan odottamattomilla tavoilla. Simit esimerkiksi suostuvat nukkumaan ainoastaan omalta tontiltaan löytyvällä sängyllä tai sohvalla, joten Homeless haasteen simin pitää nukkuakseen valvoa niin kauan, että pyörtyy energian puutteeseen. Legacy -haaste sen sijaan muistuttaa itseäni pelitavasta, jonka voisi luonnehtia imitoivan sitä ”oikeaa” tapaa pelata The Simsiä. Sen perusidea on hyvin yksinkertainen ja muistuttaa läheisesti peruspelin asettamia lähtöasetuksia: kasvata simperheitä ilman huijauksia. Haasteesta on kuitenkin olemassa erilaisia variaatioita ja toteutustavat vaihtelevat pelaajasta riippuen.<sup>83</sup>

Ei ole harvinaista kohdata näitä ja muita haasteita tarinamaisessa muodossa, sillä niiden jakamiseen on monissa yhteisöissä jopa luotu omat alueet. Pelaajat ikään kuin naamioivat haasteen tosielämän tarinaksi, usein simsmäisellä huumorilla höystettynä, ja kantava elementti on juuri tuoda tekoälyn vajavaisuus ilmi suhteutettuna realismiin. Pelihahmojen logiikka ja sosiaalinen käytös olisi tosielämässä usein käsittämätöntä ja tämä on loppumaton lähde huumorille.

---

<sup>80</sup> *Mikä on The Legacy Challenge?*

<[http://www.radosims.com/index.php?option=com\\_content&id=12&Itemid=10](http://www.radosims.com/index.php?option=com_content&id=12&Itemid=10)>.

<sup>81</sup> *Mini Challenge: Asylum* <<http://www.modthesims.info/showthread.php?t=335041>>.

<sup>82</sup> *The Homeless Challenge* <<http://www.modthesims.info/showthread.php?t=335033>>.

<sup>83</sup> *Legacy Challenge* <[http://sims.wikia.com/wiki/Legacy\\_Challenge](http://sims.wikia.com/wiki/Legacy_Challenge)>.

Vaikka lajityypin tarinat pohjautuvat usein juuri haasteisiin, näkee niitä myös muissa yhteyksissä. Esimerkkinä mainitsen komediaksi määritellyn *The Sims way of life*<sup>84</sup> -tarinan, jossa kirjoittaja keskittyi raportoimaan peliään oman siminsä näkökulmasta. Päähahmo esiintyy lukijoille naapurustoon muuttavana tavallisena henkilönä, joka näin ollen kiinnittää huomiota uuden elinympäristönsä moniin omituisuuksiin. Muun muassa siihen kuinka työpaikan voi saada suoraan lehdestä ilman hakuprosessia, asukkaat eivät juuri koskaan vaihda vaatteitaan ja kuinka kaikissa ravintoloissa on täysin sama ruokalista.

Tällaiset Sims-tarinat eroavat yleensä siinä, että niissä hahmoja ei varsinaisesti käytetä näyttelijöinä. Tilanteita harvemmin lavastetaan simejä asettelemalla, sillä tarkoituksena on seurata hahmojen edesottamuksia niin kuin ne tapahtuvat. Hauskuus piilee etupäässä osuvan dialogin keksimisessä. Pohditaan, mitä hahmo voisi tässä tilanteessa mieltä tai kommentoida ja tuodaan tämä sitten tarinamaisessa muodossa esille. Pelihahmot ikään kuin kirjoittavat omaa tarinaansa pelaamisen ohessa, jolloin tarinankerronta kumpuaa itse pelin tapahtumista eikä toisinpäin. Tulee kuitenkin muistaa, että tällaisia tarinoita on valtava määrä, joten niitä löytyy myös lukuisia erilaisia. Tässä mainitsemani esimerkit edustavat vain muutamia yleisiksi havaitsemiani elementtejä.

Haluan tämän luvun lopuksi myös luoda pikaisen katsauksen sellaisiin tarinoihin, joihin itse yhteisöissä suhtaudutaan halveksuvasti. Kandidaattityöni valmistelun aikaan kohtasin *Garden of Shadows* -foorumia tutkiessani syyskuussa 2007 aloitetun keskustelun, joka kulkee otsikolla *Worst Sims STORY finds*<sup>85</sup>. Ketju on tähän mennessä jatkunut lähes 6000 vastauksen verran ja se on siten yksi foorumin laajimmista. Yhteisön jäsenet keräävät ketjuun huonoimpia lukemiaan Sims-tarinoita, jakavat linkit muiden kesken ja nauravat niille yhdessä. Valtaosa tarinoista on haettu *Exchangesta*, vähäisempi osa *The Sims Resourcesta*<sup>86</sup>. Ketjun aloittaja mainitseekin heti nämä kaksi sivustoa aloitusviestissään todetessaan niiden olevan täynnä ”hervittävän huonoja tarinoita”.<sup>87</sup> Pelisarjan kolmannen osan julkaisun myötä, käyttäjät ovat listanneet runsaasti tarinoita myös *The Sims 3:n*

---

<sup>84</sup> Ks. <<http://www.modthesims.info/article.php?t=337613>>.

<sup>85</sup> *Worst Sims STORY finds* <<http://www.digitalperversion.net/gardenofshadows/index.php?topic=173.0>>

<sup>86</sup> *The Sims Resource* <<http://www.thesimsresource.com/>>.

<sup>87</sup> “Okay, I’m pretty sure that each one of us has read at least one awful Sims 2 story. The exchange is full of them, and so is TSR. So here is a thread to post links to these craptastic stories and laugh at them.”

virallisilta sivuilta.

Ketju herätti luonnollisesti uteliaisuuteni sen tavallisuudesta poikkeavan sisällön vuoksi. Useimmat käyttäjien listaamista tarinoista rakentuvat teinidraaman ympärille ja niiden toistuvia aiheita ovat seksi, raiskaukset, teiniraskaus, perheväkivalta ja emo-kulttuuri<sup>88</sup>. Lisäksi on tavallista, että näistä teemoista on kirjoitettu vähäiseltä vaikuttavalla tietopohjalla, kuvat ovat suttuisia sekä kielioppi vajavaista. Ainoaksi koukuksi jää ketjun vierailijoiden mielestä tahaton komiikka, jota ammennetaan erityisesti seksiin ja raskauteen liittyvistä aiheista. Tällaiset tarinat kuitenkin poistetaan nopeasti, sillä yleiset Sims-yhteisöt eivät usein salli käyttäjien lataavan lapsille sopimatonta materiaalia. Aikuisille suunnatulle sisällölle on oma paikkansa tätä varten luoduilla Sims-sivustoilla<sup>89</sup> tai esimerkiksi käyttäjien omista blogeista.

Se, että tällaista materiaalia kuitenkin laitetaan niinkin paljon Exchangen tapaiselle sivustolle, kertoo mielestäni jotakin tarinoiden luonteesta. Jotkin kirjoittajat saattavat olla kokemattomia eivätkä ole tutustuneet sääntöihin. Toiset taas saattavat valita shokeeraavia aiheita vain kerätäkseen lisähuomiota. Joukossa on kuitenkin myös niitä, joiden tavoitteena vaikuttaa olevan pelkkä *trollaus*<sup>90</sup>. Tällöin käyttäjä julkaisee tarinan, joka on sisällöltään mahdollisimman älytön ja loukkaava. Usein asiaan kuuluu myös kieliasun puutteellisuus ja *leetspeakin*<sup>91</sup> sekä muun internet-slangin viljely. Tarkoituksena on provosoida, järkyttää ja ärsyttää. Samanlaista toimintaa tapaa verkossa usein. Myös fanitoiminnassa, kuten esimerkiksi fanifiktio-sivustoilla, joten en pidä ajatusta tarinoiden tarkoituksellisesta huonoudesta vieraana. Havainnoimissani Sims-tarinoissa pilkanteko kohdistui esimerkiksi tiettyihin marginaaliryhmiin tai sitten ne kuvasivat yksityiskohtaisesti ja loukkaavasti tabu-aiheita kuten pedofiliaa. Tällaisten skenaarioiden lavastaminen on mahdollista kuvamanipulaation sekä peliin ladattavan sisällön avulla.

---

<sup>88</sup> Emo (englanninkielen sanasta *emotional*) on 1990-luvulla syntyneeseen nuorisokulttuuriin liittyvä slangityyppinen käsite. Sitä käytetään kuvaamaan emo-musiikiksi kutsuttua tunteikasta ja melodista punkrockia, niiden stereotyyppisiä ihailijoita tai niihin liittyvää alakulttuuria. Tutkimukseni yhteydessä viitataan tiettyyn ajattelu- ja pukeutumistyyliin.

<sup>89</sup> Esimerkiksi Mod The Simsin sivuhaara *Sexy Sims 2*: <<http://www.sexysims2.com/>>.

<sup>90</sup> Trolli = internet-slangisana, jolla tarkoitetaan viestiä (tai viestin kirjoittajaa), jonka päämääränä on ärsyttää ja aiheuttaa ristiriitoja. Trollaus on tällaisten viestien kirjoittamista esim. keskustelupalstoille. Tavallisimmillaan se on siis pelkkää häiriköintiä.

<sup>91</sup> Kirjoitustyyli, jossa yleensä käytetään isoja ja pieniä kirjaimia sekaisin, ja joskus korvataan osa kirjaimista muilla merkeillä kuten numeroilla. Luonteenomaista on myös runsas lyhenteiden ja puhekielenomaisten kirjoitusasujen käyttö.

Worst Sims story finds -ketju osoittautui mielenkiintoiseksi löydöksi. Esimerkiksi fanifiktion harrastajille löytyy Livejournalista<sup>92</sup> ja Fanfiction.net<sup>93</sup> sivustolta erilaisia yhteisöjä ja keskusteluita, joiden periaate on sama. Tämä oli kuitenkin ensimmäinen kerta kun kohtasin vastaavaa toimintaa Sims-yhteisöissä. Ketju tarjosi siten kiintoisan väylän tarkastella näitä ”vaiettuja tarinoita” sekä sitä, mitkä elementit ovat yhteisön yleisesti hyväksymiä ja mitkä eivät. Sen kautta tulin ensimmäisiä kertoja tutustuneeksi tarinoihin, joiden materiaali sekä nauratti, järkytti että hämmensi.

Ketjun olemassaolo myös kieltä minulle mielestäni siitä, kuinka laajalle levittäytyneestä toiminnasta Sims-tarinoissa on kysymys. Tuotosten valtava määrä on johtanut siihen, että kliseet ja muut toistuvat huonoksi katsotut elementit nousevat omanlaiseensa rooliin ja toimivat naurun, ihmettelyn, kauhistelun sekä yleisen keskustelun lähteenä. Väittäisin Sims-tarinoiden siten olevan vähintäänkin yhtä monipuolisia kuin fanifiktio.

Jakamalla katsauksen näihin vaietumpiin Sims-tarinoihin, sain samalla osviittaa siitä, mitä kaikkea harrastajat voivat tarinamuodossa toteuttaa. Modifikaatiot antavat pelaajille mahdollisuuden leikitellä ajatuksilla, jotka ovat liian äärimmäisiä valtavirtaa edustaville peliyhtiöille. Tästä osoituksena erilaiset seksuaaliset sekä väkivallan mahdollistavat modifikaatiot, joita voidaan hyödyntää myös itse pelissä eikä pelkästään tarinoissa illuusion muodossa. The Sims -peleissä ei esiinny lainkaan anatomisesti korrektia alastomuutta, sillä simien vartalot ovat piirteettömät kuin barbienukeilla. Kaikki privaattit toiminnot on myös huolellisesti sensuroitu, jolloin simejä ei voi modifioimattomassa pelissä koskaan nähdä alasti. Käyttäjät ovat kuitenkin kehittäneet keinoja, joilla poistaa sensurointi. He ovat myös tuottaneet anatomisesti realistisia tekstuureja, jolloin simeille on mahdollista lisätä sukupuolielimet. Väkivaltaisista modifikaatioista käytän esimerkkinä erilaisia aseita, joilla simit voivat jopa tappaa toisiaan.

Se, että koko perheen peli valjastetaan näinkin graafisella tavalla lapsille sopimattoman sisällön näyttämiseen, herättää puolestaan tietyissä tahoissa ajatuksia toiminnan hyväksyttävyydestä. Tällaisen pohdinta ei kuitenkaan ole tutkimukseni fokus, mutta halusin

---

<sup>92</sup> Esimerkiksi *Badfic Quotes!* <<http://badfic-quotes.livejournal.com/>>.

<sup>93</sup> Esimerkiksi *The Fireplace Alliance* <[http://forum.fanfiction.net/forum/The\\_Fireplace\\_Alliance/52812/](http://forum.fanfiction.net/forum/The_Fireplace_Alliance/52812/)>.

nostaa asian esille osoituksena ilmiön laajuudesta sekä siitä, että The Simsin pelaajat eivät, Tanja Sihvosen sanoja lainatakseni, ole ”pelkkiä viattomia pikku tyttöjä nukkeineen.”<sup>94</sup>

### 3.2 Mistä se ajatus oikein lähti?

Juuret Sims-tarinoihin löytyvät peliin rakennetusta valokuva-albumista, joka on ollut olemassa sarjan ensimmäisestä osasta lähtien. Toiminto on sama kuin perinteinen *screenshot* eli kuvakaappaus, mutta vain sillä erotuksella, että kuvia voi selata itse pelissä perhealbumin muodossa. Niihin voi myös halutessaan liittää kuvatekstit. Pelin kehittäjien mukaan albumin tarkoituksena oli antaa pelaajalle mahdollisuus taltioida simiensä elämän huippukohtia. Pian mukaan tuli myös oman pelitilan jakaminen yhteisössä, sillä albumeita oli hyvin varhaisessa vaiheessa mahdollista julkaista The Simsin virallisella sivustolla. Kiintoisaa on, että pelaajat kehittivät ominaisuudelle muita käyttötapoja. Albumi ei rajoittunut satunnaisten kuvien tallentamiseen ja esittämiseen, vaan siitä tuli työkalu Sims-tarinoiden rakentamiseen.<sup>95</sup>

Albumien syvemmistä käyttötarkoituksista olivat tietoisia myös pelin kehittäjät. Ensimmäisen pelin julkaisun aikoihin Will Wright kommentoi pelissä juuri olevan kyse ”hauskojen, traagisten, dramaattisten ja kierojen tarinoiden luomisesta”. Muissa peleissä narratiivisuus on yleensä palkinto pelaajan edistyessä pelin parissa. The Simsissä tarina luodaan itse.<sup>96</sup> Tämän vuoksi peliin myös haluttiin lisätä albumi, jonka jakaminen muiden pelaajien kanssa olisi helppoa. Erityisen kiinnostavaa tutkimukseni kannalta on, että vaikka The Sims on yksin pelattava peli, Wright osasi jo hyvin aikaisessa vaiheessa korostaa myös tarinoihin liittyvää yhteisöllisyyttä:

“We saw early on that players were naturally weaving these elaborate stories as they played the game. Creating funny, tragic, dramatic and twisted stories are really what this game is all about. Each game you play spins off into a different direction.

We want to make it very easy for players to create their own stories and share them/compete with them on our website. So we added a feature allowing the

---

<sup>94</sup> Sihvonen 2009, 27.

<sup>95</sup> Salen & Zimmerman 2004, 541.

<sup>96</sup> King & Krzywinska 2006, 45.

players to record the things that happen to their families, and then, post them onto our website to share with other players.”<sup>97</sup>

Wright ei kuitenkaan viittaa tarinoihin siinä muodossa kuin ne esiintyvät tutkimuksessani. Hän kommentoi niitä eräänlaisina pelitarinoina, joiden kautta pelaajat rikastavat omaa peliään ja jakavat sim-perheidensä kuulumisia. Pelillä ja sen pelaamisella on yhä hyvin näkyvä, tiedostettu osa. Se, että pelaajat kehittivät myöhemmin sellaisia kerronnallisia tuotoksia, jotka olivat itse pelaamisesta irrallisia, oli luultavasti myös tekijöille uutta.

Katie Salen ja Eric Zimmermanin mukaan The Simsin valokuva-albumi on malliesimerkki *pelaaja tuottajana*<sup>98</sup> -asetelmasta, jolloin luotiin pelityyli, joka sekä reflektoi että muuttaa pelimaailmaa. Albumi on tallentava väline, joka siten merkityksellistää peliprosessia ja kun pelaajat tutkivat albumin antamia mahdollisuuksia, muuttui se dokumentaarista työkalusta luovaksi työkaluksi.<sup>99</sup> Pelaajat alkoivat tehdä muutoksia pelitavassaan ja sovittelivat sitä siten, että kykenisivät ottamaan juuri oikeanlaisia kuvia. He loivat omien lähtöoletustensa ja pelin antamien ”vihjeiden” perusteella kuvitteellisen tapahtumaketjun, jonka taltioivat tarinallisessa muodossa.<sup>100</sup> Hahmot eivät esimerkiksi käytä pelissä mitään ymmärrettävää kieltä, vaikka ovatkin äänekkäitä ja aktiivisia puhumaan toisilleen. Will Wrightin mielestä tällainen lähestymistapa kannustaa pelaajia kuvittelemaan sen osan keskustelusta, joka jää epäselväksi. Näin ollen iso osa narratiivisuudesta muodostuu pelaajan oman estetiikan kautta.<sup>101</sup>

The Simsistä puuttuu intensiivisyys, joka vaatisi nopeita reaktioita ja tarkkaa silmää eikä siinä ole elokuvamaista seurattavaa juonta. Pelin pidempiaikaisempi kiinnostavuus riippuukin mielestäni pitkälti pelaajan kyvystä immersoitua ja liittää siihen ulkopuolelta tulevia mielikuvia. Kun hahmoista ja heidän tarinoistaan lakkaa välittämistä, voi pelikin muuttua tylsäksi. Pelintekijät ovat myös tiedostaneet The Simsin päämäärättömyyden ongelman ja upottivat peliin pieniä elementtejä, jotka kasvattavat simejä itse hahmoina. Ensimmäisessä pelissä nämä olivat lähinnä valmishahmojen profiileihin kirjoitettuja pieniä

---

<sup>97</sup> Will Wright - The chat about the “The Sims” and “SimCity”, 2000.

<sup>98</sup> alkuperäiskielinen termi: *player-as-producer*.

<sup>99</sup> Salen & Zimmerman 2004, 541.

<sup>100</sup> Sihvonen, 2004.

<sup>101</sup> Griebel, 2006.

faktoja, jotka personoivat hahmoa pelaamisen ulkopuolelle. Janus Gootilalla (Mortimer Goth) kerrotaan esimerkiksi olevan epätavallisen suuri kiinnostus hyönteisiin, mutta itse peruspelissä hyönteisharrastusta ei voi toteuttaa.<sup>102</sup>

The Simsin jatko-osan työstämisen aikaan pelaajien luomien sisältöjen ja merkitysten tärkeydestä oltiin jo ilmeisesti hyvin tietoisia. Tämän seurauksena pelin eri tarinalliset lähtökohdat vietiin huomattavasti pidemmälle kuin edeltäjässä. Electronic Artsin virallisella Sims 2 sivustolla, peliä markkinoitiin aikoinaan seuraavasti:

”Create sims, design their homes, and bring their stories to life! Will your Sims lead privileged lives and live happily ever after or will there be a shocking twist in the end? It’s entirely up to you. Unleash YOUR creativity with the Sims!”<sup>103</sup>

Painotan erityisesti pelaajan luovuuden ja vapauden korostettua osuutta. Pelaajia kehoitetaan tuomaan simiensä tarinat eloon sekä päästämään pelin avulla luovuutensa valloilleen. Tätä lähestymistapaa noudatellen myös pelin omat tarinat ja lähtöasetelmat kehittyivät paljon monimutkaisempaan suuntaan kuin edeltäjässä. Esimerkkinä käytän pelin personoituja peliympäristöjä.

