



LAUREA
AMMATTIKORKEAKOULU

Uuden edellä

Videopelit mediassa: arvostelumedioiden muutos 90- ja 2000-luvuilla

Mantere, Ilkka

2013 Kerava

Laurea-ammattikorkeakoulu
Kerava

Videopelit mediassa:
arvostelumedioiden muutos 90- ja 2000-luvuilla

Ilkka Mantere
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Opinnäytetyö
Marraskuu, 2013

Mantere, Ilkka

Videopelit mediassa: arvostelumedioiden muutos 90- ja 2000-luvuilla

Vuosi 2013 Sivumäärä 54

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on selvittää, miten videopelien arvostelu eri medioissa on muuttunut. Tavoitteena on selvittää, mistä pelaajat nykyään katsovat arvosteluja, mihin arvosteluihin he luottavat ja mitä arvostelumediaa lehdistä, televisiosta ja Internetistä he pitävät tärkeimpänä. Lisäksi kerrotaan videopelikonsolien ja suomalaisten videopeliohjelmien historiasta, sillä Suomessa on luotu sekä maailman ensimmäinen videopeleihin keskittynyt kanava MoonTV että ulkomaillakin levitykseen päässeet peliohjelmatformaatti Tilt.

Konsolien historiasta kirjoittamista varten käytetään joitakin kirjalähteitä, lähinnä englanninkielisiä, koska kattavia konsolien historiaa kunnolla käsitteleviä kirjoja ei tunnu olevan suomeksi tarjolla. Lähteinä käytetään myös Internetistä löytyviä videopeliihaisia videoita, jotka viihteellisyydestään huolimatta tarjoavat paljon tietoa videopelien historiasta.

Tutkimus on tehty yhdistellen kvantitatiivista tutkimusta käyttäen verkkolomaketta, minkä lisäksi käytettiin, näkökulman laajentamiseksi ja tiedonsaantiin, sähköpostihaastatteluja videopelien parissa työskenteleviltä arvostelijoilta ja harrastajilta, kuten Thomas Puha ja Miika Huttunen. Lisäksi käytiin Skypea kautta puhelu useita videopeliihaisia ohjelmia tuottaneen ja ohjanneen Pekka Kossilan kanssa. Verkkolomakkeeseen vastasi lopulta yhteensä 21 henkilöä.

Opinnäytetyön aihe valittiin tekijän pitkäaikaisen harrastuksen sekä videopeliihaisien televisio-ohjelmien pitkäaikaisen seurannan innoittamana. Tulosten perusteella videopelilehdillä ja Internet-arvosteluilla on pelaajien ja toimittajien mielestä eniten painoa, kun taas television merkitys on monien mielestä täysin olematon, koska liikkuvaa kuvaa löytyy nykyään Internetistä.

Mantere, Ilkka

Videogames in media: Evolvement of review media in the 90's and 2000's

Year	2013	Pages	54
------	------	-------	----

The goal of this thesis is to find out how reviewing videogames in various media has changed. The goal is to find out where gamers look for reviews nowadays, which reviews they trust and out of magazines, television and Internet, which review media they consider the most important. We will also cover some history about videogame consoles and Finnish videogame programs, because the first videogame oriented television channel, MoonTV, and a videogame program format that was also produced abroad, Tilt, were created in Finland.

The information source when writing about the history of videogames will be some books that are mostly written in English. This is because books that properly go through history of videogames have not been written in Finnish. Other information sources will be videogame related videos found online. These may be mostly for entertainment purposes but also provide information about the history of videogames.

The research uses quantitative research by using an online form and also email interviews from videogame magazine reviewers and videogame enthusiasts were used to get more information and other angles on the matter. Among these were the likes of Thomas Puha and Miika Huttunen. Also Pekka Kossila, who has been involved in many videogame-themed programs on TV, was interviewed through Skype. Overall 21 people answered the online form.

The subject of this thesis was chosen inspired by the personal long-term hobby and viewings of several videogame-themed programs. Based on the results, reviews on the Internet and in videogame magazines have the most weight in the eyes of the players and reporters. Television on the other hand seems to have lost its significance because actual gameplay footage can now be found on the Internet.

Keywords: videogame, review, game review, MoonTV, Tilt

Sisällys

1	Johdanto	6
2	Videopelien historia	7
2.1	Alkuhistoria.....	8
2.2	Kahdeksanbittinen aikakausi ja pelibrändien synty	9
2.3	16-bittinen aikakausi, ensimmäiset CD:t sekä ensimmäiset käsikonsolit	11
2.4	CD:n valtakausi ja todellinen kolmiulotteisuus	14
2.5	DVD, konsolien nettipelaaminen sekä uudet käsikonsolit	17
2.6	HD, uudet verkko-ominaisuudet ja liikeohjaus	21
2.7	Uusimmat näkymät	25
3	Tutkimuksen esittely	26
3.1	Tutkimuksen tavoitteet ja aineiston keruu	27
3.2	Haastateltavat	27
3.3	Tutkimuksen rajaus	28
3.4	Tutkimuksen luotettavuusanalyysi	29
4	Kyselyn tulosten analyysi	30
4.1	Television asema	31
4.2	Lehtien asema	33
4.3	Internetin asema	35
4.4	Yhteenveto	37
4.5	Jatkotutkimusmahdollisuudet.....	38
5	Johtopäätökset	39
	Lähteet	41
	Kuvat ja kuvaajat.	45

1 Johdanto

Videopelit ovat edelleen verrattain uusi media, jonka rajoja, ilmaisutapoja ja uusia mahdollisuuksia kokeillaan ja etsitään jatkuvasti. Videopelien taiteellisista aspekteista, vaikutuksista, opetuksellisista mahdollisuuksista ja ulottuvuuksista sekä merkityksestä keskustellaan edelleen jatkuvasti ja kasvavassa määrin. Lisääntyvä indie-pelien, eli itsenäisten henkilöiden ja pienten tiimien yleensä ilman julkaisijaa tekemien pelien trendi ja mobiilipelien kasvava suosio on tuottanut monenlaisia valtavirrasta poikkeavia, taiteellisia ja menestyneitä pelejä. Tunnetuimpia esimerkkejä ovat esimerkiksi indie-hitti Minecraft sekä Angry Birds, jonka menestys on tehnyt suomalaisesta mobiilipelitalo Rovioista merkittävän yrityksen. Lyhyen historiansa aikana videopelit ovat kehittyneet valtavasti ja niiden vaikutus sekä yhteiskunnallisessa keskustelussa että muissa medioissa on kasvanut. Etenkin viime vuosina, kun teknologia on kehittynyt ja pelilaitteiden ja tietokoneiden tehot kasvaneet sekä erilaiset innovaatiot kuten liikekontrollit lyöneet itsensä läpi, on videopelien yleisö ja tuotteistaminen laajentunut entistään.

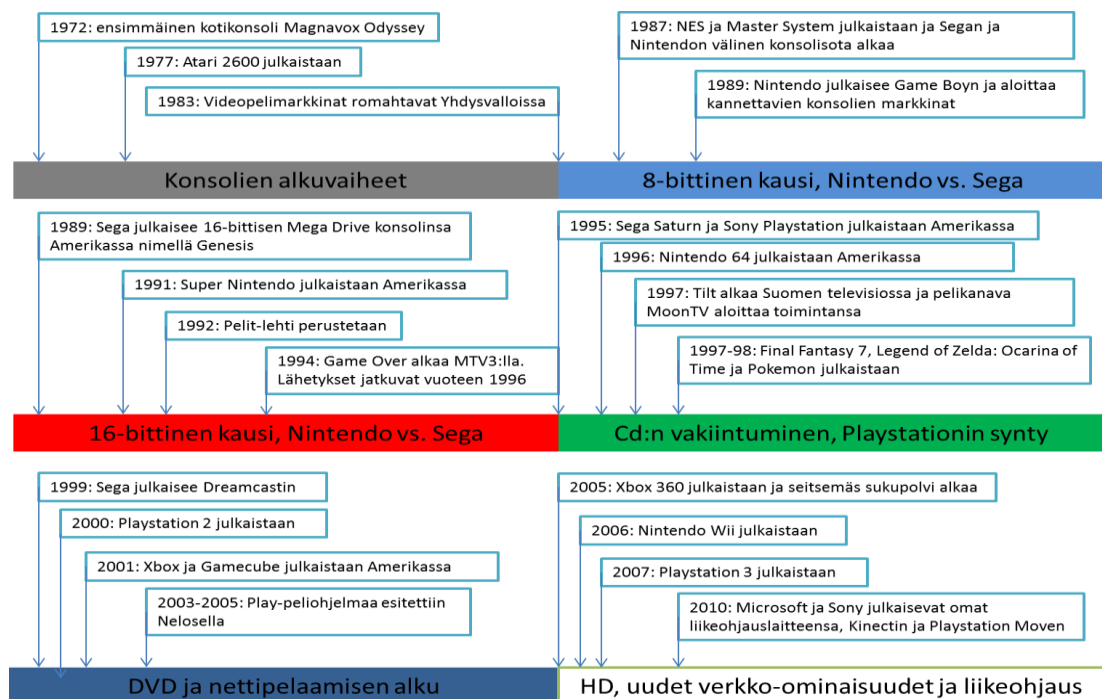
Vielä 90-luvun alussa videopelit oli suunnattu lähinnä lapsille eivätkä tavoittaneet kuin murtoosan nykyisestä kohderyhmästään ja niitä pidettiin vain lasten leluina. Joistakin tehtiin myös oheistuotteita, tosin niitä myytiin lähinnä Japanissa tai Yhdysvalloissa, ja joitakin videopellehtiä oli olemassa, mutta useimmista videopeleistä tiesivät vain niitä pelaavat. Videopelit eivät myöskään saaneet juuri julkisuutta muutoin kuin videopellehtien esittelyjen ja arvostelujen kautta. Joistakin tunnetuista pelisarjoista tehtiin elokuvia ja jopa televisiosarjoja, mutta monet niistä jäivät Japanin ja/tai Pohjois-Amerikan markkinoiden sisälle.

Itse olen intohimoinen pelaaja ja olen seurannut videopelien kehitystä pienen piirin huvista valtaiseksi elokuvaikin isommaksi bisnekseksi. Nykyään pelejä markkinoidaan, tuotteistetaan ja suunnitellaan hyvin samaan tapaan kuin Hollywood-elokuvia - näin siis valtavirtapeleissä, joita julkaisevat isot studiot. Videopelien pelaamisen lisäksi, olen seurannut videopelien leviämistä televisioon, elokuvaan sekä muihin oheistuotteisiin sekä internetiin. Tässä tutkimuksessa pyritään havainnollistamaan videopelien mediahuomion kehitystä ja selvittämään mikä on videopelien tärkein esittely ja -arvostelumedia tänä päivänä. Koska Suomessa on nähty kaksikin merkittävää peliohjelmia sekä kokonainen peleihin keskittynyt televisiokanava, haluan eritoten selvittää mikä oli, ja voisi olla television asema arvostelumedian videopeleille. Tutkimuksessa halutaan osoittaa, miten videopelien mediahuomio, -arvo ja -käsittelymuodot ovat muuttuneet 90-luvulta 2000-luvulle. Pääasiallisena tietolähteenä ovat tavalliset pelaajat sekä muutamat pelimedien parissa työskentelevät ihmiset. Kirjallisia lähteitä käytetään lähinnä pelien historian kartoittamisessa tutkimuksen alustamiseksi ja tutkimusta sekä havaintoja aiheeseen liittyen tehdään käyttäen hyväksi internetlähteitä sekä omia kokemuksia esimerkiksi videopeleihin liittyvistä televisio-ohjelmista.

2 Videopelien historia

Yleisen määritelmän mukaan videopelit ovat interaktiivinen media, mihin kuuluu vuorovaikutus ihmisen ja interaktiivisen käyttöliittymän välillä. Lähes jokaisessa videopelissä on jokin tavoite tai mahdollisesti useita tavoitteita. Pelaamisen alkuvaiheissa useiden pelien tavoitteena oli joko saada mahdollisimman korkea pistemäärä tai voittaa kaveri jonkinlaisessa kak-sinkampailussa, kun taas nykyään kyse on useimmin pelin läpäisystä.

Videopelien pelaamiseen tarvitaan jokin oheislaite kuten videopelikonsoli, käsikonsoli, matkapuhelin tai tietokone. Pelit ovat kehityksensä aikana nähneet monenlaisia formaatteja kolikoilla toimivista kolikkopeleistä kotikoneiden pelikasetteihin, audiokasetteihin, kortteihin, levykkeisiin ja lopulta CD-levyihin, DVD- ja Blu-Ray -levyihin. Vaikka yleensä itse haluaisin erottaa tietokonepelit ja videopelit toisistaan, ne kuuluvat kuitenkin samaan kategoriaan. Vaikka tässä työssä keskitytään enemmän konsolivideopeleihin, niin myös tietokonepelejä käsitellään hieman, lähinnä yleisten trendien kautta. Vaikka tarkoitus on keskittyä videopelien kehittymiseen tietyinä ajanjaksona, käydään videopelien historian alun käsittely nopeasti läpi tässä aloituskappaleessa ja keskitytään tarkemmin 90- ja 2000-luvuille. Koska tältä ajanjaksolta löytyy suuri määrä videopelilaitteita, keskitytään vain tunnetuimpiin laitteisiin ja valmistajiin, sivuten muita aikojen saatossa markkinoilla olleita laitteita. Jotkut julkaisupäivät saattavat heittää vuodella tai parilla lähdekirjallisuuden amerikkalaisen näkökulman vuoksi. Hahmottamisen helpottamiseksi alla on aikajana (Kuva 1) kuvattu merkittävimmät konsolin julkaisut ja muutama Suomen peliarvostelukulttuurin kannalta tärkeä tapahtuma.



Kuva 1. Konsolien historian aikajana (Forster 2005; Goldberg 2011.)

2.1 Alkuhistoria

Videopelien historian alku voidaan jäljittää moniin hetkiin. Ensimmäiset kaupalliset pelit loi maailman ensimmäisen videopeliyhtiön perustaja Nolan Bushnell, mutta häntä ennen oli kolme miestä, joita voidaan pitää videopelien kantaisina. Vuonna 1959 tunnetussa Brookhavenin kansainvälisessä laboratoriossa työskennellyt Willy Higinbotham muokkasi tutkalaitteista yksinkertaisen tennispelin nimeltään Tennis for Two. Higinbotham ei kuitenkaan hakenut keksinnölleen patenttia eikä tämä keksintö koskaan lähtenyt Brookhavenin tiloista. (Goldberg 2011, xv-xix; Goldberg 2012a.)

Videopelien toinen ja monessa mielessä todellinen esi-isä oli MIT:ssä (Massachusetts Institute of Technology) opiskellut ohjelmoija Steve Russell. Russellia pidetään videopelien todellisena isänä, koska Higinbothamin luomus oli tutkalaite, ei tietokone. Vuonna 1961 Russell loi PDP-1 tietokoneella kaikkien aikojen ensimmäisen todellisen videopelin Space War, jossa kaksi pelaaja ohjasi avaruusaluksia tulittaen toisiaan torpedoilla. Pelin luonnollisesti voitti se, jolla oli enemmän pisteitä. Russellin kollegat Tech Model Railroad Clubissa lisäsivät peliin vielä elementtejä kuten tähdet taustalla, painovoiman sekä auringon, jonka painovoimakenttää pystyi hyödyntämään (Kent 2001, 19). Vaikka Space Waria jaettiin muille PDP:n käyttäjille opistolla ja siitä tehtiin kolikkopelikaappi kampukselle, Russell ei ansainnut keksinnöllään mitään (Forster 2005, 10-11).

Videopelien siirtyminen rahabisnekseksi alkoi videopelien laillisesta isästä Ralph Baerista. Kehitellessään uusia tapoja käyttää mustavalkoisia televisioita Baer teki golf- ja ampumispelejä televisioita varten ja patentoi keksintönsä vuonna 1966. Tästä huolimatta Baer ei ollut liikemies eikä patentti alkanut tuottaa rahaa ennen kuin Philips sai patentin haltuunsa 1970. Philips muutti Baerin televisiolelun maailman ensimmäiseksi kotivideopelilaitteeksi nimeltä Magnavox Odyssey ja julkaisi sen vuonna 1972. Odysseyn myötä syntyi myös maksullinen kehitysliisenssi. (Forster 2005, 11-12.) Odysseyn markkinointi ei kuitenkaan ollut onnistunutta eikä itse keksijää, Baeria, edes nähty lehdistötilaisuuksissa. Nytemmin Baer on saanut tunnustusta työstään ja hän onnistui todistamaan, että sadat tuhannet ihmiset ostaisivat pelikoneita. (Goldberg 2012a.)

Siinä missä Russell loi pelejä kampukselle ja Baer teki televisioista pelilaitteita, Space Waria opiskelijana pelannut insinööri Nolan Bushnell toi pelit julkisille paikoille kuten baareihin ja flipperihalleihin. Bushnellin ensimmäinen tuotos Computer Space, joka oli pitkälti kloonit Space Warista, ei ilmestyessään vuonna 1971 tuottanut hänelle hänen sijoituksiaan takaisin, Bushnellin mukaan, koska peli oli useimmille liian vaikea, seuraava peli Pong, muodostui jätitihiksi. Pong oli yksinkertainen peli, jossa pelaajat liikkuvat kahta mailaa yrittäessään saa-

da niiden välissä liikkuvaa palloa toisen pelaajan mailan ohi ja saada näin pisteitä. Pongin suosio oli itse asiassa niin valtaisa, ettei omat Pong-laitteensa valmistava Atari pysynyt kysynnän perässä. Kenties tämän seurauksena markkinoille saapuivat useat kloonit ja kotiversiot niin Japanista kuin monilta muiltakin valmistajilta. Pongin suosion myötä Bushnell perusti kaikkien aikojen ensimmäisen peliyhtiön, Atarin, vuonna 1972. (Forster 2005, 12; Goldberg 2012a; Rolfe 2010.)

Näitä alkuvaiheita seurasivat monet pelihistorian klassikot kuten kolikkopelit Breakout, Pac-Man, Space Invaders, Galaga ja monet muut. Merkittäviä edistysaskeleita olivat myös MUD (multi-user dungeon) ja muut tekstipohjaiset tarinakeskeiset pelit, jotka inspiroivat esimerkiksi King's Quest - seikkailupelisarjan luoja Roberta Williamsia. Vuonna 1977 Bushnellin perustama Atari julkaisi vallankumouksellisen ja pelihistorian kannalta merkittävän kotikonsolin, Atari 2600:n. Atari 2600:n myötä muodostui yleiseksi käyttää vaihdettavia pelikasetteja ja Winnie Forsterin (2005, 24) mukaan sitä myytiin 30 miljoonaa ja maailmanlaajuisesti sille julkaistiin 500 peliä, joista viimeiset vuonna 1992. Atari 2600 hallitsi markkinoita, kunnes useat kilpailijat kuten Mattelin Intellivision, CBS:n CollecoVision, Vectrix ja monet muut ylikuormittivat markkinat, jota seurasi Yhdysvalloissa vuonna 1983 niin kutsuttu ”videopeliromahdus”, minkä seurauksena monet pelintekijät menivät konkurssiin ja videopelien kohtalo näytti synkältä. Tämän jälkeen videopelien profiili viestimissä laski ja hyllytila kaupoissa väheni (Haddon 2002, 61). Tilannetta ei auttanut myöskään Atarin uusi Atari 5200 konsoli, jonka piti selkeyttää markkinoita, mutta epäonnistui kaupallisesti. (Forster 2005, 24-27; Goldberg 2012a; Rolfe 2009.) Monissa lähteissä romahduksen suurina syinä pidetään myös vuonna 1982 julkaistuja Atari 2600 -pelejä Pac-Man ja E.T, jotka olivat monien kuluttajien mielestä niin huonoja, että kuluttajat palauttivat niitä takaisin Atarille. Molempia oli lisäksi kiirehditty markkinoille jouluksi ja painettu aivan liikaa myytyihin konsoleihin nähden, mikä aiheutti Atarille yhä enemmän talousongelmia.

