

# 1. JOHDANTO: PELIT KULTTUURINA JA KULTTUURISSA

USVA FRIMAN, JONNE ARJORANTA, JANI KINNUNEN,  
KATRIINA HELJAKKA & JAAKKO STENROS

Milloin olet viimeksi pelannut jotakin peliä? Oliko viimeisin pelikertasi lyhyt mobiilipelihetki bussia odotellessa, pitkään odotettu viikonloppuseikkailu tietokoneella, pari kolikkoa peli-automaattiin kauppareissulla, matsi sulkista kaverin kanssa, pubivisa joukkueena, sanomalehdestä täytetty ristisanatehtävä tai vaikka lautapeli-ilta perheen kesken? Koska seurasit muiden pelaamista vierestä sohvalta, televisiosta, striimattuna tai ottelussa paikan päällä? Entä koska kuulit viimeksi jotain pelaamisesta – vaikka uutisista, koulun välitunnilla tai työpaikan taukotilassa?

Näitä kysymyksiä pohtiessaan saattaa huomata, että pelaaminen on jatkuvasti läsnä arjessamme. Viimeisen puolen vuosisadan aikana perinteisten seuraleikkien, urheilun, ulkopelien, raha- ja lautapelaamisen rinnalle ja ohi ovat nousseet erilaiset digitaalisen pelaamisen ja leikkimisen muodot, joille ensin pelihallit ja myöhemmin kotikonsoleilla ja -tietokoneilla tapahtuva pelaaminen loivat pohjan. 1970-luvulla ja sen jälkeen syntyneet ovat aloittaneet pelaamisen jo lapsuudessaan tai nuoruudessaan eivätkä ole luopuneet siitä aikuistuttuaan. Kun yhä uudet sukupolvet löytävät pelaamisen, niin pelaajien osuus väestöstä

kuin pelaajien keski-ikäkin nousevat jatkuvasti.<sup>1</sup> Pelaaminen on nykyään tuttua ja tavallista, normaalia ja jokapäiväistä, ja koko kansalle tarkoitettu ajanviettotapa. Pelit ovat viihteen ja kulttuurin valtavirtaa. Suomalainen, joka ei pelaa mitään, on selvä poikkeus.

2000-luvulla digitaalinen pelaaminen on tavanomaistunut,<sup>2</sup> ja aivan kuten pelaavia ihmisiä, myös pelejä, pelaamisen tapoja ja pelikulttuureja on suuri ja kirjava joukko. Helposti mukana kulkevien älypuhelimien ja tablettien myötä moninaiset pelikulttuurit ovat yhä useamman saavutettavissa. Mobiilipelaamista varten ei välttämättä tarvitse varata omaa aikaa ja paikkaa samalla tavalla kuin esimerkiksi konsoli- tai tietokonepelaamisen kohdalla, vaan pelaaminen limittyy ja lomittuu moniin arkisiin tilanteisiin, kuten bussimatkoille ja kahvitauoille. Mobiilipelaamisen kasvua edelsi 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen puolivälissä käynnistynyt kasuaalipelien ja -pelaamisen nousu, joka tavoitti kokonaan uusia pelaajaryhmiä sosiaalisen median alustojen kautta.<sup>3</sup> Kasuaalipelit, kuten *Angry Birds*<sup>4</sup> tai *Candy Crush Saga*<sup>5</sup>, ovat kevyitä, helposti aloitettavia ja ainakin aluksi helppoja pelejä, jotka ovat tuoneet digitaalisen pelaamisen kaikkien ulottuville.<sup>6</sup>

Pelien arkipäiväistyttyä myös keskustelu peleistä on yleistynyt. Peliteollisuudesta uutisoidaan tiuhaan, mutta myös pelien ilmaisuvoimasta puhutaan aiempaa enemmän. Myös kriittisiä ääniä kuuluu: pelaamisen koukuttavuudesta, pelien väkivaltai-

1 Ks. suomalaiset *Pelaajabarometrit*: Karvinen & Mäyrä 2009; Kuronen & Koskimaa 2011; Karvinen & Mäyrä 2011; Mäyrä & Ermi 2014; Mäyrä ym. 2016; Kinnunen ym. 2018; Kinnunen ym. 2020.

2 Mäyrä ym. 2017.

3 Juul 2009; Kultima 2018; Mäyrä ym. 2017.

4 Rovio Entertainment 2009. Tarkemmat tiedot tekstissä mainituista peleistä löytyvät lähdeluettelosta kirjan lopusta.

5 King 2012.

6 Kultima 2018.

sista sisällöistä, liikunnan vähenemisestä, liiallisesta pelaamisesta ja ongelmallisesta rahapelaamisesta on käyty julkisuudessa runsaasti keskustelua. Aktiivisten peliharrastajienkin keskuudessa keskustelu on laajentunut itse peleistä niiden laajempiin merkityksiin ja kulttuurisiin konteksteihin – puretuen myös pelikulttuurien ongelmakohtiin ja kipupisteisiin, kuten erilaisiin syrjinnän ja häirinnän muotoihin.

Tässä kirjassa kartoitamme samanaikaisesti arkipäiväistyneitä pelaamista ja pelien kulttuurisen merkityksen nousua Suomessa. Vuosituhannen vaihteessa syntynyt pelitutkimus on pyrkinyt ymmärtämään pelejä ja leikkejä itsenäisinä ilmiöinä eikä osana jotakin muuta tutkimusaihetta. Vaikka Suomessa pelitutkimusta on tehty pitkään, on suomenkielinen aiheen perusteos puuttunut. *Pelit kulttuurina* on ensimmäinen suomeksi kirjoitettu tieteellinen teos, joka tarkastelee pelejä, pelaamista ja leikkiä laaja-alaisesti niiden monissa digitaalisissa ja ei-digitaalisissa muodoissaan osana kulttuuria ja yhteiskuntaa.<sup>7</sup> Viihdepelien lisäksi tarkastelun kohteena ovat taidepelit, rahapelit, aikuisten leikkikulttuurit, liikunta, urheilu ja monet muut pelillisen ja leikillisen toiminnan muodot.

Käsitlemme pelejä, pelaamista ja leikkiä sekä niihin liittyviä ilmiöitä pelikulttuurien tutkimuksen näkökulmasta. Ymmärrämme kulttuurin laajasti, kuten kulttuurien tutkimuksessa on tapana. Kulttuuri kattaa paitsi ihmisten arjen ja elämän myös ihmisten välisen vuorovaikutuksen sekä kaiken ihmisten jakaman

7 Tämä kirja sai alkunsa Suomen Akatemian rahoittaman Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikön (2018–2025) *Pelitutkimus Suomessa 2018* -yleisöluentosarjasta, jossa yksitoista suomalaista pelitutkijaa luennoi ajankohtaisista pelikulttuurien tutkimuksen aiheista kaikille avoimilla luennoilla. Luentosarjan päätyttyä sen aiheita ja sisältöjä ryhdyttiin kokoamaan kirjaksi tarpeellisilla lisänäkökulmilla täydennettynä. Kirjan kirjoittajat ovat huippuyksikön tutkijoita Tampereen, Jyväskylän ja Turun yliopistoista. Sama pelitutkijoiden ydinjoukko on ennen huippuyksikköä työskennellyt yhdessä niin ikään Suomen Akatemian rahoittamassa hankkeessa Leikillistyminen ja pelillisen kulttuurin synty (2014–2018).

sanallisen ja sanattoman tiedon, kuten arvot, uskomukset ja toimintatavat.<sup>8</sup> Kulttuurien tutkimuksen kohteena ovat kulttuuristen tuotosten eri ilmenemismuodot ja niihin liittyvät merkitykset.<sup>9</sup> Myös tässä kirjassa tarkastelemme pelejä sekä *kulttuurina* että *kulttuurissa*: pelikulttuurituotteina ja niihin kiinnittyvinä jaettuina merkityksinä. Käytännössä tämä tarkoittaa, että tunnistamme pelit ja leikit kulttuurisiksi tuotoksiksi ja teoksiksi, jotka ovat merkityksellisiä ja arvokkaita. Nostamme tarkastelun kohteeksi myös pelien, pelaajuuden, pelaamisen ja pelien tekemisen ympärille rakentuvat yhteisöt ja kulttuurit, joilla on omat tapansa, norminsa ja arvonsa.<sup>10</sup> Tarkastelemme myös pelien ja pelaamisen paikkoja niin arjessa – vapaa-ajalla, opinnoissa ja työelämässä – kuin laajemmin kulttuurissa ja yhteiskunnassa.

