

Lectio Praecursoria: Veli-Matti Karhulahti

Vuonna 1758 ruotsalainen kasvi- ja eläintieteilijä Carl von Linné teki merkittävän tieteellisen huomion. Julkaistessaan jo kymmenennen painoksen massiivisesta *Systema Naturae* taksonomiastaan, hän päätti siirtää valaiksi kutsutun eläinlajin kalojen joukosta nisäkkäiden joukkoon. Kyseisen muutoksen yleiseen hyväksymiseen kului silti vielä vuosikymmeniä, sillä eräiden suurien valtioiden verotuspolitiikka tunnisti vain kalaveron, ei nisäkäsveroa. Tänään Linnén taksonomiset periaatteet ovat kuitenkin jo osana yleissivistystä – niin osuvia olivat ne havainnot, joilla hän muokkasi käsityksiämme kasvi- ja eläinmaailmojen eroista.

Mutta miksi sanan ”valas” siirtäminen kategoriasta toiseen oli tieteellisesti mielenkiintoista? Siksi, ettei kyse ollut pelkästään sanasta. Kyseenalaisena tässä oli se järjestelmä, jonka avulla sanat saavat merkityksen; toisin sanoen, järjestelmä jonka avulla konkreettisista tieteellisistä havainnoista tuli puhuttavia – ja näin ollen myös näkyviä. Kyse ei ollut kielellisestä huomiosta, vaan luontoa koskevasta konkreettisesta huomiosta, *jolla oli kielellisiä seurauksia*.

Toisaalta, on hyviä syitä kyseenalaistaa se perusoletus, että niin sanottujen ”konkreettisten” asioiden ja niitä heijastelevien vähemmän konkreettisten asioiden, kuten kielen, välillä olisi selkeä ero. Ne sanastot, jotka mahdollistavat kemistille ja tähtitieteilijälle molekyyleistä ja taivaankappaleista keskustelun eivät ole pelkästään tutkimusvälineitä, vaan myös tutkimuskohteita. Se, miten luontomme elementit nimetään tieteellisesti on seurausta teorioista ja rakennelmista, joiden avulla konkreettiset havaintomme saavat järjestyksen.

Onkin ilmeistä, ettei Linnén taksonomista järjestelmää sovi pelkistää vain ”konkreettisiksi” havainnoiksi, teoriaksi, tai kielipelin osaksi. Kaikessa rikkaudessaan se edustaa sitä, miten me ihmiset näemme maailman – ja samalla myös sitä, mikä maailma meille oikeasti on.

Voisinkin siis väittää, lainaamalla epäsuorasti Wittgensteinia (joka lienee lainannut tämän joltain toiselta), että kaikki tieteellinen tutkimus on loppujen lopuksi kielen kritiikkiä. Muodostamalla uusia sanoja, arvostelemalla vanhoja, ja muokkaamalla nykyisiä tiede mahdollistaa maailmakuvamme jatkuvan päivityksen, jolle tuskin koskaan tulee loppua. Tiede on näkemys maailmasta.

Edellisten jälkeen en koe rooliani median ja kulttuurin tutkijana juurikaan erilaiseksi niistä rooleista, jotka usein liitetään luonnontieteilijöihin. Siinä missä

luonnontieteilijät tarkastelevat ilmiöitään saadakseen tarkemman käsityksen näiden toiminnoista ja eroista, ovat minun sekä kollegoideni tavoitteet jokseenkin samat. Ja nämä tavoitteet – nähdä ympärillämme oleva maailman entistä tarkemmin – eivät olisi kovinkaan arvokkaita, elleimme voisi välittää tuloksia kanssaihmisillemme: *puhua niistä yhteisellä kielellä*.

Tässä tutkimusprojektissa monille asioille joita olemme tähän asti tavanneet kutsua ”videopeleiksi” kävi kuten Linnén valaille. Väitän, että videopelit ovat äärimmäisen monimuotoinen rypäs monenlaisia esineitä, joista useilla on vähän tai ei lainkaan tekemistä niiden asioiden kanssa, jotka historia tuntee ”peleinä”. Jos pelaaminen (*gaming*), kuten osa sanan länsimaisesta etymologiasta viittaa, on fyysiseen liikkeeseen ja sosiaaliseen vuorovaikutukseen perustuvaa toimintaa, videopelaaminen yleisesti ja yksinpelaaminen erityisesti ovat pelaamista lähinnä metaforisesti. Vaikkei kyseinen kielievoluutio olekaan välttämättä vahingollista tai edes epätavallista, niille jotka ovat kiinnostuneita yhteiskuntamme tilasta se avaa kuitenkin kysymyksen, jota voisi olla tarpeellista kysyä useamminkin: Mitä se kertoo ajastamme, että haluamme kutsua tämän tutkimuksen aiheena olevaa pitkälti liikkeetöntä suljetussa tilassa tapahtuvaa toimintaa *pelaamiseksi*?

