

Rika Nakamura ja Hanna Wirman

MICHEL DE CERTEAUN STRATEGIA JA TAKTIikka TIETOKONEPELI- TUTKIMUKSEN VÄLINEENÄ

¹ Rika Nakamura ja Hanna Wirman, "Opportunities and disadvantages of feminine strategies". *Game Studies*. (ilmestyy)

Ranskalaisen sosiologin Michel de Certeau'n teoriaa strategiasta ja taktiikasta voidaan soveltaa tutkimaan pelaajan liikkumista tietokonepelipelitiloissa ja erottamaan varsinaisen pelin ja sen pelaajan toisistaan. Artikkelissa tutkitaan feminiinisen pelaajan toimintamahdollisuuksia tietokonepelissä de Certeau'n teoriaa apuna käyttäen.

Koska useimmat pelitutkijat ovat saaneet akateemisen koulutuksensa varsinaisen pelitutkimuksen ulkopuolelta, lähtökohtia tietokonepelitutkimukseen on lukuisia. Tietokonepelejä voidaan tutkia useasta näkökulmasta: osana kulttuuria, yhteisöllisenä toimintana, oppimisvälineenä, taiteena ja niin edelleen. Tarkoituksenamme tässä artikkelissa on esitellä Michel de Certeau'n teoria *strategiasta* ja *taktiikasta*, jota soveltamalla voidaan tutkia pelaajan liikkumista pelitiloissa ja joka on yksi tapa tulkita pelaajan ja tietokonepelin välistä suhdetta. Havainnollistamme strategiaan ja taktiikkaan liittyvää tutkimusmetodia omaan tutkimukseemme liittyvien esimerkkien kautta.¹

Käytimme strategian ja taktiikan teoriaa metodologisena lähtökohtana tutkimuksessa, jossa etsimme feminiinisen pelaajan mahdollisuuksia ja rajoituksia suhteessa tietokonepelien pelaamiseen. Tutkimuksemme tavoitteena oli testata, kuinka aiemmassa pelitutkimuksessa esitetyt oletukset ominaisuuksista, joista tyttöjen ja naisten oletetaan pitävän tietokonepeleissä, käytännössä toimivat ja millaisia mahdollisuuksia tai rajoituksia ne avaavat pelaajalle. Keräsimme tutkimusaineiston kolmesta eri tietokonepelistä ja testiryhmän sijasta pelasimme itse, koska pelikokemus on hyvin henkilökohtainen ja sen analysoiminen ulkopuolelta vaikeaa. Lisäksi pystyimme paremmin kontrolloimaan pelitilanteessa tehtyjä valintoja itse pelatessamme.

Toisaalta tässä tutkimuksessa ei niinkään ole olennaista pelaajan kokemukset vaan pelin itsensä ominaisuudet tietyissä rajatuissa tilanteissa. Tutkimuksemme asettuu mediatieteen tai laajemmin kulttuurintutkimuksen alueelle ja naistutkimukseen sekä strategian ja taktiikan teorian osalta sosiologiaan. Sivuumme myös hiukan varsin uutta tutkimussuuntausta ludologiaa eli pelitutkimusta.²

Näemme sukupuolen kulttuurisesti rakentuneena, joten puhumme tyttöjen ja naisten sijasta feminiinisestä pelaajasta. Yhdymme Judith Butlerin ajatukseen, että jokaisessa ihmisessä on sekä feminiinisiä että maskuliinisia piirteitä.³ Siten tarkoitamme ”feminiinisellä pelaajalla” yksinkertaisesti pelaajaa, joka pelaa feminiinisiä pelitaktiikoita käyttäen. Lähtökohta ei ole täysin ongelmaton, koska useimmat lähteistämme puhuvat tytöistä tai naisista ja osoittavat eroavaisuuksia biologisten sukupuolten välillä. Tämän vuoksi monin paikoin termin ”feminiininen pelaaja” voisi korvata tyttö- tai naispelaajalla. Käytämme kuitenkin termiä feminiininen, koska luemme tutkimukset tytöistä ja naisista osaksi kulttuurintutkimuksen perustutkimusta ja siten oletamme niiden olevan yleistettävissä koskemaan myös kulttuurisesti rakentunutta feminiinistä pelaajaa.

Ranskalainen sosiologi Michel de Certeau (1925–1986) pyrkii selvittämään arkipäivän käytäntöjä kirjassaan *The Practice of Everyday Life* (1984). Hän laajentaa kirjassa Michel Foucault’n analyysia yhteiskunnan rakenteesta valottamalla tapoja paeta kontrolloivaa teknologiaa, kauppaa, kulttuuria ja politiikkaa. Kuluttajia on perinteisesti pidetty passiivisina, homogeenisena ja sääntöihin taipuvaisena ”massana”, mutta de Certeun mielestä tutkimuksessa pitäisi kiinnittää enemmän huomiota siihen, mitä yksittäinen kuluttaja itse asiassa tekee ja miksi. Kuluttajan arkipäiväiset toimet ovat hänen mukaansa tapoja paeta yhteiskunnan läpituken keväa kontrollia. Hänen mielestään kuluttajan rooli on aktiivisempi kuin aiemmin on ajateltu.⁴ Teoriaa aktiivisesta kuluttajasta voidaan verrata esimerkiksi Kari Hintikan näkemukseen uuden median vuorovaikutteisuudesta, jossa käyttäjän aktiivisuuden ajatus korostuu.⁵ De Certeau’n teoria aktiivisen kuluttajan osalta on sovellettavissa uudeksi mediaksi luettavien tietokonepelien tutkimiseen.