The Sims 2:n peruspeli rakentuu kolmesta eri naapurustosta, joissa kussakin vallitsee oma teemansa ja taustatarinansa. Kauniala (Pleasantview) on alkuperäisessä Simsissä esiintynyt lähiö. Muutamat asukkaat ovat ensimmäisestä pelistä tuttuja, mutta he ovat kasvaneet ja saaneet lapsia. Naapuruston taustatarina keskittyy hahmojen monimutkaiseen suhdeverkostoon, johon liittyy kolmiodraamaa, syrjähyppyjä, perheriitoja, perintörahojen tavoittelua ja niin edelleen. Viitteitä näihin juonellisiin elementteihin annetaan perheiden profiilien kuvauksissa, yksilöiden muistoissa sekä valokuva-albumien valmiissa otoksissa. Hahmoilla on myös valmiiksi ystäviä, vihollisia ja rakastettuja sekä varsin pitkällekin kehitettyjä sukupuita.

Pelin toinen naapurusto, Outolaakso (Strangetown), on aavikkolähiö, joka keskittyy asukkaiden ristiriitoihin ja odottamattomiin käänteisiin. Outolaakson kantavana teemana on juuri siellä vallitseva omituisuus. Naapurustosta löytyy niin avaruusolioita, raskaana oleva

---

<sup>102</sup> The Sims Wiki: Mortimer Goth <[http://sims.wikia.com/wiki/Mortimer\\_Goth](http://sims.wikia.com/wiki/Mortimer_Goth)>.

<sup>103</sup> TheSims2.com <<http://thesims2.ea.com/>>.

mies kuin myös viitteitä siitä, että eräs hahmoista olisi tulosta itse Kuoleman kanssa vietetystä yöstä.



**Kuva 5.** Outolaakson ja Veronalan valmiiksi luodut taustatarinat kannustavat mielikuvituksen käyttöön. Kuvat itse otettuja.

Peruspelin kolmas ja viimeinen naapurusto, Veronala (Veronaville), on tarinankerronnallisesti kenties mielenkiintoisin tapaus, sillä siinä on suoraan lainattu Shakespearea. Naapurustosta löytyy selkeä Romeo ja Julia asetelma sotivine sukuineen ja pelaajalle annetaan epäsuorasti tehtävä saavuttaa sopu osapuolten välille. Riippuu kuitenkin pelaajasta itsestään mihin suuntaan hän tarinan haluaa viedä. Kuten pelikin sen ilmaisee: *”Liekö edessä kurja loppu vai sovیتetaanko isäin vaino vihdoin?”* (Ks. kuva 5)

Vaikka pelissä ei ole varsinaista päämäärää, luodaan näillä kuvioilla juonivetoisia skenaarioita, joita pelaajan toivotaan jatkavan ja kehittävän. Valmiiksi asetetut lähtökohdat ovat mielestäni toimiva keino rikastuttaa pelaajan mielikuvitusta, vaikka ne toisaalta ovat myös varsin harhaanjohtavia. Outolaakson erään perheen tarinassa annetaan ymmärtää, että Hermo Koehenkilöä (Nervous Subject) käytetään sukunimensä mukaisesti häkkieläimenä hullun tiedemiehen ja tämän vaimon talossa (Ks. kuva 5). Todellisuudessa tällainen skenaario voi toteutua vain pelaajan omassa mielessä ja omien toimintojen kautta. Hermo Koehenkilön voi laittaa testaamaan pelissä esiintyviä outoja laitteita (joilla voi olla myös negatiivisia vaikutuksia), mutta mistään kamalista kokeista ei suinkaan ole kysymys eikä hänen ”pahoilla kämppiksillään” ole asian kanssa mitään tekemistä.

Pelin luotujen tarinallisten elementtien toimivuudesta voi olla montaa mieltä, mutta niillä kuitenkin on ilmeistä vaikutusta siihen, miten näitä hahmoja käsitellään pelissä ja yhteisöissä. Mikäli pelaaja kokee jonkin perheen lähtökohdat kiinnostavana, voi hän koettaa tätä pelitavassaan myös imitoida.<sup>104</sup> Valmishahmot myös saattavat toimia inspiraationa sille, että pelaaja lähtee tuottamaan Sims-tarinoita. Näiden yleisesti tunnettujen hahmojen valjastaminen tarinoiden pääosaan onkin eräs aktiivisesti toistuva elementti. Kiinnostus tällaisia tarinoita kohtaan vaikuttaisi myös olevan suhteellisen suuri, sillä niitä näkee yleensä useamman jokaisella Sims sivustolla, josta löytyy tarinankerrontaan omistettu osio. Myös monet kyselyyn vastanneet ilmaisivat kiinnostuksensa tarinoita kohtaan ja listasivat niitä suosikeikseen. Päinvastaisesti mukana oli kuitenkin myös henkilöitä, jotka kertoivat kiertävänsä kyseisen lajityypin edustajat ja suosivansa itse kehitettyjä hahmoja.

Arvelisin valmishahmojen viehätysten piilevän siinä, että kirjoittajan ei itse tarvitse ideoida alusta loppuun hahmoja ja näiden lähtökohtia. Sen sijaan hän voi fanifiktion tapaan tarttua johonkin mielenkiintoiseksi kokemaansa elementtiin ja jatkaa ja muokata tarinaa haluamillaan tavoilla. Myös lukijoiden on helppo lähestyä aihetta, sillä hahmot ovat lähtökohtaisesti kaikille tuttuja. Näin ollen toisia käyttäjiä kiinnostaa, miten muut ovat

---

<sup>104</sup> “If Some premade stories are very memorable and well done, I like to mimic this play ingame... but not always. Also, when creating sims, I try hard not to create similar characters.” (Anonyymi vastaaja, mies, synt. 1993)

nämä hahmot ja heidän tarinansa tulkinneet ja miten vieneet niitä eteenpäin.<sup>105</sup> Tässä reflektiivisyydessä monen mielestä myös piilee ilmiön viehätys. Kaikilla pelaajilla on oma yksilöllinen näkemyksensä siitä, miten peliä pelataan ja mitä sen hahmoille tapahtuu. Jokaisen naapurusto on siten erilainen tarinallinen ympäristö, joka mukailee pelaajansa mieltymyksiä niin visuaalisesti kuin kerronnallisesti.

Vaikka valmishahmoihin keskittyvä toiminta muistuttaa jo hyvin läheisesti fanifiktiota, pelin reflektiivisyys kuitenkin mahdollistaa sen, että Sims-tarinat eivät ole yhtä sidottuja viralliseen lähteeseensä. Kun fanifiktiossa kirjoittaja voi kohdata hyvin jyrkkääkin arvostelua hahmon ei-roolinmukaisesta käytöksestä, Sims-tarinoissa vallitsevat vapaammat kädet. Valmishahmoilla on olemassa taustatarina ja luonne, mutta pelaaja itse pelatessaan muodostaa oman kuvansa hahmosta aina tämän pukeutumistyyliä myöten. Hahmojen lähtöasetelmissä on myös selkeitä eroavaisuuksia. Jotkin valmis-simit ovat tyhjiä tauluja kun taas toiset sim-perheet ovat hyvin pitkällekin kehiteltyjä. Näillä voi olla jo monimutkainen suhdeverkosto sekä kokoelma persoonaa ja elämäntapaa kuvastavia otoksia albumissaan. Joidenkin simien roolit ovat siten vahvemmin tyypitellympiä kuin toisten, jolloin tarinankirjoittajien tavallisesta poikkeavat näkemykset keräävät kommentteja lukijoilta, mutta harvoin negatiivisessa mielessä.

Valmishahmoihin liitettävä mahdollinen stereotypisointi onkin todennäköisesti syy siihen, miksi jotkin harrastajat lajityyppiä inhoavat. Muutamit vastaajat kritisoivat valmishahmoihin keskittyviä tarinoita kliseisiksi ja liian moneen kertaan nähdyiksi sekä paheksuivat sitä, että niin monet kirjoittajat ottavat niistä mallia. Tässä yhteydessä haluan huomauttaa pelin sekä fandomin kiintoisasta tavasta tuottaa stereotypioita. Kun ottaa huomioon miten tulkinnanvaraisesta ja vapaasta pelimaailmasta on kysymys, tämäntapainen hahmojen merkityksellistäminen on hyvin mielenkiintoinen osoitus yhteisön tulkintojen vaikutuksista. Kun jokin tietty elementti on tarinoissa toistettu tarpeeksi monta kertaa ja saanut suosiota, saatetaan näitä tyypittelyitä jopa alkaa pitää jonkinlaisena ”totuutena”.

---

<sup>105</sup> “I like to read stories that focus on premade maxis characters because it’s interesting to see how differently others have developed sims. Often it will inspire me to replay (or start playing) a character I had lost interest in.” (Anonyymi vastaaja 2011, nainen, synt. 1983)

Eräs vastaaja esimerkiksi huomautti trendistä, jonka myötä tietyt pelin asukkaat tavataan Sims-tarinoissa esitellä aina homoseksuaaleiksi.<sup>106</sup> Tähän ei itse pelissä ole viittauksia, sillä kaikki valmishahmot ovat oletusarvoisesti joko heteroseksuaaleja tai eivät osoita kiinnostusta kumpaankaan sukupuoleen ennen kuin pelaaja heidän suuntautumisensa päättää. Toiset stereotyyppit ovat puolestaan lähtöisin hyvin vahvasti valmishahmojen alkuasetelmista. Tästä erimerkkinä Mukavaisen (Pleasants) perheen kaksoiset, jotka tavataan alkuasetelmaa mukaillen esittää toistensa vastakohtina. Perheen riitaisaa kokoonpanoa myös hyvin harvoin lähdetään tarinoissa rikkomaan, mutta kirjoittajien asenteissa perheen jäseniä kohtaan kuitenkin on havaittavissa olennaisia eroavaisuuksia. Eroja on esimerkiksi siinä, kenestä perheen jäsenestä tehdään perheonnen rikkoja ja kenestä uhri, jota kohtaan lukijan tulisi tuntea sympatiaa.

Sims-tarinoissa on näiden havaintojen valossa kyse pelitavan muotoutumisesta ja uusien merkitysten antamisesta. Vaikka olenkin käyttänyt ilmaisua ”peliä lakataan vain pelaamasta”, ei mielestäni voida kuitenkaan suoranaisesti puhua sen loppumisesta. Sims-tarinat ovat machiniman tavoin hyvä esimerkki *emergentistä pelattavuudesta*<sup>107</sup>. Termillä tarkoitetaan tietokonepelien pelaamista tavalla, jossa vuorovaikutuksesta pelin ja pelaajan välillä kehkeytyy uusia pelaamisen tapoja, joita suunnittelijat eivät aluksi ottaneet huomioon. Tästä vuorovaikutuksesta syntyy siten uusia mediamuotoja, joiden kautta peli saavuttaa erilaisia merkityksiä. Peli on edelleen käytössä, sitä pelataan edelleen, mutta nyt vain eri tavoilla.

### 3.3 Sims-tarinat vastaan fanifiktio - fanituote vai ei?

Sims-tarinoiden erikoislaatuisuus on fanituotteiden joukossa huomioitavaa ja tutkimuksessani onkin toistuvasti noussut esille Sims-tarinoiden ja fanifiktio vastakkainasettelu. Fanifiktio määritellään yleisesti fanien tuottamaksi fiktiiviseksi tekstiksi, jonka lähtökohtana on käytetty jotakin populaarikulttuurin tuotetta. Niissä usein tutkiskellaan hahmoja ja heidän suhteitaan sekä esimerkiksi täydennetään ja viedään juonta

---

<sup>106</sup> “[...] Things that put me off a tale are writers who follow what everyone else has done with pre-mades, ie how some are always gay, because it was popular in another tale. I'd prefer the writers to do their own thing then copy a \*popular\* writer.” (Anonyymi vastaaja, 2011)

<sup>107</sup> alkuperäiskielinen termi *emergent gameplay*.

odottamattomiin suuntiin ”entä jos” -periaatteella. Sims-tarinoissa lähdemateriaalin tuntemuksella ei ole samanlaista merkitystä niiden tuottamiseen, mutta tarinoiden harrastajat ovat kuitenkin lähes yksinomaan myös itse pelin faneja/harrastajia eikä tarinoita olisi tällaisessa muodossa olemassa ilman The Simsiä. Vaikka tarinoita on epäilemättä luotu myös henkilökohtaiseksi iloksi pelaamisen ohella, on ilmiön suosio varsinaisesti lähtenyt liikkeelle pelitilan jakamisesta muiden pelaajien kanssa. Näin ollen kysymyksessä on mielestäni fanikulttuurin tuote.

Mielenkiintoisesti joillakin kirjoittajilla on tästä erilainen näkemys. Eräs vastaaja kertoi, ettei pidä siitä, että tarinoita edes kutsutaan Sims-tarinoiksi. Termiin liittyy hänen mielestään liian suora viittaus siihen, että hän kirjoittaisi jonkinlaista Sims-fanifiktiota. Omien sanojensa mukaan hän kirjoittaa ”oikeita tarinoita”, jotka ovat vain havainnollistettu The Simsillä ja koki näin ollen ajatuksen niiden luetteloidmisesta fanifiktioksi ärsyttäväksi.<sup>108</sup> Myös itse fandomin olemassaolo kyseenalaistettiin. Toinen vastaaja totesi kaikkien tarinoiden olevan originaaleja tuotoksia, jotka eivät perustu peliin eivätkä sitä tarvitse. Hän myös kertoi, että kirjoittajat puhuvat ensisijassa kirjoittamisesta ja vasta toiseksi The Simsistä.<sup>109</sup> Itse koin mielenkiintoiseksi sen, että vastaaja kyseenalaisti pelin tarpeellisuuden, vaikka he kaikki käyttävätkin sitä tarinoiden visualisoimiseen. Hänelle peli vaikuttaisi yksinomaan esiintyvän työkaluna, jonka pelillisellä taustalla ei ole tarinoiden kannalta mitään merkitystä. Eräs vastaaja sitä vastoin totesi, että ”mikäli emme haluaisi nähdä peliä, lukisimme kirjoja.” Oman tulkintani mukaan on mielenkiintoista, että hän toisaalta alleviivaa pelin olemassaolon tärkeyttä ja toisaalta tekee suoran viittauksen siihen, että tarinat ovat laadullisesti verrattavissa kirjoihin ja kuvat ovat vain lisäystä.

Vaikka faniuteen kielteisesti suhtautuvia kommentteja löytyi kyselystä vain kaksi, tällaiset näkemykset kertovat osaltaan siitä, että fanituotteisiin ja fiktiivisiin maailmoihin investointiin liitetään häpeän tunteita. Toisaalta nämä kommentit myös kertovat Sims-

---

<sup>108</sup> “I sometimes bristle when I hear my story called ‘A Sims Story’ I want to say "No, it's a real story, it just happens to be illustrated with the Sims!" So \*I\* have a sense of inferiority about it. But I wonder if the readers of Sims stories also have a sense that Sims stories are inferior to "real stories." Like junk food for the mind. This may also be related to a writer's or a reader's acceptance of fanfiction in general. I don't write it, I don't read it, I don't "get it" and the idea that my story might be considered Sims fanfiction annoys me.” (Anonyymi vastaaja, 2011)

<sup>109</sup> “I don't really even participate in the fandom of sim stories. All the stories I read are original stories that don't need the game and aren't based on the game. The only common element is that we all use sims to take pictures. When we talk, we usually talk about writing first and sims second.” (Anonyymi vastaaja, 2011)

tarinoiden poikkeuksellisesta luonteesta ja niiden määrittelyn vaikeudesta. Vaikka itse katson kyseessä olevan fanikulttuurin tuote, niiden voidaan myös ajatella olevan fanituotteiden ”yläpuolella” ja edustavan sitä ”oikeaa” kirjoittamista. Toisaalta myös Sims-tarinoihin kerrottiin liitettävän pelkoja niiden leimaamisesta amatöörimäisiksi. Toinen asiaa kommentoinneista vastaajista arveli, että asialla saattaisi olla yhteys kirjoittajan/lukijan yleiseen mielipiteeseen fanifiktiosta. Hän itse ei fanifiktiota harrastanut eikä ymmärtänyt ja pelkäsi omien tarinoidensa lokeroitumista samaan kastiin.

Koin näiden vastaajien pohdinnat kiinnostavaksi informaatioksi siitä, miten fanituotteita yleisesti arvotetaan, ja kuinka jokin kirjallinen tuote lasketaan ”oikeaksi” ja toinen ei. Asia oli jotain, mitä en oman taustani vuoksi ollut juuri pohtinut, mutta johon näin jälkikäteen ajateltuna olisi voinut myös kyselyssä tarkemmin pureutua. Kokevatko vastaajat esimerkiksi, että heidän täytyy selitellä harrastustaan vai onko se vaiettu, vain internet-tuttavien kanssa jaettu harrastus? Noin puolet vastaajista (n. 52 %) kertoi asuvansa perheen<sup>110</sup> kanssa, jolloin aloin pohtia ovatko Sims-tarinat myös muiden perheenjäsenien kanssa jaettua vai ei. Yksin asuvia oli vain noin 11 % ja se oli siten asumismuodoista vähiten edustettu ryhmä. Näin ollen harrastuksen jakamisesta ja siihen suhtautumisesta olisi voinut esittää tarkentavia kysymyksiä.

Sims-tarinoiden määrittelyn ongelmallisuudesta huolimatta ei voida kuitenkaan kieltää, ettei niistä löytyisi fanifiktioille ominaisia elementtejä. Tästä kertoo jo sekin, että pelin valmishahmoja käytetään myös muutamissa *Fanfiction.net*<sup>111</sup> sivuston tarinoissa. Eroavatko valmishahmoja käsittelevät Sims-tarinat paljoakaan AU<sup>112</sup> fanifiktiosta, joissa alkuperäislähteen tarinaa ja hahmoja voidaan muokata hyvinkin radikaalisti? Selkein ero onkin siinä, että Sims-tarinoita kirjoittaakseen ei vaadita syventymistä lähteeseen, vaan pelaaja voi viedä hahmot vapaasti sellaiseen suuntaan kuin haluaa. Fanifiktiota kirjoittaessa puolestaan tarvitaan aina jonkinasteista perehtymistä aiheeseen. Jotta teos voitaisiin luokitella fanifiktioksi, kirjoittajan käyttämien hahmojen edellytetään säilyttävän omat alkuperäisteoksissa esitellyt luonteenpiirteensä. Tämä pätee myös AU-tarinoissa. Mikäli

---

<sup>110</sup> Kohdalla viitataan vastaajan omaan sukuun eikä tämän itse perustamaan perheeseen.

<sup>111</sup> Fanfiction.net (usein lyhennetty FF.net) on vuonna 1998 perustettu fanifiktio- ja arkistointiin tarkoitettu sivusto. Se on yli kahdella miljoonalla jäsenellään tämän hetken suosituin fanifiktio-sivusto.

<sup>112</sup> AU eli *Alternative Universe* tarkoittaa joko merkittävää poikkeamaa alkuperäistekstin juonesta tai henkilöhahmojen sijoittamista kokonaan alkuperäistekstistä poikkeavaan ympäristöön.

kirjoittaja haluaa tehdä omanlaisensa tulkinnan hahmosta, toivotaan tämän tapahtuvan uskottavan hahmonkehityksen kautta.

