

## **Peliala, historia ja nykytilanne**

Jori Roponen  
Kasper Kataja-aho

Opinnäytetyö  
Joulukuu 2016  
Liiketalous  
Tietojenkäsittelyn tradenomi

Tekijä(t) Roponen, Jori Kataja-aho, Kasper	Julkaisun laji Opinnäytetyö, AMK	Päivämäärä joulukuu 2016
	Sivumäärä 46	Julkaisun kieli Suomi
		Verkojulkaisulupa myönnetty: x
Työn nimi <b>Peliala, historia ja nykytilanne</b>		
Tutkinto-ohjelma Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma		
Työn ohjaaja(t) Mika Karhulahti		
Toimeksiantaja(t) Jyväskylän ammattikorkeakoulun tietojenkäsittelyn koulutusohjelma		
<p>Tiivistelmä</p> <p>Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää pelialan historiaa ja nykytilannetta, mistä peliala sai alkunsa ja mitkä ovat olleet suuria tekijöitä sen kasvussa ja kehityksessä. Tutkimuksessa pelialan historian ja nykytilanteen ohella perehdytään myös syvemmin pelikulttuureihin ja historiallisesti merkittäviin pelikonsoleihin. Tavoitteena on antaa yleistä syvempää tietämystä pelialasta.</p> <p>Opinnäytetyön tutkimusmenetelmänä käytettiin laadullisiin tutkimusmenetelmiin kuuluvaa dokumenttianalyysia. Tutkimus toteutettiin pääosin kirjallisia dokumentaatioita analysoimalla, koska historiasta puhuttaessa ei välittömien havaintojen tekeminen ole mahdollista. Tutkimusaineiston reliabiliteetin vahvistamiseksi tutkimus toteutettiin käyttämällä tutkijatriangulaatiota ja lähdekriittisyyttä.</p> <p>Tutkimuksen tuloksena ilmenee pelikonsolien ja Arcade-pelihallien suuri vaikutus pelialan syntyyn ja kasvuun. Pelikonsolit olivat ensimmäinen alusta peleille ja pelihallit toivat digitaalisen pelaamisen edullisesti ihmisten tietoisuuteen. Arcade-hallien suosion ansiosta, peliala pystyi kehittymään seuraavaan vaiheeseen, kotikonsoleihin.</p> <p>Nykypäivänä pelikonsoleita on kahdeksaa eri sukupolvea ja jokainen sukupolvi vei teknologista kehitystä eteenpäin. Pelikulttuuri on myös kehittynyt ajansaatossa harrastepelaamisesta yhdeksään pelaamismentaliteettiin, joista päämentaliteetit ovat sosiaalinen-, kasuaalinen- ja sitoutunut pelaaminen.</p>		
Avainsanat ( <a href="#">asiasanat</a> ) Peliala, pelaamiskulttuuri, digitaaliset pelikonsolit		
Muut tiedot		

Author(s) Roponen, Jori Kataja-aho, Kasper	Type of publication Bachelor's thesis	Date December 2016 Language of publication: Finnish
	Number of pages 46	Permission for web publication: X
Title of publication <b>Game industry, history and present</b>		
Degree programme Business Information Systems		
Supervisor(s) Karhulahti Mika		
Assigned by JAMK University of Applied Sciences		
Abstract  <p>The aim of this study was to investigate the history and the present of the gaming industry, where it all started and what the major factors in its growth and development have been. In addition of the history and present game industry, the study also participates in the gaming culture and lists historically important gaming consoles, with the aim to give the readers a deeper knowledge about the game industry.</p> <p>The research method of the bachelor's thesis was document analysis, qualitative research method, since when talking about the history, direct observations are not possible. The research was carried out mainly by analyzing written documents. To strengthen the reliability of the research data, the thesis was conducted by two researchers and with the usage of source criticism.</p> <p>The results of the study highlight that game consoles and arcades had a major impact on the establishment and development of the gaming industry. The game consoles were the first platforms for video games, and the arcades brought video gaming to the mainstream users for the first time. Thanks to the popularity of the arcades, the game industry was able to evolve to the next stage, the home consoles.</p> <p>Nowadays, game consoles have eight different generations and each generation took the technological development forward. Gaming culture has also evolved over the years from playing as hobby to nine gaming mentalities. The main mentalities are divided into three categories: social, casual and hardcore gaming.</p>		
Keywords/tags ( <a href="#">subjects</a> ) Gaming industry, gaming culture, video game console		
Miscellaneous		

## Sisältö

<b>1</b>	<b>Johdanto .....</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Tutkimusasetelma .....</b>	<b>3</b>
	2.1 Tavoitteet ja rajaukset.....	3
	2.2 Tutkimusmenetelmät .....	4
	2.3 Tutkimuskysymykset .....	5
<b>3</b>	<b>Taustateoria .....</b>	<b>5</b>
	3.1 Viitekehys .....	5
	3.2 Teoria pelaamisen takana .....	6
	3.3 Peruskäsitteet.....	7
<b>4</b>	<b>Tutkimuksen toteutus.....</b>	<b>8</b>
<b>5</b>	<b>Tutkimuksen tulokset .....</b>	<b>8</b>
	5.1 Digitaalisen pelialan kehitys ja kasvu .....	8
	5.2 Digitaalinen pelaamiskulttuuri ja e-urheilu.....	16
	5.3 Digitaalisten pelikonsolien historia .....	20
<b>6</b>	<b>Johtopäätökset.....</b>	<b>36</b>
<b>7</b>	<b>Pohdinta.....</b>	<b>40</b>
	<b>Lähteet .....</b>	<b>41</b>

## Kuviot

Kuvio 1. Globaalit pelimarkkinat 2016 (Newzoo 2016) .....	4
Kuvio 2. Arcade-yksiköitä pelihallissa. Pong arcade-yksikkö uudempien laitteistojen rinnalla. (Pong Arcade Game) .....	9
Kuvio 3. Marion evoluutio vuosien saatossa (Saxena, Laze & Kurata 2011) .....	10

Kuvio 4. Vuonna 1982 ilmestynyt ja Laajaan suosioon yltänyt Commodore 64, huimat 17 miljoonaa myytyä kappaletta. (Oldcomputers 2016) .....	11
Kuvio 5. Näkymä MidiMaze pelistä, esi-isä nykyajan Deathmatch First person shooter (FPS) peleille (Davison 2013) .....	12
Kuvio 6. Pelikuvaa Runescapesta (Winslett 2013) .....	14
Kuvio 7. Suomalaisen yrityksen Rovion tekemä suureen suosioon noussut Angry Birds mobiilipeli. (Playbrains 2014) .....	15
Kuvio 8. Pelikuvaa 1978 julkaistusta Space Invaderista. (Fantendo) .....	18
Kuvio 9. Pelikuvaa 1998 vuonna Blizzardin julkaisemasta Starcraftista. (Giantbomb) .....	20
Kuvio 10. Brown Box, 1967 (Poh 2012) .....	21
Kuvio 11. Magnavox Odyssey, 1972 (Chikhani 2015) .....	22
Kuvio 12. Atari Sears Tele-Games Pong System, 1975 (Poh 2012) .....	22
Kuvio 13. Atari 2600, 1977 (Poh 2012) .....	23
Kuvio 14. Coleco Telstar, 1976 (Poh 2012) .....	24
Kuvio 15. ColecoVision, 1982 (Poh 2012) .....	24
Kuvio 16. Sega Master System, 1985 (Poh 2012) .....	25
Kuvio 17. Nintendo Entertainment System (NES), 1983 (Poh 2012) .....	25
Kuvio 18. Game Boy, 1989 (Minotti 2014) .....	26
Kuvio 19. Sega Mega Drive/Genesis, 1988 (Isi 2015) .....	27
Kuvio 20. Super Nintendo Entertainment System(SNES), 1990 (Isi 2015) .....	27
Kuvio 21. Philips CD-1, 1991 (Poh 2012) .....	28
Kuvio 22. Atari Jaguar, 1993 (Poh 2012) .....	29
Kuvio 23. Play Station, 1991 (McFerran 2015) .....	30
Kuvio 24. Playstation, 1994 (Poh 2012) .....	30
Kuvio 25. Nintendo 64, 1996 (Poh 2012) .....	31
Kuvio 26. Sega Dreamcast, 1998 (Poh 2012) .....	31
Kuvio 27. Xbox, 2001 (Poh 2012) .....	32
Kuvio 28. Nintendo Wii, 2006 (Poh 2012) .....	33
Kuvio 29. Nintendo DS, 2004 (History of Video Game Consoles) .....	33
Kuvio 30. PSVita, 2011 (History of Video Game Consoles) .....	34
Kuvio 31. Wii U, 2012 (Slipfear 2013) .....	35
Kuvio 32. XboxOne, 2013 (History of Video Game Consoles) .....	35

# 1 Johdanto

Opinnäytetyössämme tehdyssä tutkimuksessa paneudumme pelialan historiaan ja nykytilanteeseen. Siihen mitkä seikat ovat vaikuttaneet pelialan kehitykseen ja kasvuun. Miten pelaamiskulttuuri on muuttunut ja minkälaista pelaamismentaliteettia sitten ilmenee. Digitaalisen pelialan syntyperä on pelikonsoleissa, joten paneudumme näihin laitteisiin myös hieman tarkemmin. Toimeksiantajana tutkimuselle toimii Jyväskylän ammattikorkeakoulun tietojenkäsittelyn koulutusohjelma, tehtävänä luoda oppimismateriaalia pelialasta.

Vaikka peliala onkin todella nuori liiketoimiala, on siitä kasvanut parissavuosikymmenessä yksi suurimmista viihdeteollisuuden osa-alueista. Pelialan kasvussa ei juurikaan näy hidastusta, joten on se ajankohtaisuudeltaan ja tulevaisuuden näkymiltään lupaava työllistäjä sekä sijoituksen kohde.

## 2 Tutkimusasetelma

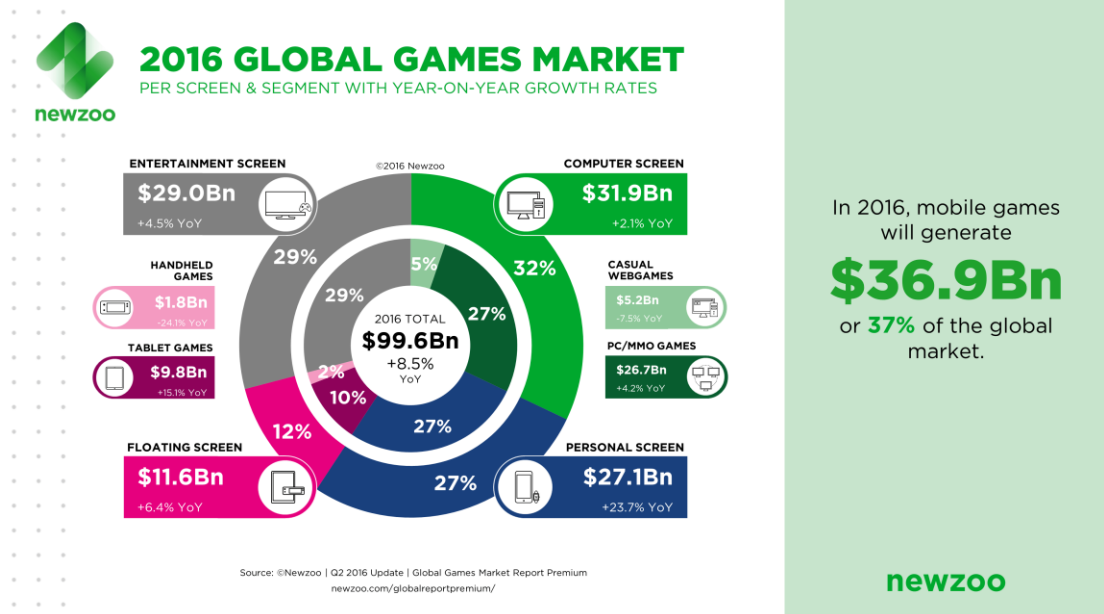
### 2.1 Tavoitteet ja rajaukset

Tutkimuksemme tarkoitus on selvittää pelialan historiaa ja nykytilannetta. Tutkimme myös, minkälaista pelaamista nykyään ilmenee, minkälaista teknologian kehitystä pelialalla on tapahtunut ja paneudumme tarkemmin historiallisesti merkittäviin pelikonsoleihin.

