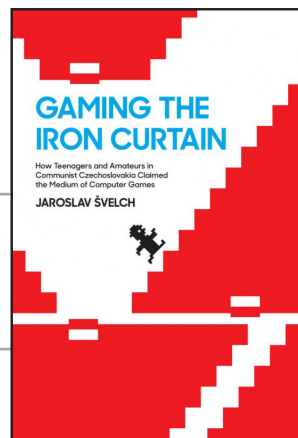


Digipelaamista rautaesiripun takana

Jaakko Suominen

Jaroslav Švelch. 2018. *Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. Cambridge, MA: MIT Press, 351 sivua.



Digitaalisten pelien ja pelikulttuurien historiasta on kirjoitettu siitä lähtien, kun pelit ovat saavuttaneet kaupallista menestystä ja huomiota. Hyvin pitkään, 1980-luvun alusta vuosituhannen vaihteeseen, kiinnostus pelihistoriaa kohtaan oli lähinnä journalistista. Pelien ja peli-ilmiöiden historiasta kirjoittivat toimittajat ja harrastajat. He kirjoittivat tietokone- ja pelialan ammatti- ja harrastuslehtiin ja muihin julkaisuihin. Monet jutut perustuivat vastaaviin aiemmin julkaistuihin artikkeleihin ja toistivat yhdenlaista kanonisoivaa näkökulmaa nostoen kerrasta toiseen samoja angloamerikkalaisia esimerkkejä tai Japanista maailmalle levinneiden pelien tarinoita. Jonkin verran kirjoituksissa oli toki vaihtelua ja niissä tuotiin hieman esiin kansallisia ja paikallisia kehityskulkuja.

Akateeminen kiinnostus pelihistoriaa kohtaan lisääntyi suunnilleen samaan aikaan kun akateeminen pelitutkimus ylipäätään alkoi nousta – ja samasta syystä. Opiskelijoiksi ja aloitteleviksi tutkijoiksi oli tullut 1990-luvun kuluessa henkilöitä, joilla oli omakohtaista kiinnostusta digitaalisia pelejä kohtaan. Voi myös väittää, että tuolloin erilaisten fani-, populaari- ja mediakulttuuristen ilmiöiden tutkimuksesta oli tullut akateemisessa maailmassa yhä hyväksyttävämpää, mikä mahdollisti pelihistorian tutkimuksen. Pelihistorian tutkimusta alkoivat tehdä 1990-luvun lopulta lähtien tutkijat, joiden akateemiset taustat vaihtelivat historiasta elokuva-, media- ja taiteiden tutkimukseen, antropologiaan, sosiologiaan, tietojenkäsittelyoppiin ja muihin tieteenaloihin. Tieteenalataustat vaikuttivat osittain tutkijoiden painotuksiin ja lähestymistapoihin.

Aluksi pelihistoriallista tutkimusta ilmestyi enemmän kansallisilla kielillä kuin kansainvälisissä englanninkielisissä julkaisufoorumeissa, ja moni yksittäinen varhainen tutkimus on sen takia jäänyt vähemmälle huomiolle kansainvälisessä keskustelussa. Viime aikoina myös englanniksi on alettu ilahduttavasti julkaista enemmän sellaista tutkimusta, jossa tarkastellaan kansallisia, paikallisia ja esimerkiksi jopa yksittäisiin paikkakuntiin sidottuja pelejä ja pelikulttuurisia ilmiöitä, joita kutsutaan hyper-lokaaleiksi ilmiöiksi. Voidaan puhua jopa digipelihistorian paikallisesta käänteestä, jonka keskeisiä tutkijoita on esimerkiksi Melanie Swalwell.

Jaroslav Švelchin teos edustaa tätä paikallissidonnaista tutkimusta. Se käsittelee Tšekkoslovakian digitaalisen pelaamisen historiaa erityisesti 1980-luvulta 1990-luvulle käyttäjänäkökulmasta. Švelch tarkastelee kohdettaan vahvimmin tietokoneharrastamisen nousun kontekstissa, mikä asettaa teoksen tietynlaiseksi vastinpariksi Petri Saarikosken vuonna 2004 ilmestyneelle suomenkieliselä yleisen historian väitöskirjalle *Koneen luno*, joka on tutkimus

Suomen tietokone- ja peliharrastamisen noususta 1970-luvulta 1990-luvulle. Kummatkin teokset käsittelevät saman tyyppistä ajanjaksoa ja kontekstia ja sitoutuvat teoreettisesti muun muassa teknologian historian ja kulttuurisen tutkimuksen sekä median domestikaatiotutkimuksen traditioihin.

Teoksissa on kuitenkin eroavaisuuksia, jotka liittyvät tutkittavien maiden kulttuurieroihin, maantieteelliseen sijaintiin ja poliittisiin järjestelmiin. Toisaalta kahden tutkimuksen ero liittyy julkaisuajankohtien ajankohtaisiin keskusteluihin. Švelch hyödyntää runsaasti uusinta pelitutkimusta analysoidessaan tšekkoslovakialaisia pelejä, ja vaikka hän ei tee varsinaista systemaattista vertailevaa tutkimusta, hän suhteuttaa tutkimuskohdettaan erittäin monipuolisesti eri maita koskevaan digipelihistoriaan, tietokoneharrastamista ja demoskeneä koskevaan tutkimukseen siinä määrin kuin tutkimusta on saatavilla, erityisesti englanniksi. Vertaailua Švelch tekee erinomaisesti muun muassa sosialististen maiden välillä, Tšekkoslovakian ja länsiblokin maiden välillä ja myös suhteessa muihin maihin.

