

Digitaalisen eskapismien eettinen arviointi

Vuorovaikutusmuotoilu
Tietojenkäsittelytieteen tutkinto-ohjelma
Tietotekniikan laitos, Teknillinen tiedekunta
Pro gradu -tutkielma

Laatija:
Eelis Lampola

Ohjaajat:
Yliopistolehtori Jouni Smed
Erikoistutkija Olli Heimo

Marraskuu 2024

Pro gradu -tutkielma
Tietotekniikan laitos, Teknillinen tiedekunta
Turun yliopisto

Oppiaine: Vuorovaikutusmuotoilu

Tutkinto-ohjelma: Tietojenkäsittelytiede (FM)

Tekijä: Eelis Lampola

Otsikko: Digitaalisen eskapismien eettinen arviointi

Sivumäärä: 79 sivua, 11 liitesivua

Päivämäärä: Marraskuu 2024

Digitalisaatiosta on tunnistettu lieveilmiöitä, joiden takia digitaalisten palvelujen muotoiluissa on huomioitava myös palveluntarjoajien eettinen vastuu. Tässä tutkielmassa sääntöutilitarismin ja Kantin kategorisen imperatiivin avulla eettisesti tarkastellaan digitaalisten palvelujen muodossa ilmenevää eskapismia aikaisemman kirjallisuuden ja tutkielman osana toteutetun määrällisen kyselytutkimuksen muodossa. Tutkielman tavoitteena on tutkia digitaalisten palvelujen muotoilun eettisyyttä ja näitä koskevia asenteita keskittymällä eskapismiin: toimintaan, joka pyrkii minimoimaan tai välttämään kokemuksia tosimaailmasta pakenemalla keinotekoisien todellisuuden mukavuuteen.

Kyselytutkimuksessa kartoitettiin vastaajien asenteita sosiaalisen median, suoratoistopalvelujen, videopelien ja metaversumin yhteydessä ilmenevään eskapistiseen käytökseen ja arvioimaan tätä monivalintaskenaarioiden avulla, joiden vastausvaihtoehdot olivat muotoiltu ottamaan joko eskapismille myönteinen tai vastainen kanta tutkielmassa käsiteltyjen eettisten teorioiden pohjalta. Vastaajista enemmistö (81 %) oli 18–34-vuotiaita ja kyselytutkimuksen tulosten voidaan tämän pohjalta sanoa edustavan suomenkieltesten nuorten aikuisten asenteita digitaaliseen eskapismiin. Tulokset myös tukevat aikaisemmasta kirjallisuudesta johdettua päätelmää siitä, että digitaalisen eskapismien esitetyt hyödyt eivät oikeuta sen esitettyjä haittoja: koko kyselytutkimuksen valinnoista yhteensä 65 % edustivat kielteistä asennetta eskapistiseen käytösmalliin, koska kyseisissä skenaarioissa tämän toiminnan ei uskottu tuottavan suurinta hyötyä mahdollisimman monelle.

Tutkielman teoreettisen ja empiirisen osuuden pohjalta tutkielmassa tehdään johtopäätös, että eskapistista käytösmallia mahdollistavat tai rohkaisevat säädökset ja käytännöt voidaan tutkielman eettisen viitekehyksen pohjalta esittää ongelmallisina. Ongelmalliseksi todetaan myös teknologian ja digitaalisten palvelujen muotoiluissa hyödynnettävät psykologiset mekanismit ja pitkäaikaista kulutusta mahdollistavat algoritmit. Havaintojen ja päätelmien pohjalta tutkielmassa peräänkuulutetaan yhteiskunnallisten päättäjien ja palveluntarjoajien eettistä vastuuta koskien digitaalisen palvelujen kehittämistä. Tutkielman toivotaan edistävän eettisempää tuotekehitystä ja vievän eteenpäin digitaalisen eskapismien yhteiskunnallisia vaikutuksia käsittelevää tutkimusta.

Asiasanat: digitalisaatio, eskapismi, etiikka, metaversumi, sosiaalinen media, suoratoistopalvelut

Master's thesis
Department of Computing, Faculty of Technology
University of Turku

Subject: Interaction Design

Programme: Master's Degree Programme in Computer Science (MSc)

Author: Eelis Lampola

Title: Ethical assessment on Digital Escapism

Number of pages: 79 pages, 11 appendix pages

Date: November 2024

Due to the findings of byproducts of digitalization, the ethical responsibility of service providers must be considered when designing digital services. In the thesis, using rule utilitarianism and Kant's categorical imperative, escapism in the form of digital services is ethically examined by researching previous literature and conducting a quantitative survey. The goal of the thesis is to explore the ethics in digital service design and the attitudes regarding them with the focus on escapism: an activity that aims to minimize or avoid experiences from the real world by escaping to the comfort of an artificial reality.

Respondents' attitudes towards escapist behaviour occurring in social media, streaming services, video games and metaverse are surveyed and evaluated by creating multiple-choice scenarios, and the choices were designed to take either a positive or negative stance on escapism based on the ethical theories explored in the thesis. Most of the respondents (81 %) were between 18 and 34 years old, so the results of the survey can be said to represent the attitudes of Finnish-speaking young adults towards digital escapism. The results also support the conclusion derived from previous literature that the presented benefits of digital escapism do not justify its presented disadvantages: a total of 65 % of the choices in the whole survey represented a negative attitude towards the escapist behaviour, because the presented activity is not believed to produce the greatest utility for as many people as possible.

Based on the theoretical and empirical findings, the thesis concludes that the regulations and practices that enable or encourage escapist behaviour can be presented as ethically problematic based on the framework of the thesis. The psychological mechanisms used in the design of technology or digital services, and algorithms enabling long-term consumption are also found to be problematic. Based on observations and conclusions, the thesis calls for the ethical responsibility of legislators and service providers regarding the development of digital services. It is hoped that the thesis will raise more awareness on ethical product design and pushes the research of digital escapism further.

Keywords: digitalization, escapism, ethics, metaverse, social media, streaming services

Sisällysluettelo

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | Johdanto | 1 |
| 2 | Teoria – Etiikka ja eskapismi | 7 |
| 2.1 | Mitä on etiikka ja mitä on moraalit? | 7 |
| 2.2 | Tutkielman eettinen viitekehys..... | 7 |
| 2.2.1 | Seurausetiikka | 8 |
| 2.2.2 | Deontologia..... | 10 |
| 2.2.3 | Valittu viitekehys | 13 |
| 2.3 | Eskapismi | 15 |
| 2.4 | Eskapismin arviointi ilmiönä | 17 |
| 2.4.1 | Hyödyt..... | 18 |
| 2.4.2 | Haitat | 19 |
| 2.4.3 | Arvio eskapismin eettisyydestä | 22 |
| 3 | Digitaalinen eskapismi | 25 |
| 3.1 | Sosiaalinen media | 26 |
| 3.2 | Suoratoistopalvelut..... | 31 |
| 3.3 | Videopelit..... | 34 |
| 3.4 | VR, AR & metaversumi | 37 |
| 3.5 | Yhteenveto kirjallisuudesta | 41 |
| 4 | Kyselytutkimus | 45 |
| 4.1 | Tutkimusmenetelmät | 45 |
| 4.1.1 | Skenaariot..... | 46 |
| 4.1.2 | Vastausvaihtoehdot | 47 |
| 4.2 | Tulokset | 48 |
| 4.2.1 | Kahtiajako asenteissa parasosiaaliseen käytökseen | 49 |
| 4.2.2 | Enemmistö ei suosittelisi tietokoneohjelman kanssa seurustelua..... | 50 |
| 4.2.3 | Asenteet näyttöaikojen rajoituksista ovat tilanneriippuvaisia | 51 |
| 4.2.4 | Vaihteluvuus videopelimenestyksen arvostamisessa | 53 |
| 4.2.5 | Asenteet aktiveettien metaversumiin siirtämisestä aiheiriippuvaisia | 54 |
| 4.2.6 | Lähes kaikki rajoittaisivat deittisovellusten viihdekäyttöä | 55 |
| 4.2.7 | Yrityksillä on vastuu osallistua yhteiskunnallisten ongelmien minimointiin | 56 |
| 4.2.8 | Yhteenveto..... | 58 |
| 5 | Johtopäätökset | 61 |

| | |
|---|-----------|
| 6 Yhteenveto..... | 65 |
| Lähteet..... | 67 |
| Liitteet..... | 80 |
| Liite 1. Kyselytutkimuksen lomake..... | 80 |

