

Johdanto

Jonne Arjoranta, Pauliina Baltzar, Jani Kinnunen, Lilli Sihvonen, Heidi Rautalahti ja Tanja Välisalo

Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö (2018–2025) on näyttänyt suuntaa pelitutkimukselle Suomessa ja ollut yksi suurimpia vaikuttajia kansainvälisessä pelitutkimuksessa kahdeksan vuoden ajan. Kymmenet tutkijat kolmessa yliopistossa ovat julkaisseet satoja julkaisuja pelikulttuurista – myös tässä julkaisussa – ja tehneet kaikkea sitä muuta, mitä tutkimukseen liittyy: opettaneet, järjestäneet seminaareja ja konferensseja, antaneet haastatteluja ja muuten edistäneet tietoa peleistä ja niihin liittyvistä kulttuureista.

Aikakausi on tarkoittanut myös vakiintumista uusine professureineen ja muina rooleina huippuyksikön muodostaneissa yliopistoissa. Osa muualta tulleista uusista kollegoista on asettunut pysyvästi asumaan Suomeen.

Nyt Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikön aikakausi on loppumassa. Se tarkoittaa väistämättä muutoksia pelitutkimuksen kentällä. Osa muutoksista on jo tapahtunut: huippuyksikössä vierailleet ja sen tuella väitelleet ovat osittain jatkaneet matkaansa toisiin yliopistoihin tai projekteihin. Huippuyksikön aikana alkunsa saaneet tutkimusprojektit kuten *Ontological Reconstruction of Gaming Disorder* ja *Larpocracy* jatkavat pelitutkimuksen tekemistä.

Yksi tapa tuoda yhteen kaikkea sitä tutkimusta, jota huippuyksikössä tehtiin on huippuyksikön johtajien toimittama kirja *Cultural Game Studies* (2026). On mahdoton tehtävä tiivistää satojen julkaisujen keskeinen sisältö koko huippuyksikön ajalta yksiin kansiin, mutta kyseinen kirja on varmaan lähin, mihin voidaan päästä.

Kuluneet vuodet ovat olleet pelikulttuurien tutkimuksen huippuaikaa ja on mahdollista, että jokin toinen pelitutkimuksen osa-alue saa seuraavaksi enemmän huomiota. Varmaa on vain, että mitä seuraavaksi tapahtuukaan, se rakentuu kaiken sen tutkimuksen varaan, jota Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä tehtiin.

Pelitutkimuksen vuosikirja 2025 sisältää kolme vertaisarvioitua artikkelia. Lilli Sihvosen ja Jaakko Suomisen “Tactic Games oy:n kansainvälinen pelisuunnittelutyö osana suomalaisen lautapeliteollisuuden kehitystä ja nykypäivää” kuvaa Tactic Gamesin lautapeliin suunnittelutyöt asiantuntijahaastattelujen avulla. Onerva Puhakan “Eroottinen retropelifani-taide keholeikkinä” tarkastelee eroottista fanitaidetta uuden teoreettisen käsitteen “keholeikin” kautta. Aleksi Haukka käsittelee kolmea mahdollista ongelmaa sille, että tietokonepelejä pidetään taiteena.

Mukana on myös viisi tieteellistä katsausta. Riikka Partanen ja kumppanit kertovat virtuaaliseen todellisuuteen perustuvasta pelistä suomen ja ruotsin opettamiseen korkeakoulupiskelijoille. Eva Malessa jatkaa samasta teemasta ja kuvaillee oppimispelien hyödyntämistä aikuisten lukutaidon opetuksessa. Eemeli Paukkonen ja Derek Fewster kertovat uusista *Afrikan tähden* suunnitteluun mahdollisesti vaikuttaneista lähteistä. Tanja Välisalo esittelee peliprojektin toteuttamista erityisenä opetusmuotona. Eino Heikkilä tarkastelee etnografista kenttätutkimusta leikkinä omien kenttätutkimustensa pohjalta.

Vuosikirja sisältää myös kolme lektiota, Pauliina Baltzarilta, Elina Koskiselta ja Solip Parkilta. Baltzarin väitöskirja käsittelee sosiaalista pelaamista vammaisena henkilönä, Koskinen Pokémon GO -peliin liittyviä pelaajakokemuksia ja Park Suomen peliteollisuudessa työskentelevien maahanmuuttajien kokemuksia.