Ja siinä missä Saarikosken päälähteinä ovat olleet tietokone- ja pelialan harrastuslehdet toki täydennettynä haastatteluilla, itse pelien analyysillä ja muulla aineistolla, Švelchin tutkimuksessa suuremman roolin saavat haastattelut, joita hän on tehnyt yli 40. Myös pelit saavat suuremman painoarvon. Syynä on muun muassa se, että harrastuslehdistön merkitys Tšekkoslovakiassa oli huomattavasti pienempi ja myöhäisempi kuin Suomessa.

Nostan seuraavassa esiin muutamia keskeisiä teemoja Švelchin kirjasta. Kirjassa on seitsemän varsinaista lukua, johdanto, loppuluku ja epilogiosio. Luvut käsittelevät tietokoneistumisen varhaishistoriaa, kotitietokoneiden hankintaa, harrastamisen infrastruktuureita, kuten harrastuskerhoja ja verkostoja, tutkimuskeskuksia, harrastejulkaisuja, pelejä koskevia asenteita ja diskursseja, pelien jakelua, kotikoodaamisen kulttuureja sekä peliohjelmoinnin merkitystä ja suhdetta tekijöiden itseilmaisuuksiin. Erityisesti infrastruktuuriluvussa Švelch käsittelee myös peli- ja tietokoneharrastamisen sukupuoleen liittyviä kysymyksiä, esimerkiksi naisharrastajien vähäisyyttä ja rooleja, mutta tämä käsittely jää kohtuullisen vähälle huomiolle.

Yksi kirjan keskeisistä käsitteistä on *koodausteko* (coding act). Koodausteolla Švelch viittaa kaikkiin niihin tapoihin, joissa tietokonepelien ohjelmointi on vaikuttanut harrastajien itseilmaisuuksiin ja miten se on ollut osa harrastuskulttuurin meritokraattisuutta eli harrastajien osaamiseen perustuvaa keskinäistä asemaa ja hierarkiaa. Koodaustekoihin ei kuulu ainoastaan pelien ohjelmointi vaan myös niiden julkaisu ja levittäminen.

Inspiraationsa koodausteon tai koodausaktin käsite on saanut puheaktin (speech act) käsitteestä ja myös sellaisesta pelihistorian tutkimuksesta ja muusta pelitutkimuksesta, jossa painotetaan harrastajien luovuuden merkitystä. Koodausaktin käsite auttaa kytkemään käyttäjät ja artefaktit toisiinsa. Artefaktit viittaavat tässä sekä laitteistoihin että ohjelmistoihin.

Pidin myös siitä, miten Švelch kuvasi harrastajien tekemiä ei-kaupallisia pelejä osana itsekoodattujen ohjelmien kulttuuria. Samaten hän kuvasi hyvin niitä jännitteitä, jotka liittyivät pelaamiseen ja peliohjelmointiin suhteessa keskusteluun tietokoneharrastamisen tavoitteista. Osa harrastajista, varsinkin vanhemman sukupolven edustajat, näkivät pelit etenkin 1980-luvun alkupuolella vähempiarvoisina verrattuina muihin ohjelmistoihin. Oli myös ylipäätään mielenkiintoista lukea sellaista itäblokin maahan liittyvää historiantutkimusta, joka ei käsitellyt poliittisia päättäjiä vaan keskittyi mediaan, teknologiaan ja kuluttamiseen toki sosiaali- ja kulttuurihistoriallisessa kontekstissa. Konteksti oli tosin sidoksissa myös poliittiseen toimintaan. Lisäksi oli mielenkiintoista lukea tšekkoslovakialaisista peleistä sekä länsipelien tšekkoslovakialaisista versioista, joista minulla ei ollut mitään tietoa aiemmin.

Gaming the Iron Curtain on laadukas ja hyvin kirjoitettu pelihistorian tutkimus, joka pelitutkimuksen lisäksi asettuu teknologian historian ja mediahistorian tutkimuksen alueille. Olen varma, että teos toimii jatkossa keskustelukumppanina ja vertailukohtana monille tuleville tutkimuksille. Yhdessä nämä tutkimukset tulevat luomaan pohjaa esimerkiksi laajemmille vertaileville kansainvälisille tutkimusprojekteille.

Jatkossa tutkimusta voi viedä useisiin suuntiin. Systemaattisen vertailevan tutkimuksen lisäksi mahdollisuus olisi kontekstualisoida kohdetta hieman eri tavalla: esimerkiksi suhteuttamalla digitaalista pelaamista selvemmin ei-digitaaliseen pelaamiseen ja siihen liittyviin jatkumoihin. Yksi tapa edetä olisi tarkastella tietokoneharrastamista yleisemmässä harrastamisen kontekstissa. Varsinkin uusien kontekstien avulla ajallista perspektiiviä voisi laajentaa eteenpäin ja taaksepäin.

Lisäksi mielenkiintoisena lisätutkimusta vaativana teemana esiin nousee instituutioiden ja harrastamisen suhteen tarkastelu. Kansainvälisenä vertailuna voisi tutkia myös erilaisten poliittisten, valtiollisten ja muiden nuorisjärjestöjen toimintaa suhteessa pelaamiseen ja tietokoneharrastamiseen ja esimerkiksi kirkon ja uskonnollisten yhdyskuntien vaikutusta harrastustoiminnassa.