Monimuotoisuuden huomiointi ei ole positiivisuuden puolustamista

Vastaus Lasse Siuralalle

Mikko Meriläinen & Maria Ruotsalainen

Lasse Siurala esitti katsausartikkelissaan (”Miksi tutkimuksen pitää puolustaa digipelaamisen positiivisuutta?”, *Nuorisotutkimus 42 (3)*, 47–61) ajatuksen, että nuorten digitaalisen pelaamisen ja pelihaittojen tutkimukseen sisältyisi tarve häivyttää tai väheksyä digitaalisen pelaamisen haittoja tai kuitata ne yliampuvana huolipuheena. Koska artikkelissa viitataan keskeisesti omaan työhömme ja Lasse Siuralan kommentteihin tutkimuksistamme sisältyy myös väistämättä ajatus tutkimuksen heikkolaatuisuudesta ja tarkoitushakuisesta ongelmien ohittamisesta, koemme tarpeelliseksi puuttua muutamaan artikkelin epäkohtaan.

Emme tämän lyhyen kommenttipuheenvuoron yhteydessä käsittele laajemmin itse katsauksen sisältöä, mutta toteamme, että Siurala (2024) yhdistää artikkelissaan varsin kritiikittömästi tutkimuskirjallisuutta digitaalisen median haittatutkimuksen kentältä. Osasta artikkeleita hän toteaa itsekin (s. 56), että ne eivät varsinaisesti käsittele digitaalista pelaamista vaan ainoastaan jakavat sen kanssa joitain perhepiirteitä.

Välttääksemme Siuralan ajatusten väärin esittämistä, kommentoimme alla kahta suoraa lainausta, ja niissä esitettyjä väitteitä työstämme. Ensimmäinen (Siurala 2024, 54) käsittelee työmme tarkoitusperiä:

> Meriläinen ja Ruotsalainen (2023) pyrkivät osoittamaan, että nuorten digipelaamisen suurin este on siihen kohdistuva ”kielteinen puhe”, joka leimaa niin tutkimusta kuin julkista keskustelua. He toteavat, ettei pelaaminen itsessään ole haitallista. Ongelmia on liioiteltu ja niiden syyt ovat pelaamisen ulkopuolella.

Väite perustuu varsin rohkeisiin tulkintoihin viitatusta artikkelistamme (Meriläinen & Ruotsalainen 2023), jossa tuomme esiin monenlaisia nuorten pelaamiseen vaikuttavia tekijöitä, joista yhteiskunnan asenteet ja julkinen keskustelu ovat vain yksi. Nostamme (s. 12) moraalipaniikkien lisäksi eksplisiittisesti esiin myös pelaamiseen liittyvän epärealistisen optimismin pelikeskustelun ja -tutkimuksen ongelmana:

> Furthermore, knowledge of the different potential impacts of gaming without a broader understanding and critical exploration of the phenomenon can cause its own problems, whether in the form of moral panics (Pasanen, 2017) or unrealistic optimism (Deterding, 2014).

Seisomme vakaasti väitteemme takana, että pelaaminen itsessään ei ole suoraan haitallista, vaan haitat kumpuavat esimerkiksi poikkeuksellisen runsaan pelaamisen kytkeytymisestä muihin nuoren arjen tekijöihin ja pelitilanteisiin. Näkemys ei ole poikkeuksellinen, vaan

Siurala tuo itsekin katsauksessaan (2024, 48–49, 53) esiin peliriippuvuuden ja siihen vaikuttavien tekijöiden monimutkaisuuden. Nähdäksemme ilmiö on selkeä myös arjen tasolla. On ilmeistä, että nuorelle esimerkiksi kolmen tunnin pelaaminen yöunien kustannuksella arkipäivänä aiheuttaa erilaisia välittömiä seurauksia kuin sama pelisessio kesälomalla, vaikka itse peli ja pelimäärä pysyisivät samoina. Pelaamista, etenkään runsasta tai ongelmallista pelaamista, ei ole mielekästä tarkastella irrallaan nuoren arjen kontekstista. Ajankäyttöön pelaamisen ongelmallisuuden mittarina liittyy myös riski ohittaa pelaaminen, joka ei ole määrältään poikkeuksellisen runsasta, mutta jonka pelaaja itse kokee liialliseksi (ks. Meriläinen 2020, 135–136, 141–142).

Kun toteamme aiempaan tutkimukseen nojaten, että pelaaminen ei itsessään ole haitallista, kyseessä ei ole semanttinen saivartelu, vaan kriittisen tärkeä keskustelun kohdistaminen. Monenlaisia arkisia tekemisiä – esimerkiksi syömistä tai liikuntaa – ei ole mielekästä kategorisoida lähtökohtaisesti haitallisiksi, vaan niiden mahdollinen haitallisuus muodostuu esimerkiksi liiallisuudesta tai muista haitallisista toiminnan tavoista. Vaikutamme tässä itse asiassa olevan Siuralan kanssa samaa mieltä, ja erimielisyys näyttää tulevan ensisijaisesti sen tulkinnasta, mitä ”pelaaminen itsessään” tarkoittaa: meille ilmaisu tarkoittaa ylipäänsä pelaamista toimintana, Siuralalle (s. 54) myös pelaamisen tapaa ja määrää: ”pelaaminen itsessään, siis jatkuva ja runsas pelaaminen”. Toisin sanoen, meille ”jatkuva ja runsas pelaaminen” on jo itsessään tunnusmerkillinen, tietty pelaamisen tapa.

