

Esikaupunkielämä pelissä:

# The Sims

Tanja Sihvonen

Helmikuussa 2000 julkaistu *The Sims* ja sen seitsemän lisäosaa<sup>1</sup> muodostavat yhdessä tällä hetkellä maailman myydyimmän digitaalisen pelituotteen.<sup>2</sup> *The Sims* -pelin ideana on luotsata väljästi kaavoitetussa naapurustossa asuvien perheiden elämää (kuva 1). Pelaaja pyrkii ohjailemaan pienten pikselihahmojen, *simien*, toimintaa tarjoamalla näille viihtyisän asuinympäristön ja eri tarkoituksiin käytettäviä esineitä. Keskeisessä osassa on erilaisten tilojen, pääasiassa pientalojen, suunnittelu ja rakentelu. Pelin rakenne jaksottuu sen mukaan, miten perheiden asumia taloja rakennetaan ja puretaan sekä sisustetaan ja varustellaan käytettävissä olevien rahavarojen puitteissa.

Pelaajan pyrkimys *simien* toiminnan ohjaamiseen on siis osaltaan tilan tuottamista ja käyttämistä sekä erilaisten tilojen toimivuuden testaamista. Peliympäristönä alkuperäisessä *The Sims* -pelissä on vauraanoloinen, amerikkalaistyylinen esikaupunki, jonka yksittäisiä asuintaloja vuorotellen pelataan. Esikaupunkilaisuus ja siihen liittyvä asenneilmasto tarjoavat ne puitteet, joihin pelaaminen toimintana suhteutuu.

Tarkastelen tässä artikkelissa sitä, miten ja millaiseksi pelaamisen tapahtumat rakentavat *The Sims*issä merkitykselliseksi muodostuvaa tilaa. Pohdin myös sitä, miten pelin merkityksellistämisen ehdot rakentuvat pelaajayhteisöjen keskuudessa. Samalla analysoin *The Sims*ä kodin teeman kautta esikaupunkielämän representaationa ja sen ideologisena uudelleentuottamisena. Käsittelen yksityiseen ja julkiseen tilaan liittyviä teemoja sekä pelin sisäisessä mielessä että pelaamisen kysymyksenä.

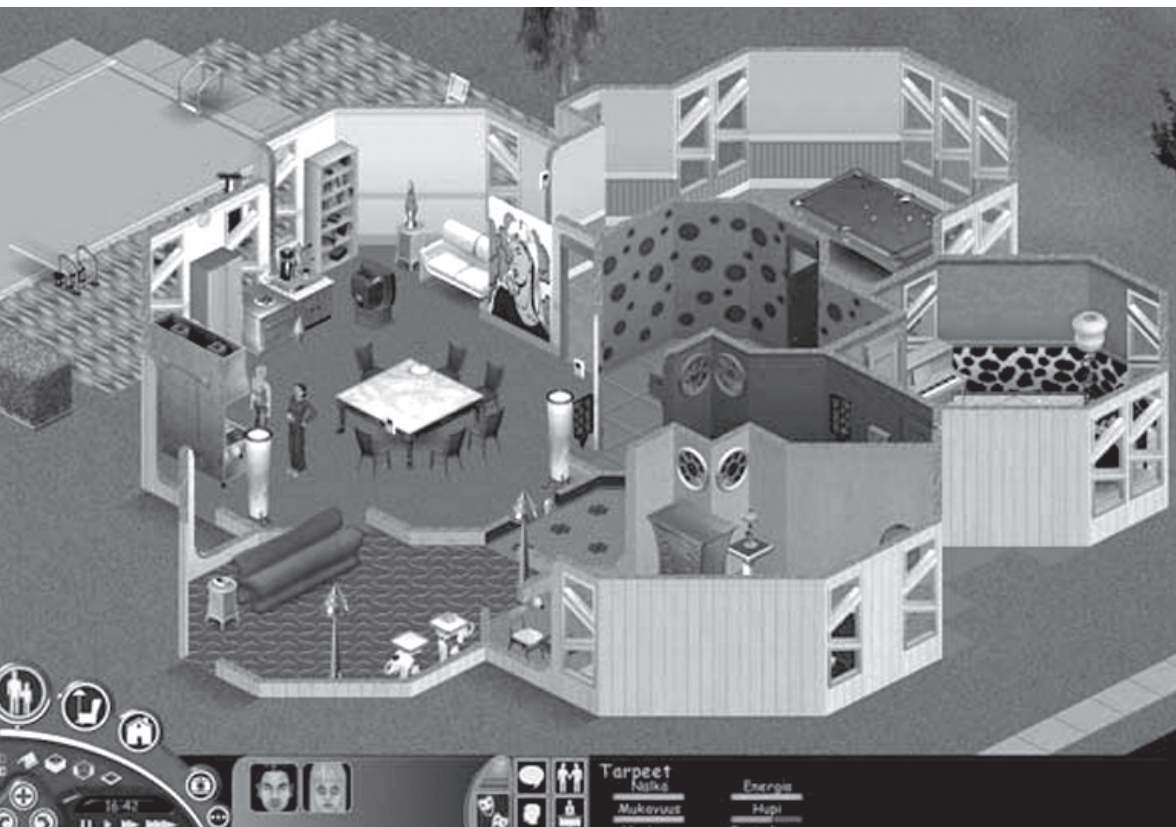
Digitaalisten pelien pelaamista ja pelaajayhteisöjen muodostumista tarkasteltaessa internet nousee väistämättä keskeiseksi tekijäksi. *The Sims*in kaltaisten pelien analysointi ilman kytkentää internetiin ei ole mielekäästä, sillä pelaajat jakavat tietoverkko-

<sup>1</sup> Lisäosat ovat ilmestymisjärjestyksessä *Livin' Large (Livin' It Up)*, *House Party*, *Hot Date*, *Vacation (Lomalla)*, *Unleashed (Lemmikit)*, *Superstar ja Makin' Magic (Taikaa)*. Tässä artikkelissa keskityn tarkastelemaan vuonna 2000 julkaistua ja vuosien 2000–2003 aikana täydennettyä *The Sims* -peliä, enkä viittaa esimerkiksi vuoden 2004 syksyllä julkaistuu *The Sims 2:een*.

<sup>2</sup> Pelien taloudellista menestystä on vaikea yksiselitteisesti todentaa, sillä myyntiluvut riippuvat laskutavoista. *The Sims*in markkinoinnissa käytetään kuitenkin mainintaa "the best-selling PC game of all time", ks. <[www.ea.com/thesims](http://www.ea.com/thesims)>.



Kuva 1. Tästä lähdetään: *The Sims* -pelin naapurusto, neighborhood.



Kuva 2.  
Periaatteessa harvinainen tilanne simin elämässä: Andreas Zorba on täydellisen tyytyväinen, hänen mielialaansa kuvaava palkkisto (kuvassa alhaalla keskellä) on viiden pykälän verran vihreällä.

3 "Huijausopastuksella" viitataan niihin lukuisiin, pelaajayhteisöjen piirissä kehitettyihin tapoihin, joilla The Sims -pelituotteeseen sisäänrakennettuja sääntöjä voi kiertää. "Huijaaminen", esimerkiksi rahan lataaminen, liittyy The Simsissä sekä ns. koodeihin (cheat codes) että pelaajien tekemien esineiden toiminnallisuuksiin.

4 Näillä viitataan mm. sovelluksiin, joiden avulla voi muuttaa pelin objektien ja hahmojen ulkonäköä.

jen välityksellä olennaista peliin liittyvää tietämystä ja itse tekemiään pelisisältöjä. Näitä ovat The Simsin kohdalla pelaamisen ohjekirjojen (manuaalien) ja "huijausopastuksen"<sup>3</sup> lisäksi esimerkiksi esineet, pelihahmot (skinit), lisäkkeet<sup>4</sup>, ohjelmat, talot ja jopa kokonaiset, pelattavat tontit. Toisaalta internetissä on runsaasti sivustoja, joilla omaa pelaamisen kokemusta tuotetaan julkiseksi: erilaiset tekstiä ja

kuvaa yhdistävät tarinat, sisältökuvaukset ja animaatiot ovat tästä hyviä esimerkkejä. Hyödynnän tätä monipuolista aineistoa tarkastelussani siltä osin kuin siinä tuotetaan aiheeni eli tilallisuuden kannalta kiinnostavia representaatioita. Luonnollisesti tulkintaani vaikuttaa myös oma kokemukseni The Sims -pelistä.

