

Kirja-arvio

JUHO KARVINEN
juho.karvinen@uta.fi
Tampereen yliopisto

JAAKKO STENROS
jaakko.stenros@uta.fi
Tampereen yliopisto

ANNAKAISA KULTIMA
annakaisa.kultima@uta.fi
Tampereen yliopisto

KATI ALHA
kati.alha@uta.fi
Tampereen yliopisto

David Myers (2010): *Play Redux. The Form of Computer Games.* Ann Arbor: University of Michigan Press.

If you play with a simulation, it becomes a game; if you play with a game, it becomes just play; and if you play with play -- well, you can't play with play; *play pwnz.* (s. 26)

Pelitutkimusta on luonnehdittu ilmauksella happy discipline, "iloinen tutkimusala, koska pelit kuuluvat monien tutkijoiden silmissä mukavan alueelle. Samoin pelien tekeminen, niiden pelaaminen ja loputtomia sisältöjä tarjoava monimuotoinen, ellei jopa villi kulttuuri, ovat mukavaa tarkasteltavaa. Tutkijalle peleihin heittäytyminen voi olla älyllisesti haastavaa ja akateemisesti relevanttia, mutta samalla keino pitäytyä tuolla mukavan alueella. Kentällä käytävä keskustelu pelitutkijoista pelifaneina kuvastaa, että tätä ilmiötä myös käsitellään.

Nuorena tutkimusalanana pelitutkimus myös jakaa nuoren peliteollisuuden intressin oikeuttaa pelit ja pelaaminen erilaisilla hyötynäkökulmilla. Sen lisäksi, että pelit ovat hyvää viihdettä, on tavanomaista puhua kuinka "leikki on lapsen tapa oppia" ja "interaktiivinen pelaaminen kannustaa aktiivisuuteen enemmän kuin passiivinen kuluttaminen tai television katsominen". Myös peliteollisuuden voimakas kasvu tarjoaa tutkijalle oikeutuksen tutkia "näitä kulttuurissamme suuremman

painoarvon saaneita pelejä".

Pelien ymmärtäminen mukavan alueelle kuuluvana ja pelitutkimuksen institutionaalinen kasvupyrkimys vinouttavat osaltaan tutkimusta ja saattavat tuottaa tilanteen jossa olennaisia, mutta näiden intressilähtökohtien vastaisia piirteitä peleistä ja leikeistä jää huomiotta. David Myersin *Play Reduxia* voi lukea yrityksenä puuttua tähän vinoumaan. Myersille leikin ydinolemus on sääntöjen rikkominen, mikä voi tilanteesta riippuen olla kaikkea muuta kuin mukavaa.

Tampereen yliopiston pelitutkimusryhmä järjesti kesän 2011 ja sitä seuraavan syksyn ja talven aikana kirjan ympärille lukupiirin. Alkuperäinen aikomuksemme oli selvittää kirjan 184 sivua suunnilleen kolmessa osassa, mutta ensimmäisen kahden tunnin keskustelun jälkeen huomasimme olevamme sivulla 17. Lukupiirin aiemmin käsittelemät teokset olivat helppolukuista ja nopeasti pureksittavaa iloista tiedettä, mikä oli vääristänyt odotuksiamme. Tuo kahden tunnin keskustelu oli kuitenkin antoisampi kuin mikään aiempi keskustelumme, joten päätimme edetä Myersin kirjan läpi hitaammalla tahdilla.

Play Reduxin luvut perustuvat pääasiassa konferensseissa aiemmin julkaisuihin teksteihin, joita on kirjaa varten muokattu uudelleen ja koottu yhteen. Kirjan

luvut ovat usein kompaktimpia kuin julkaistut artikkelit; Myers on hakenut tiivistä, vähäviitteistä tyyliä, joka pakottaa hidastamaan ja pohdiskelemaan. Paikoitellen typistys on kuitenkin edennyt liiallisuuksiin – kognitiotieteistä, formalistisesta kirjallisuuden tutkimuksesta, filosofiasta ja evoluutiobiologiasta ammentava teos olisi voinut tarjota hiukan enemmänkin kontekstia lukijalleen.

