

Pajatsosta pöytätennikseen. Sotienvälisen Suomen pelit ja pelikulttuuri

Arvio

Tanja Välisalo
Kansallisarkisto

Suominen, Jaakko. 2023. *Pajatsosta pöytätennikseen. Sotienvälisen Suomen pelit ja pelikulttuuri*. Gaudeamus.

Suomalainen pelihistoria on saanut kaivatun yleisesityksen Jaakko Suomisen kirjoittamassa teoksessa *Pajatsosta pöytätennikseen*, joka kattaa sotienvälisen aikakauden eli Suomessa ajanjakson sisällissodan päättymisestä vuonna 1918 talvisodan alkamiseen 1939. Tälle aikakaudelle sijoittuu myös suomalaisen peliteollisuuden rakentuminen. Itse tehdyt pelit ja pelivälineet on rajattu teoksen ulkopuolelle. Toinen keskeinen rajaus on se, että teos keskittyy peliuutuuksiin. Tätä valintaa kaiketi sanelee myös lähdeaineisto, sillä uusista tuotteista ja ilmiöistä on riittänyt myös julkista keskustelua.

Kirja koostuu neljästä osasta. Ensimmäinen osa avaa teoksen lähestymistapoja ja asemoi sen osaksi sekä pelitutkimuksen että historiantutkimuksen kenttiä. Lisäksi se kuvaa sotienvälisen ajan kulttuurista maisemaa pelien ja pelaamisen näkökulmasta. Tämän jälkeen käsitellään omina osioina ensinnäkin puusta ja vanerista valmistetut pelit, toisekseen lauta- ja korttipelit ja kolmanneksi rahapeliautomaatit. Tämä rakenne heijastaa tuotannollista näkökulmaa, sillä nämä kolme tuotannonalaa muodostuivat ja toimivat toisistaan erillään.

Aikakauden muotipelit, suoranaiset ”pelikuumeet” liittyivät enimmäkseen puusta ja vanerista valmistettuihin peliuutuuksiin, joita teoksen toinen osa käsittelee. Suominen on poiminut tarkempaan analyysiin sellaiset uutuuspelit, jotka ovat todennäköisesti omakohtaisesti tuttuja monille nykypäivän lukijoillekin, vaikkakin useimmille jo eri aikakaudelta: ping-pong eli pöytätennis, jojo, fortuna ja mahjong. Puisia pelejä alkoivat Suomessa tuottaa ensimmäisinä muiden puutuotteiden valmistajat, esimerkiksi huonekalutehtaat, joilla oli jo valmiiksi tarvittavat työkalut ja osaaminen. Teoksessa esimerkiksi tästä nostetaan koronapelin ensimmäinen suomalainen valmistaja, Turun kyljessä toiminut O.Y. Huonekalutehdas ja Sorvimo. Myöhemmin koronasta tuli tunnetuksi jyväskeleinen leluvalmistaja Juho Jussila Oy, jonka tuotantoa oli myös toinen käsitelty peliuutuus, fortuna. Pelistä tuli paitisi suosittu Suomessa myös vientimenestys, sillä 1930-luvulla se myi hyvin erityisesti Iso-Britanniassa. Suominen käsittelee myös tapoja, joilla pelikuumeita nostatettiin, kuten lehtimainontaa ja kilpailuja.

Teoksen kolmas, lauta- ja korttipelien koskeva osa, alkaa vuoden 1918 tapahtumia käsittelevillä lautapeleillä. Sota-aiheet olivat ylipäättään lautapeleissä suosittuja, mutta Suomen keväällä 1918 käydyistä sisällissodasta julkaistiin vielä saman vuoden joulumarkkinoille ainakin kolme peliä, joita teoksessa analysoidaan. Suominen tulkitsee sisällissotaa koskevia

