

Pelaaminen itsessään ja pelaamisen tutkimus

Mikko Meriläinen & Maria Ruotsalainen

Lasse Siurala jatkaa kanssamme *Nuorisotutkimus*-lehden sivuilla käytyä keskustelua nuorten pelaamisesta ja sen tutkimuksesta (Siurala tässä numerossa, 74–77). Pidämme vuoropuhelua tervetulleena, ja avaamme tarkemmin edellisessä vastineessamme perustelevamme kantaa, jonka mukaan pelaaminen itsessään ei ole nuorille haitallista. Lukuisat eri menetelmin ja erilaisissa kulttuuripiireissä tehdyt tutkimukset ovat osoittaneet, että runsaakaan pelaamisen ja nuorten heikentyneen hyvinvoinnin välillä ei ole universaalia yhteyttä, eikä esimerkiksi pelaamiseen käytetty aikamäärä ole luotettava mittari pelaamisen ongelmallisuudelle (esim. Vuorre ym. 2022). Rungas peliaika on kuitenkin tunnistettu yhdeksi nuorten peliriippuvuuden riskitekijäksi (esim. Gao, Wang & Dong 2022).

Kuten edellisessä vastineessamme, palaamme muihin arjen esimerkkeihin. Lienee kiistatonta, että esimerkiksi liikuntaan liittyvä monenlaisia riskejä lähtien arjen pienistä lihasvammoista pakonomaiseen liikuntaan, jota esiintyy esimerkiksi syömishäiriöiden yhteydessä (Reynolds, Plateau & Haycraft 2022). Kuitenkin olisi vähintäänkin kyseenalaista väittää, että liikunta itsessään on haitallista: väitettä seuraisivat välittömästi kysymykset siitä, minkälainen liikunta, missä tilanteissa, kenelle ja miksi – ja mitä oikeastaan tarkoittaa ”liikunta itsessään”. Samoin ”pelaaminen itses-

sään” on valtava kattokäsite, joka pitää sisällään käytännössä loputtoman määrän yhdistelmiä erilaisista pelaajista, peleistä, pelaamismotii-veista ja elämäntilanteista (esim. Sokka ym. 2025). Olemme siksi Lasse Siuralan kanssa samaa mieltä, joskin ehkä eri syystä, väitteestä, että on ongelmallista erottaa toisistaan ”pelaaminen itsessään” ja arjen taustamuuttajat. Koska on ilmeistä sekä se, että osalle pelaajista pelaaminen kehittyi ongelmaksi, että se, että valtaosalle runsaastikaan pelaavista pelaajista ei näin tapahdu, on selvittettävä, mistä tämä ero johtuu (esim. Billiëux ym. 2019). Tämän näkemyksen jakavat myös eturivin ongelmallisen pelaamisen tutkijat (esim. Király ym. 2023).

Erilaiset kehystykset näyttävät pelaamisen hyvin erilaisessa valossa ja antavat aihetta hyvin erilaisille tulkinnoille: meille pelaaminen näyttäytyy monipuolisena, esimerkiksi liikuntaan tai muihin medioihin rinnastuvana kulttuurisena ilmiönä, johon sisältyy myös erilaisia riskejä. Kahden lukemamme vastineen perusteella Siuralalle pelit ja pelaaminen ovat ensisijaisesti esimerkiksi päihteisiin rinnastuva riski, johon kuitenkin sisältyy myös myönteisiä piirteitä. Kumpikaan näistä kehystyksistä ei ole uusi; molempien voidaan sanoa edustavan tutkimuksen valtavirta-ajattelua ja heijastavan eri tutkimusalojen painopisteitä ja tutkijoiden maailmankuvia. Molemmat kehystyksistä ovat myös hyvin perusteltuja tutkimuksen näkökulmasta, eivätkä sulje toisiaan pois.

