

Kirja-arvio

MARKO SIITONEN
marko.siitonen@jyu.fi
Jyväskylän yliopisto

Mark Chen: *Leet Noobs: The Life and Death of an Expert Player Group in World of Warcraft* (2012. New York: Peter Lang. 200 sivua)

Mark Chenin alkuvuodesta 2012 julkaistu teos *Leet Noobs: The Life and Death of an Expert Player Group in World of Warcraft* tarjoaa verkkopeleistä ja verkkopeliyhteisöistä kiinnostuneelle lukijalle helposti lähestyttävän mutta samalla syvällisen lukukokemuksen. Chenin kirja on niin sanottu virtuaalietnografia. Se perustuu pitkälti hänen *World of Warcraftissa* (WoW) tekemäänsä osallistuvaan havainnointiin, johon sisältyy esimerkiksi erilaisten lokitiedostojen, verkkokeskustelujen ja pelitilannevideoiden tallentamista. Chen myös käyttää ahkerasti itseään ja omaa kehityskaartaan esimerkkinä. Hieman vastaavia analyysejä on tehty myös monesta muusta monen pelaajan verkkoroolipelistä, ja toki WoW on suosionsa vuoksi ollut useammankin tutkimuksen kohteena. Vaikka Chenin kirja ei välttämättä tuo keskusteluun tältä osin mitään järjestyttävää uutta, puolustaa se silti paikkaansa hyvin kirjoitettuna ja näkemyksellisenä katsauksena tähän 2010-luvulla suuret pelaajamäärät valloittaneeseen pelikulttuurin muotoon. Kirjan näkökulma vaihtelee yksittäisen pelaajan mietteistä yhteisötasolle (kilta). Analyysin varsinainen helmi on kuitenkin *raid*, eli aineiston keräämisen aikaan neljänkymmenen pelaajan yhteistoimintaa vaatinutta luolastoa varten koottu pelaajaryhmittymä, jota Chen seuraa sen hajoamiseen saakka.

Chen pohjustaa tarinansa lyhyellä teoriakatsauksella, jossa samalla nostetaan esiin teoksen kaksi pääteemaa, osaamisen tai asiantuntemuksen kehittyminen sekä vuorovaikutuksessa syntyvä sosiaalinen ja kulttuurinen pääoma,

joka puolestaan liittyy luottamuksen käsitteeseen. Lisäksi kirjassa on tiivis johdatus *World of Warcraftiin* ja elämään uutena pelaajana. Jos monen pelaajan verkkopelit tai WoW ovat lukijalle tuttuja, tällaiset kohdat on helppo sivuuttaa vähemmän tärkeinä. Chen pitää lukijaa kädestä myös myöhemmin kirjassa, ja muistaa selittää auki kaikki peruskäsitteet ”tankeista” väliaikaisiin pelaajaryhmiin (pick-up group). Pitää kuitenkin muistaa, että *Leet Noobsin* kaltaisia etnografioita ei kirjoiteta yksin asianharrastajien käyttöön. Ideaalilanteessa kuvaus on ymmärrettävissä vielä vuosikymmenten kuluttuakin, ilman omakohtaista kokemusta kontekstin erityispiirteistä.

Johdannon jälkeen Chen käy läpi verkkopelien ryhmadynamiikan ja viestinnän perusteita sekä kuvaa niitä kehityskaaria, joiden kautta yksilöt ja ryhmät kartuttavat osaamistaan ja asiantuntemustaan pelissä. Kirjassa on myös hauska luku roolipelaamisesta, jossa Chen vaihtaa tyylinsä tarinankerrontaan. Luvun yhtenäinen narratiivi keskeytyy vähän väliä pelihahmojen ulkopuolisen viestinnän puskiessa etualalle, ja luku päättyykin pohdintaan roolipelaamisen yleisestä vaikeudesta verkkoroolipeleissä. Tämän jälkeen seuraa pitkä ja yksityiskohtainen kuvaus siitä, kuinka Chenin verkkopeliyhteisö harjoitteli ja lopuksi selätti erään erityisen vaikean vastuksen pelissä. Tässä luvussa tärkeänä vaikuttajana nähdään paitsi pelaajat, myös koko heidän toimintaympäristönsä kaikkine teknologisine apuvälineineen. Kirja päättyy kuvaukseen raidin hajoamisesta, jonka jälkeen Chen pohtii vielä lyhyesti oman

roolinsa haasteellisuutta ja kokoaa yhteen tutkimuksensa keskeisiä tuloksia.

Teoksen ehdoton vahvuus on kerronnan yksityiskohtaisuus ja moniulotteisuus. Vaikka useamman sivun mittaiset kuvaukset pelitilanteista ja peliyhteisön vuorovaikutuksesta tuntuvat välillä hieman raskailta lukea pitkin lokitekstilainauksineen, antaa kirjaformaatti Chenille mahdollisuuden kertoa tarina rauhasa alusta loppuun asti. Tämä on jotakin muuta kuin mihin suurin osa peliyhteisöjen vuorovaikutusta käsittelevistä artikkeleista pystyy, ihan jo käytettävissä olevan sivumääränkin puolesta. Esimerkistä käy yli kahdenkymmenen sivun mittainen selonteko ja analyysi raidin hajoamisesta. Chen onnistuu kuvaamaan tilanteen käänneet, vuorovaikutuksen osapuolten väliset väärinymmärrykset ja konfliktin eskaloitumisen erinomaisesti.

