

Lectio Praecursoria: Jonne Arjoranta

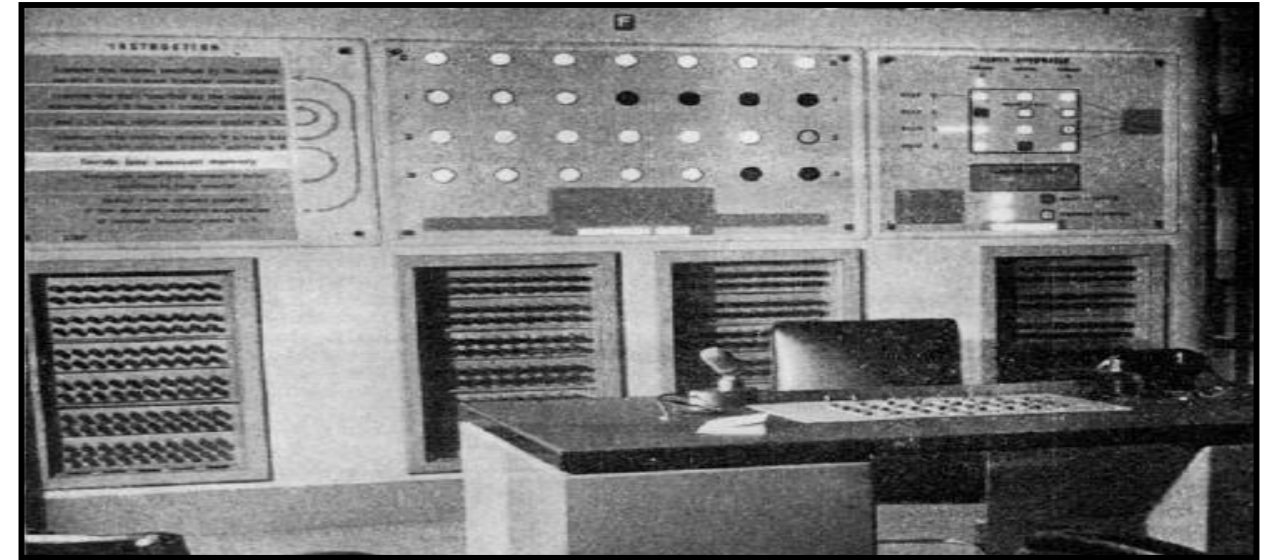
Riippumatta siitä, mitä mieltä on peleistä, on pakko myöntää että ne ovat yhä keskeisemmässä roolissa nyky-yhteiskuntaa. Taloudellisilla mittareilla pelit ovat mediamaailman jättiläisiä. 2013 julkaistu *Grand Theft Auto 5* teki ennätystä, ylittämällä 3 päivässä miljardin dollarin myynnin ja voittamalla siten maailman nopeimmin myyneen mediatuotteen ennätysen.

Vuoden 2014 loppuun mennessä se oli myynyt 45 miljoonaa kopiota kohoten myyntilukuihin, jotka ovat samassa kokoluokassa *Harry Potterin* kanssa. Samaan aikaan Supercell on Suomessa saavuttanut yli 1,5 miljardin euron liikevaihdon osoittaen pelien taloudellisen tärkeyden myös täällä Suomessa. Mutta onko siinä kaikki? Ovatko pelit vain taloudellisesti kannattavaa viihdettä?

Väitän, että pelit ovat monimuotoinen media, joka pystyy ilmaisemaan monenlaisia asioita. Suuri osa niistä on nykyään keveitä ja viihdyttäviä, mutta tämä ei kerro peleistä sen enempää, kuin rakkausromaanien suosio kertoo kirjallisuudesta kokonaisuutena. Tarkastelen väitöskirjassani niitä mahdollisuuksia, joita peleillä ilmaisumuotona on, ja peleille ominaisia keinoja ilmaista asioita.

Ennen kuin kuitenkaan päästään pelien ilmaisumuotojen moninaisuuteen, on ehkä syytä katsoa hetki menneisyyteen. Digitaaliset pelit ovat ottaneet uusia muotoja, joita olisi ollut vaikea kuvitella niiden alkuaikoina, yli puoli vuosisataa sitten. Jos paikalla olivat miettivät nyt vanhoja pelejä, tulee useimmille ehkä mieleen Commodore tai Amiga -- tai ehkä Nintendo, jos on hieman nuorempi. Pelien historia on kuitenkin paljon pidempi ja värikkäämpi. Tarkka alku riippuu paljon siitä, mitä pidetään mittarina, joten on ehkä hyödyllisempää miettiä mielenkiintoisia ja merkittäviä tapauksia.