Tässä johdantoluvussa käymme ensin läpi suomalaisen pelaamisen nykytilaa ja lähihistoriaa, minkä jälkeen siirrymme hahmottamaan pelien tutkimuksen kenttää ja kirjan näkökulmia pelikulttuureihin.

## PELIMAA SUOMI

Suomalaiset ovat hyvin aktiivista pelaajakansaa: vuoden 2020 pelaajabarometrin mukaan yli 98 prosenttia suomalaisista pelaa jotain peliä ainakin silloin tällöin ja 78,7 prosenttia suomalaisista pelaa ainakin joskus digitaalisia pelejä. Aktiivisesti eli vähintään kerran kuussa digitaalisia pelejä pelaa 63,6 prosenttia suomalaista. Aktiivisten digipelaajien keski-ikä on 37,6 vuotta.<sup>11</sup>

Pelit, pelaaminen, pelaajat ja pelintekijät ovat tärkeä osa tämän päivän suomalaista kulttuurista maisemaa, ja Suomi on monilla alueilla peliteollisuuden, -kulttuurien ja -tutkimuksen edelläkävijämaa. Tästä kotimaisesta pelikulttuurin noususta on

---

8 Kouri 2015, 15.

9 Emt.

10 Mäyrä 2014.

11 Kinnunen ym. 2020.

helppo punoa nostattavia sankaritarinoita.<sup>12</sup> Sankareina voidaan nostaa esille digi- ja lautapeliteollisuuden suurmenestyjien ja elektronisen urheilun maailmanmestareiden ohella esimerkiksi kansainvälisesti tunnetut harrastajaskenet sekä kansallisen pelikulttuuriperinnön vaaliminen.

Suomalaisia kaupallisia digipelejä on julkaistu 1980-luvun alusta ja kansainvälisestikin jo 80-luvun puolivälistä.<sup>13</sup> Rovion älykännykkäpelien pioneerin *Angry Birds*<sup>14</sup> ja Supercellin lukuisten suosittujen pelien – esimerkiksi *Clash of Clans*<sup>15</sup> ja *Brawl Stars*<sup>16</sup> – ansiosta Suomi tunnetaan nykyisin maailmalla erityisesti mobiilipelien pienenä jättiläisenä. Kotimaisista peleistä kansainvälisesti suosittuja ovat olleet myös elokuvista kerronnan keinoja lainaavat Remedyn *Alan Wake*<sup>17</sup> ja *Control*<sup>18</sup>, Colossal Orderin *Cities: Skylines* -kaupunkisimulaatio<sup>19</sup> ja Housemarquen avaruustoimintaspektaakkeli *Returnal*<sup>20</sup>.

Suomalainen menestyvä digipeliteollisuus ja sitä tukevat yhteiskunnalliset rakenteet ovat pitkäjänteisen kehityksen tulosta. Peliteollisuuden kasvuun ovat vaikuttaneet muun muassa yhteiskunnan tuki teknologia-alan kasvuyrityksille (Tekesin ja myöhemmin Business Finlandin kautta) sekä Nokian suuret satsaukset kännykkäpeleihin, jotka aikoinaan epäonnistuivat mutta joiden seurauksena maassamme on nykyisin huomattavaa mobiilipeliosaamista.<sup>21</sup> Liikevaihdolla mitattuna Suomi on

12 Esimerkkinä demoryhmästä pörssiyrhtiöksi edenneen Remedyn suomalaislehdissä kuvattu menestystarina, ks. Pasanen & Suominen 2021.

13 Saarikoski & Suominen ym. 2009; Pasanen & Suominen 2018.

14 Rovio Entertainment 2009.

15 Supercell 2012a.

16 Supercell 2018.

17 Remedy Entertainment 2010.

18 Remedy Entertainment 2019.

19 Colossal Order 2015.

20 Housemarque 2021.

21 Ks. Mäyrä tässä kirjassa; Sotamaa tässä kirjassa.

yksi Euroopan kolmesta suurimmasta pelinkehittäjämaasta.<sup>22</sup> Oma merkityksensä tässä on myös lukuisilla harrastajien yhteisöillä varhaisesta demoskenestä<sup>23</sup> verkkopelitapahtumakulttuuriin ja indie-peleistä<sup>24</sup> tai roolipeliyhteisöstä maineeseen ponnistaneisiin pelisuunnittelijoihin<sup>25</sup>. Suomen erittäin aktiivisen pelinkehitysharrastajakulttuurin arvo on tunnustettu myös Suomi-palkinnolla, jonka opetus- ja kulttuuriministeriö myönsi pelinkehitystapahtumia järjestävälle Finnish Game Jam -yhdistykselle vuonna 2018.<sup>26</sup>

Digitaalisten pelien suosion lisäksi myös lautapelit ja roolipelit elävät parhaillaan uutta nousukautta niin meillä kuin maailmalla. Lautapelien kohdalla käänne kohti nykyistä suosiota alkoi 1990-luvulla, kun saksalainen pelisuunnittelun koulu-kunta löysi äänensä ja alkoi tuottaa aikuisille suunnattuja, taidokkaasti muotoiltuja pelejä, kuten *Carcassonne*<sup>27</sup> ja *Catanin uudisasukkaat*<sup>28</sup>, jotka menestyivät myös Suomessa. Koko perheen ajanvietepeleihin keskittyneellä suomalaisella lautapeliteollisuudella on pitkät juuret, mutta saksalaistyyppisten pelien arvostuksen kasvettua kotimaisten Tactic Gamesin ja Pelikon kaltaisten perinteisten yritysten rinnalle on noussut myös uusia yrittäjiä. Osa tutuista suomalaisista peleistä on saavuttanut myös kansainvälisen suosion: maailmalla menestyneisiin seura-peleihin lukeutuvat yli 40 maassa myytävä suomalainen sanase-

---

22 Neogames 2019.

23 Demoskene on yhteisö, joka on rakentunut demojen tekemisen ympärille. Demot ovat reaaliaikaisia audiovisuaalisia esityksiä, jotka yhdistävät luovasti ohjelmointia, grafiikkaa ja ääntä. Ks. Reunanen 2020.

24 Indie-peleillä tarkoitetaan kaupallisista toimijoista riippumatta luotuja ja julkaistuja pelejä, jotka usein poikkeavat ilmaisultaan valtavirtapeleistä, ks. Kempainen 2016.

25 Ks. Stenros & Särkijärvi 2018.

26 Opetus- ja kulttuuriministeriö 2018.

27 Wrede 2000.

28 Teuber 1995.

lityspeli *Alias*<sup>29</sup> sekä heittopeli *Mölkky*<sup>30</sup>, josta etenkin ranskalaiset ja japanilaiset ovat innostuneet.

Lukuisten pienempien toimijoiden ylläpitämä suomalainen roolipelikenttä on digi- ja lautapeleihin verrattuna pieni mutta varsin monipuolinen, ja viime vuosina on julkaistu myös useita lapsille suunnattuja suomenkielisiä roolipelejä.<sup>31</sup> Pohjoismainen larppaaminen, jossa suomalaisilla on merkittävä rooli, on esimerkki alakulttuurista, joka vuosikymmenten työn jälkeen on noussut kansainvälisesti kiinnostavaksi ja merkittäväksi traditioksi. Larppaaminen käy vuoropuhelua pelien, kuvataiteiden ja teatterin kanssa.<sup>32</sup>

Suomalainen peliosaaminen ei rajoitu pelien tekemiseen, vaan Suomi on myös *elektronisen urheilun* eli digitaalisten pelien organisoidun kilpapelamisen edelläkävijämaa. Suomen olympiakomitea hyväksyi elektronisen urheilun lajiliiton kumppanuusjäsenekseen ensimmäisenä maailmassa marraskuussa 2016 ja täysjäseneksi kolme vuotta myöhemmin. Myös elektronisen urheilun ammattilaisten arvostus on kasvanut: suomalaisia e-urheilun maailmanmestareita on juhlistettu niin kansallisissa sanomalehdissä kuin Presidentinlinnan itsenäisyyspäivän vastaanotolla.

