

Steam – PC-pelaamisen vapaus ja vankeus

Käsittelen tutkimuksessani pääasiallisesti Valve Softwaren Steam-palvelun ja sen kilpailijoiden tuomia muutoksia PC-pelikauppaan. Minua mietityttävät erityisesti PC-pelien omistajuuteen liittyvät asiat Steamista ostetuissa digitaalisissa peleissä. Kenen voidaan sanoa omistavan Steamista ostetun pelin? Ohessa pyrin myös osoittamaan, ettei PC-pelien digitaalinen jakelu ole samalla tavoin uusi asia kuin vaikkapa digitaalisessa muodossa ladattavat elokuvat.

Olen lukuisia pelifoorumeita selaillen nähnyt toisinaan puhuttavan ”PC-pelaaminen kultakaudesta”, jolla viitataan 1990-lukuun. Kyseistä termiä suosivien mukaan PC-pelit olivat tuolloin laadukkaampia, huokeampia ja julkaistiin hienon pahvikotelon sekä runsaasti tietoa ja taustatarinaa sisältävän ohjekirjan kera. Vanhan pelin saattoi myös helposti myydä pelikauppaan takaisin, jolloin uuden pelin ostoon ei tarvinnut satsata niin paljon rahaa. Ottamatta kantaa niinkään PC-pelaamisen oletettuun laadulliseen heikentymiseen varsinaisen pelisisällön osalta voidaan kuitenkin todeta, että PC-pelien tuotannossa on tapahtunut huomattavia muutoksia 1990-luvulta 2010-luvulle tultaessa. Muutokset ovat kohdistuneet erityisesti pelien jakeluun ja omistajuuteen. Sisällytän jakeluun kuuluvaksi asioita kuten pelien välittäminen tekijöiltä pelaajalle, pelin formaatti (esimerkiksi DVD-levy tai digitaalinen versio) ja pelin paketointi (muovikotelo, pahvikotelo tai metallinen kotelo).

Katsauksessani esittelen aluksi hieman sitä, miten PC-pelejä on julkaistu ja levitetty digitaalisesti 1990-luvulla ja 2000-luvun alussa, minkä jälkeen paneudun ajankohtaisiin digitaalisiin PC-pelijulkaisuihin ja sähköisen PC-pelin ominaisuuksiin. Lopuksi pohdin PC-pelin omistajuuteen liittyviä asioita. Kutsun tutkimuksessani digitaalisessa muodossa verkon yli jaettavia pelejä digitaalisiksi peleiksi ja kauppojen hyllyiltä löytyviä, CD- tai DVD-formaatissa myytäviä pelejä aineellisiksi peleiksi.

Digitaaliset PC-pelit eivät ole uusi juttu

Amerikkalaisen MIT-yliopisto Media Labin pitkäaikainen johtaja Nicholas Negroponte kirjoitti vuonna 1996 digitaalisuutta käsittelevän kirjan *Being Digital*. Siinä Negroponte vastakohtaistaa aineelliset atomit ja ”aineettomat” bitit. Bittien ominaisuuksiksi hän listaa muun muassa helpon siirrettävyyden, muunneltavuuden, yhdisteltävyyden ja tilansäästävyuden, jotka tekevät biteistä periaatteessa helpommin käsiteltäviä verrattuna aineelliseen materiaaliin. Bittien käsittely tietokoneilla on myös nopeaa. Raine Koskimaa täydentää Negroponten tulkintaa artikkelissaan *Digitaalisen kulttuurin ulottuvuudet* mainitsemalla, että digitaalisuuden erityisyys, myös kulttuuristen ulottuvuuksien kannalta, palautuu juuri edellä listattuihin ominaisuuksiin.

Tultaessa 2010-luvulle monia viihdeteollisuuden tuotteita onkin entistä suuremmissa määrin saatavilla käsinkosketeltavien tallenteiden ohella digitaalisessa muodossa, joka ei vie hyllytilaa ja jota on nykyisten tiedonsiirtomenetelmien ansiosta helppo siirtää laitteesta toiseen. Musiikin myynti digitaalisessa muodossa internetin välityksellä on jo arkipäivää, ja elokuvia voi myös tilata katsottavaksi tietokoneelta. Konsoleilla videopelejä pelaavat ovat 2000-luvulle tultaessa alkaneet saada myös internetistä ladattavaa maksullista lisämateriaalia. Tulevaisuuden nuorista voi olla huvittavaa kuunnella kertomuksia 1990-luvun alusta, jolloin uusimmat musiikkialbumit ostettiin CD- tai LP-levyllä, elokuvat VHS-kaseteilla ja Nintendo-pelit pelikaseteilla.

