

# Muistokirjoitus

J.Tuomas Harviainen

## Tampereen yliopisto ja Laurea-ammattikorkeakoulu

Keväällä 2015 keskuudestamme poistui kaksi erittäin merkittävää, mutta hyvin erilaista pelitutkimuksen pioneeria. Toinen heistä teki pitkän uran julkaisten lukuisia teoksia, toinen osoitti miten yksi keskeinen julkaisu voi luoda perusteet kokonaisuudelle tutkimussuunnalle samalla kun se antaa käytännön työkaluja yhteiskunnalliseen päätöksentekoon ja kyberlainsäädäntöön. Molempien jalanjälki alallamme on kiistämätön.

## Brian Sutton-Smith (15.7.1924–7.3.2015)

Brian Sutton-Smith muistetaan ennen kaikkea leikin tutkimuksen keskeisenä hahmona. Hän kuitenkin vaikutti myös monella muulla siihen liittyneellä alueella, ja hänen panostaan lelujen ja pelien tutkimukselle voidaan pitää korvaamattomana. Sutton-Smithin työn keskiössä voidaankin katsoa olleen monien kevyenä viihteenä aiemmin pidettyjen asioiden tuominen tieteellisen analyysin piiriin, menettämättä kuitenkaan niiden omaa leikkisyyttä ja leikillisyyttä, koska Sutton-Smithin mukaan leikki on välttämätöntä elämiselle tässä vaikeassa maailmassa. Sen vastakohta ei ole työ vaan masennus. Hän korosti halki uransa monitieteellisyyttä, ja sitä että pelien ja leikkien todellinen ymmärtäminen vaatii, että huomioon otetaan niiden kaikenlaiset muodot, myös sosiaalisesti ei-toivotut. Yksikään tiivistelmä ei kykene välittämään kuin murto-osan niistä pohdinnoista, määrittelyehdotuksista ja kritiikeistä, joita hänen tuotantonsa sisältää.

Sutton-Smith syntyi Uudessa Seelannissa ja suoritti siellä ensimmäiset tutkintonsa, mukaanlukien tohtorintutkimuksen kasvatustieteiden psykologiassa 900-sivuisella väitöskirjalla lasten leikeistä. Hän siirtyi vuonna 1956 Yhdysvaltoihin, missä aloitti laajemman uransa myös aikuisten leikin ja pelin tutkimuksen äärellä. Sutton-Smith opetti ennen eläköitymistään kymmenen vuotta Bowling Green

State Universityssa, toiset kymmenen vuotta Columbia Universityssa ja 17 vuotta Pennsylvanian yliopistossa. Hän ehti julkaisemaan kymmeniä kirjoja (mukaan lukien 3 nuortenromania) ja yli 300 tiedeartikkelia, konsultoimaan leluyrityksiä ja mediaa sekä puheenjohtamaan useita tutkimusjärjestöjä. Hänen voidaan katsoa olleen maailman johtava leikin asiantuntija yli puolen vuosisadan ajan.

Sutton-Smithin laajasta tuotannosta muutama kirja nousee aivan erityisesti esiin. Hänen pääteoksenaan yleisesti pidetään monitieteellistä *The Ambiguity of Play* (1997), jossa Sutton-Smith käsittelee pelin ja leikin määrittämistä (tai oikeammin määriteltävissä olemattomuutta) ja sitä missä olosuhteissa leikki tai peli voi alkaa ja miten se loppuu, sekä Johan Huizingan kysymyksenasettelua seuraten sitä, mikä on leikin merkitys kulttuurissa. Tärkeässä asemassa on se, millaisia merkityksiä ihmiskunta antaa käsitteille kuten “play” ja “Spiel”. Toinen hyvin vaikutusvaltainen julkaisu on Elliot Avedonin kanssa tehty *The Study of Games* (1971), jossa kirjoittajat esittävät oman määritelmänsä peleistä sellaisten vapaaehtoisten hallintajärjestelmien käyttönä, joissa on valta-asemien välinen kiista, ja joita säätelevät säännöt, joiden ansiosta tulos päättyy epätasapainoon (eli eroa lähtötilanteesta). Kolmas keskeinen teos on R. E. Herronin kanssa toimitettu *Child's Play* (1971).

