

Kirja-arvio

OLLI SOTAMAA

Frans Mäyrä (2008): *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. London & New York: Sage Publications.

Yhtenä virstanpylväänä tieteenalan vakiintumisessa voidaan pitää vaihetta, jossa suuret kansainväliset tiedekustantamot alkavat julkaista alan perusoppikirjoja. Frans Mäyrän kirja *An Introduction to Game Studies* ei ole ehkä ihka ensimmäinen pelitutkimuksen oppikirja, mutta useasta syystä sen voi ennustaa kuluvaan aktiivisesti tulevien pelitutkijasukupolvien käsissä.

Peliihmisistä akateemista kirjallisuutta on viime vuosien aikana ilmestynyt hyllymetreittäin. Teoreettisten lähtökohtien kirjoja ovat esitelleet muun muassa Wolfin ja Perronin toimittama *Game Theory Reader* (2003), Raessensin ja Goldsteinin toimittama *Handbook of Computer Game Studies* (2005) sekä Rutterin ja Brycen toimittama *Understanding Digital Games* (2006). Siinä missä nämä antologiat esittelevät sängen monipuolisesti erilaisia näkökulmia ja tutkimusmenetelmiä, ne jättävät pelitutkimuksen kokonaiskuvan luomisen pitkälti lukijan vastuulle. Kulttuurisesti painottuneita johdantoja pelitutkimuksen alueeseen ovat puolestaan hahmotelleet niin Newmanin *Videogames* (2004), Doveyn ja Kennedyn *Game Cultures* (2006) kuin myös Egenfeld-Nielsenin, Smithin ja Toscan *Understanding Video Games* (2008). Tarkasteltaessa *An Introduction to Game Studies* -kirjaa suhteessa aiempiin kokonaisuutisiin korostuu sen perusoppikirjamaisuus. Lukukohtaiset selkeät yhteenvedot, havainnollistavat info-laatikot ja aihepiireihin liittyvät käytännön harjoitukset pyrkivät varmistamaan sen, että ensimmäisiä askeleitaan pelitutkimuksen alueella ottava opiskelija ei pääse lipeämään jalansijoiltaan. Joistain aiemmista johdatusteoksista poiketen keskeisten aihepiirien ja pelikulttuuristen ilmiöiden kartoitus ei kuitenkaan jää pintapuoliseksi. Sisällöllisesti kirjan erityisasiat liittyvätkin

kehityslinjoihin ja ilmiöiden monipuoliseen historialliseen ja kulttuuriseen kontekstointiin.

Kirjan alussa Mäyrä muistuttaa tieteen tekemisen ja pelaamisen samankaltaisuudesta: tutkimuksen tekijä kohtaa haasteita, joita sitten pyrkii ratkaisemaan muotoilemalla erilaisia tutkimuskysymyksiä ja -strategioita. Lisäksi lupaavimmatkin avaukset voivat usein johtaa umpikujaan tai uusiin kysymyksiin. Mäyrän mukaan tutkija pääsee kuitenkin harvoin pelaamaan valmista peliä. Tämän sijaan tutkijalle lankeaa varsinkin uudella tutkimuskentällä helposti pelisuunnittelijan rooli: teorioiden ja mallien kestävyys ja arvo mitataan vasta siinä vaiheessa, kun muu tutkimusyhteisö pääsee "leikkimään" esitetyillä ajatuksilla. Mäyrä on aitiopaikaltaan kansainvälisen pelitutkimusyhdistyksen Digran ensimmäisenä puheenjohtajana ehtinyt varmasti näkemään varsin paljon näitä "leikkejä", ja tämä näkyy kirjassa kiitettävänä monipuolisuutena ja -arvoisuutena.

Akateemisena kenttänä pelien tutkimus on sen verran nuori, että jopa sen tieteenalastatus on kaikkea muuta kuin selvä. Tästä huolimatta, kuten Mäyrä huolellisesti osoittaa, peleihin ja pelaamiseen liittyvä tutkimuksellinen mielenkiinto juontaa varsin kauas historiaan. Samalla Mäyrä pohtii pelitutkimuksen lähtökohtaista moni- ja poikkitieteisyyttä. Yhtäältä pelit muodostavat niin monitahoisen ilmiön, että relevantteja näkökulmia niiden tutkimiseen voidaan nimetä kosolti. Toisaalta pelitutkimuksen yliopisto-opetus on siinä määrin nuorta, että suurin osa pelitutkijoista on saanut koulutuksensa jollain muulla tieteenalalla, ja tätä kautta tutkimuskentälle kulkeutuu mittava kirjo menetelmiä ja lähestymistapoja.

