

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: Pelaaminen on ikkuna nuorten elämään

Year: 2023

Version: Published version

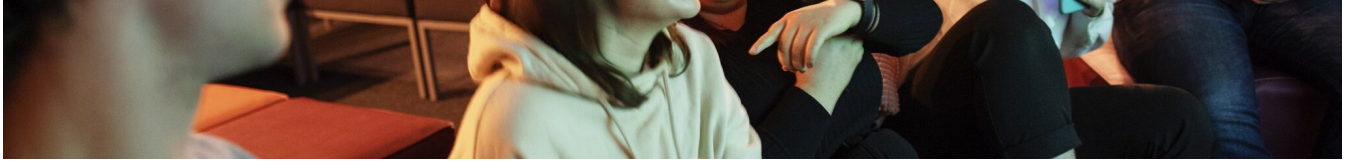
Copyright: © Kirjoittaja & Westermarck-seura, 2023

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, 7.12.2023). Pelaaminen on ikkuna nuorten elämään. Ilmiö. <https://ilmiomedia.fi/artikkelit/pelaaminen-on-ikkuna-nuorten-elamaan/>



Avainsanat: nuoret nuorisotutkimus pelaaminen pelikasvatus pelikulttuuri

Pelaaminen on ikkuna nuorten elämään

Mikko Meriläinen ja Maria Ruotsalainen – 7.12.2023

Nuorten pelaamisesta on puhuttu paljon huolen kautta. Yksiulotteinen huolipuhe jättää kuitenkin huomioimatta, että pelaaminen on monelle nuorelle tärkeä harrastamisen, ajanvieton ja itsenäistymisen muoto. Viimeaikainen pelitutkimus onkin lähestynyt pelaamista nuorten omista kokemuksista käsin.

Nuorten pelaaminen on tutkijalle huippumielenkiintoinen aihe. Pelikulttuurin laajentuessa ja monipuolistuessa huikeaa tahtia erilaiset peleihin ja pelaamiseen kytkeytyvät ilmiöt nivoutuvat yhä lähemmäs niin esiteinien kuin nuorten aikuisten arkea. Näissä ilmiöissä näkyvät nuorten oma-aloitteisuus, itseilmaisuu ja kulttuurikokemusten riemu, mutta myös esimerkiksi syrjintä ja ylitiökaupallisen pelikulttuurin mukanaan tuomat ongelmat.



aina kohdistunut huolta.

Nuoria - ja etenkin nuoria miehiä - on pidetty toisaalta hallitsemattomana, arvaamattomana ja tekojensa seurauksia arvioimattomana ja muille riskejä aiheuttavana ryhmänä. Osin samoista syistä nuoria on myös haluttu suojella, sillä heitä itseään on pidetty erilaisille riskeille alttiina. Ristiriitaisesti ”nuorissa on toivo”, mutta samalla ”nuoriso on aina pilalla”.

Tulokulmia yhdistää ajatus nuorten vähäisestä toimijuudesta: hyvässä ja pahassa nuoret ovat milloin minkäkin tahon vietävissä. Usein tähän liittyvät myös erilaiset moraalipaniikit, joita on ajan saatossa syntynyt niin kirjallisuuden, sarjakuvien, rock-musiikin, punk-kulttuurin kuin pelaamisenkin ympärille. Asiat joihin nuoret suhtautuvat intohimoisesti ja joiden ympärille nuorten alakulttuurit rakentuvat, nähdään usein pelottavina ja vaarallisina.



Nuoret pelikulttuurin toimijoina

Edellä kuvattu ilmiö esiintyy myös digitaalisten pelien ja pelaamisen tutkimuksessa, jossa huomiota on suunnattu erityisesti pelaamiseen liittyviin hyvinvointihaittoihin ja -riskeihin. Ylipäänsä nuoret ja nuoret aikuiset ovat suuri ja aktiivinen pelaajaryhmä ja siten usein edustettuna pelaajien tutkimuksessa. Tutkijoita on kuitenkin usein kiinnostanut enemmän, miten pelaaminen nuoriin vaikuttaa, eikä se, miten nuoret itse pelaamisen kokevat.