Kuvat

| | |
|--|----|
| Kuva 1 - Kyselytutkimuksen ikäryhmät (vas.) ja sukupuolijakauma (oik.)..... | 48 |
| Kuva 2 - Vastausvaihtoehtojen A, B, C ja D valinnat (kpl) skenaarioissa 1–10. | 49 |

Taulukot

| | |
|---|----|
| Taulukko 1 - Yhteenveto eskapismien esitetyistä hyödyistä ja haitoista..... | 24 |
| Taulukko 2 - Digitaalisten palveluiden eskapistisen käytön esitetyt hyödyt ja haitat aihealueittain | 42 |
| Taulukko 3 - Yhteenveto kyselytutkimuksen vastauksista skenaarioissa 1–5 (1/2)..... | 59 |
| Taulukko 4 - Yhteenveto kyselytutkimuksen vastauksista skenaarioissa 6–10 (2/2)..... | 60 |

1 Johdanto

Kansainvälisesti PISA-tuloksistaan tunnettu Suomi koki romahduksen vuoden 2022 PISA-tulosten julkaisun yhteydessä. Kansainvälisen PISA-ohjelman (Programme for International Students Assessment) tarkoituksena on selvittää koulutuksen tilaa ja teini-ikäisten oppimisen kehitystä eri maissa, tarkastellen erityisesti oppilaiden lukutaitoa ja osaamistasoa matematiikassa ja luonnontieteissä (Opetus- ja kulttuuriministeriö, 2022). Vuonna 2006 kaikista osallistujista Suomi sijoittui ensimmäiseksi luonnontieteissä ja toiseksi matematiikassa ja lukutaidossa. Vuonna 2022 kaikista osallistujista Suomi sijoittui luonnontieteissä sijalle 9, matematiikassa sijalle 20 ja lukutaidossa sijalle 14. Suomen PISA-tulosten lasku on mitattu olevan lineaarista: luonnontieteiden ja matematiikan keskiarvot laskivat jokaisella mittausajankohdalla edellisestä vuosina 2009–2022. Lasku on ollut absoluuttista eli Suomen pistemäärä jäi matalammaksi kuin edellisen mittausajankohdan pistemäärä. Lukutaidon osaaminen on laskenut jokaisella mittausajankohdalla vuodesta 2015 vuoteen 2022, jonka lisäksi vuoden 2015 lukutaidon keskiarvo on huomattavasti vuoden 2006 lukutaidon keskiarvoa matalampi. (Opetus- ja kulttuuriministeriö, 2006; 2022.)

Syitä PISA-tulosten romahdukselle on etsitty mm. digitalisaatiosta, jonka Opetushallitus määrittelee laajaksi yhteiskunnalliseksi muutokseksi, jossa analogisia toimintoja korvataan digitaalisilla teknologioilla (Opetushallitus, 2024). Monelle arkisin esimerkki digitalisaatiosta on viestinnän siirtyminen sosiaaliseen mediaan. Lisääntyneen sosiaalisen median kulutuksen seurauksena alentunut nuorten keskittymiskyky katsotaan puolestaan selittävän heidän heikentyntä lukukykyään, joka osaltaan selittää heikompa suorituskykyä PISA-kokeissa. Siinä missä nuorten lukemiseen käyttämä aika on vähentynyt, heidän viettämänsä aika sosiaalisessa mediassa on lisääntynyt. (Kelhä, 2023.)

Digitalisaatiota ei nosteta julkiseen keskusteluun ainoastaan PISA-tulosten yhteydessä: älylaitteiden, sosiaalisen median alustojen ja peliteknologioiden kehittyminen on myös esitetty olevan yhteydessä erilaisten riippuvuuksien ilmenemiseen (Uslu, 2022).

Akateemisessa keskustelussa uusia sosiaalisia ilmiöitä kuten mm. Internetin, verkkopelien ja sosiaalisen median ongelmallista liikakäyttöä on nimitetty “riippuvuudeksi” (Beranuy, Carbonell & Griffiths, 2013, Ramesh Masthi, Pruthvi & Phaneendra, 2018, Lozano-Blasco, Quilez Robres & Soto Sánchez, 2022). Puhe riippuvuuksista on kuitenkin tehtävä varoen, sillä riippuvuuden määritelmälle on nostettu esiin erilaisia kriteereitä (World Health Organization, n.d., Kranzler & Li, 2008, Sussman & Sussman, 2011, Jouhki ym. 2022).

Monesti näiden teknologioiden kehitykseen kuitenkin suhtaudutaan myönteisesti. Peliteknologian kehitys voi esimerkiksi ilmetä parempana käytettävyytenä, terävämpänä kuvanlaatuna, verkkopeliominaisuuksina ja uusina laitteina. Internetin yleistymisen on mahdollistanut moninpelaamisen verkon välityksellä ja näin laajentaen pelaajien vuorovaikutusmahdollisuuksia. Pelaamisen ja sosiaalisen kanssakäymisen ei tarvitse enää ajallisesti kilpailla keskenään (Kuss & Griffiths, 2012). VR- ja AR-teknologia mahdollistaa entistä todenmukaisemmat pelikokemukset, joka kuitenkin tutkitusti jälleen lisää pelien koukuttavuutta: tuloksista on nimittäin esitetty päätelmiä, että yhä immersioivimmät kuluttajakokemukset edesauttavat riippuvuuksien kehittymistä (Han, Bergs & Moorhouse, 2022).

Pidentyneiden peliaikojen on todettu korreloivan huonomman psyykkisen hyvinvoinnin kanssa (Twenge & Campbell, 2018, Li ym. 2022, Santos ym. 2023), jonka selitykseksi on esitetty eskapismia (Goh, Jones & Copello, 2019, Jouhki ym. 2022). Eskapismilla yleisesti tarkoitetaan pyrkimystä päästä pakoon todellisuutta (Merriam-Webster, n.d.) ja sen ilmenemismuotoja on mm. uppoutuminen pelimaailmaan todellisen maailman sijasta (Jouhki ym. 2022). Miehillä myös seksuaalisen verkkosisällön kulutus voidaan jossain tapauksissa tulkita eskapismina. Vuoden 2018 tutkimus tunnisti viihdyttävyyden liittyvän miesten seksuaalisen sisällön kuluttamiseen, jonka lisäksi taustalla havaittiin myös eskapistisille pyrkimyksille tyypillinen matala elämäntyytyväisyys, parisuhteen puute ja yksinäisyyden tunne. (Weber ym. 2018.)

Kuten havaitsemme, tieteellisen tutkimuksen kautta digitalisaatiosta on tunnistettu kumpuavan myös yhteiskunnallisia lieveilmiöitä, jotka tuovat esiin digitaalisten palveluiden kehittäjien ja tietojenkäsittelytiedettä harjoittavien tutkijoiden eettisen vastuun. Ihmisten alttiutta riippuvuuksille tai eskapismille on lähestytty mahdollisuutena, eikä ongelmana (Lukoff ym. 2021). Tieto ihmisluonnolle tyypillisistä piirteistä hyödynnetään tuotekehityksessä tavalla, joka päättyy kohtelemaan kuluttajina lähinnä välineinä resursseihin (Király ym. 2023). Joidenkin etiikan teorioiden näkökulmasta tämä voidaan todeta kuitenkin olevan ongelmallista. Immanuel Kantia lainaten ihmisiä ei tulisi kohdella pelkästään välineinä, vaan myös päämäärinä itsessään (Kant, 2018, s. 42). Samaa periaatetta voidaan soveltaa myös teknologian muotoilussa: käyttäjät tulisi nähdä päämäärinä itsessään, eikä vain kuluttajina tai objekteina, joista on saatava irti mahdollisimman paljon resursseja kuten näyttöaikaa, rahaa tai dataa.

