

Pelit kulttuurina

Arvio

J. Tuomas Harviainen
Tampereen yliopisto

Friman, Usva, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros (toim.) 2022. *Pelit kulttuurina*. Tampere: Vastapaino.

Pelit kulttuurina on todella tervetullut teos. Suomesta on puuttunut kattava suomenkielinen yleisesitys, jonka voi antaa kiinnostuneisiin käsiin tai osoittaa tentittäväksi pelitutkijoiden seuraaville sukupolville. Kirja asettuu vahvasti nimenomaan pelien tutkimuksen kulttuurisidonnaiseen laitaan, eikä peittele linjaansa sen suhteen. Se on DiGRA-perinteeseen tiiviisti keskittynyt teos, jonka sisällä toki löytyy eri kirjoittajista ja aiheista riippuen suurta variaatiota. Fokus on kuitenkin niin selkeä, että esimerkiksi pelituotannosta kiinnostuneelle lukijalle se tarjoaa vain pari suoraan hyödyllistä lukua. Teoksen rakenne kuitenkin houkuttelee lukemaan myös sen muut osat.

Aihevalinnat ovat erittäin kattavat, niin että teos alkaa historialla ja pelien tekemisellä, jatkaa sitten pelaajayhteisöihin ja pelaajuuteen, kotona pelaamisen historiaan, transmediaalisuuteen, urheilullistamiseen, rahapelaamiseen ja lopulta erilaisiin leikillistämisen muotoihin. Yhtäkään sen 14 luvusta en jättäisi pois, vaikka osa liikkuukin varsin abstraktilla tasolla, toisten tarjotessa selkeitä käytännön esimerkkejä. Kirja ei arkaile myöskään haastaa lukijaansa, sanoen asiat niin kuin ne tutkimusten mukaan ovat. Tämä on arvokasta, varsinkin tiedon jakamisena tuleville tutkijoille ja tekijöille. Kokeneelle-

kin lukijalle kirja tarjoaa monta uutta tiedonpalasta. Erityisesti huippukohdiksi nousevat Usva Frimanin luku sukupuolesta ja pelaajuudesta ja Jani Kinnusen analyysi rahapelaamisesta. Niistä kumpikin onnistuu tiivistämään poikkeuksellisen hyvin todella monimutkaisia asioita lukijaystävälliseen muotoon, joka saa haluamaan heti tietää aiheista lisää.

Pitkän linjan tutkijan perspektiivistä haasteeksi kuitenkin nousee se, että tietää, kuinka paljon kustakin asiasta on jo kirjoitettu. Se aiheuttaa lukijalle välillä pieniä pettymyksiä, kun lähes jokaisesta luvusta ”puuttuu” lähteitä, jotka sinne sopisivat tai jopa kuuluisivat. Jos kuitenkin kirjaa lukee sen oletettavasta pääasiallisesta tarkoitussuunnasta eli johdantona yleisesti aiheesta kiinnostuneille sekä varsinkin perustutkinto-opiskelijoille, ongelmitta arvostaa sitä tarkkuutta ja taitoa, jolla rajaukset on tehty. Kukin kirjan luvuista sanoo sanottavansa tavalla, joka ottaa myös muut tutkimukset huomioon, menemättä liikaa yksityiskohtiin tai aiheen sisäisiin vaihteluihin. Tämä korostuu erityisesti kirjan alkupäässä, kun Frans Mäyrä kuvaa oppialan historiaa ja Olli Sotamaan kirjoittaessa pelituotannosta. Molemmissa luvuissa mainitaan ne sivuasuudet, joihin voisi myös mennä syvemmin, mutta tekstit pysyvät asian ytimessä ja tarjoavat lähteillään hyvää lukulistaa perehtymisen laajentamiselle.

Toinen haaste on se, että kirjoittajat on haettu kokonaan Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikön sisältä. Siitä seuraa tietynlainen sisäpiirin vaikutelma. Toisaalta ratkaisu on mah-

dollistanut sen, että joukko lahjakkaita nuorempia tutkijoita on päässyt ääneen, usein uusine perspektiiveineen. Tämä on hieno asia, ja ne vakiintuneemmat nimet – muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta – löytyvät sitten teoksen lähdeluettelosta, niin että näkee, kuinka luku toisensa jälkeen rakentuu myös jo aiemmin tehdyn tutkimuksen pohjalle, eikä muiden tekemää työtä ole unohdettu.

Vaikka kirja on jo nyt huomattavan laaja, jäin kuitenkin kaipaamaan vielä yhtä lukua, jossa kulttuurintutkimuksellinen ote olisi laajennettu kattamaan myös organisaatiokulttuureja ja siten puhumaan hiukan lisää hyötypelaamisesta. Asiaa sivutaan kyllä useasti ja on selvää, että kaikkia aiheita ei voitu sisällyttää teokseen, mutta kun kirjassa on omat osuutensa muutamille muille alueille kuten rahapeleille, tämän kentän jättäminen pois vaikuttaa oudolta, varsinkin kun se olisi antanut mahdollisuuden puhua lisää pelitutkimuksen suhteesta muihin pelejä tutkiviin traditioihin ja nostaa esiin alalla pitkään Suomessa tehtyä tutkimustyötä. Nyt hyötypelaaminen, ja sen myötä laajempi *game research*, jää lähinnä sivuviittaukseksi Mäyrän sekä Jaakko Suomisen historialuvuissa, sekä Raine Koskimaan ja Tanja Välisalon käsittelyyn peruskoulutason oppimispeleistä. On arvokasta, että ne viittaukset kirjassa kuitenkin ovat mukana, muistuttamassa lukijoita siitä, että kulttuurinen lähestymistapa on vain yksi lukuisista tuloilmasta aihepiiriin, vaikka sanana ”pelitutkimus” voikin kuulostaa kaiken kattavalta. Se on toki nykyisin se suosituin ja vaikutusvaltaisinkin tutkimustraditio – ja siten ehdottomasti ansaitsee näin laadukkaan johdatuksen.