



## VIDEOPELIT OVAT VAIN OSA PELIEN HISTORIAALLISTA JATKUMOA

Veli-Matti Karhulahti (2015) *Adventures of Ludom: A Videogame Geneontology*. Turku: Turun yliopisto. *Annales Universitatis Turkuensis*, 80 s.

Veli-Matti Karhulahden väitöskirja *Adventures of Ludom: A Videogame Geneontology* tarkastelee videopelejä lajiontologisesta näkökulmasta. Väitöskirja tarttuu ajankohtaiseen aiheeseen, sillä elämme videopelien kukoistuskautta. Artikkelipohjainen teos jakautuu kahteen osioon, joista ensimmäisessä Karhulahti esittelee lajiontologista näkökulmaa ja perustelee väitteensä videopeleistä osana pelien historiallista jatkumoa. Toinen osio koostuu kuudesta julkaistusta tutkimusartikkelista, joissa tarkastellaan yksityiskohtaisemmin videopelien ominaisuuksia ja pureudutaan videopelien ja muiden pelillisten ilmiöiden eroavaisuuksiin. Karhulahti kritisoi ja problematisoi videopelikäsitteen ja siihen liittyvät yleistyksiset ja tekee uudenlaista jaottelua luokittelemalla pelejä niiden ominaisuuksien perusteella. Tutkimus tuskin avautuu täysin tavalliselle talleajalle, mutta pelitutkimuksesta kiinnostuneelle sillä on paljon annettavaa.

Pelejä luokittelemalla Karhulahti rakentaa videopeleille taksonomista identiteettiä. Videopelien kulttuurista lajia Karhulahti kutsuu nimellä *Artefactum ludus ludus*. Tässä *artefactum* viittaa videopelien keinotekoisuuteen; jotta videopelejä voidaan tutkia muutoinkin kuin ludologian näkökulmasta, on ne tunnistettava keinotekoisiksi, ihmisten luomiksi artefakteiksi. *Ludus ludus* puolestaan merkitsee pelaamisen, leikkimisen ja pelillisyyden ulottuvuutta. Samalla kun Karhulahti tunnistaa videopelit omaksi kulttuuriseksi lajikseen, hän muistuttaa osuvasti, ettei laji ole yhden tai kahden aiemman lajin jälkeläinen vaan ”poikkikulttuurinen geneettinen painajainen”.

Väitöskirja keskittyy selvittämään, miten videopelaaminen eroaa muista samankaltaisista kulttuurimuodoista, kuten peleistä, *puzzleista*, tarinoista ja esteettisistä artefakteista. Karhulahti ei jumitu tarkastelemaan pelien keskinäisiä eroavaisuuksia vaan käsittelee myös videopelaamisen suhdetta sitä ympäröiviin kulttuurimuotoihin. Hän korostaa, ettei videopelejä tai yksittäistä videopeliä voida lähestyä vain yhdellä asenteella tai yhdestä näkökulmasta. Merkittävin ero väitöskirjan ja aiemmin tehdyn ludo-ontologisen tutkimuksen välillä onkin se, että kun aiemmassa tutkimuksessa on etsitty yhtäläisyyksiä, Karhulahti keskittyy nimenomaan videopelien ja muiden kulttuuristen ilmiöiden eroavaisuuksiin. Hän tarkastelee videopelejä neljästä eri näkökulmasta: pelinäkökulmasta (*game phenomenom*), pelillisestä (*ludic phenomenom*), tarinallisesta (*story phenomenom*) ja esteettisestä näkökulmasta (*aesthetic phenomenom*). Nämä neljä perspektiiviä asettavat pelit kehykseen, joka suuntaa huomion videopelien pelaajille asettamiin vaatimuksiin.

Karhulahti esittelee käyttämänsä terminologian kattavasti ja tuo alusta asti esille oman asenteensa ja persoonallisen tutkimusotteensa. Hän tunnistaa videopelien puutteellista pelillisyyttä kohtaan esitetyn kritiikin ja tunnustaa aiemman tutkimuksen ansiot. Samalla hän onnistuu kuitenkin tuomaan videopelitutkimukseen arvokasta lisäsisältöä. Paikoitellen humoristinen, yleistyksiin ja videopelien itsestään selvään pelillisyyteen kriittisesti suhtautuva kirjoitustapa varmistaa, että Karhulahden oma ääni nousee kuuluviin. Tämä ääni puhuu

videopeleihin liitetyistä ”kivuliaista yleistyksistä sekä akateemisessa että populääriässä kielenkäytössä” ja tunnistaa videopelitutkimusta jo pitkään riivanneen ongelman: *videopelin* käsitteen epämääräisyyden.

