

# Johdanto: Leikin ja pelin rajankäyntiä

Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, J. Tuomas Harviainen, Frans Mäyrä, Jaakko Suominen

Pelaaminen ymmärretään usein leikin alalajiksi. Esimerkiksi Johan Huizingan klassikkoteos *Homo Ludens* (1984/1938) on suomeksi *Leikkivä ihminen* ja kirjan alaotsikko kuuluu ”yritys kulttuurin leikkiaineksen määrittämiseksi”. Kirjassaan Huizinga käsittelee monenlaisia pelejä ja pelaamista osana ”kulttuurin leikkiainesta”. Roger Caillois’n *Les Jeux et L’homme* (2001/1958) on englanniksi *Man, Play and Games*, mikä omalta osaltaan tuo hyvin esiin leikin ja pelin erottamattomuuden. Caillois’n esittämä erottelu paidiaan ja ludukseen on usein rinnastettu varsin ongelmattomasti jakoon leikin ja pelin välillä: paidia on vapaata leikkiä ilman kilpailemista, ludus sääntöjen rajoittamaa, voittamiseen tai ainakin hyvään tulokseen pyrkivää pelaamista. Tärkeää tässä on se, ettei kyseessä ole jyrkkä vastakkainasettelu, vaan jatkumo, jossa erilaiset toiminnat painottavat enemmän tai vähemmän jompaakumpaa muotoa, paidiaa tai ludusta.

Leikki on ollut näkyvästi esillä kahdessakin Suomessa järjestetyssä kansainvälisessä tapahtumassa kuluneen vuoden aikana. *Adult Play* -seminaari toukokuussa 2015 Tampereella keskittyi erilaisiin aikuisten leikin ja pelaamisen muotoihin. Teemoina olivat mm. aikuisten pelaaminen, leikki ja pelaaminen työpaikoilla, esine- ja leluleikki, seksuaalinen leikki sekä vanhempien leikki ja pelaaminen. Viimeisin näistä teemoista saivat jatkoa Jyväskylässä marraskuussa 2015 järjestetyssä *Sharing the Play* -seminaarissa, jossa tarkasteltiin lasten leikkiä sekä lasten ja aikuisten yhteistä leikkiä ja pelaamista. Leikin ja pelaamisen läheisestä yhteydestä huolimatta niille on muodostunut omat tutkimustraditionsa, jotka eivät ole kovin paljoa keskenään keskustelleet. Digitaalisen pelaamisen nopeasti kasvanut suosio on johtanut pelitutkimuksen alan kasvuun ja lisännyt tutkimuskiinnostusta myös perinteisiä lauta-, kortti- ja pihapelejä kohtaan. Samalla tavoin nykyisellä pelitutkimuksella on mahdollisuus avautua myös leikkitutkimuksen suuntaan. Kokemukset tämän vuoden seminaareista ovat osoittaneet, että yhteistyö voi olla hyvinkin hedelmällistä.

Leikkimistä laajempi näkökulma tarkastelee niin sanottua leikillistä asennetta. Leikillistä asennetta löytyy, ja sitä voidaan tietoisesti tukea, monenlaisissa yhteyksissä. Leikillinen asenne antaa mahdollisuuden irrottautua vakiintuneista kaavoista ja rooleista ja näin se tarjoaa uusia näkökulmia maailmaan.

Kehityopsykologiassa leikkiminen on yhdistetty luovuuteen ja uusien asioiden oppimiseen, ja näihin pyritään tämän päivän työ- ja koulumaailmassa usein pelillistämisen avulla. Valitettavan usein pelillistäminen kuitenkin typistyy erilaisten toimintojen pisteyttämiseen ja yksinkertaiseen kilpailemiseen. Pelillistämisen saralla olisikin tarvetta leikillisen asenteen suuremmalle korostukselle, kilpailuvietti kun ei ole ainoa ihmisiä esimerkiksi oppimaan motivoiva asia.

Pelillistämisen ohella on muitakin alueita, joilla paidian ja luduksen välinen jännite korostuu. Nopeasti huomattavaksi mediailmiöksi noussut e-urheilu, digitaalisten pelien järjestäytynyt kilpapelaaminen, korostaa ludus-ulottuvuutta. Kaiken huippu-urheilun tapaan myös e-urheilu tähtää huippusuorituksiin kovan harjoittelun kautta ja kun pelaaminen nopeasti ammattimaistuu, ei siihen välttämättä jää tilaa leikillisyydelle. On kuitenkin myös yleisöstä kiinni mihin suuntaan e-urheilu kehittyy ja toivottavasti pelaamisen ilo ei jää aggressiivisen kilpailuhengen jalkoihin.

