



Kuopion kaupunginkirjasto/Teams 11.11.2025

Pelisivistyksen paikka

Pelikulttuuri ja pelikasvatus kirjastoissa

**Mikko Meriläinen
Tampereen yliopisto**

Minä

- Akatemiatutkija Tampereen yliopiston Game Research Labissa ja pelikulttuurin tutkimuksen dosentti Jyväskylän yliopistossa
- Väitös 2020 (KT, Helsingin yliopisto) nuorten pelihaitoista ja pelaamisesta kasvatuskysymyksenä
- Aiemmin pelihaittatyötä Ehyt ry:n Pelitaito-projektissa
- Peliharrastaja vuodesta 1987

Iltapäivän aiheita

- Mistä pelikulttuurissa on kyse?
- Mitä ovat *pelisivistys* ja *pelikasvatus*?
- Mikä on kirjaston rooli pelikasvatuksessa ja pelikulttuurin edistämisessä?
- Miten kirjastossa voi pelikasvattaa?

Koulutuksen rakenne

12.00–12.40	Johdatus pelikulttuuriin
12.40–12.50	Tauko
12.50–13.30	Pelisivistys ja pelikasvatus
13.30–13.45	Tauko
13.45–14.45	Pelikulttuurityö kirjastoissa
14.45–15.00	Loppukeskustelu

Mitä ajattelet peleistä ja pelaamisesta?

Mitä ymmärrät tai et ymmärrä pelaamiseen liittyen?

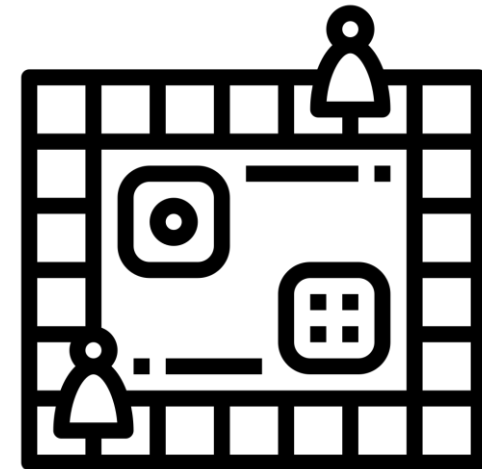
Mistä pelitietoutesi on peräisin?

A hand holding a video game controller, with a blue and green gradient overlay. The controller's buttons, including a directional pad, a square button, a circle button, and a cross button, are visible. The background is a blurred, colorful gradient.

PELIKULTTUURI

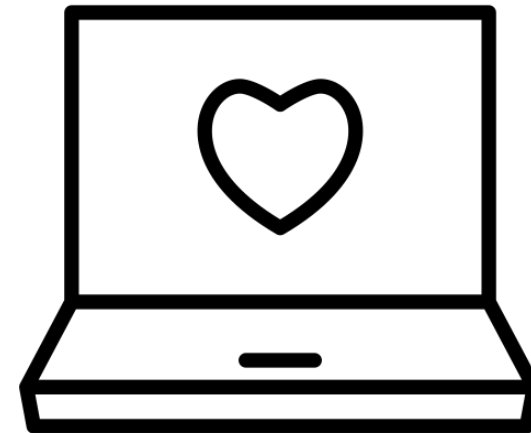
Pelien monimuotoinen kulttuuri

- Lautapelit, korttipelit, roolipelit, videopelit, miniatyyripelit...
- Paljon muutakin kuin pelejä ja pelaamista
 - Pelien transmedia
 - Keskustelut peleistä ja pelaamisesta
 - Tapahtumat
 - Oma luova tekeminen
 - Yhteisöt



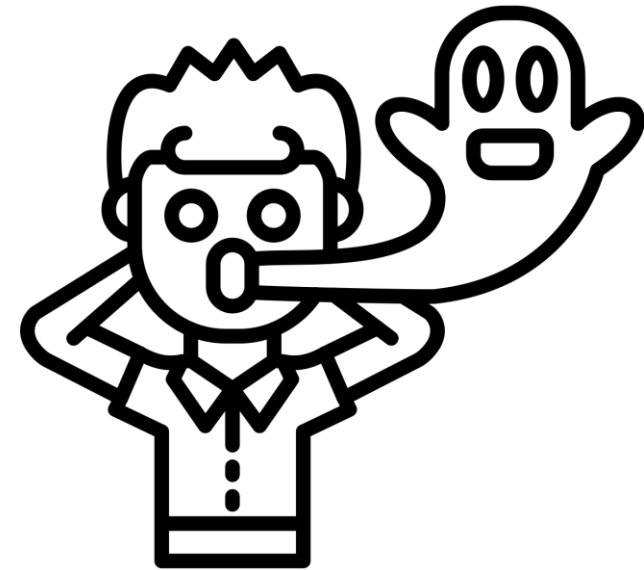
Osa elämää ja yhteiskuntaa

- Pelaaminen on *sijoittunutta*, ei muusta elämästä irrallinen saareke
- Yhteiskunta vaikuttaa pelaamiseen ja pelaaminen (vähemmässä määrin) yhteiskuntaan
- Yhteiskunnan rakenteet toisintuvat peleissä ja pelikulttuurissa
- Pelit ja pelaaminen ovat tärkeä osa yhteistä kulttuuriperintöä