#### PELISSÄ TUOTETTAVA TILA

Pelaamista on mahdollista lähestyä sekä pelaajayksilön ja tietokoneen välisenä suhteena että pelaajayhteisöjen keskinäisenä toimintana. Suosituimmassa muodossaan The Sims on PC-peli, joten sen pelaaminen on lähtökohtaisesti yksinpelinä kotitietokoneella.<sup>5</sup> Tietokoneen käyttöliittymä ja sen ohjaimet, kuten näppäimistö ja hiiri, ovat suunnanneet tietokonepelien kehitystyötä eri tavalla kuin esimerkiksi pelikonsolien,

joissa moninpelimahdollisuus on sisäänrakennettu ominaisuus. Internet tarjoaa kuitenkin julkisen foorumin, jolla tietokonepelienkin pelaajat voivat halutessaan osallistua peliin liittyvään keskusteluun ja sisältöjen jakamiseen. The Simsistä on olemassa myös verkossa pelattava eli niin sanottu online-versio (*The Sims Online*), mutta tässä yhteydessä rajaan tarkasteluni kotikoneella pelattavaan The Simsiin.

The Simsiä pelataan yksittäisistä pelihahmoista, simeistä, koostuvien kotitalouksien eli perheiden kautta. Perheet asuvat kukin omissa talossaan tontilla, jonka reunat muodostavat yksittäisen pelitilan rajat. Aikuisten perheenjäsenten täytyy käydä töissä tuodakseen perheen tilille rahaa (simoleoneja), lapset käyvät koulua. Päivien kulumista rytmittää kello, jonka mukaan kunkin perheenjäsenen auto- tai koulubussikytyi lähtee ja saapuu. Kotona eli varsinaisessa pelitilassa simien elämä jaksottuu erilaisten tarpeiden kehittymiseen ja niiden tyydyttämiseen. Tarpeet on purettu kahdeksaan motivaatiopalkkiin (nälkä, mukavuus, hygienia, rakko, energia, hupi, sosiaalisuus ja huone). Näistä "huone" viittaa simin kokemukseen oman ympäristönsä viihtyisyydestä, ja se on ainoa tarve, joka ei ole suoranaisesti sidottu aikaan vaan tilaan. Muut tarpeet täytyy tyydyttää pelinsisäisen ajan kuluessa säännöllisesti eli saattaa tarpeen tilaa kuvaava palkki punaisesta vihreälle (ks. kuva 2).

The Simsin voi nähdä pelinä, jonka pääosassa ovat suunniteltavat ja muotoiltavat tilat – ensisijassa yksityiset asuintalot, mutta myös avoimiksi tai puolijulkisiksi luokitellut tilat, kuten ostoskeskukset, ravintolat, hiekkarannat, kylpylät, kaupat sekä viihdeteollisuuden tuotantotilat. Pelaamisen ideana on luoda ikään kuin näyttämölle kulissit ja henkilöhahmot, jotka asettautuvat peliin sisäänkirjoitettuun ajalliseen kehykseen. Sen puitteissa pelaajan ja pelin väliset interaktion tapahtumat voivat toteutua. The Simsin pelaamisen metaforaa on etsitty paitsi teatteriohjauksesta myös rakennusmestarina toimimisesta, jonglöörauksen kaltaisesta eri asioiden yhtäaikaisesta tasapainottelusta sekä sellaisesta tarinankerronnan tavasta, jossa pelaaja pyrkii ohjailemaan vastahakoisia näyttelijöitä toteuttamaan omaa suunnitelmaansa tai käsikirjoitustaan (Pearce 2001).

The Simsin pelinsisäistä logiikkaa jäsentää paitsi tilan luominen myös yksittäisten esineiden hankkiminen. Simien tarpeet on mahdollista tyydyttää nimenomaan esineiden avulla.<sup>6</sup> Esineet kurovat kiinni pelin tilan ja pelihahmon taktisen toiminnan välistä etäisyyttä toimimalla interaktioon kutsuvina elementteinä. Michel de Certeau'ta (1988) mukaillen ymmärrän taktiikan vastinpariksi strategialle, joka tilasta puhuttaessa viittaa nimenomaan etukäteisen suunnittelun tasoon. Taktiikka taas voidaan ymmärtää tilanteeseen sidotuksi taidoksi. Strategian tasolla tuotetaan tiloja, taktinen ulottuvuus viittaa tilojen käyttämiseen eli strategisessa tilajärjestyksessä toimimiseen. Tilan ajattelu taktisten tekojen kautta tuo sen ymmärtämiseen dynaamisuutta: vasta tilan ja sen käyttäjien vuorovaikutuksessa syntyvät tilaan kiinnittyvät merkitykset.

(Saarikangas 2002, 30–31.)

5 *The Sims* -peli on julkaistu myös konsoli-, NGage- ja Apple Macintosh -versioina.

6 Koska esineet maksavat, *The Sims* on arvosteltu konsumeristisen maailmankatsomuksen vahvistamisesta (ks. esim. Kline, Dyer-Witheford & de Peuter 2003). Tässä tekstissä pitäydyn esineiden tarkastelussa vain siltä osin, kuin ne liittyvät tilan tuottamisen taktiikoihin.

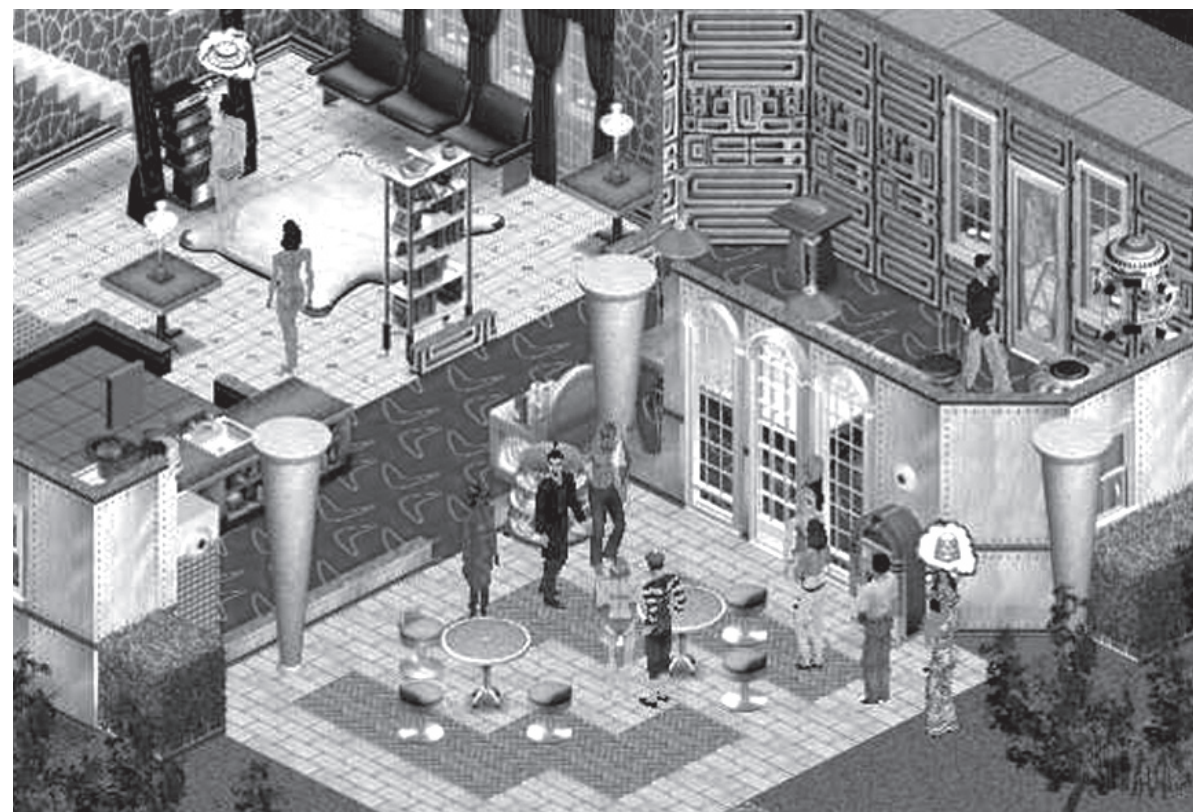


The Simssissä esineet siis liittyvät tilajärjestelyjen ja tilaa käyttävien asukkaiden välisiin suhteisiin, jotka muotoutuvat liikkumisen ja toiminnan kautta. Kukin esine on simien tarpeiden ja mielihalujen kannalta funktionaalinen, sillä simien toiminta tapahtuu aina suhteessa esineisiin tai toisiin pelihahmoihin.<sup>7</sup> Näin esineet osallistuvat keskeisesti myös tilaan liittyvien merkitysten tuottamiseen. Koska The Simsin pelaaminen perustuu käytännössä yrityksille ohjailta simien toimintaa, myös pelaamista voidaan tarkastella tietynlaisessa tilallisessa kehyksessä (strategia) aktualisoituvina tekoina (taktiikat). Simien ”elämää” eli pelitilassa tapahtuvaa taktista toimintaa ja liikkumista voi näin ollen pitää pelaamisen representationaalisenä eli esityksellisenä ulottuvuutena.

