

Videopelit ja pelaajat kuvittelemassa nykyuskonnollisuutta

Lektio

Heidi Rautalahti
Helsingin yliopisto

Lektio 4.11.2022 Helsingin yliopistossa

Tarinat käsittelevät tapojamme olla, ovat ne sitten digitaalisia tai eivät. Interaktiiviset kertomukset, jollaisia pelit ovat, tarjoavat vertailukohtaa ja *vastapelurin*: ne edustavat suhteita, jotka muistuttavat sosiaalisia kontakteja ja eksistentiaalista ajattelua. Ne asettavat meidät kysymään tärkeitä ja perimmäisiä kysymyksiä elämästä ja saavat meidät lumouksen valtaan hetkeksi, huolimatta siitä mitä ulkomaailmassa tapahtuu. Pelit ja tarinat kehittyvät entistä vastavuoroisemmiksi, reaktiivisemmiksi ja yllättävänkin merkityksellisiksi.

Tavat käyttää digitaalisia pelejä lisääntyvät jatkuvasti. Videopeleillä ja pelintekemisellä on uudenlaisia tavoitteita. Pelitapahtuma itsessään saattaa sisältää merkityksellisiä kohtaamisia, itseymmärryksen haastamista, reflektiota, unohtamatta tilaisuutta kysyä suuria kysymyksiä. Kulttuurisesti kuviteltu identiteetti pelaajasta, joka pelaa pelejä vapaa-ajallaan vain viihtyäksään, tarvitsee huolellista uudelleenarviointia. Tästä huolimatta aikeeni ei ole aliarvioida ihmisiä, jotka identifioituvat pelaamaan pelejä niiden hauskuuden vuoksi.

Populaarikulttuurin tuotteilla on roolinsa siinä, miten nykyelämän elinympäristöjä muotoillaan. Tässä väitöskirjassa olen havainnoinut uskonnon käyttöä diskursiivisena elementtinä valituissa videopeleissä ja pelaajien keskuudessa, mikä on tuonut esiin näitä tapauksia ja hetkiä pelikulttuurista ja populaarikulttuurista.

Väitöskirjassani olen pelilähtöistä ja pelaajalähtöistä näkökulmaa hyödyntäen yhdistellyt ja tarkastellut videopelikulttuurin ja nykyuskonnollisuuden välistä hienojakoista ja monipuolista keskustelua. Tutkimus avaa kysymyksiä siitä, miten voimme ymmärtää eksistentiaalisten kulttuurien ilmenemistä populaarikulttuurissa ja digitaalisissa pelikulttuureissa.

Näiden mainittujen kahden lähestymistavan tasapainottelu korostaa sitä, miten monimuotoisia kulttuurikohteita sekä ilmiöitä voidaan käsitellä tutkimuskohteina. Jos kohdetta havainnoidaan vain ylhäältäpäin, nähdään ainoastaan sen pintapuoli. Jos tarkastellaan sitä, miten kohde koetaan, se kertoo käyttötavoista, positioista, ja arvoista.

Pelien ja kulttuurin ulkoisten representaatioiden tarkastelua tärkeämpää on kysyä, miten pelit vaikuttavat ja mitä pelit tekevät kulttuurissa. Tälle tutkimukselle on kentällä vielä paljon tilaa.

Väitöskirjaotsikon lainaus ”pohtisin mieluummin suuria kysymyksiä” tiivistää työn tutkimustuloksen. Kommentissa kaikuu uskontokriittisyys, joka on havaittavissa niin tutkituissa peleissä kuin pelaajien kerronnassakin. Pelit haastavat institutionaalista uskontoa, mutta samaan aikaan eivät kainostele käyttöä ja kuvitella uskontoa yhtenä keinona pohjata elämän suuria kysymyksiä. Pelit itsessään, olkoon niiden tarinoissa uskontorepresentaatioita tai ei, tarjoavat pelaajille mahdollisuuksia refleksiiviseen ajatteluun.

Päätutkimuskysymys kuului: Miten nykyuskonnollisuutta kuvitellaan digitaalisissa peleissä ja pelaajien keskuudessa, kun aihetta lähestytään pelilähtöisestä ja pelaajalähtöisestä näkökulmasta?