Aiheen valitsimme, koska pelit ovat olleet aina suuri osa jokapäiväistä elämäämme, se tuntui luontevalta ja kiinnostavalta opinnäytetyön aiheelta. Olemme työskennelleet pelin parissa viimeiset pari vuotta ja suunnitelleet peliyrityksen perustamista, joten peliala toimisi myös mahdollisena työllistäjänä.

Globaalit pelimarkkinat ohittivat elokuvateollisuuden vuonna 2015, ja pelialalla on nyt neljänneksi suurimmat viihdeteollisuuden globaalit markkinat. Vuonna 2015 globaalien pelimarkkinoiden arvioitu arvo oli 91,5 miljardia dollaria ja on arvioitu että se kasvaisi vuoteen 2017 mennessä 107 miljardiin dollariin. (The biggest entertainment markets in the world 2015.)

Pelimarkkinat jakautuvat monelle eri alustalle (kuvio 1). Tällä hetkellä pelimarkkinoista on tietokoneiden osuus suurin, mutta tulevaisuuden näkymät osoittavat mobiililaitteiden menevän tietokoneiden edelle vuonna 2018. (Orland 2016.)



Kuvio 1. Globaalit pelimarkkinat 2016 (Newzoo 2016)

Toimeksiantajana toimii Jyväskylän ammattikorkeakoulun tietojenkäsittelyn koulutusohjelma. Tehtävänä luoda oppimismateriaalia pelialasta.

## 2.2 Tutkimusmenetelmät

Tutkimusmenetelmäksi valitsimme laadulliseen tutkimus menetelmiin kuuluvan dokumenttianalyysin. Anttila (2014) kirjoittaa asiasta seuraavasti:

*Dokumenttianalyysi tarkoittaa kaiken sellaisen todennettavissa olevan, usein sosiaalisia tekijöitä sisältävän tutkimusaineiston analyysia, jota ei saada kokoon suorien, välittömien havaintojen teolla. Se voi olla luonteeltaan toiminnan konkreettien tulosten tallentamista tai suullisia, käsinkirjoitettuja tai painettuja selontekoja näistä toimista.*

*Dokumenttien käyttäminen tutkimusaineistona on vaihtoehto sille, että aineisto kerätään haastatteluin, kyselylomakkein yms. Valmiin aineiston*

*käyttö on joskus ainoa mahdollisuus saada kootuksi tietoa jostakin tietystä aiheesta. Uuden aineiston kokoaminen on joskus suorastaan mahdotonta taloudellisesti, ja muutenkin helpompaa käytännössä, jos se on hyvin saatavilla esimerkiksi sanomalehti- ja aikakauslehtiartikkeleista, asiantuntijoiden julkisuuteen antamista haastatteluista, tilastoista, kirjallisuudesta jne.*

Tutkimuksemme toteuttaminen tapahtuu artikkeleita, e-lehtiä, e-kirjoja, kirjoja, kyselyitä ja kaavioita tutkimalla. Jotta reliabiliteetti säilyisi, käytämme mahdollisimman monia eri lähteitä asian todenmukaisuuden tarkistamiseksi ja pyrimme olemaan lähdekriittisiä etenkin internetistä löydettyjen artikkelien tai tiedon käytössä.

## 2.3 Tutkimuskysymykset

Opinnäytetyömme sisältää kolme pääkysymystä, joihin tulemme vastaamaan. Tutkimuskysymykset olemme luokitelleet seuraavasti: ensimmäisenä tutkimuskysymyksenä meillä toimii, mitkä seikat ovat vaikuttaneet digitaalisen pelialan kehitykseen ja kasvuun. Tätä kysymystä tarkentavat kysymykset ovat, mistä peliala on saanut alkunsa ja mitkä ovat olleet suurimpia tekijöitä sen kehityksessä ja kasvussa.

Toisena pääkysymyksenä on, minkälaista digitaalista pelaamiskulttuuria ilmenee. Tätä tarkennetaan alakysymyksillä, mitä elektroninen urheilu on ja miten pelaaminen on muuttunut ajansaatossa.

Kolmas tutkimuskysymys, mitä digitaalisia pelikonsoleita on, pyrkii selvittämään mitkä olivat ensimmäisiä pelikonsoleita ja mitkä olivat historiallisesti merkittäviä pelikonsoleita.

## 3 Taustateoria

### 3.1 Viitekehys

Teoreettisesta viitekehystä puhuttaessa, on se tutkimuksen punainen lanka. Sillä rajataan tutkimuksen aihetta, estetään aiheesta harhaanjohtavan tiedon hankkimista ja pyritään pitämään looginen jatkumo teorian ja empirian välillä. Teoria luo pohjan tutkimukselle ja auttaa osoittamaan tutkimuksen paikan muiden tutkimusten joukossa. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006.)



Viitekehystenä meillä toimii digitaalisen pelialan historia vuodesta 1950 vuoteen 2016 asti. Se pitää sisällään kaluston, pelikulttuurin ja peliteollisuuden muutokset ja nykytilanteen.

### 3.2 Teoria pelaamisen takana

Miksi pelejä pelataan ja mihin tarpeeseen ne vastaavat. Ihmisten tarve pelien pelaamiselle tulee yleisesti ottaen onnistumisen ja saavuttamisen tunteesta tai näiden tunteiden tavoittelemisesta, saavuttamisen tunne onkin yksi ilon neljästä pääteki-  
jöstä. Näiden neljän hyvänolon päätekijän perusteella pelit yleisesti ottaen koukutta-  
vat pelaajia pelaamaan ja palaamaan pelien pariin uudelleen. Neljä suurinta peleissä  
vaikuttavaa hyvänolon päätekijää eli motivaattoria ovat seuraavat: saavuttamisen  
tunne, immersio, kilpailu ja yhteistyö. Nämä neljä motivaattoria ovat osana suurem-  
paa motivaattorien taulukkoa, joka koostuu 16 eri motivaattorista. Motivaattoreiden  
taulukkoa ja sen todenmukaisuutta on hankala todentaa täysin ihmisluonteen moni-  
mutkaisuuden takia. Taulukosta löytyy neljän edellä mainitun lisäksi myös seuraavia  
enemmän ja vähemmän peleissä vaikuttavia motivaattoreita, kuten esimerkiksi voi-  
mantunne, uteliaisuus, järjestys, kunnia, asema ja syöminen. (Manrique 2013.)

Aiemman mainitun perusteella voi paremmin ymmärtää mikä peleissä koukuttaa, esi-  
merkiksi Candy Crush ja Bejewelled aktivoi aivoissa koukutusta erinäköisten timant-  
tien ja karkkien järjestelyn kautta, mistä pelaajaa sitten palkitaan pisteillä. Ihmiset  
ovat, kuten Aristoteles sanoi, myös hyvin ”sosiaalisia eläimiä”, joten sosiaalisessa me-  
diassa pelattavien pelien koukuttavuus tulee sosiaalisten kontaktien tai statuksen  
kautta. Ihmisillä on myös yleinen tarve hakea hyväksyntää ja olla osana jotain isom-  
paa kuin me itse, eli toisin sanoen kuulua osaksi ryhmää. Tähän tarpeeseen vastaavat  
hyvin monet MMORPG-pelit kuten World of Warcraft ja Guild Wars 2, missä monet  
pelaajat pelaavat yhdessä ja luovat ryhmiä/klaaneja yhteisen tavoitteen saavutta-  
miseksi. Jopa Angry Birds, missä ei äkkiseltään kuvittelisi olevan mitään motivaatto-  
ria, toimiikin motivaattorina kosto lintujen munia varastaneita possuja vastaan.  
(Manrique 2013.)

### 3.3 Peruskäsitteet

Tässä kappaleessa selitetään sanastoa mikä ei välttämättä ole lukijalle tuttua, vaan tarvitaan kyseisen sanan ymmärtämiseksi aiempaa tietämystä. Monet näistä sanoista ovat vierasperäisiä, eivätkä löydy suomen kielisestä sanastosta.

Kasuaali pelaaja eli satunnainen pelaaja, pelaa yleisesti ottaen vähän ja hyvin satunnaisesti, ei myöskään tykkää upottaa peliin suuria määriä tunteja saadakseen siitä jotain irti. (Martinez 2015.)

Kasuaali pelit yleensä sijoittuvat mobiilipeleihin, kuten esimerkiksi Candy Crush ja Clash of Clans, jotka eivät vaadi pelaajalta paljon aikaa vaan niitä voidaan pelata satunnaisesti. Mutta näillekin peleille löytyy hardcore-pelaajia. Toisin sanoen myös hardcore-peleistä löytyy casual-pelaajia, jotka pelaavat peliä vain silloin tällöin pari kertaa viikossa tai vähemmän. (Martinez 2015.)

Sosiaalinen pelaaja on pelaaja, joka pelaa pelejä muiden kanssa. Käyttää pelejä yhteiseen ajanviettoon läheisten kanssa tai etsii myös pelien välityksellä uusia ihmiskontakteja. (Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009.)

Sosiaaliset pelit ovat pelejä, joita pelataan muiden ihmisten kanssa, joko netin välityksellä tai samassa huoneessa. Esimerkkinä World of Warcraft, MarioCart ja Tekken. (Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009.)

Hardcore-pelaaja on pelaaja, joka pelaa peliä uskonnollisesti ja on valmis upottamaan peliin useita tunteja tavoitteensa saavuttamiseksi (Martinez 2015).

Hardcore-pelit ovat pelejä, jotka ovat yleisesti ottaen vaikeustasoltaan huomattavasti hankalempi ja vaatii pelaajalta useampia tunteja pelinläpäisemiseen tai tavoitteen saavuttamiseen (Martinez 2015).

Digitaalisilla peleillä tarkoitetaan pelejä, joita pelataan digitaalisella laitteella. Näihin laitteisiin kuuluu tietokone, pelikonsoli, televisio, puhelin ja digitaalinen rannekello. (Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009.)

Pelilajityypit/genret ovat peleillä, kuten kirjoilla, elokuvilla ja sarjoillakin on omat tyylilajinsa, jotka ovat sekä pelien tuottajien sekä käyttäjien hyväksymiä ja tunnistamia

luokituksia. Näihin kuuluu mm. strategia-, rooli-, toiminta- ja simulaatiopelit. Genrejen tarkoitus on helpottaa pelin markkinointia sekä oikean pelin löytämistä. (Digitaaliset pelit.)

FPS-peli on ensimmäisessä persoonassa pelattava digitaalinen ammunta peli. Eli pelaaja pelaa peliä hahmon silmistä katsottuna. (first-person shooter.)

## 4 Tutkimuksen toteutus

Tutkimus on toteuttu lukemalla ja keräämällä tietoa monesta eri lähteestä, tarkistamalla samalla lähteiden luotettavuus parhain mahdollisin keinoin. Näihin keinoihin kuuluu useamman lähteen tarkastelu aiheesta, jotta huomattaisiin lähteen todenmukaisuus. Myös korkealuokkaiset toimitukset, kuten Newzoo ja Gamasutra, olivat hyviä reliabiliteetin säilyttämiseen.

Kun tietoa aiheesta oli kerätty tarpeeksi, tutkimuskysymyksistä muodostettiin niitä kuvaavat kappaleet ja niiden alle kerättiin kysymyksiin vastaavaa materiaalia. Kun kappaleisiin oli saatu tarvittava määrä tietoa, niistä muodostettiin johtopäätöksiä joiden avulla myöhemmin vastattiin kysymyksiin.