Kun puhutaan suomalaisten pelaamisen erityisluonteesta, rahapelaamista ei voi ohittaa. Suomalainen rahapelikulttuuri ”koko perheen” *Lotosta*<sup>33</sup> markettien peliautomaatteihin ja vedonlyönnistä yökerhojen *Blackjack*-pöytiin<sup>34</sup> on ollut kansain-

29 Koivusalo 1989.

30 Lahden Paikka 1996.

31 Stenros & Särkijärvi 2018.

32 Esim. Stenros & Montola 2010.

33 Veikkaus 1970.

34 *Blackjack* on satoja vuosia vanha peli, jonka tarkka synty ja tekijät eivät ole tiedossa. Sellaisten pelien kohdalla, joiden tekijää ei tunneta, voisimme tarkkuusperiaatetta noudattaen mainita aina alaviitteessä ”Tuntematon trad.”, mutta luettavuuden nimissä olemme luopuneet näistä alaviitteistä. Tekstissä mainitut traditionaaliset pelit toki löytyvät lähdeluettelosta.

välisesti hyvin poikkeuksellinen. Historiallisesti rahapelaamiseen on suhtauduttu Suomessa verrattain sallivasti, mutta rahapeliänsä asemasta käydään jatkuvasti yhteiskunnallista keskustelua. Keskustelussa vastakkain asetetaan yleensä pelaamiseen liittyvät haitat ja toisaalta rahapelaamisesta saatavat yhteiskuntaa hyödyttävät tuotot. Rahapelaaminen on tuottojensa kautta osa maan kulttuurista ja yhteiskunnallista kivijalkaa: yli 70 prosenttia suomalaisista pelaa ainakin joskus rahapelejä,<sup>35</sup> minkä seurauksena valtiollinen monopoliyhtiö Veikkaus pystyi ennen koronaviruspandemiaa tulouttamaan yli miljardi euroa vuodessa. Vuonna 2021 summa kuitenkin laski alle 800 miljoonaan euroon. Tästä potista 193 miljoonaa euroa menee kulttuurin ja taiteen tukemiseen, 110 miljoonaa liikunnan ja urheilun tukemiseen ja 77 miljoonaa tieteen tukemiseen.<sup>36</sup> Veikkauksen tuotot ovat laskeneet koronaviruksen aiheuttamien rajoitusten ja muutosten lisäksi myös siksi, että raha-automaattipelaaminen on siirtynyt pakollisen tunnistautumisen taakse. Spontaani, anonyymi rahapelaaminen esimerkiksi ruokaostosten jälkeen ei ole enää samalla tavalla mahdollista kuin aiemmin. Toisaalta rahapelaamiselle on Suomessa luotu myös uusia mahdollisuuksia, kun Tampereelle avattiin joulukuussa 2021 Suomen toinen kasino.

Suomi on ollut tienraivaajan roolissa myös *pelikulttuuriperinnön* säilyttämisessä ja esittämisessä. Esimerkiksi Suomen Kansalliskirjasto säilyttää kansalliskokoelmassa suomalaisia ja ruotsalaisia lautapelejä, joista varhaisimmat ovat 1810-luvulta. Tampereelle puolestaan avattiin vuoden 2017 alussa Suomen pelimuseo, joka – toisin kuin monet ulkomaiset pelimuseot – ei ole keskittynyt vain kaupallisiin digitaalisiin peleihin vaan

---

35 Kinnunen ym. 2020

36 Veikkaus päivämätön.



kaikkiin suomalaisiin peleihin.<sup>37</sup> Vuonna 2019 Suomessa aloitti ensimmäinen pelitaiteen läänintaiteilija<sup>38</sup>, ja pelit ja pelitutkimus on lisätty vuonna 2018 Suomen Kulttuurirahaston tukemien taiteen- ja tieteenalojen listalle.

Edellä mainitut seikat osoittavat, että pelaaminen on vahva osa nykypäivän suomalaista kulttuuria ja vientiteollisuutta. Pelikulttuuri on myös sulautunut osaksi suomalaisen kulttuurin ja yhteiskunnan institutionaalisia rakenteita, kuten esimerkiksi Veikkauksen tapaus osoittaa. Pelaamisen tarina ei kuitenkaan ole vain juhlaa ja voittokulkua, vaan sankaritarinalla on kääntöpuolensa. Vaikka koko kansa jollain tasolla pelaakin, pelikulttuureissa esiintyy syrjintää ja häirintää, joka kohdistuu erityisesti vähemmistöasemassa oleviin pelaajaryhmiin. Etenkin digipelikulttuureissa ja e-urheilussa on alueita, jotka ovat hyvin miehisää ja ajoittain jopa avoimen vihamielisiä muita sukupuolia kohtaan.<sup>39</sup> Digitaalisten pelien pelaajakunta on laajentunut, ja vastareaktionä monimuotoistumiselle pelaajayhteisöissä on esiintynyt paljon naisvihaa, rasismia, homofobiaa ja transfobiaa. Myös mobiili- ja kasuaalipelejä vähättelevä keskustelu ”oikeista peleistä” on ollut hyvin näkyvää.<sup>40</sup> Käynnissä on kamppailu siitä, kenelle pelit kuuluvat, kuka saa olla pelaaja ja miten erilaisia pelejä arvotetaan.

Peleihin ja pelillisyyteen on Suomessa ladattu merkittäviä yhteiskunnallisia unelmia. Julkisessa keskustelussa on toivottu, että opetuspelit lisääisivät opiskelun tehokkuutta ja houkuttelevuutta. Vastaaavasti yritys kentällä on esitetty, että työelämän *pelillistäminen* eli pelielementtien hyödyntäminen pelien ulkopuolella parantaisi työnteon tuottavuutta. On myös esitetty

37 Suomen pelimuseo voitti vuonna 2018 museoalan merkittävän kansainvälisen Dibner-palkinnon, ks. Virtanen 2018.

38 Taiteen edistämiskeskus 2019.

39 Ks. Friman tässä kirjassa.

40 Kultima 2018; Consalvo & Paul 2019.

toiveita siitä, että peliteollisuus olisi maan talouden pelastava ”uusi Nokia”. Näihin toiveisiin liittyy myös riskinsä. Pelillistäminen ja pelioppiminen eivät ole ainakaan toistaiseksi lunastaneet lupauksiaan. Sen sijaan sosiaalisen median käyttöä lisäävät leikkiset ja pelilliset ominaisuudet ovat merkittävästi yleistyneet. Tämä suorituskeskeisyyteen ja tehokkuuteen tähtäävä kehitys on luonut ahdistavia kulttuurisia toimintamalleja niin viihteen kuluttamiseen ja vapaa-aikaan kuin myös työelämään. Tällaisia ovat esimerkiksi palkkiokannustimien ohjaama sovellusten päivittäinen käyttö, työntekijöiden keskinäisen kilpailun korostaminen sekä menestyksen sitominen mittareihin, jotka kertovat enemmän työelämän pelitaidoista kuin työpanoksen arvosta.<sup>41</sup> Kun nämä vielä yhdistetään datalouhintaan, alustatalouden logiikkaan ja verkon seurantatyökaluihin, on kansalaisesta muovattu datana myytävä tuote, joka leikkii ”myöhäismodernissa rautahäkissä”.<sup>42</sup>

Kun leikkimielisyyttä, leikkiminen ja pelaaminen siirtyvät kulttuuriseen keskiöön ja niiden yhteiskunnallinen painoarvo kasvaa, niiden ongelma-kohtia ei voida enää sivuuttaa sillä verukkeella, että kyseessä on vähämerkityksinen tai peräti arvottomaksi katsottu toiminta, ”vain leikki”.<sup>43</sup> Peliä ja leikkiä ei voida irrottaa luokkakysymyksistä: ne vaativat vapaa-aikaa ja taloudellisia resursseja. On syytä kysyä, kuka voi pelata ja kenen leikeillä on väliä. On myös tärkeää pohtia, millaiset ihmiset ovat mukana (tai edes mahdollisia) pelien rakentamisessa maailmoissa, ja huomioitava, miten pelisimulaatioiden logiikat toisintavat tiettyjä haitallisia malleja, kuten kolonialistisia käytänteitä, ympäristön tuhoavaa loputtoman kasvun utopiaa tai yhdysvaltalaisia

41 Esimerkiksi akateemisissa työelämässä pelataan ”julkaisupeliä”, jossa panoksena ovat tutkimusrahoitus ja tutkijaurat, ks. Sivula ym. 2015.

