

**This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.**

**Author(s):** Meriläinen, Mikko; Ruotsalainen, Maria

**Title:** Nuorten monimuotoiset pelikulttuurit kutsuvat tutkijoita

**Year:** 2023

**Version:** Published version

**Copyright:** © 2023 Nuorisotutkimus

**Rights:** CC BY-NC-ND 4.0

**Rights url:** <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

**Please cite the original version:**

Meriläinen, M., & Ruotsalainen, M. (2023). Nuorten monimuotoiset pelikulttuurit kutsuvat tutkijoita. *Nuorisotutkimus*, 41(3), 1-3. <https://doi.org/10.57049/nuorisotutkimus.9138173>

# Nuorten monimuotoiset pelikulttuurit kutsuvat tutkijoita

Tämä *Nuorisotutkimus*-lehden erikoisnumero sai alkunsa yksinkertaisesta havainnosta: nuorten pelaaminen on saanut sekä nuorisotutkimuksen että pelitutkimuksen parissa melko vähän huomiota. Havaintoa voi pitää vähintäänkin yllättävänä, sillä pelaaminen eri muodoissaan on keskeinen osa 2020-luvun nuorten elämää. Digitaalinen pelaaminen on yksi yleisimmistä 7–29-vuotiaiden mieluisimmista harrastuksista (Tarvainen ym. 2023) ja rahapelaaminen pois-lukien nuoret ikäluokat ovat niin digitaalisten kuin muidenkin pelien aktiivisimpia pelaajia (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022). Ilmiön laajuus ja monipuolisuus eivät kuitenkaan ole toistaiseksi heijastuneet tutkimukseen, vaan runsaasta julkisesta keskustelusta huolimatta nuorten pelaaminen vaikuttaa jääneen jonkinlaiseen katveeseen kahden tutkimusalan väliin, vaikka se vaikuttaisi olevan molemmille ilmeinen kohde.

Aiemmassa tutkimuksessa nuorten pelaaminen näyttäytyy niin myönteisessä kuin kielteisessäkin valossa, paitsi monipuolisena ja tärkeänä ajanvietteenä (Meriläinen & Ruotsalainen 2023; Siuttila, Joelsson & Karhulahti 2022) myös vanhempien ja lasten riitojen aiheena (Salasuo, Tarvainen & Myllyniemi 2021). Se näyttäytyy myös osana hyvinvoinnin ongelmia (Männikkö, Billieux & Kääriäinen 2015) ja sukupuolittuneen syrjinnän ympäristönä (Järvinen & Isotalus 2022). Julkisessa keskustelussa törmäävät utopistiset ja dystooppiset visiot peleillä tulevaisuuden taidot oppivista moniosajista ja aikuistumaan kykenemättömistä, pelien pariin pakenevista ikilapsista. Pelaamisen hyödyt ja haitat ovat kuitenkin vain yksi osa valtavan laajaa, jatkuvasti muuttuvaa kokonaisuutta: peleihin ja pelaamiseen kytkeytyy suuria kysymyksiä esimerkiksi nuorten toimijuudesta, ryhmäidentiteeteistä, nuoriso- ja alakulttuureista, nuoriin kohdistuvista yhteiskunnallisista huolista ja odotuksista sekä nuorten arkielämään vaikuttavista yhteiskunnan rakenteista.

Digitaalisen kulttuurin kasvaessa eri muodoissaan jatkuvasti suuremmaksi osaksi arkeamme ja pelien ja pelillisyyden esiintyessä yhä useammin esimerkiksi opinnoissa ja työelämässä, tarve ymmärtää nuorten suhdetta peleihin ja pelaamiseen kasvaa jatkuvasti suuremmaksi. Pelikulttuurit ovatkin keskeinen osa nykyisiä nuorisokulttuureja. Tiedämme jo varsin hyvin, että nuoret pelaavat paljon ja monipuolisesti. Tiedämme kuitenkin paljon vähemmän siitä, mitä kaikkea nuorten pelaaminen sisältää, miten se vaikuttaa nuoriin itseensä, pelikulttuureihin ja ympäröivään yhteiskuntaan, ja minkälaisia mahdollisuuksia ja esteitä pelikulttuurit tarjoavat nuorille ja nuoruudelle nyt ja tulevaisuudessa.

