

Uutuudesta yhteiskunnan osaksi: instituutionäkökulma pelialan kulttuuriseen omaksumiseen 1990-luvulta 2010-luvulle

10.9.2022

[digitaaliset pelit](#), [instituutiot](#), [mediasosiologia](#), [omaksuminen](#), [tieteen- ja teknologiantutkimus](#)

Jaakko Suominen

jaakko.suominen [at] utu.fi
FT, digitaalisen kulttuurin professori
Turun yliopisto

Antti Silvast

aedsi [at] dtu.dk
VTT, apulaisprofessori
Tanskan teknillinen yliopisto

Tero Pasanen

tero.m.pasanen [at] utu.fi
FT, tutkijatohtori
Turun yliopisto

Markku Reunanen

markku.reunanen [at] aalto.fi
FT, vanhempi yliopistonlehtori
Aalto-yliopisto



Digitaalisen pelaamisen arkipäiväistyminen on tuonut pelit julkiseen keskusteluun viimeistään 1990-luvulta lähtien. Artikkelissa tutkitaan digitaalisen pelialan omaksumista Suomessa instituutioiden synnyn ja muodonmuutosten kautta. Artikkelinä käsittelee muodonmuutoksia neljällä keskeisellä, mutta toisistaan eroavalla alueella: koulutusjärjestelmissä, pelialan julkisessa rahoituksessa, elektronisessa urheilussa ja kulttuuriperinnön säilyttämiseen tähtäävissä muistiorganisaatioissa. Artikkelinä soveltaa Mikael Hårdin ja Andrew Jamisonin käsitteellistä mallia tieteen ja teknologian kulttuurisesta omaksumisesta ja rakentaa kulttuuri- ja yhteiskuntatieteellistä ymmärrystä omaksumiseen liittyvistä institutionalisoitumisen prosesseista. Artikkelinä aineistoina on käytetty pelialan institutionalisoitumisesta kertovia julkisia uutisia, asiakirjoja ja raportteja, joista on koottu ja analysoitu temaattisesti erilaisia institutionalisoitumisen ilmenemismuotoja. Keskeisimpiä löydöksiämme ovat harrastajakentän ja

julkisten toimijoiden välinen kiinteä vuorovaikutus sekä olemassa olevien instituutioiden sopeutuminen digitaalisten pelien mukanaan tuomiin uusiin haasteisiin.

As digital games have become commonplace, they have also become part of public discourse starting from the 1990s the latest. In this article, we discuss the appropriation of digital games from the perspective of institutions: how they came to be and evolved over time. We study the subject through four interrelated yet distinct lenses: education, public funding, electronic sports and memory institutions. We apply Mikael Hård's and Andrew Jamison's model of cultural appropriation of technology and science with the intent of broadening the cultural and sociological understanding on how novelties become institutionalized. The study is based on public news, documents and reports dealing with game-related organizations, which have been thematically analyzed to reveal different forms of institutionalization. Two of our most important findings concern the tight interaction between hobbyist and official efforts, and how existing institutions have reacted to meet the needs of digital games.

Johdanto

Digitaalinen pelaaminen on nykyään valtavirtaa: viihdettä, taidetta ja liiketoimintaa, joka ylittää niin valtioiden kuin sukupolvien rajat. Suomessa pelaamisen yleistymisen käynnistyi viimeistään 1980-luvun puolivälissä aiempaa halvempien ja monikäyttöisempien kotitietokoneiden tullessa markkinoille. Seuraava merkittävä pelaamisen käänne tapahtui 1990-luvulla tehokkaampien henkilökohtaisten tietokoneiden ja pelikonsolien sekä internetin yleistymisen myötä. Tästä seurannut pelaamisen arkipäiväistyminen toi digitaaliset pelit laajempaan julkiseen keskusteluun, kun alkuvaiheessa digitaalisista peleistä oli keskusteltu lähinnä tietokonealan harrastuslehdissä. (Saarikoski & Suominen 2009.) 2000-luvun ensi vuosikymmenellä pelaamiseen soveltuvat kännykät tekivät digipelaamisesta entistä laajemman väestöosan harrastuksen. Tampereen yliopiston julkaiseman Pelaajabarometrin mukaan vuonna 2020 63,6 % suomalaisista pelasi digitaalisia pelejä kerran tai useammin kuukaudessa. Aktiivisia digipelaajia oli miehistä 72,7 % ja naisista 54,5 % (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020, 27–28).

Suomalaista julkista keskustelua digipeleistä leimasi pitkään pohdinta pelien haitallisista sisällöistä. Pohdinta keskittyi pääasiallisesti peliväkivaltaan ja seksiin (ks. esim. Pasanen & Arjoranta 2013). Myönteinen pelikeskustelu on tarkastellut digipelejä kulttuurituotteina. Valtamediassa tämä on näkynyt 2000-luvun alusta erityisesti peliteollisuutta sekä pelialan taloudellisia menestystarinoita

käsittelevänä uutisointina (Pasanen & Suominen 2021). Huomiota on saanut myös elektroninen urheilu eli tietokoneilla tapahtuva kilpapelaminen (ks. esim. Kraneis & Rantala 2018), jonka näkyvyys, liikevaihto sekä harrastajamäärät ovat olleet viime vuosina voimakkaassa kasvussa. Kotimaisessa sosiologisessa ja yhteiskuntapoliittisessa tutkimuksessa ovat puolestaan painottuneet rahapelaamisen kielteiset ilmiöt, kuten rahapeli-ongelmat ja -rikollisuus (ks. esim. Nikkinen 2008; Egerer & Alanko 2015; Latvala, Konu & Lintonen 2020) sekä digipelien uudet rahastusmallit (ks. esim. Kinnunen 2016). Tämän artikkelin päämääränä on tuottaa uusia avauksia peleihin liittyvään kulttuuri- ja yhteiskuntatieteelliseen keskusteluun tarkastelemalla digitaalisiin peleihin ja pelaamiseen liittyvien instituutioiden kehitystä ja institutionalisoitumista.

Digitaalisen peliteollisuuden taloudellinen merkitys, pelikulttuurien elinvoimaisuus ja valtavirtaistuminen sekä digipelaamisen globaali suosio ovat osaltaan johtaneet tarpeeseen kehittää instituutioita. Tämä on tarkoittanut yhtäältä uusien alaspesifien instituutioiden perustamista. Toisaalta jo olemassa olevat urheiluseurat, kattojärjestöt ja muut instituutiot ovat laajentaneet toimintaansa huomioimaan digipelaamista. Tässä artikkelissa tarkastelemme valittujen instituutioiden digitaalisiin peleihin kytkeytyvää muutosprosessia ja esitämme seuraavat tutkimuskysymykset: 1) millaisia instituutioita pelialalle on syntynyt? ja 2) miten peliala on kytkeytynyt jo olemassa oleviin instituutioihin ja muuttanut niitä? Vastaamalla näihin kysymyksiin kehitämme uutuusien omaksumisprosesseihin liittyvää teoreettista viitekehystä.

Lähestymme digipelien ja -pelaamisen institutionalisoitumista keskittymällä esimerkinomaisesti neljään erilaiseen osa-alueeseen: pelialan koulutukseen, peliteollisuuden julkiseen rahoitukseen, kilpapelamiseen sekä pelikulttuurin muistiorganisaatioihin. [\[1\]](#) Kahden ensimmäisen teeman lähtökohdat yhteiskunnalliseen juurtumiseen ovat yhteiskuntapoliittiset. Pelikoulutus akkreditoi ja sertifioi pelialan ja -tutkimuksen eri ammattilaisia. Lisäksi pelien julkinen rahoitus on osaltaan ohjannut, millaisia pelejä Suomessa kehitetään sekä mahdollistanut suomalaisen peliteollisuuden klusterien synnyn. Kahden viimeisen teeman lähtökohdat ovat harrastajalähtöiset. Kaikkeen institutionalisoitumiseen liittyy hallinnoivia, säänteleviä, kulttuurisia ja tavanmukaisia ulottuvuuksia (ks. Scott 2014, 59–70; Gronow 2006). Kulttuuristen tekijöiden lisäksi kilpapelamisen institutionalisoitumisella on vahva sääntelevän regulatiivinen ja hallinnollinen normatiivinen ulottuvuus, joka asettaa sääntöjä ja luo arvoja elektroniselle urheilulle. Muistiorganisaatiot puolestaan toimivat kokoamalla, arkistoimalla ja ylläpitämällä pelimedian kulttuuriperintöä, joka havainnollistaa pelikulttuurien jaettuun käsityksiä ja merkityksiä.

Artikkelissa esittelemme seuraavaksi omaksumisteorioita ja niiden suhdetta instituutioihin, minkä jälkeen esittelemme aineistomme ja menetelmämme. Sitten käymme läpi edellä mainitut neljä osa-aluetta erityispiirteineen. Artikkelin loppuluvussa vastaamme tutkimuskysymyksiin ja ehdotamme tarkennuksia uutuusien omaksumisteoriaan pelialan näkökulmasta. Esitämme, että pelialaa voi tarkastella useina erilaisina uutuuksina, joita omaksutaan toisistaan poikkeavilla tavoilla sekä valtakunnallisella että paikallisella tasolla. Uutuusien käyttötavat eroavat toisistaan, minkä takia niiden käyttöönottoa ja muovaamista tuetaan juuri tilanteisiin sopivilla institutionaalisilla rakenteilla.

Appropriaatioteoriat uutuusien omaksumisen viitekehystenä

Tutkimuksessamme kehitettävä teoreettinen viitekehys pohjaa Mikael Hårdin ja Andrew Jamisonin (2005) malliin teknologian ja tieteen kulttuurisesta omaksumisesta (cultural appropriation of technology and science). Käsite *kulttuurinen appropriaatio* eli omaksuminen [\[2\]](#) viittaa tässä tapoihin, joilla yksilöt ja yhteisöt ottavat käyttöön ja muokkaavat teknologisia ja tieteellisiä uutuuksia. Hård ja Jamison (emt. 3–4) kutsuvat kulttuurista omaksumista uudelleenluontiprosesseiksi, joiden myötä ”teknotieteellisistä” (ks. Latour 1987, 35) uutuuksista tulee ymmärrettäviä. Nämä tapahtumasarjat esitetään usein tarinamuodossa. Hård ja Jamison viittaavat metahistorialliseen, kulttuurihistorialliseen ja narratologiseen tutkimukseen ja toteavat, että tarinamuotoiset omaksumisprosessit eivät näyttäytyy puhtaasti romansseina tai tragedioina eli mahdollisuuksien tai uhkien toteutumisen kertomuksina vaan dialektisina hybridisaation tarinoina, joihin kytkeytyy identiteettien ja instituutioiden muokkaamista sekä uusien puhetaiposten, aatesuuntien ja oppien rakentamista.

Tällä hetkellä tieteellisessä ja julkisessa keskustelussa appropriaation käsitettä tarkastellaan usein *kulttuurisen omimisen* viitekehyksestä. Tuolloin kulttuurinen appropriaatio viittaa siihen, miten valtapositiosta ja valtakulttuureista käsin väärinkäytetään tai hyväksikäytetään vähemmistö-kulttuurisia elementtejä (ks. esim. Young 2008; Haapoja 2017).

Teknologiantutkimuksessa appropriaation käsitteellä on myönteisempi tai neutraalimpi merkitys, ja käsitteellä kuvataan yksilöiden ja yhteisöjen voimaannuttamista sekä uutuusien omaksumisprosesseja. Teknologian tutkimuksessa on käytetty tavan takaa appropriaation käsitettä varsinkin silloin, kun tutkijat ovat viitanneet teknologisten uutuusien ja käyttöesineiden omaehtoiseen muokkaamiseen. Yleensä tutkijat eivät ole käyttäneet kulttuurinen-etuliitettä (ks.

esim. Eglash 2004). Appropriaatio ja sen sukulaiskäsitteet (esim. adoption, adaptation, acceptance) viittaavat erityisesti yksittäisten käyttäjien ja käyttäjäryhmien tekemään uutuusien omaksumiseen ja omaehtoiseen muokkaamiseen emmekä siksi käsittele niitä tarkemmin tässä.