2.2 Kahdeksanbittinen aikakausi ja pelibrändien synty

Videopelejä romahduksen partaalta saapuivat kuitenkin pelastamaan Nintendo ja pian sen kilpailijaksi ryhtynyt Sega. Myös Atari yritti jälleen uudella Atari 7800 -konsolillaan, mutta vaikka graafisesti parempi kuin kilpailijansa, pelitarjonta ja markkinointi tekivät 7800:sta varsin kilpailukyvyttömän. Nintendon Nintendo Entertainment System (NES) ja Segan Sega Master System aloittivat videopelien kolmannen sukupolven, jota kutsutaan joskus myös 8-bittiseksi aikakaudeksi, vaikka jotkin laitteet jo ennen tätä olivat käyttäneet 8-bittistä prosessoria. Tänä aikana vakiintui vaihdettavien pelikasettien käyttö, erilaiset lisälaitteet kuten valopistoolit. Yleisimmäksi konsolipelien lajityypiksi nousi Nintendon Super Mario Bros.- ja Contra - pelien myötä sivuttain rullaavat tasoloikka- ja toimintapelit. Myös yksi tällä aikakaudella näh-

ty merkittävä tapahtuma oli venäläisen Alexey Pajitnovin kehittämä Tetris, josta muodostui kaikkien älypelien kantaisä (Goldberg 2012b).

Kolmas sukupolvi alkoi maailmanlaajuisesti vuonna 1987, kun japanilainen Nintendo julkaisi NES-kotikonsolin Japanin ulkopuolella maailmanlaajuisesti ja alkoi nostaa videopelien profiilia vuonna 1983 tapahtuneen videopeliromahduksen jälkeen. Nintendo käytti itse asiassa Amerikan videopeliromahdusta hyväkseen, sillä kuollut peliala tarkoitti, että kilpailijoita ei ollut ja NES olisi amerikkalaisten ainoa vaihtoehto. Nintendo omisti markkinoista noin 90 %, kilpailijoiden taistellessa lopusta ja sillä oli vuosia sopimus kehittäjien kanssa, mikä tarkoitti, että jos kehitit Nintendolle, kehitit vain Nintendolle. (Viemerö, sähköpostiviesti 18.9.2013.) ”Kiitos kylmämäisen lääninherran Hiroshi Yamauchin ja Shigeru Miyamoton, kekseliään yliopistosta valmistuneen, jolla oli manga- ja elokuvapyrkimyksiä, pelit palasivat kosto mielessä” (Goldberg 2012b). Miyamotosta tulikin Nintendon ideaguru ja hän suunnitteli NES:lle pelejä kuten Super Mario Bros. ja Legend of Zelda. Markkinointia varten Nintendo loi oman lehden nimeltä Nintendo Power, tuotti televisiomainoksia sekä oheistuotteita aina muroista televisiosarjoihin, mutta lähinnä Amerikassa ja Japanissa. NES:n myötä yleistyivät läpipelattavat pelit, joilla oli alku ja loppu eikä kyse ollut vain pistetulosten parantamisesta kuten enemmistössä Atari 2600:n peleissä. Vielä Atari 2600 aikana kuka tahansa saattoi tehdä sille pelin ja myydä sitä kaupassa (Rolfe 2007b). Pyrkimään välttämään tämän, Nintendo loi virallisen hyväksyntäleimansa ”Official Nintendo Seal of Quality” ja lisensoi vain pelejä, jotka täyttivät sen minimivaatimukset. Nintendolla oli myös monopoli kasettien ja konsolissa sekä hyväksytyissä peleissä olevien autentikointisirujen valmistuksessa. Rajoituksillaan ja sopimuksillaan Nintendo pystyi säätelemään, paljonko tuottoa kehittäjä teki. (Viemerö, sähköpostiviesti 18.9.2013.) Kiertääkseen rajoituksia yritykset kuten Konami loivat ”pöytälaatikkoyhtiöitä”, jotta voisivat julkaista enemmän pelejä (Pulara 2009). Lisäksi NES:lle julkaistiin myös luvattomia, ilman Nintendon hyväksyntää olevia pelejä, kiitos yritysten kuten Tengen, jotka onnistuivat luomaan oman versionsa Nintendon sirusta (Viemerö, sähköpostiviesti 18.9.2013).

Nintendon johtava markkina-asema ja kilpailijoiden puute johti toisen japanilaisen yrityksen Segan saapumiseen Nintendon kilpailijaksi videopelikonsolimarkkinoille. Segan Sega Master System tuli markkinoille 1985 Japanissa, 1986 Yhdysvalloissa ja 1987 Euroopassa (Viemerö, sähköpostiviesti 18.9.2013). Sega vastasi Nintendon sarjoihin omilla peleillään kuten After Burner, Alex Kidd sekä lopulta Nintendon maskotin Marion kilpailijaksi luotu Sonic the Hedgehog. Japanissa ja Amerikassa Sega ei kuitenkaan saanut haluamaansa markkinaosuutta, vaan Nintendo pysyi selkeänä johtajana. Ratkaisuksi tähän Sega päätti päihittää Nintendon seuraavan sukupolven konsolisodassa ja tuoda seuraavan laitteensa Sega Mega Driven markkinoille hyvissä ajoin ennen Nintendon uutta laitetta. Koska Sega yritti saada isomman markkinasiivun uudelle sukupolvelle, Sega mainosti eritoten sitä, miten heidän uusi laitteensa Sega Mega Drive oli parempi kuin Nintendon vanha NES, koska se oli kaksi kertaa tehokkaampi. Yhdysvallois-

sa nimellä Genesis tunnetun laitteen mainoslause olikin röhkeästi ”Genesis does what Nintendo’n’t”.

Kolmannen sukupolven aikana alettiin Yhdysvalloissa ja Japanissa nähdä entistä enemmän videopelimaailmaa televisiossa ja myös ensimmäiset oheistuotteet ja peliaiheet televisio-ohjelmat alkoivat ilmestyä. Nintendo ja Segan maskoteista Mariosta ja Sonicista tehtiin figuureja ja televisiosarjoja, niitä ei juuri esitetty Suomen televisiossa, mutta ne olivat saatavilla joistakin kirjastoista VHS-kaseteilla. Suomessakin nähtiin vuonna 1992 peliaiheinen ohjelma, jonka moni sen ajan lapsi varmasti muistaa. Alun perin Tanskasta lähtenyt Hugo -tv-peliohjelmaa esitettiin vuodesta 1992 vuoteen 1995 Yle TV 2:lla (Wikipedia 2013a). Ohjelmaa juonsi Taru Valkeapää ja siinä pelattiin puhelimen kotitietokoneillekin julkaistua Hugo-tasoloikkapeliä. (Kossila, skypepuhelu 4.10.2013.)

2.3 16-bittinen aikakausi, ensimmäiset CD:t sekä ensimmäiset käsikonsolit

Neljäs sukupolvi alkoi japanilaisen sirun valmistajan NEC:n ja pelinvalmistaja Hudsonin yhteistyössä luomalla PC-Engine konsolilla, joka julkaistiin Japanissa vuonna 1987. Segan Mega Drive julkaisu seurasi vuonna 1988 ja näin alkoi 16-bittinen aikakausi ja Nintendo ja Segan välinen konsolisota. Nintendo vastasi omalla uudella Super Nintendo Entertainment Systemillään (SNES) kaksi vuotta myöhemmin, tai muutamaa vuotta myöhemmin Euroopassa. Teknologian parantuessa ja peliaiheiden kirjon laajetessa, pelien huomioarvoa viestimissä pyrittiin nostamaan tekemällä ohjelmoijista mediapersoonia. (Forster 2005, 96-97; Haddon, 62.) Tässä onnistuivat esimerkiksi ID Softwaren John Carmack ja John Romero, joista Doomien julkaisun myötä tuli alan supertähtiä. Konsolipelien puolella sivuttain pyörivät tasoloikka- ja toimintapelit saivat tehojen noustessa ja tilan kasvaessa etenkin Super Nintendolla rinnalleen paljon japanilaiset rooli-pelejä kuten Final Fantasy 6, Secret of Mana, Super Mario RPG, Earthbound ja Chrono Trigger. Samalla videopeleissä alkoi olla enemmän tarinaa eikä pelkästään yksinkertaisia Mario-pelien tapaisia pelastustarinoita. Tällä aikakaudella nähtiin myös sellaisia uusia videopelilaitteita, kuten SNK:n Neo Geo ja Philipsin CD-i sekä PC-Enginen amerikkalainen versio TurboGrafx-16.

Videopeliteollisuuden keskipisteessä oli kuitenkin edelleen Nintendo ja Segan välinen konsolisota. Segan Mega Drive oli tullut markkinoille Yhdysvalloissa 1989, ennen Nintendo uutta konsolia, mutta peläten pelien valmistuksen Mega Drivelle himmentävän niiden suhteita markkinajohtaja Nintendoon, japanilaiset valmistajat kuten Squaresoft, Enix ja Konami eivät tukeneet Segaa. Länsimaalaiset pelinkehittäjät kuten maailman suurin pelitalo EA lähtivät kuitenkin tukemaan Segaa saadakseen vaihtoehdon Nintendo lisenssidiktatuurille. Länsimaalaiset myös kokivat Segan houkuttelevammaksi tosipelaaajia ja vanhempia pelaajia ajatellen, kun Nintendo tärkeimpiä kohderyhmiä olivat perheet ja lapset. (Forster 2005, 122-125.) Nin-

tendon tapa sensuroida laitteilleen julkaistavista peleistä väkivaltaa ja muuta kyseenalaista materiaalia, kuten veri Mortal Kombateissa tai veri, hakaristit ja Hitlerin viikset Wolfenstein 3D:ssä, vahvisti Segan asemaa enemmän nuorille suuntautuneena valmistajana. Itse asiassa Screwattackin mukaan (2011c) Mortal Kombat oli Sonicin jälkeen paras konsolien myyjä, vain siksi, että siinä oli verta.

Ensimmäiset CD:t alkoivat tulla käyttöön tietokoneilla 90-luvun aikana. Sega yritti seurata tätä trendiä ja ratkaista Super Nintendon tehoedun Mega Drivea vastaan julkaisemalla Mega CD/Sega CD-lisälaitteen. Vaikka Mega CD:lle julkaistiin myös tavanomaisia tuon ajan pelejä, monet sen peleistä olivat periaatteessa interaktiivisia elokuvia. Pelien videokuvan laatu ei kuitenkaan ollut kovin hyvää ja konsolin teknologia oli vielä liian varhaisessa vaiheessa, jotta sitä olisi saatu hyödynnettyä kunnolla. Tämä näkyi myös myynnissä ja vähäisen myynnin takia harva kehittäjä hyödynsi CD-lisälaitetta. (Forster 2005, 125-127.) Sega yritti vielä pitkittää Mega Driven ikää julkaisemalla toisenkin lisälaitteen, 32X:n. 32X oli kuitenkin kaupallinen floppi, sillä kun se julkaistiin Yhdysvalloissa, Segan seuraava laite Sega Saturn oli jo julkaistu Japanissa ja kuusi kuukautta sen julkaisun jälkeen Saturn saapui Yhdysvaltoihin. (Forster 2005, 126-127; Rolfe 2007a.)

Sota alkoi kuitenkin kääntyä Nintendon eduksi Super Nintendon julkaisun myötä vuonna 1990, jonka ylivertainen äänisiru sekä semi-3D:n mahdollistava Mode 7 -tekniikka tekivät Super Nintendosta tehokkaamman laitteen kuin Segan Mega Drive. Lisäksi Nintendoa auttoi edellisen konsolin vahva markkina-asema, Nintendon omat pelit sekä merkittävien japanilaisten pelitalojen tuki. Nämä seikat nostivat Nintendon nopeasti johtoon Segasta etenkin Japanissa. Super Nintendon aikana Nintendon ostama brittiläinen pelistudio Rare alkoi nousta maineikkaaksi ja merkittäväksi kehittäjäksi Nintendolle. Raren ensimmäisen Super Nintendo -pelin Donkey Kong Countryn kolmiulotteisina mallinnetut, SGI-renderöidyt ja sitten kaksiulotteisiksi muutetut hahmot olivat aikaansa nähden todella näyttäviä. (Forster 2005, 140-143.)

Segan tapaan myös Nintendo suunnitteli julkaisevansa Super Nintendolle CD-pohjaisen lisälaitteen ja suunnitteli sitä yhdessä Sonyn kanssa. Lopulta asiassa ei kuitenkaan päästy sopuun, joten Nintendo aloitti suunnitelmat uudestaan, tällä kertaa hollantilaisen Philipsin kanssa. Tästäkään ei kuitenkaan syntynyt lisälaitetta ja Philips päätti sen sijaan tehdä oman konsolin, CD Interactiven eli CD-i:n. (Rolfe 2008.) CD-i oli multimedialaite, jota markkinoitiin ”edutainment” eli käännettynä sanottakoon vaikka opetusviihdelaiteena, joka olisi koko perheen laite sopiva pelikonsoliksi tai elokuvalaitteeksi tarpeen mukaan. Philips sai myös Nintendolta oikeuden käyttää Nintendon hahmoja muutamassa pelissään, mutta siitä ja kunnianhimoisista interaktiivisista elokuvapeleistä, kuten Burn: Cycle ja Voyeur, huolimatta CD-i oli pelaajille pettymys. Se unohdettiin etenkin Yhdysvalloissa nopeasti ja kun sen valmistus loppui vuonna 1999, sitä käytettiin enää lähinnä opetustarkoituksiin. (Forster 2005, 146-148.)

Hieman ennen neljännen sukupolven todellista alkua vuonna 1990 alkoivat ilmestyä ja nousta suosioon ensimmäiset todelliset käsikonsolit: Nintendon Game Boy, Segan Game Gear ja Atarin Lynx. Ensimmäisenä näistä ilmestyi Nintendon Game Boy vuonna 1989 ja se jatkoi ja kehitti Nintendon jo ennestään menestyneitä ja suosittuja Game & Watch -laitteita. Game Boyn suurimpia menestyksen salaisuuksia olivat jokaisen Game Boyn mukana toimitettu älypeli Tetris sekä myöhemmin jättihitti Pokemon. (Forster 2005, 128-131.) Pokemonista tehtiin myöhemmin muun muassa keräilykorttipeli, TV-sarja ja elokuvia. Siinä, missä Sega ja Atari hylkäsivät kannettavat konsolinsa viiden tai kuuden vuoden jälkeen, Game Boylle ja sen uudelle värilliselle versiolle tehtiin pelejä vuoteen 2001 asti, jolloin uusi paranneltu versio Game Boy Advance (GBA) julkaistiin. Game Boy Advance oli tehoiltaan noin Super Nintendon tasoa, joten ei liene yllätys, että Game Boy Advancelle ilmestyi monia Super Nintendolle aikoinaan ilmestyneitä pelejä mahdollisesti pienillä muutoksilla. Tehojen kasvun myötä yhä useammasta kotikonsolien pelistä tehtiin omat versionsa GBA:lle, joskin laitteen rajoitusten takia yleensä huomattavasti yksinkertaistettuna ja kaksiulotteisina. Myös kolmiulotteisia tai kolmiulotteisia elementtejä sisältäviä pelejä, kuten Tekken Advance ja V-Rally 3 ilmestyi. Vaikka Japanissa GBA pysyi elossa vielä Nintendon uuden käsikonsolin Nintendo DS:n julkaisun jälkeen vuonna 2004, muu maailma unohti GBA:n pian DS:n julkaisun jälkeen ja sen valmistus päättyi vuonna 2008. (Forster 2005, 184-187.)

Game Boyn kilpailijat Atari Lynx ja Sega Game Gear julkaistiin vuosina 1989 ja 1990 vastavasti ja toisin kuin Nintendon laite, ne tarjosivat värit mustavalkoisuuden sijaan. Game Gearissä oli lisäksi myös taustavalo, joka helpotti pelaamista. Siinä missä Atari kompasteli jälleen kerran markkinointivoiman puutteen ja kolmannen osapuolen kehittäjien vähäisen tuen takia, Segalla meni paremmin. Lynxin myyntiä heikensivät myös ne seikat, että se oli huomattavasti kalliimpi kuin Game Boy, vaati enemmän paristoja ja kulutti ne nopeammin kuin Game Boy. Lynxin uusi Lynx II -malli ei auttanut asiaa ja Lynxin valmistus lopetettiin vuonna 1994, vaikka monet kaupat vetivät sen pois hyllystä jo noin vuoden sisällä ja ehkä osittain siksi sen myyntilukuja ei tunneta tarkkaan. (Forster 2005, 132-133; Kent 2001, 419.) Sega taas toi Game Gearille omia pelejään kuten Space Harrier ja Mega Driven menestys poiki Game Gearille käännöksiä sen peleistä ja aikanaan myös länsimaalaiset kehittäjät kuten EA ja Codemasters innostuivat laitteesta. Game Gearia myytiin kolme miljoonaa kappaletta ennen pelien valmistuksen päättymistä vuonna 1996, mutta koska siltä puuttuivat Lynxin tavoin Tetriksen tai sitten Pokemonin kaltaiset hitit, se ei päässyt lähellekään Game Boyn 120 miljoonan kappaleen myyntiä. (Forster 2005, 139.)

Videopelien yleisö kasvoi ja samalla myös pelialan ulkopuolisten kiinnostus videopelisarjoja kohtaan nousi yhdeksänkymmentäluvun alussa 16-bittisen aikakauden aikana. Myös suomalainen yhä julkaistava Pelit-lehti perustettiin tänä aikana vuonna 1992. Videopelien suosion nou-

su johti Hollywoodin kiinnostukseen niistä ja niinpä tähän aikaan nähtiin ensimmäiset valtavirralla tehdyt videopielelokuvat kuten Super Mario Bros. the Movie, Double Dragon, Street Fighter the Movie ja Mortal Kombat. Samalla huoli videopelien väkivallasta kasvoi, etenkin kun useat pelaajat olivat lapsia. Etenkin Mortal Kombat herätti keskustelua Fataliteiksi nimettyjen tappoliikkeidensä ansiosta. Keskustelua herättivät myös Wolfenstein 3-D, Doom, Night Trap sekä lisääntynyt seksi peleissä. Tästä alkoi videopelien ikärajojen määrittely ja syntyi ESRB eli Entertainment Software Rating Board Yhdysvalloissa ja jonkin ajan päästä pelien ikärajajärjestelmä otettiin käyttöön muissakin maissa. Suomessa varsinainen ikärajalaki astui voimaan vasta vuonna 2001, ennen tätä pelien ikärajat olivat olleet suosituksia, ja sitä asettui valvomaan valtion elokuvatarkastamo. Myöhemmin Euroopassa tuli käyttöön PEGI-ikärajajärjestelmä, joka Suomessa otettiin käyttöön keväällä 2003 (Salokoski 2005, 24).

Saatuana inspiraatiota työstään Hugon parissa Pekka Kossila suunnitteli yhdessä veljensä kanssa uuden videopeliohjelmanformaatin nimeltä Game Over. Se myytiin MTV3:lle vuonna 1994. Pekka Kossila itse oli ohjelman tuottaja ja ohjaaja. Ohjelman juontaja oli ihmiskokoinen kuminukke Vito. Selkeästi nukun ulkonäöstään huolimatta, Vitoa kohdeltiin oikeana henkilönä ja hänellä oli lisäksi toinen ohjelma nimeltä Viton vieraat. Vito oli tosiasiaa Alex Ojalan ja Arttu Harkin yhteistyön tulos, jossa Alex seisoi nukun takana mustassa asussa ohjaten sen käsiä ja Arttu Harkki piti kättään nukun suussa liikuttaen sen suuta ja toimien sen äänenä. Alex ja Arttu olivat ennen ohjelman aloitusta käyneet kurssin nukun ohjaamisesta Saksassa. Vaikka vastaavanlaisia ohjelmia oli tehty ennen, Game Overista muodostui ensimmäinen kerta, kun vastaavanlaista nukkejuontoa tehtiin suorana. (Kossila, skypepuhelu 4.10.2013.)

