

Toimittaja Mikko Rantanen

Tällä kertaa Radio Moreenissa keskustellaan nuorten digitaalisesta pelaamisesta. Minä olen Mikko Rantanen ja puhelimesta kanssani keskustelemassa on nuorten pelikasvatukseen erikoistunut tutkijatohtori Mikko Meriläinen. Tervetuloa .

Tutkija Mikko Meriläinen

Kiitoksia paljon.

Toimittaja Mikko Rantanen

Mikko Meriläinen miten paljon itse pelaat digitaalisia pelejä?

Tutkija Mikko Meriläinen

No nykyisellään oikeastaan tää tutkija työ on haukannut valitettavan paljon tästä pelaamisesta, mutta kyllä mä yritän edelleen viikoittain pelata ja sitten tietenkin kun on lomalla enemmän aikaa, niin silloin helposti hujahtaa viikossa sanotaan semmoinen 10 20 tuntia ja aina kunhan pääsee vähän rentoutumaan ja asettumaan koneen äärelle kaikessa rauhassa.

Toimittaja Mikko Rantanen

Joo mitä nää pelit merkitsee sinulle?

Tutkija Mikko Meriläinen

No itse mä oon harrastanut pelaamista jo varmaan viisivuotiaasta lähtien. Eli nää on ihan hyvinkin keskeinen osa mun omaa arkea omia ihmissuhteita, kaverisuhteita.

Ja on kyllä tosiaan sekä nää digitaaliset pelit että sitten erilaiset perinteisemmät pelit niin on oikeastaan mulle se ykkösjuuttu. Miten tosiaan rentoutua ja hyvä semmoinen vastapaino esimerkiksi työarjessa.

Toimittaja Mikko Rantanen

Joo sinä tutkit työksesi nuorten pelikasvatukseen liittyviä ilmiöitä. Mitä on pelikasvatus?

Tutkija Mikko Meriläinen

No ehkä tälleen tiiviisti ilmaistuna, niin pelikasvatus on se kasvatuksen osa, joka käsittelee pelaamista sekä digitaalista että muuta pelaamista. Siinä pyritään siis antamaan eri ikäisille ihmisille valmiuksia käsitellä erilaisia pelikulttuurin ilmiöitä ja samalla ohjata sitten pelaamista ja näitä pelaajia tekemään semmoisia hyviä valintoja rakentaa parempaa pelikulttuuria ja niin edelleen.

Toimittaja Mikko Rantanen

Vuoden kaksituhattakaksikymmentä pelaajabarometrin mukaan alle 20 vuotiaista karkeasti noin puolet pelaa jotain digitaalista videopeliä päivittäin. Miksi pelaaminen on niin suosittua nuorten keskuudessa?

Tutkija Mikko Meriläinen

No tää on hirveän hyvä kysymys. Siinä on varmasti yksi tämmöinen, niin kun aika ehkä yksinkertainenkin vastaus mikä monesti unohtuu on siis se, että pelaaminen on hirvittävän hauskaa, eli pelaaminen on lähtökohtaisesti ihmiselle aika semmoista luontaista toimintaa.

Usein me pelataan varsin pienestä pitäen erilaisia pelejä sekä digitaalisia että muita ja tota monella tää sitten tietenkin jatkuu sinne ihan aikuisikään saakka ja miksei sinne ihan eläkevuosiin. Pelit on hyvin niinku viihdyttäviä hyvin laadittuja viihde tuotteita.

Tähän niiden kautta saadaan monenlaisia elämyksiä ja varsinkin tän päivän lapsille ja nuorille ne on hyvinkin keskeinen osa myös sosiaalista elämää ei pelkästään silleen, että pelataan yksin vaan myös niin, että peleistä keskustellaan kavereitten kanssa ja ja pelataan sisarusten serkusten kanssa yksin ja niin.

Toimittaja Mikko Rantanen

Mitä merkityksiä nuoret on itse pelaamiseen antanut?

Tutkija Mikko Meriläinen

No tässä just näiden sosiaalisten puolien lisäksi niin aika moni nuori puhuu esimerkiksi siitä, miten pelit on tärkeä vastapaino tällaiselle muuten kuormittavalle arjelle, että meillähän on ollut tässä viime vuosina ja jatkuvasti tuntuu, että enemmän niin valitettavan paljon puhetta siitä, miten nuoret on aika stressaantuneita aika väsyneitä aika kuormittuneita.