Haluan kuitenkin huomauttaa, että vaikka suurin osa kyselyyni vastaajista ei miellä teoksiaan fanifiktioksi, näitä elementtejä voi esiintyä konkreettisesti joidenkin Sims-tarinoiden yhteydessä. Modifikaatioiden avulla peliin on mahdollista mallintaa muiden populaarikulttuurituotteiden hahmoja (ks. kuva 6) tai vaikkapa julkisuuden henkilöitä. Näitä huolellisesti mallinnettuja simejä myös ladataan usein esimerkiksi Mod The Simsiin, jolloin muut yhteisön jäsenet voivat vapaasti ladata ne omaan peliinsä. Näin peliä voidaan teoriassa pelata esimerkiksi elokuvasta tutulla suosikkiahmolla. Pelaajan suhtautuminen hahmoon sekä tämän jo olemassa oleva tarina voivat oleellisesti muokata tapoja, joilla hahmoa pelataan ja miten tämän edesottamuksiin suhtaudutaan. Mikäli esimerkiksi elokuvan konna ja sankari päätyvätkin The Simsin maailmassa ystäviksi tai jopa rakastavaisiksi, voi tämä tuottaa pelaajassa luonnollisesti vahvoja reaktioita.



**Kuva 6.** Modifikaatiot mahdollistavat Marvelin supersankariryhmän, *Ryhmä-X:n*, mallintamisen peliin.

Lähde: <<http://www.modthesims.info/article.php?t=477792>>

Kun nämä muista populaarikulttuurituotteista tutut hahmot sijoitetaankin Sims-tarinaan, on tuloksena omanlaisensa tuote, joka on yhdistelmä peliä, fanifiktiota, modifikaatioita ja mahdollisesti myös kuvankäsittelyä. Tällaisessa tarinassa yhdistyy kaksi eri fiktiivistä maailmaa sekä kirjoittajan oma todellisuus. Ne täyttävät fanifiktio maailmasta löytyvät elementit, mutta yhdistävät siihen mielenkiintoisesti myös toisen ulottuvuuden, joka puolestaan voi muokata näitä sääntöjä. Tästä esimerkkinä työt, joissa käytetään jonkin

toisen fandomin hahmoja, mutta joista koostettu tarina kuitenkin säilyttää simeille tyypillisen käyttäytymisen ja siten sallii hahmojen tekemän jotakin, mitä he eivät lähdemateriaalissa tekisi. Tällaiset tarinat toimivatkin usein huumorin lähteenä.

Esimerkkinä mainitsen *Legacy*-haasteen muotoon sovelletun Harry Potter -tarinan *The Snape Legacy*, joka keskittyy Severus Kalkaroksen (Severus Snape) elämään (ks. Liite 5). Tarina on tuotettu haasteelle ominaisella tavalla, mutta nyt vain ottaen huomioon alkuperäislähteen ja noudatellen hahmon persoonaa ja historiaa. Kun hahmo ”erehtyy” käyttäytymään sim-hahmoille tyypillisellä tavalla, yrittää kirjoittaja dialogillaan keksiä tälle selityksiä. Fanifiktiolle ominaiseen tapaan tällaista tarinaa lähestyäkseen tulee lukijalla olla hieman taustatietoa aiheesta tai suuri osa sen elementeistä jää ymmärtämättä. Tällaisessa tarinassa on siten yhdistynyt kaksi eri fiktiivistä maailmaa, Harry Potter sekä The Sims.

Siinä missä edellinen oli esimerkki The Simsin vahvasta läsnäolosta, voi tarinan toteutus mennä myös päinvastaisesti. Tällöin tarinankertoja pysyy tiukasti lähdemateriaalin rajoituksissa ja pyrkii mallintamaan maailman peliin mahdollisimman tarkasti. Livejournalissa eräs käyttäjä aloitti kunnianhimoisen projektin toteuttaakseen Harry Potterin seitsemännen osan Sims-tarinan muodossa. Hän ei fanifiktiosta poiketen vie juonta odottamattomiin suuntiin vaan vain kertoo sen uudestaan pelin avulla. Tällaisen tarinan viehätystä voi olla vaikea aluksi ymmärtää, sillä se on fanifiktion näkökulmasta pelkkä uudelleenkerrota. Omasta näkemyksestäni tarina onkin fanitaidteen<sup>113</sup> uudenlainen ilmentymä, jolloin peli esiintyy eräänlaisena palettina, jonka kautta voidaan tuottaa fanitaidetta ja -fiktiota. Arvioisin myös kyseessä olevan pelaajan tarve asettaa itselle omakohtaisia haasteita ja nähdä miten taitavasti jonkun toisen, tässä tapauksessa J.K.Rowlingin, luoma fantasiamaailma voidaan pelissä toistaa. Pelin ja siihen ladattavan sisällön avulla tekijät voivat visualisoida omat mielikuvansa hahmoista ja maailmasta sekä käsitellä niitä tavallisesta poikkeavilla tavoilla. Tosin Harry Potterin kohdalla elokuvaversioiden vaikutus näkyy vahvasti myös Sims-maailmassa, sillä suuri osa pelaajien tuottamasta sisällöstä on tehty elokuvien visuaalista ilmettä mukaillen. Olettaisin kuitenkin, että esimerkin kaltaisella Harry Potter -tarinalla on potentiaalia kerätä runsaasti huomiota, koska sen graafinen ilme on perustettu johonkin, josta kaikilla sarjaan tutustuneilla on oma

---

<sup>113</sup> Fanien tuottamia taideteoksia (esim. piirustuksia), jotka perustuvat jonkin populaarikulttuurin tuotteen hahmoihin ja tarinoihin.

käsitys. Näistä elementeistä johtuen pidän tarinan vertaamista fanitaiteeseen relevanttina.

### 3.4 Sims-tarinan synty ja toteutus

Seuraavassa pyrin pääpiirteissään selvittämään, millä tavoin Sims-tarinat käytännössä rakentuvat. Tulee kuitenkin muistaa, että tekotavat poikkeavat eri käyttäjien keskuudessa eikä kaikkia mainitsemiani toimintoja ole pakko käyttää. Tarkoituksena onkin antaa katsaus siihen, millaisia mahdollisuuksia tarinoiden rakentamiseen on, millaisia niitä on kehitetty ja kuinka pitkälinen prosessi se voi olla.

Sims-tarinaaan vaaditaan juonen kehittelyn ja itse kirjoitusprosessin lisäksi visuaalisen ilmaisun sommittelu. Kirjoittajan mieltymyksistä riippuen työ voi tapahtua yksinkertaisesti pelaamisen ohessa tai vaatia modifikaatioiden ja huijauskoodien yhdistelyä. Perustyökalut tarinankerrontaan tarjotaan jo itse pelissä, mutta ne eivät itsessään riitä kaikkien kirjoittajien tarpeisiin. Vaikka pelin sisäistä valokuva-albumia voi suoraan hyödyntää tarinoiden työstämiseen, niitä ei voi albumimuodossa tarkastella ja muokata pelin ulkopuolella. Ainoana poikkeuksena on pelin virallinen sivusto, johon albumeita voi ladata sellaisenaan. Sivustoon kuitenkin liittyy rajoituksia koskien tarinoiden sisältöä ja esilletuontia. Suuri osa tarinankertojista lataakin tuotoksensa mieluiten foorumi- tai blogiympäristöön, joissa tekstin ja kuvien kokoa on mahdollista säädellä.<sup>114</sup> Ne myös sallivat tarinoiden toteuttamisen kappaleittain fanifiktion tapaan, sillä niitä ei ole sidottu albumiformaattiin. Albumia ei alun perin luotu tarinoiden jakamiseen, joten se toimii pitkälti samalla periaatteella kuin diaesitys. Tällöin tarinoita voisi seurata vain kuva kerrallaan.

The Simsin pelikamera oli sarjan ensimmäisessä osassa varsin rajoitettu ja salli maailman tarkastelun vain tietyistä kulmista ja tietyltä etäisyydeltä. Ominaisuutta parannettiin huomattavasti jatko-osissa ja The Simsissä on sen toisesta osasta lähtien ollut vapaa kamera, jota voi liikutella pelialueella, miten käyttäjä itse haluaa. Lisäksi siitä löytyy tehostettu valokuvausmoodi, joka piilottaa pelin käyttöliittymän ja sallii käyttäjän siten tarkastella maailmaa koko ruudun kokoisena. Tässä asetuksessa kameran käyttäytyminen

---

<sup>114</sup> Kysely *From virtual suburb to a stage of true drama*, 2011.

myös hieman poikkeaa varsinaisesta pelikamerasta, sillä sen liikkeet ovat pehmeämpiä ja paremmin hallittavissa. Kuvakulmaan ja kohteen läheisyyteen voi siten vapaasti vaikuttaa, jolloin esimerkiksi erikoislähikuvien ottaminen on mahdollista. Kameran käyttäytymistä ja toimintoja voi parantaa entisestään modifikaatioilla<sup>115</sup>.<sup>116</sup> Tarinaan tarvittavat kuvat voi tallentaa peliin rakennetulla kuvankaappaustoiminnolla tai sitten hyödyntää ulkoisia ohjelmia kuten *Frapsia*<sup>117</sup>, joka mahdollistaa korkearesoluutioisten kuvien tallentamisen suoraan valittuun kansioon. Parhaan laadun takaamiseksi näihin apuohjelmiin myös usein turvaudutaan. Pelin omalla toiminnolla tallennettujen kuvien laatu ei ole mainittavan hyvä, sillä ne on mitoitettu katseltaviksi valokuva-albumista.

Teknisten puitteiden sekä juonen ollessa valmiina, on seuraava askel luoda tarinaa tukeva sisältö peliin. Tämä koostuu hahmojen ja kulloiseenkin kohtaukseen soveltuvien lavasteiden luomisella. Pelaaja voi luoda tarinaansa varten uudet hahmot tai käyttää jo olemassa olevia. Kunnianhimoisten, visuaalisten tarinankertojien suurin ongelma on The Simsin rajoitettu sisältö ja rakenne. Näin ollen pelaajat ovat luoneet erilaisia tarinankerrontaa helpottavia modifikaatioita. Tarinoiden tuottamisen kannalta olennaisia ovat muun muassa *animaatio- ja poseeraushackit*. Animaatiohackit sallivat kaikkien pelissä esiintyvien animaatioiden käytön ilman alkuperäisen toiminnon suorittamista. Sim voidaan laittaa esimerkiksi tekemään animaatio, joka normaalisti näkyisi vain tämän vuorovaikutuksessa toisen simin kanssa. Animaatiohackit ovat erittäin käytöllisiä esimerkiksi pelillä toteutettuja elokuvia koostettaessa, mutta soveltuvat yhtä hyvin myös staattisten kuvien ottamiseen. Vieläkin monipuolisempia ovat erilaiset asennot mahdollistavat poseeraushackit. Käyttäjät ovat luoneet valtavan määrän modifikaatioita, joiden avulla sim voidaan laittaa asentoihin, joita ei varsinaisesta pelistä löydy lainkaan. Kuvan 7 ”Freeze”-Police posebox on esimerkki toiminnan pysäyttävästä poseeraushackista, jonka avulla voidaan luoda realistisen näköisiä tilanteita.

---

<sup>115</sup> GunMod's Camera Mod 3.1 <<http://www.modthesims.info/download.php?t=97642>>.

<sup>116</sup> Game camera: <[http://sims.wikia.com/wiki/Game\\_Camera](http://sims.wikia.com/wiki/Game_Camera)>.

<sup>117</sup> Fraps <<http://www.fraps.com/>>.



**Kuva 7.** "Freeze!"-Police Posebox mahdollistaa realistisesti kuvatut poliisitapaukset. Lähde: <http://www.modthesims.info/download.php?t=468823>

Animaatio- ja poseeraushackien kaltaiset modifikaatiot on luotu palvelemaan pelkästään vaikuttavia kuvia haluavia harrastajia eikä niillä ole itse pelin pelaamisen kannalta minkäänlaista käyttöä. Hackien käyttö lukitsee simin tiettyyn animaatioon tai asentoon, jolloin tämä ei voi toimia normaalisti. Niiden avulla kuvattu vuorovaikutteinen tilanne ei tosiasiasa ole lainkaan vuorovaikutteinen. Kaikki kuvattu toiminta on vain illuusiota ja tarinankerrontaan uppoutunut pelaaja saattaa jopa vahingossa tappaa siminsä, mikäli ei tarkkaile tämän alati tippuvia tarpeita.

Ympäristön realistisuuden saavuttamiseksi sekä poseeraushackien käyttöä avittamaan, on luotu myös oma modifikaatioiden lajinsa, joita yhteisössä nimitetään termillä OMSP. Lyhenne tulee sanoista "One More Slot Package"<sup>118</sup>. Kyseessä on apuobjektit, jotka mahdollistavat pelin esineiden ja asioiden, jopa simien, siirtelyn ja kontrolloinnin. Alun

<sup>118</sup> "One More" Slot Package For cofeetables: <http://www.modthesims.info/d/178791>.

perin OMSP luotiin, koska käyttäjät halusivat peliin realistisempaa tilankäyttöä. Modifioimattomassa pelissä kahvipöydälle voi asettaa vain yhden objektin. OMSP:n ja kaikkien objektien siirtelyn mahdollistavan huijaukoodin avulla pöydän voi koristella niin monilla esineillä kuin haluaa. Modifikaatio myös sallii esineiden asettamisen pinnoille, joita ei pelissä alun perin tueta kuten esimerkiksi television ja jääkaapin päälle. Myöhemmät versiot OMSP:sta mahdollistavat myös esineiden asettamisen tietyn asteen kulmiin ja ovat siten olennainen apu esimerkiksi koristellessa siivotonta ympäristöä kaatuneine esineineen.<sup>119</sup> Simit eivät yleensä pysty käyttämään näitä virheellisesti aseteltuja esineitä, joten modifikaation tarkoitus on etusijassa visuaalinen. OMSP on myös aktiivisessa käytössä animaatio- ja poseeraushackien kanssa, sillä ne mahdollistavat simien siirtelyn monipuolisemmilla tavoilla ja ratkaisevat ongelmia, joissa eri objektit leikkautuvat huonon asettelun vuoksi toisiinsa.

OMSP:n, muiden modifikaatioiden sekä huijaukoodien yhdistelmillä voidaan luoda entistä huolellisempia illuusioita. Pelillä voidaankin lavastaa oikeastaan mitä tahansa. Se taipuu jopa amatööripornon toteuttamiseen.<sup>120</sup> Simit toimivat näyttelijöinä sekä sätkynukkeina ja tarvitaan vain ripaus luovuutta oikeanlaisen vaikutelman saamiseksi. Ohjeita näiden modifikaatioiden ja muiden apukeinojen käyttämiseen löytyy harrastajien luomista tutoriaaleista eli ohjekokonaisuuksista.<sup>121</sup>

Erilaisten teknisten apukeinojen lisäksi, hyvin tärkeää osaa näyttelevät myös visuaaliseen ilmeeseen liittyvät modifikaatiot. Kosmeettisen sisällön lataaminen hahmojen personoimiseksi sekä ympäristön elävöittämiseksi on erittäin yleistä sekä tarinankertojien että pelaamiseenkin keskittyvien keskuudessa. Hyvin suosittuja ovat uudet hius- ja vaatetyylit sekä modifikaatiot, jotka korvaavat peruspelin tekstuurit (kuten ihon ja silmät) uusilla yksityiskohtaisimmilla grafiikoilla. Lähes kaikki Sims-storytellers yhteisön ja MTS:n jäsenet käyttävät näitä modifikaatioita, joiden ilme vaihtelee käyttäjän omista mieltymyksistä riippuen. Erilaisia tyylejä ja tekstuureja tuottavat eri ihmiset, jolloin ladattavia vaihtoehtojakin on monia. Jotkut pelaajat esimerkiksi suosivat tuotoksia, joista

---

<sup>119</sup> *A Whole New Dimension: OMSPs Revisited and Improved!*

<<http://www.modthesims.info/download.php?t=317716>>.

<sup>120</sup> Sihvonen 2009, 282.

<sup>121</sup> Ks. *Getting Closer - Positioning Sims for Picture Taking* <<http://simhaven.livejournal.com/51687.html>>.

käytetään nimitystä *Maxis-match*<sup>122</sup>. Tällä viitataan siihen, että ne sopivat yhteen peruspelin ilmeen kanssa eivätkä ole liian realistisia. Vastaavasti verkosta voi löytää myös ladattavaa, joiden realismin taso vaihtelee piirroselokuvamaisesta valokuvarealismiin. Nämä modifikaatiot ovat myös keino tuottaa fantasiahahmoja. Käyttäjä voi esimerkiksi haluta luoda naapuruston, jossa kaikki asukkaat ovat sinisiä avaruusolioita. Illuusio on helposti toteutettavissa, lataamalla peruspelin ihon ja silmät korvaavat tekstuurit. Vastaavasti käyttäjä voi kuitenkin ladata pelkästään tekstuureja, jotka eivät korvaa jo käytössä olevia, vaan valitaan hahmonluonnin yhteydessä ja pätevät siten vain uusiin simeihin.

Uusien tekstuurien ja tyylien lisäksi, peliin löytyy myös simien vartalonmuotoa muokkaavia modifikaatioita. The Sims 2:n vartalotyypeissä ei ole kuin hienoisia eroja, joten mikäli pelaaja haluaa naapurustoonsa esimerkiksi hyvin ylipainoisen tai hyvin lihaksikkaan näköisiä hahmoja, ovat modifikaatiot ainoa ratkaisu. Nämä modifikaatiot mahdollistavat myös erinäisten fantasiahahmojen luomisen, sillä niiden avulla hahmoille voi lisätä vaikkapa eläimellisen anatomian sekä hännän.

Näiden graafista ilmettä parantavien ja muokkaavien modifikaatioiden lisäksi maininnan arvoista on visuaalinen materiaali, jolla ei ole muuta kuin draamallista merkitystä. Uusista vaate- ja hiustyyleistä poiketen, näitä käyttävät lähes yksinomaan tarinankerrontaan keskittyvät pelaajat. Esimerkkejä tällaisista modifikaatioista ovat muun muassa savukkeet ja simien kasvoihin lisättävät kyyneleet ja mustelmat. Savukkeita ei pelissä voida käyttää, mutta kiinnittämällä tällainen objekti simin käteen tai suuhun, syntyy illuusio tupakoimisesta. Näitä elementtejä voi lisätä ja ottaa pois itse pelin aikana ohjaamalla sim käyttämään peiliä. Toisin kuin esimerkiksi tekstuureja parantavat modit, joita pelaaja voi haluta käyttää pelkästään pelin ulkonäköä ehostaakseen, savukkeiden kaltaiset objektit ovat pelaamisen kannalta täysin merkityksettömiä. Ne ovat etupäässä tarkoitettu harrastajille, jotka haluavat ottaa hahmoistaan persoonallisia kuvia. Tarinankertojien tarpeet eivät kuitenkaan lopu tähän.

Simien personoinnin lisäksi olennaista on myös tarinaa varten vaadittujen lavasteiden tuottaminen. Pelissä on aina ollut monipuolinen osto- ja rakennusmoodi, jota parannettiin

---

<sup>122</sup> What is Maxis Match? <<http://www.modthesims.info/showthread.php?t=477010>>.

jatko-osassa entisestään. Vaikka kalusto onkin omakotitalojen rakentamista ja sisustamista varten luotu, voi niillä kuitenkin luoda illuusioita myös julkisista tiloista. Pelissä kyllä tunnetaan yhteisötontit ja lisäosa Yöelämää esitteli muun muassa yökerhot, mutta yhteisötonttien käyttäminen on tarinankertojan kannalta rajoitettua. Peliä pelataan kulloinkin valitulla perheellä ja mikäli tontti ei ole pelattavien simien omistuksessa, ei pelaaja voi kaikkea siellä kontrolloida. Mikäli käyttäjän tarina tarvitsee poseeraushackien käyttöä, ei hän toimintoon vaadittua esinettä kykene yhteisötontilla ostamaan. Tämä siksi, että osto- ja rakennusmoodi on yhteisötonteilla käyttämättömissä. Yhteisötonttien rajoituksen kiertääkseen, käyttäjän tulee luoda tarinaan tarvittavat lavasteet valitun perheen omalle tontille. Tontille kutsutut vieraat simit hän voi ottaa kontrolloitavakseen huijauskoodien avulla.

