

Elektronisten pelien kiemuroissa

Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.): Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri. Gaudeamus: Helsinki 2002.

Mariosofia on ensimmäinen suomen kielellä julkaistu elektronisten pelien tutkimukseen paneutuva teos. Aikakaudella, jolla pelikulttuuri on asettunut osaksi mediakulttuurin keskiötä ja poikanut esimerkiksi tietokone- ja konsolipeleihin keskittyviä ohjelmia useilla kotimaisilla televisiokanavilla, tällainen artikkelikokoelma ei tule liian myöhään. Teoksen esipuheessa toimittajat Erkki Huhtamo ja Sonja Kangas kuitenkin tuovat esiin kielteiset asenteet. *Mariosofian* yhtenä keskeisenä pyrkimyksenä onkin korostaa elektronisia pelejä vakavasti otettava tutkimusalueena. Teoksen johdannossa pelejä kutsutaan tarkastelemaan ”joutavanpäiväisten lelujen” sijaan ihmisten kokemusmaailmoin, sosiaaliin suhteisiin sekä aikamme mediakulttuurin yleensä syvästi vaikuttavina voimina.

Mitä ovat nämä voimat, ”elektroniset pelit”? *Mariosofia*ssa elektroninen peli määritellään yleiskäsitteenä, joka kattaa alleen tietokone-, konsoli-, arkadi-, verkko-, mobiili-, ja virtuaalitodellisuuspelien luokat. Kirjo on laaja ja teoksen johdannon mukaan viime kädessä ”[y]hteistä kaikille peleille ja pelikoneille on oikeastaan vain niiden interaktiivisuus sekä niiden elektroninen ja digitaalinen perusta” (9). Tällaisena pelin käsite on siis hyvin moniselitteinen, kun lisäksi opetusohjelmat, animaatiot ja interaktiiviset elokuvat hämärtävät

pelin ja ei-pelin välisiä raja-aitoja, kuten Sonja Kangas omassa artikkelissaan tuo esille. Laajempi mediakulttuurin kehitys muokkaa pelikulttuuria ja toisin päin, jolloin on sanomattakin selvää, että suhteellisen tutkimaton pelikulttuuri on nykyiselle mediatutkimukselle haastava ja mielenkiintoinen alue.

Mariosofian johdannossa esitetään, että teos asettuu tarkastelemaan elektronisten pelien monimuotoista ja alati muuttuvaa kenttää media- ja kulttuuritutkimuksellisesta näkökulmasta. Pyrkimyksenä on kiinnittää ilmiön monimuotoisuutta sen ”historiallisiin, kulttuurisiin ja sosiaalisiin ulottuvuuksiin” kartoittamalla sitä kytketymisten verkostoa, jossa pelikulttuuri on kehittynyt ja kehittyy edelleen osaksi mediakulttuuria. Kokoelman kirjoittajakaartista suurin osa edustaa angloamerikkalaista tutkimus- ja kulttuuriperinnettä ja painopiste asettuu kirjoituksissa erityisesti Yhdysvaltojen yhteiskunnalliseen ja kulttuuriseen kontekstiin. Poikkeuksia angloamerikkalaisesta linjasta ovat Machiko Kusaharan japanilaista pelikulttuuria esittelevä artikkeli, joka ainakin allekirjoittaneelle toimii hyvänä valaisuna länsimaisesta monin osin eroavaan peliperinteeseen, sekä suomalaisiin pelaamiskonteksteihin pureutuva ja niissä sukupuoli-eroihin lasten ja nuorten pelikäytännöissä keskittyvä Annikka Suonisen sosiologinen tarkastelu.