Sovellettaessa de Certeau’n teoriaa tietokonepelitutkimukseen tosielämän kuluttajaa voidaan verrata pelitilassa liikkuvaan pelaajaan ja tosimaailmaa pelin simuloituun maailmaan. De Certeau’n mukaan kuluttaja liikkuu jatkuvasti tilassa, joka on teknokraattisesti rakennettu, kirjoitettu ja funktionalisoitu.⁶ Myös pelimaailmat ovat luonteeltaan tiettyä tarkoitusta varten luotuja simuloituja tiloja ja siten pitkälle strukturoituja ja funktionalisoituja. Tietokonepelien suunnittelussa käytetään paljon hyväksi erilaista tutkimustietoa, jonka avulla pyritään määrittelemään niin potentiaaliset kuluttajat kuin näin saadun kohderyhmän intressitkin mahdollisimman suuren taloudellisen voiton saavuttamiseksi. Poikkeuksia lukuun ottamatta tietokonepelien kohderyhmänä ovat perinteisesti olleet nuoret miehet.

De Certeau vertaa kuluttajan liikkumista autististen lasten piirtämiin ”harhaileviin viivoihin”, joille on tyypillistä omaa logiikkaansa seuraavat epäsuorat tai harhailevat liikeradat. De Certeau’n kuvailema ”harhailu” viittaa vain kuluttajan kannalta merkityksellisiin toimiin, jotka näyttävät yhteiskunnalle merkityksettäminä ja ennustamattomina.⁷ Tietokonepelissä tällainen liikkuminen on useimmiten turhaa pelin etenemisen kannalta. Harhaileva liikkuminen palkitsee joskus pelaajan vaikkapa kätketyn aarteen tai sivutehtävän muodossa, mutta pelin rajat saattavat tulla vastaan ennen kuin pelaajan

² Ludologia on 1990-luvulla alkunsa saanut tutkimussuunta, jonka kehittäjiä ovat mm. Gonzalo Frasca ja Jesper Juul. Ludologia ei keskity ainoastaan elektronisiin peleihin vaan tutkii kaikenlaisia pelejä. Lisää mm. Gonzalo Frasca, ”Ludologists Love stories, too: Notes from a debate that never took place”. Teoksessa Marinka Copier ja Joost Raessens (eds.), *Level Up, Digital Games Research Conference*. Utrecht University 2003, 92–97.

³ Judith Butler, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity* (*Thinking Gender*). New York, London: Routledge 1989.

⁴ Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life*. London: University of California Press 1988, xvi–xvii.

⁵ Kari A. Hintikka, ”Kyberavaruuden hoito-ohjeita – puutarha uudessa mediassa”. Teoksessa Kari A. Hintikka ja Seppo Kuivakari (toim.), *Mediaevoluutioita*. Rovaniemi: Lapin yliopisto 1997, 172.

⁶ De Certeau, *The Practice of Everyday Life*, xviii.

⁷ *Ibid.*, xviii, 36.

⁸ Ibid., xviii, 34.

⁹ Ibid., xix, 35–36.

mielenkiinto kääntyy takaisin käsillä olevaan tehtävään. Pelaaja saattaa harharetkellään törmätä pelihahmollaan ”fyysisesti” pelimaailman rajaan, joka voi olla vaikkapa metsän reuna tai kalliovuori. Toisaalta harharetki saattaa paljastaa pelin rajat käsitteellisemmin, jolloin pelaajalle paljastuu, että kaukana häämöttäneessä idyllisen näköisessä mökissä ei olekaan asukasta ilta-puhteissaan tai kauniisti palavaa takkatulta. Mökin sisällä saattaa sen sijaan olla pelkkä keltaista valoa hohtava kuutio, jonka näkeminen rikkoo pelin muutoin tarkasti simuloidun realistisuuden. Useimmiten pelin tekijät eivät otakaan huomioon, että pelaajat eivät aina seuraa asetettuja polkuja.

Kuluttajan tekemät liikeradat eivät de Certeau mukaan näy tilastollisessa tutkimuksessa, joka tyytyy omien kategorioidensa ja rajoituksiensa mukaan ryhmittelemään, laskemaan ja taulukoimaan. Tilastollinen tutkimus voi tarttua vain sellaiseen materiaaliin, jota kuluttaja tuottaa toimiessaan ympäristössään, mutta ei toiminnan tapaan. Eritellessään kuluttajan tekemiä mutkitteluja ja harhailevia liikeratoja tilastollinen tutkimus voi löytää ainoastaan sen, mikä niissä on yhdenmukaista. Näin ollen tilastollisen tutkimuksen vahvuus perustuu kykyyn jakaa, mutta juuri tämän analyttisen hajonnan vuoksi se kadottaa näkyvistä yksittäisen kuluttajan toiminnan tavat.⁸ Myös yksittäisen pelaajan liikkumista on mahdotonta seurata tilastollisen tutkimuksen keinoin. Liikkumista on myös vaikea ennustaa, vaikka peleistä tehdäänkin jonkin verran käyttäjätestausta. Tämän vuoksi kuluttaja usein törmää peleissä ohjelmointi- tai huolimattomuusvirheisiin toimiessaan pelimaailmassa jotenkin odottamattomalla tavalla.

Strategia

Jotta pääsisimme käsiksi yksittäisen kuluttajan (tässä pelaajan) liikeratoihin, otamme käsittelyn lähtökohdaksi de Certeau esittämän kaksijakoisen teorian kuluttajan liikkumisen analysointiin. Teoria perustuu kahden käsitteen, strategian ja taktiikan, väliseen erotteluun. De Certeau kutsuu strategiaksi valtasuhteiden analyysimetodia (calculus), joka tulee mahdolliseksi kun tahdon ja voiman kohde voidaan eristää ympäristöstä. Tällainen tahdon ja voiman kohde voi olla esimerkiksi yritys, armeija tai kaupunki, jonka hallitsemat paikat voidaan määritellä ja rajata ympäristöstään. Jotta strategia toteutuu, pitää paikka pystyä rajaamaan ”sopivaksi” (proper, propre). Siten paikka palvelee pohjana suhteiden luomiselle niihin objekteihin, jotka eroavat siitä ulkoisesti. Strategialla on siis aina paikka, joka on eristetty, mutta josta käsin voidaan luoda ja ylläpitää suhteita sen ulkopuolelle.⁹ Strategian avulla voidaan määritellä peli rajatuksi paikaksi, jolle on ennalta määritely tiettyjä liikkumista ja toimintaa rajoittavia sääntöjä. Säännöt antavat pohjan pelin eri objektien tutkimiselle eli pelaajan toimille pelimaailmassa.

