

Jaakko Suominen

Bingohuumaa ja flipperin lumoa

**Pelaaminen
Kekkonen Suomessa**



Gaudeamus



Copyright © 2026 Tekijä & Gaudeamus Oy

Gaudeamus Oy
www.gaudeamus.fi
Kaisaniemenkatu 13 A, 00100 Helsinki

Tuoteturvallisuuteen liittyvät tiedustelut:
info@gaudeamus.fi

Kansi: Ville Karppanen
Kannen kuvat:

Helsingin kaupunginmuseo / Harri Ahola, 1978 (etukannen ylempi kuva)
Työväenmuseo Werstas / Isto Johansson, 1975 (etukannen alempi kuva)
Wikimedia Commons / Liimes, 2007 (takakannen kuva)

KL 92.72, 79.81

ISBN 978-952-345-372-2

Painopaikka: BALTOprint, Vilna 2026



Sisällys

Osa 1

Pelit ja pelaaminen sodan jälkeisessä Suomessa 13

Johdanto 14

Pelikulttuureja tutkimassa 18

Pelikulttuurien modernisaatio 23

Nousukaudesta energiakriisien aikaan 26

Osa 2

Pelejä laudoilla 35

Taisteluita *Afrikan tähdestä* 37

Afrikan tähden menestystekijät 41

Mannerlan pelejä ennen *Afrikan tähteä* 45

Pelielementtien yhteyksiä 50

Pelikartta – Afrikkaa kesyttämässä 54

Kolonialistisia kulttuurituotteita 59

Aikalaiskeskustelusta nostalgiseen suhteeseen 67

Monopolin sukulaissuhteita 73

Peli-iltojen perusvaruste 75

Munapooli ja poliittisen satiirin voima 78

Kommentteja taloudesta ja yhteiskunnasta 83

Peliklassikon muokattava pohja 89

Mediamuodosta toiseen 91

Kirjallisia teoksia laudalla 94

Sarjakuvista, elokuvista ja televisiosta tuttu 98

Pelejä Ankkalinnasta 103

Liikenteeseen ja avaruuteen 109

Matkapeleistä liikennepeleihin 109

Pelit liikenneturvallisuuden asialla 112

Liikennepuistot – leikkiä ja harjoitusta 116
Sponsoroitua liikennepelaamista 119
Liikenne ja pelit muutoksessa 123
Avaruus pelien aiheena 127

Muoviajan tuotteita 132
Muovin ja pelien suhde lehdistössä 135
Muovi ristiriitaisena materiaalina 140

Osa 3

Ruumiillisia riemuja 145

Hulavannekuumeen elinkaari 147

Iloa pyörittelystä 150
Muoti-ilmiön kritiikki 154
Villityksen loppu 156

Huvipuistopelaaminen ja vedenneitopeli 159

Linnanmäen perustaminen ja varhaiset pelit 161
Vedenneitojen esiintymisasut 165
Eksotismi ja roolileikit 172
Pudotuslavan pääsyaatimukset 176
Korkea-arvoiset pallonheittäjät 178

Ohjeita pelinhoitajille 182

Demareiden viihdepalvelut 182
Hoitajat ja hoidettavat 186

Osa 4

Koko kansan pelit 193

Tietokilpailujen mediahyppy 194

Tietokilpailuja painotuotteissa ja kerhohuoneilla 196
Radio ja yleisöjen kasvu 198
Uudenlaisia tietokilpailuformaatteja televisiossa 206
Tietokilpailuyhteistyötä yli rajojen 213
Tieto-ottelut, yksilöiden kamppailut ja tiimityö 219

Loton jäljet 222

Pistepelistä ristiveikkaukseen 223
Tuleeko Lotto? 229
Vaatimattomat voittajat 232

Lottohuvia kansalle 235
Miljonääripelistä jokeriarvontaan 241

Voittaja huutaa ”Bingo!” 248
Bingo saapuu Suomeen 250
Valtiovalta bingoa sääntelemässä 253
Bingon paikallinen merkitys ja bingon pelaajat 263
Bingomaniaa ja salien sotia 267
Henkilöstön, pelimuotojen ja tekniikan muutoksia 272
Bingo ja Lotto yhteiskunnallisessa murroksessa 275

Osa 5

Koneen kanssa koettamassa 277

Pajatso kokemuksena ja mahdollisuutena 278
Valvontaa yhteiseksi parhaaksi 279
Pajatsojen kehitys 283
Pajatsokauppaa maailmalle 288

Ajanvieteautomaatit törmäyskurssilla 290

Automaattisotia ja uusi arpajaislaki 294
Flippereiden kasvava suosio 300
Muutoksia laeissa ja asetuksissa 305
Linnanmäki automaattipelaamisen kokeiluareenana 313

Edistyneempää elektroniikkaa 317

Julkisen tilan telepelit 317
Piippauksia olohuoneissa 320
Tietokoneita koteihin 334

Lopuksi: modernisoituvat pelikulttuurit 342

Johtolankoja etsimässä 344
Pelaamisen mielihyvä ja nautinto 349

Viitteet 352

Lähteet 382

Pelilähteet ja -hakemisto 407