Hårdin ja Jamisonin malli on kokoava metamalli: se sisältää eri osia ja yhdistää useita teknologisten uutuusien omaksumiseen ja käyttöönottoon liittyviä aiempia teorioita, kuten domestikaatioteorioita ja innovaatioiden leviämisteorioita. Etuliite ”kulttuurinen” viittaa heidän teoriassaan nimenomaan tarkastelun kokonaisvaltaisuuteen, jossa yksittäisten ihmisten arkinen käyttö yhdistyy yhteisöjen, instituutioiden ja kokonaisten valtioiden uutuusien tuottamisen ja käytön prosesseihin.

Barin ja kumppanien (2016, 619–621) mukaan teknologioiden omaksumisteoriat ja mallit ovat kehittyneet yksinkertaisemmista ja suoraviivaisemmista diffuusioiteorioista (ks. esim. Rogers 2003; Davis 1989) kohti monimutkaisempia appropriaatiomalleja. [3] Hienosyisimmissä malleissa otetaan huomioon aiempaa enemmän valta-asetelmia sekä yksilö- ja ryhmäkohtaisia eroja, jotka vaikuttavat teknologian muokkautumiseen ja muokkaamiseen käyttäjien omiin tarpeisiin. Barin ja kumppaneiden oma näkökulma keskittyy käyttäjien toteuttamaan teknologioiden muovaamiseen Latinalaisen Amerikan kontekstissa, ja vaikuttaakin siltä, että käyttäjänäkökulma on dominoinut viimeaikaista omaksumisprosessien tutkimusta. Hårdin ja Jamisonin (2005, 14) prososiaalinen malli puolestaan kuvaa laajemmalla kulttuurisella tasolla, millaisten prosessien tuloksena tieteen ja teknologian uutuuksista tulee osa arkea. Malli jakaantuu kolmeen analyttiseen osa-alueeseen ja osa-alueet puolestaan jakautuvat ajallisesti toisiaan seuraaviin ilmiöllisiin vaiheisiin (ks. Taulukko 1).

Analyttinen taso	Ilmiöiden taso		
	Faktat ja artefaktit	Järjestelmät	Rakenteet
Diskursiivinen sisäistyminen, kaltaistuminen	Merkitykset tutustuttaminen, tuttuuntuminen (familiarization)	Kielioppi (grammar) järjestyminen, järjestäminen (disciplinering)	Kieli transformaatio, muodonmuutos (transformation)
Organisatorinen välittäminen, välittyminen, sovittaminen, sovittuminen (mediation)	Liikkeet (movements) disseminaatio, levitys, kylväminen	Instituutiot Inkorporaatio, sisällyttäminen, liittäminen, yhdistäminen, institutionalisoituminen	Säännöt, lait ammattillistaminen, erikoistuminen (professionalization)
Käytännöllinen (Practical) käyttö (use)	Käytös, identiteetti sisäistäminen, omaksi tekeminen (internalization)	Rutiinit (domestication), kotouttaminen, kesyttäminen	Menettelytavat Tottuminen, totuttaminen, tavallistuminen (habituation)

Taulukko 1. Hårdin ja Jamisonin appropriaatio- eli omaksumismalli. Suomeksi: kirjoittajat.

Organisaatioiden alueen uutuuden omaksuminen alkaa Hårdin ja Jamisonin mukaan kylvämisen tai levittämisen eli disseminaation vaiheesta, jossa yksittäiset toimet ja niiden pohjalle syntyneet liikkeet levittävät tietoa ja käytänteitä uutuudesta. Seuraavassa toisessa vaiheessa uutuus institutionalisoituu. Kolmannessa vaiheessa uutuus rakenteistuu vakiintuneiden sääntöjen, lakien, ammattillistumisen ja esimerkiksi uutuuteen liittyvän ammatillisen ja organisaatioiden erikoistumisen kautta. Toinen vaihe eli institutionalisoituminen, viittaa sekä uudenlaisten toimintaperiaatteiden syntyyn että olemassa olevien instituutioiden toimintaperiaatteiden laajennuksiin ja muutoksiin. Tähän osaan kiinnitämme artikkelissa erityisesti huomioita (taulukossa harmaalla pohjalla). Uutuuksia omaksutaan ohjaamalla ja järjestämällä niitä koskevaa toimintaa yleisemmin.

Omaksumista ajatellen viittaamme institutionalisoitumisella erityiseen hetkeen, jolloin uusi teknologia ei ole pelkkä uutuus, mutta ei ole myöskään vielä muuttunut arjen itsestäänselvyydeksi.

Instituutio[4] viittaa suhteellisen pysyviin ja yleisiin järjestelyihin, jossa pelialaa organisoidaan esimerkiksi osaksi julkista rahoitusta, museotoimintaa, koulutusta tai urheilutoimintaa sääntöjen, lakien, yhteisten merkitysten ja monien muiden kanavien välityksellä.

Samalla instituutio määrittelee erityisellä tavalla rakennetun tutkimuskohteen:

omaksumistutkimuksissa paljon painoa saaneiden kotiympäristöjen, loppukäyttäjien tai mediauutisointien (esim. Haddon 2004) sijaan keskitymme toisenlaiseen kenttään; vakiintuneiden instituutioiden, kuten tutkimusrahoittajien ja museoalan toimijoiden valtuuttamiskäytäntöihin ja sääntöihin ja niiden tapaan omaksua pelialan toimintaa. Näin tehdessämme emme väitä, että instituutiot ovat ainoastaan virallisia järjestelyitä. Digitaalinen pelaaminen muodostaa itsessäänkin instituution, esimerkiksi ihmisten pelitapojen kautta, ja tutkimme alla erilaisten instituutioiden ja niiden toimintatapojen kohtaamista.

Tutkimusaineisto ja -menetelmä

Tutkimuksessamme olemme rekonstruoineet institutionalisoitumisprosesseja erilaisten primaari- ja sekundaarilähteiden avulla, joista on etsitty tietoa instituutioiden synnystä, niiden muutoksista, ilmenemismuodoista sekä niihin osallistuneista keskeisistä toimijoista. Tietoja on kerätty erityisesti 1990-luvun lopulta tähän päivään, mutta olemme tunnistaneet myös joitain varhaisempia pelialaan liittyneitä käännekohtia. Vaikka pelaamisen suomalainen historia ulottuukin paljon kauemmas, ensimmäiset instituutiot syntyivät vasta 1900-luvun kuluessa, mikä rajaa luontevasti tarkasteltavaa ajanjaksoa. Tutkimusryhmämme on koonnut pelialan institutionalisoitumistapahtumia jaettuun taulukkoon, ajoittanut ja luokitellut tapahtumia ryhmiksi (ks. liite 1 [tiivistetty versio]).

Tutkimustapaamme on ohjannut historiatieteellinen lähdekritiikki ja lähteiden lukemisen ja analyysin prosessi (esim. Kalela 2000). Olemme keränneet pääasiassa verkkohakuihin perustuen pelialaan liittyviä tapahtumatietoja, joita voisi kutsua institutionalisoitumisen ilmentymiksi. Näitä ovat olleet erilaiset pelialan instituutioiden, koulutusohjelmien ja rahoitusohjelmien perustamiset ja muutokset. Tiedot ovat peräisin eri lähteistä, esimerkiksi uutisista, instituutioiden verkkosivuilta, julkisista raporteista ja kirjallisuudesta, joissa tapahtumat ja niiden ajankohta mainitaan. Olemme ajoittaneet tapahtumat ja järjestäneet tiedot kronologisesti taulukkoon.

Taulukkoon on kirjattu yksittäisten tapahtumien nimet, ajankohdat ja tyyppiluokittelut. Lisäksi olemme tehneet tapahtumia koskevia selventäviä tutkimushuomioita sekä kirjanneet lähdetiedon.

Tapahtumatietojen tarkennuttua olemme vakioineet tyyppiluokittelua, jossa tapahtumat on jaettu julkaisuihin, yrityksiä koskeviin, yhdistyksiä ja järjestöjä koskeviin, koulutusrakenteisiin sekä rahoitukseen. Tutkimustapaamme luonnehtii aineistolähtöisen analyysin ja teoreettisten käsitteiden välinen vuoropuhelu: tapahtumia koskevia löydöksille on pyritty löytämään tulkintoja teoreettisista käsitteistä, kuten omaksuminen (appropriatio) ja instituutiot, ja näitä käsitteitä on vuorostaan täsmennetty palaamalla uudelleen analyysiin ja sen tuloksiin.

Olemme valinneet neljä keskeistä kategoriaa testataksemme, voiko niiden perusteella hahmottaa kokonaisvaltaista tai edes johonkin yksittäiseen aihealueeseen liittyvää digitaalisten pelien institutionaalista omaksumisprosessia, sen alkua ja muodonmuutoksia.

Pelialan koulutus ja sen ohjauspyrkimykset

Pelialan koulutus lähti Suomessa liikkeelle yksittäisistä opetustilaisuuksista, luennoista ja kursseista. 1990-luvulla taustatekijänä toimi yliopistollinen tutkimustoiminta, joka käynnistyi pelejä laajempaan kiinnostukseen multimedialla sekä vuorovaikutteiseen mediaan tietokoneiden käytön monipuolistuessa. Toisena taustatekijänä olivat oppilaitoksiin tulleet opiskelijat, joita digipelaamiseen liittyvät kysymykset kiinnostivat heidän oman harrastustaustansa takia (Mäyrä 2008, 5). Varhaisimmat tunnetut digitaalisia pelejä käsittelevät pro gradu -tutkielmat on Suomessa tehty 1970-luvulla ja ensimmäiset väitöskirjat 1990-luvun lopussa (Sotamaa & Suominen 2013). Yliopistoilla pelialaan niveltynyttä opetusta annettiin muun muassa hypermedian ja multimedian tutkimuskeskusten yhteydessä (Mäyrä, Suominen & Koskimaa 2013; Junnila, Koivisto & Lehtonen 2014). Hårdin ja Jamisonin terminologiassa tätä voi kutsua uutuuden kylvämisen vaiheeksi.

2000-luvulla pelialan koulutus laajeni kansainvälisten esimerkkien sekä kotimaisen pelitoimialan kasvaneen taloudellisen merkityksen ja näkyvyyden siivittämänä. Tällöin oli Hårdin ja Jamisonin mallin mukaan tulkittuna edetty inkorporaatiovaiheeseen eli varsinaiseen institutionalisoitumisen vaiheeseen. Tälle on määriteltävissä selkeä laukaiseva taustatekijä. Remedyn tekemän ja vuonna 2001 julkaistun *Max Payne* -pelin kansainvälinen menestys huomioitiin laajasti suomalaisessa valtamediassa, ja viimeistään se herätti yhteisen kiinnostuksen kasvussa olleeseen kotimaiseen pelialaan. Tämä niin sanottu *Max Payne* -efekti vaikutti osaltaan erilaisten pelialan rahoitusmekanismien ja instituutioiden perustamiseen. Kuten muitakin potentiaalisia liiketoiminnan alueita, pelialaa mainostettiin uutena mahdollisena Nokiana, korkean teknologian

menestysalana, joka tuottaisi kasvavassa määrin taloudellista voittoa, työpaikkoja ja hyvinvointia Suomeen (Pasanen & Suominen 2021).

