

Muistitieto pelihistorian lähteenä – esimerkkeinä pelipostmortem-esitykset

Jaakko Suominen, Maria Garda ja Tytti Suominen

Outi Fingerroos ja Ulla-Maija Peltonen (2006, 13) esittivät vuonna 2006 muistitietotutkimusta käsittelevän teoksen johdantoartikkelissa avoimen kysymyksen. He pohtivat, miten ”digitaalinen vallankumous vaikuttaa muistitietotutkimukseen”. Nyttemmin voi todeta, että digitaalisiaatio on vaikuttanut muistitietotutkimukseen useilla tavoin tutkimuskohteiden valinnasta lähteisiin ja menetelmiin – kutsutaanpa käännettä vallankumoukseksi tai ei (ks. myös Peltonen ym. 2022, 505–506).

Digitalisaatio ja sen osa-alueet voivat ensinnäkin itsessään olla muistitietotutkimuksen kohteita. Muistitiedon avulla ja näkökulmista voidaan tutkia esimerkiksi internetin ja sosiaalisen median käytön muutoksia tai laajemmin tietotekniikan käyttöönottoa (esim. Aaltonen 2004; Suominen ym. 2018; Kaarakainen 2021) tai kuten tässä artikkelissa, digitaaliseen pelaamiseen ja pelituotantoon liittyviä asioita.

Toisaalta muistitietoa on olemassa monissa digitaalisissa muodoissa. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran keruut perustuvat nykyään pitkälti digitaaliseen vuorovaikutukseen vastaajien kanssa. Samoin muistitietoahaastatteluja voidaan toteuttaa verkossa, ja sosiaalisen median ympäristöt ovat pullollaan sellaista muistelua, jota tutkija voi hyödyntää tutkimuksissaan, kunhan huomioi muun muassa verkkoympäristöjen tutkimusetiikkaan liittyvät kysymykset. Lisäksi digitaalisuus tulee esille tavoissa analysoida muistitietoaineistoja laadullisten aineistojen käsittelyohjelmilla tai sitten tilastollisesti tai koneoppimisen näkökulmasta, jolloin usein puhutaan digitaalisista ihmistieteistä. (Ks. esim. Taavetti & Heimo 2022.)

Tässä artikkelissa keskitymme peleihin liittyvään muisteluun, joka tapahtuu pitkälti digitaalisesti tai joka ainakin on dokumentoitu ja välitetty digitaalisesti. Käsittelemme pelihistoriallisen muistitiedon eri muotoja ja kysymme ensinnäkin, millaisia muistitietoaineistoja digitaalisiin peleihin, pelaamiseen ja pelituotantoon liittyen on olemassa. Toiseksi kysymme, mitä erityisiä ja omintakeisia muistitiedon muotoja nimenomaan pelikulttuurien osalta on muodostunut. Kirjoitamme muun muassa Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran arkiston peliaiheisista aineistoista. Keskitymme artikkelissa erityisesti yhteen pelikulttuurille ominaiseen muistamista sisältävään aineistoon, niin kutsuttuihin *postmortem*-dokumentteihin. Niissä tekijät kuvaavat jälkikäteen omia pelituotantoprojektejaan. Käsittelemme tapoja, joilla



postmortem-dokumentteja voi analysoida pelihistoriallisena muistitietona. Pelipostmorte-
meita ei ole aiemmin juuri käsitelty muistitietotutkimuksen näkökulmasta.

Artikkeli koostuu seuraavista osista: ensiksi kuvaamme digitaalisen pelaamisen yleistymistä
ja pelaamisen kytkeytymistä muistamiseen myös digitalisaatiota edeltävänä aikakautena.
Sitten esittelemme digitaalisille pelikulttuureille erityisiä muistitiedon muotoja. Sen jälkeen
keskitymme postmortem-dokumentteihin. Käymme läpi postmorteimeita teksti- ja esitys-
lajina ja analysoimme tarkemmin kuutta multimodaalista postmortem-esitystä. Aineiston
rajaus ja analyysimenetelmä on esitelty tekstin empiirisessä osiossa.

Muistitieto digitaalisen pelaamisen määrittäjänä

Digitaalinen pelaaminen tapahtuu tietokoneiden, pelikonsolien, automaattien ja älylait-
teiden välityksellä. Se on yleistynyt Suomessa viime vuosikymmeninä. Ensimmäiset laajem-
paan kuluttajakäyttöön tarkoitetut digitaaliset pelilaitteet, viihdepeliautomaatit ja kotien
tv-pelit, esiteltiin maassamme 1970-luvun lopulla, mutta varsinainen pelaamisen murros
tapahtui 1980-luvulla kotitietokoneiden myötä. Sitten digitaalisia pelejä on pelattu
myös mobiililaitteilla sekä julkisissa että yksityisissä tiloissa. Tänä päivänä digitaalinen pela-
minen on laaja-alainen kulttuurimuoto, jolla on sidoksia myös moniin ei-digitaalisiin pela-
amisen tapoihin, kuten lauta- ja korttipelisiin. Niitä on ollut olemassa satoja ja tuhansia vuo-
sia. (Saarikoski 2004; Friman ym. 2022; Suominen 2022; Suominen 2023.)

Koska digitaalinen pelaaminen on ilmiönä jo useita vuosikymmeniä vanha ja on kokenut
useita muodonmuutoksia, siihen on alkanut kiinnittyä yhä enemmän muistelua. Muistelu
on menneiden kokemustemme esiin nostamista. Muistot ovat kuvia, tarinoita ja tunte-
muksia, joita muistelija järjesteele narratiiviksi. Muisteleminen tapahtuu kulttuurisessa ja
sosiaalisessa kontekstissa, joka vaikuttaa muistelemisen prosessiin ja narratiiveihin (Abrams
2016). Muistelu siis kohdistuu yksilön omiin varhaisempiin pelikokemuksiin, kokemuksiin
pelien tekemisestä tai laajemmin kollektiivisiin kokemuksiin pelikulttuurisista ilmiöistä ja nii-
den muutoksista. Muistelu on pitkään ollut myös osa peleihin liittyvää julkista keskustelua.
Pelihistoriallisesta muistelusta alkoi muodostua yksi pelijournalismin muoto jo 1980-luvulla
tilanteissa, joissa kirjoittajat paikansivat alan alkupistettä tai kehityskulkuja tai halusivat
julistaa jonkin uuden peli-ilmiön alan kannalta käännteentekeväksi (Suominen 2020).

Sitten muistelu on saanut yhä vaihtelevampia ja moninaisempia sävyjä riippuen siitä,
kuka muistelee ja millainen on muistelun yleisö. Edelleen pelintekijöiden muistitietoa on
hyödynnetty Suomessa etenkin yleistajuisissa journalistiseen esitystapaan kytköksissä ole-
vissa pelihistoriateoksissa, vaikka niissä aineistoa ei ole nimitetty varsinaisesti muistitiedoksi
(esim. Kuorikoski 2014; 2017; 2023). Muistelua voidaan tarkastella pelijournalismilähtöisen
näkökulman ohella tutkijalähtöisenä, pelintekijälähtöisenä tai pelaajalähtöisenä toimintana.
Ne kaikki tuottavat jälkiä, joita voidaan kutsua pelihistorialliseksi muistitiedoksi tai pelejä tai
pelaamista koskevaksi muistitiedoksi.

Tekijämuisteluista arjen pelihistorioihin

Pelejä ja pelaamista koskeva muistitieto on aineistoa, jossa ihmiset muistelevat pelejä ja
pelaamista sekä pelaamiseen liittyviä ilmiöitä ja aiempia tapahtumia. Muistot voivat olla
omakohtaisia tai sitten sellaisia, että muistelija on kuullut jonkun toisen kertovan niistä.



Muistelijoina voivat olla esimerkiksi pelaajat, pelintekijät tai muut pelien kanssa tekemisissä olleet henkilöt. Muistitieto ei ole välttämättä suullista, esimerkiksi haastatteluihin ja muuhun suulliseen kerrontaan perustuvaa materiaalia (*oral history*), vaan se voi myös olla kirjallista (Fingerroos & Haanpää 2006, 27–28; Fingerroos & Peltonen 2006, 8–13; Peltonen ym. 2022, 496–498; Savolainen & Taavetti 2022, 11–13).

Muistitietoa voidaan käyttää tutkimuksessa monin tavoin. Muistitietoaineisto voi olla tuotettu tutkimustarkoituksiin tutkijan tekemisessä haastatteluissa tai kirjoituskutsuihin perustuvissa keruissa. Tutkija voi myös hyödyntää muistelua, joka on syntynyt alun perin jotain muuta tarkoitusta varten. Muun muistitietotutkimuksen tavoin tutkija voi olla kiinnostunut muistamisen, unohtamisen, kertomisen ja kertomatta jättämisen problematiikasta itsessään. Hän voi myös käyttää muistitietoa lähteenä selvittäessään joitain menneisyyden tapahtumakulkuja (esim. Suominen & Sivula 2021). Tällöin keskeistä on lähdekritiikki – samoin kuin muidenkin lähteiden kanssa – voiko muistettuun ja kerrottuun luottaa? Miksi henkilö kertoo jotain ja sillä tavalla kuin kertoo? Muistitietoaineiston ajatellaan tyypillisesti joko täydentävän muiden lähteiden antamaa kuvaa tai sitten ylipäättään tarjoavan erilaisen näkökulman johonkin aihepiiriin. Se tarjoaa näkökulman, jota ei muulla tavalla pysty saamaan. (Ks. esim. Fingerroos & Haanpää 2006; Portelli 2006.) Tässä artikkelissa analysoimme muistitietoaineistoa erityisesti kohteena, eli kiinnitämme huomiota muun muassa pelejä koskevan esimerkkiaineiston rakenteisiin, kerronnallisiin keinoihin ja muistelutilanteiden performatiivisiin ulottuvuuksiin (Fingerroos & Haanpää 2006, 28–29).

