

Roolipelitutkimuksen perusteet yksissä kansissa – oli jo aikakin!

Arvio

Nuppu Soanjärvi
Helsingin yliopisto

Zagal, José Pablo, ja Sebastian Deterding, toim. 2018.
Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations.
Lontoo & New York: Routledge.

Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations on laaja ja monipuolinen kahdenkymmenen artikkelin kokoelma roolipelien tutkimuksesta eri tieteenalojen ja eri roolipelityylilajien näkökulmista. Noin viiden vuoden ja yli viidenkymmenen roolipelitutkijan uurastuksen tulos on vaikuttava koonti aiemmin varsin sirpaleisesta tutkimuskentästä. Kirja on tarkoitettu aloituspisteeksi opiskelijoille ja uusille tutkijoille, mutta mistään kevyestä johdantokurssista ei ole kyse.

Kirjan tavoite, luoda roolipelitutkimuksesta kattava oppikirja, on kunnianhimoinen ja ehdottoman tarpeellinen monitieteellisen ja moninaisen tutkimusalan ollessa kyseessä. En varmasti ole ainoa, joka kirjan käsiinsä saatuaan huokaisi helpotuksesta, että vihdoinkin meillä on tällainen. *Role-Playing Game Studies* on selkeä, moninaista kenttää eheämmäksi kokoa-va perusteos. Kunnianhimoiseen haasteeseen on vastattu laajalla ja kokeneella kirjoittajajoukolla ja runsaalla kirjoittajien välisellä dialogilla. Suomalaisista tutkijoista teoksen kirjoittajakunnassa ovat mukana Jonne Arjoranta, J. Tuomas Har-

viainen ja, peräti neljässä eri luvussa, Jaakko Stenros. Teoksen artikkelien välillä onkin tavallista enemmän paitsi yhteneväisyyttä terminologiassa, myös suoraa kommentointia ja keskustelua artikkelien kesken.

Teokseen ei ole tyydytty kokoamaan vain vanhoja hyväksi havaittuja teorioita ja kuvaamaan ilmiöitä, vaan kansien välistä löytyy myös uutta tietoa. Koulukunta- ja sanastoeroista on artikkeleissa päästy melko yhtenäisellä kielellä, mutta monesta eri näkökulmasta ilmiötä tarkastelemaan keskusteluun. Kirjan määritelmäosion avausartikkeli ”Definitions of Role-playing games” (Zagal & Deterding) on hyvä esimerkki kirjan annista: se kokoaa kattavasti tutkimuskentällä käytettyjä roolipelaamisen määritelmiä ja jälleen uuden määritelmän sijaan esittää laajemman ja käytännöllisemmän tavan lähestyä koko määrittelykysymystä. Muutenkin kirjassa on huomioitu hyvin keskeisten termien ja teorioiden selittäminen perusteellisesti, todennäköisesti juuri moninaisen tekijäjoukon ansiosta.

Kirjan määritelmäosio ja toisen osan artikkelit eri roolipeli-muodoista kuvaavat harrastuksen eri suuntauksia tarkasti ja selkeiden esimerkkien kautta niin, että aiheeseen pääsee sille myös ilman aiempaa kokemusta pelitutkimuksesta tai

-harrastuksesta. Roolipelien eri lajeista kirjan artikkelit kattavat laajasti eri pääsuuntaukset – pöytäroolipeleistä liveroolipeleihin, huomioiden niin yksin- kuin moninpelimuodot tietokoneroolipeleistä, ja myös harvemmin valokeilaan pääseen tekstipohjaisen roolipelaamisen. Tietokoneroolipelit on otettu analogisten esi-isiensä joukkoon kirjan artikkeleissa niin luontevasti, että rajauksesta on selvästi käyty huolellista keskustelua. Harrastepiireissä genrejen raja-aidat ovat vielä varsin korkeat. Harrastajien yleinen pelko siitä, että tietokonepelit vievät kaiken huomion, on tämän kirjan suhteen turha, ja roolipelaamisen laajuus eri muodoissaan pääsee täysiin oikeuksiinsa kaikissa artikkeleissa. Muutenkin eri roolipelilajien ja tutkimusalojen tuominen yhteen on karkottanut tekstistä turhan jyrkkyyden roolipelaamisen määrittelyssä ja tuonut tilalle ymmärrystä ilmiön monipuolisuudesta.

Jessica Hammerin artikkeli ”Online Freeform Role-Playing Games” jäi mieleen merkittävänä kuvauksena harmillisen vähälle tutkimukselle yhä jäävästä tekstipohjaisesta roolipelaamisesta. Artikkelissa tämä foorumien, chat-huoneiden ja blogien välityksellä pelattava roolipelimuoto näyttäytyy monipuolisena ja dynaamisesti kehittyvänä harrastuksena, jonka alalajeista varmasti riittäisi kokonaisen kirjan verran asiaa. Hammerin artikkeli kuvaa ilmiötä aiemman tutkimuksen puuttuessa pääasiassa harrastajien peleistään kirjoittamien kuvausten pohjalta ja lisäksi artikkelia varten on haastateltu useita kokeneita tekstiroolipelaajia. Artikkeli antaa hyvän perehdytyksen harrastuksen yleisiin lainalaisuuksiin ja keskeisiin haasteisiin, kuten siihen, miten pelaajat suhtautuvat hahmojensa tarinaan muodostuviin epäjohdonmukaisuuksiin pelatessaan yhtä aikaa useita eri tilanteita. On myös kiinnostavaa, että tekstiroolipelaajien demografia kuvataan naisvoittoisemmaksi ja nuoremaksi kuin muiden roolipelilajien. Tekstipohjaisen luonteensa takia aineistoa olisi internet pullollaan, joten toivoo sopii, että tämänkin harrastus-

muodon kiinnostaviin ilmiöihin tartutaan jatkossa useammin tämän johdannon myötä.