Angloamerikkalaisen perinteen dominointi on kenties perusteltua pelien yhä keskeisemmällä asemalla osana elektronisiin ja digitaalisiin teknologioihin kytkeytyvää, Yhdysvaltoihin kulminoituvaa globaalia talousjärjestelmää sekä sen kulttuurisia ilmentymiä. Valittavasti kyseistä mielestäni

olennaista yhteyttä pelien ja globaalin markkinatalouden ja sen mukaisen yhtenäistyvän kulttuuriteollisuuden välillä teoksessa ei kuitenkaan sen perusteellisemmin kriittisesti tarkastella. Lähimmäs tulee Eddo Sternin huomio: ”On kuvaavaa ja levottomuutta herättävää, että internetin suosituimmat ja menestyvimät pelit eivät ilmennä niinkään hajauttamisen ja kollektiivisen tekijyyden kuin monopolin, keskusjohtoisuuden, hallinnan ja valvonnan logiikkaa.” (245). Tämä on elektronisen pelikulttuurin aspekti, johon *Mariosofiassa* olisi mielestäni kannattanut paneutua lähemminkin. Lisäksi pienen teknisen huomautuksen toimituksesta voi antaa, sillä valitettavan useat artikkelissa viitatu teokset puuttuvat *Mariosofian* loppuun sijoitetusta kirjallisuusluettelosta.

Pelaamisen arkeologia ja nykypäivä

Tietokonepelit luotiin 1960-luvun alkupuolella tietotekniikan tutkimuslaitoksissa tietokoneiden mahdollisuuksien kokeilemiseen, ensimmäisenä vuonna 1962 Steve Russellin MIT:ssä kehittämä *Spacewar*. Tästä ne levisivät pelihalleihin ja mikrosirujen kehityksen myötä kotiin televisiokonsoleina ja kotitietokoneeseen. Artikkelissaan Erkki Huhtamo kuitenkin osoittaa, että ensimmäiset tietokonepelit ja niiden arkadisovellukset eivät syntyneet kulttuuriseen tyhjiöön. Hahmottamastaan media-arkeologisesta perspektiivistä elektronisten pelien lähtökohdat ovat osoitettavissa laajempiin muutoksiin, joita 1800-luvun lopun teollinen vallankumous tuotti eritoten työn ja vapaa-ajan sekä ihmisen ja hänen ympäristönsä välille – viime kädessä ihmisen ja ko-

neen suhteeseen. 1800-luvun loppulla tehtaantekoneiden rinnalle ilmestyivät huvitteluun tarkoitettut ”kolikkokoneet”, joiden yhteispelissä Huhtamon mukaan ”muodostui ’esikyberneettinen’, psykotekninen feed-back-silmukka, joka yhdisti toisiinsa työelämän ja vapaa-ajan.” (29).

Ensimmäiset pelit perustuivat toimintamuodoltaan flipperiin. Vauhti ja fyysisyys pelaajan suorittamaine ruumiinliikkeineen olivat ja ovat usein vielä nykypäivänä pelien perusominaisuuksia. Mutta flipperi- ja pelihalliperinteeseen kytkeytyy myös pelikokemuksen kollektiivisuus, jota *Mariosofiassa* korostetaan: nykypäivän tietokonepelaaminenkaan ei ole epäsosiaalista ruutuun tuijottelua, vaan monesti yhdessä pelamista, peleistä keskustelemista kaveripiirissä, internetin keskustelupalstoilla – puhumattakaan verkkoroolipeleistä. Toisaalta nimen omaan hämäriä pelihalleja dominoivat poikalauamat omivat arkadipelit itselleen, joten pelihalleista juontuu lisäksi nykyisen pelaajakunnan sukupuolinen jakautuneisuus. Kuten Annikki Suominen, Sonja Kangas ja Henry Jenkins artikkeleissaan tuovat esille, pelaaminen on käytännössä vielä nykypäivänäkin pitkälti ”poikien juttu” ja sellaiseksi myös kulttuurisesti arvotettu. Näin ollen *Mariosofiassa* annetaan paljon tilaa naispuolisten pelaajien aseman pohtimiseen.

