

Pelien kehitys ja tutkimus murrosvaiheessa

(Aamulehti, Alakerta-artikkeli, julk. 9.6.2006)

Hiljattain Los Angelesissa päättyneet E3-messut ovat jälleen esitelleet satoja peliutuuksia. E3, eli Electronic Entertainment Expo on suuri messutapahtuma, jossa pelien julkaisijat ja kehittäjät kilpailevat huomiosta tuotteilleen. Tänä vuonna E3:n julkistukset ovat laajemminkin mielenkiintoisia pohdittaessa pelien asemaa yhteiskunnassa. Ketä pelit oikeastaan kiinnostavat -- ja mihin niiden tulevaisuus on suuntaamassa? Aihetta on sekä huoleen että aktiivisiin toimiin pelikulttuurin kehityksen suhteen.

Peliteollisuus mielellään julkistaa lukuja, jotka kertovat laajenevasta maailmanlaajuisesta liikevaihdosta ja peleihin suuntautuvasta kiinnostuksesta. Amerikkalainen alan etujärjestö ESA (Entertainment Software Assosiation) kertoo tuoreimmassa vuosittaisissa tilastoissaan tietokonepelien pelaajan keski-ikänsä olevan jo noin 33 vuotta, naisten osuuden asettuvan 38 prosenttiin kaikista pelaajista ja 49 prosentin myydyistä peleistä olevan luokiteltuja kaikenikäisille sopiviksi (kategoria "Everyone" ESRB-luokittelussa). Järjestön tilastoihin ei välttämättä kannata kritiikittömästi luottaa, mutta niiden mukaan pelaamisesta olisi siis tulossa kaikenlaisten ihmisten ajanvietettä, todellista koko kansan huvia ja kulttuuria.

Toisenlaisen kuvan pelikulttuurin kehityksestä antavat eniten myytyjen pelien luettelot, joissa samat nimet toistuvat vuodesta toiseen. Yhdysvaltain kahdenkymmenen myydyimmän pelin listalle vuonna 2005 pääsi yhtä poikkeusta (God of War) lukuun ottamatta vain suosittujen pelisarjojen jatko-osia tai Tähtien Sodan kaltaisen tunnetun tuotenimen alla markkinoituja pelejä. Niin pelien kehittäjien kuin peliharrastajienkin parissa on esitetty jatkuvasti yhä purevampaa kritiikkiä pelialan itseään toistavia kaavoja ja riskejä välttävää kehityslinjaa kohtaan. Laajat avaruustaistelut tai realistiset urheilusimulaattorit eivät suinkaan ole kaikille ihmisille houkuttelevin tapa viettää vapaa-aikaa.

Laajasti huomiota E3-messuilla saivat jälleen seuraavan sukupolven pelikonsolien ja niiden pelisisältöjen julkistukset. Microsoftin Xbox 360 ja Sonyn PlayStation 3 on molemmat suunniteltu teräväpiirtotelevision kumppaniksi kodin viihdekeskuksen ytimeen. Laajakaistainen verkkoyhteys tekee mahdolliseksi pelien, videoiden ja jopa elokuvien lataamisen ja esittämisen näiden pelilaitteiden kautta. Avaruustaistelun äänimaailma laajenee kotiteatterin kaiuttimista monikanavaiseksi äänielämykseksi ja urheilupelissä jopa hikipisarat erottuvat digitaalisten ottelijoiden iholla. Teräväpiirtoinen kuva ei kuitenkaan poista peliteollisuuden syvempää ongelmaa: suosituimmat pelityypit vetoavat vain kapeaan osaan kaikista ihmisistä.

Suurimman huomion messuilla sai kuitenkin osakseen kolmas alan suuryritys, Nintendo, joka on valinnut hieman erilaisen strategian omassa tuotekehityksessään. Wii-nimellä markkinoitava Nintendon pelilaitte ei pyri olemaan elokuvaalaatuista kuvaa tarjoava viihdekeskus, vaan tähtäimessä ovat uudentyyppiset pelilliset elämykset. Nintendon peliohjain sisältää liiketunnistimet, joten esimerkiksi kalastaminen sujuu peliohjaimella virvelöimällä, ja tenniksessä ovat mahdollisia samantyyppiset kämmen-, rysty-, tai kierrellyönnit kuin oikeallakin kentällä.

Nintendon E3-demonstraatioissa peliohjainta käytetään muun muassa kapellimestarin tahtipuikkona, golfmailana, jousipyssynä, rumpupalikkana ja auton ohjainpyöränä.

