

Pelitutkimus tarvitsee pelisuunnittelun praxiologiaa

Lektio

Annakaisa Kultima
Tampereen yliopisto

Astuin pelitutkimuksen maailmaan yli kymmenen vuotta sitten: vuodesta 2006 lähtien olen kutsunut itseäni *pelitutkijaksi*. Se ei ole virallinen nimike, mutta se kertoo enemmän kuin yliopistojen meille antamat *yliopistotutkija*, *projektitutkija* tai *yliopisto-opettaja*. Nuo yleisnimikkeet saavat tutkijat näyttämään persoonattomilta tyhjiltä tauluilta; osilta koneistossa, joka tuosta vaan tuottaa objektiivista tietoa ihmiselämästä, jota joku haluaa ymmärtää tai jopa hallita. Mutta jokainen itseään tutkijaksi kutsuva tietää, että tietyn ilmiön asiantuntijana toimiminen ja kehittyminen vaativat omistautumista, sinnikkyyttä ja henkilökohtaista sitoutumista. Olemme usein yksi harvoista tai jopa ainoita, jotka käsittävät tutkimusaiheemme painoarvon.

Pelien tutkiminen on ollut unelmaura, josta en osannut edes haaveilla. Kun aloitin teoreettisen filosofian opinnot Turun yliopistossa vuonna 1999, pelejä pidettiin opiskelutoverienkin joukossa pelkkänä ajanvietteenä, jopa ajanhukkana. Tuohon aikaan pelejä ei osattu mieltää akateemisen tarkastelun arvoisiksi. Paljon on muuttunut niistä ajoista.

Digitaalisista peleistä on muodostunut osa jokapäiväistä elämäämme. Useita sukupolvia on varttunut pelien ympäröimänä. Pelien kautta olemme oppineet kieliä ja hankkineet taitoja, jotka ovat alati monimutkaistuvassa ympäristössämme elintärkeitä. Olemme muodostaneet ystävyysyhteisöjä ja

löytäneet lohdutusta maailman myllerryksiin tai nykyelämän merkityksettömyyteen. Olemme löytäneet positiivista voimaa pelaamisesta ja rakkauden pelaamiseen – jotkut ovat jopa löytäneet elämäkumppaninsa pelien kautta ja kasvattaneet lapsensa pelaamisen parissa. Olemme myös oppineet, kuinka pelit voivat tuoda kiusaamisen, vihan tai jopa rikokset kotiovillemme. Pelikulttuurit pitävät sisällään koko ihmisyyden kirjon, ja missä tahansa näin monitahoisessa ja syvälle ihmisyyteemme ulottuvassa ilmiössä on paljon tarkasteltavaa. Olemme vasta alkaneet käsittää pelien arvon ja ilmiön syvyyden.

Pelit eivät kuitenkaan ole pelkästään pelaajille. Pelejä luodaan ammattimaisissa olosuhteissa, ja niiden tekijät saavat palkkaa työstään. Pelejä suunnitellaan askel askeleelta ja pala palalta, ja parhaiden pelien hiomiseen upotetaan lukemattomia tunteja. Suurimmissa tuotannoissa näkyy satojen ihmisten työpanos. Yksinkertaisinkin peli vaatii aikaa, osaamista ja kokemusta ennen kuin se päättyy pelaajien käsiin. Tarkastelemalla pelkkää lopputulosta näkökulmamme peleihin on hyvin rajoittunut.

Väitöstyöni sisältää viisi keskeistä väittämää: 1) pelisuunnittelu on aika- ja teossidonnaista, 2) pelisuunnittelu on moniarvoista, 3) pelisuunnittelun prosessit ovat opportunistisia, 4) pelisuunnitteluprosesseja määrittää ideoiden runsaus ja

5) pelisuunnittelun käytäntöjä ohjaa sitä ympäröivä ekosysteemi. Nämä teesit muodostavat perustan pelisuunnittelun praxiologialle, jota itse pidän pyrkimyksenä tutkia pelejä *tehtyinä*.