Karhulahden mukaan videopelin käsite on ongelmallinen siksi, että se kattaa liian monimuotoisen ja heterogeenisen asioiden ja ilmiöiden joukon. Videopelit ovat artefakteja, joita ei vain pelata vaan myös luetaan, katsotaan, kuunnellaan, kosketaan, modataan, tutkitaan ja tulkitaan. Osa nykyään videopeleiksi luokiteltavista asioista ei ole pelejä laisinkaan. Kuten Karhulahti muistuttaa: ”the videogame isn’t much of a game”. Moni on lähempänä kirjaa, elokuvaa, urheilua tai taidetta kuin peliä.

Karhulahti uskoo, että videopelaaminen on aikaan sidonnainen kulttuurinen ilmiö, joka tulee vähitellen kuolemaan pois. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että pelaaminen suurempana ilmiönä olisi katoamassa. Uudet pelimuodot tulevat kuitenkin poikkeamaan nykyisistä niin merkittävästi, että niiden kuvailuun tarvitaan täysin uusia käsitteitä. Karhulahti sijoittaakin videopelit perustellusti osaksi pelien historiallista kehitystä ja muutosta. Videopelaaminen on vain yksi teknologian mahdollistamista kulttuurimuodoista, joka tulee kehityksen myötä väistymään uusien pelaamisen muotojen tieltä.

Artikkelissa ”Defining the Videogame” (2013) Karhulahti pureutuu videopelin määrittelyongelmaan tarkemmin. Hän lainaa Bernard Suitsin (1978) klassikkotekstiä, jossa Grasshopper ja Scepticus käyvät pelien määrittelystä sokrateslaista dialogia. Karhulahden artikkelissa Scepticuksen kanssa keskustelea alkuperäisen Grasshopperin jälkeläinen, videopelejä pelaava nuori Grasshopper, ja nyt aiheena ovat videopelit. Viittaus pelitutkimuksen klassikkotekstiin tuo tekstiin ripauksen leikkimielisyyttä. Dialogimuodossa kirjoitettu artikkeli peilaa kekseliäästi tutkimusalalla jo tehtyjä havaintoja.

Artikkeli ”Puzzle is not a Game! Basic Structures of Challenge” (2013) keskittyy tarkastelemaan *puzzlejen* ja videopelien suhdetta. Karhulahti erottaa *puzzlet* eli eräänlaiset arvoitukset ja videopelit toisistaan. Pelitutkimuksessa *puzzlea* pidetään tyypillisesti pelinä, vaikka Karhulahden tavoin monet teoreetikot tunnustavat yleistyksen ongelmallisuuden.

Karhulahti analysoi pelin ja *puzzlen* eroavaisuuksia ja luo viitekehyksen, jonka avulla videopelien sisältämiä haasteita voidaan analysoida ja ymmärtää. On tärkeää huomata, että siinä missä peliä pelataan, *puzzle* ratkaistaan. *Puzzleja* voidaan pelillistää lisäämällä niihin dynaamisia komponentteja, kuten esimerkiksi aikarajoitteita, mutta ne ovat itsessään staattisia rakenteita. Dynaamisuudella Karhulahti viittaa sellaiseen liikkeeseen, joka ei ole täysin ennustettavissa. Dynaaminen elementti erottaa hänen mukaansa *puzzlet* ja strategiset haasteet selvimmin toisistaan.

”An Ontological Theory of Narrative Works: Storygame as Postclassical Literature” (2015) esittelee ontologisen teorian, jonka avulla voidaan ymmärtää narratiivisia peliteoksia ja tunnistaa tarinapelejä. Yksi artikkelin tärkeimmistä huomioista on, että joitain tarinapeleinä pidettyjä pelejä olisi hedelmällisempää tarkastella pikemminkin narratiivisena kirjallisuutena kuin tarinapeleinä. Pelien narratiivisuutta on aiemmin tutkittu lähinnä niiden multikursaalien (*multicursal*) rakenteen vuoksi: ne mahdollistavat monta erillistä reittiä lopputulokseen.

Tämä tapahtumarakenne ei kuitenkaan rajoitu tarinapeleihin, joten niiden tutkiminen vaatii Karhulahden mukaan perustellusti rajatumpaa näkökulmaa. Hän tunnistaa tarinapelin narratiivisena ilmiönä ennen kaikkea sen asettamien vaatimusten perusteella. Karhulahti ei nojaa pelkästään klassiseen ydin-satelliitti-jaotteluun vaan näkee Barbara Smithiä (1980) mukaillen tarinoilla olevan rajoittamaton määrä narratiiveja. Hän toteaa, ettei ole olemassa vain yhtä oikeaa tarinaa vaan tarina-alueita (*story domain*), jotka sallivat lukuisia erilaisia supratarinoita eli erilaisia tulkintoja samasta tarinasta.

Koska videopelit voivat synnyttää tarinoita, täytyy niiden myös pystyä välittämään erilaisia sanomia, merkityksiä ja ideoita. Tämän vuoksi videopelejä voidaan Karhulahden mukaan tutkia myös esteettisinä ilmiöinä. Estetiikkaa koetaan muuallakin kuin taidemuseoissa, ja pelata ja leikkiä voi myös pelien ulkopuolella. Videopelien estetiikkaa käsitellessään Karhulahti puhuu aporetisesta rematiikasta.

