

Pelit ja hyvä elämä?

(Julkaistu: Pelatkaa-erikoisnumero. *Pelit* 10/2010)

Frans Mäyrä

Peleistä tuntuu olevan kaikenlaista vaivaa. Niin uutisissa kuin tutkimuksissa usein kerrotaan kuinka pelaaminen eristää, turruttaa tai muuten vahingoittaa harrastajaansa. Pinnan alla vaikuttaa kuitenkin piilevän haluttomuutta ymmärtää pelien perusluonnetta. Mikä on pelaamisen suhde elämän laatuun?

Ajatus, että pelaamisesta voisi olla jotain hyötyä, vaikuttaa olevan osalle ihmisistä vieras. Kun puupaloista rakennettu perinnepelejä, pirunnyrkki, myös nykypeli piinaa hyötyajatteluun tottunutta mieltä. Miksi ehdoin tahdoin rakentaa lisää ongelmia ja arvoituksia, eikö elämä ole muutenkin jo tarpeeksi vaikeaa?

Höyrykoneiden aikakaudella leikistä ja pelaamisestakin ajateltiin hydrauliiikan termein: lasten on tärkeä aina välillä saada ”päästää paineita”, mitään sen kummempaa hyötyä leikistä tuskin olisi. Leikit ja pelit liitettiin myös johonkin alkeelliseen ja kehittymättömään. Esimerkiksi muut, ”alkukantaisemmat” kansat saattoivat sekoittaa leikkejä ja pelejä myös aikuisen ihmisen arkipäivään. Onneksi sivistynyt länsimainen (mies) oli kuitenkin kehittynyt tasolle, missä hän pystyi jättämään lapselliset leikit taakseen. Kulttuurien evoluutiossa leikkivän ja pelaavan kansan nähtiin ottavan vasta kehityksen ensi askelia.

Pelaamisen ja leikin hyödyttömyyteen uskovia ihmisiä löytyy keskuudestamme edelleenkin. Tieteellinen tutkimus ei kuitenkaan moista näkökantaa enää tue. Jo 1930-luvulla siirryttiin pelitutkimuksessa uuteen aikaan. Silloin kulttuurihistorioitsija ja filosofi Johan Huizinga laati teoksensa *Homo Ludens*, eli Leikkivä ihminen. Huizinga kyseenalaisti hyötykeskeisen ajattelujärjestyksen, ja esitti että alkeellisuuden sijaan leikki ja peli ovatkin ihmisen elämälle hyvin keskeisiä ja korkeita päämääriä. Laajasti eri kulttuureista ja historiasta löytyviä esimerkkejä hyödyntäen Huizinga osoitti että niinkin erilaisten alueiden kuin uskontoelämän, lainsäädännön, taiteiden ja tieteiden taustalla vaikuttaa leikillinen tai pelillinen impulssi. Pyrimme luomaan maailmaan sääntöjä ja järjestystä, ja koko kulttuurimme on syvemmissä mielessä luovan leikin ilmentymää.

Nykyään, digitaalisten pelien aikakaudella, pelikulttuurin voi toki nähdä olevan hyvin erilainen kuin aikana jolloin Huizinga kirjoitti teoriaansa. Shakin ja go-pelin kaltaisten lautapelien voidaan helposti nähdä kehittävän loogista ajattelua, ja fyysisten urheilupelien puolestaan edistävän terveyttä, mutta mitä hyötyä voi olla miljoonien ihmisten uppoutumisesta naksuttelemaan Facebookiin farmisimulaatiota, tai iltamyöhään venyvistä seikkailuista *World of Warcraftin* kaltaisessa fantasiamaailmassa? Vastaukset jakavat asiantuntijoita pääosin kolmeen ryhmään.

Ensimmäinen ryhmä lähestyy pelejä vaikutustutkimuksen näkökulmasta kriittisillä ennako-oletuksilla. Esimerkiksi lääketieteen tai psykologian menetelmiin usein kuuluvat laboratorioskokeet, missä tietylle ärsykkeelle, esimerkiksi pelille, altistettu koeryhmä testataan samaan tapaan kuin verrokkiryhmä, jolta tämä ärsyke puuttuu. Näissä tutkimuksissa usein raportoidaan esimerkiksi väkivaltaisen toimintapelin jälkeistä kiihtyneisyyttä, ja aggressiivisia ajattelu- tai toimintatapumuksia mitattaessa peliryhmäläiset on havaittu alttiimmiksi väkivaltaisille mielle yhtymille kuin vertailuryhmä. Vaikutukset näyttävät kuitenkin yleensä haihtuvan melko nopeasti, ja pitkäaikaistutkimusten tulokset ovat ristiriitaisia. Ihmisiä ei voi vuosien ajaksi eristää laboratorio-oloihin, ja todellisuudessa monet erilaiset muut vaikutteet ja erot elämäntilanteissa tulevat sotkemaan tutkimusasetelmia.