## Teemanumeron sisältö

Tämän teemanumeron artikkelit ovat erinomainen esimerkki pelikulttuurien, ja niiden tutkimisen, monipuolisuudesta. Artikkelissaan ”Mikä on sopivaa, mikä ei? Nuorten näkemyksiä

peliraivosta” **Juho Kahila, Sanni Kahila, Satu Piispa-Hakala, Jaana Viljaranta ja Henriikka Vartiainen** tarkastelevat haastattelujen kautta kuudes- ja yhdeksäsluokkalaisten nuorten kokemuksia digitaalisia pelejä pelatessa kohdattujen negatiivisten tunteiden käsittelystä ja näiden tunteiden purkautumisesta niin sanottuna peliraivona. Nuorten vastaajien kokemusten analysointi valottaa pelaamiseen liittyvää sosiaalista dynamiikkaa kotona ja kaveriporukoissa ja auttaa ymmärtämään pelaamisen aiheuttamia voimakkaita tunnekokemuksia. Siinä, missä raivoaminen on etenkin pelaamisen psykologisessa tutkimuksessa yhdistetty varsin yksioikaisesti pelien väkivaltaiseen sisältöön, kirjoittajat esittelevät nuorten sanoittaman ilmiön, jolle on paitsi aikansa ja paikkansa, myös omat kirjoittamattomat sääntönsä.

**Sari Näre ja Jaana Lähteenmaa** pureutuvat artikkelissaan ”Rahapelaamisen orientaatiot nuorten aikuisten prekaarissa elämäntilanteessa: tulkintamallin kehittäminen” nuorten aikuisten rahapelaamisen problematiikkaan ja nostavat esiin nuorten elämäntilanteen ja motiivien tarkastelun tärkeyden, kun pyritään ymmärtämään heidän pelaamistaan. Näre ja Lähteenmaa tuovat esiin kuinka rahapelaamista ja siihen liittyviä ongelmia tulisi tarkastella laajemmin osana nuorten elämää ja kuinka juuri prekaarissa elämäntilanteessa olevat nuoret ovat kaikkein haavoittuvimmassa asemassa suhteessa ongelmalliseen rahapelaamiseen. Nuoruuden ja aikuisuuden välisessä liminaalisuuden tilassa rahapelaaminen voi tuoda elämään vakautta ja rutiinia, mutta suojaavien tekijöiden puuttuessa luisua ongelmaksi.

**Heta Marttinen** puolestaan lähestyy artikkelissaan ”Ystävät on hetkellisiä, mutta levelit ikuisia” Pelaamisen merkityksistä ja representaatioista **Aleksi Delikouraksen** Nörtti-kirjasarjassa ja **Annukka Salaman** romaanissa *Ripley: Nopea yhteys*” pelaamista suomalaisen nuortenkirjallisuuden kautta. Tarkastelemalla kahta teosta hän tutkii, miten pelaaminen ja pelaajuus niissä näyttäytyvät. Marttinen tuo esiin sen, kuinka pelaaminen näyttäytyy näissä teoksissa merkityksellisenä ilmiönä nuorten elämässä ja on keskeinen osa identiteetin neuvottelemista. Osana tätä on pelikulttuurin sukupuolittuneisuus, jota kirjailijat myös haastavat. Heta Marttisen artikkeli on erinomainen muistutus siitä, kuinka pelikulttuurit eivät tarkoita ainoastaan pelejä ja pelaamista, vaan niitä rakennetaan monilla muillakin areenoilla.