Ensimmäisenä voitaisiin mainita esimerkiksi Ferranti NIMROD, jota vastaan pystyi pelaamaan *Nim*-nimistä logiikkapeliä. Sen valmistuksen tavoite oli vielä erittäin vakava: laite valmistettiin pelaamaan pelejä, jotta pystyttiin osoittamaan, miten erinomaisesti tietokoneet soveltuvat matemaattisiin operaatioihin, ei viihdyttämään pelaajia. Ajatus *Nimin* pelaamisesta digitaalisella alustalla syntyi jo 1941, mutta varsinaisen koneen rakentaminen alkoi hieman myöhemmin. Nimrodia esiteltiin innokkaalle yleisölle 1951. Monet olivat vaikuttuneita kirkkailla valoilla koristellusta, 3 metriä leveästä, peliä pelaavasta järkäleestä, mutta harvaa kiinnosti taustalla oleva matematiikka.



Nimrod in Computerspielmuseum - Chuck Smith CC BY-SA 3.0

Myös vuonna 1958 keksittiin, että pelit olisi hyvä tapa esitellä teknologian kehittymistä. Willy Higinbotham ja Robert Dvorak rakensivat oskilloskooppia näyttönä käyttävän *Tennis for Two* voidakseen esitellä Brookhaven National Laboratoryn jokavuotisessa avointen ovien päivässä, miten hienoja laitteita heillä oli käytössään. Tälläkin kertaa motiivina oli osoittaa pelien avulla, miten teknologia oli kehittynyt. Erityisesti yläastelaiset ja lukiolaiset olivat innostuneita teknologiasta, Higinbotham myöhemmin muisteli. Peliä ei jälkeenpäin kuitenkaan pidetty kovin merkityksellisenä ja se purettiin osiin.

Kaikki eivät kuitenkaan nähneet pelejä vain hyödyn välineinä. Massachusetts Institute of Technologyn pienoisoraukatiekerho innostui yliopiston hankkiessa vuonna 1961 uuden PDP-1 tietokoneen ja keksi tehdä sille pelin, joka sai nimekseen *Spacewar!*. Peli oli menestys opiskelijoiden parissa ja sen kehittäjät harkitsivat hetken aikaa jopa sen myymistä. Mutta kuka ostaisi pelin, kun sen pelaamiseen tarvittiin 120 tuhannen dollarin tietokone?

Vastaus löytyi kolikkopeleistä. Opettavainen tarina vastasyntyneestä Atarista vuonna 1972 käy hyvin esimerkistä. Vasta Atarilla aloittanut Al Alcorn sai tehtäväksi kehittää *Pongin* kokeiluna siitä, millaista on tehdä pelejä. Se vietiin läheiseen baariin testattavaksi. Baarin omistaja otti heihin kuitenkin pian yhteyttä pelin lopetettua toimintansa. Harmistuneena Alcorn meni tutkimaan, mikä pelissä oli vialla. Ongelma oli yksinkertainen: koneen rahalokero oli niin täynnä, ettei sinne enää mahtunut yhtään kolikkoa. *Pong* oli niin suosittu, että ihmiset odottivat baarin aukeavan vain päästäkseen pelaamaan peliä.

Seuraavat askeleet ovat ehkä monelle tuttuja: Yhä kiihtyvästi taivaalta hyökkäävät avaruusoliot, vuodelta 1978. Pizzan muotoinen keltainen hahmo, jota aaveet jahtaavat, vuodelta 1980. Valloitetuun kolikkoautomaatit, nämä pelit siirtyivät kotona pelattaville laitteille, eikä niitä ole sen jälkeen voinut välttää. Entä nyt?

Nykyisin pelejä pelataan monenlaisilla laitteilla ja monenlaisissa konteksteissa. Tämänkin puheen aikana joillekin teistä on todennäköisesti ilmestynyt ilmoitus älypuhelimien tekemättömistä siirroista, uudesta viestistä tai matkalla olevasta hyökkäyksestä. Uudet teknologiat mahdollistavat uudenlaisia tapoja pelata, mutta samaan aikaan myös pelien tekemisen kieli kehittyy ja monimutkaistuu. Peleillä osataan nykyään ilmaista asioita, joita olisi ollut vaikea kuvitella digitaalisten pelien syntyessä.