Kirjassaan *Toys in Culture* (1986) Sutton-Smith paitsi loi lelututkimukselle perustan, myös määritteli tekijöitä joiden kautta (video)pelaaminen koetaan. Hänen mukaansa ne ovat visuaalinen havainnointi, auditorinen valikoivuus, motoriset vastaukset pelin tuottamiin ärsykkeisiin, keskittyminen ja havaintojen kautta oppiminen. Kuten Salen ja Zimmerman (2004) toteavat, määritelmä kattaa hyvin yksin pelaamisen, mutta ei monia muita pelityyppejä. Sutton-Smith seurasi hyvin tarkkaan aikaansa ja leikin ja pelin muuttumista yhteiskunnassa, joten voimme hyvin olettaa hänellä olleen mielessä jo jotakin, joka olisi kattanut myös esimerkiksi monen pelaajan massiiviset verkkoroolipelit. Sutton-Smithin viimeinen teos, *Ambiguity of Play* pitkään valmisteltu vastine *Play as Emotional Survival*, oli vuosikausia työn alla mutta jäi lopulta kesken.

Sutton-Smith kuoli 90-vuotiaana maaliskuussa 2015, Alzheimerin taudin tuottamiin komplikaatioihin, Vermontin White River Junctionissa. Hänen vaimonsa kuoli vuonna 2002 ja poikansa vuonna 2013. Sutton-Smithillä on neljä elossa olevaa tytärtä ja 10 lastenlasta. The Strong - National Museum of Playn kokoelmat Rochesterissa, New Yorkissa, sisältävät myös Brian Sutton-Smith -kirjaston ja Archive of Playn, mukana ne noin 2500 kirjaa ja 50 laatikollista tutkimusta, jotka Sutton-Smith lahjoitti instituutille vuonna 2007.

## Francis Gregory Lastowka (24.10.1968–28.4.2015)

Greg Lastowka oli lakimies, sittemmin professori, joka ensimmäisten joukossa kiinnostui virtuaalimaailmojen juridiikasta. Aiemmin mm. Penn Statessa, Yalessa ja Arizonan yliopistossa opiskellut Lastowka sai oikeustieteen tutkintonsa Virginian yliopistosta ja erikoistui immateriaali- ja teknologia-asioihin. Omien sanojensa mukaan hän lähti kansainvälisen vapaaehtoistyönsä jälkeen opiskelemaan lakia, koska ei uskonut voivansa elättää perhettään taiteilijana. Seitsemänneltä luokalta lähtien innokkaana pelaajana hän harrasti oikeustieteen ohessa myös pelien tutkimista.

Näiden aiheiden yhdistelmä johdatti Lastowkan julkaisemaan kollegansa Dan Hunterin kanssa *California Law Review*ssa vuonna 2004 artikkelin “The laws of the virtual worlds”. Se paitsi loi perusteet sille, miten virtuaalisella omaisuudella voidaan nähdä reaaliarvoa ja mikä mahdollisesti täyttäisi rikoksen tunnusmerkit virtuaalimaailmoissa, myös aikaansa valtavasti edellä olevana teoksena ennusti tulevia oikeudellisia tulkintoja. Perusajatuksena oli, että koska virtuaalisille asioille määritetään hintoja, niillä on oltava arvoa eikä voida sanoa että ne ovat “vain virtuaalisia ja siten arvottomia”. Ja aivan kuten oikeuskäytännössä osataan jo huomioida golfkentän tai nyrkkeilykehän erityispiirteet, myös muiden pelien käsittelyn tulee tapahtua niiden ominaisuudet ja taikapiirit huomioiden, teema jota Lastowka jatkoi myös vuonna 2007. Samalla Lastowka ja Hunter myös määrittivät monia käsitteitä, jotka ovat sittemmin vakiintuneet pelitutkimuksen käyttöön. Artikkelia on tätä kirjoittaessani siteerattu Google Scholarin mukaan 485 kertaa. Edward Castronova (2005) täysin aiheellisesti kuvaakin kirjoittajia sanoilla “far-seeing” ja itse artikkelia parhaana koskaan kirjoitettuna tekstinä virtuaalimaailmojen yhteiskuntatieteellisestä merkityksestä.

