

# Johdanto

**Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen ja Tanja Välisalo**

Pelitutkimuksen vuosikirjaa on julkaistu vuodesta 2009 alkaen, mikä tekee tämän vuoden numerosta viidennentoista julkaistun vuosikirjan. Paljon on muuttunut sinä aikana: pelitutkimus on nyt enemmän valtavirtaa kuin 15 vuotta aikaisemmin, mikä näkyy esimerkiksi mahdollisuuksissa opiskella sitä eri yliopistoissa. Vuosikirjaa nyt julkaiseva Suomen pelitutkimuksen seurakin perustettiin vasta 2016. 15 vuotta sitten kaikki pelitutkimusta tekevät tulivat eri aloilta. Nyt pelitutkija saattaa jo olla koulutettu pelitutkijaksi, vaikka pelejä tarkastellaankin yhä monista eri näkökulmista ja eri tieteenaloilla.

Osa asioista on myös pysynyt samana kaikki nämä vuodet: vuosikirjan alkuperäisen toimituskunnan jäsenet – Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa – ovat yhä toimituskunnan jäseniä nämä 15 vuotta myöhemmin. Jatkuvuus on vahvuus, ja vuosikirja on saanut rauhassa löytää oman muotonsa. Alan kehittymisen kannalta ei kuitenkaan ole suotavaa, että osaaminen julkaisutoiminnasta jää vain harvojen ihmisten käsiin.

Siksi vuosi 2024 tulee olemaan uudistusten aikaa. Vuosikirja etsii parhaillaan uusia jäseniä toimituskuntaansa. Tarkoitus olisi, että jo ensi vuoden vuosikirja julkaistaisiin uudella toimituskunnalla, joka myös auttaisi vuosikirjaa jatkossa kehittymään entistä paremmaksi. Tavoitteena on entistä monipuolisempi toimituskunta, joka edustaisi paremmin Suomen kasvavaa pelitutkimuksen kenttää.

Vuoden 2023 Pelitutkimuksen vuosikirja sisältää kaksi tutkimusartikkelia, kolme katsausta, kolme kirja-arviota ja kuusi lektiota.

Kirjan aloittaa Kalle Laakson, Mikko Meriläisen, Riikka Aura-van ja Jaakko Stenrosin tutkimusartikkeli ”Lasten ja nuorten pelaaminen on monipuolista ja sukupuolittunutta”, joka arvioi kahden 11–16 vuotiaan ikäkohortin pelikulttuurista osallistumista pitkäikäisaineiston perusteella. Tutkimus vertautuu laajan aineistonsa puolesta (1257 ja 1217 vastaajaa) varmaankin vain *Pelaajabarometriin* (viimeisin: Kinnunen, Tuomela ja Mäyrä 2022). Tutkimus kertoo uutta tietoa pelikulttuurisen osallistumisen tavoista, on se sitten pelaamista, striimaamista tai vaikka cosplayta, mutta myös määristä, peliseurasta ja pelaamisen motiiveista.

Toinen tutkimusartikkeli ”Kohti saamelaisten suvereenien digitaalisten pelien tutkimusta” on Outi Laitin ja J. Tuomas Harviaisen kirjoittama. Se keskittyy tarinatyön menetelmän metodologiseen kehittämiseen ja esittelee tutkijoiden kehittämän tarinatyön iteratiivisen mallin soveltamalla sitä saamelaisten suvereenien digitaalisten pelien tutkimukseen. Samalla se toimii esimerkkinä siitä, miten tutkijat voivat ottaa huomioon erilaisia tiedon tuottamisen positioita omassa työssään kysymällä kenelle tutkimus tuottaa tietoa ja miten.

Vuosikirja sisältää kolme katsausta, joista yksi julkaistaan poikkeuksellisesti kaksikielisenä. Ensimmäinen katsaus on Tero Kerttulan ”Iloisesta noususta syvään katumukseen – alkoholinkäytön kuvauksia videopeleissä”, joka käy läpi alko-

---

holin ja alkoholismin kuvauksia erilaisten pelien sivuhahmojen kautta. Alkoholismin käsittely ei ehkä ole pelien valtavirtaa, mutta Kerttulan katsaus osoittaa, että se on kuitenkin suhteellisen yleinen teema peleissä.

Matilda Ståhlin ja Fredrik Ruskin ”Suomenruotsalainen e-urheilu – mitä se on? Miten alueellinen ja globaali muovaa paikallista e-urheilukulttuuria” käsittelee suomenruotsalaisia e-urheilutapahtumaa ja kuvaa, miten e-urheilun kulttuurissa yhdistyvät sekä globaalit vaikutteet että alueelliset kulttuurit. Katsaus julkaistaan myös ruotsiksi, koska tutkittava yhteisö oli ruotsinkielinen ja haluamme tarjota sille mahdollisuuden lukea tutkimuksesta omalla kielellään.