Esittelemieni modifikaatioiden ja apukeinojen käyttö on tarinankertojen keskuudessa yleistä, mutta niitä käyttävät myös henkilöt, jotka haluavat jakaa pelitilaansa näyttävien kuvien muodossa. Riippuen harrastajien vaatimuksista, tilanteiden lavastaminen pelin avulla voi olla hyvin työlästä ja vaatii harjaantuneisuutta pelimekaniikan kanssa. Tähän vaadittavaa tietoa voidaan hakea muun muassa yhteisön tuen kautta. Tarinoiden luominen on monessa suhteessa kollektiivista toimintaa ja yhteisön jäsenet auttavat toisiaan luomalla listauksia hyödyllisistä modeista, tarjoamalla työtä helpottavia vinkkejä sekä luomalla kokonaisvaltaisia tutoriaaleja näiden elementtien käyttämiseen ja yhdistelemiseen. Esimerkiksi Garden of Shadows foorumilta löytyy ketju, johon on koottu runsaasti animaatio- ja poseeraushackeja eri tarkoituksille.<sup>123</sup> Myös muun muassa Sims Wikiaan on luotu listaus kaikista tarinankerrontaa auttavista modifikaatiosta.<sup>124</sup>

Eri tarinankerrontaa helpottavien modifikaatioiden ja apukeinojen laajuudesta voi päätellä, että kyseessä on sängen pitkälle viety luovan adaptaation muoto, jonka eteen ollaan valmiita panostamaan. Se on osoitus siitä kuinka pitkälle harrastajat ovat valmiita soveltamaan peliä saadakseen siitä itselleen otollisen. Tämä ei kuitenkaan ole ainoa tapa tuottaa Sims-tarinoita. Helpoimmillaan niiden toteuttaminen onkin, kun tarinankertoja ei pyri ilmaisemaan kuvillaan pelistä poikkeavia toimintoja, vaan tukeutuu näissä kohdissa

---

<sup>123</sup> Posing Sims (S2): <<http://gardenofshadows.digitalperversion.net/index.php?topic=1082.0>>.

<sup>124</sup> Content List: Hacks and Hacked Objects/Pictures, Movies, Stories, and Poses

<[http://simswiki.info/Content\\_List:Hacks\\_and\\_Hacked\\_Objects/Pictures,\\_Movies,\\_Stories,\\_and\\_Poses](http://simswiki.info/Content_List:Hacks_and_Hacked_Objects/Pictures,_Movies,_Stories,_and_Poses)>.

enemmän tekstiin. Tällöin usein riittävät pelin omat toiminnot joihin sisältyy lähes kaikki ihmisen perustarpeita kuvaavat aktiviteetit. Tämä tekeekin The Simsistä varsin helposti lähestyttävän visuaalisen työkalun. Siinä kuvatut hahmoanimaatiot ovat huomattavasti monipuolisempia kuin monissa muissa peleissä, joissa nämä saattavat rajoittua lähinnä ampumiseen ja ovien avaamiseen. Lisäksi The Sims sallii useiden hahmojen kontrolloinnin samanaikaisesti.

Vaikka pelaajien tuottaman sisällön lataaminen ei ole tarinoiden tuottamisen kannalta välttämätöntä, on sillä tutkimissani yhteisöissä kuitenkin hyvin suuri osa ja Sims-tarinat saavatkin käsitellyimmässä muodoissaan aikaiseksi hyvin vaikuttavia otoksia. Pelin tekijätkin näyttävät tunnistavan pelaajien tarpeet, mistä mielestäni kielii lisäosien mukana tulleen rekvisiitan luonne. Itse pelin kannalta hyödyttömiä tavaroita ovat muun muassa lattialle asetettavat vaatekasat sekä pöydälle tarkoitettut paperipinkat. Näiden esineiden luonne on puhtaasti graafinen ja joidenkin pelaajien mielestä ne epäilemättä vaikuttavat täysin turhilta. Ne ovat kuitenkin jotain, jota erityisesti tarinankertoajat kaipaavat.

## 4. KIRJOITTAJAN MUOTOKUVA

Päällimmäisin kuva mitä olen tutkimusteni valossa ja itse yhteisön jäsenenä saanut Sims-tarinoiden harrastajista, on ryhmän monitahoisuus. Kukin pelaaja käsittelee peliään ja tarinoitaan eri tavalla, mikä puolestaan synnyttää toisistaan poikkeavia monipuolisia tuotoksia. Seuraavissa luvuissa keskityn tarkastelemaan toteuttamieni verkkokyselyiden sekä havainnointiaineiston valossa itse kirjoittajia ja heidän motiiveitaan. Pyrin piirtämään kuvaa harrastajista ja pohtimaan mitä Sims-tarinoiden harrastus heille merkitsee.

### 4.1 Kirjoittajan kuvaa piirtämässä

Tutkimukseni herätti verkkokyselyyn vastanneiden keskuudessa huomattavaa mielenkiintoa. Vastaajat muun muassa jakoivat omasta aloitteestaan tietoa uusille tahoille ja lisäksi sain yksityisviestejä, joissa toivotettiin menestystä tutkimukseen ja tarjottiin lisäapua, mikäli tätä tarvitsisin. Monet myös osoittivat olevansa sitä mieltä, että tilausta tällaiselle tutkimukselle on. Yhteisön aktiivisuus ja halu osallistua tutkimukseen oli hyvin positiivinen yllätys ja vahvisti uskoani siihen, että aihetta kannattaa tutkia.

Piirtäessäni kuvaa kyselyyn osallistuneista henkilöistä, on yleinen näkemykseni se, että tyypillisesti tämä on aikuinen töissä käyvä tai opiskeleva naishenkilö.<sup>125</sup> Sukupuolijakauma oli odotettavasti varsin yksipuolinen. Naiset edustavat 96 henkilöllä, kun taas miehiä löytyy vain seitsemän. Tulos ei ole yllättävä. Vaikka tarkkoja lukuja on vaikea luotettavasti määrittää, naiset pelaavat The Simsiä huomattavan paljon ja ovat tutkimissani yhteisöissä näkyvämmällä sijalla kuin miehet. Henry Jenkinsin mukaan kirjoittaminen on lähes yksinomaan feminiininen vastaus mediatuotteisiin. Hänen mukaansa naisia kiehtoo hahmojen ja tarinoiden tutkiskelu, kun taas miesten fanius on enemmän toiminnallisempaa produktiota.<sup>126</sup> Videopeleistä puhuttaessa näitä ovat esimerkiksi modifikaatiot sekä machinima. Koska mediatuotteet kuten elokuvat ja pelit useimmiten ottavat vahvemmin huomioon miesyleisön, Jenkins ehdottaa naisten etsivän fanifiktion kautta itseään miellyttäviä elementtejä. Näin ollen ei ole epätavallista, että naiset saattavat muodostaa

---

<sup>125</sup> Pyöristetyt prosenttiosuudet vuoden 2011 kyselyyn vastanneista: opiskelijoita 57 %, töissä käyviä 40 %, työttömiä 25 %. Kysymys oli monivalintainen.

<sup>126</sup> Jenkins 2006.

hyvin suuren ryhmän myös sellaisissa fandomeissa, jotka on perinteisesti katsottu maskuliinisiksi. Esimerkkinä suosittu Star Trek -scifisarja, jonka massiivinen fandom kattaa myös erittäin suuren joukon naisia.

Omien havaintojeni perusteella pitkälti myös allekirjoitan Jenkinsin argumentit. Vaikka miehet jakavat myös Sims-pelitilaansa kuvakaappauksilla ja muilla keinoilla, on heidän näkyvyytensä tarinankirjoittajien keskuudessa huomattavasti vähäisempi kuin naisten. Tässä yhteydessä tulee kuitenkin muistaa tutkimieni sivustojen sukupuolijakauma. *Uses of blogs* teoksessa Melissa Gregg tekee havaintoja eri blogiympäristöjen sukupuolittuneisuudesta. Livejournaliin liitetään stereotyyppisiä (*”blogs are for boys, journals are for girls”*), jotka leimaavat sivuston etupäässä feminiiniseksi ympäristöksi. LJ painottaa kommunikaatiota ja keskustelua ja tämän on katsottu vetävän puoleensa tyttöjen ”luonnollisesti puheliasta mielenlaatua”. Gregg mukaan LJ:llä on erilainen suhde kirjoittajiinsa kuin blogeilla, sillä *journal* on usein väline ystävien ja yhteisöjen kanssa kommunikointiin. Blogit sen sijaan keskittyvät enemmän yksilön mielipiteiden ilmaisemiseen.<sup>127</sup>

Greggin havaintoja tukee se, että havaitsen Sims-tarinoista puhuttaessa selkeän eron Mod The Simsin ja Livejournalin sukupuolittuneisuuden välillä. Kyselyvastausten määrässä tapahtui räjähdysmäinen kasvu sen LJ-julkaisun myötä, jolloin myös sukupuolijakauma kääntyi rajusti naisten dominoimaksi. Miesten vastauksia olisi todennäköisesti ollut hieman enemmän, mikäli suurempi osa vastaajista olisi tullut MTS:stä. Miehet vaikuttaisivat nimittäin olevan aktiivisempia foorumiympäristössä, varsinkin koska kyseinen sivusto keskittyy nimensä mukaisesti modifikaatioihin. The Simsin modausyhteisöistä löytyykin tunnustettuja miesjäseniä kuten *J.M. Pescado*<sup>128</sup> ja MTS:n luoja *Delphy*<sup>129</sup>.

Paitsi, että Sims-tarinoiden harrastajat ovat pääasiallisesti naisia, toinen tyypillinen havainto oli se, että he ovat myös yllättävän iäkkäitä. On huomionarvoista, että tarinoita läheisesti muistuttavaan fanifiktioon sen sijaan liitetään usein ajatus ”kirjoitustaidottomista teinitytöistä”. Vaikka fanifiktioon alkutaipaleella toimintaa hallitsivat 20-30 vuotiaat naiset,

---

<sup>127</sup> Bruns & Jacobs, 2006.

<sup>128</sup> J.M. Pescado: <[http://sims.wikia.com/wiki/J.\\_M.\\_Pescado](http://sims.wikia.com/wiki/J._M._Pescado)>.

<sup>129</sup> Delphy: <<http://sims.wikia.com/wiki/Delphy>>.

internet on popularisoinut ilmiötä siten, että sen on katsottu vetävän puoleensa erityisesti teini-ikäisiä.<sup>130</sup> Fanifiktiota pidetään näin tyypillisesti aloittelevien kirjoittajien harrastuksena ja siten laadullisesti oikukkaana. Koska kyseessä on hyvin suosittu ilmiö ja jokainen voi ladata töitään internetiin ilman laadun valvontaa, löytyy fanifiktio laajasta kirjosta luonnollisesti myös vähemmän laadukasta proosaa. Tulee kuitenkin muistaa, että fanifiktioon liitettävät negatiiviset kommentit saattavat olla kirjoittajia loukkaamaan tuotettuja yleistyksiä eivätkä perusteltuja väitteitä. Fanifiktioon nimittäin liittyy usein vähättelevää suhtautumista, mikä näkyi myös osasta kyselyvastauksiani.<sup>131</sup>

Omasta kokemuksestani tiedän, että vaikka fanifiktiota dominoisivatkin teini-ikäiset ja aloittelijat, löytyy harrastajista myös runsaasti aikuisia sekä kokeneita kirjoittajia. Tarkkoja lukuja on kuitenkin vaikea määritellä internetin suomen anonymiteetin ja ilmiön laajuuden vuoksi. Verkosta löytyy monia fanifiktioon keskittyviä yhteisöjä, joiden sisältö on suunnattu erilaisille ryhmille ja materiaaleille. Esimerkiksi tunnetuin ja laajin fanifiktioille omistettu sivusto Fanfiction.net on hyvin helppo löytää ja siten myös aloittelevien kirjoittajien suosiossa. Harrastajien keskuudessa on kuitenkin myös tapahtunut siirtymistä Livejournaliin ja *Archive of Our Own*in<sup>132</sup>, joissa olen havainnoinut negatiivista suhtautumista Fanfiction.nettiä kohtaan. Fanfiction.net sivuston käyttöön todennäköisesti vaikuttavat tehostetut säännökset, jotka sallivat ylimmillään M<sup>133</sup>-ikärajaluokituksen tarinat. Tällöin tällaista materiaalia kirjoittavat henkilöt saattavat julkaista eri tuotoksia eri sivustoilla tai ovat täysin keskittäneet toimintansa johonkin vähemmän näkyvään yhteisöön. Näistä ja muista syistä johtuen onkin vaikea muodostaa tarkkaa kuvaa siitä, millaiset ihmiset toimintaa dominoivat.

Sims-tarinoiden voin kuitenkin kyselyaineistoni valossa todeta olevan pääasiassa aikuisten harrastus. Uusimman Sims-tarinoita koskevan kyselyni vastaajien ikä ulottui 1960-luvulla

---

<sup>130</sup> Jenkins 2003.

<sup>131</sup> Negatiivisen suhtautumisen takana näyttäisi tavallisesti olevan ymmärryksen puute, sillä fanifiktiota arvostelevat usein pitävät sitä ”laiskan miehen” proosana ja vetoavat siihen, että kirjoittajien pitäisi luoda omat hahmonsia ja miljöönensä. Myös jotkin ammattikirjailijat pitävät fanifiktiota varastamiseen verrattavissa olevana tekijänoikeusrikkomuksena, joskin toiset puolestaan tukevat ja ihailevat avoimesti toimintaa.

<sup>132</sup> Archive of Our Own: <<http://archiveofourown.org/>>.

<sup>133</sup> Luokituksen selitys: “Contains content suitable for mature teens and older. Not suitable for children or teens below the age of 16 with non-explicit suggestive adult themes, references to some violence, or coarse language. Fiction M can contain adult language, themes and suggestions. Detailed descriptions of physical interaction of sexual or violent nature is considered Fiction MA.” Lähde: <<http://www.fictionratings.com/>>

syntyneistä 1990-lukuun. Vanhin vastaaja oli kyselyn toteuttamishetkellä 50-vuotias, nuorin puolestaan 13. Eniten vastaajia löytyi 18 vuotiaista, joita oli 103 joukossa kymmenen kappaletta. Syntymävuoden keskiarvoksi laskin 1985, joten vastaajien keski-ikä vuonna 2011 oli noin 26 vuotta. Ikäjakauma poikkeaa Sims-pelaajiin liitetystä stereotyypeistä, sillä pelin mielletään usein olevan juuri nuorten tyttöjen suosiossa. Tanja Sihvonen kuitenkin osoitti omassa tutkimuksessaan esiintyvien varsin graafistenkin modifikaatioiden myötä, että The Simsin pelaajakunta ei koostu vain pikkutyöistä ja näiden kotileikeistä. Tämän toteamuksen myös allekirjoitan oman havainnointiaineistoni valossa. Sims-tarinat, kuten fanifiktiokin, voivat lähdemateriaalin perheystävällisyydestä huolimatta käsitellä hyvin aikuismaista materiaalia kuten seksiä, huumeita ja väkivaltaa. Tiedustellessani, mikä on Sims-tarinoiden koukku, eräs vastaaja luonnehti pitävänsä niistä, koska ne ovat kuin ”aikuisten kuvakirjoja”.<sup>134</sup>

Pidän vastaajien ikäjakaumaa loogisena tutkimustuloksena. Nuoremmat The Simsin harrastajista ovat todennäköisesti kiinnostuneempia itse pelaamisesta, kun taas vanhemmat ja kokeneemmat ovat alkaneet etsiä uusia keinoja hyödyntää peliä ja toteuttaa itseään. Lähes kaikilla vastaajilla on taustalla vähintään viiden vuoden kokemus The Sims -pelaamisesta, mikä osaltaan vahvistaa näkemystäni. Erääksi Sims-tarinoihin siirtymisen syyksi mainittiinkin itse pelaamiseen kyllästyminen. Ottaen huomioon kuinka monipuolisesta pelistä on kysymys, takana on oltava jo pitkäaikaisempi pelaajakokemus. Näin ollen koen johdonmukaiseksi, että tarinankirjoittajat edustavat hieman vanhempaa ikäluokkaa. Tulee kuitenkin muistaa, että kaikki pelaajat tuskin pitävät pelin konseptia mielenkiintoisena ja saattoivat siten ottaa tarinat mukaan jo heti alkuvaiheessa. Yksi seitsemästä miesvastaajasta totesi kyllästyneensä varsinaiseen peliin kahdessa viikossa ja keskittyneensä sen sijaan tarinankerrontaan ja modifikaatioihin.<sup>135</sup>

Pelikonseptiin kyllästyminen oli kuitenkin yleisesti ottaen läsnä vain pitkäaikaisempien pelaajien kertomuksissa. Yksi heistä kuvailee kuinka pelkkä pelaaminen ei ollut enää hauskaa ja kuinka hän siten alkoi etsiä uusia tapoja tehdä The Simsistä jälleen

---

<sup>134</sup> “It’s almost like a picture book for adults. I like that.” (Anonyymi vastaaja, 2011)

<sup>135</sup> “I’ve never really been into the gameplay aspect, I got bored after about 2 weeks. It’s too repetitive. I’ve focussed on object making and storytelling for almost as long as I’ve had the game.” (Anonyymi vastaaja 2011, mies, synt. 1973)

nautittavan:

“The point for me was to make the game fun and interesting again, because I didn't want to quit. The doll house aspect of it was boring me and I had a lot of custom content I wanted to use and show off, so writing a story and taking pictures was just a logical next step.” (Anonyymi vastaaja, 2009)

Edellisessä lainauksessa on havaittavissa myös peliyhteisön ilmeinen vaikutus. Vaikka varsinainen pelikonsepti oli käynyt jo tylsäksi, vastaaja halusi yhä jakaa pelitilaansa ja koki siten Sims-tarinat loogiseksi seuraavaksi askeleeksi. Yhteisön tarjoama inspiraatio esiintyikin kaikkein yleisimpänä syynä harrastuksen aloittamiseen ja vastaajien tarinat olivat monessa suhteessa samankaltaisia kuin omani. Muiden pelaajien kanssa kommunikointi teki pelaamisesta mielenkiintoisempaa, sillä se alkoi vähitellen muokkautua kerronnallisempaan suuntaan ja sisältää roolipelimäisiä elementtejä. Oman narratiivisuuden kehittäminen merkityksellistää itse peliprosessia, sillä hahmoja ja näiden kontrollointia ei enää koeta pelkäksi pikseli-ihmisten mikromanageroinniksi. Voimakas tunneside hahmoihin voi paitsi radikaalisti muuttaa pelaamisen tapoja, myös tehdä siitä immersivisempää ja siten merkityksellisempää. Muiden harrastajien tuotokset voivat myös osoittaa pelin muuntautumiskyvyn sekä inspiroida hyödyntämään peliä muilla tavoin kuin vain pelaamalla.<sup>136</sup>

Yhteisöjen antaman vaikutuksen vuoksi, Sims-tarinoiden harrastamisen voidaankin sanoa olevan monessa suhteessa sosiaalista toimintaa. Yksi vastaaja kertoi löytäneensä kahden vuoden tarinaharrastuksen kautta enemmän ystäviä kuin yli kymmenen vuoden pelaamisensa aikana.<sup>137</sup> Tarinayhteisöjen viestittämä yhteenkuuluvuuden tunne kasvattaa pelin elinikää sekä muokkaa tapoja, joilla sitä pelataan. Vaikka tarinoita kirjoitetaan myös

---

<sup>136</sup> “Reading other stories and seeing how well a player could adapt the game to their story gave me the idea to try and use the game for stories of my own. The stories had been ones I had written several years before for my own pleasure, I find the interest lies in adapting Sims2 pictures and game content to the particular story being told.” (Anonyymi vastaaja, 2011)

<sup>137</sup> “I can't remember how I started reading them but I know how I started writing them. I had created a new hood and was sharing the pictures on a forum. I noticed that interacting with other players about my own Sims really made the game more fun for me, so I started up a blog. That's all it was at the start: pictures and captions. As I kept going, although I'd never written anything before, it sort of naturally developed into something more storylike. The attraction for me is sharing the game with others, which makes it more fun for me. But also, the community. I've made more friends in two years of Simwriting than I have in the 10+ years I've been playing and I've been involved in the Sims community from the start.” (Anonyymi vastaaja 2011)

vain omaksi iloksi, on niiden taustalla usein halu pelitilan jakamiseen ja yhteisössä toimimiseen. Tästä kerron enemmän alaluvussa 4.2, jossa pureudun tarkemmin syihin miksi vastaajat lähtivät harrastamaan Sims-tarinoita.