Vaikka *Laws* onkin Lastowkan ehdottomasti huomioiduin teos, hän ei jäänyt yhden hitin ihmeeksi, vaan jatkoi pääaiheidensa ohella virtuaalimaailmojen juridiikan parissa. Muita keskeisiä kontribuutioita olivat mm. yhdessä Hunterin, Castronovan ja Julian Dibbellin kanssa perustettuun Terra Nova -blogiin tehdyt tekstit kuten vuoden 2008 katsaus virtuaalijuridiikan lähteisiin, Gamasutra-verkkosivustolle tehdyt tekstit ja vuonna 2010 julkaistu kirja *Virtual Justice: The New Laws of Online Worlds*, jonka Lehdonvirta ja Castronova (2014) toteavat edelleen kattavimmaksi esitykseksi reaali maailman lakien ja virtuaalimaailmojen ilmiöiden jo tapahtuneista ja mahdollisista tulevista kohtaamisista.

Lastowka asui pitkään Pennsylvanian Swarthmoressa ja työskenteli vuodesta 2004 alkaen Rutgersissa, ensin apulaisprofessorina ja vuodesta 2009

oikeustieteen varsinaisena professorina. Hän oli kysytty luennoitsija ja erittäin arvostettu opettaja, josta sekä opiskelijat että kollegat pitivät paljon. Hän ehti olla naimisissa vaimonsa Carolin kanssa lähes 22 vuotta. Heillä on kaksi poikaa.

Lastowka menehtyi 46-vuotiaana nopeasti edenneeseen sylkirauhasen syöpään.

## Kirjallisuus

Avedon, E. M. & Sutton-Smith, Brian. (1971). *The Study of Games*. New York: John Wiley.

Castronova, Edward (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: The University of Chicago Press.

Herron, R. E. & Sutton-Smith, Brian (toim.) (1971). *Child's Play*. New York: John Wiley & Sons.

Lastowka, F. Gregory (2007). Rules of Play (paper presented at AoIR 8, October 17). <http://terranova.blogs.com/RulesofPlay.pdf>

Lastowka, F. Gregory (2008). Virtual Law Bibliography (blog entry at Terra Nova, March 17). [http://terranova.blogs.com/terra\\_nova/2008/03/virtual-law-b-1.html](http://terranova.blogs.com/terra_nova/2008/03/virtual-law-b-1.html)

Lastowka, F. Gregory (2010). *Virtual Justice: The New Laws of Online Worlds*. New Haven: Yale University Press.

Lastowka, F. Gregory & Hunter, Dan. (2004). The Laws of the Virtual Worlds. *California Law Review*, 92(1), 1-73.

Lehdonvirta, Vili & Castronova, Edward (2014). *Virtual Economies: Theory and Design*. Cambridge: The MIT Press.

Salen, Katie & Zimmerman, Eric (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.

Sutton-Smith, Brian (1986). *Toys in Culture*. New York: Gardner Press.

Sutton-Smith, Brian (1997). *The Ambiguity of Play*. Boston: Harvard University Press.

## Verkkolähteet

Lastowkan yliopisto-kotisivut <http://lastowka.camden.rutgers.edu/>

Muistokirjoitukset (Lastowka): Daily Times, The Laboratorium, RIIPL, Rutgers Today.

Muistokirjoitukset (Sutton-Smith): LA Times, The New York Times, The Strong, Valley News.

The Strong - National Museum of Play. <http://www.museumofplay.org/about/library-archives-play>