

# Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä

Lectio Praecursoria

**Mikko Meriläinen**  
Helsingin yliopisto

Digitaalisesta pelaamisesta on tullut keskeinen osa aikamme mediankulutusta. Vaikka aiheesta käydään paljon keskustelua, se jää usein valitettavan pintapuoliseksi, esimerkiksi keskusteluksi siitä, kuinka paljon aikaa pelaamiseen on sovelias käyttää. Keskustelussa tehdään myös herkästi yksioikoinen jaottelu hyötyihin ja haittoihin: ”Nuoret oppivat englantia, mutta nukkuvat liian vähän.” Keskustelu on polarisoitunut, ja näkökannasta riippuen pelit ja pelaaminen nähdään milloin nuorison turmelijana, milloin yhteiskunnan pelastajana. Ennen kaikkea keskusteluja leimaa yleismaailmallisen sapluunan etsiminen. Mikä ohje toimisi joka tilanteessa?

Olen itse saanut osallistua pelikulttuureihin monessa eri roolissa. Tutkijana olen saanut kattavasti tarkastella pelaamista monesta eri näkökulmasta, kun taas vuosikausien pelaaminen on antanut omakohtaisia kokemuksia pelaamisen eri puolista. Ehkäisevän päihdetyön pelihaittatyöntekijänä toimiminen on antanut pelaamiseen myös toisenlaista näkökulmaa, joka minulta pelaajana puuttui.

Tästä tutkimuksesta piti tulla hyvin käytännönläheinen, mutta toisin kävi. Jossain vaiheessa löysin itseni tuijottelemasta mökin ikkunasta pimenevään talvi-iltaan pohtien mitä oikeastaan ovat sivistys, hyvä elämä tai hyvä kasvatus. Pelikasvatuksen kysymysten pohtiminen johtaa nopeasti suurten kysymysten äärelle. Nopeasti digitalisoituva ja ylipäänsä muuttuva maailma aiheuttaa stressiä ja epävarmuutta. Pelaaminen ei ole irrallista muusta elämästä, vaan kytkeytyy tähän huoleen.

Väitöstutkimuksessani selvitin, minkälaisia vaatimuksia nuorten kokemukset pelaamisesta ja pelihaitoista asettavat kotien pelikasvatukselle. Kohdistin tarkasteluni pelaamisen määrään, pelaamisen motiiveihin, pelihaittoihin ja näiden kolmen keskinäisiin yhteyksiin. Tutkimukseni koostui kolmesta osatutkimuksesta, joissa hyödynsin kolmea eri aineistoa: vuonna 2011 Vantaan yläkouluissa kerättyä, 2703 vastaajaan määrällistä aineistoa, vuonna 2015 pelitapah-tumissa kerättyä 584 vastaajan määrällistä aineistoa, sekä vuonna 2018 lukion pelikurssilla keräämäni 22 vastaajan

---

laadullista aineistoa.

Tutkimukseni alkoi määrällisenä tutkimuksena pelihaitoista, mutta tämä lähestyminen osoittautui riittämättömäksi. Vaikka kaksi suurta määrällistä aineistoa paljastivat ilmiöstä eri puolia, jonkinlainen inhimillinen ja selittävä tekijä puuttui. Laadullinen aineisto ratkaisi tämän ongelman. Määrällisen ja laadullisen tarkastelun yhdistelmä mahdollisti aiheen monisyisemmän tarkastelun. En käsittele tutkimusten sisältöä tässä lektiossa yksityiskohtaisesti.

Olen tiivistänyt väitöstyöni tulokset viideksi teesiksi, joiden kautta käsittelen työn kokonaisuutta. Teesit on koostettu tutkimustuloksistani, aiemmasta tutkimuksesta ja omasta asiantuntijatiedostani.

### **Teesi 1: Pelikasvatus perustuu pelisivistykseen ja toteuttaa sitä**

Pelisivistys on kaiken pohja: se ohjaa pelikasvatusta ja antaa sille suunnan ja tavoitteen. Tarkoitan pelisivistyksellä kolme asiaa: karttuvaa sivistystä, prosessia, jossa tätä sivistystä kartutetaan, sekä ideaalia siitä, että pelaamisen ja pelikulttuurien ymmärrys on ylipäänsä tärkeää. Sivistys on fiini sana, mutta sivistyksen ei tarvitse olla pikkurillimeininkiä (sanoo mies frakissaan puhujanpöntössä) tai ihmisten jaottelua sivistyneisiin ja sivistymättömiin – kaikilla on sivistystä.

