

# Pelatessa uppoutuu muihin maailmoihin

14.9.2017, 08:56

**Tietokonepelien pelaaminen on sosiaalista ja täynnä kiehtovia pelimaailmoja. SKS, Suomen Pelimuseo ja Jenni Halkola keräsivät suomalaisten muistoja tietokone- ja konsolipeleistä.**

Muistitietokeruu *Joystickit kaakkoon* tuotti 125 sivua aineistoa 53 kirjoittajalta. Suurin osa vastaajista oli syntynyt 1980- ja 1990-luvuilla.

Vastaajat kokivat, että pelaaminen on aina ollut sosiaalista. Ennen pelattiin enemmän samassa huoneessa kavereiden tai perheen kanssa, nykyään taas netin välityksellä.

Pelit kiehtovat pelaajia erityisesti niiden tarinoiden maailmojen vuoksi. Paitsi, että nämä maailmat tarjoavat vaihtelua arkeen, ne saavat pelaajan jopa uppoamaan virtuaalitodellisuuteen. Pelaaja syventyy pelaamiseen niin, ettei hän tiedosta pelin ulkopuolista maailmaa. Lisäksi pelit aktiivisesti haastavat ja stimuloivat pelaajaa.

Nostalgisimmiksi pelialustoiksi nimettiin vastauksissa Commodore 64 sekä alkuperäinen Nintendo Entertainment System.

Aineisto on SKS:n arkistossa tutkijoiden käytettävissä käyttösääntöjen mukaisesti. Suomen Pelimuseo käyttää aineistoa näyttelyissään ja Jenni Halkola opinnäytetyössään.

Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Suomen Pelimuseo ja Helsingin yliopiston folkloristiikan opiskelija Jenni Halkola järjestivät muistitietokeruun [Joystickit kaakkoon](#) 5.1.–31.5.2017. Kaikkien vastaajien kesken on arvottu kirjapalkintoja.

**Kiitämme lämpimästi kaikkia keruuseen osallistuneita!**

Lisätietoja: SKS:n arkisto, 0201 131 240, [arkisto@finlit.fi](mailto:arkisto@finlit.fi)