

Pelillisyyden uudet ulottuvuudet

Frans Mäyrä

FT, professori

Hypermedia, digitaalinen kulttuuri ja pelitutkimus

frans.mayra@uta.fi



TAMPEREEN
YLIOPISTO



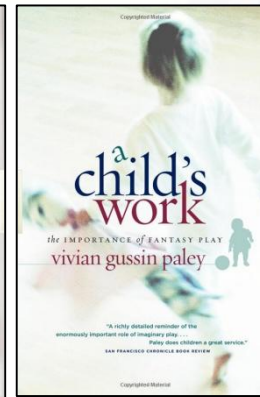
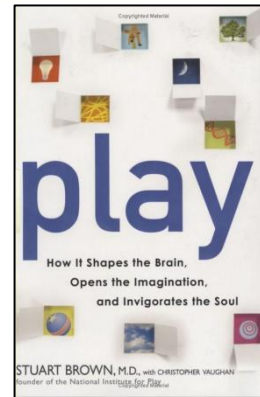
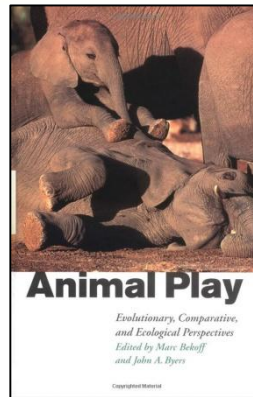
INFORMAATIOTUTKIMUKSEN JA INTERAKTIIVISEN MEDIAN LAITOS

Pelillisyyttä pohtimassa

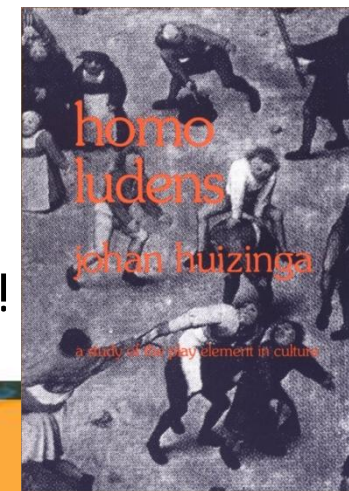
- Pelillisuus on leikillisyyden sisäkäsite (vrt. engl. "playful")
- Jos peli on määriteltävissä pelisääntöjen hallitsemaksi rakenteeksi, on pelaaminen toimintaa sääntöjen puitteissa, ympärillä, ja toisinaan myös niitä venyttäen/rikkoen
- Pelillisyyttä leimaa vapaaehtoinen antautuminen tilanteen leikillisten mahdollisuuksien tutkimiseen



Pelillisyyden selitysmalleja



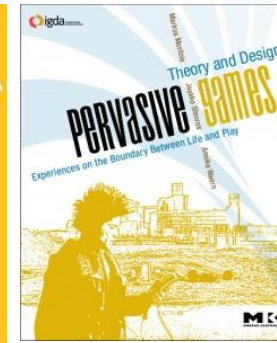
- Pelaaminen ja leikkiminen voivat näyttää hyödyttömiltä, epärationaalisilta toiminnoilta
- Klassiset leikkiteoriat ovat liittäneet leikin lasten ja muiden kehittymättömien olentojen ominaisuudeksi ("alkukantaiset villit")
- Energian ylijäämäteoria selittää leikkisyyden "paineiden purkamisena"
- Kasvu- ja kehitysteoriat liittävät leikkimisen ja pelaamisen taitojen harjaannuttamiseen, kasvuun ja (uudet teoriat) ajattelun ja toiminnan "notkeuden" säilyttämiseen
- Kulttuurisen pelitutkimuksen alueella Johan Huizingan *Homo Ludens* (Leikkivä ihminen, 1938) nosti pelin ja leikin taiteellisen, ritualistisen ja luovan toiminnan perusimpulssiksi - myös sivistyneet aikuiset siis leikkivät!



Missä piilee pelin henki?

- Onko nykypäivän pelillisuus rajattu vain video- tai tietokonepelien pelaajiin?
- Tänäpä julkistettavan Pelaajabarometri 2009 -tutkimuksen mukaan suomalaisista pelaa digipelejä aktiivisesti n. puolet, mutta jotain pelimuotoa (ml. sanaristikot) lähes jokainen (98 % vastaajista)
- Pelillisuus voi kuitenkin ilmetä ja levittäytyä pelien ulkopuolelle
- Monet sosiaaliset tilanteet ja sellaiset ilmiöt kuin pörssien toiminta, eri ekosysteemit tai vaikkapa oppimisprosessit toimivat pelien tapaan
- Pelitutkimuksen ja -teorian sovellukset ovat voimakkaasti laajenemassa

Uusia ulottuvuuksia



1. Pervasiivisen pelillisyyden/leikillisyyden tutkimus (mm. mediarajoja ylittävät pelit, flashmob-tempaisut, sosiaalisessa mediassa leikittely)
2. Pelilliset mentaliteetit ja "piilevät" pelikulttuurit (kevyet casual-mentaliteetit, pelaamisen seuraaminen, huomaamaton pelaaminen)
3. Multimodaalinen, liikunnallinen pelaaminen (paikkatietoiset pelit, lisätyn todellisuuden peli/leikki, Wii-liikuntapelit)
4. Hyötypelien ja pelillisen viestinnän kehitys (oppimispelit, pelillinen mainonta, mielipidekampanjat, käyttäjien itse luomat pelit)
5. Arjen ja yhteiskunnan vapautuminen ja leikillistyminen (*ludic society*)
 - à pelien, pelaamisen ja pelillisyyden tutkimuksella riittää tulevaisuudessa työsarkaa