Vaikka teknologian kehitys pääasiallisesti ilmenee taloudellisen tai sidosryhmäkohtaisen hyödyn motivoimana, tämän voi esittää ongelmallisena tilanteissa, jossa teknologian muotoilu sivuuttaa ihmisille kuuluvan sisäisen arvostuksen. Konkreettisenä esimerkkinä tästä voidaan esittää olevan harhaanjohtava muotoilu ja hämäystekniikoiden (engl. dark patterns) hyödyntäminen käyttäjistä saatavien resurssien maksimoinniksi (Maier & Harr, 2020, Runge ym. 2023). Hämäystaktiikat ovat hankalasti puolustettavissa deontologisella etiikalla, joka korostaa velvoittavien periaatteiden mukaan toimimista (Alexander & Moore, 2021), kuten velvoite olla harhaanjohtamatta muita ihmisiä tästä mahdollisesti seuraavista hyödyistä huolimatta.

Kantin ihmislähtöinen periaate muistuttaa myös siitä, että miksi tieteen harjoittaminen nähdään arvokkaana. Tieteen kehittyminen voidaan tulkita palvelevan kahta päämäärää: itse tiedon ja ymmärryksen saavuttamista sekä näiden yhteiskunnallista hyötyä. Tieteenharjoittajat, joissa ensimmäinen päämäärä resonoi voimakkaammin, monesti pitävät tietoa, oppimista ja ymmärrystä itseisarvoina, jonka takia tieteen harjoittaminen on tavoiteltavaa jo itsessään (Rull, 2014, Shafer, 2015). Tieteenharjoittajat, jotka identifioituvat enemmän jälkimmäiseen päämäärään, lähestyvät tieteellistä tietoa pääasiallisesti välineenä yhteiskunnalliseen hyötyyn (Rull, 2014, Lakomý ym. 2020, Chakravartty, 2022). Tällä tieteen tuomalla hyödyllä viitataan pääasiassa hyvinvointiin, joka ilmenee yhteiskunnallisena terveytenä, turvallisuutena ja tehokkuutena (Rull, 2014). Esimerkiksi ihmisten elämänlaatua on pystytty parantamaan lääketieteellisillä läpimurroilla ja ihmisten välistä kommunikointia on pystytty kehittämään uusien tietoyhteyksien ja teknologioiden myötä. Monet innovaatiot ovat olleet myös avainasemassa tuntemamme hyvinvointiyhteiskunnan rakentamiselle. Tieteen harjoittamisen voidaan siis sanoa olevan arvokasta, koska meille ymmärrys ja hyvinvointi on arvokasta (Rull, 2014).

Tiede ei ole arvokasta ainoastaan yksilö- tai ryhmäkohtaisena saavutuksena, vaan myös historiallisesti ja yhteiskunnallisesti laajemmassa mittakaavassa. Tunnettu tieteenfilosofi Thomas Kuhn (1962) analysoi teoksessaan *The Structure of Scientific Revolutions*, että tiede kehittyy kulttuurien ylläpitämistä paradigmoista käsin (Bird, 2022). Kuhnin havainto tukisi näkemystä siitä, miten tiede jälleen palvelee työkaluna yhteisölle, äärimmillään jopa sen kulttuurillisten näkemysten säilyttämisessä.

Tieteenharjoittajat omistavat elämänsä tieteelle näkemättä välttämättä koskaan tutkimustyönsä hedelmiä. Tätä ilmiötä voimme ymmärtää tieteen taustalla olevien yksilöiden hyvällä tahdolla

ja pyrkimyksellä lisätä yhteiskunnallista hyvinvointia: tieteellinen tieto nähdään hyvänä, jonka takia se myös on vaivannäön ja henkilökohtaisten uhrausten arvoista. Myös tieteen etiikalla on esitetty olevan yhteiskunnalliset mittasuhteet: ”Tieteen etiikka ei ole henkilökohtainen ongelma, vaan kollektiivinen ongelma, joka koskee kaikkia tiedemiehiä sekä henkilökohtaisella että yleisellä tasolla” (Iaccarino, 2001). On huomattava, että eettiset kysymykset liittyvät tieteen harjoittamiseen lähtökohtaisesti: ”Koska tutkimus ja teknologia muuttavat yhteiskuntaa ja tapaamme elää, tiedemiehet eivät enää voi väittää, että tiede on neutraalia, vaan heidän täytyy ottaa huomioon työnsä eettiset ja sosiaaliset näkökulmat” (Iaccarino, 2001). Väite, joka toteaa, että tutkimustulosten vääristely on väärin, on moraalinen väitelause, eikä tieteellisesti mitattava fakta. Jos tieteellisiin tutkimustuloksiin ei voida kuitenkaan luottaa, tiede menettää nopeasti objektiivisen asemansa, jonka takia tieteen eheyttä on pyritty takaamaan yhteisillä käytännöillä ja asettamalla sanktioita näiden käytäntöjen rikkomisesta (Resnik, 2020, U.S. Department of Health and Human Services, 2000). Yhteiskunnalliset pyrkimykset tieteen eheyden säilyttämiseen tukevat havaintoa siitä, että tieto ja ymmärrys koetaan ”hyvänä”, jonka takia sitä myös pyritään varjelemaan.

Iaccarinon (2001) maininnat yhteiskuntaa muuttavan teknologian eettisistä kysymyksistä voidaan esittää olevan ajankohtaisempia kuin koskaan digitalisaation aikakaudella. Olemme päivittäin vuorovaikutuksessa erilaisten älylaitteiden, sovellusten ja pelien kanssa. Teemme näitä koskettavia kuluttajavalintoja käyttökokemuksemme pohjalta, minkä myös tutkijat ja palveluntuottajat tiedostavat (Kou & Gray, 2019, Marques ym. 2021). Yhä useampi viettää merkittävän osan päivästänsä jonkin näyttöpäätteen ääressä kuluttaen erilaisia digitaalisia palveluja (Radesky & Dimitri, 2016). Vuoden 2022 tilastollinen katsaus teknologian kulutukseen maailmalla raportoi uusista ennätyksistä Internetin ja sosiaalisen median kulutuksessa (Kemp, 2022). Nämä pidemmät näyttöajat lisäävät sitä aikaa, jota digitaalisten palveluiden tuottajat voivat myydä mainosaikana muille palveluntarjoajille. Tämä voidaan taas esittää luovan kannusteen digitaalisten palveluiden tuottajille maksimoida käyttäjien viettämän ajan palvelussa ja näin myös kannusteen valjastaa tiede välineeksi kaupalliselle hyödyille.

Käyttäjien palvelussa viettämän ajan ja korkeamman kaupallisen hyödyn maksimoiva digitaalisten palvelujen muotoilu voi luoda uusia ja edistyneempiä tapoja harjoittaa eskapismia (Subudhi, Das & Sahu, 2020). On kuitenkin huomioitava, että eskapismi ei ole yksistään digitaalinen ilmiö. Henkilö voi halutessaan paeta todellisuutta myös fiktiivisiin romaaneihin. Digitaalisen eskapismien erityispiirteiksi voidaan kuitenkin esittää digitaalisten

palvelujen kulutuksen helppous ja immerssiivisyys. Tämän lisäksi digitaalisuuden hyötyihin lukeutuu helppo tiedonkeruu, jota voidaan hyödyntää palvelun käyttökokemuksen tutkimuksessa ja jatkokehityksessä (Rachinger ym. 2018). Tämä voi samanaikaisesti helpottaa digitaalisten palveluiden kehittämistä entistä koukuttavimmaksi ja näin lisätä sen eskapistista kulutusta.

Digitaalisten palveluiden kehittäjien on täten muistettava eettinen vastuunsa tarjoamansa käyttökokemuksen vaikutuksesta heidän käyttäjiensä hyvinvointiin. Tieteen päämäärien osalta voidaan myös esittää, että tieteen tulisi hyödyttää yhteiskuntaa (Rull, 2014), eikä kiihdyttää sen ongelmia. Tässä tapauksessa on tieteellisesti ja filosofisesti tutkittava digitaalisten palvelujen muotoilutekniikoita ja arvioitava niiden suhdetta havaittuihin lieveilmiöihin kuten eskapismiin, jota tutkielmassa lähdetään tarkastelemaan seuraavien tutkimuskysymysten kautta:

Q1: Mitä eettisiä haasteita eskapismiin rohkaiseva teknologian muotoilu sisältää?

Q2: Ovatko eskapismia rohkaisevan muotoilun hyödyt suurempia kuin sen haitat tehden muotoilusta oikeutettua?

