

LANKOSKI, PETRI, JA STAFFAN BJÖRK, TOIM. (2015).
GAME RESEARCH METHODS: AN OVERVIEW.
PITTSBURGH, PA: ETC PRESS.

Jonne Arjoranta

Marko Siitonen

Tanja Välisalo

Jyväskylän yliopisto

Ajoittain pelitutkimuksen piirissä nousee esiin keskustelu siitä, pitäisikö pelitutkimusta ajatella omana tieteenalanaan, vai onko parempi lähestyä pelejä tutkimuksen kohteena tai kontekstina olemassa olevien tieteenalojen näkökulmista. Yksi ulottuvuus tästä keskustelusta on puhe menetelmistä - voidaan näet ajatella, että yhteiset, jaetut tutkimusmenetelmät määrittävät osaltaan tieteenaloja. Lankosken ja Björkin toimittama *Game Research Methods* esittelee yksien kansien sisällä joukon erilaisia menetelmällisiä lähestymistapoja pelien ja pelaamisen ymmärtämiseen. Tehtävä on haastava ja lopputulos kirjava.

Kirjan ehkä suurin saavutus on, että se täyttää ammottavan aukon pelitutkimuksen menetelmäkirjallisuudessa. *Game Research Methods* on tällä hetkellä ainoa lajissaan esitellessään laajan joukon erilaisia tutkimusmenetelmiä ja opastaessaan, miten pelitutkijat voivat niitä hyödyntää. Alasta kiinnostunut tutkija tai opiskelija voi teosta selaamalla saada mielikuvan siitä, miten monenlaisin lähestymistavoin ja menetelmin pelejä voidaan tutkia. Parhaimmillaan tämä johtaa lisää tutkijoita pelitutkimuksen äärelle ja tekee siten suuren palveluksen pelitutkimukselle.

Kaikkiaan 360-sivuinen kirja koostuu viidestä osiosta, joista jokainen lähestyy pelitutkimusta eri tavalla. Ensimmäinen osa käsittelee peleihin keskittyviä laadullisia menetelmiä, toinen osa pelaajiin ja pelaamiseen keskittyviä laadullisia menetelmiä, kolmas määrällisiä menetelmiä, neljäs menetelmien yhdistämisen mahdollisuuksia ja viides osa pelikehitystä pelitutkimuksen menetelmänä. Jokainen osa sisältää kahdesta kuuteen lukuja, joilla kaikilla on oma teemansa ja kirjoittajansa.

Teoksen kirjavuus ilmenee siinä, että saman osan sisällä luvut voivat erota toisistaan suuresti niin teemansa, metodologisen lähestymistapansa kuin abstraktiotasonsa puolesta. Osa kirjan luvuista esittelee lähemmin jotain tiettyjä tapaustutkimuksia (esim. Pitkäsen "Studying thoughts: simulated recall as a game research method"), kun taas esimerkiksi Zagalin ja Mateaksen "Analysing time in videogames" on lähempänä teoria-artikkelia (jollaisena se julkaistiin lähes identtisenä *Simulation & Gaming*issa vuonna

2010). Luvut eroavat myös selvästi siinä, miten selkeästi ne on kontekstoitu nimenomaan pelitutkimukseen sen sijaan, että pelit näyttäytyisivät vain yhtenä mahdollisena tutkimuksen kohteena metodologiaa käsiteltäessä.

Kirjoittajien yleisenä ratkaisuna näyttää olleen esitellä valitsemaansa menetelmää lyhyesti, ja sitten soveltaa tai tarkentaa sitä pelitutkimuksen kontekstiin. Hyvänä esimerkkinä tällaisesta toimii Ashley Brownin kirjoittama luku etnografiasta, "Awkward: The importance of reflexivity in using ethnographic methods". Etnografian perusteiden esittelemisen lisäksi Brown käsittelee vaikeaa ja kiinnostavaa aihetta - (tutkijan) tunteiden vaikutuksia ja huomioon ottamista osana laadullista tutkimusprosessia. Brown käyttää seksin ja seksuaalisuuden tutkimusta linssinä jonka kautta lähestyä aihetta, ja nojautuu useassa kohdin omiin kokemuksiinsa etnografisen tutkimuksen tekemisestä verkkoroolipelien kontekstissa. Luvussa esiin nostetut esimerkit ja ratkaisuehdotukset ovat hyvin mielenkiintoisia, mutta eivät toki mitenkään erityisiä nimenomaan pelitutkimukselle (mikä tulee viimeistään selväksi siinä vaiheessa kun tarkastelee kirjoittajan käyttämiä lähteitä, joista vain muutama poikkeustapaus keskittyy pelitutkimukseen).