Pelialan saama julkinen huomio ja kansainvälinen menestys johtivat alueellisiin koulutushankkeisiin, joissa pelikoulutuksen odotettiin houkuttelevan uusia opiskelijoita sekä yleisemmin kasvattavan maakunnan tai muun alueen vetovoimaa. Pelialan koulutuksen käynnistymisestä saattoivat vastata yksittäiset opettajat ja tutkijat, mutta sen takana oli myös maakunnallisia ja alueellisia kehittämistahoja, jotka tukivat koulutuksen järjestämistä taloudellisesti tai olivat hankkineet tukea esimerkiksi Euroopan aluekehitysrahaston kautta. Tämän ohjaavan rahoituksen sitomana syntyi toisen asteen sekä myöhemmin ammattikorkeakoulutason koulutusta paikkakunnille, kuten Nakkila, Outokumpu, Kajaani ja Kouvola, joissa ei ollut ennestään laajamittaista pelialan yritystoimintaa, mutta joissa odotukset yritystoiminnan syntymiselle olivat suuret. Samassa mittakaavassa koulutusta suhteessa väestömäärään ei syntynyt pääkaupunkiseudulle, jonne alan toimijat ovat perinteisesti keskittyneet.

Paikallisen aloitteellisuuden lisäksi pelialan koulutuksen kehittämistä pyrittiin tukemaan luomalla odotuksia maakunnallisen tason ja kansallisen tason raporttien avulla. Käsittelemme pelialan koulutuksen institutionalisoitumista alan tilannekartoitukseen ja sen koulutusta ohjaamaan pyrkineiden selonteiden kautta. Selonteot toimivat työvälisinä institutionaalisia rakenteita suunniteltaessa ja toteutettaessa. Näitä keskeisiä raportteja on mielekästä käyttää lähteinä, koska muu pelikoulutuksen kehittymiseen liittyvä aineisto on varsin hajanaista ja sen tarkastelu ei ole mahdollista tämän artikkelin puitteissa. Osa raporteista tarkasteli pelialaa teollisuuden näkökulmasta koulutusta sivuten, kun taas osa keskittyi pelkästään koulutukseen, vaikka myös tällöin odotukset ponnistivat toimialan kaupallisesta kehittämisestä. Lisäksi kirjoittajien ja rahoittajien omat päämäärät paistoivat läpi raporttien sisällöstä ja siitä, miten ne arvottivat pelialaa.

Markku Eskelinen (2004) kirjoitti Suomen itsenäisyyden juhlarahaston (Sitra) tilauksesta raportin, jossa sivuttiin myös koulutuskysymyksiä. Institutionalisoitumisen näkökulmasta on huomionarvoista, että nimenomaan Sitra – julkinen Suomen eduskunnan valvoma rahasto – oli edelläkävijä pelialan tulevaisuutta koskevissa pohdinnoissa. Raportin kirjoittajaksi Eskelinen valikoitui luultavasti siksi, että hän oli tuolloin harvoja tunnettuja suomalaisia pelialan tutkijoita. Eskelinen korosti selonteossaan pelien erityislaatuisuutta verrattuna muihin mediamuotoihin, vaikka kehystikin pelialaa suhteessa luovista aloista käytyyn muodikkaaseen keskusteluun, mikä

luultavasti oli yhtenä Sitran motiivina aihealueen tarkastelulle. Raportin ilmestyttyä kotimainen kaupallinen pelituotanto oli vielä varsin pieni toimiala. [5] Eskelinen ei nähnyt tarvetta eriytyneelle koulutukselle, sillä alalle tultiin pitkälti harrastustaustalla ja erilaisten koulutusten tukemana. Toisaalta hän puolusti kriittistä, akateemista koulutusta. Tällainen näkemys pelialan koulutuksen kehittämisestä jäi pian marginaaliseksi.

Vuonna 2003 perustettu kotimaisen peliteollisuuden kehittämisjärjestö ja edunvalvoja Neogames [6] otti toimintansa alusta lähtien kantaa myös pelialan koulutuksen järjestämiseen ja julkaisi verkkosivuillaan valikoitua listaa koulutuksen tarjoajista. Vuonna 2008 Neogames kartoitti pelialan koulutusta ja sen kehittämistarpeita. Raporttiin haastateltiin toimialan sisältä valikoituja yritysinformantteja sekä oppilaitosten edustajia. Selonteossa pelialan koulutus jaettiin viiteen osaluokkaan: 1) ammatilliseen koulutukseen, 2) orientoivaan koulutukseen, 3) tutkimuslähtöiseen koulutukseen, 4) täydennyskoulutukseen sekä 5) yrityksissä tapahtuvaan koulutukseen. Koulutusta tarjosivat yksi aikuiskoulutuskeskus, kaksi ammattiopistoa, kuusi ammattikorkeakoulua ja neljä yliopistoa. Kotimainen peliala oli raportin mukaan erittäin voimakkaassa kasvussa [7] ja koulutukseen oli kiinnitettävä nopeasti huomiota, sillä osaavan työvoiman puute oli yksi keskeisimmistä kasvua estävistä tekijöistä (Neogames 2008, 7–15).

Neogamesin mukaan koulutusta oli liian vähän, se oli vääränlaista, osin huonolaatuista, irrallista ja väärillä paikkakunnilla. Pelialan koulutusohjelmia oli perustettu aluepoliittisin perustein vauhdittamaan maakunnallista kasvua silloinkin, kun paikalliselle peliteollisuudelle ei ollut käytännöllisiä toiminnan edellytyksiä. Oppilaitokset myös markkinoivat koulutusohjelmiaan vähäisesti. Tavoiteltavaa koulutusta oli raportin mukaan lähinnä sellainen koulutus, joka suoraan tuki suomalaisen pelitoimialan liiketoiminnan kasvua. Selonteon perusviesti oli pelialan koulutuksen lisääminen. Tähän kuului myös jo järjestäytyneen harrastustoiminnan tukeminen, sillä itseoppineet harrastajat olivat muodostaneet oleellisen osan suomalaisen peliteollisuuden työvoimasta. Lisäksi raportissa odotettiin oppilaitosten kotimaisen ja kansainvälisen yhteistyön kehittämistä, koulutuksen keskittämistä ja erikoistumista sekä opiskelijavalinnan selektiivisyyttä (emt. 26–28). Myös yliopistollisella pelialan perustutkimuksella nähtiin merkitystä siinä, että se tuotti pohjaosaamista ja tietoa pelialan tuotekehitykseen, vaikka tutkimus ei toisaalta integroitunutkaan riittävästi osaksi liiketoimintaa. Neogamesin raportti – ja myös muut raportit – osoittavat kohti Hårdin ja Jamisonin mallin mukaista uutuuden omaksumisen kolmatta vaihetta,

joka sisältää muun muassa uutuuteen liittyvän toiminnan ammatillistamisen sekä ammatillisen erikoistumisen.

Jyväskylän yliopiston vuonna 2014 julkaisemassa raportissa, joka toteutettiin yhteistyössä Neogamesin ja Suomen pelikoulutusverkoston kanssa, uskottiin selvemmin koulutuksen monimuotoisuuteen (Mononen, Neittaanmäki & Vähäkainu 2014). Tässä vaiheessa oppilaitokset olivat siis alkaneet kehittää myös yhteistyötään verkostojen kautta. Raportissa oli kyse lähinnä kartoituksesta, joka ei sisältänyt liiemmin yhteenvedävää tulkintaa koulutuksen kehittämistarpeista. Selonteon mukaan pelialan liikevaihto ja työntekijämäärä olivat edelleen kasvussa. Raportti perustui erilaisiin kirjallisiin lähteisiin, ja siinä dokumentoitiin kattavasti eri oppilaitosten tarjoamien koulutusten sisältöjä. Kartoitus paljasti koulutuksen laajentumisen sekä erikoistumisen verrattuna aiempaan. Koulutuspaikkojen määrä oli vuodesta 2008 lähes tuplaantunut vuoteen 2014 mennessä. Nyt pelialan koulutusta tarjosi kuusi toisen asteen oppilaitosta, yksitoista ammattikorkeakoulua ja seitsemän yliopistoa. Kilpapeliamista ei vielä nähty potentiaalisena koulutuskohteena. Raportissa ei myöskään käsitelty pelialan johtamisen erikoiskysymyksiä. Oppilaitosten edustajat esittelivät myös omia näkökulmiaan koulutuksen kehittämiseen. Pelialan yrityksiä tai muita toimijoita ei haastateltu. Oppilaitokset painottivat esimerkiksi opettajien asiantuntijuuden parantamista, koulutusohjelmien päällekkäisyyksien vähentämistä, yrittäjyyteen panostamista sekä koulutuksen laadun vaalimista (emt. 40–42).

Opetushallitus (Taipale-Lehto & Vepsäläinen 2015) kartoitti peliteollisuuden tulevaisuuden osaamistarvetta vuoden 2015 raportissaan. Nämä tarpeet oli tunnistettu sisällöntuotannon, liiketoiminnan, teknologian ja käyttäjä- ja yhteiskuntalähtöisyyden osa-alueisiin. Raportin huomioista vastasi yhdeksän koulutustoimikunnan edustajista koottu ennakointiryhmä. Selonteko sisälsi perinteisen peliteollisuuden, järjestöjen, koulutuksen, kehittämishankkeiden ja osaamistarpeiden kartoituksen, mutta sen mielenkiintoisin anti institutionalisoitumisen kannalta oli alan muutostekijöiden läpikäyminen sekä ennakointiryhmän laatimat neljä tulevaisuuden skenaariota. Muutostekijöiksi konstituoitiin muun muassa pelillistyminen, hyötypelien läpilyönti, ansaintalogiikan muutos, monikulttuurisuus, pelien sosiaalisen merkityksen korostuminen sekä tietoturvakysymykset. Tulevaisuuden skenaarioissa – jotka vaihtelivat ennakoidusta toivottuun ja ei-toivotusta yllättävään kehitykseen – peliteollisuus jatkoi odotettua kasvuaan, peliala nousi Suomen viennin veturiksi, peliteknologia monopolisoitui muutaman suuryrityksen haltuun sekä reaali- ja virtuaalitodellisuus sulautuvat osittain yhteen (emt. 35–47). Ennakointiryhmä kelpuutti

myös ehdotuksia koulutuksen kehittämiseksi korostaen tiedonkäsittelyä, monialaisuutta, kansainvälisyysmyönteisyyttä, asiakasosaamista, juridiikkaa sekä tutkimus- ja kehittämisosaamista (emt. 61–63).

Edellä kuvatuista raporteista tulee esiin se instituutioiden kirjo, jonka kautta pyrittiin hahmottamaan ja ohjaamaan suomalaisen pelialan koulutuksen kehitystä. Niistä käy ilmi myös se, miten koulutuksen institutionalisoitumista edelsi ja miten siihen edelleen linkittyi vahva normi pelialan harrastajalähtöisyydestä. Ensimmäisenä raportin tilaajana oli taho, joka pyrki luomaan käsityksiä suomalaisen yhteiskunnan monipuolisesta kehittämisestä ja tulevaisuuden ennakoimisesta. Toisessa tapauksessa raportin takana oli pelialan edunvalvoja, jonka logiikkana oli erityisesti laskennallisuus eli toimialan kansainvälisen kaupallisen menestyksen turvaaminen esimerkiksi pelikoodaamisen tai graafisen suunnittelun opettamisella, ei esimerkiksi laajemman mediakasvatuksen tai pelisivistyksellisen ymmärryksen luominen. Kolmantena raportin päätekijänä oli yliopisto, joka pyrki aihealueen systemaattisempaan ymmärtämiseen ja myös luomaan itseään varten kuvaa koulutuksen kehittämisen tarpeista ja suunnista. Neljännen selonteon fokus oli vahvasti tulevaisuuden haasteissa. Kaikki edellä mainitut toimijat tavoittelivat kuitenkin raporteillaan politiikkatoimia koulutuksen reguloimiseen ja resurssien suuntaamiseen: Tarvitaanko erityistä koulutusta ja jos tarvitaan, millainen se on sisällöllisesti ja mikä oli koulutuksen tarjoajien ja koulutettuja työllistävien tahojen keskinäinen suhde? Onko kyse ainoastaan pelituotannosta vai muusta osaamisesta? Minkälaisia haasteita alati muuttuva peliteknologia ja -kulttuuri tuovat tullessaan?