Pidämme Siuralan tulkintaa artikkelistamme pelaamisen positiivisuuden puolustamisena varsin yllättävänä, sillä mainitsemme artikkelissa useassa kohdassa (esim. s. 2, 6, 11) ongelmapelitutkimukseen viitaten, että pelit ja pelaaminen voivat sekä aiheuttaa ongelmia että kytkeytyä olemassa oleviin ongelmiin, ja että ilmiötä on dokumentoitu kattavasti. Emme myöskään missään kohdassa artikkelia ”pyri osoittamaan”, että nuorten pelaamisen suurin ongelma olisi aihetta käsittelevä negatiivinen puhe, tai esitä edes tämänsuuntaista väitettä; meille jää epäselväksi mistä kyseinen tulkinta on johdettu. Tuomme artikkelissamme esiin niin nuorten omat huolet liiallisesta pelaamisesta (s. 11) kuin esimerkiksi pelikulttuureissa esiintyvän rakenteellisen syrjinnän ja vihamielisen käytöksen (s. 7, ks. myös Meriläinen & Ruotsalainen 2022).

Käsitellyn artikkelimme lisäksi Siurala viittaa Meriläisen väitöstutkimukseen (Meriläinen 2020), jossa pelihaitat on keskeinen tutkimusaihe, jota käsitellään kattavasti ja muuhun pelihaittatutkimukseen peilaten. Tutkimuksessa vieläpä todetaan suoraan (s. 175) että haittoja ei pidä sivuuttaa pelaamisen käsittelyssä. Näiden kahden katsauksessa erikseen mainitun tutkimusesimerkin valossa Siuralan väitteet siitä, että pelaamisen ongelmat ohitettaisiin tai niitä vähäteltäisiin tutkimuksessa, näyttäytyvät virheellisinä. Tämä ei tarkoita, etteikö Siuralan havainnoimaa ilmiötä olisi olemassa, mutta valitut esimerkit eivät puolla ajatusta.

Toinen Siuralan väittämä (Siurala 2024, 56) käsittelee tutkimuksestamme vetämiämme johtopäätöksiä, ja on siten suora kritiikki tutkimuksen laadusta:

> Positiivisuusvinoumaa heijastaa myös se, että ongelmallisen pelaamisen vähäisyydestä tehdään yleistäviä väittämiä aineistosta, joka ei tällaisiin yleistyksiin oikeuta (esimerkiksi Meriläinen & Ruotsalainen 2023, 11–15)

Väittämä on siinä määrin spesifi, että tarkistimme useaan kertaan viitatut sivut artikkelissamme, emmekä tunnistaneet Siuralan mainitsemaa ilmiötä, tai minkäänlaista

yleistystä liittyen ongelmallisen pelaamisen vähäisyyteen tai määrään ylipäänsä. Mainitsemme eriksezen tutkimuksemme rajoitteita käsitellessämme (Meriläinen & Ruotsalainen 2023, 15), että itsevalikoitunut otoksemme ei ole edustava, ja että esimerkiksi ongelmallisesti pelaavat ovat edustettuna hyvin vähäisesti. Ainoa kohta, jonka nähdäksemme voi halutessaan tulkita väheksyvän ongelmallisen pelaamisen määrää, on seuraava (Meriläinen & Ruotsalainen 2023, 11):

> Although the subject of problematic gaming was not very prominent in the data, mentions of occasional excessive gaming or unhealthy gaming habits featured in many responses. Problems and concerns related to excessive gaming are an everyday feature of gaming and something players are aware of, but our data also suggest that from the perspective of the topic's relevance to young people, research on problematic gaming appears dramatically overrepresented in the current literature.

Kuten lainauksesta voi lukea, emme tässä tee oletuksia tai yleistyksiä ongelmallisen pelaamisen vähäisyydestä, vaan toteamme, että vaikka pelaamisen haitat ovat varsin arkisia ja tunnistettuja, otoksemme perusteella nuoret eivät itse koe ongelmallista pelaamista erityisen merkittävänä osana peliharrastustaan. Tämä ei ole sinänsä yllättävää ongelmallisen pelaamisen vähäisen kokonaisesiintyvyyden vuoksi, mikä katsausartikkelissakin mainitaan (Siurala 2024, 47). Kun tämä havainto suhteutetaan siihen, että valtavan suuri osa nuorten pelaamista käsittelevästä tutkimuksesta kohdistuu, ja on historiallisesti kohdistunut, nimenomaan riskeihin ja haittoihin, on perusteltua sanoa, että aihetta tutkitaan suhteettoman paljon verrattuna muuhun nuorten pelaamisen tarkasteluun.

