

Annika Helamo

## **SAMAT PELIT ERI KANSISSA?**

Miten Pelit- ja Pelaaja-lehtien sisällöt eroavat toisistaan?

## **SAMAT PELIT ERI KANSISSA?**

Miten Pelit- ja Pelaaja-lehtien sisällöt eroavat toisistaan?

Annika Helamo  
Opinnäytetyö  
Kevät 2016  
Viestinnän tutkinto-ohjelma  
Oulun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu  
Viestinnän tutkinto-ohjelma, journalismin suuntautumisvaihtoehto

---

Tekijä: Annika Helamo

Opinnäytetyön nimi: Samat pelit eri kansissa? – Miten Pelit- ja Pelaaja-lehtien sisällöt eroavat toisistaan?

Työn ohjaaja: Pertti Sillanpää

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2016

Sivumäärä: 59 + 13

---

Tutkielman tavoitteena on selvittää, miten *Pelit-* ja *Pelaaja-*lehtien sisällöt eroavat toisistaan. Vuonna 1992 perustettu *Pelit* on Suomen vanhin ja lukijamäärältään Pohjoismaiden suurin pelilehti, joka sai vuonna 2002 haastajakseen pienen kustantamon *Pelaaja*-lehden. Pelijournalismin markkinat ovat kapeat ja nämä kuukausittain ilmestyvät printtijulkaisut kilpailevat samankaltaisesta nuoresta ja teknisesti valveutuneesta lukijakunnasta, joka on totunut hakemaan tietonsa verkosta.

Selvitän lehtien sisältöjen eroja laadullisen sisällönanalyysin ja sisällön erittelyn keinoin. Aineistonani käytän neljää saman kuukauden lehteä molemmista julkaisuista. Tutkin, kuinka suuri osa lehdistä on varattu esimerkiksi arvosteluille, uutisille tai toimittajien kannanotoille. Virallisen linjansa mukaan molemmat lehdet käsittelevät nykyään kaikenlaisia digipelejä, mutta perinteisesti *Pelit* on mielletty lukijoiden parissa enemmän tietokonepelien lehdeksi ja *Pelaaja* konsolipelejä käsitteleväksi julkaisuksi. Selvitän, löytyykö tälle stereotypialle perusteita. Entä kuinka paljon samat pelit ovat esillä saman kuukauden numeroissa ja antavatko kilpailevien julkaisujen kriitikot peleille samankaltaisia arvosteluja?

Tutkielman teoriaosassa käsittelen yleisesti pelijournalismia, sen tarkoitusta ja muun muassa alan väitettyä korruptiota. Tarkastelen myös suomalaisen pelijournalismin historiaa ja kotimaiselle pelikriitikille ominaista kirjoitustyyliä, *uutta pelijournalismia*. Tietoperustanani käytän kotimaisia alan akateemisia tekstejä, lehtihaastatteluja ja verkkoartikkeleja. Vertailukohtana kansainväliseen pelijournalismiin käytän myös amerikkalaisen pelikriitikon Dan Amrichin teosta *How to Review Videogames for a Living* (2012).

Tutkielmani valossa *Pelit* on ennen kaikkea arvostelumedia, jonka sisällöstä yli puolet on omistettu pitkille peliarvosteluille. *Pelaajan* sisältö on keskittynyt tasaisemmin arvostelujen lisäksi ajankohtaisiin sisältöihin ja reportaaseihin ja sen arvostelut ovat tiiviimpiä. Journalistiselta tiedonhankinnaltaan *Pelaaja* on monipuolisempi, sillä tiedonhakuun kuuluu usein myös haastatteluja ja havainnointia, kun *Pelit*-lehdessä toimittajat taas pohjaavat tietonsa omaan asiantuntijuuteensa. Vanhaa stereotypiaa vahvistaen aineistoni *Pelit*-lehden arvosteluista valtaosa oli arvosteltu tietokoneella, mutta *Pelaaja* ei näyttäytynyt vahvasti konsolipainotteisena lehtenä, vaan pelejä oli arvosteltu tasaisemmin eri alustoilla. Samoja pelejä lehdet käsittelevät saman kuun numeroissa yllättävän vähän. Yhteensä *Pelit*-lehdessä oli noin 30,75 arvostelua lehteä kohden, *Pelaajassa* taas noin 23,5. Näistä vain noin kuudessa käsiteltiin samaa peliä ja ne erosivat usein arvosanoiltaan ja sisällöiltään.

---

Asiasanat: pelijournalismi, peliarvostelu, pelikriittikki, Pelit, Pelaaja, uusi pelijournalismi, viihdejournalsmi, videopelit

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Degree Programme in Communication, Option of Journalism

---

Author: Annika Helamo

Title of thesis: The Same Games, Different Covers? What is the difference between Finnish game journalism magazines *Pelit* and *Pelaaja*?

Supervisor: Pertti Sillanpää

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2016

Number of pages: 59 + 13

---

The goal of this thesis was to examine what is the difference between Finnish videogame magazines *Pelit* ("Games") and *Pelaaja* ("Gamer"). *Pelit*, a monthly magazine founded in 1992, is the oldest Finnish gaming magazine and has the highest readership figures of all gaming magazines in the Nordic Countries. For a long time it did not have any challengers in the Finnish game journalism market until another monthly magazine *Pelaaja* was launched in 2002. Since both magazines are competing for the similar group of young readers in a narrow market field, it is interesting to study the differences and similarities of their contents.

The research method used was data based content analysis. Four issues were analyzed from the same month of both *Pelit* and *Pelaaja*. The aim was to find out how much the content of each magazine consisted of game reviews, gaming news, columns and other articles. Although today both magazines claim to cover all kinds of digital games among readers, *Pelit* is often seen as a more computer game oriented and *Pelaaja* as a console game oriented magazine. In this thesis the objective was to find out if this stereotype has any truth in it. Furthermore, it is interesting to see how often the same games are reviewed in the same month's issue and are there any differences between these game reviews.

In the theoretical part of this thesis, it is covered what game journalism is in general and a brief history of Finnish game journalism and a writing style called *new games journalism*. British Kieron Gillen introduced the term in 2004 but the Finnish game reviews have mostly followed a similar kind of style since late 1980's. The theoretical part is largely based on Finnish academic articles about game journalism but since there are a very few Finnish general guide books on game critique *How to Review Videogames for a Living* (2012) by American game critic Dan Amrich was also applied.

As a conclusion *Pelit* consists mostly of game reviews whereas *Pelaaja* focuses more equally on both reviews and current coverage and news. Most of the reviews on *Pelit* covered computer games but *Pelaaja* did not fit the stereotype because it featured almost equally game reviews done on both computer and different kind of console games. Two magazines covered surprisingly little the same games in the same month's issues and critics gave them mostly different kind of reviews.

---

Keywords: Finnish videogame journalism, game review, *Pelit*, *Pelaaja*, new games journalism, entertainment journalism

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	6
2	PELIJOURNALISMI .....	9
2.1	Peliala – Suomen talouden toivo? .....	9
2.2	Journalismia vai kaupallista viestintää? .....	10
2.3	Peliarvostelujen ja pelijournalismin arvostus .....	12
2.4	Pelijournalismin riippumattomuus – saako rahalla positiivisen arvion? .....	14
2.5	Suomalainen arvostelutyylit aikaansa edellä – uusi pelijournalismi .....	16
3	AINEISTOT JA MENETELMÄT .....	19
3.1	Aineiston esittely .....	19
3.2	Pelit .....	20
3.3	Pelaaja .....	21
3.4	Tutkimuksen menetelmä .....	22
4	LEHTIEN SISÄLTÖ .....	24
4.1	Sisällön jakautuminen .....	24
4.2	Tietokone vastaan konsolit .....	31
5	SAMAT AIHEET .....	38
5.1	Ovatko kriitikot aina samaa mieltä? .....	38
5.2	Samoilla linjoilla .....	42
5.3	Hieman samaa, hieman eriä .....	44
5.4	Taidepeli jakaa mielipiteet .....	46
6	JOHTOPÄÄTÖKSET .....	50
7	POHDINTA .....	54
	LÄHTEET .....	58
	LIITTEET .....	

# 1 JOHDANTO

Videopelejä pelataan tänä päivänä enemmän kuin koskaan, mutta peleihin ja niiden ympärille syntyneeseen populaarikulttuuriin keskittynyt pelijournalismi mielletään silti marginaaliseksi pientä harrastajaryhmää koskettavaksi viihteeksi. Journalismin saralla pelijournalismi on nuori ja useimmiten aliarvostettu ilmentys. Suomalaisen kirjoitetun pelijournalismin historian katsotaan alkaneen 1980-luvulla, kun tietotekniikkaan keskittyneet erikoislehdet alkoivat julkaista myös peliarvosteluja. Varsinaiseen kukoistukseensa se nousi 1990-luvulla, kun ensimmäinen ainoastaan videopeleihin keskittynyt *Pelit*-aikakauslehti ilmestyi kauppojen hyllyille. 2000-luvun alusta lähtien internet on syönyt perinteisen printtimedian leipää myös *Pelit*-lehdeltä, sillä parikymppinen teknisesti valveutunut lukijakunta jos mikä osaa hakea peli uutisensa verkosta. Silti *Pelit*-lehden reviirille putkahti 2002 myös toinen pelien aikakauslehtijulkaisu, *Pelaaja*.

Vuonna 2016 Suomessa toimii siis kaksi kilpailevaa ja kuukausittain ilmestyvää pelien aikakauslehtijulkaisua. Ne taistelevat pääasiassa samanlaisesta nuorten miesten lukijakunnasta kapeilla markkinoilla. Aluksi lehdet erosivat toisistaan siten, että toinen keskittyi tietokone- ja toinen konsolipeleihin, mutta nyt molemmat lehdet käsittelevät samanlaisia tuotteita. Lehdet kuulostavat (ja näyttävät) siksi äkkiseltään hyvin samankaltaisilta. Pelilehtien satunnaisena kuluttajana olenkin monesti arponut kaupan hyllyllä, kumpi lehti kannattaisi ostaa. Miten niiden sisältö edes eroaa toisistaan?



KUVA 1. Molempien lehtien joulukuun 2015 numeron kannessa on kuva *Star Wars Battlefrontista*. Kummankin kansissa näkyy myös samoja nimikkeitä: *Tomb Raider*, *Fallout*, *StarCraft*...

Haen tähän vastausta opinnäytetyötutkimukseni. Pyrkimyksenäni on laskea, mistä kummankin lehden sisällöt koostuvat, eli kuinka suuri osa niistä on esimerkiksi arvosteluja, uutisia tai reportajeja, ja miten nämä luvut eroavat toisistaan. Toisekseen tarkoitukseni on selvittää, kuinka paljon samat pelit ja aiheet ovat esillä molemmissa julkaisuissa saman kuukauden aikana. Pelijournalismin kulmakiviä ovat myös arvostelut, joten olisi mielenkiintoista tietää, kuinka erilaisia tai samantyyppisiä pelikriitikoiden arviot samoista peleistä kahdessa eri lehdessä ovat. Koska lukijoiden piirissä elää myös sitkeä myytti *Pelaajan* konsolipainotteisemmasta sisällöstä, olisi samalla hyvä vilkaista, mitä alustoja kummankin lehden arvosteluissa on käytetty. Toteutan tutkielmani laadullisena sisällönanalyysinä, jonka aineistona käytän neljää saman kuukauden *Pelit* ja *Pelaaja*-lehteä, eli yhteensä kahdeksaa aikakauslehteä.

Digitaalisten pelien tutkimukseen on Suomessa herätty todenteolla vasta viime vuosikymmenellä, mutta nykyään pelitutkimus on onneksi otettu niinkin vakavasti, että se on akateeminen oppiaine useissa yliopistoissa (esimerkiksi Tampereella, Turussa ja Jyväskylässä). Suomalaista pelijournalismia on silti tutkittu vähän. Ammattikorkeakoulutasolla esimerkiksi television (ja jopa radion) peliarvostelumediat ovat olleet opinnäytetyön aiheena, mutta aikakauslehtien pelijournalismia ei ole puitu juuri lainkaan. Suurin syy opinnäytetyöni aiheeseen on oma henkilökohtainen kiinnostukseni

pelialaan ja erityisesti kirjoitettuun pelijournalismiin, mutta aihe on mielestäni myös yleisesti tärkeä ja journalismin saralla sitä on tutkittu niukasti.

Tietopohjani nojaa vahvasti pelialasta kirjoitettuun akateemisiin teksteihin. Vuodesta 2009 lähtien Suomessa on julkaistu vuosittaista Pelitutkimuksen vuosikirjaa, joka on avoin pelitutkimukselle tarkoitettu tiedejulkaisu. Varsinaista suomalaista pelijournalismia niissäkin on tosin tutkittu vain hitusen. Kahden lähteenä käyttämäni artikkelin aiheet eroavat omasta tutkielmastani, mutta ne tarjoavat erinomaisen katsauksen suomalaisen pelijournalismin historiaan. Pohjaan siksi erityisesti *Pelit*-lehden ja kotimaisen pelikritiikin historiaa paljolti vuoden 2010 vuosikirjan Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin professori Jaakko Suomisen artikkeliin *MikroBitti*-lehden peliarvosteluista pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina. Myös filosofian tohtori Petri Saarikosken vuoden 2012 artikkeli *Pelit*-lehden lukijakirjeistä ja digipelaamisen muutoksesta on yksi olennainen osa tietopohjaani. Opinnäytetyötäni varten olen tutustunut myös Helsingin yliopiston valtiotieteellisen tiedekunnan viestinnän opiskelijan Paavo Ihalaisen kevään 2015 pro gradu -tutkielmaan, jonka aiheena ovat *Pelit*- ja *Pelaaja*-lehtien pelijournalismia käsittelevien kolumnien argumentaatio.

Eräänlaisena lisämausteena ja ”elämäkoululaisena” vastakohtana akateemisille teoksille käytän pelikritiikin ja arvostelukulttuurin yleisenä pohjateoksena amerikkalaisen pelikriitikon Dan Amrichin teosta *Critical Path: How To Review Videogames for a Living* (2012). Tieteellisen julkaisun sijaan kyseessä on Amrichin omiin käytännön kokemuksiin perustuva teos ja eräänlainen pelikriitikoksi mielivän opaskirja. Hän on toiminut vajaan 20 vuoden ajan niin pelikriitikkona, toimitussihteerinä kuin päätoimittajanakin amerikkalaisissa peli- ja tietotekniikan julkaisuissa. Hänen työpanoksensa on näkynyt esimerkiksi *Official Xbox Magazinessa*, *GamesRadarissa* ja *Wiredissa*. Toki amerikkalaista teosta ei voi täysin verrata suomalaiseen pelijournalismiin – esimerkiksi amerikkalainen journalistinen tapa ja perinteet, julkaisukäytännöt, markkinat, kohdeyleisö tai edes kieli eivät ole yleisettävissä Pohjoismaihin. Teos sisältää silti varteenotettavaa yleistä tietoa pelijournalismista, peliarvosteluista ja käsitteistä.



## 2 PELIJOURNALISMI

### 2.1 Peliala – Suomen talouden toivo?

Videopelejä pelataan nykyään enemmän kuin koskaan: alankomaalaisen Spil Gamesin raportin mukaan arviolta vuonna 2013 ainakin 17 prosenttia koko maailman väestöstä eli 1,2 miljardia ihmistä pelasi videopelejä. Tähän laskettiin kaikenlaiset digitaaliset pelit konsoli- ja tietokonepeleistä kännykkä- ja nettipeleihin. Samaisessa selvityksessä todettiin, että 700 miljoonaa eli 44 prosenttia netinkäyttäjistä pelaa jonkinlaisia pelejä. (Spil Games 2013, viitattu 15.4.2016.) Maailmanlaajuisesti videopelibisnes ei ole mitään nappikauppaa. Pelialan liiketulos oli yhteensä 83,6 miljardia dollaria vuonna 2014. 25 suurinta yritystä haukkasivat tästä potista yli 45 miljardia euroa. Kasvua edellisvuoteen oli kymmenen prosenttia, ja sitä tapahtui lähes kaikilla pelialan sektoreilla: erityisen nopeasti paisui mobiilipelien suosio. Peliala on siis monella tapaa kasvava ala. Suurimpana yrityksenä komeili vuonna 2014 *Tencent*, jonka tunnetuin peli on ilmainen tietokonepeli *League of Legends*. Sitä seurasivat *Sony*, *Microsoft*, *EA*, *Activision Blizzard* (jonka tunnetuimpiin tuotteisiin kuuluvat mm. *World of Warcraft* ja *StarCraft*) ja mobiilialan kehittäjänä tunnettu *Apple*. (Talouselämä 2015, viitattu 16.2.2016.)

Pelialan keskus *Neogames* on arvioinut Suomen pelialan liikevaihdoksi 1,8 miljardia euroa. Tunnetuimman peliyhtiön *Supercellin* osuus tästä on noin 1,5 miljardia ja yritys tunnetaan it-alan kasvujuhtana. Käsitys siitä, että suomalainen peliala olisi kuitenkin maan talouden uusi toivo, on asiantuntijoiden mukaan optimistista harhaa. Toimittaja ja *Pelien valtakunta* -tietokirjan kirjoittaja Elina Lappalaisen mukaan peliyhtyritykset työllistävät Suomessa noin 2500 ihmistä – siis saman verran kuin vaikkapa teräsyhtiö Outokumpu. Vain kahdeksalla pelistudiolla on yli 50 työntekijää ja 70 prosenttia alan yrityksistä on alle 5-vuotiaita. (Lappalainen 2015, viitattu 16.2.2016.)

Lappalainen näkee pelialan menestyjien kuitenkin houkuttelevan Suomeen ulkomaisia investointeja. *Angry Birds*in ja *Clash of Clans*in tasoiset suomalaisbrändit tunnetaan maan rajojen ulkopuolella, ja pelit ovat Suomen suurin kulttuuriviennin ala. Lappalainen toteaa:

Suomalaisissa peliyhtiöissä on kansainvälisesti vertaillen poikkeuksellisen kovaa osaamista erityisesti mobiilipelien tekemisestä. Täältä on ponnistanut hittipeli toisensa perään – Suomen kokoon nähden menestys on ollut ilmiömäistä. (2015, viitattu 16.2.2016.)

## 2.2 Journalismia vai kaupallista viestintää?

Yleisesti journalismilla tarkoitetaan ajankohtaista ja faktapohjaista joukkoviestintää. Nykypäivän kaupallisen uutisjournalismin ytimessä on ajatus, että journalismi kertoo siitä, mitä maailmassa tapahtuu ja on juuri tapahtunut. Määrittely on kuitenkin suhteellinen: myös toimitukselliset mielipiteet, kuten pakinat luetaan yleensä journalismiksi ja vanhakin aihe voi tilanteesta riippuen olla uudelleen ajankohtainen vuosien päästä. (Kunelius 2003, 21.)

*Pelijournalismilla* tarkoitetaan videopelihin ja niiden ympärille syntyneeseen pelaamisen kulttuuriin keskittyvää journalismia. Sitä voidaan pitää esimerkiksi eräänlaisena viihdejournalismin alalajina (Amrich 2012, 23; Pernu 2009, viitattu 11.1.2016). Toisaalta sen voitaisiin ajatella olevan myös palvelujournalismia samassa suhteessa, kuin esimerkiksi naistenlehtien muoti- ja tuotevinkitkin ovat. Pelijournalistiset julkaisut koostuvat usein alan uutisista – mitä pelejä on tekeillä, mitä on julkaistu ja mitkä aiheet puhuttavat pelimaailman piireissä. Pelilehdissä julkaistaan peliarvosteluja, reportaaseja alan tapahtumista tai vierailuista pelistudioille, historiikkeja, tekijöiden haastatteluja ja toimituksen kolumneja.

Perinteistä uutisjournalismia pidetään yleensä itsenäisenä ja faktapohjaisuutensa vuoksi neutraalina. Toimituksellinen työ ja harkinta takaavat ainakin ideaalisesti journalistisesti tuotetun materiaalin luotettavuuden. Toimittaja pyrkii torjumaan esimerkiksi tiedottamisen ja PR-toiminnan ammattilaisten pyrkimyksiä vaikuttaa kuvaan, joka kyseisen organisaation yrityksestä tai sen tuotteista annetaan journalistisessa sisällössä. (Kunelius 2003, 23.) Uutisjournalismiin verrattuna pelijournalismi on kaupallisesti sävyttyneempää. *Pelaaja*-lehden toimittaja Janne Pyykkönen kiteyttääkin blogissaan pelijournalismin olevan poikkeuksellista siksi, että "siinä kirjoitetaan samaan aikaan alasta, bisneksestä ja sen tuotteista, ja sitä tekevät samat toimittajat" (2012, viitattu 11.1.2016). Pelijournalismin keskeisen osan muodostaa *journalistinen pelikritiikki*, eli peliarvostelut. Uutuuspelin ostohinta liikkuu usein 50–70 eurossa alustasta riippuen, joten peliarvostelujen tarkoitus on yksinkertaisimmillaan vastata lukijan kysymykseen siitä, onko kyseinen peli rahan ja vaivan arvoinen. Ostovinkkien lisäksi arvosteluja luetaan informaation, viihdearvon ja ajankohtaisuuden vuoksi sekä lukijan oman jo olemassa olevan mielipiteen pönkittämiseksi. (Amrich 2012, 17.)

Peliarvostelut toimivat siis eräänlaisena siltana pelifirmojen, pelien ja pelaajien välillä. Internetin myötä pelivinkkejä jaetaan tosin kanssapelaajille perinteisen printtimedian lisäksi myös keskusteluforumeilla ja nettisivuilla. (Suominen 2010, 84–85.) Suomalaisen pelilehtien argumentaatiota pro

gradussaan käsitellyt Paavo Ihalainen tiivistää, että vaikka pelilehti antaa myös kritiikkiä huonoiksi kokemilleen videopeleille, on sen perimmäinen tarkoitus silti saada lukija kiinnostumaan kuukauden uutuuksina esitetyistä tuotteista:

Pelilehti on tehty tiettyä kuluttajaryhmää, pelaajia varten. Sen esittämään pelaamisen kulttuuriin kuuluu keskeisesti myös uusien tuotteiden kulutus. Tällä lähtökohdalla aikakauslehti on ensisijaisesti kaupallista viestintää ja vasta toissijaisesti journalismia. (Ihalainen 2015, 2.)

Itse pelilehdet tahtovat silti yleensä korostaa edustavansa nimenomaan journalismia. Ihalainen arveleekin, että pelilehdet ainakin pyrkivät pitämään journalistisen linjansa kriittisenä ulkopuolista ohjailua kohtaan. ”Lehdet eivät halua leimautua markkinointi tai sidosryhmäviestinnäksi, saati tuotekatalogiksi, sillä lukijat eivät halua maksaa liian ilmiselvästi kaupallisesta lehdestä. Mainoksiahan saa ilmaiseksikin”. (Ihalainen 2015, 6.)

Perinteinen uutisjournalismikaan ei ole niin vaikutteista riippumatonta kuin annetaan ymmärtää. Risto Kunelius mainitsee kysymyksen journalismin itsenäisyydestä ja riippuvuudesta olevan yksi viestinnän tutkimuksen yleisimpiä kiistanaiheita. Luonnollisesti journalismin itsenäistä liikkumatilaa rajoittaa se, että journalismi on kuitenkin pohjimmiltaan yksityistä liiketoimintaa. (2003, 24.) Kysymykseen siitä, ovatko pelilehdet journalismia vai kaupallista viestintää, ei ehkä olekaan kovin yksiselitteistä, puolueetonta tai kaikkiin tapauksiin soveltuvaa vastausta. Henkilökohtaisesti ajattelen, että totuus on jossain näiden kahden välimaastossa. Peliuutisten kirjoittaminen voidaan aika aukkottomasti mieltää journalismiksi: kuuluuhan siihen ennestään tuntemattoman tiedon kertomista, joka perustuu faktoihin. Tiedonhankkimismenetelmät ovat myös usein samoja kuin ”tavallisessa” journalismissakin, kuten esimerkiksi haastattelut, kirjalliset lähteet ja havainnointi.