Kirjan ensimmäisessä varsinaisessa luvussa pohditaan moninaisia tapoja määrittää ja ymmärtää *pelikulttuuria*. Erilaiset näkökulmat pelikulttuuriin avaavat samalla koko joukon muita alueen keskeisiä käsitteitä. Laajimmassa katsannossa kulttuuri määrittyy merkitysjärjestelmäksi ja pelaaminen erityiseksi merkitysten muodostamisen tavaksi. Mäyrä ei kiistä pelaamisen yhteydessä tapahtuvan tulkinnan ja tekstien dekadaamisen merkitystä (*semiosis*), mutta hän korostaa eritoten pelien toiminnallista ulottuvuutta ja leikillisen merkityksenmuodostuksen keskeisyyttä (*ludosis*). Analyttisellä tasolla voidaankin Mäyrän termein tehdä erotus pelin ytimen (*core*) ja kuoren (*shell*) välillä. Ytimeen kuuluu kaikki se, mitä pelaaja voi pelissä tai pelillä tehdä sekä säännöt, jotka määrittävät tätä toimintaa. Kuori puolestaan sisältää sen semioottisen moninaisuuden, joka tuottaa erilaisia merkityksiä perustavan tason toiminnalle. Yksin ytimeen kuuluvien sääntöjen perusteella voidaan tietyssä rajatussa katsannossa määrittää pelin olemus, mutta pelin parissa syntyvään kokemukseen vaikuttavat merkittävästi myös sellaiset kuoreen kuuluvat seikat kuin miltä peli näyttää, kuulostaa ja tuntuu.

Rajatummasta näkökulmasta pelejä ja niitä ympäröivää moninaista askarointia voidaan tarkastella erilaisina *alakulttuureina*. Tiettyihin peleihin, pelisarjoihin tai peligenreihin intohimoisesti suhtautuville pelaajille peleistä tulee eräänlaisia symbolisia keskuksia, jotka määrittävät myös välittömän pelaamisen ulkopuolista toimintaa. Tietyn pelialakulttuurin jäsenet voivat jakaa keskenään erityisistä ilmaisuista koostuvan kielen sekä pieteetillä toistettavia rituaaleja. Lisäksi yhteisen mielenkiinnon aiheeksi ja oman alakulttuurisen identiteetin rakennusaineeksi voivat nousta niin pelaamiseen liittyvä esineistö (alkuperäiset pakkaukset, julisteet, kirjat, t-paidat jne.) kuin henkilökohtaisia ja jaettuina kokemuksia mukanaan kantavat muistoesineetkin. Lisäksi pelialakulttuurit voivat ottaa haltuun fyysisiä (kerhohuoneet, konventit, LAN-tapahtumat jne.) ja mitä moninaisimpia virtuaalisia tiloja.

Kirjan lähtökohtana on siis tutkia pelejä ensisijaisesti kulttuurina. Tämä rajausta vaikuttaa hyvin konkreettisesti siihen, miten pelejä käytännössä tutkitaan. Kirjan johdannossa Mäyrä esittää pelitutkimuksen painopistealueiden jakautuvan 1) pelien tutkimukseen, 2) pelaajien tutkimukseen ja 3) näiden

kahden kontekstien tutkimukseen. Samaan hengenvetoon Mäyrä kuitenkin korostaa, että jako on viime kädessä analyttinen ja tutkijan arjessa nämä näkökulmat pikemminkin hedelmällisesti tukevat toisiaan. Luvussa 3 Mäyrä jakaa tutkimukselliset lähestymistavat tarkemmin formaalisesti ja esteettisesti suuntautuneeseen pelien tutkimukseen ja toisaalta kulttuurisemmin orientoituvan pelaamisen ja pelaajien tutkimukseen. Tässäkin yhteydessä Mäyrä korostaa monitieteisyyttä ja useiden näkökulmien samanaikaista käyttöä. Hiukan ihmetellen voidaan kuitenkin kysyä, mihin laajempi kulttuurisen kontekstin tarkastelu ehtii parissa luvussa hukkuu. Kaivattua täydennystä tähän ulottuvuuteen tulee pelien tutkimukseen soveltuvia menetelmiä tarkemmin tarkastelevassa viimeisessä luvussa, joka lisää pelitutkijan arsenaaliin muun muassa pelisuunnittelun tutkimuksen.