Huolen aiheet ovat nekin pysyneet yllättävän samanlaisina nykyisen digitaalisen pelikulttuurin alusta asti, vaikka pelikulttuuri,



ovatko nuoret peliriippuvaisia, käyttävätkö he peleihin liikaa rahaa ja mitä pelaaminen tekee terveydelle. Sen tarkastelu, mitä nuoret ajattelevat peleistä, miten he kokevat pelaamisen ja minkälaisia merkityksiä pelaamiseen heille kietoutuu, on jäänyt huomattavasti vähemmälle.

Onneksi viime vuosina tutkimuksessa on ilahduttavasti ja enenevässä määrin tuotu esiin nuoria pelikulttuurin toimijoina. **Miia Siutila, Tapani Joelsson** ja **Veli-Matti Karhulahti** ovat pohtineet mainiossa [haastatteluartikkelissaan](#) pelaamisen sijoittumista nuorten elämään, **Marja Peltola** ja **Ann Phoenix** taas [kirjassaan](#) muun muasta pelaamisen, ystävytyden ja maskuliinisuuskäsitysten yhteenkietoutumia poikien arjessa.

Maininnan ansaitsee myös **Juho Kahilan, Sanni Kahilan, Satu Piispa-Hakalan, Jaana Viljarannan** ja **Henriikka Vartiaisen** [mainio perehtyminen](#) kuudes- ja yhdeksäsluokkalaisten niin sanottuun peliraivoon. Olemme itsekin valottaneet muutamalla artikkelilla nuorten näkemyksiä ja kokemuksia niin [pelikäytöksestä](#) kuin [pelaamisesta ylipäänsä](#).



Pelaaminen on osa nuoren omaa kasvua

Haastattelut ja kyselyt paljastavat nuorten pelaamisen ja pelikulttuuriosallistumisen rikkauden. Kokemukset eivät suinkaan ole aina kivuttomia tai yksinkertaisia, kuten ei nuoruus ylipäänsä, mutta ne piirtävät kuvan nuorista ihmisistä, jotka pohtivat monipuolisesti suhdettaan pelikulttuurin erilaisiin ilmiöihin. Pelit ja muut pelaajat ilahduttavat ja suuttuttavat, auttavat ja satuttavat.

Arkisen pelaamisen kuvioon liittyy paljon muutakin kuin haittaa ja hyötyä.

Nuoret harrastavat vakavissaan ja tappavat aikaa, pohtivat identiteetin, vastuun, kuluttajuuden ja sukupuolen kysymyksiä, helpottavat pelaamalla arjen kuormitusta ja kantavat huolta liiallisesta pelaamisesta tai



esimerkiksi tilastollinen tutkimus. Nuorten asemointi tutkimuksessa ei kuitenkaan ole yhdentekevä erikoisuus.

Tutkimus ja siitä viestiminen muokkaavat sosiaalista todellisuutta, ja etenkin kun tutkimuksen kohteena on ryhmä, jolla on varsin vähän yhteiskunnallista ääntä ja valtaa, tutkijan valinnoilla on suuri merkitys. Jos nuoret esimerkiksi asemoidaan pelaamisen tutkimuksessa aktiivisten toimijoiden sijaan lähinnä erilaisten pelaamisen vaikutusten kohteeksi, luodaan samalla - useimmiten vahingossa - mielikuvaa, että asia on näin myös tosielämässä.

Jos nuoret eivät itse pääse itseään käsittelevässä tutkimuksessa ääneen, herää väistämättä kysymys siitä, kuinka todenmukainen kuva heistä tutkimuksessa ja julkisessa keskustelussa välitetään. Osa omien tutkimustemme nuorista suhtautui varsin kriittisesti niin julkiseen keskusteluun - joka oli heistä liian huolikeskeistä - kuin koulun ja terveydenhuollon ammattilaisten peliymmärrykseenkin, joka oli heistä liian vähäistä. Olemme omassa tutkimuksessamme pyrkineet parhaamme mukaan pitämään nuorten äänen kuuluviissa ja kuvaamaan heidän toimijuuttaan.

Digitaalisen kulttuurin läpäistessä arkeamme yhä kattavammin, pelit ja pelaaminen muodostuvat toisinaan suurempien keskustelujen ukkosenjohdattimeksi.



Sukupolvikuilu, vieraan pelko, aidot riskit ja peleihin ja nuoriin liittyvä **moraalipaniikkien historia** muodostavat varsin tymäkän cocktailin. Tätä sekoittaa vielä peliharrastajien, myös tutkijoiden ja muiden ammattilaisten, varsin intohimoinen suhtautuminen pelaamiseen. Ei ole ihme, että keskustelu nuorten pelaamisesta on vuosien saatossa välillä kuohunut ylikin.