Peliarvostelujen laita taas on häilyvämpi. Pitkäaikainen pelikriitikko Dan Amrich esimerkiksi nimenomaan kieltää olevansa pelijournalisti, vaan ainoastaan kriitikko. Hänen mielestään journalisti on henkilö, joka raportoi maailman tapahtumista, tutkii sosiaalista epä tasa-arvoisuutta ja paljastaa poliittista korruptiota. Ideaalisesti toimittaja toimii – eli tutkii, kerää tietoa ja tarkistaa faktoja – kun taas kriitikko reagoi. Amrich tosin myöntää, että kyseessä on hänen henkilökohtainen mielipiteensä, josta voidaan olla montaa mieltä ja peliuutisia tekevien työ on lähellä ”oikean” toimittajan työtä. (2012, 23 & 234.) Amrichin määritelmä on hieman hassu, sillä kirjassaan hän kuitenkin puhuu pelikritiikin ohessa myös pelijournalismista, vaikka hän tuntuukin samaan aikaan kyseenalaistavan

termin käyttöä. Jos noudattaisimme ainoastaan Amrichin tulkintaa, jonka mukaan journalistiksi voitaisiin nimetä vain tutkivat ja poliittista vilunkipeliä paljastavat toimittajat, eivät esimerkiksi urheilu-, kulttuuri- ja viihdejournalismo täyttäisi Amrichin journalismin tunnusmerkkejä – eivätkä sen puoleen myöskään usein varsin pienillä resursseilla piinatut ja mainostuloilla rahoitetut paikallislehdetkään. Siksi lienee turvallista sanoa, että pelijournalismo on nimenomaan viihdejournalismoa ja pelialasta reportaaseja sekä uutisia kirjoittava henkilö on pelitoimittaja – mutta pelkkä kriitikko ei välttämättä ole toimittaja.

### 2.3 Peliarvostelujen ja pelijournalismin arvostus

Kilpapelaaamisen ja siten myös pelijournalismin saralla erityisen kasvava ilmiö on *elektroninen urheilu* eli e-urheilu, joka on tietotekniikkaa hyödyntävää kilpaurheilua, jota voidaan harrastaa niin joukkue- kuin yksilömuodossakin. Suomalaisista medioista etenkin Yle on herännyt e-urheilun suosioon – esimerkiksi Counter-Striken kilpapeliturnauksia on esitetty Ylen kanavilla vuodesta 2014. E-urheilusta uutisointi on verrattavissa perinteiseen urheilujournalismiin.

Pelialan kansainvälisestä suuruudesta, kotimaisesta kasvusta ja e-urheilun noususta huolimatta pelit eivät silti ole varsinaisesti vakiinnuttaneet paikkaansa Suomen perinteisellä mediakentällä alan erikoislehtien ulkopuolella. Sanomalehdissä ja yleisaikakauslehdissä peliarvosteluja tai uutisia julkaistaan lähinnä satunnaisesti esimerkiksi nuorten palstoilla. Esimerkiksi Helsingin Sanomissa peliarvosteluja nähdään toisinaan myös kulttuuri-osiossa, mutta vaikkapa maakuntalehdissä yleensä harvemmin.

Useimmiten peli pääsee lehden sivuille vain, jos se on erittäin suuren luokan hittipeli tai jollain tavalla erikoinen ja ylittää uutiskynnyksen. Pelit kelpaavat uutisaiheiksi myös silloin, kun maailmalta kantautuu tietoa pelien aiheuttamia väkivaltatapauksia (tai huhutuista sellaista). Esimerkiksi *Turun Sanomien* ulkomaan osiossa otsikko kirkui 17.9.2013 "Mies puukotettiin Grand Theft Auto -pelin vuoksi Lontoossa" (*Turun Sanomat* 2013, viitattu 16.2.2016). Yhtenä syynä peliaiheisten juttujen vähyyteen koko kansan printtamediassa lienee lukijoiden korkea ikä. Siinä missä pelit nähdään perinteisesti nuorempien sukupolvien viihteenä, keskiverto suomalainen sanomalehden tai yleisaikakauslehden lukija on yleensä varttuneempi. Esimerkiksi Suomen Kuvalehden lukijoista noin 72 pro-

senttia on yli 45-vuotiaita. Sen lukijoista kaikista suurimman ikäryhmän eli 35 prosenttia muodostavat yli 65-vuotiaat (Otavamedia 2014, viitattu 6.2.2016). Suomen Kuvalehden sivuilla pelejä nähdäänkin yleensä vain poikkeustapauksissa (KUVA 2).

**PELI**

## Tajunnan pohjalla

Pojan kuolemasta syntyi poikkeuksellinen videopeli.

**M**aaliskuussa 2014 Amy ja Ryan Green menettivät poikansa Joelin neljä vuotta kestäneen syöpähoidon jälkeen. Joel oli kuollessaan viisivuotias.

Vanhempien syvä suru kanavoitui taiteeksi. He loivat Joelin elämästä *That Dragon, Cancer* -videopelin, jossa on ainutlaatuista ilmaisullista ja dokumentaarista tehoa.

Netin joukkorahoituksella työstetty peli tarjoaa eksistentiaalisen matkan tajuntaan. Näkökulma vaihtelee isän, äidin ja pojan välillä, kun peli kytkee kohtauksissaan arkitodellisuuden surrealisiin. Pelaajan rooli on olla tarkastelija ja tulkitsija.

Pelissä ei ole haastetta eikä tehtäviä, vaan eteneminen tapahtuu pääsääntöisesti paikasta toiseen liikkumalla. Nyt tarvit-



■ *That Dragon, Cancer* työstettiin netin joukkorahoituksella.

54 SUOMEN KUVALEHTI 5/2016

KUVA 2. Pätkä Johannes Valkolan kirjoittamasta pikku-uutisesta *That Dragon, Cancer* -pelistä Suomen Kuvalehdessä 5.2.2016. Peli ylittää uutiskynnyksen, koska se on poikkeuksellinen siksi, että se syntyi syöpään kuolleen lapsen vanhempien tuskasta ja se rahoitettiin netin joukkorahoituksella. Siinä ei myöskään ole tavallisia pelillisiä elementtejä, eli haasteita tai tehtäviä ja pelaaja on tarkastelijan roolissa. Toimittaja toteaa, että peliä voi ”hyvin pelata, vaikka ei olisi aikaisempaa kokemusta videopeleistä”. Tämä on tärkeä huomio Suomen Kuvalehden varttuneempaa lukijakuntaa ajatellen. Koska pelit nähdään perinteisesti nuorison ja nuorten aikuisten huvina, ei suurin osa lukijoista kuulu pelien kohderyhmään.

Peliarvosteluja verrataan usein paremman esimerkin puutteessa elokuva-, kirja- tai tv-arvosteluihin. Tässä pitäisi kuitenkin erottaa, että näistä perinteisistä medioista eroten videopeli on interaktiivinen kokemus. Elokuvien ja kirjojen kuluttaja on passiivinen kokija, kun taas pelissä pelaaja on aktiivinen tekijä. Peli on aina subjektiivinen kokemus, jonka tapahtumat muuttuvat pelaajan omista taidoista ja valinnoista riippuen. (Amrich 2012, 21.) Pelien nopeasti kehittyvä tekniikka aiheuttaa myös sen, että kulutustuotteina pelin voi ajatella vanhenevan esimerkiksi elokuvaa nopeammin. Viisi vuotta vanha elokuva ei välttämättä juuri eroa teknisesti elokuvateatteriin vasta saapuneesta uutuuselokuvasta (ellei kyseessä sitten ole animaatio), mutta viiden vuoden takaisen pelin grafiikat ja tekniikka ovat silmännähtävästi vanhentuneet. Siksi peliarvostelukin vanhenee kiireellä eikä sillä ole ainakaan valtavirtamediassa samanlaista uudelleenjulkaisu-arvoa kuin joillain elokuva-arvosteluilla.

Journalistista pelikritiikkiä ei siis voi suoraan niputtaa samaan kategoriaan elokuva- ja tv-kritiikin kanssa, vaikka erityisesti jälkimmäisenä mainittu on myös peliarvostelujen tapaan lyhytikäistä. Pelijournalismia ja pelialaa tutkinut professori Jaakko Suominen esittää, että pelikritiikin vertailukohtaa pitäisikin ennemmin hakea esimerkiksi uusmediatuotteiden, kuten multimedian kritiikistä. Hän huomauttaa myös, että ”pelikritiikin ja koko pelijournalismin kehitystä saattaa kuitenkin haitata tietynlainen yleinen ja historiallinen aliarvostus, minkä Veijo Hietala (2009) näkee olevan myös televisiokritiikin kehittymättömyyden takana” (2010, 85). Myös *Pelaaja*-lehden nykyinen päätoimittaja Miika Huttunen on kommentoinut pääkirjoituksessaan pelijournalismin matalasta arvostuksesta: ”Kuulemma ns. oikeiden toimittajien keskuudessa pelitoimittajia arvostetaan urheilutoimittajakin vähemmän” (2015, 3).

#### 2.4 Pelijournalismin riippumattomuus – saako rahalla positiivisen arvion?

Maailmalta kantautuu silloin tällöin kohupaljastuksia korruptoituneista toimittajista ja kaupallisen luonteensa vuoksi epäilyjä ”ostetuista mielipiteistä” kohdistuu myös (tai erityisesti) pelijournalismiin. Yhtenä kuuluisimmista mädistä esimerkeistä on niin kutsuttu *Gerstmann Gate*, jota myös pelikritikko Amrich käyttää esimerkkinä alan korruptiosta kirjassaan. Tapaus kyseenalaisti vuonna 2007 koko pelilehdistön eettisyyden.

Myllytyks sai alkunsa siitä, kun yhdysvaltalainen *GameSpot*-pelimediasivusto yllättäen antoi kenkää yli kymmenen vuotta talossa olleelle peliarvostelijalleen Jeff Gerstmannille. Juuri ennen potkuja Gerstmann oli arvostellut *Kane & Lynch: Dead Men* -pelin ja antanut sille keskinkertaisen arvostuksen 6.0/10. (Amrich 2012, 273.) Neutraalimman kirjallisen arvostelun lisäksi Gerstmann haukkui videoarvostelussaan pelissä liki kaiken ja totesi, ettei peli ole ostamisen arvoinen (Gerstmann 2007, viitattu 12.1.2016).

*GameSpot* ei kertonut syytä arvostelijansa erottamiseen, mutta lukijakunta alkoi epäillä, että *Kane & Lynch* -pelin julkaisija *Eidos* olisi painostanut sivustoa erottamaan Gerstmannin. *Eidos* oli hiljattain ostanut sivustolta suuret määrät mainostilaa kyseiselle pelille – jopa sivuston taustakuvakin oli tapetoitu pelin mainoksella. Yleisö piti tätä merkinä siitä, että *Eidos* olisi vaatinut *GameSpottia*

erottamaan Gerstmannin. Sekä *GameSpot* että *Eidos* kielsivät tapauksen, mutta kumpikaan ei toisaalta myöskään kertonut varsinaista syytä Gerstmannin erottamiseen. Gerstmann itse ei voinut kommentoida tapausta allekirjoittamansa vaitiolovelvollisuussopimuksen vuoksi.

Kirjassaan Amrich ei ota kantaa, oliko tapauksessa kyse pelimedian korruptiosta vai yleisön väärinkäsityksestä, mutta hän myöntää, että lahjontaa varmasti tapahtuu alalla jossain määrin. (Amrich 2012, 273.) Reilu kuukausi Amrichin kirjan ilmestymisen jälkeen useat amerikkalainen peli uutisvustot, kuten *Kotaku*, uutisoivat, että *GameSpot* ja Gerstmann myönsivät lopulta, viisi vuotta tapauksen jälkeen, että arvostelija todella erotettiin pelille antamansa huonon arvion vuoksi (Plunkett 2012, viitattu 11.1.2016).

*Gerstmann Gate* on yksi pelijournalismin äärimmäisen rumista esimerkeistä. Yhtä suoranainen lahjonta tuskin on arkipäiväistä, mutta on tavallista, että peliyhtiöiden tiedottajat painottavat vahvasti omia mielipiteitään ja jakelevat suosituksia, joita peliarvostelijan toivotaan noudattavan. Samaa tapahtuu tietysti kaikilla journalismin väylillä eikä tiedottaja voi koskaan sanella, mitä toimittajan tulisi kirjoittaa. Siksi myös pelitoimittajan on tärkeää huomata, milloin hänen mielipiteeseensä yritetään vaikuttaa. (Amrich 2012, 274.)

Tässäkään tapauksessa amerikkalaista ja suomalaista pelijournalismia ei voi täysin verrata toisiinsa. *Pelaaja*-lehden toimittaja Janne Pyykkönen väittää blogissaan, että jo pelkästään maantieteellinen sijainti ja toimittajien etiikka ovat omiaan eliminoimaan lahjomishaluja Pohjoismaissa:

Pohjoismaisella pelialalla onkin tietämäni mukaan vaikea maine PR-väen keskuudessa. Itsenäisellä lehdistöllä on perinteisesti ollut vahva asema Pohjoismaissa, ja samaa on vuo-  
tanut pelikirjoittamiseenkin. Muistan jo nuoruudestani, että Suomessa alan konkarit ovat aina painottaneet riippumattomuutta. - - Karu totuus on kuitenkin se, että Suomi on kokoluokaltaan niin pieni paikka, ettei täällä edes kannata lahjoa ketään. Suurten julkaisijoiden mittaluokassa olemme turha markkina-alue. Riippumattomuudessa auttaa sekin, että painolehtenä saamme tuloja suoraan tilaajilta siinä missä nettisaitit ovat täysin riippuvaisia pelijulkaisijoiden mainoksista. (Pyykkönen 2012, viitattu 11.1.2016.)

Pyykkönen toimi myös päätoimittajana H-Townin nyt jo edesmenneessä suomenkielisessä *WoW*-pelilehdessä (2008–2012). Painettu lehti keskittyi käsittelemään amerikkalaisen *Blizzard*-peilyhtiön massiivista *World of Warcraft* -peliä ja sen ympärille kehittyneitä alakulttuuria. Alusta lähtien Pyykkönen teki kuitenkin selväksi, ettei *Blizzard* maksa lehdestä mitään eikä lehteen huolita edes *Blizzardin* mainoksia. Ratkaisu oli tärkeä journalistisen avoimuuden kannalta, jota Pyykkönen tiivistää

sanoin: ”Riippumattomuus antaa kirjoittaa kivojen juttujen lisäksi esimerkiksi WoWin sellaisista ongelmista, kuin laittomasta kultakaupasta ja naispelaajien seksuaalisesta ahdistelusta”. (Pyykkönen 2012, viitattu 11.1.2016.)

Samaisessa blogitekstissä Pyykkönen silti myöntää, että kotimainen pelilehdistö on riippuvainen peliyrityksistä. Hän mainitsee ongelmallisiksi esimerkiksi PR-matkat peliyhtiöiden lehdistötilaisuuksiin. Pienen itsenäisen kustantamon lehtenä *Pelaajan* toimittajilla ei olisi varaa käydä testaamassa uusia pelejä ulkomaalaisten julkaisijoiden luona ennakkoon ilman, että peliyhtiö kustantaa toimittajien matkat. Samoin on tärkeää pitää yllä hyviä suhteita julkaisijoihin. (Pyykkönen 2012, viitattu 11.1.2016.)

Samoilla linjoilla ollaan myös *Pelit*-lehdessä. Lehden pitkäaikaisin toimittaja Niko Nirvi myöntää *Journalisti*-lehden haastattelussa: ”Jos olet kriittinen pelifirmoja kohtaan, tuskin pääset kirjoittamaan kuuden sivun ennakkojuttuja kuumimmista peleistä. Joskus peliä ei pääse edes pelaamaan. - - *Pelit*-lehtikään ei ole peliteollisuuden vahtikoira, vaikka välillä sitä esittäisi.” Jutun kirjoittanut toimittaja Ilkka Pernu tiivistääkin osuvasti, että ”pelilehdet ovat naimisissa – tai vähintään kihloissa – pelimarkkinoiden kanssa”. (Pernu 2009, viitattu 11.1.2016.) On kiistatonta, että peliteollisuus ja pelijournalismi elävät molempia hyödyttävässä symbioosissa. Paljon huomiota saavaa peliä myydään luonnollisesti paremmin. Siksi uutuspeli pelijulkaisun kannessa on myyntityökalu sekä pelilehdelle että pelin julkaisijalle: lehti toivoo kansikuvapelin houkuttelevan tarpeeksi kuluttajaa, jotta tämä ostaisi kyseisen lehden numeron ja peliyhtiö taas toivoo myyvänsä peliä lehden avulla. (Amrich 2012, 278.)

## **2.5 Suomalainen arvostelutyylit aikaansa edellä – uusi pelijournalismi**

Suomalaiset kirjoitetut peliarvostelut eroavat yleensä tyyliltään amerikkalaisesta serkustaan. Dan Amrich määrittelee peliarvostelun seuraavasti: arvostelu perustuu kirjoittajan kokemukseen ja kirjoittaja kertoo siinä subjektiivisen mielipiteensä. Tämä mielipide tulee kuitenkin aina perustella tarkasti. Kirjoittajan omaa persoonaa ei korosteta arvostelussa ja minä-muodon käyttäminen tekstissä on paha tyylimoka, joka voidaan sallia vain poikkeustapauksissa (Amrich itse muistaa käyttäneensä sitä yhdessä lauseessa yli 15-vuotisen uransa aikana). Hän kiteyttää, ettei lukijaa kiinnosta arvostelija, vaan peli, jota tämä arvostelee. Tämä ei toki tarkoita, ettei arvostelu saisi olla luova, mutta



sen täytyy selkeästi välittää lukijalle tietoa pelistä ja vastata lukijan kysymykseen siitä, onko peli rahan ja vaivan arvoinen. (Amrich 2012, 20 & 56–58.)

Suomessa peliarvosteluihin ei ole sovellettu yhtä ahdasta muottia. Erillään englanninkielisistä julkaisuista suomalaisten peliarvostelujen tyyli kehittyi 1980–90-luvun taitteessa aivan toisenlaiseen suuntaan. 80-luvun puolivälissä tietotekniikkaan keskittynyt *MikroBitti*-lehti julkaisi myös peliarvosteluja, jotka vaihtelivat laadultaan. Sitten tapahtui kuitenkin yhden toimittajan mukanaan tuoma muutos: professori Suominen toteaa Pelitutkimuksen vuosikirjassa 2010 Saarikoskea mukaillen, että "Niko Nirvin tulo MikroBittin avustajaksi 1986 merkitsi yhtä käännekohtaa suomalaisessa pelijournalismissa". Nuoren ja innostuneen Nirvin panoksen myötä *MikroBitin* arvostelut pitenivät ja niihin tuli uutta intoa: hänen arvostelunsa eivät olleet vain teknisiä vertailuja, vaan ne olivat täynnä huumoria, viittauksia muihin populaarikulttuurin muotoihin ja aiemmin julkaistuihin peleihin. (Suominen 2010, 88–89.) Vuonna 1992 Nirvi siirtyi toimittajaksi saman kustantamon *Pelit*-lehteen, jossa hän on työskennellyt siitä lähtien. Suomalaisissa pelipiireissä Nirvi (tai lempinimeltään *Nnirvi*) tunnetaan eräänlaisena legendana: lukijat tunnistavat hänen persoonallisen kirjoitustyylinsä, mutta sen lisäksi Nirvi on myös itse luonut mystiikan auraa ympärilleen sillä seikalla, ettei hän ole koskaan suostunut julkaisemaan kuvaansa lukijoille.

Suominen nimittää Nirvin arvostelujen innokkuutta poikkeukselliseksi. Hän toteaa: "Nirvin tyyli sopii hyvin sellaiseen pelijournalistiseen, kokemuksellisuutta ja laaja-alaisuutta suosivaan tapaan, jonka Kieron Gillen nimesi 2004 *uudeksi pelijournalismiksi (New Game Journalism)* - - Nirvi, joka oli siis eräässä mielessä 20 vuotta aikaansa edellä, kuvaili arvosteluissaan eläytyen omaa pelaamistaan". (Suominen 2010, 88–89.) *Uudella pelijournalismilla* tarkoitetaan arvostelua, joka ei keskity vain kertomaan perusteltuja mielipiteitä pelistä ja pelikokemuksesta, vaan jossa voidaan käyttää minäkertojaa, jakaa omaa henkilökohtaista pelikokemusta ja anekdootteja, jotka tukevat arvostelijan tekemiä havaintoja pelistä. *Uusi pelijournalistinen* arvostelu on enemmänkin kuin henkilökohtainen essee, jolla on enemmän yhteistä matkareportaasien ja 70-luvulla lanseeratun "uuden journalismin" -koulukunnan, kuin perinteisen (amerikkalaisen) pelikritiikin kanssa. (Amrich 2012, 60.)

Brittiläisen Gillenin tunnetuksi tekemä uusi pelijournalismi närkästytti vuonna 2004 kansainvälisesti monet selkeisiin ja teknisiin peliarvostelijoihin tottuneet lukijat. Suomessa vastaavan kaltainen tyyli on sen sijaan ollut enemmänkin sääntö kuin poikkeus Nirvin esimerkin myötä jo 1980-luvulta lähtien. Suominen mielestä Nirvin alalle astumisen jälkeen *MikroBitin* yleinen peliarvostelutyyli alkoi

seurata Nirvin esimerkkiä: "Vaikuttaa myös siltä, että Nirvin tyyli toimi esimerkkinä muille peliarvostelijoille - - ". Aina seuraajat eivät kuitenkaan osanneet soveltaa Nirvin tyyliä omaan ilmaisuunsa, vaan arvostelut alkoivat muistuttaa toisiaan:

Toisaalta jälkeempään tarkasteltuna joidenkin satunnaisten arvostelijoiden tekstit vaikuttavat haaleilta Nirvi-kopioilta, koska heillä ei ollut esikuvansa taitoa kuvata elävästi pelitapahtumia. Heillä ei välttämättä ollut yhtä hyvää ja monipuolista pelialan ja populaarikulttuurin tuntemusta. (Suominen 2010, 88–89.)

Toisena uranuurtajana toimi Suomen mielestä *MikroBitin* arvostelija Jukka Tapanimäki, joka taustoittelevansa pelit asiantuntevasti ja viittasi myös aktiivisesti vanhoihin peliklassikoihin ja tarkasteli peleissä tapahtuvia muutoksia. (Suominen 2010, 88–89.)

