



Roolipeliä vai pelaamista?

Roolipelit ja fenomenologinen
taidekäsitys

Frans Mäyrä, prof.
Tampereen yliopisto
hypermedialaboratorio

Taideteoreettinen ”valkoinen läikkä”

- Monia tutkimuksellisia perspektiivejä: pelien ja leikkien historia, teatterin ja sanataiteen lähestymistavat, populaarikulttuurin monitieteinen tutkimus
- Roolipelit kiinnostavia myös ihmisen ajattelun, toiminnan ja identiteetin rakennuksen yleisemmistä perspektiiveistä
- Tarvetta sekä empiiriselle pelitutkimukselle, lajityyppipesifeille malleille, sekä ”roolipelaamisen filosofian” tarkasteluille

Roolipeli: kohti

tutkimuskohteen määrittelyä

- Onko 'roolipeli' jotain jonka voit ostaa alan myymälästä?
- Onko 'roolipeli' jotain jonka voit suunnitella ja toteuttaa kirjoituspöytäsi ääressä?
- Mikä rooli on varsinaisella pelaamisella 'roolipeli'-olion muodostumiselle? Mihin ilmiöön roolipelitutkimus tulisi kohdistaa? Millaisilla tutkimusmetodeilla sitä voidaan analysoida?

Fenomenologia

- "Sanasta fenomeeni, ilmiö. E. Husserlin oppi havaintokokemuksesta, siitä miten maailma meille ilmenee. Tarkastelun lähtökohtana on tietoisuuden intentionaalisuus, "aboutness", jonka ansiosta havainnot objektit ilmenevät merkityksellisinä. Fenomenologia on kiinnostunut vain siitä havaintokokemuksen aspektista, joka on tietoisuudesta peräisin. Reaalisen objektin olemassaoloa ei kiistetä, se sulkeistetaan eli pannaan sulkumerkkeihin." (P. Määttänen, *Filosofia. Johdatus peruskysymyksiin*. 1995)

Fenomenologinen taiteentutkimus

- E.Husserl; M.Heidegger (Taideteoksen alkuperästä): taide ei ole estetiikan asia, vaan nähtävä yhteydessä ”olemiskysymykseen”
- Roman Ingarden: täydennämme (konkretisoimme) sanataideteoksen lukutapahtumassa
- Oman havaintomme ja tietoisuutemme toiminta on erottamattomasti kietoutunut taideteoksen olemiseen; tutkimalla itseämme tutkimme taidettamme, ja päinvastoin

Yksinkertaistettu malli

Reaalimaailma, toimijat: Pelaajat Pelinjohtaja(t) tai -suunnittelija(t)

Peli, konkretisaatio, vuorovaikutus — SKENAARIO/PROSESSIN TOTEUTUMA

Tarinamaailma, toimijat: Pelaajahahmot (PC) Ei-pelaajahahmot (NPC)

Sulkeistamisen säännöt, ”pelin kehukset”

Roolipelin fenomenologinen analyysi

- Tarjoaa mahdollisuuden tutkia pelihahmojen kokemuksia ja vuorovaikusta ”todellisena” (tietyissä kehyksessä)
- Lisää tietoisuutta ihmisen olemisen, toiminnan ja tietoisuuden monikerroksisuudesta
- Roolin, naamion ja identiteetin/toiseuden suhdetta tutkimalla voidaan päästä paremmin perille ”ihmisen” rakentamiseen liittyvästä moniäänisyydestä, dynamiikasta ja jännitteistä