Coming out Simulator 2014 on osittain omaelämäkerrallinen peli siitä, millaista on olla homoseksuaalinen nuori. Pelissä joutuu päättämään, uskaltaako kertoa vanhemmilleen totuuden siitä, ketä tapailee. *Depression Quest* kuvaa sitä, millaista on elää masennuksen kanssa. Peli näyttää pelaajalle miten masennusta vastaan kamppailu vie voimia ja rajaa vaihtoehtoja. *That Dragon, Cancer* kertoo, millaista on, kun saa tietää oman lapsen sairastavan syöpää. Peli perustuu tositapahtumiin ja toinen pelin kehittäjästä, Ryan Green, on todennut, että hän halusi kertoa muille heidän kokemuksestaan ja valitsi siihen parhaiten sopivan median. Muutama vuosikymmen sitten olisi ollut vaikea kuvitella pelien kykenevän kertomaan tällaisista asioista.

Paitsi että pelit pystyvät kommentoimaan näitä asioita, väitän myös että pelit pystyvät tekemään sen tavalla, johon mikään muu media ei pysty. Tämä ei aina tarkoita, että pelit tekisivät sen paremmin, vaikka tämäkin voi olla totta. Tarkoitin nyt, että pelit tekevät sen tavalla, johon mikään muu ei pysty, koska ne ovat erilaisia kuin mikään muu meidän medioistamme.

Peleillä on piirteitä, joita ei yhdessä löydy mistään muusta mediasta. Nämä piirteet liittyvät pelien tapaan yhdistää pelin rakenteita ja pelaajan vuorovaikutteisuutta kokonaisuudeksi, joka on omalaatuisella tavalla riippuvainen sekä pelistä että pelaajasta. Siksi pelit voivat ilmaista asioita tavalla, joka olisi vaikeaa tai mahdotonta muille medioille. Ensinnäkin, pelit ovat erinomaisia opettamaan pelaajille, miten jotkin asiat tulisi nähdä tietyllä tapaa.

Käytän väitöskirjassani tästä esimerkkinä klassikkopeliä *King of Dragon Pass*. Siinä pelaaja asettuu johtamaan orlantheiksi nimitettyä barbaariheimoa Gloranthan fantasiamaailmassa. Voidakseen onnistua tässä, hänen täytyy oppia,

millainen on oikeudenmukainen orlanthi-hallitsija. Orlanthit eivät ajattele kaikesta aivan samoin kuin modernit länsimaiset ihmiset, eikä heitä voi hallita kuin moderneja demokratian jäseniä. Jos aikoo selvitä pelin loppuun asti, täytyy osata ratkaista monenlaisia kiistoja. Miten pitää rangaista aviorikkojaa? Mikä on sopiva veriraha uhrin omaisille, kun soturi tapetaan sotimisen ulkopuolella? Entä miten pitää suhtautua jumalanpilkkiaan, kun fantastiset jumalat vahtivat jokaista heimon elettä? Näihin kysymyksiin ei voi vastata omien arkikokemusten pohjalta, joten pelaajan on väistämättä opittava, millaista on olla orlanthi. Peliä ei voi päästä läpi oppimatta jotain orlanthien arvoista ja kokemusmaailmasta.

Tämä yksi esimerkki paljastaa, miten pelit voivat opettaa pelaajaa odottamattomalla tavalla. Oppiminen ei tapahdu opiskelemalla jotain listaa faktoista, vaan etnografian tapaisella syventymisellä orlanthien kulttuuriin. Väitöskirjani kielellä tätä voisi kuvata hermeneuttiseksi prosessiksi, tulkinnan muuttumiseksi keskeiseksi osaksi pelaamista. Samanlainen prosessi tapahtuu väistämättä, kun pelaa mitä tahansa peliä, vaikka kaikissa tapauksissa kulttuurinen ymmärtäminen ei olekaan yhtä keskeisessä roolissa kuin pelatessa *King of Dragon Passia*. Siitä huolimatta opimme pelejä pelatessa monenlaisia asioita siitä, miten ne esittävät kulttuurin ja maailman yleensä.

