

lisiä. Valikoivaa omaksumista tapahtuu myös horisontaalisesti kulttuurista toiseen.

Koska Gottlieb'in kuvaaman henkisyiden ytimessä on länsimainen ihminen, omaksumista olisi syytä pohtia myös kriittisesti kulttuurisen appropriatian näkökulmasta. Mitä ongelmia liittyy siihen, että länsimainen ihminen katsoo oikeudekseen valita tiettyjä elementtejä vieraasta traditiosta ilman kiinnostusta alkuperäiskontekstiin ja sen merkitysmailmaan? Liittyykö lainaamiseen väistämättä ajatus läntisen uushenkisyyden paremmuudesta perinteiseen uskonnollisuuteen verrattuna?

Kontekstittomuus ulottuu myös kirjailijan omaan positioon, vaikka hän toistuvasti korostaa kirjoittavansa oman aikansa ilmiöstä. Lukuun ottamatta lyhyitä viittauksia Lockeen ja Kierkegaardiin, Gottlieb ei juuri pyri sijoittamaan omaa analyysiaan ideologiselle jatkumolle tai peilaamaan sitä aiempaan kirjallisuuteen. Syntyy vaikutelma, että näkökulma on uusi ja tuore. Gottlieb'in analyysiä ohjaavat taustaoletukset sisältävät kuitenkin kaikki menneiltä vuosikymmeniltä, jopa menneiltä vuosisadoilta. Immanentin ja eettispainotteisen uskonnollisuuden korostus, ajattoman viisauden erotteleminen metafyyisistä ja mytologisista elementeistä, käsitys tieteen yksiselitteisestä objektiivisuudesta sekä vahva edistysusko, jossa vanhemmista kulttuurimuodoista kuoriutuu uusia ja parempia, liittävät Gottlieb'in 1700–1900-lukujen uskontokeskusteluun, jonka argumentteja on sittemmin useilla tahoilla kritisoitu. Kontekstisokeus itessään osoittaa, että Gottlieb'in lähestymistapa on monin paikoin pikemminkin moderni kuin postmoderni.

Vaikka teos ei mielestäni tarjoa riittävän kriittistä ja historiallisen positionsa tunnistavaa johdantoa henkisyteen ilmiönä, se on kuitenkin suorapuheinen ja tunnistettava kuvaus monen länsimaisen ihmisen hengellisestä etsinnästä. Teoksella

lienee eniten annettavaa niille, jotka jo lähtökohtaisesti kokevat useasta lähteestä ammentavan uushenkisyyden itselleen läheiseksi.

SIIRI TOIVIAINEN
TEOL. MAIST., DURHAM

JOSPEH P. LAYCOCK
Dangerous Games: What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds. Oakland: University of California Press 2015. 349 s.

Puheet fantasiakirjallisuuden tai roolipelaamisen vaaroista nousevat ajoittain esiin julkisessa ja populaarissa mediakeskustelussa. Joseph P. Laycock esittää, että ilmiö on saanut alkunsa muun muassa yhdysvaltalaisen kristillisen oikeiston avauksista, joiden tavoitteena on tuomita ja pysäyttää fantasiaviihde. Keskustelutavan juuret ovat Yhdysvaltojen populaarikulttuurin historian ja lainsäädännön monisyisessä vyödyksessä, jota teos yksityiskohtaisesti avaa. Aihe liittyy ajankohtaisesti uskontotieteessä käytävään keskusteluun uskonnosta populaarikulttuurissa, uskonnon implisiittisestä merkityksestä ja uskonnollisesta pluralismista. Kirjoittaja esittää yhden syyn siihen, miksi fantasiaviihteen ja uskonnon vastakkainasettelu voi olla pitämätön.

Moraalipaniikiksi nimetyn keskustelutavan takana vaikuttivat kristillisen oikeiston keskustelijat, jotka Laycock nimeää moraaliyrittäjiksi (moral entrepreneurs tai claims makers). Muutaman vuosikymmenen mittainen moraalipaniikki tuli nähtäväksi uhkaa ja vaaraa sellaisissa yhteyksissä, joissa sitä ei suoranaisesti ollut. Fantasiapeliin mielikuvitusmaailmat ovat tarjonneet monelle pelaajalle myönteistä elämäntarkastuksellista reflektiota ja merkitys-

tä elämään. Laycock kuvaa yksityiskohtaisesti vallinnutta keskustelua ja sen syntyä sekä esittää peittelemättömän puolustuksen fantasiaviihteen, roolipelaamisen ja leikkimisen puolesta.