PC-pelien maailmassa tilanne on kuitenkin ollut jossain määrin toisenlainen muuhun viihdeteollisuuteen verrattuna. Toki uusia pelejä myytiin kauppojen hyllyillä disketeillä, mutta jo 1990-luvun alkupuolella pelejä julkaistiin niin sanottuina shareware-versioina, joita sitten voitiin modeemin välityksellä ladata ”purkeista” (BBS, Bulletin Board System) ja World Wide Webin ilmestyttyä myös HMTL-pohjaisilta internetsivuilta. Shareware-julkaisut olivat ilmaisia, mutta ne eivät sisältäneet koko peliä vaan esimerkiksi Apogee Softwarin *Duke Nukemin* tapauksessa vain ensimmäisen kolmanneksen (*Episode One: ”Shrapnel City”*). Mikäli pelaaja halusi päihittää pahan Dr. Protonin, hänen oli tilattava Apogee Softwarelta *Duken* loput kaksi episodtia.

Sharewaren ohella peleistä julkaistiin ja julkaistaan edelleen myös huomattavasti lyhyempikestoisia näytejulkaisuja, demoja, jotka sisälsivät yleensä vain yhden tai kaksi pelialuetta ja rajallisen määrän ominaisuuksia. Shareware-versioita ja demoja saattoi myös ostaa itselleen disketeillä ja CD-levyillä sekä videopeliharrastajille suunnattujen lehtien kylkiäisinä (esimerkiksi *PC Gamer*). PC-pelikulttuurille on myös pitkään ollut ominaista pelidatan modaus: ohjelmointitaitoinen pelaaja voi muokata pelin olemassaolevaa sisältöä, luoda pelille uutta sisältöä (kuten uudenlaisia tai erinäköisiä aseita) tai jopa rakentaa kokonaan uuden pelin alkuperäisen päälle. Valmis ”modi” julkaistaan sitten originaalipelin harrastajien ladattavaksi internetissä.

1990-luvun lopulle tultaessa kaupallisten PC-pelien sisältämä data alkoi käydä liian suureksi suhteessa modeemi- ja ISDN-liittymien nopeuksiin. Pelit ostettiin nyt kauppojen hyllyiltä CD-levyillä. Sähköisessä muodossa olevat pelit eivät kuitenkaan kadonneet: Java- ja Flash-sovellusten yleistyessä alkoi ilmestyä niin kutsuttuja selainpelejä (*browser games*), joista monille suomalaisille tutuimpia lienevät selainpelejä tarjoavien Aapeli- ja Pasimailma-sivustojen pelit. Selainpelejä ei ole tarkoitettu ladattavaksi pysyvästi kovalevylle, vaan niitä pelataan nimensä mukaisesti verkkoselaimen välityksellä. Pelin data tallentuu väliaikaisesti selaimen muistiin ja pelaajan pelituloksien säilyminen edellyttää yleensä rekisteröitymisen ja mahdollisen kuukausimaksun selainpelejä tarjoavalle sivustolle – pelit itsessään ovat useimmiten ilmaisia. Toisin kuin hurjasti laitetehoa vaativaan 3D-grafiikkaan painottuvat isojen pelitalojen PC-pelit, selainpelit ovat tyypillisesti kompakteja ja nopeasti latautuvia 2D-pelejä.

Pelit jälleen verkosta

Digitaalisessa muodossa oleva tuote ei siis ole PC-pelaajille sinällään mikään järisyttävä uutuus, vaan se on kulkenut rinta rinnan kaupoissa myytävien disketti-, CD- ja DVD-julkaisujen kanssa. Purkeista ladattavien pelien ja selainpelien myötä PC-pelaajille tarjoutui myös pelejä, joita ei välttämättä saanut mitenkään muutoin kuin digitaalisena. Rohkenen kuitenkin epäillä, ettei digitaalisten pelien myynti ollut yhtä yleistä 1990-luvulla kuin nyt johtuen yksityisten internet-yhteyksien vähäisyydestä.

Erityisen suuri vaikutus PC-pelaamiseen on ollut internetin arkipäiväistymisellä 2000-luvulle tultaessa. Pelien laitton kopiointi muuttui nopeiden laajakaistayhteyksien myötä aiempaa helpommaksi, mikä puolestaan johti pelitalojen vastaiskuun: erilaisten kopionesto- ja etähallintamenetelmien sisällyttämiseen peleihin. Esimerkkeinä näistä voitaneen mainita pelilevyihin sisällytetty SecuROM-kopiosuojaus sekä joidenkin pelien mukana tuleva rootkit-ohjelma, joka voi vaikkapa varmistaa pelin asentamisen laillisesti, rajoittaa asennuskertojen määrää tai autentikoida pelin toimivaksi vain sillä tietokoneella, johon se on juuri asennettu. Tämänäyttöiset ratkaisut eivät kuitenkaan ole kukistaneet piratismia, sillä pelejä laittomasti levittävät tahot ovat aina ennen pitkää löytäneet keinot estojärjestelmien ohittamiseksi.