Viime vuosina digitaalista pelaamista koskeva historian tutkimus ja muu menneisyyden tapahtumia koskeva tutkimus on lisääntynyt. Digitaalisen pelaamisen historiaa on alettu tarkastella myös paikallisissa viitekehyksissä (ks. Svelch 2018; Swalwell 2021a; 2021b). Tässä yhteydessä muistitietoaineistojen käyttö on lisääntynyt (ks. esim. Svelch 2010; Matilainen 2013; Nooney 2021; Suominen & Sivula 2021). Myös pelihistorian piirissä muistitiedolla on haluttu täydentää peli-ilmiöiden kokonaiskuvaa tai tarjota vaihtoehtoisia näkökulmia pelaamiseen ja pelikulttuureihin sekä niiden kehkeytymiseen. Tyypillisesti ajatuksena on ollut, että muistitieto antaa mahdollisuuden tavoittaa pelaajat paremmin. Erityisesti päämääränä on ollut saada näkyviin pelaajien moniäänisyys ja pelikulttuurien moninaisuus verrattuna jonkinlaiseen vallitsevaan historianäkemykseen, joka on korostanut kanonisoituja pelejä ja niihin liittyviä globaaleina pidettyjä ilmiöitä (Swalwell 2021b, 5–9). Täten ajatus muistitiedon käytöstä lähteenä nivoutuu ajatukseen erilaisten pelikulttuurien tutkimuksen tärkeydestä. Lähderoolin lisäksi muistitieto on voinut olla sivuosassa, muuta aineistoa täydentävänä kokonaisuutena.

Paikallisuuden osalta on voitu korostaa yksilöiden henkilökohtaisten ja osittain toisista eroavien, niin kutsuttujen pelihistorioiden roolia pelikulttuureissa ja osana yksilöiden identiteettityötä (ks. esim. Kultima & Stenroos 2018; 2023). Lisäksi muistitieto haastatteluja on pelihistoriallisessa tutkimuksessa hyödynnetty osana tutkijan ja tutkittavien välistä vuorovaikutusta, jossa tutkittavat ovat haastattelijan lisäksi antaneet tutkijoiden käyttöön omia aineistokokemuksiaan, auttaneet niiden kontekstualisoinnissa ja opastaneet toisten tutkittavien löytämisessä (Švelch 2010; Stuckey ym. 2013). Näissä tapauksissa on siis korostunut muistitiedon rooli toimintatapana ja sosiaalisena tutkimusmenetelmänä.

Muistitiedon käyttö pelitutkimuksessa ei kuitenkaan ole uusi keksintö. Esimerkiksi suomalaiset muistitietoinstituutiot ovat koonneet paljon peleihin liittyvää muistitietoaineistoa. Suomalaisessa perinteentutkimuksessa ja laajemmin humanistisessa tutkimuksessa onkin pitkään tutkittu pelejä ja leikkejä (varhaisemmasta tutkimuksesta ks. erit. Hirn 1916; Okkola



1928; Enäjärvi-Haavio 1932; 1938; Talve 1961; Kuusi 1974; Helanko 1980; Laaksonen 1981). Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran (SKS) arkiston aineistojen joukossa on useita pelejä ja etenkin leikkejä käsitteleviä aineistoja, joista tosin vain murto-osa koskettelee digitaalista pelaamista. Niiden lisäksi pelejä ja leikkejä koskevaa aineistoa on mahdollista löytää ikäkausia, etenkin lapsuutta käsittelevien keruiden kautta. Näiden ohella SKS on yhteistyökumppaneiden kanssa toteuttanut mediaan ja kuluttamiseen liittyviä keruita, jotka todennäköisesti ovat tuottaneet pelejä tai leikkejä koskevaa materiaalia. Sellaista materiaalia löytyy myös muiden keruiden kautta. Esimerkiksi Korsuperinne-aineistosta (1973) löytyy kuvauksia jatkosodan asemasotavaiheen aikaisista peleistä, leikeistä ja kilpailuista, ja aineistoa on käytetty myös pelihistoriallisessa tutkimuksessa (Ahonen 2019). Seuraavassa luettelossa on esimerkkikooste SKS:n keruista, jotka liittyvät suoraan pelaamiseen tai leikkimiseen tai joista erityisesti pelejä ja leikkejä koskevaa aineistoa on mahdollista etsiä:¹

Suoraan peleihin ja leikkeihin liittyvät aineistot

Höntsäillään. Muistitietokeruu harrastepelailusta 2019–2020
Joystickit kaakkoon. Pelimuistojen keruu 2017
Kansanleikkien suuri kilpakeräys 1962
Karjalaisten leikkien ja pelien kilpakeräys 1972–1973
Kysely lasten hautajaisleikeistä 2002–2003
Leikin paikat – muistitietokeruu leikkipuistoista 2021–2022
Leikitäänkö? Muistitietokeruu 2018–2019
Leikkien keruukilpailu 1964–1965
Leikkikuvat talteen -kilpakeruu 2002
Leikkilorukilpailu 1966
Opetushallituksen leikkiperinne-kyselyt I–II (1998)
Spiritismin peluu -kysely 1993
Tuppi-korttipelikysely 1991
Veikkausperinne talteen -keruukilpailu 2000

Kuluttamiseen ja mediaan liittyvät aineistot

Elämäni mediat ja yksi päivä mediaa. Keruu median käytöstä 10.3.2021
Muistitietoa kuluttamisesta -kysely 2007
Tietokone – isäntä vai renki? -kilpakeruu 1995
Yksi päivä mediaa -päiväkirjakeruu 2001

Ikäkausiin liittyvät aineistot

Evakkolapset 2004
Lapsuus lähiössä -muistitietokeruu 2016–2017
Lapsuus sodan aikana -kysely 1997
Lastenperinne-kilpakeräys 1972 (1969)
Oi nuoruus – elämäkerrallinen kirjoituskilpailu 2010

Muut

Korsuperinteen kilpakeruu 1973

Pelaamista koskevia muistitietokyselyjä tai kirjoituskilpailuja ovat viime vuosina järjestäneet myös useat tutkimushankkeet. Niissä on keskitytty usein johonkin yksittäiseen teemaan, kuten pelimusiikkiin ja ääniin (Tuuri ym. 2022), lautapelaamiseen (Sihvonen 2020) tai tietyn

1 Kiitos SKS:n Marja-Leena Jalavalle SKS:n leikki- ja peliaiheisia keruita koskevistä täydentävistä tiedoista.



pelilaitteen käyttöön (Suominen 2015; Suominen & Sivula 2021). Pelaamista koskeva muistitieto on saattanut liittyä hankkeissa myös laajempaan tietotekniikan harrastamista koskevaan tiedonintressiin (esim. Aaltonen 2004; Naskali & Silvast 2014).

Kohti pelikulttuureille erityisiä muistelun muotoja

Pelien tekemiseen, pelaamiseen ja pelaamisen seuraamiseen liittyy pelikulttuurille erityisiä muistelukäytänteitä. Ne ovat esimerkkejä omaehtoisesta muistamisesta, vaikka niissäkin keskeistä on kertojan ja yleisön vuorovaikutus (omaehtoisuudesta ks. Heimo 2014. Ks. myös Savolainen ym. 2020; Savolainen & Taavetti 2022, 22–23). Verkkoympäristöissä pelaamisen harrastamiseen kuuluu esimerkiksi niin kutsuttu striimaaminen, joka tarkoittaa joko verkossa suorassa lähetyksessä tai tallennettuna tapahtuvaa pelaamista ja pelaamisen kommentointia. Kommentaattorina voi toimia pelaaja itse tai joku ulkopuolinen. Striimattuja pelilähetyksiä voidaan joko pelkästään katsoa tai sitten niihin voidaan osallistua palveluiden kommenttikenttiin kirjoittamalla. (Striimaustutkimusesta ks. esim. Gamir-Ríos ym. 2024.)

Striimaaminen jakautuu useisiin eri tyyppeihin, joihin kuuluvat myös *Let's Play* -videot. Ne ovat tyypillisesti tallenteita, joissa pelaaja kommentoi omaa pelaamistaan samalla, kun pelaa peliä läpi. Pelitutkija Tero Kerttula (2017) on määritellyt *Let's Playn* teokseksi, jossa tekijä kerronnallistaa omaa pelisuoritustaan tarinaksi. Kerronnallistaminen tapahtuu yleensä niin, että pelaajakertoja selostaa omaa ruudulla näkyvää pelaamistaan ja lisää mukaan omaa pelaamisen ulkopuolisen elämänsä kuvausta. *Let's Play* -teosten tarkoituksena voi olla pelien esittely itsessään tai sitten jonkinlaisen erityisen pelitavan esittely (esimerkiksi mahdollisimman nopea läpipeluu, niin kutsuttu *speed run*). *Let's Playt* voivat yhdistää pelaamiseen humoristista kommentointia. (Ks. myös Kerttula 2019.) *Let's Play* -videoiden joukossa on myös sellaisia, jotka keskittyvät vanhoihin peleihin ja aiempaa pelaamista koskevaan omakohtaiseen muisteluun. Näitä videoita voi käsitellä selkeimmin pelaamista koskevana muistitietohistoriallisena aineistona. (Kerttula 2017.)

Keskitymme seuraavaksi kuitenkin toiseen erityiseen pelikulttuurisen esittämisen lajityyppiin, jossa pelaajanäkökulman sijasta korostuu pelintekijän näkökulma. Tätä aineistoa on käsitelty tutkimuksessa, muttei juuri muistitietotutkimuksen näkökulmasta.

Post mortem pelihistoriallisen muistitiedon tekstilajina

Post mortem (kuoleman jälkeen) viittaa tyypillisesti lääketieteelliseen ruumiinavaustutkimukseen ja siitä tehtyyn raportointiin eli kuolemansyyn tutkimukseen. Ruumiinavaustutkimuksessa olennaista on selvittää vainajan kuolinsyy sekä hänen aiemman terveydentilansa tekijöitä (ks. esim. Luukkonen 2019). *Post mortem* (tai *postmortem*)-käsite on vertauskuvana levinnyt lääketieteestä monille muille aloille, esimerkiksi poliittisten kampanjoiden analyysiin (Crawford 1997). 1980-luvulta lähtien sillä on tietokoneohjelmistoteollisuuden ja ohjelmistotekniikan alalla viitattu ohjelmistoprojektien retrospektiiviseen analyysiin (esim. Boddie 1987; Collier 1996). Ensimmäiset ohjelmistotekniikan *postmortem*-käsitteellistykset saivat inspiraationsa muun muassa insinööritieteiden professorin Henry Petroskin kirjasta *To Engineer Is Human: The Role of Failure in Successful Design* (1985). Siinä Petroski käsitteli dramaattisten tapausesimerkkien kautta insinöörien tekemiä suunnitteluvirheitä sekä onnistumisia.



