

Sovitteleva johdatus elektronisten pelien tutkimukseen

James Newman: Videogames. London: Routledge, 2004. 198 s.

Erityisesti tietokone-, konsoli- ja mobiilipelien tutkimus saa enenevässä määrin osakseen palstatilaa ja teoreettista huomiota. Ansiokkaassa kotimaisessa *Mariosofia*-artikkelikokouelmassa Erkki Huhtamo ja Sonja Kangas ehdottivat *elektronisen pelin* -käsitettä yhteiseksi nimittäjäksi tutkimuskohteelle, johon edellä mainittujen lisäksi lukeutuvat myös pelihalli- ja verkkopelit. Akateemisessa tutkimuksessa aiheeseen on toki perehdytty aikaisemminkin muun muassa psykologiassa ja sosiologiassa, mutta 1990-luvulta alkaen myös pelien ja pelaamisen kulttuuritieteellinen tutkimus on liikkunut marginaalista kohti laajempaa tietoisuutta.

Tilanteen tekee teoreettisesti mielenkiintoiseksi se, ettei etabloituneita rakenteita juuri ole ehtinyt muotoutua. Pelitutkimus käy toisin sanoen jatkuvaa dialogia esimerkiksi kulttuurin- ja taiteentutkimuksen eri alueiden kanssa. Osaltaan käymistilassa olevaa kenttää pyrkii jäsentämään James Newmanin tuore johdantoteos *Videogames*. Kirjan lähtökohta on nimenomaan laajan kokonaiskuvan muodostaminen, keskenään hyvin erilaisten suuntien viitoittaminen tulevaa ja kattavampaa tutkimusta varten. Newman ei pyri tekemään teoreettista poh-

jatyötä ”videopeliteorian” rakentamiseksi, vaan hän kokoaa yhteen ajatuksia, aiheita ja rakenteita, jotka hänen mukaansa soveltuvat pelien tutkimukseen.

Edellä mainitusta on jo pääteltävissä, että lähestymistapanaan kirjoittaja käyttää ennen kaikkea kysymistä. Näin hän yrittää rajata aihepiirejä teemoittain esimerkiksi kerronnallisuuden, pelaamisen sosiaalisten vaikutusten, peliteollisuuden rakenteiden ja pelihahmojen kautta. Newman myös suhtautuu melko varovaisesti joihinkin jo olemassa oleviin teoreettisiin ajatuksiin pyrkien toimimaan enemmän sovittelevana kuin kriittisenä tutkijana. Valitettavasti parhaimmat ja kriittisimmät huomiot esitetään ehkä tästä johtuen kirjan sivulauseissa. Tämä ei kuitenkaan murena teoksen selviä vahvoja puolia, ajankohtaisuutta ja kattavuutta.

Pelit ja niiden pelaajat

Ensimmäinen oleellinen kysymys koskee pelien itsensä määrittelyä. Nimensä mukaisesti *Videogames* tarjoaa sateenvarjokäsitteeksi *videopeliä*, jonka sisältöä Newman ei kuitenkaan sen perusteellisemmin erittele. Hän tyytyy enemmänkin luokittelemaan pelejä niiden sisällöllisten elementtien perusteella jo tutuiksi tulleisiin kategorioihin (kuten simulaattori-, taistelu- ja seikkailupeleihin), sen sijaan että teoretisoiisi tarkemmin tutkimuskohteen olemusta. Terminä videopeli konnotoi Huhtamon ja Kankaan elektronisen pelin -käsitettä suppeampaa sisältöä. Tästä syystä esimerkiksi verkkopelaaminen tai mobiililaitteiden pelit eivät juuri tässä tutkimuksessa esiinny. Toisin sanoen pelillisyyden – sen, mikä

tekee pelistä pelin – teoreettinen käsittely jää valitettavan ohueksi. Ehkä samasta epäsuhdasta johtuu myös se, ettei eri pelialustoja erotella. Kirjoittaja käsittelee konsolilaitteita, tietokoneita ja vaikkapa pelihallipelejä täysin yhteismitallisina.

Tutkimusotteiden ja -käsitysten muutoksia kuvatessaan Newman kuitenkin selittää kirjan alkua vaivaavat ongelmat. Massiivista lähdearsenaalia käyttäen hän jäljittää esimerkiksi pelaajakunnan kulttuurisen kuvan muutoksen vuoteen 1994, PlayStation-konsolin lanseeraamiseen. Aiemmasta lapsille suunnatusta pelaamisesta poiketen Sony kohdensi pelilaitteensa markkinoinnin nuoriin aikuisiin. Tämän jälkeen esimerkiksi IDSA:n (Interactive Digital Software Association) tutkimusten mukaan pelaajien keskiikä on ollut nousussa koko 1990-luvun. Muutos heijastuu selvästi myös siihen, miten itse pelaamiseen suhtaudutaan. Pelaaminen on viime vuosikymmenen aikana hitaasti muuttunut ”turhasta ajanvietteestä” tai leikkistä varteenotettavaksi osaksi populaarikulttuuria.

