JYX JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO UNIVERSITY OF JYVÄSKYLÄ

This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.

Author(s): Välisalo, Tanja

Title: Fans and Videogames : Histories, Fandom, Archives

Year: 2018

Version: Published version

Copyright: © Kirjoittajat ja Pelitutkimuksen vuosikirja.

Rights: CC BY-NC-ND 4.0

Rights url: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Please cite the original version:

Välisalo, T. (2018). Fans and Videogames : Histories, Fandom, Archives. Pelitutkimuksen vuosikirja 2018, 2018, 123-125. http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2018/ptvk2018.pdf

Fans and Videogames: Histories, Fandom, Archives

Kirja-arvio

Tanja Välisalo
Jyväskylän yliopisto

Melanie Swalwell, Helen Stuckey ja Angela Ndalianis, toim. (2017). *Fans and Videogames. Histories, Fandom, Archives*. New York: Routledge.

Fanitutkimuksen teorioita ja lähestymistapoja on sovellettu pelikulttuurien tarkasteluun vasta vähän, vaikka pelaajakulttuurit ja fanikulttuurit ovat monin paikoin toisiinsa limittyviä. *Fans and Videogames: Histories, Fandom, Archives* on yritys koota samojen kansien sisään kokoelma artikkeleita, jotka jollain tavalla käsittelevät sellaisia pelikulttuurien muotoja, jotka sivuavat fani-ilmiöitä.

Teoksen toimittajat osoittavat johdannossa vakuuttavasti sen, mikä on fanitutkimukseen perehtyneille jo hyvin tuttua – pelaajia ja pelikulttuureja käsitellään fanitutkimuksen keskeisissä teksteissä vain ohimennen. Toimittajat esittelevät kokoamansa teoksen yrityksenä paikata tuota tutkimuksellista aukkoa keskittyen erityisesti fanien merkitykseen osana pelikulttuurien historiaa ja toisaalta fanien toimintaan pelihistorian tallentajina ja kuraattoreina.

Teoksen ensimmäinen, pelifaniuden historiaa käsittelevä osa, sisältää neljä lukua, joissa kussakin aiheena on aktiivisten pelaajien ja fanikäytänteiden rooli pelikulttuurin muotoutumisessa. Nykyhetken näkökulmasta kenties erityisen kiinnostava on osion avaava Graeme Kirkpatrickin artikkeli, joka kuvaa *gamer*-käsitteen muotoutumisen juuria: brittiläisten tietokonelehtien sivuilla erityisesti nuorten lukijoiden kirjeet vaikuttivat *gamer*-nimityksen vakiintumiseen 1980-luvun puolivälissä. Lukijakirjeet myös rakensivat ja vahvistivat käsitystä siitä, miten pelejä ylipäätään tulisi käsitellä ja arvottaa: sisällön ja pelattavuuden kautta, ei esimerkiksi ohjelmakoodia arvioimalla. Helen Stuckeyn tutkimus strategiapelivalmistaja Strategic Studies Groupin pelaajayhteisöstä puolestaan paljastaa aukon historiallisissa dokumenteissa, sillä yrityksen ensimmäiset online-keskustelufoorumit sisältöineen 1980- ja 1990-lukujen vaihteesta ovat kadonneet, kuten on tyypillistä muille saman aikakauden verkkosisällöille.

Teoksen toinen osa käsittelee faneja pelihistorian rakentajina kuvaten pelaajien erilaisia tapoja osallistua pelien ja pelikulttuurien historian kirjoittamiseen. Tässä osiossa on mukana muun muassa Nick Webberin ansiokas analyysi MMORPG-peli *EVE Onlineen* liittyvästä journalismista. Hän osoittaa fanien harjoittaman journalismin olevan valtamediaa ja pelijournalismia tiukemmin sidottua aiempiin tapahtumiin pelissä ja olevan siten tietoisen historioivaa.

Kolmannessa ja viimeisessä osassaan teos siirtyy käsittelemään fanien roolia pelitutkimukselle tärkeiden historiallisten arkistojen luomisessa ja ylläpidossa. Siinä missä vanhojen pelien ja pelaajakulttuurien säilymisessä on omat haasteensa,

James Manningin luku on tervetullut lisä pohtiessaan pelihistorian tallentamisen haasteita nykyisen jatkuvan päivitettävyyden aikana. Erityisesti mobiilialustoilla videotallenteet ovat lähestulkoon ainoa vaihtoehto pelien eri versioiden tallentamiseen. Manning peräänkuuluttaakin systemaattista pelivideotallennusta nopeasti katoavien peliversioiden säilyttämiseksi.

Fanitutkimusta ja pelitutkimusta yhdistää se, että molemmat ovat laajassa vertailussa varsin nuoria tutkimusaloja, joita luonnehtii monitieteisyys niin teoreettisen taustan, lähestymistapojen kuin institutionaalisen asemankin osalta. *Fans and Videogames* on ansiokas yritys luoda yhteyksiä näiden tutkimusalojen välille. Teoksen lukujen välillä on kuitenkin suuria eroja siinä, miten paljon fanitutkimuksen lähestymistapoja tai käsitteitä on hyödynnetty. Monissa artikkeleissa fanitutkimus jää yksittäisen, ikään kuin velvollisuuden tunnosta tehdyn, viittauksen varaan. Pääosin teoksen artikkelien suhdetta fanitutkimukseen voikin kuvailla tunnustelevaksi.