The Simssissä peliympäristön rakentaminen muistuttaa arkkitehtuurin toimintaperiaatteita siinä mielessä, että sen pyrkimyksenä on luoda tapoja jäsentää tilaa ja sitä mitä tilassa tapahtuu (vrt. Saarikangas 2002, 20). Tilaan liittyvät merkitykset rakentuvat kuitenkin varsinaisesti vasta käyttöyhteydessä, joka The Simsin tapauksessa tarkoittaa paitsi pelattaessa käyttöön otettua tilaa myös kuvakaappauksina internetissä jaettavaa pelaamisen esityksiä. Suhteuttamalla näitä julkisesti jaettuja esityksiä The Simsiin alun perin sisäänkirjoitettuun tilakäsitykseen on mahdollista päästä käsiksi kulttuurisiin ennako-oletuksiin yksityisen ja julkisen tilan luonteesta. Tilaan liittyvien representaatioiden esitleminen internetissä avaa oven kollektiivisesti jaettuihin tilakäsityksiin, ja näin tämän esityksellisen tason voi tulkita muodostavan pelaamisen julkisen tilan.

Ensimmäiset pelaajien The Simsiin tekemät lisäohjelmat, hahmot ja sisustarvikkeet alkoivat levitä internetissä keväällä 2000 eli pian pelin julkaisemisen jälkeen. Pelaajat alkoivat siis nopeasti tuottaa pelaamisen ohella omaa aineistoaan peliin. The Sims vie tämän digitaalisiin pelikulttuureihin liittyvän piirteen pitkälle, sillä jo peliä suunniteltaessa siihen on rakennettu useita fanituotantoon kannustavia piirteitä (esimerkiksi ainekset hahmojen suunnitteluun, pelinsisäinen ”valokuvakamera” ja mahdollisuus tuottaa itse rakennettujen talojen esittelytekstejä; ks. myös Keighley 2004).<sup>8</sup> Koska yksi pelin tavoitteista on edellä käsitelty pelaamisen esityksellistäminen muille pelaajille, internet-jakaminen on tässäkin mielessä luonteva seuraus The Simsin pelaamisesta. Sivustoja, joilla esitellään peliin kuuluvan kameran ja valokuva-albumin avulla kerrottuja tarinoita, sarjakuvia ja jopa elokuvallisia koosteita, on valtava määrä (Terdiman 2003).

The Simsin pelaamisen taktiikat voivat vaihdella huomattavasti sen mukaan, miten kiinteästi yksittäinen pelaaja on sidoksissa internetissä jaettuihin sisältöihin ja lisäkeisiin. Internetin pelaajayhteisöt nostavat mediatutkimuksessa perinteisestikin tärkeäksi ymmärretyn faniuden ikään kuin toiseen potenssiin: pelaajien ylläpitämällä tuotannon ja kulutuksen kentällä on suora suhde paitsi pelin yksilökohtaisten merkitysten syntymiseen myös sen kehittymiseen. Siinä missä esimerkiksi tv-sarjojen ja elokuvien hahmoista fanifiktiota kirjoittavat sulkeistetaan joskus raa’astikin mediatuotteiden



merkityksellistämisen, arvioinnin ja edelleenkehittelyn ulkopuolelle, pelaajayhteisöt osallistuvat konkreettisesti pelin rakentumiseen mediakulttuuriseksi artefaktiksi (ks. Laukkanen 2003). Esimerkiksi The Simsiin julkaistut lisäosat näyttävät muotoutuneen paljolti pelaajien kritiikin ja toiveiden tuloksena (ks. Simpson 2003, 100–103; Herz 2001).<sup>9</sup>

Internet-yhteisöjen tarkasteleminen osana The Simsin kaltaisten pelien (yksin)pelaamista tuo mukaan julkisen tilan ulottuvuuden, joka tavalla tai toisella jäsentää ja muokkaa kaikkien siihen osallistuvien pelikokemusta. Kun The Sims -pelaajat levittävät internetissä ”sim-kuvia” tai kuvakaappauksia pelituokioistaan, he tuottavat julkisesti näkyville omaa yksityistä pelitilaansa. Samalla he ottavat kantaa internetissä esiteltyjen asioiden merkitykseen omalle pelaamiselleen. Fanit käyttävät mielikuvituksellisia taktiikoita luoviessaan pelaajayhteisöjen tarjoamien mahdollisuuksien ja omien (simiensä) tavoitteiden välimaastossa. Koska pelaamisen ajallisesti jaksottuvat tapahtumat sim-maailmassa voidaan itsessään tulkita pelin päämääräksi, niistä tehty ja julkisesti jaetut tallenteet ja tekstit avaavat mahdollisuuden pelaamisen ymmärtämiseen yhteisöllisenä ilmiönä.

The Simsin pelaamisen mieli voidaankin tiivistää yksityisen tilan tekemiseen julkiseksi. Jo pelaamisen näkökulma, ”jumalperspektiivi”, avaa simien asuttamat kodit

Kuva 3. The Simssissä järjestettävät juhlat ovat tyypillinen esimerkki internetissä jaeltavasta kuvatyypistä. Valokuvassa Orcin perheen tupaantuliaiset.

<sup>9</sup> Tämä on todettavissa esimerkiksi Dan Simpsonin julkaiseman *The Sims* -manuaalin listasta, jossa toivotaan parannuksia pelin tuleviin lisäosiin. Suurin osa listan toiveista on toteutunut.

<sup>7</sup> Pelissä on myös abstraktimmin tilaan liittyvä toimintavaihtoehto, ”mene tänne”-käsky, jonka voi antaa simille napsauttamalla lattian tai maaston kohtaa.

<sup>8</sup> The Simsiin sisällytetyn kameran avulla voi hyvin yksinkertaisesti ottaa omien simien elämästä kuvia ja asettaa ne näynteille internetiin; kamera tallentaa perheen huippuhetkiä myös automaattisesti. Pelaajia on myös kannustettu luomaan uudenlaisia pelihahmoja pienen apuohjelman, *The Sims Creatorin*, avulla. Internetissä on jaossa myös lukuisia pelaajien itsensä tekemiä sims-ohjelmia.

yläkulmaan sijoittuvan pelaajan katseelle. Internetissä jaettavat kuvakaappaukset pelituokioista toistavat tätä kuvakulmaa. Valokuva-albumien avulla kerrotut tarinat sijoittuvat usein lisäksi julkisiin tilanteisiin. Tällä saattaa olla tekemistä sen kanssa, että monista perhetapahtumista, kuten lasten syntymästä, otetaan rutiininomaisesti kuva albumiin. Perhekuvien jakaminen internetissä ei siis ole yhtä motivoivaa kuin yllättävistä tai suunnitelluista kuvaustilanteista varta vasten tehtyjen tallenteiden. Erilaiset sosiaaliset tilaisuudet, kuten juhlat, treffit kaupungilla tai lomamatka, tarjoavat usein mielenkiintoista aineistoa kuvattavaksi ja jaettavaksi julkisilla foorumeilla (ks. kuva 3).

Kuitenkin myös pelattavan kodin yksityisiä tiloja tuotetaan jatkuvasti näkyville internetiin. Pelaajat purkavat luomiensa kotien esteettisiä ja toiminnallisia yksityiskohtia usein seikkaperäisesti muiden arvioitaviksi. Pelitilalle halutaan antaa yksilöllisiä merkityssisältöjä ja jakaa näin syntyvät esitykset muiden kanssa. Itse luotujen hahmojen ja näiden ”elämäntarinoiden” lisäksi tärkeitä tässä merkityksellistämispöressissä ovat usein erilaisiin teemakokonaisuuksiin liittyvät tilat. Suosituimpia teemoja ovat visuaalisesti näyttävät ja ikonisia esineitä sisältävät joulu ja Halloween sekä erityisesti menneet aikakaudet ja fantasia-aiheet. The Sims -peliin liittyvissä esteettisissä valinnoissa voi nähdä populaarikulttuurin vaikutuksen; Star Wars, avaruuden valloitus, keijut, merirosvot, vampyyrit, gootit ja Harry Potter ovat esimerkkejä laajalle levinneistä internetissä jaettavista temaattisista sisällöistä.