## 5 Tutkimuksen tulokset

### 5.1 Digitaalisen pelialan kehitys ja kasvu

Kun peliala syntyi kaupallisessa mielessä vuonna 1950, se oli teknologinen kummajainen tiedetapahtumassa. Nykyisin peliala on yksi tuottoisimmista viihdeteollisuuden aloista maailmalla. (Chikhani 2015.)

Vaikka digitaaliset pelit keksittiin jo vuonna 1950, oli pelialalla vielä hiljaista pari vuosikymmentä, kunnes marraskuussa vuonna 1972 Atari julkaisi ensimmäisen pelihallissa pelattavan arcade-pelinsä, nimeltä Pong. Pelihalleissa pelattavat arcade-yksiköt mahdollistivat ensimmäistä kertaa pelien kokeilun edullisesti ilman suurempia sijoituksia, vain muutamalla kolikolla, mikä avasi digitaalisten pelien pelaamisen suuremmalle yleisölle. Pong oli simppele kahden graafisen sauvan peli, jossa neliömäistä pal-

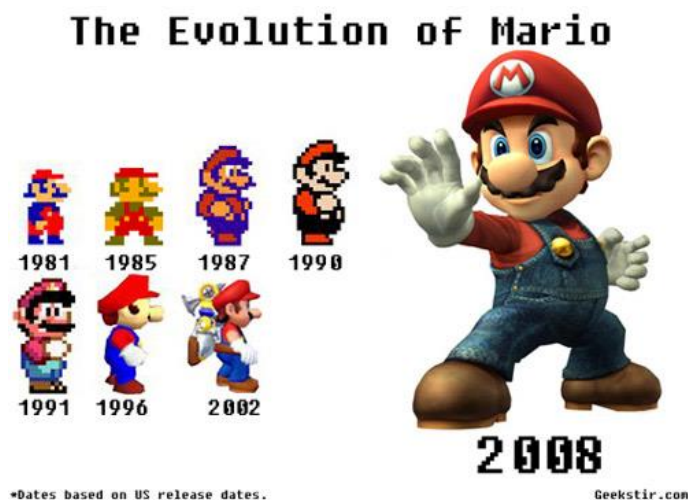
loa syöteltiin reunalta reunalle: jos pallo pääsi mailana toimivan viivan ohi, sai vastustaja pisteen. Vaikka Pong oli todella yksinkertainen peli, oli se silti jotain täysin uutta ja siitä tuli vuonna 1970 jättimenestys (kuvio 2). Arcade-yksikköjen myynti oli 12 000 kappaletta. Arcaden menestys näytti ensimmäistä kertaa pelialan potentiaaliset bisnesmahdollisuudet. Pongin menestyksen myötä monet yritykset alkoivat kopioida Pongin formaattia. Tehden samantyyliisiä pelejä. Arcade-yksikköjen myynnin puhutaan olleen noin 100 000 kappaletta. Tästä kehittyi alku pelialalle. (Saxena, Laze & Kurata 2011.)



Kuvio 2. Arcade-yksiköitä pelihallissa. Pong arcade-yksikkö uudempien laitteistojen rinnalla. (Pong Arcade Game)

Arcade-pelien jälkeen kohdistuivat pelialan markkinat kotona pelattaviin konsoleihin. Kotona pelattavat konsolit eivät jatkuvasti vaatineet pelaajaa menemään pelihalliin taskut täynnä kolikoita, vaan pelaamaan pääsi suoraan laitteen kautta kotoa, kytke-mällä sen televisioon. Pongista tehty kotona pelattava konsoli myi jo pelkästään 1975 jouluna 150 000 yksikköä eikä myynti laskenut seuraavankaan vuoden aikana. Tästä syntyi nykypäivänäkin valtavirran suosiossa olevat konsolipelien markkinat. (Saxena, Laze & Kurata 2011.)

Vuonna 1980 useat yritykset alkoivat astua digitaalisille pelimarkkinoille kotikonsoleiden suosion myötä. Markkinoille saapuvien konsolien joukosta oli yksi ylivoimaisesti suosituin. Japanilainen yritys nimeltä Nintendo otti markkinat yksikätisesti haltuunsa heidän uuden laitteen Nintendo Entertainment System (NES) myötä. Mielenkiintoisinta Nintendon markkinoiden valtauksen osuudessa oli, että NES ei sisältänyt muihin kilpailijoihin verraten mitään mullistavaa uutta teknologiaa, vaan Nintendo seurasi julkaisemiensa pelien kohdalla todella tarkkaa laadun valvontaa. Samaan aikaan NESille oli myös helppo kehittää ja julkaista pelejä sen järjestelmän simppelein suunnittelun takia, joten laadun valvonnan lisäksi oli konsolilla myös kattava pelitarjonta. Tuon ajanjakson pelitarjonnassa ilmestyi ikonisia hahmoja, jotka yhä nykypäivänäkin ovat laajalti nimeltä tunnistettavia, kuten Zeldasta tuttu Link ja Super Mariossa seikkaileva Mario (kuvio 3). (Saxena, Laze & Kurata 2011.)



Kuvio 3. Marion evoluutio vuosien saatossa (Saxena, Laze & Kurata 2011)

1980-luvun alussa Pohjois-Amerikan pelimarkkinat olivat huteralla pohjalla liiallisen tarjonnan ja huonon laadun valvonnan takia. Pohjois-Amerikan suurimpiin peliyhtiöihin kuuluva Atari, joutui rahallisiin ongelmiin 1983, joka johti pelikonsoli markkinoiden kaatumiseen ja suuren pelialan lamaan. Nintendon NES kumminkin eheytti Pohjois-Amerikan markkinat ja alkuvuosikymmenen ongelmien jälkeen oli 1980-luku yleisesti ottaen pelialan kasvun aikaa. (Poh 2012.)

Vuonna 1980 vaikuttaneen konsoleista johtuvan pelialan laman takia alkoivat ihmisten kiinnostus siirtyä myös kotitietokoneisiin, sellaisiin kuin Commodore Vic-2220, Commodore 64 (kuvio 4) ja Apple II. Kotitietokoneet alkoivat tuohon aikaan olla jo varallisesti ostettavissa keskiverto amerikkalaisen palkalla, hinta ollen 300 dollarin ympärillä ja tietokoneita mainostettiin olevan järkevä ostos koko perheelle. (Chikhani 2015.)

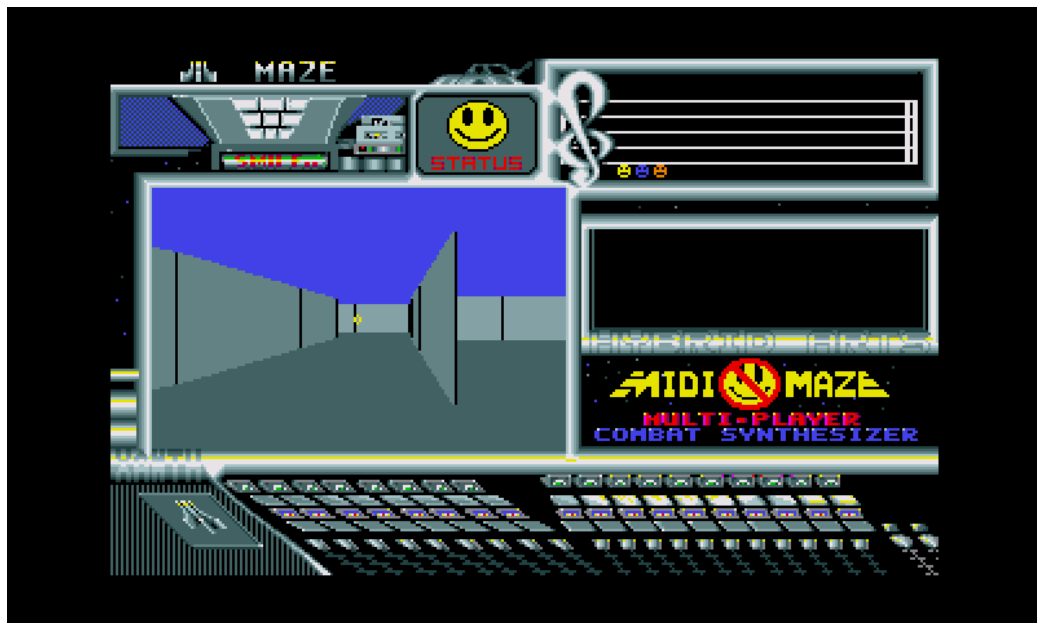


Kuvio 4. Vuonna 1982 ilmestynyt ja Laajaan suosioon yltänyt Commodore 64, huimat 17 miljoonaa myytyä kappaletta. (Oldcomputers 2016)

Kotitietokoneissa oli paljon tehokkaammat prosessorit, kun aiemman sukupolven konsoleissa, tämä avasi ovet uuden tason pelaamiselle, pelien lineaarisuus väheni ja pystyttiin peleistä tehdä monimuotoisempia. Tietokone tarjosi myös ensimmäistä kertaa mahdollisuudet pelaajille sekä perus käyttäjille ohjelmointiin, BASIC-koodin avulla. Tämän mahdollisti omien pelien sekä sovellusten tekemisen ja tarjosi hyvää harjoitusta pelialalla toimimiseen. Lehtiä mitkä tarjosivat BASIC lähdekoodeja peleille sekä hyötysovelluksille alettiin julkaista ja oman koodin jakamisesta tuli yleistä, täten luoden alun myös niin sanotulle kellari koodaamiselle. (Chikhani 2015.)

Vuoden 1980 loppupuolella alkoi tietokoneisiin, kuten Macintosh ja joihinkin konsoleihin, kuten Atari ST, tulla ominaisuus kytkeä laite muiden laitteen omaavien pelaajien

jien kanssa. Vuonna 1987 MidiMaze (kuvio 5) julkaistiin Atari ST:lle ja se sisälsi toiminnon, jonka avulla konsoleita pystyi kytkemään toisen laitteen MIDI-OUT:ista seuraavan laitteen MIDI-IN porttiin, tämä mahdollisti maksimissaan 16 konsolin yhdistämisen yhtäaikaan pelaamiseen. Vaikka monet käyttäjät ilmoittivat pelin hidastuvan huomattavasti, kun pelaajia oli enemmän kuin neljä, oli se silti ensimmäinen askel kohti ideaa toisia pelaajia vastaan pelattavasta ”Deathmatchista” useammalla laitteella. Deathmatch-genren suosio kasvoi räjähdysmäisesti vuonna 1993 julkaistun Doomien myötä ja on yhä nykypäivänäkin yksi suosituimmista pelityypeistä. (Chikhani 2015.)



Kuvio 5. Näkymä MidiMaze pelistä, esi-isä nykyajan Deathmatch First person shooter (FPS) peleille (Davison 2013)

Vuonna 1994 Macintoshille ilmestynyt peli nimeltä Marathon oli ensimmäisiä pelejä, jossa oli tuki lähiverkossa pelaamiselle, tämä mahdollisti kahdeksalla eri tietokoneella pelaamisen samassa lähiverkossa yhtä aikaisesti. LAN-pelaaminen, eli lähiverkossa pelaaminen yleistyi entisestään suosittuun FPS-moninpelin Quaken myötä, joka julkaistiin vuonna 1996. Samaan aikaan oli Windows 95 markkinoilla ja verkkokortit alkoivat olla yhä edullisempia, edistäen LAN monipelien suosiota entisestään. (Chikhani 2015.)

Moninpelaamisen suuri revoluutio tapahtui LAN:issa pelattavien moninpelien ja myöhemmin internetin myötä. Moninpelaaminen vei peliyhteisöt uudelle tasolle, koska se mahdollisti pelaajien kilpailun ja vuorovaikutuksen eri tietokoneilla, täten lisäten myös pelaamisen sosiaalista puolta. Nämä avainaskeleet asettivat alustan ison skalan interaktiiviselle pelaamiselle, mistä nykypäivän pelaajat tällä hetkellä nauttivat. (Chikhani 2015.)