Keskustelumme Lasse Siuralan kanssa kuvaa nähdäksemme kriittisen keskeistä kysymystä kehystysten merkityksestä. Kysymyksenasettelulla ja tarkastelukulmilla maailmaa voidaan katsoa dramaattisestikin erilaisten linssien läpi, pohtimalla vaikkapa, voidaanko raskaus määritellä sairaudeksi (Smajdor & Räsänen 2024) tai ystävyys riippuvuudeksi (Satchell ym. 2021). Nopeasti digitalisoituneessa ajassamme on käyty arvokasta tieteellistä keskustelua siitä, patologisoidaanko normaalia arkikäytöstä – pelaaminen mukaan lukien – liian paljon, ja mitä se yhteiskunnalle merkitsee (Billieux ym. 2015). Tämä asettaa myös tutkijoille painavaa pohdittavaa: Suomessakin on satojen tuhansien pelaavien nuorten ja heidän vanhempinsa näkökulmasta dramaattisen tärkeä kysymys, rinnastetaanko pelaaminen muihin harrastuksiin vai päihteidenkäyttöön. Yhteiskunnan näkökulmasta kysymys on radikaalisti erilaisista asemoinneista niin yhteiskunnallisen sääntelyn kuin moraalisen hyväksyttävyyden osalta.

Vastineessaan Lasse Siurala mainitsi nuorten pelaamisen olevan aina pois jostain muusta. Näin väistämättä on; sama pätee myös esimerkiksi viulunsoittoon, skeittaamiseen, opiskeluun tai kaverien kanssa ajan viettämiseen. Tämä on kuitenkin ongelma vain silloin, jos ”jokin muu” määritellään kategorisesti aina arvokkaammaksi ja nuorelle suotuisammaksi kuin pelaaminen. Kun huomioidaan, että monille nuorille pelaaminen on hauskaa ja mielekkääksi koettua tekemistä ja osa arkista kaveri- ja ystävyysuhteiden ylläpitoa (esim. Bengtsson, Bom & Fynbo 2021), monet heistä voisivat varmasti käyttää aikaansa paljon huomominkin.

Vaikka digitaalisissa taidoissa ja kriittisessä lukutaidossa on varmasti niin nuorilla kuin aikuisillakin huomattavasti parantamisen varaa, on myös ongelmallista nähdä nuoret ensisijaisesti vain markkinatalouden pelinappuloina vailla toimijuutta – ajatuksessa kaikuu teknologinen determinismi. Olemme kuitenkin

Siuralan kanssa täysin samaa mieltä siitä, että pelikulttuurin markkinataloudelliset rakenteet kaipaavat huolellista ja kriittistä tarkastelua paitsi itsessään, myös sen osalta, kuinka nuoret neuvottelevat osallistumisestaan näihin rakenteisiin. Rakenteita kriittisesti tarkastelevaa tutkimusta tehdäänkin pelitutkimuksen kentällä varsin paljon. Vaikka monet pelitutkijat, kuten allekirjoittaneetkin, suhtautuvat pelaamiseen itsessään varsin myönteisesti, tämä ei suinkaan sulje ulos kriittistä perspektiiviä esimerkiksi peliteollisuuden tai pelikulttuuria voimakkaasti muokkaaviin ja ohjaaviin uusliberaaleihin ihanteisiin ja pyrkimyksiin (esim. Huston, Cruz & Zoppos 2023). Huomattava osa modernista pelitutkimuksesta tarkasteleekin juuri pelikulttuurin rakenteita, ammentaen esimerkiksi feministisestä ja postkolonialistisesta teoriasta; oma, nuorten subjektiivisia kokemuksia ruohonjuuritasolla tarkasteleva tutkimuksemme ei siten ole pelitutkimuksen tyypillisintä antia. Samalla, kuten taannoinen *Nuorisotutkimus*-lehden teemanumeron pääkirjoituksessa totesimme (Meriläinen & Ruotsalainen 2023), nuorten osallistuminen pelikulttuuriin vaikuttaa valitettavasti jääneen katveeseen niin peli- kuin nuorisotutkimuksessakin. Lisätutkimukselle esimerkiksi juuri nuorten kriittisistä perspektiiveistä on selvästi tarvetta.

Lopuksi kiitämme Lasse Siuralaa tärkeän ja kohteliaan tieteellisen keskustelun jatkamisesta nuorten pelaamisesta ja sen tutkimuksesta. Pelaaminen ja muu digitaalinen kulttuuri ovat valtava osa tämän päivän yhteiskuntaa, ja ne kaipaavat monipuolista, -äänistä ja -menetelmällistä tutkimusta osakseen. Laajempi ja yksityiskohtaisempi ymmärrys nuorten pelikulttuurisesta osallistumisesta ja sen monimutkaisista yhteyksistä hyvinvointiin ja yhteiskunnalliseen toimijuuteen on hyödyksi niin tutkijoille, nuorten kanssa työskenteleville, päättäjille, vanhemmille kuin nuorille itselleenkin.

