

Pelien monet merkitykset: ristivetoja ja rajankäyntejä

Friman, Usva, Arjoranta, Jonne, Kinnunen, Jari, Heljakka, Katariina & Stenros, Jaakko (2022) *Pelit kulttuurina*. Vastapaino. 361 sivua.

PELIIEN JA PELILLISYYDEN merkitys yhteiskunnassa on lisääntynyt hiljalleen siihen pisteeseen asti, että pelitutkimuksesta on 2000-luvun vaihteessa kehkeytynyt oma monitieteinen tutkimusala. Pelit ja pelaaminen ovat arkipäiväistyneet, ja pelien kulttuurinen merkitys on lisääntynyt. Pelikasvatus on tärkeää, sillä pelien merkityksen lisääntyessä on yhä tärkeämpää osata analysoida ja rakentaa omaa suhdetta peleihin ja pelaamiseen. Onnistumista edesauttaa pelien monia merkityksiä ja mutkikkaita ristiallokoja valottava perusteos.

Pelit kulttuurina -kirjan ovat kirjoittaneet pelitutkimuksen huiput alan kotimaiseksi perusteokseksi. Se on syntynyt kirjoittajien pitkän yhteistyön pohjalta, ja taustalla vaikuttaa pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö (2018–25). Kirja vastaa monipuolisella sisällöllään siihen mitä sen otsikko lupaa: se avaa laajasti pelien kulttuurisia merkityksiä ja merkitysten muutoksia Suomessa ja kansainvälisesti. Kirjassa käsitellään tieteellisesti pelejä ja pelaamista sekä pelien lähisukulaista, eli leikkiä ja leikillisyyttä.

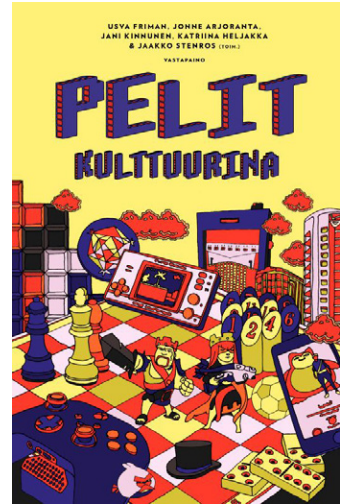
Pelejä tarkastellaan laaja-alaisesti niiden digitaalisissa ja ei-digitaalisissa muodoissa osana yhteiskuntaa ja kulttuuria. Sijansa saavat

viihdepelien ohella taidepelit, rahapelit, aikuisten leikkikulttuurit, liikunta, urheilu ja monet muut pelillisen ja leikillisen toiminnan muodot. Pelejä käsitellään sekä kulttuurina että kulttuurissa, ja huomioon otetaan yhteiskunnan muuttuminen.

Kirjassa on johdannon ja loppuluvun lisäksi neljä osaa: 1) tiede, taide ja tuotanto, 2) pelaajien ja pelaamisen paikat, 3) rajankäyntejä ja 4) pelit ja leikki muuttuvassa yhteiskunnassa. Kokonaisuus on tasapainoinen ja tasalaatuinen. Itsenäisistä alaluvuista muodostuu yhtenäinen lukukokemus, josta ei hahmotu heikkoja lenkkejä. Kirjoittajat eivät juuri sorru sisäpiirillisyyteen, vaan kirjaa voi lukea vähäisenkin pelituntemuksen varassa.

MONINAISET PELIYHTEISÖT

Johdannossa kirjoittajat käyvät läpi suomalaisen pelaamisen historiaa ja nykytilaa sekä pelitutkimuksen kenttää. Ensimmäisen osan aluksi kokenut pelitutkija Frans Mäyrä valottaa varmalla otteella pelikulttuurien tutkimuksen historiaa. Jaakko Stenros puolestaan analysoi pelejä kulttuurina ja taiteena ja pohtii pelien ja taiteen risteämiä ja ristiallokoita, kuten pelitaidetta, taidepelejä ja



taiteilijoiden pelejä. Olli Sotamaa valottaa pelejä työnä ja tuotantona ja analysoi pelintekemisen kulttuureja näkökulmana erityisesti suomalainen ammattimainen digitaalinen pelikehitys ja -tuotanto. Hän avaa näkymää työn ja leikin monimutkaiseen suhteeseen, joka tiivistyy näkyviin muun muassa pelikehityksen loppuvaiheen rakenteellisissa ylityöjaksoissa, crunch-jaksoissa.