Kolme tarkentavaa kysymystä olivat:

1. Miten uskontoa rakennetaan ja esitetään viimeaikaisissa valtavirran digitaalisissa peleissä pelilähtöisestä kehyksestä katsottuna?
2. Miten pelaajat kohtaavat uskontoa tai uskonnonkaltaisia elementtejä viimeaikaisissa valtavirran digitaalisissa peleissä pelaajalähtöisestä kehyksestä katsottuna?
3. Miten nykyuskonnolliset näkemykset liittyen vaihtoehtoiseen uskontoon digitaalipeleissä ja pelaajien keskuudessa tulevat esiin osatutkimusten tuloksissa?

Tutkimuskysymyksiin vastataan tarkastellen pelien toimijoita ja pelejä sekä sitä, miten kummassakin tapauksessa käsitellään vaihtoehtoisia näkemyksiä uskonnosta. Osatutkimuksiin I-II vastattiin pelilähtöisen tutkimuksen kautta tuoden esille representaatioiden avulla välittyvää uskontokritiikkiä ja yhteiskunnallista uskontokeskustelua. Osatutkimukset III-IV selittivät pelaajalähtöisen tai toisin sanoen toimijalähtöisen kehyksen näkökulmasta merkityksellisten videopelikokemuksen vaikuttavuutta yhteisöön ja subjektiivisiin reflektioihin liittyen keskusteluihin nykyuskonnollisuudesta. Molemmat osatutkimusparit osallistuvat monimuotoiseen keskusteluun siitä, mitä on yhteiskunnallinen sekularisaatio ja eksistentiaalinen populaarikulttuuri. Elokuvan, musiikin ja muun taiteen tapaan pelit heijastelevat laajempia kulttuuri-keskusteluita.

Videopelien sisällönanalyysi on osoittanut miten uskontoa ja uskonnonkaltaisia seikkoja kohdataan digitaalisissa peleissä keskustelukehyksinä ja alustuksina mahdolliseen uskontokritiikkiin. Tämä kritiikki voi ennakoita tai heijastaa yhteiskunnallisia muutoksia kuviteltujen historiallisen uskontoinstituutioiden kohdalla. Kuten olen havainnoinut, uskontokritiikki länsimaisessa populaarikulttuurissa kuvitellaan erityisesti neuvotteluina ja valtasuhteina fiktiivisten auktoriteettien välille länsimaalaisten kaltaisissa uskonnoissa.

Suurten kysymysten teema ei vain kaiu pelaajalähtöisissä osatutkimuksissa, vaan se myös läpäisee pelilähtöisen työn. Tässä pelaajan fokus ohjataan itseen sekä pohdintaan hyvää ja pahasta uskonnosta.

Olen myös osoittanut, että pelaajat käyttävät populaarikulttuurin alustoja monella tapaa heijastaakseen henkilökohtaisia ja eksistentiaalisia pohdintojaan. Kohtaamiset heijastelevat myös sukupolvikohtaisia asenteita: ne kertovat lisää erityisesti siitä, miten millenniaalit käyttävät merkityksellistämisen työkaluja tänä päivänä. Merkitykselliset kohtaamiset ovat tarkoituksellisia ja tähän digitaaliset pelit vaikuttavat olevan yksi elinvoimainen ja saavutettava media.

Vaikka eletyn uskonnon kehys tässä tutkimuksessa on ohjannut erityisesti kohti kulttuurin ja peliyhteisöjen tutkimusta, se näyttäytyy nyt tutkimustulosten valossa hyödyllisenä kehyksenä tutkia uudenlaista elettyä uskonnottomuutta. Nähdäkseni tarkastellut pelit approprioivat kulttuurikeskustelua, joissa kaikuvat sekularisaatio, muutos ja individualismin arvot.

Aikamme vaihtoehtoisissa olemisen maastoissa, kuten populaarikulttuurissa ja videopeleissä, voi väittää olevan kriittinen sävy järjestäytyneitä uskontoja kohtaan. Ne viestivät näistä sävyistä tarinoissaan ja pelin kulussa. Lisäksi pelaajat valitsevat ilmaista tai viestiä näistä merkityksellisistä koh-

taamisista eli affekteista digitaalisten pelien yhteydessä itsemääritelyjen käsitteiden avulla, jotka eivät liity uskonnolliseen ilmaisuun. Tästä huolimatta yhteisöllinen ja sosiaalinen motivaatio jakaa kokemuksia tuovat ihmiset yhteen ryhmissä tavoilla, jotka voi nähdä yhtenevinä uskonnollisten performanssien kanssa.