The Sims -peli mahdollistaa arjen ylittämisen, sen kuvittelemisen toisenlaiseksi. Koska pelin toiminnallisuus eli pelihahmojen käyttäytyminen on sidottu jokapäiväisiin, inhimillisiin perustarpeisiin, pelaajat panostavat ne ylittävien tilallisten käytäntöjen ja esineiden luomiseen. Pelin mahdollisuuksia voidaan soveltaa esimerkiksi antiikin roomalaisten arjesta kerättyihin tietoihin. *Roman Sims* -sivustolla esitellään huolellisesti roomalaisten talojen pohjakaavaa, tarkastellaan eri huoneiden funktioita ja niiden sisustuksia sekä tarjotaan kanssapelaajien ladattavaksi niin Rooma-aiheisia hahmoja, pintamateriaaleja, huonekaluja kuin kokonaisia talojakin. Jokaisen objektin kohdalla kerrotaan sen suunnittelun periaatteista ja käyttötarkoituksista roomalaisessa kotitaloudessa. Useimmat piirroskuvat on lisäksi taustoitettu historiallisin viittein. Tällaisen sivuston ideana on luovia sekä tutun (itse koettavissa oleva arki) että etäisen (historiallinen arki) välimaastossa ja kerää näiden välistä kuilua umpeen: tarjota välineitä pelata muinaisen roomalaisen perheen arkielämää tässä ja nyt.

#### PELAAMISEN YKSITYISET JA JULKISET TILAT

Tilan kysymykset liittyvät pelien ja pelikulttuurien tarkasteluun monin tavoin. Digitaalisten pelien keskeisenä esteettisenä ja toiminnallisena ulottuvuutena pidetään usein nimenomaan tilaa (Aarseth 2000; Taylor 2003). Tilallisia suhteita analysoitaessa on otettava huomioon myös *pelaamisen* paikat ja tilat. Monet lasten ja nuorten pelaamista tutkineet katsovat, että pelaamiseen liittyvät olennaisina osina sosiaalinen kanssakäyminen,

pelitaitojen ja -ominaisuuksien vertailu sekä keskustelut pelaamiskäytännöistä (esim. Suoninen 2002). Pelaamisen näkyvän julkisen ulottuvuuden lisäksi sillä voi kuitenkin olla myös toisenlaisia ”julkitulon paikkoja”. Internetin tai muiden tietoverkkojen välityksellä tapahtuva verkkopelaaminen on anonyymiydessään erityisesti naispuolisten pelaajien suosiossa (Bryce & Rutter 2003, 10–11). Vaikka pelaaminen tapahtuisi oman kodin yksityisyydessä, internet voi tuoda pelaamiseen vahvan julkisen ulottuvuuden.

Pelaamiseen on luultavasti aina liittynyt sosiaalisen kanssakäymisen ulottuvuus (Järvinen 2003). Kortti- ja noppapelejä sekä shakin kaltaisia lautapelejä on luultavasti aina pelattu sekä yksityisesti kotona että julkisilla areenoilla. Englannissa esimerkiksi pubit ovat tarjonneet asiakkailleen pelattaviksi erilaisia seurapelejä. 1800-luvun loppupuolelta lähtien huvipuistot, tivolit, tavaratalot, rantalomakohteet ja muut vapaa-ajan keskuksat ovat toimineet näyttämöinä julkiselle pelaamiselle, kilpailuille ja voimainkoitoksille. Pelikoneita ja muita kolikkokäyttöisiä automaatteja sekä elokuvateattereita käsittäneet arkadit (*penny arcade*) yleistyivät länsimaissa 1800- ja 1900-lukujen taitteessa, ja ne saavuttivat nopeasti paitsi suuren suosion, myös kyseenalaisen maineen. Toisen maailmansodan jälkeen pelihallit flippereineen ja muine kolikkopeleineen saavuttivat tiloina suorastaan ikonisen aseman nuorisokulttuurin nousun myötä. (Huh-tamo 2002, 28–37.)

Pelihallit eli arkadit ovat tähän päivään asti olleet korostuneen miehisiä tiloja, ja niiden suosiota on pidetty yhtenä synnä pelikulttuurien historian maskuliinisuuteen. Julkisissa tiloissa pelaavat – kuten julkiset toimijat ylipäätään – ovat olleet suurelta osin poikia ja miehiä, ja tilastojen valossa näyttää siltä, että myös kotioiloissa pelejä ovat pelanneet ennen kaikkea perheen miespuoliset jäsenet. Digitaalisten pelien aikakaudella on viitteitä siitä, että suuri osa kotitietokoneista ja muista pelilaitteista on ostettu ja sijoitettu kodissa ensisijaisesti heidän käyttöönsä (Suoninen 2002, 100–102). Tyttöjen ja naisten pelaamisesta kotioiloissa tai julkisissakaan ympäristöissä on ollut vaikea saada tietoja, sillä pelaaminen on kytkeytynyt monitasoisesti sosiaalisen kontrollin ja vallankäytön kysymyksiin. Julkisia pelaamisen tiloja, kuten pelihalleja, on esimerkiksi koko niiden satavuotisen historian ajan pidetty moraalisesti arveluttavina paikkoina, joihin lapsilta ja naisilta on voitu jopa estää sisäänpääsy. Pelaamisen tilat ovat korostuneesti sukupuolittuneita tiloja (Bryce & Rutter 2003, 12).

Pelaamisen tilojen maskuliinisuus kytkeytyy pelien sisäisten tilojen ja paikkojen tuottamiseen ja niiden kautta muodostuviin tilallisiin suhteisiin. Henry Jenkinsin mukaan pelaaminen, pelillinen interaktio, tähtää itse asiassa tilan hallintaan ja tilallisesti organisoituvien kerronnallisten potentiaalien eli mahdollisuuksien täydentämiseen (Jenkins 2002, Jenkins & Squire 2002). Pelien sisäisiä tiloja koskevat analyysit keskittyvätkin usein tarkastelemaan pelihahmon ja -tilan välistä suhdetta vihamielisenä, antagonisena projektina, joka tähtää tilan haltuunottoon ja kontrolliin (Skirrow 2004). Tällaisissa

tapauksissa pelin hahmot määrittyvät usein maskuliinisten normien mukaisesti (vrt. Honkala 2004).

Tila, jonka herruudesta peleissä kamppaillaan, on usein valmiiksi konstruoitu ja pelaajan aktiivisia toimia odottava tila; suosituimpien peligenrejen mukaisesti se muodostuu usein joko autosimulaatioiden kulissimaisesta (kaupunki)maisemasta tai sitten linnan sokkeloista, pimeistä vankityrmistä, luolastoista, labyrinteistä tai yhtä lailla moni-ilmeisyydessään eksyttävästä metsästä. Vastuksia voittamalla tilasta toiseen eteneminen on tällaisten pelien pelaamisen lähtökohta. Koska pelaamisen tarkoitus on pyrkiä ”eteenpäin”, tilan kokemus voi muodostua jaksottaiseksi ja lineaariseksi. Taisteluista ja vastoinkäymisistä selviytyminen raivaa pelaajalle polkua, jota pitkin hän rakentaa oman reittinsä peliympäristön läpi (vrt. Murray 1997, 130–133).

Miten pelitila ja pelaamisen kokemus muuttuvat, kun peliympäristö ei rakennukaan yksittäisen pelihahmon ja valloitettavien tilojen välisille vastakkainasetteluille? The Sims tuo peliympäristön tapahtumiseen inhimilliselle ja arkiselle tasolle, yksilöiden ja perheiden elämäankaariin sekä yksityiseksi koettuun tilaan, kotiin. Kodin teema kytkeytyy sekä The Sims pelinsisäisiin ympäristöihin että konkreettiseen pelaamisen tilaan. Vaikka The Sims pelinä toimii lähtökohtaisesti yksityisten tilojen tasolla, siinä on mukana myös tärkeitä yhteisiä tiloja: pelin kolmas lisäosa, *Hot Date*, vei simit ”kaupungille” tapaamaan toisiaan, ja tämän jälkeen kaikissa lisäosissa on ollut mukana erilaisia avoimia tai julkisia tiloja. Sekä pelin tarjoaman kehyksen tasolla että pelaamisen ytimenä säilyy silti tarkoituksenmukaisen kodin rakentaminen ja menestyvän kotitalouden pyörittäminen.

### KOTILEIKKIÄ ESIKAUPUNGISSA?

Yksityisen ja julkisen mittakaavan muutokset kytkeytyvät pelien kontekstissa erityisesti niin sanottujen Sim-pelien kehitykseen. The Sims on toistaiseksi menestynein pelituote lajityypissä, jonka toinen tunnettu edustaja on jo vuodesta 1989 lähtien julkaistu *SimCity*-sarja. Siinä pelaajan tehtävänä on suunnitella virtuaalinen kaupunki ja toimia sen pormestarina huolehtien asukkaiden ja elinkeinoelämän erilaisista tarpeista. SimCity toimii kaupunkirakenteen, infrastruktuurin ja julkisen elämän sfääreissä, mutta The Simsissä pelaamisen mittakaava siirrettiin yksittäisen ihmisen elämään ja yksityiseen tilaan, kotiin. The Sims saikin nopeasti määritteen ”elektroninen nukkekoti” leimautuen näin tyttöjen ja lasten peliksi.