Artikkelissa ”A Kinesthetic Theory of Videogames: Time-critical Challenge and Aporetic Rhematic” (2013) hän tarkastelee aiemmin

varsin vähän tutkittua eroa videopelien kinesteettisten ja ei-kinesteettisten haasteiden välillä. Pelihaaste on kinesteettinen, jos sen selvittäminen vaatii ei-triviaalia psykomotorista panostusta ja ei-kinesteettinen, jos sen selvittäminen vaatii ainoastaan ei-triviaalia kognitiivista panostusta. Tarkastelemalla videopelejä niiden kinesteettisyyden ja niiden asettamien aikarajoitteiden kautta Karhulahti luo hyödyllisen jaottelumallin, jonka avulla videopelejä voidaan luokitella niiden sisältämien haasteiden perusteella.

Artikkelissa "Hermeneutics and Ludocriticism" (2015) Karhulahti käsittelee ludokritiikkiä eli videopeliartefaktien arviointia hermeneutiikan avulla. Videopelejä on totuttu arvioimaan sen perusteella, ovatko ne "hyviä" tai "huonoja" tuotteita. Tähän rajoittuneisuuteen ludokritiikki voi Karhulahden mukaan tuoda muutoksen. Karhulahti hyödyntää ajattelussaan Steven Poolen (2007) ja Julian Kücklichin (2002) aiempia hermeneutiikan klassiseen tekstuaaliseen tulkintaan perustuvia määritelmiä mutta näkee ne kuitenkin riittämättöminä. Karhulahti ehdottaa täydennykseksi jo aiemmin (2012) esittelemäänsä kaksois hermeneutiikan (*double hermeneutics*) ajatusta, jossa videopelaaminen tunnustetaan toiminnaksi, jossa operoidaan sekä klassisen että filosofisen hermeneutiikan alueella. Pelaajat tulkitsevat pelejä paitsi niiden sisältämien elementtien perusteella myös pelin ulkopuolisten kiinnostusten ajamina.

Viimeinen artikkeli "Fiction Puzzle: Storable Challenge in Pragmatist Videogame Aesthetics" (2014) käsittelee *fiktiopuzzlejen* ontologista ja esteettistä luonnetta. Kun *puzzle* sijoittuu pelin tarinamaailmaan, voidaan siitä puhua *fiktiopuzzlena*. Karhulahti käyttää analyysissään apunaan John Deweyn (1934) pragmaattista tutkimuskehystä ja tarkastelee *puzzleja* taiteena, jolla on kyky herättää esteettisiä kokemuksia. *Puzzlejen* ratkaisuilla onkin usein virallisten ratkaisujen lisäksi merkityksiä, jotka liittyvät nimenomaan ratkaisijan omaan tulkintaan, toimintaan ja ymmärrykseen siitä maailmasta, johon *puzzle* sijoittuu. Karhulahden artikkeli rakentaa hyödyllisen viitekehyksen *fiktiopuzzlejen* esteettisen arvon tutkimiselle.

Väitöskirjan yksittäiset artikkelit toimivat omina kokonaisuuksinaan, joskin alun teoria-

osio selkiytyy vasta lukemalla artikkelit. Rakenne asettaa siksi lukijalle omat haasteensa. Artikkelit voi lukea haluamassaan järjestyksessä, mutta Karhulahden suosittelema kronologinen etenemistapa tuntuu loogisimmalta. Jokainen artikkeli soveltuu purkamaan ja syventämään lajiontologista näkökulmaa, mutta toisaalta täysin koherentin kokonaisuuden saavuttaminen erillisten artikkelien välityksellä osoittautuu mahdottomaksi.

Videopelejä on kaikkialla, ja niiden tutkiminen on entistä ajankohtaisempaa. Kaikki tiede on eräänlaista kielen kritiikkiä, kuten Karhulahti muistuttaa. Kielen ja määritelmien on kyettävä muuttumaan, kun itse ilmiöt ja artefaktit muuttuvat ja kehittyvät, tai ne korvataan uusilla. Karhulahden keskeisiä oivalluksia on, että uusien teorioiden on oltava paitsi valmiita tuottamaan uutta tietoa, myös tuhoamaan vanhaa ja vanhentunutta. On olennaista tunnustaa videopelit mahdollisesti ohikittävänä ilmiönä, jolloin ne voidaan sijoittaa osaksi peli-ilmiöiden kulttuurista edistyskaarta. Karhulahden lajiontologinen ajattelu auttaa lukijaa ymmärtämään, että on kysymys väliaikaisesta ja spesifistä, aikaan sidonnaisesta kulttuurisesta lajista.

### Emma Niemi

FM, Mediatutkimus, Turun yliopisto