Niin tää on kyllä ehdottomasti semmoinen puoli, mikä sieltä on noussut nuorten omista vastauksista tutkimuksissakin esiin, että nimenomaan se pelaaminen sillai tietenkin nollauksena tai vastapainona arjelle rentoutumisena kavereiden kanssa leppoisana ajanvietteenä. Tää on semmoinen, mikä on noussut hirveän paljon esiin.

Sitten tietenkin jos nuoret voi niin kun lähtökohtaisesti vielä jotenkin erityisen huonosti, niin sitten myös pelaaminen ihan tämmöisenä varsinaisena todellisuuspakona. Nää on sellaisia tärkeitä merkityksiä mitä on noussut esiin.

Ja sitten tota tietenkin yhä useammalla myöskin näkyy siinä pelaamisessa tänä päivänä se, että pelaaminen on siinä määrin yleistä, että voidaan haaveilla myös esimerkiksi pelaamiseen liittyvistä ammateista ei pelkästään pelien tekemisestä tai pelien ammattimaisesta pelaamisesta, vaan sitten esimerkiksi nuorisotyöstä tai tutkimuksesta pelien parissa.

Toimittaja Mikko Rantanen

Nuoren ikävaiheeseen kuuluu itsenäistymiseen, sosiaalisiin suhteisiin ja identiteetin kehittymiseen liittyviä kysymyksiä. Mikko Meriläinen mitä vaikutuksia pelaamisella voi olla näihin prosesseihin?

Tutkija Mikko Meriläinen

Monelle nuorelle pelaaminen on semmoinen oma juttu. Se on sellainen mitä tehdään itsekseen ja kavereitten kanssa mistä vanhemmat ei välttämättä ole hirvittävän hyvin perillä ja silloin se tavallaan toimii tällaisena identiteetin rakentamisen välineenä että on jotain sellaista mitä ei enää jaeta vanhempien kanssa.

Eli vaikka moni nuori tietenkin pienempänä lapsena pelaa vanhempien kanssa niin sitten kun ikää tulee lisää niin sitten ruvetaankin sitten upottautumaan enemmän niinku itsenäisesti ja yksityisesti sinne media maailmaan.

Tietenkin sitten siinä on myös se, että pelit on hyvin erilaisia. Niitä löytyy monenlaiseen makuun. Niistä on erilaisia tarinoita, hyvin erilaisia elämyksiä niinku kaikenlaista kulttuurissa ja sieltä moni sitten löytää sellaisia erilaisia kokemuksia ja tarinoita mitkä peilaa sitten sitä omaa elämää tavalla tai toisella kyllä eli hyvin samalla tavalla kuin miten varmaan kautta aikojen ihmiset on käyttäneet

erilaisia kulttuuri tuotteita, kirjoja, elokuvia, näytelmiä sellaiseen oman itsen peilaamiseen, niin sitä samaa tapahtuu peleissä tänäkin päivänä.

Toimittaja Mikko Rantanen

Näistä erilaisista peleistä voitaisiin jutella, elikkä miten näiden pelien aiheet ja sisällöt vaikuttaa siihen, että minkälaisia ihmisiä nuorista kasvaa.

Tutkija Mikko Meriläinen

No tää on hirveän kiinnostava pohdittava. Mä olettaisin että loppujen lopuksi pelien sisällöt ei oikeastaan suuntaan tai toiseen hirveän voimakkaasti vaikuta siihen, että minkälaisia nuoria tai aikuisia nuorista kasvaa.

Ylipäänsä tuntuu, että aika paljon on ehkä jotenkin ajan mittaan pohdittu niinku liiankin painokkaasti sitä, että mikä olisi tämmöinen jotenkin median suora vaikutus nuoriin, mutta toisaalta tässä on ihan mielenkiintoisia kysymyksiä pohtia sitä, että minkälaista maailmankuvaa pelit esimerkiksi välittää. Tosi moni peli vaikkapa nojaa semmoiseen hyvinkin voimakkaaseen kilpailullisuuteen.