Olli Sotamaan ”Suomalaisissa yliopistoissa julkaistut peliaiheiset väitöskirjat” on lyhyt johdatus Sotamaan keräämään listaukseen suomalaisista peliaiheisistä väitöskirjoista, joista ensimmäinen on vuodelta 1998. Katsaus sisältää liitteen, jossa listataan nämä kaikki väitöskirjat. Lista siirtyy samalla Suomen pelitutkimuksen seuran ylläpidettäväksi ja on jatkossa saatavilla avoimena, päivittyvänä tietokantana seuran verkkosivuilla.

Vuosikirjan arvioista kaksi käsittelee englanninkielisiä kirjoja ja yksi käännettyä kirjaa.

Miguel Sicartin *Playing software: Homo ludens in computational culture* (2023) -teoksen arviovat Juho Karvinen, Tapio Santala ja Ville Susi. Toinen arvio on C. Thi Ngueyenin kirjasta *Games: Agency as art* (2020), jonka on kääntänyt suomeksi Tapani Kilpeläinen ja julkaissut niin & näin suomeksi nimellä *Pelien filosofia: toimijuus taiteena* (2023); sen arvioi Paavo Kässi. Kolmas arvio on Jaakko Suomisen ja käsittelee Alan Meadesin kirjaa *Arcade Britannia: A social history of the British amusement arcade* (2022). Erityisesti niin & näinin julkaisu on toivottavasti lupaava merkki tulevasta: filosofiseen kirjallisuuteen erikoistunut julkaisija on päättänyt kääntää ja julkaista pelien filo-

sofiaan liittyvän teoksen suomeksi. Englanninkieliseen tutkimuskirjallisuuteen tottuneille pelitutkijoille suomennos on iloinen yllätys.

Viime vuoden johdannossa (Arjoranta ym. 2022) kirjoitettiin uudesta ennätyksestä: vuosikirjassa 2022 julkaistiin yhteensä kuusi lektiota. Tämän vuoden vuosikirja sisältää myös lektion kuudelta tuoreelta tohtorilta: Suvi K. Holm, Juho Kahila, Johannes Koski, Henry Korkeila, Reko Tikka ja Tanja Välisalo. Lektiot ovat myös hyvä esimerkki pelien tutkimuksen laaja-alaisuudesta: ne liittyvät useisiin oppialoihin, psykologiasta ja kasvatustieteestä kulttuuritutkimukseen ja kielitieteeseen.

Vuoden 2022 johdannossa pohdittiin, onko lektioiden suuri määrä merkki pelitutkimuksen kasvusta. Olli Sotamaan tekemän katsauksen avulla voimme nyt todeta, että peleihin liittyviä väitöskirjoja on tehty suunnilleen samoja määriä jo useiden vuosien ajan, mutta koska ne ovat jakautuneet eri tieteenaloille, niiden runsautta on ollut vaikea hahmottaa. Lektioiden lisääntynyt määrä vuosikirjassa onkin siis ehkä enemmän merkki siitä, että yhä useampi julkaisee lektionensa Pelitutkimuksen vuosikirjassa. Tämä voi johtua esimerkiksi vuosikirjan lisääntyneestä näkyvyydestä journal.fi-alustalla, pelitutkimuksen profiilin noususta tieteen kentällä, yhä useamman identifioitumisesta osaksi pelitutkimusta – tai kenties näiden yhteisvaikutuksesta. Kehitys on joka tapauksessa myönteinen ja jatkuu toivottavasti samanlaisena myös tulevina vuosina.

## Lähdeluettelo

Arjoranta, Jonne, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, ja Tanja Välisalo. 2022. ”Johdanto”. Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2022*, 1–3. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura ry. <https://>

---

[pelitutkimus.journal.fi/article/view/125382](https://pelitutkimus.journal.fi/article/view/125382).

Kinnunen, Jani, Milla Tuomela, ja Frans Mäyrä. 2022. "Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia". 31. TRIM Research Reports. Tampere: Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3>.

Meades, Alan. 2022. *Arcade Britannia – A Social History of the British Amusement Arcade*. Cambridge, MA: MIT Press.

Nguyen, C. Thi. 2023. *Pelien filosofia – Toimijuus taiteena*. Suomentanut Tapani Kilpeläinen. Tampere: niin & näin / Eurooppalaisen filosofian seura ry.

Sicart, Miguel. 2023. *Playing Software: Homo Ludens in Computational Culture*. Cambridge, MA: The MIT Press.