Monesti vasta monitaustaisen lukupiirin kokoontumisissa tuli selvyyttä siihen, mitä Myers voisi missäkin kohdassa tarkoittaa. Toisinaan taas kävi niin, että yksin lukiessa selvältä tuntunut ajatuksenjuoksu alkoi lukupiirin keskustelussa tuntua monimutkaisemmalta ja vähemmän selvältä.

Esitystapa ei ole sattumalta keskustelua herättävä, vaan kirja on tarkoitettukin provokaatioksi. Myersin näkemys on, että pelitutkimuksen kulttuurisesti orientoitunut valtavirta ja toisaalta leikin tutkimuksessa vaikutusvaltainen kehityopsykologiaan, lapsen leikkiin ja oppimiseen keskittynyt suuntaus eivät tavoita olennaista pelin ja leikin luonteesta tai ainakin jättävät merkittävän osan siitä vaille huomiota.

Vaikka Myers tuntee pelitutkimuksen kaanonin Johan Huizingasta Espen Aarsethiin ja Roger Caillois’sta Brian Sutton-Smithiin, hänen varsinaiset teoreettiset tukipilarinsa tulevat pelitutkimuksen ulkopuolelta. Kuten kirjan alaotsikko *The Form of Computer Games* vihjaa, yksi tukipilari on formalistinen kirjallisuusteoria, jonka mukaan teoksessa itsessään olevat formaalit ominaisuudet ovat tutkimukselle tärkeämpiä kohteita kuin tekijän oletetut tarkoitukset (intentionaalinen virhepäätelmä) tai vastaanottajien reaktiot (affektiivinen virhepäätelmä). Digitaaliset pelit sopivat formalistiseen analyysin erityisen hyvin, koska niiden ydin on saavutettavassa ja varsin yksiselitteisessä muodossa niiden koodissa.

Myersin toinen tärkeä teoreettinen tukipilari on biologiseen naturalismiin perustuva kognitiotiede, johon tukeutuen Myers katsoo leikin olevan universaali ihmismielen ilmiö. Tämä ei ole varsinaisesti ristiriidassa pelitutkimuksen kanssa, mutta tätä puolta ei ole Myersin mukaan tarkasteltu ja huomioitu tarpeeksi. Lisäksi leikki on olennainen osa myös aikuisten elämää, toisin kuin aiemmin mainitun kehityopsykologisen suuntauksen teoretisoinnista voisi päätellä. Kehityopsykologisen näkökulman toinen ongelma on keskittyminen ”hyödylliseen”, ”kehittävään” tai jossain muussa normatiivisessa katsannossa hyvään leikkiin. Itse asiassa ”paha” leikki (*bad play*) sopii Myersin mukaan paremmin leikiksi *par excellence*, koska se tuo esiin leikille luonteenomaisen vastuksellisuuden, sääntöjen rikkomisen.

Kuten niin monissa englanninkielisissä kirjoituksissa tuntuu käyvän, tässäkin tapauksessa hämmennystä aiheuttaa play-sanon monimielisyys. Toisinaan on hankala päätellä, tarkoittaako Myers vapaampaa leikkiä, joka siis on luonteeltaan sääntöjä rikkovaa (vrt. Caillois’n *paideia*), vai säännönmukaisempaa pelaamista (Caillois’n *ludus*) – erityisesti koska hän rajaa tutkimuskohteeseen digitaaliset pelit ja niiden pelaamisen / niillä leikkimisen.

Päästäkseen käsiksi tietokonepelaamisen muotoon, sen formaaleihin ominaisuuksiin, Myers on kiinnostunut yksinomaan lukuisten pelituntien aikana hioutuneesta eksperttipelaamisesta, jossa ei ole enää kysymys pelin käyttöliittymän tai sääntöjen opettelusta. Tämä metodologinen valinta herätti lukupiirissä epäilyksiä. Onko kaiken muun pelaamisen sulkeminen tarkastelun ulkopuolelle todella perusteltua? Seuraako tietynlaiseen pelaamiseen keskittymisestä vinoutunut käsitys siitä, mistä useimpien ihmisten pelaamisessa on oikeastaan kysymys? Myersin mielestä on perusteltua ja ei seuraa (s. 115).