Suurin osa strategisista valinnoista on tehty jo peliä suunniteltaessa: hahmolla voi liikkua vain maalla, kaupat ovat suljettuina yöaikaan tai viiden iskun jälkeen hahmo kuolee. Esimerkiksi *Warcraft III: The Reign of Chaos* -pelissä tällaisia jo pelin tekovaiheessa asetettuja strategisista valintoja on paljon. Pelaajan rakennettavissa on tietty valikoima rakennuksia, yksiköitä ja sankarihahmoja riippuen pelattavasta rodusta. Jokaisella rakennuksella on tietty funktio, johon pelaaja ei voi vaikuttaa: sotureita voi tuottaa vain parakeissa, yksiköiden suurin mahdollinen lukumäärä riippuu rakennettujen farmien määrästä ja niin edelleen. Samoin jokaisella yksiköllä ja sankarilla

on tietyt ominaisuudet, vahvuudet ja heikkoudet. Pelin strategiset rajoitukset ovat niin selkeät ja tiukat, että on mahdollista laskea matemaattisesti optimaalinen rakennus- ja yksiköntuotantojärjestys parhaan mahdollisen armeijan tuottamiseksi.



Warcraft III: The Reign of Chaos -pelin ihmisten tukikohdassa on tiivistä joukkojen tuotantoa meneillään. Tuotantoa, resurssien keräämistä ja taistelua varten peliin on tehty monimutkainen joukko ennalta asetettuja strategisia sääntöjä.

Jotkin rajoittavista säännöistä voivat kuitenkin olla pelaajan itsensä määrittämiä, kuten kenttä tai hahmon ominaisuudet. Esimerkiksi suurikokoisen pelihahmon valitseminen voi jossain pelissä vaikuttaa siihen, ettei hahmo mahdu pieniin luolanonkaloihin pelimaailmassa ja jää tällöin joidenkin pelitilanteiden ulkopuolelle. Pelaajan itsensä asettamia strategisia rajoitteita ovat niin ikään valitut lähtökohdat pelaamiselle. Pelaaja voi esimerkiksi pyrkiä toimimaan ilman väkivaltaa, vaikka sen käyttö olisi pelissä mahdollista. Tällaiset pelaamistapaan liittyvät rajoitukset eivät tietenkään muuta itse peliä, vaan vaikuttavat tietoisina strategisina valintoina pelin rakenteeseen ja dynamiikkaan itse pelitilanteessa.

De Certeau'n teoria käsittelee ainoastaan fyysisiä tiloja, mutta myös pelit mielletään paikoiksi ja niissä liikkumista kuvataan samoilla adjektiiveilla kuin fyysisessä maailmassa liikkumista. Henry Jenkinsin ja Mary Fullerin mukaan monille konsolipeleille ja Amerikan kolonisaatiota ja löytöretkeilyä käsitteleville tarinoille, esimerkiksi *Super Mario Brothers* -pelille (1990) ja Pocahontas-legendalle, on tyypillistä narratiivin rakentuminen maantieteellisten kohtaamisten, tilan muuttumisen ja hallinnan kautta.¹⁰ Michel de Certeau'n tavoin Jenkins nimittää näitä maantieteellisiä narratiiveja ”tilallisiksi tarinoiksi” (spatial stories). Jenkins ja Fuller kuvailevat maantieteellistä transformaatiota abstraktin tilan muuttumiseksi konkreettiseksi tilaksi.

Mitkä sitten ovat pelimaailman rajat? Missä vaiheessa siirrymme todellisen maailman tilasta pelimaailman tilaan? Jotta tietokonepeli voidaan määritellä strategiaksi, sen täytyy olla rajattavissa. Eric Zimmermann ja Katie Salen esittelevät kirjassaan *Rules of Play* termin maaginen kehä, joka on idea pelin luomasta paikasta ja ajasta.¹¹ Yksinkertaisimmillaan pelin luoma maaginen kehä on siellä, missä pelaaja pelaa tietokonepeliä. Se kattaa peliin liittyvät fyysiset esineet ja asiat, säännöt ja sopimukset, pelaajien välisen kanssakäy-

¹⁰ Mary Fuller ja Henry Jenkins, "Nintendo and New World Travel Writing: A Dialogue". Teoksessa Steven G. Jones (ed.), *CyberSociety: Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications 1995, 57–72.

¹¹ Termi ”maaginen kehä” (magic circle) on alun perin lainattu Johann Huizingan kirjasta *Homo Ludens*.

¹² Katie Salen ja Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. London: MIT Press 2004, 94–98.

¹³ De Certeau, *The Practice of Everyday Life*, xix, 37.

¹⁴ *Ibid.*, xix.

misen sekä itse pelaamisen. Pelaaja astuu kehän sisälle alkaessaan pelata ja poistuu sieltä lopettaessaan pelin. Joissain tapauksissa peliin saattaa liittyä fyysinen komponentti, kuten pelilauta, mutta esimerkiksi kädenvääntöön ei tarvita erityistä paikkaa tai materiaalia. Peli alkaa ja maaginen kehä muotoutuu, kun pelaajat päättävät pelin alkavan.

Pelin maagisen kehän sisälle luodaan uusi todellisuus, jonka pelin säännöt muodostavat ja jota pelaajat asuttavat. Kehän rajat puolestaan määrittelevät sen alueen, jonka sisällä pelin säännöt toimivat ja jossa niillä on valtaa.¹² Esimerkiksi *Backgammon*-lauta sellaisenaan voi hyvinkin toimia pöytänä teekattaukselle, mutta kun sillä ryhdytään pelaamaan, fyysiset nappulat ja alusta muuttuvat yhtäkkiä muodostaen erityisen ja tärkeän paikan, jossa peli tapahtuu. On esimerkiksi olemassa pelejä, jotka jatkuvat pitkiä ajanjaksoja oikeaan elämään lomittautuen, kuten *Electronic Arts* -pelitalon *Majestic* (2001). Tällaisissa ”läpitunkevista” (pervasive) peleissä peliin otetaan elementtejä fyysisestä maailmasta: peliä koskeva vihje saattaa tulla esimerkiksi puhelinsoittona tai postipaketissa. Zimmermanin ja Salenin mukaan peliä ei aina voida rajata tosimaailmasta selkeästi maagisen kehän sisälle.