Huhtikuun 30. päivä 1993, CERN (Organisation européenne pour la recherche nucléaire) eli Euroopan hiukkasfysiikan tutkimuskeskus, laittoi Tim Berners-Leen kehittämän tiedonsiirtojärjestelmän WWW:n (World Wide Web) julkisen verkkotunnuksen alle. Menisi kumminkin vielä useita vuosia, kunnes internet olisi tarpeeksi voimakas tukemaan nykyaikana ilmenevää pelaamista. (Chikhani 2015.)

2000-luvun alkupuolella monet konsolit yrittivät sisällyttää laitteissaan myös internet keskeistä teknologiaa. Konsolit eivät nauttineet suuresta suosiosta, sillä ihmiset olivat enemmän kiinnostuneita tietokoneista kuin konsoleista, mitkä olivat pääosin vain suunniteltu pelaamista varten. Tästä huolimatta Segan Dreamcast ajoi eteenpäin verkossa toimivien konsoleiden asemaa seuraavan sukupolven konsoleille, kuten 2001 Amerikassa ja 2002 Euroopassa julkaistulle Xboxille mikä sisälsi Xbox Liven, Microsoftin Xboxille kehittämän maksullisen verkkopalvelun. Palvelun kautta onnistui muun muassa ladattava sisältö ja puhekommunikointi. Uusien konsoleiden valmistajat oppivat ja paransivat Dreamcastin internet keskeistä painopistettä, tehden verkkopelaamisesta olennaisen osan myös konsoli pelaamisessa. (Chikhani 2015.)

Vuonna 2001 ilmestynyt Runescape oli tietokoneella selaimessa pelattava peli ja multilistava tekijä verkkopelaamisessa, ajaen eteenpäin uutta genreä nimeltä MMORPG (massively multiplayer online role-playing games). MMORPG-pelit mahdollistivat miljoonien ihmisten ympäri maailmaa samanaikaisen pelaamisen, missä he pystyivät kilpailemaan ja olemaan vuorovaikutuksessa keskenään. MMORPG-pelit sisälsivät myös keskustelu ominaisuudet, mahdollistaen keskustelun keskenään ja uusien ystäväyssuhteiden solmimisen netin välityksellä. Klaanien muodostaminen oli myös mahdollista, mikä salli isompien ryhmien toimimisen ja keskustelun yhdessä. Runescapen (kuvio 6)tyyliset pelit saattavat nykyaikana näyttää vanhentuneilta, mutta on niillä silti vielä erittäin omistautunut pelaajakommuuni. (Chikhani 2015.)





Kuvio 6. Pelikuvaa Runescapesta (Winslett 2013)

2000-luvun alusta lähtien ovat internet ominaisuudet räjähtäneet ja prosessoreissa käytetty teknologia kehittynyt niin huimaa vauhtia, että jokainen erä uusia pelejä, grafiikkaa ja konsoleita voittavat aiemman sukupolven mennen tullen. Elektroniikan, servereiden ja konsoleiden hinnat ovat myös laskeneet niin paljon, että ovat ne nykyään helposti saatavilla ja suurimmaksi osaksi osana arkipäivää. Ympäri maailmaa 3,2 miljardilla ihmisellä on pääsy internetiin ja noin 1,5 miljardia ihmistä, joilla on pääsy internetiin, pelaa videopelejä. (Chikhani 2015.)

Palvelut kuten Xbox Live Marketplace ja Wii Shop Channel ovat totaalaisesti muuttaneet tavan, miten ihmiset nykyään ostavat/päivittävät pelejään, kuin myös, miten kommunikoivat toisten pelaajien kanssa. Pelien takia ei nykyisin tarvitse enää lähteä kauppaan, vaan voidaan pelit ostaa ja päivittää suoraan internetin välityksellä. (Chikhani 2015.)

Internetin ja elektroniikan nopean kehityksen jälkeen, on peliala kohdannut taas uuden nopeaa kehittyvän muutoksen, nimittäin vuonna 2007 markkinoille ilmestyneet älypuhelimet ja älypuhelimien tarjoamat sovelluskaupat. Älypuhelimet eivät ainoastaan muuttaneet tapaa miten ihmiset pelaavat pelejä, se myös laajensi yhä uudelleen pelien maailmaa suuremmalle yleisölle, ihmiset jotka eivät aiemmin olleet pelanneet digitaalisia pelejä, saattoivat nyt ladata ja kokeilla pelejä helposti. Puhelimien suuren

teknologisen kehityksen myötä on puhelinpelimarkkinat myös kasvaneet huimaa vauhtia viime vuosikymmenen aikana ja saattavat ohittaa tulevana vuosina konsolimarkkinat. (Chikhani 2015.)

Vaikka mobiilipelit (kuvio 7) nauttivat suuresta suosiosta, on mobiililaitteilla pelattavissa peleissä kumminkin havaittavissa jo ensimmäistä laskukautta. Pienet näytöt, akun kesto, muistitila ja prosessorin nopeudet rajoittavat mobiilipelejä huomattavasti, vaikka eivät ne vielä hetkeen ole kehityksen tiellä. Vaikka mobiilipelit ovat vähentäneet käsikonsolien myyntiä huomattavasti, menee konsoleilla vielä hyvin. Konsolien uudet sukupolvet tuovat mukanaan aina uuden teknologian ja mahdollisuuksien aikakautta. (Chikhani 2015.)



Kuvio 7. Suomalaisen yrityksen Rovion tekemä suureen suosioon noussut Angry Birds mobiilipeli. (Playbrains 2014)

Pelialan tulevaisuutta on hankala ennustaa, mutta tulee se olemaan joka tapauksessa mielenkiintoista. Viime aikoina pelimarkkinoilla suurena mielenkiinnon kohteena ja villityksenä on ollut virtual reality (VR), mikä mahdollistaa pelaajan "elämään" ja immersoitumaan 3D-pelimaailmaan. VR-lasit laitetaan pelaajan päähän, jolloin se näyttää pelikuvaa yleensä ensimmäisestä persoonasta. Puhetunnistuksen kehittymisen myötä ja sen käyttämisessä VR:n avulla tehdyssä maailmassa, pystyisi pelaaja juttelemaan pelimaailmassa oleville hahmoille. Tämä mahdollistaisi myös MMORPG-pelien

kohdalla täysin uudenlaisen kokemuksen toisten pelaajien kanssa pelattavassa maailmassa. (Chikhani 2015.)

## 5.2 Digitaalinen pelaamiskulttuuri ja e-urheilu

Vuonna 2007 nettikyselyssä todettiin, että 72 prosenttia amerikkalaisista oli pelannut digitaalista peliä sinä vuonna. Alati kasvava pelaajien määrä todistaa sen, että peleillä on vaikutusta kulttuurissa. Parhaiten vaikutuksen näkee yleisessä hyväksynnässä digitaalisia pelejä kohtaan. Pelit ovat myös vaikuttaneet muihin viihteeseen ja median muotoihin, mainittakoon musiikki ja elokuvat. Jos haluaa ymmärtää, miksi digitaaliset pelit ovat niin suuressa suosiossa nykyaikana, tulee tietää, mistä pelaamiskulttuuri sai alkunsa. (Lule.)

1970-luvun lopulla ravintolat ympäri USA:ta alkoivat asentaa arcade-yksiköitä hyötyäksensä uudesta villityksestä. Tuon ajan digitaalisten pelien luonne syytti kilpailua pelaajien välillä, jotka pystyivät kisaamaan parhaista pistetuloksista pistetaulukolla. Tuolloin moninpelaaminen rajoittui kisaamiseksi samalta näytöltä. (Chikhani 2015.)

Tuohon aikaan pelaaminen oli yleistä lasten sekä nuorten keskuudessa ja arcade-pelihallit toimivat paikkoina, joissa pelaajat viettivät aikaa yhdessä kilpaillen parhaista pisteistä peleissä. (Chikhani 2015.)

Ensimmäinen esimerkki pelaamisesta eri näytöiltä on vuodelta 1973, kun vuoropohjainen strategiapeli Empire kehitettiin PLATO-nimiselle verkkojärjestelmälle. PLATO oli yksi ensimmäisistä tietokonepohjaisista opetusjärjestelmistä. (Chikhani 2015.)

1980-luvun alussa tapahtui myös kehitystä pelikulttuurissa, kun ensimmäiset pelilehdet, *Creative Computing* (1974), *Computer and Video Games* (1981) ja *Computer Gaming World* (1981) julkaistiin. Nämä lehdet loivat yhteenkuuluvuuden tunteen ja tarjosivat viestinnän keinon pelaajien välillä. (Chikhani 2015.)

Internetin myötä pelikulttuuri koki suuren mullistuksen. Internet avasi uusia mahdollisuuksia sosiaaliseen kanssakäymiseen pelaajien välillä, kun pelaajat pystyivät pelin lisäksi vuorovaikuttamaan muihin pelaajiin. Kun MMOG eli massiivisesti moninpelattavat verkkopelit syntyivät, kuten esimerkiksi *World of Warcraft* ja *Lineage*, pelaajat

pystyivät ensimmäisen kerran perustamaan verkkopeleissä omia klaaneja ja kiltoja, mikä lisäsi yhteenkuuluvuuden tunnetta pelaajien välillä. (Steinkuehler 2005, 17-32.)

Nykypäivänä pelaajat voi jakaa pelikulttuurissa InSoGa-mallin mukaan yhdeksään pelaamismentaliteettiin: kolmeen soliaaliseen pelaamiseen, kolmeen kasuaaliin pelaamiseen ja kolmeen sitoutuneeseen pelaamiseen. Nämä mentaliteetit eivät kuitenkaan ole vaihtoehtoisia tai toisiaan poissulkevia. (Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009.)

Pelikulttuurissa sosiaalinen pelaaminen tarkoittaa tapaa viettää aikaa yhdessä pelaamalla pelejä. Se jakautuu kolmeen tyyliin, lasten kanssa pelaamiseen, ystävien kanssa pelaamiseen ja seuran vuoksi pelaamiseen. Sosiaalisen pelaamisen tyypilliset pelit ovat entuudestaan tuttuja pelaajille sekä helposti saavutettavia, opittavia ja käytettäviä. (Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009.)

