



# PELAAMINEN OSANA NUORTEN MAAILMAA

HUS/HYKS UNIKOULUTUS  
HELSINKI  
22.3.2019

Mikko Meriläinen  
@MVMerilainen  
[www.mikkomerilainen.com](http://www.mikkomerilainen.com)  
[mikko.merilainen@tuni.fi](mailto:mikko.merilainen@tuni.fi)



- Tutkija, Tampereen yliopisto
- Väitöskirjatutkija, Helsingin yliopisto
- Pitkän linjan pelaaja
- Entinen pelihaittatyöntekijä
- Entinen opettaja



# DIGITAALINEN PELAAMINEN

- Valtaosa suomalaisista nuorista pelaa digitaalisia pelejä vähintään satunnaisesti
- Julkinen keskustelu aiheesta usein kärjistynyttä
- Haittojen ja hyötyjen näkökulmat korostuvat keskustelussa
- Nuorten oma mielipide jää piiloon



# PELIKASVATUS

- Osa kasvatuksen kokonaisuutta
- Kasvattajalle keskeistä (ja helpompaa) ymmärtää pelaamisen *merkityksiä*
- Tavoitteena pelisivistyksen laajentaminen ja myönteisen osallisuuden edistäminen
- Pelikasvatusta kahteen suuntaan



# MONIPUOLINEN ILMIÖ

- Pelaaminen ei ole lähtökohtaisesti “hyvä” tai “paha”
- Pelaaminen on kulttuuria ja harrastus - ei esimerkiksi päihde
- Sanamuodoilla on väliä
  - Pelaaminen ei ole herooinia
  - ”Pelaaja” vs. ”käyttäjä”

# NUORTEN PELAAMINEN



Henkil  
ö



Tilann  
e



Peli







# “PELAAJA”

- Pelikulttuureja ja -yhteisöjä on valtavasti erilaisia
- Jokainen pelaaja ei identifioitu pelien harrastajaksi
- Millainen on “musiikin kuuntelija”?
- Päällekkäiset ja limittyvät kulttuurit ja yhteisöt – myös samalla henkilöllä tai saman pelin parissa
- Motiivit auttavat ymmärtämään paremmin



# MIKSI PELATAAN?

- Pelaaminen on monesti tosi hauskaa
- Pelit vastaavat monenlaisiin tarpeisiin
  - Yhteenkuuluvuus
  - Itsenäisyys
  - Osaaminen
- Joillekin intensiivinen harrastus ja urahaave (e-urheilu, pelinkehitys)
- Usein stressin lievittäjä
- Toisinaan vain ajan tappamista





# EI VAIN PELAAMISTA

- Pelaaminen koskettaa monta aluetta elämässä
  - Sosiaalinen elämä
  - Itsenäistyminen
  - Itsetunto
  - Identiteetti
  - Stressinhallinta
  - Harrastaminen
  - Tulevaisuuden haaveet





# MONENLAISIA SUDENKUOPPIA

- Omat ennakkoasenteet ja sokeat pisteet ovat vaikeita tunnistaa
- Huoli ja ärtymys menevät helposti sekaisin
- Pelaamisesta tulee herkästi liian iso selittäjä
- Nuoren yli kävely vahingossa tai tahallaan



# OSA ARKEA

- Kaikki pelaaminen ei ole huippumerkityksellistä – eikä sen tarvitsekaan olla
- Iso osa pelaamisesta on arkista puuhaa
- Pelaamista ei tarvitse aina ruotia ja analysoida liikaa, pelaava nuori on muutakin kuin pelaamisensa
- Tavoitteena tilanne, jossa pelaaminen asettuu luontevasti muuhun elämään

# LUKEMISTA

 TERVEYDEN JA  
HYVINVOINNIN LAITOS







# Kiitos!

Mikko Meriläinen  
@MVMerilainen  
[www.mikkomerilainen.com](http://www.mikkomerilainen.com)  
[mikko.merilainen@tuni.fi](mailto:mikko.merilainen@tuni.fi)