Kritiikistämme huolimatta etenkin katsauksessa esitetyt johtopäätökset tulevista ja tarpeellisista tutkimussuunnista ovat arvokkaita ja allekirjoitamme niiden tavoitteet. Olemme ehdottomasti samaa mieltä Lasse Siuralan kanssa siitä, että myös haittojen ja ongelmien tarkastelu kuuluu pelien tutkimukseen ja pelaamista käsittelevään kasvatukseen (esim. Meriläinen 2020). Samalla kuitenkin ihmettelemme katsausartikkelin otsikkoon asti nostettua tarpeetonta antagonismia, emmekä tunnista tutkimukseemme liitettyä pelihaitat kieltävää systemaattista pelaamisen positiivisuuden puolustamista tai ajatusvinoumaa.

Kaikenlaista pelaamiseen liittyvää huolta ei pidä leimata moraalipaniikiksi tai perättömäksi pelotteluksi, mutta samalla on asiallista tuoda esiin, että nuorten pelaamiseen ja siitä käytävään keskusteluun liittyy myös historiallista painolastia: kuten monesta muustakin nuorisokulttuurin ilmiöstä (ja nuorista ylipäänsä), myös pelaamisesta puhutaan ja on puhuttu ajan mittaan yliampuvasti, virheellisesti ja liiallista huolta lietsoen. Aihetta on tarkastellut kattavasti esimerkiksi edesmennyt Tero Pasanen väitöskirjassaan (Pasanen 2017; myös Pasanen & Meriläinen 2022). Tämän keskustelun sivuuttaminen ohittaa keskeisen osan yhteiskunnallisen keskustelun dynamiikasta ja sen valtapositioista – aihe on erityisen tärkeä nuorisotutkimuksen asiayhteydessä. Pelaamiseen liittyviä ja siitä aiheutuvia haittoja ei voi mielekkäästi käsitellä saati ratkoa ilman ymmärrystä siitä, millä tavalla pelaaminen monimuotoisena ilmiönä asettuu nuorten arkeen ja yhteiskuntaan laajemmin, eikä nuorten kokemuksia tule sivuuttaa tässä keskustelussa. Verrattuna esimerkiksi tutkijoihin ja muihin asiantuntijoihin, nuorilla itsellään on hyvin vähän sananvaltaa itseään käsittelevässä julkisessa keskustelussa; pelaamisen tutkimuksessa ja ilmiöstä käytävästä keskustelussa on muistettava tämä vallan epätasapaino ja sekä haittoja yli- että alikorostavien diskurssien suorat vaikutukset nuorten elämään.

Vastataksemme vielä lopuksi Siuralan katsausartikkelin otsikon provosoivaan kysymykseen, ”Miksi tutkimuksen pitää puolustaa di-

gipelaamisen positiivisuutta?", toteamme, että pelaamisen positiivisuutta ei erityisesti tarvitse tutkimuksessa puolustaa, vaan pelaaminen näyttäytyy pääosin myönteisenä tai neutraalina ilmiönä nuorten arjessa – myös pelihaittoja käsittelevässä tutkimuksessa. Puolustamisen sijaan tutkijoiden velvollisuus on tarkastella pelaamista monimutkaisena kulttuurisena ilmiönä ja tuoda esiin paitsi sen hyviä ja huonoja puolia, myös niitä ulottuvuuksia, jotka eivät siististi asetu tähän kahtiajakoon. Mikäli näin ei tehdä, riskinä on yksinkertaistava, mustavalkoinen ja huolivetoinen keskustelu, jossa ohitetaan paitsi pelaamisen kulttuurinen arvo, myös niin ongelmallisesti kuin ongelmattomasti pelaavien nuorten kokemukset omasta elämästään. Tällaisen asiaintilan välttäminen on kaikkien etu, ja jatkamme mielellämme rakentavaa vuoropuhelua aiheesta.

Lähteet

Meriläinen, Mikko (2020) *Kohti pelisivistystä. Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä.* Väitöskirja, Helsingin yliopisto. Kasvatustieteellisiä tutkimuksia 66. http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-5791-1

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 (2022) Sanailua, suunsoittoa ja syrjintää: Nuorten kokemuksia pelikäytöksestä. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2022*, 49–71. https://pelitutkimus.journal.fi/article/view/116988

Pasanen, Tero (2017) *Beyond the pale: Gaming controversies and moral panics as rites of passage.* Väitöskirja, Jyväskylän yliopisto. Jyväskylä Studies in Humanities 323. http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7152-6

Pasanen, Tero & Meriläinen, Mikko (2022) Pelien yhteiskunnalliset uhkakuvat. Teoksessa Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka & Jaakko Stenros (toim.) *Pelit kulttuurina*. Tampere: Vastapaino, 289–307. https://urn.fi/URN:NBN:fi:tuni-202205034272

Siurala, Lasse (2024) Miksi tutkimuksen pitää puolustaa digipelaamisen positiivisuutta? *Nuorisotutkimus* 42 (3), 47–61. https://doi.org/10.57049/nuorisotutkimus.9149052