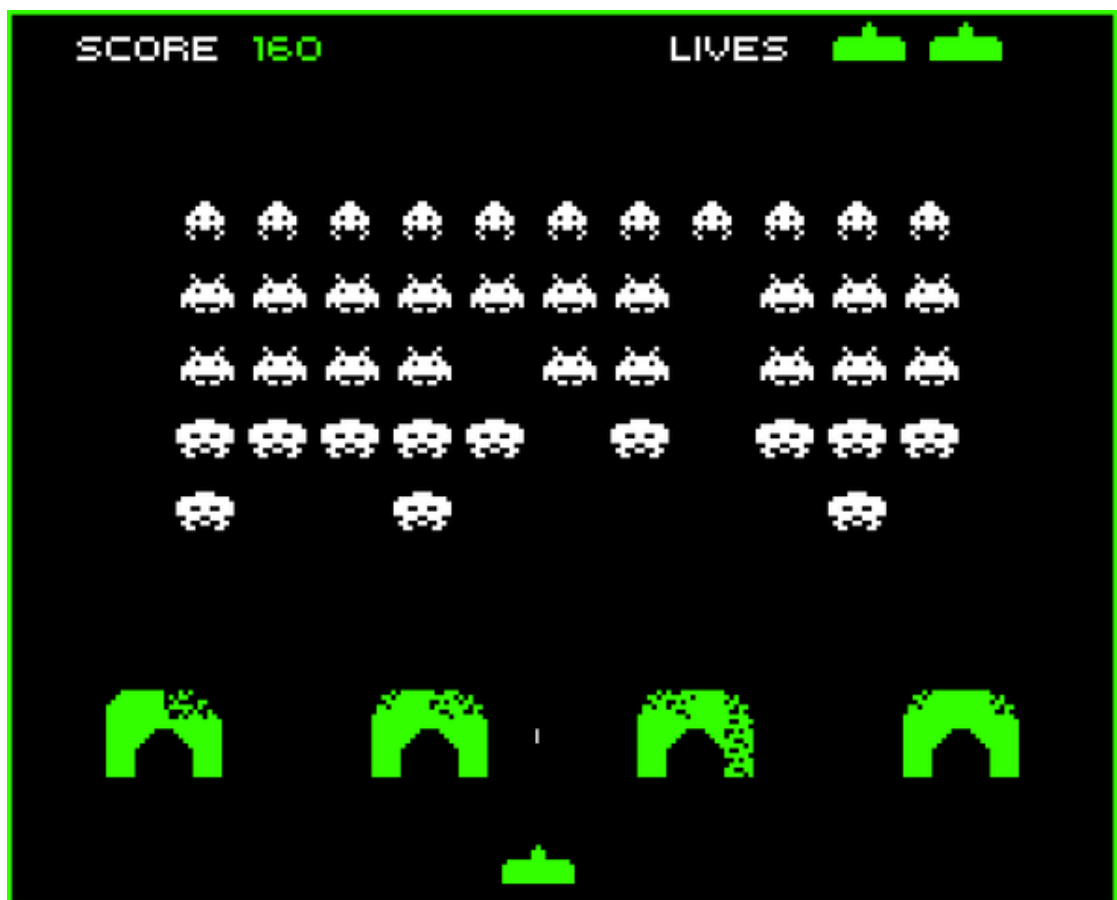
Kasuaalipelaaminen eli satunnaispelaaminen on toinen pelaamismentaliteetti. Tätä käsitettä onkin käytetty ja määritelty pelialan ammattilaisten ja pelitutkijoiden keskuudessa monin eri tavoin. Sitä on käytetty muun muassa pelin ominaisuuksien, pelaamistavan, pelaamistilanteen tai pelivälineen yhteydessä. Pelikulttuurissa kasuaalipelaaminen on yleistä. Siinä pelaaja pelaa pelejä pääosin tappaakseen aikaa, taukoharrasteena tai vain rentoutuakseen. (Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009.)

Kolmas mentaliteetti, sitoutunut pelaaminen on harvinaisempi pelaamisen muoto. Siinä peleillä ja pelaamisella on keskeinen rooli pelaajan elämässä. Näitä pelaajia voi kutsua hardcore- pelaajiksi tai peliharrastajiksi. Peliharrastajia on monenlaisia ja heitä voi kiinnostaa peleissä monikin eri asia, esimerkiksi peliin eläytyminen tai taitojen kehittäminen pelissä. (Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009.)

Nykyaikana elektronisesta urheilusta eli e-urheilusta on alkanut tulla ison tason toimiala, tiimien arvo liikkuu miljoonissa ja parhaat pelaajat nauttivat lähes julkkisten tapaisesta asemasta. Kaikesta huolimatta on e-urheilu isommassa mittakaavassa todella uusi ilmiö. Nykypäivänä tunnettu ja suureen suosioon noussut e-urheilu ei ole kumminkaan nauttinut massa yleisön huomiosta, vaikka on se melkein käsitteenä yhtä vanha kuin pelit itse. (Mostaani 2016.)

Ensimmäinen dokumentaatio e-urheilusta voidaan sanoa olleen vuonna 1972, Stanfordin yliopistossa pidetty simppele kilpailu Spacewar-videopelistä. Pääpalkintona oli Rolling Stone -lehden tilaus ilmaiseksi vuoden verran. (Mostaani 2016.)

Seuraava iso loikka e-urheilulle oli täydet kahdeksan vuotta myöhemmin, kun Atari järjesti vuonna 1978 mestaruusturnauksen Space Invader-pelistä (kuvio 8). Se oli ensimmäinen ison mittakaavan videopeli kilpailu, houkutellen yli 10 000 osallistujaa ympäri Yhdysvaltoja. (Mostaani 2016.)



Kuvio 8. Pelikuvaa 1978 julkaistusta Space Invaderista. (Fantendo)

Seuraavien vuosikymmenien aikana videopeli turnaukset ja kilpailut yleistyivät ja saivat myös hieman huomiota valtakulttuurista ikonisten pelien kuten Pac-Manin ja Donkey Kongin johdosta. Kaikesta huolimatta pysyi pelaaminen tiukasti vain harrastuksena, täysin erilaisena, kun miten ymmärrämme elektronisen urheilun nykypäivänä. (Mostaani 2016.)

Kuitenkin 1990-luvulla muutti internet yhteydet pelaamisen pysyvästi. Tietokone ja internet yhteydet mahdollistivat pelaajille kilpailemisen verkossa, verkossa pelatuissa turnauksissa suosittuja pelejä olivat Quake ja Warcraft. (Mostaani 2016.)

Blockbuster Video järjesti suosittuja peliturnauksia 90-luvun alussa ja vuosikymmenen loppupuolella alkoivat QuakeCon ja Professional Gamers League järjestämät kilpailut nousta suurempaan suosioon. Käsitteenä muodostunut elektroninen urheilu löysi tiensä myös suurelle kankaalle suosittuun elokuvan Tronin myötä. Fiktion ulkopuolella saivat videopeli televisio ohjelmat myös hieman huomiota 1990-luvulla. Videopeli ohjelmia kuten GamesMaster Englannissa ja A\*mazing Australiassa tuotettiin. Yhdysvalloissa kilpapelaamista lähetettiin vieläkin aikaisemmin vuonna 1980, ohjelmaa nimeltä Starcade. Nämä ohjelmat auttoivat viemään e-urheilua hieman enemmän valtavirran tietoisuuteen ja pohjustivat tietä modernin e-urheilun teollisuudelle. (Mostaani 2016.)

Miten moderni e-urheilu sitten muodostui näistä ensimmäisistä e-urheilun käsitteistä? Lyhyt vastaus kysymykseen olisi Korea. Aasian talouskriisin myötä Etelä-Korean hallitus panosti suuresti laajakaistaan ja telealaan. On useita teorioita siitä, minkä takia e-urheilusta tuli suosittua, mutta vuonna 1998 julkaistu Starcraft (kuvio 9) auttoi asiaa huomattavasti eteenpäin. Korealainen internet kahvila kulttuuri, nimeltä bang, keräsi keskuuteensa suuren määrän kilpapelaajia. Starcraftin ollen yksi suosituimmista peleistä. Hallituksen kulttuuriministeriön, urheilun ja turismin auttamana, Etelä-Koreassa kasvoi e-urheilusta suuri liiketoimiala. Järjestäytyneiden liigojen, ammatti tiimien ja intohimoisista faneista täyteen pakattujen stadion esityksien kautta, e-urheilusta tuli Etelä-Koreassa taloudellinen voimatekijä, näyttäen myös muulle maailmalle e-urheilun liiketaloudelliset mahdollisuudet. (Mostaani 2016.)



Kuvio 9. Pelikuvaa 1998 vuonna Blizzardin julkaisemasta Starcraftista. (Giantbomb)

Elektronisen urheilun lukuja katsottaessa kertovat ne hämmästyttävää tarinaa. 2000 vuonna oli kilpailullisia peliturnauksia vain kymmenisen kappaletta, kun taas vuonna 2010 järjestettiin turnauksia jo 260 kappaletta. E-urheilun taloudellinen puoli, mikä oli 10 vuotta sitten valvomatonta ja hämärän peitossa, tuotti viime vuonna 750 miljoonan dollarin edestä tuloja. Vuoteen 2018 mennessä, on arvioitu e-urheilun maailmanlaajuisen liikevaihdon yltävän lähes kahteen miljardiin dollariin. Lukemat antavat hyvän kuvan siitä kuinka huimaa vauhtia elektronisen urheilun toimiala on kasvassa ja selittää myös miksi niin monet eri alat kiirehtivät investoimaan, sekä integroitumaan e-urheilun kanssa. Elektroniikka yritykset, streamaus- palvelut, urheilu-juoma yritykset ja pelien julkaisijat ovat myös nykyisin vahvasti mukana auttamassa e-urheilun rahoittamisessa ja sponsoroimisessa, täten myös ajaen e-urheilua yhä useamman ihmisen tietoisuuteen sekä valtakulttuuriin. (Mostaani 2016.)

Monet vedonlyöntiin keskittyneet yritykset ovat myös alkaneet kiinnostua e-urheilusta. Useita uhkapelaamista tarjoavia sivustoja on alkanut ilmestyä, missä ihmiset voivat lyödä vetoa lempi pelaajiansa ja tiimiensä voiton puolesta. (Mostaani 2016.)

### 5.3 Digitaalisten pelikonsolien historia

Mitä erillaisia digitaalisia pelikonsoleita sitten on ja mistä kaikki sai alkunsa. Seuraava luku pyrkii listaamaan eri pelikonsolit vanhimmasta uusimpaan.

Ensimmäinen kotikäyttöön suunniteltu pelialusta keksittiin vuonna 1967 ja oli nimeltään ”Brown Box” (kuvio 10). Sen keksijä Ralph Baer suunnitteli laitteen toimimaan television välityksellä. Siinä oli moninpeluu-ominaisuus ja sillä pystyi pelaamaan useampaa yksinkertaista peliä, esimerkkinä tennis ja valopyssy-peli. ”Brown Box” ei kuitenkaan saanut rahoitusta, joten sitä ei koskaan massatuotettu markkinoille. (Poh 2012.)(Chikhani 2015.)



Kuvio 10. Brown Box, 1967 (Poh 2012)

”Brown Box” kuitenkin johti siihen, että Baer teki lisenssisopimuksen Magnavox nimisen yrityksen kanssa vuonna 1972, joka johti ensimmäisen markkinoille tuodun pelikonsolisukupolven konsolin syntyyn, Magnavox Odyssey (kuvio 11). (Poh 2011.) Vaikka pelikonsolit ja pelit olivat tuntematon käsite keskiverto amerikkalaisille, sitä myytiin vuosien 1972-1975 aikana 300 000 kappaletta (Chikhani 2015).





Kuvio 11. Magnavox Odyssey, 1972 (Chikhani 2015)

Samaan aikaan Atari-yhtiön PONG-arcade-yksikkö sai niin paljon huomiota massoilta vuonna 1973, päätti yhtiö kaksi vuotta myöhemmin vuonna 1975 tehdä kotona pelattavan pelikonsolin, Atari Sears Tele-Games Pong System (kuvio 12). Siinä oli muutamia parannuksia Magnavox Odysseyhen, mukaan lukien äänet. Siitä tulikin suuri menestys, ja Atari valtasi pelikonsoli-markkinat. Samana vuonna Magnavox päätti parantaa Odyssey-konsolia ja julkaisi kaksi paranneltua versiota, Magnavox Odyssey 100 ja Magnavox Odyssey 200. (Poh 2012.)



Kuvio 12. Atari Sears Tele-Games Pong System, 1975 (Poh 2012)

Vuosina 1976- 1977 Magnavox julkaisi Magnavox Odysseysta uusia versioita, jotka olivat edeltäjiinsä nähden vain hieman parempia. Niillä oli samat pelit, mutta parannuksia grafiikassa, ohjauksessa ja niihin oli lisätty digitaalinen pistetaulukko. Atari julkaisi myös uusia versioita pelikonsolistaan kilpailemaan Magnavoxin kanssa, mainittakoon erittäin suosittu Atari 2600 (kuvio 13), Video Pinball sekä Stunt Cycle. (Poh 2012.)



Kuvio 13. Atari 2600, 1977 (Poh 2012)

Japanilainen Nintendo, joka on yksi suurimmista ja tunnetuimmista peliyrityksistä yhä nykypäivänäkin, nosti päätään pelialalla vuonna 1977. Se julkaisi oman pelikonsoli-sarjansa nimeltään The Color TV Game Series. Sitä myytiin ainoastaan Japanissa. Nämä pelikonsolit jäljittelivät enimmäkseen Ataria ja niillä oli Pong-tyylisiä pelejä. (Poh 2012.)