Tutkimuksen läpäisi aiheen monimutkaisuus: helppoja vastauksia ei ollut tarjolla, harmaan sävyjä sitäkin enemmän. Lähestyminen sivistyksen kautta sopi siksi erinomaisesti. Lähestymistapana sivistys hylkää yksinkertaistukset: asiat ovat yhteydessä toisiinsa, maailma on perustavanlaatuisesti monimutkainen ja sotkuinen, ei matemaattisen selkeä. Siksi on pohdittava mitä emme näe, mitä emme ota huomioon, mitä

kysymystä emme ole tajunneet kysyä, missä emme ole haastaneet omia käsityksiämme.

Oleellista on myös se, että sivistykseen kuuluu hyvän elämän ja paremman maailman tavoittelu. Se ei saa unohtua, eikä kasvatus redusoida muottiin tunkemiseksi tai pelkän tiedon kartuttamiseksi. On vaikeaa nähdä muuta mielekästä peruspilaria kasvatukselle, kuin sivistys.

### **Teesi 2: Pelikasvatus on yksilöllistä, ymmärtävää ja elävää**

Jokainen perhe ja nuori on erilainen, ja pelikasvatuksen on mukauduttava siihen. Se tarkoittaa, että pelikasvatus ei voi koostua tarkoista ohjeista tai mielivaltaisista raameista, vaan sen täytyy heijastella arkielämää.

Osatutkimukset 2 ja 3 kertoivat, että pelaamiskokemuksiin vaikuttaa huomattavasti se, miksi pelataan: nautitaanko kilpailusta, paetaanko haittoja vai tapetaanko aikaa? Vastaajat ovat kaikki yksilöitä. Jotkut nuoret pelaavat paljon ilman haittoja, kun taas jotkut nuoret pelaavat vähän, mutta kärsivät silti haitoista. On pohdittava, miksi näin on. Yksilöllisyyttä ja ymmärtävyyttä vaatii sekin, että nuoruus on lähtökohtaisesti usein myllerryksen aikaa, ja tänä päivänä ehkä vielä poikkeuksellisen stressaavaa. Pelikasvatuksen täytyy olla myös elävää, eikä kasvatus voi luotua paikalleen. 10-vuotias ja 17-vuotias tarvitsevat erilaista kasvatusta, puhumattakaan nuorista aikuisista.

On tärkeää muistaa, että ymmärrys ei tarkoita välinpitämättömyyttä tai sitä, että rajoja ei aseteta. Toisinaan pelaamista täytyykin rajoittaa, mutta rajoittamiseen on monia tapoja – mielivaltaiset rajat eivät ole ainoa vaihtoehto.

---

### **Teesi 3: Pelikasvatus on tietoista ja tiedostavaa toimintaa**

Pelikasvatuksella tulee pyrkiä johonkin. Se ei voi olla vain reagoimista tai ylireagoimista – eikä liioin välinpitämättömyyttä. Osatutkimus 3 kertoi tällaisesta. Moni vanhempi pelikasvatti lähinnä kieltojen kautta, sen suuremmin aiheeseen perehtymättä. Usein lähtökohta oli valmiiksi negatiivinen, riippumatta nuoren näkökulmasta.

Nuoret itse tunnistivat tällaisen vanhemman stereotyypin. Kuten yksi vastaajista totesi: “Kaikki mitä teen väärin, tai jätän tekemättä, on maagisesti ‘videopelien’ syytä.” Tämä nuori pelasi kertomansa mukaan muutamia tunteja viikossa.

Vanhemmalla on oltava jonkinlainen käsitys itsestään pelikasvattajana ja pelikasvatuksen tavoitteista, jotta pelikasvatusta voidaan ohjata ja suunnata tietoisesti ja tarkoituksenmukaisesti. Myös vanhemman itsekasvatusta tarvitaan. Peli-sivistys ei laajene vain itsekseen, vaan omia käsityksiä, olivat ne myönteisiä tai kielteisiä, on tarkasteltava kriittisesti.

### **Teesi 4: Pelikasvatus on keskustelevaa ja osallistavaa**

Neljäs teesini saa pohjansa Veli-Matti Värrin dialogisen kasvatuksen ajattelusta: on oleellista muistaa, että kasvatustilanteessa kohtaavat kasvattaja ja kasvatettava, kaksi ihmistä ja heidän käsityksensä maailmasta ja tulevaisuudesta, sekä toiveensa että pelkonsa. Nuori ei ole ohjelmoitava robotti, eikä aikuinen neutraali ohjelmoija tai tiedon kaataja.

On mietittävä, onko pelikasvatus keskustelua vai sanelua. Jos kasvatus on sanelua, miten se kannustaa nuorta itseään pohtimaan pelaamista tai antaa tälle valmiuksia aiheen käsittelyyn? Siksi vanhemman on arvostettava nuoren tietout-

ta. Nuori on oman pelaamisensa, ja todennäköisesti myös pelikulttuurien, asiantuntija vanhempaan verrattuna. Nuorten kertomuksissa tällaista keskusteluyhteyttä ei aina ollut. Kun keskusteluyhteys esiintyi, sekä vanhemmat että nuoret vaikuttivat tyytyväisemmiltä.

