



PELIT YMPÄRILLÄMME

DIGIKILTA-SEMINAARI
14.2.2019

Mikko Meriläinen
Tampereen yliopisto
@MVMerilainen
www.mikkomerilainen.com
mikko.merilainen@tuni.fi



- Tutkija, Tampereen yliopisto
- Väitöskirjatutkija, Helsingin yliopisto
- Pitkän linjan pelaaja
- Entinen pelihaittatyöntekijä ja opettaja

MINUN ASIAKKUUTENI

BONUSTILANNE 1.-24.1.

Bonusostot yhteensä	0,00 €
• Bonusostot	0,00 €
• Tankkausbonusostot	0,00 €
Bonusta tulossa yhteensä	0,00 €
Matkaa seuraavaan bonustasoon	0,00 €

Hienoa – Bonusta on jo kertynyt tammikuulle! Loppukuun ostoilla voi päästä kiinni seuraavaan bonustasoon ja kasvattaa näin kuukauden ostoista maksettavaa bonussummaa merkittävästi.

Huom! Seuraava bonustaso saattaa olla jo saavutettu, jos Bonukseen oikeuttavia ostoja on tehty S-ryhmän yhteistyökumppanilta ja maksettu laskulla. Tiedot näkyvät laskelmassa vasta aivan kuukauden viimeisinä päivinä. Voit tarvittaessa katsoa tarkemmat bonustiedot ja tarkistaa onko ko. ostot huomioitu tässä laskelmassa.



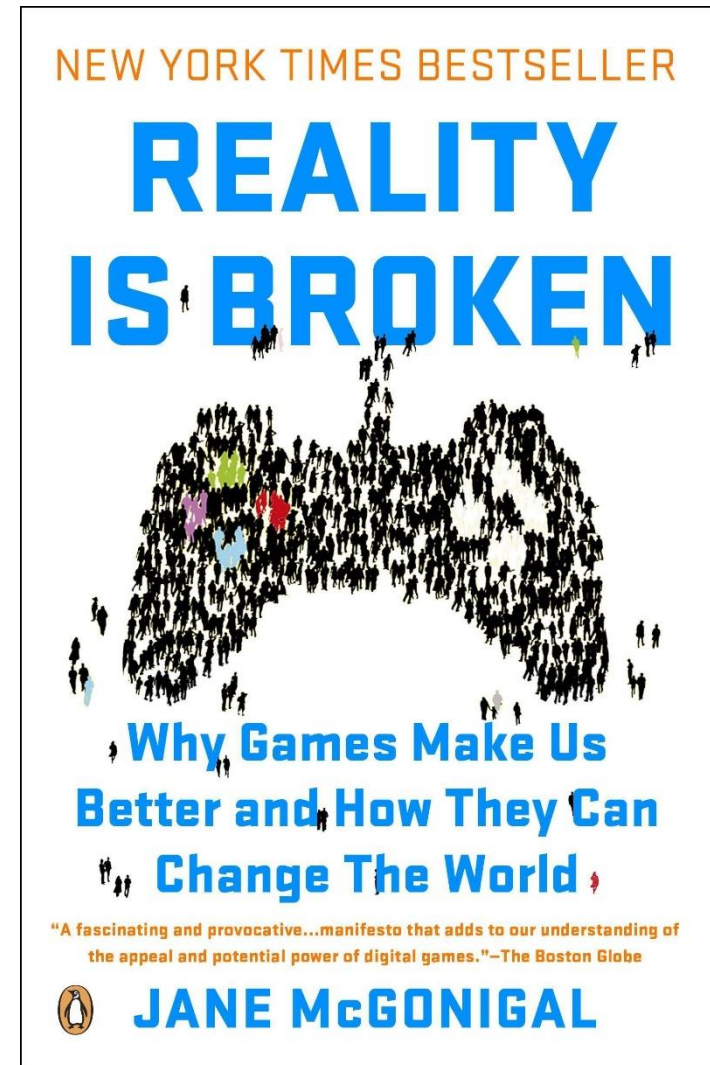
SÄ KUULUT (MELKEIN) PÄIVÄÄN
JOKAISEEN

**Tiukka kilpailu vesikattourakoista –
taksojen korotus jäi pöydälle**

**Suomelle näytti jäävän euroviisuedustajan
valinnassa tyhjä arpa käteen, mutta sitten Yle
tempaisi ässän hihastaan**

ILMEINEN POTENTIAALI?

- Useimmat ihmiset pitävät ainakin jostain pelistä
- Pelit yhdistyvät luontevasti oppimiseen ja motivaatioon
- Ajatus isoista asioista jotka tapahtuvat kuin leikiten on houkutteleva



VAIKO SITTEENKIN RISKI?