Pelialan koulutuksen kehittyminen Suomessa näyttää prosessilta, jossa on ollut ajoittaisia kokoavia ja ohjaavia toimia. Prosessi on kytkeytynyt muuhun toimialan yhteiskunnalliseen kehittämiseen, kuten julkisen rahoituksen ja vientiavun kehittämiseen sekä niiden reguloimiseen. Toisaalta sen voi nähdä alkaneen *fragmentarisena institutionalisoitumisena*, jossa paikallisilla kehittäjillä, rahoituslähteillä ja muilla toimijoilla on ollut pitkälti itsenäinen ja osin irrallinen tavoitteensa, jota on joustavasti sovitettu yhteen laajemman tason digitalisaatioon liittyviin yhteisiin uskomuksiin ja käsityksiin.

Peliteollisuuden julkinen rahoitus

Olli Sotamaa ja kumppanit (2020) ovat nähneet pohjoismaisen hyvinvointimallin keskeisenä vaikutustekijänä myös pelituotannon kehittämisessä. Taustalla ovat vakaat työolot, avoin talous

sekä kehittyneet ICT-infrastruktuurit – puhumattakaan koulutuksen ja sosiaaliturvan järjestelmistä. He näkevät yhtenä käännekohtana myös 2000-luvun alusta käynnistyneen systemaattisemman pelialan julkisen tuen, johon liittyi kansallisten tukijärjestelmien lisäksi pohjoismaisia rahoitusinstrumentteja, kuten pohjoismainen peliohjelma. Se toimi 2006–2012 Pohjoismaiden neuvoston alaisuudessa (emt. 618–621). Valtiovalta on tukenut yrityksiä lainoilla sekä tutkimusta ja tuotekehitystä edistämään tarkoitetuilla tukirahoituksilla. Niiden tavoitteena on ollut tukea yritysten uudistumista ja kasvua ja sitä kautta lisätä työllisyyttä, tuottavuutta sekä kerätä rahaa takaisin yritysten, palkkojen ja tuotemyynnin verotuksen kautta. Teknologian ja innovaatioiden kehittämiskeskus Tekes – vuodesta 2018 alkaen Business Finland – perustettiin vuonna 1983 auttamaan kotimaisia yrityksiä kehittämään niiden teknologiainnovaatioita elinkelpoiseksi liiketoiminnaksi. Tämän kansainvälisen kilpailukyvyyn kasvun odotettiin parantavan innovaatioiden tuottavuutta, kasvattavan vientiä ja luovan uusia työpaikkoja, mikä puolestaan myötävaikuttaisi kansalliseen hyvinvointiin (emt. 624).

Ensimmäisiä yrityksiä suomalaisen digipeliteollisuuden käynnistämiseksi tehtiin jo 1980-luvulla, mutta vasta 1990-luvun puolivälissä perustetut yritykset alkoivat saavuttaa kaupallista menestystä ja suuntautua kansainvälisille markkinoille (Reunanen, Heinonen & Pärssinen 2013). 2000-luvulla, kun Remedyn kaltaiset yritykset julkaisivat kansainvälisiä hittipelejä, valtio alkoi kiinnostua kotimaisen digipelialan laajemmasta ja suunnitelmallisesta tukemisesta. Edellisessä luvussa mainittu *Max Payne* -efekti vaikutti siis koulutuksen lisäksi myös rahoitukseen.

Max Paynen menestys voidaan nähdä käännteentekevänä hetkenä. Se sysäsi Hårdin ja Jamisonin terminologiaa soveltaen uutuuden omaksumisprosessin erilaisten liikkeiden kautta tapahtuneesta kylvämisvaiheesta uuteen vaiheeseen, joka synnytti vakiintuneempia järjestelmiä ja pysyvämpiä rakenteita ja jossa menestystekijää voitiin käyttää esimerkkinä lobattaessa tukitoimien tarpeellisuutta. Kyse ei kuitenkaan ole vain yksittäisen pelijulkaisun poikkeuksellisesta menestyksestä vaan siihen kytkeytyneistä tekijöistä, jotka osoittavat uutuuden saavuttaneen aiempaa merkityksellisemmän kulttuurisen, sosiaalisen ja taloudellisen roolin.

Tekes avasi vuonna 2012 Skene [\[8\]](#) – Games Refueled -ohjelman (2012–2015) erityisesti pelialan tukemiseksi ja ammattimaistamiseksi. Sen kautta Tekes tuki 105 peliprojektia ja yhdeksää akateemista tutkimusprojektia yli 33 miljoonalla eurolla (Venäläinen et al. 2019, 90). Tekesin rahoitusohjelmia ovat ohjanneet kaupallisen hyödyn tavoittelun normit. Näin ollen Skene-ohjelmankin onnistumista arvioitiin lähinnä taloudellisilla mittareilla (Sotamaa, Jørgensen &

Sandqvist 2020, 623–624). Jo edellisessä luvussa mainittu Neogames oli keskeinen toimija myös Skene-ohjelmassa – esimerkiksi jotkin Tekesin julkaisemat pelialaa käsittelevät katsaukset ovat alkujaan yhdistyksen tekemiä. Skene-ohjelmaa voi ajatella myös esimerkkinä omaksumisprosessin kolmannesta vaiheesta, johon kuuluu erikoistuminen, koska rahoitus oli tarkoitettu nimenomaan pelituotannoille.

Jo ennen Skenen perustamista pelialan yritykset hakivat rahoitusta soveltuvista Tekes-rahoitusohjelmista, kuten digitaalisten medioiden sisältötuotteiden ohjelmasta (1997–1999), käyttäjäkeskeisen informaatioteknologian USIX-ohjelmasta (1999–2002), ohjelmistotuotteiden SPIN-ohjelmasta (2000–2003), vuorovaikutteisen teknologian FENIX-ohjelmasta (2003–2007), sisältöliiketoiminnan SILE-kehittämishohjelmasta (2003–2006) sekä Verso-ohjelmasta (2006–2010) (ks. Hiltunen & Latva 2013, 6). Lisäksi yritykset, kuten Nokia, joiden päätoimiala oli muualla, mutta joiden toiminta liittyi myös peleihin tai pelilaitteisiin, saattoivat hyödyntää Tekes-rahoitusta omassa tutkimuksessaan ja tuotekehityksessään. Pelialaa ikään kuin käännettiin tai määriteltiin osaksi laajempaa teknologian kenttää, jonka kautta rahoitusta tai lainoja oli mahdollista saada tiettyjen osa-alueiden kehitystyöhön. Samaa mukautumista voidaan nähdä myös toisinpäin: pelialan toimijoita ei sinänsä pakotettu säännöillä hakemaan rahoitusta, vaan ne joutuivat kääntämään omaa toimintaansa julkisen rahoittajan tunnistamiin normeihin. Tämä logiikka koskee kaikkea rahoitusta, myös tutkimusrahoitusta yleisemmin. Näin ollen organisaatiotason omaksumisprosessi muodostui eri osapuolten toteuttamasta toiminnan ja sen kuvaamisen käännösten sarjasta (Callon 1986), jossa osapuolet sovittivat toimintaansa yhteen ja oppivat ikään kuin käyttämään toisiaan. Tällä hetkellä Business Finlandilla ei ole enää erillistä ohjelmaa pelejä varten, vaan avustusta tai lainaa haetaan normaalin rahoitushaun kautta. Sekin on merkki pelialan institutionalisoitumisesta ja vakiintumisesta suomalaisessa yhteiskunnassa.

Edellä mainittujen ohjelmien lisäksi opetusministeriö ja audiovisuaalisen kulttuurin edistämiskeskus AVEK aloittivat vuonna 2002 audiovisuaalisten sisältöjen tukiohjelman, jonka kautta peliyrietykset saattoivat hakea rahoitusta. AVEK:in tuki on kuitenkin ollut pienimuotoista aloitusvaiheen rahoitusta, jota on käytetty pääasiassa uusien konseptien kehittämiseen ja tuotteiden demoversioiden tekemiseen (Sotamaa, Jørgensen & Sandqvist 2020, 624). Kaiken kaikkiaan tukimuodot ovat olleet varsin keskitettyjä, ja uutuuden omaksumisprosessit sekä niihin liittyvä organisoituminen ovat tähdänneet yleensä taloudellisen kasvun tuottamiseen. Poikkeuksena on yleishyödyllisten säätiöiden tuki yksittäisille pelintekijöille. Tässä suhteessa

käännekohtana oli Suomen Kulttuurirahaston päätös määritellä pelit ja pelitutkimus omiksi kategorioikseen apurahahakujärjestelmässään vuonna 2018.

Digipelaamisen institutionalisoituminen: elektroninen urheilu

Urheilu voidaan määritellä institutionalisoituneeksi peliksi, joka sisältää organisaatiollisen (seurat, sponsorit, lajiliitot ja kattojärjestöt), teknologisen (välineet ja tietotaito), symbolisen (sosiaaliset normit, arvot ja rituaalit) ja koulutuksellisen (valmennus) osa-alueen (Loy 1968, 6–11). Liikunnan, urheilun, liikuntaharrastuksen ja kilpaurheilun erot eivät ole yksiselitteisiä ja tämä tulee erityisesti esille elektronisen urheilun tapauksessa (Turtiainen 2022). Elektroninen urheilu viittaa digitaalisten pelien organisoituun, kilpailulliseen pelaamiseen (ks. Karhulahti 2017, 43–45). Vaikka urheiluun kytketään usein fyysinen suorittaminen (Armila 2020), tässä yhteydessä viittaamme urheilulla erityisesti elektroniseen kilpaurheiluun ja siihen liittyviin järjestelyihin, kuten turnauksiin, kaupallisuuteen, menestymiseen ja sponsorointiin.

Organisoidun kilpapelaaamisen historia ulottuu 1970–1980-luvuille, jolloin järjestettiin paikallisia, alueellisia sekä kansallisia turnauksia (Kent 2001, 162). Suomessa video- ja tietokonepelaamisen kisoja on järjestetty 1980-luvun alkupuolelta lähtien (Suominen, Reunanen & Saarikoski 2018). Kilpapelaaaminen alkoi kehittyä kohti nykymuotoaan 1990-luvun puolivälissä internetin ja verkkopelien yleistymisen myötä. Tällöin järjestettiin myös ensimmäiset ammattilaisturnaukset. Termi ”eSports” tuli yleisempään käyttöön 1990-luvun lopulla (Wagner 2006) ja globaaliksi toiminnaksi digitaalinen kilpapelaaaminen muuttui 2000-luvulla. E-urheilu jatkoi kasvuaan 2010-luvulla suoratoistopalvelujen avustuksella. Tämä näkyi esimerkiksi niin kutsuttujen major-turnausten eli kaikkein kovatasoisimpien kilpailujen määrän huomattavana kasvuna (Kraneis & Rantala 2018, 130–138).

On useita syitä, miksi e-urheilu tuli luontevasti osaksi suomalaisia instituutioita ja yhteiskuntaa. Eräs näistä on pelitoiminnan sujuvuus ja menestys: suomalaispelaajat ja -joukkueet ovat menestyneet nousevassa lajissa, joka nauttii maailmanlaajuista suosiota. Lajilla on myös suhteellisen laaja kotimainen kohdeyleisö, jonka potentiaalia ei ole vielä täysin hyödynnetty. Tampereen yliopiston julkaiseman Pelaajabarometrin mukaan noin 10 % suomalaisista seurasi aktiivisesti e-urheilua vuonna 2020 (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020, 61). Myös e-urheilun eri toimijat ovat pyrkineet sulautumaan osaksi vakiintuneita järjestöjä ja seuroja. Siinä missä e-urheilu tuo näkyvyyttä, uusia harrastajia ja tietotaitoa perinteisille urheilujärjestöille, antaa kuulumisen

vakiintuneisiin toimijoihin uskottavuutta sekä resursseja e-urheilulle esimerkiksi organisoitumiseen ja koulutukseen.