Samalla teos osallistuu pelaamisen sukupuolittuneisuudesta käytävään keskusteluun. Newman lähtee perustellusti peliteollisuuden miesvaltaisuudesta, minkä kautta puretaan auki sekä peleissä tuotettuja sukupuolen representaatioita että pelaajakunnan maskuliinisuutta. Analyysi on kuitenkin valitettavan varovaista, vaikka huomiota kiinnitetäänkin pelien kehystarinoiden ja pelihahmojen stereotyyppisyyteen. Esimerkiksi *Super Mario Bros* uusintaa Newmanin mukaan prinsessa hädässä -tematiikkaa viattoman värikkääseen ja lapsiystävälliseen yleisilmeeseen

verhoiltuna, ja valtaosa sellaisista peleistä, joiden päähenkilönä toimii nainen, toistaa sukupuolten stereotyyppioita hyvin maskuliinisesta perspektiivistä. Jälkimmäisestä esimerkkeinä toimivat varmasti *Tomb Raider* -pelisarjan ja tuoreemman *BloodRayne*-pelin povekkaat naispäähenkilöt.

Videogames-kirjassa problematisoidaan mielenkiintoisesti pelihahmoon samastumista. Newman siteeraa tutkimusta, jonka mukaan yksi syy naisten vähäisempään pelaamiskiinnostukseen löytyy rajallisesta määrästä samastumiseen houkuttelevia pelihahmoja. Hän kuitenkin jatkaa ajatusta toisen tutkijan, Martha Kinderin, kautta. Kinder on analysoidessaan *Super Mario Bros 2* -pelin neljää keskenään erilaista pelihahmoa huomionut, että miespuolisia pelaajia ei ujusta pelata tyttöjä kosiskelevalla vaaleanpunaisella prinsessa Toadstool -hahmolla tämän ylivoimaisen kyvyn takia (prinsessa pystyy leijumaan ilmassa puolitoista sekuntia). Samastumisen ja sukupuoliroolien yhteys ei siis ole yksioikoista, koska pelihahmoin suhtaudutaan usein varsin pragmaattisesti – hahmoista voidaan myös hakea enemmän hyötyä ja soveltuvuutta kuin identifikaation ja empatian kohdetta.

Huolimatta kirjan sovitteluvasta sävystä kritiikkiä saavat monet pelien psykologisia ja sosiaalisia vaikutuksia eritelleet aikaisemmat tutkimukset. Newman tuomitsee esimerkiksi pelien addiktiivisuudesta puhumisen retoriseksi ja ideologiseksi väistölliseksi, jonka avulla kuitataan helposti syyt sekä pitkille pelisessioille että arjesta syrjäytymiselle. Hän erittelee joidenkin tutkijoiden alleviivaavaa

vaa ja ennakkoluuloisesti väritynyttä tapaa verrata paljon pelaavia ”peliaddikteja” huumeaddikteihin sillä erotuksella, että jälkimmäisten kemiallisesti tuotettu riippuvuus on korvattu puheella elektronisesti tuotetuista, välittömistä ”säpinöistä”. Tämä puolestaan mahdollistaa sen, että pelaajista ei tarvitse puhua pelaajina vaan koukkuun jääneinä (pelihuumeen) käyttäjinä, joille ahne peliteollisuus edesvastuuttomasti tuputtaa aina vain lisää.

Kirjassa ei kuitenkaan oteta selkeästi kantaa sosiaalisten vaikutusten syvyyteen, mutta siinä alleviivataan maltillisuutta ja peräänkuulutetaan samaan hengenvetoon jyrkistä ennakkokäsityksistä vapaata tutkimusta. Tässä mielessä *Videogames* on vahvimmissaan esitellessään suuren määrän eri näkökulmista tehtyjä tutkimusraportteja. Toisaalta juuri samasta syystä se kärsii epäselvyydestä ja kirjoittajan oman äänen hukkumisesta.