Vastaajien taustoista katsoin tarpeelliseksi tiedustella myös heidän pelaamishistoriaansa sekä muiden luovien harrastusten luonnetta ja määrää. Vain kaksi vastaajaa kertoi pelaavansa ainoastaan The Simsiä, joten lähes kaikki pelaavat myös muita pelejä, pääasiassa PC:llä. Pelitausta on yleisesti ottaen monipuolinen, mutta kiinnostusta koettiin erityisesti roolipeli- sekä strategisia elementtejä sisältäviin peleihin. Toistuvasti mainittuja nimekkeitä olivat muun muassa *Fallout*, *Dragon Age*, *Animal Crossing*, *Left 4 Dead*, *Fable* ja *World of Warcraft*. Myös toimintapelien harrastajilla korostui arvostus roolipelaamista vaativiin elementteihin tai hyvään tarinaan. Listasta pääosin puuttuukin suoraviivaisempaan räiskintään keskittyvät FPS nimikkeet kuten *Halo* tai *Call of Duty*. Urheilupelejä oli silti vähiten. Erilaiset selaimissa pelattavat ”kasuaaliset” pelit kuten Facebookin pelit keräsivät myös mainintoja, mutta eivät itsenäisinä nimekkeinä, vaan vastaajat luonnehtivat niitä yleisesti Facebook-peleiksi tai selainpeleiksi. Niiden pelaaminen vaikuttaisi siten olevan lähinnä satunnaista puuhastelua.

Taulukko 1. Vastaajien muut luovat harrasteet.

<b>Harrastatko Sims-tarinoiden lisäksi joitakin seuraavista luovista aktiviteeteista? (työhön/kouluun liittyviä tehtäviä ei lasketa)</b>	<b>% prosenttia vastaajista (yht. 101)</b>
kirjoittaminen	78,2
piirtäminen/maalaus	42,6
valokuvaus/videointi	42,6
kuva/video-editointi	37,6
en mitään	6,9
muu, mikä?	22,8

Muu-kohdassa mainintoja keräsivät muun muassa musiikkiharrastukset, näytteleminen sekä erilaiset käsityöt.

Peliharrastuksen lisäksi enemmistö vastaajista harjoitti myös jonkinlaista luovaa harrastusta, joka ei rajoitu vain Sims-tarinoihin. Kirjoittaminen nousi näistä aktiviteeteista selkeästi yleisimmäksi lähes 80 prosentilla. Graafinen puoli oli myös hyvin edustettuna,

sillä sekä piirtämistä että valokuvaamista harrasti noin 43 prosenttia. Harrastuksia koskeva kysymys oli monivalintainen, minkä perusteella voi päätellä, että osa vastaajista harrastaa esimerkiksi sekä kirjoittamista, että piirtämistä. (ks. Taulukko 1)

Vaikka suurin osa vastaajista omasi nimenomaan kirjoituskokemusta, oli heitä luovalta suuntaukseltaan jakautunut myös visuaalisempaan suuntaan. Toiset pitivät ensisijassa kirjoittamisesta, toiset kertoivat löytävänsä web-sarjakuvat ja muut vastaavat tuotokset kiehtovina. Tämä myös vaikutti siihen, mihin elementteihin he erityisesti kiinnittivät huomiota Sims-tarinoissa. Sims-tarinoihin liittyvät samat piirteet kuin muihinkin kirjallisiin tuotoksiin ja niitä myös pitkälti arvotetaan samoin perustein. Ilmeisen uuden elementin tuo kuitenkin niiden visuaalisuus. Riippuen lukijan taustasta tämä saattaa tarinoita tarkastellessaan keskittyä taidokkaasti rakennettujen kuvien ihasteluun, kun taas toiset ovat kiinnostuneempia itse tekstistä ja luonnehtivat kuvia lähinnä bonukseksi. Siltikin tiedusteltuani Sims-tarinoiden tärkeintä piirrettä (teksti, kuvat tai molemmat) selkeä enemmistö (72,8 %) piti kuvia ja tekstiä samanarvoisina ja oli sitä mieltä, että niiden tulisi olla tasapainossa. Erittäin huonot kuvat saavat jotkin hylkäämään tarinan, vaikka kirjoitus itsessään olisikin hyvää. Vastaavasti erinomaiset kuvat eivät pelasta tarinaa jos sen juonellinen anti on köyhä ja huonosti kirjoitettu.

Vertailtaessa kuvien ja tekstin merkitystä, vastausten valossa näyttää siltä, että tekstiä pidetään yleisesti ottaen kuvia tärkeämpänä (24,3 %), sillä kuvien osuutta painotti vain kolme vastaajaa (2,9 %). Myöhempien kysymysten yhteydessä kuitenkin selvisi, että kuvilla oli merkitystä erityisesti huomion herättämisessä. Kuvien huolellinen toteutus sekä mielenkiintoisen näköiset hahmot saattoivat useamman vastaajan mukaan vaikuttaa oleellisesti siihen, halutaanko tarinaa tarkastella niin sanotusti ”pintaa syvemmältä”. Sarjakuva-muotoon sovelletuissa tarinoissa kuvien merkitys myös luonnollisesti kasvaa. Tulee lisäksi muistaa, että kuvat viime kädessä tekevät tarinoista Sims-tarinoita ja erottavat ne muista kirjallisista ja graafisista tuotoksista. Eräs lukemista aktiivisesti harrastanut vastaaja koki suosikkipelinsä käytön tarinankerronnan työkaluna mielenkiintoiseksi ja tulkitsee, että ellei pelin läsnäolo kiinnostaisi, ihmiset lukisivat kirjoja:

“I took an interest in Sims stories because I love to read, and the Sims is my favorite game, so to see someone using that as a medium to tell the story was

really fascinating to me. I consider their main attraction to be the pictures. If people didn't want to see the sims, they would just read books.” (Anonyymi vastaaja 2011, nainen, synt. 1994)

Harrastuksiin liittyen tiedustelin kyselyssä myös vastaajien toimimista itse fandomeissa (ks. Taulukko 2). Koska olen toistuvasti tuonut esille Sims-tarinoiden yhteneväisyydet fanifiktioon ja -taiteeseen pidin loogisena, että vastaajat voisivat siten myös harrastaa näitä fanitöitä The Simsin ulkopuolella. Kenties yllättävin kyselystä selvinnyt seikka olikin se, että vain neljäsosa kertoi kirjoittavansa fanifiktiota. Fanitaidetta puolestaan harrasti vain noin kahdeksan prosenttia. Yli puolelle vastaajista The Sims oli ainoa ”ulkopuolelta” tuleva kirjoittamisen lähde; jokin joka ei rakennu ainoastaan kirjoittajan itsensä mielikuvituksen ympärille vaan sisältää elementtejä muista medioista.

Taulukko 2. Vastaajien toiminta muissa fandomeissa.

<b>Oletko joissakin muissa fandomeissa ja tuotat fanitöitä kuten fanifiktiota ja -taidetta?</b>	
	<b>Prosenttia vastaajista % (yht.101)</b>
en, olen vain Sims fandomissa	59,4
kyllä, kirjoitan fanifiktiota	25,7
kyllä, piirrän fanitaidetta	7,9
olen muissa fandomeissa, mutta en tuota fanitöitä	12,9

Vaikka itse odotin useampien olevan kiinnostuneita myös fanifiktiosta, ei tulos sinällään ole kovin yllättävä. Kuten aiemmin olen havainnoinut, on Sims-tarinoissa oleellisia eroja verrattuna muihin fanituotteisiin. Kirjoittajien ei tarinoita kirjoittaakseen tarvitse perehtyä alkuperäislähteeseen ja pitää huolta siitä, että lopputulos olisi mahdollisimman esikuvauskollinen. The Simsissä ei edes ole varsinasta juonta eikä siten hahmoja, jotka olisi sidottu johonkin tiettyyn tapaan toimia. Tarinat saattavat myös syntyä kuin itsestään peliä pelatessa eivätkä näin ollen perustu mihinkään ennalta mietittyyn juonikuviin. Pelin ja tarinoiden yhteys onkin eräs tärkein Sims-tarinoita määrittelevä seikka, sillä tarinat elävät tiiviissä vuorovaikutuksessa lähteensä kanssa. Fanifiktio puolestaan on lähteestään irrallisempi, sillä fanilla ei ole valtaa niihin populaarikulttuurin tuotteisiin, joista hän

kirjoittaa. Sims-tarinat voivat tässä suhteessa muistuttaa enemmän roolipelaamista ja eräänlaista omakohtaista produktiota, jossa mediatuote sovelletaan omiin tarkoituksiin. Ne eivät yleensä pyri jäljittelemään mediatuotetta, The Simsiä, vaan sen sijaan peliä käytetään etupäässä alustana.

Halusin edellä mainittujen kysymysten kautta selvittää, onko yksilön harrastuksilla mahdollisesti yhteyttä siihen lähteekö hän toteuttamaan Sims-tarinoita eikä kiinnostus näiden tulosten valossa ole yllättävää. Useissa tapauksissa Sims-tarinat näyttävät yhdistävän mieluiset harrastukset: The Simsin ja kirjoittamisen. Eräs vastaaja luonnehtikin tarinoiden olevan rentouttava ja palkitseva ”harrastus harrastuksen sisällä”<sup>138</sup> ja erityisesti aiempaa kirjoitustaustaa omaavat henkilöt kokevat Sims-tarinat luonnollisena toisena askeleena pelin pelaamisessa. Kun tarinoille vielä löytyy aktiivinen yleisö, toimii tämä eräänä oleellisena kannustimena harrastukseen.<sup>139</sup> Fanifiktion harrastamisen vähyys puolestaan varmistaa tulkintojani Sims-tarinoiden poikkeuksellisesta luonteesta, jolloin niiden tuottajia ei voi luokitella samoin kuin muita faneja.

#### **4.2 Tarinat ja The Sims fanin näkökulmasta**

Mistä yleinen kiinnostus Sims-tarinoihin on lähtenyt ja miten niistä on syntynyt uusi aktiivinen harrastus? Olen muutamia syitä jo sivunnut edeltävissä luvuissa ja esimerkiksi aiemmin mainitsemani pitkästymisen esiintyy yleisesti työntövoimana tarinoiden kirjoittamiseen. Pelaajat ovat jo kokeneet kaiken mitä pelillä on annettavana, eivätkä koe konseptia enää tarpeeksi mielenkiintoiseksi. Aina ei ole kuitenkaan kysymys vain siitä. Toistuvana teemana oli erityisesti omien pelitarinoiden *henkiin herättäminen*.

The Simsin pelaajille tavanomaista on, että simien elämänvaiheista luodaan jatkuvasti tarinaa ja heille annetaan piirteitä, jotka itse pelissä ovat mahdottomia. Pelaajat rakentavat hahmojaan omassa mielikuvituksessaan ja ovat jopa kehittäneet heille imagon ja historian. Tämä elävöittää paitsi henkilökohtaista peliä, myös tekee pelitilan jakamisesta

---

<sup>138</sup> “For me writing sims stories combine two hobbies into one, that must be the best thing about it really, plus I think its really silly, cause sims are silly, so its kinda a hobby within the hobby, really relaxing and rewarding.” (Anonyymi vastaaja, 2009)

<sup>139</sup> “I love writing. I love the sims. Once I found out there was an audience for it I was hooked.” (Anonyymi vastaaja, 2009)

palkitsevampaa. Näistä lähtökohdista on usein lähtenyt idea tuottaa Sims-tarinoita. Koska roolipelimäiset elementit ovat niin olennainen osa pelaamista, käyttäjät kokevat tarvetta tuoda ne konkreettisen tarinan muotoon. Eräs vastaaja totesi lähteneensä harrastukseen siksi, että aina pelatessaan hän loi kuin itsestään jonkinlaisen juonen, jonka mukaan pelasi. Ajan mittaan tilanne alkoi tuntua ”liian herkulliselta”, jolloin vastaaja alkoi kirjoittaa näitä skenaarioita konkreettisten tarinoiden muotoon ja jakaa ne muiden kanssa:

“My main reason for writing sims stories was because every time I played the game I realized I had them playing along to a certain story mode that was already made up in my head. Sometimes when I had them do a certain action, I could literally hear the dialogue that went with it. It became too delicious to avoid then, and that's why I started actually writing out their stories and uploading them to share with others.” (Anonyymi vastaaja, 2009)

Myös monien muiden kertomukset olivat edellisen esimerkin kaltaisia ja kyselyvastausten perusteella pelin ja tarinoiden välillä vallitseekin kiinteä yhteys. Tämä yhteys on läsnä paitsi Sims-tarinoita toteutettaessa, myös itse pelatessa ja voi harrastajan mieltymyksistä riippuen muovata oleellisesti tarinoiden sisältöjä. Olin hieman ajattelemattomasti muotoillut aiheeseen liittyvän kysymyksen niin, että tiedustelin tarinoiden vaikutusta peliin. Useampi vastaaja kuitenkin katsoi asiakseen huomauttaa, että efekti toimii myös toiseen suuntaan. Tarinankerronta ei vaikuta vain peliin, vaan itse pelaamisella voi olla erittäin suuri vaikutus tarinoihin. Kertomuksista nousikin esille pelitapa, jota vastaajat luonnehtivat *havainnoivaksi pelaamiseksi*<sup>140</sup>. He kuvailivat havainnoivansa peliään ja siinä syntyviä draaman aineksia, jotka sitten soveltavat osaksi tarinoita.<sup>141</sup> Esimerkkinä mainittiin muun muassa simien toiveet, joiden noudattaminen saattaa ohjata draaman täysin uudelle polulle.<sup>142</sup> Hahmojen toiveet voivat toisinaan potkia melko vahvastikin pelaajan valintoja vastaan eikä ole esimerkiksi tavatonta, että juuri naimisiin mennyt sim saattaa äkisti toivoa flirttailuhetkeä toisen simin kanssa.

---

<sup>140</sup> Suomennettu termistä *observational gameplay*

<sup>141</sup> “I usually combine gameplay and stories. I let my Sims go in their usual business but when something attracts my attention, or something unusual or goofy happens I know immediately it will become part of their stories. I don't apply any rules to how my Sims will be presented. I simply try to keep the events in their correct chronological order.” (Anonyymi vastaaja, 2011)

<sup>142</sup> “I don't post my stories, but especially since viewing some of the Prosperity/Legacy challenges, I've become more focused on letting the Sims tell the story, while I interpret their wants, based on their hobbies, interests, and aspiration.” (Anonyymi vastaaja 2011, nainen, synt. 1992)

Tarinankertojat eivät täten luo tai suunnittele kaikkia tilanteita itse. Sen sijaan he havainnoivat pelin antamia vihjeitä, joilla viedä tarina ennalta arvaamattomaan suuntaan.<sup>143</sup> Tämä on eräs Sims-tarinoiden mielenkiintoisimpia ominaisuuksia ja erottaa ne muusta kirjallisuudesta. Hahmojen olemassaolo konkreettisina toimijoina mahdollistaa sen, että ne luovat tarinoitaan itse eikä kaikki juonellinen anti tule itse kirjoittajalta. Riippuu henkilön mieltymyksistä, kuinka paljon painoarvoa laitetaan itse pelaamiseen ja etukäteissuunnitteluun ja menetelmiä saatetaan myös vaihdella tarinasta riippuen.<sup>144</sup> Pelaamisella kuitenkin on usein vaikutusta tarinan muodostumiseen, sillä ideoiden loppuessa peli voi inspiroida kirjoittajia viemään juonen odottamattomiin suuntiin.

Vastaavasti tarinat voivat inspiroida harrastajaa pelaamaan peliä tietyillä tavoilla. Pelaamisen ja tarinankerronnan yhdistäminen voi luoda jopa täysin uudenlaisia pelityylejä, joista yhtenä esimerkkinä toimii jo aiemmin mainitsemani havainnoiva pelaaminen. Tarinat vaikuttavat myös siihen miten itse pelaamiseen asennoidutaan ja voivat rikastaa tai, näkökulmasta riippuen, rajoittaa sitä. Eräs harrastaja luonnehtii, että kaikki *gameplay*<sup>145</sup> liittyy lähes yksinomaan tarinoihin eikä pelin pelaamisella olisi mitään annettavaa ilman näitä itse kehitettyjä kerronnallisia elementtejä. Tämä ulottuu myös yhteisöissä jaettaviin yksittäisiin kuviin, joiden taustalle henkilö pyrkii keksimään jonkinlaisen taustatarinan.<sup>146</sup> Useat harrastajat kertovatkin luopuneensa simien systemaattisesta mikromanageroinnista ja keskittyvänsä enemmän roolipelaamiseen ja havainnointiin. Ei ole myöskään tavatonta, että jotkin tarinoissa vallitsevat trendit voivat kertautua itse pelaamisessa tiettyinä pelityyleinä. Pelaaja voi esimerkiksi matkia jotakin haaste-tarinaa pelitavassaan, vaikkei olisikaan haastetta varsinaisesti toteuttamassa.<sup>147</sup> Tällainen pelaaminen voi usein myös toimia inspiraationa sille, että harrastaja lähtee toteuttamaan tarinoita niiden konkreettisessa

---

<sup>143</sup> “Some neighborhoods or sims are specifically for storytelling and are plotted more than played. Others are played and then the story or presentation is crafted from the playing.” (Anonyymi vastaaja, 2011)

<sup>144</sup> “Sometimes I play and let the game play guide the story. Other times (other stories) game play is minimal, really reduced to staging and maintaining aging, to follow the plot of the story. It is more of an illustrative device than a guide.” (Anonyymi vastaaja 2011, nainen, synt. 1974)

<sup>145</sup> Katson tämän viittaavan kaikkeen vuorovaikutukseen pelin ja pelaajan välillä, joka tehdään pelin varsinaisen sisällön ja sääntöjen puitteissa. Sims-tarinoiden työstäminen ilman varsinaista pelaamista ja pelikokemusten saamista voidaan lukea *gameplay* ulkopuolelle.