Mariosofiassa pelien historiallisia ja sosiaalisia kysymyksiä esimerkiksi teknisestä kehityksestä ja käyttökonteksteista käsitellään laaja-alaisesti. Pelaajayhteisö- ja sukupuolikyksymysten lisäksi keskitytään muun muassa tietokonepelien ja interaktiivisen taiteen suhteeseen sekä pelien ja väkivallan problematiikkaan. Mutta vaikka

pelien historiallisten ja sosiaalisten ulottuvuuksien analyysit ovat mielenkiintoisia ja asiaa valaisevia, teos on kysymyksenasetteluissaan hieman vaisu, millä tarkoitan tietynlaisten itsestänselvyyksien ja banaaliteettien kritiikitöntä toistoa läpi teoksen sekä (meta)teoreettisen argumentoinnin vähyyttä. Yhtäältä en tiedä, kuinka esimerkiksi räiskintäpelien ja Yhdysvalloissa tapahtuneiden kouluverilöylyjen kytköstä käsittelevän Rich Benjaminin johtopäätökseen pitäisi suhtautua: ”Elektroniset pelit vaikuttavat nuoriin monilla eri tavoin, joita on vaikea mitata. Pelien ohella nuoriin vaikuttavat niin sosiaalinen ympäristö kuin nuoren oma persoonakin. Elektronisten pelien vaikutusta nuoriin ei tulisi tarkastella tyhjiössä.” (215). Toisaalta pelitutkimuksen perinnettä olisi ainakin johdannossa voinut jollain tavoin sivuta. Ei pelitutkimuskaan (*Mariosofia* mukaan luetuna) synny tyhjiöön.

Maailmasta toiseen

Mariosofian mielenkiintoista antia on Aki Järvisen esteettis-teknologisesti elektronisten pelien lähihistoriaa jäsentävä artikkeli, jossa keskitytään pelimaailmojen tyyllillisiin piirteisiin erityisesti fotorealismiin, kariatyrismiin ja abstraktionismiin käsitteillä – tyyliuuntiin, joiden mukaisesti eri pelimaailmoja luodaan. Järvisen analyysi täydentyy *Mariosofiassa* tarkastellulla pelitutkimuksen keskeisellä kysymyksellä, kuinka pelilaitteeseen ja -maailmaan kytkeydytään ja kuinka tämä kytkeytyminen eroaa muiden mediateknologioiden parissa koetusta. Pelimaailmoja ja lasten fyysisen miljööän leikkimaailmoja kulttuurimaantieteellisesti toisiinsa vertaava Henry Jenkins

kuvailee pelitapahtumaa: ”Kun tarkkailee lapsia pelaamassa näitä pelejä, heidän kuvaruudun tahtiin nytkähteleviä ja heiluvia ruumiitaan, ymmärtää, että he todellakin ovat *siellä jossain*” (155). Jenkins korostaa pelien ”immersiivistä” voimaa, joka saa pelaajan tutkimaan pelimaailmojen sokkeloita ja sopukoita. Käsitteellisesti hän noudattelee *Mariosofian* yleistä linjaa, joka määrittellään teoksen johdannossa: ”[P]elien kiehtovuus perustuu monitahoisten ongelmien ja vastoinkäymisten kohtaamiseen sekä pelien vuorovaikutteisuu- den ja immersiivisyyden voimaan.” (13). Sonja Kangas muotoilee artikkelissaan täsmällisemmin, että pelikokemuksessa ensisijaista on ”pelin tuot- tama elämys, joka luo immersion ja interaktiivisen toiminnan tunteen” (143).

Huhtamon artikuloimassa pelien ”feedback-silmukassa” korostuu siis ensiksikin pelimaailmoin uppoutuminen. Tästä näkökulmasta *Mariosofiassa* tuodaan esille, että pelejä ei pidä lähestyä kerronnallisuuden kautta: useimmiten pelien taustatarina on vain kehys rytmeille ja vauheille, joissa keskiössä on pelimaailmaan reagoiminen ja mukautuminen. Tällöin elokuvatutkijoita kiinnostaa tietenkin samastumisen problematiikka pelikokemuksen kontekstissa. Kyseiseen puoleen paneutuu Graham Weinbren, jonka mukaan peleissä ”[e]i tarvita pelihahmoja, joihin samastua, ei enempää kerronnallisuutta kuin pasianssissa [...]” (222). Juonikänteiden ja luonteenkuvausten sijaan pelisamastumista jäsentää Weinbrenin mukaan ”hallinnan halu”, jota yksittäiset pelit ohjaavat pitämällä pelaajan yhtäältä hallinnan saavuttamisen ja toisaalta sen menettämisen ääripäiden välillä. Tässä kuviossa samastuminen vaikuttaa