pelejä ensisijaisesti uutispeleinä, jotka välittivät tietoa ajan-kohtaisesta tapahtumasta. Nämä pelit myös osoittavat selkeällä ja suomalaisille lukijoille erityisen toimivalla tavalla sen, että peleissä voidaan käsitellä myös vakavia aiheita. Lauta- ja korttipelien temaattinen kirjo tuleekin erinomaisesti esille tässä osassa, sillä sodan lisäksi ainakin luonto, urheilu ja elokuvat näkyvät toistuvina aiheina peliuutuutuksissa. Lauta- ja korttipelitä tuottavat yritykset olivat tyypillisesti kirjapainoja tai muita paperi- ja painoalan yrityksiä. Vaikka osa niistä oli valmistanut pelikortteja jo 1800-luvulta lähtien, niin tuotevalikoiman kasvu sijoittui sotienväliseen aikaan.

Rahapelejä käsittelevä teoksen viimeinen osa avaa kehityskulkua, joka alkoi rahapeliautomaattien tulosta Suomeen ja johti rahapelimonopolin syntyyn vuonna 1938, jolloin perustettu Raha-automaattiyhdistys sai yksinoikeuden rahapeliautomaattitoimintaan. Tämä historia on erityisen kiintoisaa nyt, kun valtion rahapelimonopolia ollaan lakkauttamassa. Kuten nyt niin myöskään sotienvälisenä aikana valtionhallinnossa ei vallinnut yksimielisyyttä sääntelyn tarpeesta ja tasosta. Aikalaiden äänet pääsevät kenties parhaiten kuuluviin tässä teoksen viimeisessä osassa, jossa käsitellään myös rahapeliautomaattien herättämää keskustelua niin lehtiartikkeleissa kuin mielipidepalstoilla. Teoksessa peliautomaatit asetetaan osaksi laajempaa automaatteja koskevaa keskustelua, kun automaateista alkoi saada esimerkiksi makeisia, tupakkaa, tulitikkuja ja postimerkkejä. Aikalaiskommentit esimerkiksi ”makeiskatiskoista” (s. 232) heijastelevat samankaltaisia huolia kuin mitä peliautomaatteihin liitettiin: ihmisten heikkouksiin vetoavat laitteet nähtiin vaarallisina erityisesti lapsille ja nuorille.

Kirja on merkityksellinen sekä pelitutkimuksen että historian tutkimuksen näkökulmista. Suomalaisen peliteollisuuden juuret kahdella eri toimialalla, puusepänteollisuudessa

ja graafisessa teollisuudessa, ovat äärimmäisen kiinnostava tausta ja vertailukohta nykyistä digitaalista pelituotantoa ja sen syntyä ajatellen. Teos tuo merkittävällä tavalla esille juuri yrityksiä ja tuotanto-olosuhteita ja niissä muun muassa teknologian, talouden ja lainsäädännön vaikutuksesta tapahtuneita muutoksia.

Teoksen lähdeaineisto on runsas, ja historiantutkijan laaja-alaisuus ja perusteellisuus näkyvät siinä hyvin. Erityisesti lehdistöaineistoa on hyödynnetty monipuolisesti. Arkistolähteitä on kuitenkin käytetty harmillisen niukasti. Tämä selittynee sillä, että kirjoitustyö sijoittui pitkälti maailmanlaajuisen koronapandemian aikaan, minkä tuottamiin haasteisiin kirjailija itsekkin viittaa. Arkistolähteiden vähäisyyden seurauksena teoksesta jää kaipaamaan monipuolisempaa katsausta pelien käyttöön ja pelaamisen tapoihin. Nyt pelien vastaanottoa käsitellään ensisijaisesti niitä koskevan julkisuuden kautta, kun taas pelien lomittuminen arkeen tulee esiin pilkahduksina ja suodattuu lehdistöaineiston läpi. Pelien käytön historian tavoittaminen on kuitenkin haastavaa, sillä aineistojen löytyminen on osin sattumanvaraista, kuten kirjoittaja itsekkin toteaa. Jos arjen pelaamisesta on säilynyt jälkiä, ne ovat todennäköisesti piilossa esimerkiksi kirjeissä ja päiväkirjoissa, eivätkä muodosta omia helposti löydettäviä kokonaisuuksiaan. Aikalaislähteiden puutetta on joskus mahdollista ainakin osittain paikata muistitietokeruilla. Vaikka muistitietokeruita pelikulttuureista on toteutettu, niin ne ovat kuitenkin liittyneet joko uudempaan digitaaliseen pelaamiseen tai perinneleikkeihin ja tässä käsiteltävän ajanjakson osalta mahdollisten muistelijoiden joukko on jo hyvin pieni. Kutkuttavan kurkistuksen pelien sijoittumisesta osaksi arkea tarjoaa kuitenkin teokseen sisällytetty kuvaus Turun museokeskukseen lahjoitetusta esinekokoelmasta, joka sisältää kahden veljeksien lapsena omistamia pelejä (ks. myös Koskinen & Suominen 2023).