Toiseksi, pelit voivat omalaatuisella tavalla osoittaa jonkin lähestymistavan tai keinon mahdottomuuden. *September 12th* on peli, joka kommentoi terrorismin vastaista sotaa. Peli kuvaa kaupunkia Lähi-idässä. Rakennusten joukossa kävelee viattomia siviilejä ja aseistettuja terroristeja. Pelaaja pystyy ohjaamaan ohjusiskun tähtäinristikkoo ja ampumaan sillä terroristeja. Ohjusiskut kuitenkin saapuvat viiveellä, eivätkä ole niin tarkkoja kuin voisi toivoa. Terroristien lisäksi alle jää helposti siviilejä ja rakennuksia. Rakennukset tuhoutuvat iskuista ja siviilit kuolevat. Nähdessään ruumiit, jäljelle jääneet siviilit kumartuvat suremaan kuolleita -- ja osa heistä muuttuu terroristeiksi. Vaikka kuinka yrittää ampua ohjuksia, terroristien määrä vain kasvaa. *September 12th* väittää, että terrorismin ongelmaa ei voi ratkaista ohjuksilla -- ja se väittää niin tavalla, jota ei voisi toistaa missään muussa mediassa. Se esittää mahdottomuuden: tätä ongelmaa ei voi ratkaista tällä keinolla.

Samaa mahdottomuuden retoriikkaa käyttävät muutkin pelit: *Freedom Bridge* kuvaa mahdotonta matkaa Etelä- ja Pohjois-Korean välillä. *McDonald's Video Game* kertoo, miten pikaruokaketjua johtaessa joutuu tekemään kompromisseja eettisyyden ja kannattavuuden välillä. *Spec Ops: The Line* kommentoi sekä väkivaltaa keinona ratkaista ongelmia että videopelejä keinona kuvata väkivaltaa.



McDonald's Videogame - Molleindustria CC

Pelit eivät ole enää vain vilkkuvia valoja kolikkopeleissä vaan ne käsittelevät kaikkea seksuaalisuudesta kuolemaan, politiikasta tunteisiin -- lyhyesti sanottuna maailmaa ja ihmisiä.

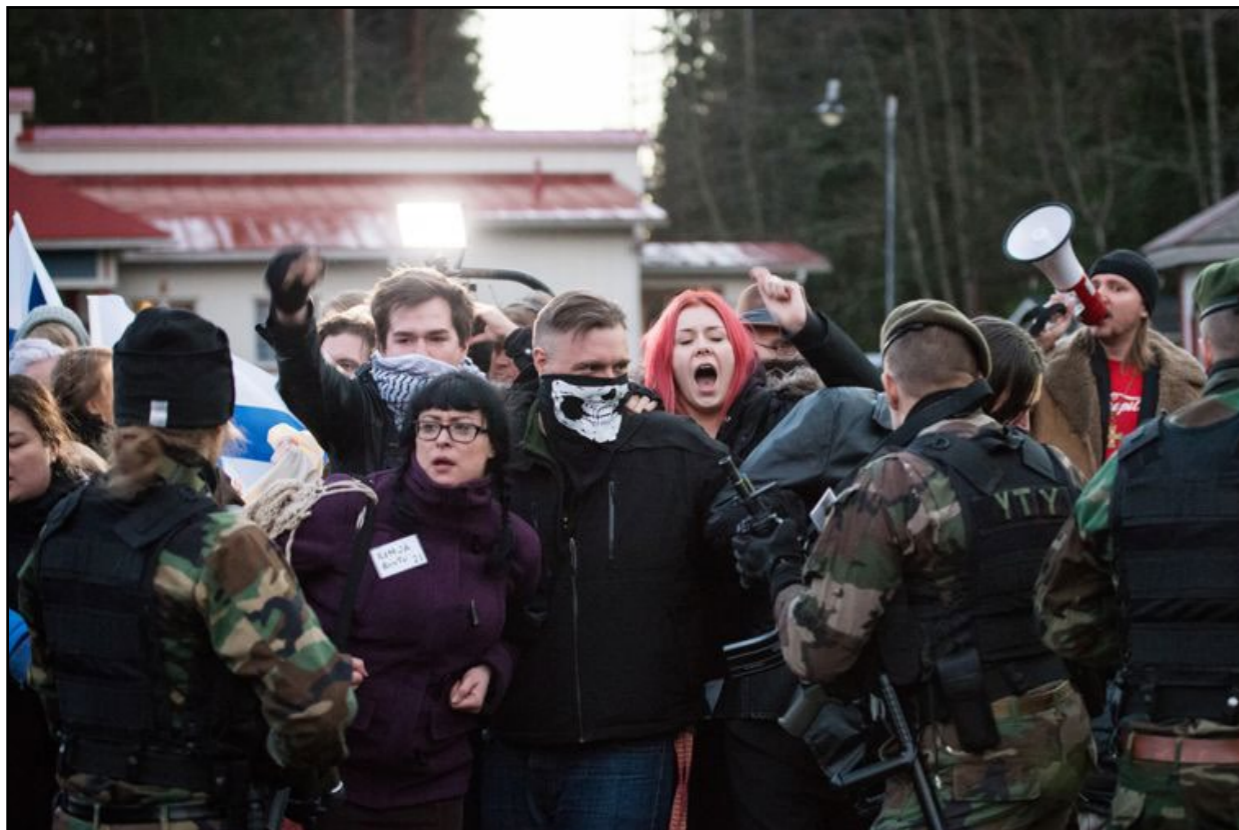
Tutkimuksessani väitän, että emme voi esittää mielekästä määritelmää, joka pystyisi kattamaan kaikki ne monipuoliset ilmiöt, joita kutsumme peleiksi. Tämä johtuu osittain siitä, että pelit ovat jatkuvassa muutoksessa. Mikä tahansa nyt annettu määritelmä on armottoman puutteellinen tulevaisuuden pelien edessä. Lopullisten määritelmien antaminen nyt olisi kuin naulaisi umpeen ovia, joita kukaan ei ole vielä edes rakentanut.