Taktiikka

De Certeau kutsuu taktiikaksi laskelmoitua toimintaa, joka hyödyntää ja manipuloi tilaisuuksia mahdollisuuksien mukaan kuluttajan omien tarkoituksien saavuttamiseksi. Mitä enemmän strategialla on valtaa suhteessa kuluttajiin, sitä enemmän kuluttajilla on mahdollisuuksia taktikointiin. Taktiikan avulla kuluttaja liikkuu ja toimii strategian määrittelemässä tilassa, jossa on valmiiksi olemassa sääntöjä. Tällainen tila voi olla vaikkapa ennalta rakennettu pelimaailma rajoitteineen ja mahdollisuuksineen. Taktiikka ei voi ottaa tilaa haltuunsa kokonaan eikä se voi pitää siihen etäisyyttä, koska taktiikalla ei ole paikkaa, josta se saisi etua tai josta se voisi laajentua tai turvata itsenäisyyttä suhteessa olosuhteisiin, kuten strategia. Siinä missä strategialla on aina paikka, taktiikka siis turvautuu aikaan. Strategia muodostuu pelitilan puitteista, säännöistä ja lainalaisuuksista, taktiikka sitä vastoin pelaajan liikkumisesta ja toiminnasta tässä tilassa.¹³

Taktiikan avulla pelaaja voi jatkuvasti manipuloida tapahtumia, jotta ne voitaisiin muuttaa mahdollisuuksiksi. Mahdollisuudet saavutetaan sellaisina suotuisina hetkinä, jolloin kuluttajat tai pelaajat voivat sovittaa yhteen heterogeenisiä elementtejä.¹⁴ Tällaisia ennalta annettuja elementtejä voivat pelissä olla vaikkapa pelihahmon taskussaan kantamat esineet ja pelimaailman tarjoamat mahdollisuudet näiden esineiden käytölle. Pelaajan päätös hyödyntää näitä yhteensopivia elementtejä muodostuu teosta ja tavasta, joilla mahdollisuus on käytetty. Monissa peleissä pelimaailman objektit, joita pelaaja voi käyttää, erottuvat ympäristöstään esimerkiksi ympäröivän hohteen avulla, kun pelaaja vie tietokoneen hiiren tällaisen objektin päälle (hot spot). *Ultima VII: The Black Gate* -pelissä (1992) eräs tällainen esine on uuni, jonka käytöstä ei ole mitään varsinaista hyötyä pelissä. Pelaajalla on kuitenkin *mahdollisuus yhdistää heterogeenisiä elementtejä* paistamalla uunissa leipää tai piirakoita. Mikäli pelaaja haluaa käyttää tämän mahdollisuuden, hänen päätöksensä muodostuu teosta (leivän tai piirakan paisto) ja tavasta (uunin ja leivontainesten valitseminen). Tällöin uuni ja leivonta-ainekset muodostavat ennalta annetut heterogeeniset elementit, joiden yhdistäminen avaa mahdollisuuden

uusiin peliohjelmiin.

Kuluttaja käyttää taktiikkaa navigoidessaan strategian rakenteissa. Monet jokapäiväisen elämän käytännöt ovat luonteeltaan taktisia, kuten puhuminen, lukeminen, liikkuminen ja ostosten tekeminen.¹⁵ Tietokonepelissä esimerkiksi ampuminen, liikkuminen ja oven rikkominen ovat taktisia toimintoja. Myös monet toiminnan tavat ovat luonteeltaan taktisia ja mahdollistavat ”heikon” pieniä voittoja ”vahvasta”, oveluuksia järjestelmän sisällä.¹⁶ Esimerkiksi työntekijä saattaa työajallaan kirjoittaa henkilökohtaisia sähköposteja tai surffata Internetissä. Pelissä tällainen ”heikon voitto” voi olla vaikkapa tieto tietokonevastustajan tekoälyn rajoituksista ja sen hyödyntäminen voittotarkoituksessa.¹⁷

De Certeau mukaan käytetyissä taktiikoissa on jatkuvuutta ja pysyvyyttä paikasta ja ajasta riippumatta.¹⁸ Peleissä voidaan kuitenkin nähdä uusiakin taktiikoita, sillä monet pelien säännöistä eroavat oman maailmamme säännöistä fyysisesti, psyykkisesti ja moraalisesti. Ne taktikat, joita käytetään ostoksilla ruokakaupassa, eivät päde taistelupeli *Quake 3:n* (1999) areenalla. Jokaisella pelityypillä on myös vakiintuneita taktiikoita, joita noudattamalla kokenut pelaaja voi menestyä tutun genren pelissä, jota ei ole koskaan aikaisemmin pelannut.

Strategia ja taktiikka pelitutkimuksen välineenä

Strategia ja taktiikka määrittävät pelin ja pelaajan välistä suhdetta. De Certeau'n teorian mukaan peli on rakennettu siten, että pelaajalle annetaan sääntöjen muodossa tietty määrä vaihtoehtoja taktikoida pelimaailmassa. Pelissä on valmiiksi rakennettuja tiloja liikkumista ja objekteja toimintaa varten. Toisaalta eräät pelit, kuten *Warcraft III: The Reign of Chaos* (2002) ja *Neverwinter Nights* (2002), mahdollistavat omien kenttien ja skenaarioiden luomisen, mikä antaa pelaajalle mahdollisuuden vaikuttaa valmiiksi rakennettuihin tiloihin ja objekteihin tai luoda kokonaan uusia.