Kirja on johdannon ja päätesanojen lisäksi jaettu kolmeen osaan, joista ensimmäisen osan (luvut 1–5) otsikko on *What computer games are*, toisen (luvut 6–8) *What computer games aren’t* ja kolmannen (luvut 9–11) *The self and the social*. Kirjan ensimmäisessä, varsin teoreettisessa osassa käsitellään leikin luonnetta sääntöjä rikkovana mekanismina ja siihen liittyvää esteettistä kokemusta. Ensimmäisen luvun teemana on huono, paha ja sopimaton leikki ja sen keskeinen asema leikin hajottavan luonteen paljastajana. Toisessa luvussa Myers korostaa, että leikki on aina eräänlaisessa epäilevässä, teeskentelevässä tai negaatiosuhteessa, siis leikillisessä suhteessa, kohteeseensa. Tätä piirrettä kuvaamaan Myers lanseeraa käsitteen anti-suus (*anti-ness*) ja sen johdannaiset, kuten anti-estetiikka (*anti-aesthetics*). Kolmannessa luvussa esitellään formalistista kirjallisuusteoriaa ja käännetään formalistisia analyysitapoja digitaalisen median analyysiin. Neljännessä luvussa käsitellään käyttöliittymää ja koodia formaaleina pelaamista määrittävinä tekijöinä. Viides luku summaa yhteen formalistisen näkemyksen pelin estetiikasta ja leikistä negaatiosuhteena (Myersin termein anti-muoto).

Toisessa osassa Myers osallistuu pelitutkimuksen erääseen kestoteemaan, narratiivin ja taustatarinan merkitykseen suhteessa pelin sääntöihin (vrt. esim. Juul 2005: *Half-Real*). Sikäli kun jako narratiivin ja fiktion merkitystä korostaviin narratologeihin ja sääntöjä korostaviin ludologeihin on ylipäätään mielekäs, Myers

asemoi itsensä varsin selvästi ludologien puolelle. Osio etenee narratiivien yleisestä erittelystä (luvussa 6) tiettyjen peligenrejen yksityiskohtaisempaan käsitteelyyn (luvussa 7) ja päättyy narratiivisen aineksen erittelyyn Sid Meierin *Civilization*-peleissä (luvussa 8).

Viimeinen ja empiirinen osio kirjasta käsittelee sosiaalista leikkiä MMO-peleissä erityisesti *City of Heroes/City of Villains* -tapaustutkimuksen valossa (Myers käsittelee massiivimoninpelattavaa *City of Heroesia* tyypillisenä esimerkkinä digitaalisten pelien tukemasta sosiaalisesta leikistä). Luku 9 erittelee pelaamista yhtäältä yksin ja ryhmässä ja toisaalta pelaamista ympäristöä vastaan (PvE) ja pelaamista toisia pelaajia vastaan (PvP). Luvussa 10 Myers erittelee tarkemmin *City of Heroesia* ja siihen liittyviä individualistisen ja sosiaalisen pelaamisen muotoja. Lopulta luku 11 käsittelee varsin omakohtaisesti kokemuksia, joita tiettyjen peliyhteisössä muodostuneiden sosiaalisten sääntöjen rikkominen Twixt-hahmona aiheutti.