Ensimmäinen tutkimuskysymys keskittyy tutkimaan eskapismin vaikutuksia ja haittoja. Tämän lisäksi tarkastellaan, että mitkä piirteet digitaalisten tuotteiden ja palveluiden muotoilussa voidaan tutkitusti osoittaa rohkaisevan eskapismiin. Kun nämä piirteet ja niiden haitat ovat tunnistettu, toinen tutkimuskysymys keskittyy arvioimaan eettistä oikeutusta näille haittavaikutuksille arvioimalla hyötyjen ja haittojen suhdetta tutkielmaan valitun eettisen viitekehyksen pohjalta. Arvion pohjalta tehdään johtopäätös siitä, että ovatko yleisesti käytössä olevat menetelmät tai käytännöt teknologian muotoilussa luokiteltavissa eettisesti ongelmallisiksi. Jos tutkittujen menetelmien tai käytäntöjen todetaan olevan eettisesti ongelmallisia, voidaan tämän esittää muodostavan eettisen velvollisuuden viranomaisille ja suunnittelijoille reagoida näihin korjaavilla toimenpiteillä.

Tämän tutkielman tavoite on tarjota tilannekuva nykyisten digitaalisten tuotteiden ja palveluiden muotoilun eettisyydestä, jonka pohjalta pystytään tehdä jatkotutkimusta ja ottaa askelia eettisemmän digitaalisten palvelujen kehittämisen osalta. Tutkielmassa myös tarkastellaan aikaisempaa tutkimusta eskapismista ja digitaalisten palveluiden kuluttamisesta. Yhteiskunnallisten päättäjien ja palveluntarjoajien eettistä vastuuta tutkitaan etiikkaa käsittelevän kirjallisuuden pohjalta. Tutkielman empiirinen osuus pyrkii kyselytutkimuksen

avulla selvittämään, että ovatko digitaalisten palvelujen muotoilua vastaan esitetyt eettiset ongelmallisuudet myös tuettavissa kerättävällä tutkimusdatalla.

Tutkielma rakentuu kuudesta luvusta. Johdannon jälkeisessä luvussa esitellään tutkielman aihealueelle keskeistä teoriaa kuten etiikan teorioiden käsitteitä. Tämän lisäksi määritellään tarkemmin mitä tutkielmassa tarkoitetaan eskapismilla, miten se ilmenee, ja perustellaan miksi eskapismiin tulisi tai ei tulisi pyrkiä.

Toisen luvun päätelmistä siirrytään kolmannen luvun kirjallisuuskatsaukseen, jossa käydään läpi aikaisempaa tutkimuskirjallisuutta ja syvennytään digitaaliseen eskapismiin ja sen vaikutuksiin. Kirjallisuuspohjaisia havaintoja tarkastellaan lopuksi kootusti ensimmäisen (Q1) ja toisen tutkimuskysymyksen (Q2) asettamien kysymyksien kautta. Tutkielmassa lähdemateriaalina käytetty ja lainattu kirjallisuus on valtaosin englanninkielistä kirjallisuutta, joten tutkielmassa esitetyt suorat lainaukset ovat tutkielman tekijän käännöksiä suomen kielelle niiden alkuperäiskielestä.

Neljännessä luvussa esitellään tutkielman empiiriseen osuuteen liittyvä kyselytutkimus sekä sen tutkimusmenetelmät ja tulokset. Viidennessä luvussa vastataan ensimmäiseen (Q1) ja toiseen tutkimuskysymykseen (Q2) kirjallisuuspohjaisten havaintojen sekä kyselytutkimuksen tulosten pohjalta. Lopuksi kuudennessa luvussa tarjotaan havaintoihin ja päätelmiin liittyvää pohdintaa sekä tarjotaan ehdotuksia jatkotutkimukselle ja kehitysaskelille digitaalisten palvelujen eettisemmässä muotoilussa.

2 Teoria – Etiikka ja eskapismi

Tässä luvussa käydään läpi tutkimukselle teoreettisesti keskeiset käsitteet. Eettisen viitekehyksen valintaa pohjustetaan etiikalle keskeisten termien määrittelemisellä ja eri etiikan teorioiden tarkastelulla, jonka pohjalta valitaan tutkimukselle soveltuvin etiikan teoria. Tämän jälkeen luvussa keskitytään eskapismiin. Lopuksi perustellaan edellä valitun etiikan teorian pohjalta, että miksi tutkielmassa eskapismiin ilmiönä suhtaudutaan kriittisesti.

2.1 Mitä on etiikka ja mitä on moraalii?

Etiikka on filosofiassa aihealue, joka tutkii moraalista hyvää ja pahaa. Edellä annettu määritelmä kuitenkin edellyttää moraalisuuden määrittelemistä. Yhdysvaltalainen filosofi Fred Feldman on määritellyt teoksessaan *Introductory Ethics* (1978) moraalii käsitteen seuraavasti:

Yhteiskunnan moraalii näyttää olevan joukko moraalisia periaatteita, jotka hyväksytään siinä yhteiskunnassa. Ihmisen moraalii voidaan samalla tavoin pitää moraalisten periaatteiden kokonaisuutena, jonka hän hyväksyy. Yleisesti moraalii, jos sellaista on olemassa, voidaan pitää kaikkien tosien tai oikeiden moraaliperiaatteiden joukkona. (Feldman, 1978, s. 9.)

Edellinen määritelmä jättää kuitenkin auki, että mitä sitten ovat ”moraaliset periaatteet”?

Tutkielmassa moraalii periaatteilla viitataan yleisesti periaatteisiin, joilla ihmiset tunnistavat olevan erityistä painoarvoa koskien oikeaa ja hyvää (Driver, 2022). Täten etiikka voidaan ymmärtää hyvää ja pahaa koskevien oikeiden periaatteiden filosofisena tutkimuksena. Historian aikana on esitetty useita erilaisia etiikan teorioita ratkaisuksi kysymykseen moraalii oikeasta ja väärästä toiminnasta, saavuttamatta kuitenkaan yksimielisyyttä siitä, että mikä näistä etiikan teorioista menestyy siinä parhaiten. Tästä huolimatta tutkielmassa tehtävä eettinen arviointi edellyttää kuitenkin jonkin etiikan teorian valintaa tutkielman viitekehukseksi.

2.2 Tutkielman eettinen viitekehys

Tässä tutkielmassa tehty eettinen arviointi nojautuu seurauseettiseen utilitarismiin ja kantilaisen velvollisuusetiikan periaatteisiin. Tämän vuoksi oletetaan todeksi *eettinen pluralismi*, jonka mukaan moraalii normit ovat niin moninaisia, että niitä ei voida johtaa vain yhdestä etiikan teoriasta (Schaber, 2005, Kuosmanen, 2014). Tämän sijaan pluralistisen

näkemyksen pohjalta on mahdollista esittää, että oikea moraalinen toiminta kirkastuu, kun huomioimme eettisiä ongelmatilanteita useamman eri etiikan teorian näkökulmasta.

2.2.1 Seurausetiikka

Monesti tekojen eettisyyttä arvioidaan yksinkertaisesti tarkastelemalla teon tarkoitusta ja seurausta. *Seurausetiikka* on etiikan teoria, joka esittää teon moraalisen arvon määräytyvän sen seurausten pohjalta (Sinnott-Armstrong, 2023). *Velvollisuusetiikka* puolestaan esittää, että teon moraalinen arvo perustuu siihen periaatteeseen, jonka pohjalta teko on tehty (Alexander & Moore, 2021). Täten velvollisuusetiikka korostaa teon tarkoituksellisuuden määräävän teon moraalisuuden sen seurauksien sijaan, vastoin mitä seurausetiikka esittää.

Tutkielman eettisen arvioinnin pääpaino asettuu seurauseettiseen utilitarismiin lähinnä tutkimuksellisista syistä. Tekojen seuraukset ovat monesti empiirisesti havaittavissa, mitattavissa ja tilastoitavissa, minkä takia tekojen seurauksiin keskittyvä eettinen arviointi soveltuu hyvin yhteen empiiristen tieteiden kanssa. *Utilitarismi* on puolestaan seurauseettinen näkemys, jonka mukaan tekoa voidaan pitää moraalisesti oikeana, jos se päätyy tuottamaan suurimman määrän hyötyä mahdollisimman monelle (Feldman, 1978, s. 26). Vastakkaisesti hyöty voi olla yleisen edun sijasta omakohtaista, jossa laadullinen hyöty yksilölle asetetaan koko yhteisön määrällisen hyödyn edelle. Etiikassa *eettinen egoismi* on näkemys, jonka mukaan moraalinen toiminta on oman edun priorisointia, toimintaa, joka johtaa toimijan omaan hyvään (Moseley, n.d.). Kun puhutaan *egoistisesta seurausetiikasta*, korostetaan suurinta hyötyä henkilölle itselleen (Haines, n.d.). Tämän mukaan tekojen moraalisuus perustuu siihen, että miten se omakohtaisesti hyödyttää itse toimijaa.