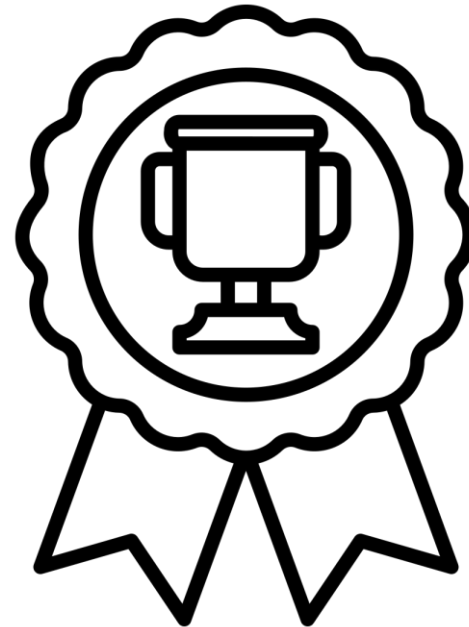
Parjattu pelaaminen

- Pelaaminen on historiallisesti nähty lapsellisena ja tarpeettomana, toisarvoisena kulttuurina
- Moraalipaniikit ja huolipuhe
 - Rahapelaamisen moraalinen turmelus
 - 1970- ja 1980-lukujen peliluolahuolet
 - 1980- ja 1990-lukujen roolipelit ja ”satanic panic”
 - 2000-luvun kouluampumiskytkökset
 - Tämän päivän peliriippuvuus-, häirintä- ja ruutuaikadiskurssit



Ylistetty pelaaminen

- Pelioppiminen ja pelaamisen välineellinen hyöty
- Peliteollisuuden menestystarinat
- Pelaaminen ammattina
- Pelillistäminen



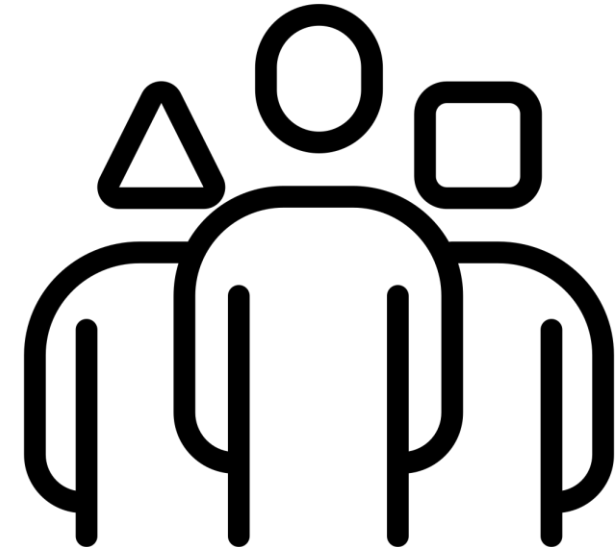
Arkista kulttuuria

- Pelikulttuuri on arkinen osa 2020-luvun elämää monenikäisille
- Moni peliharrastaja aloittaa jo lapsena
- Peliharrastus nivoutuu muihin elämäntiloihin
 - Sosiaalinen elämä
 - Identiteetit ja roolit
 - Harrastaminen
 - Opiskelu ja työ