Muitakin tiennäyttäjää on saattanut olla, mutta aikakauslehtitasolla suomalaiset peliarvostelut edustavat useimmiten enemmän uutta pelijournalismia kuin puhdasta teknistä arviota. Ne ovat kuin esseitä, joissa viljellään minä-kertojaa, vitsejä ja viittauksia esimerkiksi politiikkaan, suosittuihin elokuviin, tapahtumiin tai alan kulttuuriin. Niissä toimittaja usein myös kuvailee omaa pelikokemustaan ja tekemiään valintoja samaan tapaan kuin esimerkiksi matka- tai tapahtumareportaaseissa. Amrichin kuvailemia "perinteisiä" peliarvostelujakin kyllä julkaistaan Suomessa, mutta lähinnä sanomalehdissä, jossa niiden tyyliä säätelevät kyseisen sanomalehden tyylimääritelmät ja tiukat palstarajat, joissa ei voi revitellä aiheen vierestä. Sanomalehtien arvostelut täytyy myös kirjoittaa siten, että ne aukeavat myös "tavalliselle" lukijalle, joka ei välttämättä jaa pelilehtien kirjoittajien kiinnostusta populaarikulttuuriin ja pelialaan.

### 3 AINEISTOT JA MENETELMÄT

#### 3.1 Aineiston esittely

Tutkin opinnäytetyössäni mistä *Pelit-* ja *Pelaaja-*aikakauslehtien sisällöt koostuvat ja miten ne eroavat toisistaan. Aineistonani käytän neljää saman kuukauden numeroa molemmista lehdistä, eli yhteensä kahdeksaa lehteä. Tutkielmani kannalta ei ole väliä, ovatko numerot peräkkäisten kuukausien lehtiä, mutta vertailun vuoksi sekä *Pelit-* että *Pelaaja-*lehtien numeroiden täytyy olla samalta kuukaudelta, jolloin oletettavasti samat pelit ja samat uutiset ovat olleet esillä. Poikkeuksena en huolinut tutkimukseeni kesä–heinäkuun lehtiä, sillä *Pelit-*lehdestä ilmestyy kesä–heinäkuun aikana vain yksi tuplalehti, kun *Pelaajaa* taas ilmestyy kaksi erillistä lehteä. Tuplanumeron ja kahden erillisen lehden toisiinsa vertaaminen ei olisi ollut kovin mielekästä tai välttämättä edes toimivaa.

Valitsin aineistokseni neljän kuukauden numerot ajalta syyskuu 2014–joulukuu 2015, josta poistin kesä–heinäkuun numerot etukäteen. Käytin aineiston valintaan yksinkertaista satunnaisotantaa. Kyseisessä otantamenetelmässä aikavälin jokaisen kuukauden numerolla, kesäkuukausia lukuun ottamatta, on sama todennäköisyys tulla valituksi otokseen. Aikavälin aloitusajankohta määräytyi sillä, että syyskuusta 2014 lähtien *Pelit-*lehden kustantajana toimi pieni Fokus Media-kustantamo aiemman ison Sanoma Oyj:n sijaan, joten näin selkeimmäksi, ettei aineistossani *Pelit-*lehtien kustantamo vaihtelisi kesken kaiken. Lopetusajankohdaksi joulukuu 2015 määräytyi siksi, että suoritin otannon joulukuussa 2015. Tutkimukseni kohteeksi valikoituivat satunnaisotannon myötä seuraavat julkaisuiden numerot:

Pelit 9/2014 ja Pelaaja 9/2014

Pelit 2/2015 ja Pelaaja 2/2015

Pelit 3/2015 ja Pelaaja 3/2015

Pelit 12/2015 ja Pelaaja 12/2015

Kahdeksan aikakauslehteä voi äkkiseltään kuulostaa pieneltä otokselta, mutta opinnäytetyöhön käytettävän ajan puitteissa se on riittävä ja toisaalta täytyy myös huomioida lehtien sivumäärät. Arpomistani neljän kuukauden *Pelit-* ja *Pelaaja-*lehdistä nimittäin kertyy yhteensä 592 sivua analysoitavaa.

Kävin myös lyhyesti läpi molempien lehtien verkkosivut ja näkyvyyden sosiaalisessa mediassa. Sosiaalisella medialla (lyhenne *some*) tarkoitetaan tietotekniikkapohjaista joukkoviestintää, jossa ylläpidetään ihmisten välisiä vuorovaikutussuhteita ja hyödynnetään käyttäjälähtöisesti tuotettua sisältöä. Somelle tyypillisiä verkkopalveluita ovat esimerkiksi verkkoyhteisöpalvelut (kuten *Facebook* ja *Twitter*), keskustelupalstat (foorumit) ja sisällönjakopalvelut (esimerkiksi *Youtube*). (Sanastokeskus TSK 2010, 14.)

### 3.2 Pelit

*Pelit* on vanhin suomalainen yhä ilmestyvä videopelien aikakauslehtijulkaisu: vuonna 1992 perustettu lehti oli ensimmäinen kotimainen ainoastaan digitaalisiin peleihin keskittynyt lehti (Saarikoski 2012, 21). *Pelit* on myös maailmanlaajuisesti yksi vanhimmista pelaamisen erikoislehdistä ja lukijamäärältään Pohjoismaiden suurin pelaamisen aikakauslehti (Ihalainen 2015, 29). *Pelit* ilmestyy kerran kuussa, mutta kesä–heinäkuun lehti on tuplanumero. Nykyään *Pelit* käsittelee yhtäläillä tietokone-, konsoli- kuin mobiilipelejäkin. Alun perin lehti keskittyi kuitenkin vain tietokonepeleihin ja sen rinnalla julkaistiin konsolipeleihin keskittynyttä *Peliasema*-lehteä vuosina 1998–2001. Sen jälkeen *Peliasema* sulautettiin päälehteen, ja konsoliarvostelut alkoivat näkyä myös *Pelit*-lehden sivuilla.

Sanoma Oyj omisti *Pelit*-lehden vuoteen 2014 asti, jolloin se myytiin Fokus Medialle. Fokus Media on samana vuonna perustettu erikoisaikakauslehtiin keskittyvä media-yhtiö, joka koostuu Sanoman entisistä työntekijöistä. Yrityksen muita julkaisuja (myöskin Sanomalta ostettuja) ovat muun muassa *Antiikki & Design*, *V8-Magazine* ja *GTi-Magazine*. (Yle Uutiset 2014, viitattu 4.1.2016.)

Vuonna 2013 lehden keskilevikki oli 21 469 kappaletta. Vuonna 2011 sen arvioitiin tavoittavan noin 129 000 lukijaa. (Fokus Media, viitattu 4.1.2016.) *Pelit*-lehden päätoimittajana on alusta lähtien toiminut Tuija Lindén. Hänen lisäksi vakituiseen toimitukseen kuuluu kolme toimittajaa. Avustajia joulukuun 2015 lehteen oli merkitty yhteensä 24 kappaletta (*Pelit* 12/2015).

Vuonna 2013 *Pelit*-lehden lukijoista noin 85 prosenttia oli miehiä, 15 prosenttia naisia. Lukijakunta on nuorta: suurimman ryhmän muodostavat alaikäiset, 12–17-vuotiaat lukijat (34 prosenttia). Seu-

raavana tulevat 18–24-vuotiaat (26 prosenttia) ja 25–34-vuotiaat muodostavat 22 prosenttia lukijoista. Valtaosa lukijoista (53 prosenttia) on opiskelijoita tai koululaisia. (Fokus Media, viitattu 4.1.2016.)

*Pelit*-lehti mainostaa verkkosivustoaan Pelit.fi:tä sanoin: ”Se alkuperäinen sosiaalinen media. Jo vuodesta 1993”. Lauseella viitataan muun muassa lehden aktiiviseen keskustelufoorumiin, joka on tarkoitettu lehden tilaajille. Lehden verkkosivusto palkitsee muutenkin tilaajiaan: esimerkiksi kaikki lehdessä perustamisvuodesta lähtien julkaistut arvostelut pääsee lukemaan tilaajatunnuksilla. Ei-tilaajia verkkosivusto sen sijaan ei juuri hyödynnä, sillä ilmaista sisältöä julkaistaan verkossa vähän ja epäaktiivisuus muissa some-kanavissa kieli, ettei klikkauksia pääsivustolle haeta. *Pelit*-lehdellä on Facebook ja Twitter-tunnus, mutta ne päivittyvät vain muutaman kerran kuussa. Esimerkiksi Twitter-sivulla mainostetaan, milloin uusi lehti ilmestyy (eli kerran kuussa) ja loppukuukausi lähinnä jaetaan lehden toimittajien henkilökohtaisia twiittejä pelialan aiheista. Tviitti on Twitterissä lähetetty lyhyt, yleensä kaikille julkinen blogimerkintä (Sanastokeskus TSK ry 2010, 44).

### 3.3 Pelaaja

*Pelaaja* on 2002 perustettu suomalainen videopelien aikakauslehti, joka ilmestyy kerran kuussa. *Pelaaja* mielletään yleensä virheellisesti ainoastaan konsolipelejä käsitteleväksi lehdeksi (näin väittää vielä tammikuussa 2016 muun muassa lehden Wikipedia-sivu). Päällimmäisenä syynä sitkeään harhakäsitykseen lienee, että *Pelaaja* todellakin käsitteli vain konsolipelejä vuosina 2005–2012. Tietokonepeleille varattiin tänä aikana oma lehtensä, *PCPelaaja*. *PCPelaaja* kuitenkin lopetettiin ja tietokonepelit palasivat *Pelaaja*-lehden arvosteluihin lehden 10-vuotisnumerossa lokakuussa 2012. Lehden alkuaikoina *Pelaajassa* julkaistiin myös ulkomaalaisten tekemiä, suomennettuja tekstejä, joilla haluttiin korostaa lehden kansainvälisyyttä.

*Pelaajan* slogan on ”rakkaudesta videopeleihin”, jolla on pyritty luomaan pesäeroa *Pelit*-lehteen. Siinä missä vanhempi *Pelit*-lehti toteuttaa eräänlaista asiantuntija-asemaa, jossa peliarvosteluja ja alan käytäntöjä ruoditaan kriittisesti ja nasevin sanankääntein ja ojennetaan ylhäältä käsin lukijalle, *Pelaaja*-lehdessä halutaan mieluummin korostaa kirjoittajien samankaltaisuutta lukijoihin. Pääkirjoitusten mukaan toimitus ei tahdo rakentaa ympärilleen auktoriteettista imagoa, vaan kirjoittaa kuin ”pelaajalta pelaajalle”. (Ihalainen 2015, 31–32.)

Vuoden 2015 lopussa *Pelaaja*-lehden vakituiseen toimitukseen kuului päätoimittaja Miika Huttusen lisäksi kulttuuritoimittaja, toimituspäällikkö, *Pelaajalehti.comin* toimittaja, editoija, AD ja graafikko. Avustajia lehdellä on kymmenkunta (*Pelaaja* 12/2015). *Pelaajaa* kustantaa kahdeksan työntekijän itsenäinen kustannusosakeyhtiö H-Town Oy. Yhtiön tuotteisiin kuuluvat myös tilattava *Anime*-lehti. *Pelaaja* on kustantamon suosituin tuote – painosmäärä on 12 000 kpl kuukaudessa (H-Town Oy 2016, viitattu 24.1.2016). Vuonna 2013 *Pelaajalla* arvioitiin olevan noin 75 000 lukijaa. *Pelaajan* pääkohderyhmänä ovat alle 29-vuotiaat miehet. (H-Town Oy 2015, viitattu 4.1.2016.)

Suomalaiset pelilehdet eivät ainakaan näytä vetävän täysin viimeisiä henkäyksiään, sillä joulukuussa 2015 H-Town lanseerasi myös pelkästään lapsille suunnatun pelilehden *Sankarin*. Lehden kohderyhmänä ovat 8–12-vuotiaat lapset. Lehti ilmestyy neljä kertaa vuodessa. (Arvekari 2015, viitattu 7.1.2016.)

*Pelit*-lehden perinteisemmästä linjasta eroten *Pelaaja* on selkeämmin esillä verkossa. Koska *Pelaajalla* on erillinen verkkotoimittaja, lehden verkkosisältö päivittyy usein lyhyillä tuoreilla peli uutisilla ja sieltä löytyy myös jonkin verran materiaalia, jota ei ole printtilehdessä, kuten toimituksen blogipostauksia ja ainoastaan verkossa julkaistavia arvosteluja. Sivustolla on myös *Pelit*-lehden tapaan oma keskustelufoorumi. *Pelaaja* on aktiivisesti esillä Facebookissa, Twitterissä ja Instagramissa. Kahdessa edellä mainitussa somekanavassa päivityksiä tulee jopa useamman kerran päivässä, Instagramissa satunnaisemmin. *Pelaajassa* sosiaalinen media on selvästi osattu valjastaa tuomaan klikkejä pääsivustolle: Facebookin ja Twitterin päivitykset koskevat lähinnä peli uutisia tai lukijakilpailuja ja sisältävät linkin *Pelaajalehti.comiin*.

### 3.4 Tutkimuksen menetelmä

Tutkimukseni menetelmänä käytän pääasiassa laadullista tutkimusta ja sisällönanalyysia. Sisällönanalyysi on tekstianalyysia, jossa etsitään tekstin merkityksiä ja jolla pyritään saamaan tutkittavasta asiasta kuvaus tiiviissä ja yleisessä muodossa. Sisällönanalyysi sopii hyvin tutkimusmenetelmäksi, sillä käsitteellä voidaan tarkoittaa niin sisällönanalyysintä kuin sisällön erittelyäkin. Tuomi ja Sarajärvi lainaavat Catanxaroa (1998) ja Burn & Grovea (1997) seuraavasti: ”Analyysissa tuotettu aineisto voidaan kvantifioida, eli analyysia jatketaan siten, että sanallisesti kuvatussa ai-

neistossa tuotetaan määrällisiä tuloksia”. Sisällön erittelyllä tarkoitetaan siis kvantitatiivista dokumenttien analyysia. (Tuomi & Sarajärvi 2002, 105–109.) Edellä mainittu sopii hyvin lehtien sisällön määrittelyyn ja vertailuun, sillä sanallisen määrittelyn lisäksi haen myös määrällistä tietoa siitä, kuinka suuri osa lehtien sisällöstä on samanlaista.

Käytännössä tutkimukseni jakautuu kolmeen vaiheeseen. Aluksi määritän, mistä lehtien sisältö koostuu eli kuinka suuri osa kummankin julkaisuiden numeroista on omistettu erilaisille journalistisille juttutyypeille kuten uutisille, reportaaseille ja arvosteluille. Myös muu kuin journalistinen sisältö, kuten mainosten määrä ja sisältö ovat mielenkiinnon kohteitani. Tällä tavoin saan esille erot kahden julkaisun sisällön jakautumisen ja painottamisen suhteen. Tässä vaiheessa lasken siis sisällön erittelyn avulla, kuinka paljon kutakin juttutyyppiä lehdissä esiintyy. Tutkin juttuja myös hieman sisällönanalyysin keinoin: mitä aiheita jutuissa tyypillisesti käsitellään ja miten ne eroavat kilpailevasta julkaisusta.

Toisessa vaiheessa selvitän lehtien painottuneisuutta eri pelialustoihin. Klassisesti *Pelit* mielletään tietokonepainotteiseksi ja *Pelaaja* konsolipainotteiseksi lehdeksi. Koska molempien lehtien arvosteluissa ilmoitetaan alusta, jolla kyseistä peliä on testattu, tilastoin tässä vaiheessa jälleen sisällön erittelyn keinoin yksinkertaisesti, mitä alustoja kummassakin lehdessä arvosteluissa suositaan eniten. Tällä pyrin saamaan tilastollisen vastauksen siihen, onko *Pelit* tosiaan enemmän tietokonepelilehti ja *Pelaaja* enemmän konsolipelaajien julkaisu.

Kolmannessa vaiheessa käytän jälleen ensin sisällön erittelyä, jolla etsin saman kuukauden lehdistä kaikki artikkelit, joissa käsitellään samaa aihetta (eli luultavasti samaa peliä). Pelkkä sisällön erittely ei kuitenkaan tarjoa muuta kuin lukumääriä eikä se vastaa laajempaan kysymykseen artikkelien sisällöstä, tyylistä ja kontekstista. Siksi tämän jälkeen on tarpeen jaotella samaa peliä käsittelevät artikkelit kolmeen eri luokkaan sen mukaan, kuinka paljon artikkelit eroavat toisistaan. Kun artikkelit on luokiteltu, tutkin sanallisessa muodossa laadullisella sisällönanalyysillä, *miten* kahden eri julkaisun samasta aiheesta kirjoitetut jutut eroavat toisistaan.

## 4 LEHTIEN SISÄLTÖ

### 4.1 Sisällön jakautuminen

Ensimmäinen askel lehtien sisällön erittelyyn oli taulukoida, mistä lehtien sisältö koostuu. Tämä oli hyvin mekaaninen vaihe, jossa laskin jokaisen lehden sivun erikseen ja määrittelin, mitä juttutyyppejä se edustaa. Kokosin laskelmani kahdeksi taulukoksi. Jaottelin sisällön kahdeksaan ryhmään: etukansi, mainokset, toimitukselta, uutiset, reportaasit, arvostelut, lukijoilta ja muut.

Mainokset-osioon kuuluvat nimensä mukaisesti kaikki maksetut ilmoitukset ja kustantajan muiden tuotteiden mainokset. Toimitukselta-osioon kuuluvat sisällysluettelon lisäksi kaikki toimittajien tekemät mielipidekirjoitukset, kuten pääkirjoitukset, kolumnit ja toimituksen kuulumiset. Tähän kategoriaan laskin myös ilmoitukset lukijakilpailuista, seuraavan kuun lehtien sisällöistä ja muut vastaavat kirjoitukset.

Uutisena pidetään klassisesti tuoretta faktapohjaista artikkelia, joka vastaa kysymyksiin mitä, missä, milloin, miksi, miten ja kuka. Tähän kategoriaan laskin esimerkiksi selkeät uutisoinnit muun muassa tulossa olevista peleistä ja laitteista, alan kohuista ja käänteistä, pelimarkkinoista ja pelifirmojen sekä harrastajien tapahtumista. Koska puhumme pelijournalismista, laskin uutiskategoriaan myös peliennakot, joissa toimitus on päässyt testaamaan vielä tekovaiheessa olevan pelin keskeneräistä versiota ja kertoo, mitä peliltä on odotettavissa. Ennakkoa ei pidä sekoittaa arvosteluun, sillä vaikka toimittaja kertoo yleensä sen hetkisen tuntuman pelistä, ei keskeneräistä peliä ole vielä eettistä varsinaisesti arvostella, koska se saattaa muuttua ennen julkaisuaan jopa kokonaan toisenlaiseksi.

Reportaasi taas on laajahko selostus kiinnostavasta asiasta, jonka pohjana voidaan käyttää esimerkiksi henkilöhaastatteluja, toimittajan omaa havainnointia tai kirjallisuutta. Tyyliään reportaasi on uutista vapaampi ja taustoittavampi. Siksi laskin reportaasi-kategoriaan esimerkiksi pidemmät ajankohtaiset artikkelit vierailuista pelistudioille ja pelisarjojen tai ilmiöiden historiikit. Aluksi jaoin haastatteluihin pohjautuvat henkilökuvat omaan kategoriaansa, mutta puhtaita henkilöhaastatteluja oli niin vähän (useimmissa lehdissä ei yhtään tai korkeintaan yksi per lehti), että yhdistin niitä lopulta



tapauksen mukaan reportaasi- tai uutiskategoriaan sisällöstä, ajankohtaisuudesta ja tyylistä riippuen.

Arvostelut-ryhmä koostuu nimensä mukaisesti journalistisesta pelikriitikistä, jonka määrä pelilehdissä on perinteisesti suuri. Laskin kategoriaan ainoastaan peliarvostelut: satunnaiset sarjakuva-arvostelut tai laitetestaukset luokittelin Muut-osioon. Lukijoilta-osiossa on nimensä mukaisesti lukijoiden tuottamaa sisältöä tai viestejä. Kaikkien lehtien sisällysluettelot ja juttujen otsikot löytyvät oppinnäytetyön lopussa olevista liitteistä (LIITE 1–4).

*TAULUKKO 1.* Pelit-lehden sisällön jakautuminen kaikissa neljässä lehdessä. Oheisessa taulukossa on esitetty ristiintaulukoituna sivujen määrä per osio ja lehti.

---

<b>Pelit-lehden sisällön jakautuminen</b>					
<b>Sisältö</b>	<b>Sivumäärä</b>				
	<i>Pelit 9/2014</i>	<i>Pelit 2/2015</i>	<i>Pelit 3/2015</i>	<i>Pelit 12/2015</i>	<i>Yhteensä</i>
Etukansi	1	1	1	1	4
Mainokset	6	3,5	3,5	5	18
Toimitukselta	7	6	5	7	25
Uutiset	11	14	12	3	40
Reportaasit	6	10	9	13	38
Arvostelut	42	38,5	38,5	44	163
Lukijoilta	0	1	3	0	4
Muut	3	2	4	3	12
Yhteensä	76	76	76	76	304

---

TAULUKKO 2. Pelaaja-lehden sisällön jakautuminen kaikissa neljässä lehdessä. Taulukossa on esitetty ristiintaulukoituna sivujen määrä per osio ja lehti.