Pelitapahtuman jakaminen strategiaan ja taktiikkaan on kuitenkin ongelmallista, sillä strategia ja taktiikka eivät käytännössä ole täysin erotettavissa toisistaan. Esimerkiksi roolipeleissä hahmon kehittyminen pelin edetessä muokkaa strategiaa, koska hahmon ominaisuudet rajoittavat tai mahdollistavat myöhemmin tietynlaista toimintaa. Toisaalta hahmon kehittäminen on taktiikkaa, sillä pelaajan pitää antaa valinnoillaan suunta hahmon kehitykselle pärjätäkseen pelissä. De Certeau'n teoria myös sulkee pois tutkimuksen piiristä sellaisia pelin ominaisuuksia, jotka eivät ole purettaviksi strategian tai taktiikan käsitteiden alle, kuten musiikin ja huumorin. Ne eivät varsinaisesti rajoita tai mahdollista toimintaa, mutta niillä on olennainen osa pelikokemuksen syntymisessä ja maagisen kehän muotoutumisessa.

Pelitutkijan kannalta varsin mielenkiintoista de Certeau'n strategiassa ja taktiikassa on kuitenkin mahdollisuus viedä peliin omia strategioita pelin ulkopuolelta. Teorian avulla voidaan suhteuttaa yksittäisen pelaajan liikkumista ja siten tietyn strategian toimivuutta pelissä. Samoin sen avulla voidaan tarkastella, minkälaisia strategioita yksittäinen pelaaja tuo peliin.

Näemme, että kaikkia tietokonepelejä voi pelata niin maskuliinisista kuin feminiinisistäkin lähtökohdista ja itse olemme kiinnostuneita jälkimmäisistä. Kerätessämme tutkimusaineistoa testasimme strategioita, joita juuri feminiininen pelaaja tuo peliinsä. Käyttämämme strategiat olivat oletettuja

¹⁵ Ibid., xix.

¹⁶ Ibid., xix.

¹⁷ Ibid., xx.

¹⁸ Ibid., xx.

¹⁹ Justine Cassell & Henry Jenkins (eds.), *From Barbie to Mortal Kombat*. London: MIT Press 1999.

²⁰ Erkki Huhtamo ja Sonja Kangas (toim.), *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus 2002.

²¹ Esim. Theresa Duncan, "Interview with Theresa Duncan and Monica Gesue (Chop Suey)." Teoksessa Cassell & Jenkins (eds.), *From Barbie to Mortal Kombat*, 190; Patricia M. Greenfield & Kaveri Subrahmanyam, "Computer Games for Girls: What Makes Them Play". Teoksessa Cassell & Jenkins (eds.), *From Barbie to Mortal Kombat*, 55–58.

²² Esim. Brenda Laurel, "Interview with Brenda Laurel (Purple Moon)." Teoksessa Cassell & Jenkins (eds.), *From Barbie to Mortal Kombat*, 122; Nancie S. Martin, "Interview with Nancie S. Martin (Mattel)." Teoksessa Cassell & Jenkins (eds.), *From Barbie to Mortal Kombat*, 148.

²³ Esim. Greenfield & Subrahmanyam, "Computer Games for Girls", 56–58; Yasmin B. Kafai, "Video Game Designs by Girls and Boys: Variability and Consistency of Gender Differences". Teoksessa Cassell & Jenkins (eds.), *From Barbie to Mortal Kombat*, 93.

feminiinisiä pelaamisen tapoja, jotka poimimme aikaisemmasta pelitutkimuksesta. Pääasiallisena lähteenämme toimivat Justine Cassellin ja Henry Jenkinsin toimittama *From Barbie to Mortal Kombat* (1999)¹⁹ sekä Erkki Huhtamon ja Sonja Kankaan toimittama *Mariosofia* (2002)²⁰. Käyttämässämme tutkimuksissa on eritelty niitä pelien ominaisuuksia, joista nimenomaan tyttöjen oletetaan tietokonepeleissä pitävän. Tutkimuksemme pohjaksi poimimme yksitoista ominaisuutta, joista jokainen on mainittu useammassa kuin yhdessä lähteessämme. Tutkimme, mitkä ovat feminiinisen pelaajan mahdollisuudet toimia ja pärjätä pelissä, mikäli hän pelaa feminiinisiä strategioita käyttäen. Tutkimuksemme esimerkkipelejä olivat *Arcanum: Of Steamworks & Magic Obscura* (2001, myöh. *Arcanum*), *Warcraft III: Reign of Chaos* (2002, myöh. *Warcraft*) ja *The Sims* (1998, myöh. *Sims*). Esimerkkipelimme kuuluvat eri peligenreihin, mutta ne eivät ole kattava tai satunnainen otos. Kukin peli oli meille entuudestaan tuttu ja jokaisessa oli jokin meitä miellyttävä ominaisuus, joten valintamme perusteet olivat subjektiiviset.

Tutkimme aikaisemmasta pelitutkimuksesta löytämämme feminiiniseksi oletettujen peliominaisuuksien ja de Certeau'n teorian avulla, löytyikö esimerkkinä käyttämistämme PC-peleistä mahdollisuuksia mielekkäisiin pelikokemuksiin feminiinisistä valinnoista juontuvan toiminnan kautta. Käytännössä valitsimme kerrallaan yhden löytämistämme ominaisuuksista ja testasimme sen toimivuutta kussakin esimerkkipelissä. Jokainen ominaisuus toimi pelissä strategiaa muokkaavana lähtökohtana, ja toiminta näiden rajoitusten puitteissa, eli itse pelaaminen, oli taktikointia. Lähdekirjallisuudessa mainittuja feminiinisiä peliominaisuuksia olivat muun muassa pyrkimys yhteistyöhön²¹, keskittyminen ihmissuhteisiin²², realistisiin puitteisiin pyrkiminen²³, väkivalttomuus²⁴ sekä pelitahdin määrittäminen itse²⁵. Ominaisuudet eivät asettaneet peliin yhtä jyrkkiä ja ehdottomia sääntöjä kuin peliin valmiiksi ohjelmoidut mahdollisuudet. Ne pikemminkin antoivat suuntaa toiminnalle. Emme esimerkiksi lopettaneet pelin pelaamista heti, jos siitä ei aivan pelin alussa löytynyt mahdollisuutta kehittää ihmissuhteita, vaan pelasimme peliä eteenpäin ja tutkimme, millaisiin taktikoihin ja tilanteisiin ihmissuhteiden vaaliminen pelissä johtaa. Monissa tilanteissa oli kuitenkin helppo todeta, mahdollistaako tietty strateginen lähtökohta pelissä etenemisen. Löytämämme ominaisuudet ovat varsin kapea näkökulma feminiiniseen pelaajaan, emmekä suinkaan ole yhtä mieltä kaikkien lähteidemme kanssa. Tarkoituksenamme tässä tutkimuksessa on kuitenkin ainoastaan tutkia, minkälaiset ovat aiemman tutkimuksen määrittelemän feminiinisen pelaajan mahdollisuudet toimia tietokonepelissä.