Hahmot ja tarinat

”Videopelit eivät ole olemassa tyhjiössä. Ennemminkin ne sijaitsevat, tulevat tuotetuiksi ja vastaanotetuiksi intertekstuaalisuuden verkossa, jossa eksplisiittiset ja implisiittiset viittaukset muihin mediamuotoihin kuokistavat ja jossa videopeleihin viitataan esteettisesti ja tyyllisesti muiden medioiden toimesta” (57–58). Tämä ajatus kiteyttää lähtökohdan, josta Newman lähtee soveltamaan teoreettisia välineitä videopelien rakenteen ja kerronnallisten elementtien tutkimukseen. Kirjassa tähän liittyviä aiheita – kuten interaktiivisia ja ei-interaktiivisia elementtejä, pelin tasojen keskinäistä erilaisuutta sekä pelimuotoja pelin sisällä – tarkastellaan

pääosin kahdesta teoreettisesta suunnasta. *Videogames* flirttailee toisaalta narratologian ja kerronnallisuuden tutkimuksen kanssa, toisaalta se lähestyy niin kutsuttua ludologiaa, joka puolestaan hakee kosketuspintoja laajemmista, kaikenlaista pelamista ja leikkiä käsittelevistä teorioista.

Ongelmalliseksi Newmanin useaan suuntaan rehoffavan esittelyn tekee se, ettei kirjassa rakenneta teoreettista pohjaa pelitutkimukselle. Videopelejä, tai elektronisten pelien kenttää, lähestytään yksinomaan toisia tutkimuskohteita (kirjallisuutta, elokuvia tai esimerkiksi leikin säännöstöjä) varten räätälöidyllä käsitteillä. Tämä on tietysti luonnollista, kun uusi tutkimuskenttä on vasta jäsentymässä, mutta (video)pelitutkimus tarvitsee myös jo olemassa olevien käsitteiden kriittistä hiomista ja ennen kaikkea uusien työvälineiden kehittämistä. Esimerkiksi tietokone- ja konsolipelit ovat varsin intertekstuaalisia mediamuotoja lainaillessaan osia niin perinteisestä taiteesta, sarjakuvasta kuin elokuvasta, joten jotkut käsitteet istuvat muokkaamattakin tutkimukseen. Tästä huolimatta, elektronisten pelien tutkimuksen pitää laajemmin ja perusteellisemmin miettiä myös omaa teoreettista identiteettiään.

Toisaalta on varsin yllättävää, että kirjan laajalti muilta lainailevaan otteeseen ei mahdu juuri mitään esimerkiksi elokuvatutkimuksen tutkimusperinteestä. Eritellessään pelien narratiivisia elementtejä Newman perehtyy nykyisin paljon nähtäviin johdatus- ja välianimaatioihin, jotka monissa pelien kerronnallisuuden tutkimuksissa on koettu katkoksina tai säröinä muuten saumattomassa peliko-

kemuksessa. Tämä muistuttaa elokuvan puolelta tuttua leikkauksen ongelmaa narratiivisessa jatkumossa, johon muun muassa Hollywoodin elokuvantekijät pyrkivät vastaamaan hiomalla jatkuvuusleikkauksen kirjoittamattomia sääntöjä. Kuitenkaan mitään tästä vuosikymmeniä elokuvatutkimusta polttaneesta kysymyksestä ei heijastu *Videogamesin* sivuille.

Huolimatta videopelien kerronnallisista elementeistä narratologia ei ole saanut varauksetonta hyväksyntää pelitutkimuksen yhtenä metodina. Ongelma havaitaan jo siinä, miten narratiivisuus suhteessa peleihin ymmärretään. Pelaajat ja pelien tekijät ymmärtävät kerronnallisuuden nimenomaan informatiiviseksi ja viihdyttäväksi välianimaatioiksi, kun taas Newmanin käsityksen mukaan akateeminen tutkimus suhtautuu peleihin sinänsä narratiiveina.

Tekstuaalisen tutkimusotteen kytkeminen peleihin näkyy myös siinä, miten Newman tarkastelee edellä mainittua pelien intertekstuaalisuutta. Tässä yhteydessä hän viittaa useasti Tony Bennettin ja Janet Woollacottin klassikkotutkimukseen *Bond and Beyond. The Political Career of a Popular Hero* (1987) James Bondin hahmosta. Myös Newman sitoo kysymyksenasettelunsa tunnettuihin pelihahmoihin, kuten Lara Croftiin (*Tomb Raider* -peleistä) ja Super Marioon.

Jatkaen aiempaa samastumisen teemaa *Videogames* problematisoi kiinnostavalla tavalla pelaajan ja pelin suhdetta myös toisesta näkökulmasta. Ted Friedman on pohtinut samastumisen tapahtumaa suhteessa sellaisiin peleihin, joissa ei ole selkeää pelihahmoa. Näin esimerkiksi *Civilizationin* ja *Sim-*

Cityn tyypillisissä peleissä pelaaja itse asiassa ”samastuu” kaikkiin pelissä toimiviin voimiin, toisin sanoen itse kuvaruutuun. Newman ehdottaa ajatuksen laventamista myös niin sanottujen simulaatiopelien ulkopuolelle argumentoimalla, että pelihahmo voidaan nähdä myös välineenä, jonka avulla pelaajalle aukeaa mahdollisuus päästä pelin luomaan maailmaan.