---

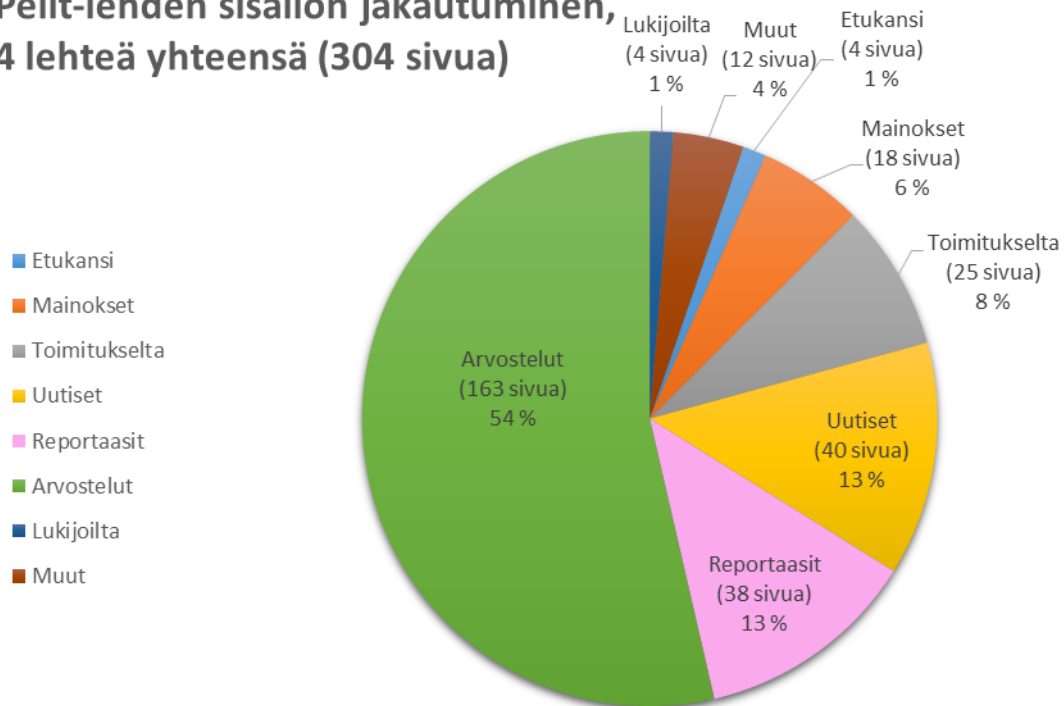
**Pelaaja-lehden sisällön jakautuminen**

Sisältö	Sivumäärä				Yhteensä
	<i>Pelaaja</i> 9/2014	<i>Pelaaja</i> 2/2015	<i>Pelaaja</i> 3/2015	<i>Pelaaja</i> 12/2015	
Etukansi	1	1	1	1	4
Mainokset	8	9	10	8,5	35,5
Toimitukselta	7	7	24	7	45
Uutiset	14	18	10	8,5	50,5
Reportaasit	15	12	10	12	49
Arvostelut	19	15	22	27	83
Lukijoilta	1	3	3	1	8
Muut	3	3	4	3	13
Yhteensä	68	68	84	68	288

---

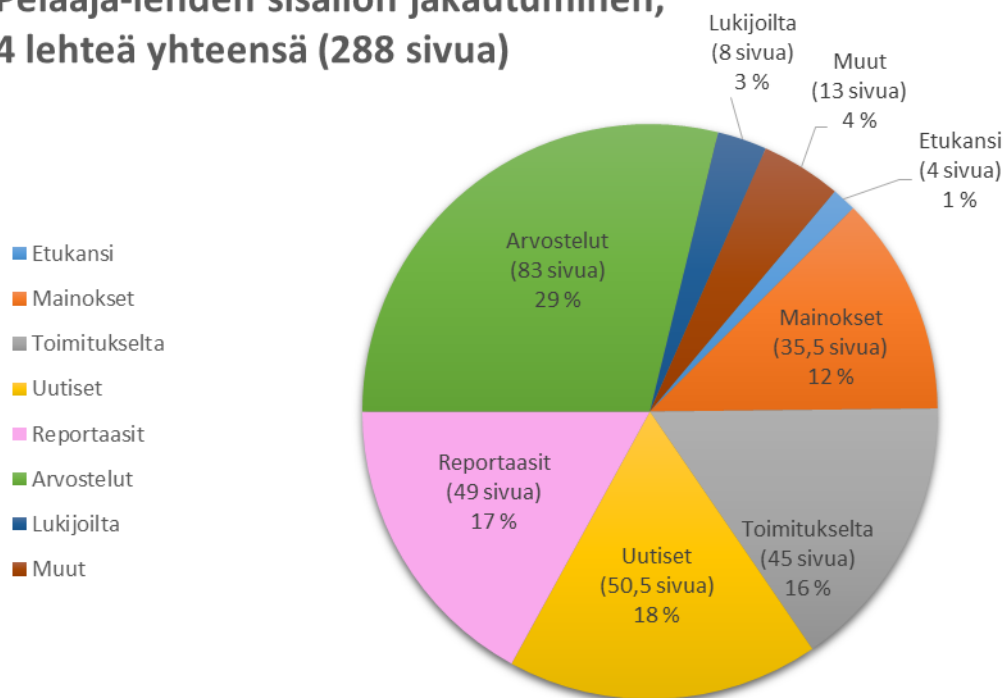
Sivumääriä ei voi suoraan vertailla pelilehtien kesken, sillä *Pelaaja* on lähtökohtaisesti ohuempi julkaisu. Tavallisessa numerossa on 68 sivua, *Pelit*-lehdessä taas 76. Siksi lienee mielekkäämpää tarkastella, minkä prosenttimäärän kummankin lehden sisällöstä mikäkin osio vie. Tämä visualisoi-  
tuu helpoiten yksinkertaisena piirakkakuviona.

**Pelit-lehden sisällön jakautuminen,  
4 lehteä yhteensä (304 sivua)**



KUVIO 1. Pelit-lehden sisällön jakautuminen prosentteina. Yhteenlaskettuna neljän lehden sivumäärät eli yhteensä 304 sivua.

**Pelaaja-lehden sisällön jakautuminen,  
4 lehteä yhteensä (288 sivua)**



KUVIO 2. Pelaaja-lehden sisällön jakautuminen esitettynä piirakkakaaviona ja laskettuna prosentteina. Yhteenlaskettuna neljän lehden sivumäärät.

Ei ole suurikaan yllätys, että molempien julkaisuiden sivumäärästä leijonanosan haukkasivat peliarvostelut. Erot lehtien välillä ovat kuitenkin suuret: *Pelit*-lehdestä arvostelut peittävät yli puolet lehdestä (54 prosenttia). Neljästä lehdestä yhteensä 163 sivua oli arvosteluja, yhdessä lehdessä niitä oli keskimäärin 40 sivua.

*Pelaajassa* arvosteluja oli noin 29 prosenttia sisällöstä. Yhteensä neljässä lehdessä oli arvosteluja 83 sivua, keskimäärin noin 20 arvostelusivua per lehti. Huomattavaa oli myös, että *Pelaajassa* arvostelut olivat usein vain sivun mittaisia tai korkeintaan kaksisivuisia. *Pelit*-lehdessä arvostelut olivat pidempiä, sillä yhdelle arvostelulle oli saatettu omistaa jopa kolme sivua. Pidempien arvostelujen lisäksi molemmissa lehdissä oli kuitenkin myös hyvin lyhyitä miniarvosteluja. Suurten ja odotettujen pelien arvostelut olivat yleensä pidempiä kuin kokeellisten tai usein ilmestyvien pelisarjojen uudet osat. Esimerkiksi erilaisten urheilupelien jatko-osia ilmestyy yleensä markkinoille tiuhaan tahtiin ja vaikka esimerkiksi uusi vuosittainen NHL-peli on paljon ostettu, eivät erot edelliseen sarjan osaan ole välttämättä niin suuret, että muutenkin pelaajien parissa noteerattu lisäosa kaipaisi kolmen sivun pitkää arvostelua. *Pelit*-lehdessä arvostelut ovat myös melkein heti lehden alussa, *Pelaajassa* vasta loppupuolella. Tämä voitaisiin tulkita merkinä siitä, että *Pelit*-lehti korostaa itseään arvostelumediana ja *Pelaaja* uutispainotteisempänä medianana.

*Pelit*-lehdissä reportaaseja ja uutisia oli melkein yhtä paljon, noin 13 prosenttia sisällöstä. *Pelaajan* sisältö on jakautunut tasaisemmin: seuraavaksi suurin osa lehdistä, 18 prosenttia, on uutisia. Reportaaseja taas on 17 prosenttia. Uutisten ja reportaasien suhteen on selvästi nähtävissä lehtien eroneva linja. *Pelaajassa* alan ajankohtaisia asioita käsitellään näkyvästi enemmän: lehti nostaa esille uutisia ja mainintoja pelialan tapahtumista, julkaisijoiden uusista suunnitelmista, tekijöiden sitaatteja ja kaikenlaisia pikku-uutisia. Reportaasit ovat yleensä esimerkiksi alan tapahtumien kuvauksia tai kertomuksia vierailuista pelistudioille tai pelintekijöiden haastatteluja. Erityisesti ovat esillä kotimaiset pelitalot ja jokaisessa numerossa käsitellään myös pienen luokan indie-pelejä, sillä *Pelaajassa* on oma vakituinen osionsa indie-pelien maailmalle. *Pelaajassa* valotetaan huomattavan paljon *Pelit*-lehteä enemmän alaa ja ihmisiä pelituotteiden taustalla. Historiikkeja ja pelkästään toimittajien pohdintoihin ja kirjallisiin lähteisiin pohjautuvia esseitäkin toki on silloin tällöin.

*Pelaaja*-lehden reportaaseissa näkyy journalistisen tiedonhaun monipuolisuus. Toimittaja ei yleensä näyttäydä itse jutun ainoana asiantuntijana, joka on googlannut asioita toimituksesta käsin. *Pelaajan* reportaasit pohjautuvat toimittajan tietojen lisäksi haastatteluihin ja havainnointiin ja niissä

pääsee ääneen muitakin kuin jutun allekirjoittanut. *Pelit*-lehden reportaasit taas kulkevat enemmän vain kirjoittajan varassa. Niihin ei ole ainakaan näkyvästi haastateltu ketään ja tapahtumakuvauksia on harvoin, joten myös paikan ja tunnelman havainnointi uupuu monesta tekstistä.

*Pelit*-lehdessä keskitytään enemmän itse pelituotteisiin kuin koko pelialaan ja pelikulttuuriin. Esimerkiksi pelintekijöiden haastatteluja tai tapahtumareportaaseja ei juuri nähdä. Uutisetkin ovat lähinnä ennakoja toimittajien testaamien pelien varhaisversioista tai tulossa olevista peleistä. Reportaasit ovat yleensä esseemäisiä, ilmeisesti kirjallisiin lähteisiin ja toimittajan omiin pelikokemuksiin perustuvia katsauksia ja pohdintoja jostain pelistä tai sen kehityksestä. Ne ovat kuitenkin *Pelaajan* katsauksia pidempiä. Pelialan ilmiötä käsitellään lähinnä toimittajien kolumneissa, ei uutisissa tai reportaaseissa. *Pelaajaa* enemmän *Pelit*-lehdessä esille näyttävät nousevan historiikit eli esimerkiksi katsaukset jonkin pelisarjan historiaan ja ajan myötä tapahtuvaan kehitykseen. *Pelit*-lehdessä käsitellään usein myös sinänsä pelimaailman ulkopuolisia tuotteita, joiden oletetaan myös kiinnostavan lukijaa, kuten scifi- ja fantasiakirjallisuutta sekä elokuvia. Esimerkiksi koska joulukuussa 2015 maailmalle putkahti kymmenen vuoden tauon jälkeen uusi *Tähtien sota* -elokuva, ruodittiin joulukuun *Pelit*-lehden numerossa *Star Warsia* useammassa eri artikkelissa itse pelien lisäksi oheistuotteista ja kirjoista lähtien. Myös syksyllä elokuvateattereissa pyörinyt *Yksin Marsissa* -tieteiselokuva oli oman artikkelinsa aiheena, vaikka kirjaan perustuva elokuva ei suoranaisesti liity peleihin.

*Pelit*-lehdessä toimituksen sisältöä oli vain kahdeksan prosenttia. *Pelaajassa* toimituksen sisältöä 16 prosenttia. Toisaalta toimituksen sisällön määrä saattaa olla otannassa paljon normaalia suurempi: kolmessa *Pelaajan* numerossa toimituksen kolumneja, kuulumisia ja muuta vastaavaa sisältöä oli noin seitsemän sivua lehteä kohden. Yhdessä paksummassa numerossa (*Pelaaja* 3/2015) oli toimituksen art directorin Lasse Erkolan kokoama 150 parhaimman pelikannen kuvaosio. Osio oli peräti 16 sivun mittainen. Kansien valinta ei pohjautunut esimerkiksi lukijoiden äänestykseen tai muihin lähteisiin, vaan AD:n omaan henkilökohtaiseen makuun. Täten ainoa tapa oli mielestäni rinnastaa osio kolumniin tai mielipidekirjoitukseen, sillä AD kertoi siinä oman mielipiteensä – vaikkakin tekstin sijaan kuvin. Tämä kuvapläjäys vääristää siis toimituksen sisältöä tilastoissa *Pelaajan* osalta reilusti yläkanttiin.

Jokaisessa *Pelaajan* numerossa on yhden sivun mittainen *Toimituksen kuulumiset* -osio, jossa toimituksen vakituinen kaarti ja myös avustajat esiintyvät nimellä ja kasvoillaan. Kuvien ohessa toimittajat, graafikko, AD ja avustajat kertovat, mitä heidän maailmaansa ja pelimaailmaan kuuluu ja

esimerkiksi mistä pelistä tai elokuvasta kukakin on tällä hetkellä innostunut. Sivun avulla toimituksen väkeä yritetään luultavasti tehdä tutummaksi ja tuoda lähemmäksi lukijaa.

Lukijoiden sisältöä molemmissa lehdissä on melko vähän. *Pelaajassa* sitä on kuitenkin enemmän, lähinnä *Pelaajalehti.comin* keskusteluista poimittuja lainauksia ja lukijäänestysten tuloksia. *Pelit*-lehdessä lukijoiden ääni ei näy satunnaisia nettiäänestyksiä lukuun ottamatta. Vuonna 2007 *Aviisi*-lehden haastattelussa *Pelit*-lehden päätoimittaja Tuija Lindén on todennut, että lukijoiden kirje-palsta lopetettiin aikoinaan, kun keskustelu siirtyi nettiin. Jos *Pelit.fi*:n foorumin keskustelujen pätkiä on joskus julkaistu lehdessä, lukijat ovat yleensä ottaneet siitä nokkiinsa. Nettikeskustelijat ovat kokeneet, ettei nettikommentteja oltu tarkoitettu "ihan niin julkiseksi", että niitä olisi lehteen tarvinnut painaa. (Visapää 2007, viitattu 20.1.2016.) Tämä saattaa selittää osaltaan lukijapostin puuttumisen *Pelit*-lehden sivuilta.

Mainosten määrä oli molemmissa lehdissä pienempi kuin etukäteen odotin. Nurinkurisesti ohuemmassa *Pelaajassa* oli kuitenkin enemmän mainoksia (12 prosenttia koko sisällöstä) kuin kahdeksan sivua tuhdimmassa *Pelit*-lehdessä (jossa luku oli 6 prosenttia). Syyt tähän ovat omia pohdintojani, mutta määrät saattavat selittyä ainakin osittain levikkimäärällä. *Pelaajan* levikki on noin puolet *Pelit*-lehteä pienempi, joten pienilevikkisempi lehti joutuu ehkä turvautumaan matalamman tilaajamäärän vuoksi enemmän mainosrahoitukseen. *Pelaajan* tiimissä työskentelee myös enemmän vakituksia toimituksen jäseniä kuin *Pelit*-lehdessä, joka luottaa enemmän avustajien apuun. Tunnetusti vakituinen työntekijä tulee toimitukselle freelanceria kalliimmaksi. Nykyään molemmat lehdet omistaa pieni kustantamo, joten yritysten koolla eroja mainosmäärässä ei voi selittää.

Usein sekä *Pelit* että *Pelaaja*-lehden saman kuun numerossa oli keskenään samoja mainoksia samoilta mainostajilta. Yleisimmät mainostajat olivat tietysti peliyhtiöitä tai pelejä myyviä liikkeitä, jotka hehkuttivat uutuuspeliä tai laitetta. Alkuvuoden lehdissä mainostettiin myös mitä ilmeisimmin korkeakouluhakuja silmällä pitäen pelialan koulutuksia eri oppilaitoksissa. Lehdissä oli myös yleisesti nuorille miehille suunnattuja mainoksia (autoja, tekniikkaa, elokuvia) ja lehden kustantajan muiden julkaisuiden mainoksia.

Huomion arvoinen seikka on, että varsinaisissa pelituotemainoksissa ei esiintynyt samoja pelejä, joita oli arvosteltu kyseisessä lehden numerossa. Tämä saattaa olla toimituksen tietoinen päätös, jolla pyritään eliminoimaan pelin julkaisijalta tulevaa painetta pelistä kertovan jutun sisältöön. Sen sijaan pelejä myyvien yritysten, kuten pelien erikoisliikkeiden ja isojen kauppaketjujen (Prisma,

Hobby Hall jne.) mainoksissa saatettiin mainostaa useampaakin uutuuspeliä, joita käsiteltiin myös kyseisessä lehdessä.

## 4.2 Tietokone vastaan konsolit

Puhuttaessa videopeleistä, pelaajista ja pelijournalismista, on enemmän tai myöhemmin puhuttava *konesodista* tai *latesodista*. 1980-luvulta peräisin oleva dramaattinen termi levisi pelilehtien rummutuksen myötä myöhemmin yleiseen käyttöön. Sillä tarkoitetaan ilmiötä, jossa useimmiten kaksi kilpailevaa pelikonetta kamppailee markkinoiden herruudesta. Vuosia kestäneet konesodat näkyvät paitsi alan teollisuudessa, myös pelikulttuurissa ja pelaajien piirissä. (Saarikoski 2012, 29.) Jokaisella pelaajalla on yleensä tietty mieltymys johonkin pelialustaan: osa vannoo PC:n, osa Playstationin tai Xboxin nimeen. Oma pelialusta voidaan kokea muita paremmaksi, mikä johtaa vastakkainasetteluihin.

*Pelit-* ja *Pelaaja*-lehden suhteen lukijat puhuvat usein tietokonepelien ja konsolipelien vastakkainasettelusta. Käsitys ei ole täysin tuulesta temmattu. Vuosina 2005–2012 *Pelaaja* keskittyi käsittelemään ainoastaan konsolipelejä ja *Pelit*-lehti oli pitkään sisällöltään tietokonevaltainen. Kun *Pelit*-lehti perustettiin vuonna 1992, ei konsolimarkkinat mullistanut Sonyn Playstation-konsoli ollut vielä nähnyt päivänvaloa (tämä tapahtui vasta syksyllä 1995). *Pelit*-lehden lukijakunta ja toimitus koostuivat 1990-luvulla kotitietokoneharrastajista, jotka suhtautuivat lukijapalautteen ja toimituksen kannanottojen perusteella konsolipeleihin pitkään nuivasti. Erityisesti *Nintendon* konsolipelit nähtiin lasten puuhasteluna, kun ”oikeat” pelaajat hakkasivat pelinsä tietokoneella. Monet lukijat toivoivat vuosina 1992–1993 lukijakirjeissään *Pelit*-lehden juttua myös konsolipeleistä, mutta kirjeiden julkaisu lukijapalstalla aiheutti aina suuren vastalausevyöryn konsolivihaajilta. *Pelit* kelpuutti konsolipelit sivuilleen vasta vuonna 2001. (Saarikoski 2012, 34.)

Nykypäivänä molemmat pelilehdet käsittelevät – ainakin virallisen linjauksensa mukaan – kaikenlaisia videopelejä, mobiilista konsoleihin. Vanha ennakkokäsitys lehtien painottuneisuudesta joko

tietokone- tai konsolileiriin elää silti lukijoiden keskuudessa. Vaikka vanhempi *Pelit*-lehti saatetaan jo mieltää kaikista peleistä kertovaksi julkaisuksi, pidetään *Pelaajaa* yhä usein virheellisesti ainoastaan konsolipeleistä kirjoittavana julkaisuna.

Halusin selvittää, kuinka paljon ikuinen PC-pelit vastaan konsolipelit -vastakkainasettelu näkyy julkaisuissa. Molemmissa lehdissä ilmoitetaan yleensä, millä pelialustalla peliä on arvostelua varten testattu. Laskin siis kaikki arvostelut *Pelit*- ja *Pelaaja*-lehtien numeroista 9/2014, 2/2015, 3/2015 ja 12/2015. Sen jälkeen katsoin, mitä arvostelualustaa arvosteluissa on käytetty ja kokosin niistä yksinkertaiset taulukot.

Tilastoissani arvostelun pituudella ei ollut väliä. Jos samasta pelistä oli lehdessä esimerkiksi yhden toimittajan tekemä useamman sivun pääarvostelu ja toisen toimittajan lyhyt sivuarvostelu, laskettiin molemmat arvostelut omiksi arvosteluikseen. Myös *Pelaaja*-lehdessä julkaistavan Sony'n sponsoriman *Playstation Indie* -sivun arvostelut laskettiin omiksi arvosteluikseen. Sivulle on koottu otteita *Pelaajan* aikaisemmin julkaistuista arvosteluista Sony'n PSN-verkosta ostettavista indie-peleistä (KUVA 3). Koska sivusta on maksettu, sen voisi tulkita myös mainokseksi. Otin sen arvostelut silti mukaan tilastoihini, koska se sisältää *Pelaajan* toimittajien tekemiä arvosteluja, joissa peleille on



annettu arvosanat (joista kaikki eivät ole suinkaan mairittelevia). Lukijalle ne näyttäytyvät siis joka tapauksessa arvosteluina, olivatpa ne ennestään julkaistuja tai eivät.



KUVA 3. Pelaajan 3/2015 Playstation-arvostelusivu, joka on Sony:n sponsoroima. Sivulla on pöytäkirjoja lehdessä aikaisemmin julkaistuista arvosteluista Playstation-peleistä, jotka ovat digitaalisesti ostettavissa Playstation Network (PSN) -verkkokaupassa.

Omaksi luokikseen taulukoihin valitsin yleisimmät julkaisuissa esiintyvät alustat: PC, Sony PlayStation 4, Microsoftin Xbox One, Playstation 3, Xbox 360, Nintendo 3DS, Macintosh-tietokone, Applen iPad-tabletti ja Nintendo:n Wii U -käsikonsoli. Jos arvostelussa oli käytetty jotain muuta alustaa, se päättyi Muut-kategoriaan. Tällaisia olivat esimerkiksi satunnaiset mobiilipelit tai lautapelit. Lehtien arvosteluissa ja näin ollen myös taulukoissani PC:llä viitataan siis vain Windows tai Linux-pohjaisiin tietokoneisiin.

Macintosh-tietokoneet kuuluvat omaan luokkaansa, sillä pelikokemus Macilla on usein erilainen ja ne myös ilmoitettiin arvosteluissa omaksi alustakseen. Vaikka iPadit ja iPhone:t käyttävät samaa iOS-käyttöjärjestelmää, nekin on luokiteltu omiin luokkiinsa niin lehtien arvosteluissa kuin tilastosanikin, sillä pelikokemus on tietysti täysin erilainen riippuen siitä, pelaako peliä tabletilla vai puhelimella. Muutamasta *Pelaaja*-lehden arvostelusta arvostelualusta oli jäänyt mainitsematta. Jos alusta ei käynyt selvästi ilmi arvostelun sisällöstä, oletin, että peli oli arvosteltu ensimmäisellä artikkelissa mainitulla alustalla.

TAULUKKO 3. Pelit-lehden neljän numeron peliarvosteluissa käytetyt alustat.

Alustat	Arvostelut (kappaletta)				Yhteensä
	<i>Pelit</i> 9/2014	<i>Pelit</i> 2/2015	<i>Pelit</i> 3/2015	<i>Pelit</i> 12/2015	
PC	23	17	20	16	76
PS4	4	2	2	13	21
Xbox One	1	5	0	3	9
PS3	0	0	1	0	1
Xbox 360	1	0	0	0	1
3DS	0	0	3	0	3
Mac	1	1	0	0	2
iPad	0	3	1	0	4
Wii U	1	1	0	1	3
Muut	0	0	2	1	3
Yhteensä	31	29	29	34	123

TAULUKKO 4. Pelaaja-lehden neljän numeron peliarvosteluissa käytetyt alustat.