Chenin valitsema tyyli on polveileva. Pitkien kuvausten lomassa välkähtää ajoittain yhteys johonkin teoreettiseen näkökulmaan tai aikaisempiin tutkimuksiin, mutta lyhyesti, ikään kuin sivujuonteena. Näiden hetkien kautta yksittäisen pelaajan, killan tai raidiryhmän kohtalo saa suuremman merkityksen aivan kuin hyvässä laadullisessa tutkimuksessa kuuluukin – määrällisen yleistettävyyden sijaan merkitykselliseksi nousee teoreettinen yleistettävyyttä.

Teos nojautuu eri kohdissaan hyvin erilaisiin malleihin ja teorioihin. Näitä ovat muun muassa Laven ja Wengerin käytäntöyhteisö, lukutaito sen laajassa merkityksessä, Goffmanin kehysajattelu, Latourin toimijaverkkoteoria, Hutchinsin jaetun tietoisuuden käsite, Bordieun sosiaalisen ja kulttuurisen pääoman käsitteet sekä pelit oppimisen ja asiantuntijuuden kehittymisen areenana. Mukaan on myös mahtunut hieman peliteoriaa, josta itse asiassa kumpuaa yksi kirjan keskeisistä tuloksista, sosiaalisesti rakentuvan sosiaalisen dilemman kuvaus. Chen ei esittele käyttämiensä käsitteiden tai näkökulmien taustoja kovinkaan tarkkaan, vaan ikään kuin olettaa, että lukijalla on valmiudet ymmärtää esitetyt yhteydet. Teos voi tältä osin olla aihepiiriin tai teoriataustaan perehtymättömälle lukijalle haastava, ja ratkaisu ei oikein sovi yhteen tekstin muutoin niin yksityiskohtaisen ja seikkaperäisen tyylin kanssa.

Chenin pääteesit liittyvät osaamisen tai asiantuntijuuden kehittymiseen sekä luottamuksen ja viestinnän merkitykseen tässä prosessissa. Osaamisen sijaan tässä yhteydessä voisi puhua myös kompetenssista, kyvykkyydestä tai vaikkapa lukutaidosta. Teoksen näkökulma ei ole yksilökeskeinen, vaan tarkastelu keskittyy pelaajien yhdessä muodostamiin ryhmiin ja yhteisöihin ja niiden jatkuvasti käymiin

merkitysneuvotteluihin. Tärkeää on osallistuminen ja kontekstitietoisuus, ei esimerkiksi pelkkä tietojen kehittyminen. Keskittymällä pieniin ja arkisiin käytänteisiin Chen onnistuu nostamaan esiin keskeisiä näkökulmia jaetun osaamisen kehittymisestä, mahdollisuuksista ja arvosta yleisemmälläkin tasolla kuin vain verkkopelien kontekstissa.

Teoksessa käsitellään hyvin myös muiden kuin ihmistoimijoiden osuutta peliyhteisön toiminnassa. Esimerkiksi *WoWin* tyypisessä pelissä erilaisien apuohjelmien tekijöillä voi olla suuri rooli, ja kuten Chen kuvaa, yksittäinen apuohjelma (kuten kirjassa käsitelty KLH Threat Meter, ”KTM”) voi yleistyessään muuttaa koko pelin luonnetta. Tässä näkökulmassa kiteytyy mielestäni hyvin se, mikä tekee monen pelaajan verkkopeleistä niin kiehtovia peli- ja tutkimusympäristöjä. Peliin liittyvien toimijoiden ja muuttujien suuri määrä ja monipuoliset vaikutusmahdollisuudet pitävät kokonaisuuden jatkuvassa muutoksen tilassa. Tällöin vaikutusvalta voi jakautua useamman osapuolen kesken, ja yksittäisenkin pelaajan osallistumisella ja omistajuudella voidaan nähdä olevan merkitystä.

Kirjan loppua kohti Chen nostaa esiin mielenkiintoisia ajatuksia verkkopelien (kehittäjien) ja niiden pelaajien välisistä jännitteistä. On tärkeää olla tietoinen pelisysteemien normatiivisuudesta sekä niihin vaihteittain rakenteistuvasta ”oikeasta tavasta pelata”. Yksittäinen pelaaja tai pelaajaryhmä voi olla voimaton tällaisen edessä. Mitä tapahtuu, kun jotkut pelaajat haluavat pelata peliä toisella tavalla kuin sitä ”kuuluisi” pelata? Toisaalta juuri pitkällä aikavälillä tapahtuvan rakenteistumisen kuvaaminen ja ymmärtäminen on mielenkiintoista, ja tämän työn Chen tekee erinomaisesti. Niin vaikeaa kuin kattavan holistisen analyysin tekeminen onkin, tarvitsemme lisää Chenin teoksen kaltaisia kuvauksia, jos haluamme ymmärtää, mitä pelikulttuurin alati muuttuvan pinnan alla todella tapahtuu.

Vaikka teos on julkaistu vastikään, perustuu se useita vuosia vanhaan tutkimusaineistoon. Tämä ei ole välttämättä huono asia, vaikka tietenkin *WoW* peliympäristönä on muuttunut moneen kertaan sitten Chenin aineistonkeruun. On kuitenkin mielenkiintoista ajatella, että *Leet Noobs* on ikään kuin historiikki, katsaus sellaiseen maailmaan jota ei enää ole. Ehkä se sellaisena voi löytää tiensä myös vanhan *WoWittajan* sydämeen matkaoppaana menneeseen maailmaan.