Ohjelmistoteollisuudessa postmortem-analyysi on keskittynyt epäonnistuneiden projektien piirteiden selvittämiseen (O'Donnel 2009), mutta se voi viitata myös yleisemmin loppuun saatettujen ohjelmistoprojektien jälkikäteisanalyysiin, projektien hyvien ja huonojen puolien läpikäyntiin. Ohjelmistotekniikan tieteenalalla postmortem-menetelmää on kehitetty systemaattiseksi tavaksi analysoida ohjelmistoprojekteja ja oppia niistä uusia projekteja varten. Torgeir Dingsøy (2005) esimerkiksi käsittelee postmortemia joukkona käytänteitä, joihin kirjallisen raportoinnin lisäksi kuuluu ohjelmistoprojektiryhmän jälkikäteistapaamisia ja tiettyjen vakiintuneiden prosessien mukaisia yhteiskeskusteluja (ks. myös Heinäsmäki 2022, 3). Dingsøyin mukaan postmortemien tekeminen on osa organisaatioiden oppimista, ja hän esittelee useita tapoja jakaa postmortemien tuottaminen osiin tai jaksoihin. Postmortemien tuottaminen alkaa jälkikäteistapaamisen koollekutsumisesta ja osallistujien valitsemisesta ja päättyy raportointiin sekä raportin käsittelyyn. Dingsøy suhtautuu kriittisesti ohjelmistoprojekteissa mukana olleiden kykyyn muistaa projektien vaiheita ja tapahtumia, jos niitä ei ole dokumentoitu kattavasti projektin aikana. Hän ei kuitenkaan sido kritiikkiä esimerkiksi muistitietotutkimukseen tai historian tutkimukseen.

Ohjelmistotekniikan kautta ajatus postmortem-dokumentaatiosta ja sen hyödyntämisestä on levinnyt digitaaliseen peliteollisuuteen erityisesti 1990-luvulta eteenpäin. Peliteollisuudessa tosin tehdään eroa muuhun ohjelmistoteollisuuteen korostamalla pelintekoa luovana prosessina (Cote & Harris 2021). Erona on nähty myös se, että peliohjelmoijilla ei ole yhtä usein muodollista koulutusta työhönsä kuin muilla ohjelmistotuotannon aloilla. Kuitenkin 1990-luvun lopulta lähtien postmortemien tekemisestä alkoi tulla osa pelinkehitysrutiineja (Heinäsmäki 2022). Pelialan kenties tunnetuin kokoelma tai arkisto postmortemeita löytyy *Game Developer* -verkkosivustolta, joka tunnettiin aiemmin *Gamasutra*-nimellä. Vuodesta 1998 siellä on julkaistu pelinkehittäjien kirjoittamia projektiraportteja, jotka ovat käsitelleet tavallisesti kaikkein suosituimpia kaupallisia pelejä. Näissä julkaisuissa pelintekijät ovat esitelleet pelinkehitysprosessien parhaita käytäntöjä ja suurimpia haasteita. (Ks. *Gamedeveloper.com* ja haku termillä "postmortem".)

Tekstimuotoisten pelipostmortemien lisäksi sisällöltään samantapaisia esityksiä on julkaistu videotallenteina. Sellaisia ovat erityisesti San Franciscossa vuosittain järjestettävän *Game Developers Conferencen* eli GDC:n verkkosivustolla julkaistut tallenteet. Tallenteiden tutkimuskäyttöön liittyy kuitenkin avoimia kysymyksiä. Tallenteiden julkaisija GDC Vault on kaupallinen palvelu, joten postmortemien avoin saatavuus voi loppua. Vanhimpiin tallenteisiin liittyy myös teknisiä ongelmia, koska esimerkiksi vuonna 1997 tehdyt julkaisut on toteutettu Flash-teknologialla, jota uudet verkkoseläinohjelmat eivät enää tue. Monet uudemmissa esityksistä on kuitenkin julkaistu myös YouTube-videopalvelussa.

Tyypillinen GCD postmortem on tallenne pelinkehittäjän pitämästä esitelmästä GDC-konferenssissa. Tallenteissa on kuvattu sekä esiintyjä että hänen esitysdiansa. Tallenteet kestävät noin tunnin, mikä on konferenssiesityksille annettu pituus, ja sisältävät kysymys-vastaus -osion. Esitellyt pelit ovat siis yleensä uusia, kaupallisesti menestyneitä, kritikoiden suosikkeja tai muista syistä merkittävinä pidettyjä. Vuonna 2011 konferenssin järjestäjät lanseerasivat kuitenkin niin kutsutun *GDC Classic Postmortem* -sarjan. Niissä pelejä voi esitellä yksi tai useampi henkilö ja esiteltävät pelit ovat olleet alalla klassikoina pidettyjä tuotantoja, kuten *Doom* (julkaistu 1993 ja postmortem vuodelta 2011)² sekä *Fallout* (julkaistu

2 *Doom*-pelistä löytyy myös muita postmortemeita.



1997 ja postmortem 2012). Klassikkopostmortemit muistuttavat nähdäksemme eniten muistitietohistoriaa tai muistitietolähteitä, joita pelialan edustajat ovat itse tuottaneet omiin tarkoituksiinsa, ja siksi analysoimme niitä tarkemmin myöhemmin tässä artikkelissa.

Nuutti Heinäsmäki esittää opinnäytetyössään, että peliteollisuuden toimintatapa postmortemien kanssa eroaa muusta ohjelmistoteollisuudesta. Heinäsmäen mukaan pelejä koskevat postmortemit ovat monesti julkisia eikä niitä ole tarkoitettu pelkästään yritysten ja muiden organisaatioiden sisäiseen käyttöön. Heinäsmäki toteaa myös, että postmortemien käyttö ohjelmistoteollisuudessa yleisemmin on muuttunut viimeisen parinkymmenen vuoden aikana kevyemmäksi samalla, kun nopeampia ja ketterämpiä ohjelmistokehitystapoja on alettu korostaa. Hänen näkemyksensä mukaan pelisuunnittelijoiden muodollisen koulutuksen puute ja pelituotantoprosessien yksilöllisen luovan luonteen korostaminen ovat vaikuttaneet siihen, ettei postmortemien tekemistä nähdä kovin systemaattisena osana tuotantoprosessia. (Heinäsmäki 2022, 1, 4.)

Pelipostmortem-dokumentteja koskeva tieteellinen tutkimus on keskittynyt ohjelmistotekniikkaan ja tietojenkäsittelytieteisiin. Niissä keskeisenä tavoitteena on yleensä pyrkimys kehittää parempia pelituotantotapoja tai saada ylipäättään kokonaiskuvaa pelituotantoprosessien yhtäläisyyksistä ja eroista (tutkimuksesta esim. Heinäsmäki 2022; postmortemien tekstinlouhintaan perustuvasta aihetutkimuksesta ks. Lu ym. 2019; laadullisesta postmortem-dokumenttien teema-analyysistä ks. Washburn ym. 2016).

Postmortem -dokumentteja on analysoitu jonkin verran myös pelituotantoa käsittelevän kulttuurintutkimuksen piirissä. Tässä suuntauksessa postmortem-dokumenttien rooli on vaihteleva, mutta tarkastelutapa on usein kriittinen. Amanda Cote ja Brandon Harris (2021; 2023) ovat käyttäneet postmortem-dokumentteja aineistona, kun ovat tutkineet *crunchaukseksi* kutsuttua pelintekemisen tapaa. Crunchaus tarkoittaa ylipitkien työpäivien tekemistä ja ketjuuntumista varsinkin projektien määräaikojen lähestyessä. Tutkimus osoittaa, että epäterveelliset ja epäeettiset työskentelytavat ovat vakiintuneet pelituotannolliseksi normiksi, jossa peliteollisuuden edustajat voivat itse tehdä jaottelua niin sanotun hyvän ja huonon crunchausvälille. Tämä jaottelu syntyy sen mukaan, voivatko pelintekijät itse vapaaehtoisesti valita, missä tilanteissa ja milloin työpäivät ovat intensiivisempiä ja hektisempiä vai onko työpäivät pakottamia tai työnantajan pakottamaa. Coten ja Harrisin käyttämän postmortem-aineiston perusteella pelintekijöiden kannalta ongelmia ovat hallitsemattomat ylipitkät päivät, ei niiden tekeminen sinänsä. Saman näkemyksen olemme havainneet klassikkopelien postmortemeissa.

Jennifer Whitson (2020) edustaa toisenlaista kriittistä pelituotannon tutkimusta. Hän esimerkiksi toteaa – myös Petrillon ym. (2009) tutkimukseen viitaten – että vaikka peliteollisuuden tuottamat postmortemit kuvaavat keskenään erilaisia peliprojekteja, ne ovat kerronnallisesti samanlaisia, palaavat useimmiten yhteneviin pelituotantoihin koskeviin ongelmiin ja eivätkä oikeastaan anna ongelmiin ratkaisuja. Hän jatkaa lähdekriittisesti, että postmortemeita tuotetaan PR-syistä vetoamaan sekä pelaajiin että pelituotantojen rahoittajiin. Ne inhimillistävät pelisuunnittelijoita ja pelejä tekeviä yrityksiä. Niissä ei kuitenkaan paljasteta liian tarkasti, mikä oikeasti meni vikaan tai millaisia jännitteitä pelintekijöiden keskuudessa oli ollut.³

3 Siksi Whitson itse käyttää pelituotantoja käsittelevässä tutkimuksessa menetelmää, jota kutsuu (peli-)studioetnografiaksi.



M. J. Clarke (2020) puolestaan on tutkinut indie-pelejä eli itsenäisiä ja vähemmän kaupallisia pelejä koskevia postmortem-dokumentteja. Hän kuvaa, miten niissä korostuu itsenäisen, omaehtoisen, pienen ja vaihtoehtoisen pelintekemisen eetos suhteessa suuriin kaupallisiin pelituotantoihin. (Indie-peleistä ks. Kempainen 2009.) Casey O'Donnell (2009) on taasen huomionnut, että indiepelinkehittäjien julkaisemat postmortemit ovat yleensä yksityiskohtaisempia kuin suurten kaupallisten pelituotantojen dokumentit, koska kaupallisten suurtuotantojen tekijät eivät halua paljastaa liikesalaisuuksiksi katsomiaan asioita. Pelejä koskevat postmortem-dokumentit eivät siis muodosta välttämättä yhtenäistä tekstilajia tai lähderyhmää.