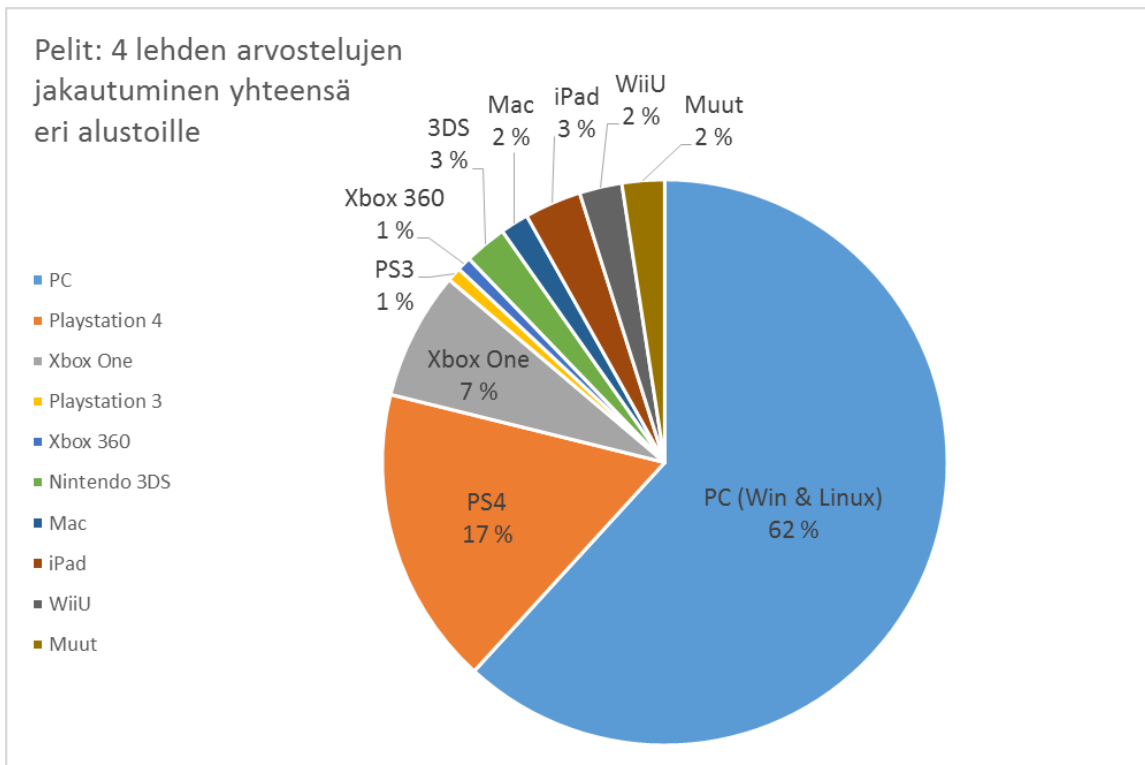
Alustat	Arvostelut (kappaletta)				Yhteensä
	Pelaaja 9/2014	Pelaaja 2/2015	Pelaaja 3/2015	Pelaaja 12/2015	
PC	7	6	6	11	30
PS4	3	6	12	15	36
Xbox One	5	1	0	2	8
PS3	2	5	5	0	12
Xbox 360	3	0	0	0	3
3DS	0	1	1	0	2
Mac	0	0	0	0	0
iPad	0	0	0	0	0
WiiU	0	1	0	2	3
Muut	0	0	0	0	0
Yhteensä	20	20	24	30	94

Kuten yllä olevista taulukoista käy ilmi, *Pelit*-lehti todellakin osoittautui reippaasti PC-painotteisemmaksi julkaisuksi. 123 peliarvostelusta peräti 76 kappaletta, eli 62 prosenttia, oli arvosteltu PC:llä. Konsoliarvosteluja oli huomattavasti vähemmän: kakkosena tullut Sonyn Playstation 4 oli alustana 21 arvostelussa. Playstation 4 oli silti konsoleista selvästi suosituin – sen kanssa konsolimarkkinoista kilpaileva Microsoftin Xbox One -konsoli oli alustana ainoastaan yhdeksässä arvostelussa. Vaikka *Pelit*-lehden arvostelut olivat valtaosaltaan PC-pohjaisia, käsiteltiin lehdessä silti pienissä määrin myös kaikkia muita tilastoimiani alustoja. Muut-kategoriaan päätyivät kaksi iPhone-arvostelua ja yksi satunnainen lautapeliarvostelu.

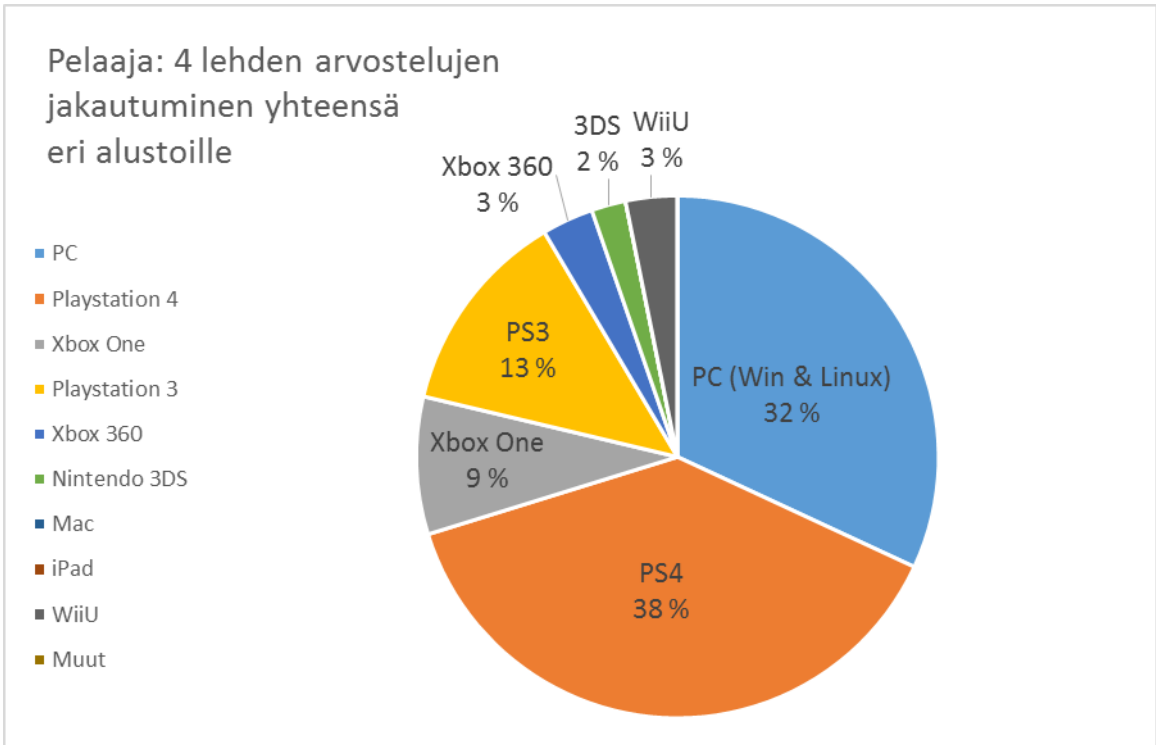
Myös *Pelaaja*-lehden historia konsolilehtenä näkyy sisällössä ainakin tämän tilaston valossa. Yhteensä 94 arvostelusta valtaosa, eli 36 kappaletta, oli arvosteltu Playstation 4:llä. Stereotypiaa kumoten PC-pelit tulevat kuitenkin hyvänä kakkosena, joita oli lehdissä yhteensä 30 kappaletta. Playstation 4:n kilpailija Xbox One jäi *Pelit*-lehden tapaan vähälle huomiolle myös *Pelaajassa*: sitä

käytettiin vain kahdeksassa arvostelussa. Edellisen sukupolven konsoleista Playstation 3 vei arvosteluista jopa 12 kappaletta. Tätä tosin selittää osittain aikaisemmin mainittu Sonyn sponsoroima kokoelma-arvostelusivu, joka löytyi kahdesta Pelaajan numerosta. *Pelaajan* arvostelut jakautuivat tasaisemmin eri alustojen kesken, mutta esimerkiksi Macille tai iPadille arvosteluja ei ollut lainkaan.

Alla samat tilastot on esitetty piirakkakaaviona, josta käy ilmi arvostelualustojen jakautuminen prosentuaalisesti.



KUVIO 3. Alustat, joille *Pelit*-lehden neljän numeron arvostelut jakautuvat. Katso prosenttilukujen perustana olevat luvut taulukosta 1.



KUVIO 4. Alustat, joille Pelit-lehden neljän numeron arvostelut jakautuvat. Katso prosenttilukujen perustana olevat luvut taulukosta 2.

## 5 SAMAT AIHEET

Lähtöoletukseni oli, että *Pelit-* ja *Pelaaja*-lehden samojen kuukausien numeroissa esiintyisi paljon samoja aiheita ja arvosteluissa olisi paljon samoja pelejä. Tämä osoittautui kuitenkin yllätyksekseni vääräksi olettamukseksi. Sama ajankohtaisaihe sattui vain yhteen lehteen (näyttelijä Robin Williamsin muistikirjoitus, 9/2014-numeroissa). Keskimäärin julkaisuissa oli arvosteltu vain kuusi samaa peliä kuukaudessa. Yhteensä arvostelujen keskiarvo neljän kuukauden *Pelit*-lehdissä oli 30,75 arvostelua per lehti, *Pelaajassa* sama keskiarvo oli 23,5 arvostelua per lehti.

Peliarvostelut on yleensä tapana tiivistää sanalliseen tai numeeriseen arvosanaan tai pistemäärään. Alan sisällä arvosanojen mielekkyyttä kyseenalaistetaan tasaisin väliajoin, sillä pelkkä arvosana kertoo harvoin koko totuutta, jos lukija ei lue myös arvostelutekstiä. Kansainvälisesti suuret peliyhtiöt antavat usein kriitikoiden antamille arvosanoille myös suhteettoman paljon painoarvoa: esimerkiksi peliyhtiön työntekijöiden rahalliset bonukset saattavat oikeasti riippua siitä, ylittääkö peli jotain ennalta määrättyä keskimääräistä pisterajaa arvosteluissa. (Amrich 2012, 97–99.)

Arvosanojen määrittäminen on myös nykypäivänä entistä vaikeampaa pelien muuttuvan luonteen vuoksi. Yhä useampi peli julkaistaan verkon kautta osissa eli jaksoina samaan tapaan kuin tv-sarjan jaksot, jotka lopulta muodostavat kokonaisuuden. Vaikka arvostelija antaisi arvosanan pelin yhdelle jaksolle, se ei välttämättä enää päde koko kokonaisuuteen vuoden päästä. (Huttunen 2015, 3.) Lukijat kuitenkin odottavat saavansa jonkin helpon ja nopean tavan verrata kahta peliä toisiinsa, joten satunnaisista yrityksistä huolimatta arvosanattomat arvostelut eivät ole ainakaan vielä vakiintuneet.

### 5.1 Ovatko kriitikot aina samaa mieltä?

Olen koonnut alle taulukon molempien julkaisuiden neljän kuukauden numeroiden peliarvostelut, joissa on arvosteltu samaa peliä. Lehdet käyttävät keskenään eroavaa arvosteluasteikkoa: *Pelit*-lehti käyttää arvosteluasteikkoa 0–100 pistettä, jossa sata on paras pistemäärä. *Pelaajassa* arvostelu tapahtuu arvosanoina 1–10. Periaatteessa näitä voidaan kuitenkin vertailla desimaalia siirtämällä: *Pelit*-lehden 83 pistettä vastaa siis 8,3 pistettä *Pelaajan* asteikolla (eli pyöristyy arvosanaan

8, koska *Pelaajassa* käytetään kokonaislukuja). Verkkopeliosiossa *Pelaajassa* ei käytetä numero-arvosanaa lainkaan, vaan käytetään kolmea sanallista arvosanaa: Ota! (kiitettävä), Harkitse! (keskiverto), Jätä! (huono).

TAULUKKO 5. Arvostelut, joissa on aiheena sama peli ja sille annetut pisteet.

<b>Arvostelut</b>					
<b>samoista peleistä</b>					
<i>Aihe</i>	<i>Ajankohta</i>	<i>Arvosana (Pelit)</i>	<i>Arvosana (Pelaaja)</i>	<i>Arvostelija (Pelit)</i>	<i>Arvostelija (Pelaaja)</i>
Assassin's Creed: Unity – Dead Kings DLC	2/2015	83/100	Harkitse!	Markus Lukkarinen	Ville Arvekari
Blackguards 2	2/2015	84/100	7/10	Niko Nirvi	Miika Huttunen
Captain Toad: Treasure Tracker	2/2015	80/100	7/10	Juho Kuorikoski	Janne Kaitila
Dark Souls II: Crown of the Sunken King	9/2014	90/100	Harkitse!	Niko Nirvi	Janne Pyykkönen
Dead Rising 3	9/2014	86/100	7/10	Markus Lukkarinen	Matias Kainulainen
Diablo III: Ultimate Evil Edition	9/2014	88/100, 90/100	9/10	Markus Lukkarinen, Tuomas Honkala	Miikka Lehtonen
Dying Light	3/2015	84/100	7/10 & 7/10	Niko Nirvi	Miikka Lehtonen, Janne Pyykkönen

---

Evolve	3/2015	78/100	7/10	Niko Nirvi	Janne Pyykkönen
Fallout 4	12/2015	92/100	8/10	Tuomas Honkala	Janne Pyykkönen
Gods Will Be Watching	9/2014	65/100	6/10	Aleksandr Manzos	Janne Pyykkönen
Hearthstone: Curse of Naxxramas	9/2014	79/100	Ota!	Magic-TG	Miika Huttunen
Hohokum	9/2014	85/100	5/10	Juho Kuorikoski	Daniela Wnuk
Life is Strange: Episode 1	3/2015	79/100	8/10	Aleksandr Manzos	Janne Pyykkönen
Monster Hunter 4 Ultimate	3/2015	85/100	9/10	Petri Heikkinen	Tero Lehtiniemi
Need for Speed	12/2015	67/100	8/10	Heikki Hurme	Aake Kinnunen
Rise of the Tomb Raider	12/2015	86/100	9/10, 9/10	Juho Kuorikoski	Ville Arvekari, Miika Huttunen
Sacred 3	9/2014	50/100	5/10	Juho Kuorikoski	Tero Lehtiniemi
Star Wars: Battlefront	12/2015	81/100, 79/100	7/10, 8/10	Niko Nirvi, Tuomas Honkala	Jason Ward, Miika Huttunen
Starcraft 2: Legacy of the Void	12/2015	87/100	9/10	Niko Nirvi	Miikka Lehtonen
The Last of Us Remastered	9/2014	90, 95 & 85/100	10/10	Juho Kuorikoski,	Janne Pyykkönen

---



---

				Tuomas Honkala	
The Order: 1886	3/2015	76/100	7/10	Lassi Lapintie	Jason Ward
The Talos Principle	2/2015	91/100	9/10	Aleksandr Manzos	Janne Pyykkönen
Total War: Attila	3/2015	83/100	7/10	Markus Lukkarinen	Jukka Moilanen
WWE 2K16	12/2015	84/100	6/10	Markus Lukkarinen	Eemeli Rekunen

---

Jaottelin samoista peleistä tehdyt arvostelut kolmeen luokkaan: samanlaiset arviot, hieman eroavat arviot ja erilaiset arviot. Käytin jaottelussani apukeinona arvosanojen piste-eroja, mutta lopulliset erot muodostuvat tietysti sisällöstä, koska kuten aiemminkin tuli mainittua, ei pistemäärä kerro koko totuutta.

Samanlaiset arviot antavissa arvosteluissa arvosanoissa ei ollut eroa lainkaan tai korkeintaan 0,4 pistettä 1–10 asteikolla. Tässä kategoriassa arvostelijat olivat samoilla linjoilla enimmäkseen positiivisissa arvioissa, mutta myös täysin samaa mieltä yhdestä keskiverron huonoksi koetusta pelistä (Sacred 3, *Pelit*-lehden Juho Kuorikosken pisteet 50/100 ja *Pelaajan* Tero Lehtiniemen 5/10).

Vähemmän yllättävästi suurin osa arvosteluista sujahti johonkin samanlaisen ja täysin erilaisen mielipiteen välimaastoon. Tässä kategoriassa arvosanoissa oli eroa 0,5–1,4 pistettä. Tähän kategoriaan kuului selvästi suurin osa arvosteluista. Arvostelut, joissa kritiikot taas olivat selvästi täysin eri mieltä, olivat aiheena esimerkiksi taidepeli ja urheilupeli, jotka jakavat yleensä mielipiteitä myös pelaajien parissa. Tässä kategoriassa arvosanoissa oli eroja 1,6–3,5 pistettä.

## 5.2 Samoilla linjoilla

Tähän kategoriaan päätyivät kuuden eri pelin arvostelut, jotka saivat samanlaiset tai miltei samanlaiset arvosanat arvostelijoiltaan. Tällaisia pelejä olivat muun muassa *Diablo III: Ultimate Evil Edition* ja *Rise of the Tomb Raider*. Vaikka peli olisi saanut samanlaiset arvosanat, ei se tietenkään välttämättä tarkoita, että arvostelut olisivat sisällöltään täysin samanlaisia.

Tarkastelen esimerkkinä tämän kategorian arvostelusta *Starcraft 2: Legacy of the Void* -pelin arvostelua. *Pelit*-lehdessä kahden sivun pituinen arvostelu on otsikoitu ”Kohti tyhjyyttä ja sen yli!”, *Pelaajassa* taas yksisivuinen arvostelu kantaa nimeä ”Aiurin puolesta!”. *Pelit*-lehden Niko Nirvi soi pelille 87 pistettä sadasta (eli 8,7 Pelaajan asteikolle muutettuna, pyöristyy siis yhdeksikköön) ja tiivistelmän: ”Ensiluokkaista toimintastrategiaa, tehtävät hyviä mutta juonesta puuttuu yritys”. *Pelaajan* Miikka Lehtonen palkitsi pelin 9/10-arvosanalla ja tiivistelmällä: ”Odotus ei ollut turha: Legacy of the Void on tyydyttävä ja erinomaisen hyvä päätös rakkaalle ja pitkäikäiselle pelisarjalle”. Niko Nirvi on *Pelit*-lehden pitkäaikaisin toimittaja ja lehden nykyinen toimituspäällikkö. Miikka Lehtonen taas on *Pelaajan* pitkäaikainen avustaja.

*Starcraft II: Legacy of the Void* on reaaliaikainen strategiapeli ja *Starcraft*-sarjan lisäosa, joka päätää kolmen pelin jälkeen *Starcraft II* -pelien jatkuneen tarinan. Molempien arvostelujen alkupuolis-koilla pohditaan, kuinka kauan odotettu viimeinen osa on lopulta pelaajien käsissä ja kerrataan lyhyesti, mitä edellisissä peleissä tapahtui. *Pelit*-lehden Nirvi ilmaisee tämän viittaamalla omaan, edellisen osan arvosteluunsa ja muihin kauan odotettuihin tuotteisiin, joita tuskin nähdään ihan lähiaikoina: ”En tiedä, näenkö koskaan Half-Life kolmosta tai George Rest & Relaxation Martinin kirjoittamaa Game of Thronesin päätösosaa, mutta päinvastoin kuin *Starcraft II: Heart of the Swarm* -arvostelun lopussa veikkasin, *Starcraft 2* -tarinan lopun sentään näen”.

Molempien arvostelijoiden mielipiteet kulkevat yllättävän samoilla urilla. Lehtonen kiteyttää esimerkiksi mielipiteensä tarinasta ja tehtävistä:

Kampanja on pitkä ja laadukas. Minulta meni sen sekä sitä ympäröivän prologin ja epilogin läpäisyyn yhden viikon illat, ja kivaa oli. Tarina ei ehkä yllätä Blizzard-faneja, mutta ei se myöskään ärsyttänyt. Hyvää ja toimivaa avaruusoopperaa, jossa pelattavuus on kuitenkin pääosassa. (Lehtonen 2015.)

Nirvin sanoma taas on: "Juoni on tutun turvallisen hömelö, mutta on siinä muutama kiva yllätyskin. Tärkeintä on, että sen puitteissa tarjotaan tosi kivasti vaihteleva kattaus erityyppisiä tehtäviä."

Samanlaisten arvostelupisteiden lisäksi Nirvillä ja Lehtosella on muutakin yhteistä: itse asiassa kumpikin arvostelija myöntää, etteivät heidän kykynsä riitä pelin monipelitilan pelaamiseen. Lehtonen toteaa ykskantaan: "Kilpahenkisempi monipeli on kokenut taas tasapainotuksia ja tuunauksia, joista minulla ei riitä tarpeeksi syvää osaamista sanoa paljonkaan muuta kuin että hyvältä tuntui, vaikka turpaan tulikin". Nirvin sanoma monipelistä on samoilla linjoilla:

Kävin muutamassa turpaanottosessiossa varmistamassa, että Starcraft 2 -universumissa ei edelleenkään ole minulle tilaa. Koska sen monipeli jättää minut täysin kylmäksi, se ei kiinnosta, joten en myöskään pysty oppimaan sitä. (Nirvi 2015.)

*Pelaajan* Lehtonen siirtyy monipelitunnustuksensa jälkeen nopeasti yksityiskohtaiseen ja pidempään kuvailuun yhteistyötilasta, joka on lisäosan uutuuksena: "Huomattavasti mielenkiintoisempaa onkin, että yhteistyötila on saanut selvästi rakkautta osakseen - - Itse hurahdin parin kaverin kanssa yhteistyötilaan oikein kunnolla, ja tahkosimme läpi tehtäviä liukuhihnalta". Nirvi taas esittelee yhteistyötilan toteamalla: "Toisaalta pelissä on nyt coop-tehtäviä, mutta niissä pitäisi olla ystäviä. Joita minulla on tietysti satoja, mutta kenelläkään ei ole Starcraftia. No, viis bonuksista, Starcraft 2 sisältää edelleen sen tärkeimmän, eli kunnan yksinpelikampajan - -".

Oikeastaan ainoa eroavaisuus arvostelijoiden mielipiteissä on tekninen. Lehtonen moittii pelin olevan "käsittämättömän raskas. Ruudunpäivitysnopeus dippaili usein alle 20:n, vaikka koneesta löytyy vääntöä". Nirvin sen sijaan sanoo päinvastaista: "Ulkoasultaan Starcraft 2 on vanhahtava, vaan eipä se ole koskaan myyntiä haitannut, sillä vähän nuhaisemmallakin pumpulla pääsee mukaan. Muu tekninen toteutus on tuttua Blizzard-laatua - -". Kenties arvostelijoiden käsitykset pelitietokoneen tehokkuudesta eivät ole samalla tasolla.

Lopuksi *Pelaajan* Lehtonen kehuu pelin olevan "napakymppi", joka "päättää tyydyttävällä tavalla 17 vuoden aikana rakennetun StarCraft-epoksen tarinan jättäen samalla kuitenkin pieniä siemeniä, joista voidaan tarvittaessa kasvattaa eri suuntaan lähtevä StarCraft III". Sarjan viimeinen peli saa kiitokset myös *Pelit*-lehden Nirviltä, mutta hänessä mahdollisuus tulevaisuudessa ehkä siintävästä pelisarjan seuraavasta osasta herättää kauhistusta. Samalla hän lopettaa arvostelunsa essemäisesti viittaamalla takaisin kirjoituksensa alkuun:

Vaikka tarina nähdäkseni vedettiin kokonaan nippuun, kauhuissani katselin pelin viimeistä ruutua: ei kai se ole kevyt alustus Starcraft 3:lle? Ensimmäinen Starcraftin lisäri Brood Wars ilmestyi 1999, jonka jälkeen jatkoa odoteltiin 11 vuotta. Tällä kertaa oletan näkeväni Half-Life 3:n ja Game of Thronesin viimeisen kirjan ennen seuraavaa Starcraftia. (Nirvi 2015.)

Yhteenvetona kahden lehden samanlaiset pisteet saaneen pelin arvostelussa oli hyvin vähän keskinäisiä eroja. *Pelaajan* Lehtosen arvostelu on puolet *Pelit*-lehden Nirvin tekstiä lyhyempi, joten se kertoo asiansa tiiviissä ja asiallisessa paketissa, joka ei poukkoile sivuteille. Nirvin teksti taas on sanavalinnoiltaan ja tyyliään humoristisempi, rönsyilevämpi ja kuvailee hyvin yksityiskohtaisesti muun muassa pelin hahmoja, juonta, pelimaailman rakennusten ulkonäköä ja tehtävien sisältöä.

### 5.3 Hieman samaa, hieman eriä

Tähän luokkaan päätyi selvästi suurin osa aineistostani eli 13 eri pelin arvostelut. Siksi niiden joukko oli myös hyvin sekakoosteinen: mukana oli kaiken tyyppisiä pelejä, kuten selviytymispelejä (mm. *Evolve* ja *Dying Light*), strategiapelejä (mm. *Total War: Attila*) ja lisäosia (mm. *Assassin's Creed: Unity – Dead Kings DLC* ja *Hearthstone: Curse of Naxxramas*).