Pelaajien aktiivisen toiminnan käsitteellistäminen fanikäytänteinä on teoksen keskeisin yhteys fanitutkimukseen. Jaroslav Švelch käsittelee omassa luvussaan suosituimmaksi pelitietokoneeksi 1980-luvun Tšekkoslovakiassa muodostunutta Sinclair ZX Spectrumia ja sen ympärille rakentunutta harrastajayhteisöä, jonka aktiivinen toiminta mahdollisti laitteen suosion jatkumisen pitkälle 1990-luvulle sen valmistamisen ja tuen jo loputtua ja tehokkaampien laitteiden tultua markkinoille. Hän tarjoaa ansiokkaasti uusia tapoja jäsentää suhdetta faniuden kohteena olevaan teknologiseen alustaan analysoimalla ja kategorisoimalla siihen liittyviä käytänteitä, joita ovat alustan vaaliminen (*treasuring*), alustan ominaisuuksien tehokäyttö (*squeezing*) esimerkiksi etsimällä aiemmin dokumentoimattomia ominaisuuksia tai tekemällä 16-bittisistä peleistä kuten *SimCitystä* 8-bittisiä versioita, ja alustan laajentaminen (*extending*) lisäosien, uusien käyttötapojen ja lopulta emulaattorien avulla.

Fanitutkimuksessa oli pitkään vallalla näkemys, jossa fanikäytänteitä tulkittiin ensisijaisesti vastarintana mediatuotannon kaupallisten toimijoiden vallalle. Tätä tulkintakehystä on hyödynnetty myös useissa tämän kokoelman teksteistä. John Vanderhoefin luku fanien luomista (*homebrew*) NES-peleistä sekä Skot Deemingin ja David Murphyn kuvaus lyhytikäiseksi jääneen Sega Dreamcast -pelikonsolin eliniän pidentämisestä vastaavilla harrastajavoimin tuotetuilla peleillä pyrkivät molemmat kehystämään fanien toiminnan haasteena tai jopa vastarintana peliteollisuudesta lähteville näkökulmille, joissa merkityksellisenä nähdään vain kaupallisten toimijoiden kulloinkin markkinoille tuoma peliteknologia. Kirjoittajat peräänkuuluttavatkin pelaajalähtöisten näkökulmien tuomista vahvemmin osaksi pelialustoihin keskittynyttä pelitutkimusta (*platform studies*) kokonaisvaltaisemman kuvan luomiseksi peliteknologian kulttuurisesta merkityksestä. Ehkä kiintoisimman näkökulman aiheeseen tuo Victor Navarro-Remesalin luku faneista epäonnistumisten tallentajina. Fanien työ huonojen, julkaisemattomien ja kaupallisesti epäonnistuneiden pelien tallentajina on hänelle sekä arvokasta pelihistorian tallennustyötä että vastarintaa vallitseville hyvän pelin kriteereille ja samalla omien laatukriteerien luomista.

Yhteydet fanitutkimuksen muihin suuntauksiin jäävät teoksessa vähäisiksi, vaikka itse aiheet olisivat antaneet siihen mahdollisuuksia. Sellaiset fanitutkimuksen ajankohtaiset alueet kuin etnisyyden, sukupuolen ja identiteetin kysymykset, materiaalisuuden ja kehollisuuden teoreettiselle tasolle nostettu tarkastelu sekä fanien tekemä työ (*fan labour*) olisivat puolustaneet paikkaansa. Käsillä oleva teos käy siis keskustelua ensisijaisesti fanitutkimuksen klassikoiden kans-

sa, ei niinkään tämänhetkisen fanitutkimuksen kanssa. Teoksessa on myös selvästi tehty valinta keskittyä pelikulttuureille erityisesti tai yksinomaan tyypillisiin fanikäytänteisiin, jotka liittyvät pelialustoihin sekä pelien tekemiseen ja modaukseen. *Fans and Videogames* -teoksen perspektiivi onkin korostetun historiallinen. Jatkossa olisikin kiinnostavaa nähdä pelitutkimusta myös sellaisista fanitutkimuksen puolella keskeisistä aiheista ja aineistoista, kuten fanifiktion kirjoittaminen, fanitaiteen ja fanivideoiden tekeminen, tai cosplay, jotka on rajattu tämän teoksen ulkopuolelle.

Fans and Videogames on ensimmäinen askel pelitutkimuksen ja fanitutkimuksen vuoropuhelulle, mutta ei harmittavasti aivan täytä ainakaan fanitutkimukseen perehtyneen lukijan odotuksia. Teos on sen sijaan erinomainen lisä pelikulttuurien historiaa, sen tallennusta ja tutkimusta käsittelevään kirjallisuuteen.