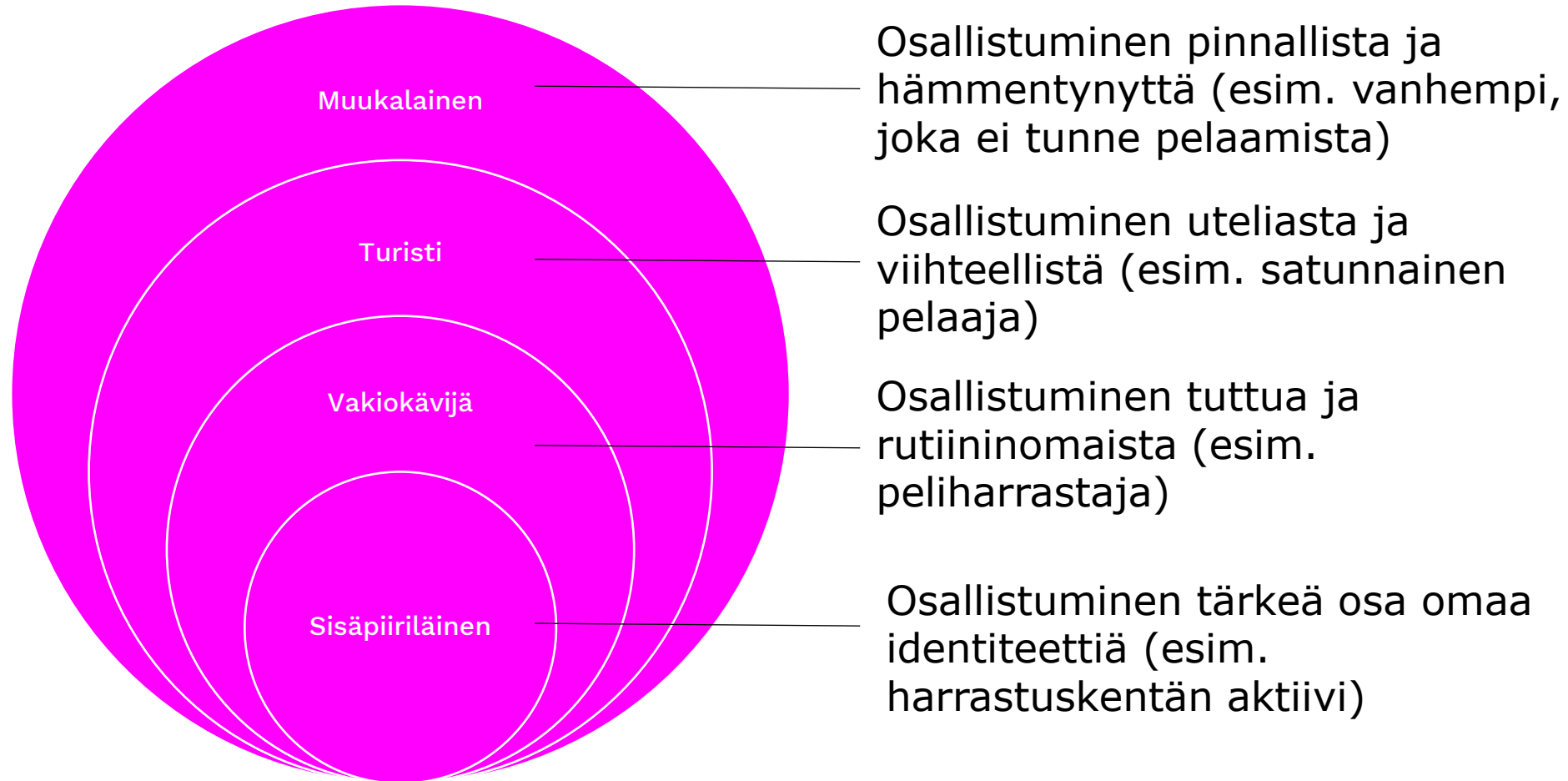


Erilaiset pelaajat, erilaiset pelisuhteet

- Jokaisella pelaajalla (ja pelikulttuurin kanssa kosketuksiin tulevalla) on elävä, muuttuva *pelisuhde*
- Erilaiset pelaamismotiivit, kokemukset, mieltymykset ja yhteiskunnalliset tekijät
- Pelaaminen muodostuu aina pelaajan, pelin ja pelitilanteen yhdistelmästä



Millainen on oma pelisuhteesi?

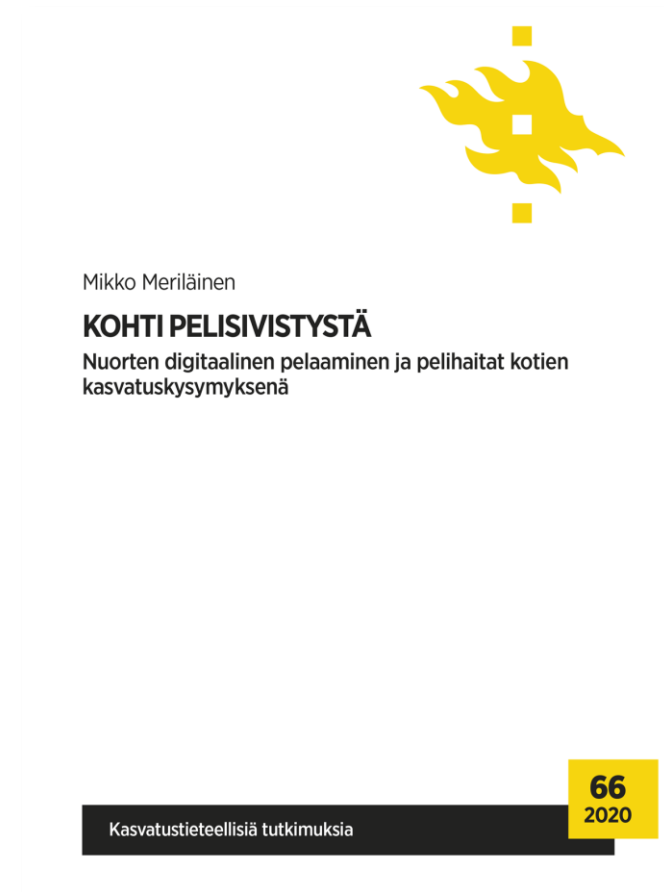


A hand holding a video game controller is the central focus, set against a background with a blue-to-green gradient. The controller's buttons, including a triangle, circle, square, and cross, are visible. The text is overlaid in the center in a bold, white, sans-serif font.