totaaliselta. Esimerkiksi pelihahmo ei ole toinen, johon samastutaan, vaan sellainen johon pelaaja samastuu samoin kuin samastuu itsensä kanssa: ”Mielentilani eivät siis eroa Marion vastaavista, sillä se tuntemusten kokonaisuus, jonka siirrän Marion tai Soniciin, kuuluu minulle.” (230). Pelaajasta ”tulee” hahmonsia. Tarkoittaako tämä, että Christian Metz’n postuloima, aikaisemman audiovisuaalisen kulttuurin ymmärtämistä paljolti jäsentänyt väite ”elokuva on kuin peili” olisi pelikokemuksessa kadottanut analogisuutta merkitsevän määreen ”kuin”: peli on peili?

Oli miten oli, mielestäni pelikokemusta määrittelevillä käsitteellistyksillä on läheisiä suhteita siihen, miten viimeisen hie- man yli vuosikymmenen aikana varhaisesta elokuvasta on puhuttu elämysten ja attraktioiden kautta – huolimatta siitä, että *Mariosofian* toimittajien mukaan elokuvan varhaishistoriaa ja peliteollisuutta ei voida suoraan rinnastaa, sillä ”kulttuurikon- tekstit ja myös itse välineet ovat luonteeltaan aivan erilaisia” (268). Se jonka usein, ja myös käsittääkseni *Mariosofiassa*, ymmärretään erottavan elektroniset pelit monista muista mediaviihteen alueista kuten elokuvasta, on peleille osoitettu interaktiivisuus. Kuitenkin tämän nykyään lähinnä markkinoiden hallinnassa olevan käsitteen käyttö hiersi omaa lukukokemustani. Mitä pelien vuorovaikutteisuus tai interaktiivisuus tarkoittaa? *Mariosofian* lopussa olevassa sanasto-osiossa termi selittää seuraavasti: ”Interaktiivinen (vuorovaikutteinen). Vuorovaikutuksen muodot voidaan jakaa kolmeen ryhmään seuraavasti: koneen ja ihmisen välinen vuorovaikutus, ihmisten välinen vuorovaikutus ja koneiden välinen vuorovaikutus.”

(362) Pelikokemuksessa interaktiivisuuden termi tarkoittaa ymmärtääkseni koneen ja ihmisen välistä vuorovaikutusta ja viittaa tällaisena aktiiviseen toimintaan pelimaailmoissa. Esimerkiksi Sonja Kankaan mukaan taistelupeleissä ”[k]olmiulotteiselta vaikuttava, reaaliaikaisesti muuttuva tila ympäröi pelaajan, joka toimii kaiken aikaa aktiivisesti” (131). Tämän enempää interaktiivisuuden termiä tai sen käyttöä digitaalisen kulttuurin eri yhteyksissä ei kuitenkaan määritetä tai problematisoida. Esille ei esimerkiksi nouse, että pelejä jo 1980-luvulta tutkinut Espen Aarseth on esittänyt koko termin korvaamista pelimaailmojen edellyttämää toiminnallisuutta korostavalla termillä ”ergodinen” (*ergodic*).

Immersiivisyys tai samastuminen ja interaktiivisuus ovat *Mariosofiassa* erikoisesti jännitteessä. Yhtäältä korostetaan ”passiivista” pelimaailmaan uppoutumista ja toisaalta ”aktiivista” toimintaa. Kuka tai mikä toimii ja kenen tai minkä ehdoilla? Mutta jännitteisyys ei ole kielteistä, päinvastoin: se ilmentää erilaisten voimien samanaikaista läsnäoloa ja kampaailua pelikulttuurin sisällä. *Mariosofia* tarjoaa itseään johdatuksena elektronisten pelien kulttuuriin, ”pelin avauksena” lopullisen sanan sijaan. Eri voimia kartoittavana johdatuksena elektronisten pelien laajaan, monimuotoiseen ja alati muuttuvaan kenttään *Mariosofia* on teos, johon kannattaa tutustua, sillä se onnistuu ensisijaisessa pyrkimyksessään heittää ajatuksia.

Pasi Väliaho