<sup>146</sup> “Pretty much all of my *gameplay* is based around stories. I don't share any of them, but I abuse the story maker tool endlessly! Even sharing pictures, I try to have a story behind them. If I didn't invent a story of some kind, playing sims would have no interest to me, personally.” (Anonyymi vastaaja, 2009)

<sup>147</sup> “Since I've started reading legacies, I've mostly played legacy style. I've also stopped micromanaging the sims.” (Anonyymi vastaaja, 2011)

muodossa.<sup>148</sup>

Edellisissä esimerkeissä peli ja tarinat elävät vahvassa vuorovaikutuksessa. On kuitenkin myös harrastajia, jotka pitävät pelaamisen ja tarinankerronnan erillään. Tämä on useimmiten toteutettu niin, että käyttäjä luo peliin erillisen tarinankerrontaan keskittyvän naapuruston sekä vastaavasti pelaamiseen ja ”hauskanpitoon” tarkoitetun.<sup>149</sup> Pelaaminen ja tarinankerronta eivät tällöin limity toisiinsa, vaan aktiviteetit jaetaan omiksi harrastuksiksi eikä pelkästään tarinankerrontaan rajoitettuja simejä kohdella samoin kuin muita hahmoja.

Enemmistö harrastajista kuitenkin kertoo myös pelaamisen tapojen muuttuneen tarinankerronnan myötä. Tavallisesti tämä näkyy siinä, että pelaamiseen ohessa harjoitetaan jonkin asteista roolipelaamista, jonka vahvuus vaihtelee aina henkilöstä riippuen. Tämä osaltaan kertoo siitä, miten eri tavoin Sims-tarinoita kohtaan asennoidutaan. Kun joillekin tarinankerronta on erillinen harrastus harrastuksen sisällä, joka rajataan pelaamisen ulkopuolelle, toisille se on myös oleellinen osa itse pelaamista. Tarinoilla kuitenkin näyttää aina jollain tasolla olevan vaikutusta pelaamiseen ja on useassa tapauksessa vähentänyt tai muokannut perinteistä gameplayta.<sup>150</sup>

Eräs vahvimpia Sims-tarinoista nousevia elementtejä on myös se kuinka oleellisesti tarinankerronta voi muokata itse sim-hahmoihin asennoitumista ja kuinka tietyt hahmot lakkaavat olemasta ”vain simejä”. Eräs vastaaja kertoi viiden vuoden kirjoittamisharrastuksen aikana paitsi lopettaneensa pelin pelaamisen, myös kokevansa siminsä niin henkilökohtaiseksi, että kieltäytyy jakamasta niitä.<sup>151</sup> Mikäli käyttäjä asettaa siminsä ladattavaksi yhteisöön, on tämän peliinsä ladanneilla henkilöillä usein tapana jakaa hahmosta kuvakaappauksia, niin että myös simin alkuperäinen luoja voi niitä

---

<sup>148</sup> “Stories were a big part of a forum I visited. I tried a challenge and told a story around that, then tried telling a separate story. Later on I started a blog and met some good friends. Quite a few of us write stories and for fun we use sims to illustrate it.” (Anonyymi vastaaja 2011, nainen, synt. 1980)

<sup>149</sup> “The storytelling aspect has almost completely taken over my play of the Sims 2. Almost everything I do is geared toward setting up the next chapter. However, I sometimes play an alternate neighborhood just to have fun with the game, but there's still some roleplaying involved there.” (Anonyymi vastaaja, 2011)

<sup>150</sup> “Actual gameplay has lessened considerably since I started making stories. Nowadays I do gameplay mostly in sims 3 (which is quite rare), while all CCmaking and storypictures happens in sims 2.” (Anonyymi vastaaja, 2011)

<sup>151</sup> “I no longer play at all, and haven't in the 5+ years I've been working on my story. Also, I no longer provide my Sims for download. They are too personal to me, now that I am writing about them.” (Anonyymi vastaaja, 2011)

kommentoida.<sup>152</sup> Hahmoihinsa kiintyneet tarinankertoajat todennäköisesti kokevat tämän epämukavaksi, koska tällöin sim ei välttämättä käyttäydy hahmolle luodun persoonan mukaisesti, vaan näyttäytyisi itse siminä.<sup>153</sup>



**Kuva 9.** Tarinankertoajat ottavat hahmoistaan usein tarkkaan sommiteltuja otoksia myös tarinoiden ulkopuolella. Lähde: <<http://www6.modthesims.info/showthread.php?t=338011>>

Useat vastaajat kertovatkin pitävänsä tarinoihin linkittyvät simit ja ”normaalit” simit erillä toisistaan. Yhteisöissä on jäseniä, jotka eivät tietyistä hahmoistaan ikinä julkaise sellaisia kuvia, joissa he näyttäisivät simeille ominaisia piirteitä. Hahmojen ei toisin sanoen sallita

---

<sup>152</sup> Ks. *The Sims 2 - Pictures of Others' Sims in Your Game (v4)*  
<<http://www.modthesims.info/showthread.php?t=337337>>.

<sup>153</sup> “I have to have a neighborhood I can just play for fun when I get tired of the storytelling. I find storytelling challenging but there is a lot of setup involved to get the pictures I want. I don't roleplay with my sims during play but I think about their characters and what they might do in terms of the plot. I strive to keep them consistent and believable in their presentation. If they change, there has to be an evolution or a believable starting point for their change.” (Anonyymi vastaaja 2011, nainen, synt. 1970)

käyttäytyvän julkisesti hahmolleen sopimattomalla tavalla. Eräs vastaaja kertoikin, että jokaisella simillä on tarina ja persoona, mikä puolestaan ratkaisee sen minkälaisia kuvia hän hahmostaan ottaa. Mikäli simin käytöksessä tapahtuu tätä persoonaa vastaan asettuva lipsahdus, pyrkii hän keksimään tilanteelle realistisen selityksen.<sup>154</sup>

Tällaisesta hahmon kehityksestä mainitsen esimerkin *Sims 2 Communitystä* (nyk. Mod The Sims), jonka kuvafoorumien kautta yhteisö tutustui nimimerkkien Derange ja SCChan hahmoihin. Nämä käyttäjät jakoivat kiinnostuksen entisaikojen mafiaan ja gangsterikertomuksiin, mikä sai heidät luomaan tähän aikakauteen sopivia illuusioita The Simsissä sekä kehittämään hahmoilleen tarkkaan mietityn taustan ja persoonan. Näistä hahmoista otetut ja jaetut kuvat olivat hyvin aseteltuja ja varsinaisesta pelikonseptista irrallisia (ks. kuva 9). Esineet ja vaatetus olivat kaikki fanien tuottamaa materiaalia, jolloin peliin saatiin toteutettua uskottava mafiaympäristö. Teema jo itsessään on varsinaisessa pelissä täysin toimimaton, joten käyttäjät ottivat hahmoistaan vain lavastettuja kuvia, joissa he kuvasivat muun muassa brutaaleja kuulusteluja, takaa-ajoja sekä murhia. Hahmot eivät juuri koskaan näyttäneet yhteisössä itse simeinä, vaan käyttäytyivät aina rooliinsa sopivilla tavoilla. Oli vain ajan kysymys milloin tämä huolellisesti mietitty miljöö pääsisi tarinan muotoon.

1930-luvun Chicagoon sijoittuva *Omerta: Code of Silence* julkaistiin näiden kahden käyttäjän yhteistyönä. Tarina keskittyi ennalta tuttujen hahmojen edesottamuksiin mafiamaailmassa tuoden siten hahmojen tarinat lähemmäksi yleisöä. Sittemmin tarina kuitenkin kuoli ja se myös katosi sivustolta kesken tutkimukseni teon. Mainittavaa kuitenkin on, että näiden kahden käyttäjän hahmot inspiroivat muitakin pelaajia, jotka alkoivat kutsua näitä simejä ”mafia-simeiksi”. He myös inspiroituiivat kehittämään omia teeman sopivia hahmojaan. Tällaisille hahmoille luotiin jopa oma kuva-kilpailunsa *Mafia Sims 2007*, jossa yhteisön jäsenien tuli luoda omat hahmot, keksiä näille taustatarina sekä kehittää kilpailun sääntöjen puitteissa hahmoja ja näiden edesottamuksia kuvastavia otoksia.<sup>155</sup>

---

<sup>154</sup> “Every single sim has a story to me and their stories definitely affect gameplay, as gameplay affects their story. If one of them does something I consider out of character, I’m more likely to heavily photograph that and come up with an amusing anecdote to explain it. Each sim’s story affects how I take their “headshots”, whether a sim looks devious or sweet or moody or whatever I’ve decided they are, and thus how I show them off;” (Anonyymi tiedonanto, 2011)

<sup>155</sup> Ks. Mafia-sims kilpailu *Mafia Sims 2007*: <<http://www6.modthesims.info/showthread.php?t=338011>>.

*Deus Ex*<sup>156</sup> -pelin suunnittelija Warren Spector argumentoi, ettei The Simsin tapaisesta emergentistä kerronnasta syntyvä emotionaalinen vaikutus ole yhtä tehokas kuin suoraviivaisessa, perinteisemmässä kerronnassa.<sup>157</sup> Vastaajien kertomusten perusteella kuitenkin näyttää siltä, että The Simsistä voi pelaajien produktiivisuuden kautta kehittyä hyvinkin emotionaalisesti vaikuttava tuote. Esittelemäni esimerkit ovatkin osoitus siitä kuinka pitkälle Sims-hahmot saattavat yhteisön ja tarinankerronnan kautta kehittyä. Tällainen hahmonkehitys muistuttaa useassa suhteessa roolipelaamista. Kustakin pelaajasta riippuu tapahtuuko tämä vain julkisesti pelitilaa jakaessa, vai myös itse henkilökohtaisessa pelissä. Eräs vastaaja kertookin harrastavansa roolipelaamista aina kun pelaa:

“I do roleplay with my sims as I play, as I can't help but see them as their characters. Gameplay hasn't lessened for me, I still enjoy it more than I do the writing. Fortunately, I try to write my sims "as they are" so there is not a disconnect between sim and character. I don't have "rules" about presenting my characters, but I do try not to do things with them that would be completely out of character.” (Anonyymi vastaaja, 2011)

Näiden havaintojen valossa tarinankerronnan yhteys itse peliin on tiivis tai sitten se toteutetaan muusta pelaamisesta erillään. Painotukset ja tavat vaihtelevat, mutta The Simsin varsinainen pelaaminen on yleensä läsnä tarinoiden ohessa tai niistä sivusta. Löytyy kuitenkin myös äärimmäisempiä esimerkkejä. Parille vastaajalle peli on yksinomaan työkalu tarinoiden luomiseen ja heidän omien sanojensa mukaisesti varsinaista gameplayta ei enää ole. Nämä vastaajat eivät juuri tarkentaneet, miksi näin on käynyt, mutta takana on mahdollisesti jokin aiemmin mainitsemistani syistä kuten esimerkiksi peruspelin ideaan kyllästyminen. Kirjoitusharrastus Sims-tarinoiden muodossa saatetaan myös kokea niin palkitsevaksi tavaksi käyttää peliä, että se on muodostunut omaksi käsitteekseen ja jättänyt varsinaisen pelaamisen varjoonsa.

Vaikka muutamat vastaajat luonnehtivatkin pelaamisen loppuneen, oman tulkintani mukaan pelaamista kuitenkin esiintyy aina, kun käyttäjä on pelin kanssa vuorovaikutuksessa. Näin

---

<sup>156</sup> *Deus Ex on Ion Stormin* kehittämä ja *Eidos Interactiven* vuonna 2000 julkaisema cyberpunk teemainen toimintaroolipeli. Peli on tunnettu siitä, että sillä oli julkaisuajankohtaansa nähden poikkeuksellisen suuret mahdollisuudet valita etenemistapansa.

<sup>157</sup> *GDC 2004: Warren Spector Talks Games Narrative - Shorter, deeper games as the future of the industry?* <<http://xbox.ign.com/articles/502/502409p1.html>>.

ollen kyse ei mielestäni ole varsinaisesta pelaamisen päättymisestä, vaan pelitapojen muotoutumisesta käyttäjän omiin tarpeisiin. Sims-tarinat ovat siten osuva esimerkki peleihin kohdistuvasta luovasta adaptaatiosta ja eräänlaisesta emergentistä pelattavuudesta.

### 4.3 ”Loputtomat mahdollisuudet”

Avattuani ensin Sims-tarinoiden syntyä ja mahdollisia vaikutuksia pelaamiseen, tässä luvussa haluan tarkemmin perehtyä siihen, miten Sims-tarinoiden kirjoittajat toimivat yhteisöissä ja millaisia tuotoksia he suosivat. Yleisesti Sims-tarinoiden suosion syiksi on yhteisön toimesta tehty monia erilaisia tulkintoja. Valtaosa vastaajista luonnehtivat ne innovatiiviseksi ja viihdyttäväksi tavaksi esitellä omaa pelitilaansa sekä kehittää luovuuttaan. The Sims keräsikin runsaasti kiitosta siitä, kuinka pelin tarjoamat ”loputtomat mahdollisuudet” sallivat kunkin pelaajan muokkaavan maailman omanlaisekseen ja viestittävän sitä tarinoiden kautta:

“It intrigued me because it was a fun way to show a game and the endless possibilities you have to create your own world according to your views, personal beliefs, etc. I started writing Sims stories because it was a chance to improve my writing and helps develop creativity in general.” (Anonyymi vastaaja, 2011)

Luovuuden kehittämisestä nousi esille erityisesti Sims-tarinoiden tarjoama tilaisuus täydentää tekstiä graafisesti. Tämä viehätti monesta eri syystä, sillä kuvat tuovat tarinankerrontaan paitsi uusia haasteita myös mahdollisuuksia. Simien rooli dynaamisina malleina koetaan piristäväksi, sillä harrastajat kykenevät hahmojen kautta ilmaisemaan itseään muutoin kuin vain tekstin tai piirrettyjen kuvien avulla.<sup>158</sup> Jotkin vastaajat pitivät itseään taiteellisesti lahjattomina, jolloin peli antoi heille sen kauan kaivatun keinon visualisoida omia hahmojaan ja näiden tarinoihin liittyviä skenaarioita. Kaikilla on samat mahdollisuudet tuottaa näyttäviä kuvia riippumatta harrastajan piirtämistaidoista ja ne saattavat myös oleellisesti auttaa itse kirjoittamiseen liittyvissä ongelmissa. Graafisen

---

<sup>158</sup> “I’ve always written stories. And not just that, but drawing too (comics etc). There’s always a lot of stories in my head, so since the beginning, I’ve wanted to make stories in the Sims too. At first that didn’t work out, but when good storytelling hacks & mods started being made, and other people showed their amazing pictures using them, I felt extra inspired to try it myself. I love being able to express myself with more than just words and drawn pictures, but actually using more ‘dynamic’ models, for lack of a better word :P” (Anonyymi vastaaja, 2011)

kerronnan käyttö vähentää taakkaa, joka liittyy henkilöiden ja ympäristöjen kuvailuun, jolloin kirjoittaja voi keskittyä itse dialogiin ja juonen kuljetukseen. Lisäksi yksi vastaaja mainitsi syyksi englanninkielentaitonsa puutteet, minkä tähden hän mieluusti nojautuu tunnelman vangitsemisessa visuaaliseen puoleen.<sup>159</sup> Myös tekstin muita puutteita voidaan korvata kuvilla, sillä pelin käyttö tarjoaa visuaalisen alustan, johon perustaa teksti. Joillekin kirjoittajille peli onkin käytännössä vain visuaalinen aputyökalu kirjoittamiseen.<sup>160</sup>

The Simsin käyttö alustana palveleekin sekä tekstiä, että visuaalisuutta suosivia kirjoittajia. Sen tarjoamat lukuisat mahdollisuudet sallivat erilaiset teemat ja toteutustavat, jolloin kyselyyn osallistui hyvin monenlaisia Sims-tarinoiden harrastajia. Esimerkiksi tekstin ja kuvien tasapaino vaihtelee kustakin kirjoittajasta ja tarinasta riippuen. Toisissa tarinoissa nojaudutaan enemmän tekstiin, kun taas toisissa panostetaan visuaalisuuteen ja käytetään vain lyhyitä tekstikappaleita. Myös tarinoiden sisällöt genreittäin ovat vaihtelevia ja monipuolisia. Vaikka vastaaja olisikin fokusoitunut kirjoittamaan jotakin tiettyä lajityyppiä, mieltymykset olivat yleisesti laajoja ja vaihtelevia. Seuraavassa kaksi taulukkoa, joilla havainnollistan mitä teemoja kirjoittajat ja lukijat suosivat. Luvuissa on pientä heittoa sillä noin kymmenen vastaajaa eivät vastanneet molempiin kysymyksiin.

---

<sup>159</sup> “I’ve been writing and ‘illustrating’ it with badly drawn pictures since I was 7. As it is, TS2 is like an extremely simplified version of Poser (which is often used to render 3D scenes). As English is not my first language, I rely heavily on the pictures to relay the mood of the piece I am writing. That, and decorating sets, designing the characters and setting up scenes is just plain fun. As a reader I enjoy the enhancement visuals can give to the writing: Instead of long descriptions of a person’s looks à la Twilight, you can just use the picture for reference.” (Anonyymi vastaaja 2011, nainen, synt. 1990)

<sup>160</sup> “I started reading them, and then thought I would create my own. It was really just a visual platform for stories I was already writing. That, to me, is what’s great about it if I have something in my mind whether it be a scene or a place or a gesture between two people I can create it or pose it in game, and have a visual to base my writing off of.” (Anonyymi vastaaja, 2011)

Taulukko 3. Kirjoittajien suosikkigenret.

<b>Millaisia Sims-tarinoita suosit KIRJOITTAJAT?</b>	
<b>Genre</b>	<b>Prosenttia vastaajista % (yht.92)</b>
draama	71,7
romanssi	55,4
huumori	45,7
haasteet (legacy, asylum, jne)	45,7
fantasia/scifi	47,8
rikos/trilleri	17,4
kauhu	15,2

Taulukko 4. Lukijoiden suosikkigenret.

<b>Millaisia Sims-tarinoita suosit LUKEA?</b>	
<b>Genre</b>	<b>% Prosenttia vastaajista (yht.103)</b>
draama	79,6
romanssi	54,4
huumori	73,8
haasteet (legacy, asylum, jne)	54,4
fantasia/scifi	55,3
rikos/trilleri	30,1
kauhu	26,2

Vastausten perusteella draama ja romantiikka nousivat suosituimmaksi kirjoitusaiheeksi, kun taas mieluiten luettiin draamaa ja komediaa. Myös fantasia oli melko suosittua niin kirjoitus- kuin lukijanäkökulmasta. Eroavaisuudet kirjoittajien ja lukijoiden määrän välillä näkyvät selkeimmin niissä genreissä, joita ei yhteisöissä näe yhtä tavallisesti. Esimerkiksi rikostarinoita esiintyy harvakseltaan kenties graafiseen toteuttamiseen liittyvän problematiikan vuoksi tai siksi, että niitä on vaikea kirjoittaa. Vastauksista kuitenkin ilmenee, että näitä 30 prosenttia olisi kiinnostunut lukemaan, mikä on varsin huomattava erotus verrattuna kirjoittajien määrään (n. 17 %). Suurin ero kirjoittajien ja lukijoiden välillä näkyy kuitenkin huumorissa. Valtaosa pitää humoristisista tarinoista, mutta itse komedian kirjoittaminen voidaan kokea haastavaksi. Huumoria näyttäytyy paljon

haasteisiin pohjautuvien tarinoiden yhteydessä, mutta niissä tapahtuva komedia ei usein ole puhtaasti kirjoittajan itsensä ideoimaa, vaan lähtee pelin ja tosielämän vastakkainasettelusta. Tämä genre kuitenkin poikkeaa puhtaasta komediasta, sillä haasteiden ei tarvitse olla humoristisia.