Kuten todettua, postmortem-dokumentteja ei ole aiemmin käsitelty juuri pelikulttuuria koskevana muistitietoaineistona.⁴ Tutkimuksessa on toki ainakin lyhyesti viitattu postmortem-dokumenttien syntyprosesseihin, käyttötarkoituksiin, kerronnallisiin konventioihin sekä esimerkiksi niiden ja muistamisen suhteeseen. Muistitietotutkimuksen tapaan postmortem-dokumentit ovat toimineet tutkimuksen lähteinä, kohteina sekä jossain määrin myös osana tutkimusmenetelmää (Fingerroos & Haanpää 2006, 28–29).

Seuraavaksi analysoimme muutamien pelien postmortem-dokumentteja ja tutkimme niiden luonnetta pelihistoriallisina muistitietodokumentteina. Tutkimme, mitä ne kertovat pelintekemisen ja pelaamisen kulttuureista sekä kulttuurin muutoksista. Yhtä lailla tutkimme, kenelle pelihistorialliset postmortemit on suunnattu ja millaisia ne ovat rakenteellisesti muistelun näkökulmasta. Kiinnitämme huomiota myös postmortemien muistelua koskevaan itseymmärrykseen: millä tavalla postmortemien tekijät pohtivat historiallisia muutosprosesseja, miten he kontekstualisoivat kertomaansa ja miten he analysoivat käyttämiään lähteitä sekä muistamista? Lisäksi nostamme esiin, miten esittäjät kertovat peliprojektien haasteista ja vaikeuksista, koska aiemmassa tutkimuksessa on todettu, että pelipostmortemeissa esitetään haasteita yksinkertaistaen ja kaavamaisesti.

Keskitymme analyysissä GDC Classic Postmortem -esityksiin. Ne ovat siis noin tunnin mittaisia esityksiä, jotka on pidetty konferensseissa paikalla olleelle yleisölle mutta sittemmin tallennettu ja julkaistu pelinkehittäjien verkkopalveluissa ja YouTubessa. Esittäjät ovat pelinkehityksessä keskeisesti mukana olleita henkilöitä, mutta ei ole selvää, miksi juuri he ovat valikoituneet esittäjiksi. Osittain kyse voi olla sattumasta, mutta luultavasti he ovat niitä, joiden katsotaan tuntevan hyvin esiteltävän peliprojektin vaiheet ja jotka ovat myös työuransa takia harjaantuneita ja kokeneita esiintyjä.

Suurin osa klassikkopostmortem-sarjan esityksistä keskittyy Yhdysvalloissa kehitettyihin peleihin. Esitykset ovat multimodaalisia, eli esittäjä tai esittäjät ovat havainnollistaneet esityksiään kuvilla tai peleihin liittyvillä videoilla tai ovat sisällyttäneet esityksiin osioita, joissa pelaavat pelin versioita. Multimodaalisuudessaan verkkopalveluissa julkaistut postmortemit ovat varsin tyypillisiä verkkolähteitä, joiden analysoiminen vaatii mediatutkija Susanna Paasosen (2013, 39–43) mukaan liikkuvaa positiota ja itserefleksiivisyyttä. Niiden esityksellisyys antaa mahdollisuuden analysoida myös muistitiedon performatiivista luonnetta (muistitiedon performatiivisuudesta ks. Abrams 2016, 130–152).

4 Tässä tapauksessa tosin kyse ei ole haastattelumenetelmin tuotetusta aineistosta vaan omaelämäkerrallista kerronnasta, jota voisi analysoida myös autobiografioita käsittelevien tutkimusten kautta (vrt. Fingerroos & Haanpää 2006, 27).



Olemme valinneet tarkasteltaviksi postmortem-esityksiä sellaisista peleistä, jotka ovat meille itsellemme tuttuja. Olemme pelanneet pelejä aiemmin tai olemme lukeneet niistä peliarvosteluja tai tutkimuskirjallisuutta. Olemme valinneet mukaan postmortem-esityksiä, jotka käsittelevät ennen vuotta 2000 julkaistuja pelejä ja jotka edustavat erilaisia pelityyppejä ja joista osa on julkaistu 1990-luvulla ja osa 1980-luvulla. Valitsemistamme peleistä neljä on yhdysvaltalaisia ja kaksi tehty Irossa-Britanniassa. Postmortemit on julkaistu eri vuosina (ks. taulukko).

Taulukko 1: Artikkelissa analysoidut pelipostmortemit

Peli	Kehittäjä, julkaisija, maa, julkaisu vuosi	Ensimmäinen julkaisu alusta	Postmortemin vuosi ja esittäjä(t)	Analyysijärjestys
<i>Doom</i>	iD Software, Yhdysvallat, 1993	PC	2011, John Romero & Tom Hall	1.
<i>Fallout</i>	Interplay Productions, Yhdysvallat, 1997	PC	2012, Tim Cain	2.
<i>Lemmings</i>	DMA Design, Psygnosis, Iso-Britannia, 1991	Commodore Amiga	2019, Marc Dailly	5.
<i>Paperboy</i>	Atari Games, Yhdysvallat, 1985	Hallikolikkopeli/ Atari System 2	2019, John Salwitz	3.
<i>Pitfall</i>	Activision, Yhdysvallat, 1982	Atari 2600 -videopelikonsooli	2011, David Crane	4.
<i>Populous</i>	Bullfrog, Electronic Arts, Iso-Britannia, 1989	Commodore Amiga	2011, Peter Molyneux	6.

Olemme analysoineet tarkemmin kuusi esitystä, jotka olemme katsoneet läpi ja lukeneet niiden koneellisesti tuotetut litteraatiot kysymys-vastaus -osioita lukuun ottamatta. Olemme tehneet jokaisesta esityksestä suomenkieliset muistiinpanot, joihin olemme lisänneet omia analyysihuomioitamme. Aloitimme katselun *Doom*-videosta, koska se oli kirjoittajille yksi tutuimmista, pelin postmortem oli ilmestynyt Classic postmortem -sarjan ensimmäisenä vuonna ja löytyi sarjan aakkosjärjestyksessä olevan videokoosteen alkupäästä. Vuonna 1993 julkaistu *Doom* oli myynti- ja arvostelumenestys, hyödynsi aiemmasta poikkeavaa markkinointi- ja jakelutapaa sekä toimi suunnannäyttäjänä internetaikakauden verkkoon perustuville pelikulttuureille. Pelille muodostui myös pitkäaikainen fanikuntansa, joka pelaa pelin eri versioita ja ostaa peliin liittyviä fanituotteita (Saarikoski ym. 2009, 234–250). *Doomin* jälkeen katsoimme postmortem-videot taulukossa mainitussa järjestyksessä, emmekä seuranneet pelien julkaisun tai esitysten julkaisun kronologista järjestystä.

Olemme tarkentaneet analyysirunkoamme jokaisen videon katselun yhteydessä. Keskitimme analyysissä erityisesti puhuttuun esitystekstiin, mutta huomioimme myös visualisointiin liittyviä seikkoja sekä yleisön reaktioita, taputuksia ja naurua. Aineiston analyysimenetelmää voisi siten yhtäältä kutsua lähiluvuksi, sillä lähilukua menetelmänä voidaan käyttää myös multimodaalisen aineiston analyysissä, ei ainoastaan tekstin analyysissä (Paasonen 2013). Lähiluku viittaa menetelmänä (media)tekstin usealla lukukerralla syvenevään analyysiin, jossa tutkijan muistiinpanot muuttuvat prosessin aikana tulkinnaksi ja huomio



kiinnittyy myös yksityiskohtiin (lähiluvusta ks. Pöysä 2015). Toisaalta voisi ajatella, että menetelmänä on ollut tallennetun esitystilanteen havainnointi, koska esitysten katsominen on ollut järjestelmällistä tarkkailua, kuvailua ja analysointia (havainnoinnista ks. esim. Davies 1999).

Muistitietotutkimuksen näkökulma postmortemeihin

Voimme esittää kysymyksen, miksi aineistomme peliklassikoiden postmortemeita on tehty ja kenelle ne on suunnattu. Yhtäältä vaikuttaa selvältä, että niillä on aiemmassakin tutkimuksessa huomioitu PR-tavoite, jota ei kuitenkaan selvästi eksplikoida tai artikuloida. Esittäjien tarkoitus on kertoa itsestään pelisuunnittelijoina ja tehdyistä tuotteista mahdollisimman positiivisessa valossa. Kritiikkiä ja itsekritiikkiäkin esitetään, mutta sopivissa raameissa. Tutkimamme aineiston yleisönä on konkreettisesti se ihmisjoukko, joka on ollut kansainvälisessä pelinkehittäjien konferenssin esityksessä katsojina. Verkon kautta postmortem-esitykset saavuttavat laajemman katsojakunnan, josta todennäköisesti suurin osa on pelintekijöitä, sellaisiksi haluavia tai pelaajia, jotka ovat kiinnostuneita tutun pelin tai suosikkipelinsä tekemisestä. Esimerkiksi helmikuun alkuun mennessä 2025 *Doom*-postmortemia on katsottu YouTubessa yli 232 000 kertaa ja *Paperboy*-postmortemia yli 52 000 kertaa.

Postmortemin esittäjä ottaa eräänlaisen sankarin roolin, ja esiteltävälle pelille on annettu klassikkopositio muisteluhetkellä (muisteluhetken merkityksestä ks. Fingerroos & Haanpää 2006, 33). Sankarin rooliin kuitenkin kuuluu usein vaatimattomuuden painotus tai sitten oman persoonan koomillistaminen. Se näkyy analysoidussa aineistoissa erityisen voimakkaasti *Populous*-postmortemissa, jonka esittäjä korostaa muita enemmän yllättävien sattumien roolia omalla työurallaan. Yleisesti ottaen postmortemien esittäjät ovat onnistujia ja esikuvia, mutta samalla pelisuunnittelijoiden yhteisön edustajia, jotka puhuvat yhteisönsä muille jäsenille. Postmortem-esityksissä on muiden muistitietoesitysten tapaan tunnuksia, piirteitä ja osia, joiden yleisö tietää kuuluvan esitykseen ja tietää, miten niihin kuuluu reagoida (Abrams 2016, 134–135).