Esimerkkitapaus: omaan tahtiin pelaaminen strategisena lähtökohtana

Yksi testaamamme ominaisuus oli pelitahdin määrittäminen itse eli se, että pelaaja voi edetä pelissä omaan, haluamaansa tahtiin. Lähteissämme oli mainintoja, että vuoropohjaiset pelit voisivat vedota naispelaajiin ja tyttöpelaajat eivät pidä peleistä, jotka vaativat nopeita refleksejä tai parhaan ajan tavoittelemisesta.²⁶ Esittelemme seuraavaksi tämän ominaisuuden avaamat mahdollisuudet ja rajoitukset kaikissa esimerkkipeleissämme sekä pelien ominaisuudet omaan tahtiin pelaamisen kannalta.

Arcanum on seikkailullinen roolipeli, joka sijoittuu vaihtoehtoiseen historiaan teollisen vallankumouksen aikaan. Omaan tahtiin pelaaminen on mahdollista, koska kaupunkeihin voi jäädä tutkiskelemaan ja pelin

sivujuonitehtävät voi suorittaa missä järjestyksessä tahansa. Vain harvoissa pelin antamissa tehtävissä on aikaraja, ja niitä voi suorittaa lomittain. Omaan tahtiin pelaaminen saattaa kuitenkin johtaa kuolemaan ja pelin päättymiseen tilanteissa, joissa hahmon kimppuun hyökätään eikä pakeneminen auta. Esimerkiksi joissain tunneleissa suuret rotat ovat niin nopeita ja voimakkaita, ettei niiden voi antaa rauhassa kaataa omaa pelihahmoa. *Arcanum*-pelissä on kuitenkin mahdollisuus taistelutilanteiden hidastamiseen vuoropohjaisen taistelun avulla. Pelin asetuksista voidaan määrittää, tapahtuvatko taistelut reaaliaikaisesti, hidastetusti vai täysin vuoropohjaisesti, jolloin pelaaja voi rauhassa miettiä seuraavaa siirtoaan.



Vuoropohjaisessa taistelussa *Arcanum: of Steamworks & Magick Obscura* näyttää kussakin vuorossa käytettävissä olevat toimintapisteeet (action points) vihreinä palloina käyttöliittymäpalkin yläpuolella. Saman rivin himmeämmällä näkyvät (oranssit) pallot kertovat, kuinka monta pistettä aiottu toiminta kuluttaa.

Arcanum-pelissä hahmon voimat palautuvat hitaasti, ja joskus ennen seuraavaa kamppailua on välttämätöntä odottaa hetki ja antaa elinvoiman kertyä. Tällöin pelaaja ei voi täysin valita etenemistähtia ja odotus voi muodostua hyvinkin puuduttavaksi. Aikaa voi tosin nopeuttaa tunnista kokonaiseen vuorokauteen, mutta tällöin pelaaja ei voi vaikuttaa siihen, mitä hahmolle tänä aikana tapahtuu. Pelaajan kimppuun voidaan esimerkiksi hyökätä odottamattomasti. Ajan nopeuttaminen ei kuitenkaan ole mahdollista tunneleissa ja luolastoissa. Jos elinvoima uhkaa loppua tunnelissa tai luolassa ja ympärillä on paljon vihollisia, saattaa pelihahmo joutua seisomaan paikallaan jopa tunteja uuden elinvoiman keräämiseksi. Tällöin pelaaja voi jättää pelin itsekseen koneelle odottamaan ajan kuluja ja elinvoiman kertymistä.

Pelin joissain sivujuonitehtävissä asioita on suoritettava tiettyyn aikaan päivästä. Ihmiset voivat olla paikalla vain tietyllä hetkellä, ja ihmisiä on suden muodossa vain yöllä. Tällöin pelaaja ei voi täysin valita etenemistähtia. Toisaalta aikariippuvaiset tehtävät ja vuorokauden ajan vaihtelut luovat peliin jännitystä ja mielenkiintoa. NPC-hahmojen²⁷ kanssa keskusteleminen saattaa sen sijaan tuntua pitkävetiseltä. Hahmojen kanssa on jaariteltava tietojen saamiseksi, eivätkä asiat suju hetkessä.

Arcanum-pelissä toiminnan voi rytmittää melko pitkälle pelaajalähtöisesti, koska pelissä ei ole aikarajaa, taisteluita on mahdollista käydä vuoropohjaisesti ja ajan kulumiseen on useimmiten mahdollisuus vaikuttaa joko lepäämällä tai odottamalla. Myös harhailu palkitaan pelissä usein uusien sijaintien, sivutehtävien tai aarteiden muodossa, ja kun pelikenttänä ovat kokonaiset

²⁴ Esim. Greenfield & Subrahmanyam, "Computer Games for Girls", 48–58; Annikka Suoninen, "Lasten pelikulttuuri". Teoksessa Huhtamo & Kangas (toim.), *Mariosofia*, 125–126.