Tämä oli myös ongelmaisin osio luokitella: esimerkiksi odotetulle *Fallout*-pelisarjan uusimmalla osalla *Fallout 4*:lle annettiin joulukuun 2015 *Pelit*-lehdessä 92/100 pistettä (Tuomas Honkala) ja *Pelaajassa* 8/10 (Janne Pyykkönen). *Pelaajan* kahdeksikko on tasaisen hyvä arvosana, joka on turvallinen ja helppo antaa pelille. *Pelit*-lehden Honkalan 92 pisteen (eli 9,2 *Pelaajan* asteikolle muutettuna) taas ylittää 90 pisteen rajan, jota *Pelit*-lehdessä pidetään maagisena hyvän ja kiitettävän pelin rajana. *Fallout 4* sai myös "Pelit suosittelee" -merkinnän, joka annetaan yleensä yhdelle lehden numerossa arvostellulle ansioituneimmalle pelille. Tosin *Pelaajan* turvallisesta kahdeksikosta huolimatta sille on annettu myös erityinen "Pelaajan valinta" -suositus.

On siis todellakin suhteellista, paljonko pelkkä pistemääräisen eron tarkastelu kertoisi arvostelujen tai mielipiteiden eroavaisuuksista. Siksi *Fallout 4*:n arvostelu on myös kuvaava esimerkki tarkasteltavaksi lähemmin tässä kategoriassa. Molemmat arvostelut ovat myös toimituksen vakituisten toimittajien käsialaa. *Pelit*-lehden Honkalan arvostelu, joka on otsikoitu "Viimeisellä rannalla", on kolmen sivun pituinen. Honkala antaa sille pisteet 92 ja tiivistää sen sanoihin: "Fallout 4 on massiivinen avoimen maailman roolipeli, joka vie vastustamattomasti mukanaan. Harmi, että valikoita ja inven-

taarioita ei maltettu toteuttaa pc:n ehdoilla". *Pelaaja*-lehden Pyykkösen "Fallout 4 – Iloisesti säteilevä tivoli" on aukeaman pituinen. Hän antaa sille arvosanan 8 ja tiivistää sen sanoihin: "Suurpeli luo tonnikaupalla vaihtelevaa ja hauskaa seikkailua, vaikka se natisee pelottavasti liitoksistaan". Molemmissa lehdissä on lisäksi hyvin lyhyt, toisen arvostelijan tekemä sivuarvostelu pelistä: *Pelaajan* Jarkko Fränttilä antaa siinä pelille pisteet 9/10 ja *Pelit*-lehden Juho Kuorikosken *Xbox One* -version arvostelussa 90/100. Selkeyden vuoksi otan tässä kuitenkin sisällöltään tarkempaan tarkasteluun esimerkkinä ainoastaan Honkalan ja Pyykkösen pääarvostelut pelistä.

Arvostelut eivät pisteidensä mukaisesti eroa radikaalisti sisällöltään. *Fallout 4* on ydintuhon jälkeiseen tulevaisuuteen sijoittuva tarinavetoinen hiekkalaatikkoroolipeli, joten pelin tarinavetoisuus korostuu myös arvosteluissa. Molempien pituudesta noin kolmasosa on omistettu tarinan esittelyyn ja ruotimiseen. *Pelit*-lehden arvostelu hyppää heti artikkelin alussa kertomaan pelin tarinasta, kun *Pelaajan* Pyykkönen taas omistaa ensimmäisen kappaleen tarinalliselle kuvailulle pelikokemukseltaan vinksahaneessa maailmassa, jolla hän pyrkii herättämään lukijan mielenkiintoa: "Taistelu kesti puoli tuntia. Maatilan emäntä pyysi minua poistamaan asutustemme väliltä supermutanttien leirin. Se oli tappavaa hippaa minua paljon voimallisempia hirviöitä vastaan. - -". Pienenä yksityiskohtana molemmat arvostelijat lainaavat teksteissään fraasia "sota ei muutu koskaan", mutta kumoavat sitä toteamalla, että *Fallout* sentään muuttuu – edes hieman.

*Pelaajan* arvostelussa pelin loppua ei käsitellä lainkaan. *Pelit*-lehdessä Honkala ei varsinaisesti paljasta loppua etukäteen, mutta hän kertoo luvassa olevan vaikeita valintoja: "Tarinan kuluessa koetaan yllättävän kovia käännteitä, enkä ollut millään päästä yli loppupuoliskon mahdottomista valinnoista. Olisihan se pitänyt arvata, ettei kaikkien ryhmittymien kavereina voisi pelata loputtomiin". Vaikeat valinnat tuskin ovat yllätyksellisiä sarjan aikaisempia osia pelanneille, mutta mikäli valinnoista selviäminen oli kova pala myös aiemmat osat pelanneelle ja kokeneelle peliarvostelijalle, virittyä lukijakin luultavasti odottamaan pelin lopulta yllätyskäännteitä.

Aiemmin laskemieni alustapainotteisuuksien mukaan *Pelaajan* arvostelut ovat hieman konsolipainotteisempia, mutta lehden arvostelut myös jakautuvat tasapuolisemmin tietokonepelien ja konsolipelien välille. *Pelit* taas on arvostelujen määrillä laskettuna huomattavan tietokonepainotteisempi lehti. Tämä tulee esille myös Pyykkösen ja Honkalan arvosteluissa. *Pelaajan* Pyykkönen käsittelee tekstissään *Falloutin* bugisuutta sekä konsolipelaajien että tietokonepelaajien näkökulmasta: "PS4-versio kärsii ajoittain pahasta, mutta onneksi yleisestä hidastelusta. Pc:lläkin riittää tuttuja bugeja,

sekoiluja ja kaatuiluja enemmän kuin kenellekään muulle pelintekijälle sallittaisiin". Ja jatkaa myöhemmin: "Kyllä, uskon vakaasti, että pc:llä pelaajien tekemät modit korjaavat kaikki karkeudet ja tekevät tästä mestariteoksen. Sellaiseen ei pelintekijä saa luottaa, ja konsolipelaajan on erityisesti harkittava ostostaan". Vaikka pelin bugisuus saa roimasti kritiikkiä myös *Pelit*-lehdessä, Honkala puolestaan "joutuu jyrähtämään pc-herrakansan äänellä, että *Fallout 4* haiskahtaa konsolit edellä kehitetyltä". Hän esittää, että tietokonepelaajien kannalta on ongelmallista, että pelin käyttöliittymä on suunniteltu konsolien ohjaimille eikä tietokoneen näppäimistöille ja hiirelle.

*Pelaajan* Pyykkösen arvostelussa on enemmän viittauksia muihin peleihin: *Falloutin* maailma on "pikkuisen *Skyrimia* pienempi, mutta tuntuu täyteen ahdetulta" ja pelin aseissa on vaihtelua, "sillä *Fallout* on imenyt vaikutteita *Minecraftista* ja *The Forestin* kaltaisista selviytymispeleistä". Yhtenä mielipide-erona näyttäytyy kirjoittajien suhtautuminen pelin grafiikoihin. *Pelaajan* Pyykkösen mielestä "peli tuntuu ruman ja ikääntyneen grafiikkansa sekä pelisuunnittelunsa puolesta *Fallout 3:n* suoralta jatkolta". *Pelit*-lehden Honkala taas pitää *Fallout 4:n* saamaa ulkoasukritiikkiä "suurelta osin kohtuuttomana" ja perustelee mielipiteensä: "Vaikka osa pelin 3D-malleista on vähän karun näköisiä, niin *Fallout 4* pelaa hienosti valoilla ja varjoilla, säätilojen vaihteluilla, horisonttiin asti ulottuvalla piirtoetäisyydellä ja taisteluiden komeilla visuaalisilla tehosteilla - -".

Osa arvostelujen pienistä eroista selittynee tekstien pituudella. Kolmen sivun mittaisessa tekstissä Honkalan kirjoitus pääsee rönsyilemään ja esimerkiksi pelimaailman taustoja ja yksityiskoh-  
tia maalailaan paikoin jopa turhankin hidastempoisesti. Pyykkösen aukeaman mittaisesta jutussa, josta paljon tilaa vievät myös kuvat, ei samanlaisiin tunnelman luonteihiin voida yltää. Tämä näkyy Pyykkösen arvostelun tiiviytenä ja selkeytenä, mutta se jää toisaalta myös Honkalan arvostelua pinnallisemmaksi. Avustajien tekemiin *Pelaaja*-lehden arvosteluihin verrattuna Pyykkösen tyyliässä näkyy silti uusipelijournalistinen ote, jossa omaa pelikokemusta esitetään vitsikkäästi ja viitataan muihin aikaisempiin peleihin.

#### 5.4 Taidepeli jakaa mielipiteet

Paljon toisistaan eroavien peliarvostelujen kategoriaan kuuluvat aineistostani *Hohokum*-pelin arvostelu, *WWE 2K16* -arvostelu, *Dead Rising 3* -pelin arvostelu ja *Dark Souls II: Crown of the Sunken King* -arvostelu.

Esimerkkinä julkaisuiden välisistä eroista tarkastelen tässä lähemmin syyskuun 2014 lehtien *Hohokum*-taidepelin arvosteluja, jotka eroavat reippaasti toisistaan pistemäärittään ja sisällöltään. *Pelaaja*-lehdessä Daniela Wnukin arvostelu on otsikoitu ”Hohokum – Taidepeli vai interaktiivinen näytönsäästäjä?” ja *Pelit*-lehdessä Juho Kuorikosken arvostelu yksinkertaisesti ”Hohokum – Näytönsäästäjä”. Molemmat ovat avustajien tekemiä juttuja, joskin *Pelit*-lehden Kuorikoski on hyvin pitkäaikainen avustaja.

*Pelaajan* Daniela Wnuk antaa pelille arvosanan 5 (asteikolla 1–10, josta 5 tarkoittaa lehden mukaan ”keskinkertainen”), tiivistelmällä ”Rentouttavin taidepeli sitten... ikinä.” *Pelit*-lehden Juho Kuorikoski taas antaa pelille pisteet 85 (*Pelaajan* asteikolle muutettuna 8,5), tiivistelmällä ”Hohokumiin ei pidä suhtautua pelinä, vaan kokemuksena”. *Pelaajassa Hohokum* on saanut poikkeuksellisen pienen arvostelutilan – se vie vain 1/3 sivusta. *Pelit*-lehdessä arvostelu on koko sivun pituinen.

Arvosteluissa kerrotaan, että *Hohokum* on kokeileva taidepeli. Se on kummallinen tasoloikkapeli, jossa ei voi tehdä virheitä, muttei myöskään saa palkintoja. Pelissä kuljetaan värikkäissä maailmoissa hassulla hahmolla, jonka perään tarttuu matopelin tavoin muita hassuja hahmoja ja pelaajan täytyy liikuttaa letkaa jonona ja tutkia maailmaa. Hahmo ei voi kuolla eikä pelissä ole varsinaisia tavoitteita.

Jo pelkästään pelille annetut arvosanat eroavat toisistaan reippaasti, mutta myös arvostelujen sisältö poikkeaa toisistaan. *Pelaajan* keskinkertainen arvosana luo odotukset jonkinlaisesta murska-arvostelusta, mutta Wnukin teksti on sävyltään hyvin neutraali. Se alkaa lyhyellä esittelyllä *Hohokumista*, joka erikoisena taidepelinä haastaa käsityksen siitä, mikä on peli ja mikä ei. Hän ei kuitenkaan sen tarkemmin pureudu pohtimaan peli-termin määritelmää, vaan jatkaa kuvailemaan *Hohokumia*: ”Taideseikkailussa ei ole pakollisia tehtäviä, ei pistetilastoa eikä aikarajaa – game overeista puhumattakaan. Asetelma on hyvin yksinkertainen: ohjataan värikästä käärmettä, tutkitaan paikkoja ja nautitaan miljööstä.”

Wnukin arvostelu ei kehu, muttei myöskään hauku, millä hän tuntuu alleviivaavan pelin tasan arvosteluasteikon keskelle osuvaa arvosanaa. Vaikka Wnuk uskaltautuisikin hieman kritisoimaan peliä, pyrkii hän seuraavassa lauseessa heti tasapainottamaan negatiivisen sanoman: ”Onnistumisen tunteesta ei juuri pääse nauttimaan, mikä latistaa pelitunnelmaa. Toisaalta fiilistä nostattavat hauskat ja väliillä hieman häiriintyneet kentät”. Arvostelu on oikeastaan lähes diplomaattisen sovitteleva

ja jättää arvostelijan henkilökohtaisen mielipiteen osin arvailun varaan. Arvostelun lopussa kysymys pelin mielekkyydestä heitetään lukijan itsensä pohdittavaksi: "Mikäli taidepelit ja erikoisuus yhtään kiinnostavat, Hohokum on ehdottomasti kokeilemisen arvoinen".

*Pelit*-lehden *Hohokum*-arvostelussa Juho Kuorikoski nimittää myös otsikossaan peliä näytönsäästäjäksi. Siihen yhtäläisyydet arvostelujen kesken melkein loppuvatkin. 85 pistettä ei selvästikään ole keskinkertainen arvosana ja toisin kuin Wnukin diplomaattinen, "jos on kiinnostunut erikoisemmasta, tämä ehkä nappaa" -lähestyminen, Kuorikoski ei yritäkään esittää arvostelussa muuta kuin oman näkemyksensä. Teksti nostaa *Pelaajan* artikkelin tavoin esille kysymyksen pelin perimmäisestä määritelmästä, mutta tutkii sitä perinpohjaisemmin. Kysymys on oikeastaan selkäranka koko Hohokumin arvostelulle ja sitä setvitään koko arvostelun ajan. Tekstissä haetaan ratkaisua määrittelyyn esimerkiksi pelimaailman historiasta: "Jo ammoisista ajoista lähtien pelillä on ollut selkeä tarkoitus. Pongissa pallo pitää upottaa vastustajan selän taakse, Space Invadersissa päälle hönkivät avaruusmörriä on listittävä ja Mass Effecteissä on tehtävällä koko galaksin pelastaminen". Hohokum eroaa kuitenkin Kuorikosken sanoin tästä historiajatkumosta: "Hohokumissa taas päästellään pitkin markkia nauttien retken kuvista ja äänestä" (huomautuksena *markki* on slangisana pihapiirille).

Mukana on viittausta kulttuurilliseen pohdintaan: "Hohokum lukitsee itsensä pelin ja epäpelin väliin, jossa käydään kiivasta keskustelua bittiviikteen kulttuurisesta roolista. Harmi vain, että jo lähtökohtaisesti pelien taidekysymys on absurdi, sillä kulttuurituotteina ne kuuluvat ilman muuta taiteen piiriin". Kuorikosken teksti on paitsi *Hohokumin* arvostelu, myös miltei filosofinen pohdiskelu pelien olemuksesta ja kytköksestä taiteeseen:

Kuinka matalalle tasolle vuoro vaikutuksen voi laskea, jotta peli on edelleen peli? Voiko peli vailla varsinaisia tavoitteita tai haasteita olla peli? Kiitos digivallankumouksen, tällaisia puheenvuoroja voidaan käydä teorian sijaan kaupallisten tuotteiden kautta. Hohokum on ja se ei ole peli. Se on leikkiretki, joka yksinkertaisuutensa kautta houkuttelee esiin meissä jokaisessa asuvan lapsen. Se on myös todiste peliviikteen heterogeenisyydestä, sillä digilannoitteen ansiosta latauskaupoissa kaikki kukat pääsevät rehottamaan. Mikä tulee tuhoamaan koko jutun, muttei ihan vielä. (Kuorikoski 2014.)

Positiivisesta arviosta huolimatta Kuorikoski päättää arvostelun ostosuosituksen sijaan kaksimieliseen huumoriin hieronnasta ja onnellisista lopuista: "Madon matka tarjoaa rentouttavan hieronta hetken. Kokonaisuus on kuin interaktiivinen näytönsäästäjä, joten väri- ja äänistimuloinnin aalloille pääsee minimivaivalla. Hohokumilla on siis onnellinen loppu".



Yhteenvedona *Pelaajan* Wnukin arvostelu on selkeämpi ja tiiviimpi ja sen voisi olettaa aukeavan kaikille lehden lukijoille huolimatta lukijan iästä, taustasta, yleissivistyksen tasosta tai perehtyneisyydestä. Se kertoo *Hohokumista* olennaiset perusasiat, joihin lukija hakee vastausta ja esittää ne diplomaattisesti. *Pelit*-lehden Kuorikosken teksti taas on esseemäinen, monipuolisempi ja se luotaa paljon syvemmälle kuin pelkkään kokemukseen siitä, onko peli hyvä kokemuksena vai ei. Tämän vuoksi Kuorikosken teksti on toisaalta myös vaikeaselkoisempi ja se vaatii lukijaltaan enemmän pohjatietoa ja kykyä ymmärtää viittaukset myös itse arvosteltavana olevan *Hohokumin* ulkopuolisiin asioihin.

Ovatko pelikriitikot siis aina samaa mieltä? Eivät onneksi. Pelkästään se, että arvostelijat käsittelevät samaa peliä tai edes se, että pelille annettaisiin samanlaiset pistemäärät, ei välttämättä tarkoita, että arvostelut olisivat keskenään samanlaisia.

## 6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Aineistostani nousi esille sama seikka, jonka Paavo Ihalainenkin toi esille pro gradussaan: *Pelit*-lehti näyttäytyy pelien asiantuntijana ja eräänlaisena auktoriteettina, kun *Pelaajassa* taas korostetaan mielellään samalla viivalla oloa lukijan eli toisen pelaajan kanssa (Ihalainen 2015, 31). Journalistiselta tiedonhankinnaltaan *Pelaaja* on kuitenkin läpinäkyvämpi ja ammattimaisempi: sen reportaaseissa käydään paikan päällä pelistudioissa ja haastatellaan asiantuntijoita, jotka toimivat tietolähteinä jutussa. Aineistoni *Pelit*-lehdissä ei yleensä näkyvästi haastateltu muita, vaan toimittaja piti lähteet omana tietonaan tai ne pohjautuivat kirjallisuuteen ja toimittajan omaan asiantuntijuuteen. Siksi *Pelit*-lehti ei yleensä sisältänytkään kovin paljon varsinaisia uutisia, vaan peliennakoita, toimittajien kolumneja, historioikeja ja aikaisemmin mainittuja arvosteluja. *Pelit*-lehden lähteiden puutteellisuus kertoo ehkä siitä, kuinka vankka luottamus lukijoilla on sen toimittajiin itseensä alan asiantuntijoina, sillä *Pelit* on kuitenkin Suomen vanhin pelien aikakauslehtijulkaisu, joka hallitsi pitkään markkinoita ilman varsinaista kilpailijaa. Monet sen pitkäaikaisista kirjoittajista ovat ainakin vanhemmille lukijoille tuttuja, joten heidän ei ehkä tarvitsekaan perustella tietämystään samoin kuin tuntemattoman kirjoittajan pitäisi.

Karkeasti voisi sanoa, että *Pelit*-lehdessä pääosassa ovat nimenomaan pelit – vaikka toimittaja olisi käynyt testaamassa peliä ulkomailla, matkasta kirjoitetaan lehteen yleensä vain ennako, jossa kerrotaan pelin kokeilusta. *Pelaajassa* sen sijaan samasta matkasta kirjoitetaan sekä ennako, että haastattelu tai reportaasi. Tutkielmani valossa *Pelit* on ennen kaikkea arvostelulehti. Arvostelut on sijoitettu lehden alkuun, ne muodostavat yli puolet jokaisen lehden sisällöstä ja ne ovat huomattavasti pidempiä kuin *Pelaajassa*. *Pelaajan* arvostelut taas ovat "kansantajuisempia", selkeämpiä ja niillä on selvä tarkoitus eli vastata lukijan kysymykseen siitä, millainen peli on kyseessä ja onko se vaivan tai rahan arvoinen. Tässä mielessä *Pelaaja* muistuttaa siis enemmän kansainvälisiä pelijulkaisuja kuin suomalaista kilpailijaansa. Toisaalta *Pelaajan* jotkut pidemmät ja erityisesti vakituisten toimittajien, kuten esimerkkinä aiemmin käyttämäni Janne Pyykkösen *Fallout 4* -arvostelu, muistuttavat linjaltaan *Pelit*-lehden pitkiä, yksityiskohtaisia arvosteluja. Aineistossani erottui silti selvästi, että erityisesti *Pelit*-lehdessä arvostelut edustivat useimmiten tyyliltään niin kutsuttua uutta pelijournalismia. *Pelit*-lehden arvostelut ovat kuin pieniä itsenäisiä kaunokirjallisia teoksia, joilla on essemäinen aloitus, kappalejako, tarina ja lopetus. Ne ovat humoristisempia, pohtivampia ja eläytyvämpiä kuin *Pelaajan* arvostelut. Arvostelut ovat taustoittavia, kattavia, yksityiskohtaisia ja parhaimmillaan oivaltavia sekä etevästi kirjoitettuja.

Varjopuolena *Pelit*-lehden tyyli näyttäytyy kuitenkin välillä sekavuutena toimittajasta ja aiheesta riippuen. Pitkä kuvailu rönseyilee eikä tekstin takana tunnu aina olevan pointtia lainkaan: tulee enemmänkin tunne siitä, että toimittaja ei ole keksinyt pelistä oikein mitään sanottavaa, jolloin on pakko turvautua epäolennaisuuksiin. *Pelit*-lehden peliarvostelu vaatii lukijalta suuremmat pohjatiedot ja yleissivistyksen tason. Tämä ei välttämättä ole ongelma, sillä erikoisalan lehtien lukijoilla on tietysti enemmän tietoa pelialasta, tekniikasta ja yhteisiä kiinnostuksen kohteita toimittajien kanssa (kuten muu populaarikulttuuri, sarjakuvat, scifi- ja fantasiakirjallisuus ja elokuvat) suhteutettuna vaikkapa maakuntalehtiin. Toisaalta viittaukset esimerkiksi maailman politiikkaan ja klassikkokirjallisuuteen ovat hieman ristiriitaisia, kun ottaa huomioon, että suurimman yksittäisen ryhmän *Pelit*-lehden lukijoista muodostavat alaikäiset 12–17-vuotiaat lukijat. Lukijaa ei tietenkään pidä aliarvioida, mutta pitkä, maalaileva, raskas ja pienellä fontilla kirjoitettu esseemäinen arvostelu voi helposti jäädä nykypäivän nopeatempoisuuteen tottuneelta ADHD-Jonnelta lukematta, ellei kyseessä ole itseä erikoisen paljon kiinnostava peli. Se selittää ehkä osaltaan, miksi *Pelaaja*-lehden tuoreemmalle ulkoasulle, näkökulmalle ja tiiviimmälle ilmaisulle on ollut Suomen markkinoilla jalansijansa.

Tutkielmani perusteella lukijoiden parissa elävä käsitys lehtien konsoli- tai tietokonepainotteisuudesta piti osin paikkansa. Arvosteluissa käytettyjen alustojen määrillä laskettuna aineistossani *Pelit*-lehdessä PC:tä käytettiin selvästi eniten eli 62 prosentissa arvosteluista. *Pelaajan* aineistossa jakautuminen alustojen kesken oli tasaisempaa, mutta konsoli vei voiton, sillä enemmistö eli 38 prosenttia oli arvosteltu Playstation 4:llä. Stereotypiaa kumoten PC-arvostelut tulivat kuitenkin heti perässä 32 prosentilla.