Game Over oli peliohjelma, jossa studiovieraina olleet julkkikset, studioyleisön jäsenet sekä ohjelman numeroon soittaneet puhelinpelaajat, pelasivat pelejä puhelimen näppäimistöllä. Pelattavia pelejä olivat muun muassa CD-i, Sega Saturn, Playstation sekä PC-pelejä kuten Burn: Cycle, Panzer Dragoon, Destruction Derby ja Duke Nukem 3D. Mukana oli peli uutisia sekä pääasiassa Artun tekemiä peliarvosteluja ja joka ohjelmassa jaettiin osallistuneille palkintoja kuten CD-soittimia, parranajokoneita sekä pelikonsoleita. Game Overia tehtiin vuodesta 1994 vuoteen 1996, jolloin Kossila siirtyi veljensä ja Mika Koivulan kanssa jälleen uuteen projektiin nimeltä MoonTV. (Kossila, skypepuhelu 4.10.2013.)

2.4 CD:n valtakausi ja todellinen kolmiulotteisuus

Konsolien viides sukupolvi tarkoitti tehojen nousua 32- tai jopa 64-bittiin, CD-formaatin yleistymistä ja muuttumista standardiksi sekä siirtymistä kaksiulotteisista Sprite-grafiikoista todelliseen, polygoneja, vektoreita ja tekstuureja käyttävään, kolmiulotteisuuteen. Lopulta CD:t voittivat pelikasetit sillä, että niille mahtui enemmän dataa, ne olivat halvempia ja niille saatiin paremman laatuista musiikkia sekä videokuva. Ainoastaan Nintendo pysyttäytyi vielä ka-

seteissa, muiden konsolivalmistajien siirtyessä käyttämään CD:tä. (Forster 2005, 144-145.) Lisätila ja nousseet tehot mahdollistivat sen, että ääninäyttely alkoi yleistyä peleissä. Lisäksi tunnettuja näyttelijöitä alettiin palkata peleihin kuten esimerkiksi Bruce Willis, Sylvester Stallone ja Christopher Walken. Aikakauden merkittävimpien laitteiden lisäksi nähtiin tällä aikakaudella esimerkiksi Atarin viimeinen yritys, Atari Jaguar, sekä Trip Hawkinsin, EA:n perustajan, 3DO-yhtiön 3DO Interactive Multiplayer. Kumpikaan näistä ei menestynyt merkittävästi.

Vuonna 1994 Sega julkaisi uuden CD-pohjaisen pelikonsolinsa, Sega Saturnin. Mega Driven kalteut ja huonosti myyneet lisälaitteet Mega CD ja 32X olivat vieneet Segan uskottavuutta ja Segan kunnianhimoiset online suunnitelmat Mega Drivelle jäivät toteuttamatta. Saturn julkaistiin kuukautta ennen Playstationia, mutta sen tehoja esittelemään tarkoitettu Virtua Fighter jäi nopeasti Playstation-nimikkeiden Ridge Racerin sekä vuoden 1995 alussa Toshindenin varjoon. Vaikka Sega paikkasi tilannetta myöhemmillä 3D-peleillään, Saturnin maine oli kärsinyt ja sitä pidettiin kaksiulotteisten pelien koneena. Segalta kuitenkin puuttuivat Nintendon, Sonyn ja heidän kolmannen osapuolen tukijoidensa isot nimet. Japanissa Saturn myi viisi ja puoli miljoonaa kappaletta, enemmän kuin Yhdysvalloissa ja Euroopassa yhteensä, mutta länsimaiset eivät kuitenkaan kiinnostuneet enää Saturnista, kun Sonyn markkinointi ja hintaetu veivät tuulen Segan purjeista. Saturnin suunnitteli Japanissa vuoteen 2000 asti, mutta Yhdysvalloissa Saturnin toimitus päättyi vuonna 1998, kun huhut Segan seuraavasta laitteesta lähtivät liikkeelle. (Forster 2005, 154-157; Kent 2001, 558-559.)

Kun Sony ilmoitti ryhtyvänsä konsolibisnekseen, monet uskoivat, ettei Sonylla olisi mitään mahdollisuuksia markkinoilla, joilla Nintendon johtava asema tuntui olevan kallioon hakattu. Playstation oli itse asiassa syntynyt, kun Sonyn insinööri Ken Kutaragi oli suunnitellut Super Nintendolle CD-lisälaitetta, mutta Nintendo oli lopulta sulkenut Sonyn ulos projektista. Nöyryytetty Kutaragi vei asian toimitusjohtaja Norio Ohgalle, joka sai lopulta johtokunnan hyväksymään idean oman pelilaitteen kehityksestä. Kolmetoista kuukautta julkistuksen jälkeen Sony Playstation ilmestyi kauppoihin vuonna 1995 ja myi muutamassa viikossa Yhdysvalloissa ja Euroopassa kolme miljoonaa ja kysyntä vain kasvoi. Nintendon kilpailevan Nintendo 64 -konsolin julkaisun aikoihin, Playstation oli jo vallannut suuren osan markkinoita. Sonyn lisensiointimalli, keskittyminen peleihin kaikenkattavan multimedialaitteen sijaan sekä Playstation-ohjelmiston laatu ja määrä voittivat paljon pelintekijöitä puolelleen. Yksi tärkeimmistä liittolaisista oli roolipeleistään tunnettu Squaresoft ja sen Final Fantasy -sarja, jonka ansiosta roolipelien kysyntä Yhdysvalloissa räjähti. Sony sai puolelleen muun muassa brittiläisen Psygnosiksen, jonka Sony liitti muiden studioiden ohella itseensä ja teki niistä omia sisäisiä pelitalojaan. Playstation jatkoi elämäänsä vielä neljä vuotta seuraajan, Playstation 2, julkaisun jälkeen vuoteen 2004 ja myi 101 miljoonaa kappaletta maailmanlaajuisesti. (Forster 2005, 158-161.)

Sonyn vallatessa markkinoita entinen markkinajohtaja Nintendo joutui lykkäämään seuraavaa konsoliaan Japanissa ja Yhdysvalloissa vuoteen 1996 ja Euroopassa alkuvuoteen 1997 asti. Nintendo 64 saavutti kohtalaisesti menestystä lännessä, mutta kärsi kotimaassaan eikä kummasakaan pystynyt ylittämään Sonya. Kuten todettu, Nintendon päätös pysyä pienemmissä, joskin kopiosuojatuissa ROM-kaseteissa ajoi pois kehittäjiä, vaikka Nintendo puolusteli kasetteja muun muassa sillä, että kasetit eivät tarvitse latausaikoja. Nintendolla oli toki myös omat hittipelinsä. Julkaisupeli Super Mario 64 näytti, miten tulee tehdä kolmiulotteinen tasoloikkapeli, amerikkalaisen Acclaimin Turok tarjosi toimivaa ensimmäisen persoonan (FPS) räiskintää konsolilla ja pari vuotta julkaisun jälkeen Nintendon oma Legend of Zelda: Ocarina of Time siirsi onnistuneesti tunnetun sarjan kolmanteen ulottuvuuteen. Nintendo kehitti Nintendo 64:lle Pokemon-pelejä kuten Pokemon Stadium, hyödyntäen Game Boylla alkanutta Pokemon-huumaa. Nintendon ostama brittiläinen studio Rare teki suuren määrän huippuluokan pelejä Nintendo 64:lle vuosien 1996 ja 2001 välillä kuten Banjo-Kazooie, Donkey Kong 64, Diddy Kong Racing ja Golden Eye 007. Screwattack.com on listannut (2011a, 2011b) Golden Eyen parhaaksi ensimmäisen persoonan räiskinnäksi ja parhaaksi konsolien paikallismoninpeliksi kautta aikojen. Nintendo 64 jäi Nintendon aikaisempiin konsoleihin nähden lyhytikäiseksi ja kun Segan uusi Dreamcast ja Sonyn Playstation 2 saapuivat markkinoille 1998 ja 2000, Nintendo 64 tuomittiin täysin jälkeensä jääneeksi. Sen viimeiset pelit Japanissa julkaistiin vuonna 2001 ja Yhdysvalloissa 2002. (Forster 2005, 164-167.)

Game Overin päätyttyä vuonna 1996 ja ohjaaja ja formaatin luoja Pekka Kossilan siirryttyä uuteen omaan projektiinsa, MTV3 halusi uuden videopeli-ohjelmaformaatin. Vastauksen tarjosi syksyllä 1997 aloittanut Jaana Pelkosen juontouran käynnistänyt Tilt!. Aloitus oli hyvin ajoitettu, sillä pelien suosio oli tähän aikaan kasvamassa Playstationin myynnin noustessa vauhdilla. Verkkopelaamisen yleistymisen johdosta Tilt! järjesti ensimmäisellä kaudellaan Quake-turnauksen, jossa kaksi viikoittain vaihtuvaa studiopelaajaa kamppaili muuta Suomea vastaan Quake FPS-pelissä. Seuraavana vuonna Tiltissä alettiin nähdä pelivieraita, kuten poptähtiä tai urheilijoita kertomassa suosikkipeleistään. Vuonna 1999 avattiin Tiltin verkkosivut www.tiltgames.com ja samalla avattiin verkkoyhteisö Tilt-klubi. Vuonna 2000 ohjelmaan tuli mukaan tekstiviestein pelatut kännykkäpelit, joiden tapahtumia alustettiin ohjelmassa. Vuonna 2001 verkkosivujen osoitteeksi vaihtui www.tilt.tv ja vuonna 2002 uuden verkko-osoitteen mukana ohjelman nimi muuttui Tilt.tv:ksi. Samana vuonna Tilt.tv järjesti kaksi pelaamisen ammattilaisturnausta ja ohjelman formaatti myytiin Puolaan, jossa se pääsi historian toisena ulkomaille myytävänä suomalaisena televisioformaattina myös tuotantoon ulkomailta. (Tilt.tv 28.12.2002, 2009; Wikipedia 2013g.) Tilt-nimeä on myös käytetty lehdessä sekä pelikaupassa, mutta molemmat on lakkautettu.

Vuoden 2004 lopulla Jaana Pelkonen päätti jättää Tilt.tv:n ja tilalle haettiin TiltGirl-kiertueen avulla uusi juontaja. Katsojat saivat äänestää ja voittajaksi selvisi Anna-Maija Jalakanen, joka juonsi ohjelmaa nyt pääasiassa Sub.tv:llä vuoteen 2007 asti. Hänen tilalleen astui poplaulaja Kristiina Wheeler, joka juonsi ohjelmaa, kunnes se poistui väliaikaisesti ruudusta vuonna 2010. Vuonna 2011 ohjelma palasi ruutuun JIM-kanavalla, taas pelkällä Tilt-nimellä ja juontajana oli Miss Suomi -kisoista julkisuuteen noussut Anni Uusivirta. Tätä kesti vuoteen 2012, jolloin Tilt jälleen jäi tauolle ruudusta. Tätä kirjoitettaessa Tilt on juuri alkanut jälleen Fox-kanavalla, juontajinaan Marttina Kuitto ja Simo Kurki, jotka valittiin heidän videohakemustensa perusteella. (Wikipedia 2013g.)

Vanhan yhteistyökumppaninsa MTV3:n alkaessa esittää Tiltiä, Game Overin luojat Pekka ja Hannu Kossila yhdessä Mika Koivulan kanssa perustivat Suomen ja ehkä koko maailman ensimmäisen videopelikanavan, MoonTV:n. Mukana oli myös muita Game Overista tuttuja taustavoimia. Kanavan lähetykset alkoivat vuonna 1997 ja aluksi siellä oli vain peliohjelmaa kuten PSX- ja PC-peliluola. Myöhemmin seurasivat muun muassa Play/Player, Peliuutiset ja Konsolisekä PC-planeetta. Juontajina ja arvostelijoina nähtiin muun muassa myöhemmin Pelaajalehden perustaneet Thomas Puha ja Miika Huttunen. Ajan myötä ja urheilu-, ajankohtais- sekä musiikkiohjelmien ilmestyessä kanavalle, nähtiin sellaisia juontajia ja esiintyjiä kuin Arman Alizad, Extreme Duudsonit ja Wallu Valpio. Näiden uusien ohjelmien ilmestyessä ja ollessaan sitä mieltä, ettei MoonTV ollut vielä valmis laajentumaan, Pekka Kossila lähti MoonTV:ltä vuonna 1999 ja vuonna 2003 MoonTV:n lähetykset loppuivat. Vuonna 2010 MoonTV herätettiin henkiin netti-tv:n muodossa, mutta ilman alkuperäisiä peliarvostelijoita. (Kossila, skypepuhe-lu 18.9.2013; Wikipedia 2013c.)

2.5 DVD, konsolien nettipelaaminen sekä uudet käsikonsolit

Siirryttäessä 2000-luvulle, ilmestyi markkinoille uuden konsolisukupolven lisäksi myös uusia käsikonsoleita. Konsoleihin alkoi tulla tehoa jo 128-bittinä, grafiikka parani huomattavasti ja valmistajien lupaukset nettipelaamisesta alkoivat toteutua ja uudeksi pääformaatiksi nousivat DVD-levyt, joille mahtui CD:tä enemmän dataa. Konsolisotaan lähti mukaan myös uusi nimi: ohjelmistojätti Microsoft. Samalla PC-pelaamisen puolella nettipelaaminen kehittyi ja netti-roolipelien (MMORPG, Massively multiplayer online roleplaying game) genre syntyi. Tietokonepuolella merkitystään lisäsi myös toinen genre, ensimmäisen persoonan räiskintä eli FPS-pelit. Id Softwarin Wolfenstein 3D, Doom ja Doom II: Hell of Earth olivat jo tehneet perustukset, mutta ennen 2000-lukua vuonna 1998, amerikkalaisen Valven vallankumouksellinen Half-Life mullisti genren. (Forster 2005, 170-171; Goldberg 2013.)

Vaikka Sega oli ollut 90-luvun puolivälissä trendikäs vaihtoehto Nintendolle, Sony'n uusi Playstation oli nyt vienyt tämän paikan ja Sega putosi konsolisodan kakkossijalta kolmoseksi. Kuten

aikanaan Mega Driven kanssa, Saturnin huonon myynnin takia ongelmiin joutunut Sega yritti saada etulyöntiaseman uuden sukupolven konsolisodassa tulemalla markkinoille ennen muita. Sega oli Dreamcastin kanssa kaikki-tai-ei-mitään -tilanteessa ja Dreamcast ehtikin markkinoille 18 kuukautta ennen Playstation 2:sta ja 36 kuukautta ennen Nintendon uutta Gamecubea vuonna 1998 Japanissa ja noin vuotta myöhemmin lännessä. Dreamcast oli edullisesti hinnoiteltu ja lupaava laite, joka oli lähes uusimpien PC-koneiden tasolla, huomattavasti tehokkaampi kuin Sonyn ja Nintendon markkinoilla olleet laitteet, Playstation ja Nintendo 64. (Forster 2005, 172.)

Sega oli lupailut ja suunnitellut nettiominaisuuksia jo Saturnille, mutta Dreamcastilla se vihdoin lunasti lupauksensa ja toi markkinoille ensimmäinen konsolinettiroolipelin, Phantasy Star Onlinen. Vuoteen 2002 mennessä Dreamcastilla oli noin 300 peliä kuten Segan Jet Set Radio, Space Channel 5 ja Virtua Tennis, Namcon Soul Calibur sekä käännökset peleistä Rayman 2, Soul Reaver ja Tomb Raider. Valitettavasti Nintendon, Microsoftin ja Sonyn uusien laitteiden odotusten alla kolmannen osapuolen kehittäjien tuki Segalta hiipui varsinkin Japanissa, sillä kymmenen miljoonan laitteen myynti ei riittänyt vakuuttamaan kehittäjiä. Toki jotkut kehittäjät tukivat laitetta vielä siihenkin asti, kun Segan laitteenvalmistussosasto suljettiin vuonna 2001. (Forster 2005, 173-174.)

Tulokkaasta kukkulan kuninkaaksi yhdessä hujauksessa noussut Sony saapui markkinoille vuosiosadan vaihtuessa vuonna 2000, kun odotettu Playstation 2 ilmestyi markkinoille. Johtavan markkina-aseman siivittämänä Playstation 2 myi yli 20 miljoonaa kappaletta ensimmäisen vuoden aikana, huolimatta korkeasta julkaisuhinnasta, jota selitettiin DVD-ominaisuuksilla. Vaikuttava alkumyynti sekä johtava asema johtivat myös siihen, että jokainen julkaisija tuki Playstation 2:sta ja sille julkaistiin yksinoikeudella enemmän pelejä kuin yhdellekään kilpailijalle. Yli vuoden ja 20 miljoonan myydyin konsolin etumatka sekä pelien tulva antoivat pian Playstationille etumatkan, jota Nintendo ja Microsoft eivät mitenkään pystyneet saavuttamaan. (Forster 2005, 180-182.) Playstation 2:n myötä Sony myös laajensi konsolinsa asiakasryhmää ja pelaajakuntaa uudenslaisilla ”lisälaittepeleillä”. Näitä olivat EyeToy USB-kameraa käyttävät pelit, SingStar-karaokepeli sekä Buzz-tietovisapelit, joissa pelaaminen hoitui erityisillä Buzz-summeriohjaimilla.

Playstation 2:lle julkaistiin myös nettiadapteri, jolla Playstation 2:n saattoi liittää Internetiin. Playstation 2:n verkkopeliä tukeviin peleihin kuuluivat esimerkiksi Sonyn julkaisema SOCOM-sarja, Everquest Adventures, Final Fantasy XI ja Twisted Metal Black Online. Vaikka Playstation 2:n nettipelien tarjonta ja nettipalvelun laatu eivät yltäneet Microsoftin Xboxin tasolle, oli Playstation kuudennen sukupolven ehdoton kuningas. Sitä on tähän päivään mennessä myyty yli 150 miljoonaa kappaletta, tehden siitä kaikkien aikojen myydyimmän televisioon liitettävän pelikoneen, ja sen valmistus lopetettiin vasta vuonna 2012 (Pekonen 2012).

Vuonna 2001 ohjelmistojätti Microsoft lähti mukaan konsolikisaan uudella Xbox-konsolillaan, joka saapui vuoden 2002 alussa Eurooppaan. Microsoft käytti konsolissaan PC-komponentteja ja toisin kuin kilpailijat, sisällytti konsoliin sisäisen kovalevyn ja nettiadapterin. Valmisteluna konsoli- ja videopelibisnekseen, Microsoft investoi pelistudioihin kuten Digital Anvil, Bungie ja Ensemble Studios. (Forster 2005, 188-189.) Myöhemmin Microsoft osti lisäksi Nintendon omistuksessa olleen brittiläisen Raren. Microsoft satsasi isosti konsolinsa verkko-ominaisuuksiin ja käytti paljon rahaa maksulliseen Xbox Live -palveluun. Xboxilla oli hyvä valikoima yksinoikeuspelejä kuten Bungien luoma hittiräiskintäsarja Halo, Dead or Alive 3, Mech Assault, Jet Set Radio, Oddworld-sarja. Todennäköisesti PC-tyyppisestä pohjastaan johtuen monet isot PC-hitit kuten Half-Life 2, Doom 3 ja Elder Scrolls III: Morrowind käännettiin konsoleista yksinoikeudella Xboxille.