Vuonna 2006 perustettu Suomen tanssipelaajat ry oli ensimmäinen kotimainen e-urheilujärjestö, joka rekisteröi digipelaamisen viralliseksi urheilulajiksi eli kelpuutti peliurheilun osaksi valtavirtaa. Tanssipelaajat on toiminut Suomen tanssiurheiluliiton alaisuudessa vuodesta 2007 eteenpäin. Tanssipelaaminen^[9] toimi astinlautana, jonka kautta elektronisesta urheilusta tehtiin laajemmin tunnistettavaa ja ymmärrettävää suhteessa olemassa oleviin urheilujärjestöihin ja niiden toimintatapoihin. Tanssipelaajille Suomen tanssiurheiluliiton jäsenyys oli aluksi luultavasti tapa saada huomiota ja päästä osaksi tukimuotoja ja rahoitusrakenteita.

Kansallinen Suomen elektronisen urheilun liitto (SEUL) perustettiin vuonna 2010. SEUL on saanut opetus- ja kulttuuriministeriön yleistä nuorisojärjestöavustusta vuodesta 2013 eteenpäin ja näin osoittanut kelpoisuutensa myös nuorisotoimintana. Se hyväksyttiin Suomen Olympiakomitean kumppanuusjäseneksi vuonna 2016 ja täysjäseneksi vuonna 2019. Kaikki edellä kuvatut ovat askeleita, jotka kertovat e-urheilun soveltuvuudesta yhteiskunnassa ja urheiluinstituutioissa. Suomen suurimmat e-urheiluseurat ENCE, Havu Gaming ja Helsinki REDS (HREDS) erosivat SEUL:sta vuonna 2018 ja perustivat Suomen kilpapelaaamisen liiton (SKL), mutta sen toiminta on ollut vähäistä. Ero kertoo omalta osaltaan instituutioiden sisäisten toimijoiden välisestä kilpailusta ja toisistaan poikkeavista intresseistä.

Seuratasolla liigajoukkueet ovat aktiivisesti laajentaneet e-urheiluun, joko omien e-urheilujaostojen tai yhteistyökumppanien kautta. Tämä näkyy Suomessa erityisesti jääkiekossa. HIFK:n jääkiekkojaoston omistama HREDS (2016) oli ensimmäinen kotimaisen urheiluseuran perustama e-urheiluseura. JYP oli puolestaan ensimmäinen liigaseura, joka perusti emoseuran nimeä kantavan e-urheilujoukkueen vuonna 2020. Pelicans on toiminut ENCE:n yhteistyöseurana vuodesta 2018 alkaen, kun taas TPS on tehnyt yhteistyötä pelikasvatusta tarjoavan School of Gamingin kanssa vuodesta 2020. Kaikki liigaseurat ovat osallistuneet omilla joukkueillaan Telian ja Liigan järjestämään eLiigaan (2020). Myös muiden lajien järjestöt ovat perustaneet omia e-urheilujaostojaan. Pesäpalloseura Sotkamon Jymy perusti vuonna 2017 SuperJymyn (nykyään SJ Gaming). Jalkapalloseurat SJK ja JS Hercules perustivat omat e-urheilujaostonsa vuonna 2017 ja 2020.

Kilpapelamisen omaksuminen osaksi Puolustusvoimien toimintoja havainnollistaa myös digipelaamisen institutionalisoitumista. E-urheilu hyväksyttiin Puolustusvoimien Urheilukoulun viralliseen lajivalikoimaan vuonna 2017 ([IS 6.10.2017](#)). Näkyvyyden lisäksi panostaminen e-urheiluun voi tarjota Puolustusvoimille operationaalisia odotuksia tulevaisuuden asejärjestelmien ja simulaation perustuvan sotilaskoulutuksen suhteen. Tähän mennessä Urheilukouluun on valittu ainoastaan yksi e-urheilija (Maavoimat.fi 23.11.2021). Puolustusvoimien esimerkki osoittaa, että instituutiot voivat käyttää uutuuksia enemmänkin luodakseen markkinoituja merkityksiä kuin omaa institutionalisoitunutta toimintaansa muuttavina elementteinä.

E-urheilun tapaus havainnollistaa, miten pelialan toimijat legitimoivat omaa asemaansa ja pyrkivät turvaamaan rahoitustaan hakemalla tukea ja kytköksiä olemassa olevaan institutionaaliseen rakenteeseen ja samalla muokkaavat toimintaansa muistuttamaan perinteistä. Ennen pitkää aktiivisen toiminnan suunta alkoi kuitenkin muuttua. E-urheilun saavuttaessa enemmän jalansijaa ja näkyvyyttä urheilun perinteiset seuratoimijat alkoivat pohtia omaa tulevaisuuttaan ja yleisöjään. Siksi kansainvälisten esimerkkien siivittämänä seurat alkoivat kokeilla toimintansa laajentamista e-urheiluun. Tällöin legitimaatio tapahtui vuorovaikutusprosessina ja yhteistyösuhteena, jonka avulla tähdättiin tulevaisuuteen. Vaikka elektroninen urheilu perustuu yleensä globaaleihin pelituotteisiin, peliturnausten järjestäminen alkoi ensin paikallisella tasolla, mutta laajeni pian kansallisiin ja kansainvälisiin mittasuhteisiin, mikä johti myös laajempien liittojen ja muiden instituutioiden perustamiseen.

Muistiorganisaatiot pelaamisen institutionalisoijina

Kun uutuus muuttuu yksin ja yhteisesti muisteltavaksi ja muistelua varten perustetaan ilmiötä vaalivia instituutioita, kyse on metatason institutionalisoitumisesta. Ilmiö on tullut niin merkittäväksi, että yhteiskunta alkaa huolehtia siitä pitkäaikaisesti ja uutuus on omaksuttu muistettavaksi ja säilytettäväksi. Tätä erityistä institutionalisoitumiskehitystä voidaan kutsua kulttuuriperintöprosessiksi (Suominen & Sivula 2016). Muodonmuutos on laaja ja sen aikana pelaamiseen liittyvät esineet tai muut ilmentymät muuntuvat kaupallisista hyödykkeistä kulttuuriperinnöksi (Eklund, Sjöblom & Prax 2019, 445; Nylund 2020).

Digitaalisten pelien ja pelaamisen muutos kulttuuriperinnöksi tukee sekin hyvin Hårdin ja Jamisonin (2005) mallin mukaista omaksumiskehitystä. Artikkelimme kahteen ensimmäiseen institutionalisoitumisaiheeseen – eli pelialan koulutukseen ja rahoitukseen – verrattuna pelialan

kulttuuriperintöprosessi on ollut, elektronisen urheilun tapaan, voimakkaammin harrastajalähtöistä. Yhteinen kiinnostus vanhempia digitaalisia pelejä ja niiden säilyttämistä kohtaan heräsi pelaajayhteisöissä jo 1980-luvulla, mutta internetin yleistymisen 1990-luvun loppupuolella tarjosi tämänkin aihealueen harrastajille uusia verkostoitumisen, tiedonhankinnan sekä kokoelmien laajentamisen ja esittelyn mahdollisuuksia, eli tapoja tehdä harrastusta yleisesti tunnistettavaksi (Suominen, Reunanen & Remes 2015). Suomalaiset harrastajat organisoituivat joissain tapauksissa pieniksi keräilijäyhteisöiksi. Tästä esimerkkinä mainittakoon vuonna 1998 perustettu Suomen peliautomaattihistoriallinen seura (SPEL) ja vuonna 1999 perustettu Pelikonepeijoonit, jotka keskittyvät erilaisten peli- ja ajanvieteautomaattien keräilyyn. Samoihin aikoihin alkoi myös digitaalisia pelejä käsitellyt historian tutkimus. Jälkeenpäin nämä voidaan tunnistaa Hårdin ja Jamisonin teoreettista kehystä soveltaen omaksumisen ensimmäiseen vaiheeseen kuuluneiksi toimiksi.

Historiantutkimus ja harrastajien keräilytoiminta vaikuttivat 2000- ja 2010-luvuilla osaltaan siihen, että pelihistoriaa alettiin esitellä tietokone- ja peliharrastustapahtumissa, kuten esimerkiksi Assembly Winter -festivaaleilla sekä vakiintuneiden museoinstituutioiden vaihtuvissa näyttelyissä, kuten *Pac-Man – vanhempi kuin Porin taidemuseo* -näyttelyssä (2011) tai Tekniikan museon *Pongista Pleikkaan* -näyttelyssä (2013) (Naskali, Suominen & Saarikoski 2013). Keskeinen merkkipaalu oli myös Helsingin taidemuseossa Tennispalatsissa vuonna 2003 järjestetty kansainvälinen *Game On* (2002–) -kiertonäyttely, joka osoitti, että pelihistorialla voidaan tavoittaa laajoja yleisöjä. Näyttelyssä oli esillä myös edellä mainitun Remedyn *Max Payne* -pelin suunnitteludokumentteja ja -rekvisiittaa. Toinen keskeinen käännekohta oli Suomen pelimuseon avaaminen vuonna 2017. Olennaista kyseisen museon synnyssä oli keräilijöiden, tutkijoiden, museoammattilaisten ja muiden peliharrastajien yhteistyö (Suominen, Sivula & Garda 2018). Pelinäyttelyiden keskeisenä lähtökohtana on ollut ainakin alkuvaiheessa autenttisenä ymmärretyn pelikokemuksen säilyttäminen. Tämä on käytännössä tarkoittanut näyttelyvieraiden mahdollisuutta pelata esillä olevia pelejä niiden alkuperäislaitteistoilla ja -ohjelmistoilla (Eklund, Sjöblom & Prax 2019, 445). Sittemmin alkuperäisen pelikokemuksen tavoittamisen mahdollisuutta on kyseenalaistettu: pelaajien odotukset, käytetty laitteisto ja muuttunut kulttuurinen konteksti tekevät ”aidon” kokemuksen saavuttamisesta haastavaa tai jopa mahdotonta (Newman 2012; Swalwell 2014).

Teknologian kulttuurisen omaksumisen ja institutionalisoitumisen näkökulmasta on olennaista, että Suomen pelimuseo on rakentunut osaksi jo olemassa olevaa museokenttää. Pelimuseo avattiin Tampereen museokeskus Vapriikkiin, eikä se toimi erillisenä täysin itsenäisenä museona. Pelejä oli esitelty jo aiemminkin Tampereen kaupungin omistaman Mediamuseo Rupriikin näyttelyissä, kuten *Ready* (2006), *Pelikonepeijoonit* (2008) sekä *Suomalaiset pelit silloin ja nyt* (2012). Digitaalisen pelialan institutionaalinen kulttuuriperintötyö on Suomessa kytkeytynyt myös muiden muistiorganisaatioiden toimintaan, ja eri toimijat ovat Suomessa yhdessä perustaneet pelitallentamisen pyöreän pöydän, jossa on mukana Suomen pelimuseon lisäksi muita pelialan nykydokumentoinnista vastaavia museoita, yliopistotahoja, alan harrastajayhdistyksiä sekä yliopistojen tutkijoita. Pelitallentamiseen liittyen ei vielä ole syntynyt omaa varsinaista lainsäädäntöä, mutta pelejä on jo useita vuosia peilattu suhteessa muun muassa olemassa olevaan vapaakappalelainsäädäntöön sekä muistitoimijoiden määriteltyihin tallennusvelvoitteisiin, eli peliala on hiljalleen institutionalisoitumassa osaksi myös laillista sanktiointia (Suominen 2012).