Kysymyksiä herää myös niiden nuorten osalta, jotka ovat yksinäisiä, ongelmaisia, tai liikaa pelaavia. On aiheellista miettiä, nähdäänkö heidän ongelmansa, mikäli keskustelu jää puuttumaan. Pelikasvatuksen tavoitteena on itsenäinen, osaava ja osallistuva nuori, jonka elämässä pelaaminen on voimavara.

### **Teesi 5: Pelikasvatuksessa keskitytään osallisuuteen ja tasapainoon riskien sijaan**

Viides ja viimeinen teesi on kriittisen tärkeä muutos, joka asemoi pelikasvatusta uudelleen ja modernisoi sitä. Teesi vastaa hyvin todelliseen haasteeseen: nuorten on saatava valmiuksia pelaamisen käsittelyyn, eivätkä ne synny vain rajoittamalla. Rinnastus seksuaalikasvatukseen valottaa tässä asiaa. Seksuaalikasvatukseen ei voi typistyä kertojen tai tuntimäärien laskemiseen, vaan siihen sisältyvät lukuisat muut asiat, kuten ihmisen käsitykset itsestään ja muista, läheisyys, tunteet ja niin edelleen.

Teesiä voi pitää yllättävänä huomioiden väitöstyön haittakeskeisyyden, mutta toisaalta katson, että tällaisen toteamuksen taustalla on oltava perehtyminen myös pelaamisen haittoihin. Kaikki osatutkimukset kertoivat, että haittoja esiintyy, mutta haitat muodostivat vain pienen osan pelaamisen kokonaisuudesta. Siksi tutkimukseni perusteella valtaosan pelaajista kohdalla riskilähtöinen lähestyminen ei ole perusteltu, ja pahimmillaan se aiheuttaa tarpeetonta kitkaa.

---

Toinen oleellisen tärkeä seikka on se, että tutkimustuloksissani pelaamisen rajoittaminen ei ollut juurikaan yhteydessä vähäisempiin haittoihin. On perusteltua kysyä, ketä tiukka rajoittaminen tällöin palvelee.

Lähestymistapa ei tarkoita haittojen ohittamista, vaan pelaamisen kokonaisuuden tarkempaa ja rakentavampaa huomiointia: minkälainen pelaavan nuoren arjen kokonaisuus on? Esiintyykö pelaamisen yhteydessä haittoja? Jos esiintyy, miksi ja millaisia? Osallisuuden ja tasapainoisen arjen turvaaminen ja edistäminen on jo itsessään haittojen ehkäisyä.

On myös mietittävä, mikä on pelikasvatuksen tavoite haittojen ehkäisyn kohdalla? Täysi haittattomuus keinolla millä hyvänsä, vai lievien, hallinnassa olevien haittojen hyväksyminen? Kriittisen tärkeää on myös huomioida, että riski- ja huolipuhe ja sille rakentuva kasvatusta vaientavat nuorten äänen: entä nuorten omat kiinnostukset, huolet ja toiveet? Nuoret ovat toimijoita, eivät tahdottomia uhreja.

## Lopuksi

Pelikasvatuksessa tarvitaan monipuolisempaa keskustelua ja yksilöllisiä ratkaisuja – ei patenttiratkaisuja ja sapluunoita. Kasvatus on vaikeaa – siitä ei pääse yli eikä ympäri. Tutkimusyhteistyötä tarvitaan yli rajojen. Haittatutkijat ja pelitutkijat, kasvatustieteilijät ja aivotutkijat, nuorisotutkijat ja mediatutkijat, kaikki nämä ryhmät voivat tuoda keskusteluun tärkeitä näkökulmia. Esimerkiksi pelitutkimus on jättänyt kasvatuksen ja pelihaittojen kysymykset pitkälti muiden tutkimusalojen käsiteltäväksi.

Yhteiskunnan tasolla pelaaminen ei viime kädessä ole valtava asia, vaikka joillekin yksilöille se on valtavan tärkeä asia. Pelaaminen on aiheellista huomioida, mutta se ei ole nuorison tuhoaja tai pelastaja.

Lopuksi totean, että esittelemäni teesit ovat pelikasvatuksen ihanteita, eikä niihin aina päästä. Ihanteita kuitenkin tarvitaan, kun rakennetaan hyvää elämää ja parempaa maailmaa, ja kasvatetaan meitä viisaampia sukupolvia.

Meriläinen, Mikko. 2020. "Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä". Helsinki: Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-5791-1>.