

Esport Play: Anticipation, Attachment, and Addiction in Psycholudic Development

Arvio

Mikko Meriläinen
Tampereen yliopisto

Karhulahti, Veli-Matti. 2020. *Esport Play: Anticipation, Attachment, and Addiction in Psycholudic Development*. New York, NY: Bloomsbury.

Sana esport, suomeksi usein e-urheilu tai kilpapelaaminen, tuo helposti mieleen kilpailullisen pelaamisen näkyvimät puolet: suurturnaukset, ammattilaispelaajat ja mittavat palkintorahat. Olin siksi aavistuksen skeptinen tarttuessani dosentti Veli-Matti Karhulahden kirjaan, sillä oletin luvassa olevan ilmiön yleisluontoisen, akateemisen kartoituksen. Ennakko-odotukseni oli ilahduttavan väärä.

Esport play: Anticipation, Attachment, and Addiction in Psycholudic Development on tutkijan henkilökohtaista pelaamista käsittelevä, mutta teoriaan napakasti kiinnitetty, kilpailullisen pelaamisen tutkimus. Nimenomaan *pelaamisen*, ei uran; Karhulahti ei ole suurturnauksia kiertävä kilpapeliammattilainen, vaan harrastaja, joka pelaa *League of Legendsiä* kilpailullisesti. Näkökulma on tuore, ja näyttää ansiokkaasti kilpapelaamisesta puolen, joka jää varsin usein pimentoon. Valtaosa kil-

pailullisesti pelaavista ei koskaan nouse, tai haluakaan nousta, parrasvaloihin. Vaikka *League of Legends* on kirjan keskiössä, monet kirjan havainnot istunevat kilpailullisiin peleihin ylipäänsä.

Kirja on mielenkiintoinen yhdistelmä kahdenlaista lähestymistä. Toisaalta kyseessä on kirjoittajan viihdyttävä, autoetnografinen monen vuoden pitkittäistutkimus omasta pelaamisestaan, toisaalta yleistasoisempi teorettinen katsaus vielä toistaiseksi alituttuun aiheeseen. Rakenteella on vahvuutensa ja heikkoutensa, mutta kokonaisuus jää myönteiseksi.

Esport play pyrkii ennen kaikkea vastaamaan suuriin kysymyksiin siitä, miksi kilpailullisia pelejä pelataan ja mistä ilmiössä pohjimmiltaan on kyse. Seitsemässä luvussa kirjassa käydään läpi erilaisia kilpailulliseen pelaamiseen, ja etenkin *League of Legendsiin*, liittyviä tekijöitä. Osansa saavat niin asiaton pelikäytös, kilpailullisen nettipelaamisen sosiaaliset ulottuvuudet kuin riippuvuuskin. Kirjan lopuksi Karhulahti

esittelee psykopelillisen kehityksen (*psycholudic development*) teoriansa, jossa hän tarkastelee, kuinka pelaajan suhde pelaamiseen ja pelattuun peliin kehittyy ja muuttuu ajan mittaan. Teoria on uusi, käyttökelpoinen kontribuutio aiheen tutkimukseen.

Karhulahti kirjoittaa pelikokemuksistaan *League of Legendsin* parissa rehellisesti, tarkkanäköisesti ja kiitettävän viihdyttävästi. Henkilökohtaiset katkelmat eivät jää kuriositeeteiksi, vaan henkilökohtainen ja teoreettinen kulkevat kirjassa rinnakkain. Anekdotit pelaavan, itsereflektiivisen tutkijan pelaamisarjesta ovat kiehtovia ja havainnollistavat Karhulahden esittelemää psykopelillistä kehitystä. Kokemuksia ei ole kaunisteltu liiaksi, tai ainakin sellainen kuva lukijalle välittyy, vaan esiin tuodaan esimerkiksi hetket, joissa kirjoittaja laiminlyö muuta elämäänsä pelaamisen vuoksi, tai sortuu turhautuneena äyskimään pelikavereilleen. On kuvaavaa, että Karhulahden eläväiset kuvaukset houkuttelevat vuoroin kokeilemaan ja välttämään *League of Legendsiä*.

Intiimi, henkilökohtainen ote teki minusta lukijana kanssakokijan tavalla, johon harva akateeminen teos on pystynyt. Tällä ei ole merkitystä vain viihteellisyyden kannalta, vaan henkilökohtaisuus myös tukee kirjan argumentointia antamalla lisää kontekstia ja läpinäkyvyyttä. Samalla kirja muistuttaa lukijaa siitä, että tutkija ei ole koskaan vain tutkija, saati neutraalissa suhteessa tutkimiinsa ilmiöihin.