Tämä ei tietenkään ole välttämättä mitenkään huono asia. Se tarkoittaa kuitenkin sitä, että suuri osa kirjan luvuista ei itse asiassa päädy argumentoimaan pelitutkimuksen omaleimaisuuden tai erityisyyden puolesta, vaan pikemminkin vahvistaa käsitystä siitä, että muilla tieteenaloilla käytössä olevan menetelmälliset lähestymistavat ovat useimmiten suoraan sovellettavissa pelitutkimuksen kentälle. Joidenkin lukujen kohdalla (esim. Amanda Cotesin ja Julia Razin teemahaastatteluja käsittelevä luku "In-depth interviews for games research") lukija voisi aivan hyvin kysyä, onko aihepiiriin pystytty nostamaan mitään aidosti pelitutkimukselle ominaista näkökulmaa, vai olisiko sama luku voinut pienin muutoksin ilmestyä missä tahansa internetin tai uuden median tutkimusta käsittelevässä teoksessa.

Pelitutkimukselle omaleimaista metodologiaa edustaa Raphaël Mazakin ja Gareth R. Schottin luvussa "Audio visual analysis of player experience: Feedback-based gameplay

metrics" esittelemä uusi metodi, pelaajakokemuksen audiovisuaalinen analyysi, joka käsittelee oikeastaan kokoelman kirjoittajien kehittämiä tietokonepelien pelaajametriikkaan perustuvia algoritmisia analyysityökaluja. Nämä toimivat oivallisina esimerkkeinä pelidatalla hyödyntävistä analyysin keinoista.

Luvusta toiseen siirtyessä huomaa väistämättä, että ne on kirjoitettu eri kohderyhmille. Osa on suhteellisen suoraviivaisia menetelmäoppaita tietyn taustan omaaville tutkijoille, kun taas esimerkiksi Lieberothin, Wellnitzin ja Aagardin erinomainen "Sex, violence and learning" pyrkii levittämään tilastollisen lukutaidon kriittisiä taitoja niille tutkijoille, joiden tausta ei välttämättä ole valmistanut heitä ymmärtämään t-testien ihmeellistä maailmaa. Myös Landersin ja Bauerin "Quantitative methods and analyses for the study of players and their behaviour" on erinomaisen selkeä johdatus empiiriseen tutkimukseen peliaiheisilla esimerkeillä höystettynä. Lukijalle opetetaan siis kaikkea menetelmien perusteista yksittäisten menetelmien yksityiskohtiin. Riippuu täysin luvusta, minkä tarkkuusasteen kirjoittajat ovat sattuneet valitsemaan.

Vaikka *Game Research Methods* sisältää sen saman mykän etuliitteen (video-) kuin useimmat 2000-luvun pelitutkimuksen tutkimustekstit, se ei kuitenkaan jää täysin loukuun videopelien tutkimukseen. Erityisesti pieni joukko roolipelien tutkijoita pääsee ääneen ja roolipelit mainitaankin useita kertoja teoksen sivuilla - melkein yhtä usein kuin lautapelit. Roolipelit toimivat yhtenä tutkimuksen kohteena esimerkiksi Nathan Hookin luvussa "Grounded theory". Kuten valtaosa pelitutkimuksesta, kirja kuitenkin käsittelee pääasiassa videopelejä.

Laajuudestaan huolimatta kirja ei edusta koko pelitutkimuksen kenttää: esimerkiksi kirjallisuudentutkimuksen perinteestä lähtöisin olevat lähestymistavat, kuten narratiivinen tai sisällönanalyysi, loistavat poissaolollaan laadullisen tutkimuksen menetelmäosiosta. Ne ovat tyypillisesti olleet pelitutkimuksessa hyvin edustettuina, joskus jopa yliedustettuina. Tällä tavalla kirjan kokonaisuudessa näkyy kuitenkin selvästi, miten avoin kirjoituskutsu on päättänyt vaikuttamaan lopputulokseen. Tällä vaikutuksella on merkitystä siksi, että menetelmäoppaiden kaltaiset teokset luovat osaltaan kaanonin siitä, mitä tutkimus on (ja mitä se ei ole). Näin ollen kirja voi tahattomasti tulla antaneeksi vääristyneen mielikuvan siitä, mitä kaikkea, ja millä painoarvoilla, pelitutkimus sisältää.

Kirjaa lukiessa päätyy helposti ajatukseen siitä, että lopputulos saattaa hyvinkin kuvastaa nykyisen pelitutkimuksen todellisuutta. Niin kuin ei ole mitään yhtä pelitutkimuksen menetelmää tai metodologiaa, ei myöskään ole mitään yhtä pelitutkimusta monoliittisena tieteenalana. Omalla tavallaan kirja siis muistuttaa, että pelitutkimus on kokoelma erilaisia lähestymistapoja pelien ja pelaamisen ymmärtämiseen, juuri niin kuin *Game Research Methods* -teoskin.

Kirja on julkaistu avoimella Creative Commons -lisenssillä ja on saatavilla julkaisijan sivuilta: <http://press.etc.cmu.edu/content/game-research-methods-overview>