Tutkimus nykypopulaarikulttuurin, viihdeteollisuuden ja taiteiden keskellä on osoittautunut keskeiseksi tutkimusalueeksi, kun tarkastellaan tiloja, joissa käydään keskusteluita yhteiskunnallisista kannanotoista. Nämä keskustelut jatkuvat edelleen. Niitä käydään paikoissa, jossa yhteiskunnallinen hallinto tapahtuu, mutta myös paikoissa, joissa kulttuuria tehdään ja kulutetaan. Tässä väitöskirjassa tutkitut videopelit näyttävät dynaamisen kuvitellun suhteen hallitsevien ja hallittavien tahojen välillä ja siinä miten uskontoa haastetaan. Samalla ovi jätetään auki eksistentiaaliselle pohdinnalle, auki pelien pelaajille.

Tässä tutkimuksessa videopelikulttuuriin sovelletut pelilähtöinen ja toimijalähtöinen lähestymistapa, ovat antaneet merkittävää ymmärrystä nykyuskonnollisuuden tutkimuskulmiin. Näistä näkökulmista keskustelen väitöskirjassa tutkimustulosten avulla pelaajien ja pelien valossa. Tämä kaksitahoinen lähestymistapa on substantiivisesti ja funktionaalisesti tarjonnut tavan keskustella peleistä kuten niistä tulisi keskustella. Peleille on luontevaa, että peli herää eloon pelaajan kautta ja peli ei ole peli ilman pelaamista. Pelaaja antaa tulkinnan, luennan ja kokemuksen, mikä tarjoaa tietoa sekä pelaamisesta että pelistä.

Lisäksi tämä videopelikulttuuriin sovellettu kaksitahoinen lähestymistapa on tarjonnut joustavan ymmärryksen siitä, miten uskonnosta voidaan keskustella, ja miten sitä voidaan tutkia videopelikulttuurissa: huomioiden teoksen ja toimijan. Tämä monitahoinen kysymys näyttää myös sen, miten us-

kontoa voidaan ymmärtää videopelikulttuurin valossa, miten uskonto näyttäytyy representaatioissa, ja miten nämä representaatiot pohjustavat pelaajien pohdintoja. Kun uskonnorepresentaatiot peleissä saattavat heijastella kielteisiä sävyjä, syvät pohdinnat peleissä kutsuvat pelaajia osallistumaan ja heijastamaan merkityksellisiä kohtaamisia.

Esiin nouseva uusi yhteisöllisyys ja uskonnonkaltaiset sosiaaliset rakenteet haastavat määrittelyjä siinä, mitä voidaan sanoa uskonnosta tänä päivänä. Tutkimalla populaarikulttuurin yhteisöjä voidaan sanoa paljon siitä, miten yhteisöt rakentuvat ja tulevat yhteen yleisestikin. Sen myötä voi ymmärtää, miten samanmieliset ihmiset imeytyvät yhteisen tärkeän kohteen tai aiheen äärelle pohtimaan eksistentiaalisia kysymyksiä. Tätä kehystä voidaan soveltaa myös toisenlaisten tapausten tarkasteluun, joissa nouseva yhteisöllisyys tavoittelee yhteiskuntarauhan häiritsemistä.

Väitöskirjassani olen koostanut ja rakentanut tapauksen, joka ilmentää tämän päivän populaarikulttuuria ja vaihtoehtoisia uskontonäkemyksiä erityisesti videopelikulttuurin parissa. Tutkimus tarjoaa ennen kaikkea ajankohtaisen ikkunan nousevien eksistentiaalisten kulttuurien ja yhteisöjen pariin.

Nämä jaetut vaikutukset ja yksilölliset, eksistentiaaliset videopelimuistot ja kokemukset antavat vihjeitä kiinnostavista kysymyksistä tulevaisuudelle: mitä uskontoideoita jatketaan, mitä jää jäljelle ja miksi? Populaarikulttuuri ja videopelikulttuuri ovat rikkaita areenoja tutkimukselle, joka suuntautuu vaihtoehtoisten uskonnollisten yhteisöjen ja eksistentiaalisten kulttuurien pariin. Digitaaliset pelit ovat tiloja, joissa voi ihastella elämän suuria kysymyksiä.

Rautalahti, Heidi. 2022. "I would rather contemplate big questions": Imagining contemporary religion in digital games and among gamers from actor-centred and game-immanent perspectives. Helsinki:

Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-8547-1>