

Kirsi Pauliina Kallio

VERKKOPELIT JA LASTEN POLIITTINEN SOSIALISAATIO

Mitä tekemistä fantasialla, pelaamisella, internetillä ja poliittisella sosialisaatiolla on keskenään? Millä tavoin virtuaaliset roolipeliyhteisöt ja transnationaalit sosiokulttuuriset prosessit ovat suhteessa toisiinsa? Ensituntumalta voi vaikuttaa, että ilmiöt eivät asetu samalle kentälle lainkaan – fantasiamaailmoista ja pelaamisesta puhutaan harvoin politiikan termein eikä politiikan tutkimuksessakaan usein poiketa tutustumaan roolipelien valtakuntiin. Kulttuurisen ja poliittisen maantieteen näkökulmista näiden maailmojen, tai tilojen, yhteen tuominen avaa kuitenkin kiinnostavia ikkunoita arjen ja yhteiskunnallisen muutoksen tutkimukseen. Myös lasten poliittisuuden ja lapsuuden sosiaalisen rakentumisen tarkasteluun tarjoutuu esimerkiksi verkkoroolipelien kautta uusi, ajankohtainen tulokulma.

Verkkoroolipelit eli Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) ovat kymmenisen vuotta vanha pelimuoto, jonka ympärille on rakentunut nopeasti pääasiassa lasten, nuorten ja nuorten aikuisten muodostamia kansainvälisiä pelaajayhteisöjä. MMORPGien vetovoimaa on helppo ymmärtää, kun tarkastelee niiden rakennuspalikoita. Peleissä yhdistyvät kirjoista ja elokuvista tutut fantasiamaailmat, digitaalisissa seikkailu-, räiskintä-, simulatio- ja strategiapeleissä käytetyt tekniikat sekä laajan pelaajayhteisön tarjoama sosiaalinen verkosto (ks. tarkemmin Mackay 2001). Niissä on sopivassa suhteessa turvallista tuttua ja jännittävää tuntematonta, mikä tekee aloituskynnyksestä matalan mutta säilyttää immersiotason pitkään korkeana. Myös kuukausimaksu-periaate sitouttaa pelaajat (ja heidän vanhempansa) intensiiviseen pelaamiseen.

Kiitos J.R.R. Tolkienin, Joanne Rowlingin, Bloomsbury Publishingin, Peter Jacksonin, Warner Brosin, Leisure Suit Larryn, GTA:n, The SIMSin sekä joka kodin viihdekeskusten, pelikonsolien ja PC-koneiden varsin nuoretkin pelaajat voivat seikkailla MMORPGien maailmoissa kompetentteina, täysivaltaisina toimijoina. Itse asiassa, näissä virtuaalisissa

roolipeliyhteisöissä iän ja täysivaltaisen "kansalaisuuden" suhde on ohuempi kuin missään muussa "yhteiskunnassa", mikä tekee niistä avoimia, joustavia ja houkuttelevia arkipoliittisen toiminnan kenttiä lapsille ja nuorille.

Virtuaalisen roolipeliyhteisön jäsenyyden ja poliittisen sosialisati-
on yhteyden tunnistaminen edellyttää politiikan käsitteen ymmärtä-
mistä laajasti ja suhteellisesti, esimerkiksi aspektina. Tällöin ei voida
olettaa olevan etukäteen tiedossa mikä on poliittista ja mikä ei, tai
missä politiikkaa ylipäättään tehdään. Kari Palonen (1988, 19) toteaa-
kin, että: "... aspektiperspektiivi politiikkaan saa aikaan sen, että 'po-
litiikka' ei näy politiikkana paljaalle silmälle vaan vaatii tulkintaa, ts.
on suhteessa siihen mitä politiikalla/poliittisuudella ymmärretään."
Poliittista sosialisatiota tarkasteltaessa on siis kysyttävä mitä on se
politiikka, jonka kautta lapsista tulee yhteiskuntansa jäseniä, mitä on
heidän toimintansa poliittisuus ja missä tämä politiikka/poliittisuus
mobilisoituu.

Policy-orientoituneesta näkökulmasta lasten poliittista toimijuutta
ja lapsipolitiikkaa lähestytään yleensä YK:n (1991) Lapsen oikeuksien
sopimuksen "kolmen p:n periaatteen" mukaisesti: jokaisella lapsella
on oikeus turvallisuuteen (protection), osuuteen yhteiskunnallisista
resursseista (provision) ja osallistumiseen itseään koskevassa pää-
töksenteossa (participation). Ajatus siis on, että lapset tulevat yh-
teiskuntansa vastuullisiksi, täysivaltaisiksi jäseniksi yhtäältä hyvän
kasvuympäristön (hoiva, hoito, kasvatus, koulutus, huolenpito),
toisaalta yhteiskunnallisen osallistumisen (oppilaskuntatoiminta, jär-
jestötoiminta, osallistuminen paikalliseen, kunnalliseen ja kansalliseen
suunnitteluun ja päätöksentekoon) kautta (ks. esim. Skelton 2007).