Analysoimiamme postmortemeita voi tarkastella muistitietoesityksinä tai kerrontana ainakin kahden osa-alueen kautta. Yhtäältä voimme kiinnittää huomiota nimenomaan siihen, miten ne noudattelevat aiemmassakin tutkimuksessa esiin tulleita yleisiä pelipostmortemien konventioita. Toisaalta voimme muistitietotutkimuksen ja historiantutkimuksen teorian ja metodologian kautta kiinnittää huomion analysoitujen postmortemien esitystavan historiallistamiseen ja muistamiseen liittyviin konventioihin ja myös keskinäisiin eroihin. Käymme seuraavaksi läpi tarkemmin näitä kahta osa-aluetta ja aloitamme yleisistä postmortem-konventioista.

Miltei kaikissa analysoimissamme postmortemeissa nostetaan esiin ympäröivien työpäivien tekeminen ainakin jossain vaiheessa peliprojektia. Tähän suhtaudutaan pääasiassa kehuskellen, tietynlaisena pelisuunnittelun sankaruutena ja pelintekemisen eetoksena. Esimerkiksi *Fallout*-postmortemin kertoja kuvaa, miten peliprojektin loppuvaiheessa tiimin piti tekijänoikeussyistä rakentaa todella nopeasti tietyt toiminnot uusiksi, jolloin he olivat töissä koko ajan, joivat virvoitusjuomia, haisivat pahalta ja saivat koodattua pelin. Muutenkin *Falloutin* tapauksessa toistuu se, miten peliä tehtiin aluksi muiden projektien ohessa iltaisin ja viikonloppuisin ja sama kertautui viimeisen puolen vuoden aikana, jolloin kertojalla ei käytännössä ollut vapaa-ajan harrastuksia ja pyykitkin piti pesettää pesulassa, koska kotona



ei ollut aikaa. Esittäjä painottaa kovaa työtahtia mainitsemalla runsaasti nimenomaan arkielämän askareita, joiden tekeminen kärsi peliprojektista. Hän ei kuitenkaan mainitse ihmisuhteita tässä yhteydessä, ainoastaan lyhyesti sen, että pelintekijät viettivät aikaa enemmän toistensa kanssa kuin perheidensä kanssa. Hän myös toteaa, ettei kukaan pelintekijätiimin jäsenistä voisi tehdä enää nykyään vastaavaa.

Toinen selkeästi konventiolta vaikuttava teema liittyy luovuuden ja taiteilijuuden korostukseen, millä peliteollisuus on pyrkinyt erottautumaan muusta ohjelmistoteollisuudesta. Tämä näkyy esimerkiksi boheemien tapojen esittelyllä, vaikka siihen yhdistetään myös nörttikulttuurin yleisempiä ruokailutottumuksiin, paheisiin, työtapoihin ja hygieniaan liittyviä stereotyyppioita (nörttistereotyyppioista ks. esim. Kendall 2011). *Populous*-postmortemin esittäjä korostaa esimerkiksi sattuman ja kokeilujen roolia suunnittelutyössä sekä kertoo anekdootteja siitä, miten hänen kotikaupungissaan Englannin Guildfordissa pubissa istuminen tai jatkuva tupakanpoltto vaikuttivat peliprojektiin.

Kun kyse on vanhojen pelien esittelystä, joissakin postmortemeissa korostetaan edelläkävijyyttä taiteellisessa ajattelussa ja esimerkiksi suhteessa tekijyyden tunnustamiseen. Taiteilijuutta ei siis pidetä itsestään selvänä tai alkuperäisenä pelintekemisen lähtökohtana. *Pitfall*-postmortemin esittäjä esimerkiksi vertaa pelin julkaissutta Activision-yhtiötä sitä edeltäneeseen työpaikkaansa Atariin. Hän väittää, että 1970–1980-luvun taitteessa Atarilla peliohjelmiojia ei pidetty yhtään tärkeämpinä kuin kokoonpanolinjoilla työskennelleitä, eivätkä ohjelmoijat saaneet nimiään peleihin. Sen sijaan Activisionilla ohjelmojia pidettiin luovina taiteilijoina, heidän tekijyyttään korostettiin ja heidän nimensä julkaistiin pelien yhteydessä. Ohjelmistohistorian tutkimuksessa onkin tarkasteltu 1980-luvulla tapahtunutta käännettä, jolloin peliyhtymissä alettiin panostaa pelisuunnittelijoihin ja luoviin prosesseihin (Campbell-Kelly 2004). Muutos näkyi myös tietokone- ja pelialan harrastuslehdissä, jotka alkoivat 1980-luvun puolivälissä esitellä pelintekijöitä yksilöinä (esim. Saarikoski 2004).

Varsin yhtenevää on myös se, millaisia ongelmia peliprojekteissa esitetään olleen. Suurin osa ongelmista on liittynyt käytettävissä olleisiin henkilö- ja talousresursseihin, projektinhallintaan sekä ohjelmointi- tai laitteistopulmiin. Suuren huomion saavat nimenomaan tekniset haasteet, ja esittäjät kuvaavat niiden syntyä ja ratkaisua yksityiskohtaisesti. Oman luokkansa muodostavat juridiset haasteet. Esityksissä korostuu monesti jaottelu meihin ja heihin, jolloin ”meihin” kuuluvat pelikoodarit ja grafiikan ja äänen suunnittelijat ja usein myös pelaajat. ”Heitä” puolestaan ovat erityisesti yritysten markkinointiosastot, joskus johtajat ja juristit ja toisinaan peleistä kirjoittava lehdistö – varsinkin jos kyse ei ole varsinaisesta pelilehdistöstä. Jotkut postmortemien kerronnalliset käännekohtat kytkeytyvät pelintekijän ja markkinointiosaston taisteluun. *Falloutin* esittäjä toteaa, että yrityksen markkinointiosasto kerran tai pari yritti lakkauttaa peliprojektin, koska markkinoijat eivät ymmärtäneet sitä ja koska peli oli poikkeuksellisen väkivaltainen. Vastaukseksi pelin tuottaja laati 15-kohtaisen muistion, jossa selitti pelin keskeisiä piirteitä. Postmortem-narratiiveissa rakennetaan siis kuvaa, jossa kamppailevat toisilleen vastakkaiset tahot: peliyhteisö ja peliyhteisöstä hyötyä tavoitteleva hallinto tai ulkopuoliset tahot.

Peliyhteisön kuvaukset toistavat ja uusintavat stereotyyppisiä käsityksiä pelialan maskuliinisuudesta. Ainakin esimerkkitapauksissa muut kuin miehet esiintyvät kerronnassa harvoin, korkeintaan aivan toista alaa edustavan ja/tai pelintekoa tukevan puolison roolissa tai alan harvinaisena poikkeuksena. Esimerkiksi *Doom*-esityksen kertoja käsittelee pelissä olevan



aseistuksen esikuvia. Yhdessä diassa on kuva hänen naisystävänsä moottorisahasta, jonka nähdessään yleisö nauraa. Luultavasti yleisö huvittuu yllättävänä pitämästään käänteestä, että moottorisahan omistaja oli nainen. *Paperboy*-esityksen kertoja puolestaan esittää kiitokset vaimolleen, joka piti hänen mukaansa kertoo tolzillaan pelin kiihkeän viimeistelyvaiheen aikana. *Pitfall*-pelin esittelijä toteaa 1980-luvun alun peliyritysten miesvaltaisuuden ja mainitsee nimeltä ainoana poikkeuksena Carol Shaw'n, joka suunnitteli pelejä Atarille ja Activisionille mutta jätti peliteollisuuden varhaisessa vaiheessa (ks. esim. Mears 2021, 37–38). Se, että joissain esityksissä sukupuoleen liittyvät seikat tulevat edes mainintoina esille, kertoo alalla tapahtuneista muutoksista. Jatkossa postmortemeita voisikin tutkia tarkemmin myös sukupuolihistorian tai laajemmin vähemmistöhistorian näkökulmasta. Tällaista pelihistoriallista tutkimusta on jo tehty muista aiheista (esim. Nooney 2013; 2021; Kocurek 2015).

Historiallistamisen ja muistamisen teemat esiintyvät postmortemeissa vaihtelevasti. Yhtäältä ne liittyvät esityksen jäsentämiseen, alkuun, loppuun sekä niiden välissä oleviin käännekohtiin. Postmortemeita ei ole tehty minkään täysin yhtenäisen kaavan mukaisesti, ja ne ovat monen muun muistitietoesityksen tapaan usean narratiivisen lajityypin sekoituksia. Niistä kuitenkin löytyy samankaltaisuuksia ja selkeitä kerronnallisia rakenteita (vrt. Abrams 2016, 109–111).

Tyypillisesti esitykset on järjestetty kronologisesti. Ne seuraavat peliprojektia alusta loppuun tai sitten alkavat vaikutelähteisiin liittyvällä taustoituksella tai esittäjän oman henkilöhistorian läpikäynnillä. Vaikutelähteet käsittävät aiempien pelien lisäksi yleensä esimerkiksi elokuvia, kirjallisuutta ja muita populaarikulttuurin tuotteita. Esitykset ulottuvat pelin julkaisemisen jälkeisiin tapahtumiin ja esimerkiksi siihen, millainen vaikutus pelillä tai sen elementeillä on ollut myöhemmin pelialalla. Tässä mielessä niistä löytyy monista muistakin muistelukertomuksista tuttuja rakenteita (Abrams 2016, 112).

Vaikutelähteiden ja vaikutteen antamisen teemat kytkeytyvät yhtäältä niihin tapoihin, joilla luovia prosesseja esitetään. Toisaalta ne tuovat postmortemeihin ajallisuutta ja laajempaa kontekstia. Kuten Alessandro Portelli on todennut, ”kertomuksen rakenne paljastaa hyvin paljon puhujien suhteesta historiaansa” (2006, 56). Nämä paljastukset liittyvät tässä tapauksessa siihen, miten puhujat näkevät aktiivisuutensa ja intentionaalisuutensa suhteessa menneisiin tapahtumiin: kuinka suuri osa vaikkapa sattumalla on ollut tapahtumakuluissa. Lisäksi kerronnan rakenne osoittaa, miten laajasti puhujat kokevat oman toimintansa osana jotain pidempää jatkumoa ja yleisiä kehityskulkuja. Kerronnan rakenteen valinta paljastaa myös metatason kriittistä ajattelua suhteessa historian esittämisen konventioihin, esimerkiksi pohdintaa muistamisen subjektiivisuudesta sekä esitettyjen väitteiden todenperäisyyden varmistamisesta.