Sims-tarinoihin liittyvät mieltymykset eivät omien havaintojeni perusteella paljoakaan poikkeaa esimerkiksi fanifiktiosta, joissa suosituimpia genrejä ovat juuri draama ja romantiikka.<sup>161</sup> Valtaosa kyselyyn vastaajista kuitenkin mainitsee, että Sims-tarinoiden genrellä ei ole väliä, kunhan tarina on kokonaisuutena toimiva tai erottuu jollakin tapaa edukseen. Sims-tarinoissakin vallitsevat tietyt muoti-ilmiöt, jotka johtavat siihen, että jotkin genret ovat tiettyinä aikoina suosituimpia kuin toiset. Kun jokin kirjoittaja esittelee teeman, joka saavuttaa suosiota yhteisöissä, ei ole epätavanomaista, että nämä elementit kertaantuvat myös muiden harrastajien tarinoissa. Tarinat saattavat myös seurata muissa medioissa vallitsevia trendejä, josta varsin ajankohtaisena merkinä mainitsen vampyyriteeman, jota noudattavia tuotteita on lähivuosina julkaistu runsaasti (esim. *Twilight*<sup>162</sup>, *True Blood*<sup>163</sup>, *Vampyyripäiväkirjat*<sup>164</sup>). Näiden trendien kertautuminen Sims-tarinoissa kerää sekä kiinnostusta, että ärtymystä. Ainakin pari vastaaja kommentoi kiertävänsä kaikki vampyyreihin liittyvät tarinat, koska kokevat ne liian kliseisiksi. Sama koski muutamia muitakin tarinoissa toistuvia trendejä, kuten valmissimeihin keskittymistä.

Fantasiatarinat ovat kuitenkin kyselyvastausten perusteella suosiossa, sillä ne olivat kolmanneksi suosituimpia niin kirjoittajien kuin lukijoidenkin näkökulmasta. Havainnointiaineiston valossa suurin osa fantasiaelementtejä sisältävistä Sims-tarinoista ei kuitenkaan ole perinteistä fantasiaa vaan sekoittaa näitä teemoja tavalliseen

---

<sup>161</sup> Perustan tämän argumentin etupäässä Fanfiction.net sivustolla toteuttamaani havainnointiin. Käyttäessäni toistuvasti etsintäkalua jollakin geneerisellä sanalla tai esimerkiksi tunnetun hahmon nimellä, hakutuloksia dominoivat melkein aina romantiikaksi luokitellut tarinat. Näitä seurasivat yleensä draama tai ”yleinen” (general). Etsintätoiminto näyttää tulosten lukumäärän myös genreittäin, jolloin tätä oli helppo tarkastella.

<sup>162</sup> *Twilight (Houkutus)* on yhdysvaltalaisen kirjailijan Stephenie Meyerin fantasiaromantiikka kirjasarja, joiden pohjalta on tehty myös neljä elokuvaa. Kirjasarjan ensimmäinen osa julkaistiin vuonna 2005 ja tähän pohjautuva elokuva 2008.

<sup>163</sup> *True Blood* on yhdysvaltalainen draamaa, fantasiaa ja mustaa komediaa yhdistävä televisiosarja, joka perustuu Charlaine Harrisin *Sookie Stackhouse* -kirjoihin (myös *The Southern Vampire Mysteries*), joista ensimmäinen julkaistiin vuonna 2001. TV-sarjan ensimmäinen kausi aloitettiin 2008.

<sup>164</sup> *Vampyyripäiväkirjat (The Vampire Diaries)* on yhdysvaltalainen kauhu/draamasarja, joka perustuu L.J.Smithin samannimiseen kirjasarjaan, jonka alkuperäinen trilogia julkaistiin vuonna 1991. TV-sarjan ensimmäinen kausi aloitti 2009.

nykyaikadraamaan. Urbanifantasia<sup>165</sup> on siten tällä hetkellä eräs näkyvimpiä genrejä. Sen suosioon voi vaikuttaa paitsi muista medioista lähtevät trendit, myös tarinoiden toteuttamisen verrattain helppous ja luontevuus. The Simsissä nimittäin esiintyy jo valmiiksi urbaanifantasialle tyypillisiä elementtejä. Se sijoittuu nykyaikaiseen maailmaan, mutta siitä löytyy myös fantasia-elementtejä. Peruspelissä esiintyvien avaruusolioiden lisäksi pelin lisäosat ovat esitelleet useita muita yliluonnollisia olentoja kuten vampyyreja, ihmissusia ja eläviä kuolleita. Nämä perinteisestä kauhuromantiikasta lainatut hahmot eivät kuitenkaan tuo peliin todellista uhkaa, sillä ne on pitkälti toteutettu humoristisesti ja voivat elää muiden simien keskuudessa melko normaalisti.

Yliluonnollisten elementtien olemassaolo jakaa pelaajien mielipiteitä, mikä myös osaltaan vaikuttaa siihen käytetäänkö niitä tarinoissa vai ei. Jotkin pelaajat ovat jo pelatessaan realismin kannalla ja pyrkivät eliminoimaan yliluonnollisia elementtejä, kun taas toiset nauttivat annoksesta scifiä ja fantasiaa ja kokevat ne hyvällä tavalla vapauttaviksi. Tämä on käynyt ilmi eri yhteisöissä käytävissä keskusteluissa, joissa niiden aloittaja on tiedustellut muiden pelaajien suhtautumista The Simsissä esiintyvään fantasiaan.

Genremieltymyksiin liittyvän yleiskatsauksen lisäksi haluan luoda silmäyksen siihen, millaisille sivustoille tarinoita julkaistaan ja millaisia vaikutuksia itse yhteisöllä on. Sims-tarinoita voidaan toki kirjoittaa vain myös harrastajan omaksi iloksi ilman, että tämä jakaa niitä verkossa. Tässä tutkimuksessa kuitenkin keskityn tarkastelemaan tarinoita yhteisöllisenä ilmiönä, jolloin kiinnitin huomiota siihen millaisille sivustoille tarinoita ladataan ja miten niissä toimitaan.

Sims-tarinoita esiintyy pääosin peliin keskittyvissä foorumeissa tai niitä varten luoduissa blogeissa. Kyselyssä esittämäni monivalintakysymyksen perusteella selkeä enemmistö eli noin 85 % harrastajista suosi ympäristönä blogeja, kun taas vain 25 % foorumeita ja loput joitakin muita sivustoja kuten omia kotisivuja. Painotus on selitettävissä sillä, että suurin osa vastaajista tuli Livejournalista. Näin ollen tulosta ei sovi yleistää kaikkiin harrastajiin. Olettaisin myös, että esimerkiksi aloittelevat harrastajat suosivat niitä näkyvämpiä

---

<sup>165</sup> Urbanifantasia eroaa tavallisesta fantasiasta sillä, että tapahtumat sijoittuvat todelliseen, usein nykyaikaiseen maailmaan eivätkä mielikuvitusmaailmaan. Esimerkkinä urbaanifantasiasta käy suosittu *Supernatural* TV-sarja. Ks: < <http://urbanfantasyland.wordpress.com/2012/04/25/defining-urban-fantasy/>>

ympäristöjä, kuten Mod The Simsiä tai pelin virallista sivustoa. Suuri osa harrastajista saa ensimmäisen kokemuksensa Sims-tarinoista yleisissä peliin liittyvissä yhteisöissä esimerkiksi hakiessaan apua peliin liittyvissä ongelmissa tai tutustuessaan keskusteluihin. Näin ollen pidän foorumiympäristöä loogisena ensimmäisenä askeleena. Myöhemmin kirjoittajien tarpeet kuitenkin saattavat muuttua henkilökohtaisemmiksi. Seuraavassa taulukko, jolla havainnollistan syitä, jotka vaikuttavat tarinoiden julkaisu-sivuston valinnassa.

Taulukko 5. Verkkosivujen valintaan vaikuttavat tekijät.

<b>Mitkä koet tärkeimmiksi ominaisuuksiksi valitessasi sivustoa, minne ladata tarinasi?</b>	
	<b>% prosenttia vastaajista (yht. 93)</b>
näkyvyys ja palaute	34,3
monipuolinen ja helppo kustomointi	23,7
sisällön valinnan vapaus	34,4
muu, mikä?	7,5

Näkyvyys ja vapaus sisällön valintaan katsottiin tärkeimmiksi ominaisuuksiksi valittaessa sivustoa, jossa julkaista Sims-tarina (ks. taulukko 5). Palaute on kirjoittajien motivaation kannalta tärkeää ja sen saaminen usein myös määrittelee, millä sivustolla tarina julkaistaan tai ladataanko se esimerkiksi useammalle sivustolle samanaikaisesti. Näkyvyyttä voi saavuttaa erityisesti yleisillä foorumeilla, mutta sisältöön liittyvän täydellisen vapauden tarjoavat yleensä vain yksityisemmät sivustot kuten Livejournal.

Tästä syystä kirjoittajat saattavatkin julkaista Sims-tarinoitaan useammalla kuin yhdellä sivustolla tai jakavat foorumeissa vain erillisen ”teaserin”<sup>166</sup> eli eräänlaisen mainosesittelyn tarinaansa. Yleisillä sivustoilla on tavallisesti sisältöön liittyviä rajoituksia, joiden kiertämiseksi tarina voidaan haluta julkaista kokonaisuudessaan muualla. Palautteen saaminen on kirjoittajille kuitenkin erittäin tärkeää, minkä johdosta tietoa tarinan olemassaolosta halutaan levittää useammille tahoille. Livejournalin kaltaisissa palveluissa

<sup>166</sup> Eng. *kiusoittelija*. Käytetään yleensä esimerkiksi elokuvien ja videopelien lyhyenä esittelyfilminä.

Teaserissa ei tavallisesti kerrota juonesta, vaan tarkoituksena on etupäässä ilmoittaa, että kyseinen mediatuote on tulossa.

varjopuolena on se, että yksittäisiä blogeja voi olla vaikea löytää. Näin ollen omakohtainen mainostus koetaan tarpeelliseksi. Livejournalin sisällä tämä tapahtuu usein yhteisöihin, kuten Sims storytellersiin, liittymällä ja kirjoittamalla, jolloin yhteisöä seuraavat henkilöt saavat aina ilmoituksen uusista tarinapäivityksistä. Muilla sivustoilla puolestaan harjoitetaan hienovaraista markkinointia jaettavien linkkien ja jo aiemmin mainitsemieni teaserien muodossa. Esimerkiksi muutamilla *MTS:n* jäsenillä on oma Sims-blogi johon he kirjaavat pelin kuulumisia sekä julkaisevat tarinoita. Saavutettuaan ensin suosiota foorumissa, on kätevää laittaa linkki vaikkapa signatuuriin<sup>167</sup> ja ohjata muut jäsenet blogin pariin.

Joillakin harrastajilla on käytössään myös useampia erilaisia The Simsiin liittyviä blogeja. Yksi voi keskittyä yleisesti pelin pelaamiseen, mutta käyttäjä saattaa samalla ylläpitää toista sivustoa tai blogia, joka keskittyy yksinomaan esimerkiksi hänen luomaansa Sims-tarinauniversumiin. Angela Thomas kertoo artikkelissaan *Fictional blogs* eräänlaisesta *fiktionaalisesta blogaamisesta*, jolla tarkoitetaan kaikenlaista narratiivista tekstiä, jota julkaistaan blogimerkintöjen muodossa. Esimerkkeinä mainitaan muun muassa roolipelaamiseen keskittyvät blogit ja eräänlaiset hahmo-päiväkirjat.<sup>168</sup> Huomaan tämän kuvailevan varsin hyvin Sims-tarinoita, mutta erityisesti niitä tarinauniversumeihin keskittyviä. Tällaisten blogien merkinnät koostuvat yksinomaan päivityksistä koskien jotakin Sims-tarinaa ja sen hahmoja, jolloin niiden koko rakenne perustuu käyttäjän luomaan kerronnalliseen universumiin.<sup>169</sup> Kaikki blogin merkinnät eivät siis ole vain uusia kappaleita itse tarinaan, vaan käyttäjän luomaan universumiin liittyviä pieniä palasia. Tapahtumapaikka saattaa esimerkiksi olla jokin pelin naapurustoista ja jokainen perhe kehittää omaa tarinaansa, joista käyttäjä julkaisee vuorollaan päivityksiä. Otollisen ympäristön tällaiseen blogaamiseen tarjoaa vaikkapa Legacy-haaste, sillä haasteen pituus on otollinen ympäristö monille eri hahmoille ja tarinoille.

Tällaiset Sims-tarinoiden muodot ovat saavuttaneet yhteisössä suosiota. Tiedustellessani

---

<sup>167</sup> Jokaisen foorumille kirjoitetun viestin alla näkyvä "allekirjoitus", johon käyttäjä voi laittaa esimerkiksi pienen kuvan, tekstiä tai linkkejä.

<sup>168</sup> Bruns & Jacobs 2006, 199–208.

<sup>169</sup> Samanlaista toimintaa olen havainnut esiintyvän myös joidenkin roolipelien yhteydessä (esim. *The Elder Scrolls: Skyrim*). Jotkin fanit ovat luoneet hahmoilleen omat blogit ja kertovat pelin tapahtumia tämän näkökulmasta. Usein mukaan kuuluu myös kuvien jakaminen.

vastaajien suosikki Sims-tarinoita, toistuvasti mainittuja olivat esimerkiksi *The Kingdom of Lothere*<sup>170</sup>, *Simtopi*<sup>171</sup> sekä *Fortune and Romance*<sup>172</sup>. Näistä kaikki kolme ovat pitkään jatkuneita ja kasvaneita tarinauniversumeja. Niiden suosioon on esitetty syitä, jotka osaltaan selittävät myös yleisesti Sims-tarinoiden viehätystä. Eräs vastaaja luonnehtii Sims-tarinoita nimenomaan Sims-blogaamisena. Ilmaisun *blogaus* valinta kertoo mielestäni ilmiön jatkuvuudesta ja vastaaja kertookin seuraavansa tarinauniversumeita, joille on ominaista hyvin pitkä elinikä. Vastaaja koki harrastuksen viehätysten piilevän siinä, että toisin kuin elokuva, Sims-tarina ei välttämättä ”koskaan pääty” ja voi seurata hahmojaan läpi näiden elämänkaaren. Näin ollen ne kykenevät ruokkimaan lukijan uteliaisuutta pidemmälle kuin monet muut mediatuotteet. Hän myös kommentoi tarinoiden muistuttavan verkkosarjakuvia, mutta vain sillä erotuksella että Sims-tarinoita voivat toteuttaa myös ne joilta puuttuu piirtämistaito:

“I first found them when I didn't have access to the game but was looking on the Sims2 official website. At the time the main attraction was that I wanted to have anything to do with them. But after reading a lot more (I tend to stick to Royal Kingdom stories now) I think the attraction is that they never end. I always wanted to know what happens after a movie... what did the characters do next? With sims blogging you always get to find out what happened next. In many of the medieval blogs you get to follow some characters whole life. You see them develop and change over the years. I really like that. I think also the use of pictures really adds to the story. It is like an online comic made by people who might not actually be able to draw (like me!).” (Anonyymi vastaaja 2011, nainen, synt. 1983)

Sims-tarinat kieltämättä muistuttavat monessa suhteessa verkkosarjakuvia. Niitä julkaistaan ensisijassa internetissä eikä niiden tekijöiden tarvitse ”alistua” perinteisen paperimedian vaatimuksiin, vaan he voivat toteuttaa tarinoita omalla tavallaan ja tahdillaan. Tällaisille pitkälle kehitetyille tarinoille saattaa myös, verkkosarjakuvien tapaan, kehittyä laaja ja uskollinen fanikuntansa. Eräs vastaaja mainitseekin nämä fandomit syyksi sille, miksi *The Kingdom of Lothere* on hänen suosikkitarinansa.<sup>173</sup>

---

<sup>170</sup> Ks. <<http://www.lothere.com>>

<sup>171</sup> Ks. <<http://simtopi.livejournal.com>>

<sup>172</sup> Ks. <<http://skellington7d.livejournal.com/4610.html#cutid1>>

<sup>173</sup> “The Kingdom of Lothere: this is my favorite sims story ever, far better than anything I have read. It's probably even better than any book I have read. The story is addicting, and it tells about things I like most: many characters, medieval time, realistic plot, funny and dramatic, very long. Also the community around it is awesome.” (Anonyymi vastaaja, 2011)

Tästä pääsenkin siihen huomioon, että kaikenlaisiin Sims-tarinoihin liittyy vahvasti yhteisöllisyys ja se miten kirjoittaja/lukija siinä toimii. Mikäli kirjoittaja myös haluaa tavoitella suosiota, on hänen samalla osattava olla itse yhteisön jäsen. Kyselyvastausten perusteella tarinoiden kirjoittajan halutaan ottavan huomioon fanejaan ja noudattavan vastavuoroisuuden periaatetta. Mikäli kirjoittaja ei huomioi saamiaan kommentteja tai anna palautetta muille, hänen tarinaansa ei välttämättä enää haluta lukea tai ainakaan kommentoida.<sup>174</sup> Vuorovaikutuksella ja kirjoittajan asenteilla on siten Sims-tarinoissa olennainen osa.<sup>175</sup> Omien havaintojeni mukaan tämä jossain määrin poikkeaa esimerkiksi Fanfiction.net ja *deviantART*<sup>176</sup> sivustojen kommentointiperiaatteista. Deviantartissa on esimerkiksi monia suosittuja artisteja, jotka keräävät satoja kommentteja siitäkin huolimatta, että artisti ei lähes koskaan vastaa saamiinsa kommentteihin. Fanfiction.netissä on usein myös kyse yksipuolisesta palautteen antamisesta, mutta tämä liittyy myös sivuston mekaniikkaan. Artistin mahdollisesti antamat vastaukset eivät näy kuin yksityisten viestien muodossa, jolloin varsinaista yhteisöllisyyttä harvemmin pääsee syntymään.

On silti huomionarvoista, että erityisesti Livejournalin Sims-yhteisöissä monet vaikuttavat jopa edellyttävän vastavuoroisuutta. Toisinaan tämä yhteisöllinen tapa toimia myös herättää harrastajissa ärtymystä. Tätä olen havainnut erityisesti Livejournalin *Sim Secret*<sup>177</sup> -yhteisön kautta. Sim Secret on yhteisöblogi, johon jäsenet voivat lähettää anonyymeja tunnustuksia ja salaisuuksia pelistä ja kaikkeen siihen liittyvästä. Toimintaperiaatteena on sallia sellaisten mielipiteiden ja kommenttien jakaminen, joita käyttäjät eivät omalla nimellään kehtaisi sanoa. Tunnustukset ovat usein leikkimielisiä huomioita, mutta joukossa on myös kritiikkiä, joka herättää toisinaan kiivastakin keskustelua. Vaikka Sim Secret ei

---

<sup>174</sup> “[...] The big one for me is infrequent commenters. If I never see an author answer the comments they receive or comment on anyone else's story, that turns me off. I won't comment on theirs and I may stop reading all together. At the very least, reply to your own comments!” (Anonyymi tiedonanto, 2011)

<sup>175</sup> “Original ideas told well with images that compliment, not overwhelm or detract from the storyline. Also, the attitude of the author makes a difference to me. If the feedback is more important than the story, I won't read it.” (Anonyymi tiedonanto, 2011)

“I like stories that are interesting with good spelling/grammar and decently shot. I will stop reading a story if I don't like where it's going, and I won't read it at all if I don't care for the author as a person (which is usually determined before I get to their story).” (Anonyymi tiedonanto, 2011)

<sup>176</sup> Deviantart (www.deviantart.com) on taidesivusto, jossa käyttäjät voivat julkaista omia sekä kommentoida muiden töitä kuten piirroksia, valokuvia, Flash-animaatioita ja proosaa. Sivuston kautta voi myös myydä omaa taidetta.

