

# Subjektiiiviset kokemukset ja todellisuus

Lasse Siurala

Vastaan Mikko Meriläisen ja Maria Ruotsalaisen *Nuorisotutkimus*-lehdessä 4/2024 julkaistuun vastineeseen, joka käsitteli lehden edellisessä numerossa julkaistua tutkimuskatsaustani (Meriläinen & Ruotsalainen 2024; Siurala 2024). Tarkastelen Meriläisen ja Ruotsalaisen keskeistä väitettä siitä, että ”pelaaminen itsessään ei ole suoraan haitallista” sekä yleisemmin pelaajakeskeisen tutkimusasetelman rajoituksia.

Sekä nuorisotyön digipeliasiantuntijoiden että joidenkin digipelitutkijoiden piirissä pidetään virheellisenä WHO:n päätöstä (2019) määritellä pitkään jatkunut digipeliriippuvuus (tietynä oireyhtymänä) sairaudeksi. Perusteluna on, että runsaaseen digipelaamiseen kytkeytyvät haitat johtuvat ensisijaisesti pelin ulkopuolisista taustatekijöistä. Meriläisen ja Ruotsalaisen mielestä pitäisi erottaa toisistaan taustamuuttujista riippumaton ”pelaaminen itsessään” ja ongelmallinen pelaaminen, jonka syyt ovat pelin ulkopuolella – esimerkiksi tunne-elämän ongelmat, ahdistuneisuus, impulsiivisuus, masennusoireet, syrjintäkokemukset, niin sanottu ”huono seura”, tai kodin huono ilmapiiri, jolloin ”itse pelaaminen” on riskitöntä. Tutkimuskatsaukseni (Siurala 2024) osoittikin monia tekijöitä, jotka tosiaan selittävät runsasta pelaamista, sen haittoja ja digipeliaddiktion kehittymistä. On myös tunnistettu väliin tulevien tekijöi-

den vaikutuksia sekä addiktiksi kehittymisen prosesseja. Mutta näiden tulosten lisäksi laaja tieteellinen tutkimus osoitti kuitenkin, että myös itse pelaaminen näyttää aiheuttavan terveys- ja hyvinvointihaittoja. Tämä ilmeni useiden mittauskertojen suurten aineistojen seurantatutkimuksissa, taustamuuttujien vaikutuksen kontrolloimissa analyyseissa, vertailuryhmätutkimuksissa, kvalitatiivisissa analyyseissa ja lopulta myös terveystieteellisissä tutkimuksissa dopamiinineuronien aktivoitumisesta. Lisäksi ja olennaisesti, pelit on tarkoituksellisesti suunniteltu erittäin vetovoimaisiksi tuotteiksi (erityisesti pojille) sekä niin, että pelaamista on varsin vaikea lopettaa. Vaikka Meriläinen ja Ruotsalainen eivät näe ”pelaaminen itsessään” -ongelmaa, tutkimusten mukaan kuitenkin pelaaminen itsessään (ja pelit itsessään) aiheuttavat (merkittävästi) riippuvuutta ja haittoja. On ongelmallista erottaa toisistaan ”pelaamista itsessään” ja siihen vaikuttavien monenlaisten taustatekijöiden ja elämäntilanteiden vaikutusta. Viime kädessä pelaaminen itsessään kietoutuu yhteen haitalliseen pelaamiseen altistavien tekijöiden kanssa. (Mt.)

Koska Meriläisen ja Ruotsalaisen mukaan pelaaminen itsessään ei suoraan olisi haitallista, he paheksuvat sitä, että riskeihin ja haittoihin kohdistuvaa tutkimusta on ”suh-teettoman paljon” verrattuna ei-ongelmallisen pelaamisen tutkimukseen. Toisaalta on