Valitettavasti ensikertalainen Microsoft teki paljon virheitä etenkin konsolin alkutaipaleella. Ensimmäinen ohjain oli valtava ja sen näppäimet olivat liian lähekkäin. Microsoft julkaisikin varsin pian uuden, hieman pienemmän ja paremmin asetellun ohjaimen. Kovalevystä johtuen Xbox oli julkaisussa huomattavasti kalliimpi kuin kilpailijansa, noin 500 euroa. Microsoft huomasi tämän ja ennen Gamecuben maailmanlaajuista julkaisua, Xboxin hintaa pudotettiin yli kolmanneksella syksyllä 2002 ja vielä lisää vuonna 2004.

Vaikka lännessä Xbox löysi yleisönsä, Japanissa Microsoftin konsolille eivät juuri lämmenneet sen enempää pelaajat kuin kehittäjätäkään. Vain kaksi Japanilaista pelitaloa julkaisi tasaisesti pelejä Xboxille: Tecmo sekä Sega. Tecmo toi Dead or Alive -sarjansa sekä Ninja Gaidenin yksinoikeudella Xboxille ja Sega oli Microsoftin jälkeen suurin pelien tarjoaja Xboxille. Se ei kuitenkaan auttanut myyntiä sillä vuoteen 2004 mennessä konsoleita oli myyty Japanissa vain noin puoli miljoonaa. (Forster 2005, 190.) Vaikka Xbox ei ollut taloudellinen floppi ja se osoitti, että Microsoft oli tosissaan mukana konsolibisneksessä, mitä jotkut kehittäjät olivat epäilleet, Microsoftilla oli kuitenkin kiire tuoda uusi konsolinsa markkinoille. Tämä johtui muokatuista Xbox-konsoleista sekä alennetusta hinnasta, minkä takia Microsoft ei koskaan saanut konsolinsa myynnistä voittoa. Microsoft lähtikin seuraavan sukupolven kisaan ensimmäisenä vuonna 2005 ja lopetti Xboxin tukemisen hyvin pian sen jälkeen.

Nintendo lähti kuudennen sukupolven kisaan paitsi viimeisenä, lisäksi uudenlaisesta tilanteesta, nimittäin altavastaaajana. Sony oli noussut markkinajohtajan paikalle ja Microsoft oli nyt uusi ja tuntematon vastustaja. Uuden Gamecube-konsolinsa myötä Nintendo vihdoin hylkäsi ROM-kasetit ja siirtyi optiseen mediaan. Kilpailijoista poiketen, Nintendo ei käyttänyt konsolinsa tallennusmedian tavallisia DVD-levyjä, vaan mini-DVD -levyjä, jotka olivat puolet pienempiä. Näihin levyihin mahtui 1.5 GB dataa ja ne latautuivat tavallisia DVD-levyjä nopeammin. Tästä johtuen Gamecube ei pystynyt kilpailijoiden tapaan toistamaan DVD-elokuvia tai

musiikkilevyjä eikä siis ollut multimediasoitin. Nintendon peligurun Shigeru Miyamoton mukaan Nintendo halusi luoda mielikuvan 'helppokäyttöisestä ja kannettavasta pelikoneesta'. (Forster 2005, 191.)

Vaikka länsimaalaiset pelintekijät käänsivät innolla pelejään Gamecubelle ja Playstation -hahmot sekä sarjat kuten Rayman, Tony Hawk, Crash Bandicoot ja XtremeG kääntyivät konsolille, niin japanilaiset kehittäjät olivat varovaisempia. Yllättäen vanha kilpailija Sega tuki Nintendoä julkaisussa kahdella pelillä, Sonic Adventure 2: Battle ja Super Monkey Ball, ja teki senkin jälkeen pelejä Gamecubelle. Capcom teki Nintendon kanssa sopimuksen suosittujen Resident Evil -pelien tekemisestä ensin Gamecubelle, mistä syntyi ainoastaan Gamecubelle julkaistu esiosa Resident Evil Zero, käännökset jokaisesta vanhasta Resident Evilistä sekä sarjan mullistanut Resident Evil 4. Myös Sonyn leiriin loikannut Squaresoft toi Gamecubelle Final Fantasy: Crystal Chronicles -pelin. (Forster 2005, 192-193.) Kilpailevien konsolien tapaan Gamecube tarjosi nettipelin, kunhan osti erillisen nettiadapterin. Valitettavasti Gamecuben verkkopelien valikoima jäi varsin vajaaksi. Myyneissä Gamecube jäi kuudennen sukupolvin kotikonsoleista viimeiseksi ja kenties tämä johti Nintendon seuraavalla sukupolvella tekemään erikoiseen vetoon: Wiihin.

Käsi-konsolit näkivät 2000-luvun alkupuolella jopa kolme uutta tulokasta, joista yksi oli Game Boy Advance sekä sen jatkaja Nintendo DS, joka julkaistiin vuonna 2005. DS tarjosi nettipelin, netissä toimivan tai kahden DS:n välisen langattoman PictoChat-ominaisuuden, kaksi näyttöä, joista toinen oli kosketusnäyttö, mikrofonin sekä totta kai päivitetyt tehot, jotka nyt vastasivat suurin piirtein Nintendo 64:sta. (Forster 2005, 196.) DS:n kautta Nintendo saavutti uudenlaisia niin kutsuttuja kasuaali- eli satunnaispelaajia peleillä kuten koiranhoitopeli Nintendogs, Brain Training sekä huippusuosituksi muodostunut Professor Layton -sarja. Vaikka DS:n tuotanto päättyi vuonna 2007, sille julkaistiin pelejä vielä ainakin vuonna 2012, vaikka sen seuraaja 3DS ilmestyi vuonna 2011 (Wikipedia 2013d).

Katseltuaan vuosia Nintendon hallintaa kannettavien pelikonsolien markkinoilla, Sony päätti haastaa Nintendon omalla kannettavalla laitteellaan. Tulos on PSP eli Playstation Portable, joka oli hyvin pitkälti kannettava Playstation 2 ja oli näin ollen huomattavasti kilpailevaa Nintendo DS:ä tehokkaampi. PSP käytti tallennusmediaan omanlaisia mini-DVD-levyjä, UMD-levyjä. PSP:lle julkaistiin myös elokuvia UMD-formaatissa ja sen Memory Stick Duo -muistikortille saattoi pelitietojen lisäksi tallentaa MP3-tiedostoja ja valokuvia. (Forster 2005, 197) PSP:llä pystyi lataamaan pelien demoja, lisäosia ja lisäsisältöä Internetistä Playstation Networkista, ominaisuus, josta tuli vakioasia seuraavan sukupolven kotikonsoleissa. PSP:n ongelma oli siinä, että sille tehtiin paljon käännöksiä Playstation 2:n peleistä eikä sillä ollut samanlaisia kasuaalipelaajiin vetoavia pelejä kuin DS:llä. PSP ei siis voittanut DS:ä myyntiluvuis-

sa, mutta menestyi kuitenkin tarpeeksi hyvin, että vuonna 2012 Sony julkaisi uuden kannettavan konsolin Playstation Vitan.

Vuonna 2003 Nelosella alkoi tällöin jo Pelaajalehden perustaneiden Thomas Puhan ja Miika Huttusen, kahden entisen MoonTV-toimittajan, ideoima peliohjelma Play. Puha ja Huttunen olivat lähettäneet idean kanavalla jo muutamaa vuotta aikaisemmin, mutta Nelonen päätti ottaa ohjelman tuotantoon vasta, kun Puha ja Huttunen olivat jo Pelaajalehdessä töissä. Tästä huolimatta Puha ja Huttunen suostuivat mukaan ohjelmaa, työskennellen samalla Pelaajalehdessä, mikä johti jatkuviin Pelaajalehteen liittyviin uutisiin ja lehden mainostamiseen. Playn idea oli hyvin samanlainen kuin kilpailevan Tiltin, mutta naisjuontajan lisäksi studiossa olivat myös toimittajat Puha ja Huttunen, jotka kaikki yhdessä istuivat sohvalla ja arvostelun jälkeen kolmikko kävi arvosteltuun peliin liittyviä keskusteluja. Tiltin tapaan ohjelmassa oli peliuutisia, ennakoita, reportaaseja, arvosteluja sekä viikon peli, jota viikon julkkisvieras pelasi. Ohjelman naisjuontajana toimi ensimmäisellä kaudella Piritta Hannula ja toisella kaudella ohjelmassa aikaisemmin vieraana ollut Nerdee-yhtyeen kosketinsoittaja Nuppu Stenros. Kolmannella ja viimeisellä kaudellaan vuonna 2005 Playn tyyli muuttui huomattavasti. Poissa olivat keskustelut sekä Puha ja Huttunen, jotka olivat keskittyneet Pelaaja-lehteen. Juontajaksi valittiin Saara Ylitalo ja pääasiallisesti arvostelijaksi ja varajuontajaksi MoonTV:llä aikoinaan työskennellyt Elias Poutanen, joka myös luki suurimman osan arvosteluista. Ohjelmaa kuvattiin nyt joskus studiossa joskus ulkotiloissa ja vieras tai vieraat olivat mukana ohjelmassa alusta asti ja juontaja haastatteli heitä heidän viimeaikaisiin kuulumisiinsa ja pelikokemuksiinsa liittyen.

2.6 HD, uudet verkko-ominaisuudet ja liikeohjaus

Siirryttäessä seitsemänteen sukupolveen, joka on tätä kirjoitettaessa yhä käynnissä ja uusi sukupolvi alkamassa, tehojen nousun lisäksi monia uusia trendejä vakiintui videopelibisnekseen. Trendeiksi tällä sukupolvella nousivat esimerkiksi liiketunnistinohjaus, saavutukset, ladattava lisäsisältö (DLC) ja muut mikromaksut sekä uudelleenkäynnistykset tunnetuista pelisarjoista (Gametrailers 2013). Lisäksi, kuten Chatfield toteaa (2011, 34) digitaalinen jakelu avasi portteja pienemmille ja luovemmille projekteille, joita voitiin myydä yleisölle suoraan verkossa eikä kalliiden vähittäiskauppojen kautta. Samalla verkkopelaamisesta tuli vakio myös konsolimarkkinoilla ja yksinkertaistetuilla muovisoittimilla pelattavista bändipeleistä tuli Rock Band - ja Guitar Hero -sarjojen myötä todella suosittuja. YouTuben suosion myötä alkoi ilmettyä paljon peliaiheisia videoita. Monet ihmiset etenkin Amerikassa saattavat tänä päivänä ansaita elantonsa arvostelemalla joko vakavasti tai humoristisesti liioitellusti uusia tai vanhoja pelejä tai sitten tekemällä Let's Play -videoita, joissa he pelaavat jotakin peliä kommentoiden sitä samalla.

Seitsemannen sukupolven aloitti Microsoft Xbox 360 -konsolillaan vuonna 2005. Paitsi saadaakseen etumatkaa kilpailijoihinsa, Microsoft todennäköisesti halusi kiireesti lähteä markkinoimaan uuden sukupolven laitettaan, koska Microsoft teki tappiota jokaisesta myydystä Xboxista. Valitettavasti tämä johti myös ongelmiin, sillä useat ensimmäisen vaiheen Xbox 360 -laitteet kärsivät emolevyvioista ja Microsoft joutui pidentämään konsolinsa takuuta vuodella useiden tällaisten hajoamisten vuoksi (Räihä 2007). Uudella Xbox 360 -konsolilla Microsoft onnistui huomattavasti paremmin monellakin tavalla. Uusi ohjain oli tällä kertaa heti aluksi oikein muotoiltu, kovalevy oli tällä kertaa irrotettava, jolloin rahaa saatiin uusien myynnistä ja rahaa voitiin säästää myymällä konsolia ilman kovalevyä. Microsoftin onnistui tällä kertaa saada sekä japanilaiset pelaajat että pelinkehittäjät puolelleen ja etenkin alussa, kilpailijoiden uusien laitteiden vielä uupussa markkinoilta, Xbox 360 nautti monista japanilaisista roolipeleistä kuten Eternal Sonata, Enchanted Arms ja Lost Odyssey. Microsoftia auttoi myös se, että uuden sukupolven myötä, niin paremman tuoton saamiseksi kuin Playstation 2:n tapaisen markkinajohtajan puuttuessa, useammat kehittäjät siirtyivät tekemään pelejä useille alustoille. Niinpä Microsoftin konsolille ilmestyi esimerkiksi Final Fantasy- ja Tekken-pelejä, jotka olivat aikaisemmin olleet Sonyn yksinoikeustitteleit.

Nintendon aloittaman liikeohjausbuumin myötä Microsoft halusi myös houkutellessa tätä uutta kasuaaliyleisöä ja julkaisi oman liiketunnistinohjaimensa Kinectin. Toisin kuin Wiin liiketunnistinohjaimet, Kinect on pelaajaa kuvaava kamera, jonka kanssa ei tarvita ohjainta, vaan pelkkä liike riittää. Guinnessin ennätysten kirjan mukaan Kinect on maailman myydyin pelilisälaite ja sitä kautta sen mukana toimitettu peli Kinect Adventures myös Xbox 360:n myydyin peli. Microsoftin uuden Xbox One -konsolin pian saapuessa markkinoille, Microsoft on sanonut jatkavansa vanhan konsolinsa tukemista ainakin vielä kolme vuotta, mikä jo osoittanee Xbox 360 -menestyksen.

Toisena kisaan lähti Nintendo vuonna 2006 markkinoille tuomallaan hyvin paljon joukosta poikkeavalla Wii-konsolillaan. Kenties Gamecuben odotettua huonomman myynnin ja DS:n voittokulun siivittämänä, Nintendo päätti kokeilla jotakin uutta ja jättäytyä pois kilpailijoiden tavasta jatkuvasti nostaa konsoliensa tehoa. Wiin ydinajatus oli tarjota tehojen sijaan jotakin ennen kokemattomaa ja se oli tehoiltaan pieni askel eteenpäin edellisen sukupolven latteista, jäi se selvästi kilpailijoidensa jalkoihin. Perinteisen ohjaimen sijaan Wiin ohjaimina toimivat Wiimote-kapulaohjain sekä siihen erikseen liitettävä Nunchuk-ohjain. Molemmissa näistä ohjaimista on toki nappeja, mutta niiden pääasiallinen idea ovat niiden sisällä olevat useat liiketunnistimet, joiden avulla konsoliin liitetty sensori havaitsee esimerkiksi missä asennossa ohjainta pidetään, mihin suuntaan sillä heilutetaan ja mihin ruudulla sillä osoitetaan. Tämä innovatiivisen ja halvan konsolin ansiosta Nintendon onnistui tehdä voittoa heti alusta myös konsolimyynnillä, kun yleensä konsolin myynti on aluksi tappiollista ja rahat tulevat aluksi

pelimyyntistä ja -lisensseistä. Nintendo julkaisi myöhemmin vielä liikkeentunnistusta parantavan Motion Plus -lisäosan, jota jotkin sen pelit tarvitsivat toimiakseen.

Wiin julkaisupelit tarjosivat kohtuullisen hyvän tasapainon uutta ohjaustapaa esittelevien sekä tavanomaisten pelien välillä, vaikka toki jälkimmäisiäkin pelattiin uudella liikeohjauksella. Uutta ohjaustapaa esittelivät konsolin mukana tulleet Wii Sports -urheilupeli sekä uusien Wiimote-ohjainten kanssa myytävä minipelikokoelma Wii Play. Vanhoja Nintendo-faneja kosiskeli Legend of Zelda -sarjan uusi osa Twilight Princess, ajamista tarjosi kaahailupeli Excite Truck, lisää luovia minipelejä Ubisoftin Rayman Raving Rabbits ja räiskintää kaipaaville tarjottiin Call of Duty 3 sekä yksinoikeuspeli Red Steel. Parin vuoden sisällä perässä seurasi joukko Nintendon omia ja muutamia kolmannen osapuolen pelejä, jotka näyttivät mihin kaikkeen liikkeen-tunnistinohjaimia saattoi hyödyntää. Näitä olivat esimerkiksi Nintendon Wario Ware: Smooth Moves ja Metroid Prime 3: Corruption sekä Capcomin Zack & Wiki sekä EA:n yhteistyössä Steven Spielbergin kanssa tuottama Boom Blox. Suureksi hitiksi nousi myös Nintendon liikuntapeli Wii Fit ja sen Balance Board -tasapainolauta, joka sai aikaan todellisen kuntoilupelien aallon hetkeksi aikaa.

Wii ei myöskään kilpailijoidensa tapaan panostanut samalla tavalla nettiominaisuuksien syventämiseen. Toisin kuin Xbox 360 ja Playstation 3, Wii ei tarjonnut vakiona Internetistä ladattavia päivityksiä peleihin, ladattavaa lisäsisältöä eli DLC:tä ei tarjottu eikä aluksi myöskään samanlaista ladattavien pikkupelien tarjontaa kuin kilpailevilla konsoleilla. Wiillä oli kuitenkin Virtual Console, josta saattoi maksua vastaan ladata Nintendon vanhoja pelejä sekä myöhemmin muidenkin vanhojen konsolien kuten Mega Driven, Turbogرافx 16:sta, Commodore 64:n ja Neo Geon pelejä. Näitä pelejä varten Wiille julkaistiin perinteisempi Classic Controller-ohjain, josta tuli ohjausvaihtoehto joihinkin Wiin omiin peleihin. Myöhemmin avautui erilaisia pikkupelejä ladattavaksi tarjoava WiiWare-kauppa. Näistä palveluista huolimatta Wiin verkkopelien tarjonta ja laatu jäi kauas kilpailijoista.

Uudenlaisen ohjaustapansa, halvan hintansa ja lapsiin sekä ennen pelejä pelaamattomiin ve-toavan tyyliensä ansiosta Wii pärjäsiikin erinomaisesti etenkin aluksi. Aluksi pelinkehittäjätkin olivat innoissaan uudesta ohjaustavasta sekä etenkin siitä, että alempien tehojensa takia Wiille oli halvempaa kehittää pelejä kuin sen kilpailijoille. Tässä oli kuitenkin kiero käänköpuolensa: Wiin pelitarjonta alkoi pian pursuta halpoja minipelikokoelmia. Näillä minipelikokoelmilla yritettiin tavoittaa Wii Sportsiin ja muihin Wiin liiketunnistusta hyödyntäviin peleihin ihastuneita kasuaalipelaajia. Wiin kasuaalipelaajista koostuvasta käyttäjäkunnasta johtuen pian Wiin pelien myynti ei noussut konsolin myynnin tai kilpailijoiden pelien myynnin tasolle. Tämä johti siihen, että Gamecuben tavoin Wii jäi usein ilman käännöksiä kilpailevien konsolien hittisarjoista, niin tehojen kuin potentiaalisen yleisön puutteen vuoksi, kuten Mass Effect, Assassin's Creed sekä Grand Theft Auto.

Viimeisenä kisaan lähti edellisten sukupolvien lähes ehdoton valtias Sony vuonna 2007 maailmanlaajuisesti. Playstation 3 lähti kisaan hyvin samanlaisella idealla kuin Microsoft Xbox 360:n kanssa eli lisätään tehoja, parannetaan verkkopalveluja, pyritään laajentamaan pelaajakuntaa ja pyritään suunnittelemaan konsolista koko perheen viihdekeskus. Playstation 3 otti tallennusformaatikseen tuolloin uuden Blu-Rayn, jolle mahtui enemmän tietoa kuin DVD:lle ja tästä johtuen Playstation 3:sta ostettiin myös Blu-Ray-soittimeksi. Rekusen artikkelissa (2008) kerrotaan myös että Playstation 3 oli pitkään markkinoiden paras ja halpa Blu-Ray -soitin, joka hyötyi siitä, että sen käyttöjärjestelmää päivitetään. Blu-Ray-ominaisuuksien sekä Cell-prosessorinsa vuoksi Playstation 3 oli julkaisussaan markkinoiden kallein pelikonsoli ja siksi Sony karsi siitä ominaisuuksia, kuten taaksepäin sopivuuden vanhojen Playstation-pelien kanssa, säästääkseen rahaa, kun se julkaisi uusia versioita laitteesta.