<sup>177</sup> Ks. Sim Secret <<http://simsecret.livejournal.com/>>

hyväksy suoranaista viha-puhetta, käyttäjät saattavat tunnustusten tarjoaman anonymiteetin suojassa silti antaa negatiivisia kommentteja yhteisöstä ja siinä vallitsevista trendeistä. Osansa tästä saavat myös Sims-tarinat ja niiden kirjoittajat. Tarinayhteisöt ovatkin toisinaan keränneet kritiikkiä siitä kuinka henkilö tarinan takana vaikuttaisi olevan tärkeämpi kuin itse tarina. Tunnustusten jättäjien mielipiteet saattavat olla värittyneitä, mutta ne ovat sinällään kiintoisa tulkinta siitä, kuinka isoon osaan Livejournalin käyttäjät asettavat yhteisön vaikutuksen. Tämä ei kuitenkaan sinällään mielestäni eroa muista internetin mediatuotteissa. Näkyvyyttä saadakseen itseään pitää osata markkinoida ja löytää kohderyhmät joille tuotteensa suunnata.

Katie Salen ja Eric Zimmerman kommentoivatkin, että pelejä voi lähestyä eräänlaisen avoimena kulttuurina, joka antaa pelaajille rikkaita mahdollisuuksia toimia omaehtoisina kulttuurintuottajina.<sup>178</sup> Pelaaminen on useassa suhteessa vuoropuhelua eri medioiden ja todellisuuden välillä. Nykypäivänä digitaalisen median tuotteet myös usein sallivat kuluttajien personoida kokemuksiaan ja jakaa niitä muiden kesken. Tällaisesta toiminnasta syntyy uusia innovatiivisia pelin ja leikin muotoja<sup>179</sup>, joista Sims-tarinat ovat vain yksi esimerkki.

Sims-tarinoiden kaltaiset ilmiöt onkin mielestäni osoitus siitä, ettei pelaaminen ole stereotyyppien mukaista tuottamatonta toimintaa, joka tapahtuu tiukassa taikapiirissä reaali maailman ulkopuolella. Sen sijaan Sims-tarinoiden ja machiniman kaltaiset tuotokset tunkeutuvat ”taikapiiriin” kahdesta suunnasta. Pelaajat lainaavat usein elementtejä pelin ulkopuolelta, joista modifikaatiot ovat kenties selkein esimerkki. Nämä elementit absorboidaan taikapiiriin ja ne tulevat merkityksellisiksi vasta pelin pelaamisen kautta. Vastaavasti pelaajien tuottama sisältö voi ruokkia peliä sisältä ulos, tuoden merkitystä peliin niiden kulttuurin kanssa tapahtuvan vuorovaikutuksen myötä.<sup>180</sup> Sims-tarinoissa ovat oleellista niin modifikaatioiden käyttö kuin täysin pelaamisen ulkopuoleltakin tulevat elementit, joita ammennetaan jokapäiväisestä elämästä. Tästä kertovat esimerkiksi Sims-tarinoissa esiintyvät muiden populaarikulttuurituotteiden trendit ja teemat sekä yhteisön huomioonottaminen. Samoin itse peliä pelatessa hahmoihin tuodaan ominaisuuksia

---

<sup>178</sup> Salen & Zimmermann, 552.

<sup>179</sup> Sotamaa 2009, 105.

<sup>180</sup> Salen & Zimmermann, 552.

reaalimaailmasta. Väitänkin, että ilman pelin ja tosimaailman yhdistämistä tai vastakkainasettelua, The Sims tuskin olisi pelikokemuksena yhtä merkityksellinen.

## 5. LOPUKSI

Olen tässä tutkimuksessa pyrkinyt selvittämään mitä ovat Sims-tarinat ja mitä ne pelin pelaajille merkitsevät. Olen havainnoinut yhteisöjä, tuonut esille tarinoiden eri muotoja, verrannut niitä muihin fani-ilmiöihin sekä pohtinut miten ne vaikuttavat itse pelikäyttäytymiseen. Verkkokyselyn avulla olen myös tutustunut itse tarinoiden tuottajiin ja lukijoihin ja heidän tarinoihinsa. Pyrin erityisesti selvittämään heidän motivaatioitaan sekä yleisiä ajatuksiaan harrastuksesta ja sen syvemmistä merkityksistä. Työn tekeminen oli mielenkiintoista ja palkitsevaa, vaikka ongelmilta ei täysin vältytty. Hälyttävämpänä esteenä olivat verkkosivujen ajoittainen toimimattomuus ja odottamattomat muutokset. Osa verkkoaineistosta jopa katosi kesken tutkimuksen teon. Lisäksi en saanut kootuksi paljoakaan aiempaa kirjallisuutta, jolloin lähteiden käyttö osoittautui paikoitellen haastavaksi. Vaikka aiemman tutkimuksen määrä onkin melko vähäinen, sain kuitenkin omatoimisesti kerättyä melko monipuolisen aineiston ja koin havaitsemani asiat kiintoisiksi.

Tutkimukseni valossa on selvää, että monille harrastajille The Sims ei ole vain peli. Sen kautta harrastajat voivat ilmaista itseään ja kehittää luovuuttaan. Se toimii myös visuaalisena ja kerronnallisena alustana, jota kukin pelaaja voi soveltaa omiin käyttötarkoituksiinsa sopivaksi. Viimeaikainen pelitutkimus onkin osoittanut useita aukkoja ”taikapiirissä”, jonka on perinteisesti ajateltu erottavan pelien maailman arkitodellisuudesta. Olen ottanut tähän kantaa osoittamalla, miten pelien ulkopuolinen pelaajatuotanto voi oleellisesti muuttaa pelaamiseen liittyviä motivaatioita ja kokemuksia. Pelaajatuotannon roolin ja merkitysten yksityiskohtainen analyysi syventää ymmärrystämme siitä, mistä peleissä ja pelaamisessa viime kädessä on kyse.

Palaan hetkeksi myös Irma Hirsjärven tutkimuksiin ja itse faniuden ilmiöihin, joita olen tutkimuksessani sivunnut. Hirsjärvi totesi faniuden olevan muun muassa kollektiivinen strategia, jolla kapitalistisen kulttuurin tuotokset tuunataan omiin tarkoituksiin riippumatta niiden alkuperäisestä intentiosta tai käyttötarkoituksesta. Fanius on yhteisöllisyyden uudenlainen aktiivinen, osallistuva ja tuottava muoto. Se on voimavara, joka täyttää monenlaisia ajallisia ja paikallisia tarpeita ylläpitäen yhteisöllisyyttä. Allekirjoitan

Hirjärven toteamuksen oman tutkimukseni kontekstissa ja työni käykin mielestäni esimerkkinä faniuden syvemmistä merkityksistä. Sims-tarinoita tuottaessaan pelin pelaajat eli sen fanit muokkaavat mediatuotteen, The Simsin, omiin tarpeisiinsa soveltuviksi. Näiden luovien tuotosten ympärillä myös velloo aktiivinen yhteisö, joka jakaa keskenään merkityksiä. Tämän yhteisön toiminta ja sen synnyttämät ilmiöt oli yksi tutkimukseni pääteemoista.

Mediakulutus ja -tuotanto integroituvat yhä tiiviimmin toisiinsa, jolloin näiden uusien mediailmiöiden tutkimus on tärkeää ja edellyttää moninäkökulmaista tutkimusotetta. Mahdollisuuksia jatkotutkimukseen olisi monia. The Simsiin liittyvästä luovasta adaptaatiosta voisi jo toteuttaa laajemman ja yksityiskohtaisemman tutkimuksen, mikäli mukaan otettaisiin myös machinima ja esimerkiksi tässäkin tutkimuksessa esiintyneet kuvakilpailut. Tulee myös muistaa, että vaikka Sims-tarinat ovat luonteeltaan erikoislaatuinen ilmiö, ne ovat vain yksi esimerkki pelikulttuureihin liittyvästä luovasta adaptaatiosta. Sims-tarinoita muistuttavia graafisia tuotoksia esiintyy muidenkin pelien yhteyksissä, mikäli olisi eräs potentiaalinen haara jatkotutkimukselle.

Tutkimustani nousseista teemoista koin myös erityisen kiinnostavaksi pelaamisen ja luovan toiminnan yhteyden sekä näistä nousevat pelaamisen tavat. Tätä voisi tutkia syvemmin myös muissa pelikonteksteissa, ei vain pelkästään The Simsistä. Kiintoisin yksittäinen tulos olikin mielestäni pelaajien itse esille nostama havainnoiva pelaaminen. En ole aiemmin kuullut käytettävän vastaavaa termiä, mutta nyt olen alkanut omasta puolestani huomata vastaavien tapojen olevan läsnä myös muissa peleissä. Erityisesti roolipelien kuten Elder Scrolls -sarjan yhteisöissä, joissa toimin myös itse.

Tutkimuksen tulokset tiivistää osuvasti eräs vastaaja. The Sims on peli, mutta myös monipuolinen luovuuden toimipiste, joka sallii useita erilaisia harrasteita. Kaiken ympärillä on lämmin yhteisö, jonka kanssa jakaa tuotokset. The Sims pelien ainoa rajoitus on oma mielikuvitus.

“Sims games are very versatile. For main reason it's a game of challenge that you need to accomplish, but one major factor of the game is its wide possibility of creative outlets, some players tried creating custom content for games, others

make machinima or movies, and some like most of us create stories. Accompanying this creative suites are warm community that you could share those creations that I just mentioned. With Sims game the limit that you can only hold is your imagination, it encompasses any possibilities of genre of stories you can think, so it be scifi, horror, action, etc. Sims is a game about life itself, and stories are bout life itself also.” (Anonyymi vastaaja 2011)

## LÄHDELUETTELO

Internet-osoitteet tarkistettu 22.12.2012.

### Primääriaineisto

Kyselyn *From virtual suburb to a stage of true drama* (2011) aineisto tekijän hallussa

Kyselyn *From game to stories* (2009) aineisto tekijän hallussa

*Exchange Home* <<http://thesims2.ea.com/exchange/>>

*Garden of Shadows* <<http://www.digitalperversion.net/gardenofshadows/>>

*Insiminator.Org* <<http://www.insiminator.org>>

*Mod The Sims* <<http://www.modthesims.info/index.php?>>

*Radosims* <<http://www.radosims.com>>

*Sim Storytellers* <<http://simstorytellers.livejournal.com/>>

### Sekundaariaineisto

Bradshaw, Lucy: *Avoiding sequelitis in The Sims 2*. *Game Developer* 12 (1, January):38-43, 63.), 2005.

Breslin, Steve: *The History and Theory of Sandbox Gameplay*. Gamasutra 2009.  
<[http://www.gamasutra.com/view/feature/132470/the\\_history\\_and\\_theory\\_of\\_sandbox\\_php](http://www.gamasutra.com/view/feature/132470/the_history_and_theory_of_sandbox_php)>

Bruns, Axel & Jacobs, Joanne (Eds.) *Uses of blogs*. New York : Peter Lang, 2006.

Cassell, Justine & Jenkins, Henry: *From Barbie to Mortal Kombat - Gender and Computer Games*. Cambridge (MA) : The MIT Press, 1998.

Consalvo, Mia: *It's a Queer World After All: Studying The Sims and Sexuality*. GLAAD: Center for the Study of Media & Society, 2003.

<[http://archive.glaad.org/documents/csms/The\\_Sims.pdf](http://archive.glaad.org/documents/csms/The_Sims.pdf)>

Griebel, Thaddeus: *Self-Portrayal in a Simulated Life: Projecting Personality and Values in The Sims 2* <<http://gamestudies.org/0601/articles/griebel>> 2006.

Hirsjärvi, Irma: *Faniuden siirtymiä: Suomalaisen science fiction -fandomin verkostot*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 98. Jyväskylä : Jyväskylän yliopisto, 2009.

Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja: *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Tampere 2002.

Jenkins, Henry: *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York : New York University Press, cop. 2006.

Juul, Jesper 2003. *The Game, The Player, The World: Looking for a Heart of Gameness*. In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003.

King, Geoff & Krzywinska, Tanya: *Tomb Raider and Space Invaders. Videogame Forms and Contexts*. 2006

Mäyrä, Frans: *An Introduction to Game Studies: Games in culture*. SAGE Publications Ltd 2008.

Ryan, Marie-Laure: *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 2001.

Sihvonen, Tanja: *Esikaupunkielämä pelissä: The Sims*. Yhdyskuntasuunnittelu 1/2005.

Sihvonen, Tanja: *Olipa kerran... peli? Digitaaliset pelit, kerronta ja pelitilanteen aika-tila-jatkumo*. Lähikuva 2-3/2004.

Sihvonen, Tanja: *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*. Turku : Turun yliopisto, 2009.

Salen, Katie & Zimmerman, Eric: *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. Cambridge (Mass.) : MIT Press, cop. 2004

Sotamaa, Olli: *The Player's Game: Towards Understanding Player Production Among Computer Game Cultures*. Tampere : Tampere University Press, 2009.

Taylor T.L: *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*. Cambridge (Mass.) : MIT Press, cop. 2006.

Vainio, Joonas: *The Sims - Peli, kulttuuri-ilmio vai kummatkin?* PELIT 6-7/2004

Will Wright - *The chat about the "The Sims" and "SimCity"*, CNN, 2000.  
<<http://edition.cnn.com/chat/transcripts/2000/1/wright/index.html>>

Walker, Trey: *The Sims overtakes Myst*, 2002.  
<<http://www.gamespot.com/news/the-sims-overtakes-myst-2857556>>

## LIITE 1

Kyselylomake 2011

### THE SIMS - FROM VIRTUAL SUBURB TO A STAGE OF TRUE DRAMA

This survey is a part of my thesis which studies the creative uses of The Sims and particularly Sims stories. The aim of this study is to explain what these stories are, who writes them and why they are written. The survey will take approximately 5-10 minutes.

**1. Year of birth? \***

**2. Gender? \***

- Female
- Male

**3. Your education and work status?**

- student
- employed
- unemployed

**4. Do you live...?**

- alone
- with roommate
- with spouse (+ possible children)
- with family

**5. How long have you been playing the Sims games?**

**6. What other games do you play?**

**7. Besides Sims stories, do you engage in some of the following creative activities on your freetime? (not counting work/study related tasks)**

- writing
- drawing/painting
- photography/filming
- picture/video editing
- none
- other, what?

**8. How did you take an interest in Sims stories and what do you consider to be their main attraction?**

What's your "thing" in Sims stories?

**9. What do you think is the most important part in Sims stories?**

What do you personally find to matter the most in making a Sims story good.

- text
- pictures
- both as important

**10. What kind of Sims stories do you prefer to WRITE?**

- drama
- romance
- humor

- challenges (legacy, asylum, etc.)
- fantasy/scifi
- crime/thriller
- horror

**11. Where do you prefer to upload your stories?**

- forums
- your own blog/journal
- community blogs
- homepage
- other, what?

**12. Which do you consider the most important aspect while choosing the site to upload your stories?**

- coverage and feedback
- versatile and easy customization
- freedom in choosing the content
- other, what?

**13. What kind of Sims stories do you prefer to READ?**

- drama
- romance
- humor
- challenges (legacy, asylum, etc.)
- fantasy/scifi
- crime/thriller
- horror

**14. What are your BIGGEST turn ons and turn offs in a Sims story?**

What makes you want to read the story and what makes you drop it?

**15. Do and how the stories and storytelling affect your gameplay?**

For example: has the actual gameplay considerably lessened, do you roleplay with your sims while you play, do you have some certain "rules" how to present your characters in the community, etc?

**16. Name and link 2-4 of your favorite Sims stories. Could you explain why they are your favorites?**

**17. Do you participate in some other fandoms and produce fanworks like fanfiction and fanart?**

- no, I'm only in the Sims fandom
- yes, I write fanfiction
- yes, I draw fanart
- I'm in other fandoms but I don't make any fanwork myself

**18. Extra comments? Feedback? Speak freely :)**

## **LIITE 2**

Kyselylomake 2009

### ***Sims 2 - From Game to Stories***

(kaikki kysymykset olivat avoimia kysymyksiä)

1. Gender?
2. Age?
3. Why did you take an interest in Sim stories? What is the main attraction?
4. What kind of Sim stories do you prefer to read and write? Genre?
5. What do you think is the most important thing in creating a good Sim story?
6. Do you pay more attention to pictures or text, or are both equally important?
7. What is the relation between the game and stories? Do stories affect your gameplay and characters and the way how you present them in the community? How?
8. Which sites do you prefer to upload your stories to and why?
9. Your other interests? What other games do you play?
10. Do you engage in other forms of fan culture as well? Do you write fanfiction or draw fanart?

### LIITE 3

Ote urbaanifantasiatarinasta *SimTopi*.

*Interlude 3: Sibyll* <<http://simtopi.livejournal.com/140365.html#cutid1>>

It had been years ago.



She had saved his life, he knew that. He was grateful then, even as he struggled to accept what she had made him into. She'd given him a place to rest, and she provided him with sustenance. All of this he accepted.

But she had done more for him.



One by one, she hunted his killers down.



He never asked her to. By the time he learned, it was too late to protest. He wanted justice, but he didn't want their deaths.

He learned quickly that she didn't care what he wanted.



For the next few nights, she'd leave him on his own. Daylight was painful, and only entombed in complete darkness was he able to rest. He was constantly hungry but normal food repulsed him.

Before dawn, Sibyll would return, like a mother bird to her hatchling. He'd drink hungrily what she provided for him. Soon, she told him, he'd have to learn to hunt for his own.



He amused her, but Sibyll was hardly patient with him. She was adamantly clear that he could leave if he wished, but he most likely wouldn't survive without her help. He stayed because there was no where else for him to go. He couldn't go home... not ever again.



She had been alive for centuries she told him and had indulged herself in all the pleasures the world had to offer her. If she had told him that she had been a queen, he would have believed her. She wasn't born into nobility, she would tell him, though she was surrounded by it all her mortal life. After a few centuries of her existence, she decided she would marry into it. She took her husband's name and accepted the title of Countess.

But even that she grew bored with. Mercifully, sims only lived a small number of years.

#### LIITE 4

*The Snape Legacy*. 2007.

<[http://community.livejournal.com/amethyst\\_legacy/2959.html#cutid1](http://community.livejournal.com/amethyst_legacy/2959.html#cutid1)>

Esimerkki fanifiktion ja Legacy-haasteen yhdistävästä Sims tarinasta



*I must be in some kind of hell. A hell with no magic whatsoever (believe me, I checked, no wand, no broomsticks, nothing). A desert hell with a beyond tiny house that I'm supposed to assume is mine? (Oh and the house popped out of the middle of nowhere; one minute I fell into the desert and the next this crummy house popped up. So there's magic, but not for me. Oh this is hell.)*



*Death does strange things to you, I'm sure, but I never expected this when I died. Wasn't everything I did enough?*

*Apparently not.*



*I was whole, I suppose, and free of any bite marks from that bloody snake. Strangely enough, I still had my memories. (I suppose I still got to keep them after I had to give them to Potter. Blasted Potter better have used them properly and figured everything out as Dumbledore said he would. If I died in vain....)*

*And oh yea, death definitely does strange things to you. That is NOT a hint of a smile on my face, I tell you. What in this blasted place could I be smiling about?*



*Good God, I think I've lost my sanity. (Where the hell did I get the urge to catch butterflies?)*

## LIITE 5

Ote sarjakuvaformaatissa toteutusta tarinasta *Melissa*  
<<http://www.modthesims.info/article.php?p=3351573>>