Ei kuitenkaan haittaa, että emme voi nyt antaa lopullisia määritelmiä, eikä se tarkoita että määritelmät olisivat tarpeettomia. Kuten Ludwig Wittgenstein esittää *Filosofisissa tutkimuksissa*, kieli on kuin työkalupakki. Määritelmät ovat työkaluja, joita voimme käyttää niin kauan kuin ne ovat käyttökelpoisia. Kun ne lakkaavat palvelemasta tarkoitustaan, voimme luopua niistä ja ottaa käyttöön uusia, aivan niin kuin teemme muidenkin työkalujen kanssa. Hyvä esimerkki tällaisesta muutoksesta ovat roolipelit, jotka ovat yli 40-vuotisen historiansa aikana ehtineet kasvaa ja muuttua merkittävästi.



Pillared Hall - Jason Coleman CC BY-NC-SA 2.0

Niiden historia johdetaan tavallisesti miniatyyrisotapeleistä, vuoden 1971 *Chainmailista* ja sen seuraajasta *Dungeons & Dragonsista* vuodelta 1974. Jos varhaiset harrastajat katsoisivat nykyisten roolipelien kirjoja he olisivat todennäköisestihämmästyksissään--tai tyrmistyneitä. Roolipelit ovat kehittyneet ja jakautuneet moniin erilaisiin pelityyleihin, genreihin ja alakulttuureihin. Nykyinen harrastaja voi harrastaa yhä sotapelejä miniatyyreilla tai sitten tehdä kuten *Halat hisarin* osallistujat vuonna 2013 ja larpata millaista olisi, jos Suomi olisi miehitetty Palestiinan tapaan. Molemmat ovat yhtä aitoja ja oikeita tapoja roolipelata, vaikka eri tyyllilajien edustajat ajoittain vähättelevätkin toistensa mieltymyksiä. Mutta pelit muuttuvat, eikä harrastaja voi lopulta tehdä muuta kuin hyväksyä sen.



Voimme kuitenkin yrittää ymmärtää tuota muutosta ja arvostaa uusia muotoja menettämättä ymmärrystämme siitä, mistä pelit ovat tulleet. Pelit ovat monimuotoisempia kuin ne ovat koskaan olleet, mutta jos haluamme ymmärtää niitä myös jatkossa, tulee meidän ymmärtää perusteet siitä, miten ne ilmaisevat asioita ja miten ne suhteutuvat aiempiin mediamuotoihin. Tähän pyrin tarjoamaan sekä työkaluja että vastauksia väitöskirjassani. Se ei ole lopullinen vastaus siihen, miten meidän tulisi ymmärtää pelejä, mutta jos olen oikeassa, meillä ei koskaan tule olemaan tuollaista vastausta. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, ettei matkan varrella kannattaisi yrittää. Osa tiedosta vanhenee, mutta ei kaikki siitä -- ja vaikka uutta tutkimusta aina tarvittaisiinkin, sen ei ainakaan tarvitse alkaa enää alusta.

Arjoranta, Jonne. 2015. "Real-Time Hermeneutics: Meaning-Making in Ludonarrative Digital Games." Jyväskylän yliopisto.
<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-6164-0>.