kuitenkin monia syitä siihen, miksi pelien haittavaikutusten tutkimus on koettu tarpeelliseksi. Pelaamisen laajuuden ja intensiteetin muutos on verrattain uusi ilmiö, joka vauhdittui erityisesti Covid-pandemian aikana. Samalla pelien tuotekehitys on yhteistyössä käyttäytymistieteellisen tutkimuksen parhaiden asiantuntijoiden kanssa kohdistunut digipelien addiktiivisuuden lisäämiseen. Julkinen tutkimustoiminta on ollut tarpeellista myös siksi, että peliyrietykset varjelevat huolellisesti liikesalaisuutenaan pelinkehitystään, käyttäjäaineistojaan ja omia tutkimuksiaan – edes yliopistot eivät saa näitä tietoja luottamuksellisesti käytettäväkseen (Montag & Elhai 2023). Toisaalta jonkin yksittäisen tekijän, kuten runsaan digipelaamisen syiden ja seurausten tutkiminen osana nuorten moninaista ja muuttuvaa elämäntilannetta on varsin haastavaa ja vaatii monitieteistä tutkimusta ja jatkuvaa tutkimusmenetelmien ja teorioiden kehittelyä.

Meriläinen ja Ruotsalainen ovat kuitenkin oikeassa siinä, että myös muuta kuin haittatutkimusta tarvitaan ja he ovat sitä myös itse tuottaneet (Meriläinen & Ruotsalainen 2023). Tässä yhteydessä haluan laajentaa keskustelua digipelien erilaisiin tutkimusotteisiin.

Meriläisen ja Ruotsalaisen ajattelun ytimenä tuntuu olevan digitaalista pelaamista koskevan tutkimuksen ja julkisen keskustelun polarisoituminen. Tutkijat ovat huolissaan kahtiajakautumisesta pelaamisesta pelotteluun ja sen ihannoituihin. Olisi tärkeää särkeä tätä mustavalkoista kuvaa tuomalla esiin moninaiset pelikulttuurit sekä pelaavien nuorten oma näkemys ja kriittinen aktiivinen toimijuus. Tähän suuntaanhan Meriläisen ja Ruotsalaisen pelitapa koskeva tutkimus onkin ansiokkaasti kulkenut. (Mt.)

Tällaisen tutkimuksen taustalla on vahva individualistisen toimijuuden oletus: ”The approach taken in this article positions young

people as active agents who engage with and participate in gaming, use (and sometimes abuse) games, and influence, create, and critically examine gaming cultures” (Meriläinen & Ruotsalainen 2023, 13–14)”. Tämä nuori-lähtöinen ajattelu noudattaa voimassa olevaa nuorisotyön ja kasvatuksen retoriikkaa. Nuorten osallistumisen doktriinin mukaan kaiken täytyy lähteä nuorista itsestään, jotka parhaiten tietävät, mitä he tarvitsevat ja ovat myös itse kykeneviä vaikuttamaan elämäänsä ja yhteiskuntaan näiden tarpeiden mukaan. Myös Meriläisen ja Ruotsalaisen tutkimuksen lähtökohdat perustuvat tähän: nuorten digipelaaminen on sitä, millaisena nuoret sen itse näkevät, miten he tuottavat pelikulttuureja ja miten he muokkaavat ja kontrolloivat sitä digipelaajana. Nuorten oma näkökulma liudentaa alussa mainittua polarisaatiota. Nuoret pelaajat itse eivät koe samassa mitassa haittoja ja riskejä kuin niin sanottu haittatutkimus, vaikka ei pelaaminen pelkkää ruusuilla tanssimistakaan aina ole. Nuorten oma näkökulma, pelitavat ja -kulttuurit edustavat todenmukaisuutta.

Tällaiselle tutkimukselle on toki paikansa, mutta on olemassa myös muita lähestymistapoja. Vielä 1980-luvulle tultaessa, oli sosiaalitieteissä vallalla yhteiskunnallisilla rakenteilla ja konventioilla selittäminen. Yksilöiden käyttäytymistä selitettiin sosiaalisilla ja taloudellisilla jaoilla, kuten sosiaaliluokkataustalla ja markkinavoimilla. Postmodernin käänteeseen avautuessa sanottiin yksilöllisyyden irtautuvan perinteiden ja kollektiivisten rakenteiden ohjauksesta. Myös nuorten käyttäytymistä alettiin tutkia yksilöllisten valintojen ja yksilöllisen toimijuuden näkökulmasta (Lähteenmaa & Siurala 1991). Samalla kiinnostuttiin myös nuorten itse tuottamista kulttuurisista käytännöistä – nuorisokulttuureista (Lähteenmaa 2000). Samaan aikaan nuorisotutkimuksessa tapahtui muutos laajojen empiiristen kyselyaineis-