Myers kehystää kokemuksensa Twixtinä sosiologi Harold Garfinkelin kehittämään etnometodologiseen perinteeseen ja säännönrikkomiskokeisiin. Twixt käytti *City of Heroesin* PvP-ympäristössä taktiikoita, joita pidettiin yhteisössä raukkamaisina ja paheksuttiin laajasti. Twixtistä tuli hiljalleen kuuluisa ja vihattu hahmo, mistä Myers vaikutti olevan aidosti hämillään. Hän katsoi ainoastaan noudattavansa pelin virallisia julkilausuttuja ja koodissa määrättyjä sääntöjä ja pyrkivänsä menestymään mahdollisimman hyvin PvP-ympäristössä, joka nimenomaan on tarkoitettu toisia pelaajia vastaan pelaamista varten. Myersin käsitys leikistä ensisijaisesti individualistisena sääntöjen rikkomisena johtaa asetelmaan, jossa hänen mukaansa peliyhteisöjen sosiaaliset säännöt repressoivat ja alistavat autenttisempaa itsekästä pelaamista. Twixtin käytös on helposti tulkittavissa sääntöjen väärinkäytöksi (exploit), joka on pelin ”henkeä” vastaan ja rikkoo pelin hauskuuden. Myersillä sen sijaan vaikuttaa olevan näkemys, että Twixtin käytös oli moraalisesti oikeutettua ja paheksujat olivat itse asiassa väärässä, koska pelissä *kuuluu* voittaa muut pelaajat. Lukupiirissä tätä moraalista kannanottoa oli hankala hyväksyä. Pelaamisessa on selvästi jokin sosiaalinen elementti, jota Myersin kehittänyt teoria ei tunnista tai tunnusta.

Myers esittelee kirjassa etologiasta lainaamansa jaottelun kolmeen leikin lajiin: ruumiin leikki (leikki omalla keholla), objektileikki (leikki objekteilla, myös konseptuaalisissa objekteilla, kategoria, johon Myers sijoittaa digitaalisilla peleillä

leikkimisen), ja sosiaalinen leikki. Sosiaalista leikkiä käsitellessään Myers kuitenkin redusoi sen yksilölliseen (ja itsekkääseen) leikkiin, osittain tukeutuen matematiikan peliteoriaan. Tämä rajaus ei ole ongelmallinen Myersin tarkastellessa yksin pelattavia digitaalisia pelejä, mutta rampauttaa analyysiä kun kohteena on yhteinen ja jaettu sosiaalinen leikki.

Play Redux herätti keskustelua, ihmetystä ja vastaväitteitä. Myersin erikoisemmatkaan näkemykset eivät ole perättömiä, mikä haastaa kriitikon hiomaan vasta-argumenteistaan kestävämpiä ja kehittyneempiä. Oikeastaan *Play Reduxin* lukeminen vaatii juuri Myersin kuvailemaa epäilevää, kyseenalaistavaa ja leikillistä asennetta. Kuten haastavaan peliin, siihen on kokeiltava erilaisia lähestymistapoja ja strategioita: toisinaan uhmattava, toisinaan käännettävä päällelleen ja toisinaan mukauduttava. Myersin omalla käsitteistöllä kirjaan on otettava *anti*-suhde. Toistensa kanssa kilpailevien ja toisinaan yhtäaikaisten innostuksen, turhautumisen, ihailun ja tuomitsemisen tunteiden pyörteissä päädyimme kutsumaan lukupiiriä Anti-Myers-piiriksi.

Provokaatioksi tarkoitettu kirja ei kuitenkaan ole onnistunut aivan tarkoituksen mukaisesti; se ei juurikaan ole herättänyt julkista keskustelua. Pelitutkimuksen piirissä kirja-arviot ovat toki harvinaisia, mutta *Play Reduxia* on siihenkin nähden arvioitu laiskasti. Tiukasti kirjoitettu teksti, omapäinen lähtökohta ja osittain sirpaleinen argumentaatio (konferenssipaperihin pohjautuvuudesta johtuen) on tehnyt kirjan vaikeasti haltuunotettavaksi ja arvioitavaksi. Lisäksi pamflettimaisuus melkein päkottaa keskustelukumppanin paljastamaan eettiset näkemyksensä tavalla, joka tuntuu melkein sopimattomalta.

Näistä syistä kirjaa voi suositella jokaiselle pelitutkijalle, katsoi hän kuuluvansa Myersin parhaamaan kulttuuriseen paradigmaan tai ei. Sopimattomuudessaan *Play Redux* ansaitsee paikan pelitutkimuksen kaanonissa. Tai ainakin anti-kaanonissa.