Lopuksi

Pelialalle on syntynyt Suomessa 1990-luvulta lähtien useita uusia instituutioita, etenkin silloin, kun sopivaa toimijaa ei ole valmiiksi ollut olemassa. Uudet instituutiot ovat liittyneet esimerkiksi pelialan edunvalvontaan ja elektroniseen urheiluun. Toisaalta peliala on kytkeytynyt jo aiemmin olemassa olleisiin instituutioihin, jotka ovat muuttaneet ja laajentaneet toimintaansa. Näitä ovat olleet esimerkiksi Tekes/Business Finland ja muut rahoittajatahot, jotka ovat sisällyttäneet pelialan ohjelmia rahoitukseensa ja lisänneet pelialan omiin hakukategorioihinsa. Niitä ovat olleet myös museot, jotka ovat ensin järjestäneet pelejä koskevia näyttelyitä ja sitten vaikuttaneet pelialan erikoismuseoiden perustamiseen. Puolustusvoimien urheilukoulu on sekin alkanut ottaa elektronisen urheilun ammattilaisia suorittamaan asevelvollisuutta. Näiden limittäisten prosessien ja niihin liittyvien tapaustutkimusten avulla voimme hahmottaa uutuuksien omaksumisen piirteitä, jotka eivät ole tulleet selvästi esille aiemmassa tutkimuksessa tai joita ei ole testattu pelialan esimerkkien avulla.

Tapausesimerkkimme perusteella vaikuttaa siltä, että institutionalisoitumisen näkökulmasta pelit ja niihin liittyvä toiminta näkyvät vähintään kolmenlaisina uutuuksina ja niiden omaksumisprosesseina. Näiden havaintojen perusteella esittelemme oman terminologiamme, joka täydentää alussa esiteltyä Hårdin ja Jamisonin mallia. *Kasvatettavaksi omaksuttava*

uutuus tulee esille esimerkiksi käsiteltäessä pelitoimialaa, yrityksiä tai pelitapahtumia liiketaloudellisista näkökulmista. Omaksumisprosessissa mukana olevien instituutioiden tavoitteena on oman toiminnan tai tuettavan toiminnan laajentaminen ja esimerkiksi taloudellisen lisäarvon tuottaminen. *Ylläpidettäväksi omaksuttu uutuus* ei välttämättä liity kasvutavoitteisiin vaan saavutetun tason säilyttämiseen. Instituutioiden avulla tuetaan tällöin toimintaa, jota pidetään merkittävänä. Sen luonne halutaan säilyttää ja monimuotoisuutta vaalia. Ylläpitäminen näkyy esimerkiksi monissa elektronisen urheilun toiminnoissa, vaikka niihin liittyy myös kasvuodotuksia. *Säilytettäväksi omaksuttu uutuus* viittaa ennen kaikkea pelien ja peli-ilmiöiden kulttuuriperintöprosesseihin. Sekä harrastajalähtöisten instituutioiden sekä julkisrahoitteisten muistiorganisaatioiden tavoitteena on uutuuden muistaminen sekä säilyttäminen jälkipolville monimuotoisena.

Voimme vastata tutkimuskysymyksiimme lähestymällä uutuuksien omaksumista ja institutionalisoitumista myös toimijuuden ja paikan näkökulmista. Tällöin institutionalisointi voidaan karkeasti jakaa *harrastajalähtöiseen* ja *viranomaislähtöiseen*, vaikka nämä osat usein sekoittuvatkin. Elektroninen urheilu ja esimerkiksi kulttuuriperintöprosessit ovat kuitenkin käynnistyneet erityisesti harrastajalähtöisenä toimintana, vaikka e-urheilun taustalla ovatkin usein suurten kaupallisten kansainvälisten toimijoiden pelituotteet, joilla pelaajat kilpailevat. Viranomaislähtöinen institutionalisointi korostuu erityisesti pelialan julkisessa rahoituksessa ja myös koulutuksessa, vaikka koulutukseenkin liittyy informaalia vertaisoppimista ilman selkeitä koulutusrakenteita ja tavoitteita.

Fragmentaariseksi tai *paikalliseksi institutionalisoinniksi* voidaan kutsua sellaista toimintaa, joka syntyy lähes samanaikaisesti useissa paikoissa, ja jolla ei ole välttämättä yhteisiä tavoitteita, eikä ainakaan alkuvaiheessa välttämättä tietoa siitä, mitä muualla tapahtuu. Paikallinen institutionalisointi, joka näkyy muun muassa koulutuksessa ja keräilyssä, voi kuitenkin olla harrastajavetoisuuden lisäksi myös viranomaislähtöistä, silloin kuin toimia ohjaavat esimerkiksi paikalliset poliittiset motiivit. *Keskitetty ja keskusjohtoinen institutionalisointi* on puolestaan sellaista, että sitä johdetaan valtakunnalliselta tasolta tai sen yli. Nämäkin kaksi pelialan institutionalisoinnin lajia limittyvät toisiinsa, mutta tyypillisesti paikalliselta tasolta voidaan siirtyä nopeasti valtakunnallisen tason ohjattuihin instituutioihin, kuten elektronisen urheilun tai koulutuksen yhteydessä on tapahtunut. Toisaalta valtakunnalliselta tasolta kanavoitua rahoitusta voidaan paikallisesti suunnata omien tavoitteiden mukaisesti.

Kaikkia edellä mainittuja osa-alueita on tarpeen tutkia enemmän. Olennaista olisi syventyä paikallisen tason prosesseihin pelialan institutionalisoitumisessa ja instituutioiden aktiivisessa rakentamisessa. Lisäksi olisi kiinnitettävä huomiota puhetapoihin, joissa pelialaa kiinnitetään yhteiskuntaan korostamalla pelialan toimijoiden hyvää kansalaisuutta ja vastuullisuutta heidän toiminnassaan.

Lähteet

Kaikki linkit tarkistettu 4.5.2022.

Armila, Päivi. 2020. "Laatikkopyöriä ja juoksuvöitä: Apu- ja urheiluvälineet vammaisurheilun sosiaalisina välityksinä." *Sosiologia* 57(2), 167–182.

Bar, François, Matthew S. Weber & Francis Pisani. 2016. "Mobile Technology Appropriation in a Distant Mirror: Baroquization, Creolization, and Cannibalism." *New Media & Society* 18(4), 617–636.

Callon, Michel. 1986. "Some Elements of a Sociology of Translation: Domestication of the Scallops and the Fishermen of St Brieuc Bay." Teoksessa *Power, Action and Belief: A New Sociology of Knowledge?*, toim. John Law, 196–223. Abingdon: Routledge.

Davis, Fred D. 1989. "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology." *MIS Quarterly* 13(3), 319–340.

Douglas, Mary 1986. *How Institutions Think*. Syracuse, NY: Syracuse University Press.

Egerer, Michael D. & Anna M. Alanko. 2015. "Problem gambling and the non-medical addiction model: Finnish general practitioners' and social workers' perceptions." *Sosiologia* 52(4), 364–380.

Eglash, Ron. 2004. "Appropriation of Technology: An Introduction." Teoksessa *Appropriating Technology: Vernacular Science and Social Power*, toim. Ron Eglash, Jennifer L. Croissant, Giovanna Di Chiro & Rayvon Fouché, vii–xxi. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Eklund, Lina, Björn Sjöblom & Patrick Prax. 2019. "Lost in Translation: Video Games Becoming Cultural Heritage?" *Cultural Sociology* 13(4), 444–460.

Gronow, Antti. 2006. "Instituutiot taloustieteessä ja sosiologiassa: pragmatistinen kritiikki." *Sosiologia* 43(2), 93–106.

- Haapoja, Heidi. 2017. "Omimista, lainaamista, hyväksikäyttöä, ylikulttuurista tulkintaa? Kulttuurisen appropriaation käsite, suomalainen kansanmusiikki ja kalevalamittainen runolaulu." *Musiikin suunta* 39:1. <http://musiikinsuunta.fi/2017/01/omimista-lainamista-hyvaksikayttoa/>.
- Haddon, Leslie. 2004. "Empirical studies using the domestication framework." Teoksessa *Domestication. The enactment of technology*, toim. Thomas Berker, Maren Hartmann, Punie Yves & Katie Ward, 103–122. Maidenhead: Open University Press.
- Hiltunen, Koopee & Suvi Latva. 2013. *Peliteollisuus – kehityspolku*. Helsinki: Tekes. http://www.neogames.fi/wp-content/uploads/2013/10/Tekes_Peliteollisuus_kehityspolku_2013.pdf.
- Hård, Mikael & Andrew Jamison. 2005. *Hubris and Hybrids: A Cultural History of Technology and Science*. Abingdon: Routledge.
- Ilta-Sanomat. 2017. "Suomen armeija ottaa kilpapelajaat urheilukouluun." 6.10.2017. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000005397690.html>.
- Jamison, Andrew & Mikael Hård. 2003. "The story-lines of technological change: Innovation, construction and appropriation." *Technology Analysis & Strategic Management* 15(1), 81-91.
- Junnila, Miikka, Elina Koivisto & Miikka J. Lehtonen. 2014. "Pelitutkimuksen paikat, osa 2. Aalto-yliopiston pelitutkimuksen ja opetuksen nykytila." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*, toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa, 100–105. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Kalela, Jorma. 2000. *Historiantutkimus ja historia*. Helsinki: Gaudeamus.
- Karhulahti, Veli-Matti. 2017. "Reconsidering Esports: Economics and Executive Ownership." *Physical Culture and Sports. Studies and Research* 74(1), 43–53.
- Kent, Steven L. 2001. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York: Three Rivers Press.
- Kinnunen, Jani. 2016. "Reilusti addiktiivinen peli. Pelinkehittäjien näkökulma vastuullisiin free-to-play- ja rahapeleihin." *Yhteiskuntapolitiikka* 81(4), 407–417.

- Kinnunen, Jani, Kirsi Taskinen ja Frans Mäyrä. 2020. *Pelaajabarometri 2020. Pelaamista koronan aikaan*. Trim Research Reports 29. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Kraneis, Samuli & Kalle Rantala. 2018. *Kaikki e-urheilusta*. Suomen urheilumuseosäätiön julkaisuja 55. Helsinki: Urheilumuseo.
- Latour, Bruno. 1987. *Science in Action: How to Follow Scientists and Engineers through Society*. Cambridge: Harvard University Press.
- Latvala, Tiina, Anne Konu & Tomi Lintonen. 2020. "Rahapelaaminen kansanterveydellisenä huolenaiheena: Rahapelirikollisuuden arvioidut kustannukset yhteiskunnalle." *Yhteiskuntapolitiikka* 85(5/6), 507–518.
- Loy, John W. 1968. "The Nature of Sport: A Definitional Effort." *Quest* 10(1), 1–15.
- Maavoimat.fi. 2021. "Urheilukoulun kevään 2022 saapumiserän urheilijat valittu." 23.11.2021. <https://maavoimat.fi/web/sotilasliikunta/-/urheilukoulun-kevaan-2021-saapumiseran-urheilijat-valittu>.
- March, James G. & Herbert A. Simon. 1958. *Organizations*. New York, NY: John Wiley & Sons.
- Mononen, Laura, Pekka Neittaanmäki & Petri Vähäkainu. 2014. *Suomen pelialan koulutuksen kartoitus 2014*. Jyväskylä: Informaatioteknologian tiedekunnan julkaisuja 19. https://www.jyu.fi/it/fi/tutkimus/julkaisut/it-julkaisut/19-2014_suomen-pelialan-koulutuksen-kartoitus_netti.pdf
- Mäyrä, Frans. 2008. *An Introduction to Game Studies*. Lontoo: Sage.
- Mäyrä, Frans, Jaakko Suominen & Raine Koskimaa. 2013. "Pelitutkimuksen paikat: pelien tutkimuksen asettuminen kotimaiseen yliopistokenttään – Osa yksi: Jyväskylän, Tampereen ja Turun yliopistot." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski, Olli Sotamaa. Tampere: Tampereen yliopisto, 125–133. http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_11.pdf.
- Naskali, Tiia, Jaakko Suominen & Petri Saarikoski. 2013. "The introduction of computer and video games in museums—experiences and possibilities." Teoksessa *Making the History of Computing Relevant. HC 2013. IFIP Advances in Information and Communication Technology*, toim. Arthur Tatnall, Tilly Blyth & Roger Johnson, 226-245. Berliini: Springer.