Kirjailija itse nimeää kohderyhmiksi sekä tutkijat, opiskelijat että suuren yleisön. *Pajatsosta pöytätennikseen* on lukijaystävällinen teos, jossa on suurelle yleisölle lukuisia mahdollisia kiinnittymisen kohteita. Monet käsitellyistä peleistä ovat tuttuja myös tänä päivänä, ja teos antaa mahdollisuuden perehtyä niiden historiaan. Esimerkiksi jojo-villityksen ovat kokeneet lukuisat sukupolvet Suomessa vuoden 1932 jälkeenkin. Akateemista yleisöä ajatellen teoksesta välittyy selvästi pyrkimys palvella sekä historiantutkijoita että pelitutkijoita. Teos edustaa historiantutkimuksen traditioita, ja peli-ilmiöitä tehdään ymmärrettäväksi sijoittamalla ne laajaan kulttuuriin ja poliittiseen kontekstiin. Esimerkiksi isänmaallisuuden nousu näkyy pelien markkinoinnissa ja talouslama niiden tuotannossa. Toisaalta käsittelyyn otetaan joitakin modernin pelitutkimuksen kiinnostuksen kohteita, kuten pelijournalismi – tai pikemminkin ensiaskeleet sitä kohti. Useiden peliuutuuksien ympärille muodostunut kilpailutoiminta on puolestaan kiinnostavaa e-urheilututkimuksen näkökulmasta. Kytköksiä urheilun ja kilpapelaamisen väliltä löytyy teoksesta useitakin, kuten koronan SM-kilpailuista uutisointi Suomen Voimalulehdessä vuonna 1928.

Teoksen rajaus sotienvälisiin vuosiin luo jo odotuksen vielä seuraavia vuosikymmeniä kattavasta jatko-osasta. Tuossa teoksessa odotan käsiteltävän ainakin tikanheittoa ja mölkyä. Tässäkin teoksessa jo mainitaan tikkapelin valmistuksen aloittaminen vuonna 1934 (s. 120), mutta huomioiden, että pelin suurin suosio sijoittuu sotien jälkeiseen aikaan, puolustaa sen laajempi käsittely paikkaansa myöhemmissä osissa.

Pajatsosta pöytätennikseen yhdistää onnistuneesti kulttuurihistorian ja pelitutkimuksen näkökulmat. Teos herättää lukijan uteliaisuuden ja halun lukea (tai tutkia) lisää lukuisista siinä mainituista aiheista. Toivottavaa onkin, että teos toimisi syysäyksenä pelihistoriallisen tutkimuksen lisääntymiselle.

Lähteet

Koskinen, Karoliina ja Suominen, Jaakko. 2023. The Petsamo Board Game (1931) and Everyday Game Culture in Finland in the Interwar Period. *Proceedings of DiGRA 2023 conference*. http://digra.org:9998/DiGRA_2023_CR_5586.pdf