

TAPANI KILPELÄINEN

Työ on peliä

Haastattelussa Sylvie Craipeau



Miljoonien toisiaan tuntemattomien yhtaikaa verkossa pelaama videopeli uusii 'mielikuvituksen' ja 'osallistumisen' käsitteitä. Toimija- ja kokija-akselia riittää addikteista huolettomien näprääjien kautta supersuoriutujiin. Aloitteellisuudesta, kamppailevuudesta ja uskaltavuudesta palkitsevat konseptoinnit jäljittelevät maailmaa, johon usein nuoret käyttäjänsä ovat siirtymässä sääntöjen seuraamisen ja vaiheittaisen edistymisen riitein. Television harhaanjohtamien vanhempien voi olla vaikea tajuta, että numeeris-fiktiivis-fantastisessa virtuaalimaailmassa voi olla "aktiivinen", tavoittaa "toisen läsnäolon" ja "haluta toteuttaa, realisoida, jotakin konkreettista". Näin sanaili Sylvie Craipeau 6. lokakuuta 2011 France Culturen radiohaastattelussa filosofijuttajansa Monique Canto-Sperberin ohjelmassa *Questions d'éthique*. Viestintää ja sosiaalipsykologiaa opiskellut Craipeau valitsi leipälajikseen sosiologian ja päätyi organisaatiotutkimuksen ammattilaiseksi. Erityisalastaan, teknologisesta muutoksesta ja innovaatioista, hän on luennoinut 80-luvulta lähtien Montpellierin, Paris-XII:n ja Troyesin yliopistoissa. Nykyään yhä enemmän peleistä kirjoittava Craipeau toimii Pariisin seudulla sijaitsevan valtiollisen telekommunikaatiokorkeakoulun professorina. Hänen pelaamisyhteiskuntaa ja pelaajakulttuureja ruotiva teoksensa *La société en jeu(x). Le laboratoire social des jeux en ligne* ilmestyi viime vuonna.

Mikä sai teidät tutkimaan videopelien ja yritysmaailman vastaavuuksia?

Lähdin liikkeelle siitä, miten yrityksissä käytettiin yhteisiä tietokoneohjelmia kuten *Lotus Notesia*. Tästä kirjoitin teoksessani *L'Entreprise commutante ou travailler ensemble séparément* (Lavoisier 2001). Tulin muun muassa siihen tulokseen, että näiden uusmanagementsiin liittyvien välineiden käyttö suosi sosiaalisuuden tilan ja ajan erottamista työn tilasta ja ajasta, ja viimeksi mainittu muuttui yhä rationalisoidummaksi. Tahdoin nähdä, mitä toisella kentällä kuin työssä tapahtuu, kun käytetään tällaisia välineitä. Olinkin hyvin hämmästynyt huomattessani, miten lähellä toisiaan niin sanotut 'massiiviset monen pelaajan verkkoroolipelit' (MMORPG) ja työn maailma olivat.

Mitkä ovat MMORPG:n ja yritysmaailman tärkeimmät vastaavuudet?

Ensinnäkin minuun teki vaikutuksen se, miten hallitsevaa *agon*, kamppailu, on massiivisissa monen pelaajan verkkopeleissä. Sitä vastoin pöydän ääressä pelattavat roolipelit, joissa ei käytetä Internetin tapaista teknistä välinettä, suuntautuivat pikemminkin *mimicryyn*, jäljitelyyn. Minusta tuntui siltä, että tekniset ulottuvuudet, kuten jokaiselle pelaajalle reaaliaikaisesti lähetetyt tiedot hänen suorituksistaan samoin kuin näppäimistön ja ruudun käytössä edellytetty taito – sekä huomattava luku- ja kirjoitusnopeus – vielä vahvistivat keskittymistä suoritukseen ja kilpailuun aivan kuten yritysmaailmassa. Sitä paitsi pelaajat ovat useimmiten järjestäytyneet kiltoihin. Ne vastaavat usein rakenteeltaan yrityksiä, joissa uudet, 80-luvulla muotiin tulleet johtamistavat hallitsevat: pelaajien rekrytoiminen CV:n perusteella, keskittyminen joukkueen ja sen suorituksen organisoimiseen, liian heikkojen, joukkueen suoritusta haittaavien pelaajien sulkeminen ulkopuolelle, verkostoituminen, jo-

kaisen näkyvyyden tarve... Sitä paitsi jopa IBM on ymmärtänyt tämän hyvin: se on järjestänyt tutkimuksen yrityksessä toimivista MMORPG-pelaajista. Esimerkiksi *Harvard Business Review* on korostanut sitä, miten kiinnostavia tällaiset pelit ovat niille, jotka haluavat lisätä tietoa etäjohtamisen oppimisesta.

Bataillen mukaan peli kuului pyhään. Se edusti siis jotakin täysin muuta kuin työn maailma. Luuletteko, että peli voi olla nykyisin vastakohta tai vaihtoehto työn maailmalle, vai onko pelaamisesta tullut keino mennä mukaan työelämään?

Minusta pelit ovat tapa sosialisoitua työelämään. Sitä paitsi saamme nähdä, että pelin aika ja tila sekoittuu yhä enemmän työn aikaan ja tilaan. Esimerkiksi matkapuhelimien avulla pelataan hyvin lyhytkestoisia pelejä kokousten aikana, tai sitten työntekijät menevät pelaamaan verkostoituneina yhdessä työn jälkeen tai työn aikana. Sitä paitsi uusi johtamistapa esittää työn yhä enemmän peliksi. Työssä arvostetaan yhä enemmän sitä, että on kivaa, *fun*-ulottuvuutta. Siinä voidaan epäilemättä nähdä 'imaginaarinen' ja siten yhteys hakkerien maailmaan ja yleisemmin ottaen vapaisiin ohjelmistoihin.

Mutta pitää kysyä, missä mitassa tämä leikin laajeneminen perustuu myös laajenevaan normaalistumiseen moderneissa teollisuusyhteiskunnissamme. Ollaanko tuomassa 'peli' mekaanisessa mielessä tosiasiallisesti yhä jäykempään yhteiskuntaan.

Lopuksi: voivatko Johan Huizingan (1872–1945) ja Roger Caillois'n (1913–1978) klassiset luokittelut yhä olla hyödyllisiä pelien tutkimisessa?

Minusta tuntuu, että Caillois'n ja Huizingan luokittelut ovat edelleen kiintoisia välineitä, sillä erityisesti *agonin* ja *alean*, sattuman, ajatukset sopivat yhteen nyky-yhteiskunnan kanssa.