PELISIVISTYS JA PELIKASVATUS

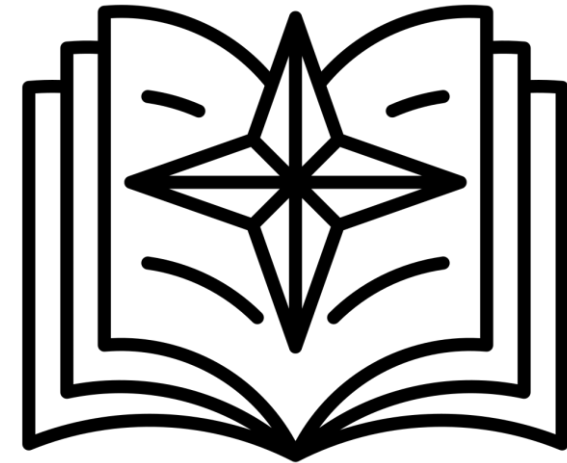
Pelisivistys

- Paremman pelikulttuurin ja hyvän elämän aktiivista tavoittelua
- Pelikulttuurin monimutkaisuuden ymmärtämistä ja hyväksymistä
- Pelisivistys on
 - Prosessi
 - Osaaminen
 - Ihanne



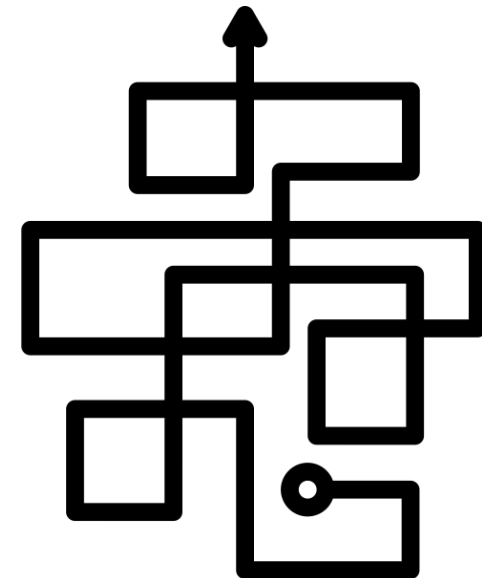
Pelikasvatus

- Pelaamiseen liittyvää kasvatusta (vrt. mediakasvatus, seksuaalikasvatus)
- Pelisivistyksen välittämistä eteenpäin: tavoitteina kestävä, terve ja monimuotoinen pelikulttuuri
- Kasvatus on aktiivista toimintaa: ei vain kieltoja tai välinpitämättömyyttä
- Moni pelien parissa toimiva on pelikasvattaja joko tarkoituksella tai huomaamattaan



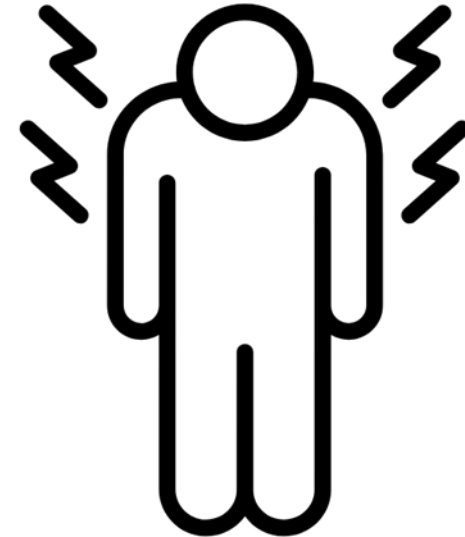
Mihin pelisivistystä tarvitaan?

- Pelikulttuuri on monimutkainen ja -muotoinen ilmiö
- Paniikkien perinne ja perusteltu huoli pelaamisen haittapuolista
- Yksinkertaistusten välttäminen
- Konfliktit pelikulttuurin ympärillä ja sisällä



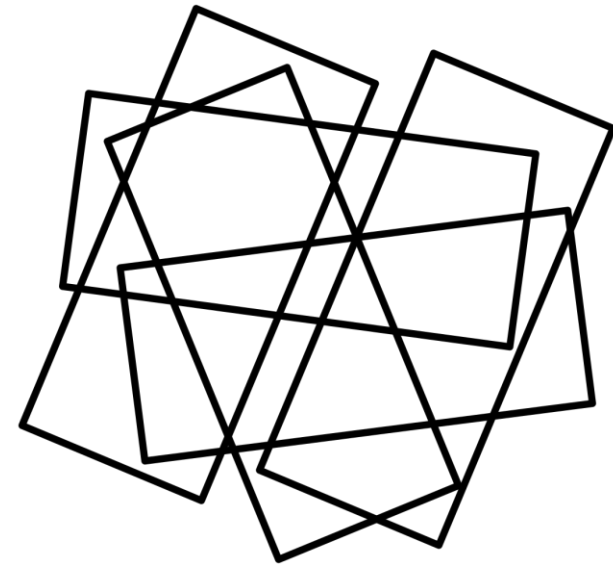
Pelaamisen riskit

- Valtaosin digitaalisten pelien ilmiö
- Haitalliset pelisisällöt (esim. väkivalta, kauhu)
- Fyysiset haitat (esim. ergonomia, uniongelmat)
- Sosiaaliset haitat (esim. vihamielinen pelikulttuuri, ei-toivotut lähestymiset)
- Ongelmallinen pelaaminen