tojen kvantitatiivisesta analyysistä kvalitatiiviseen teoretisoivaan pienryhmätutkimukseen. Brittiläisessä nuorisokulttuuritutkimuksessa kollektiiviset rakenteet tosin olivat edelleen vahvasti taustalla: nuorisokulttuurit olivat kulttuurinen tapa toisintaa luokkataustaa. Ainakin *Nuorisotutkimus*-lehden artikkeleiden perusteella kvalitatiiviset pienryhmäaineistot näyttävät edelleen olevan voimissaan.

Andy Furlong ja Fred Cartmel (2007) kuitenkin sanovat, että sosiaalisten ja taloudellisten rakenteiden vaikutus on edelleen vahva, ihmiset ovat vain sokeutuneet niiden näkemiselle omassa elämässään. Nuorten asema työmarkkinoilla ja koulutuksessa on epävarma, mutta he eivät näe, miten talouden rakenteet ovat sen aiheuttaneet. Furlong ja Cartmel kutsuvat tätä sokeutta ”epistemologiseksi harhaksi” (*epistemological fallacy*): nuoret tulkitsevat rakenteiden aiheuttamat ongelmat yksilöllisiksi ongelmikseen. Ratkaisuna voi olla vaikka huonon olon korvaaminen digipelaamisella. James Coté (2014) korostaa nuorison luokka-aseman kurjistuneen uusliberalismin aikana ja puhuu tässä yhteydessä nuorten ”väärästä tietoisuudesta”.

Tällä hetkellä nuorten elämään vaikuttaa taloudellinen rakenne, jota on kuvattu data-taloudeksi, datakolonialismiksi (Couldry & Mejias 2019; Mejias & Couldry 2024) tai digitaaliseksi valvontakapitalismiksi (Zuboff 2019, 2022). Nuoret ovat aktiivisia ja teknisesti taitavia digitaalisen median käyttäjiä, mutta tutkimukset osoittavat, että nuorten tieto ja ymmärrys teknologiaryitysten liiketalousajattelusta, tuotestrategiasta ja ylipäättään internetistä ja digitaalisesta mediasta on puutteellinen ja epäkriittinen. Huomattavalta osalta nuoria puuttuvat yhä digitaaliset perustaidot, liian monet nuoret pitävät kaikkea internetin tietoa totena, käyttävät opinnäytteissään verkon valeuutisia faktoina, eivät-ikä erota mainoksia uutisista (Siurala 2019, 222–225). Myöskään halua kyseenalaistaa

digiteollisuuden ja peliyritysten yksinvaltaa ei juurikaan esiinny. Ilmastonmuutoksessa nuoret ovat tulleet tietoiseksi fossiiliteollisuuden toimintatavoista ja ryhtyneet asiassa aktiivisiksi toimijoiksi, mutta näin ei ole käynyt digijättien manipulaation ja hyväksikäytön kohdalla.

Digipelit ovat vetoimensa ja addiktiivisuutensa takia tavoittaneet lähes kaikki nuoret, ja monilla pelaamiseen käytetty aika on todella suuri – ja poissa jostain muusta. Vaikka tutkimusten mukaan digipelaamisen haitat eivät pelaajien enemmistöä näyttäisi koskevan, ne ovat kiistattomia. Tässä tilanteessa nuorten omiin digikäsitäisiin ja kulttuureihin kohdistuvan tutkimuksen riski on epistemologinen harha; nuoret eivät ole riittävän tietoisia niistä rakenteellisista datatalouden intresseistä ja toimintatavoista, jotka ohjaavat heidän kulutuskäyttäytymistään ja addiktivistä pelaamistaan. Nuorten omat käsitykset saattavat hyvin olla peliteollisuuden haluamia ja tuottamia käsityksiä (Siurala 2025). Oma ongelmansa on myös yleinen vaikeus tutkia käyttäytymistä, johon liittyy epäterveellisen riippuvuuden riski. Alkoholitutkimuksista on jo pitkään tunnettu vastaajien tapa kaunistella ja selitellä omaa alkoholin käyttöönsä; todellisesta käytöstä varsin suuri osuus jää piiloon tai selitetään harmittomaksi.