Kaikki eivät kuitenkaan ole nähneet nopeutuneita internet-yhteyksiä huonona asiana. Vuonna 2002 seattlilainen peliyhtiö Valve Software aloitti Steam-nimisen, tietokonepeleille räätälöidyn jakeluohjelmiston betatestauksen. Virallinen julkaisu tapahtui syyskuussa 2003, minkä jälkeen Valve on siirtänyt kaikki pelinsä toimimaan Steamin kautta. Steam tarjoaa käyttäjille mahdollisuuden ostaa Windows-alustan, ja nytemmin myös Macin, pelejä internetin välityksellä. Pelit toimitetaan sähköisessä muodossa Steamin kautta (*digital distribution*). Steam myös toimii näin sekä pelien ”laukaisualustana” että pelikirjastona. Steamin ohella digitaalisia pelejä PC:lle tarjoavat IGN Entertainmentin Direct2Drive-sivusto sekä Electronic Artsin EA Store.



Steam-latauspalvelun kauppapaikka pyrkii kilpailemaan muun muassa monien tarjoustensa avulla.

Steam otetaan käyttöön seuraavanlaisesti. Pelaaja lataa ensin koneelleen Steamin ja luo itselleen Steam-tilin. Tämän jälkeen hän voi ostaa haluamansa pelin luottokortilla tai PayPal-maksupalvelun kautta suoraan Steamin verkkokaupasta. Pelin saa omakseen välittömästi onnistuneen ostotapahtuman jälkeen, se kytketään pelaajan Steam-tiliin ja asennetaan tämän tietokoneelle. Koska pelit ovat kytkettyinä Steam-tiliin, eivätkä niinkään yksittäiseen tietokoneeseen, palvelun käyttäjillä on mahdollisuus asentaa Steam useammalle koneelle ja pelata omistamiaan pelejä myös niillä. Samanaikainen kirjautuminen kahdelta tai useammalta koneelta on tietysti estetty.

Digital Games Research Associationille tutkimusta tehneet Jaakko Stenros ja Olli Sotamaa ovat tarkastelleet niin kutsutun palveluparadigman (*service paradigm*) nousua videopelimarkkinoilla. Siinä pelejä ei nähdä enää vain tuotteina, vaan myytävinä ja jatkuvina palveluina. Tähän lukeutuvat myös Steamin kautta sähköisessä muodossa jaettavat pelit, joille luvataan ladattavia lisäosia (*downloadable content, DLC*) sekä automaattisia päivityksiä. Hyvänä esimerkkinä tästä on Valve Softwaren oma *Team Fortress 2* -verkkopeli, jolle on kolmivuotisen elinkaarensa aikana tullut lähes tasaiseen tahtiin uutta sisältöä – jopa siinä määrin, että TF2 tuntuu paikoitellen muuttuneen aivan toisenlaiseksi verrattuna alkuperäiseen julkaisuversioon.

Digitaalisten pelien ominaisuuksista

Steamia markkinoidaan vaivattomana ja nopeana väylänä PC-pelaamiseen. Laajan pelikirjaston ohella pelaajalle tarjotaan ilmaisia Steam Community- ja Friends-lisäpalveluja, joiden kautta voi olla yhteydessä toisiin pelaajiin, ja jokaiselle pelille on luotu oma keskustelufooruminsa. Steamissa luvataan myös pelien automaattista päivitystä sekä lukuisia erikoistarjouksia, kuten mahdollisuutta kokeilla joitakin pelejä ilmaiseksi viikonlopun ajan. Pelaajaan pyritään vetoamaan palvelun vaivattomuudella, runsaalla pelitarjonnalla ja niin lähipiirin kuin globaalinkin sosiaalisen pelaamisen keskittämällä yhden ja saman yhteisön alle.

Palatkaamme hetkeksi aiemmin mainittuihin Negroponten määrittelemiin bittien ominaisuuksista. Näitä olivat datan helppo siirtyvyys ja muunneltavuus, vähäinen fyysisen tilan vieminen ja nopea käsittely. Oheen voidaan vielä liittää myös oletus digitaalisesta tuotteesta luontoa säästävänä, koska pakkausmateriaalia ei tarvita. Nopea käsittelyn ja helpon siirtyvyyden voi tulkita edesauttavan globalisaatiota. Periaatteessa kaikki mainitut ominaisuudet sisältyvät Steamiin. Myös erityisesti Direct2Drive vetoaa palvelunsa luontoystävällisyyteen sekä pelilevyjen tarpeettomuuteen. Se, tekevätkö nämä ominaisuudet digitaalisesta tuotteesta välttämättä aineellista paremman, on kuitenkin tulkinnanvaraista, samoin kuin digitaalisille peleille määriteltyjen ominaisuuksien toteutuminen käytännössä. Negroponte muistuttaa myös, että bitteihin sisältyy yhtä lailla negatiivisia ominaisuuksia, kuten epävakaus ja riippuvaisuus energiaa vaativasta laitteistosta.