Syntyi myös muita uusia peliyrityksiä havittelemaan pelimarkkinoita, muun muassa Fairchild, RCA ja Coleco. Fairchild ja RCA eivät saaneet menestystä konsoleilleen, mutta Colecon Telstar (kuvio 14) sai hyvän vastaanoton, sillä siinä oli ominaisuutena värit ja eri vaikeusasteet peleissä. Niinpä Coleco päätti julkaista lisää pelikonsoleita vuosina 1977-1978. Peleinä niissä oli ampumis-, kilpa-auto- ja flipperi-pelejä. (Poh 2012.)



Kuvio 14. Coleco Telstar, 1976 (Poh 2012)

1980-luku tunnetaan digitaalisten pelien kulta-aikana. Tätä aikakautta hallitsi Nintendo ja Sega nimiset peliyhtiöt. Silloin myös klassiset pelit muun muassa Pac-man (1980), Mario Bros (1983), The Legend of Zelda (1986), Final Fantasy (1987) julkaistiin. (Poh 2012.)

Mutta 1980-luku tunnetaan myös Amerikan pelimarkkinoiden lamana. Lamaan johti muun muassa liiallinen määrä kilpailevia pelikonsoleita ja liian pieni määrä uusia, kiinnostavia pelejä niille. Lama kesti Amerikassa noin 2 vuotta, kunnes Nintendon NES tuli Amerikan markkinoille. (Chikhani 2015.)

Vuonna 1982, Amerikassa peliyhtiöt Atari, Mattel ja Coleco julkaisivat uudet pelikonsolit, Atari 5200, Intellivision 2 ja ColecoVision (kuvio 15), jotka kuuluvat toiseen konsolisukupolveen. Ne hallitsivat Amerikan pelimarkkinoita vuoteen 1985 kunnes Nintendon NES syrjäytti amerikkalaiset kilpailijansa. (Poh 2012.)



Kuvio 15. ColecoVision, 1982 (Poh 2012)

Vuonna 1983 Segan ensimmäinen pelikonsoli oli SG-1000 ei saanut vielä kovin paljoa huomiota maailmalla, sillä sitä myytiin pääosin vain Aasiassa. Mutta vuonna 1985 sen seuraaja Sega Master System (kuvio 16) nostatti Segan yhdeksi suurimmista ajan peliyhtiöistä. (Poh 2012.)



Kuvio 16. Sega Master System, 1985 (Poh 2012)

Kuitenkin Nintendon vuonna 1983 julkaisema Nintendo Entertainment System (NES) (kuvio 17) oli kolmannen konsolisukupolven myydyin pelikonsoli. Voidaan jopa sanoa, että NES yksin nostatti Nintendon tunnetuimpien peliyhtiöiden joukkoon. (Poh 2012.)



Kuvio 17. Nintendo Entertainment System (NES), 1983 (Poh 2012)

Vuosina 1986–1990 kilpailu Segan ja Nintendon välillä kasvoi, kumpikin julkaisi pelikonsoleita voittaakseen edeltäjänsä (Poh 2012). Myös itse markkinat kehittyivät vuonna 1989. Sillä Nintendo julkaisi ensimmäisen 8-bittisellä prosessorilla-, mustavalkoisella LCD-näytöllä varustetun käsikonsolin, Game Boy (kuvio 18). Game Boy oli suuri menestys ja se nostatti Nintendon asemaa entisestään pelimarkkinoilla. (Minotti 2014.)



Kuvio 18. Game Boy, 1989 (Minotti 2014)

Atari oli hitaasti putoamassa pelikonsolimarkkinoilta, vaikka se julkaisi vuonna 1986 uuden konsolinsa, Atari 7800. Vaikka siinä oli mahdollisuutena ilmiömäisen Atari 2600:n klassikko-pelien pelaaminen, hävisi se konsolimarkkinoilla Nintendolle ja Segalle. (Poh 2012.)

Vuonna 1988, Sega julkaisi kaikkien aikojen parhaana menestyneen konsolinsa, Sega Mega Drive/Genesis (kuvio 19) nimisen konsolin. Se kuului neljännen sukupolven konsoleihin ja siinä oli uusi 16-bittinen prosessori, vaikka se ei ollutkaan ensimmäinen konsoli käyttämässä sitä, oli se yksi parhaiten sitä hyödyntävistä. (Poh 2012.)



Kuvio 19. Sega Mega Drive/Genesis, 1988 (Isi 2015)

Nintendo vastasi haasteeseen julkaisemalla uuden konsolinsa kaksi vuotta myöhemmin vuonna 1990, Super Nintendo Entertainment System (SNES) (kuvio20). Se käytti samaa 16-bittistä prosessoria ja oli näin ollen 8-bittistä prosessoria käyttävää NES uudempi ja parempi versio. Samana vuonna Sega julkaisi uuden Master System 2-konsolinsa kilpailemaan Nintendon uusinta vastaan. (Poh 2012.)



Kuvio 20. Super Nintendo Entertainment System(SNES), 1990 (Isi 2015)

Uusi tulokas NEC toi markkinoille vuonna 1987 konsolinsa TurboGrafx-16. Sen tarkoitus oli päihittää markkinoilla Sega Genesis, Nintendon SNES sekä NES, mutta hävisi kuitenkin lopulta myynnissä, sijoittuen neljänneksi myydyimmäksi konsoliksi vuonna 1991. TurboGrafx-16 vuonna 1989 ilmestynyt paranneltu versio SuperGrafx ei myöskään noussut markkinoiden suosioon. (Poh 2012.)

Vuonna 1990, Arcade-yksikkö markkinoilla menestynyt yhtiö SNK Neo Geo halusi myös mukaan pelikonsolimarkkinoille, julkaisten Neo Geo AES- konsolin. Siinä oli tavallista paremmat grafiikat isomman muistin omaavien peliekasettien ansiosta, mutta sen menestys markkinoilla jäi vähäiseksi sen korkean hinnan takia. (Poh 2012.)

1990-luvun alussa tapahtui suuri muutos peleissä. Peliekasettien tilalle tuli uutuuksena CD-levyt. Tämä muutos mahdollisti pelien siirtymisen 2D-grafiikoista 3D-grafiikoihin. Ensimmäinen CD:tä käyttävä konsoli ilmestyi vuonna 1991, Philips:n CD-i (kuvio 21). Valitettavasti konsoli tunnetaan yleisesti huonojen ohjainten ja ala-arvoisten pelien takia. (Poh 2012.)



Kuvio 21. Philips CD-1, 1991 (Poh 2012)

Vuonna 1992, NEC uudisti TurboGrafx-16 CD-levy käyttöiseksi konsoliksi, TurboGrafx-CD. Mutta niin kuin aikaisemminkin, se hävisi Segan Genesis/MegaDrive:n uudistetulle versiolle Sega CD:lle. Myös Atari julkaisi viimeisen konsolinsa vuonna 1993, CD-pohjaisen Atari Jaguar (kuvio 22). Se lasketaan viidennen sukupolven konsoleista ensimmäiseksi ja sen tarkoitus oli haastaa 16-bittiset konsolit Sega Genesis ja SNES. Mutta vuotta myöhemmin Atari huomasi häviävänsä markkinoilla Sega Saturnille ja Sony Playstationille. (Poh 2012.)



Kuvio 22. Atari Jaguar, 1993 (Poh 2012)

Tietokonevalmistaja Commodore liittyi pelikonsoli markkinoille julkaisemalla oman konsolinsa Amiga CD32 vuonna 1993. Yritys kuitenkin meni konkurssiin pari kuukautta myöhemmin ja joutui vetämään konsolinsa markkinoilta. (Poh 2012.)

Vuonna 1994 Sonyn Playstation (kuvio 24), joka on yksi tunnetuimpia pelikonsolivalmistajia nykyään, tuli ensimmäistä kertaa mukaan pelikonsolimarkkinoille. Sony oli Phillipsin kanssa yksi tuon ajan johtavia CD-ROM teknologian kehittäjiä. Sony oli julkaissut kolme vuotta aikaisemmin Play Station-nimisen konsolin (kuvio 23), joka oli tehty yhteistyössä Nintendon kanssa. Yhtiöt ajautuivat kuitenkin erilleen keskinäisten erimielisyyksien takia, joka johti Play Stationin pois vetoon markkinoilta ja Sonyn itsenäistymiseen. (Griffith 2013; Poh 2012.)





Kuvio 23. Play Station, 1991 (McFerran 2015)



Kuvio 24. Playstation, 1994 (Poh 2012)

Samaan aikaan Sega, jonka MegaDrive/Genesis- konsoli oli huippu menestys, julkaisi kaksi uutta pelikonsolia, Sega Genesis 2 sekä CD-pohjaisen Sega Saturnin vuonna 1994. Sega julkaisi myös myöhemmin vuonna 1997 Sega Genesis 3. (Poh 2012.)

SNK Neo Geo siirtyi myös CD- pohjaiseen konsoliin vuonna 1994. Otettuaan opiksi liian korkeasta hinnoittelusta konsolilleen, NEC PC-FX- konsoli maksoi huomattavasti vähemmän kuin edeltäjänsä. Mutta PC-FX jäi teknologisesti kakkoseksi Segan Saturnille ja Sonyn Playstationille, mikä johti siihen, että PC-FX jäi NEC viimeiseksi pelikonsoliksi. (Poh 2012.)

Nintendo, joka pysyi pelikaseteissa, julkaisi myös uusia konsoleita. Käsikonsoli Virtual Boy, joka julkaistiin vuonna 1995, oli päähän laitettava pelikonsoli, joka käytti 3D-grafiikkaa. Se ei kuitenkaan menestynyt markkinoilla. Vuotta myöhemmin julkaistu Nintendo 64 (kuvio 25) taas menestyi paremmin markkinoilla. (Poh 2012.) Nintendon

Game Boy sai myös päivitystä vuonna 1998, kun Nintendo julkaisi uuden käsikonsolin, Game Boy Color (Minotti 2014).



Kuvio 25. Nintendo 64, 1996 (Poh 2012)

Vuosi 1998 toi mukanaan kuudennen sukupolven konsolit, sekä uuden elementin pelikonsoleihin, internetin. Segan Dreamcast (kuvio 26) oli tämän ajan edelläkävijä. Kun Sega Saturn ei ollut suuri menestys, oli yhtiö tarvinnut uuden vetonaulan konsolilleen. Dreamcast oli ensimmäinen pelikonsoli, jossa oli sisään rakennettu internet tuki ja joka mahdollisti verkkopelaamisen. (Poh 2012.)



Kuvio 26. Sega Dreamcast, 1998 (Poh 2012)

Kaksi vuotta Dreamcastin jälkeen, vuonna 2000 Sony toi markkinoille oman uuden Playstationin, Playstation 2. 2001 vuonna Nintendo siirtyi vihdoinkin pelikaseteista DVD-ROM:n julkaisten GameCuben. (Poh 2012.) Samana vuonna yhtiö julkaisi myös päivitetyn version käsikonsolistaan, Game Boy Advancen (Minotti 2014).

Myös uusi suuri tulokas saapui konsolimarkkinoille vuonna 2001. Tietotekniikanalalla tunnettu Microsoft julkaisi oman pelikonsolinsa Xbox (kuvio 27), joka tarjosi peleissään verkkopelaamis mahdollisuuden sekä Xbox Liven. (Poh 2012.)