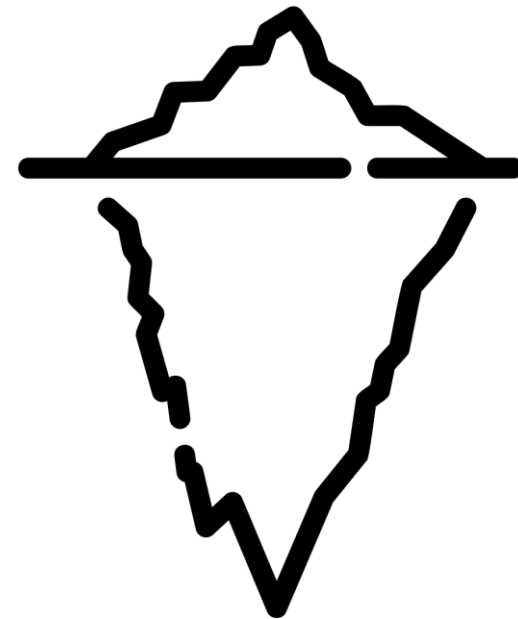
Pelaaminen on sotkuista

- Pelaaminen ei yleensä asetu maailmaan ja arkeen siististi ja tarkkarajaisesti
- Pelaaminen on monimutkaista, ihmisyyden on monimutkaista, arki on monimutkaista
- Pelaamisesta ei tarvitse olla selkeää, kategorista mielipidettä suuntaan tai toiseen



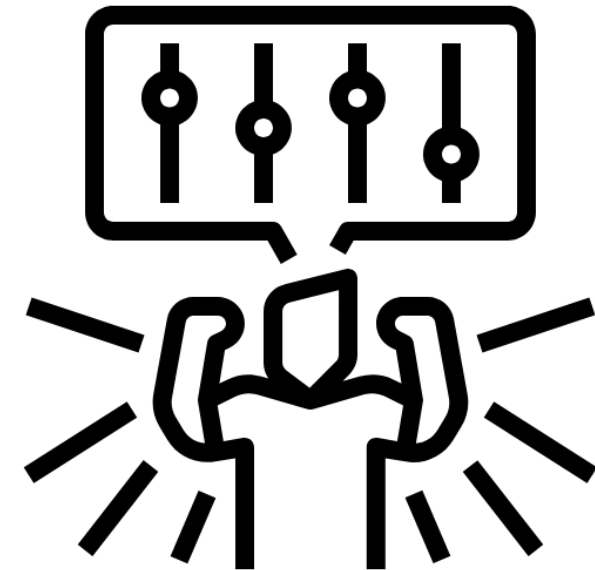
Pinnan alla kuplii

- Pelaamiskysymysten pinnan alla on usein paljon suurempia kysymyksiä
 - ”Olenko hyvä vanhempi?”
 - ”Onko nuoriso pilalla?”
 - ”Millaista lapsuuden, nuoruuden ja aikuisuuden pitäisi olla?”
 - ”Tätäkö kulttuurimme on nykyään?”
 - ”Mitä on hyvä elämä?”



Esimerkki 1: Miehinen pelikulttuuri

- Kaikki sukupuolet pelaavat, mutta miehet ovat usein pelikulttuurin normi
- Pelien sisällöt ja kuvastot ovat pitkään olleet perinteisen (tunkkaisen) ”miehisiä”
- Kilpailullisuus ja väkivaltainen sisältö suuressa roolissa monissa suosituissa peleissä
- Portinvartijuus ja muiden pelaajaryhmien syrjintä
- Pelaaminen ei toisaalta perinteisen ”miehekäs” harrastus



Esimerkki 2: Ongelmallinen ongelmallisuus

- Riskinä lapsille tyypillisen käytöksen patologisointi
 - Intensiivinen kiinnostus, ”koukuttuminen”
 - Raivokohtaukset
 - Tunteiden vuoristorata
 - Yhteyden menetys (esi)teineihin
- Yksinkertaistusten riski
 - Pelimekaniikat ja teknologinen determinismi
 - ”Dopamiinizombit”