Marko Siitonen avaa kirjan toisen osan ruotimalla vuorovaikutusta pelaajayhteisöissä. Pelien ympärille syntyy monenlaisia yhteisöjä ja kulttuureja, joiden jäsenet työstävät vuorovaikutuksessa arvojaan, tavoitteitaan ja roolejaan. Peliyhteisöissä on käynnissä jatkuvia merkitysneuvotteluja ja identiteettien rakennushankkeita. Pelaajayhteisöt ovat merkittäviä toimijoita, mistä esimerkkeinä ovat konkreettiset tapaukset sekä ”väärin pelaamisen” -ajatus. Onnistuneena jatkona yhteisöjä käsittelevään lukuun Usva Friman

PELIEN MERKITYKSEN LISÄÄNTYESSÄ ON YHÄ TÄRKEÄMPÄÄ OSATA ANALYSOIDA JA RAKENTAA OMAA SUHDETTA PELEIHIN JA PELAAMISEEN.

nostaa esiin pelikulttuurien hierarkioiden ja pelaajuuden valta-asettelmat. Hän valottaa sukupuolta, pelaajaidentiteettejä ja pelikulttuurista osallisuutta erityisenä näkökulmana digitaalisia pelejä pelaavat naiset. Jaakko Suominen puolestaan esittelee digitaalisen pelaamisen tiloja ja vaiheita. Hänen tulkintansa pelaamisen historiallisesta kehityksestä rakentuu neljän tilan kautta: laboratorion, julkisen tilan, pelihallin, kodin sekä pelimaailman.

Kolmannessa osassa Tanja Välisalo ja Raine Koskimaa avaavat pelejä ja transmediaalisuutta niin selkeästi, että aihetta tuntematonkin saa kuvan ja herää huomaamaan transmediaalista tarinankerrontaa ympäristössään. Riikka Turtiainen kuvaa liikuntaa, urheilua ja pelaamista. Hän avaa samalla keskeistä pelillisyyden mutkikasta rajapintaa: onko pelaaminen ruutuajana pois liikumisesta vai onko kyse sittenkin saman kokonaisuuden erilaisista ilmiöistä? Jari Kinnunen käsittelee rahaa, pelejä ja rahapelejä. Hän havainnollistaa, miten raha saa erilaisia merkityksiä, kun se kehystetään eri tavoin, esimerkiksi ruokarahaksi tai pelirahaksi.

LEIKILLISTÄMINEN JA PELILLISTÄMINEN

Neljännessä osassa Raine Koskimaa ja Tanja Välisalo pohtivat kulttuurin leikillistymistä ja pelillistymistä. Niin pelit kuin leikitkin ovat yhä sallitumpia erilaisissa konteksteissa. Niitä sovelletaan tarkoituksellisesti yhä enemmän erilaisiin käyttötarkoituksiin, jolloin puhutaan leikillistämisestä ja pelillistämisestä. Opetuspelit ovat yhä tavallisempia, mutta ne myös jakavat edelleen mielipiteitä. Monen leikkisän pinnan alla piilee kaupallisia tai poliittisia tarkoituksia sekä huomaamatonta tiedonkeruuta.

Katriina Heljakka esittelee aikuisten leikkiä leikillisen käänteiden aikakaudella. Ilmiö on laajempi kuin suosioita saaneet aikuisten värityskirjat, mutta niissäkin näkyy sen ydin: aikuisten leikki on yhtä aikaa merkityksellistetty ristivetoisesti sekä hyödylliseksi että hyödyttömäksi.

Tero Pasasen ja Mikko Meriläisen tekstin pelien yhteiskunnallisista uhkakuvista toivoisi jokaisen pelaamisesta huolestuneen lukevan. Kirjoittajat avaavat monia erilaisia näkökulmia pe-


laamiseen liitettyihin uhkakuviin, purkavat niitä osiin ja erottelevat tutkimuspohjaisesti relevantteja riskejä mediakeskusteluissa kehkeytyneistä liioitelluista huolista. Kirja päättyy Jonne Arjorannan pelien muuttuvia merkityksiä pohtivaan lukuun.

Kriittisellä ja tutkimuksellisella orientaatiolla mutta samalla harvinaisen selkeästi kirjoitettu kirja palvelee monenlaisia lukijoita ja epäilemättä myös pelikasvatuksen tavoitteita. Se auttaa hahmottamaan ja ymmärtämään niin peleihin ja pelaamiseen liittyviä huolia kuin toiveita ja mahdollisuuksia. Kirja kannustaa lukijaa pohtimaan ja rakentamaan omaa suhdettaan peleihin. Kirjoittajat itse nimeävät tämän näkökulmansa onnistuneesti pelisivistykselliseksi.

ANU JÄRVENSIVU

FT, dosentti, tutkimuspäällikkö (työkyky- ja työurajohtaminen) Työterveyslaitos

<https://orcid.org/0000-0001->

 5258-9740