- Neogames. 2008. *Suomen pelialan koulutus ja sen kehittämistarpeet*. Helsinki: Uudenmaan TE-keskus / SILE-projekti. <https://neogames.fi/fi/2008-suomen-pelialan-koulutustarpeet-2008/>
- Neogames. 2019. *The Game Industry of Finland: Report 2018*. Tampere: Neogames Finland ry. <https://neogames.fi/wp-content/uploads/2020/07/FGIR-2018-Report.pdf>.
- Newman, James. 2012. *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*. Abingdon: Routledge.
- Nikkinen, Janne. 2008. "Rahapeliongelma aikamme sosiaalipoliittisena haasteena." *Janus* 16(1), 64–71.
- Nylund, Niklas. 2020. *Game Heritage: Digital Games in Museum Collections and Exhibitions*. Väitöskirja. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1697-6>.
- Pasanen, Tero & Jonne Arjoranta. 2013. "Kuka tarvitsee netin sotapelejä?" – Väkivaltaisten pelien diskurssit suomalaisessa verkkomediassa. Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski, Olli Sotamaa. Tampere: Tampereen yliopisto, 29–57. http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_04.pdf.
- Pasanen, Tero & Jaakko Suominen. 2021. "Demoryhmästä pörssi-yhtiöksi: Remedy'n menestystarinan kehystys sanoma- ja pelilehdistössä 1997–2019." *Media & Viestintä* 44(1), 116–137. <https://doi.org/10.23983/mv.107303>.
- Pfadenhauer, Michaela. 2005. "Ethnography of Scenes: Towards a Sociological LifeWorld Analysis of (Post-Traditional) Community-building." *Forum: Qualitative Social Research* 6(3). <https://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/23>.
- Reunanen, Markku, Mikko Heinonen & Manu Pärssinen. 2013. Suomalaisen peliteollisuuden valtavirtaa ja sivupolkuja. Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski, Olli Sotamaa. Tampere: Tampereen yliopisto, 13–28. http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_03.pdf.
- Rogers, Everett M. 2003. *Diffusion of Innovations: Fifth edition*. New York: Simon and Schuster.
- Saarikoski, Petri & Jaakko Suominen. 2009. "Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa. Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa,

Frans Mäyrä & Olli Sotamaa. Tampere: Tampereen yliopisto, 16–

33. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf>.

Scott, Richard W. 2014. *Institutions and Organizations: Ideas, Interests, and Identities*. Lontoo: Sage.

Sotamaa, Olli & Jaakko Suominen. 2013. "Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski, Olli Sotamaa. Tampere: Tampereen yliopisto, 109–121. http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_09.pdf.

Sotamaa, Olli, Kristine Jørgensen & Ulf Sandqvist. 2020. "Public game funding in the Nordic region." *International Journal of Cultural Policy* 25:6, 617–632.

Suominen, Jaakko. 2012. "Puheenvuoro: Digitaaliset pelit – kulttuuriaineistojen lapsipuolet." *Lähikuva* 25(1), 79–80.

Suominen, Jaakko & Anna Sivula. 2016. "Participatory Historians in Digital Cultural Heritage Process — Monumentalization of the First Finnish Commercial Computer Game." *Refractory – Australian Journal of Entertainment Media*, volume 27, 2016 – Themed issue: Born Digital Cultural Heritage. <https://web.archive.org/web/20160903020905/http://refractory.unimelb.edu.au/2016/09/02/suominen-sivula/>.

Suominen, Jaakko, Anna Sivula & Maria B. Garda. 2018. "Incorporating Curator, Collector and Player Credibilities: Crowdfunding Campaign for the Finnish Museum of Games and the Creation of Game Heritage Community." *Kinephanos – Canadian Journal of Media Studies*, Special Issue Preserving Play (edited by Alison Gazzard & Carl Therrien), August 2018. <https://www.kinephanos.ca/2018/incorporating-curator-collector-and-player-credibilities-crowdfunding-campaign-for-the-finnish-museum-of-games-and-the-creation-of-game-heritage-community/>.

Suominen, Jaakko, Markku Reunanen & Sami Remes. 2015. "Return in Play: The Emergence of Retrogaming in Finnish Computer Hobbyist and Game Magazines from the 1980s to the 2000s." *Kinephanos – Canadian Journal of Media Studies*. <http://www.kinephanos.ca/2015/emergence-of-retrogaming/>.

Suominen, Jaakko, Petri Saarikoski & Markku Reunanen. 2018. "Digitaalisen kilpapelamisen esihistoriaa Suomessa 1980-luvulta 1990-luvun puoliväliin." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2018*. Toim. Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen. Tampere: Suomen Pelitutkimuksen Seura, 5–

34. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2018/ptvk2018-02.pdf>.

Swalwell, Melanie. 2014. "Moving on from the Original Experience: Games history, preservation and presentation." Teoksessa *DiGRA '13 – Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*. DiGRA Digital Library: <http://www.digra.org/digital-library/publications/moving-on-from-the-original-experience-games-history-preservation-and-presentation>.

Taipale-Lehto, Ulla & Jukka Vepsäläinen. 2015. *Peliteollisuuden osaamistarveraportti*. Raportit ja selvitykset 2015:6. Helsinki:

Opetushallitus. https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/170924_peliteollisuuden_osaamistarveraportti.pdf.

Turtiainen, Riikka. 2022. "Liikunta, urheilu ja pelaaminen." Teoksessa *Pelit kulttuurina*, toim. Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka & Jaakko Stenros. Tampere: Vastapaino, 197–217.

Valkonen, Jarno, Turo-Kimmo Lehtonen & Olli Pyyhtinen. 2013. "Sosiologista materiaalioppia." *Sociologia* 50(3), 217-221.

Venäläinen, Raisa, Pamela Kato, Jason Della Rocca & Kristiina Lähde. 2019. *Programmes for Education and Gaming*. Helsinki: Business

Finland. https://www.businessfinland.fi/49dec6/globalassets/julkaisut/3_2019-programmes-for-education-and-gaming.pdf.

Wagner, Michael G. 2006. "On the Scientific Relevance of eSport." Teoksessa *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development*. Las Vegas: CSREA Press.

Young, James O. 2008. *Cultural Appropriation and the Arts*. Malden: Blackwell Publishing.

Viitteet

[1] Rajaus on tehty korostamaan erilaisia instituutioiden syntyminen muotoja ja tuottamaan tätä kautta uutta tietoa pelialan instituutioiden monimuotoisuudesta. Artikkelin ulkopuolella ja käsittelemiemme teemojen ohella pelialan institutionalisoituminen näkyy muun muassa alan omien edunvalvontajärjestöjen perustamisessa ja muutoksissa (esim. Neogames, IGDA Finland ja sen paikallisosastot), pelitutkimuksen suomalaisessa ja kansainvälisessä järjestäytymisessä (tieteellisten järjestöjen peleihin liittyvät alateemat ja uudet pelitutkimuksen järjestöt, kuten DiGRA, alan tieteellisten julkaisujen perustaminen, Suomen Pelitutkimuksen Seuran perustaminen jne.), pelijameihin (game jams) liittyvän toiminnan vakiintumisessa sekä yksittäisistä tapauksista pelitaiteen läänintaiteilijan tehtävän perustamisessa 2019.

[2] Olemme suomentaneet appropriation omaksumiseksi, mutta muita mahdollisia suomenkielisiä nimityksiä olisivat voineet olla esimerkiksi omaksi tai sopivaksi tekeminen tai sovittaminen tai toisessa kontekstissa jopa omiminen.

[3] Etenkin Rogersin (2003) mukaista diffuusioteoriaa luonnehtii pyrkimys systeemiteoreettisuuteen ja yksittäisen kokonaisvaltaisen mallin rakentamiseen, toisin kuin paikallisempia domestikaatioteorioita.

[4] Instituution käsite on monitieteinen ja kattaa sekä talous- että yhteiskuntatieteet. Erityisesti taloustieteessä *instituutiot* ymmärretään lähinnä yksilöiden taloudellisen toiminnan rajoitteina (Gronow 2006, 94). Antropologi Mary Douglas (1986, 46) on määritellyt instituution sosiaalisemmin miksi hyvänsä oikeutetuksi (eli legitimiiksi) sosiaalisesti ryhmittymäksi. Instituutiot muodostavat myös sosiologian tieteenalan klassisen tutkimuskohteen, ja akateemisen sosiologian perustaja Émile Durkheim määritteli sosiologian instituutioiden tieteeneksi (Valkonen, Lehtonen & Pyyhtinen 2013). Sosiologisesta näkökulmasta instituutio on järjestely tai yhteenliittymä, jolla on pysyvyyttä ajassa. Sosiologian tutkijoina instituutioita ovat, kuten antropologiassa, esimerkiksi perhe, talous, koulutuslaitos tai hyvinvointijärjestelmä, jotka jatkavat olemassaoloaan vaikka niissä olevat yksilöt vaihtuisivat.

Instituutiot muodostuvat monin erilaisin periaattein ja nykykeskustelussa viitataan pikemminkin erilaisiin yhteiskuntatieteiden ”institutionalismeihin”, tavanvaraisuudesta kulttuurisiin merkityksiin, normatiiviseen hallintoon ja säätelevään rajoittamiseen (Gronow 2006; Scott 2014). Yhteiskuntatieteellisissä keskusteluissa on tavanmukaista erottaa toisistaan myös *instituutiot* ja *organisaatiot*, joista organisaatioita voidaan pitää yhdenlaisena virallisesti

muodollisena instituutiona (Gronow 2006, 97). Toisaalta tämänkin käsitteen tyhjentävä määrittely on harvinaista esimerkiksi alan klassikoissa (March & Simon 1958).

Käsitteiden monien merkitysten vuoksi emme käytä organisaation käsitettä analyysissamme, vaan keskitymme instituutioiden rakentumiseen ja muodonmuutoksiin seuraten Hårdin ja Jamisonin (2005) Taulukossa 1 esitettyä operationalisointia. Malli käsittelee organisaatioita eräänä “analyttisena tasona” ja instituutiota “ilmiöiden tasolla”, joskin muutaman vuoden takainen artikkeli (Jamison & Hård 2003) määrittelee kyseiset tasot päinvastoin (instituutiot analyysitasolla ja organisaatiot ilmiötasolla). Kuten esimerkki osoittaa, kulttuurintutkimuksen ja pelitutkimuksen suhde instituutioteorioihin sisältäisi monia mahdollisuuksia syvällisemmälle teoreettiselle tutkimukselle.

[5] Vuonna 2004 Suomessa toimi 40 aktiivista pelistudiota, joilla oli 600 työntekijää ja joiden kokonaisliikevaihto oli 40 miljoonaa euroa (Neogames 2019, 17–27). Peliyritysten näkökulmasta vuosi edusti kiihkeintä Java-kännykkäpelien tuotantoa (Reunanen, Heinonen & Pärssinen 2013).

[6] Neogames toimi vuosina 2003–2012 osana Hermia Oy:tä ennen muuttumistaan itsenäiseksi yhdistykseksi.