Tapa jäsentää pelinkehitysprosessin kronologiaa vaihtelee. *Doom*-postmortem etenee sen jäsentelyllä, mitä peliprojektissa tapahtui missäkin kuussa pelinkehitysprosessin ajan. *Paperboy*-postmortemin esittäjä on puolestaan hyödyntänyt pelissä ollutta lehdenjakajan seitsenpäiväistä (!) työviikkoa ja jakanut esityksensä viikonpäivien mukaisiin osiin. Näissäkin tapauksissa eri muistitietokerronnan muodoista vähintään historialliset ja poeettiset ainekset yhdistyvät (vrt. Portelli 2006, 54).

Tavallinen tapa esityksissä on mainita, kuinka kauan pelin julkaisemisesta on. Esittäjät luovat ainakin osittain koomista eroa menneen ja nykyhetken välille. He saattavat epäillä omaa



muistiaan, yleensä sitäkin huumorin avulla. *Populousin* tekijä aloittaa esityksensä toteamalla, kuinka outoa on olla puhumassa 20 vuoden takaisista tapahtumista, joihin liittyvät muistikuvat ovat utuisia. Hän vakuuttaa tekevänsä parhaansa ja saa yleisön nauramaan aloituksellaan. *Falloutin* tekijä puolestaan puhuttelee yleisöä kavereina ja toteaa samalla tavalla, että pelin kehityksen aloittamisesta vuonna 1994 on pitkä aika, joten hän haluaa muistuttaa heitä tuon vuoden tapahtumista. Hän mainitsee, että tuolloin avattiin Ranskan ja Britannian välinen rautatietunneli ja että huomiota sai Jupiteriin iskeytynyt komeetta ja lisää, että tuona vuonna aloitti myös komediasarja *Frendit*, jossa hänen oma suosikkiahahmonsa on Phoebe. Esityksissä viitataan ajoittain muutenkin muistamisen vaikeuteen tai subjektiivisuuteen, ja näissä viittauksissa tulee hyvin esille esittäjän yksilöllisen muistamisen ja yleisön kanssa tapahtuvan kollektiivisen muistamisen välinen vuorovaikutus (Fingerroos & Peltonen 2006, 9; vuorovaikutuksesta ks. myös Savolainen & Taavetti 2022, 21–22). Esittäjät tarjoilevat yleisölle samastumiskohteita ja kosketuspintoja yhteiselle ja yksilölliselle muistamiselle. Sellainen oli muun muassa edellä mainittu *Frendit*-sarja ja maininta omasta henkilökohtaisesta suosikkiahahmosta.

Utuisen muisteluun tuotetaan selkeyttä eri tavoin. Esittäjillä on useita tapoja pönkittää esityksensä totuudellisuutta ja todistusvoimaa ja siten vähentää subjektiivisen tarinoinnin vaikutelmaa. Yhtenä keinona todistelulle toimivat esityksissä olevat kuvat, videot ja niihin liitetyt peliesittelyt. Toisinaan kuvat ovat kuvituskuvia, jolloin niiden rooli on esteettinen ja viihdyttävä, mutta yleensä niissä on pelinkehitysprosessiin liittyviä alkuperäislähteitä. Tällöin tärkeimpiä ovat kenties valokuvat, joissa on usein humoristinen elementti, ja esittäjät kommentoivat omaa aiempaa tai työtoveriensa ulkonäköä ja kuvien ilmeitä. Esimerkiksi *Fallout*-pelin esittäjä esittelee vanhaa valokuvaa itsestään paperipussi päässä tietokoneen ääressä. Se liittyy hänen mukaansa pelinkehityksen alkuvaiheeseen, jolloin pelin tekemiseen ei ollut resursseja. Kuvan rooli on tällöin samanaikaisesti symbolinen ja dokumentaarinen. Esittäjä mainitsee kuvan taustalla olevat esineet: pinkin stressipallon, miniatyyryritequilapullan ja toimintafiguurin. Hän jatkaa – saaden yleisön jälleen nauramaan – että alkuvaiheen jälkeen hän sai avukseen yhden graafikon ja käsikirjoittajan, joiden molempien nimi oli Jason ja joista graafikko piirsi lähinnä kiviä ja puita. Niistä puita ei edes pystynyt pelissä hyödyntämään, koska postapokalyptisessä pelissä oli kasvillisuutta hyvin rajallisesti. Ylipäättään esityksissä valokuvissa kuvattujen ihmisten ilmeet, hiustyyli, vaatetus tai heitä ympäröivät esineet saattavat olla osoitus ajallisesta etäisyydestä pelinkehityshetkeen, mutta toisaalta rakentavat myös humoristista latausta esitykseen.

Valokuvien ohella alkuperäislähteinä esityksissä näkyy esimerkiksi pelintekemiseen liittyntä kirjeenvaihtoa, suunnittelupiiroksia, tietokoneita ja lehdistötiedotteita. Kaikki ne alleviivaavat esitysten faktaperustaisuutta ja luovat ajankuvaa. Yleisölle ne ovat tuttuja pelinkehitysprosessin materiaalisia ilmentymiä mutta toisaalta voivat kertoa nykyisten ja menneiden peliprojektien eroista. Ne ovat hyvin voimakkaasti kuratoituja, esitystilannetta varten valikoituja yksittäisiä todistuskappaleita. Osa esittäjistä, kuten *Doom*-pelin esittäjät, myös pelaavat esityksen aikana pelin kehitysversioita ja demonstroivat siten pelin muutosta kehitysprosessin aikana. Paitsi todistuskappaleita, alkuperäislähde-esimerkit voivat toimia myös esittäjille muistin tukimateriaalina, joka palauttaa mieleen asioita ja auttaa heitä kohdistamaan muistelutilanteessa huomion pelinkehitysprosessin keskeisiin tilanteisiin ja todennäköisesti myös omiin aiempiin tunnetiloihin, affektiivisiin kytköksiin.



Tietyissä tilanteissa postmortemin esittäjä ottaa selkeämmin historioitsijan tai jonkun muun alan tutkijan roolia. *Paperboy*-pelin esittäjä toteaa haastatelleensa ennen esitystä melkein jokaista alkuperäistä kehitystiimin jäsentä. Siten hän ei kerro ainoastaan omista kokemuksistaan ja vaikutelmistaan, vaan käsitykset pelin kehitysprosessista ovat jaettuja ja jaettavissa myös yleisölle. Esityksensä aikana hän myös mainitsee ainoan henkilön, jota ei onnistunut haastattelemaan, koska kyseinen henkilö ei ole yhteydessä vanhoihin työtovereihinsa ja hänen olinpaikastaan on vai huhuja. Maininnat vertautuvat tieteellisen tutkimuksen lähdekriittiseen todistusvoimaan.

Omalta osaltaan todistusvoimaa, mutta hieman toisessa merkityksessä, antavat ulkopuoliset huomionosoitukset, jotka ovat osoittaneet esiteltyjen pelien kulttuuriperintöarvon. Näitä tunnustuksia esittäjät mainitsevat selvästi ylpeinä, vaikka niihinkin liittyy huumorin taakse piiloutumista. *Lemmings*-pelin esittäjä näyttää kuvan peliyrityksensä kotikaupungista Skotlannin Dundeeesta, jossa *Lemmings*-peliin liittyviä esineitä on esillä museon vitriinissä. Hän naurattaa yleisöä toteamalla, että itsensä näkeminen museossa on oudoin juttu ikinä, kun ei ole vielä kuollut. Esityksen kuvituksena on myös Dundeeessä oleva patsas, joka on sijoitettu toimiston alkuperäisen sijaintipaikan lähelle ja jossa on kiipeileviä *Lemmings*-hahmoja. Museointi ja muistomerkit ovat keskeisiä muistamisen institutionalisoimisen tapoja, joilla rakennetaan merkityksiä ja identiteettejä (esim. Macdonald 2013).

Lopuksi

Digitaalinen pelaaminen on toimintana yleistynyt viime vuosina. Peliharrastukseen liittyy usein myös muistelua eri tilanteissa, ja muistelu tuottaa muistitietoa. Tämä artikkeli on osoittanut, että vaikka pelihistoriallista muistitietoa on olemassa jo muun muassa vakiintuneissa yleisissä arkistoissa ja aineistokokoelmissa, pelihistorialliseen muistitietoon kuuluu erityisiä ja omintakeisia aineistotyyppisiä. Sellaisia ovat esimerkiksi nyt tarkemmin analysoidut pelipostmortem-dokumentit.

Postmortemeissa muistelulla on hyvin pragmaattinen ja rationaalinen tarkoitus omassa kontekstissaan. Niillä on PR-tavoite, jota ei useinkaan eksplikoida tai artikuloita. Tuota tavoitetta viedään eteenpäin seurallisuuden ja yleisön hauskuuttamisen avulla. Tavoitteeseen nivotaan historiallistamisen elementtejä.

Tässä artikkelissa olemme todenneet, että tutkija voi kiinnittää huomiota yhtäältä yleisiin pelipostmortemien konventioihin. Niitä ovat crunhaus eli työtahdin kiihdyttäminen etenkin projektin loppuvaiheessa, alan luovuuden korostus, erityisesti suunnittelun tai teknisen toteutuksen ongelmien hallittu esittely tiettyjen valikoitujen pulmien kautta. Tutkija voi kohdistaa huomionsa myös esitystilanteen vuorovaikutteisuuteen, jossa keskeisenä on me-hengen luominen ja viihdyttäminen. Pelintekijä- ja pelaajayhteisölle vastakkaiseksi asetetaan rajoja asettava hallinto ja yritysjohto sekä muut ulkopuolisiksi katsotut tahot.