Digitaalisen tuotteen aineettomuus synnyttää huolia sen säilyvyydestä. Toki aineellinenkin tuote voi kadota, rikkoutua tai vanheta käyttökelvottomaksi, mutta bitteinä oleva datakin voi tuhoutua ja korruptoitua. Steam tarjoaa käyttäjilleen toiminnon, jolla voidaan varmistaa pelidatan virheettömyys, kun taas Direct2Drive-palvelussa suositellaan Download Manager -ohjelmaa pelien lataamiseen siten, ettei data korruptoidu. Molemmat palvelut myös sallivat ostetun pelin lataamisen rajattomia kertoja, jolloin käyttäjille suodaan mahdollisuus ladata virheetön kopio ostamastaan pelistä uudestaan ilman veloitusta. Ongelmia kuitenkin ilmenee siinä tapauksessa, kun pelidata onkin korruptoitunut palveluntarjoajan päässä. Toisin sanoen, ”maanantaikappaleita” esiintyy myös digitaalisten tuotteiden joukossa.

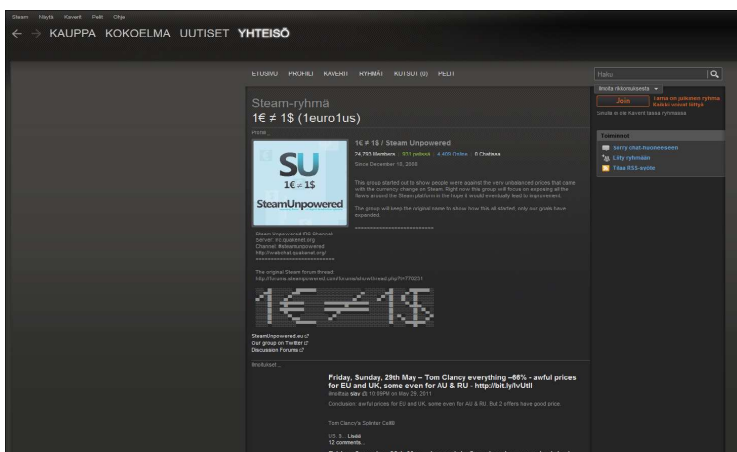
Digitaalinen tuote on myös harmillinen asia memorabilian keräilijöille, joille on tärkeätä materiaalin kerääminen ja asettaminen näytteille. Heidän onnekseen digitaaliset pelit eivät kuitenkaan ole kokonaan korvanneet aineellisia pelejä. Digitaalisia pelejä tarjoavat puolustavat ratkaisuaan luontoystävällisenä. On tietysti eri asia, säästytkö luonto yhtään sen enempää kuin yli satatuhatta pelaajaa lataa päiväkausia uusinta peliä Steamin ruuhkautuneilta palvelimilta – puhumattakaan siitä, että Valven on ylläpidettävä lukemattomia palvelinfarmeja päällä vuorokauden ympäri pitääkseen Steam-verkosta toiminnassa.

Verkosta ladatun pelin käytettävyys ei sekään ole pysyvää. Voiko Steamista ostettuja pelejä pelata enää vaikkapa 30 vuoden päästä? Levyltä asennettava peli on teoriassa mahdollista saada toimimaan tulevaisuudessakin, mikäli levy on säilynyt lukukelpoisena ja verkosta on saatavilla tarvittavia emulaattoreita simuloimaan yhteensopivaa laitteistoa. Steamista ostetut pelit asennetaan ja autentikoidaan Steamin välityksellä. Steamin käynnistyessä ohjelma pyrkii ottamaan yhteyttä Valve Softwaren palvelimiin. Mikäli palvelimia ei enää ole käytössä ja Steam-palvelu on poistettu käytöstä, ei Steamista ostettuja pelejä pitäisi kyetä pelaamaan. Tällainen tilanne tapahtui kaikille Microsoftin MSN Music -palvelun asiakkaille 31.8.2008, kun Microsoft sulki sen DRM-autentikointipalvelimet. MSN Musicista ostettua digitaalista musiikkia ei enää voi kuunnella kuin niillä koneilla, jotka palvelu on autentikoinut, eli kappaleita ei voi siirtää edelleen uudempiin koneisiin.

Steamin toimivuus ja käytettävyys on myös riippuvainen internet-yhteydestä ja kiintolevykapasiteetista. Nopea laajakaistaliittymä, saati internet-yhteys ylipäättään, ei vielääkään ole itsestään selvyys kaikkialla maailmassa. Yli kymmenen gigatavun kokoisen pelin lataaminen Steamilla on edelleen hidasta keskinopeilla ADSL-yhteyksilläkin, ja osa jälleenmyyjiltä hankituista peleistä asentuu Steamin kautta tai toimii Steam-ympäristössä, jolloin niitä ei pääse pelaamaan ilman internet-yhteyttä. Steamista asennetut pelit vaativat myös runsaasti vapaata kiintolevytilaa paitsi latauksen ja asennuksen yhteydessä myös päivitysten automaattiseen lataamiseen sekä tilanteisiin, joissa peli tarvitsee swap-tilaa väliaikaisen tiedon nopeaan prosessointiin. Jo parisenkymmentä muutaman vuoden sisällä julkaistua FPS-peliä riittävät hotkaisemaan noin 200 gigatavua kiintolevytilaa.