42 Ks. Zuboff 2019; Goggin 2011; Kücklich 2005; vrt. Gronow & Töttö 1996.

43 Ks. Heljakka tässä kirjassa; Koskimaa & Välsälö tässä kirjassa.

nationalistista ja militaristista maailmankuvaa.<sup>44</sup> Esimerkiksi kotimaista koko perheen klassikkopeliä, *Afrikan tähteä*<sup>45</sup>, on jo vuosia kritisoitu sen stereotyyppisen rasististen kuvituksen ja sääntöjen vuoksi. Vuonna 2021 pelistä julkaistiinkin 70-vuotisjuhlaversio, jossa pelilaudan ja -merkkien ihmishahmot on korvattu eläimillä.<sup>46</sup>

Pelien ja pelilaitteiden tuotantoon liittyy myös omat ongelmansa. Angloamerikkalaisessa maailmassa on puhuttu digipeliteollisuuden uuvuttavasta, rakenteellisen ylityön varaan rakennetusta *crunch*-työkulttuurista.<sup>47</sup> Digitaaliteknologian materiaallinen perusta on sekin ongelmallinen: pelikonsolien ja älypuhelinien valmistaminen vaatii mineraaleja, joiden louhimiseen (kuin myös itse laitteiden kokoamiseen) on saatettu käyttää lapsi- ja orjatyövoimaa. Myös digitaalisen pelaamisen energiankulutukseen on viime vuosina kiinnitetty aiempaa enemmän huomiota.<sup>48</sup>

Pelejä käsittelevä journalismi on harvoin kriittistä.<sup>49</sup> Osin tämä johtuu siitä, että pelejä ja niihin liittyviä kulttuurisia rakenteita ymmärretään mediassa usein heikosti, mutta osaltaan syynä ovat myös identiteettikysymykset. Kansainvälisesti pelitoimittajat identifioituvat useammin arvostelijoiksi tai pelaajiksi kuin journalisteiksi, ja pelimedit ovat usein riippuvaisia pelituotantoyhtiöistä tavalla, joka ei kannusta kriittiseen uutisointiin.<sup>50</sup> Merkittävä osa pelikulttuurien käsittelyä on myös siirtynyt pelivideoihin ja niiden selostuksiin.<sup>51</sup> Koska näiden julkaisujen tekijät ovat usein amatöörejä ja koska formaatti on

44 Shaw 2014; Harrer 2018; Harrer 2019.

45 Mannerla 1951.

46 Ylänen 2017; Kallio-Tavin & Tavin 2018.

47 Ks. Sotamaa tässä kirjassa.

48 Ks. esim. Mills ym. 2019.

49 Poikkeuksia toki löytyy, ks. D'Anastasio 2018; Campbell 2019.

50 Prax & Soler 2016; Nieborg & Sihvonen 2009.

51 Pelien suoratoiston noususta ks. Taylor 2018.

vielä varsin uusi, videot selostuksineen eivät aina nivoudu journalististen käytänteiden piiriin. Esimerkiksi kaupallinen yhteistyö jää videoissa helposti merkittömäksi.

Peleihin liittyy myös merkittäviä yhteiskunnallisia pelkoja. Kuten aiemmin television, sittemmin digitaalisten pelien on pelätty tekevän pelaajistaan väkivaltaisia. Vuosikymmenten tutkimusten jälkeen tästä on kuitenkin varsin vähän näyttöä.<sup>52</sup> Merkittävämpi huoli liittyy siihen, että digitaalisten pelien pelätään aiheuttavan riippuvuutta. Kysymys riippuvuudesta on monisyinen, mutta on selvää, että pelaamiseen liittyy myös riskejä mahdollisista haitoista. Kansainvälistä IDC-11 tautiluokitusta<sup>53</sup> seuraten nykyään puhutaan riippuvuuden sijaan *pelaamishäiriöstä*, johon liittyy vakavaa arjen hallinnan heikentymistä ja pelimaailman ulkopuolisen elämän kaventumista. Arvioiden mukaan 1–5 prosenttia pelaajista kärsii joskus digitaaliseen pelaamiseen liittyvistä ongelmista.<sup>54</sup> Rahapelaamisen osalta ongelmallisuus on tiedostettu jo paljon pidempään.<sup>55</sup> Veikkauksen rahapeleillä kerätyistä varoistakin suurin osuus, 253 miljoonaa euroa, on kohdistettu sosiaali- ja terveysjärjestöille,<sup>56</sup> jotka huolehtivat osaltaan myös esimerkiksi pelaamiseen liittyvien ongelmien hoidosta.

Rahapelaamiseen liittyviin ongelmiin on kiinnitetty 2000-luvulla aiempaa laajempaa huomiota Suomessa, minkä vuoksi rahapeleihin kohdistuvaa lainsäädäntöä ja lain tulkintaa on jatkuvasti kiristetty. Tässä Suomi on lähentynyt muita EU-maita, joissa sääntely on ollut tiukempaa. Toisaalta rahapelien ja muiden pelien välinen raja on myös samanaikaisesti hämärtynyt, sillä markkinoille on tullut digitaalisia pelejä, joiden la-

---

52 Ks. Pasanen & Meriläinen tässä kirjassa.

53 Maailman terveysjärjestö (WHO) 2018a.

54 Männikkö ym. 2019.

55 Ks. Reith 2007.

56 Veikkaus päivämätön.

taaminen on ilmaista mutta joissa pelaaja voi mikromaksujen avulla jouduttaa etenemistään. Nämä mikromaksuihin pohjautuvat ansaintalogiikat, joita monet suomalaisetkin hittipelit käyttävät, ovat usein ongelmallisia sekä pelikulttuurin sisällä (ovatko pelit reiluja, jos voiton voi ostaa rahalla) että laajemmin yhteiskunnassa (millä tavoin nopeasti suuriksi summiksi kasaantuvia mikromaksuja ja rahapelimäisiä piirteitä on syytä säännöstellä).<sup>57</sup>

On myös muistettava, etteivät peliteollisuuteen liittyvät odotuksetkaan ole aina varauksettomia. Vaikka peliteollisuus on näkynyt vahvasti suomalaisilla taloussivuilla 2010- ja 2020-luvuilla, edes sektorin ylivoimaisesti suurin tekijä, Supercell, ei ole liikevaihdoltaan 25 kansallisesti suurimman yrityksen joukossa. Monissa yritysvertailuissa digipelialaa ei edes lasketa omaksi kategoriakseen, vaan se on vain osa laajempaa ohjelmistotuotantoa. Talouden kannalta on myös huomion arvoista, että koska digipeliteollisuus tuottaa ”aineettomia” digitaalisia hyödykkeitä, ei peliteollisuudesta ole Nokian kaltaiseksi, suuria työntekijämääriä ja tuotantolaitoksia käsittäviksi isoksi työllistäjäksi. Toivoa kuitenkin pitää yllä se, että peliala on kasvuala ja suomalaisittain merkittävä kansainvälistä menestystä tuonut kulttuuriala.