Kuvio 27. Xbox, 2001 (Poh 2012)

2000-luvun alku tunnetaan myös pelikonsoli markkinoiden tasaantumisenä, sekä seitsemännen konsolisukupolven aikana. Kolmen vuosikymmenen kokeilun, monen yrityksen ja monen erilaisen konsolin nähtyään, konsolimarkkinat tasaantuivat kolmeen suurtekijään, Microsoftin Xbox360(2005), Sonyn Playstation 3(2006) ja Nintendo Wii (2006) (kuvio 28). Xbox360 ja Playstation 3 omasivat molemmat huippu grafiikat, kun taas Wii kilpaili omalla kolmiulotteisen liikkeen tunnistavilla ohjaimillaan. Lisäksi jokainen konsoli sai lisäyksiä tulevina vuosina, Wii MotionPlus (2009), Xbox360 Kinect (2010) ja Playstation 3 Move (2010). Jokainen lisäys toi konsoleihin kyvyn havaita pelaajan liikkeitä, näin ollen parantaen pelikokemusta. (Poh 2012.)



Kuvio 28. Nintendo Wii, 2006 (Poh 2012)

Vuonna 2004 käsikonsolit ottivat suuren harppauksen eteenpäin, kun molemmat Nintendo ja Sony julkaisivat uudet käsikonsolinsa. Nintendo DS:ssä oli tuplanäyttö, joista toisessa kosketusnäyttö samanlainen kuin tablettitietokoneissa (kuvio 29). Sillä pystyi myös pelaamaan Game Boy:n ja Game Boy Advancedin pelejä. (Bailey 2016.)



Kuvio 29. Nintendo DS, 2004 (History of Video Game Consoles)

Sony julkaisi oman käsikonsolinsa kilpailemaan Nintendon DS:n kanssa. Playstation Portable, PSP, oli suuri harppaus käsikonsoleissa. Siinä oli langaton yhteys, korkealaatuinen grafiikka sekä monia ei-pelillisiä toimintoja, mm. musiikin ja videon toisto. (Bailey 2016.)

Nykyään pelimarkkinoiden herruudesta taistelee kahdeksannen sukupolven pelikonsolit, Nintendon Wii U (2012), Microsoftin XboxOne (2013) ja Sonyn Playstation 4 (2013), käsikonsoleissa Nintendon 3DS (2011) ja Sonyn PSVita (2011) (kuvio 30). 3DS erikoistui kolmiulotteiseen pelaamiseen, jossa ei tarvinnut erillisiä laseja, kun taas PSVita erikoistui verkkopelaamiseen sisään rakennetun Wi-Fi:n ja 3G- puhelinverkon avulla. (Useful Notes / The Eighth Generation of Console Video Games.)



Kuvio 30. PSVita, 2011 (History of Video Game Consoles)

Wii U (kuvio 31) oli ensimmäinen kahdeksannen sukupolven kotikonsoleista. Seitsemänteen konsolisukupolveen nähden siinä oli paljon kehittyneempi laitteisto ja se toi mukanaan mullistavan 6.2 tuumaisen LCD-näytöllä varustetun GamePad -ohjaimensa. Sillä pystyi myös pelaamaan edeltäjänsä Wii:n pelejä. (Useful Notes / The Eighth Generation of Console Video Games.)



Kuvio 31. Wii U, 2012 (Slipfear 2013)

Vuonna 2013, konsolisota syttyi kovimmilleen, kun markkinoille astui Sonyn PlayStation 4 ja Microsoftin XboxOne (kuvio 32). Teknologisesti ne ovat paljon kehittyneempiä edeltäjiinsä nähden ja niihin on sisään rakennettu uusia ominaisuuksia, muun muassa puheentunnistus, musiikin toisto, videoiden katselu ja paranneltu internet-yhteys. (Zaluzny 2014.)



Kuvio 32. XboxOne, 2013 (History of Video Game Consoles)

## 6 Johtopäätökset

Pelilaitteet ilmestyivät ensimmäistä kertaa vuonna 1950 teknologisenä kummajaisena tiedetapahtumassa. Tuohon aikaan ihmisillä ei ollut tietoa digitaalisista peleistä ja laitteistosta, joten jäi pelialan kehitys hiljaiseksi vielä pariaksi vuosikymmeneksi. Pelihallien myötä vuonna 1970 pystyivät ihmiset ensimmäistä kertaa edullisesti, vain muutamalla kolikolla, päästä testaamaan digitaalisia pelejä.

Pelihallien suosion, ihmisten tutustumisen pelaamiseen ja teknologian kehityksen myötä vuonna 1980, alkoivat markkinoille myös ilmestyä kotikonsoleita. Pelihalleista suosittuja pelejä, kuten Pong julkaistiin kotikonsoleille, mikä johti kotikonsoleiden suureen menestykseen.

Kotikonsoleiden jälkeen markkinoille alkoi ilmestyä kotitietokoneita, näiden joukossa vuonna 1982 julkaistu ja suureen suosioon noussut Commodore 64, jota myytiin arviolta yli 17 miljoonaa kappaletta. Kotitietokoneet tarjosivat aiemman sukupolven verrattaviin konsoleihin nähden paljon tehokkaampia prosessoreita ja peruskäyttäjälle rahkeet ohjelmointiin BASIC-koodi kielen kautta. Käyttäjät pystyivät itse ohjelmoida hyötysovelluksia sekä pelejä ja näitä alettiin julkaista yleisesti alaa koskevissa lehdissä.

Vuoden 1980 loppupuolella Macintosh ja Atari ST mahdollistivat MIDI:n kautta pelattavia moninpelejä, näiden joukossa ensimmäisenä moninpelinä suosioon noussut MidiMaze, mikä mahdollisti yhdessä pelaamisen maksimissaan 16 laitteella, vaikkakin käyttäjien kerrottiin ilmoittavan pelin huomattavasta hidastumisesta, kun pelaajia oli enemmän kuin neljä. Midi moninpelien jälkeen vuonna 1994 julkaistiin Macintoshille peli nimeltä Marathon, mikä oli ensimmäisiä lähiverkossa pelattavia moninpelejä. Lähiverkossa pystyi yhtä aikaa pelata maksimissaan kahdeksan pelaajaa.

Vuonna 1993 CERN julkaisi WWW:n julkisen verkkotunnuksen alle, mutta meni kuitenkin vielä aikaa, kunnes se oli tarpeeksi voimakas tukemaan verkkopelaamista. Verkkoteknologian kehityksen myötä vuonna 2001 julkaistu Runescape oli ensimmäisiä suosioon nousseita MMORPG-pelejä, mikä tuki miljoonien ihmisten yhdessä pelaamista saman aikaisesti selaimen kautta.

2000-luvusta eteenpäin on teknologian kehitys ollut räjähdysmäistä, joten jokaiset uudet laitteet voittavat aiemman sukupolven helposti. On myös nykyään jokapäiväistä olettaa, että ihmisillä on pääsy internetiin. Maailmanlaajuisesti internetiä käyttää noin 3,2 miljardia ihmistä ja näistä 1,5 miljardia arvioidaan pelaavan digitaalisia pelejä.

Vuonna 2007 markkinoille ilmestyneet älypuhelimet ja älypuhelimien sisältämät sovelluskaupat laajensivat pelialaa entisestään. Ihmiset jotka eivät olleet aiemmin pelanneet juuri ollenkaan, pystyivät nyt myös helposti lataamaan ja pelaamaan mobiilipelejä. Mobiilipelimarkkinat ovat kasvaneet huimaa vauhtia ja niiden arvioidaan menevän konsoli markkinoiden ohitse tulevina vuosina.

Nykyajan pelialan näkymissä villityksenä ja mielenkiinnon kohteena toimii Virtual reality (VR) pelaaminen. Puhetunnistuksen ja oppivan tekoälyn käyttö tulee varmasti lisääntymään tulevaisuudessa. Kyseessä on pelimaailma, jossa pelaaja voi keskustella konehahmojen kanssa.

Pelaamiskulttuurin syntyyn vaikutti vuonna 1970 arcade-yksikköjen luoma villitys. Yhdysvalloissa monet ravintolat ja pelihallit rupesivat panostamaan arcade-yksikköihin mikä johti kilpapelamiskulttuuriin. Peleissä kilpailtiin pistetuloilla ja tuohon aikaan moninpelaaminen tapahtui samalta näytöltä. Pelaaminen ja pisteillä kisaaminen oli tuohon aikaan lapsille sekä nuorille hyvin yleistä ja arcade-pelihallit toimivat paikoina missä pelaajat pystyivät viettämään aikaa keskenään. Pelikulttuurissa pelilehdet tarjosivat viestintä keinoja pelaajien välillä, mikä lisäsi yhteenkuuluvuuden tunnetta pelaajien välillä.

Nykypäivänä pelaajat voidaan yleisesti ottaen jakaa InSoGa-mallin mukaan yhdeksään eri pelaamimentaliteettiin. Mentaliteetit ovat kumminkin vaihtoehtoisia eivätkä toisiaan poissulkevia.

Pelikulttuurissa kolme pää pelaamisen mentaliteettiä ovat sosiaalinen-, kasuaali- ja sitoutunut pelaaminen. Sosiaalisessa pelaamisessa pelaajat hakevat tapaa viettää aikaa sekä pelata yhdessä muiden kanssa. Kasuaalipelaajat pelaavat pelejä, mitkä ovat nopeita palkitsemaan, yleensä melko simppeleitä, eivätkä vaadi suurempaa ajallista sitoutumista. Sitoutuneita pelaajia voidaan kutsua peliharrastajiksi. Peliharrastajat haluavat eläytyä pelaamiseen, kehittää taitojaan pelissä ja kokea haasteita.



Elektronien urheilu on nykyään iso juttu, vaikka ei se vielä parivuosisikymmentä sitten ollut valtavirran tietoisuudessa. Ensimmäinen dokumentoitu e-urheilun kilpailu oli vuonna 1972 Stanfordin yliopistossa. Seuraava iso askel e-urheilulle oli vuonna 1980, kun Atari järjesti turnauksen Space Invader-pelistä. Pelaajia osallistui tähän turnaukseen yli 10 000 henkilöä ympäri Yhdysvaltoja. Kaikesta huolimatta kilpapelaaminen pysyi enemmänkin harrastuksena.

Suuri mullistus kilpapelaamisessa kumminkin tapahtui Etelä-Koreassa, missä kilpapelaamista auttoivat eteenpäin internet-kahvilat, kulttuuriministeriö ja suosittu kilpapelaamisen peli, vuonna 1998 julkaistu Starcraft. Etelä-Koreassa kilpapelaamisesta tuli todella suosittua järjestäytyneiden liigojen ja faneja täynnä olleiden stadion turnauksien ansiosta.

E-urheilussa liikkuu nykypäivänä suuret rahat ja luvut puhuvat puolestaan. Vuonna 2000 oli peliturnauksia vain kymmenisen kappaletta, kun taas vuonna 2010 järjestettiin kilpailullisia peliturnauksia jo 260 kappaletta. Taloudellinen tuotto oli myös viime vuonna huimat 750 miljoonaa dollaria ja sen arvioidaan vuoteen 2018 mennessä nousevan kahteen miljardiin dollariin.

Pelikonsolit ovat kehittyneet hurjasti siitä, mistä "Brown Box" kaiken aloitti. Ulkoasullisesti muutosta voi huomata kuin myös teknologiassa. Tehot, muisti ja grafiikka ovat kasvaneet roimasti, mitä pidemmälle konsolisukupolvissa mennään. Merkittäviä pelifirmoja pelikonsolien historiassa ovat Magnavox, Atari, Nintendo, Sega, Sony ja Microsoft. Jokainen niistä on jättänyt oman jälkensä pelihistoriaan. Kun tarkastellaan historiallisesti merkittäviä, pelimaailmaa järjestyttäneitä yksittäisiä konsoleita, tulee mainita seuraavat:

Magnavoxin vuonna 1972 julkaisema ensimmäisen konsolisukupolven konsoli Magnavox Odyssey, jota pidetään konsolimarkkinoiden ensimmäisenä pelikonsolina. Vaikka digitaaliset pelikonsolit ja pelit olivat vielä tuohon aikaan tuntematon käsite keskiverto amerikkalaiselle, myytiin Magnavox Odysseytä vuosien 1972–1975 aikana 300 000 kappaletta.