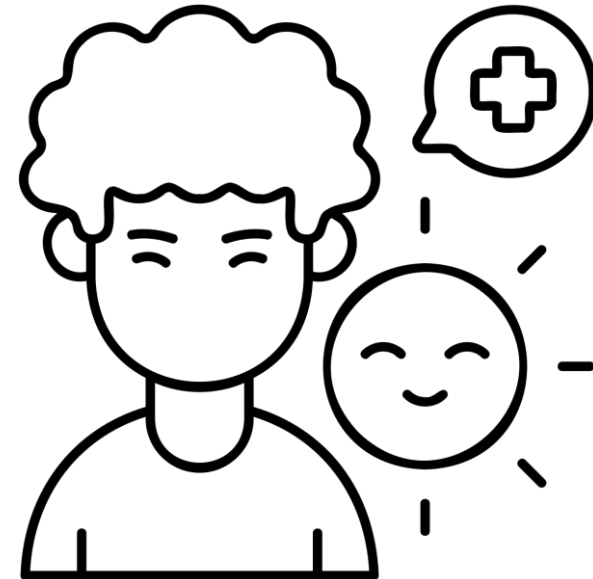
Esimerkki 3: Pelit ja väkivalta

- Huoli väkivaltaisista peleistä väkivaltaisen käytöksen ja aggressiivisuuden ruokkijana
- Nykyisen tutkimustiedon valossa vaikutus hyvin vähäinen
- Monissa peleissä ongelmat ratkaistaan (kriittittömästi) väkivallalla ja väkivalta on helppoa ja viihdyttävää
- Uudemmissa peleissä useammin kriittisempiä ja väkivallattomia lähestymistapoja



Esimerkki 4: Pelikulttuuri myönteisenä vaikuttajana

- Mielekäs tekeminen ja harrastaminen
- Yhteisöllisyys ja uudet ihmissuhteet
- Pelien sisällöt itsereflektion tukena
- Turvallinen ympäristö roolien, identiteettien ja toimintamallien kokeiluun

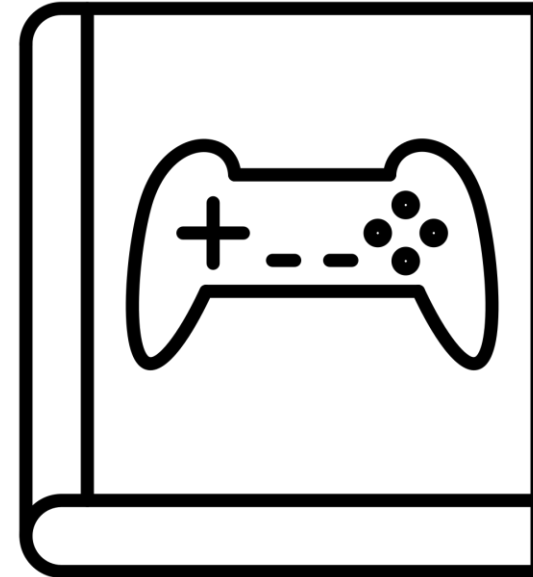


A hand holding a video game controller is the central focus, set against a background with a blue-to-green gradient. The controller's buttons, including a triangle, circle, square, and cross, are visible. The text is overlaid on the controller.

PELIKULTTUURITYÖ KIRJASTOISSA

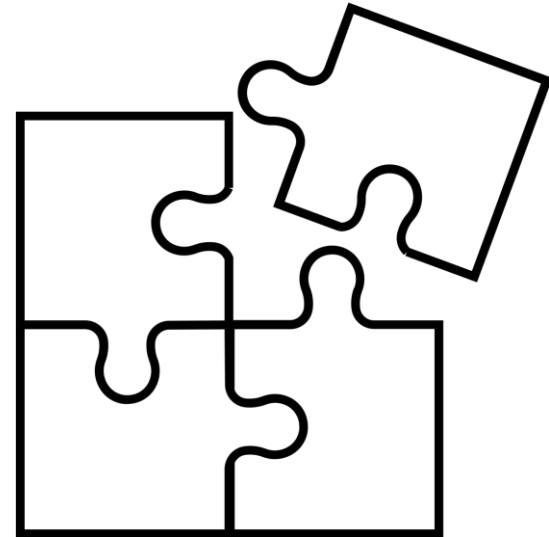
Kirjastot ja pelikasvatus

- Kirjaston sivistystehtävä pätee myös pelisivistykseen
- Kirjastoon luotetaan ja sitä rakastetaan
- Pelisivistyksen edistäminen on (peli)kulttuurin ruokkimista ja pelihaittojen ehkäisyä
- Huomiointi ja arvostus on ensimmäinen (ja tärkeä) askel