Väitöskirjani sijoittuu pelitutkimuksen monitieteiseen traditioon. Esittelen siinä tulokset kymmenvuotisesta tutkimusperiodista, jonka aikana tarkastelin pelinkehittäjien luovia prosesseja ja niiden taustavaikuttimia. Tämä monitieteinen tutkimus täydentää pelitutkimuksen näkökulmaa ammentamalla luovuustutkimuksen, johtamistutkimuksen, tietojenkäsittelytieteiden ja suunnittelututkimuksen teoreettisista ja metodologisista perinteistä. Pelinkehittäjät eivät kuitenkaan ole tyypillinen tutkimuskohde akateemisen pelitutkimuksen kentällä. Tämän väitöstyön kautta kommentoin kriittisesti pelitutkimusta sen ontologisesta kapeudesta ja pelintekijöiden merkityksen sivuuttamisesta.

Väitän, että emme voi täysin ymmärtää pelejä ennen kuin ymmärrämme myös niiden tekijöitä ja hahmotamme paremmin pelien tekemisen luonnetta.

Väitöstyöni tutkimusperiodi on ollut poikkeuksellisen pitkä. Väitöskirjassani esitetyt viisi väitettä juontavat juurensa yhteensä 19 osatutkimukseen vuosilta 2006–2016. Näiden osien muodostama kokonaisuus on eksploratiivinen, ja se hyödyntää useita menetelmiä, joiden kautta pelintekijöiden äänet ja pelien tekemisen reunaehdot saadaan esille. Jotkut osatutkimukset ovat kattaneet useamman vuoden ajanjakson, jotkut ovat olleet pieniä ja tarkkaan rajattuja. Osa tutkimuksista on ammentanut aineistoista, joiden keruun välillä on ollut pidempiä aikajaksoja. Jokaisella osatutkimuksella on ollut omat tutkimuskysymyksensä ja päätelmänsä, mutta ne ovat myös vaikuttaneet toisiinsa ja muodostaneet kokonaisuuden, joka on kasvanut ja kehittynyt pelitutkijanurani ensimmäisen vuosikymmenen ajan. Väitöstyön ote on etnografinen: ai-

neiston keräys kattaa mittavan aikajakson pelialan kehityksessä vuodesta 2006 vuoteen 2016, ja tutkimusten välejä siltaa kenttätö ja digitaalinen etnografia kansainvälisissä ja kotimaisissa peliteollisuuden tapahtumissa sekä vuorovaikutuksessa pelialan toimijoiden kanssa sosiaalisen median välityksellä.

Pelinkehittäjien tarinat ja reflektiot ovat arvokkaita lähteitä kasvattamaan ymmärrystämme pelinkehittämisestä *koetuna*: tekijöiden käytänteitä määrittävä konteksti tulee ilmi kysymyksistä, merkityksen luomisen prosesseista ja sanavallinnoista, jotka nousevat esille näiden lähteiden kautta. Tämä väitöstyö käsittelee useita tasoja pelinkehittäjien kokemuksista ja työn reunaehdoista, mutta jättää samalla paljon tutkittavaa muille.

Kenties tärkein väitöstyöni esille nostama aihe on pelialan muuttuva ympäristö ja vuosikymmenen mittainen trendien virta, jonka kautta piirtyy kuva ammatinharjoittajille haastavasta alasta. Tällainen ympäristö vaatii pelintekijöiltä joustavuutta ja mukautumista, mikä tekee heidän työstään jatkuvan oppimisprosessin.