Lähteet

- Bengtsson, Tea T. & Bom, Louise H. & Fynbo, Lars (2021) Playing Apart Together: Young People's Online Gaming During the COVID-19 Lockdown. *Young* 29 (4_suppl), 65–80. <https://doi.org/10.1177/11033088211032018>
- Billieux, Joël & Flayelle, Maëva & Rumpf, Hans-Jürgen & Stein, Dan J. (2019) High Involvement Versus Pathological Involvement in Video Games: A Crucial Distinction for Ensuring the Validity and Utility of Gaming Disorder. *Current Addiction Reports* 6 (3), 323–330. <https://doi.org/10.1007/s40429-019-00259-x>
- Billieux, Joël & Schimmenti, Adriano & Khazaal, Yasser & Maurage, Pierre & Heeren, Alexandre (2015) Are We Overpathologizing Everyday Life? A Tenable Blueprint for Behavioral Addiction Research. *Journal of Behavioral Addictions* 4 (3), 119–123. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.009>
- Gao, Yuan-Xia & Wang, Jiang-Yang & Dong, Guang-Heng (2022) The Prevalence and Possible Risk Factors of Internet Gaming Disorder among Adolescents and Young Adults: Systematic Reviews and Meta-Analyses. *Journal of Psychiatric Research* 154 (October), 35–43. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2022.06.049>
- Huston, Clarice Yi & Cruz, Angela Gracia B. & Zoppos, Eloise (2023) Normalizing the Toxic Consumer Subject: Sustaining Neoliberal Logics Within Online Gaming. *Journal of Macromarketing* 43 (4), 447–459. <https://doi.org/10.1177/02761467231188005>
- Király, Orsolya & Koncz, Patrik & Griffiths, Mark D. & Demetrovics, Zsolt (2023) Gaming Disorder: A Summary of Its Characteristics and Aetiology. *Comprehensive Psychiatry* 122 (April), 152376. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2023.152376>
- Meriläinen, Mikko & Ruotsalainen, Maria (2023) Nuorten monimuotoiset pelikulttuurit kutsuvat tutkijoita. *Nuorisotutkimus* 41 (3), 1–3. <https://doi.org/10.57049/nuorisotutkimus.9138173>
- Reynolds, Kalli A. & Plateau, Carolyn R. & Haycrat, Emma (2023) Sociocultural Influences on Compulsive Exercise in Young People: A Systematic Review. *Adolescent Research Review* 8 (2), 179–94. <https://doi.org/10.1007/s40894-022-00180-x>
- Satchell, Liam P. & Fido, Dean & Harper, Craig A. & Shaw, Heather & Davidson, Brittany & Ellis, David A. & Hart, Claire M. & Jalil, Rahul & Jones Bartoli, Alice & Kaye, Linda K. & Lancaster, Gary L. J. & Pavetich, Melissa (2021) Development of an Offline-Friend Addiction Questionnaire (O-FAQ): Are Most People Really Social Addicts? *Behavior Research Methods* 53 (3), 1097–1106. <https://doi.org/10.3758/s13428-020-01462-9>
- Smajdor, Anna & Räsänen, Joonas (2024) Is Pregnancy a Disease? A Normative Approach. *Journal of Medical Ethics* 51 (1), 37–44. <https://doi.org/10.1136/jme-2023-109651>
- Sokka, Miikka & Ng, Kwok & Kokko, Sami & Koski, Pasi (2025) Introduction of the Digital Gaming Relationship. *Media and Communication* 13 (0). <https://doi.org/10.17645/mac.8738>
- Vuorre, Matti & Johannes, Niklas & Magnusson, Kristoffer & Przybylski, Andrew K. (2022) Time Spent Playing Video Games Is Unlikely to Impact Well-Being. *Royal Society Open Science* 9 (7), 220411. <https://doi.org/10.1098/rsos.220411>