

Arcade Britannia

Arvio

Jaakko Suominen
Turun yliopisto

Meades, Alan. 2022. *Arcade Britannia – A Social History of the British Amusement Arcade*. Cambridge, MA: MIT Press.

Viime vuosina on alkanut ilmestyä yhä enemmän tutkimusta pelihallipelaamisen historiasta. Yksi merkittävin esimerkki tästä on ollut Carly Kocurekin tutkimus *Coin-Operated Americans – Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade* (2015), joka käsittelee pelihallipelaamisen kehitystä erityisesti maskuliinisuuden ja sukupuoliroolien kautta. Kuitenkin vaikuttaa siltä, että pelihallipelaamisen historiaa on käsitelty huomattavasti vähemmän kuin esimerkiksi pelikonsoleilla ja kotitietokoneilla tapahtunutta pelaamista. Samaten pelihistoriallinen tutkimus on keskittynyt erityisesti muutaman viime vuosikymmenen ajanjaksoon.

Alan Meadesin *Arcade Britannia* on tärkeä lisä tutkimukseen. Siinä Meades käsittelee pelihallipelaamista brittiläisestä näkökulmasta kronologisesti. Vaikka tässäkin teoksessa painotuu viimeisen 50 vuoden kehityskulku, niin on ilahduttavaa, että Meades tarkastelee pelaamista paljon pidemmällä aikajaksolla. Hän juontaa pelaamisen juuria esimerkiksi Vilhelm Valloittajan aikaan ja ylipäätään kiertävän viihteen ja markkinatoiminnan historiaan. Yksi selitys peliautomaattitoiminnalle oli se, että kun ihmiset odottivat pääsyä suuriin huvilaitteisiin, heitä viihdytettiin pienemmillä huvituksilla, mikä maksimoi tulot sekä antoi työtä niille henkilöille, joita tarvit-

tiin erityisesti huvilaitteiden kokoamisessa ja purkamisessa. Tämä pitkän keston käsittely on teoksessa verraten poikkeuksellista, erittäin olennaista ja toimii toivottavasti esimerkkinä myös muulle tutkimukselle.

Oleennaista teoksessa on myös brittiläisten rannikon lomaviettopaikkojen tietynlainen nousu ja tuho, jossa pelitoiminnalla on ollut tärkeä rooli. Kiertävät huvitusyrittäjät (showfolk) asettuivat paikalleen, kun vapaa-ajan vietto rannikopaikkakunnilla lisääntyi. Lopulta esimerkiksi ulkomaanmatkailun yleistyttyä halpalentojen myötä brittiläisten rantalomapaikkojen kulta-aika meni ohi, mikä on vaikuttanut myös pelihallien kävijämääriin ja niihin tehtyihin sijoituksiin. Rantalomapaikkojen lisäksi kirjassa pääsevät esille pääkaupunki Lontoo ja muut kaupungit, jotka ovat olleet pelikulttuurien kannalta keskeisiä tai jotka toimivat esimerkkeinä yleisistä pelaamiseen liittyneistä muutoksista.

Teoksessaan Meades muistelee jopa osin nostalgisesti omien kokemustensa kautta tapahtunutta pelikulttuurista käännettä. Mutta vaikka omakohtainen muistelu nousee teoksessa aika ajoin esille, se ei ole missään nimessä pääroolissa vaan antaa ainoastaan mielenkiintoisen lisämausteen tutkimukselle.

Kirja on nimetty sosiaalishistoriaksi, mutta käytännössä pelaajien näkökulma ei saa kirjassa niin paljon tilaa kuin pelien ja peliteollisuuden esittely. Laajemmalla pelaajakokemusten painotuksella aihepiiriin saisi kokonaan uuden näkökulman

mahdollisessa jatkotutkimuksessa. Teos etenee ajassa kauempaa menneisyydestä kohti nykyhetkeä, ja kirjan luvut perustuvat Meadesin määrittämiin historiallisiin käännekohtiin. Keskeisiä teoksen rakennetta määrittäviä käännekohtia ovat pelaamiseen liittyvät lait, jotka yhtäältä ovat antaneet pelitoiminnalle uusia mahdollisuuksia mutta myös rajoittaneet toimintaa ja aiheuttaneet todella suuria murroksia ja käännteitä. Lainsäädäntöön ovat vaikuttaneet julkinen keskustelu esimerkiksi pelihaitoista, mutta myös esimerkiksi peliteollisuuden oma edunvalvonta.

