



**Mikkelin Akatemia 13.1.2024**

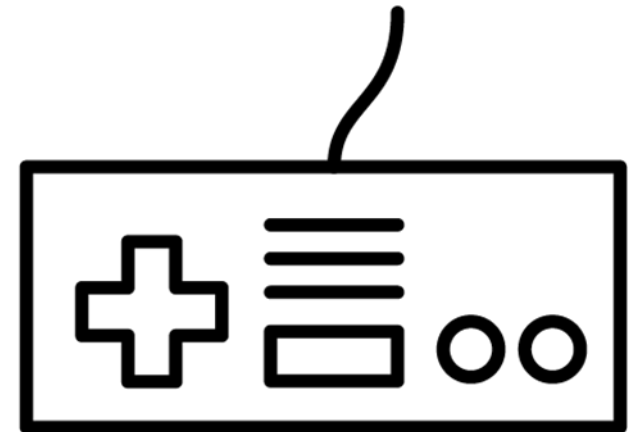
# **Kahdessa maailmassa**

**Digitaaliset pelit ympäristönä**

**Mikko Meriläinen  
Tampereen yliopisto**

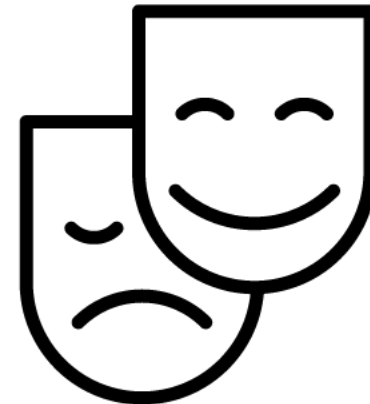
# Digitaaliset pelit

- Pelejä tietokoneella, pelikonsoleilla ja mobiililaitteilla
- Yksin ja yhdessä
- Valtaosa suomalaisista pelaa
- Keskustelu käy välillä kuumanakin



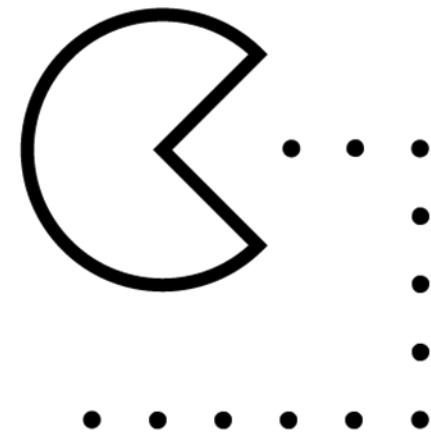
# Ristiriitojen maailma

- Arkista ja fantastista
- Jaettua ja yksityistä
- Vapaata ja rajoitettua
- Vakavaa ja leikkisää



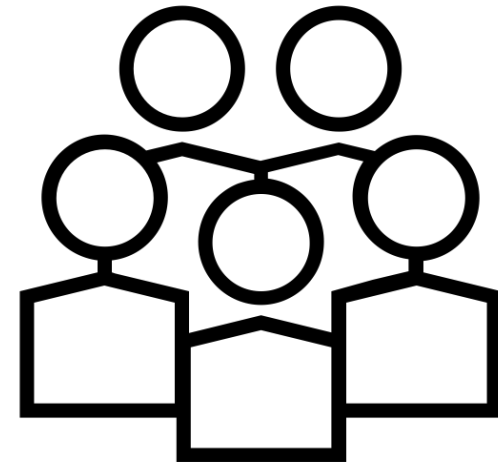
# Arkea ja fantasiaa

- Pelien sisäiset maailmat ovat usein fantastisia
- ...mutta pelaaminen itsessään hyvinkin arkista, jopa tylsää
- Pelaaja on samaan aikaan (ainakin) kahdessa ympäristössä
- Peleihin voi paeta, mutta ei kadota



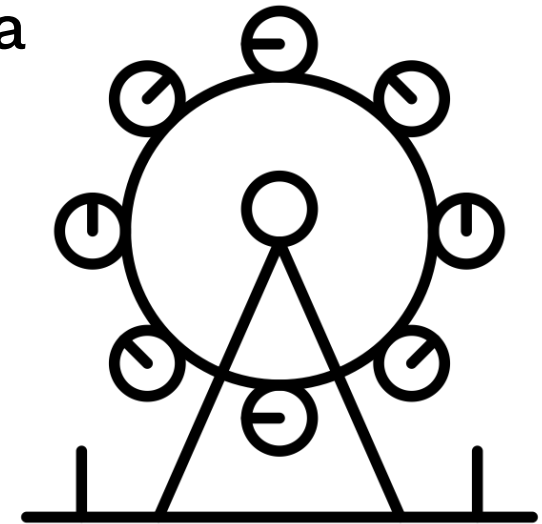
# Yksin yhdessä, yhdessä yksin

- Verkkopelit mahdollistavat kaksi samanaikaista sosiaalista ympäristöä
- Miljoonien ihmisten kesellä voi olla yksin
- Itsekseenkin voi olla ystävien ympäröimä
- Rajat ja rajoittamisen tarve



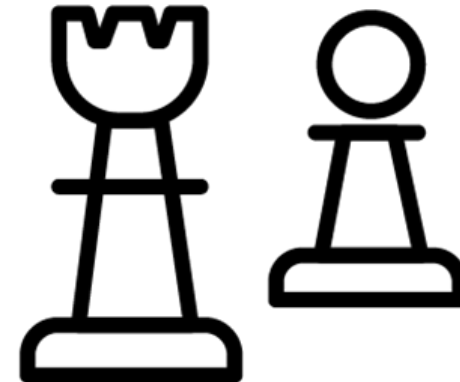
# Puistoja ja huvipuistoja

- Vapauden ja itseohjautuvuuden kokemukset ovat tärkeä osa pelaamista
- Pelit ovat huvipuistoja enemmän kuin puistoja
- Pelaajien luomat ympäristöt
- Pelaajien muokkaamat ympäristöt



# Vakavaa(kin) leikkiä

- Kamppailu omistajuudesta
- Yhteiskunnan syrjivät rakenteet
- Ammattimaistuminen ja tavoitteellisuus
- Henkilökohtaiset merkitykset



# Oikeaa elämää

- Digitaaliset ympäristöt ovat jatkuvasti tärkeämpiä, mutta usein väheksytyjä ja paheksuttuja
- Jako ”oikeaan” ja ”virtuaaliseen” elämään ei ole mielekäs
- Suuria kysymyksiä pinnan alla







# KIITOS!

[www.mikkomerilainen.com](http://www.mikkomerilainen.com)  
[mikko.merilainen@iki.fi](mailto:mikko.merilainen@iki.fi)

Ryhmäikoni: mikicon / Noun Project  
Maailmanpyöräikoni: ibrandify / Noun Project

