JYX JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO UNIVERSITY OF JYVÄSKYLÄ

This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.

Author(s): Järvenpää, Hanna

Title: Ambient Play : Larissa Hjorth & Ingrid Richardson. Ambient Play. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2020.

Year: 2021

Version: Published version

Copyright: © 2021 Hanna Järvenpää

Rights: CC BY-NC-ND 4.0

Rights url: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Please cite the original version:

Järvenpää, H. (2021). Ambient Play : Larissa Hjorth & Ingrid Richardson. Ambient Play. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2020.. In J. Arjoranta, U. Friman, R. Koskimaa, F. Mäyrä, O. Sotamaa, J. Suominen, & T. Välisalo (Eds.), Pelitutkimuksen vuosikirja 2021 (pp. 113-115). Pelitutkimuksen seura. Pelitutkimuksen vuosikirja, 2021. https://pelitutkimus.journal.fi/article/view/112194

Ambient Play

Arvio

Hanna Järvenpää
Jyväskylän yliopisto

Larissa Hjorth & Ingrid Richardson. *Ambient Play*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2020.

Mobiilipelaaminen on vuotuisten Pelaajabarometrien mukaan noussut tietokone- ja konsolipelaamista suositummaksi meillä Suomessa, ja myyntitilastojen mukaan tilanne on sama myös globaalisti. Mobiilipelaamisesta on saatavilla runsaasti tutkimusta ansaintalogiikasta urbaaneihin pelikäytänteisiin, mutta etnografista tutkimusta mobiilipeleistä ja niiden pelaajista on tehty niukasti. Larissa Hjorthin ja Ingrid Richardsonin *Ambient Play* (2020) käsittelee mobiilipelaamisen paikkaa arkielämässä ja tarjoaa samalla uudenlaisen näkökulman mobiilipelaamisen suosioon.

Kirjoittajien mukaan mobiilipelejä ei voi ymmärtää ymmärtämättä niiden paikkaa arjessa: pelaaminen on nykyään osa jokapäiväistä elämäämme, ei pakokeino siitä. Pelilliset ja leikilliset käytänteet eivät ole irrallaan muusta maailmasta, sillä ne ovat kietoutuneet keskeiseksi osaksi niin koti- kuin kaupunkiympäristöämme. Tämän Hjorth ja Richardson yhdistävät mobiilipeleihin ja erityisesti niiden sijaintitietoihin ja kosketusnäytön käyttöön liittyviin ominaisuuksiin. Arkisen ihmiselämän lisäksi kirja painottaa siis mobiilipelaamisen materiaalista ulottuvuutta. Samalla se pyrkii etsimään synteesiä kodin ja urbaanin elämään piiriin kuuluvien pelaamisen muotojen välille kiinnittämällä huomion niiden yhteiseen historiaan.

Ambient Play suuntaa lukijan huomion siihen, kuinka mobiilipelaaminen kytkeytyy arjen rytmeihin ja rutiineihin. Hjorth ja Richardson perustavat kirjansa etnografiselle aineistolle, jonka he keräsivät vuosina 2013–2016 seuraamalla 60 australialaista kotitaloutta ja heidän digitaalista arkeaan. Käsitellyksi tulevat myös pelaamisen ja leikin ylisukupolviset ja -lajiset muodot, sillä kotitalouksien kaikki perheenjäsenet ja lemmikit ovat myös tutkimuksen osallistujia. Tämä metodinen lähtökohta antaa lukijalle lupauksen vahvasti empiriaan kytkeytyvästä ja avoimin mielin aihettaan lähestyvästä tutkimuksesta. Koska ihmisten aistillisista arkikokemuksista kiinnostunut etnografinen tutkimus on ollut pinnalla ihmistieteellisessä tutkimuksessa jo jonkin aikaa, kirjan voi liioittelematta sanoa olevan ajankohtainen katsaus pelaamisen materiaalisuuteen arjessa. Käytännössä Hjorth ja Richardson tarkastelevat esimerkiksi sitä, miten ihmiset kuvaavat pelikokemuksiaan.

Ambient Play on selkeä ja tasapainoinen kokonaisuus, joka sopii myös sellaisille lukijoille, joille esimerkiksi digitaalisen leikin tai etnografisen tutkimuksen näkökulmat ovat ennestään vieraita. Johdannossa Hjorth ja Richardson asemoivat tutkimuksensa näkökulman osaksi muuta pelillisten ja leikillisten käytänteiden tutkimusta. Johdanto esittelee tutkimuksen kaksi keskeisintä käsitettä, joiden ympärille lopputeos kietoutuu. Näistä ensimmäinen, *ambient play*, viittaa pelaa-

miseen ja leikillisiin mediakäytäntöihin, jotka ovat levittäytyneet suureen osaan sosiaalisesta ja viestinnällisestä ympäristöstämme niin kodeissa kuin urbaanissa ympäristössä. Tämä kirjan otsikkoonkin nostettu pelaamisen ja digitaalisen leikin muoto, joka ei valitettavasti taitu kovin sujuvasti suomen kielelle, liikkuu ihmisten mukana sosiaalisten verkostojen, eri alustojen ja laitteiden, julkisten ja yksityisten tilojen sekä mediavälitteisten ja kasvokkaisten kontekstien läpi. Pelaajien ja pelikäytänteiden liikkeestä erilaisten urbaanien, arkisten ja digitaalisten kontekstien läpi kirjoittajat käyttävät käsitettä *digital wayfaring*, digitaalinen vaellus.