Sosiaalisen median käytössä nuorempi julkaisu *Pelaaja* on onnistunut ansiokkaasti. Erillinen verkkotoimittaja takaa sen, että lehden verkkosivut päivittyvät liki päivittäin peliuutisilla ja niihin haetaan klikkauksia muun muassa Facebookin ja Twitterin kautta. *Pelit*-lehti taas on pitkälti pudonnut (tai jättäytynyt) somen kelkasta: sen somekanavat päivittyvät huonosti eikä lehti ole ilmeisesti nähnyt tarpeelliseksi lähteä kilpailemaan netin peliuutissivustojen kanssa verkkouutisista. *Pelit*-lehden verkkosivujen valtteja ovat kuitenkin ainoastaan tilaajille tarkoitettu keskustelufoorumi ja lehden ainutlaatuisen kattava, 1990-luvulle asti yltävä digitaalinen arvosteluarkisto, joka on tilaajien luettavissa. *Pelit*-lehti hyödyntää siis sivuillaan eräänlaista maksumuuria, jossa suurin osa nettisisällöstä rajataan ainoastaan maksavien tilaajien saataville. Samankaltaisen maksumuurin käyttöön ovat viime vuosina siirtyneet monet muutkin mediat, kuten Suomen Kuvalehti, Pohjolan Sanomat sekä

Lapin Kansa. Vaikka *Pelit*-lehti on jäljessä sosiaalisen median käytössä, sen voisi toisaalta nähdä olleen ehkä jopa aikaansa edellä vain tilaajille tarkoitetun nettisisällön tarjoamisessa.

Samat pelit olivat esillä saman kuukauden lehdissä yllättävän vähän. Keskiarvoisesti *Pelit*-lehden numerossa oli noin 30,75 arvostelua lehteä kohden, *Pelaajassa* taas noin 23,5 arvostelua. Näistä keskimääräisesti vain kuusi arvostelua käsitteli samaa peliä saman kuukauden lehdessä. Samoja ajankohtaisaiheita neljään lehteen sattui vain yksi eli peliharrastajana tunnetun edesmenneen näyttelijän Robin Williamsin muistokirjoitus.

Julkaisuiden lukijakunta ja aiheet ovat osin samoja, mutta lehdet käsittelevät niitä eri tavoin ja ovat selvästi suuntautuneet eri asioihin omissa leireissään. Tulkintojeni mukaan *Pelit* luottaa toimittajiensa asiantuntevuuteen ja perinteiseen, pitkien arvostelujen linjaan sekä siihen, että printtilehti jaksaa yhä kiinnostaa nykypäivän lukijaa ainakin likimain samalla tavalla kuin 1990-luvulla. *Pelaaja* taas tavoittelee nuorekkaampaa ja selkeämpää ilmaisua, jossa tietoa ei ojenneta lukijalle ylhäältä käsin vaan pelaajalta toiselle kanssapelaajalle. *Pelaajan* valttikortteja ovat pelimaailman uutiset, haastattelut ja ajankohtaisjutut, jotka saavat lehdessä melko tasaisesti saman verran palstatilaa arvostelujen kanssa. *Pelaajan* tiimissä printtilehden rinnalla hyödynnetään verkkoa: verkkouutisten lisäksi nettisivuilta löytyy sisältöä, jota lehdessä ei julkaista, kuten toimituksen blogikirjoituksia ja verkkoarvosteluja.

Pienessä maassa ja vielä pienemmällä pelijournalismin aikakauslehtikentällä toisen toimituksen liikkeitä pidetään kyllä varmasti silmällä – ja niin kannattaakin pitää. Siitä hauskana esimerkkinä *Pelit*-lehden päätoimittajan Tuija Lindénin tviitti viime lokakuulta, kun lehden kanteen meinasi päätyä sama kuva uudesta *Halo 5* -pelistä, joka oli jo koristanut kilpailevan *Pelaajan* kantta:



Tuija Linden @TuijaLinden · 29. lokakuuta 2015

Hups, meinas tulla sama kansi, muttei sitten tullutkaan. Kiitti kuitenkin #halo5 :stä @K1LLI



4 14

KUVA 4. Koska pelitalojen PR-väki toimittaa molemmille kotimaisille pelijulkaisuille uutuuspelistä samaa promomateriaalia, saattaa kansikuvaksi valikoitua identtinen kuva, ellei toimituksessa olla tarkkana. Lindénin twiitti on osoitettu Microsoftin ja Xbox Suomen PR-henkilölle Jarno Kallunki-Mätölle (K1LL1).

## 7 POHDINTA

Tutkielmani tarkoituksena oli selvittää, miten *Pelit-* ja *Pelaaja*-lehtien sisällöt eroavat toisistaan. Samankaltaisista nimistä ja äkkiseltään ajateltuna samantyyppisestä lukijakunnasta kilpailevat lehdet edustavat silti selvästi omaa linjaansa. *Pelit* on perinteinen, omien toimittajiensa asiantuntijuuteen luottava ja printtipuoleen panostava pelijulkaisu. Sillä on maine suomalaisen pelijournalismin konkarina ja enemmän tietokonepainotteisena lehtenä, jota se edustaa myös tutkielmani tulosten pohjalta. Nuorempi *Pelaaja* on journalistiselta tiedonhankinnaltaan monipuolisempi ja uutispainotteisempi lehti, joka hyödyntää aktiivisesti sosiaalista mediaa ja luottaa kansantajuisempaan ja palvelujournalistisempaan arvostelutyyliin. *Pelaaja* käsittelee hieman enemmän konsolipelejä, mutta suuressa määrin myös tietokonepelejä. Keskenään samoja pelejä lehdissä käsitellään saman kauden aikana hämmästyttävän vähän, joten erityisen valveutuneelle lukijalle ei ole haitaksi, vaikka hän lukisi molemmat kotimaiset pelialan julkaisut samassa kuussa. Tämä on toisaalta ehkä lehtien tarkoituskin – ahtaalla markkinakentällä ei sovi talloa naapurin varpaille.

Otoskoko oli ammattikorkeakoulun opinnäytetyön puitteissa sopiva, sillä vaikka kahdeksan aikakauslehteä voi äkkiseltään kuulostaa pieneltä otokselta, kertyi analysoitavia sivuja silti yhteensä 592 sivua. Sisällön erittelyn vaiheessa, jossa määritin, mitä juttutyyppiä mikäkin artikkeli edustaa, käsitelin kaikki 592 sivua kaikista lehdistä. Toisessa sisällön erittelyn vaiheessa, jossa laskin lehtien arvostelujen painottuneisuutta eri alustoille, käsitelin yhteensä 217 eri arvostelua. Viimeisessä vaiheessa, jossa pääsin sisällön erittelyn lisäksi varsinaiseen tarkempaan sisällönanalyysiin, aineistonani oli 24 arvostelua molemmista lehdistä eli yhteensä 48 arvostelua, joissa käsiteltiin samaa peliä. Otokseeni satunnaisotannalla valikoituneet syyskuun 2014 ja vuoden 2015 helmikuun, maaliskuun ja joulukuun lehdet edustivat nähdäkseni tyypillisiä *Pelit-* ja *Pelaaja*-lehden numeroita, sillä olin etukäteen rajannut niistä pois sivumäärältään eroavat kesän lehdet. Toisaalta harmikseni en huomionut etukäteen, että maaliskuun *Pelaaja* oli 16 sivua tavallista numeroa paksumpi, sillä se sisälsi AD:n kokoaman 16 sivun pituisen liitteen hienoimmista pelikansista. Kyseinen lehti nosti toimituksen sisällön määrää *Pelaajan* osalta sisällön jakautumisen tilastoissani yläkanttiin. Jos tutkimus toistettaisiin eri otoksella, tulos voisi siis olla hieman erilainen. Muilta osin uskon kuitenkin, että tilastoni ovat paikkansa pitäviä. Toistotutkimuksessa olisi tietysti mielenkiintoista valita laajempi otoskoko, esimerkiksi kokonaisen vuoden 12 (tai *Pelit*-lehden tapauksessa 11) peräkkäistä lehteä. Täten tulisivat esille myös kausittaiset vaihtelut sisällöissä.

Sisällön erittelyn pohjalta tekemäni taulukot ovat melko luotettavia, sillä laskin sisältöjen jakautumisen ja arvosteluissa käytetyt eri alustat useampaan kertaan. Myös värväämäni ulkopuolinen apuri laski arvostelut ja niissä käytetyt alustat itsenäisesti ja vertailtaessa tuloksia ne täsmäsivät. Huomioitavaa tosin on, etteivät sisällön erittelyn tuloksena syntyneet tilastot kerro sen tarkemmin syitä. Laskin taulukoihin ainoastaan, millä alustalla peli oli arvosteltu enkä siis huomionnut sisällön erittelyssäni sitä, kuinka suuri osa arvostelluista peleistä oli saatavana yksinoikeudella esimerkiksi vain yhdelle alustalle ja täten sitä ei ole mahdollista arvostella millään muulla alustalla. On myös luultavaa, että alustojen suhteen esiintyy henkilökohtaisia mieltymyksiä eri arvostelijoiden parissa, joten tarkasteltaessa eri kuukauden lehtiä, tilastot voisivat näyttää hyvinkin erilaisilta siitä riippuen, kuka on sattunut arvostelijaksi. Jonkin alustan pientä määrää arvosteluissa voi luonnollisesti selittää myös se, ettei kyseisen lehden ajankohtana ole julkaistu juurikaan pelejä tälle alustalle – esimerkiksi Wii U -pelien arvostelujen määrä oli pieni molemmissa lehdissä. Se voi kieliä joko uusien pelijulkaisuiden vähydestä Suomessa Nintendon kyseiselle konsolille tai siitä, etteivät arvostelijat koe ilmestynyttä peliä lukijoita kiinnostavaksi.

Aineistostani nousi esille myös yksi pieni yksityiskohta, joka näyttäisi osaltaan tukevan laskelmieni ja ennakkokäsitysten mukaista kuvaa *Pelit*-lehdestä tietokonepelilehtenä ja *Pelaajasta* konsolipainotteisempana lehtenä. *Oddworld Remastered* -peli julkaistiin heinäkuussa 2014 ainoastaan Playstation 4:lle, kun taas tietokoneversio julkaistiin vasta yli puoli vuotta myöhemmin eli helmikuussa 2015 (Savage 2015, viitattu 24.3.2016). Kyseinen peli arvosteltiin aineistooni kuuluvassa *Pelaajan* syyskuun 2014 numerossa Playstation 4:llä, mutta *Pelit*-lehdessä sen arvostelu julkaistiin vasta maaliskuun 2015 numerossa, kun peli oli pystytty arvostelevaan PC:llä. Tutkielmani aineistossa tämä oli ainoa vastaava tapaus, mutta jatkokysymyksenä olisi mielenkiintoista tietää, kuinka yleistä tämän kaltainen menettely lehdissä on vai oliko kyseessä vain sattuman tuoma poikkeus.

Aineistoni alkaa numerosta 9/2014, joka oli ensimmäinen numero, jossa *Pelit*-lehteä kustansi uusi, pieni Fokus Media-yhtiö. *Pelit* oli sitä ennen Sanoma Oyj:n omistuksessa aloitusvuodestaan 1992 lähtien. Jatkokysymyksenä voisi olla mielenkiintoista selvittää pidemmällä aikavälillä, näkyykö vaihtaminen pienen itsenäisen kustantamon leipiin jollain tavalla *Pelit*-lehden sisällössä? Esimerkiksi aina pienelle kustantamolle kuuluvana lehtenä *Pelaaja* on voinut pitää leivissään enemmän vakituisia toimituksen jäseniä, kun Sanoman aikakauslehtien yt-neuvottelut taas ovat myllertäneet myös *Pelit*-lehden toimintaa, mikä näyttäisi ilmenevän ainakin pienempänä vakitoimituksen porukana ja suurempana avustajien määränä.

Tutkielmani pohjautui aineistona käyttämiini *Pelit-* ja *Pelaaja-*lehtiin sekä alan kirjallisuuteen ja nettilähteisiin. Siinä ei kuitenkaan kuulu pelilehtien kuluttajia eli lukijoita. Lukijakyselyn kautta olisi tarkemmin määritettävissä, missä määrin esimerkiksi *Pelaajan* näkyvyys sosiaalisessa mediassa on onnistunut tai häiritseekö *Pelit-*lehden some-näkymättömyys lukijoita. Kyselyn pohjalta olisi myös mahdollista kartoittaa pelijournalismia lukijoiden näkökulmasta: onko suomalainen pelimedia onnistunut tehtävissään, missä määrin siihen luotetaan ja kuinka paljon sitä arvostetaan.

Pyrin tutkielmassani käsittelemään molempia lehtiä objektiivisesti ja tasapuolisesti. Aineiston käsittelyssä tässä ei ollut ongelmia, mutta lähteiden suhteen tasapainoilu oli kuitenkin välillä vaikeampaa. Esimerkiksi tärkeinä lähteinä käyttämäni Pelitutkimuksen vuosikirjojen suomalaista pelijournalismia koskevat artikkelit käsittelivät ainoastaan vanhempaa *Pelit-*lehteä, joten kyseisen lehden ja saman kustantamon *MikroBitti-*lehden peliarvosteluista ja toimittajista löytyi enemmän historia-tietoa kuin uudemmasta *Pelaajasta*. Saarikosken artikkeli käsitteli puhtaasti ainoastaan *Pelit-*lehden lukijakirjeitä ja sitä kautta digipelaamisen muutosta, Suomisen artikkeli taas käsitteli *MikroBitti-*lehden peliarvosteluja pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina. Myös jälkimmäinen artikkeli sivuaa *Pelit-*lehteä ja sen historiaa, koska *Pelit-*lehti syntyi sisarjulkaisuksi *MikroBittille* ja osa *MikroBitin* toimittajista siirtyi *Pelit-*lehteen.

Onnaksi Paavo Ihalaisen pro gradu tarjosi hyvää taustatietoa myös *Pelaajan* historiasta. Toisaalta painottuminen toimi myös toiseen suuntaan: huomasin, että ajankohtaisemmissa aiheissa (kuten pelijournalismin korruptiosta ja arvostuksesta kirjoittaessani), valikoitui lähteikseni muun muassa kirjoituksia *Pelaaja-*lehden blogeista ja *Pelit-*lehti loisti poissaolollaan. Tästä ei tietenkään pidä vetää hätäisiä päätelmiä siitä, ettei *Pelit-*lehdessä käsiteltäisi ajankohtaisia aiheita, mutta toimituksella ei ole verkkosivuillaan blogeja, ajankohtaiset mielipidetekstit eivät löydy hakukoneilla. Eikä minulla tietenkään ollut resursseja käydä läpi hakuammunnalla kaikkia printtilehtiä juuri oikeaa aihetta koskevien mielipidekirjoitusten toivossa.

Joulukuussa 2015 tutkimuskysymykseni, miten *Pelit-* ja *Pelaaja-*lehtien sisällöt eroavat toisistaan, tuntui ytimekkäältä ja järkevältä. Jo tammikuussa huomasin kuitenkin käytännössä, kuinka tärkeää missä tahansa ja ehkä ennen kaikkea laadullisessa tutkimuksessa on rajata aiheensa selkeästi. Liiankin usein huomasin tekeväni aloittelijan virheitä siinä, että tein tutkielmani parissa paljon turhaa työtä aineiston käsittelyn suhteen ja tuotin paljon tekstiä ja taulukoita, joita en lopulta kelpuuttanut viimeistelyyn lopputulokseen. Tämä olisi voitu estää sillä, että olisin itse malttanut suunnitella ja



rajata asiat tiukemmin, mutta toisaalta huomasin monesti kaipaavani kasvotusten tapahtuvaa ohjausta opinnäytetyöni suhteen, sillä nyt olin vain etäohjauksen varassa. Onneksi kanssaopiskelijoiden vertaistuki pelasti monella epätoivon hetkellä.

Vaikka olen ollut pelien ja pelijournalismin kuluttaja 1990-luvulta lähtien, en ole koskaan perehtynyt pelijournalismiin yhtä perusteellisesti kuin tätä opinnäytetyötä tehdessäni. Koen oppineeni paljon suomalaisesta pelijournalismista aineistoni perinpohjaisen analysoinnin, mutta myös lähdemateriaalini ansiosta. Suomalaiset lähteet toivat taustoittavaa tietoa, jonka ansiosta ymmärsin paremmin aineistoani ja niin kotimaisen pelijournalismin historiaa kuin tämänhetkistä tilaakin. Amerikkalaisen Dan Amrichin opaskirja *How To Review Videogames For A Living* toi myös tervetullutta käytännönläheistä ja kansainvälistä vertailupohjaa lukemilleni kotimaisille ja akateemisille teksteille. Uskon ja toivon, että tutkielmani on hyödyllinen katsaus suomalaisesta aikakauslehtitason pelijournalismista myös muille. Siitä on kenties eniten hyötyä pelijournalismin lukijoille, mutta myös olemassa oleville pelimedioille ja pelitoimittajille tai pelialasta haaveileville tuleville toimittajille. Peliala on myös kasvava bisnes ja vaikka siitä tuskin on laajassa mittakaavassa Suomen talouden pelastajaksi, ovat pelit tällä hetkellä Suomen suurin kulttuuriviennin tuote. Tähän peilaten olisi yllättävää, jos pelit eivät pikkuhiljaa valtaisi nykyistä enemmän tilaa myös valtavirtamedian kulttuuriosioista, jonne ne ovat jo hiljalleen pesiytyneet. Pelijournalismin tuntemuksesta on siis toimittajille tuskin ainakaan haittaa.

## LÄHTEET

Amrich, D. 2012. Critical Path: How to Review Videogames for a Living, 8–273. USA: TripleTorch.

Arvekari, V. 2015. Uusi lasten pelilehti Sankari on aloittanut taipaleensa. Pelaajalehti.com. Viitattu 7.1.2016. <<http://www.pelaajalehti.com/uutiset/uusi-lasten-pelilehti-sankari-on-aloittanut-taipaleensa>>.

Fokus Media, 2015. Pelit-lehti – tiedä mitä pelaat! Viitattu 4.1.2016. <<http://fokusmedia.fi/pelit/>>.

Gerstmann J. 2007. Kane and Lynch: Dead Men GameSpot Review, 2007. Haettu Youtubesta, viitattu 12.1.2016. <<https://www.youtube.com/watch?v=5FuJ81sDR2o>>.

H-Town Oy, 2015. Julkaisut, paperilehdet. Viitattu 4.1.2016. <<http://h-town.fi/julkaisut/paperilehdet/>>.

H-Town Oy, 2016. Pelaaja Media. Viitattu 24.1.2016. <[http://h-town.fi/sites/default/files/mediakor-tit/Htown\\_mainosflabari\\_2016%20ver%201-1.pdf](http://h-town.fi/sites/default/files/mediakor-tit/Htown_mainosflabari_2016%20ver%201-1.pdf)>.

Huttunen, M. 2015. 12 240 sivua myöhemmin. Pelaaja-lehti 3/2015, 3.

Ihalainen, P. 2015. Erikoisalan toimittajia vai kultaisia vasikoita – Argumentaatio pelijournalismia käsittelevissä aikakauslehtikolumneissa. Helsingin yliopisto. Valtiotieteellinen tiedekunta, viestintä. Pro gradu -tutkielma. Viitattu 3.1.2016. <[https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/153761/Ihalainen\\_viestinta.pdf](https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/153761/Ihalainen_viestinta.pdf)>.

Kunelius, R. 2003. 5. uudistettu painos. Viestinnän vallassa – Johdatus joukkoviestinnän kysymyksiin. Helsinki: WSOY, 20–25.

Lappalainen, E. 2015. 5 harhaa Suomen pelialasta. Viitattu 16.2.2016. <<http://www.elinalappalainen.fi/5-harhaa-suomen-pelialasta/>>.

Otavamedia, 2014. Lukijaprofiili, Suomen Kuvalehti 2014. Viitattu 6.2.2016. <<http://tilaisuudet.otavafiles.fi/files/library/attachments/Suomen%20Kuvalehden%20lukijaprofiili%202014.pdf>>.

Pernu, I. 2009. Pelimies piilosilla. Journalisti 19/2009. Viitattu 11.1.2016. <[http://web.archive.org/web/20120324152844/http://www.journalistiliitto.fi/journalisti/lehti/2009/19/artikkelit/pelimies\\_piilosilla/](http://web.archive.org/web/20120324152844/http://www.journalistiliitto.fi/journalisti/lehti/2009/19/artikkelit/pelimies_piilosilla/)>.

Plunkett, L. 2012. Yes, a Games Writer was Fired Over Review Scores. Kotaku. Viitattu 11.1.2016. <<http://kotaku.com/5893785/yes-a-games-writer-was-fired-over-review-scores>>.

Pyykkönen, J. 2012. Antipaavin palkkalistoilla – onko pelilehdistö täysin maksettua? Pelaajalehti.com, blogit. Viitattu 11.1.2016. <<http://www.pelaajalehti.com/blogit/antipaavin-palkkalistoilla-onko-pelilehdisto-taysin-maksettua/>>.

Saarikoski, P. 2012. "Rakas Pelit-lehden toimitus...": Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002. Teoksessa Jaakko Suominen (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2012, 21–40. Tampereen yliopisto. Viitattu 4.1.2016, <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf>>.

Sanastokeskus TSK ry. 2010. Sosiaalisen median sanasto, 14–44. Helsinki. Viitattu 15.4.2016. <[http://www.tsk.fi/tiedostot/pdf/Sosiaalisen\\_median\\_sanasto](http://www.tsk.fi/tiedostot/pdf/Sosiaalisen_median_sanasto)>.

Savage, P. 2015. Oddworld: New 'N' Tasty release date announced. PC Gamer. Viitattu 24.3.2016. <<http://www.pcgamer.com/oddworld-new-n-tasty-release-date-announced>>.

Spil Games. 2013. State of Online Gaming Report. Viitattu 15.4.2016. <[http://auth-83051f68-ec6c-44e0-afe5-bd8902acff57.cdn.spilcloud.com/v1/archives/1384952861.25\\_State\\_of\\_Gaming\\_2013\\_US\\_FINAL.pdf](http://auth-83051f68-ec6c-44e0-afe5-bd8902acff57.cdn.spilcloud.com/v1/archives/1384952861.25_State_of_Gaming_2013_US_FINAL.pdf)>.

Suominen, J. 2010. "Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille": MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984–2008. Teoksessa Jaakko Suominen (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2010, 83–98. Tampereen yliopisto. Viitattu 4.1.2016. <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-08.pdf>>.

Talouselämä. 2015. Peliala on jo valtaisa bisnes – 25 suurimman yhtiön tulos yhteensä yli 45 miljardia euroa. Viitattu 16.2.2016. <<http://www.talouselama.fi/uutiset/peliala-on-jo-valtaisa-bisnes-25-suurimman-yhtion-tulos-yhteensa-yli-45-miljardia-euroa-3365107>>.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2002. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi, 93–119. Helsinki: Tammi.

Turun Sanomat, 2013. Mies puukotettiin Grand Theft Auto -pelin vuoksi Lontoossa. Viitattu 16.2.2016. <<http://www.ts.fi/uutiset/ulkomaat/536113/Mies+puukotettiin+Grand+Theft+Auto+pelin+vuoksi+Lontoossa>>.

Yle Uutiset, 2014. Glorian lehtiperhe hajosi. Viitattu 4.1.2016. <[http://yle.fi/uutiset/glorian\\_lehtiperhe\\_hajosi/7292116](http://yle.fi/uutiset/glorian_lehtiperhe_hajosi/7292116)>.