Globaalius toteutuu, mutta missä määrin? Yhteinen verkkopelissä ei vaikkapa suomalaisten ja australialaisten kesken ei välttämättä vieläkään toteudu mutkattomasti. Nopeakaan laajakaistaliittymä ei auta, jos yhteys tökkii toisella puolella maailmaa. Steamillä ongelmita saattaa sujua korkeintaan pelaajien tavoittaminen toiselta puolelta maailmaa (mikä oli kiistatta hankalampaa Steamia edeltäneen World Online Networkin aikoina) sekä tietysti yhteisöissä keskusteleminen. Pelaajat eivät myöskään ole vapautuneet aluerajoituksista tai sensuuria koskevista, maittain vaihtelevista lainsäädännöistä – Steamillä ansiosta kontrolli on pikemminkin entistä helpompaa. Pelitarjonta ja pelien sisältö vaihtelee alueittain siittäkin huolimatta, että sisältö on sähköisessä muodossa. Tällaisessa tilanteessa ei auta edes ostaa aineellisen pelin lisenssiä ulkomailta ja yrittää sillä aktivoida sensuroimatonta versiota Steamissa.

Pelien hintataso ei myöskään ole laskenut, vaan esimerkiksi Activisionin julkaisema *Modern Warfare 2* maksoi ilmestymispäivänään Suomen alueella Steamissa 59,99 euroa, joka oli tavaratalojen viihdeosastolla myytyjen aineellisten kopioiden kanssa samaa hintaluokkaa. Vastaavasti Yhdysvalloissa peli maksoi Steamissa 59,99 dollaria. Muista peleistä myös Valve Softwaren oma *Left 4 Dead 2* -peli oli julkaisuajankohtanaan Pohjoismaissa kalliimpi kuin esimerkiksi eteläisen Euroopan maissa. Aluekohtaisen hinnoittelun seurauksena Steam Communityyn on syntynytkin yhteisö nimeltä ”1€ ≠ 1\$”, jossa käyttäjät seuraavat Steamillä alueellisia hintaeroja, etsivät keinoja ohittaa niitä sekä levittävät sanaa Steam-palvelun epäkohdista.



Steamin hinnoittelupolitiikkaa kritisoidaan yhteisössä varsin suorasti.

Kuka omistaa pelin?

Pelitalojen taistelu piratismista on myös taistelua siitä, kenelle kuuluu valta määrä pelin käytöstä: kuka pelaa, missä pelaa, miten pelaa, millä pelaa ja niin pois päin. Erityisesti etähallintasovelluksien kohdalla on seurannut huolestuneisuutta siitä, että pelin kustantaja pystyy sen avulla mielivaltaisesti rajoittamaan pelaajan oikeuksia tämän ostaman tuotteen käyttöön.

Yhtenä digitaalisten pelien etuna pidetään pelilevyn tarpeettomuutta. Joillekin pelaajille tämä tarkoittaa samaa kuin luopumista kopiosuojatuista pelilevyistä, mikä tietysti nähdään pelaajan kannalta positiivisena asiana. Vaikka Steamillä kautta myytävä digitaalinen peli poistaa kopiosuojattujen levyjen tuoman ongelman, se ei kuitenkaan tarkoita, etteikö osaan peleistä olisi integroitu kopionesto- ja etähallintasovelluksia. Esimerkiksi Electronic Artsin julkaiseman *Crysis*-pelin lisäosa *Crysis: Warhead* sisältää peliaktiivointien määrää rajoittavan rootkitin. Kiista pelin omistajuudesta ei siis katso sitä, onko kyseessä sähköisesti jaettava vai DVD-levyllä oleva peli.

Steam on myös itsessään niin kutsuttu DRM-sovellus. DRM on lyhenne sanoista *digital rights management*, jolla tarkoitetaan käyttöoikeuksien hallintaa. Sen avulla pyritään rajoittamaan digitaalisen tuotteen vääränlaista käyttötarkoitusta, kuten vaikkapa luvattonta kopiointia. Juuri peliaktivointien määrää rajoittava tai pelikoneen autentikoinnin tekevä etähallintaohjelma luokitellaan DRM:ksi. Steam itsessään toteutuu DRM-sovelluksena siten, ettei omaan käyttöön ostettuja pelejä voi myydä tai lahjoittaa eteenpäin, eikä niitä voi palauttaa tai vaihtaa toiseen tuotteeseen, vaan peli on pysyvästi sidottuna ostajan Steam-tiliin. Peliä voi toki ostaa myös lahjaksi, mutta päätös on tehtävä ostotilanteessa. Joissakin tapauksissa saattaa syntyä harvinainen tilanne, jossa pelaajalla on kaksi saman pelin omistukseen oikeuttavaa lisenssiä. Tällöin Steam sallii ylimääräisen lisenssin lahjoittamisen toiselle Steam-tilin omistavalle pelaajalle.

