

JUHO KARVINEN

Rajoja rikkova leikki

David Myers, *Play Redux. The Form of Computer Games*. University of Michigan Press, Ann Arbor 2010.

Pelien ja leikkien tutkimus on näkökulmasta riippuen joko nuori tai hajanainen tutkimusala. Nykyaikaisen pelitutkimuksen (engl. *game studies*) nousu kytkeytyy peliteollisuuden kaupalliseen menestykseen, minkä vuoksi niiden intressit ovat jossain määrin yhtäläiset. Tutkijalle pelien jatkuvasti kasvava taloudellinen ja kulttuurinen merkitys oikeuttaa tutkimusaiheen. Teollisuudelle taas on etua siitä, että pelit vakiinnuttavat asemansa vakavasti otettavana ja akateemisesti tutkittuna kulttuurimuotona.

Tutkimuksen ja teollisuuden kytkös tuottaa tilanteen, jossa pelien ja leikkien erilaisia hyötyjä painotetaan pelitutkimuksen valtavirrassa enemmän kuin ilmiön ymmärtämisen kannalta on ehkä tarpeellista. Toisaalta valtavirran ulkopuolella, esimerkiksi kasvatustieteessä ja neurotieteessä, löytyy vaihtoehtoja ja moralistista tutkimusta, jolle myös tuntuu olevan oma kulttuurinen tilauksensa.

David Myersin *Play Redux* on tässä asetelmassa virkistävä teos. Se ponnistaa pelitutkimuksen valtavirrasta, mutta on samalla kirjoitettu pamfletiksi pelitutkimuksen kulttuurintutkimuksesta periytyviä perusolettamuksia vastaan. Tärkeimpinä teoreettisina apuvälineinä toimivat formalistinen kirjallisuusteoria ja kognitiotiede.

Myers ei ole kiinnostunut paikallisista sisällöistä eikä toimijoiden intentioista tai tulkinnoista vaan leikin *muodosta*, mihin kirjan alaotsikko *The Form of Computer Games* viittaa. Leikki on epäilevässä, teeskentelevässä tai eräänlaisessa oppositiosuhteessa kohteeseensa. Oppositiosuhteen käsittelemiseksi Myers lanseeraa käsitteen 'anti-muoto' (*anti-form*) ja joukon sen johdannaisia kuten leikin estetiikkaa luonnehtivan 'anti-estetiikan' (*anti-aesthetics*). Käsitteensä Myers perustaa kognitiivisille ominaisuuksille, jotka ovat yhteisiä ihmisille ja eläimille.

Miten tutkia tietokonepelejä formalistisesti?

Tietokonepelit soveltuvat formalistiseen analyysiin erityisen hyvin, koska niiden säännöt ovat varsin kiistat-

tomasti löydettävissä *koodista*. Metodiksi Myers ei kuitenkaan tarjoa koodin tutkimista, mikä toki olisikin usein käytännössä hankalaa. Sen sijaan tutkija pääsee pelin muotoon käsiksi pelaamalla itse paljon ja tarkastelemalla lukuisten pelituntien aikana hioutunutta eksperttipelaamista. Kun aloittelijan huomio on ensisijaisesti pelin käyttöliittymän ja sääntöjen opettelussa ja mahdollisen tarinan seuraamisessa, kokenut pelaaja on koetellut ja tutkinut pelin systeemiset ominaisuudet – siis sen muodon.

Formalistin toinen keino päästä käsiksi pelin muotoon on tarkastella varhaisempia ja yksinkertaisempia pelejä, joissa pelien lajityypilliset ominaisuudet ovat selvemmin esillä kuin niitä silotellummissa ja kaupallisemmissa nykypeleissä. Myersille pelityypit ja -lajit ovat suhteellisen muuttumattomia ja saavuttivat olennaiset piirteensä jo 1970- ja 1980-luvuilla, koska pelimekaniikat noudattelevat suhteellisen muuttumattoman inhimillisen kognition piirteitä. Tämä on radikaali väite, kun pelitutkijat ovat usein huolissaan ennemminkin siitä, pysyvätkö he nopeasti muuttuvan teollisuuden perässä ja ovatko heidän esimerkkinsä tarpeeksi tuoreita.

Kolmas ja kirjassa monisanaisimmin esitelty metodologinen ohjenuora on huomion kiinnittäminen sellaisiin leikin muotoihin, jotka ovat ei-toivottuja erilaisissa normatiivisissa konteksteissa: vaarallisia, haitallisia tai harmillisia. Leikin seuraukset voivat tilanteesta riippuen olla toivottuja tai ei-toivottuja, mutta keskittyminen positiivisiin (esimerkiksi oppimiseen liittyviin) seurauksiin on omiaan piilottamaan sen, mikä leikille sinänsä on leimallisinta, nimittäin sääntöjen rikkomisen ja koettelun.

Vastahakoinen etnometodologi

Sääntöjä rikkovan leikin yksi ominaisuus on, että se tekee säännöt näkyviksi samalla tavalla kuin sosiologi Harold Garfinkelin rikkomuskokeet tekivät sosiaalisen järjestyksen näkyväksi. Kirjan lopussa Myers havainnollistaa koetta esittelemällä omakohtaisia ko-

kemuksiaan Twixt-hahmona verkkoroolipelissä *City of Heroes/City of Villains*.