Pelaaminen ei tapahdu tyhjiössä

Jyrkkiä vastakkainasetteluja ruokkivassa keskusteluilmapiiirissä riskinä on niin tutkimuksessa kuin julkisessa keskustelussakin poteroituminen. Pelitutkijoiden roolina on monesti ollut puolustaa nuorten pelaamista kohtuuttomalta kritiikiltä, etenkin koska nuoret käyttävät verrattain vähän yhteiskunnallista valta.



monenlaisia aktiviteetteja, nuorten pelaamisen tutkimus ei ole vain pelaamisen tutkimusta, vaan nuorten elämän ylipäänsä. Vaikka pelejä pelattaisiinkin nimimerkin takana, itse pelaaja ei koskaan katoa.

Sukupuoli, etnisyys, taloudellinen asema ja pelaajan keho vaikuttavat kaiken muun ohella myös pelaamiseen.

Kuten pelitutkijat väsymiseen saakka jaksavat muistuttaa, pelaaminen ei tapahdu tyhjiössä. Sen takia katsaus nuorten pelaamiseen kertoo meille paljon siitä, millaista on olla nuori 2020-luvulla: millaista on harrastaa ja kasvaa aikuiseksi digitaalisen ja fyysisen leikkauskohdassa ja toisinaan näiden ristipaineessa.

Kun nuori kertoo tutkimuksessa pelaavansa, koska syrjäkylällä on yksinäistä tai koska suoratoistaa pelaamista työkseen - tai toisaalta ettei pelaa, koska pelikoneeseen ei ole varaa - kyse on paljon muustakin kuin peleistä.

Kaikki kuvat: SEUL ry / Katja Tähja - Assembly Winter 2023

[Jaa 47](#)[Share](#)[Julkaisu](#)

Kirjoittaja



MIKKO MERILÄINEN

KT Mikko Meriläinen (Tampereen yliopisto) työskentelee tutkijatohtorina Tampereen yliopiston Game Research Labissa ja Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä. Hänen erityisenä kiinnostuksenkohteenaan on pelaaminen monin tavoin pelaajien muuhun arkeen ja identiteettiin kietoutuvana ilmiönä.



MARIA RUOTSALAINEN

FT Maria Ruotsalainen (Jyväskylän yliopisto) työskentelee tutkijatohtorina ja koordinaattorina Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä. Ruotsalaisen tutkimus keskittyy sukupuoleen digitaalisessa pelaamisessa ja kilpapelaamiseen sekä pelikulttuureihin laajemmin.

[Lue seuraavaksi](#)

Väestöpolitiikka ilmastokriisin ajan Suomessa – mitä historia meille opettaa?

Kirjoittajalta [Mianna Meskus](#) | 15.12.2019



Mikä Ilmiö?

Ilmiö on sosiologinen media, joka popularisoi tutkimusta ja tarjoaa uusia tapoja ajatella yhteiskuntaa.

[Lue lisää.](#)

Avainsanat

aktivismi arki demokratia
ensitreffit alttarilla eriarvoisuus historia
hoiva jäte kansalaisyhteiskunta
kansanterveys kapitalismi katsottua
kommentti korona koulu koulutus kulttuuri
kuluttaminen lapset lisääntyminen luokka
mielenterveys nuoret parisuhde pelaaminen
perhe pitkät poikkeustila politiikka
sosiaalinen media sosiologia
sosiologia valokeilassa sukupuoli talous
teknologia tiede tieto tunteet työ työelämä
töissä ulkonäkö vuorovaikutus yhteiskunta
ympäristö

Tuoreimmat



Pelien saavutettavuus – kenelle, miten ja miksi?

12.12.2023



Nykyleikin ja pelaamisen yhtenevät polut

11.12.2023





Vuoden ajatuksia

4.12.2023



Yhteystiedot

Seuraa meitä somessa

Toimitus

toimitus@ilmiomedia.fi

Facebookissa

ISSN 2489-9402

Twitterissä

Instagramissa

LinkedInissä

Twitter



**Täällä ei ole
nähtävää –
vielä**

Kun joku heistä twiittaa, twiitit näkyvät täällä.

Näytä Twitterissä