Tilisidonnaisuus tarkoittaa myös pelaajien tiukempaa valvontaa. Mikäli tilin haltija jää Valve AntiCheat -huijauksenestojärjestelmän nappaamana kiinni huijaamisesta Steamillä, pelaamassaan verkkopelissä, hän saa kyseiseen peliin pysyvän pelikiellon. Halutessaan jatkaa pelin pelaamista verkossa on hänen luotava uusi Steam-tili, ostettava pelaamansa peli uudestaan ja kytkettävä se uuteen tiliinsä. Steamin käyttöehdoissa mainitaan myös, että Valve Softwarella on oikeus sulkea sellaisia tilejä, joita epäillään käytettävän haitallisiin tarkoituksiin.

Omistajuutta voidaan tarkastella myös videopeliteollisuuden tasolla. Pelitalot joutuvat solmimaan Valve Softwaren kanssa sopimuksen, mikäli haluavat pelistään digitaalisen version myytäväksi Steamissa. Valve Software asemoituu tuolloin jälleenmyyjän rooliin. Huomionarvoista on kuitenkin se, miten toisinaan Steamillä myytävälle pelille rakennetaan vahvoja sidoksia Steamiin ja Valve Softwareen, kun kyseessä on ulkopuolisen tekijän peli. Esimerkkeinä tästä ovat mahdollisuus kerätä pelin Steam-versiolle yksinoikeudella räätälöityjä pelisuorituksia (*achievements*) tai ansaita tilauksen yhteydessä Valve Softwaren omalle *Team Fortress 2* -pelille luotuja spesiaalivarusteita, joita ei pysty itse valmistamaan tai saamaan mistään muualta.

Joihinkin peleihin myös lisätään sopimuksenvaraisesti Valve Softwaren peleistä tuttuja hahmoja tai esineitä. *Super Meat Boy* -pelin Steam-julkaisusta löytyy Valve Softwaren *Half-Life*-pelin headcrab-alien pelattavana hahmona. Kyseistä hahmoa ei ole saatavilla pelin muissa versioissa. Vaikka tällaiset lisukkeet on tarkoitettu houkuttelemaan Valve Softwaren pelejä pelaavat ostamaan toisen pelitalon tuotteita Steamista, sen voisi tulkita myös Valve Softwaren pelien vaihkeisena mainontana kilpailevien pelitalojen peleissä.

Pinnallisesti tarkastellen tilanne muistuttaa jossain määrin aineellisista peleistä julkaistavia ja kalliimmalla hinnalla myytäviä keräilijän versioita (joiden mukana voi tulla vaikkapa pelin soundtrackin sisältävä bonuslevy, figuriini ja peliaiheinen juliste). Näiden keräilyversioiden lisämateriaali tuskin kuitenkaan keskittyy mainostamaan kilpailevan pelitalon tuotteita. Kyynisesti voisi todeta, että Steamillä pelinsä ennakkotilauksen mahdollistava pelitalo voi helposti joutua tilanteeseen, jossa häntä heiluttaa koira: innokkaat *Team Fortress 2* -pelaajat tilaavat pelin vain saadakseen pelihahmolleen ennakkotilauksen kylkiäisenä tulevan bonusshatun.



Left4Dead2:n ohessa tuleva asuste Team Fortress 2:n hahmolle houkuttelee ostamaan molemmat pelit.

Steam – virtuaalinen pelikonsoli?

Steam-palvelua käyttävä pelaaja on siis pikemminkin peliensä haltija, mutta ei täysivaltainen omistaja. Steamiin pelinsä myyntiin asettava pelitalo puolestaan joutuu tilanteeseen, jossa se sallii kilpailevan pelitalon toimivan tuotteensa jälleenmyyjänä. Jos Steamin voidaan katsoa heikentäneen sekä PC-pelaajan että pelitalon omistajuutta pelituotteeseen, mitä se kertoo itse palvelusta?

Eräs tulkintamalli tarjoutuu Nick Dyer-Withefordin ja Greig de Peuterin teoksen *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games* kolmannessa luvussa, *Machinic Subjects: The Xbox and Its Rivals*. Siinä Dyer-Witheford ja de Peuter tarkastelevat pelikonsoliteollisuutta niin kutsutun Imperiumin käsitteen kautta. Kyseessä on marxilaisten filosofien Antonio Negrin ja Michael Hardtin vuonna 2000 julkaistussa *Empire*-teoksessa esitetty teoria postmodernissa yhteiskunnassa vallitsevasta hajautetun vallan maailmanjärjestyksestä, jonka näkyvimpiä elementtejä on muun muassa globalisaatio.