Öö on paljon sellaista, että peleissä voi olla ainoastaan yksi voittaja tai sitä, että pelin keskeinen tavoite on se, että me haalitaan itselle mahdollisimman paljon rahaa tai pisteitä tai muuta tällaista, joka tietenkin sitten heijastelee sellaisia arvoja mitä meillä yhteiskunnassa ehkä välillä valitettavan paljon näkyy muissakin.

Ja toisaalta hyvin moni peli myöskin kannustaa pelaajia erilaiseen yhteistyöhön, vaikka se olisikin tässä voiton tavoittelussa. Eli kyllä tässä niinku paljon sellaisia kiinnostavia kysymyksiä, jotka ehkä liittyy vielä enemmän kuin pelien semmoiseen niinku tarinallisen sisältöön niin liittyy tämmöiseen peliin mekaaniseen sisältöön. Eli tavallaan just niihin kysymyksiin, että millä peli esimerkiksi voitetaan tai mikä siinä minkälainen toiminta siinä pelin keskiössä on.

Toimittaja Mikko Rantanen

Tänään Radio moreenissa puhutaan siis nuorten digitaalisesta pelaamisesta. Pelaaminen nivoutuu useimmiten luontevaksi osaksi nuorten elämää, mutta puhutaan vielä siitä, että joillekin nuorille runsaammasta pelaamisesta muodostuu kuitenkin ongelma. Mikko Meriläinen missä vaiheessa runsaampi pelaaminen voi muodostua ongelmaksi?

Tutkija Mikko Meriläinen

No usein voidaan lähestyä sitä ongelmallisuutta sitä kautta, että onko se pelaaminen ja muu arki tasapainossa keskenään. Ja toinen hyvin tärkeä on se, että miten se pelaaja itse siihen suhtautuu. Miten ihmiset pelaa ja läheiset siihen pelaamiseen suhtautuu.

Tietenkin jos pelaajasta itsestään tuntuu että pelaamiseen uppoaa liikaa aikaa tai huomaa, että jollain tavalla se pelaaminen vaikuttaa negatiivisesti omaan elämään, niin silloin totta kai kannattaa kiinnittää huomiota siihen, että onko tässä jotenkin tai siis silloinhan se on jo jollain tavalla ongelmallista, vaikka se ei olisi mitenkään erityisen vakavasti, niin siinä kohtaa hyvin tämän niin kun tai tarkastelu on paikallaan.

Sitten tota, varsinkin siinä kohtaa sitten tällaisten hälytyskellojen kannattaa soida, jos pelaaja itse haluaisi vähentää pelaamistaan, mutta ei siihen syystä tai toisesta pysty, eli silloin puhutaan jo semmoisesta pelaamisen hallitsemisen vaikeudesta, jota pidetään yleensä tämmöisen ongelmapelaamisen yhtenä tärkeänä kriteerinä.

Tietenkin on myös hyvin tärkeää tarkastella, että minkälaiset asiat siinä runsaan pelaamisen taustalla on elikkä tietenkin vaikeissa kuormittavissa elämäntilanteissa. Oli kyseessä sitten joku masennus tai ahdistus tai stressi tai niin pelaaminen hyvinkin tyypillisesti lisääntyy ihan vaan sen takia, että pyritään keventämään sitä muun arjen kuormitusta.

Ja ehkä sitten tässä semmoisena hyvin tärkeänä lisäkommenttina myös se, että tällainen hyvinkään runsas pelaaminen ei välttämättä kerro mitään siitä, että pelaaminen olisi ongelmallista, vaan kyse voi olla semmoista ihan hyvin hallussa olevasta, mutta muuten vaan intensiivisestä peli harrastuksesta ja samaan aikaan ihmisellä voi olla ongelmia pelien kanssa, vaikka hän ei pelaisi mitenkään älyttömän paljon.

Toimittaja Mikko Rantanen

Silloin kun pelaaminen koetaan ongelmaksi, niin tosiaan pelaamista helposti itseään syytetään ja taustalla voi olla erilaisia asioita. Miten tota näitä syy seuraussuhteita olisi sitten helpompi hahmottaa tämmöisessä muna kana tilanteessa?