Visapää, V. 2007. Miestenlehden päätoimittaja. Aviisi 07/2007. Viitattu 20.1.2016. <<http://arkisto.aviisi.fi/artikkeli/?num=07/2007&id=d34992b>>.

## Syyskuu 2014

Arvosteluja samoista peleistä yhteensä 8 + yksi sama ajankohtaisaihe. Samat aiheet merkittyinä korostusvärillä myöhempää sisällönanalyysia varten, eri värit kuvaavat arvostelujen eroavaisuutta.

## Pelit 9/2014

76 sivua (mukaan luettuna etu- ja takakansi).

### Arvostelut:

1. The Walking Dead Season 2
2. Hyrule Warriors
3. **Hearthstone: Curse of Naxxramas**: Arvosana: 79 (Magic-TG). "Nettikorttipelin yksinpeli-laajennus piristikin moninpeliä. Hinta kortteina laskettuna on iso, mutta peli-ilolla kohtuullinen".
4. Magic the Gathering
5. **Dead Rising 3**: Arvosana 86 (Markus Lukkarinen). "Elävät kuolleet syövät aivosi ja vievät sydämesi".
6. Kimppapeli rennessanssi: Saman koneen ääressä
7. **The Last of Us: Remastered**: Arvosana 90 (Juho Kuorikoski, pitkä arvostelu). "Maineensa veroinen mestariteos". Lyhyt arvostelu, Tuomas Honkala: Ensikertalaisille: 95. Alkupeleistä pelanneille: 85. Pelit suosittelee -lätkä.
8. Risen 3 - Titan Lords
9. **Sacred 3**: Arvosana 50 (Juho Kuorikoski). Pelinä hajuton ja mauton hakkenslässi, jonka käsikirjoittajat saavat haisemaan ja maistumaan Scheissekrautilta".
10. **Diablo III: Ultimate Evil Edition**: arvosana 88 (pitkä arvostelu, Markus Lukkarinen): "Pirullisen hyvä ja koukuttava toimintaroolipeli". Miniarvostelussa 90 pistettä (Tuomas Honkala). Molemmilta Pelit suosittelee -merkintä.
11. **Dark Souls II: Crown of the Sunken King**: arvosana 90 (Nnirvi), "Jämäkkä lisäri yhteen vuoden parhaista peleistä. Ja lisää on tulossa!".
12. **Gods Will Be Watching**: arvosana 65 (Aleksandr Manzos). "Kriisinhallintasimu heittää ilmaan sankoin joukoin hyviä ideoita, mutta saa niistä kiinni vain muutaman."
13. The Last Door
14. The Room
15. Ether One
16. The Fall - Episode 1
17. Legend of Heroes: Trails in the Sky
18. Aperture Tag: The Paint Gun Testing Initiative
19. **Hohokum**: Arvosana: 85 (Juho Kuorikoski). "Hohokumiin ei pidä suhtautua pelinä, vaan kokemuksena".

20. Command: Modern Air/Naval Operations
21. Close Combat: Gateway to Caen
22. Battlefield 4: Dragon's Teeth DLC
23. Free-to-play: Verenimijät lompakollasi
24. Asterbreed
25. Uusin silmin Bad Mojo. Haastattelussa Night Dive Studios.
26. Lue ja kelaa: Spintires

#### **Ennakot:**

1. Quantum Break
2. Tom Clancy's The Division
3. Bloodborne
4. Sid Meir's Civilization: Beyond Earth

#### **Ajassa:**

1. Tulossa olevia pelejä
2. RIP Robin Williams: Nörttien kuningas
3. Ruudun takaa
4. Konehuone: Xbox One

#### **Vakiot:**

1. Pääkirjoitus: Myllerrysten aika
2. Nnirvi: Takso, nom nom
3. Tuukka: Kujalla
4. Seuraavissa numeroissa

## **Pelaaja, 9/2014**

68 sivua (etu- ja takakansi mukaan luettuina).

#### **Pelaajan maailma:**

1. Pääkirjoitus, toimituksen kuulumiset, sisällysluettelo
2. Uutiset
3. Tulipa sanottua
4. Gamescom 2014
5. Hyvät, pahat ja rumat
6. Robin Williams 1951–2014
7. Tarpeellista tavaraa
8. Pintaraapaisut
9. Top 5
10. Indieskene

11. Alien: Isolation
12. Pelaajalehti.comissa tapahtuu
13. Pelaajan kalenteri ja listat
14. Tokion syke
15. Pintaraapaisut
16. Kolumni: Toinen pelaaja
17. Kolumni: Lataustauko
18. Pikselipölyä
19. Kilpailu
20. Ensi kuussa
21. 1000 sanaa

### Arvostelut:

1. **Diablo III: Ultimate Evil Edition**: arvosana 9, "Jokainen yksityiskohta on viimeistelty äärimilleen vuosikausia kestäneen prosessin aikana, ja tuloksena on todella tyydyttävä pelikokemus." (Miikka Lehtonen)
2. Tales of Xillia 2
3. Risen 3: Titan Lords
4. **Dead Rising 3**: Arvosana: 7 (Matias Kainulainen). "Viihdyttävä mutta itseään toistava ja hiukan keskinkertaisella tekniikalla varustettu avoimen maailman zombieräiskintä".
5. Ryse: Son of Rome
6. Peggle 2
7. Forza Motorsport 5
8. Killer Instinct
9. Crimson Dragon
10. **Sacred 3**: Arvosana: 5 (Tero Lehtiniemi). "Yliyksinkertaistettu toimintaroolipeli, joka tekijöiltä on unohtunut täysin, miksi ihmiset näitä pelejä pelaavat".
11. Shadowgate
12. **The Last of Us Remastered**: Arvosana 10 (Janne Pyykkönen). "Aito klassikko entistä kauniimpana. Ei sen enempää, eikä todellakaan vähempää".
13. **Hohokum**: Arvosana 5 (Daniela Wnuk). "Rentouttavin taidepeli sitten... ikinä".
14. The Wolf Among Us: Season 1
15. Abyss Odyssey
16. **Gods Will Be Watching**: arvosana 6 (Janne Pyykkönen). "Tyylikäs, erikoinen ja ärsyttävä peli olisi ollut ilman hätäpäivitystä täysi susi".
17. Oddworld: New 'N' Tasty

### Verkkorintama:

1. **Dark Souls II: Crown of the Sunken King**: Arvosana: Harkitse! (asteikolla Ota, Harkitse, Jätä)
2. Trials Fusion: Riders of the Rustlands
3. **Hearthstone: Curse of the Naxxramas**: Arvosana: Ota! (Miika Huttunen).

## Helmikuun 2015 lehdet

Arvosteluja samoista peleistä yhteensä 4. Molemmissa Vuoden parhaat pelit 2014 -osio. Samat aiheet merkittyinä korostusvärillä myöhempää sisällönanalyysia varten, eri värit kuvaavat arvostelujen eroavaisuutta.

## Pelit 2/2015

Sivuja 76 (etu- ja takakansi mukaan luettuna).

### Arvostelut:

1. **Blackguards 2**: Arvosana 84 (Nnirvi). ”Taisteluun keskittyvä roolipeli tekee asiat eri tavalla kuin muut, mutta hyvin”. Peli sai myös *Pelit suosittelee*-merkinnän.
2. Dungeon of the Endless
3. **The Talos Principle**: Arvosana 91 pistettä (Aleksandr Manzos). ”Filosofinen, hurmiollisen nautittava puzzlepeli”. Peli sai myös *Pelit suosittelee*-merkinnän.
4. **Captain Toad: Treasure Tracker**: Arvosana 80 pistettä (Juho Kuorikoski). ”Toadin nimikopeli on lyhyt, mutta maistuva pulmailu”.
5. Styx: Master of Shadows
6. Mind: Path to Thalamus
7. Luolalentelyt ennen ja nyt
8. Zeta Fighters
9. Lego Batman 3: Beyond Gotham
10. Assetto Corsa
11. Warmachine Tactics
12. Resident Evil HD Remaster
13. Grim Fandango Remastered
14. Valkyria Chronicles
15. D4: Dark Dreams Don't Die
16. Agents of Storm
17. Pako – Car Chase Simulator
18. Far Cry 4: Escape from Durgesh Prison
19. **Assassin's Creed: Unity – Dead Kings DLC**: Arvosana 83 pistettä (Markus Lukkarinen). ”Dead King's laajentaa ja monipuolistaa Assassin's Creed: Unitya onnistuneesti. Mikä parasta, kuolleet kunkut saa ilmaiseksi.”
20. Alien: Isolation – Season Pass
21. Dragon Age: Inquisition
22. Star Wars: X-wing ja Tie Fighter Special Edition
23. Mount & Bladen modimaailma: Clash of Kings

## 24. Kauhupelikollaasi

### Ennakot:

5. Halo 5: Guardians
6. Interplanetary
7. Invisible, inc
8. Worlds of Magic
9. Silence: The Whispered World 2
10. The Devil's men

### Ajassa:

5. Vuoden peli 2014
6. Konehuone: Playstation TV
7. Sisäpiiri: Pelit ja tekemisen kulttuuri
8. Luolamestarin konsoliperilliset
9. .THX-files
10. Esportsin lyhyt oppimäärä
11. Ruudun takaa
12. Tulossa olevia pelejä ja juttuja

### Vakiot:

1. Pääkirjoitus: Pelit.fi:ssä tapahtuu
2. Nnirvi: Ihanan fantastista
3. Tuomas: Sananvapauden puolesta

## Pelaaja, 2/2015

Sivuja 68 (etu- ja takakansi mukaan luettuna).

### Pelaajan maailma:

22. Pääkirjoitus
23. Toimituksen kuulumiset
24. Sisällysluettelo
25. Uutiset
26. Tulipa sanottua
27. Top 5
28. Indieskene
29. Hyvät, pahat ja rumat
30. Pintaraapaisut
31. Pelaajan kalenteri ja listat
32. Tarpeellista tavaraa



33. Pelaajalehti.comissa tapahtuu
34. Kolumni: Pelien takana
35. Kolumni: Lataustauko
36. Pikselipölyä
37. Kolumni: Pyykkönen
38. 1000 sanaa
39. Kilpailu ja ensi kuussa

#### Arvostelut:

1. Elite: Dangerous
2. **The Talos Principle:** Arvosana 9 (Janne Pyykkönen). "Miellyttävät pulmat, älykäs tarina ja kaunis audiovisuaalinen kokonaisuus yhdistyvät mieleenpainuvassa tieteisseikkailussa".
3. **Blackguards 2:** Arvosana
4. The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
5. Saints Row: Gat Out of Hell
6. Combat Mission: Red Thunder
7. IL-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad
8. **Captain Toad: Treasure Tracker:** Arvosana 7 (Janne Kaitila). "Captain Toad on hieman liian helppo ja epätasainen kokemus noustakseen pulmapelien kirkkaimpaan kastiin."

+ Yhden sivun *Playstation Indie* -arvosteluosio, jossa 9 lyhyttä arvostelua.

#### Verkkorintama:

1. Forza Horizon 2: Storm Island
2. **Assassin's Creed Unity: Dead Kings:** Arvosana "harkitse!" (Ville Arvekari).

#### Pelaajalehti.com/arvostelut, luettavana vain verkossa (tilaajille):

1. Resident Evil HD Remaster
2. Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia
3. Dead State
4. Warhammer Quest
5. Far Cry 4: Escape From Durgesh Prison
6. Saints Row IV: Re-elected

## Maaliskuun 2015 lehdet

Arvosteluja samoista peleistä yhteensä 6. Samat pelit merkittyinä korostusvärillä myöhempää sisällönanalyysia varten, eri värit kuvaavat arvostelujen eroavaisuutta.

## Pelit 3/2015

Sivuja 76 (etu- ja takakansi mukaan luettuna).

### Arvostelut:

1. **Dying Light** Arvosana 84 pistettä (Nnirvi). 3 sivua. "Vaikka raivotauti on vakava asia, Dying Light tekee siitä nautittavaa kattojuoksua ja mainiota mätkintää, jota kaunis katsella ja kiva pelata. Kaipaan vain kuolemanpelkoa ja omaperäisyyttä".
2. DreadOut: Act 2
3. AG Drive
4. **The Order: 1886**: Arvosana 76 pistettä (Lassi Lapintie). 3 sivua. "Satumaisen kaunis, mutta sisältä tyhjä toimintaseikkailu. Sopii kyllä Playstation 4:n demoamiseen.
5. Resident Evil Revelations Part 1
6. **Total War: Attila** Arvosana 83 (Markus Lukkarinen). 2 sivua. "Total War: Attila korjaa edeltäjänsä suurimmat virheet ja palauttaa strategiasarjan oikealle tielle".
7. Total War kautta aikain
8. BattleLore: Command
9. **Evolve** Arvosana 78 pistettä (Nnirvi). 3 sivua. "Loistavan tuntuinen idea ei onnistunut muuttumaan peliksi, vaan nopeasti itseään toistavaksi loppupomotaisteluksi".
10. **Monster Hunter 4 Ultimate** Arvosana 85 pistettä (Petri Heikkinen). 1 sivu. "Monipuolista hirviöiden metsästystä ja roinan keräämistä sievässä paketissa".
11. Door Kickers
12. Persona 4 Arena Ultimax
13. Persona Q: Shadow of the Labyrinth
14. Metal Gear Solid V: Ground Zeroes
15. Apotheon
16. X-Com: Enemy Within
17. **Saints Row IV: Gat Out of Hell** \*oli Pelaajan edellisessä numerossa\*
18. War of the Human Tanks ALTeR
19. **Life is Strange: Episode 1** Arvosana 79 pistettä (Aleksander Manzos). 1 sivu. "Telltale ja Quantic Dreams tappelivat, kumpikaan ei (vielä tässä jaksossa) voittanut".
20. Combat Missionin tarina
21. Combat Mission: Black Sea
22. **The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D** \*oli Pelaajan edellisessä numerossa\*

23. **Oddworld Remastered** \*oli jo Pelaajan numerossa 9/2014\* (Syynä tähän luultavasti, että Pelit-lehdessä arvosteltu pc:llä ja Pelaajassa PS4:llä.)
24. Homeworld Remastered
25. Heroes of Might and Magic III HD

#### **Ennakot:**

11. Heroes of the Storm
12. Crypt of the Necrodancer
13. Battlefield Hardline (beta)
14. Chaos Reborn
15. Darkest Dungeon

#### **Ajassa:**

13. Suomi-ilmiö: Moido Games
14. Suomi-ilmiö: Housemarque 20 V
15. Miksi rakastan Final Fantasy kutosta
16. Muinaismuisto: One Must Fall
17. Mörppi: Final Fantasy XIV: A Real Reborn
18. Ruudun taka
19. Konehuone: New Nintendo 3DS ja 3DS XL
20. Konehuone: Hiiriä ja näppiksiä
21. Vuoden pettymys 2014
22. Tulossa seuraavissa numeroissa

#### **Vakiot:**

1. Pääkirjoitus: Uudestaan!
2. Nnirvi: REPS K.O.B.S.
3. Tuomas: Popkaava

## **Pelaaja, 3/2015**

Sivuja 84 (etu- ja takakansi mukaan luettuna).

#### **Pelaajan maailma:**

40. Pääkirjoitus
41. Toimituksen kuulumiset
42. Sisällysluettelo
43. Uutiset
44. Tulipa sanottua

45. Hyvät, pahat ja rumat
46. DICE 2015
47. Pintaraapaisut
48. Pelaajan kalenteri ja listat
49. Tarpeellista tavaraa
50. Top 5
51. 150 numeroa Pelaajaa
52. Bladestorm: Nightmare ja tuottaja Akihiro Suzuki
53. Darkest Dungeon
54. Haastattelussa Eugene Jarvis – legenda pelihallien hämärästä
55. Indieskene
56. Cities: Skylines
57. Pelaajalehti.comissa tapahtuu
58. Kolumni: Pelien takana
59. Kolumni: Lataustauko
60. Pikselipölyä
61. Kolumni: Pyykkönen
62. 1000 sanaa
63. Kilpailu ja ensi kuussa

#### Arvostelut:

1. **The Order: 1886**: Arvosana 7 (Jason Ward). 2 sivua. "Toimintaseikkailun kuosiin puettu interaktiivinen elämysmatka kurottaa uusiin korkeuksiin ja osin tavoittaakin ne".
2. **Evolve**: Arvosana 7 (Janne Pyykkönen). 2 sivua. "Kilpailuhenkisessä ja hermoja jyrsvässä toimintapelissä heikot ja yhteistyökyvyttömät kaatuvat elon tiellä".
3. **Total War: Attila**: Arvosana 7 (Jukka Moilanen). 2 sivua. "Massiivinen, monipuolinen, turhauttava ja palkitseva strategiapeli, joka kurkistaa harvemmin kaluttuun maailmanhistorian kappaleeseen".
4. **Dying Light**: Arvosana 7 (Miikka Lehtonen), pääarvostelu. 1 ja puoli sivua. "Persoonallinen ja kiinnostava peli, joka kaipaisi lisää viilausta ollakseen oikeasti hyvä. Nyt se on siinä rajalla ja kulttipelin maine hämöttää". *Vaihtopelaaja*-pikkuarvostelu sivun reunassa: arvosana 7 (Janne Pyykkönen).
5. **Monster Hunter 4 Ultimate**: Arvosana 9 (Tero Lehtiniemi). 2 sivua. "Perinteikkään hirviölahtaussarjan tuorein ja paras osa, jonka suurin vika on sen vaatima ajallinen panostus".
6. Grow Home
7. Sunless Sea
8. Grey Goo
9. **Life Is Strange: Episode 1 – Chrysalis**: Arvosana 8 (Janne Pyykkönen). 1 sivu. "Innostava ja virkistävä draamaseikkailu lupaa paljon, mutta ajankelailun aito merkitys jää vielä ilmaan".
10. Grim Fandango Remastered
11. Super Stardust Ultra

#### Verkkorintama:

3. Resogun: Defender

**Pelaajalehti.com/arvostelut, luettavana vain verkossa (tilaajille):**

4. Criminal Girls: Invite Only
5. War of the Human Tanks: ALTeR
6. AG Drive
7. Lucius II
8. Apotheon
9. RISK

## Joulukuun 2015 lehdet

5 samaa arvostelua. Samat aiheet merkittyinä korostusvärillä myöhempää sisällönanalyysia varten, eri värit kuvaavat arvostelujen eroavaisuutta.

## Pelit 12/2015

### Arvostelut:

1. Undertale
2. **Fallout 4:** Arvosana 92 (Tuomas Honkala). "Fallout 4 on massiivinen avoimen mailman roolipeli, joka vie vastustamattomasti mukanaan. Harmi, että valikoita ja inventaariota ei maltettu toteuttaa pc:n ehdoilla". Pikkuarvostelu 90 (Juho Kuorikoski).
3. Armello
4. **Rise of the Tomb Raider:** Arvosana 86 (Juho Kuorikoski). "Oikealla tavalla munaton sankari tarjoaa sujuvaa toimintaseikkailua kauniissa maisemissa, mutta tarina on hölmö".
5. **Starcraft 2: Legacy of the Void:** Arvosana 87 (Nnirvi). "Ensiluokkaista toimintastrategiaa, tehtävää hyviä mutta juonesta puuttuu yritys".
6. Game of Thrones
7. Tales from the Borderlands
8. Dragon Quest Heroes: The World Tree's Woe and the Blight Below
9. **Need for Speed:** Arvosana 69 (Heikki Hurme). "Paikoin kylmäksi jättävä ja paikoin ärsyttävä nuorisokaahaus. Toivoin Top Gearia, mutta sain Ajoneuvosta".
10. **WWE 2K16:** Arvosana 84 (Markus Lukkarinen). "WWE 2K16 parantaa tärkeimmillä osaluilla. Paras painipeli vuosiin".
11. Driveclub Bikes
12. Chaos Reborn
13. COMANO: Northern Inferno
14. Age of Decadence
15. Blues & Bullets
16. Tembo Bad Ass
17. Sid Meier's Civilization: Beyond Earth – Rising Tide
18. Post Mortem: Beyond Earth

### Ennakot:

1. Into the Stars
2. World of Warcraft: Legion

## **Ajassa:**

1. Pääkirjoitus: Ei työ tapa, vaan työtapa
2. Nnirvi: Tähtitaisteluni
3. Seinäkirjoitus: Minun Command & Conquerini
4. Konehuone: Apple-tv ja muita härpäkkeitä
5. Yksin Marsissa, kirja, elokuva ja pelit
6. Joulun kovat paketit
7. Kitara, taivas ja tähdet
8. Pc ja nettimätkintä
9. Muinaismuisto: Neverhood
10. Armikrog
11. Ruutu
12. Tuukka: Hajottava
13. Tulossa olevia pelejä ja juttuja

## **Star Wars-paketti**

1. Star Wars: Battlefront
2. Galaksin kohtalo
3. Tähtien sotapelit
4. Star Wars: Armada

# **Pelaaja 12/2015**

## **Pelaajan maailma**

1. Pääkirjoitus
2. Toimituksen kuulumiset
3. Sisällysluettelo
4. Uutiset: Paris Game Week
5. Tulipa sanottua
6. Hyvät, pahat ja rumat
7. 5 faktaa
8. Tarpeellista tavaraa
9. Kotimaiset pelistudiot osa 2: Frozenbyte
10. Pintaraapaisut
11. Pelaajan kalenteri ja listat
12. Indieskene
13. Pelaajalehti.comissa tapahtuu
14. Kolumni: Lataustauko
15. Pikselipölyä
16. Kolumni: Pyykkönen
17. 1000 sanaa
18. Kilpailu ja ensi kuussa

## Arvostelut:

1. **Star Wars Battlefront**
2. **Fallout 4:** Arvosana 8 (Janne Pyykkönen). "Suurpeli luo tonnikaupalla vaihtelevaa ja hauskaa seikkailua, vaikka se natisee pelottavasti liitoksistaan".
3. **WWE 2K16:** Arvosana 6 (Eemeli Rekunen). "Jälleen sama peli muutamalla uudistuksella, mutta hullut fanit jaksavat edelleen".
4. **Need for Speed:** Arvosana 8 (Aake Kinnunen). "Need For Speed on puutteistaan huolimatta hauska kaahauspeli, jonka ansioksi nousee autoilun alakulttuureiden onnistunut esittely".
5. Call of Duty: Black Ops III
6. **Rise of the Tomb Raider** Arvosana 9 (Ville Arvekari, pääarvostelu). "Merkittävä parannus jo entuudestaan mainiosta uudelleenkäynnistyksestä, jossa häiritsee lähinnä legendaarisen sankarittaren surkea huokailu". Vaihtopelaaja (Miika Huttunen), arvosana 9.
7. Xenoblade Chronicles X
8. Elite: Dangerous (Xbox One)
9. **StarCraft II: Legacy of the Void** Arvosana 9 (Miikka Lehtonen). "Odotus ei ollut turha: Legacy of the Void on tyydyttävä ja erinomaisen hyvä päätös rakkaalle ja pitkäikäiselle pelisarjalle".
10. Anno 2205
11. Rebel Galaxy
12. Life Is Strange
13. Tales from the Borderlands
14. Warhammer – The End Times: Vermintide
15. Sword Coast Legends
16. Project Zero: Maiden of Black Water

## Verkkorintama:

1. Guild Wars II: Heart of Thorns
2. Star Wars: The Old Republic – Knights of the Fallen Empire

## Pelaajalehti.com/arvostelut, luettavana vain verkossa (tilaajille):

1. Divinity: Original Sin Enhanced Edition
2. Minecraft: Story Mode
3. Deadpool: Remastered
4. Mario Tennis: Ultra Smash