Alun perin lähinnä yhteistoiminnalliseen pelaamiseen kannustavaan pelimaailmaan tuotiin alue, jonka tarkoituksena oli asettaa pelaajat (pelin teeman mukaisesti supersankarit ja -roistot) suoraan konfliktiin keskenään. Twixt toimi tässä ympäristössä käyttöehtojen ja sääntöjen sallimalla tavalla ainoana tavoitteenaan kurittaa mahdollisimman paljon vastapuolen pelaajia ja sivuutti pelaajayhteisön sosiaaliset säännöt. Hän ei epäröinyt käyttää taktiikoita, joita pidettiin laajasti raukkamaisina ja paheksuttavina, ja hänestä tulikin yhteisössä nopeasti kuuluisa ja vihattu hahmo. Rikkomuskokeena Myersin tapa pelata oli sillä tavalla onnistunut, että se paljasti pelaajayhteisön muuten julkilausumattoman sosiaalisen normiston.

Sosiaalisen sulkeistaminen analyysin ulkopuolelle ja keskittyminen ”objektiivisiin” sääntöihin sopii formalistiseen projektiin, mutta saa Myersin ihmettelemään yhteisön voimakasta reaktiota. Twixt toimi virallisten sääntöjen mukaan, eivätkä muiden pelaajien tehtäimet lukuisat valitukset aiheuttaneet ylläpidollisia toimenpiteitä. Myersille yksilöllinen, idiosynkraattinen ja oppositionaalinen pelaaminen on aidompaa ja paljastaa pelin systeemiset ominaisuudet, toisin kuin yhteistoimintaan keskittyvä sosiaalinen pelaaminen.

Moraalista ongelmaa hän ei suostu toiminnassaan näkemään. Itse asiassa Myersin näkökulmasta rikkomuskokeen tekivät suunnittelijat tuodessaan kilpailullisen ympäristön peliin, johon oli muodostunut yhteistoimintaan pyrkivä sosiaalinen normisto. Hänen katsonnossaan sosiaaliset säännöt näyttäytyvät idiosynkraattista pelaamista alistavina.

Twixtin kohtaama hyljeksintä ja halveksunta oli toisinaan vakavastikin henkilökohtaista. Ensin häntä lähinnä pidettiin kyvyttömänä, mutta lopulta hänen entiset tuttavansa hylkäsivät hänet, ja yksi raivostunut pelaaja jopa uhkasi hänen henkeään. Lukijalle tarjoutuu näin mahdollisuus tehdä myös psykologisoiva tulkinta, jonka mukaan Myersin teoreettiset näke-

mykset ovat seurausta hänen kokemuksistaan pelissä. Tarttui tähän koukkuun tai ei, leikin yhteistoiminnallisen puolen kieltäminen tuottaa yksipuolisen kuvan ilmiöstä.

Paradoksaalista ja provokatiivista

Kirjan alkupuolen käsitteellinen rakennelma on hieman kryptinen, ja usein Myers viittaa filosofisiin keskusteluihin ohimennen ja selittelemättä. Esitystapa ei ole tyhjentävän analyttinen, mikä osaltaan korostaa kirjan tarkoitusta ennemminkin puheenvuorona kuin oppikirjana. Monimutkaisessa rakennelmassa jää myös hieman auki, minkä muotoa varsinaisesti ollaan etsimässä. Toisinaan Myers puhuu leikistä yleisenä kategoriana, toisinaan erityisesti tietokonepelien pelaamisesta. Vai oliko kysymys sittenkin peliartefaktien analyysista?

Suomalainen lukija on tottunut tekemään erottelun leikkimisen (joka on vapaata ja kokeilevaa) ja pelaamisen (joka noudattaa sääntöjä) välillä, ja *play*-sanon monimielisyys hankaloittaa Myersin näkemysten tulkittamista. Englanninkieliselle sama monimielisyys aiheuttanee ongelmia, kun hän yrittää kehittää *play*lle toimivaa ja samalla tarkkaa määritelmää. Myersin anteeksipyytelmätön ratkaisu on, että leikki on luonteeltaan paradoksaalista ja määritelmiä pakenevaa.

Myersin ajattelu vaikuttaa koherentilta, vaikka hän ei olekaan ilmaissut sitä tyhjentävästi ja päätyykin kannattamaan joitakin kummallisia näkemyksiä. Myers ottaa kantaa esimerkiksi ihmisluonnon ja inhimillisen merkityksenmuodostuksen peruskysymyksiin. Tällaisen paradigmatasolla liikkuvan ja laajasti jaettuina olettamuksia kyseenalaistavan keskustelun arvo on nimenomaan siinä, että se tekee nuo olettamukset näkyviksi ja huomion kohteiksi, mikä on – hyvin sattuvasti – analogista sääntöjä rikkovan leikin kanssa. Näistä syistä *Play Reduxia* ei ole syytä sivuuttaa, jos on kiinnostunut tietokonepeleistä ja leikistä. Pelitutkijoiden lisäksi kirja on relevantti ainakin aihepiiristä kiinnostuneille kognitiotieteilijöille, kirjallisuustieteilijöille, sosiologeille ja filosofeille.