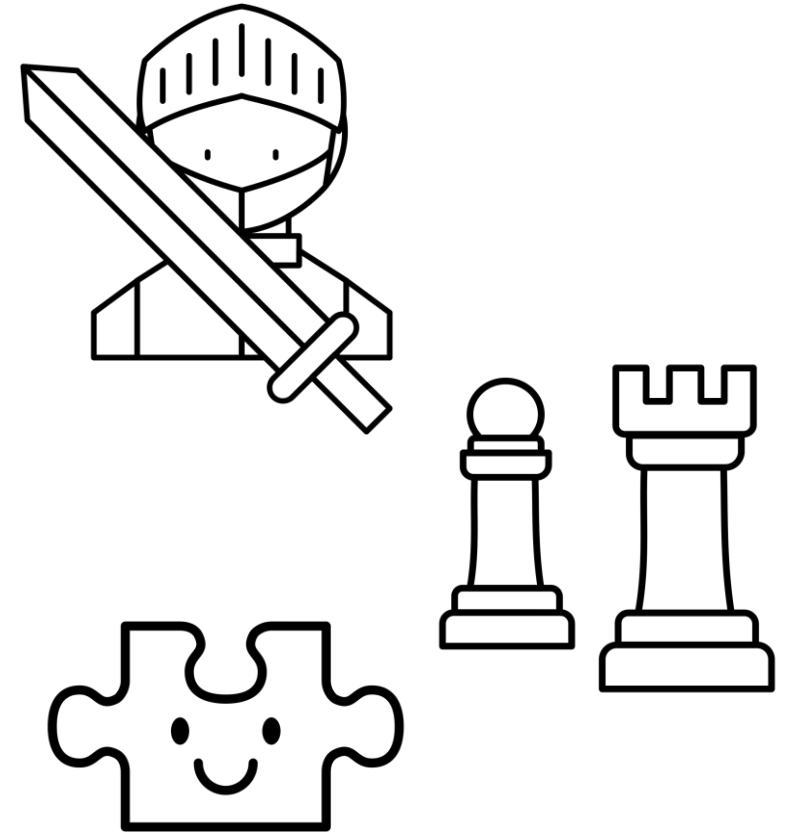
Kirjaston vahvuudet ja mahdollisuudet

- Pelikulttuurin monimuotoisuuden esittely
- Myönteisen pelikulttuurin edistäminen
- Erilaisten pelaajaryhmien tavoittaminen
- Sosioekonomisten erojen tasaaminen
- Vastapaino kaupalliselle kulttuurille etenkin nuorille
- Pelihistorian säilyttäminen



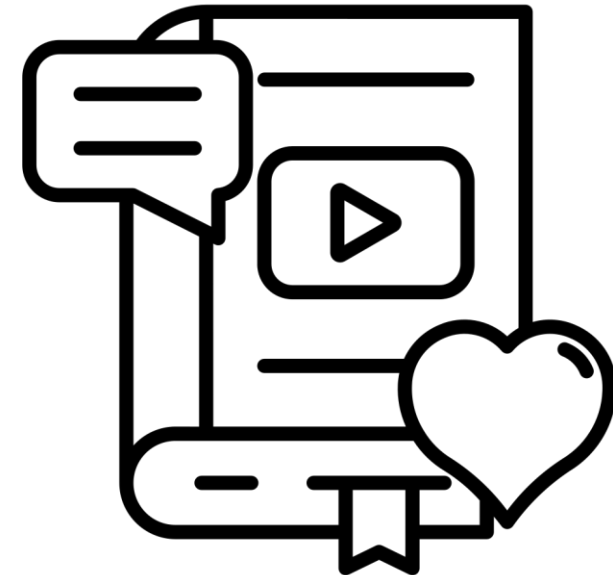
Pelien monipuolinen tarjonta

- Moni peliharrastus alkaa kirjastosta
- Pelejä on sekä yksin että yhdessä pelattavaksi, hitaita ja nopeita, kevyitä ja raskaita, syvällisiä ja hölmöjä
- Useimmat pelaajat pelaavat paljon erilaisia pelejä, tilanteen ja tarpeen mukaan
- Paraskaan peli ei ilahduta jos sitä ei löydä



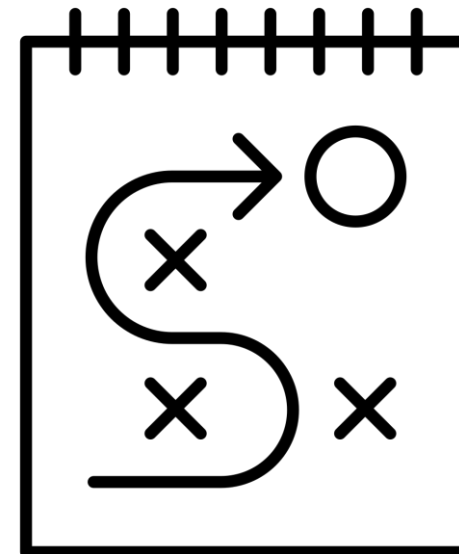
Monimediallisuuden hyödyntäminen

- Peleihin kytkeytyvät kirjat, sarjakuvat ja elokuvat
- Kirjoihin, sarjakuviin ja elokuvaan kytkeytyvät pelit
- Kirjoittaminen, piirtäminen, cosplay
- Värkkäämiskulttuuri (askartelu, 3d-tulostus, työpajat)



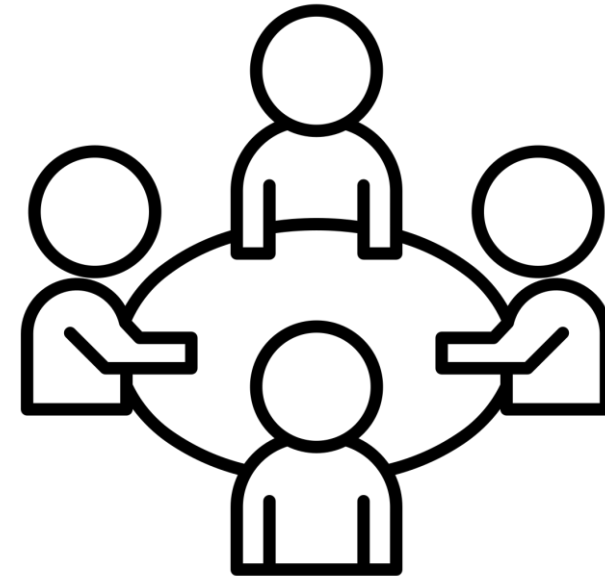
Toiminnan suunnittelu

- Yksittäiset isot satsaukset vai pitkäjänteinen matalamman profiilin työ?
- Selkeät tavoitteet ja linjaukset (sekä periaatteen että käytännön tasolla)
- Resurssien mielekäs käyttö
- Masentumisen välttäminen