Teemanumeron päättää **Katja Kokkisen** ja **Tiina Luotojoen** puheenvuoro ”Nuorten ja nuorten aikuisten digipelaaminen – ammattilaisten näkökulmia digipelaamiseen osana omaa työtään”, joka muistuttaa, että nuorten digitaalisen pelaamisen käsittelyssä on vielä työsarkaa. Vaikka nuorten kanssa työskentelevillä ammattilaisilla on usein kiinnostusta pelaamiseen, pelko omasta osaamattomuudesta voi vaikeuttaa aiheen käsittelyä. Kirjoittajat muistuttavat, että teknisen osaamisen sijaan tarvitaan nimenomaan tietoisuutta pelaamisesta ilmiönä.

Artikkelien lisäksi teemanumerossa julkaistaan kirja-arviot kahdesta tieteellisestä kirjasta. **Merja Kylmäkoski** arvioi suomalaisten pelitutkijoiden *Pelit kulttuurina* -yleisteoksen ja **Alma Rinta-Pollari** vuorostaan **Marja Peltolan** ja **Ann Phoenixin** poikien maskuliinisuuksia tarkastelevan *Nuancing Young Masculinities – Helsinki Boys’ Intersectional Relations* -kirjan. Teemanumeroon sopivasti pelit ja pelaaminen ovat näkyvässä roolissa molemmissa kirjoissa. Lehden päättävät kaksi tuoretta lektiota, joista ensimmäisessä **Virve Murto** käsittelee nuorten vanhemmuutta vuosituhaten vaihteen Suomessa, ja toisessa **Rachel Sinquefield-Kangas** avaa empatian merkitystä taidekasvatuksessa.

Kuten tämäkin teemanumero osoittaa, nuorten osallistuminen erilaisiin pelaamisen kulttuureihin tarjoaa tutkijoille monipuolisia ja kiehtovia tulokulmia valtavan laajaan ja

jatkuvassa muutoksen tilassa olevaan ilmiöön. Toivommekin teemanumeron kannustavan niin nuorisotutkijoita, pelitutkijoita kuin ylipäättään pelaamisesta kiinnostuneita tarttumaan ennakkoluulottomasti nuorten pelaamisen kysymyksiin yli tieteen- ja tutkimusalojen rajojen. Antoisia lukuhetkiä!

Teemanumeron vastaavat toimittajat  
**Mikko Meriläinen & Maria Ruotsalainen**

## Lähteet

- Järvinen, Vilppu & Isotalus, Pekka (2022) Äänivaikutelmat ja sukupuolen moninaisuus FPS-pelien ääniviestimissä. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2022*, 4–26.
- Kinnunen, Jani, Tuomela, Milla & Mäyrä, Frans (2022) *Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia*. Tampereen yliopisto. TRIM Research Reports 31.
- Meriläinen, Mikko & Ruotsalainen, Maria (2023) The light, the dark, and everything else: making sense of young people's digital gaming. *Frontiers in Psychology* 14.
- Männikkö, Niko, Billieux, Joël & Kääriäinen, Maria (2015) Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of Behavioral Addictions* 4 (4), 281–288.
- Siutila, Miia, Joelsson, Tapani & Karhulahti, Veli-Matti (2022) "Mammat menee kahville, me koneelle". Kilpapelaaminen poikien elämässä. *Nuorisotutkimus* 40 (2), 41–60.
- Salasuo, Mikko, Tarvainen, Kai & Myllyniemi, Sami (2021) Tilasto-osio. Teoksessa Salasuo, Mikko (toim.) *Harastamisen äärellä. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2020*. Opetus- ja kulttuuriministeriö, Valtion nuorisoneuvosto, Nuorisotutkimusverkosto. Valtion nuorisoneuvoston julkaisuja, nro 68.
- Tarvainen, Kai, Manner, Joel, Myllyniemi, Sami & Salasuo, Mikko (2023) Tilasto-osio. Teoksessa Aapola-Kari, Sinikka (toim.) *Vaihteleva vapaa-aika. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2022*. Opetus- ja kulttuuriministeriö, Valtion nuorisoneuvosto, Valtion liikuntaneuvosto, Nuorisotutkimusverkosto. Valtion nuorisoneuvoston julkaisuja, nro 74.