Mitä on sitten tämä ”hyöty”? John Stuart Mill käytti utilitarismin muotoiluissaan sanaa ”onnellisuus”, jonka hän määritteli nautinnoksi ja kärsimyksen puutteeksi (Feldman, 1978, s. 17). Tutkielmassa pidättäydytään puhumaan yleisemmin vain hyvinvointiin liittyvästä hyödystä, joka pyritään maksimoimaan mahdollisimman monelle, sekä haitasta, joka pyritään minimoimaan mahdollisimman monelle.

Tekoutilitarismi korostaa moraalisesti oikean teon perustuvan siihen, että tuottaako se enemmän hyötyä kuin muut mahdolliset vaihtoehdot. Teon moraalisuuden määrittäminen asettuu täten tilannekohtaiseksi: moraalisesti oikea teko on se, joka kyseisessä tilanteessa katsotaan maksimoivan hyödyn mahdollisimman monelle, enemmän kuin mikään muu toimintavaihtoehto. Täten jokaista tekoa tulisi arvioida ainoastaan sen omien seurausten

perusteella. Feldman (1978, s. 26) muotoilee tekoutilitarismien periaatteen seuraavasti: ”Teko on oikea vain, jos sillä ei ole vaihtoehtoista tekoa, jonka hyöty olisi sitä korkeampi.”

Tekoutilitarismi on kuitenkin saanut osakseen kritiikkiä sen tilannesidonnaisuuden synnyttämistä epäintuitiivisista johtopäätöksistä. Klassinen esimerkki on tilanne, jossa valehtelu päättyy tuottamaan suurimman hyödyn johtaen täten päätelmään, että valehtelu on moraalisesti oikein. Vaikka kyse on pienimmän pahan valitsemisesta, päättely, joka esittää valehtelun olevan moraalisesti hyvää, päättyy asettumaan vastaan sisäistä intuitiotamme eettisestä toiminnasta. Edellinen havainto on myös johtanut näkemykseen *sääntöutilitarismista*, jonka Feldman määrittelee seuraavasti:

Jos tarkastelemme vain yksittäisten tekojen hyödyllisyyttä, saamme hyväksymättömiä tuloksia. Näin ollen meidän on harkittava yleisen käyttäytymismallin hyödyllisyyttä sen sijaan, että tarkastelisivme käyttäytymisen ‘atomeja’. Tietyt teot osoitetaan oikeiksi osoittamalla, että ne sopivat yleisesti hyödyllisiin malleihin. (Feldman, 1978, s. 61–62.)

Siinä missä tekoutilitarismi sivuuttaa yleiset periaatteet ja sen sijaan keskittyy eniten hyvinvointia tuottavan teon valitsemiseen tietyissä olosuhteissa, sääntöutilitarismi pyrkii hahmottelemaan yleisiä sääntöjä, joita yhteiskunnallisesti seuraamalla pystytään maksimoimaan hyöty mahdollisimman monelle. Toisin sanoen, sääntöutilitarismi lähtee liikkeelle oletuksesta, että on olemassa sääntöjä, jotka maksimoivat hyvinvointia paremmin kuin jotkin vaihtoehtoiset säännöt ja tämän perusteella voidaan myös todeta, että kyseiset säännöt ovat oikeita. Kun nämä säännöt ovat määritetty, yksittäisten tekojen moraalisuutta tulisi arvioida sen perusteella, että miten ne noudattavat näitä eniten hyötyä tai hyvinvointia tuottavia sääntöjä (Nathanson, n.d.).

Vaikka sääntöutilitarismi onnistuu näin välttämään joitain tekoutilitarismien epäintuitiivisia johtopäätöksiä, utilitarismin keskittyminen yksinomaan maksimoitavaan hyötyyn edelleen johtaa eettisesti ongelmallisiin johtopäätöksiin. Utilitarismin yksi keskeisimmistä kritiikeistä on se, että sen periaatteilla voidaan oikeuttaa epäoikeudenmukaisuutta (Nathanson, n.d.). Jos jonkun sosiaalisen ryhmän tai yksilön perusoikeuksia rikkomalla voidaan lisätä hyvinvointia kokonaisuudessaan, on tämä utilitarismin mukaan moraalisesti oikein. Voidaan esimerkiksi tuoda esiin havainto, että kehittyvä lääketiede tuo laajaa hyötyä koko ihmiskunnalle. Täten utilitarismin pohjalta voidaan oikeuttaa ihmisoikeuksia rikkovat kuolettavat tai kivuliaat ihmiskokeet vastoin yksilöiden henkilökohtaista suostumusta, vetoamalla siihen, että ihmiskokeista saatava tieteellinen tieto tuo korkeampaa hyötyä yhteiskunnallisesti. Edellinen

johtopäätös voidaan erityisesti länsimaisessa kulttuurikontekstissa kuitenkin kokea moraalisesti vääränä, koska se päättyy rikkomaan jokaiselle yksilölle kuuluvia ihmisoikeuksia.

Entistä äärimmäisempi esimerkki on tilanne, jossa viattoman henkilön rankaiseminen voidaan oikeuttaa korkeampaan kokonaishyötyyn vetoamalla. Hypoteettisessa tilanteessa yhteiskuntarauhan säilyttäminen voi edellyttää syntipukin löytämistä mahdollisimman nopeasti, minkä takia viattoman henkilön rankaiseminen voidaan oikeuttaa vetoamalla siihen, että tällä vältetään yhteiskuntarauhan rikkoutumisesta seuraava laajempi vahinko. Täten ainakin tekoutilitarismien pohjalta voidaan esittää, että voi olla tilanteita, joissa viattoman rankaiseminen olisi moraalisesti oikein. (Feldman, 1978, s. 58.)

Kyseiset esimerkkitalanteet osoittavat miten tekoutilitarismi johtaa ainakin länsimaiselle moraalikäsitteille epäintuitiivisiin johtopäätöksiin. Väitteet siitä, että viattomien rankaiseminen, yksilön perusoikeuksien rikkominen tai hyöty pyhittää keinot -tyylinen ajattelu voi joskus olla moraalisesti oikein, asettuu ristiriitaan sen kanssa, minkä intuitiivisesti käsitämme olevan hyvää, ideaalia ja oikein. Tämän takia tutkielman eettisen viitekehyksen määrittämiseksi on laajennettava käsitystämme eettisestä toiminnasta. Oikeudenmukaisissa, reiluissa ja yksilön perusoikeudet säilyttävissä periaatteissa on täten huomioitava myös ihmisarvon ainutlaatuisuus pelkän hyödyn lisäksi.

2.2.2 Deontologia

1700-luvun valistuksen ajan filosofi Immanuel Kantin ajatukset tarjoavat toisen näkökulman lähestyä eettistä toimintaa. Kantin ajatuksiin voi kuitenkin olla haastavaa päästä kiinni ilman Kantin käyttämien käsitteiden sisäistämistä. Näitä ovat mm. maksimi, yleinen laki ja tahto. *Maksiimi* voidaan yksinkertaisesti ymmärtää tarkoittavan toimintaperiaatetta. Tutkielmassa edetään Feldmanin muotoilulla maksimista, jonka hän määrittää seuraavasti:

Kant näyttää uskovan, että kun henkilö osallistuu aitoon toimintaan, hän toimii aina jonkinlaisen yleisen periaatteen pohjalta. Yleinen periaate selittää, mitä henkilö kuvittelee tekevänsä ja olosuhteet, joissa hän kuvittelee tekevänsä sen... maksimin on kuvattava jonkin yleisen tilanteen tapahtuma ja sitten ehdotettava toimintatapaa kyseisessä tilanteessa. Maksimin omaksuminen on sitoutumista toimimaan kuvatulla tavalla aina, kun kyseinen tilanne ilmenee. (Feldman, 1978, s. 99.)