Leikki on hyvin yleisesti käsitetty ensisijaisesti lasten toiminnaksi. Pelaamista ei ole rajattu aivan näin tarkasti ja esimerkiksi urheilun kenttään kuuluvia pallopelejä harrastetaan iästä riippumatta, kun taas sellaiset pelaamisen muodot kuin rahapelaaminen ovat lailla kielletty alaikäisiltä. Toisaalta pelaaminenkin, varsinkin digitaalinen pelaaminen voidaan nähdä lapsellisena toimintana ja aikaansa pelaamiseen käyttävää aikuista helposti paheksutaan. Leikkiminen on aikuiselle sallittua silloin, kun sitä tehdään yhdessä lasten kanssa. Tilanne on kuitenkin muuttunut, kun toisaalta aikuiset voivat harrastaa esimerkiksi leluleikkejä omaksi ilokseen, ja toisaalta lapset pelaavat aikuisille tarkoitettuja pelejä, kun pelien ikärajoja ei noudateta kovinkaan tarkasti. Tällainen sekoittuminen on osa laajempaa kulttuurimme leikillistymistä, jonka ymmärtämisessä pelitutkimuksella on merkittävä rooli.

Tämänkertaisessa *Pelitutkimuksen vuosikirjassa* on mukana seitsemän vertaisarvioitua tutkimusartikkelia, sekä lukuisia katsausartikkeleita. Tekstien määrä kertoo selvästi siitä, että *Pelitutkimuksen vuosikirja* on vakiinnuttanut asemansa ja että tällaiselle julkaisuforumille on tarvetta.

Leikin ja pelaamisen välimaastoon sijoittuvia ilmiöitä tarkastelee kaksi kirjan artikkelia. Merja Koivulan ja Marleena Mustolan artikkeli perustuu esikouluikäisten lasten digitaalisen leikin tarkasteluun. He kiinnittävät huomiota siihen, miten digitaalisten pelien kanssa leikkiminen jakaa paljon piirteitä perinteisempien leikkien kanssa. Katriina Heljakka lähestyy leikkiä nukkeleikin näkökulmasta ja esittää, miten pelillistyminen näkyy myös leikkivälineissä.

Nukkeleikki saa monenlaisia sosiaalisia ja verkottuneita piirteitä myös aikuisten keskuudessa.

Meri-Tuulia Kaarakainen, Osmo Kivinen ja Heikki Hutri tarkastelevat laajan nuorisjoukon pelaamisaktiivisuutta ja huomaavat, että aktiivisesti video- ja tietokonepelejä pelaavat nuoret osaavat käyttää keskimääräistä paremmin informaatio- ja viestintäteknologiaa.

Tero Pasasen ja Johannes Kosken artikkelit keskittyvät kumpikin tiettyyn peliin. Pasanen tarkastelee elonjäämiskauhupeli Day-Z:aa ja siihen muodostunutta hallitsevaa pelitapaa. Hobbesilaisen vapaan luonnontilan pelimaailmassa, jossa ei ole pelin sisäisiä ryhmittymiä eikä myöskään kovin haasteellista EPH-vastustajaa, pelaajat useimmiten pyrkivät tappamaan kansapelaajansa välittömästi kohdatessa vaikka pakottavaa syytä siihen ei olisikaan. Johannes Koski puolestaan tarkastelee Pokémon-pelin käyttäjälähtöisiä muunnoksia Twitch Plays Pokémon -ilmiön kautta. Kosken mukaan tällaiset muunnokset ovat olennainen osa fanikulttuureja ja teknologian omaksi ottamista.

Jaakko Suomisen artikkelissa käsitellään konsolipelaamisen ensimmäistä kukoistuskautta Suomessa 1980-luvun loppupuolella sekä aikalaislähteiden että kirjoittajan keräämän muistitiedon kautta. Konsolipelaajien ja tietokonepelaajien voimakkaasta vastakkainasettelusta kertoo mm. käytössä ollut "konsoliviha"-käsite. Konsolipelaamiseen liitettiin jo hyvin varhaisesta vaiheesta lähtien lapsellisuuden ja viihteellisuuden määritelmiä verrattuna vakavampaan ja aikuisempaan tietokonepelaamiseen.

Usva Friman kartoittaa sukupuolittuneen pelikulttuurin historiaa ja käy läpi pelitutkimuksen keskeisiä julkaisukanavia. Näitä tarkastelemalla hän esittää, miten pelitutkimus on ymmärtänyt sukupuolta ja pelaamista käsitteleviä kysymyksiä. Friman hahmottelee sukupuolittuneen pelikulttuurin mallin, joka kattaa laajasti pelikulttuurin eri osa-alueet.