Kirjan luvut 4–6 seuraavat digitaalisten pelien kehityskulkuja menneinä vuosikymmeninä. Luvussa 7 tullaan jo uudelle vuosituuhannelle ja siirrytään tarkastelemaan pelikulttuurin viimeaikaisia muutoksia. Historiallinen tarkastelu on toteutettu huolellisesti, ja lukujen rakenne on suorastaan elegantti. Mäyrä ei tyydy vain esittelemään eri vuosikymmenien tyypillisiä ilmiöitä, vaan nostaa samalla esiin näihin ilmiöihin liittyviä teoreettisia näkökohtia ja keskusteluja. Siinä missä *Pac-Manin* matkassa päästään pohtimaan pelien paikkaa populaarikulttuurin kentällä, *Doom* puolestaan nostaa esiin peleihin kohdistuvat latautuneet asenteet ja yhteiskunnallisen kritiikin.

Suuria puutteita kirjasta on vaikea osoittaa. Yhtenä pienenä puutteena voidaan todeta, että peliteollisuuden tarkastelu jää kirjassa satunnaisten mainintojen varaan. Pelien analysointi globaalina kulttuuriteollisuutena olisi varmasti tuonut esiin vaihtoehtoisia aineksia ”kulttuurin” ymmärtämiseen. Teollisuuden dynamiikan kriittinen analyysi voisi osaltaan terävöittää sekä pelien muotoanalyysia että pelaajien toimintavapauden kartoittamista. Toinen huomautus tulee analyysikohteiden valinnasta. Yksittäisten pelien analyysit ovat kautta kirjan ansiokkaita ja keskenään kiitettävän erilaisia. Huomio ei kuitenkaan jakaudu tasaisesti peligenrejen välillä. Siinä missä ”räiskinnät” (shoot’em ups) tulee käsiteltyä monipuolisesti, ”mätännät” (beat’em ups) jäävät lähes täysin vaille huomiota. Autopelien mittava historia jää kokonaan

käsittelemättä ja vuosittaisilla myyntilistoilla tasaisesti paistattelevien urheilu-
simulaatioiden analyysi rajoittuu lähinnä *Pongiin*. Mitä lähemmäs nykyhetkeä
tullaan, sitä sattumanvaraisemmilta valinnat vaikuttavat. Siinä missä suhteel-
lisen obskuurit kaikkialle tunkeutuvat pelit (pervasive games) saavat osakseen
useamman sivun, miljoonien pelaamat taukopelit (casual games) sivuutetaan
muutamalla lauseella. On ehkä kohtuutonta edellyttää esimerkeiltä tällaista
kattavuutta. Painotukset ja tehdyt valinnat kuitenkin väistämättä heijastavat
yleisiä arvostuksia ja osaltaan tuovat esiin sitä, miten tietynlaiset pelit päätyvät
toisia helpommin akateemisen tutkimuksen kohteeksi.

Kirjan päättävä kahdeksas luku esittää havainnollisia huomioita siitä, mitä
aloittelevan ja pidemmällekin ehtineen pelitutkijan tulisi ottaa huomioon
kohdatessaan erilaisia pelikulttuurisia ilmiöitä. Erilaisten yleisluontoisten mene-
telmien vahvuuksia ja rajoituksia tarkastellaan erityisesti pelien tutkimuksen
näkökulmasta. Mäyrä korostaa, että pelitutkimuksen kaltaisella lähtökohtai-
sesti monitieteisellä kentällä kirjoittajan tulee ottaa huomioon yleisönsä
heterogeenisyys, ottaa mahdollisimman vähän annettuna sekä selittää ja
perustella tekemänsä valinnat huolellisesti. Näiden vaateiden kohdistaminen
An Introduction to Game Studies -kirjaan paljastaa, miten läpinäkyvästä ja
helposti lähestyttävästä teoksesta on kyse. Kun dogmaattisuuden sijaan
korostuvat refleksiivisyys ja moniarvoisuus, voi kirjalle vain toivoa pitkää ikää
niin alan opiskelijoiden kuin tutkijoidenkin innoittajana.