Kant esittää, että ihmisten vapaus perustuu heidän kykyynsä tehdä autonomisia päätöksiä (Kannisto, 2014). Kantin puhuessa yleisestä laista etiikan asiayhteydessä, voidaan tämän ymmärtää tarkoittaneen ns. vapauden yleistä lakia. Tämä laki taas voidaan ymmärtää

periaatteena, joka kuvaa yleispätevää ja moraalisesti välttämätöntä toimintaa jossain tilanteessa. Esimerkiksi lupauksen pitämistä voidaan katsoa ohjaavan moraalinen välttämättömyys; yleinen laki, jonka mukaan annetut lupaukset on pidettävä, joka ei kuitenkaan ihmisten vapaiden valintojen takia aina toteudu. Ihmisillä on kyky toimia moraalisesti väärin, toimimalla näitä yleispäteviä moraalisia velvollisuuksia vastaan. Täten tämä moraalinen välttämättömyys voidaan ymmärtää paremmin moraalisenä velvollisuutena. (Feldman, 1978, s. 99.)

Kant esitti, että hyvä tahto on ainoa ehdoton hyve. Tämä selittää myös Kantin näkemystä, jonka mukaan teon moraalisuuden määrittää hyvä tahto teon takana (Kannisto, 2014). Kun Kant puhuu siis *tahdosta* tai *tahtomisesta*, hän viittaa tällä ihmisen kykyyn toimia järkeen perustuvien moraalisten periaatteiden mukaisesti, henkilökohtaisista haluista riippumatta (Kannisto, 2014, Johnson & Cureton, 2022). Edellä annetuilla kantilaisten käsitteiden tulkinnolla tutkielmassa edetään tarkastelemaan kantilaista etiikkaa.

Kant kutsuu muotoilemaansa moraalista toimintaa ohjaavaa yleistä periaatetta *kategoriseksi imperatiiviksi* (Kannisto, 2014). Kategorisuudella Kant tarkoittaa muotoilemansa eettisen periaatteen yleispätevyyttä; se on muotoiltu niin, että se pätee missä tahansa tilanteessa (Johnson & Cureton, 2022). Kant ajan mittaan esitti useamman eri muotoilun tästä kategorisesta imperatiivistaan, joista tutkielma keskittyy vain sen ensimmäiseen ja toiseen muotoiluun.

Kategorisen imperatiivin ensimmäinen muotoilu kehottaa meitä toimimaan niin, että toimintamme pohjalta voidaan johtaa yleinen laki:

Toimi ainoastaan sellaisen maksimin mukaan, jonka voit samanaikaisesti tahtoa yleiseksi laiksi. (Feldman, 1978, s. 99, Kannisto, 2014.)

Kategorisen imperatiivin toinen muotoilu korostaa ihmisen erityisarvoa, joka perustuu oman ja muiden ihmisten järkikyvyn ja tahdon tunnistamiseen. Kantin mukaan ihmiset ovat myös päämääriä itsessään, jonka takia teko on moraalisesti oikein vain silloin, kun toiminnassa pidättäytytään kohtelemasta muita henkilöitä pelkästään välineinä:

Toimi siten, että kohtelet aina ihmisyyttä, olipa se omassa persoonassasi tai kenen tahansa muun persoonassa, ei koskaan pelkästään välineenä, vaan aina samalla myös päämääränä. (Feldman, 1978, s. 120, Kannisto, 2014.)

Kantin kategorisen imperatiivin muotoilut tuovat esiin kaksi olennaista piirrettä moraalisesta toiminnasta, jotka eivät nouse esiin utilitarismissa. Moraalista toimintaamme ensinnäkin

määrittää velvollisuus seurata yleispäteviä toimintaperiaatteita, jotka taas ottavat myös huomioon ihmisyyden erikoisarvon. Kantin periaatteet tuomitsevat myös tekopyhän toimintamallin. Säännöistä poikkeaminen oman hyödyn vuoksi ei ole oikeutettua, koska yhteiskunnassa, jossa jokainen yksilö poikkeaisi yhteisistä säännöistä henkilökohtaisen hyödyn vuoksi, säännöt päätyvät olemaan yleisiä vain nimellisesti, eivätkä ne kykene velvoittamaan ketään seuraamaan sääntöjä kaikissa tilanteissa. Tästä tulisi yhteiskuntajärjestyksen osalta kestäväntöntä. Kategorisen imperatiivin ensimmäinen muotoilu (Feldman, 1978, s. 99, Kannisto, 2014) johtaa myös samaan päätelmään: toiminta, jossa yleisestä laista poiketaan henkilökohtaisen edun takia ei voida johtaa yleistä lakia, jonka takia kyseessä ei voi myöskään olla moraalisesti oikeaa toimintaa.

Puhtaan järjen kritiikki -teoksessaan Kant esittää, että aineellinen tieto perustuu aistihavaintoihin ja käsitteellinen tieto puolestaan järkeen. Järki ei ole tiedonlähteemme ulkomaailmasta, eikä aistihavainnot ole tiedonlähteemme esimerkiksi moraalitylle. (Williams, 2023.) Tästä ilmenee Kantin rationalismin ja empirismin välille asettuva epistemologia, jonka erikoispiirre on *transsendentaalinen idealismi*; näkemys, jonka mukaan tietomme todellisuudesta perustuu tajuntamme käsittelemiin havaintoihin objektiivisesta tosimaailmasta, joka ei kuitenkaan ole välitöntä tietoa itse objektiivisen todellisuuden ilmiöistä. Toisin sanoen, käsityksemme objektiivisen todellisuuden ilmiöistä perustuu subjektiivisen mielemme tapaan käsitellä näitä ilmiöitä. (Kannisto, 2014.)

Skeptikko voi muotoilla edellä mainitut näkemykset kritiikiksi kantilaiselle etiikan teorialle. Jos henkilön hyvä tahto toiminnan taustalla määrittää toiminnan eettisyyden, niin miten voimme tietää teon taustalla olleen hyvän tahto? Kuten Kant toteaa, havainnot ympäristöstä eivät perustu välittömään tietoon, joten miten voimme tietää ihmisten motivaatiot heidän toimintansa taustalla? Toisen ihmismielen sisäinen motivaatio ei ole empiiristä tietoa, eikä meillä ole telepaattista pääsyä henkilön motiiveihin pelkän järkitietomme avulla. Tämä väistämättä vaikuttaisi johtavan arvailuun toisen henkilön motiiveista. Arvailu puolestaan vaikuttaisi olevan episteemisesti liian heikko perusta moraalisesti oikean ja väärän toiminnan määrittämiselle.

Kantilaisen etiikan kannattaja voi todeta, että on olemassa oikeutettuja oletuksia kuten mm. ihmisten järjellisen toiminnan samankaltaisuus. Emme tarvitse telepaattisia kykyjä jonkun henkilön motiiveista, jos kykenemme hahmottamaan kyseisen henkilön järkiprosessin vetoamalla ihmisten järkiprosessien samankaltaisuuteen. Tämä mahdollistaisi myös hyvän

hahmottaa toisten henkilöiden motivaatioita heidän tekojensa taustalla. Sitkeä kriitikko voi aiheellisesti huomauttaa, että kantilainen ajattelija on päivittänyt aikaisemman arvailunsa henkilöiden motiiveista oletukseen ihmisten ajatustenkulun samankaltaisuudesta. Samalla kriitikko kuitenkin ajautuu ottamaan kannan, jossa hänen on perusteltava ihmismielten olevan toiminnaltaan perusteellisesti keskenään erilaisia.

2.2.3 Valittu viitekehys

Edellisten etiikan teorioiden tarkastelun pohjalta tutkielman pääasialliseksi eettiseksi viitekehyyksi valitaan sääntöutilitarismi. Kyseisen etiikan teorian käyttö tutkielmassa perustellaan sääntöutilitarismin periaatteellisuudella, jonka mukaan yhteisiä sääntöjä tulee noudattaa. Sääntöutilitarismissa säännöt pystytään perustelemaan niiden tuottamalla hyödyllä, joten kaikkia sitovat säännöt voidaan oikeuttaa tieteen ja historian kautta kerätyllä empirisellä tiedolla. Sääntöutilitarismin avulla myös pystytään selkeästi osoittamaan, milloin on toimittu moraalisesti väärin eli silloin kuin korkeimpaan hyötyn johtavia sääntöjä on rikottu (Nathanson, n.d.).