Kuten Karhulahti mainitsee kirjansa esipuheessa, henkilökohtaisuudessa on riskinsä. Esimerkiksi toksista pelikäytöstä ja ongelmallista pelaamista käsittelevissä osioissa kirjaa voi helposti pitää akateemisen työn ohella myös intohimaisen, joskin analyttisen ja kriittisen, pelaajan puolustuspuheena. Vaikka Karhulahti argumentoi pääosin vakuuttavasti, etenkin pelaamisen haittoja käsittelevissä osioissa otteeseen kaipasi lisää kriittisyyttä. Kirjoittajan subjektiivinen ote mah-

dollistaa myös tulkintojen subjektiivisuuden kritiikin. Kyseessä ei ole kategorinen heikkous, vaan tavoitteena vaikuttaa olevan myös lukijan aktiivinen haastaminen ajattelemaan kriittisesti omia näkemyksiään.

Kirjan teoriapuoli on mielenkiintoinen, ja autoetnografinen ote havainnollistaa esiteltyjä teorioita, ja antaa niille ymmärrettävän kontekstin. Antropologiaan, filosofiaan ja psykologiaan perehtynyt Karhulahti ei pidättelee liikoja aiempaa kirjallisuutta hyödyntäessään: Freudin, Huizingan, Banduran, Nietzschen ja Bourdieun kaltaisista klassikoista hypätään sujuvasti tuoreempaan ongelmallisen pelaamisen, motivaatiopsykologian ja lahjakkuuden tutkimukseen ja takaisin. Kirja on täynnä täkyjä lukijalle, ja jokainen kirjan seitsemästä luvusta houkuttelee jollekin tutkimuksen sivupolulle. Tuomalla ennakkoluulottomasti yhteen tutkimusta monelta eri alalta ja aikakaudelta, Karhulahti antaa kilpailulliselle pelaamiselle ja sen tutkimukselle runsaasti uusia ulottuvuuksia.

Itselleni kirjan käytäntöä ja teoriaa yhdistelevä ote toimi, mutta se myös jakanee yleisöä. Lukijalle, joka haluaisi lukea lisää kirjoittajan pelaamisesta, tai joka haluaisi uppoutua syvemmälle *League of Legendsiin*, teoreettiset osat tuntunevat raskailta – olkoonkin, että Karhulahti kirjoittaa myös teoreettisemmat osiot ymmärrettävästi ja tekemättä liikaa oletuksia lukijan tietotasosta. Toisaalta nämä myönnytykset populaaritieteen suuntaan johtavat väistämättä siihen, että teoreettiset osiot jäävät monessa kohdin melko ohuiksi raapaisuiksi, etenkin monialaisten lähteiden yhdistelyn vuoksi. Kirja on monipuoliseen sisältöönsä nähden lyhyt, 176 sivua, mikä korostaa samaa problematiikkaa: se on toisaalta helposti lähestyttävä ja nopealukuinen, mutta jättää toisaalta lukijan turhauttavastikin kaipaamaan lisää. Juuri kun jokin aihealue alkaa käydä kiinnostavaksi, kirja siirtyy eteenpäin. Vaikka kirja tästä syystä myös etenee joutuisasti, esimerkiksi Karhulah-

den psykopedillisen kehityksen teorian, kirjan nimeen nostetun ydinsisällön ja Karhulahden keskeisen teoreettisen kontribuution, esittelylle olisi suonut enemmänkin sivuja.

Karhulahden ilmaisu on hyvää ja sujuvaa, ja kirja on helppolukuinen. Ajoittain kielen rekisterit muuttuvat turhankin nopeasti, kun kirjoittaja hyppii kaksoisroolissaan tutkijan akateemisemmän ilmaisun ja pelaajan puhekielisemmän tekstin välillä. *League of Legendsiä* tuntemattomalle lukijalle pelin yksityiskohtiin paneudutaan välillä tarpeettoman tarkasti. Pääosin lukija pidetään kuitenkin hyvin mukana, ja oletan, että *League of Legendsiä* paremmin tuntevalle lukijalle yksityiskohtaisuus tuo lisäarvoa. Karhulahti tiedostaa tämän itsekin, ja mainitsee asian jo kirjan esipuheessa.

Veli-Matti Karhulahden kirjaa voi suositella monenlaisille lukijoille, joskin varauksella. Peliin, pelaajien ja pelaamisen tutkijoille *Esport play* antaa lukuisia mahdollisuuksia uusiin oivalluksiin sekä uusista että itselle jo tutuistakin aiheista, etenkin mikäli on valmis antamaan kirjalle anteeksi suurten kokonaisuuksien välillä ylimalkaisenkin käsittelyn. Opiskelijoille kirja on paitsi helppo ja viihdyttävä johdatus pelaamisen tutkimukseen ja useisiin klassikkoteorioihin, myös kiinnostava laadullisen tutkimuksen käytännön esimerkki. Melko populaarista otteestaan huolimatta *Esport play* on hinnoiteltu tutkimuskirjallisuutena, mikä muodostuneeksi suurelle yleisölle esteeksi. Tilanne toivottavasti muuttuu tulevaisuudessa, sillä lähestyttävyytensä ja informatiivisuutensa vuoksi kirja voisi ansiokkaasti auttaa niin pelaajia itseään, kuin heidän kanssaan eläviä ja työskenteleviä ihmisiä ymmärtämään paremmin kilpapeliamisen tuskaa ja viehätystä.