Multimodaalinen käyttöliittymä eli tietokoneen tai pelin ohjaaminen useiden aistien välityksellä ei ole tutkimukselle uusi asia. Näppäimistö ja hiiri voi soveltua hyvin tekstinkäsittelyyn ja perinteinen videopeliohjain hahmon hyppyjen ja käännösten ajoitukseen. Ne kuitenkin kahlitsevat käyttäjänsä aloilleen, eivätkä kehitä fyysistä kuntoa tai liikeaisteja samaan tapaan kuin urheilu ja liikunnallisemmat pelit. Tietokoneen tai television ääressä kyhjäyttämisen vastapainoksi vapaa-ajan tulisi tarjota toisenlaista, monipuolisempaa toimintaa ja siinä mielessä Nintendon avaus on tervetullut.

Pelillinen multimodaalisuus ei kuitenkaan rajoitu pelkkiin ohjaimiin ja tällä alueella vaaditaan vielä runsaasti tutkimus- ja kehitystyötä. Tarkkuuteen, voimaan tai nopeuteen perustuva toiminta on vahvinta aluetta vain osalle ihmisistä. Tulevaisuudessa pelien olisi tuettava entistä monipuolisemmin erilaisia pelaamisen tapoja, jotta esimerkiksi hitaammin toimiva, mutta pitemmän elämäkokemuksen omaava ihminen löytäisi peleistä hänelle sopivan roolin. Pelitutkimuksessa tällaisia pelejä, joita on helppo lähestyä ja joita erilaisten ihmisten on helppo pelata, kutsutaan sosiaalisesti adaptiivisiksi. Mikäli pelituotannot ja pelikulttuuri laajemmin kehittyvät tähän suuntaan, voi peleillä olla lupaava rooli eräänä elämysten lähteenä, sekä rentoutumisen ja yhdessä olemisen tukena. Pelithän ovat pohjimmiltaan vuosituhansien kuluessa kehitetty kulttuurimuoto, joka vetoaa voimakkaasti mielikuvitukseemme, ongelmanratkaisukykyymme ja haluumme kehittää erilaisia taitojamme.

Viime vuosina on Suomessa tehty useita avauksia pelien tutkimuksen ja koulutuksen alueella. Pelien ja pelaajien tutkimus on myös aktiivinen kansainvälisesti laajentuva tutkimuskenttä, jonka harjoittajat kohtaavat säännöllisesti konferensseissa ja seminaareissa eri puolilla maailmaa. Tutkimuskeskuksissa ja yliopistoissa kehitetyt pelit ovat luonteeltaan tutkimuksen apuvälineitä, eikä niitä yleensä ole tarkoitettu suoraan kaupallisille markkinoille. Ne kuitenkin havainnollistavat uusia mahdollisuuksia, ja kokeileva pelitutkimus on luonut esimerkiksi malleja pelien ohjaamiseen äänellä, liikkeellä tai vaikkapa aivojen sähköaalloilla, ja avannut näin uusia kehityssuuntia. Pelit jotka kannustavat liikkumaan, harjoittamaan muistia, strategista ajattelua tai tiimityöskentelyn taitoja ovat kaikki nyt leviämässä tutkimuslaboratorioista pelikauppojen ja markettien hyllyille.

Pelien yhteiskunnallinen asema on myös murroksessa. Vastikään julkistetulla yhteispohjoismaisella ohjelmalla pyritään tukemaan laadukkaiden tietokone- ja konsolipelien tekemistä lapsille ja nuorille, ja lisäksi kulttuuriministeri Tanja Saarela on väläytellyt ajatusta pelisäätiöstä joka toimisi samankaltaisesti kuin elokuvakulttuuria tukeva elokuvasäätiö. Tällaisille aloitteille on jo korkea aika. Lyhytjänteistä voittoa tavoitteleva pelijulkaiseminen uhkaa tätä menoa surkastaa lupaavasti nousseen digitaalisen kulttuurin kentän. Alueen taidekorkeakoulut ja yliopistot voivat omalta osaltaan tarjota kunnianhimoiselle pelikehitykselle kokeilukentän. Vain monipuolinen yleissivistys ja perehtyminen niin pelien kuin muunkin kulttuurin historiaan voi tarjota tulevaisuuden pelintekijöille vahvan perustan jonka varaan voi rakentaa ammuskelupelin jatko-osien sijaan jotain aidosti uutta.

Yhdysvalloissa yliopistoissa on pelitutkimukseen ja pelikehitykseen suuntautuneita tutkinto-ohjelmia jo yli sata, ja Kiinan kaltaiset Aasian maat ovat vahvasti mukana kehityksessä. Milloin Suomessa herätään reagoimaan? Pelien korkeakoulutuksen kehittäminen on välttämätöntä, jotta luotaisiin vahva perusta niin alueen huippuosaamiselle kuin laajemmin kriittiselle pelilukutaidolle.

Frans Mäyrä

Kirjoittaja toimii professorina Tampereen yliopiston hypermedialaboratoriossa