Kansalaisyhteiskunnan suunnasta tarkasteltuna lasten poliittinen
toimijuus määrittyy suhteessa heidän arkisiin ympäristöihinsä ja ih-
missuhteisiinsa. Lapset osallistuvat itseään koskevaan suunnitteluun
ja päätöksentekoon esimerkiksi perheenjäseninä, koululaisina, pyöräi-
lijöinä ja tietokonepelien pelaajina, osana jokapäiväistä toimintaansa.
Heidän keinonsa vaikuttaa asioihin, muuttaa vallitsevien tilanteiden
ehtoja ja kamppailla näkemystensä puolesta ovat eri ikäisenä erilai-
sia ja kehittyvät vähitellen persoonallisiksi "arjen taktikoiksi", jotka
antavat heille välineitä toimia osana yhteiskuntaa myös reflektoidum-
massa merkityksessä (ks. esim. Kallio 2007). Siinä missä lapsipoliti-
ikan lähtökohdista rakentuva ymmärrys poliittisesta sosialisatiosta
perustuu YK:n kriteereille ohjaa arkipolitiikan tulkintoja pikemminkin
sosiaaliseen konstruktionismiin perustuva ajattelu, jonka lähtökoh-
dista muiden muassa ranskalais sosiologit Pierre Bourdieu, Michel de
Certeau ja Michel Foucault ovat lapsuutta lähestyneet.

Kun lapsia ja nuoria tarkastellaan verkkoroolipelien arkipoliittisina
toimijoina voidaan huomata, että tämän kaltainen monimuotoinen,
jatkuvasti muuttuva ja kansainvälisesti rikas yhteisö tarjoaa alaikäisille
heidän muista toimintaympäristöistään poikkeavan toiminnan tilan.
"Avatarinsa" hahmossa he voivat, kuten tuhannet muutkin pelaajat,
luoda itselleen uuden identiteetin ja tunnustella sen avulla sosiaalisen
tilan eri ulottuvuuksia, tarvitsematta koskaan kohdata fyysisiä ihmisiä
pelihahmojen takana. Näin ollen esimerkiksi romanttisten tunteiden
osoittaminen on lapsille ja nuorille helpompaa World of Warcraftin

tarjoamassa miljöössä kuin bussipysäkillä, välitunnilla tai kesäleirillä – koululaisen habitus kun on tällöin koko ajan turvallisesti piilossa oman kodin seinien sisällä. Epävarma nuori, tai nuori aikuinen, puolestaan voi rohkaistua paljastamaan seksuaalista kiinnostustaan helpommin bittivaruuden suomassa anonyymissä tilassa pelaajaverilleen kuin kasvatusten samaa koulua käyvälle ihastukselleen. Näin rakentuvat ”kokeelliset” ihmissuhteet, joissa vaikeiden tai muutoin mahdottomien sosiaalisten tilanteiden tunnusteleminen on helppoa, nopeaa ja hetkittäistä, rakentavat verkkoroolipeleihin vastustamatonta imua. Samalla ne uusintavat ja uudistavat pelaajien identiteettejä.

Identiteetti ja kehon tila ovat keskeisiä käsitteitä tarkasteltaessa poliittisen sosialisoinnin sosiokulttuurisia prosesseja. Pyrin valottamaan seuraavan esimerkin avulla, miten keho toimii poliittisen sosialisoinnin keskeisimpänä tilana ja välineenä. Samalla annan viitteitä siitä, millä tavoin verkkoroolipelit ja poliittinen sosialisointi kietoutuvat yhteen. Esimerkki kuvaa, kuinka ”Lapsi” yhtäältä rakentaa (yhteiskunnallista) identiteettiään kehonsa tilassa suhteessa arkisiin ympäristöihinsä ja toisaalta toimii kehonsa kautta siten, että hänen arkisen elämänsä tulevaisuus uudelleentulkituksi, -määritellyiksi ja haastetuksi. Lähestyn kehoa ja identiteettiä siis ”fluidin” tai ”virtaavan” tilan lähtökohdista, topologiaa tila-tulkintoja mukailen (ks. esim. Law 2002; Häkli 2008). Tilan käsitettä käytän yleisesti ottaen sosiaalisen tilan merkityksessä, Lefebvren (1991) ajattelua seuraten.