The Sims tarjoaa pelattavaksi ensisijaisesti yksityisiä tiloja, koteja, ja samalla pelin pelaaminen tapahtuu kotioloissa. Ei olekaan ihme, että pelaamisessa oma koti ja arkielämä saattavat linkittyä vahvasti pelattavien hahmojen ja talojen suunnitteluun. Monet The Simsin pelaajat luovat peliin oman kotitalonsa ja itsensä tai perheensä esitykset, representaatiot. Taloja ja sim-hahmoja saatetaan suunnitella yksityiskohtaisesti vastaamaan arkielämästä tuttuja vastinparejaan. Esimerkiksi *Simburbs*-sivuston ylläpitäjä

”Mrs. Dutchie” esittelee jaettavaksi sim-talon, joka on hänen todellisen, sisustetun ja kalustetun kotitalonsa pikkutarkka mallinnus. Kirjoittaja mainitsee olevansa taloonsa – sekä oikeaan että simuloituun – varsin tyytyväinen. Oman elämän esittäminen pelissä saa monet pelaajat käyttämään ja luomaan keinoja, joilla tuotetaan pelitilaan yhä tehokkaammin realistista tuntua.

Realistisuuden ohella tärkeä käsite tässä yhteydessä on aspiraatio, ”arkisen ylittäminen”. Tämän huomaa jo The Sims -aiheisten sivujen nimistä, joita ovat muun muassa *4ever Simfantasy*; *Sim a Little*, *Dream a Lot*; *Sim Dream Homes*; *Vintage Sims*; *A SIMple Utopia*; *Sassy Sims* ja *Sim Snobs* (ks. *The Ultimate Sims List*). Näillä sivuilla The Simsin pelaaminen näyttyy toimintana, jonka avulla itseä ja omaa elämää koskevia unelmia saatetaan todeksi ja esitetään muille – joko suoraviivaisen läpinäkyvästi tai sitten ironian hengessä. Unelma-asuntojen ohella esimerkiksi tähteyteen liittyvä fantastinen ulottuvuus on monilla pelaamisessa keskeisessä roolissa. Muun muassa musiikki- ja elokuvatähtiin perustuvat skinit ovat erittäin suosittuja (ks. esim. *Celebrity Sims* ja *Glamour Sims*). On tärkeää huomata, että realistisuuden vaatimukset ja unelmien toteuttaminen eivät välttämättä ole ristiriidassa, sillä pelaamisen päämäärät asettuvat yksilökohtaisesti ja tilanteisesti. Pelaajat voivat myös testata useita pelaamisen taktiikoita erilaisten perheiden avulla (ks. erit. *California Simmin*).

Toden ja fantasian luova yhdistely on tyypillistä lasten leikeissä, mutta myös esimerkiksi aikuisten keräilyharrastuksissa. Erityisesti tämä näkyy erilaisten miniatyyrien kohdalla: pienoisrautatiet ja nukkekodit muodostavat ikään kuin omia universumejaan, joita voidaan täydentää ja muokata loputtomasti. Tärkeintä niissä on se, mitä ja miten ne representoivat. Tämä on ilmeistä muun muassa pienoismalliharrastuksen vahvassa sukupuolijaossa. Suomessa esimerkiksi nukkekoteja on pidetty pitkään vain pikkutyttöjen leluina, kun taas muualla Euroopassa ne ovat olleet alusta lähtien myös arvokkaita keräily- ja näyttelyesineitä (Nukkekotiyhdistys). Erilaisten pienoismallien statusarvot vaihtelevat: alun perin poikien leikkikaluiksi miellettyjen tinasotilaiden ja autoratojen kulttuurinen merkitys on nykyäänkin toisenlainen kuin tyttöjen nukkejen. Pienoismallien esityksellinen ja simulaatiivinen ulottuvuus, joka liittyy niiden kautta kuvittelemiseen, lieneekin avain niiden merkitysten ymmärtämiseen (ks. *Bachelard 2003, 319–377*).

The Sims-pelissä simuloidaan kotitalouden toimintaa miniatyyrikoossa eli ”leikitään kotia”. Sen pelaamisen näyttämönä on lähtökohtaisesti tunnistettava esikaupunkikoti, omalla tontillaan sijaitseva pientalo, joka on enintään kaksikerroksinen ja jossa voi asua korkeintaan kahdeksan perheenjäsentä. Pelin asettamat strategiset rajat ovat selvät: ne kutsuvat artikuloimaan näkemyksiä kodista, perheestä, perheenjäsenten rooleista, taloudenhoidosta ja työssäkäynnistä. Pelin logiikka on rakennettu siten, että perhe esimerkiksi menestyy paremmin, jos toinen vanhempi (tai aikuisten joukosta yksi) ei hanki työpaikkaa, vaan käyttää päivät kodin hoitamiseen ja sosiaaliseen kanssakäymiseen naapurustossa (vrt. *Simpson 2003, 28*). Toisaalta pelaamisen käytännöt mahdollis-





Kuva 4.  
Mitä pidemmälle peli etenee,  
sitä kunnianhimoisempia  
taloja pelaaja voi rakentaa ja  
sitä loisteliaammin hän voi  
ne sisustaa.

tavat mitä mielikuvituksellisimpien perheenjäsenten luomisen ja heidän ohjaamisensa sellaisiin toimiin, jotka ovat ristiriidassa hahmojen ulkoisten olemusten kanssa. Vaikka The Sims -pelituote asettaa ennako-oletuksia ”kotoisuuden” tai ”arkisuuden” määrittymiselle, näiden teemojen realisoituminen vaihtelee pelaajan mukaan.

The Simsin tarkasteleminen kotoisan ideologisena uudelleentuottamisena liittyy pelin ennen muuta nukkekotien pitkään historiaan. 1600-luvulta lähtien nukkekodit olivat suosittuja Saksassa, Englannissa ja Hollannissa, ja erityisesti varakkaiden protestanttisten perheiden tyttäret valmistautuivat tulevaan perheenmännän rooliinsa niillä leikkimällä (Nukkekotiyhdistys). Samassa hengessä on tulkittu The Simsin ideologista kehystä: jos nukkekodeilla leikkimisen on tarkoitus kasvattaa hyviä taloudenhoitajia ja äitejä, The Simsin tavoitteeksi on nähty esikaupunkilaisen kuluttajuuden vahvista-

minen (Flanagan 2003). Kuten olen pyrkinyt edellä osoittamaan, itse pelin asettama kehys on kuitenkin vain osatekijä siihen liittyvien merkitysten muodostumisessa. Saman voisi sanoa nukkekodeista: pelkästä tilallisesta kehyksestä ei voida päätellä leikkien luonnetta, vaan on tutkittava myös nukkeja ja leikkimistä.

The Sims ammentaa elämäntyyleihin liittyvän käyttövoimansa valkoisesta esikaupunkilaisesta mentaliteetista, *suburbanismista*, jonka ydinkohtia ovat oman reviirin valtaaminen, merkitseminen ja turvaaminen ulkopuolisia uhkia vastaan (vrt. Chambers 1997, 87–88). The Simsissä kodin yksityisyyttä uhkaavat esimerkiksi murtovarkaat, joilta voi suojautua varashälyttimin. Peligenrejä verratakseni räiskintä-, seikkailu- ja toimintapeleissä tilan hallinnasta taistellaan, kun taas The Simsin kaltaisissa simulaatioissa valloitetun tilan potentiaaleista pyritään ottamaan mahdollisimman paljon irti. Kun oma tontti on valittu, on aika keskittyä kodin rakentamiseen. Talon ulkoiset puitteet luodaan rakennustyökaluilla (seinät, lattiat, ovet, ikkunat ja niin edelleen), minkä jälkeen päästään ostamaan kotiin esineitä ja tavaroita. Elämässä edistyminen tarkoittaa The Simsin kontekstissa rahan, tavaroiden, taitojen ja ystävien hankkimista (kuva 4). Esikaupunkimaisen ympäristön ja elämäntyylein tuottaminen ei kuitenkaan tapahdu suoraviivaisesti vaan myös ironian siivittämänä, mikä näkyy esimerkiksi pelitilan esteettisissä ominaisuuksissa.