Pelitila(ntee)t

Espen Aarsethin mukaan kaikkia elektronisia pelejä yhdistävä tekijä on *tila*. Toisin sanoen kaikissa peleissä niihin integroituneena teemana toimii esitettyjen tilojen tutkiminen, navigointi ja hallinta. Myös Newman kiinnittää Aarsethin näkemukseen huomiota muun muassa pohtiesaan lyhyesti kyberavaruuskäsitteen käyttökelpoisuutta videopelitutkimuksessa. Ras-kasta kulttuurista painolastia mukanaan kantava kyberavaruus tuntuu hyvin problemaattiselta ja ”liukkaalta” käsitteeltä, kuten kirjassakin todetaan (109). Yhdistävänä tekijänä toimii kuitenkin immateriaalisuus, peli- ja virtuaalitulojen paikantumattomuus.

Videogames hyödyntää myös Michel de Certeau'n *tilallisen tarinan* -käsitettä, johon ovat viitanneet aiemmin muun muassa Henry Jenkins ja Mary Fuller. Oleellista käsitteessä on paikan muuttuminen tilaksi, jota muokataan navigoimalla ja haltuunottamalla ikään kuin tarinaa. Näin esimerkiksi *Super Mario Bros* -pelissä varsinainen prinsessan pelastus -juoni näytettyy vähemmän tärkeänä kuin se, että pelaaja hallitsee pelitilaa selviytyen hengissä kohti seuraavaa pelitasoa. Entisestäään

ajatus selkeytyy ajateltaessa käsitettä suhteessa *Civilizationin* ja *Populousin* kaltaisiin peleihin, jotka perustuvat lähes yksinomaan paikkojen tilallistamiseen (tuntemattoman tutkimiseen), muokkaamiseen (asuttamiseen ja rakennuttamiseen) sekä hallintaan (sodankäyntiin ja diplomatiaan). Kun tilaa ajatellaan elektronisia pelejä yhdistävänä tekijänä, kolmiulotteisen grafiikan ja näytönohjainten muistikapasiteetin kehittyminen saavat entistä suuremman relevanssin. Seuraava askel tullaan luultavasti ottamaan navigoinnin vapaudessa, kun esimerkiksi *Quaken* ja *Half-Lifen* kaltaisista ”tunnelimaisesti” pelaajaa eteenpäin ohjaavista tiloista päästään kohti uuden *Far Cry* -pelin kiiteltäviä laajoja, avonaisia ja vapaasti tutkittavissa olevia ympäristöjä.

Pelitutkija Jesper Juul on esittänyt huolensa siitä, että alan tutkimus saattaa helposti ajautua pelkkiin yleistyksiin tutkimuskentän laajuuden ja moninaisuuden (lukemattomien pelinimikkeiden ja -lajityyppien) vuoksi. Newman lisää, että myös pelaajien yksilöllisyys ja ominaikkeiset suhtautumiset peleihin tekevät yhtenäisen teorian vaikeaksi toteuttaa. Erityisenä ongelmana hän näkee myös pelien kerronnallisten rakenteiden historialliset muutokset. Vaikka *Videogames* alleviivaa, etteivät elektronisten pelien kaltaiset populaarikulttuurin tuotteet synny tai toimi tyhjiössä, kirjaa vaijaa kuitenkin jollakin tasolla sokeus koko kulttuuritutkimuksen historialliselle kontekstille. Poimiessaan yksittäisiä elementtejä yksittäisistä teoreettisista malleista Newman ei havaitse tilanteen laajempaa samankaltaisuutta esimerkiksi kirjallisuustieteen ja elokuva-

tutkimuksen kanssa, jotka ovat kysyneet samoja kysymyksiä koko olemassaolonsa ajan. On varmasti sanomattakin selvää, ettei universaalia videopeliteoriaa voida tuottaa, mutta tutkimusalan kerronnan muotojen tai esteettisen ilmaisun kehittyminen ei ole mikään este teoreettisen perustan rakentamiselle. Esimerkiksi pelillisyyden ontologiaa erittelemällä voisi olla mahdollista löytää edes kaipa yhteinen maaperä.

Näistä ongelmista ja vastamatta jäävistä kysymyksistä huolimatta Newmanin teos puolustaa paikkaansa pelitutkimuksen nykytilanteessa. Ennen muuta kirjan ansioksi on luetava sen lähdeluettelo, joka jo yksinään toimii kattava luettelona alan tutkimuskirjallisuudesta. Ja juuri kysyvän luonteensa ansiosta *Videogames* toimii myös ajatusten ja keskustelun herättäjänä.

Juha Wakonen