Harrastajien ääni kuuluu teoksessa vahvasti. Roolipelien tutkimuksessa harrastajien puoliteieteelliset teoriat ja kirjoitukset, kuten myös Solmukohdan kaltaiset harrastusta aktiivisesti kehittämään pyrkivät tapahtumat ovat olleet tärkeässä osassa akateemisen tutkimusperinteen kehittymisessä. Suurin osa roolipelitutkijoista lienevät myös edelleen itse alun perin roolipeliharrastajia. Olisi siis epärehellistäkin jättää harrastajien huomattava panos huomioimatta. Harrastajien teorioita käsitellään myös muissa artikkeleissa, mutta tätä hedelmällistä kenttää tarkimmin erottelee Evan Tornerin ”RPG Theorizing by Designers and Players”. Tornerin artikkeli koostaa harrastajien rakentaman roolipeliteorian trendejä, kritiikkiä ja suuntauksia maalaten kuvan luovasta ja kriittisestä harrastajakunnasta. Teorisoinnin historia on hyödyllistä luettavaa, sillä se on osaltaan myös akateemisen roolipelitutkimuksen historiaa.

Kirjan kolmas osa tarjoaa katsauksen roolipelitutkimukseen eri tieteenaloilla ja neljäs osio esittelee joitakin roolipeleissä tutkittuja monitieteellisiä aiheita. Nämä artikkelit eivät tietenkään ole täydellisen tyhjentäviä esityksiä aiheistaan, mutteivat tyydy pelkiksi johdannoiksiakaan.

Kolmannen osan artikkelit tarjoavat yllättävän laajan katsauksen tieteenalaansa liittyvistä roolipelitutkimuksen aiheista, tärkeimmistä teemoista ja kysymyksistä. Ne johdattavat keskeisimpien lähteiden äärelle niin roolipelitutkimuksen kuin kyseisen tieteenalankin osalta. Humanistiset ja yhteiskuntatieteet ovat luonnollisesti laajasti edustettuna, mutta niiden lisäksi roolipelaamista tarkastellaan myös muun muassa taloustieteen näkökulmasta. Nämä artikkelit ovat varmasti erityisen hyödyllisiä opiskelijoille, sillä ne antavat helpon lähtöpisteen roolipeliaiheisiä opinnäytetöitä tekeville

tai suunnitteleville esittelemällä kullakin tieteenalalla olevia avoimia kysymyksiä.

Neljännän osion artikkelit monitieteellisistä teemoista lienevät kokeneemmille tutkijoille kiinnostavinta sisältöä. Tähän osioon ei luonnollisestikaan ole saatu mahtumaan kaikkia tutkimuskentän mielenkiintoisia teemoja, mutta kattaus on mukavan laaja. Mukaan on valikoitunut viime vuosina alan seminaareissa puhuttaneita aiheita, kuten seksuaalisuus ja erotiikka roolipeleissä, sekä rajoja rikkova pelaaminen, mutta myös aiheen ikuisuuskysymyksiä, kuten pelaajien ja hahmojen suhde sekä immersio. Nämäkin artikkelit toimivat tarkoituksenmukaisina johdatuksina aiempaan tutkimukseen ja keskeisiin lähteisiin. Neljännän osion artikkelit ovat lisäksi selkeästi tavoitteiltaan keskustelunaloittajia ja esittelevät teemojaan nimenomaan siitä näkökulmasta, mitä kysymyksiä on vielä vastaamatta. Näiden teemojen kohdalla kirjavataustainen kirjoittajajoukko on vahvimmillaan ja se näkyy teemojen monipuolisena käsittelynä ja vaikuttavina lähdeluetteloina.

RPG Studies on ehdottoman tärkeä perusteos pelitutkimuksen opiskelijoille ja uusille roolipelialeille lähestyville tutkijoille mutta varmasti hyödyllinen perusteorioita yhteen koaavana hakuteoksena myös alan konkareille. Aiheeseen vihkittyneelle termien laveat selitykset ja pitkähköt esimerkkipelitilanteet voivat tuntua pitkästyttäviltä, mutta tilan käyttäminen niihin on perusteltua kirjan tavoitteen takia. Roolipeliharrastajien lukuinnon ja teoriannälän tuntien tämä teos tulee todennäköisesti pääsemään myös monen pelaajan ja pelinjohtajan kirjahyllyyn. Myös tämä lukijakunta on otettu kirjoittaessa hyvin huomioon. Teos inspiroi varmasti runsaasti uutta roolipelitutkimusta, sillä kynnyks lähteä liikkeille ja tutustua roolipelitutkimukseen madaltui tämän julkaisun myötä juuri huomattavasti.