Oivaltavana yksityiskohtana Hjorth ja Richardson yhdistävät leikillisen ja pelillisen kaupunkikulttuurin historian muun muassa 1800-luvun ranskalaisesta kirjallisuudesta tuttuun hahmoon, flanööriin (*flâneur*), joka kuljeskelee kaupungin kaduilla havainnoimassa modernia yhteiskuntaa ja elämänmenoa. Paikoin Hjorthin ja Richardsonin kuvailut kirjansa keskeisistä käsitteistä ja niiden suhteesta moderniin ihmisarkeen yltävät melko poeettiselle tasolle. Teoreettisesti kirjassa onkin ajoittaista liioittelua ja siksi taipumusta johtopäätöksiin, jotka eivät ole kovin tarkkarajaisia.

Kirjan seuraavat luvut, jotka on järjestetty kahden teeman alle, kuvaavat peli- ja leikkikäytänteitä eri konteksteissa. Nämä teemat avautuvat Hjorthin ja Richardsonin etnografisen aineiston ja teorian vuoropuheluna – kirjan sivuille on ripoteltu aineistoesimerkkejä sekä haastatteluotteiden että kuvien muodossa. Pelaamiseen liittyvien kosketusaistimusten yhteydessä kirjoittajat nostavat kiinnostavasti mobiilipelien taipumuksen oikean elämän toimintojen jäljittelyyn. Kun tällainen simulointi yhdistetään kosketusnäytön aistillisuuteen, päästään Hjorthin ja Richardsonin mukaan käsiksi yhteen mobiilipelaamisen olennaisimmista mielihyvää tuottavista ominaisuuksista. Aistikokemusten lisäksi kirjoittajat nostavat esille esimerkiksi mobiilipelaamisen sidonnaisuuden eri aikoihin ja ympäristöihin. Tässä mielessä kirjassa ei ole kyse pelkästä pelaamisesta vaan myös pelikulttuurista ja leikillisistä digitaalisen median käytön tavoista. Esimerkiksi pelaamisen katsominen – Let's Play -videot ja livestriimaus – tulee käsitellyksi osana kaikista nuorimpienkin pelaajien arkea.

Pidän kirjan kiinnostavimpana avauksena lemmikkieläinten digitaalista leikkiä ja pelaamista käsittelevää lukua, joka sisältää runsaasti kissakuvia, mutta osoittaa muillakin tavoilla etnografisen tutkimusotteen vahvuudet. Eläinten leikin lisäksi *Ambient playn* arvokkainta antia on perheiden yhteisen pelaamisen ja digitaalisen leikin tarkastelu kotiympäristössä. Hjorth ja Richardson nostavat erityisenä tapauksena esille *Minecraftin* (Mojang 2011), jota monessa perheessä pelataan sisarusten tai vanhempien ja lasten kesken. Kirjan havainnot *Minecraftista* ovat osuvia ja ajankohtaisia aineistonkeruun ajankohdasta huolimatta, mikä johtunee pelin asemasta modernina klassikkona – pelinä, joka kiehtoo kaiken ikäisiä pelaajia ja uusia pelaajasukupolvia vuodesta toiseen. Kuten olen hiljattain havainnut omassa kodissani, jossa on siirrytty pelaamaan *Minecraftiä* yhdessä, pelissä on loputtomasti mahdollisuuksia sosiaalisille ja leikillisille ylisukupolvisen pelaamisen tavoille.

Mitä pelaamiseen kaupunkiympäristössä tulee, Hjorth ja Richardson käsittelevät sitä, miten *Pokémon GO* (Niantic 2016) ja muut sijaintiperusteiset lisätyn todellisuuden mobiilipelit muuttavat pelaajien kokemusta kaupunkiympäristöstä. Tämän lisäksi he huomioivat senkin, miten kasuaaleja mobiilipelejä pelataan yhtä lailla urbaanisti, sillä niihin on helppo tarttua lyhyeksi aikaa vaikka bussia odottaessa. Tässä yhteydessä kirjoittajat haastavat käsitykset kasuaalista pelaamisesta helppona ja tyhjänpäiväisenä pelaamisen muotona. Hjorthin ja Richardsonin haastatteluiden perusteella näyttää sil-

tä, että pelaajat vähättelevät itsekin kasuaalia pelaamistaan eivätkä välttämättä miellä sitä pelaamiseksi, vaikka saattavat sijoittaa merkittävästi aikaa ja vaivaa *Candy Crush Sagan* (King 2012) kaltaisiin peleihin. Kirjan etnografinen ote osoittautuu tässäkin yhteydessä arvokkaaksi välineeksi, jolla voidaan tavoittaa ihmisten arkisen pelaamisen erilaisia tasoja.

Kaiken kaikkiaan *Ambient Play* on virkistävä avaus, jota voi suositella kaikille mobiilipelaamisesta, eri sukupolvien pelaamisesta ja arjen pelikäytänteistä kiinnostuneille lukijoille. Kirja on miellyttävä lukea, mutta alle 200-sivuisena se jää hieman suppeaksi kokonaisuudeksi. Metodisesti kirjassa onkin terävöittämisen varaa. Kuten kirjoittajat itsekin huomauttavat, etnografisessa tutkimuksessa olisi tarpeen jatkossa huomioida esimerkiksi ikääntyneemmän väestön tai vammaisten ja liikuntarajoitteisten ihmisten pelaaminen sekä mobiilipelaaminen eri maissa ja kulttuureissa. Hjorth ja Richardson olisivat siksi voineet pohtia enemmän tutkimuksensa rajallisuutta. Lisäksi olisin kaivannut tutkimuksen kytkemistä vahvemmin osaksi muillakin ihmistieteellisillä aloilla noussutta materiaalisen kulttuurin ja kokemuksen tutkimusta. Siinä missä arkiset pelikäytänteet on syytä ottaa huomioon pelitutkimuksessa, toivoisi pelaamisen osuuden nykyarjesta tulevan paremmin ymmärretyksi myös sen ulkopuolella.