Tutkija Mikko Meriläinen

No joo se onkin aika semmoinen tuhannen taalan kysymys, mutta on hirveän tärkeitä olisi kuunnella pelaajia itseään niin kun keskustella avoimesti heidän kanssaan näistä pelaamisen kysymyksistä. Jokainen meistä on kuitenkin yksilöllinen ihminen. Meillä on omat henkilöhistoriamme omat vahvuutemme ja heikkoutemme ja ongelmamme.

Niin näitä oikeastaan näitä tällaisia pelaamisen ja ongelmallisuuden tapauksia on niin paljon kuin meillä on erilaisia ihmisiäkin. Mutta yksi mikä on hirveän tärkeää on se, että huomioitaisiin se, että pelaamiseen liittyy edelleen aika paljon tällaista painolastia ja huolta on aika iso sukupolvien välinen kuilu.

Siinä mä näkisin yhtenä riskinä sen, että helposti sellaiset muiden elämän osa alueiden ongelmat jotka sitten näkyvät tällaisena hyvin runsaana pelaamisena niin luetaan pelaamisen jotenkin pelaamisen syiksi.

Sitten tietenkään tätä asiaa ei helpota yhtään se, että monesti nää tietenkin nää syyt ja seuraukset ei ole suuntaan eikä toiseen sellaisia kauhean selkeitä tai niin että kyse olisi jotenkin semmoista yksinkertaista syy seuraussuhteista vaan monesti nää sitten kietoutuu tiukasti yhteen eri tavoilla.

Elikkä ehkä tällainen klassinen esimerkki voisi olla vaikka se, että nuorta pelaajaa stressaa tai ahdistaa joku asia elämässä ja sen takia hän sitten pelaa hyvin runsaasti, jopa semmoiseen jonkinlaisia ongelmia saakka ja sitten tietenkin jos tää runsas pelaaminen rupeaa vaikuttamaan esimerkiksi lähisuhteisiin tai koulunkäyntiin tai töissä käyntiin tai muuhun, niin se voi sitten puolestaan lisätä taas sitä ahdistusta ja sitten taas helpotetaan sitä ahdistusta pelaamalla. Sitten syntyy tällainen niinku noidankehä.

Toimittaja Mikko Rantanen

Tämä huoli runsaammasta pelaamisesta toistuu usein puheissa ja mediassa. Tuntuu, että joskus vähän liikaakin. Mitä asioita pelaamiseen liittyy, joihin toisaalta haluaisit kiinnitettävän enemmän huomiota.

Tutkija Mikko Meriläinen

Joo no tää onkin tää onkin kiinnostava. Monesti tuntuu että esiintyy vähän semmoinen keskustelu että sitten tavallaan näihin tähän huoli puheen vastapainoksi herätetään niin kun miettimään

pelaamisen hyötyjä, mikä sekin on tietenkin ihan kiinnostava aihe, mutta mä ehkä itse kaipaaisin kaikkein eniten semmoista aika laajaa keskustelua siitä, että mitä pelaaminen kertoo meille semmoisesta tän päivän jotenkin yhteiskunnasta.

Tää on aika laaja kysymys, mutta mä sen verran sitä avaan, että kun me tosiaan vaikkapa nähdään sitä miten tota miten paljon nuoret pelaa ja miten he itse nostaa vaikka esiin sen että he pelaa vastapainoksi tämmöiselle arjen kuormitukselle niin musta meidän olisi aika aiheellista pohtia sitten sitä, että miksi näin tapahtuu?

Miksi on niinku niin paljon sitä kuormitusta minkälaisia asioita pelaaminen tarjoaa nuorille mitä he mahdollisesti ei saa sitten muilta elämän osa alueilta? Tää on semmoinen mikä musta on jäänyt vähän paitsioon ja välillä vähän harmittaakin se, että välillä aika sitkeästi junnataan niistä jotenkin jo ehkä pikkuisen vanhentuneista ruutuajasta keskusteluista ja tällaisissa kun me voitaisiin pohtia näitä vähän laajempia kysymyksiä rakenteita mitkä kaikki täällä vaikuttaa.

Samalla sitten tietenkin myös semmoisia kysymyksiä, miksi olisi syytä puhua enemmän on miten vaikkapa erilaisilla on mahdollisuus pelata. Mitkä on ne niin kun rakenteet mitä siellä peli kulttuurissa tapahtuu? Millä tavalla sukupuoli tai etninen tausta tai sosioekonominen asema vaikuttaa siihen pelaamiseen? Tavallaan muistaa se, että pelaaminen tai pelikasvatus ei suinkaan ole kaikille ihmisille sama tai kaikki ei ole samoista lähtökohdista liikkeellä, niin esimerkiksi tällaisia keskusteluja mä mielelläni näkisin.