Omaksi ryhmäkseen viime vuosina ovat nousseet ne tutkijat, jotka ovat kyllä kiinnostuneita pelien ja median vaikutuksista, mutta myönteisten vaikutusten perspektiivistä. Tällaiset tutkijat usein tarkastelevat laajempien ihmisryhmien käyttäytymistä ja he ovat tavoittaneet tutkimuksissaan linkkejä esimerkiksi pelien pelaamisen, hyvän itseluottamuksen, koulumenestyksen, runsaiden ystävyys-suhteiden ja yllättäen myös hyvän terveyden ja fyysisen kunnon välille. Lisäksi tarkemmissa tutkimuksissa on osoittautunut että pelien

pelaajilla havaitaan kehitystä kielellisten kykyjen, teknisten taitojen, käden koordinaation ja erilaisten ongelmanratkaisutaitojen kaltaisilla alueilla. Erityisesti verkkoroolipeleissä näyttäisi lisäksi olevan piirteitä jotka ruokkivat mielenkiintoa historiaan ja kirjallisuuteen, sekä tarjoavat tilaisuuksia harjaantua tiimityöskentelytaitoihin ja koko joukkoon muita arjessa ja työelämässä hyödyllisiä taitoja. Tietokonepelien pariin ohjaaminen taitaakin siis olla näppärin tie terveyteen, onneen, menestykseen ja vaikutusvaltaan?

Tutkimusten tuloksia uutisoitaessa ei useinkaan kiinnitetä huomiota siihen, mikä on ero korrelaation ja kausaaliiteetin välillä. Korrelaatio tarkoittaa yhdessä esiintymistä, mutta se ei edellytä kausaalista, eli syy-seuraussuhdetta. Väkivaltainen ihminen saattaa pelata väkivaltateemoilla kuorutettua tietokonepeliä, mutta se ei tarkoita että väkivaltaisuuden varsinainen alkusyy olisi tuossa pelissä. Toisaalta ei myöskään siitä, että pelaajien joukossa on hyvin menestyviä ihmisiä, voi suoraan vetää johtopäätöstä että pelit olisivat heidän menestyksensä salaisuus. Selitystä voi hakea toisaaltakin; tietotekniikkaan liittyvä harrastaminen on esimerkiksi todennäköisemmin hyvin toimeentulevien perheiden ulottuvilla kuin huono-osaisten. Köyhyys ja alhainen koulutustaso puolestaan liittyvät tilastollisesti keskimääräistä heikompaan terveyteen ja sosiaalisten ongelmien todennäköisyyteen. Pelaamaton ihminen voi siis olla elinolosuhteidensa kautta heikommassa asemassa, ilman että itse peleillä on välttämättä hänen tilanteeseensa merkittävää vaikutusta.

Kolmas tutkijaryhmä (johon itse ehkä lähinnä kuulun) on niiden kulttuurin ja yhteiskunnan tutkijoiden joukko, jotka vaikutusten sijaan ovat kiinnostuneita pelien käytöstä ja merkityksistä. Mielestäni onkin mielenkiintoisempaa analysoida sitä, mitä pelaajien, pelisuunnittelijoiden ja pelikulttuurin alueella todella tapahtuu kuin yrittää tutkimuksen keinoin todistaa pelejä itsessään moraalisesti hyväiksi tai pahoiksi. Pelit ovat sitä mitä niillä tehdään. Jos meillä on pelien suhteen ongelmia, niin ehkä kyse onkin siitä, ettemme vielä täysin ymmärrä pelien tarjoamia mahdollisuuksia?

Klassiset hyvän elämän mallit epäilemättä soveltuvat edelleen myös tietokonepelaajan elämän ohjenuoraksi. Äärimmäisyyksien sijaan monet näistä elämänfilosofioista korostavat kultaisen keskitien merkitystä: täydellinen kieltäytyminen tai yksipuolinen uppoutuminen ovat pelienkin kohdalla vaarallisempi valinta kuin kohtuullisuus. Fantastiset virtuaalimaailmat, kekseliäät sosiaaliset pienpelit tai uuden sukupolven liikunnalliset videopelit voivat kuitenkin kaikki eri tavoin rikastuttaa elämää – mutta parhaiten monipuolisen ruokavalion osana, kuten ravintolisistä yleensä tavataan sanoa.

Absoluuttisen hyvän tai pahan sijaan pelit näyttäytyvät yhtenä sellaisena elämän osatekijänä, joiden suhteen koetellaan käytännön viisauttamme ja kykyämme elämänhallintaan. Pelaavien sukupolvien vanhempien ja kasvattajien kannalta kyse on myös haasteesta omien mahdollisten ennakkoluulojen ylittämiseen, sekä pelien hyödyntämiseen vaikkapa keskustelunaiheena ja mahdollisuutena yhteisiin rentouttaviin pelihetkiin.

-- Frans Mäyrä on uusmediaan, peleihin ja digikulttuuriin vihkiytynyt professori Tampereen yliopistossa, jonka elämä on parin pienen pojan isänä, tutkimusryhmän vetäjänä, opettajana ja tutkijana välillä melkoista palapeliä.