Kulttuurihistoriallisessa katsauksessaan Laycock kuvaa keskustelua mediasta, elokuvista ja kirjallisuudesta 1970-luvun alusta tähän päivään. Kristilliset liikkeet ovat kritisoineet korteilla ja nopilla pelattavia fantasiapelejä (myös fantasiaroolipelejä). Moraalipaniikin keskelle asettuu maailmanlaajuisen suosion saanut *Dungeons and Dragons* -peli. Sen fantasiamaailma rakentuu lohikäärmeiden, velhojen ja soturien perinteiseen kuvastoon ja tarinamaailmaan. Laycock tarkastelee kattavasti roolipelaamisen ilmiötä, fantasiapelaamisen historiaa sekä sitä, miksi erityisesti tämä peli lukkiutui kritiikin silmään.

Se mikä alkoi leikinä, muuttui uhkaavaksi. Teoksen ensimmäisessä osassa tarkastellaan kristillisten liikkeiden toiminnan, pelisuunnittelijoiden ja pelaajien kohtaloita. Laycock jakaa moraalikeskustelun kolmeen ajanjaksoon. Pelin syntyajoista eli 1970-luvun alusta puoleen väliin *Dungeons and Dragons* vakiintui suosituksi ajanvietteeksi yhdysvaltalaisen korkeakouluopiskelijoiden parissa. Peli yhdistettiin kuitenkin välittömästi kultteihin tai uususkonnollisiin liikkeisiin. Ajan henki liittyi vahvasti kokeilevan uuden teknologisen kehityksen tai uskonnollisuuden monimuotoistumiseen. Median ja elokuvien innovaatiot ja monikulttuurisuuden kasvu herätti monet ryhmät tarkastelemaan rajojaan. Julkiset keskustelut okkultismista ja satanismiin uhasta siirtyivät mukaan keskusteluun fantasiapeliin uhasta.

Laycock arvioi kylmän sodan, vierauden uhan ja dikotomisen maailmankuvan eräiksi kritiikkiään synnyttäjäiksi. Toisella ajanjaksolla eli tultaessa 1980-luvulle kristillinen oikeisto (muun muassa The New Christian Right) oli lausumissaan vaikuttanut *Dungeons and Dragon-*

sin demonikytköksistä. Perustettiin erityinen *Bothered About Dungeons and Dragons* -liike (BADD), joka toimi kriittisen keskustelun nostattajana vuoteen 1997 asti. BADD toimi esimerkiksi lasten ja nuorten parissa varoittaen fantasiapelaamisen vaaroista. Monesti syytökset liittyivät Laycockin mukaan tekaistuihin todistuksiin *Dungeons and Dragonsin* väitetyistä yhteyksistä okkultismiin tai siihen, että fantasiapeli yllytti rikoksiin tai itsetuhoiseen käytökseen. Muutamien yhdysvaltaisten nuorten tekemien murhien myötä oikeussaleissa saatettiin vedota niin sanottuun *Dungeons and Dragons*-tapaukseen, joka perusti puolustuksensa sille, miten pelin pelaaminen olisi aiheuttanut mielenhäiriöissä tehdyn rikoksen. Laycockin mukaan puolustuspuheenvuorot ajoivat syytetyn asiaa, mutta lisäsivät osaltaan moraalipaniikkia eli fantasiapeleihin ja -pelaajiin kohdistuvia syytöksiä sekä käsitystä pelin vaarallisesta luonteesta.

Kriittiset äänet hiljenivät tultaessa 2000-luvun kynnykselle, kirjan kolmannelle ajanjaksolle. Moraalipaniikin tyrehtyminen liittyi osittain BADD:n aktiivisen johtohahmon kuolemaan, mutta myös siihen, miten väkivaltaivihiteksi arvostellut videopelit syrjäyttivät fantasiapelit kritiikin keskiöstä. Satanismsyytösten aalto laantui, mutta moraalipaniikki oli jättänyt populaarikulttuuriin leiman fantasiapeleistä mystisinä ja vaarallisina liikkeinä. Moraalipaniikin tarina kietoutui populaarikulttuuriin muun julkisen keskustelun ohella ja kiinnitti elokuvateollisuuden huomion. Muutama yhdysvaltalainen fiktiivinen elokuva ja dokumentti keskittyivät fantasiapeliin vaarallisuuden narratiivin ympärille.