Mä näkisin myös sitten sitä pohdintaa siitä, että miten ylipäänsä tää pelaaminen kytkeytyy sitten sellaiseen niin kun jotenkin miten, että puhuttaisi enemmän siitä myös pelaamisesta jotenkin itseisarvona.

Eli monesti kun puhutaan vaikka peleistä ja oppimisesta, niin puhutaan siitä, että minkälaisia erilaisia niinku peleihin jotenkin pelien ulkopuolisia taitoja vaikka kielitaitoa voi kehittää pelaamalla. Mutta me voitaisiin myös pohtia sitä, että miten pelaamisen taito on itsessään arvokas.

Mun näkökulmasta se, että osaa pelata jotain tiettyä peliä hirvittävän hyvin, niin ei se eroa millään tavalla siitä, että osaa vaikka soittaa jotain soitinta tai on hyvin niinku taitava jossain urheilulajissa, mutta meiltä puuttuu vähän niinku tällainen pohdinta, että me mietittäisiin sitä että minkälaista arvoa tällä pelaamisella on niinku jotenkin itsessään.

Toimittaja Mikko Rantanen

Puhutaan vielä lopuksi siitä, että monelle vanhemmalle pelien maailma on hyvin vieras ja pelaamisen kokonaisuus hankala ymmärtää, miten sinun mielestäsi kannattaisi asiaa lähestyä, että kaikki ymmärtäisivät toisiaan.

Tutkija Mikko Meriläinen

No mulla on tähän yleensä vähän semmoinen sanoisinko että vähän tylsäkin neuvo, mutta ensinnäkin ainakin kehottaisin vanhempia kääntymään sinne omien lasten puoleen ja kysymään pohtimaan niin kun perehtymään siihen mitä se niin kun oman lapsen pelaaminen on.

Miksi hän pelaa jotain tiettyjä pelejä? Mikä siinä on? Mikä häntä viehättää, kenen kanssa pelaa, onko hän taitava niissä peleissä, mitä hän itse mieltii siitä pelaamisestaan.

Totta kai tää on sellainen, että kun me puhutaan vaikka jostain teini ikäisistä niin he ei välttämättä ole kauhean innokkaita siitä omasta harrastuksestaan puhumaan. Mutta ainakin vanhempi voi antaa

semmoisen signaalin että tää kiinnostaa vanhempi tiedostaa että ok että tää on nyt osa sun elämää ja sen takia haluan olla siitä sitten kiinnostunut susta.

Tää on myös aika tärkeätä tuoda jotenkin esille sitä, että tällöinen peleihin perehtyminen ei vaadi vanhemmilta mitään semmoisia poikkeuksellisia vanhemmuustaitoja. Se ei vaadi sitä, että vanhempi olisi itse peliharrastaja tai olisi itse niin kun hyvin perillä näistä peleistä.

Öö kuka tahansa voi mennä netistä katsomaan wikipediasta tai youtubesta niitä peli juttuja ja vaikkei sitäkään jaksaisi tehdä, niin tosiaan se omalta lapselta kysyminen on semmoinen aika hyvinkin helppo ensimmäinen askel minkä voi tehdä ja jotenkin ehkä just se, että saataisiin purettua sitä ajatusta siitä, että tähän pelaamiseen liittyy jotain semmoista hyvin mystistä kasvatuksen tietoutta tai taitoa.

Mutta minun mielestä näin ei suinkaan ole, että kuka tahansa vanhempi joka klaaraa niitä kaikkia muitakin vanhemmuuden ja kasvatuksen kulmia niin ei tän pelaamisen tarvitsisi olla mitenkään sen isompi tai hankalampi aihe.

Toimittaja Mikko Rantanen

Näihin vinkkeihin onkin hyvä lopettaa. Tänään Radio Moreenissa puhuttiin siis nuorten digitaalisesta pelaamisesta. Tutkija Mikko Meriläinen. Kiitos keskustelusta.

Tutkija Mikko Meriläinen

Kiitos paljon.