



# Pelikasvatuksen perusteet

*Lakepampas-pelikulttuurifestivaali*

14.10.2021

Mikko Meriläinen

Tampereen yliopisto

@MVMerilainen



# Mikko Meriläinen

- Tutkijatohtori, Tampereen yliopisto
- Väitellyt 2020 kotien pelikasvatuksesta
- Erikoistunut laadulliseen pelaajien tutkimukseen
- Pitkä historia peliharrastajana



---

# Pelejä on kaikkialla

- Digipelit, roolipelit, lautapelit, korttipelit, pihapelit, rahapelit, urheilu...
- Arjen pelillistäminen ja pelien elementit
- Pelit ja leikit kulkevat ihmisen mukana läpi elämän



---

# Pelaaminen on osa elämää ja yhteiskuntaa

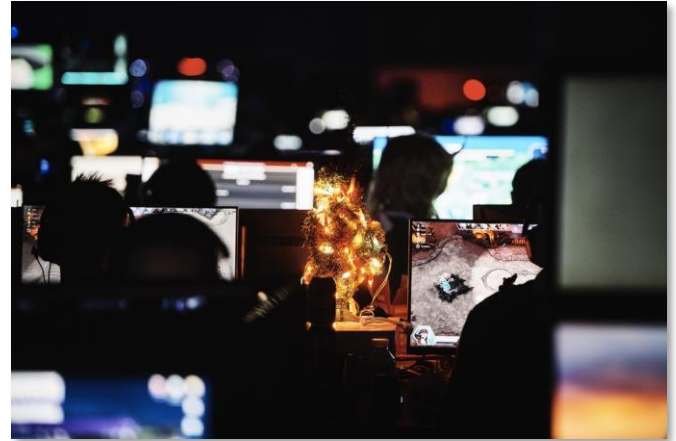
- Pelaaminen on **sijoittunutta**, ei muusta elämästä irrallinen saareke
- Yhteiskunta vaikuttaa pelaamiseen ja pelaaminen (vähemmässä määrin) yhteiskuntaan
- Pelaamiseen liittyvät kokemukset ovat aitoja kokemuksia
- Pelikeskustelun sävyllä on väliä



---

# Paniikkia, optimismia ja aitoja hyötyjä ja haittoja

- Moraali- ja mediapaniikit ja taikasauvaoptimismi
- Pelaaminen ei ole *joko/tai*, *hyvä/huono*, *hyödyllinen/haitallinen*
- Pelaaminen ei pelasta tai tuhoa meitä (tai nuorisoa)
- ...mutta voi olla varsin merkittävää





# Pelisivistys

- Paremman pelikulttuurin ja hyvän elämän aktiivista tavoittelua
- Pelaaminen kaipaa monimutkaisempaa, ei yksinkertaisempaa käsittelyä
- Pelisivistys on
  - Prosessi
  - Osaaminen
  - Ihanne
- Pelikasvatus on pelisivistyksen välittämistä eteenpäin



Mikko Meriläinen

## KOHTI PELISIVISTYSTÄ

Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä



*Sivistys on siis dynaaminen ja suhteellinen ilmiö, joka todellistuu yksilöissä ja yhteisöissä eri tavoin. Samalla sivistys joutuu hylkäämään jokaisen yksilotteisen käsityksen ihmisestä, yhteisöstä ja maailmasta. Kaksiarvologiikkakaan ei toimi: mikäli käytämme vain ilmaisuja kyllä-ei, tosi-epätosi, sankari-roisto, me-muut, ymmärrämme kehnosti, että elämä ja siis myös sivistys ovat samanaikaisesti monimuotoista, kirjavaa ja syväulotteista.*

- Liekki Lehtisalo

---

# Kirjastot ja pelikasvatus

- Kirjastolla on merkittävä sivistystehtävä – tämä pätee myös pelisivistykseen
- Kirjastoon luotetaan ja sitä rakastetaan
- Vaihtoehto pelikulttuurin kaupallisuudelle
- Pelien saavutettavuus





---

# Käytännön pelikasvatusta

- Pelitapahtumien järjestäminen (esim. Peliviikko, lanit, pelikerhot, luennot, keskustelut, pakohuoneet)
- Pelien tarjoaminen ja pelivinkkaus (digipelit, lautapelit, roolipelit)
- Peleihin liittyvät aineistot (kirjat, lehdet, elokuvat)
- Läsnäolo pelitapahtumissa
- Pelaamismahdollisuuksien tarjoaminen



---

# Monimediallinen työote

- Peleihin kytkeytyvät kirjat, sarjakuvat ja elokuvat
- Kirjoihin, sarjakuviin ja elokuvaan kytkeytyvät pelit
- Kirjoittaminen
- Piirtäminen
- Cosplay
- Värkkäämiskulttuuri



---

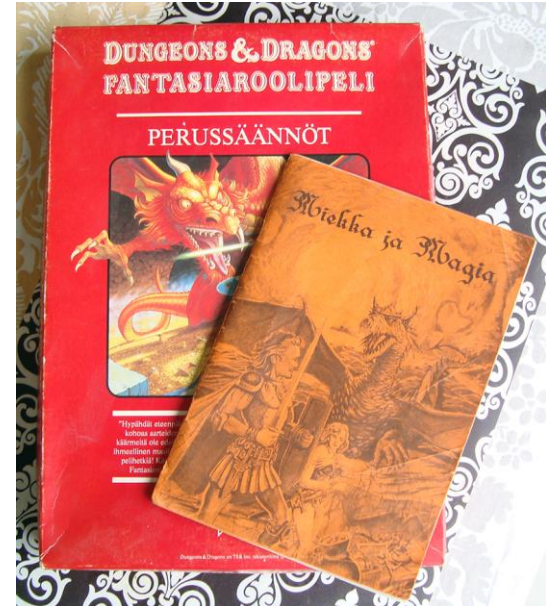
# Pelikasvatusta kaikenikäisille

- Kirjastolla on hyvä mahdollisuus tarjota pelikasvatusta ja -mahdollisuuksia monenlaisille ryhmille
- Aikuiset pelaajat, senioripelaajat, nuorten pelaajien vanhemmat ja isovanhemmat
- Eri ryhmät kaipaavat erilaista tietoa



# Yhteistyö on tärkeää

- Asiantuntijuus omassa työyhteisössä
- Valtakunnalliset kirjastotoimijat
- Ammattilaisverkostot
- Paikalliset harrastajat, yhdistykset ja tapahtumat
- Kirjaston käyttäjät



---

# Kohti parempaa (peli)kulttuuria

- Älä aliarvioi mahdollisuuksiasi vaikuttaa: pienetkin asiat voivat olla todella merkittäviä
- Pelikulttuuri ei synny tyhjiössä, vaan sitä opitaan ja opetetaan
- Kasvattaja tai vertainen voi olla tärkeä vaikuttaja



# Lopuksi

- Kirjastot ovat tärkeä osa suomalaisen pelikasvatuksen kenttää
- Pienilläkin teoilla voi olla kauaskantoisia seurauksia
- Pelikasvatus ei vaadi ihmeitä





# Kiitos!

Mikko Meriläinen  
Tampereen yliopisto  
@MVMerilainen

*Kuvat: SEUL ry / Arttu Kokkonen / Assembly Summer 2019 & Tubecon 2019, Lenovo, Helmet.fi*