Toisaalta pelipostmortemien tutkija voi kiinnittää huomionsa esitystavan historiallistamiseen ja muistamiseen liittyviin konventioihin sekä yksittäisten esitysten erityispiirteisiin tässä suhteessa. Pelinkehitystä koskeva kerronta jäsentyy usein kronologisesti tai toisaalta systemaattisesti niin, että yksittäisten teemojen sisällä tulee esille kronologisia piirteitä. Esitystilanteessa esittäjä hyödyntää jonkin verran alkuperäisdokumentteja vähintään visuaalisena tehokeinona. Ne on huolella valikoitu, mutta niitä käytetään historiallisina todisteina ja



osittain myös muistamisen tukena. Esityksistä löytyvät yleensä pelinkehitysprojektin alku ja taustatekijät. Tutkituissa pelipostmortemeissa määritellään erilaisia käännekohtia, ja esitys huipentuu yleensä pelin julkaisuun. Sitä seuraa tavanomaisesti pohdintaa, millaisen jäljen tai perinnön kyseinen peli on jättänyt alalle. Perintö voi liittyä peleihin tai pelintekijöihin, jotka ovat saaneet vaikutteita, tai spesifeihin teknisiin ratkaisuihin. Esittäjät myös kertovat usein siitä, mitä heille itselleen on tapahtunut varsinaisesti esiteltävän pelin julkaisun jälkeen, saattavat esitellä aineistoa ja pohtia oman muistamisensa rajoja. Kerronnallinen rakenne muistuttaa muita muistitietoesityksiä.

Voimme myös pohtia, mitä postmortemit oikeastaan kertovat pelintekemisen ja pelaamisen kulttuureista. Kertovatko ne jotain, mikä ei tule ainakaan samalla tavalla esille muissa lähteissä? Voimme vähintään todeta, että muistitiedolle tyypilliseen tapaan postmortem-esityksissä näkyy niiden paikantuneisuus. Ne sitoutuvat tiettyyn aikaan ja huomioivat selvästi myös paikallisuuden, vaikka pelejä olisikin tehty globaaleille markkinoille. Pelit on tehty konkreettisesti tietyissä kaupungeissa, joiden maantieteellinen sijainti on vaikuttanut pelintekijöihin. Pelipostmortemit kertovat erityisistä teknologiahistoriallisista konteksteista: on eroja, miten pelejä on tehty pelihalliautomaatteihin, 1980-luvun kotitietokoneisiin sekä 1990-luvun PC-tietokoneisiin. Myös pelaajakunnassa on tapahtunut muutoksia.

Jatkossa postmortemeita voisi tutkia muistitietotutkimuksen kannalta vielä tarkemmin ja hyödyntämällä esimerkiksi muistitietotutkimuksen narratologisia tai performatiivisia analyysimenetelmiä. Aineistona voisivat olla vaikka kaikki klassikkopostmortemit, joita voisi analysoida digitaalisin datatieteellisin menetelmin. Olisi myös mahdollista vertailla saman pelin, kuten *Doomin* postmortem-versiota ja tutkia sitä, muuttuuko peliä koskeva kerronta esityksestä toiseen. Sisällöllisesti tarkempaa huomiota voisi kiinnittää postmortemien toimijuuksiin, sukupuolirooleihin tai vaikkapa työrooleihin, tehdä vertailua eri ikäisten tai eri maissa tehtyjen pelien esitysten välillä tai sitten vertailla kirjoitettuja sekä konferensseissa yleisölle esitettyjä postmortemeita toisiinsa. Merkittävää on myös se, mitä pelinkehitysprosesseille olennaisia asioita jätetään postmortemeissa kertomatta.

Kirjallisuus

- Aaltonen, Satu. 2004. *Tunteita, tulkintoja ja tietotekniikkaa: "Milloin kuulit ensimmäistä kertaa tietokoneista?" -kyselyn tuloksia*. Turku: Turun yliopisto.
- Abrams, Lynn. 2016. *Oral History Theory*. Lontoo: Routledge.
- Ahonen, Jukka. 2019. *Kolme kriisiä ja kansalliset rahapelit: Yhteiskunnallisten murroskausien vaikutus suomalaisen rahapelijärjestelmän muotoutumiseen*. Akateeminen väitöskirja. Helsinki: Helsingin yliopisto. <http://hdl.handle.net/10138/285176>.
- Campbell-Kelly, Martin. 2004. *From Airline Reservations to Sonic the Hedgehog: A History of the Software Industry*. Cambridge, Massachusetts, Lontoo, Englanti: MIT Press.
- Clarke, M. J. 2020. "Postmortems and Indie Cultural Work." Teoksessa *Indie Games in the Digital Age*, toimittaneet M. J. Clarke ja Cynthia Wang, 48–72. Lontoo: Bloomsbury.



- Cote, Amanda C. ja Brandon C. Harris. 2021. "“Weekends Became Something Other People Did’: Understanding and Intervening in the Habitus of Video Game Crunch.” *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 27(1): 161–76. <https://doi.org/10.1177/1354856520913865>.
- Cote, Amanda C. ja Brandon C. Harris. 2023. "The Cruel Optimism of ‘Good Crunch’: How Game Industry Discourses Perpetuate Unsustainable Labor Practices." *New Media & Society* 25(3): 609–627. <https://doi.org/10.1177/14614448211014213>.
- Davies, Charlotte A. 1999. *Reflexive Ethnography: A Guide to Researching Selves and Others*. 2. painos. Milton: Routledge.
- Dingsøy, Torgeir. 2005. "Postmortem reviews: Purpose and Approaches in Software Engineering." *Information and Software Technology*, 47(5): 293–303. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2004.08.008>.
- Enäjärvi-Haavio, Elsa. 1932. *The Game of Rich and Poor: A Comparative Study in Traditional Singing Games*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.
- Enäjärvi-Haavio, Elsa. 1938. "Ymmärrättekö leikkiä?" Teoksessa *Hyvä Tuomas*, toimittanut Lauri Hakulinen, 28–39. Jyväskylä – Helsinki: Gummerus.
- Fingerroos, Outi ja Riina Haanpää. 2006. "Muistitietotutkimuksen ydinkysymyksiä." Teoksessa *Muistitietotutkimus: Metodologisia kysymyksiä*, toimittaneet Outi Fingerroos, Riina Haanpää, Anne Heimo ja Ulla-Maija Peltonen, 25–48. Tietolipas 214. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Fingerroos, Outi ja Ulla-Maija Peltonen. 2006. "Muistitieto ja tutkimus." Teoksessa *Muistitietotutkimus: Metodologisia kysymyksiä*, toimittaneet Outi Fingerroos, Riina Haanpää, Anne Heimo ja Ulla-Maija Peltonen, 7–24. Tietolipas 214. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Friman, Usva, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros. 2022. "Johdanto: Pelit kulttuurina ja kulttuurissa." Teoksessa *Pelit kulttuurina*, toimittaneet Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros, 7–32. Tampere: Vastapaino.
- Gamir-Ríos, José, Lorena Cano-Orón ja David García-Casas. 2024. "Twitch’s Second Phase of Development: Analyzing Streamer Profiles and Content Trends That Boost Its Evolution into a Mass Media." *Games and Culture*. First published online May 24, 2024. <https://doi.org/10.1177/15554120241257030>.
- Heimo, Anne. 2014. "Omaehtoista historiantuottamista. Pohdintoja folkloristiikan suhteesta historiaan: Yhteyksiä, katkoksia ja jatkumoa." *Elore* 21(2). <https://doi.org/10.30666/elore.79158>.
- Heinäsmäki, Nuutti. 2022. *The Use of Post Mortem Analysis in Game Development*. Maisterintutkielma. Tietotekniikan yksikkö. Tampere: Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:tuni-202206135634>
- Helanko, Rafael. 1980. *Ihminen leikkii*. Partiomuseon julkaisu. Sarja A, n:o 4. Turku: Partiomuseo.
- Hirn, Yrjö. 1916. *Barnlek: Några kapitel om visor, danser och små teatrar*. Helsinki: Söderström.
- Kaarakainen, Suvi-Sadetta. 2021. *Äidin rajat – Mediateknologinen toimijuus työelämän tietokoneistumisesta sosiaalisen median aikakaudelle*. Akateeminen väitöskirja. Turku: Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-8540-1>.
- Kempainen, Jaakko. 2009. "Kolme näkökulmaa independent-peleihin." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, toimittaneet Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa, 49–56. Tampere: Tampereen yliopisto. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2009/ptvk2009-04.pdf>. (Luettu huhtikuussa 2025.)



- Kendall, Lori. 2011. "‘White and Nerdy’: Computers, Race, and the Nerd Stereotype." *The Journal of Popular Culture* 44(3): 505–524. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5931.2011.00846.x>.
- Kerttula, Tero. 2019. "‘What an Eccentric Performance’: Storytelling in Online Let’s Plays." *Games and Culture*, 14(3): 236–255. <https://doi.org/10.1177/1555412016678724>.
- Kerttula, Tero. 2017. "Let’s Play kokemuksellisen muistitiedon tuottajana." *Ennen ja nyt* 1/2017. <https://journal.fi/ennenjanyt/article/view/108789/63786>. (Luettu huhtikuussa 2025.)
- Kocurek, Carly. 2015. *Coin-Operated Americans: Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Kultima, Annakaisa ja Jaakko Stenros. 2018. *Minun pelihistoriani: Henkilökohtaisia tarinoita suomalaisten pelaamisesta ja leikkimisestä*. TRIM Research Reports No. 25. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0656-4>.
- Kultima, Annakaisa ja Jaakko Stenros. 2023. "My Game History: Teaching Against Hegemonic Game History." Teoksessa *The Proceedings of DiGRA 2023 Conference*. DiGRA Digital Library. <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/2052>. (Luettu huhtikuussa 2025.)
- Kuorikoski, Juho. 2014. *Sinivalkoinen pelikirja: Suomen pelialan kronikka 1984–2014*. Ilmajoki: Fobos.
- Kuorikoski, Juho. 2017. *Commodore 64: Tasavallan tietokone*. Helsinki: Minerva.
- Kuorikoski, Juho. 2023. *Matopelin perilliset: Suomalaisten mobiilipelien uskomaton tarina*. Jyväskylä: Docendo.
- Kuusi, Matti. 1974. "Kansanperinteestä populaarikulttuuriin." Teoksessa *Sata suomalaisen kulttuurin vuotta: 1870-luvulta nykyaikaan*, 147–172. Kansanvalistusseuran satavuotisjuhlakirja. Porvoo – Helsinki: WSOY.
- Laaksonen, Pekka. 1981. "Ymmärrämmekö leikkiä?" Teoksessa *Pelit ja leikit*, toimittanut Pekka Laaksonen, 7–13. Kalevalaseuran vuosikirja 61. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Lu, Chien, Jaakko Pelttonen ja Timo Nummenmaa. 2019. "Game postmortems vs. developer Reddit AMAs: Computational analysis of developer communication." Teoksessa *FDG '19: Proceedings of the 14th International Conference on the Foundations of Digital Games*. Article 22, 1–7. ACM Digital Library. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3337722.3337727>.
- Luukkonen, Iida. 2019. "Oikeuslääketieteellinen kuolemansyyn selvittäminen suomalaisella maaseudulla 1800- ja 1900-luvun vaihteessa." *Thanatos* 8(2): 68–116. <https://journal.fi/thanatos/article/view/137365>.
- Macdonald, Sharon. 2013. *Memorylands: Heritage and Identity in Europe Today*. Lontoo: Routledge.
- Matilainen, Riitta. 2012. "Muistitietoaineistot rahapelaamisen tutkimuksessa." Teoksessa *Rahapelaaminen Suomessa*, toimittanut Pauliina Raento, 161–179. Helsinki: Gaudeamus.
- Mears, Tarnia. 2021. *Female Power Fantasy: Women and Resistance in Games and Gamer Culture*. Akateeminen väitöskirja. Norwich: University of East Anglia. <https://ueaeprints.uea.ac.uk/id/eprint/86003/>.
- Naskali, Tiia ja Antti Silvast. 2014. *Tietokonekerhoista blogosfääriin, pöytäkoneista älypuhelimiin: Kokemuksia tietokoneharrastamisen arkipäiväistymisestä*. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen julkaisuja. Pori: Turun yliopisto.
- Nooney, Laine. 2013. "A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History." *Game Studies* 13(2). <https://gamestudies.org/1302/articles/nooney>.
- Nooney, Laine. 2021. "On Footwork: Finding the Local in American Video Game History." Teoksessa *Game History and the Local*, toimittanut Melanie Swalwell, 101–121. Palgrave Games in Context. Cham: Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-030-66422-0_6.