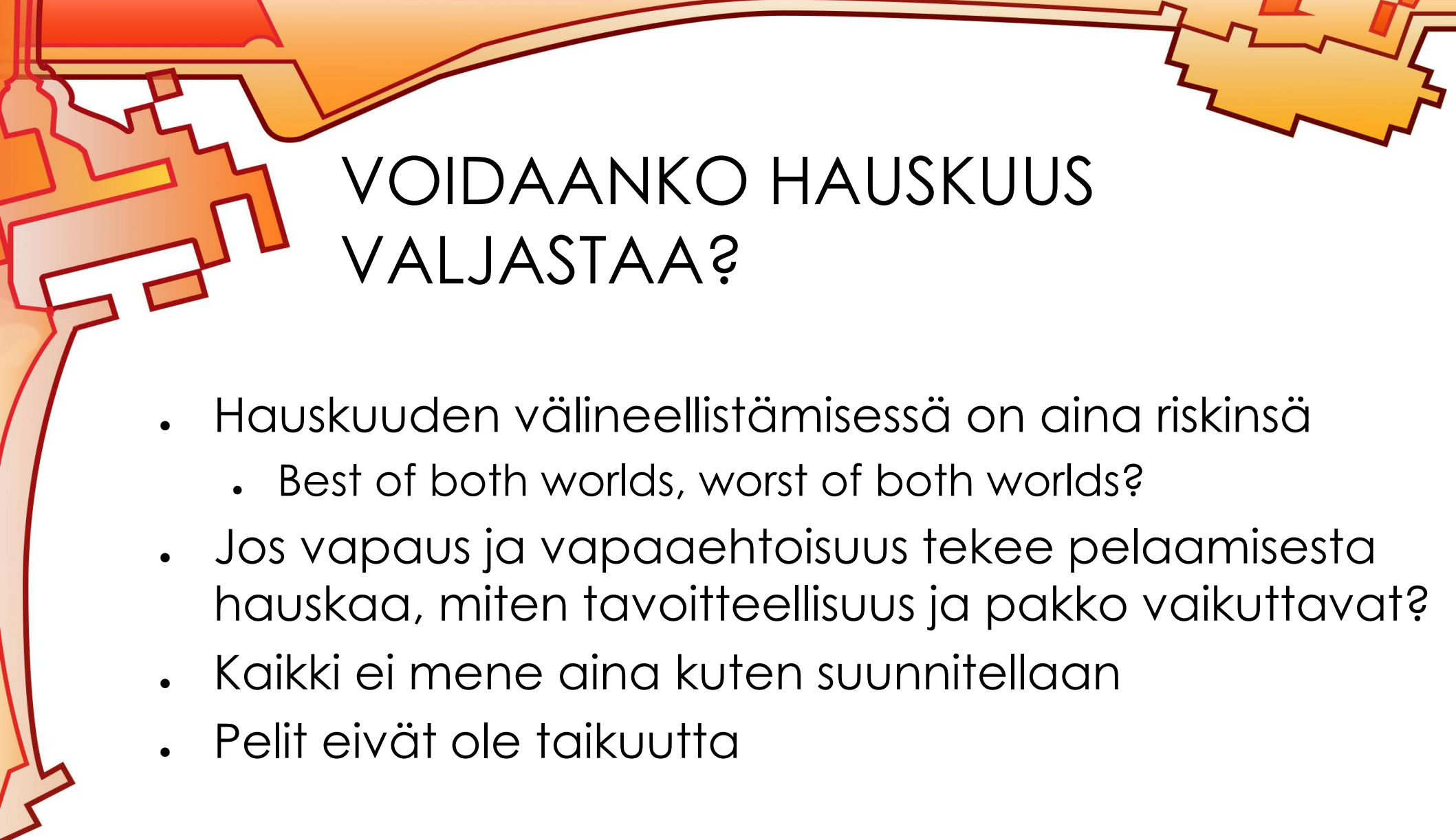
- Peleihin ja pelaamiseen liittyy paljon huolta ja aitojakin ongelmia
- Pelaaminen ja hauskuus ovat toisinaan moraalisesti paheksuttuja
- Ilmiön räjähdysmäinen kasvu haastaa tutkijat ja ammattilaiset





UTOPIAA JA KAUHUKUVIA

- Pelit eivät todennäköisesti pelasta maailmaa, ihmiskuntaa tai demokratiaa
- Pelit eivät todennäköisesti tuhoa nuorisoa ja rapauta moraalialia
- Mitä näiden ääripäiden välille jää?



VOIDAANKO HAUSKUUS VALJASTAA?

- Hauskuuden välineellistämisessä on aina riskinsä
 - Best of both worlds, worst of both worlds?
- Jos vapaus ja vapaaehtoisuus tekee pelaamisesta hauskaa, miten tavoitteellisuus ja pakko vaikuttavat?
- Kaikki ei mene aina kuten suunnitellaan
- Pelit eivät ole taikuutta



MISTÄ SYNTYY PELIEN ARVO?

- Pelit ovat erilaisia asioita eri ihmisille
 - Ajanviete
 - Intohimo
 - Ammatti
 - Yhteisöllisyyttä
 - Harrastus
- Pelit eivät ole vain riski tai väline



HAUSKUUTTA UNOHTAMATTA

- Ihmiselle tekee hyvää palata pelien perusasioihin
- Turhat asiat ovat usein huipputärkeitä
- Pelit yhdistävät ihmisiä yli sukupolvi-, ideologia- ja valtiorajojen
- Kaiken ei nyky-yhteiskunnassakaan tarvitse olla hyödyllistä



Kiitos!

(Ja hyvää ystävänpäivää)

Mikko Meriläinen
Tampereen yliopisto
@MVMerilainen
www.mikkomerilainen.com
mikko.merilainen@tuni.fi