Kuten Linnén tapauksessa, taksonomiset aikaansaannokseni eivät tietenkään rakentuneet kysymykselle ”Kuinka osoittaa pelaamisen ja videopelaamisen ero?” Nuo erot ovat pelkästään seurausta tutkimuksen loogisista johtopäätöksistä. Kartoittamalla videopeli-ilmiötä leimaavia ominaisuuksia kuten esineellisyttä, dynaamista haasterakennetta, kinesteettisiä vaatimuksia sekä *remaattiseksi* nimeämäni estetiikka, olen pyrkinyt paljastamaan niitä keskeisiä tekijöitä jotka tekevät näistä esineistä itsenäisiä suhteessa toisiinsa – mutta myös suhteessa niitä ympäröiviin muihin kulttuurimuotoihin. Olen valinnut kyseisen tutkimusmetodologian päämääräksi *videopelin lajiontologian*, joka voidaan yksinkertaistaa suuremmitta vaurioitta tulkinnaksi siitä, mitä videopeli ja sen pelaaminen on.

Keskeinen kysymys videopelin ja sen pelaamisen tulkitsijalle on tietysti seuraava: Mitä hyötyä on yrittää tulkita, jakaa, ja jäsentää ilmiötä sekä erottaa sitä muista sitä ympäröivistä ilmiöistä? Toisin sanoen: Mitä hyötyä on metsästää ominaisuuksia, joiden merkitykset vaikuttaisivat näkyvän korkeintaan kielellisinä luokkina, joukkoina ja lajityypeinä. Mikä on tämän tunnistamani videopelin varsinainen merkitys? Tässä kohtaa tukeudun väitöskirjani ehkäpä suurimpaan innoittajaan, John Deweyyn, jonka mukaan *esineen merkitys on se asennemuutos, jota se meiltä edellyttää*. Jos tämä olisi oppitunti, pyytäisi teitä ehdottamaan mitä Dewey lainauksellaan tarkoittaa. Koska tämä ei ole oppitunti, ehdotan itse.

- Mikä on omenan merkitys? Omenan merkitys voisi olla ravinto, eli tietämällä omenan sellaiseksi tietää, että sen voi syödä.
- Mikä on kynän merkitys? Kynän merkitys voisi olla piirros, eli tietämällä kynän sellaiseksi tietää, että sillä voi piirtää.
- Mikä on kirjan merkitys? Kirjan merkitys voisi olla teksti, eli tietämällä kirjan sellaiseksi tietää, että sen voi lukea.

Kaikissa tapauksissa esineen tunnistaminen tuo mukanaan tietyn asenteen, jolla sitä lähestymme. Kategorioiden ”ravinto”, ”piirros” ja ”teksti” tunnistaminen tuo mukanaan syömisen, piirtämisen ja lukemisen aktiviteetit. Mutta mikä merkitys ja tarkoitus on sitten videopelillä? *Tässä* meillä on ongelma.

Ne esineet, joita tänään kutsumme videopeleiksi ovat valtava massa äärimmäisen erilaisia yksilöitä, joiden merkitykset ja tarkoitukset eroavat toisistaan kuin yö ja päivä. ”Videopeli on peli ja sen tarkoitus on tulla pelatuksi” on väkivaltaisinkin mahdollinen yleistys, jonka ilmiöön voi liittää. Videopelit eivät ole pelejä joita pelataan, vaan esineitä joita *luetaan, katsotaan, kuunnellaan, kosketaan, modataan, tutkitaan, tulkitaan*, ja joilla *piirretään* ja jotka *voitetaan* ja *paljon muuta*; mahdollisesti *kaikki nämä* ja *ei mitään näistä* samaan aikaan. Fraasi siitä, että ”Videopeli on peli ja sitä pelataan” ei sano yhtään mitään – ja samalla ettei videopeli voi sanoa mitään. Näitä valloillaan olevia käsityksiä vastaan väitökseni on suunnattu.

Tutkimukseni yksinkertainen tarkoitus on ollut erotella videopeleille tyypillisiä ominaisuuksia, jotka enemmän kuin vahvistavat, ettei videopelejä voi lähestyä yhdellä asenteella. Joitain tulee tarkastella kirjoina, toisia instrumentteina, toisia maailmoina, toisia leluina, toisia taideteoksina, toisia sosiaalisina yhteisöinä, toisia urheilumuotoina ja joitain ehkäpä huumeina. Mitkä motivaatiomme näitä esineitä kohtaan ikinä ovatkin, jotta ne voidaan toteuttaa tulee meidän aina ensiksi tietää *minkälaisen* videopelin kanssa olemme tekemisissä. Tämä väitöskirja on kirjoitettu auttamaan sinua tunnistamaan se videopeli, josta itse olet kiinnostunut – mutta joka ei koskaan edusta kaikkia videopelejä.

Karhulahti, Veli-Matti. 2015. ”Adventures of Ludom: a Videogame Geneontology.” Turun yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-6090-3>.