- O'Donnell, Casey. 2009. "The Everyday Lives of Video Game Developers: Experimentally Understanding Underlying Systems/Structures." *Transformative Works and Cultures* 2 (March). <https://doi.org/10.3983/twc.2009.073>.
- Okkola, Toivo, toim. 1928. *Suomen kansan kilpa- ja kotileikkejä*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 175. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Paasonen, Susanna. 2013. "Ihmissiä, kuvia, tekstejä ja teknologioita." Teoksessa *Otteita verkosta: Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät*, toimittaneet Salla-Maaria Laaksonen, Janne Matikainen ja Minttu Tikka, 34–48. Tampere: Vastapaino.
- Peltonen, Ulla-Maija, Outi Fingerroos, Riina Haanpää ja Anne Heimo. 2022. "Epilogi: Muistitietotutkimuksen muuttuvat kontekstit ja paradigmat." Teoksessa *Muistitietotutkimuksen paikka: Teoriat, käytännöt ja muutos*, toimittaneet Ulla Savolainen ja Riikka Taavetti, 496–516. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 1478. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Petrillo, Fábio, Marcelo Pimenta, Francisco Trindade, Carlos Dietrich. 2009. "What Went Wrong? A Survey of Problems in Game Development." *Computers in Entertainment* 7(1): 13:1–13:22. <https://doi.org/10.1145/1486508.1486521>.
- Portelli, Alessandro. 2006. "Mikä tekee muistitietotutkimuksesta erityisen?" Teoksessa *Muistitietotutkimus: Metodologisia kysymyksiä*, toimittaneet Outi Fingerroos, Riina Haanpää, Anne Heimo, Ulla-Maija Peltonen, 49–64. Tietolipas 214. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Pöysä, Jyrki. 2015. *Lähiluvun tieto: Näkökulmia kirjoitetun muistelukerronnan tutkimukseen*. Kultaneito XVII. Joensuu: Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura.
- Saarikoski, Petri. 2004. *Koneen lumo: Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Akateeminen väitöskirja. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 48. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/55764>.
- Saarikoski, Petri, Jaakko Suominen, Riikka Turtiainen, Sari Östman. 2009. "Peliä ja leikkiä virtuaalisilla hiekkalaatikoilla." Teoksessa *Funetista Facebookiin. Internetin kulttuurihistoria*, 230–259. Helsinki: Gaudeamus.
- Savolainen, Ulla, Karina Lukin ja Anne Heimo. 2020. "Omaehtoisen muistamisen materiaalisuus ja monimediaisuus: Muistitietotutkimus ja uusmaterialismi". *Elore* 27(1):60–84. <https://doi.org/10.30666/elore.89039>.
- Savolainen, Ulla ja Riikka Taavetti. 2022. "Muistitietotutkimus: Paikantumisia, eettisiä kysymyksiä ja tulevia suuntia." Teoksessa *Muistitietotutkimuksen paikka: Teoriat, käytännöt ja muutos*, toimittaneet Ulla Savolainen ja Riikka Taavetti, 10–43. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 1478. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Sihvonen, Lilli. 2020. "Classics Age" – The Flexibility of Planned Obsolescence in Terms of the Classic Finnish Board Game Kimble." *WiderScreen* 14.10.2020. <http://widerscreen.fi/numerot/ajankohtaista/classics-age-the-flexibility-of-planned-obsolence-in-terms-of-the-classic-finnish-board-game-kimble/>. (Luettu huhtikuussa 2025.)
- Stuckey, Helen, Melanie Swalwell, Angela Ndalians ja Denise de Vries. 2013. "Remembrance of games past: the popular memory archive." Teoksessa *Proceedings of The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Matters of Life and Death*. ACM Digital Library. <https://doi.org/10.1145/2513002.25135>.



- Suominen, Jaakko. 2015. "Suomen ensimmäinen konsolipelibuumi 1988–1994 tietokonelehdistön ja pelaajien muistitiedon kautta tarkasteltuna." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*, toimittaneet Raine Koskimaa, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, J. Tuomas Harviainen, Usva Friman ja Jonne Arjoranta, 72–98. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-suomen-ensimmainen-konsolipelibuumi-1988-1994-tietokonelehdiston-ja-pelaajien-muistitiedon-kautta-tarkasteltuna>. (Luettu maaliskuussa 2025.)
- Suominen, Jaakko. 2020. "Popular History: Historical Awareness of Digital Gaming in Finland from the 1980s to the 2010s." Teoksessa *Proceedings of DiGRA2020 conference*. DiGRA Digital Library. <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/1266>. (Luettu maaliskuussa 2025.)
- Suominen, Jaakko, Antti Silvast, J. Tuomas Harviainen. 2018. "Smelling Machine History: Olfactory Experiences of Information Technology." *Technology & Culture*, 59(2): 313–337. <https://www.jstor.org/stable/26804415>.
- Suominen, Jaakko ja Anna Sivula. 2021. "A Place for a Nintendo? Discourse on Locale and Players' Topobiographical Identity in the Late 1980s and the Early 1990s." Teoksessa *Game history and the Local*, toimittanut Melanie Swalwell, 79–100. Cham: Palgrave Macmillan.
- Suominen, Jaakko. 2022. "Digitaalisen pelaamisen tiloja ja vaiheita." Teoksessa *Pelien kulttuuri*, toimittaneet Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jaakko Stenros, Katriina Heljakka, 151–173. Tampere: Vastapaino.
- Suominen, Jaakko. 2023. *Pajatsosta pöytätennikseen: Pelit ja pelikulttuuri sotienvälisessä Suomessa*. Helsinki: Gaudeamus.
- Švelch, Jaroslav. 2010. "Selling Games by the Kilo: Using Oral History to Reconstruct Informal Economies of Computer Game Distribution in the Post-Communist Environment." Teoksessa *Game\Play\ Society: Contributions to Contemporary Computer Game Studies*, toimittaneet Christian Swertz ja Michael Wagner, 265–275. München: Kopaed.
- Švelch, Jaroslav. 2018. *Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Swalwell, Melanie. 2021a. *Homebrew Gaming and the Beginnings of Vernacular Digitality*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Swalwell, Melanie. 2021b. "Introduction: Game History and the Local." Teoksessa *Game History and the Local*, toimittanut Melanie Swalwell, 1–15. Palgrave Games in Context. Cham: Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-030-66422-0_1.
- Taavetti, Riikka ja Heimo, Anne. 2022. "Muistitietotutkimus ja digitaaliset ihmistieteet." Teoksessa *Muistitietotutkimuksen paikka: Teoriat, käytännöt ja muutos*, toimittaneet Ulla Savolainen ja Riikka Taavetti, 243–269. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 1478. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Talve, Ilmar. 1961. *Keinu ja keinuminen Suomessa*. Turku: Turun yliopisto.
- Tuuri, Kai, Oskari Koskela ja Jukka Vahlo. 2022. "Pelimusiikin käyttötavat ja funktiot suomalaisten arjessa." *Musiikki*, 52(4), 8–45. <https://doi.org/10.51816/musiikki.125641>.
- Washburn, Michael Jr, Pavithra Sathiyarayanan, Meiyappan Nagappan, Thomas Zimmermann, Christian Bird. 2016. "What Went Right and What Went Wrong: An Analysis of 155 Postmortems from Game Development." *ICSE '16: Proceedings of the 38th International Conference on Software Engineering Companion*. ACM Digital Library, 280–289. <https://doi.org/10.1145/2889160.2889253>.



Whitson, Jennifer R.. 2020. "What Can We Learn From Studio Studies Ethnographies?: A 'Messy' Account of Game Development Materiality, Learning, and Expertise." *Games and Culture* 15(3): 266–288. <https://doi.org/10.1177/1555412018783320>.

Kiitokset

Kiitämme Suomen Akatemiaa Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikön rahoituksesta (rahoituspäätös nro 353268), Olli Sotamaata ja Jan Švelchiä postmortem-tutkimusta koskevista lähdevinkeistä sekä *Eloren* toimittajia ja arvioitsijoita kommenteista.

FT Jaakko Suominen on digitaalisen kulttuurin professori Turun yliopistossa sekä digitaalisen kulttuurin, erityisesti teknologian kulttuurihistorian dosentti Jyväskylän yliopistossa ja viestinnän dosentti Helsingin yliopistossa. Suominen johtaa Suomen Akatemian rahoittaman pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikön Turun yliopiston osahanketta.

Ph.D. Maria Garda työskentelee tutkijatohtorina pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä Turun yliopistossa.

FT, dosentti Tytti Suominen työskentelee etnologian yliopistonlehtorina ja oppiainevas-
taavana Turun yliopistossa. Suominen on Helsingin yliopiston kansatieteen dosentti.