Katsausartikkeleissa on kaksi laajahkoa esittelyä: Tuomas Mäkilä, Lauri Viinikkala, Timo Korkalainen ja Teijo Lehtonen käsittelevät historiallisia lisätyn todellisuuden pelejä sekä sitä, millaisia vaatimuksia ne asettavat pelisuunnittelun näkökulmasta. Esimerkkitapauksenaan he esittelevät Turun Käsityöläismuseoon tehdyn lisätyn todellisuuden Luostarinmäki-seikkalupelistä saadut kokemuksen ja opit.

Iiro Rantasen, Tapani N. Liukkosen, Sami Hyrynsalmen ja Jouni Smedin artikkelissa tarkastellaan mobiilipelien erityispiirteitä ja sitä, onko suosituimmilla mobiilipeleillä joitain yhteisiä menestystä selittäviä piirteitä. He eivät löydä empiiristä tukea väitteille siitä, että mobiilipelit olisivat erityisen kaavamaisia ja yksiulotteisia.

Uutena artikkelimuotona mukana on tällä kertaa kaksi J. Tuomas Harviaisen kirjoittamaa muistikirjoitusta edesmenneille pelitutkijoille Brian Sutton-Smithille ja Greg Lastowkalle. Näistä Sutton-Smith varsinkin on pelitutkimuksen keskeisiä auktoriteetteja, jolla oli pitkä tutkijanura ja laaja tuotanto. Hänen teoksensa *Ambiguity of Play* (1997) kartoittaa kattavasti niitä erilaisia tapoja, joilla leikkiä kulttuurissa ymmärretään. Lastowkan ura jäi lyhyeksi, mutta hän ehti vaikuttaa tutkimuskenttään merkittävästi urauurtavalla artikkelillaan "The Laws of the Virtual Worlds" (Lastowka & Hunter 2004).

Vuonna 2015 on ollut useita pelitutkimusväitöksiä. Julkaisemme Jonne Arjorannan, Jaakko Stenrosin sekä Veli-Matti Karhulahden lectio praecursoria -esitelmät, koska pidämme tärkeänä, että tieto väitöstutkimuksista saavuttaisi mahdollisimman ison yleisön. Pelitutkimusaiheisia väitöksiä on Suomessa julkaistu jo nelisenkymmentä (Sotamaa & Suominen 2013) ja lisää tulee. Juuri tätä johdantoa kirjoitettaessa (17.12.2015) Helsingin yliopistossa tarkastetaan J. Matias Kivikankaan väitöskirjaa "Emotion and social context in a digital game experience".

Pelialan ja pelitutkimuksen institutionalisoituminen Suomessa edistyy. Viimeaikaisia tapahtumia ovat olleet Suomen Pelimuseon valmistelu ja sen keräämä merkittävä joukkorahoitus. Pelimuseon avajaiset joulukuussa 2016 tulee olemaan huomattava tapahtuma koko alalle. Tampereen yliopistossa on parhaillaan käynnissä pelikulttuurien tutkimukseen suunnatun tenure-track professuurin täyttö ja Tampereen teknillinen yliopisto sekä Turun yliopisto ovat ilmoittaneet avaavansa pelillistämisen professuurin (sijoituspaikkana Porin yliopistokeskus) hakuun vuoden 2016 aikana. Kaiken tämän aktiivisuuden pohjalta on korkea aika, että pelialan toimijat ovat käynnistäneet toimenpiteet suomalaisen Pelitutkimuksen seuran perustamiseksi. Tämän monitieteistä pelitutkimusta laajasti edustamaan ja edistämään pyrkivän tieteellisen yhdistyksen perustaminen on suunniteltu tapahtuvaksi vuoden 2016 kuluessa.

# Lähteet

Caillois, Roger (2001). *Man, Play and Games*. Käänt. Meyer Barash (1961). Urbana & Chicago: University of Illinois Press. (ransk. alkuteos 1958.)

Huizinga, Johan. (1984). *Leikkivä Ihminen: Yritys Kulttuurin Leikkiaineiden Määrittelemiseksi*. Porvoo: WSOY. (hollantilainen alkuperäisteos 1938.)

Lastowka, F. Gregory & Hunter, Dan. (2004). The Laws of the Virtual Worlds. *California Law Review*, 92:1, 1-73.

Sotamaa, O. & Suominen, J. (2013). Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*, 109-121.

Sutton-Smith, Brian (1997). *The Ambiguity of Play*. Boston: Harvard University Press.