Nintendon vuonna 1983 julkaisema Nintendo Entertainment System (NES) oli kolmannen konsolisukupolven myydyin pelikonsoli. Se myös auttoi Pohjois-Amerikan pois pelimarkkinoiden lamasta 1980-luvun alussa.

Nintendon Game Boy mullisti pelikonsolimarkkinat vuonna 1989. Se oli ensimmäinen 8-bittisellä prosessorilla ja mustavalkoisella LCD-näytöllä varustettu käsikonsoli ja se oli suuri menestys.

1990-luvun alussa tapahtui suuri muutos digitaalisissa peleissä, kun pelikasettien tilalle tuli CD-levyt. Tuon ajan pelikonsoleista tulee mainita viidennen sukupolven konsolit Playstation ja Sega Saturn, jotka olivat tuon ajan menestyneimmät CD-ROM pohjaiset pelikonsolit.

Vuonna 1998 Segan julkaisema Dreamcast toi mukanaan kuudennen sukupolven pelikonsolit. Se myös mullisti pelikonsolimarkkinat uudella ominaisuudellaan, sisään rakennetulla internettuella. Vaikka Dreamcast olikin Segan viimeisin julkaisema pelikonsoli, ajoi se eteenpäin internet keskeistä painopistettä pelikonsoleissa.

Mitkä seikat ovat vaikuttaneet digitaalisen pelialan kehitykseen ja kasvuun?

Pelihallien suosion myötä ihmiset pääsivät ensimmäistä kertaa kokeilemaan edullisesti mistä digitaalisissa peleissä oli kyse. Pelihallit toivat digitaalisen pelaamisen ihmisten tietoisuuteen, mikä mahdollisti kotilaitteiden myynnin ja pelialan suuremman kehityksen.

Minkälaista digitaalista pelaamiskulttuuria ilmenee?

Pelikulttuuri on myös kehittynyt ajansaatossa harrastepelaamisesta yhdeksään pelaimentaliteettiin, joista päämentaliteetit ovat sosiaalinen-, kasuaalinen- ja sitoutunut pelaaminen.

Mitä digitaalisia pelikonsoleita on?

Nykypäivänä pelikonsoleita on kahdeksan eri sukupolvea. Jokaisella sukupolvella on omat huippukonsolinsa, jotka edistivät konsolien kehittymistä nykyiseen.

## 7 Pohdinta

Aiheena pelialan historia ja nykytilanne oli todella laaja, joten tutkimuksen ”punaisen langan” hahmottaminen ja sen koossa pitäminen oli melko hankalaa ja työlästäkin. Jouduimme muuttamaan tutkimuskysymyksiä pariin kertaan, jotta saimme pidettyä tutkimuksen yhtenäisenä. Esimerkiksi opinnäytetyön alkuvaiheessa, oli suunnitteilla puhua myös pelialan tulevaisuuden näkymistä. Osoittautui tästä tarkemman tiedon ja sen todenmukaisuuden tarkistaminen kumminkin haasteelliseksi. Aiheemme oli myös jo historiasta ja nykytilanteesta puhuttaessa hyvin laaja, joten tulevaisuuden näkymät oli järkevin vaihtoehto leikata pois.

Yksi suurimmista haasteita tutkimuksemme kohdalla oli oikeanlaisen tiedon löytäminen ja niiden reliabiliteetin säilyttäminen. Käytimme hyväksi parityöskentelyä lähteitä tutkittaessa jakamalla tutkimuskysymykset puoliksi. Näin tehostimme tiedon keruuta ja keskustellen keräämäästämme tiedosta, saimme mahdollisimman monta näkemystä lähteen luotettavuudesta.

Päätimme käyttää samaa työnjakoa tutkimuksen toteutuksessa, koska tietoa kerätessä oli molemmilla kehkeytynyt oma näkemys siitä miten toteutus tulisi tehdä. Jakamalla toteutuksen kahtia, huomasimme työn valmistuessa, että tekstin yhtenäisyyden pitämisessä oli paikkapaikoin ongelmia. Joistakin aiheista kirjoittaessa oli aineisto liian lähellä toista tutkimuskysymystä, joten jouduimme miettimään yhdessä miten aineisto tutkimuskysymysten välillä jaettiin. Kirjoitetun tekstin huolellisen läpilukemisen jälkeen, onnistuimme poistamaan samankaltaiset kappaleet ja tunnistamaan tarvittavissa olevan tiedon puutteen sekä sen lisäämisen.

Jouduimme tutkimuksen alkuvaiheilla luopumaan tulevaisuuden näkymistä keskustelemisesta, koska oli tutkimusaihe jo sellaisenaan todella laaja.

Jatkotutkimuksen ehdotelmana voisi olla mielenkiintoista nähdä tutkimusta pelialan tulevaisuuden näkymistä, vaikka on tulevaisuudesta keskusteltaessa tiedetekstin kirjoittaminen ja sen todenmukaisuuden varmistaminen lähes mahdotonta. Työssämme rajoitimme myös laitteiston tutkimisen digitaalisiin konsoleihin, joten muusta digitaaliseen pelaamiseen liittyvästä laitteistosta voitaisiin kirjoittaa.

## Lähteet

Anttila, P. 2014. Pirkko Anttila: Tutkimisen taito ja tiedon hankinta. Viitattu 21.10.2016.

<https://metodix.fi/2014/05/17/anttila-pirkko-tutkimisen-taito-ja-tiedon-hankinta/#9.2.4%20Dokumenttianalyysi>.

Bailey, M. 2016. The Evolution Of Console Gaming: 50 Years In The Making. Viitattu 10.11.2016.

<https://nowloading.co/posts/3843699>.

The biggest entertainment markets in the world. 2015. Viitattu 20.10.2016.

<http://businesstech.co.za/news/lifestyle/88472/the-biggest-entertainment-markets-in-the-world/>.

Chikhani, R. 2015. The History Of Gaming: An Evolving Community. Viitattu 2.11.2016.

<https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/>.

Davison, P. 2013. Blast from the Past: The Dawn of the First-Person Shooter. Viitattu 3.11.2016.

<http://www.usgamer.net/articles/blast-from-the-past-the-dawn-of-the-first-person-shooter>.

First-person shooter. 2016. Viitattu 15.11.2016.

<http://www.dictionary.com/browse/first-person-shooter>.

Edwards, B. 2015. Unraveling The Enigma Of Nintendo's Virtual Boy, 20 Years Later. Viitattu 8.11.2016.

<https://www.fastcompany.com/3050016/unraveling-the-enigma-of-nintendos-virtual-boy-20-years-later>.

Griffith, E. 2013. The Evolution of the Sony Playstation. Viitattu 8.11.2016.

<http://uk.pcmag.com/sony-playstation-4-ps4/6063/feature/the-evolution-of-the-sony-playstation>.

Isi, C. 2015. History of game consoles: A look at game boxes through the years, from Brown Box to Xbox!. Viitattu 17.11.2016.

<http://tech.firstpost.com/news-analysis/history-of-game-consoles-a-look-at-game-boxes-through-the-years-from-brown-box-to-xbox-286354.html>.

Kallio, K.P, Mäyrä, F. & Kaipainen, K. 2009. Pelikulttuurin monet kasvot. Viitattu 1.11.2016.

<http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-01.pdf>.

Pong Arcade Game. Viitattu 2.11.2016.

<http://www.keyword-suggestions.com/cG9uZyBhcmNhZGUgIGdhbWU/>.

Lule, J. Understanding Media and Culture: An Introduction to Mass Communication, v 1.0. Viitattu 14.11.2016.

[http://catalog.flatworldknowledge.com/bookhub/reader/3833?e=lulemedia\\_1.0-ch10\\_s03](http://catalog.flatworldknowledge.com/bookhub/reader/3833?e=lulemedia_1.0-ch10_s03).

Manrique, V. 2013. Why people play games - Happiness, Motivation & Fun. Viitattu 1.11.2016.

[http://www.gamasutra.com/blogs/VictorManrique/20130518/192533/Why\\_people\\_play\\_games\\_Happiness\\_Motivation\\_Fun.php](http://www.gamasutra.com/blogs/VictorManrique/20130518/192533/Why_people_play_games_Happiness_Motivation_Fun.php).

Martinez, G. 2015. What are the differences between a casual gamer and a hardcore gamer?. Viitattu 21.10.2016.

<https://www.quora.com/What-are-the-differences-between-a-casual-gamer-and-a-hardcore-gamer>.

McFerran, D. 2015. Feature: The Making of the Sony Playstation. Viitattu 8.11.2016.

[http://www.pushsquare.com/news/2015/09/feature\\_the\\_making\\_of\\_the\\_sony\\_play\\_station](http://www.pushsquare.com/news/2015/09/feature_the_making_of_the_sony_play_station).

Digitaaliset pelit. Viitattu 1.11.2016.

<http://mediametka.fi/opetusmateriaalit/muu-opetusmateriaali/digitaaliset-pelit/>.

Minotti, M. 2014. 25 years of the Game Boy: A timeline of the systems, accessories, and games. Viitattu 10.11.2016.

<http://venturebeat.com/2014/04/21/25-years-of-the-game-boy-a-timeline-of-the-systems-accessories-and-games/>.

Mostaani, S. 2016. A brief history of eSports: How the game stream went mainstream. Viitattu 14.11.2016.

<https://blog.betway.com/esports/a-brief-history-of-esports-how-the-game-stream-went-mainstream/>.

The global games market reaches \$99.6 billion in 2016, mobile generating 37%. 2016. Viitattu 31.10.2016.

<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/>.

Commodore 64 – 1982. 2016. Viitattu 4.11.2016.

<http://www.oldcomputers.net/c64.html>.

Orland, K. 2016. Don't look now, but the PC is the world's biggest gaming platform. Viitattu 21.10.2016.

<http://arstechnica.com/gaming/2016/01/dont-look-now-but-the-pc-is-the-worlds-biggest-gaming-platform/>.

The Growth of Mobile Gaming. 2014. Viitattu 10.11.2016.

<http://playbrains.com/the-growth-of-mobile-gaming/>.

Poh, M. 2012. Evolution of home video game consoles: 1967- 2011. Viitattu 2.11.2016.

<http://www.hongkiat.com/blog/evolution-of-home-video-game-consoles-1967-2011/>.

History of Video Game Consoles. Viitattu 17.11.2016.

<https://www.preceden.com/timelines/191578-history-of-video-game-consoles>.

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. Teoria ja tutkimus. Viitattu 21.10.2016.

[http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L2\\_2.html](http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L2_2.html).

Saxena, A, Laze, J. & Kurata, T. 2011. The Growing Gaming Industry. Viitattu 3.11.2016.

<http://www.pages.drexel.edu/~as3445/>.

Is Nintendo Wii worth the price?. 2013. Viitattu 10.11.2016.

<https://slipfear.wordpress.com/>.

Steinkuehler, C. 2005. The New Third Place: Massively Multiplayer Online Gaming in American Youth Culture, 137-142. Viitattu 16.11.2016.

[http://www.academiccolab.org/resources/documents/Steinkuehler\\_ThirdPlace.pdf](http://www.academiccolab.org/resources/documents/Steinkuehler_ThirdPlace.pdf).

Useful Notes / The Eighth Generation of Console Video Games. Viitattu 17.11.2016.

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/UsefulNotes/TheEighthGenerationOfConsoleVideoGames>.

Winslett, R. 2013. RuneScape Old School Hits 1 Million Players, Opens God Wars Dungeon. Viitattu 8.11.2016.

<http://www.cinemablend.com/games/RuneScape-School-Hits-1-Million-Players-Opens-God-Wars-Dungeon-60082.html>.

Zaluzny, P. 2014. Gaming consoles: The next generation. Viitattu 10.11.2016.

<https://www.choice.com.au/electronics-and-technology/home-entertainment/game-consoles/articles/eighth-generation-consoles>.