Vaikka uuden sukupolven aikana ja hieman sitä ennen Sony oli luopunut monista yksinoikeusnimikkeistään, kuten Final Fantasy, Tekken, Spyro ja Crash Bandicoot, Sony loi Playstation 3:lle monia uusia sarjoja. Näihin lukeutuivat esimerkiksi Resistance, Uncharted, LittleBigPlanet ja Infamous. Toisin kuin kilpaileva Xbox 360, Playstation 3 ei julkaisussa tarjonnut tukea erilaisille peliä pelaamalla saataville saavutuksille, joita Xbox 360:llä kutsuttiin nimellä Achievements. Playstation 3:lle tuli kuitenkin jälkikäteen tuki tällaisille saavutuksille Trophy-nimellä. Microsoftin tapaan Sony perusti Playstation 3:lle ja käsikonsoleilleen PSP:lle sekä PS Vitalle Playstation Network Storen, josta saattoi ladata DLC:tä, erilaisia indie- ja muita pikkupelejä sekä lisäksi joitakin Playstation- ja Playstation 2 -klassikoita. Playstation 3:n julkaisussa tarjolla olleissa Sixaxis-ohjaimissa, jotka oli kuitenkin muotoiltu edellisten Playstationien Dual Shock -ohjainten mukaan, ei ollut lähes standardiksi muodostuneita värinäominaisuuksia. Sen sijaan Sixaxis-ohjaimessa oli hieman Wiin tyyliin liikkeentunnistin, joka tunnisti ohjaimen kulman ja liikkeen. Tätä lisäominaisuutta ei kuitenkaan juuri hyödynnetty, vaikka Sony pitikin tämä ominaisuuden myös myöhemmissä Dual Shock 3 -ohjaimissaan.

Microsoftin tapaan Sony näki Wiin menestyksen myötä mahdollisuuden liiketunnistinohjaimissa. Sony oli itse asiassa jo kokeillut tätä Playstation 2:n EyeToy-kamerapeleillä, mutta Playstation 3:n Playstation Move oli lähempänä Wiin liiketunnistinohjausta. Playstation Move käsitti yksi tai kaksi Wiimoten tapaista ohjainkapulaa sekä Playstation Eye -kameran, joka seuraa pelaajan liikkeitä. Movea vaativien pelien lisäksi myös jotkin pelit kuten Killzone 3, Infamous 2, The Amazing Spiderman ja LittleBigPlanet 2 tarjosivat mahdollisuuden käyttää Movea ohjaukseen. Positiivisesta vastaanotosta huolimatta Move ei ollut toivotunlainen menestys.

Tehokkuudestaan huolimatta Playstation 3 kärsi jonkin verran markkinoilla hinnastaan sekä Cell-prosessoristaan. Todennäköisesti hinta ja etenkin konsolin ensimmäiset myös Xbox 360:lle julkaistut pelit saattoivat vaikuttaa alun myyntiin. Playstation 3 oli nimittäin ehkä te-

hokas, mutta pelein ohjelmointi sille oli hieman vaikeampaa ja niinpä ei ollut mitenkään epätavallista, että pelit näyttivät hieman viimeistellymmiltä Xbox 360:llä ja joskus Playstation 3 -versioissa oli myös enemmän teknisiä heikkouksia ja ongelmia. Sony suunnitteli laitteelleen aluksi kymmenen vuoden elinikää, mutta on nyt julkistanut Playstation 4:n ja luopunut tästä ajatuksesta, vaikka aikookin vielä tukea Playstation 3:sta Playstation 4:n julkaisun jälkeen.

Pelaamisen suosion kasvaessa ja videopalvelu Youtuben syntymisen myötä alkoi Internetissä kehittyä omanlaisensa videopelikulttuuri. Pelaajat alkoivat tehdä mitä erilaisimpia videopeliaiheisia videoita, joissa aiheina saattoivat olla uudet tai vanhat pelit, hyvät ja/tai huonot pelit ja konsolit, videopeliaiheiset elokuvat tai televisiosarjat ynnä muut. Nämä ohjelmat saattoivat olla arvosteluja, joko vakavia tai viihteellisiä tai hieman molempia, läpipeluuvideoita tai ihan vain peleistä puhumista. Näiden videoiden suosio on viime vuosina noussut niinkin suureksi, että jotkut videoidentekijät tekevät näitä videoita elannokseen. Joitakin tunnetuimpia videopeliaiheisia Internetvideosarjoja ovat retropeleihin keskittyvät Angry Video Game Nerd, Happy Video Game Nerd, The Spooky Experiment sekä The Irate Gamer. Uudempiin peleihin keskittyvät esimerkiksi The Angry Joe Show, Screwattack.com ja Zero Punctuation. Luultavasti suosituin ja nykyään yleisin pelivideo ovat niin kutsutut Let's Play -videot, joissa videontekijä pelaa jotakin peliä ja kommentoi sitä ja satunnaisia asioita siinä samalla. Jotakin näiden videoiden suosiosta kertoo se, että Let's Play -kanava PewDiePie on tällä hetkellä Youtuben seuratuin kanava. Youtubesta löytyy myös monia suomalaisia videopelivideoiden tekijöitä ja ohjelmia kuten NES-Retku, Peliteurastamo, HXC Playground, The Gaiw ja PelaajaX.

Merkittäväksi peliarvostelumedia vaikuttajaksi nousi myös Metacritic, jonne lasketaan pelin saamien arvosanojen keskiarvo erinäisiltä arvostelusivustoilta ja lehdistä. Jotakin tämän sivuston vaikutuksista kertoo se, että joskus julkaisijat ovat luvanneet kehittäjille bonuksia, jos peli saa Metacriticissä esimerkiksi yli 90 pistettä sadasta. Lisäksi jotkut kehittäjät ovat saattaneet hakea peliensä huonon myynnin syytä keskinkertaisesta tai juuri ja juuri alle 80 olevasta pistemäärästä.

2.7 Uusimmat näkymät

Tätä kirjoitettaessa kotikonsolien uusi sukupolvi on juuri alkamassa todenteolla, kun Playstation 4 ja Xbox One ovat saapumassa Suomeen, Playstation 4 marraskuussa ja Xbox One vuoden 2014 alussa. Tästä syystä niistä on hieman aikaista kirjoittaa, joten tässä luvussa kerrotaan lyhyesti jo markkinoilla olevista uusista laitteista.

Kannettavien konsolin puolella Nintendo on jatkanut DS-tuoteperhettään julkaisemalla 3DS:n vuonna 2011. Edeltäjästään 3DS eroaa lähinnä parannettujen tehojen sekä verkkopalveluiden lisäksi uudella 3D-efektillä, jota katsoakseen ei edes tarvita laseja. Laite myös tunnistaa, mis-

sä asennossa sitä pidetään. Heikohkon julkaisun jälkeen 3DS:n menestys on etenkin Japanissa parantunut ja sille on julkaistu menestyksekkäitä pelejä kuten Resident Evil: Revelations, Super Mario 3D Land, Fire Emblem: Awakening sekä Animal Crossing: New Leaf. Sony on myös jatkanut kannettavien konsolien tuottamista, julkaisemalla uuden kannettavan Playstation-perheen edustajan, Playstation Vitan vuonna 2012. Vita nosti tehojaan noin Sonyn Playstation 3 -kotikonsolin tasolle ja paransi käytettävyyttä lisäämällä mukaan toisen analogiohjaimen. Vitassa on myös kosketusnäyttö, takana kosketuslevy ja 3DS:n tapaan, se tunnistaa, missä kulmassa sitä pidetään. Vitan pelitarjonta on aluksi kasvanut hitaasti, mutta Sony on pyrkinyt parantamaan tilannetta tarjoamalla ilmaisia latauskoodeja Vitan peleistä niiden Playstation 3 -versioiden mukana. Esimerkiksi, jos pelaaja osti uutena Playstation 3:lle Playstation All-Star Battle Royalen tai Sly Cooper: Thieves in Timen, hän sai ladattua saman pelin ilmaiseksi Vitalle. Sony on ilmeisesti myös suunnittelemassa erinäisiä interaktioita Vitan ja tulevan Playstation 4:n välillä, mistä kertoo esimerkiksi huhut myyntiin tulevasta Playstation 4 ja PS Vita yhteispaketista.

Uuden kotikonsolisukupolven puolella ensimmäisenä edustajana markkinoille vuoden 2012 loppulla saapui Nintendo WiiU-konsolillaan. Ennen julkaisua Nintendo oli sanonut, että toisin kuin Wii, WiiU tarjoaisi enemmän todellisille pelaajille. Tästä huolimatta WiiU jatkoi monessa mielessä edeltäjänsä linjoilla muun muassa siten, että Nintendo päätti unohtaa tehokilpailun ja parantaa WiiU:n tehoja huomattavasti kilpailijoita vähemmän ja ohjain oli taas kerran hieman kokeellinen. WiiU:n ohjain on nimittäin isokokoinen iPadia muistuttava kosketusnäytöllä varustettu tabletti. Valitettavasti WiiU:n myynti on ainakin toistaiseksi osoittanut, että sama innovatiivinen ja tehoja säästelevä lähestymistapa ei toimi, sillä WiiU:ta oli huhtikuussa myyty 3,45 miljoonaa maailmanlaajuisesti, kun taas esimerkiksi Xbox 360 oli myynyt samoihin aikoihin Yhdysvalloissa 1,3 miljoonaa viimeisen kolmen kuukauden aikana (Screwattack 2013). Nintendon pääjohtaja Saturo Iwata on myös luvannut erota, jos ei nosta Nintendon voittoja tarpeeksi vuoden loppuun mennessä.

3 Tutkimuksen esittely

Tässä luvussa esitellään tarkemmin sitä, mihin tässä tutkimuksessa pyritään, mitä se sisältää, millaisia lähteitä siinä käytetään, kerrotaan aiheen rajauksesta ja analysoidaan tutkimuksen luotettavuutta. Esittelen haastateltaviani ja heidän taustojaan, jotta lukija voi päätellä, ovatko he soveltuvia haastateltaviksi. Ensimmäisessä kappaleessa esittelen tutkimuksen tarkemmin ja esittelen sen osia antaakseni hyvän ja selkeän kokonaiskuvan. Kerron ensimmäisessä kappaleessa tarkemmin muista lähteistä paitsi haastateltavista, jotka ovat toisen kappaleen aihe. Kolmas luku kertoo aiheen rajauksesta, sen syistä ja perusteista ja viimeisessä luvussa esitän analyysin tutkimuksen ja tulosten luotettavuudesta.

3.1 Tutkimuksen tavoitteet ja aineiston keruu

Tässä tutkimuksessa pyritään valottamaan sitä, miten videopelejä on käsitelty kolmessa eri mediassa: lehdissä, televisiossa ja Internetissä. Työssä keskitytään erityisesti siihen, miten nämä mediat ovat toimineet videopelien arvostelussa. Tarkoitus on selvittää mikä näistä medioista mielletään tärkeimmäksi arvostelumediaksi ja miten suuri merkitys jokaisella on ollut ja on tänä päivänä. Yksi erityinen kiinnostuksen kohde on television hyödyntäminen videopelimediana. Suomessa on nähty useita videopeliohjelmia vuosien aikana, mutta kuinka moni on tietoinen näistä tänä päivänä ja kuinka moni vielä muistaa ne. Onko videopelien arvostelulle televisiossa vielä kysyntää tai tarvetta, kun on Internet? Entä mikä on lehtien tilanne sekä alan harrastajien, että pelaajien näkökulmasta, printtimedian pohtiessa tulevaisuuttaan tässä verkkoon luottavassa maailmassa? Näihin kysymyksiin pyrin saamaan vastauksia. Lisäksi sivutaan hieman muunlaista videopeliohjelmaa, jota televisiossa on esitetty ja pureudutaan hieman siihen, miten luotettavina pelaajat näkevät arvostelut ja mitä mieltä he ovat pelien huomiosta Internetissä ja televisiossa.

Koska aiheesta ei suomalaisesta tai juuri muustakaan näkökulmasta tunnu juuri olevan kirjallisuutta, lähteenä käytetään kvantitatiivisen tutkimuksen mukaisesti lomaketutkimusta sekä lisäksi haetaan lisätietoa videopelitoimittajilta sekä muilta alan harrastajilta. Tutkimuksen verkkolomakkeeseen vastasi lopulta 21 henkilöä. Lisäksi lähes samat kysymykset sekä muutamia ylimääräisiä lähetettiin Pelaaja-lehdelle, Pelit-lehdelle, suomalaiselle The Real Men's Playground (TRMP) -pelisivustolle, uuden MoonTV:n peliarvostelijoille sekä Thomas Puhalle. Verkkolomakkeessa olleet kysymykset sekä kysymykset entisen ja nykyisen MoonTV:n toimittajille löytyvät liitteistä (Liite 2; Liite 3). Haastateltavilta kysyttiin vielä, luotettavuutta vahvistamaan, paljonko heillä on kokemusta peleistä ja mistä asti he ovat pelanneet.

3.2 Haastateltavat

Verkkolomakkeeseen vastanneiden lisäksi tutkimusta varten haastateltiin sähköpostitse kahdeksaa videopelien parissa työskennellyttä henkilöä. Osa heistä oli päätoimisia arvostelijoita, osa harrastajia tai pelilehden apulaisia. Historia-osuutta varten haastateltiin Skype välityksellä aikanaan Hugo- ja Game Over -peliohjelmien parissa työskennellyttä Pekka Kossilaa. Hänelle esitetyt alustavat kysymykset ovat liitteissä (Liite 4). Lisäksi ilmeisesti muutamat TRMP:n jäsenet vastasivat nimettöminä verkkolomakkeeseen.

Pelit-lehdestä kysymyksiin vastasivat Juho Kuorikoski, Antti Ilomäki, Petri Heikkinen ja Aleksi Kuutio. Vaikka eivät vakituisia peliarvostelijoita, he kaikki ovat olleet pitkänaikaa Pelit-lehdessä avustajina tai freelancekirjoittajina. Jokaisella heistä on pelien parissa työskentelystä noin kymmenen tai vähintään kahdeksan vuoden kokemus. Pelaajalehden toimituksesta

kysymyksiin vastasi lehden nykyinen päätoimittaja Miika Huttunen. Omien sanojensa mukaan 15 vuotta videopelien parissa työskennellyt Huttunen on ollut mukana MoonTV-pelikanavan toimituksessa ja on ollut perustamassa Pelaajalehteä yhdessä Thomas Puhan kanssa, jonka kanssa hän myös juonsi Play-peliohjelmia Nelosella. Työnsä puolesta Huttunen on ollut mukana muun muassa DigiExpo-messuilla puhumassa peleistä ja esittelemässä niitä pelilavalla. Myös Pelaajalehden entinen päätoimittaja Thomas Puha suostui vastaamaan kysymyksiin. Puha työskentelee nykyään PR-johtajana grafiikka-ohjelmistoyritys Umbra Softwarella, jonka asiakkaisiin kuuluvat esimerkiksi sellaiset pelitalot kuin Bungie, suomalaiset Remedy ja Bugbear, Sony Online Entertainment, Infinity Ward sekä Microsoft Game Studios (Developers using Umbra 2013). Tästä huolimatta hän toimii myös freelancetoimittajana. Puha on ollut tekemisissä pelien kanssa 15 vuotta, perustamassa Pelaaja-lehteä sekä sitä julkaisevaa H-Town Oy:tä, toiminut käsikirjoittaja, tuottajana ja juontaja MoonTV:llä, juontajana ja arvostelijana Play-ohjelmassa Nelosella ja ollut freelancetoimittajana esimerkiksi Edge-lehdessä, 1up.comissa ja IGN.comissa.

Uudelta MoonTV:ltä tutkimukseen saatiin mukaan Tuomas Tonteri ja Pasi Purmonen. Molemmat juontavat ajoittain Peliryhmä-ohjelmaa ja Tonteri on mukana myös Gamer-ohjelmassa (Juontajat 2013). Vaikka kumpikaan heistä ei ole vakituinen arvostelija, vaan ainoastaan videopelien harrastaja, ja he tekevät arvosteluja MoonTV:lle ilmaiseksi, ovat molemmat pitkän linjan pelaajia. Purmonen on myös radiotoimittaja ja Tonteri on harrastuspohjalta myös yksi KonsoliFIN-sivuston toimituksen jäsenistä.

3.3 Tutkimuksen rajaus

Tutkimuksessa oli alun perin tarkoitus tutkia arvostelumedioiden ja videopelien mediahuomion ohella muitakin videopelien oheistuotteita kuten televisiosarjoja, leluja, elokuvia, sarjakuvia ja muita vastaavia. Tämä siksi, että etenkin tänä päivänä pelitalot tarjoavat pelisarjoistaan kaikenlaisia oheistuotteita saadakseen lisää tuottoa. Yksi hyvä esimerkki tästä on suomalainen Angry Birds, josta on tehty oheistuotteita pehmoleluista piirrettyyn televisiosarjaan ja erilaisiin karkkeihin. Tämä päätettiin kuitenkin unohtaa, koska tutkimuksesta olisi tullut liian laaja ja oheistuotteista on vieläkin vähemmän tietoa. Asian tutkiminen olisi todennäköisesti vaatinut asian tiedustelua kauppaketjuilta ja erikoisliikkeiltä ja erittäin laajaa kyselytointia. Lisäksi asiaa vaikeuttaa se, että toisin kuin videopeliarvosteluiden kohdalla, minulla ei ole asiasta vuosien varrella kertynyttä kokemusta.

Tutkimusta päätettiin tarkentaa keskittymällä videopelien mediahuomioon arvostelujen näkökulmasta vaikka yleistä huomiota etenkin televisiossa myös sivutaan. Kaikenkattavan tutkimuksen tekeminen videopeleistä muissa medioissa olisi vaatinut valtavan yksityiskohtaista kartoitusta sarjakuvista, televisiosarjoista, elokuvista sekä ainoastaan Internetissä toimivista

peleistä kuten World of Tanks sekä lukuiset Facebook-pelit. Tämän asian tutkiminen olisi myös vaatinut erittäin laajaa haastateltavien otantaa sekä paljon kontakteja, koska tästäkin aiheesta etenkin kirjallinen tieto tuntuu olevan vähäistä. Nykyään varmasti monilla on puhelimessaan pelejä ja varmastikin lähes jokainen suomalainen on pelannut Angry Birdsiä, mutta koska mobiilipelit ovat edelleen hyvin eri asia kuin kotikonsolien tai tietokoneiden pelit ja niiden yleisökin hieman erilaista, jätetään mobiilipelien erillinen käsittely pois.

Koska valtaosa kiinnostuksesta ja tietämyksestä aihetta kohtaan liittyy henkilökohtaiseen kiinnostukseen ja kokemukseen, tutkimuksen näkökulma pidetään kotimaisena. Jos videopeli- en huomiota televisiossa haluaisi tutkia, pitäisi olla asunut ulkomailla tai tuntea paljon ulkomaalaisia. Yrityksistä huolimatta ulkomaalaisia pelisivustoja ei saatu tutkimukseen mukaan, vaikka tarkoitus olikin vain kysyä heidän mielipidettään yleisissä asioissa ja pyrkiä tarkastelemaan, miten erityisessä asemassa Suomi on videopelitelevisio-ohjelmien suhteen.