²⁵ Esim. Laurel, "Interview with Brenda Laurel (Purple Moon)", 122–127.

²⁶ Greenfield & Subrahmanyam, "Computer Games for Girls", 56, 62–63; Laurel, "Interview with Brenda Laurel (Purple Moon)", 122–127.

²⁷ NPC eli Non-Player Character -hahmolla tarkoitetaan tietokoneen tekoälyn avulla ohjaamaa pelihahmoa.

²⁸ Alkuperäinen englanninkielinen termi on "Real-Life Simulation", joka on nimitys peligenrelle ja viittaa realistista tosielämää simuloiviin peleihin. Aikaisempi tämän genren edustaja on muun muassa Jones in the Fast Lane.

²⁹ Tarpeiden alkuperäiset nimet ovat esittelyjärjestyksessä: "hunger", "energy", "bladder", "hygiene", "comfort", "room", "fun" ja "social".

mantereet, pelaaja ei juurikaan joudu kohtaamaan pelimaailman rajoja. Näiden ominaisuuksien ansiosta omaan tahtiin pelaaminen onnistuu esimerkkipeleistämme parhaiten juuri *Arcanum*-pelissä. Roolipelien tarinankerronta on useimmiten pelaajalähtöistä ja rauhallisesti etenevää, kuten *Arcanum*-pelissäkin.

Warcraft luokitellaan reaaliaikaiseksi strategiapeliksi. Reaaliaikaisuus tarkoittaa, että peli etenee jatkuvalla, muuttumattomalla tahdilla eikä esimerkiksi vuoropohjaisesti. Pelaaja voi kuitenkin pysäyttää pelin halutessaan. *Warcraft* etenee nopeasti, ja monien asioiden yhtäaikainen hallinnointi vaatii nopeita päätöksiä ja selkärankaan puretunutta pikanäppäinten hallintaa varsinkin moninpelissä.

Yleisellä tasolla *Warcraft*-pelin voittajan määrittää se, kuka hallitsee taitavimmin resurssien keräämisen, hahmojen kehittämisen ja joukkojen tuotannon tasapainon ylläpitämisen. Käytännössä pelaajan tulee hallita kentällä yhtä aikaa päämajassa tapahtuvaa kehitystä ja raaka-aineiden keräämistä, sotajoukkoja sekä yhtä tai useampaa tiedustelijaa. Pelaajan ollessa monessa paikassa yhtä aikaa nopeus on ratkaisevan tärkeää. Nopea pelaaja pystyy esimerkiksi taistelutilanteessa pitämään joukkonsa kurissa siten, että heikosti lähitaistelua kestävät joukot tukevat ja suojelevat taka-alalta etualan vahvoja taistelijoita. Koska nopeampi pelaaja voittaa, ei pelaajalla ole aikaa omaan tahtiin etenemiseen tai tutkimiseen, mikäli hän haluaa voittaa pelin tai edes tarjota kunnan vastuksen. Moninpelissä voittajalla on mahdollisuus jäädä pelin jälkeen kentälle rakentelemaan ja tutkimaan yksin omaan tahtiin.

Oma tahti ei ole *Warcraft*-pelissä strategisena lähtökohtana toimiva, jos tavoitteena on pelissä pärjääminen. Sen rajoituksissa toimiminen ei ole mielekäästä eikä se mahdollista feminiinistä taktikointia. Hitaasti pelatessa lopputulos on aina häviäminen.

Sims-pelissä, joka on niin kutsuttu tosielämäsimulaatio²⁸, ajankulku vaikuttaa siihen, että hahmolle tulee nälkä, väsymys, tarve käydä WC:ssä, tai siihen, että hahmo on likainen. Tällöin perustarpeiksi määriteltyjen "nälän", "energian", "rakon" ja "hygienian" arvot ovat punaisella. Hiljalleen, muuten kuin ajan vaikutuksesta hupenevat "mukavuus", "huone", "hupi" ja "sosiaalisuus" on otettava huomioon pelin edetessä.²⁹ Jos nämä perusasiat eivät ole kunnossa, hahmo kieltäytyy suorittamasta pelaajan antamia muita toimia ja saattaa pahimmillaan kuolla huonovointisuuteensa. Hahmon arkipäiväisten tarpeiden tyydyttäminen on keskeisessä osassa pelissä, joten esimerkiksi aviopuolison hankkiminen tai muut pelaajan asettamat päämäärät edistyvät usein hitaasti, kun hahmon pitää seurustelun sijasta pelata tietokoneella tai mennä suihkuun. Pelissä ei siis voi jäädä harhailemaan ulos kylmään keskellä yötä tai päättää olla syömättä päiväkausiiin. Muuten pelihahmo tuupertuu maahan nukkumaan tai valittaa jatkuvasti nälkäänsä, jolloin kaikkien muiden aktiviteettien suorittaminen estyy. Omaan tahtiin pelaaminen saattaa johtaa pelin päättymiseen tai vähintäänkin epämieluisiin ja hankaliin tilanteisiin.

Sims-pelissä voi rakentaa taloaan periaatteessa valintansa mukaisesti. Samoin eri taitoja voi harjoittaa miten ja missä järjestyksessä tahansa. Lapsenkin hankintaa voi lykätä, mutta lasta ei saa milloin tahansa ilman onnistunutta seurustelusuhdetta. Pientä vauvaa on myös hoidettava tai se joutuu sosiaaliviranomaisille. Jonkinlaisen työn hankkiminen ja ihmisten kanssa seurustelu on pelissä pakollista, jotta perustarpeet pysyisivät kunnossa. *Sims*-hahmon on mentävä töihin joka päivä, jotta hahmoa ei irtisanottaisi (yhden työpäivän saa jättää väliin, muttei kahta). Mikäli töissä aikoo käydä



Elämä *Sims*-kodissa on mennyt sekaisin WC:n tukoksen vuoksi eikä pelihahmo pysty keskittymään opiskeluun ennen kuin WC on taas käytettävissä.

omaan tahtiin, ei hahmolle kerry rahaa, ja monet pelin toiminnoista ovat tällöin saavuttamattomissa. Pelissä kaupungin kaupat ja ravintolat ovat sentään auki vuorokauden ympäri, joten ulos voi lähteä milloin tahansa.