Sääntöutilitarismin kritiikiksi on esitetty sama ongelmatilanne, jota on myös esitetty velvollisuusetiikkaa vastaan. Jos olemme esimerkiksi yhteisesti sopineet, että valehtelu on moraalisesti väärin ja johtaneet valehtelun kieltävän yleispätevän säännön, tämä voi joissain tilanteissa johtaa pienempään hyötyn tai suurempaan haittaan. Klassinen esimerkki on tilanne, jossa murhanhimoisen henkilö tiedustelee vainoamansa henkilön piilopaikkaa. Jos olemme sitoutuneet pidättäytymään valehtelusta kaikissa tilanteissa, olemme myös velvoitettuja paljastamaan vainotun henkilön piilopaikan huolimatta siitä mahdollisesti seuraavasta fyysisestä vahingosta vainotulle henkilölle. Vasta-argumentti tälle kritiikille voi taas olla huomautus siitä, miten se itseasiassa kohdistuu ”valehtelu on aina väärin”-sääntöön, eikä varsinaisesti itse sääntöutilitarismin etiikan teoriana. Sääntöutilitarismissa valehtelua koskettava sääntö voidaan nimittäin muotoilla tavalla, joka edellisen esimerkin kaltaisissa poikkeustilanteissa ohjaa pienemmän pahan valitsemiseen. (Nathanson, n.d.)

Sääntöutilitarismi ei ole kuitenkaan vapaa muusta utilitarismia vastaan osoitetusta kritiikistä, kuten epäoikeudenmukaisuudesta, jota suurempaan hyötyn vetoamalla voidaan oikeuttaa. Länsimaisessa arvomaailmassa ihmisarvo on ainutlaatuisessa asemassa, jonka Kant esitti käytännössä olevan ihmisten kohtelua myös päämäärinä itsessään pelkkien välineiden sijaan (Feldman, 1978, s. 120). Kantin kategorisen imperatiivin ihmiskeskeisyyden takia, tutkielmassa varaudutaan peilaamaan sääntöutilitarismista johdettua päätelmää myös

kantilaisiin periaatteisiin ennen lopullisia johtopäätöksiä. Tämä koskettaa erityisesti tapauksia, jossa sääntöutilitarismista johdettu päätelmä voi jäädä tuntumaan moraalisesti epäintuitiiviselta tai muuten ihmisarvoa loukkaavalta.

Kantin velvollisuusetiikkaa tai *Puhtaan järjen kritiikkiä* (1781) koskeva kritiikki ei asetu tutkielman eettisen viitekehyksen puitteissa ongelmaksi, sillä tutkielman eettisessä arvioinnissa lainataan ainoastaan Kantin kategorisen imperatiivin periaatetta. Vaikka Kant on sitoutunut näkemykseen, että hyvä tahto on ainoa asia, jota tulisi pitää ehdoitta hyvänä (McCormick, n.d.), tutkielman eettisen viitekehyksen ei tarvitse tähän sitoutua. Kantin kategorisen imperatiivin ensimmäinen muotoilu hahmottelee periaatteen, jonka avulla ihmisillä on edellytykset luoda yleispäteviä sääntöjä johdonmukaisesti. Kategorisen imperatiivin toinen muotoilu puolestaan tarjoaa yleisen periaatteen olla alentamatta ihmisarvoa pelkän materiaalsen arvon tasolle. Tutkielmassa edetään näkemyksellä, että Kantin kategorisen imperatiivin periaatteet ovat irrotettavissa ja sovellettavissa ilman sitoutumista Kantin epistemologisiin näkemyksiin.

Tutkielman hahmottelema eettinen viitekehys voidaan esittää muistuttavan hieman oikeudenmukaista seurausetiikkaa, jonka James H. Moor (1999) esittää soveltuvan tietotekniikkaa ja tietoliikennettä koskeviin käytäntöihin. Oikeudenmukaisen seurausetiikan Moor määrittelee etiikan teoriaksi, joka ensisijaisesti tarkastelee käytäntöjen oikeudenmukaisuutta ja sitten keskittyy tarkastelemaan toimintavaihtoehtojen hyötyjä (Moor, 1999).

Oikeudenmukaisuuden toteutuminen lähtee liikkeelle periaatteesta, jonka mukaan ihmisten perusoikeuksia on edistettävä ja varjeltava. Näihin perusoikeuksiin luetaan mm. ihmisen oikeus elämään, onnellisuuteen ja autonomiaan. Toinen oikeudenmukaisuutta takaava periaate esitetään olevan puolueettomuuden periaate. Tätä Moor nimittää ”sokeaksi oikeudeksi”, tilanteeksi, jossa etukäteen peitetään kaikki tieto, joka voisi vaikuttaa päätökseen. Tällä viitataan tietoihin siitä, että kuka voisi hyötyä tai kärsiä kyseisestä päätöksestä. Kyseisessä periaatteessa voidaan havaita aatteellista samankaltaisuutta Rawlsin ”tietämättömyyden verho” -käsitteen kanssa. (Moor, 1999.)

Moor esittää johtopäätöksen, että etiikan teoria, joka ensin ottaa huomioon ihmisten perusoikeuksia varjelevan oikeudenmukaisuuden, oikeuden puolueettomuuden ja lopuksi seurausetiikan korostamat seuraukset kuten hyödyt, soveltuu tietotekniikkaa koskevien käytäntöjen määrittämiselle (Moor, 1999). Teemme myös havainnon, että myös Moor päätyy

tietotekniikkaa koskevassa etiikassaan eettiseen pluralismiin yhdistäessään eri etiikan teorioiden normeja keskenään luodakseen uuden etiikan teorian, jota hän kutsuu oikeudenmukaiseksi seurausetiikaksi.

Samankaltaisuudestaan huolimatta tutkielman viitekehys eroaa edellä esitetystä oikeudenmukaisesta seurausetiikasta. Siinä missä Moor korostaa Rawlsin ajatuksia ja näiden yhdistämistä seurausetiikkaan, tutkielman viitekehys keskittyy suurinta hyötyä tuottaviin sääntöihin, joiden eettisyyttä arvioidaan myös Kantin kategorisen imperatiivin avulla. Vaikka kantilainen velvollisuusetiikka ja seurausetiikan teoriat ovat usein asetettu toisiaan vastaan (Moor, 1999), tutkielma pyrkii hyödyntämään niitä keskenään, toisiaan täydentävinä etiikan teoriona. Sääntöutilitarismi pyrkii muodostamaan yleisiä sääntöjä, jotka johtavat suurimpaan hyötyyn ja Kantin kategorinen imperatiivi pyrkii muodostamaan yleisiä sääntöjä, jotka eivät kohtele ihmisiä pelkästään välineinä, vaan myös päämäärinä.

Yhteistä näille on moraalisesti oikeiden, yleisten sääntöjen muodostaminen. Tutkielman eettisen viitekehysten valinnan taustalla on toive ennen kaikkea eettinen järjestelmä, jonka päätökset voidaan jossain määrin perustaa empiriaan eli mitattavaan tai tilastoitavaan tietoon. Tekojen seuraukset kuten niiden hyödyt ovat usein konkreettisia, eivätkä pelkästään hypoteettisia. Tätä empiriaa samanaikaisesti tasapainottaa kantilaiset periaatteet, joiden toivotaan torjuvan johtopäätökset, jotka koetaan olevan moraalisesti epäintuitiivisia.

2.3 Eskapismi

Eskapismilla yleisesti viitataan pyrkimykseen paeta todellisuutta ja tosielämän ongelmia. Merriam-Webster määrittelee eskapismia olevan ”ihmismielen tavanomainen suuntautuminen puhtaasti mielikuvitukselliseen toimintaan tai viihteeseen pakokeinona todellisuudesta tai rutiineista” (Merriam-Webster, n.d.). Kyseinen määritelmä huomataan kuitenkin olevan hyvin laaja-alainen, sillä se soveltuu moniin vapaa-ajan aktiviteetteihin kuten kirjojen lukemiseen, elokuvien katseluun, pelaamiseen, musiikkiin ja urheiluun, siinä missä myös päihteen käyttöön (Stenseng ym. 2023).