## PELIEN TUTKIMUKSEN KENTÄT JA JATKUMOT

Pelejä, pelaamista ja leikkiä on tutkittu jo kauan ennen pelitutkimuksen tutkimusalan muodostumista, erityisesti historian-tutkimuksen, kasvatustieteiden ja etnologian piirissä.<sup>58</sup> Leikki ja pelit ovat inhimillisen kulttuurin keskeisiä osia, joten niitä ovat kommentoineet myös filosofit aina antiikin Kreikasta alkaen: esimerkiksi Aristoteles piti leikkiä tapana virkistyä työnteon

<sup>57</sup> Alha 2020; Kinnunen tässä kirjassa.

<sup>58</sup> Mäyrä 2008; Stenros 2015.

jälkeen.<sup>59</sup> 1700-luvulla elänyt näytelmäkirjailija ja historioitsija Friedrich Schiller puolestaan ymmärsi ”leikkivietin” kulttuurin mahdollistavaksi lähtökohdaksi; leikki on pyyteetöntä, se ei tavoittele hyötyä.<sup>60</sup> Leikissä koettu vapaus mahdollistaa kulttuurin kannalta elimellisen luovuuden. Peleistä on kiinnostuttu myös osana muiden alojen tutkimusta, esimerkiksi yhteydessä simulaatioihin ja teknologian kehitykseen, sotaan ja oppimiseen.<sup>61</sup>

Suomalaisten pelien ja leikkien taltioiminen osana kansanperinnettä käynnistyi 1800-luvulla, joskin varhaisimmat kuvaukset ovat 1700-luvulta.<sup>62</sup> Ei-digitaalisten pelien ja leikin kansatieteellinen tutkimus on ollut Suomessa vahvaa 1900-luvulla.<sup>63</sup> Myös rahapelit ovat kiinnostaneet tutkijoita eri tieteenaloilla jo kauan ennen pelitutkimuksen vakiintumista omaksi tutkimuskentäkseen. Rahapelien analysoiminen oli alkusysäys todennäköisyysteorian ja sitä kautta tilastotieteen syntymiselle 1600-luvulta lähtien.<sup>64</sup> Myöhemmin 1900-luvulla rahapelaamisen yleistymisen myötä havahduttiin tarkastelemaan pelaamiseen liittyviä haittoja ja ongelmia. Ongelmanäkökulmat ja erityisesti niiden tarkastelu määrällisistä lähtökohdista ovatkin hallinneet rahapelitutkimusta näihin päiviin asti, mutta rahapelitutkimuksen sisällä on olemassa myös toinen, kulttuuritutkimukseen kiinnittyvä tutkimustraditio,<sup>65</sup> jolla on paljon yhteistä pelitutkimuksen kanssa. Erityisesti Suomessa rahapelitutkimus ja pelitutkimus ovat keskustelleet keskenään jo pidemmän aikaa,<sup>66</sup>

---

59 Aristoteles 1991, VIII, 3, 1337, b, 33–42.

60 Schiller 2009.

61 Emt.

62 Laaksonen 1981.

63 Hirn 1918, ks. myös esim. Laaksonen 1981; Falk & Mäenpää 1997; Sotamaa 2009a; Mäyrä tässä kirjassa.

64 Reith 1999.

65 Reith 2007.

66 Raento 2012a.

mikä on kansainvälisestä näkökulmasta tarkasteltuna poikkeuksellista.

1900-luvulla pelejä ja leikkejä tutkittiin lukuisilla eri aloilla matematiikasta sosiologiaan ja psykologiasta kirjallisuustieteen. Vuosisadan puolivälin jälkeen näiden alueiden välille alkoi syntyä aiempaa vahvempia yhteyksiä, kun aiemmin erillään toimineet pelitutkijat alkoivat rakentaa uutta, yhteistä tutkimus-  
alaa.<sup>67</sup>

Nykyisen pelitutkimuksen kenttä muodostui vuosituhanen vaihteessa digitaalisten pelien tutkimuksen ympärille, ja kansainvälinen pelitutkimusseura DiGRA (Digital Games Research Association) perustettiin Tampereella vuonna 2003.<sup>68</sup> Pelitutkimus on pikkuhiljaa vakiintunut itsenäiseksi tutkimuskentäksi, jolla on omat tieteelliset instituutiossa: professuurinsa, tiedelehtensä, tutkijayhteisönsä ja konferenssinsa.<sup>69</sup> Aluksi kentällä keskityttiin lähinnä digitaalisiin peleihin, mutta tutkimus laajentui varsin nopeasti kattamaan moninaiset pelien ja leikin muodot. Nykyään pelitutkimus ammentaa pelien ja leikin tutkimuksen pitkistä historiasta ja monista tutkimusperinteistä nivomalla näitä tutkimuksellisia alkuja ja saarekkeita yhteen uudesta pelitutkimuksellisesta näkökulmasta.

Suomalaiset tutkijat ovat olleet eturintamassa rakentamassa pelitutkimusta,<sup>70</sup> joskin alan tieteellistä keskustelua on käyty pääasiassa englanniksi. Suomenkielistä pelitutkimusta toki löytyy esimerkiksi *Pelitutkimuksen vuosikirjasta*<sup>71</sup> ja *Pelaajabarometri*-tutkimuksista, jotka ovat kumpikin ilmestyneet vuodesta 2009 alkaen. Pelitutkimusten tuloksia on ilmestynyt useiden eri

67 Stenros 2015.

68 Sotamaa 2009a.

69 Mäyrä 2008; Mäyrä tässä kirjassa.

70 Suomalaisen pelitutkimuskentän kehityksestä ks. Mäyrä tässä kirjassa; Sotamaa 2009a.

71 Ks. <https://pelitutkimus.journal.fi/about>.

alojen omissa kotimaisissa julkaisuissa, mutta pelitutkimuksen perusteos on puuttunut.<sup>72</sup> Populaaria suomenkielistä kirjallisuutta peleistä ja suomalaisesta peliteollisuudesta sen sijaan on julkaistu 2010-luvulla ilahduttavan paljon.<sup>73</sup> Suomessa on myös valmistunut erityisesti 2000-luvulta alkaen merkittävä määrä pelitutkimuksen alaan luettavia väitöskirjoja, joista osa on julkaistu suomeksi.<sup>74</sup>

Pelitutkimus on monitieteistä, eli se yhdistää useiden eri tieteenalojen lähestymistapoja omiinsa, kuten esimerkiksi kysymyksenasetteluja, teoreettisia käsitteitä ja tutkimusmenetelmiä.<sup>75</sup> Erilaisista tieteenalosta ponnistavia pelitutkijoita yhdistää ennen kaikkea jaettu tutkimuksen kohde – pelit, pelaajat, pelaaminen, pelien teko ja pelikulttuurit – eikä niinkään, ainakaan vielä, jaettu teoriaperinne tai metodologia, vaikka kehitystä tähän suuntaan onkin tapahtunut. Pelitutkimus ammentaa varsinkin humanistisesta tutkimuksesta, yhteiskuntatieteistä ja muotoilun tutkimuksesta.

Keskeistä 2000-luvun pelitutkimukselle on ollut pelien tarkastelu kulttuurina monitieteisistä näkökulmista.<sup>76</sup> Tätä on myös kritisoitu; joidenkin tutkijoiden mukaan pelitutkimus olisi voinut kehittyä aidosti monitieteiseksi tutkimuskentäksi eikä rajautua kulttuurintutkimukselliseen monitieteisyyteen.<sup>77</sup> Pelejä, pelaamista ja leikkiä on tutkittu ja tutkitaan edelleen monien eri tieteenalojen piirissä myös pelitutkimukseksi määritellyn tutkimuskentän ulkopuolella. Esimerkiksi psykologian

---

72 *Pelaajabarometri*-tutkimukset: Karvinen & Mäyrä 2009; Kuronen & Koskimaa 2011; Karvinen & Mäyrä 2011; Mäyrä & Ermi 2014; Mäyrä ym. 2016; Kinnunen ym. 2018; Kinnunen ym. 2020. Ks. myös Krokfors ym. 2014; Huhtamo & Kangas 2002; Honkela 1999; Raento 2012b.