Arcade Britannia -kirjassa Meades käyttää lähteinä aiempaa tutkimusta ja populaarimpaa kirjallisuutta sekä esimerkiksi peliteollisuuden edustajien, pelihallien pitäjien sekä pelaajien haastatteluja ja pelihallikulttuuria käsitellyttä pelilehdistöä. Jotkut luvut perustuvat erityisesti haastatteluille, ja vaikka ne ovatkin mielenkiintoisia, niin Meades olisi voinut tarkastella niitä kriittisemminkin tutkijanäkökulmasta. Teoksen kuvitus on onnistunutta ja se sisältää kuvia itse pelitilanteista, peleistä ja pelimainoksista. Kirjan lopussa oleva hyvä hakemisto lisää teoksen käytettävyyttä. Meades on kirjoittanut teoksensa mukaansa tempaavalla tyylillä. Teos on akateemista tutkimusta mutta silti sujuvaa luettavaa. Erinomaisia ovat esimerkiksi lukujen alut, jotka alkavat konkreettisilla esimerkeillä peleistä, pelintekijöistä, yrityksistä sekä pelipaikoista.

Vaikka kirja keskittyykin nimenomaan Britannian pelihallikulttuureihin, niin laajemmat kytkökset tulevat esiin erityisesti pelilaitteiden maahantuonnin ja viennin kautta. Teoksessa näkyvät trendit, joissa yhdysvaltalaisen laitteiden tuonti korvautui osittain japanilaisilla komponenteilla ja kokonaisilla peleillä erityisesti videopelien aikakaudella. Teos kertoo myös brittiläisestä peliteollisuudesta, jonka piirissä sekä valmistettiin uniikkeja omia pelejä että kopioitiin lähes sellaisenaan ulkomaisia pelisuosikkeja, rakennettiin koteloita

ulkomailta tuotujen komponenttien ympärille sekä hyödynnettiin yleisesti suosittuja peli-ideoita. Vaikka teoksen rajaus on toimiva, niin kiinnostavaa vertailukohtaa olisi voinut löytyä viittaamalla enemmän muiden maiden pelikulttuureista tehtyihin tutkimuksiin. Niitä löytyy esimerkiksi Melanie Swalwellin toimittamasta teoksesta *Game History and the Local* (2021). Tosin ongelmana on se, kuten todettua, hallipelaamisesta ei ole vielä kansainvälisesti tehty kovin paljon tutkimusta.

Teoksen keskeinen lähtökohta on ollut se, miten brittiläinen pelihalli on eronnut monista muista pelihalleista, etenkin myyttisestä amerikkalaisesta pelihallista. Brittiläiselle pelihallikulttuurille on ollut tyypillistä se, että rahapeliautomaatteja ja viihdeautomaatteja on sijoitettu samoihin halleihin. Sen takia Meades käsittelee teoksessaan molempia, vaikka käsittely on jaettu pitkälti eri lukuihin.

Esimerkiksi Suomessa tilanne on ollut osin erilainen. Baareissa ja vaikkapa ruotsinlaivoilla yksittäiset pajatsot ja hedelmäpelit ovat voineet olla videopeliautomaattien tuntumassa, mutta toisaalta vuosien varrella Suomessa on ollut pyrkimystä rakentaa erillisiä rahapelikeskittymiä ja toisaalta viihdepeleiden ympäristöjä. Molempia toki operoi pitkään sama monopoliorganisaatio Raha-automaattiyhdistys, mikä sekin erottaa Suomen Iso-Britanniasta, jossa vastaavaa monopolia ei ole ollut.

Kaiken kaikkiaan kirja on erinomainen ja tarpeellinen lisä pelihistorialliseen tutkimukseen.

Tämä arvostelu on päivitetty versio englanniksi *Game Studies* -lehdessä syksyllä 2023 ilmestyneestä tekstistä.

Lähteet

Kocurek, Carly A. 2015. *Coin-Operated Americans – Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade*. Minnesota: University of Minnesota Press.

Swalwell, Melanie, ed. 2021. *Game history and the Local*. Cham: Palgrave Macmillan.