Yksi väitöstyössä esille nostamistani trendeistä on pelien *kasuaalikäänne*. Kun aloitin työni Tampereen yliopistossa, tavoitteemme oli tutkia helposti lähestyttävien, mobiililaitteilla pelattavien moninpelien suunnitteluavaruutta. Nykyään nämä kolme ulottuvuutta hallitsevat pelimarkkinoita, mutta vuonna 2006 ei ollut olemassa peliä, jossa nämä kolme olisivat yhdistyneet. Joidenkin pelien suunnittelua ohjasi massoihin vetoava yksinkertaisuus ja oppimisen helppous, toiset hyödynsivät internetiä miljoonien pelaajien kokoamisessa ja kolmansia pelattiin mobiililaitteilla. Yksikään peli ei ollut kuten *Clash of Clans*, *Candy Crush Saga* tai vaikkapa *Design Home*, jota itse pelaan lähes päivittäin. Digitaaliset pelit olivat tutkimukseni aloittamisen aikoina aikuistumisen kynnyksellä ja

arkipäiväistymässä – seuraten jalkapallon, shakin tai vaikka pa loton jalanjälkiä. Pelit ovat olleet osa arkielämäämme jo kymmenien tai satojen vuosien ajan ennen digitaalista viihdettä. Tällä *digitaalisen pelaamisen normalisoitumisella* on ollut merkittävä vaikutus siihen, miten pelejä tehdään nyt.

Vuonna 2018 pelien ja pelaamisen kirjo on häkellyttävän laaja. Valikoimasta löytyy jokaiselle jotakin, ja samaan aikaan yksittäisen teoksen on aina vaan vaikeampaa saada näkyvyyttä. Mikä tahansa teoreettinen viitekehys, joka pyrkii tarkastelemaan pelejä rajaamatta tarkastelun kohdetta, ajautuu vaikeuksiin. Väitöstyöni kartoittaa tätä pelisuunnittelun moninaisuutta ja käsittelee sitä, kuinka pelit taipuvat moneen tekijöidensä arvojen ja mieltymysten ohjaamina. Eräs lempikohdistani tässä väitöstyössä on suunnitteluarvon käsite, jota olen käyttänyt rakentaessani ymmärrystä pelisuunnittelun *pluralistisesta* luonteesta. Matkani varrella olen osallistunut useisiin keskusteluihin, joissa on vertailtu pelejä. Meillä jokaisella on oma näkökulmamme, josta käsin arvioimme suunnittelupäätöksiä, joita pelinkehittäjät tekevät ennen kuin pääsemme kokemaan pelin pelaajina. Vaikka tietyn pelinkehittäjän prosessia hallitsisi tietty arvo, kuten haastavien pelien luominen, itseilmaisu pelien kautta, innovaatio tai rahallinen hyöty, ei pelisuunnittelua teoreettisesti voida palauttaa yksiarvoisuuteen.

On tärkeää ymmärtää, että pelit ovat jonkun tekemiä, ja että niiden tekeminen ei ole yksioikoista. Kuka tahansa voi keksiä peli-idean, mutta ideoiden henkiinherättäminen vaatii kokemusta ja sinnikkyyttä. Tiivistetysti voidaan sanoa, että kokemuksellisuuteen nojautuvan pelituotteen tekoprosessi vaatii useita yrityksiä ennen kuin sen palaset loksahavat paikoilleen. Käsitellen väitöstyössäni tätä pelinkehityksen keskeistä käsitettä, *iteraatiota*. Pelinkehitys koostuu sykleistä, joiden aikana ideoiden yksityiskohtia työstetään, jotkut ideat ajautu-

vat umpikujan ja niiden tilalle tuodaan uusia ideoita. Iteraation käsite on laajalti käytössä pelintekijöiden parissa, mutta väitöstyössäni yhdistän sen osaksi laajempaa *opportunistisen* pelisuunnittelun kehystä. Opportunistiset strategiat näkyvät pelintekemisen eri tasoilla, ja ne ovat osa tekemisen kulttuuria. Pelinkehittäjien täytyy paitsi reagoida pelialan muutoksiin, myös tarttua ja valmistautua tilaisuuksiin, jotka saattavat tulla esiin tuotantoprosessien aikana.