Vaikka onkin tärkeää tietää, miten nuoret kokevat pelaamisen ja millaisia pelikulttuurisia ryhmiä niiden ympärille muodostuu, on myös tärkeää tutkia digipelejä nuorten elämään vaikuttavina taloudellisina rakenteina. Tällä hetkellä pelitutkimus on fokusoitunut yksilötasoisiiin subjektiivisiin kokemuksiin pelaamisesta ja pelikulttuureista ja (kuten Meriläinen ja Ruotsalainen oikein huomauttavat) psykologisiin ja farmakologisiin haittatutkimuksiin. Varsin niukasti on sen sijaan tutkimusta digipelitalouden liiketalousprosesseista ja -intresseistä, niiden sääntelystä, miten ne koukuttavat nuoria, vaikuttavat

nuorten elämäntavan kokonaisuuteen sekä tietoisuuteen digipelien haitoista ja vaihtoehtoista –puhumattakaan siitä, miksi nuorten oma kriittinen toimijuus on niin vähäistä.

## Lähteet

- Coté, James E. (2014) Towards a new political economy of youth. *Journal of Youth Studies* 17 (4), 527–543. <https://doi.org/10.1080/13676261.2013.836592>
- Couldry, Nick & Mejias, Ulises A. (2019) *The Costs of Connection. How Data Is Colonizing Human Life and Appropriating it for Capitalism*. Stanford University Press.
- Furlong, Andy & Cartmel, Fred (2007) *Young People and Social Change: New Perspectives*. Maidenhead, UK: McGraw-Hill/Open University Press.
- Lähteenmaa, Jaana & Siurala, Lasse (toim.) (1991) *Nuoret ja muutos*. Nuorisotutkimusseura & Tilastokeskus, Tutkimuksia 177.
- Lähteenmaa, Jaana (2000) *Myöhäismoderni nuorisokulttuuri. Tulkintoja ryhmistä ja ryhmiin kuulomisten ulottuvuuksista*. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 14.
- Mejias, Ulises A. & Couldry, Nick (2024) *Data Grab. The New Colonialism of Big Tech (and how to fight back)*. Lontoo: WH Allen.
- Meriläinen, Mikko & Ruotsalainen, Maria (2023) The light, the dark, and everything else: Making sense of young people's digital gaming. *Frontiers in Psychology* 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1164992>
- Meriläinen, Mikko & Ruotsalainen, Maria (2024) Monimuotoisuuden huomiointi ei ole positiivisuuden puolustamista. Vastaus Lasse Siuralalle. *Nuorisotutkimus* 42 (4), 78–82.
- Montag, Christian & Elhai, John D (2023) On Social Media Design, (Online-)Time Well spent and Addictive Behaviors in the Age of Surveillance Capitalism. *Curr Addict Rep* 10, 610–616. <https://doi.org/10.1007/s40429-023-00494-3>
- Siurala, Lasse (2021) Managing Digital Youth Work and its Risks. Teoksessa Dan Moxon (Chief editor), Adina Marina Șerban, Dunja Potočnik, Nuala Connolly, Lana Pasic, Veronica Ștefan *Young people, social inclusion and digitalisation, Emerging knowledge for practice and policy*. Youth Knowledge 27, Council of Europe and European Commission, Strasbourg.
- Siurala, Lasse (2024) Miksi tutkimuksen pitää puolustaa digipelaamisen positiivisuutta? *Nuorisotutkimus* 42 (3), 47–61.
- Siurala, Lasse (2025, tulossa) *Too complacent about digitalization? – What can the youth field do?*
- Zuboff Shoshana (2019) *The Age of Surveillance Capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power*. Lontoo: Profile Books.
- Zuboff, Shoshana (2022) Surveillance Capitalism or Democracy? The Death Match of Institutional Orders and the Politics of Knowledge in Our Information Civilization. *Organization Theory* 3 (3). <https://doi.org/10.1177/26317877221129290>