73 Esim. Manzos 2018; Kuorikoski 2018; Kemppainen 2019; Kyllönen & Lehtonen 2010; Harviainen ym. 2013; Tossavainen ym. 2019.

74 Sotamaa & Suominen 2013.

75 Ks. esim. Lankoski & Björk 2015; Sotamaa & Suominen 2013.

76 Ks. esim. Mäyrä 2008, Shaw 2010.

77 Ks. esim. Deterding 2017; Gekker 2021.



piirissä on tutkittu 1980-luvulta lähtien digitaalisten pelien vaikutusta pelaajiin, ja tällä pelaamisen haittoihin keskittyneellä tutkimuksella on ollut merkittävä vaikutus julkiseen keskusteluun ja yleisiin käsityksiin digipeleistä.<sup>78</sup> Kasvatustieteissä leikki ja pelit nähdään erityisesti lasten toimintana, mikä on niin ikään vaikuttanut yleisiin käsityksiin peleistä. 2010-luvun loppupuolella pelit ja erityisesti pelillistäminen ovat olleet muodikkaita tutkimusaiheita esimerkiksi kaupp- ja terveystieteiden alueilla. Toisaalta monet pelitutkijat ovat ajautuneet pelitutkimuksen pariin alun perin jonkin muun alan piiristä. Myös tämän kirjan kirjoittajat edustavat useita erilaisia tutkimusaloja, vaikka monet heistä mieltävät itsensä ennen kaikkea peli- tai leikintutkijoiksi. Vaikka pelien tutkimuksen monet kentät ovat 2000-luvulla lähentyneet, niitä ei kuitenkaan voida niputtaa saman sateenvarjon alle – eikä tämä välttämättä olisi tarkoituksenmukaistakaan osittain poikkeavien tiedonintressien vuoksi.<sup>79</sup>

Uutena tutkimuskenttänä pelitutkimus on joutunut raivamaan itselleen tilaa vakiintuneiden tieteenalojen välistä ja käymään kamppailua tarkoituksensa määrittelyksi ja oikeutukseksi. Myös tämä kirja osallistuu pelitutkimuksen itsemäärittely- ja motivointikeskusteluun kuvaamalla pelitutkimuksen kenttää, sen kehitystä ja tutkimuksen keskeisiä näkökulmia. Kirja myös osaltaan perustelee, miksi pelit ja pelaaminen ovat merkittävä osa kulttuuriamme ja yhteiskuntaamme – ja tutkimuksen arvoisia myös pelien ja pelaamisen itseisarvon vuoksi.

Tämän kirjan näkökulma on paitsi pelitutkimuksellinen myös nimenomaan pelikulttuuritutkimuksellinen – ja vielä tarkemmin Suomen ja Pohjoismaiden kontekstissa. Vaikka hyödynnämme kirjassa laajasti kansainvälistä pelitutkimusta, on tärkeää muistaa, että kulttuuritutkimuskin on kulttuu-

78 Ks. Pasanen & Meriläinen tässä kirjassa.

79 Stenros & Kultima 2018.

risidonnaista.<sup>80</sup> Käsittelemme pelejä, pelaamista ja niihin kytkeytyviä ilmiöitä laajasti ja tavalla, joka ei edellytä aiempaa perehtyneisyyttä tai harrastuneisuutta. Näkökulmaamme voi luonnehtia *pelisivistykselliseksi*: toivomme kirjan lukijan innostuvan tarkastelemaan pelien, pelaamisen, pelien tekemisen ja pelikulttuurien erilaisia ulottuvuuksia monipuolisesti ja kriittisesti sekä pohtimaan omaa suhdettaan niihin. Lisäksi toivomme, että kirja lisää pelien ja niiden tutkimuksen tuntemusta ja arvostusta myös laajemmin.<sup>81</sup>

Tämä kirja ei yritä sanoa kaikkea mahdollista peleistä, edes pelitutkimuksen näkökulmasta. Pelitutkimuksessa on alusta lähtien tutkittu virtuaalimaailmoja tuntemattomina kulttuurireina; 2010-luvulla myös peliyrityksiä on lähestytty tästä tutkimusnäkökulmasta.<sup>82</sup> Tällainen antropologinen näkökulma pelien tutkimukseen jää kirjan ulkopuolelle, joskin se on huomioitu pelitutkimuksen tutkimushistoriallisten jatkumoiden kuvauksissa. Toinen kirjan ulkopuolelle jäävä pelitutkimuksessa keskeinen tutkimuslinja on pelien formaalien piirteiden analyysia korostava kirjallisuudentutkimukseen pohjautuva näkökulma.<sup>83</sup> Tämä kirja ei myöskään opeta, miten tehdä pelejä tai millaisia niiden tulisi olla. Sen sijaan kuvaamme, millaisia pelit ovat ja mitä ne merkitsevät juuri nyt tässä kulttuu-

---

80 Esimerkiksi kritiikki, että pelitutkimuksen käsitys peleistä on rajallinen ja keskittyy digitaalisten valtavirtapelien kaanoniin (ks. esim. Gekker 2021), ei osu maaliinsa Suomessa, jossa pelitutkimuksen tutkimuskohteet ovat hyvin monipuolisia (ks. Sotamaa & Suominen 2013). Toisaalta esimerkiksi Pohjois-Amerikassa pelitutkimusta on kritisoitu siitä, että se sulkee vähemmistöjä edustavia tutkijoita ulkopuolelleen ja suhtautuu näihin jopa vihamielisesti (ks. Vossen 2018). Suomen kontekstissa vähemmistöasemat ovat erilaisia, ja suomalaisten yliopistojen pelitutkimus on järjestetty toisella tavalla kuin vaikkapa Pohjois-Amerikassa, mutta silti vastaavia haasteita on Suomessakin. Esimerkiksi Outi Laiti (2021) on kuvannut pelitutkijana työskentelemisen haasteita alkuperäiskansaansa kuuluvan saamelaisnaisen näkökulmasta.

81 Meriläinen 2020, 43.

82 Esim. Nardi 2010; O'Donnell 2014.

83 Esim. Roine 2015.

risessa ympäristössä. Kirjan ulkopuolelle jää myös muotoilun perinteestä ammentava suunnittelututkimus, joka kuvaa pelien suunnittelua yhtenä muotoilun tyyppinä.<sup>84</sup> Myös pelien sovel-  
lusmahdollisuudet ulkoisten päämäärien tavoittelussa, kuten armeijakoulutuksen sotasimulaatiot ja työsuoritusten pelillis-  
täminen, saavat kirjassa vain hetkellistä huomiota. Sen sijaan, että pyrkisimme miettimään, mihin hyödyllisiin tarkoituksiin  
pelejä voitaisiin soveltaa, tarkastelemme pelejä itseisarvoisena  
osana kulttuuria. Peleistä on myös hyötyä, mutta se ei ole pää-  
asiallinen syy niiden olemassaoloon.

### KIRJAN NÄKÖKULMAT PELIKULTTUUREIHIN

*Pelit kulttuurina* koostuu kolmestatoista pääluvusta, joista kukin tarjoaa oman näkökulmansa aiheeseen. Kirjan luvut on kirjoi-  
tettu siten, että ne toimivat itsenäisesti ja ne voidaan lukea joko yksittäin tai osana kirjan muodostamaa kokonaisuutta. Kirja on  
jaettu teemoittain neljään osaan, joista kussakin on kolme aihe-  
piiriä käsittelevää lukua. Kirjan päättää yhteenvetoluku pelien merkityksestä.

Kirjan ensimmäinen osa on ”Tiede, taide ja tuotanto”. Tä-  
hän osaan kuuluvat luvut ovat katsauksia pelien ja niiden tutki-  
muksen historiaan, pelien ja taiteen yhtymäkohtiin sekä pelien  
tekemisen kulttuureihin.