Iso osa tutkimuksestani rakentuu peli-idean käsitteen ympärille. Pelialan ulkopuoliselle ideointi näyttäytyy helposti lähestyttävältä osa-alueelta, mutta usein sen luonne ymmärretään väärin. Pelialalle ei pääse töihin “ideatyypinä” – pelintekijöiltä kun eivät ole ideat loppumassa. Pelien tekemisen prosessi on sosiaalinen ja perustuu yhteistyöhön: se vaatii luovaa panosta useilta eri ammattiryhmiltä. Pelien innovaatioprosessit eivät pohjaudu yhteen kaiken kattavaan peli-ideaan vaan pikemminkin monenlaisiin ideakäytäntöihin: pelintekijät luovat ideoita, merkitsevät ne muistiin, käyttävät niitä monin eri tavoin, pallotelevat niitä muiden kanssa, testaavat niitä ja oppivat uutta prototypoinnin kautta, löytävät uusia ideoita ja hylkäävät niitä joukoittain tuotantoprosessin aikana. Pelintekijät myös kehittävät luovia prosessejaan harrastusten ja taustatutkimuksen kautta. Peli-idean roolia ei voida kuvata tyhjentävästi luovuustutkimuksen kautta, vaan sitä on tarkasteltava pelisuunnittelun praxiologian linsin läpi.

Viimeiseksi väitöstyöni nostaa esiin sen, kuinka ympäröivä pelialan ekosysteemi vaikuttaa pelinkehityksen käytäntöihin. Viimeisen vuosikymmenen ajan peliteollisuuden ekosysteemi on laajentunut, ja alalla vaikuttaa nykyään useita toimijoita eri ammattinimikkeiden alla. Emme voi enää piirtää yksinkertaistettuja rajoja pelisuunnittelijan, ohjelmoijan ja graafikon roolien välillä, vaan meidän on ymmärrettävä rikasta

kudelmaa, joka muodostuu pelituotantoja ja koko alaa eteenpäin vievistä tekijäverkostoista. Tällä toimijoiden moninaisella verkostolla, johon kuuluvat myös ei-kaupalliset toimijat, on oma roolinsa alan kehittämisessä.

Nykyään pelinkehittäjäksi on monia eri polkuja: alalle voi päätyä muodollisen koulutuksen kautta, mutta myös harrastusten kautta, kuten aiempinakin vuosikymmeninä on tapahtunut. Väitöstyössäni nostan esille *pelijamit*, sillä ne ovat tutkimusjakson aikana kasvaneet ilmiönä räjähdysmäisesti. Uskon myös, että pelijameilla on suurempi vaikutus kuin vielä ymmärrämmekään. Tätä ilmiötä lähemmin tarkastellessa paljastuu, kuinka kokonaiseen pelinkehittäjien sukupolveen vaikuttaa maailmanlaajuinen ilmiö, jonka keskiössä ovat monimuotoisuutta, yhdessä luomista, opportunistista suunnittelua ja prototypoinnin merkitystä korostavat yhteisöt.

Näiden kymmenen vuoden aikana olen istunut yleisön joukossa useiden pelitutkijakollegoideni väitöstilaisuuksissa. Perinteisesti vastaväittäjä on esittänyt kysymyksen tai kommentin koskien sitä, kuinka väitöskirjasta olisi voitu saada siistimpi ja helpommin käsiteltävä kokonaisuus jakamalla tutkimuskohde pienempiin ja fokukseltaan rajatumpiin osiin. Mielestäni pelitutkijoina meillä ei ole ollut tuollaista akateemista ylellisyyttä. Yhteen kysymykseen vastausta tavoitellessa eteen nousee kokonainen uusien kysymysten muuri. Alamme hiljalleen löytää polkuja, joita on helpompaa tutkia pidemmälle, mutta vielä on paljon työtä tehtävänä. Väitöstyöni peräänkuuluttaa panostusta pelisuunnittelun praxiologisille tutkimuksille: niin kauan kun pelintekeminen ei ole kirjoittamisen tai piirtämisen tavoin osa peruskoulutustamme, pelien luonne laaja-alaisena ja rikkaana taiteen ja toiminnan muotona on vaarassa jäädä väärinymmärretyksi.

Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0742-4>

Kultima, Annakaisa (2018). *Game Design Praxiology*.