3.4 Tutkimuksen luotettavuusanalyysi

Pohdittaessa tämän tutkimuksen luotettavuutta on syytä tarkastella kysymyksiä, vastaajia, otantaa sekä puolueettomuutta. Kysymyksissä on mietittävä sitä ovatko ne puolueettomia eli ne eivät johdattele ja saadaanko niillä riittävästi tietoa. Vastaajista on syytä harkita heidän pätevyytään ja luotettavuuttaan etenkin niiden haastateltavien, jotka eivät vastanneet suoraan lomakkeeseen. Tarjotakseen luotettavia tuloksia kyselyn otannan on oltava riittävän laaja ja vastauksien uskottavia.

Mitä tulee tutkimuksen kysymyksiin, ne on todettu sopiviksi eikä kukaan vastaaja ole sanonut kokeneensa niitä johdatteleviksi. Osa kysymyksistä olisi voinut tutkimuksen kannalta jälkikäteen ajatellen muotoilla hieman toisin selkeyttämisen ja toiston vähentämisen vuoksi. Koska haastateltujen joukossa on useita toimittajia, voidaan tätä pitää hyvänä merkinä kysymyksi- en puolueettomuudesta. Kysymyksi- en osalta tutkimuksessa sattui aluksi pieni virhe ja verkkolomakkeen viimeinen osuus oli ensimmäisiltä vastaajilta jätetty pois. Kyseessä oli perustelu sille, miksi pitää valitsemaansa arvostelumediaa tärkeimpänä. Tästä syystä pohdinta siitä, miksi medioita suositaan jää päättelyiden ja saatujen vastausten varaan. Muutoin kysymyksissä ei ole suurempia puutteita, sillä jokaisesta mediasta on tasaisesti kysymyksiä ja ne on pyritty ryhmittämään aiheensa mukaan. Kysymyksistä osa olisi voinut myös hyötyä avoimen kysymyksen sijaan vaihtoehtorakenteesta paremmin ja pari kysymystä olisi jälkeinpäin katsottuna voinut jättää pois, mutta kokonaisuutta voi pitää onnistuneena.

Haastateltavia arvioitaessa ongelmana on tietenkin se, ettei voi tietää varmasti ketkä ovat verkkolomakkeeseen vastanneet. Koska tutkimukseen pyydettiin vastaajia Facebookin kautta Laurean IT-tradenomiopiskelijoiden perustamassa ryhmässä ja osa jäsenistä ilmoitti vastaan-

neensa, on turvallista olettaa osan vastaajista olevan IT-tradenomiopiskelijoita. Tietäen, että joukossa on pelaajia, on vastauksia ainakin haettu oikealta joukolta. Tutkimusta olisi voinut myös mainostaa esimerkiksi suomalaisissa peleihin liittyvissä Youtube-videoissa, mutta tämä olisi voinut johtaa joukkoon puolivillaisia vastauksia, joita ei ole tehty vakavissaan. Koska kyselyä levitettiin joukolle, joka osaisi ottaa sen riittävän vakavasti, tämä elementti onnistuttiin eliminoimaan. Pois jäivät tietenkin peleistä kiinnostumaton kansa, ainakin suurimmaksi osaksi, mutta tuskinpa he videopelien käsittelyä televisiossa ja Internetissä pahemmin osaisivat arvioidakaan. Nykyään monet ovat varmastikin pelanneet edes vähän pelejä Facebookissa, mutta se ei tarkoita, että he seuraisivat videopelijulkaisuja tai -arvosteluja.

Mitä taas tulee haastateltuihin, niin heistä jokaisella on mielestäni tarpeeksi kattava kokemus videopeleistä, joten heidän mielipiteellään on merkitystä. Vaikkakin esimerkiksi Miika Huttunen huomautti, että hän on hieman jäävi arvioimaan televisioarvosteluita, koska on niitä itse tehnyt, hän antoi kuitenkin mielipiteensä ja tämän seikan tunnistaminen osoittaa ammattimaisuutta. Pelit-lehden vastaajat eivät ehkä olleet samalla lailla kokeneita televisioarvostelijoita, mutta pitkäaikaisina avustajina pelilehdissä heidän mielipiteensä pitäisi olla luotettava ja ainakin heillä on aiheesta henkilökohtaista kokemusta jollain tasolla. MoonTV:n arvostelijat eivät ehkä ole ammattilaisia, vaan ainoastaan harrastajia, mutta ottaen huomioon, että heidän annetaan juontaa peliohjelmia, tietävät he todennäköisesti mistä puhuvat. Kummallakin on myös sanojensa mukaan takanaan useita vuosia pelaajina, joten he eivät ole vain kasuaalipelaajia ja Purmosen toimittajatausta ja Tonterin rooli KonsoliFIN-toimituksessa ovat hyviä merkkejä luotettavuudesta.

Viimeisenä on kysymys tutkimuksen otannasta sekä laadun, että määrän puolesta. Kuten todettua vastanneiden joukossa on oletettavasti ainakin IT-tradenomiopiskelijoita, joista hyvällä osalla on kokemusta videopeleistä. Koska vastauksia pyydettiin lähinnä Facebookissa sekä TRMP:ltä voidaan olettaa, että lähes kaikilla vastaajilla kuitenkin on kokemusta aiheesta. Mikäli kyselyyn olisi otettu mukaan myös videopeleistä vähemmän kiinnostuneita, olisi voitu saada näkökulmaa pelaajakunnan ulkopuolelta, mutta pelaajien näkökulma oli kuitenkin tutkimuksen pääasia. Otanta jäi lopulta suhteellisen pieneksi eikä siten täysin varmoja yleistyksiä voi tehdä. Jonkinlaisten päätelmien tekemiseen otanta kuitenkin riittää ja tutkimuksen odotettuun mittakaavaan nähden otannan pitäisi olla riittävä.

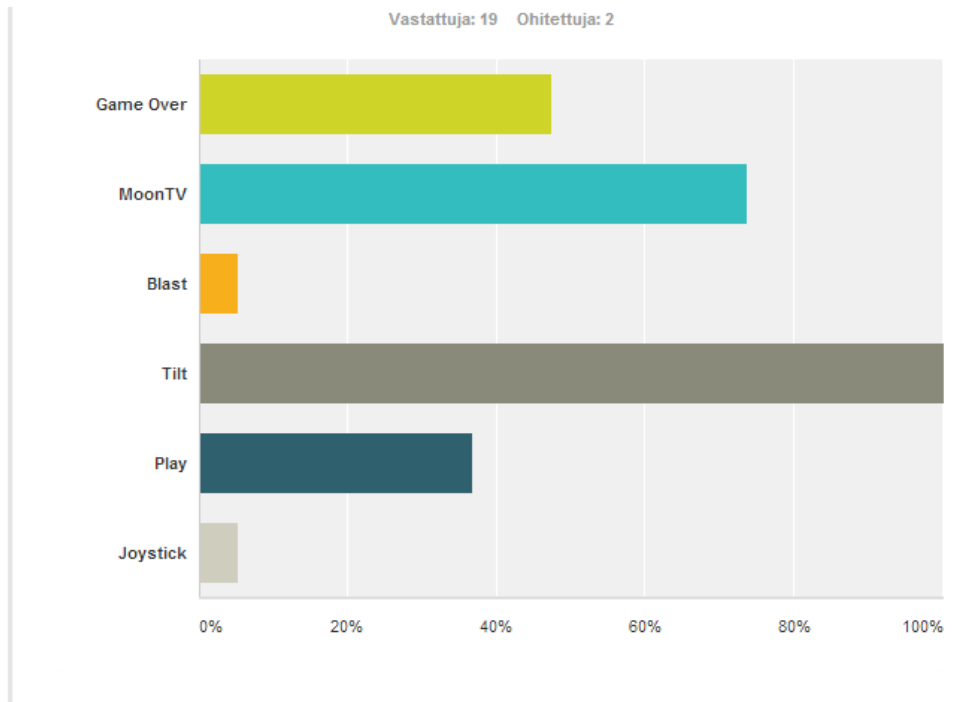
4 Kyselyn tulosten analyysi

Tässä luvussa analysoidaan verkkolomakkeeseen saatuja vastauksia sekä haastatteluiden kautta saatuja vastauksia ja vertaillaan niitä toisiinsa. Lisäksi pyritään löytämään yleinen mielipide television, lehtien ja Internetin asemista videopelien arvostelumedioina, minkä lisäksi katsotaan onko haastateltujen ja verkkolomakkeen vastaajien mielipiteissä joitakin eroja.

4.1 Television asema

Television asemaa videopelimediana arvioitaessa, oli ensimmäinen kysymys luonnollisesti se, mitä ohjelmia pelaajat muistavat televisiosta (Liite 1). Vastaajilta kysyttiin ensin muistavatko he mitään videopeliihaisia televisio-ohjelmia ja sitten annettiin listaus arvosteluohjelmista, jos joku sattuisikin nimen nähdessään muistamaan ohjelman. Heiltä kysyttiin myös muistavatko he videopeliihaisia televisiosarjoja, milloin he muistavat nähneensä ensimmäisen kerran videopeliihaisista ohjelmaa, miten luotettavina he pitivät televisio-ohjelmien arvosteluja ja onko tai oliko televisio heidän mielestään tärkeä arvostelumedia.

Tarkasteltaessa peliohjelmien tunnettavuutta ei ole epäilystäkään, että kaikista tunnetuin peliohjelma on Tilt, jonka muistavat kahta vastaajaa lukuun ottamatta kaikki. Monet nimeävät myös erikseen muistavansa Hugon ja muutamat harvat taulukosta puuttuvan Subidon, jota esitettiin 2000-luvun alussa Subilla joka arkipäivä. Yllättävänkin moni muistaa MoonTV:n ja lähes 50 % Game Overin, mutta Blastia tai Joystickia ei muista juuri kukaan. Tämä ei ole yllätys, sillä Blast oli Nelosen alkuaikojen lyhyt pelikilpailuohjelma ajalta, jolloin Nelosen aamupiiirretyillä ei välttämättä ollut paljon seuraajia. Joystick taas oli Ylen kanavalla nähty ruotsinkielinen arvosteluohjelma, jonka tunnettavuus saattaisi olla parempi ruotsia puhuvien keskuudessa joita vastaajiin ei luultavasti kuulunut. Vastaajien tulokset eivät juuri eroa haastateltavien vastauksista, mutta suhteessa useampi heistä kuten Puha ja Huttunen muistaa Blastin ja Joystickin, mutta haastatelluista kukaan ei tullut maininneeksi Subidoa. Kuvaajassa 1 on havainnollistettu television arvosteluohjelmien tunnettavuus. Muista videopeliihaisista ohjelmista muistettiin esimerkiksi Pokemon, Earthworm Jim sekä uudempi Defiance. Muutamat vastaajat muistelivat myös nähneensä Super Mario -piirrettyä kaseteilta. Ainoa yllättävä seikka oli miten harva mainitsi Pokemonin, mutta kyse saattaa olla, että sitä tulee ajatelleeksi vain piirrettynä eikä muista ajatella, että sekin on videopeliihainen. Kyseinen sarja on kuitenkin sen verran kauan ollut Suomenkin televisiossa.



Kuvaaja 1: Arvosteluohjelmien tunnettavuus

Nämä tulokset heijastuvat myös tuloksiin siitä, mitä videopeliohjelmia vastaajat muistavat ensimmäisen kerran seuranneensa. Useimmat muistavat katsoneensa ensimmäisenä joko Hugoa, Game Overia tai Tiltiä. Tämä tarkoittaa, että useimmat seurasivat videopeliohjelmia televisiosta ensimmäisen kerran joko 90-luvun alun ja puolivälin tienoilla tai sitten 90-luvun lopulla, kun Playstationin suosio oli todennäköisesti nostanut videopelien profiilia. Vastauksissa annettujen kommenttien perusteella monet vastaajista olivat nuoria tai lapsia tähän aikaan ja videopelit olivat todennäköisesti hyvin uusi ja ihmeellinen asia ja koska Internetiä ei vielä ollut tai se ei ollut ainakaan niin yleinen kuin tänä päivänä, oli televisio ainoa tapa nähdä liikkuvaa pelikuvaa. Joillakuilla ensi tutustuminen tuli vuosituhatosen taitteen jälkeen alkuperäisen MoonTV:n tai Tiltin kautta. Seurausaktiivisuutta tiedusteltaessa moni muistaa seuranneensa Tiltiä tai Game Overia joko aktiivisesti tai satunnaisesti eli televisiolla on tässä suhteessa ainakin ollut joskus vahva asema videopelimediana.

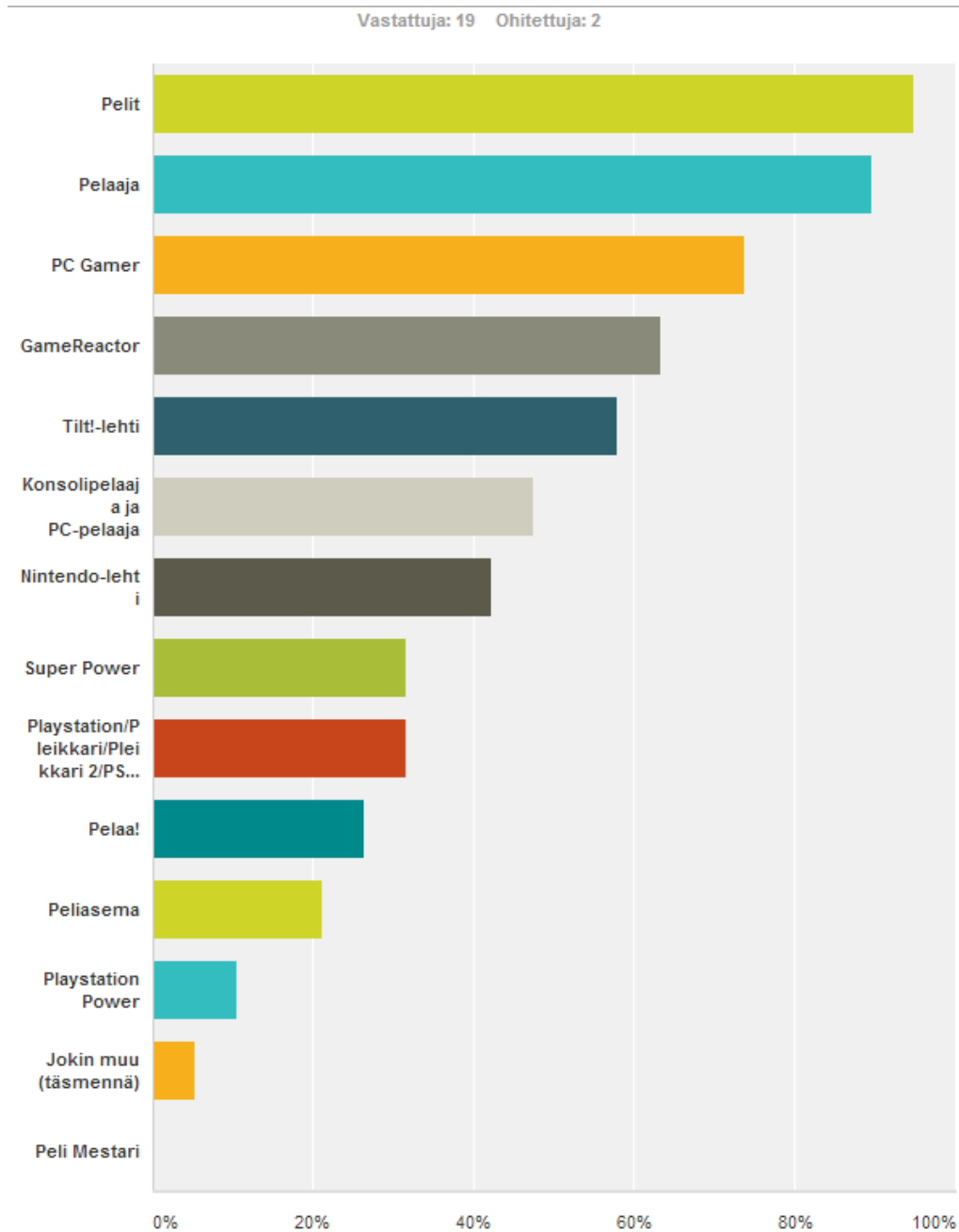
Tiedusteltaessa television arvosteluohjelmien luotettavuutta sekä television merkitystä arvostelumediana peleille, viesti on varsin yksimielinen. Enemmistö vastaajista (67 %) ja haastateluista on sitä mieltä, että television arvostelut eivät olleet luotettavia. Vastaajista kukaan ei sanonut luottavansa vain tai täysin televisiossa olleisiin arvosteluihin. Arvosteluihin luottavamminkin suhtautuneet toteavat niiden olleen ennen luotettavampia tai että he harkitsevat itse, miten luotettavia arvostelut ovat. Monet ennen televisioarvosteluihin luottaneet huomauttavat, että he luottivat arvosteluihin joskus nuorena, koska lapsena tai nuorena he eivät tunteneet vaihtoehtoja tai kyseenalaistaneet heidän silmissään kokeneen ammattilaisen mielipidettä. Tänä päivänä monet näkevät television arvosteluiden olevan ja/tai olleen ennen nuo-

remmin silmin luotettavia, mutta tänä päivänä kelpaavat joko suuntaa-antaviksi tai niihin ei luoteta ollenkaan. Tässä television ongelma on luultavasti Thomas Puhan esiin tuoma huomio, että ”televiossa on pakko käsitellä asioita nopeammin, lyhyemmin ja panostaa enemmän visuaalisuuteen ja viihteeseen kuin pelkkään asiaan”. Ottaen huomioon, että peliarvostelut televiossa ovat yleensä korkeintaan viisi minuuttia pitkät, on selvää, ettei niissä voida kertoa yhtä paljon kuin usean sivun tekstiarvostelussa tai nykyään parinkymmenen minuutin netvideossa. Television tärkeystä ollaan lähes samaa mieltä. Vähän yli 30 % vastaajista ei pidä televisiota tärkeänä, mutta 48 % on sitä mieltä, että se oli tärkeä joskus aikoinaan, ennen Internetiä. Haastateltavista Puha ja Huttunen toteavat, että television tärkein merkitys oli heistä juuri siinä, että sitä kautta saatettiin esittää liikkuvaa pelikuvaa. Muutama vastaaja ja haastateltu olisi myös sitä mieltä, että televisiolla voisi yhä olla potentiaalia, mikäli nykyisestä ”missien” juontamista malleista mentäisiin asiallisempiin ja laajempiin ohjelmiin.

4.2 Lehtien asema

Painettujen lehtien asemasta on puhuttu jo jonkin aikaa ja on mietitty mikä printtimediaa odottaa tässä sähköistyvässä maailmassa, kun ihmiset odottavat saavansa uutiset ilmaiseksi Internetistä. Myös Suomen suurimmat pelilehdet Pelit ja Pelaajalehti sekä ulkomaista alkupe-
rää oleva Game Reactor kertovat uutisia ja tarjoavat arvosteluja Internet-sivuillaan. Onko pelaajien ja toimittajien mielestä siis pelilehtien merkitys vähentynyt ja luottavatko he lehti-
arvosteluihin?