Kodin esityksellistäminen, joka siis liittyy erityisesti internetissä tapahtuvaan pelitilojen ja esineiden jakamiseen, tuottaa myös elämäntyyleihin liittyviä käsityksiä julkisiksi. Pelaajat luovat pelin lähtökohtien pohjalta – tai niistä tietoisesti irtautumalla – mieleisäänsä taloja, hahmoja ja lisäkkeitä. Pelaajien itsensä suunnittelemat esineet voivat olla pelin merkityskentässä hyvinkin tarkoituksenmukaisia, vaikka ne todellisen elämän kehyksessä näyttäytyisivät arveluttavina. Esimerkiksi tällaisista ristiriitaisista esineistä käy tupakkapöytä, joka lisää simien elämässä mukavuutta, hauskuutta ja energiaa sekä loogisia ja sosiaalisia pisteitä, ja lisäksi vielä vähentää nälän tunnetta (Cheap Frills, ”Smoking Table”).

Kodin rakentaminen ja pelihahmojen ulkonäkö The Simsissä kytkeytyvät pelaajan oman elämän ja arkisen asuinympäristön merkityksellistämiseen. Pelaajat työstävät pelin kehyksessä näihin liittyviä unelmia usein leikinomaisin tavoin (ks. esim. Stenroos 2004). Lynn Spigel (2001b) tulkitsee Barbie-nukkeja samaan tapaan huomauttaen, että identiteetin vahvistaminen tapahtuu usein nimenomaan erilaisten miniatyyrien avulla. Nukkejen pukemisen ja nukkekotien sisustusten avulla kerrotut tarinat auttavat leikkijää/pelaajaa asemoitumaan paitsi suhteessa itseensä myös ympäristöönsä. Näin kooltaan vieraannutettu hahmo tai esine toimii myös nostalgisena objektina – samanaikaisesti käyttäjänsä itsereflektion ja itseilmaisun välineenä.

## ESITYKSELLISTÄMISEN TAKTIIKAT JA IDEOLOGIA

The Simsin pelitila rakentuu topografisen vastakkainasettelun varaan. Sen keskiössä on esikaupunkinäkömää taloineen, ja niistä poistuminen merkitsee siirtymistä joko pelin sisäisessä maailmassa näkymättömään työpaikkaan tai toiseen pelinsisäiseen ympäristöön, kuten Ostoskaupunkiin, Studiokaupunkiin tai Taikakaupunkiin. Esikaupunkilainen unelmaelämä edellyttää moottoroitua liikkumista paitsi käytännöllisistä myös ideologisista syistä. Historiallisesti katsoen esikaupunkien laajeneminen alkoi toden teolla vasta 1800-luvun kuluessa, kun juna ja auto mahdollistivat tehokkaan siirtymisen paikasta toiseen (Flanagan 2003). Autojen symbolinen merkitys tulee The Simsissä esiin muun muassa siinä, että aikuisia simejä noutava kimpakyytiauto vaihtelee valitun työuran ja etenemisen ”asteen” mukaisesti. Mitä korkeammalle yksittäinen sim valitsemallaan uralla etenee sitä pienempi ja isompi auto häntä kuljettaa.

The Simsin asettama tapahtumapaikka on tieverkostolla keskikaupunkiin sidottu esikaupunki, myyttinen ”Levittown”, joka edustaa standardoitua amerikkalaista pientaloarkkitehtuuria (Flanagan 2003). Mark Boal mainitsee pelipäiväkirjassaan (2000), että Ranskassa sen leveistä autoteistä valittiin, sillä ne näyttivät liian ”amerikkalaisilta”. Tämentyypisistä säröistä huolimatta vaikuttaa siltä, että The Simsin perustaksi luotu esikaupunkitila on yleisesti länsimaissa tunnistettava ja hyväksytty; se on tullut eri yleisöille tutuksi lukemattomista mediatuotteista, erityisesti television sitcom-sarjoista, 1950-luvulta lähtien. Esikaupungin ja median yhteenpunoutuvat tarinat ovat olleet useiden tutkijoiden mielenkiinnon kohteena (Spigel 1992; Spigel 2001; Silverstone 1994; Silverstone 1997).

Esikaupungin merkitys liittyy anglo-amerikkalaiseen kulttuuriseen jatkumoon, jota dominoivat valkoisen, keskiluokkaisen elämäntyylin ja perhearvojen korostuminen sekä yksityisen ja julkisen tilan välinen erottelu. Lynn Spigelin (2001a, 3–5) mukaan viimeksi mainittu ero tuotetaan pohjaksi eriäville yhteiskunnallisille tulkinnoille, joille yhteistä on kuitenkin aina tilan määrittely sukupuolittavien käytäntöjen mukaisesti. Esikaupungin nähdään koostuvan toisistaan erotetuista yksityisistä tiloista, kotitaloista, joiden hoito on naisten vastuulla ja joiden ainoa julkinen ulottuvuus muodostuu populaarimedial, erityisesti television käytössä. Näin esikaupunki-käsitteellä voidaan sosiaalisessa mielessä viitata yhteiskunnan atomisoituneeseen ”perusyksikköön”, ydinperheeseen, jonka rakennetta pitää yllä patriarkaalinen vallankäyttö (Silverstone 1997, 7; Hartley 1997, 185).

Esikaupunki on termi, jolla viitataan ennen kaikkea luonnollistettuun *käsitykseen* tietynlaisen elämäntyylin ja fyysisen paikan välisestä suhteesta. Esikaupunki rakentuu privatisoituneeksi, feminisoituneeksi ja konsumeristiseksi tilaksi jonnekin kaupungin ja maaseudun välimaastoon (Hartley 1997, 182–183). Esikaupunkia luonnehditaan juuri ”välitilallisilla” käsitteillä: se on välittömästi tunnistettava vaikka ei olisikaan tuttu, se on samaan aikaan tyyppillinen ja yksilöllinen, moderni ja konservatiivinen,

arvostettu ja halveksittu, turvallinen mutta hauras (Silverstone 1997, 4). Näin on ymmärrettävissä, miten jopa yksilöidystä esikaupunkitilasta voi tulla kotoisan, arkisen ja tutun kulttuurista kuvastoa, joka näyttyy helposti lähestyttävänä ja hyväksyttävänä ympäri maailmaa.

The Sims on lokalisoitu, sopeutettu, ainakin neljäentoista eri kieli- ja kulttuuri- piiriin. Peliä voi pelata myös suomeksi. Sen esteettiset ja tekstuaaliset ominaispiirteet ovat kuitenkin samat kaikkialla, eivätkä pelaajat näytä suoranaisesti kapinoivan sen perusrakennetta vastaan. Stuart Hallia (1998, 173–176) mukaillen esikaupunki The Simsin pelitilana ja -ympäristönä rakentuu naturalisoituneille koodeille. Se esittäytyy luonnollisena ja jopa ainoana mahdollisena, vaikka kyse on tietyille arvoille perustavasta todellisuuskonstruktioista. Tärkeää naturalistisen illuusion luomisessa onkin analysoida niitä tapoja, joilla vaikutelma tuotetaan. Luonnollistunut mediailmaisuus näyttäisi perustuvan todellisuuden neutraalille välittymiselle, vaikka tosiasiaa se pikemminkin tuottaa kuvaamansa todellisuuden oman totuutensa takeeksi (Hall 1998, 175). The Simsin kaltainen animaatioon perustuva tietokonepeli ei tietenkään pysty tuottamaan samanlaista ”todellisuusvaikutelmaa” (reality effect) kuin fotorealistinen media, mutta se voi tuottaa sen oman genrensä rajoissa.

Tässä mielessä mediaa voidaan jälleen verrata arkkitehtuuriin. Kirsi Saarikankaan (2002, 31) mukaan decerteaulainen strategian taso, arkkitehtuuri, *sallii* tietynlaisen toiminnan tapahtua; se ehdottaa joitakin tekoja ja estää toisia pysytellen itse kuitenkin tapahtumien ”taustalla”. Loppujen lopuksi tilan strategisen tason ja sen käyttäjien – tai naturalisoituneille koodeille rakentuvien mediatuotteiden ja niiden yleisöjen – vuorovaikutuksessa syntyvät tilaan – tai mediaan – liitetyt merkitykset. Strategian ja taktiikan välinen vuorovaikutus on siis tulkinnan aluetta, ja juuri sen analyysi on pelikokemusten esityksellistämisen kannalta oleellinen. Tulkinta rakentuu strategian asettamien ehtojen puitteissa mutta taktista liikkumavapautta hyödyntäen.