[7] Kasvua siivitti tässä vaiheessa etenkin vuonna 2007 julkaistu Applen iPhone sovelluskauppoineen, josta tuli nopeasti kotimaisille pelitaloille tärkein kohdealusta (Reunanen, Heinonen & Pärssinen 2013).

[8] Skene-nimen valinnalla lienee haluttu viestiä, että Tekes on aktiivisesti mukana kotimaisen pelialan ruohonjuuritason toiminnassa. ”Skenet” viittaavat yleisesti harrastajien yhteisöihin (ks. Pfadenhauer 2005).

[9] Tanssipeleissä pelaaja saa pisteitä liikkeessaan musiikin tahdissa oikea-aikaisesti koskettaen erityisesti jaloillaan tiettyjä kosketusalustan kohtia.

Liitteet

Liite 1. kotimaisen pelialan institutionalisoitumisen aikajana, tiivistetty versio (alkuperäinen aineisto tutkimusryhmän hallussa)

Vuosi	Institutionalisoitumisen ilmentymä
1862	Hilda Olson, Huvimatka Aavasaksa (lautapeli)

1928	Suomen ensimmäiset toto-ravit järjestetään Helsingissä
1938	RAY perustettiin, yksinoikeus vedonlyöntiin Suomessa
1940	Veikkaus perustettiin
1966	Paf (Ålands Penningautomatförening) perustettiin
1967	Nelostuote (myöhempi) Tactic Games perustettiin
1971	Ensimmäinen Lotto-arvonta
1973	Suomen Hippos ry perustetaan (raviurheilun ja hevosalan keskusjärjestö)
1976/1981 – 1995	RAY:n monopoli viihdeautomaattien operointiin (poikkeuksena mm. huvipuistot ja tivolit)
1979	Ensimmäinen kaupallinen suomalainen tietokonepeli (Chesmac)
1981	Tietokone-lehti perustettiin
1984	Amersoft perustettiin
1984	Mikrobitti-lehti perustettiin
1987	Laki video- ja muiden kuvaohjelmien tarkastamisesta (697/1987)
1987	C=Lehti
1987	Pelit-vuosikirja
1990	Nintendo-lehti perustettiin
1991	Tietokoneohjelmat lisättiin Suomen tekijänoikeuslakiin (34/1991)
1992	Hypermedia laboratory perustettiin Tampereen yliopistossa
1992	Pelit-lehti perustettiin
1992	Ensimmäinen Assembly-tietokonekulttuuritapahtuma
1993	BloodHouse perustettiin
1993	Terramarque perustettiin
1993	Super Power -pelilehti perustettiin
1994	Media Lab perustettiin Helsingin Taideteollisessa korkeakoulussa
1994	Ensimmäinen Ropecon-roolipelitapahtuma
1995	BloodHouse and Terramarque yhdistyvät: Housemarque
1995	Remedy Entertainment perustettiin

1997	Tekes: Digitaalisen median sisältötuotteet (1997-1999)
1997	Advanced Multimedia Center research group of Tampere University of Technology in Pori was founded by Jari Multisilta and Jari Lahti
1997	MoonTV aloittaa lähetykset
1998	Suomen peliautomaattihistoriallinen seura perustettiin
1998	Kyöpelit gaala (myöhemmin Finnish Game Awards)
1998	Digitaalisen taiteen ja kulttuurin tutkimusryhmä (dac), Tampereen yliopisto
1999	Pelikonepeijoonit-kollektiivi perustettiin
1999	Johdatus digitaaliseen kulttuuriin -kirja, digitaalisten peliaiheiden kera
1999	Suomen peliohjelmisto- ja multimediatekijäyhdistys Figma perustettiin
1999	Pelit, tietokone ja ihminen -kirja; tekijä Suomen Tekoälyseura
1999	Tekes: USIX ohjelma, ainakin Remedy and Codetoy saivat rahoituksen (1999-2002)
1999	Suomen lautapeliseura ry perustettiin
2000	Tekes-ohjelma: Ohjelmistotuotteet SPIN (2000-2003)
2000	Ensimmäinen Vectorama-verkkopelitapahtuma Oulussa
2000	KonsoliFIN-videopelisivusto ja -keskustelufoorumi perustettiin
2001	Laki kuvaohjelmien tarkastamisesta (775/2000)
2001	Veikkauksen lahjoitusprofessori Frans Mäyrä, Hypermedialaboratorio, Tampereen yliopisto
2001	Digitaalisen kulttuurin oppiaine Turun yliopistossa (Satakunnassa), yksi painopiste pelitutkimuksessa
2001	LanTrek-verkkopelitapahtuma Ylöjärvellä
2001	Fintoto perustetaan
2001	Arpajaislaki: haittoja seurattava ja tutkittava
2002	Mariosofia – elektronisten pelien kulttuuri -kirja
2002	Game Research Lab perustettiin Tampereen yliopistossa
2002	Insomnia-pelitapahtuma Ulvilassa/Porissa
2002	Opetusministeriö ja AVEK aloittavat audiovisuaalisen sisällön tukemisen, pelit mukaanlukien (myöhemmin tunnettu nimellä DigiDemo)

2002	Pelaaja-lehti perustettiin
2003	Digitaalisen kulttuurin maisteriohjelma perustettiin Jyväskylän yliopistossa
2003	Agora Game Lab Jyväskylän Yliopistossa
2003	Game On -näyttely Tennispalatsissa, Helsinki
2003	Neogames Finland perustettiin
2003	Kansainvälinen Digital Games Research Association (DiGRA) perustettiin Tampereella
2003	Suomalaisen peliteollisuuden kartoitustutkimuksen loppuraportti; tekijä Mediakeskus Lume (Taideteollinen korkeakoulu), Mikko Kalhama
2003	Media Forum Oulu perustettiin
2003	Tekes: FENIX vuorovaikutteinen tietotekniikka -hanke, pelit mukana (2003-2007)
2004	Koneen lumo: mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin – väitöskirja, tekijä Petri Saarikoski
2004	IGDA Finnish Chapter perustettiin (pelinkehittäjien järjestö)
2004	Sitra rahoittaa Fathammer-peliyritystä 1M Eurolla
2004	SILE (Sisältöliiketoiminnan kehittäminen) -projekti, rahoittajana Kauppa- ja teollisuusministeriö
2005	Gamics Laboratory perustettiin Helsingin yliopistossa/CS
2005	Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa -raportti, Sitra
2006	Tekes: Verso (Vertical Software Solutions) (2006–2010)
2006	Suomen Tanssipelaajat ry perustettiin
2007	Suomen Pelinkehittäjät ry perustettiin
2007	V2-verkkopalvelu perustettiin
2008	Pelitoiminnan tutkimussäätiö perustettiin
2008	An Introduction to Game Studies – Games in Culture -kirja; tekijä Frans Mäyrä
2008	Figma-gaala (myöhemmin Finnish Game Awards)
2008	Suomen pelialan koulutus ja sen kehittämistarpeet -raportti
2008	State Support for Digital Content Creation in Finland raportti (Opetusministeriö)
2009	Game Design and Production -pääaine perustetaan Taideteolliseen korkeakouluun

2009	Game Tech and Arts Lab perustettiin Turkuun (kolmen vuoden projekti, yhteistyö TY:n ja TuAMK:kin välillä)
2009	Ensimmäinen Pelitutkimuksen vuosikirja
2009	Ensimmäinen Pelaajabarometri (laaja seurantatutkimus suomalaisten pelitottumuksista)
2009	Pelaa! Digitaaliset pelit Pongista Trineen / Taide pelissä -näyttely, Salon taidemuseo
2010	Pelitalo-projekti alkoi, jatkui Pelitalo.fi:nä
2010	Kajak Games, Kajaanin ammattikorkeakoulu, perustettiin
2010	Suomen Elektronisen Urheilun Liitto (SEUL) perustettiin
2010	Finnish Game Jam perustettiin
2011	Ensimmäinen Peliviikko (pelikasvatuksen temaviikko)
2011	Kasettilamerit-kollektiivi perustettiin (digitaalista mediaa, kuten pelejä taltioiva yhteisö)
2012	Oulu Game Lab perustettiin, Oulun ammattikorkeakoulu
2012	Pelikusku – Suomalainen menestystarina Max Paynestä Angry Birdsiin -kirja
2012	Perttu Hämäläinen nimitettiin tietokonepelien apulaisprofessoriksi Aalto-yliopistossa
2012	Suomalaiset pelit silloin ja nyt -näyttely, Rupriikki
2012	Tekes-ohjelma tulee rahoittamaan suomalaista pelialaa: Skene – Games Refueled (2012–2015)
2012	Ensimmäinen Northern Game Summit -tapahtuma
2012	Skrolli-lehti perustettiin
2013	Internet and Game Studies -ohjelma perustetaan Tampereen yliopistossa
2013	Pelikasvattajan käsikirja julkaistiin
2013	Turku Game Lab (Turun yliopisto ja Turun ammattikorkeakoulu) perustettiin
2013	Peliteollisuus – Kehityspolku -raportti Tekesiltä (Neogames)
2013	Pongista Pleikkaan -näyttely, Sähkötalo Elektra
2014	Pelit ja pelillisuus -maisteriohjelma, Jyväskylän yliopisto
2014	Aalto yliopisto Executive Education Game Executive -ohjelma
2014	Finnish Game Awards perustetaan (katso Figma-gaala ja Kyöpelit)
2014	Sinivalkoinen pelikirja – Suomen pelialan kronikka 1984–2014

2014	Suomen pelialan koulutuksen kartoitus 2014, Jyväskylän yliopisto
2015	Jyväskylä Game Lab perustettiin
2015	Peliteollisuuden osaamistarveraportti, Opetusministeriö
2015	Yrkesinstitutet Prakticum (ammattikoulu) alkaa tarjota elektronisen urheilun opetusta
2015	Advanced Multimedia Center research group of Tampere University of Technology in Pori vaihtoi nimekseen TUT Game Lab
2015	Pelien Valtakunta -kirja
2015	Ensimmäiset Finnish Game Jam Awards -palkinnot
2016	Helsinki Reds – HIFK:sta tuli ensimmäinen suomalainen amatillinen urheiluseura, jolla on e-urheilu-haara
2016	Juho Hamari nimitettiin pelillistämisen apulaisprofessoriksi Tampereen teknillisessä yliopistossa ja Turun yliopistossa (Porin yliopistokeskus)
2016	Suomen pelitutkimuksen seura perustettiin
2016	SEUL Suomen Olympiakomitean kumppanujäseneksi
2017	ESPORTSM (Suomen e-urheilun mestaruuskilpailu; kuusi peliä)
2017	Veikkaus, Fintoto ja RAY yhdistettiin
2017	Suomen pelimuseo avattiin
2017	Digipelirajaton, vertaistukiohjelma ongelmapelaajille alkoi
2017	Ensimmäinen Nordic eSports Academy -tapahtuma
2017	Peliala ry perustettiin
2018	Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö (CoE) perustettiin; rahoittajana Suomen Akatemia
2018	Retro Rewind -lehti (joukkorahoitettu)
2018	HAVU Gaming perusti Suomen Kilpapeliammattiliiton, Helsinki REDS ja ENCE Esports kilpailevat SEUL:in kanssa
2018	Suomen kulttuurirahasto lisäsi pelit yhdeksi mahdolliseksi rahoituskohteeksi
2018	Taike haki pelitaiteen läänintaiteilijaa Etelä-Suomeen, asemapaikkana Kouvola. Valituksi tulee Jaakko Kempainen.
2018	Pelit Elämän Peilinä, Alexandr Manzos
2019	SEUL Suomen Olympiakomitean täysjäseneksi

2019	We in Games Finland perustettiin (myös Female Gaming Finland)
2019	Programmes for Education and Gaming -raportti (Business Finland)
2020	Jääkiekon virallinen eLiiga (pelataan Telia Esports Seriesin alla)
2020	School of Gaming Galactic Oy perustetaan (SOG)