Luvussa 2 ”Pelikulttuurien tutkimuksen historiaa” Frans  
Mäyrä pureutuu tarkemmin koko kirjan läpäisevään kysymyk-  
seen siitä, mitä kulttuurilla tarkoitetaan pelien yhteydessä ja  
miten pelejä tutkitaan kulttuurisesta näkökulmasta. Luvussa  
Mäyrä kuvaa tarkemmin myös pelikulttuurien tutkimuksen  
muodostumista omaksi tutkimusalakseen. Luku toimii pohjus-  
tuksena koko kirjalle ja johdattelee seuraavien lukujen aiheisiin

---

84 Esim. Kultima 2018.

ja kysymyksenasetteluihin pelikulttuurien tutkimuksen näkökulmasta.

Pelikulttuurien tutkimukselle kenties kaikkein olennaisimmat kysymykset liittyvät niihin moninasiin merkityksiin, joita pelit ja pelaaminen saavat erilaisissa konteksteissa.<sup>85</sup> Ajoittain peleistä kirjoitetaan kuin ne olisivat jokin uusi ilmiö ja ilmaissumuoto. Kuitenkin vanhimmat arkeologien löytämät pelien osaset ovat 8 000 vuotta vanhoja – eli vanhempia kuin esimerkiksi pyörä.<sup>86</sup> Vanhimmat kokonaisena säilyneet pelit ovat nekin 5 500 vuoden takaa ja siten peräisin varhaisemmilta ajoilta kuin vaikkapa elokuva, valokuva, teatteri, kirjallisuus ja kirjoitus. Luvussa 3 ”Pelit, kulttuuri ja taide” Jaakko Stenros kuvaa pelien, taiteen sekä populaari- ja korkeakulttuurien monitulkintaisia suhteita ja tarjoaa konkreettisia esimerkkejä erilaisista pelien ja taiteen hybriditeoksista. Luvun keskeinen kysymys on, mitä merkitystä on sillä, jos pelejä tarkastellaan taiteena.

Tuotantonäkökulmasta tarkasteltuna pelit ymmärretään kulttuurisesti tuotettuina, laajan media-, taide- ja populaarikulttuurikentän osasina. Pelit nähdään tällöin osana laajempaa kulttuurista ja historiallista pelaamisen, leikkimisen, teknologian- ja mediankäytön sekä populaarikulttuurin ja taiteen kuluttamisen jatkumoa. Peliteollisuus on myös taloudellisesti merkittävä globaali kulttuuriteollisuuden ala: sen yhteenlasketun maailmanlaajuisen arvon arvioitiin olleen vuonna 2018 noin 123 miljardia euroa ja suomalaisen pelialan liikevaihdon vuonna 2019 yli kaksi miljardia euroa.<sup>87</sup> Toisaalta peliteollisuudella on myös kansallisia ominaispiirteitä, jotka heijastuvat sekä itse peleihin että niiden kulutukseen. Pelit syntyvät tiettyyn aikaan ja paikkaan sidotussa kulttuurisessa viitekehysessä. Luvussa 4 ”Pelinte-

---

85 Mäyrä 2008.

86 Livingstone & Wallis 2019.

87 Batchelor 2018; Neogames 2019.

kemisen kulttuurit” Olli Sotamaa tarkastelee pelituotannon ja pelinkehityksen käytäntöjä, niiden tutkimusta ja niihin liittyviä kulttuurisia ja yhteiskunnallisia kehityskulkuja. Tarkastelun keskiössä ovat erityisesti kotimaiset pelintekemisen kulttuurit ja peliteollisuuden rooli osana suomalaista kansallisidentiteettiä ja maakuvaa.

Kirjan toinen osa ”Pelaajien ja pelaamisen paikat” tarkastelee pelikulttuureihin ja -yhteisöihin kiinnittymisen kysymyksiä sekä pelaamisen konkreettisia, kulttuurisia ja historiallisia paikkoja.

Pelaaminen on monella tavoin sosiaalista, ja sen ympärille rakentuu vuorovaikutusta ja yhteisöjä. Pelaajakulttuurien tutkimuksessa tarkastelun kohteena ovat *pelaajayhteisöt* ja *pelaajaidentiteetit*, joilla on keskeinen rooli pelikulttuurien ymmärtämisessä ja tutkimuksessa. Pelaajayhteisöllä tarkoitetaan yhden tai useamman pelin tai pelaamisen ympärille rakentuvaa ihmisjoukkoa, jonka jäsenet ovat jollain tavalla vuorovaikutuksessa keskenään. Kuten muissakin ihmisyyhteisöissä myös pelaajayhteisöissä syntyy sosiaalisia valtahierarkioita ja rakenteita, jotka sulkevat tietynlaisia pelaajia niiden sisäpuolelle ja toisia ulkopuolelle. Luvussa 5 ”Vuorovaikutus pelaajayhteisöissä” Marko Siitonen tarkastelee pelaajayhteisöjen ja -identiteettien rakentumista erityisesti pelaajien välisen vuorovaikutuksen näkökulmasta.

Luvussa 6 ”Sukupuoli, pelaajaidentiteetti ja pelikulttuurinen osallisuus” Usva Friman tarkastelee sukupuolen vaikutuksia pelaajaidentiteettiin ja *pelikulttuuriseen osallisuuteen* sekä sukupuolittunutta syrjintää ja häirintää pelikulttuureissa, erityisesti digitaalisia pelejä pelaavien naisten näkökulmasta. Friman käsittelee pelikulttuureja yhteisöllisyyden ja identiteetin sekä niihin kuulumisen tai niiden ulkopuolelle jäämisen näkökulmasta. Hän kuvaa, miten pelaajuus ja pelikulttuurinen osallisuus eivät

seuraa suoraan pelaamisesta, vaan niiden mahdollisuuksiin vaikuttavat myös monet pelaamiseen liittymättömät yksilön ominaisuudet, kuten sukupuoli.

Jaakko Suominen tarkastelee luvussa 7 ”Digitaalisen pelaamisen tiloja ja vaiheita” digitaalista pelaamista ja sen kehitystä kulttuurihistoriallisesta näkökulmasta. Suominen muistuttaa, että pelien moninaisten merkitysten ja niitä ympäröivien kulttuurien ymmärtämiseksi on olennaista tarkastella myös pelien tekemisen kulttuureja ja pelituotannon kulttuurisia ympäristöjä. Pelikulttuurien uutuudet ja käännekohdat siis sijoittuvat ja rakentuvat aina laajemmalle pelikulttuurihistorialliselle jatkumolle.

Kirjan kolmannessa osassa ”Rajankäyntiä” huomio kiinnittyy pelien yhtymäkohtiin ja risteämiin muiden kulttuurimuotojen kanssa. Esille nostetaan pelien moninaiset suhteet muihin mediamuotoihin, liikuntaan, urheiluun sekä rahaan.

Pelit eivät synny tyhjiössä eikä niitä kuluteta irrallaan muista kulttuurituotteista, vaan toimivat osana laajaa populaarikulttuurin ja median kenttää sekä niitä ympäröiviä fanikulttuureja. Luvussa 8 ”Pelit ja transmediaalisuus” Tanja Välisalo ja Raine Koskimaa kuvaavat pelien paikkaa osana *transmediauniversumeja*, joissa tarinoita kerrotaan useita mediamuotoja yhdistellen. Eriytisesti transmediatuotannoissa mutta myös niiden ulkopuolella pelit ja muut mediamuodot lähenevät toisiaan: pelejä kulutetaan samaan tapaan kuin muuta mediaa ja samanaikaisesti muu media pelillistyy.

Pelien yhteys urheiluun on ikiaikainen: usein kyse on oikeastaan samasta asiasta, josta vain puhutaan hieman eri sanoilla. Esimerkiksi *jalkapalloa* pelataan siinä missä tietokonepelejäkin. Pelien ja urheilun tutkimus eivät ole perinteisesti olleet vahvassa yhteydessä toisiinsa, mutta luvussa 9 ”Liikunta, urheilu ja pelaaminen” Riikka Turtiainen tuo aloja lähemmäs toisiaan.