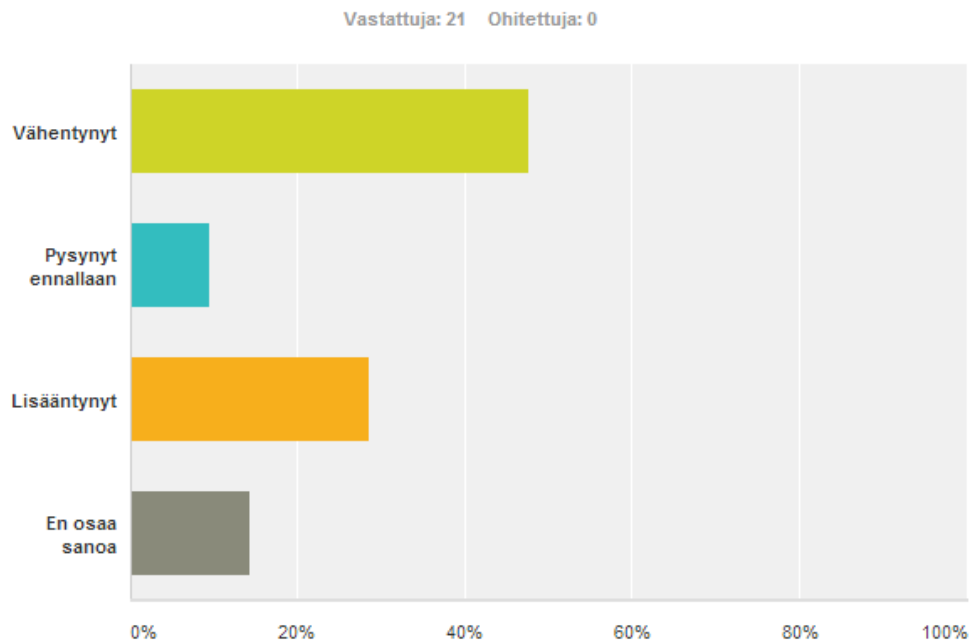
Ensimmäisenä lehdistä kysyttiin vastaajilta tilaavatko he pelilehtiä ja pyrittiin selvittämään, mitä Suomessa ilmestyneitä pelilehtiä he tuntevat, mitä varten listattiin 14 erilaista Suomessa ilmestyvää tai ilmestynyttä lehteä. Tunnetuimmiksi nousivat vielä nykyäänkin ilmestyvät Pelit (95 %) ja Pelaajalehti (90 %) sekä PC Gamer (74 %) ja ilmaislehti Game Reactor (63 %). Listatuista lehdistä ainoa, jonka tunsivat vain yksi, oli vanha Peli Mestari. Nämä tulokset on havainnollistettu Kuvaajassa 2. Kuvaajassa 2 Peli Mestarin tulokset ovat nollassa, koska ilmeisesti vastaaja oli kirjoitusasusta epävarma ja mainitsi lehdet ”Jokin muu” -kohdassa. Vastaajista myös lähes puolet tilaa jotain pelilehteä ja 33 % seuraa vähintään satunnaisesti. Näiden tulosten voi olettaa tarkoittavan, että suomalaisten pelaajien keskuudessa pelilehdillä on ollut ja on edelleen merkittävä asema.



Kuvaaja 2: Pelilehtien tunnettuus.

Lehdistä tiedusteltiin vielä sitä, onko vastaajien mielestä pelilehtien asema muuttunut eli onko se heikentynyt, vahvistunut vai mahdollisesti pysynyt ennallaan. Kuvaajassa 3 on kuvattu vastaajien mielipiteet siitä, mikä on pelilehtien tilanne arvostelumediana. Vaikka lähes 50 % vastaajista uskoo pelilehtien aseman heikentyneen, haastatelluista useampi uskoo niiden merkityksen lisääntyneen tai vähintään pysyneen ennallaan, kun vastaajista taas pelilehtien merkityksen arvio lisääntyneen lähes 30 % ja pysyneen ennallaan hieman vajaa 10 %. Haastateltavien kohdalla tosin on huomioitava se, että monet ovat pelilehdessä töissä, mutta siitä huolimatta yksi heistä sanoi merkityksen vähenneen, mutta tausta voi silti vaikuttaa tähän. Vastaajilta ei tähän pyydetty perusteluja, mutta osa haastateltavista perusteli näkemystään

viestissään. Ne, jotka olivat merkityksen vähentymisen kannalla, toivat esiin, kuten television tapauksessakin, että Internetin tarjonta on vienyt lehtien merkitystä. Ne taas, jotka olivat sitä mieltä, että lehtien merkitys on lisääntynyt, perustelivat näkemystään esimerkiksi sillä, että pelit ovat nousemassa tavallisen kuluttajan tietoisuuteen, tarvitaan ammattimaista lehdistöä ja että ammattimainen lehdistö on paras portti pelikulttuuriin.



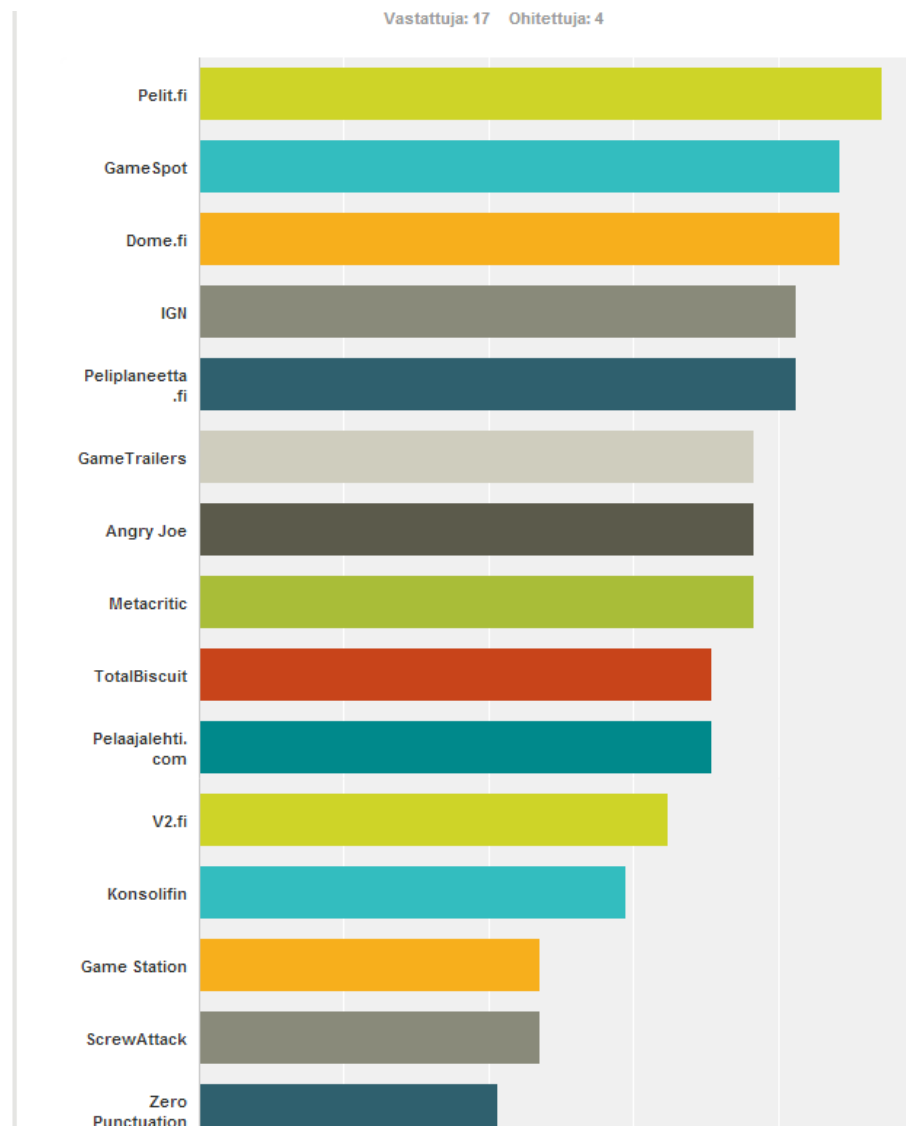
Kuvaaja 3: Videopelilehtien merkitys

Viimeisenä selviteltiin sitä, pitävätkö vastaajat pelilehtiä luotettavina. Tätä haastateltavista kysyttiin vain kolmelta, koska muut ovat itse pelitoimittajia eivätkä siksi ehkä osaisi olla puolueettomia tässä asiassa. Vastaajista lähes kaikki uskovat usein etenkin Pelit-lehden olevan luotettava lähde ja ne jotka eivät pidä pelilehtiä luotettavina tai eivät ole varmoja, kertovat, etteivät seuraa lehtiä oikeastaan ollenkaan. Haastatelluista ne, joilta asiaa tiedusteltiin, pitävät myös pelilehtiä luotettavina. Näinpä voidaan todeta, että ainakin suomalaisiin pelilehtiin ainakin tutkimukseen vastanneet ihmiset ovat valmiit luottamaan.

4.3 Internetin asema

Vastauksissaan vastaajat ovat jo monesti tuoneet esiin, että Internet on vienyt merkitystä pelilehdiltä ja peliaiheisilta televisio-ohjelmilta, mutta kuinka paljon he tosiasiallisesti seuraavat pelialaa Internetissä. Tätä pyrittiin selvittämään tiedustelemalla vastaajilta seuraavatko he peliarvosteluja Internetissä ja tuntevatko he joitakin arvostelusivustoja. Vastaajista vain kaksi ilmoittaa, ettei seuraa peliarvosteluja Internetistä ja yksi ilmoittaa seuraavansa, mutta ei aktiivisesti. Vaikka jokaista arvostelusivustoa ei varmasti saatu tutkimuslomakkeeseen

listattua niin ainakin suurin osa merkittävimmistä ulkomaisista ja kotimaisista sivustoista listattiin näkyviin. Lomakkeeseen vastanneista tähän kysymykseen vastasi 17 vastaajaa. Tunnetuimmaksi nousivat Pelit.fi (94 %), Dome.fi ja GameSpot (88 %) sekä IGN.com ja Peliplaneetta.net (82 %). Lisäksi Metacritic-arvostelukoostesivuston, GameTrailersin ja videoarvostelija Angry Joen tunsi 76 % vastaajista. Kuvaajassa 4 näkyvät parhaiten tunnetut 15 peliaiheista arvostelu- ja uutissivustoa sekä arvosteluohjelmaa, listatusta kahdestakymmenestä. Kuvaajasta puuttuvat sivustot Blistered Thumbs, GameRanking ja TRMP.fi, peliutisohjelma Hard News sekä videoarvostelija Bennett the Sage. Mielenkiintoinen huomio on, että 47 % vastaajista tunsi pelisivusto Screwattack.comin, mutta vain 23,5 % tunsi sivuston Hard News -peliutisohjelman, jonka yhdessä Bennett the Sage -videoarvostelijan kanssa jäi vähiten tunnetuksi listatuista sivustoista ja ohjelmista. Tämä saattaa johtua siitä, että ihmiset todennäköisesti tuntevat Screwattackin lähinnä sen vanhoihin retropeleihin liittyvien viihdeohjelmien kautta.



Kuvaaja 4: Arvostelusivustojen ja ohjelmien tunnettuus.

Internetiin liittyen kysyttiin vielä, pitävätkö vastaajat arvostelijoita Suomessa tai ulkomailla tarpeeksi puolueettomina ja mitä mieltä he ovat Internetissä käytävästä peleihin liittyvästä keskustelusta tai oikeastaan peleihin liittyvästä valittamisesta. Puolueettomuuskysymys esitettiin, koska joskus yhtiöt tai pelitalot saattavat sponsoroida arvostelijoita ja Yhdysvalloissa tästä oli noussut pelkoa pelijournalismin puolueettomuutta kohtaan viime vuonna (Vargas 2012). Jälkimmäistä kysyttiin siksi, että tavallisten pelaajien on nykyään helppoa kirjoittaa arvosteluja Internetiin, mutta voiko niihin välttämättä luottaa, jos kyseessä on liian tunteikas fani. Esimerkiksi viime vuonna Mass Effect 3 -pelin lopetus aiheutti valtaisan pettymyksen ja siitä seurasi valtaisa valitus Internetissä ja Yhdysvalloissa eräs fani aikoi viedä asian oikeuteen.

Puolueettomuudessa vastaajat ovat lähes jakautuneet kahtia. Noin puolet pitää arvostelijoita puolueettomina, lähes puolueettomina tai vähintään Suomessa puolueettomina. Se, että jotkut pitävät suomalaisia puolueettomina, mutta ulkomaalaisia eivät voi johtua siitä, että Suomessa ei ainakaan toistaiseksi ole kuultu huhuja arvostelijoiden lahjonnasta toisin kuin esimerkiksi Yhdysvalloissa. Lähes puolet taas on vähintään sitä mieltä, että osa ammattiarvostelijoista on epäluotettavia ja perustelevat tätä esimerkiksi sillä, että tunnetut ison budjetin pelit saavat usein liian korkeita arvosanoja. Kyseessä voi tietysti olla myös vain mielipide-ero, kuten arvostelun kanssa aina, mutta se voidaan kokea puolueellisuudeksi. Internetin liiallisesta valittamisesta enemmistö oli sitä mieltä, että siinä mennään usein liian pitkälle.

4.4 Yhteenveto

Yhteenvedoksi muiden kysymysten kanssa vastaajilta tiedusteltiin vielä onko arvosteluilla merkitystä heille, tai siis heidän ostopäätöksiinsä, ja mitä mediaa he pitävät tärkeimpänä. Suurin osa vastaajista antaa arvosteluille edes hieman painoa ostopäätöksissään, mutta muutamat sanovat, ettei niillä ole vaikutusta. Useat ovat myös kommentissaan huomauttaneet, että arvostelusta ja arvosanoista huolimatta, usein vain itse kokeilemalla voi olla varma onko samaa mieltä. Tärkeimmässä mediassa vastaajien joukossa niukan voiton Internetin ammattiarvostelijoista vievät yksityiset videoarvostelijat ja kolmanneksi tärkeimmäksi nousevat käyttäjien Internet-arvostelut, jonka perässä seuraavat lehdet ja viimeisenä yhden äänen kerännyt televisio. Perusteluksi videoarvosteluiden luotettavuuteen annetaan viihdyttävyyden, videokuvan antama etu ja se, että sponsoreiden puutteen takia ei ole syytä epäillä, että heitä lahjottaisiin tai että heillä olisi paineita miellyttää isoja julkaisijoita. Haastateltavien parissa lehdet saavat enemmän kannatusta, mutta kyseessä on kuitenkin lehtitoimittajia. Toisaalta Huttunen nostaa esiin, todettuaan, ettei ehkä ole asiassa täysin puolueeton, varsin hyvän huomion: ” Mikä tahansa tapa, jossa kuluttaja kykenee rakentamaan suhteen arvostelijaan ja suhteuttamaan tämän mielipiteet omaan makuunsa, jonka perusteella osaa tulkita arvioita”.

Luultavasti tässä on myös videoarvostelijoiden etu, sillä seuraamalla heitä katsojalla voi muodostua tunne siitä, että he tietävät, mitkä asiat arvostelija osaa ja missä asioissa he ovat tämän kanssa samaa mieltä. Yllättävää tuloksissa oli se, paljonko kannatusta käyttäjien arvostelut saivat, kun ottaa huomioon, miten moni piti fanien valitusta Internetissä usein liioiteltuna. Tässä todennäköisesti tarkoitetaan sellaisia käyttäjäarvioita, jotka pysyvät asiallisina eivätkä ole raivoisan fanin valitusta.

4.5 Jatkotutkimusmahdollisuudet

”Elektroniset pelit ovat suhteellisen uusi viihdemuoto, minkä vuoksi tieteellinen tutkimus tältä alalta on vasta vakiinnuttamassa omaa teoreettista ja metodista näkökulmaansa. Siitä syystä psykologian piirissä tehdyissä pelitutkimuksissa on käytetty lähtökohtana erityisesti televisiotutkimuksesta lainattuja teoreettisia malleja ja menetelmiä”. (Salokoski 2005, 10.) Tutkimukset videopeleistä keskittyvät usein lähinnä siihen aiheuttavatko ne väkivaltaista käytöstä tai voiko niistä oppia jotakin. Mielestäni olisi sääli, jos etenkin Suomen varsin omalaatuinen ja aikanaan aikaansa edellä ollut videopeliihminen televisiotarjonta jäisi unholaan ja siksi uskon, että tästä asiasta voitaisiin tehdä tarkempaa kartoitusta ja tutkimusta. Ainakin Game Over ja MoonTV ansaitisivat merkintänsä suomalaisen pelikulttuurin ja television historiaan ja niiden vaikutuksia ja potentiaalia olisi mielestäni syytä tutkia tarkemmin. Myös Tilt ansaitisi tarkan tutkimuksen, sillä kyseessä on kuitenkin ohjelma, jonka ansiosta Jaana Pelkonen on noussut tunnetuksi julkisuuden hahmoksi ja toisin kuin muut peliohjelmat, Tilt jatkuu edelleen. Mikä on saanut sen kestämään näin kauan ja mikä on ollut sen vaikutus suomalaiseen pelikulttuuriin?

Suomalaiset pelitalot Rovio ja Supercell ovat nousseet tänä päivänä maailmanmaineeseen Angry Birds -sarjalla sekä Clash of Clans -pelillä. Tästä syystä mielestäni olisi syytä tutkia ja kartoittaa vanhojen mobiilipelien historiaa ja merkitystä. Tämä siksi, että nykyisten mobiilipelien, kuten juuri Angry Birdsin myötä, kaikki tuntuvat unohtavan, että mobiilipelejä oli olemassa jo kauan sitten ja juuri suomalaiset kehittäjät kuten esimerkiksi juuri Rovio, Sumea ja Mr. Goodliving olivat niitä tekemässä jo monta vuotta sitten. Myös Sonera tarjosi wapissa joitakin pelejä ja näiden mobiilipelien aikaisten vaiheiden tutkiminen vähintään historian vuoksi olisi tärkeätä. Samoin Supercellin ja sen tableteilla menestyneen Clash of Clansin taustojen valottamiseksi vanhojen kannettavien taskutietokonepelien historiaa tulisi tarkkailla.

Videopelien mediakäsittelyäkin voisi tutkia tarkemmin. Suomessa on nähty monia pelilehtiä ja niiden vaikutuksen tutkiminen olisi mielestäni mielenkiintoista. Suomalaisen ja ulkomaalaisen videopelijournalismin vertailu olisi mahdollisesti kiinnostava aihe. Tästä tutkimuksesta lopulta pois jätetyt oheistuotteet kuten sarjakuvat ja lelut olisivat aihe, jota voisi tutkia, jos ei muuten niin siksi, että kyseessä on aika tutkimaton aihe. Missä vaiheessa Suomessa alettiin myydä

videopeliihaisia leluja, asuja ja muita tuotteita ja missä kaupoissa? Miten paljon tämä kulttuuri eroaa esimerkiksi Yhdysvalloista?

Tämän tutkimuksen aihetta voisi laajentaa kansainväliseen näkökulmaan. Millaista on arvostelumedioiden kehitys muualla Euroopassa tai Yhdysvalloissa tai Japanissa? Miten televisiota on hyödynnetty arvostelumediana muualla maailmassa? Miten muissa maissa nähdään arvostelumedioiden välinen asema? Sekä tämän tutkimuksen tulosten, että Internetissä nähtyjen videoiden perusteella voisi olla aiheellista vertailla suomalaista ja ulkomaalaista videopeliarvostelukulttuuria. Tämä siksi, että jotkut huomauttivat vastauksissaan, etteivät välttämättä luota ulkomaisten sivustojen arvostelijoihin samalla tavalla kuin suomalaisiin ammattiarvostelijoihin. Suomalaisten videopelilehtien kehityksen tarkempi kartoitus ei olisi ollenkaan huonompi ajatus.

5 Johtopäätökset

Kokonaisyhteenvedon vaikutus siinä, että videopelien tärkein media on ja luultavasti tulee olemaan Internet, joka on korvannut tai korvaamassa ennen tärkeimpänä median olleet lehdet. Lehdet olivat ennen ehdottomasti se tärkein, koska vain niissä oli alaa todella ymmärättäviä ammattilaisia, laajoja arvosteluja ja yksityiskohtaisia reportaaseja sekä haastatteluja. Lehdillä on etenkin Internet-sivujensa ja toistaiseksi vakaanoloisen tilaajaryhmänsä ansiosta vielä paikkansa, mutta laajuutensa, nopeutensa ja tarjontansa puolesta Internet vie voiton. Lehtien puolella on myös haastateltujen vastauksissa esiin tullut huomio, että videopelialan kasvaessa ja muuttuessa elokuviakin suuremmaksi bisnekseksi, tarvitaan mahdollisesti vielä helposti lähestyttävää tapaa pysyä selvillä alan tapahtumista. Toisaalta nykypäivänä kuka tahansa osaa etsiä tietoa Internetistä ja esimerkiksi Ampparit-sivustolta voi helposti hakea peli uutisia.