Tulkinta perustuu siis pelikokemukseen. The Simsin avulla voidaan havainnollistaa niin sanottuun remediaatioteoriaan sisältyvää ajatusta peleihin, kuten kaikkeen mediaan liittyvien kokemusten kahtalaisesta logiikasta. Yhtäältä katselemme vaikkapa kotivalokuvia dokumentteina omasta elämästämme eli olemme kokemuksellisesti suoraan tekemisissä oman todellisuutemme kanssa. Toisaalta olemme samaan aikaan (joskin vaihtelevassa määrin) tietoisia median kokemustamme välittävästä roolista. Nämä kaksi tendenssiä, välittömyys ja välittyneisyys, ovat läsnä jokaisessa mediakokemuksessa. (Bolter & Grusin 2000.) Tietokonepelien osalta on usein tarkasteltu pelikokemusten välittyneisyyttä. The Simsin tapauksessa mielenkiintoista on kuitenkin kysyä, miten peliympäristö rakennetaan ”läpinäkyväksi”, realistiseksi ja helposti hyväksyttäväksi pelaamisen alustaksi, ja millaisia ideologioita oletuksia tähän prosessiin kytkeytyy.

Toden tunnun eli naturalistisen illuusion tuottaminen The Sims-pelissä liittyy sen simulaatioluonteeseen. Simulaatio voidaan määritellä jonkin järjestelmän mal-

lintamiseksi toisen järjestelmän avulla niin, että tuo mallinnus vaikuttaa käytettäessä sisältävän jotain alkuperäisen järjestelmän toiminnallisuudesta (Frasca 2003, 222–223). On selvää, että tämänkaltaisen mallinnus ei voi olla ideologisesti viaton, etenkin kun kyse on ”kodin” ja ”arki-elämän” kaltaisista kulttuurisesti raskautetuista kategorioista. ”The Sims -arki-elämän” täytyy olla samanaikaisesti sekä todenmukainen, välittömästi tunnistettava ja hyväksyttävä että pelillisesti toimiva ja estetisoitu (välitetty, medioitu). Se, että erityisesti pelin medioivaan luonteeseen liittyviä piirteitä ja osatekijöitä voi halutessaan muokata, todennäköisesti suuntaa pelaajan huomiota laajemminkin pelimaailman konstruktio- ja luonteeseen. Pelissä uudelleentuotettavat arki-elämän lainalaisuudet sekä lähes kaiken muokattavuus ovat johtaneet monenlaisiin yksilöllisiin pelaamisen käytäntöihin.

The Simsin pelaajat poikkeavat pelitaktiikoidensa osalta toisistaan huomattavasti. Voi olla, että ne pelaajat, jotka pitävät The Simsiä liian tylsänä ja arkisena, jotta se olisi pelinä pidemmän päälle kiinnostava, nojautuvat ensisijaisesti sen realististen konventioiden läpinäkyvyyteen (vrt. Frasca 2001). Toiset pelaajat taas ovat jalostaneet peliin liittyviä medioimisen mahdollisuuksia kehittellen mielikuvituksellisia tiloja, jotka tukevat heidän itse valitsemiaan pelaamisen päämääriä. Internetissä on esimerkiksi useita sivustoja, jotka on omistettu sekä henkilöihin että tiloihin liittyville tavoitteille testata simien kiduttamisen ja tappamisen tapoja (esim. The Sim Murder Page). Pelaaja voi vaikkapa luoda hirviöperheen, jonka jokainen jäsen on epäsosiaalinen, siivoton ja passiivinen, ja luoda heille vankityrmää muistuttavan kodin. Tällaisessa tapauksessa pelaamisen tavoite voi olla esimerkiksi perusmukavien naapureiden elämän hankaloittaminen.

Pelaamiskäytäntöjen moninaisuus näkyy myös internetistä ladattavissa strategiaoppaissa ja manuaaleissa. Pelaajat ovat luoneet amerikkalaisen esikaupungin ikonisesta yksiköstä, kaksikerroksisesta omakotitalosta, muun muassa yökerhon, pelihallin, strippiklubin, temppelein, kirkon, kesämökin, Joulupukin pajan ja asutuskolonian Marsissa.<sup>10</sup> Vaikuttaakin siltä, että läpinäkyvyyden kautta tulkittu pelillinen tila (pelkistetyksi amerikkalainen esikaupunkitalo) pysyy nimenomaan yksityisenä tilana – sekä pelissä että pelaamisen käytännöissä. Sitä vastoin taju tilan konstruktivisuudesta, sen edelleenkehittelyn mahdollisuuksista, kannustaa pelaajaa erityisesti mielikuvituksellisten julkisten tilojen luomiseen ja niiden esittelemiseen kanssapelaajille.

Myös kodin kaltainen yksityinen tila saa uusia merkityssisältöjä kun sitä esitellään julkisuudessa, olkoon julkisuus sitten television sisustusohjelma tai kohteelle omistettut internet-sivut. The Simsin osalta internetissä jaettavat valokuvat, kuvakaappaukset, tekstit sekä asumuksista käytävät keskustelut tuottavat käsityksiä siitä, millainen on esteettisesti onnistunut ja toimiva talo, jossa on mukana vähintään ripaus persoonallista otetta. Esteettisyys ja toiminnallisuus viittaavat yhteisöllisesti ja kulttuurisesti jaettuihin käsityksiin, joiden mukaan koteja arvotetaan; tekijän persoona taas liittyy

The Simsiin tehtyjen lisäobjektien ja -ohjelmien oivaltavaan käyttöön. Tässä mielessä internet-esitykset pelin yksityisistä tiloista ovat aina myös julkisia tiloja. Vaikka pelaajien tuottamat kuvat ja tekstit tekisivät eroa peliympäristön, amerikkalaisen esikaupungin, herättämiin assosiaatioihin, ne kuitenkin joutuvat tavalla tai toisella ottamaan ne huomioon. Esikaupunki on taustatekijänä läsnä, vaikka pelitila olisi muokattu täysin alkuperäisestä poikkeavaksi.

Halutessaan pelaaja voi edetä hyvinkin kauas The Simsiin sisäänrakennetusta esikaupunkilaisesta mentaliteetista ja tuottaa pelitilasta mieleisensä. Tämä pätee jossain määrin pelin mahdollistamiin toiminnallisuuksiin mutta ennen kaikkea sen tilalliseen estetiikkaan ja esineisiin (vrt. Roudavski & Penz 2003, 3). The Simsin pelimaailman ja pelaamisen tapahtumien välinen dynamiikka muodostuu realistisen ja fantastisen, autenttisen esittäytyvän ja virtuaalisen välisille rajankäynneille. Kun tietokonepelin asettamana tilana on esikaupunkikoti ja ajallisena ulottuvuutena arki-elämä, mielihyvää tuottavan pelaamisen täytyy kuroa yhteen monia ristiriitaisiltakin vaikuttavia elementtejä. The Simsin tila perustuu yhteiseksi oletetuille käsityksille kodista, pientalosta ja esikaupungista, mutta samaan aikaan teknologia antaa mahdollisuuksia noista lähtökohdista etäännyttämiseen. Peliin liittyvät merkitysneuvottelut koskevat siis erityisesti pelikontekstissa kiinnostavaksi koettua tilaa.

Tässä artikkelissa olen tarkastellut sitä, millaisia merkityksiä tila saa yhtäältä The Sims -pelituotteesta ja toisaalta sen pelaamisen käytännöissä, joihin olennaisesti kuuluu pelisisältöjen vaihdanta internetissä. Tilaan liittyvät kysymykset ovat pelikulttuureja koskevan tutkimuksen keskiössä monin tavoin. Erityisesti The Simsin kohdalla tilakysymys on olennainen, sillä voidaan sanoa, että sen pelaamisen keskeinen idea on suunnitella ja muokata pelattavaa tilaa oman mielen mukaiseksi. Pelin asettama tapahtumapaikka, esikaupunkimaisemaan sijoitettu yksityinen koti, kutsuu pelaamisen käytäntöihin mukaan kuitenkin aina myös ”perheen” ja ”arki-elämän” kaltaisia yhteisöllisesti jaettuina ja luonnollistettuja esityksen ja olemisen tapoja. Pelin toiminnallisuus sidotaan yhtäältä ideologisesti läpinäkyvänä näyttäytyvään esikaupunkilaiseen elämäntyyliin, mutta toisaalta pelin pelaamisen käytännöt mahdollistavat tämän arkisena ja jokapäiväisenä esittäytyvän ylittämisen. Pelissä merkitykselliseksi tuleva tila muodostuu niiden neuvottelujen tuloksena, joissa puretaan arkikokemuksen ja fantasian välistä jännitekenttää.

#### KIRJALLISUUS

- Aarseth, Espen (2000). Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games. Teoksessa Eskelinen, Markku & Raine Koskimaa (toim.): Cybertext Yearbook 2000. Nykykulttuurin tutkimusyksikön julkaisuja 72. Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä.
- Bachelard, Gaston (2003). Tilan poetiikka. Nemo, Helsinki.
- Bolter, Jay David & Richard Grusin (2000). Remediation. Understanding New Media. MIT Press, Cambridge (Mass.).

