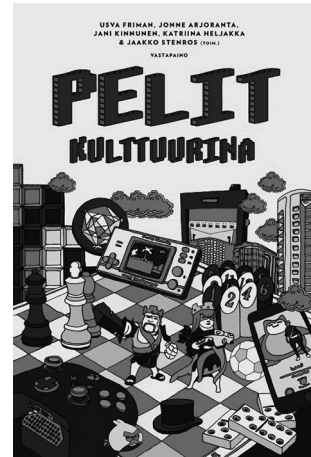


Monipuolinen suomenkielinen yleisteos peleistä ja pelaamisesta

Merja Kylmäkoski

Friman, Usva & Aroranta, Jonne & Kinnunen, Jani & Heljakka, Katriina & Stenros, Jaakko (toim.) (2022) *Pelit kulttuurina*. Tampere: Vastapaino, 361 s.



Pelaaminen on suosittu kaikenikäisten harrastus. Viime vuosina nuorten pelaaminen ja etenkin esport on ollut näkyvästi esillä mediassa. Koronan aiheuttamien poikkeusolojen aikana digitaalinen pelaaminen on lisääntynyt 10–19-vuotiaiden ikäryhmässä *Pelaajabarometrin* (2020) havaintojen mukaan. Nuorisotutkimuksen ja nuorisotyön näkökulmista nuorten pelaaminen on ajankohtainen ilmiö, josta tiedämme vielä varsin vähän. Pelaamista ei ole vain digitaalisten pelien pelaaminen, vaan sillä voidaan tarkoittaa esimerkiksi perinteisten lautapelien ja oppimispelien pelamista tai vaikkapa sanaristikoiden tekemistä.

Peliharrastuksen lisäksi myös pelitutkimus on vahvassa nousussa Suomessa. *Pelit kulttuurina*-teos on syntynyt Tampereen, Jyväskylän ja Turun yliopistojen pelitutkijoiden yhteistyön tuloksena. Se on ensimmäinen suomenkielinen perusteos aiheesta. *Pelit tutkimus Suomessa 2018 Studia Generalia* -luentosarjasta alkunsa saanut julkaisu on kiinnostava uutuus myös nuorisotutkimuksen ja nuorisotyön parissa työskentelevien lukulistalle.

Neljätoista Suomen eturivin pelitutkijan artikkeleista koostuva teos on tuhti lukupaketti. Neljästä osasta koostuvan julkaisun lähtökohta on, että pelit ovat osa arkea. Kirjan ensimmäinen osa käsittelee pelitutkimuksen historiaa, jossa pelit kietoutuvat yhteen taiteen ja teknologian kanssa. Kirjan toisessa osassa keskiössä ovat pelaajat ja pelaamisen paikat. Osassa käsitellään kiinnostavasti yhtäältä pelaamiseen liittyvää yhteisöllisyyttä ja toisaalta pelaajayhteisöjen ulkopuolelle sulkemista. Artikkeleissa tarkastellaan muun muassa sukupuolen merkitystä pelaamisessa, pelaajaidentiteetille ja peliosallisuudelle. Tässä osassa ollaan nuorisotyössä tärkeän yhdenvertaisuuden äärellä ja nuorisotyöllisen pelikasvatuksen ytimessä.

Kirjan kolmannessa osassa keskitytään tarkastelemaan pelien yhteyttä muuhun maailmaan. Siinä pohdittakkaan kiinnostavasti rahaa, pelejä ja rahapelejä. Aihe on ajankohtainen esimerkiksi Veikkauksen peleihin tulleen pakollisen tunnistautumisen ja julkaisussakin käsiteltävän rahapelaamiseen rinnastuvan yllätyslaatikkotematikan vuoksi.

Neljännessä ja viimeisessä osassa tarkastellaan pelejä ja leikkiä muuttuvassa yhteiskunnassa. Se lähtee liikkeelle positiivissävytteisesti leikkillisyydestä, mutta päättyy varsin vakavien kysymysten äärelle. Artikkeleissa pohdiskellaan muun muassa työn ja leikin rajan hämärtymistä naamoimalla työ peliksi pelillistämällä. Teema on ajankohtainen myös nuorisotutkimuksellisesti ja nuorisotyöllisesti.

Jo ennen koronaa tehdyt havainnot opiskelijoiden kuormittuneisuudesta ja huolesta omasta jaksamisesta työelämässä valmistumisen jälkeen herättävät pohtimaan pelillistämiseen mahdollisesti liittyviä eettisiä haasteita. Jos opiskelu tai työnteko on kovin pelimäistä, valuuko se liikaa vapaa-aikaan, jolloin palautumiseen tarvittava aika vähenee? Kirjoittajat haastavat lukijansa pohtimaan nykyaikaisen riskiyhteiskunnan epävarmaan elämään oleellisesti liittyvää yhteiskunnallista huolta ja siitä nousevia uhkakuvia. Yhtenä esimerkkinä huolten näkymisessä pelikulttuurissa nostetaan esiin ongelmallinen pelaaminen ja peliriippuvuus. Esimerkki on kiinnostava, sillä nuorten pelaamisen vastaisuutta perustellaan usein julkisuudessa pelaamisen negatiivisilla vaikutuksilla. Tutkimustiedon perusteella kuitenkin ongelmallinen pelaaminen näyttäisi olevan marginaalinen ilmiö. Kirjoittajien päätelmä onkin, että keskustelu pelien uhkakuvista on samalla keskustelua yhteiskunnasta, jossa keskustelu pelaamisesta on vain yksi juonne laajemmasta keskustelusta.

Pelaamiseen liittyy monenlaisia käsityksiä ja ennakkoluuloja. Yhtäältä peliharrastus herättää tunteita ja etenkin nuorten pelaamista käsitellään usein huolipuheen kautta. Pelaamiseen voidaan suhtautua myös liian kriittikittömästi: kaikista pelaajista ei tule menestyneitä ammattilaisia eikä pidäkään tulla. Nuorisotyölliseen pelitoimintaan soveltuu myös huonosti try-outs-ajattelu, jossa vain kaikkein taitavimmat pelaajat pääsevät joukkueeseen. Toisaalta pelaamisen tulisi olla kaikille mukava harrastus, joka tuottaa hyvää mieltä ja kokemuksia mukavasta yhdessäolosta muiden kanssa. Julkaisu onnistuu hyvin tuomaan esiin pelaamisen moniulotteisuuden ilmiönä.

Pelit kulttuurina -teos on monipuolinen katsaus peleistä, pelaamisesta sekä peleihin liittyvistä yhteisöistä ja yhteiskunnallista ilmiöistä. Teos avartaa lukijansa näkemystä peleistä ja pelaamisesta. Se haastaa miettimään omaa ymmärrystä pelikulttuurista, peleistä ja pelaamisesta. Pelit kulttuurina soveltuu kaikille peleistä kiinnostuneille, niin vastaalkajille kuin aiheen asiantuntijoillekin. Se on erinomainen hakuteos, jonka tulisi kuulua jokaisen pelikasvattajan käsikirjastoon. Kirja tarjoaa lukijoilleen laajan tietopaketin peleistä ja pelaamisesta sekä runsaasti triviaatiota visailuihin. Kirja täyttää jo pitkään pelikasvatuksen opetusta vaivanneen puutteen tieteellisestä oppikirjasta. Oppikirjakäyttöä tukee julkaisun saatavuus myös e-kirjana.