Seikkaillessaan virtuaalisessa pelimaailmassa ”Lapsi” istuu saman aikaisesti kotikoneensa ääressä. Hän on siis yhtä aikaa kehollinen, fyysinen toimija (pelaa tietokoneella lapsena) ja virtuaalinen, kehollinen toimija (toimii pelimaailmassa ”avatarinsa” hahmossa). Kun äiti kutsuu ”Lapsen” iltapalan syöntiin ja pelimaailma väliaikaisesti sulkeutuu, jäävät koti ja keho hänen toimintansa ainoiksi välittömiksi konteksteiksi. Koti ei ole pelisession aikana juuri muuttunut – äiti voitelee edelleen leivät valmiiksi ja kaataa pyydettäessä maitoa lasiin. Kehon sen sijaan kantaa mukanaan kaikkia niitä merkityksiä, joita pelimaailmassa on syntynyt. Niinikään ulkoilemaan lähtiessään ”Lapsi” toimii kahden tilan välissä – oman kehonsa kautta (jossa kokemus itsestä suhteessa elettyyn tilaan jatkuvasti uudistuu ja uusintuu) tutussa naapurustossa (jossa kaikki on näennäisesti kuten ennenkin). Samaan tapaan tämä tilojen välinen rajankäynti on aina olemassa myös koulussa, harrastuksissa, kesäleirillä, lomamatkalla, ja niin edelleen.

”Lapsen” arkiympäristöt liittyvät siis kaikki toisiinsa ”fluidin” kehon tilan kautta ja tulevat uudelleen tulkituiksi sosiospatiaalisen rakentumisen prosesseissa. Toisin sanoen: yhtäältä lapsen erilaisissa konteksteissa saavuttamat kompetenssit, taidot ja käsitykset mobilisoituvat kehollisessa toiminnassa; toisaalta kaikki tilat ja paikat merkityksellistyvät lapselle itselleen hänen oman kehonsa kautta. Tästä kaksisuuntaisesta sosiaalisen rakentumisen prosessista seuraa, että esimerkiksi lasten virtuaalisissa pelimaailmoissa omaksumat käsitykset, kokemukset ja ”totuudet” siirtyvät ”kehon suodattamina” koteihin, naapurustoihin, kouluun, harrastuksiin, kesäleireille ja lomamatkoille. Näin lapset osallistuvat jokapäiväisessä toiminnassaan myös lukuisiin poliittisiin diskursseihin ja kamppailuihin, tuoden esimerkiksi kansalaisuuden merkityksistä käytyyn keskusteluun omia

kehollisia näkemyksensä (vrt. "toisin toimiminen", Judith Butler, 1999). Arkipoliittinen toimijuus ei siis liity ainoastaan mikrotason kysymyksiin ja horisontaaliseen verkottumiseen vaan kytkeytyy elimellisesti myös makrotason poliittisiin skaaloihin.

Tarkastelemalla verkkoroolipelejä poliittisen sosialisointin näkökulmasta voidaan paljastaa tapoja, joilla yhteiskunnalliset muutokset toteutuvat arkisten käytäntöjen kautta. Myös se lasten poliittinen toimijuus, jolla ei ole mitään tekemistä koulun oppilaskunnan ja kansallisen lapsiparlamentin kanssa, tulee näin näkyviin. Internetissä rakentuvat peliyhteisöt, jotka eivät rakennu topografisista lähtökohdista vaan perustuvat jaettuun populaarikulttuurin tuntemukseen ja samankaltaisten pelilaitteiden käyttömahdollisuuteen, tarjoavat myös erinomaisen esimerkin transnationaalisen toiminnan tilasta. Poliittisten aspektien etsiminen verkkoroolipeliä kaltaisista lähtökohdista "epäpoliittisista" arjen tiloista ja paikoista voikin näin auttaa ymmärtämään yhteiskunnallista muutosta "alhaalta ylöspäin". Samalla se tarjoaa välineitä "ylhäältä alaspäin" katsovien, suppeiden politiikan tulkintojen kriittiseen tarkasteluun.

Kirjallisuus

Butler, Judith (1999), *Gender Trouble: Feminism, and the Subversion of Identity*. London and New York: Routledge.

Häkli, Jouni (2008), Regions, Networks and Fluidity in the Finnish Nation-State. *National Identities* 10:1, 5-20.

Kallio, Kirsi P. (2007), Performative Bodies, Tactical Agents, Political Selves: Rethinking the Political Geographies of Childhood. *Space & Polity* vol. 11:2, 121-136.

Law, John (2002), Objects and Spaces. *Theory, Culture & Society* vol. 19:5/6, 91-105.

Lefebvre, Henri (1991), *The Production of Space*. Oxford & Cambridge: Blackwell.

Mackay, Daniel (2001), *The Fantasy Role-Playing Game. A New Performing Art*. Jefferson, North Carolina and London: McFarland & Company.

Palonen, Kari (1988), *Tekstistä politiikkaan*. Tampere: Vastapaino.

Skelton, Tracey (2007), Children, young people, UNICEF and participation. *Children's Geographies* vol. 5:1/2, 165-181.

YK (1989), *Lapsen oikeuksien sopimus*, www.unicef.fi/Lapsen_oikeuksien_sopimus_koko Linkki tarkistettu 11.5.2008.