<sup>10</sup> Erityisesti ammattimaisesti organisoidut ja maksulliset sivustot tarjoavat näitä The Simsin esikaupunkitilasta etäännytettyjä vaihtoehtoja (ks. esim. SimSlice).



**Bryce, Jo & Jason Rutter** (2003). The Gendering of Computer Gaming: Experience and Space. Teoksessa Fleming, Scott & Ian Jones (toim.): *Leisure Cultures: Investigations in Sport, Media and Technology*. Leisure Studies Association Publication no 79. University of Brighton, Brighton.

**de Certeau, Michel** (1988). *The Practice of Everyday Life*. University of California Press, Berkeley.

**Chambers, Deborah** (1997). *A Stake in the Country. Women's Experiences of Suburban Development*. Teoksessa Silverstone, Roger (toim.): *Visions of Suburbia*. Routledge, Lontoo.

**Flanagan, Mary** (2003). *SIMple and Personal: Domestic Space & The Sims*. DAC Melbourne 2003. <hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Flanagan.pdf>, haettu 8.1.2005.

**Frasca, Gonzalo** (2001). Grandmothers are Cooler than Trolls. *Game Studies* 1 (1). <www.gamestudies.org/0101/frasca/>, haettu 8.1.2005.

**Frasca, Gonzalo** (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. Teoksessa Wolf, Mark J. P. & Bernard Perron (toim.): *The Video Game Theory Reader*. Routledge, New York.

**Hall, Stuart** (1998). Kun ideologia uudelleen keksittiin: torjutun paluu tiedotustutkimukseen. Teoksessa Hall, Stuart: *Kulttuurin ja politiikan murroksia*. Vastapaino, Tampere.

**Hartley, John** (1997). The Sexualization of Suburbia. The Diffusion of Knowledge in the Postmodern Public Sphere. Teoksessa Silverstone, Roger (toim.): *Visions of Suburbia*, 180–216. Routledge, Lontoo.

**Honkala, Maria** (2004). Simuloidut sankarit/taret. Sukupuolen representoiminen digitaalisessa pelissä Baldur's Gate II: Shadows of Amn. Julkaisematon pro gradu -tutkielma, Tampereen yliopiston tiedotusopin laitos..

**Huhtamo, Erkki** (2002). Vastakoneen vaiheet. Elektronisen pelikulttuurin arkeologiaa. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Sonja Kangas (toim.): *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudeamus, Helsinki.

**Jenkins, Henry** (2002). *Game Design as Narrative Architecture*. <web.mit.edu/21fms/www/faculty/henry3/games&narrative.html>, haettu 20.1.2005. (Julkaistu myös teoksessa Harrington, Pat & Noah Waldrip-Fruin (toim.): *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. MIT Press, Cambridge.)

**Jenkins, Henry & Squire, Kurt** (2002). *The Art of Contested Spaces*. <web.mit.edu/21fms/www/faculty/henry3/contestedspaces.html>, haettu 12.12.2004. (Julkaistu myös teoksessa King, Lucian & Conrad Bain (toim.): *Game On: The History and Culture of Video Games*. Barbican, London.)

**Järvinen, Aki** (2003). Verkkopelien ABC. – Doomista MMORPGiin, Quakesta roolipeleihin. *Mediumi* 30.6.2003. <www.m-cult.net/mediumi/article.html?id=231&lang=fi&issue\_nr=2.2&issueId=15>, haettu 21.9.2004.

**Kline, Stephen & Dyer-Witheford, Nick & de Peuter, Greig** (2003). *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. McGill-Queen's University Press, Montreal & Kingston.

**Laukkanen, Tero** (2003). Faniuottajuuden kulta-aika. Digitaalinen mediateknologia ja osallistuva kulttuuri. *Lähikuva* 4/2003, 36–47.

**Murray, Janet** (1997). *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press, Cambridge (Mass.) & London.

**Roudavski, Stanislav & Penz, Francois** (2003). Spatial Context of Interactivity. Teoksessa *Proceedings of Interactive Convergence Conference*. Prague 2003. <www.arct.cam.ac.uk/cumis/stanislav\_roudavski/Download/roudavski\_IC\_chapter\_2003.pdf>, haettu 20.1.2005.

**Saarikangas, Kirsi** (2002). Asunnon muodonmuutoksia. Puhtauden estetiikka ja sukupuoli modernissa arkkitehtuurissa. SKS, Helsinki.

**Silverstone, Roger** (1994). *Television and Everyday Life*. Routledge, Lontoo.

**Silverstone, Roger** (1997). Introduction. Teoksessa Silverstone, Roger (toim.): *Visions of Suburbia*, 1–25. Routledge, Lontoo.

**Skirrow, Gillian** (2004). Hellivision – videopelien analyysi. *Lähikuva* 2–3/2004, 14–31.

**Spigel, Lynn** (1992). *Make Room for TV. Television and the Family Ideal in Post-war America*. Chicago University Press, Chicago.

**Spigel, Lynn** (2001a). Introduction. Teoksessa Spigel, Lynn: *Welcome to the Dreamhouse. Popular Media and Postwar Suburbs*. Duke University Press, Durham.

**Spigel, Lynn** (2001b). *Barbies Without Ken: Femininity, Feminism, and the Art-Culture System*. Teoksessa Spigel, Lynn: *Welcome to the Dreamhouse. Popular Media and Postwar Suburbs*. Duke University Press, Durham & London.

**Suoninen, Annikka** (2002). Lasten pelikulttuuri. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Sonja Kangas (toim.): *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudeamus, Helsinki.

**Taylor, Laurie** (2003). When Seams Fall Apart. Video Game Space and the Player. *Game Studies* 3 (2). <http://www.gamestudies.org/0302/taylor/>, haettu 11.1.2005.

#### INTERNET-AINEISTOT

**Boal, Mark** (2000). Three Days in the Most Surreal Game on Earth: Me & My Sims. *Village Voice* 29.3.2000. <www.villagevoice.com/issues/0013/boal.php>, haettu 11.11.2004.

**California Simmin'**, <calisims.ocatch.com/storymap.html>, haettu 11.11.2004.

**Celebrity Sims**, <www.celebritysims.com>, haettu 20.10.2004.

**Cheap Frills**, <www.cheapfrills.org/objects\_04.html>, haettu 11.11.2004.

**Glamour Sims**, <www.glamoursim.com>, haettu 20.10.2004.

**Herz, J.C.** (2001). Business Lessons Learned from 'The Sims'. *CNN.com/sci-tech* 22.3.2001. <archives.cnn.com/2001/TECH/industry/03/22/sims.lessons.idg/>, haettu 9.1.2005.

**Keighley, Geoff** (2004). The Endless Hours of The Sims Online. <www.gamespot.com/gamespot/features/pc/simonline/>, haettu 21.9.2004.

**Nukkekotiyhdistys r.y.** <www.nukkekotiyhdistys.fi/nukkekodit.html>, haettu 10.11.2004.

**Pearce, Celia** (2001). Sims, BattleBots, Cellular Automata, God and Go. A Conversation with Will Wright by Celia Pearce. *Game Studies*, Volume 2, issue 1, July 2002. <http://gamestudies.org/0102/pearce/>, haettu 20.10.2004.

**Roman Sims**, <www.bealltool.com/romansims/abouthome.htm>, haettu 20.10.2004.

**The Sim Murder Page**, <captainpackrat.com/Misc/simmurder.htm>, haettu 31.8.2004.

**Simburbs**, <sol020.abac.com/mrsdutchie/default.htm>, haettu 20.10.2004.

**Simpson, Dan** (2003). Getting the Most from the Sims. *The Sims – The Complete Guide*. <www.gamefaqs.com>, Version 8.01, 3.2.2003.

**The Sims-kotisivu**, <www.ea.com/thesims>, haettu 20.12.2004.

**The Sims Online**, (Maxis/Electronic Arts, USA 2002). <www.eagames.com/official/thesims/thesimsonline/us/nai/index.jsp>, haettu 20.12.2004.

**SimSlice**, <www.simslice.com>, haettu 10.11.2004.

**Stenroos, Stella** (2004). The Sims. <mini.brayforum.com/012sims.htm>, haettu 10.11.2004.

**Terdiman, Daniel** (2003). Every Sims Picture Tells a Story. *Wired News* 2.7.2003. <www.wired.com/news/games/0,2101,59461,00.html>.

**The Ultimate Sims List**, <www.ultimatesims.com/popular.php>, haettu 20.10.2004.