Dyer-Witheford ja de Peuter mainitsevat myös Negriä ja Hardtia innoittaneiden Gilles Deleuzen ja Félix Guattarin määritelmän koneesta. Deleuzen ja Guattarin mukaan koneet voidaan jakaa esimerkiksi ”teknisiin koneisiin” (*technical machine*), joilla tarkoitetaan auton ja pölynimurin kaltaisia ihmisen työtä helpottavia laitteita, sekä ”sosiaaliin koneisiin” (*social machine*), joissa kone koostuu laitteen ohella myös sitä tarkoituksenmukaisesti käyttävästä ihmisestä. Ihminen on puolestaan ”haluava kone” (*desiring machine*), jonka subjektiivisuus määriytyy biologisten, sosiaalisten ja teknisten komponenttien muovautuessa uudenlaisten kehon, kognitioiden ja tunteiden ryhmittymiksi. Subjektiivisuus muuttuu tietysti sitä mukaa, miten sitä rakentavat elementit muuttuvat.

Deleuzen ja Guattarin koneen käsitteeseen nojaten Negri ja Hardt esittävät koneiden ja teknologioiden olevan ”[- -] tuotannon eri järjestelmien säätelemiä biopoliittisia työkaluja, jotka jouduttavat tiettyjä toimintatapoja ja kieltävät toisia.”.

Tältä pohjalta Dyer-Witheford ja de Peuter toteavat pelikonsolien (Xbox, PS3, Wii) olevan tuottajiensa (Microsoft, Sony, Nintendo) ”territorioiden” rakentajia, kun taas tuottajat ovat osana ”maailmanlaajuista kapitalistista konetta”. Dyer-Witheford ja de Peuter kytkevät tähän myös Deleuzin ja Guattarin ajatuksen ”koneellisesta alistumisesta” (*machinic subjection*) tai jopa ”koneellisesta orjuutuksesta” (*machinic enslavement*), jossa ihmisestä tulee alisteinen osa konetta – ja tässä tapauksessa myös kapitalistista tuotantojärjestelmää. Konsolien kohdalla nämä ilmenevät muun muassa erilaisten verkkopalveluiden tarjoamisena konsolipelien pelaajille. Itse

tulkitsen tämän tarkoittavan vaikkapa tilannetta, jossa pelaajalle muodostuu addiktio verkkopalveluihin: esimerkiksi *Team Fortress 2* -pelaajalla voi olla pakottava tarve saada kaikki pelisuoritukset (*achievements*) tehtyä.

Deleuzelta mainitaan myös ajatus ”kontrolliyhteiskunnasta” (*society of control*), jonka Negri ja Hardt luokittelevat Imperiumin kanssa samanaikaiseksi. Sille on ominaista ihmisiin vaikuttaminen vaivihkaa heidän vapaa-aikanaan. Tämä on jossain määrin rinnastettavissa Stenosin ja Sotamaan väittämään, jonka mukaan digitaalisesti julkastavien pelien ansiosta pelintekijät saavat tarkemmin kerättyä pelaajia koskevaa informaatiota. Steamin käyttäjille tämä on tullut tutuksi automatisoituina asiakaskyselyinä, jotka ponnahtavat esille omassa ikkunassaan satunnaisesti. Suostuessaan kyselyyn Steam kerää talteen tietoja muun muassa käyttäjän hardwaresta, käyttöjärjestelmästä ja internet-yhteyden nopeudesta.

Dyer-Withefordin ja de Peuterin esiin nostamien ajatusmallien pohjalta Steamin voisi nähdä eräänlaisena virtuaalisena pelikonsolina ja osana Negrin ja Hardtin teoretisoimaa Imperiumia. Kuten Xbox ja sen ympärille rakennettu verkkopalvelu, Steam muodostaa kapitalistisia tarkoituseriä palvelevan ympäristön, jonka sisälle on suljettu niin pelit, pelejä pelaavat kuin pelejä tuottavat tahot. Steam sopii myös ”biopoliittisen työkalun” rooliin, sillä myönteisten ominaisuuksiensa ohella se jatkaa myös pelaajia aiemmin rajoittaneiden elementtien läsnäoloa (aluekohtaiset rajoitukset, etähallintasovellukset) ja tuo mukaan myös uusia (pelin ajaminen Steam-palvelun kautta, Friends-oheispalvelun pakottaminen online-tilaan tietyissä peleissä, kuten *Left 4 Deadissa*).