Teoksen jälkimmäisessä osassa keskitytään moraalipaniikin tulkinnaan, näkökulmien luomiseen sekä avataan fantasiaroolipelejä merkitysten välittäjinä. Kristillinen oikeisto tuli Laycockin mukaan määritelleeksi uskontoaan yhteyteen, johon sitä ei perinteisessä mielessä ollut

tarkoitettu. Fantasiapelit välittivät kristillisen oikeiston mukaan harhappisia maailmankuvia ja merkityksiä pelaajilleen. Kristillisen oikeiston syy tarttua fantasiapeliin ja *Dungeons and Dragonsin* narratiivisiin maailmoihin perustui siihen, miten Raamatun maailma ja fantasiapeliin maailma nähtiin samalla totuuden tasolla. Fantasiamaailma nähtiin Raamatun maailman väristymänä ja demonisena – houkutusena pois Raamatun totuuden luota. Laycock väittääkin, että kristillisen oikeiston tuomio merkitsi, että pelit nostettiin leikin piiristä uskonnon kehykseen. Näin fantasiamaailma kääntyi uhkaksi.

Kirjoittajan ansio on, että hän tulee koonneeksi vuosikymmenten keskustelun yhteen. Sekä fantasiapeliin pelaajat että kristillisen oikeiston syytökset elivät syntyneen narratiivin vuorovaikutuksesta. Keskustelu tuli tarjonneeksi molemmille olosuhteet ryhmäidentiteetin arvioimiseen. Laycockin mukaan kristillinen oikeisto sai istutettua toimintansa uskonnolliseen tavoitteesensa.

Laycockin näkökulma tiivistyy siihen, miten julkista keskustelua tulisi tarkastella narratiivin muotoutumisen kannalta. Suomenkielisessä uskontotieteen kentässä muun muassa Titus Hjelm tarkasteli väitöskirjassaan *Saatananpaltovonta, media ja suomalainen yhteiskunta* (2005) vuosien 1990–2002 saatananpaltovontaa mediassa ja päätyi samankaltaisiin tuloksiin. Rikosuutisointiin orientoitunut journalismi ohjasi Suomessa saatananpaltovonnasta syntyneitä julkista kuvaa sekä loi tarinan ja kuvan saatananpaltovontautisoinnille. Tämä narratiivi saattoi viime kädessä vaikuttaa päätöksentekijöiden toimintaan.

Teoksen perehtynyt ja yksityiskohtainen fantasiapeliin historian tarkastelu paljastaa, että kirjoittaja on omistautunut aiheelle. Laycockin kulttuurihistoriallinen katsanto värittäytyy huomioilla, joissa painottuvat mielikuvitusmaailmojen hyödyllisyys

ihmisen psyyken kehitykselle. Maailmojen, rekisterien ja kehysten vaihtelu sekä itsensä altistaminen liminaaltilaan, jossa leikin ja todellisuuden rajat neuvotellaan uudelleen, toimii yhtenä kasvun tukipilarina. Yksinkertaisimmillaan lasten leikki harjoittaa lukuisien maailmojen ja roolien reflektioon. Laycock nimeää erityisesti fantasiaroolipelit tämän sovelluksina, mutta tuomitsee digitaaliset fantasiapelit vetoamalla interaktion rajallisuuteen. Eläytyvässä fantasiapelissä pelaaja päästää mielikuvituksensa täysin vapaalle, mutta videopeli rajoittaa toiminnan pelin maailmaan.

Kumpaakin pelityyppiä kuitenkin yhdistävät säännöt ja toimiminen niiden mukaan. Laycock argumentoi, että digitaaliset pelit rakentavat maailmankuvia ja luovat merkityksiä rajallisesti, toisin kuin perinteiset roolipelit. Uskontotieteellisen pelitutkimuksen ala tänä päivänä keskittyy huomioimaan erityisesti digitaalisten pelien kykyä välittää merkitystä ja katsomusta. Toimijuuden kenttä on peleillä teknisesti erilainen, mutta mahdollistaa yhtä merkityksellisen reflektion esimerkiksi identiteetistä, uskonnollisuudesta ja ympäristöstä.

Dangerous Games on ajankohtainen lisä jo aikaisemmin tutkittuun aiheeseen. Se tarjoaa yksityiskohtaisen katsauksen siitä, miten vaara ja uhka liittyivät fantasiapeliin julkiseen keskusteluun ja synnyttivät moraalisen paniikin. Teos muistuttaa myös siitä, että populaarikulttuurin tutkimus voi olla tärkeää, kun tarkastellaan eri yhteiskunnallisia ilmiöitä oikeustapauksista vähemmistöryhmien asemaan. Fantasiapeliyleisö tuskin tänä päivänä edustaa enää vähemmistöä, mutta näkökulma voi toimia analogiana muille yhteiskunnallisille tarinoille, joita luomme.

HEIDI RAUTALAHTI
TEOL. MAIST. HELSINKI