Vaikka asiaa on vaikea päätellä ja pienen otannan takia asiaa voi vain spekuloida, niin tärkeimmäksi Internetin arvostelumuodoksi on nähtävästi muodostunut videoarvostelut, mieluiten puolueettomien ammattimaisten yksityishenkilöiden. Näillä videoilla on visuaalinen etu, joka joskus televisiolla oli, ja koska videopelit ovat kuitenkin visuaalinen media, tällä on varmasti suuri merkitys. Yksityisten arvostelijoiden ja käyttäjien arvosteluiden määrästä huolimatta on ammatillisella arvostelulla todennäköisesti vielä asemansa tavanomaisen kuluttajan silmissä. Asiaan ammattimaisesti suhtautuvilla arvostelijoilla tulee varmasti olemaan paikkansa myös siksi, että useat käyttäjät Internetissä ovat kuitenkin faneja ja usein fanien viha tai ihailu voi olla hyvinkin puolueellista. Etenkin nykypäivänä faneja tuntuu olevan helppo suututtaa ja monia pelejä on helppo vihata siksi, että se on suosittu ja siksi sitä on cool vihata.

Televisio sen sijaan tuntuu olevan pelien osalta hukkaan heitetty tapaus, koska Internet antaa laajemmat arvostelumahdollisuudet ja vapaammat arvostelumahdollisuudet. Yksi keskeinen ongelma voi olla se, että peliarvosteluohjelmille ei ole ainakaan Suomessa yleensä annettu ohjelma-aikaa kuin puoli tuntia, mikä johtaa siihen, että arvostelut ovat verraten lyhyitä eivätkä läheskään niin informatiivisia kuin lehti- tai Internetartikkelit tai yksityiskohtaiset Internetvideot ja -läpipelut. Tätä tukee sekin, että aikanaan eräässä Playn jaksossa Nelosella Thomas Puha sanoi, että yksityiskohtaisempia ja laajempia arvosteluja varten ovat olemassa pelilehdet. Lisäksi vaikuttaa siltä, että pelaajien keskuudessa television katselu on joidenkin vastausten perusteella yleensäkin laskussa, joten videopeliarvostelujen esittäminen televisiossa ei ole enää tänä päivänä kannattavaa. Nykyisen MoonTV:n tapainen netti-tv on kaiketi esimerkki siitä, miten videopeliarvosteluohjelmaa voitaisiin televisiossa toteuttaa, mutta netti-tv on kuitenkin hieman eri ympäristö kuin tavanomainen televisio.

Miettiessäni omaa oppimistani tämän opinnäytetyön parissa voin todeta oppineeni paljon uutta etenkin nuoruuteni videopeli-ohjelmien historiasta tavalla, jota en olisi osannut kuvitella. Skype-haastattelu Pekka Kossilan kanssa oli minulle todellinen onnenpotku ja tarjosi minulle tietoa, jota en mistään olisi muutoin löytänyt ja olen iloinen, että saatoin dokumentoida tämän tiedon. Löydettyäni ulkomaalaista kirjallisuutta opin myös entistä enemmän videopelien historiasta, josta tosin tiesin jo ennestään paljon. Sain ennakko-odotustani ainakin jossain määrin vastaavan kuvan siitä, millaisessa arvossa eri arvostelumedioita pidetään pelaajien keskuudessa. Tunnustan tehneeni joitakin virheitä tutkimuskysymyksissä, mutta uskon tätä kautta oppineeni paremmin ajattelemaan ja ymmärtämään, millaisia kysymyksiä kannattaa esittää, ja missä muodossa, tämäntapaisissa tutkimuksissa. Opin myös rajaamaan suunnitelmiani tarkemmin ja tekemään kompromisseja, mikäli suunnitelmani eivät toteudu täysin toivomallani tavalla. Uskon osaavani nyt lähestyä tutkimuksia ja muita tiedonhankintaa vaativia projekteja paremmin ja pystyväni suunnittelemaan ja aikatauluttamaan ne paremmin.

Lähteet

Kirjat

Chatfield, T. 2011. Hupi oy: Miten pelaaminen mullisti viihdeteollisuuden. Suomennos Hautala, T. Jyväskylä: WSOY pro Oy.

Forster, W. 2005. Encyclopedia of Game Machines: Consoles, Handhelds & Home Computers 1972-2005. Englanniksi kääntänyt Dyll, R. United Kingdom: Magdalena Gniatczynska.

Goldberg, H. 2011. All your base are belong to us: how 50 years of videogames conquered pop culture. United States of America: Three Rivers Press.

Haddon, L. 2002. Elektronisten pelien oppivuodet.

Teoksessa Huhtamo, E. & Kangas, S. (toim.) Mariosofia: elektronisten pelien kulttuuri. Tampere: Tammer-Paino.

Kent, S. 2001. The Ultimate History of Videogames: From Pong to Pokemon and Beyond - The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World. New York: Three Rivers Press.

Salokoski, T. 2005. Tietokonepelit ja niiden pelaaminen. Jyväskylä: Jyväskylä University Printing House.

Sähköiset lähteet

Goldberg, H. 2012a. The 25 Greatest Breakthroughs in Video Game History. Luettu 17.10.2013 <http://www.ign.com/articles/2012/01/30/the-25-greatest-breakthroughs-in-video-game-history>

Goldberg, H. 2012b. The 25 Greatest Breakthroughs in Video Game History. Luettu 17.10.2013 <http://www.ign.com/articles/2012/01/30/the-25-greatest-breakthroughs-in-video-game-history?page=2>

Goldberg, H. 2012c. The 25 Greatest Breakthroughs in Video Game History. Luettu 17.10.2013 <http://www.ign.com/articles/2012/01/30/the-25-greatest-breakthroughs-in-video-game-history?page=3>

Goldberg, H. 2012d. The 25 Greatest Breakthroughs in Video Game History. Luettu 17.10.2013 <http://www.ign.com/articles/2012/01/30/the-25-greatest-breakthroughs-in-video-game-history?page=4>

JohnnyCrimson2000. 2013. Xbox One: Worst Console Reveal Since the Sega Saturn?. Luettu 21.10.2013.

http://www.screwattack.com/news/xbox-one-worst-console-reveal-sega-saturn-0?utm_source=zergnet.com&utm_medium=referral&utm_campaign=zergnet_65066.

MoonTV. 2013. Juontajat. Luettu 4.11.2013.

<http://moontv.fi/juontajat>

Pekonen, J-P. 2012. Maailman suosituimman tv-konsolin valmistus lopetetaan. Julkaistu 30.12.2012. Luettu 21.9.2013.

<http://www.hs.fi/talous/a1305632103015>.

Pulara, J. 2009. Until We Win - Teenage Mutant Ninja Turtles, part 1. Katsottu 20.9.2013.

<http://www.youtube.com/watch?v=GW-IMn7cAiU>.

Rekunen, E. 2008. PS3 tämän hetken paras Blu-ray -soitin. Katsottu 7.10.2013. Julkaistu 16.01.2008.

<http://www.pelaaajalehti.com/uutiset/ps3-taman-hetken-paras-blu-ray-soitin>.

Rolfe, J. 2007a. Angry Video Game Nerd: 32X. Katsottu 22.10.2013.

<http://cinemassacre.com/2007/05/15/sega-32x/>.

Rolfe, J. 2007b. Angry Video Game Nerd: Atari Porn. Katsottu 20.10.2013

<http://cinemassacre.com/2007/08/22/atari-porn/>.

Rolfe, J. 2009. Angry Video Game Nerd: Atari Jaguar Part 1. Katsottu 25.9.2013

<http://cinemassacre.com/2009/03/16/atari-jaguar-part-1/>

Rolfe, J. 2010. Angry Video Game Nerd: Pong Consoles. Katsottu 21.09.2013.

<http://cinemassacre.com/2010/03/06/avgn-pong-consoles/>.

Rolfe, J. 2013. Angry Video Game Nerd: Tiger Electronic Games. Katsottu 17.10.2013

http://www.youtube.com/watch?v=_u5dtBtG9yU.

Räihä, K. 2007. Xbox 360 -konsolin takuu pitenee kolmeen vuoteen. Luettu 25.10.2013

http://fin.afterdawn.com/uutiset/artikkeli.cfm/2007/07/05/xbox_360_-_pelikonsolin_takuu_pitenee_kolmeen_vuoteen.

Screwattack. 2011a. Top 10 FPS Games Ever!. Katsottu 22.10.2013

<http://www.screwattack.com/shows/originals/screwattack-top-10s/top-10-fps-games-ever>.

Screwattack. 2011b. Top 10 Local Multiplayer Console Games. Katsottu 22.10.2013

<http://www.screwattack.com/shows/originals/screwattack-top-10s/top-10-local-multiplayer-console-games>.

Screwattack. 2011c. Top 20 Genesis Games (20-11). Katsottu 04.11.2013

<http://www.screwattack.com/shows/originals/screwattack-top-10s/top-20-genesis-games-20-11>.

Screwattack. 2013. Hard News 04/24/13. Katsottu 25.10.2013.

<http://www.youtube.com/watch?v=u-ZFupNhE4Q>

Umbra Software. 2013. Developers using Umbra. Luettu 4.11.2013.

<http://www.umbrasoftware.com/en/clients/>

Vargas, J. 2013. Top 10 Gaming Controversies of 2012. Katsottu 8.10.2013

http://www.youtube.com/watch?v=54s_jyjMUxY

Wikipedia. 2013a. Hugo (televisio-ohjelma). Katsottu 4.10.2013.

[http://fi.wikipedia.org/wiki/Hugo_\(televisio-ohjelma\)](http://fi.wikipedia.org/wiki/Hugo_(televisio-ohjelma))

Wikipedia. 2013b. List of Wii games. Luettu 5.10.2013.

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Wii_games.

Wikipedia. 2013c. MoonTV. Luettu 25.9.2013.

<http://fi.wikipedia.org/wiki/MoonTV>.

Wikipedia. 2013d. Nintendo DS. Luettu 25.9.2013.

http://en.wikipedia.org/wiki/Nintendo_DS.

Wikipedia. 2013e. Pelit-lehti. Luettu 17.10.2013.

[http://fi.wikipedia.org/wiki/Pelit_\(lehti\)](http://fi.wikipedia.org/wiki/Pelit_(lehti)).

Wikipedia. 2013f. Playstation 4. Luettu 10.10.2013.

http://en.wikipedia.org/wiki/PlayStation_4.

Wikipedia. 2013g. Tilt. Luettu 13.10.2013.

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Tilt>.

YouTube. 2009. Tilt.tv 28.12.2002. Katsottu 18.9.2013.

<http://www.youtube.com/watch?v=LTB6J0jzlaY>.

Julkaisemattomat lähteet

Heikkinen, P. Tutkimus. Email petehei@kolumbus.fi 21.10.2013. Tulostettu 21.10.2013.

Huttunen, M. Lukijan avunpyyntö. Email miika@h-town.fi 23.10.2013. Tulostettu 23.10.2013.

Ilomäki, A. Tutkimus. Email antti.ilomaki@gmail.com 7.10.2013. Tulostettu 23.10.2013.

Kossila, P. Skypen välillä tehty haastattelu 4.10.2013. Järvenpää.

Kuorikoski, J. Tutkimus. Email juho.kuorikoski@gmail.com 7.10.2013. Tulostettu 7.10.2013.

Kuutio, A. Kysymykset Pelit. Email aleksi.kuutio@gmail.com 9.10.2013. Tulostettu 9.10.2013.

Puha, T. Tutkimus. Email Thomas@umbrasoftware.com 27.9.2013. Tulostettu 27.9.2013.

Purmonen, P. Pelaajan pyyntö toisille. Email pasi.purmonen@moontv.fi 14.10.2013. Tulostettu 14.10.2013.

Tonteri, T. Pelaajan pyyntö toisille. Email tuomas.tonteri@moontv.fi 20.10.2013. Tulostettu 20.10.2013.

Viemerö, T. Kysymykset. Email teemuster@gmail.com 18.9.2013. Tulostettu 18.9.2013.

Kuvat ja kuvaajat

Kuva 1. Konsolien historian aikajana (Forster 2005; Goldberg 2011.).....	7
Kuvaaja 1: Arvosteluohjelmien tunnettavuus.....	32
Kuvaaja 2: Pelilehtien tunnettuus.	34
Kuvaaja 3: Videopelilehtien merkitys	35
Kuvaaja 4: Arvostelusivustojen ja ohjelmien tunnettuus.	36

Liitteet

Liite 1. Verkkolomakkeen kysymykset	47
Liite 2. Kysymykset vanhan MoonTV:n entisille toimittajille	50
Liite 3. Kysymykset uuden MoonTV:n arvostelijoille	51
Liite 4. Kysymykset Pekka Kossilan Skypehaastattelua varten.....	52

Liite 1. Verkkolomakkeen kysymykset

1. Mistä ensisijaisesti seuraat videopeliuutisia ja -arvioita?
2. Muistatko peliohjelmia televisiosta? (Jos et osaa nimetä mitään, siirry kysymykseen 2)
3. Muistatko edes nimeltä jotakin näistä peliohjelmista?
 - Tilt
 - Play
 - Joystick
 - Blast
 - Game Over
 - vanha MoonTV
 - Joku muu/Joitakin muita
4. Entä muistatko nähneesi videopelisiin perustuvia televisiosarjoja televisiossa tai myynnissä kaseteilla kuten Mario, Earthworm Jim jne.?
5. Milloin suurin piirtein näit ensimmäistä kertaa jotakin peliaiheista ohjelmaa televisiosta ja mitä?
6. Jos muistat peliohjelmia, mitä muistat niistä ja paljonko seurasit/seuraat niitä?
7. Jos kyseessä on arvosteluohjelma, miten paljon luotat/luotit niiden arvioihin?
8. Seuraatko vielä peliohjelmia televisiosta? Jos niin mitä?
9. Onko/Oliko televisio mielestäsi tärkeä videopelien arvostelumedia?
10. Miten paljon huomiota videopelit saavat mielestäsi televisiossa Suomessa esimerkiksi mainosten, ohjelmien tai uutisten muodossa?
 - Ihan liian paljon
 - Hieman liian paljon
 - Sopivasti
 - Hieman liian vähän
 - Aivan liian vähän
 - En osaa sanoa
11. Tilasitko/Tilaatko jotakin pelilehteä? Entä seuraatko jotakin satunnaisesti?
12. Tunnetko näitä pelilehtiä vähintään nimeltä?

- Pelaaja
- Pelit
- GameReactor
- Pelaa!
- Peli Mestari
- Super Power
- Nintendo-lehti
- Konsolipelaaja ja PC-pelaaja
- PC Gamer
- Peliasema
- Playstation/Pleikkari/Pleikkari 2/PSi2 -lehti
- Playstation Power
- Tilt!-lehti
- Joku/Jokin muu

13. Miten luotettavina pidät pelilehtiä?

14. Onko videopelilehtien merkitys mielestäsi...

- Vähentynyt
- Pysynyt ennallaan
- Lisääntynyt
- En osaa sanoa

15. Seuraatko peliuutisia ja -arvosteluja Internetistä? Miltä sivuilta ja mitä ohjelmia?

16. Mitä näistä arvostelusivustoista ja ohjelmista tiedät?

- IGN
- Metacritic
- GameRanking
- GameSpot
- GameTrailers
- Zero Punctuation
- Blistered Thumbs
- Game Station
- Angry Joe
- Bennett the Sage
- TotalBiscuit
- ScrewAttack
- Hard News
- Pelaajalehti.com
- Pelit.fi
- Dome.fi
- V2.fi
- Peliplaneetta.fi
- KonsoliFIN
- TRMP.fi

- Joku muu/joitakin muita

17. Vaikuttavatko arvostelut ostopäätöksiisi tai suhtautumiseesi peleihin?

18. Ovatko ammattiarvostelijat mielestäsi tarpeeksi puolueettomia Suomessa ja ulkomailla?

19. Meneekö peleistä valittaminen netissä mielestäsi joskus liiallisuuksiin? Osaatko nimetä esimerkkejä?

20. Mikä on mielestäsi tärkein videopelien arvostelumedia nykyään ja miksi?

- Internet ammattimaiset arvostelusivustot
- Internet yksityiset videoarvostelijat
- Internetsivustojen käyttäjäarvostelut
- lehdet
- televisio.

Liite 2. Kysymykset vanhan MoonTV:n entisille toimittajille

1. Tarvittaisiinko televisioon enemmän videopelihjelmia?
2. Miten MoonTV ja sen peliohjelmat alkoivat?
3. Mihin MoonTV lopulta kaatui? Olivatko siis muukin syy kuin katsojaluvut?
4. Hyödynnettiinkö televisiota videopeliarvostelu- tai esittelymediaana mielestäsi tehokkaasti?
5. Pyydettiinkö sinua koskaan uudelle MoonTV:lle?

Liite 3. Kysymykset uuden MoonTV:n arvostelijoille

1. Miten uusi MoonTV alkoi?
2. Miten päädyit mukaan MoonTV:een?
3. Paljonko peliohjelmilla on seuraajia?
4. Seuraavatko MoonTV:n nykyiset peliohjelmat edellisen MoonTV:n formaatti vai onko ne uussittu?
5. Onko uudessa MoonTV:ssä enää ketään entisestä missään muodossa?

Liite 4. Kysymykset Pekka Kossilan Skypehaastattelua varten

Oma pelikokemus?

Mistä selvä rakkaus videopelisiin?

Kokemus ulkomaalaisista peliohjelmista?

Hugo:

1. Formaatti oli siis alun perin Tanskasta?
2. Mistä juontaja Taru Valkeapää löydettiin?
3. Mikä oli roolisi ohjelman teossa?

Game Over:

1. Milloin Game Overia alettiin lähettää ja milloin se päättyi?
2. Mistä idea syntyi?
3. Mikä oli roolisi ohjelman teossa?
4. Kuka teki arvostelut?
5. Miten pääsi yleisöksi tai kilpailijaksi?
6. Tuliko kanavalta koskaan moittimista kielenkäytöstä tai sisällöstä muuten?
7. Kuka päätti peleistä, joita pelattiin?
8. Miksi CD-i oli mukana ohjelmassa?
9. Miten Arttu päätyi Vitoksi ja miksi hänet pidettiin salassa?
10. Kuka oli Viton tekijä ja ohjaaja ja miten hahmo syntyi?
11. Kuka keksi ”stuntit” kuten Terminator?

12. Voisiko Game Over toimia nykyään nettipelaamisen kautta?

13. Miksi Game Over loppui?

14. Uskotko, että Tiltistä tuli Game Overin manttelin perijä?

MoonTV:

1. Keiden kanssa perustettiin?

2. Mistä idea?

3. Roolisi kanavalla?

4. Millainen oli kanavan ohjelmatyyli?

5. Mistä toimittajat saatiin?

6. Milloin alkoi ja loppui?

7. Oliko MoonTV todella edellä aikaansa?

8. Toimisiko MoonTV nykyään?

9. Missä arvostelijat ja muut ovat nyt?

10. itä mieltä olet uudesta MoonTV:stä?

Blast!:

1. Milloin alkoi ja milloin loppui?

2. Mikä oli roolisi ohjelman teossa ja synnyssä?

3. Mistä juontajat saatiin?

4. Mistä keksit formaatin? Oliko se jatkoa Game Overille?

5. Miten pääsi ohjelmaan mukaan kilpailijaksi?

6. Kuka päätti pelattavat pelit?

Lisäkysymyksiä:

Mitä mieltä olet Youtubessa nähtävistä videoarvostelijoista?