Sims-pelin edetessä on otettava huomioon lukuisia tarpeita ja elämää rajoittavia tekijöitä. Näiden täyttämiseen on käytettävä paljon aikaa, ja pelissä vaaditaan pitkäjänteisyyttä. Omaan tahtiin kulkeminen ei johda onnistuneeseen peliin, vaan mitä todennäköisimmin katkaisee sen hyvinkin pian. Pelin ajankulkua voi kuitenkin nopeuttaa pelin kontrollivalikosta, jolloin kaikkia syömis- tai nukkumistilanteita ei tarvitse seurata. Mikäli kaikki hahmot ovat unessa tai töissä, pelin aika nopeutuu itsestään. Aika voi kulua pelissä kolmessa eri nopeudessa, joissa hitainkin aika on noin kolminkertainen verrattuna oikeaan aikaan. Nopeimmalla tahdilla tunnit kuluvat sekunneissa. Epärealistinen ajankulu hitaimmallakin tahdilla harmittaa pelaajaa, kun roskien viemiseen tai hampaiden pesemiseen kuluu kymmenen minuutin sijasta tunti. Toisaalta lihasten kasvattaminen muutamassa tunnissa kuukausien säännöllisen harjoittelun sijaan tai hyvien ystävien saaminen yhdessä illassa on ilahduttavaa.

Käytännön huomioita ja ongelmia

De Certeau'n teoria helpotti tutkimuksessamme pelin maagisen kehän hahmottamista ja pelitilanteen jakamista itsenäisiin osiin. Teorian avulla saimme loogisesti siirrettyä aikaisemman pelitutkimuksen tulokset omaan tutkimukseemme ja pääsimme hyvin kiinni havainnointiin sekä sen kohteisiin eli peliin ja sen pelaajaan. Pelitapahtuman jakaminen strategiaan ja taktiikkaan toi tutkimuksessamme hedelmällisiä tutkimustuloksia, mutta yksittäisen toimijan huomioon ottaminen massojen sijasta osoittautuu paikoin ongelmalliseksi, koska jokainen pelitilanne on henkilökohtainen ja subjektiivinen kokemus. Voidaankin siis pohtia, missä määrin saamamme tulokset voidaan yleistää tai asettaa kattamaan kaikki lähdekirjallisuudessa määritellyt ”feminiiniset pelaajat”.

Hankalaa erilaisten pelaajalähtöisten strategisten lähtökohtien käyttämisessä on strategisten rajoitusten henkilökohtaisuus. Ne ovat voimassa ainoastaan pelaajan mielessä ja pelimaailma saattaa sisältää strategian kanssa

³⁰ *Game Zone Online* -lehden mukaan yli 50 prosenttia uusista *The Sims* -pelajista on naisia. Ks. "The Sims Becomes The Best Selling PC Game of All Time".
www.gamezone.com/news/03_21_02_01_02PM.htm.
Linkki haettu 18.6. 2004.

ristiriitaisia tilanteita. Peli saattaa esimerkiksi mahdollistaa lentämisen, mutta kun strategisena lähtökohtana on vaikkapa realististen hahmojen valitseminen, ei pelaaja voi lentää. Peliin testaajan on oltava jatkuvasti tarkkana toimintansa suhteen, ettei sovittua toimintastrategiaa unohdeta. Testaamamme feminiiniset ominaisuudet eivät suinkaan ole yksiselitteisiä ja lisäksi niiden rajaaman strategian puitteissa voidaan toimia pelissä monella tavalla. Monissa tapauksissa ominaisuuksien testaaminen oli kuitenkin rutiininomaista ja selkeää. Esimerkiksi pyrkiessämme pelaamaan väkivallattomasti, valitsimme aina toimintatavan, joka ei sisältänyt väkivaltaa. Tällöin oli helppo huomata *Warcraft*-pelin vaativan väkivaltaista toimintaa, mikäli pelissä halutaan lainkaan edetä. Toisaalta *Sims* sopii tässä mielessä feminiiniselle pelaajalle. Siinä väkivaltaa ei ole välttämätöntä käyttää missään pelin tilanteessa, eikä siihen ole juuri mahdollisuuksiakaan.

Tutkimustuloksemme ovat samansuuntaisia kuin pelien suosio naispuolisten pelaajien joukossa. *Sims* on tulostemme mukaan monilta osin selkeästi muita pelejä soveltuvampi feminiiniselle pelaajalle. Se on myös erittäin suosittu tyttöjen ja naisten pelinä.³⁰ Tutkimuksemme perusteella kaikki käyttämämme esimerkkipelit voisivat kuitenkin vastata paremminkin feminiinisiin tarpeisiin. Esimerkiksi strateginen lähtökohta, joka rajoittaa pelaajan etenemään mahdollisimman paljon yhteistyön avulla, ei avannut missään esimerkkipelissämme juurikaan mielekkäitä mahdollisuuksia taktikointiin eikä johtanut peleissä pärjäämiseen.

Feminiininen pelaaja liikkuu ja toimii pelitilassa toisin kuin maskuliininen. Monet pelit keskittyvät esimerkiksi kilpailemiseen ja väkivaltaan, joista feminiinisen pelaajan ei oleteta pitävän. Tietokonepelejä pelaavat nykyisin niin lapset kuin aikuisetkin – todennäköisesti myös näiden pelaamistapojen välillä on eroja. Toisaalta pelejä pelataan myös eri lähtökohdista. Joku hakee pelimenestyksellään hyväksyntää kaveripiiristä, joku toinen puolestaan pelaaja ajankuluksi. Tietokonepelaajat ovat kuten kuluttajat de Certeau'n teoriassa: pelaajat eivät suinkaan ole homogeeninen joukko, vaan on olemassa mitä moninaisimpia tapoja pelata tietokonepelejä.