Steam tarjoaa myös konsolien tapaan verkkopalveluja, joista tuoreimpana lienee toiminto, jonka kautta pelaaja voi suositella hyväksi luokittelemaansa peliä kavereilleen. Toisin sanoen pelaajalle annetaan mahdollisuus ryhtyä palkkioitta työskenteleväksi mainostajaksi, joka voi markkinoida esimerkiksi Activisionin *Call of Duty* -franchisen uusinta osaa ystävilleen! Pelikonsoliteollisuuden niin kutsutun ison kolmikön (Microsoft, Sony ja Nintendo) tapaan myös digitaalisten pelien rintamalta nousee esille kolme isoa yritystä: Valve Software, IGN Entertainment ja Electronic Arts. Vähäisen kilpailun vuoksi niille on muodostunut ylivalta-asema, jossa ne voivat entistä helpommin päättää itse pelien jakelusta, omistajuudesta ja hinnoittelusta, jättäen pelaajat ja pelitalot altavastaajan asemaan.

Entäpä digitaalisten pelien erityisominaisuudet aineellisiin peleihin verrattuna? Mitkä ovat niiden suhteet Steamiin tässä tulkinnassa? Digitaalisen pelin julkaisu on ymmärrettävästi pelitaloille edullisempi vaihtoehto, koska näin vältetään pakkausmateriaaleista sekä pelilevyjen ja ohjekirjojen painamisesta koituvat kustannukset. Mikäli pelitalo itse vastaa myös digitaalisesta jakelusta, kuten Valve Softwaren (Steam) ja Electronic Artsin (EA Store) tapauksessa, se voi ohittaa jälleenmyyjät ja ansaita voiton suoraan tuotteen myynnistä kuluttajille. Tässä suhteessa Steam ja EA Store tuovat mieleen klassisen Hollywoodin vertikaalisen tuotantojärjestelmän, jossa yksi ja sama yhtiö vastaa elokuvanteon ja levityksen kaikista vaiheista, saaden kaikista vaiheista tulevan tuoton itselleen.

Machinic Subjects -luvun lopussa Dyer-Witheford ja de Peuter huomauttavat, että koneellinen alistuminen on epävakaata, jolloin ihmisen ja laitteen välinen liitos saattaa paradoksaalisesti kääntyä vastarinnaksi laitteen tuottanutta Imperiumia vastaan. Dyer-Witheford ja de Peuter viittaavat tällä konsoleita laittomasti modaaviin pelaajiin ja hakkereihin. Steamin tapauksessa sen voi tulkita paitsi edelleen kukoistavana nettipiratismiina, myös tarkoituksenomaisena vastarintana joko digitaalisia pelejä tai vain itse Steamia vastaan. Jälkimmäisellä tarkoitan vaikkapa tilannetta, jossa Steamin omaa lisenssikoodin aktivointitoimintoa käytetään osittain sitä itseään vastaan. Verkosta on mahdollista löytää sivustoja, joissa myydään videopelien lisenssejä sisältäviä kuvaskannauksia puolella hinnalla siitä, mitä kyseiset pelit maksavat Steamissa. Skannauksen

sisältämän koodin voi sen oston jälkeen syöttää Steamiin ja aktivoida sieltä laillisena kopion koodiin kytketystä pelistä. Teoriassa kuka tahansa pelaaja voi siis käyttää Steamia, mutta olla ostamatta ainuttakaan peliä sen kautta.

Joonas Välimäki
Mediatutkimus
Turun yliopisto

Lähteet

Linkit tarkistettu 20.1.2011.

Tutkimuskirjallisuus

"Microsoft to end support for MSN Music DRM", *Betanews.com* 23.4.2008, <http://www.betanews.com/article/Microsoft-to-end-support-for-MSN-Music-DRM/1208977773>

"EA retools 'Spore' DRM activation features", *CNET.com* 19.9.2008, http://news.cnet.com/8301-10797_3-10046565-235.html

Dyer-Witheford, Nick & de Peuter, Greig (2009), *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Koskimaa, Raine (2007), *Digitaalisen kulttuurin ulottuvuudet*. Teoksessa Erkki Vainikkala & Henna Mikkola (toim.), *Nyky aika kulttuurintutkimuksessa*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 66–81.

Stenros, Jaakko & Sotamaa, Olli (2009), *Commodization of Helping Players Play: Rise of the Service Paradigm* Digital Games Research Association, London, Brunel University, http://www.digra.org/dl/display_html?chid=http://www.digra.org/dl/db/09287.24201.pdf

Alkuperäislähteet

"Steam, The Ultimate Online Game Platform", *Store.steampowered.com*, http://store.steampowered.com/about/?snr=1_4_4_10.

"D2D FAQ" *Direct2Drive.com*, <http://www.direct2drive.com/staticpage.aspx?topic=about>.

"Steam Group 1€ ≠ 1\$ (1euro1us)", *Steamcommunity.com* 18.12.2008, <http://steamcommunity.com/groups/1e1us>.

Steam Group 1€ ≠ 1\$ (2009), "L4D2 Pre-Purchase unfair regional pricing + workarounds", *Steamcommunity.com* 2.10.2009, <http://steamcommunity.com/groups/1e1us/announcements/detail/73340440562715439>.