Turtiainen käsittelee pelien ja urheilun yhteyksiä sekä tapoja, joilla ne ovat liikkumassa kohti toisiaan: urheilua simuloidaan peleissä, liikuntaa pelillistetään ja pelejä *urheilullistetaan*. Nykypäivän pelikulttuurien näkökulmasta pelien ja urheilun yhtymäkohdat ovat erityisen näkyviä elektronisen urheilun eli digitaalisten pelien organisoidun kilpapelamisen tapauksessa: e-urheilua esimerkiksi esitetään TV-katsojille perinteisen urheilun tapaan, jolloin raja näiden kahden välillä häilyy.

Pelaamista pidetään usein itsetarkoituksellisena toimintana.<sup>88</sup> Siihen liittyy kuitenkin usein pelin ulkopuolisia hyötynäkökohtia, jotka vaikuttavat kyseenalaistavan itsetarkoituksellisuuden. Leikistä voi tulla työtä, jos se valjastetaan talouden lainalaisuuksiin.<sup>89</sup> Niin perinteisen kuin elektronisen urheilun ammattilaiset voivat saada miljoonatulot suorituksistaan ja esimerkiksi rahapeleistä on mahdollista voittaa jättipotteja. Pelitutkimuksessa on toisinaan kyseenalaistettu, ovatko rahapelit oikeastaan pelejä laisinkaan. Lähempi tarkastelu kuitenkin osoittaa, ettei rahapeleissäkään tavoitella mitään pelin ulkopuolista hyödykettä vaan jo valmiiksi pelin kehyksessä olevaa rahaa, joka ei tarkasti katsoen ole samaa rahaa kuin arjessa käytettävä raha. Ammattiurheilijan palkka ja rahapelaajan voitot tai tappiot ovat laadultaan erilaista rahaa, vaikka ne olisivat määrällisesti samankokoisia. Luvussa 10 ”Raha, pelit ja rahapelit” Jani Kinunen kuvaa rahan ja pelien erilaisten muotojen uudenlaisia yhteennivoutumia, kuten mikromaksujen kyllästämiä ilmaispelejä, leikkirahalla pelattavia verkkokasinopelejä ja digitaalisten viihdepelien yllätyslaatikoita, jotka hämärtävät digitaalisen viihdepelaamisen ja rahapelaamisen välisiä rajoja.

Kirjan neljännessä osassa ”Pelit ja leikki muuttuvassa yhteiskunnassa” näkökulma siirtyy itse peleistä pelien ja pelaamisen

88 Esim. Caillois 2001.

89 Ks. Koskimaa & Välsälö tässä kirjassa.

laajempiin kulttuurisiin ja yhteiskunnallisiin konteksteihin. Tar- kastelun kohteena ovat kulttuurin ja yhteiskunnan pelillistymi- nen ja leikillistyminen sekä pelien hyötykäyttö eli pelillistäminen, aikuisten leikin monet muodot sekä peleihin liitetyt uhat ja pelot.

Kun pelillisyyttä ja leikillisyyttä hyödynnetään tarkoituksel- lisesti jossakin pelin ja leikin ulkopuolisessa tilanteessa, puhu- taan pelillistämisestä ja leikillistämisestä. Luvussa 11 ”Kulttuurin leikillistyminen ja pelillistyminen” Raine Koskimaa ja Tanja Vä- lialo tarkastelevat pelillistämiseen ja leikillistämiseen liitettyjä lupauksia opetuspelien sekä verkossa tapahtuvan viestinnän ja identiteettileikin viitekehyksessä. Koskimaa ja Välisalo muistut- tavat myös kriittisen lähestymistavan tärkeydestä: pelillistämi- nen ei ole oikotie onneen, ja leikillisten verkkosovellusten taus- talla piilee usein kaupallinen tai poliittinen tiedonkeruutavoite.

Eräs kulttuurin leikillistymisen merkeistä on aikuisten lei- kin kasvava hyväksyntä. Luvussa 12 ”Aikuisten leikki leikillisen käänteen aikakaudella” Katriina Heljakka tarkastelee kulttuurin leikillistymisen lisäksi myös sen lelullistumista. Heljakka kuvaa, miten aikuiset leikkivät – osittain jopa tietämättään – esimer- kiksi sosiaalisessa mediassa, matkaillessaan, valokuvatessaan sekä taiteen, muodin ja *lifestyle*-tuotteiden parissa. Hän osoit- taa, että pelaamisen tavoin myös lelut ja leikki kuuluvat kaiken ikäisille.

Yhteiskunnan pelillistymis- ja leikillistymiskehitykseen liit- tyy paljon odotuksia ja mahdollisuuksia mutta myös pelkoja ja uhkia. Luvussa 13 ”Pelien yhteiskunnalliset uhkakuvat” Tero Pasanen ja Mikko Meriläinen tarkastelevat kriittisesti julkisessa keskustelussa peleihin liitettyjä uhkakuvia – peliväkivaltaa, on- gelmallista pelaamista ja uhkaa fyysiselle hyvinvoinnille – jotka nekin osaltaan heijastavat pelien kulttuurista asemaa.

Tässä kirjassa pelien kulttuurisia merkityksiä tavoitellaan tarkastelemalla pelien historiaa ja tuotantoprosesseja, pelaaj-



mista, näiden ympärille rakentuvia identiteettejä ja yhteisöjä, peleistä käytävää yhteiskunnallista keskustelua, pelien yhtymäkohtia rahaan ja urheiluun sekä pelillisyyden ja leikillisyyden erilaisia ilmenemismuotoja ja soveltamistapoja. Kirjan päätävässä luvussa ”Mitä pelit merkitsevät?” Jonne Arjoranta nivoo näitä näkökulmia yhteen. Arjoranta havainnollistaa, millä tavoin pelit toimivat niitä ympäröivän kulttuurin osana ja kuvaajana kuin myös tämän kulttuurin kommentoijana. Arjoranta kuvaa useiden esimerkkien kautta, millaisia moninaisia merkityksiä ja kokemuksia peleihin voidaan 2020-luvulla liittää ja millaisia merkityksiä pelien kautta voidaan välittää.

### PELIEN MERKITYS

Palataan vielä lopuksi takaisin alussa esittämäämme kysymykseen: milloin ja millaisessa yhteydessä olet viimeksi kohdannut pelejä? Toivomme, että tämä kirja auttaa huomaamaan ja tunnistamaan pelaamisen monet muodot – ja että lukija saa samalla työkaluja pelien *merkityksen* pohdintaan.

Kirja antaa monipuolisen kuvan peleistä ja pelikulttuureista: tarkastelu kattaa niin digitaaliset viihdepelit, rahapelit, taidepelit kuin urheilunkin. Laaja näkökulma auttaa huomaamaan, kuinka pelilliset ja leikilliset elementit ovat vahvasti läsnä myös pelien ulkopuolella aina politiikasta sosiaaliseen mediaan ja työpaikoilta kouluihin. Pelit eivät ole irrallinen saareke vaan olennainen osa arkielämäämme, vapaa-aikaamme, kulttuuriamme ja yhteiskuntamme rakenteita. Peleihin ja pelikulttuureihin liittyvät ongelmat on myös kohdattava reilusti; niitä ei voi sivuuttaa vähämerkityksisinä. Yksikään peli tai pelitilanne ei ole irrallinen pelaamiseen laajemmin liittyvistä kehityskuluista ja kulttuurisista merkityksistä.

Kirjan tavoite on pelisivistyksellinen. Tarkastelemme pelejä vakavasti kulttuurina ja merkityksellisenä toimintana, kuitenkin

kaan kadottamatta niiden tiivistä yhteyttä leikkiin ja näennäiseen turhuuteen. Peleihin ja pelikulttuureihin voi luoda samanlaisen suhteen kuin muihinkin viihteen, taiteen ja kulttuurin muotoihin: rakastavan mutta kriittisen. Toivomme, että tämä teos kannustaa oman pelisivistyksen rohkeaan laajentamiseen, kriittiseen ja uteliaaseen pohdintaan ja elinikäiseen pyrkimykseen ymmärtää, syventää ja haastaa omaa pelisuhdettaan.