Käytännön toimia

- Pelitapahtumien järjestäminen (esim. Peliviikko, lanit, pelikerhot, luennot, keskustelut, näyttelyt)
- Pelien tarjoaminen ja pelivinkkaus (digipelit, lautapelit, roolipelit)
- Peleihin liittyvät aineistot (kirjat, lehdet, elokuvat)
- Pelaamismahdollisuuksien tarjoaminen (pelitilat ja tilat peliharrastamiselle)
- Yhteistyö paikallisten toimijoiden kanssa (peliyhdistykset, paikallisaktiivit, kaupalliset toimijat, oppilaitokset)
- Läsnäolo pelitapahtumissa



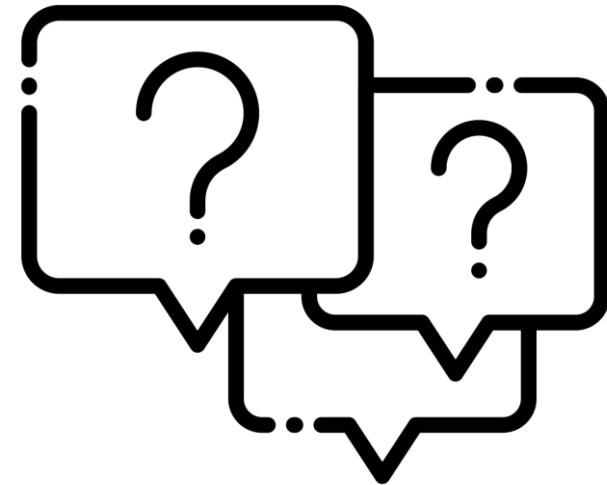
”Se meidän pelihenkilö lähti”

- Asiantuntemuksen levittäminen työyhteisössä on tärkeää
- Mahdollisen hanketyön juurruttaminen
- Kaikkien ei tarvitse olla erityisosaajia, kaikki osaaminen on kotiinpäin
- Ei-harrastajien näkökulmat monesti tuoreita ja kiinnostavia



Entä jos ei tiedä pelaamisesta mitään?

- Kaikkea voi opetella
 - Ohjevideot ja striimit
 - Asiantuntijaverkostot ja –materiaalit
 - Kouluttajat (etenkin kirjastolaitoksen sisältä)
 - Ystävät/lapset/kollegat
 - Hakukoneet
 - Pelien kokeilu tuttujen kanssa (tai esimerkiksi kirjastossa!)



YouTube

- Naurettava määrä videoita peleistä ja pelaamisesta
- Sekä suomeksi että englanniksi
- Peliarvosteluja, gameplay-videoita, kommentaareja, ohjeita...



Twitch

- Striimi-, eli suoralähetyspalvelu, mutta myös tallenteita
- Valtavasti pelisisältöä erilaisilta pelaajilta
- Turnauksia, kommentaareja, erikoisuuksia...



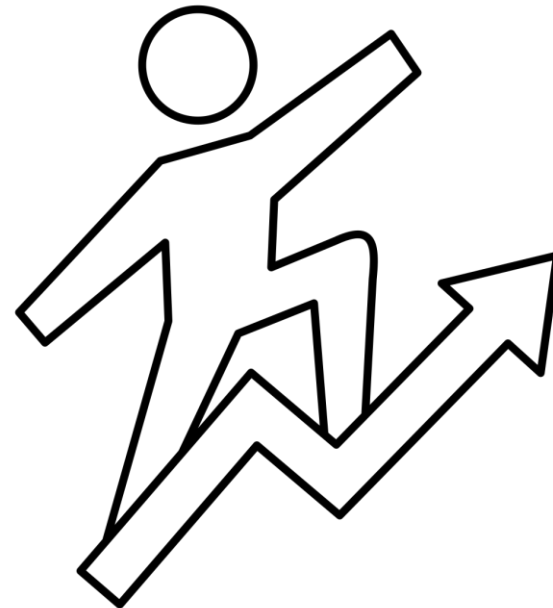
Maailma on täynnä pelejä



Humble Bundle

Luotto omaan asiantuntemukseen

- Kirjastolaisilla on rautainen ammattitaito kulttuurityöstä
- Kirjastot ovat näyttäneet Suomessa esimerkkiä pelikasvatuksessa
- Kirjasto on erinomainen (ja erinomaisen sopiva) paikka pelikulttuurille





KIITOS!

www.mikkomerilainen.com
mikko.merilainen@iki.fi
[@merilainen.bsky.social](https://bsky.app/profile/merilainen.bsky.social)

**GAME
RESEARCH
LAB.**