Edellisten aktiviteettien välillä on kuitenkin kiistämättä eroja: rentoutumista arjen stressistä musiikin tai luontoäänien avulla on kohtuutonta asettaa samaan kategoriaan kuin tosielämän ongelmien pakoihi huumausaineiden tai päihteen liikakulutuksen avulla. Päiväunetkin voidaan nähdä pakokeinona stressistä ja tosielämästä, mutta uni on myös välttämätöntä normaalille aivotoiminnalle. Aivot tarvitsevat virikkeitä, jonka takia viihde voidaan nähdä

olevan jopa välttämätöntä ihmisten mielenterveydelle. Virikkeet ovat havaittu olevan niin perusteellisia ihmismielelle, että virikkeiden ja aistikokemusten riistämistä on sovellettu jopa kidutusmenetelmänä. Tästä esimerkki on valkoinen huone, jossa uhrilta riistetään mahdollisuus moninaisiin aistikokemuksiin kuten väreihin, ääniin, erilaisten pintojen tuntemiseen ja sosiaaliseen kanssakäymiseen. Näiden riistäminen on havaittu johtavan mm. uhrin identiteetin musertumiseen ja hallusinaatioihin (Maiti & Sarvand, 2023).

Edelliset havainnot tulevat osoittaneeksi, että laaja-alaisesti määritelty eskapismi voidaan perustella olevan myös hyväksi mielenterveydelle. Tämä on saanut jotkut puhumaan positiivisista ja negatiivisista eskapismien muodoista (Subudhi, Das & Sahu, 2020, Kühn, 2020, Jouhki ym. 2022, Stenseng ym. 2023) ja jotkut taas tarkemmin rajaamaan eskapismien määritelmäänsä aihealueen mukaan (Liao ym. 2022, Jouhki ym. 2022). Eskapismien keskiössä on kuitenkin pyrkimys rakentaa kokemusta omasta olemassaolostaan tosimaailman sijasta mielikuvitukseen tai aistillisesti päihteiden ja huumausaineiden synnyttämään kokemukseen.

Eskapismien ongelmallisuus täten näyttäytyisi olevan kuvitteelliset kokemukset tosimaailman kokemusten kustannuksella: tiedostettua tai tiedostamatonta pyrkimystä maksimoida kokemukset kuvitteellisen olemassaolon kanssa ja minimoida kokemukset todellisen olemassaolon kanssa. Kantilaisen deontologian näkökulmasta voidaan esittää, että kuvitteellisen maailman valitsemista tosimaailman sijaan tulisi välttää, sillä jos tästä johdettaisiin yleinen sääntö, olisi se yhteiskunnan osalta kestävä. Yhteiskunta ei nimittäin ole jäsenistään itsenäinen entiteetti, vaan suoraan sen jäsenten toimintaan pohjautuva järjestelmä. Jos yhteiskunnan jäsenille oletetaan velvollisuutta osallistua yhteiskuntaan, eskapismi itsessään, luonteensa takia, vaikuttaisi olevan hankalasti perusteltavissa. Yksilön harjoittamaa eskapismia ei voida siis oikeuttaa, koska siitä ei voida johtaa yleispätevää yhteiskunnallista sääntöä. Utilitaristisen seurausetiikan tulokulmasta eskapismien ongelmallisuus voidaan taas esittää kumpuavan yksinomaan sen ongelmallisista seurauksista: toiminta, jossa osallistuminen yhteiskuntaan syrjäytetään ajanvietolla kuvitteellisessa maailmassa, väistämättä vaikuttaa tosimaailmassa ylläpidettävään yhteiskuntaan.

Monien vapaa-ajan aktiviteettien harrastus ei edellytä tosimaailman kokemusten minimointia, vaan ne tulisi nähdä enemmänkin täydentävän niitä. Näin viihteellä, urheilulla ja taiteella voi olla opetuksellinen, reflektiivinen ja terve vaikutus tosielämän kokemiseen ja ymmärtämiseen. Kyseiset virikkeet ja aktiviteetit auttavat meitä kokemaan todellisuutta, eikä harhautumaan

siitä. Täten tutkielmassa eskapismi määritellään toiminnaksi, jossa keinotekoisesti ja tavanomaisesti pyritään minimoimaan tai välttämään kokemusta tosimaailmasta.

Edellisen määritelmän toivotaan rajaavan mm. musiikki, luonnossa liikkuminen ja urheilu pois eskapismien määritelmästä, koska nämä aktiviteetit voidaan katsoa täydentävän kokemusta tosielämästä kuten omista fyysisistä kyvyistä, kehityksestä, ymmärryksestä ja luonnollisista aistillisista kokemuksista kuten äänistä, väreistä ja tuoksuista. Eskapismien määritelmä sen sijaan sisältää mm. kirjallisuuden, elokuvien ja pelien jatkuvan ja pakonomaisen kulutuksen, jonka pyrkimyksenä on muovata kokemusta omasta olemassaolosta. Määritelmä myös kattaa aistien manipulaation päihteillä ja huumausaineilla, joilla pyritään muovata kokemusta tunnetiloista ja todellisuudesta. Määritelmä täten mukailee APA:n (American Psychological Association) kuvausta eskapismista, jonka mukaan eskapismi on ”taipumus paeta tosimaailmasta fantasiamaailman turvaan ja mukavuuteen” (American Psychological Association, 2018).

2.4 Eskapismien arviointi ilmiönä

Eskapismien eettistä arviointia lähdetään tarkastelemaan dialektiikan avulla, tarkoittaen, että johtopäätös ilmiön eettisyydestä johdetaan sille esitettyjen hyötyjen ja haittojen vuoropuhelusta. Sääntöutilitarismin periaatteisiin vedoten, eskapismien eettisyys määritellään sen pohjalta, että tuottaako suurimman hyödyn eskapismien väheneminen vai sen lisääntyminen. Jos eskapismien väheneminen katsotaan tuottavan suurempaa hyötyä kuin muut vaihtoehdot, tulisi yhteiskunnan sitoutua periaatteisiin, jotka eivät johda tai rohkaise eskapismiin. Jos palveluntarjoajat tai valmistajat tästä huolimatta tuottaisivat palveluita tai tuotteita, jotka rikkovat näitä periaatteita, voidaan heidän toimintansa esittää olevan eettisesti ongelmallista tai suorastaan epäeettistä. Tämä tuomio perustuisi siihen, että tutkielman eettisestä viitekehyksestä johdetut säännöt ovat suunniteltu johtavan suurimpaan hyvään. Tässä tapauksessa nämä olisivat sääntöjä, jotka olisivat muotoiltu johtavan eskapismien vähenemiseen tai yksinkertaisesti siihen, että ne eivät rohkaisisi eskapismiin. Jos eskapismien hyödyt ylittävät sen haitat tai eskapismien torjuntatoimet päätyvät tuomaan vähemmän hyötyä kuin passiivisuus tai eskapismiin rohkaisevat periaatteet, ei eskapismiin kohdistuvat vastatoimet ole sääntöutilitarismin pohjalta oikeutettuja.

Seuraavaksi tarkastellaan kirjallisuudesta tunnistettuja haittoja ja hyötyjä eskapismille. Lopuksi näitä tunnistettuja hyötyjä ja haittoja arvioidaan määrällisesti ja laadullisesti, jonka pohjalta tutkielma perustelee oletuksensa eskapismien eettisyydestä tutkielmaan valitun

eettisen viitekehyksen kriteerein. Arvion tarkoituksena on perustella kriittinen tulokulma myös digitaalisten palvelujen muodossa ilmenevään eskapismiin, jota myöhemmin tutkielmassa siirrytään arvioimaan kirjallisuuskatsauksen ja kyselytutkimuksen havaintojen pohjalta.

2.4.1 Hyödyt

Eskapismin hyödyksi voidaan pääasiallisesti esittää sen synnyttämä hyvä olo (Subudhi, Das & Sahu, 2020). Se tarjoaa myös mahdollisuuden irtautua tosielämän ongelmista ja stressistä (Subudhi, Das & Sahu, 2020), jonka takia eskapismista on esitetty seuraavan myös terveydellistä hyötyä. Stressin ja ahdistuksen haittavaikutukset fyysisessä terveydessä ja mielenterveydessä ovat moninaisia: kognitiiviset häiriöt ja immuunijärjestelmän häiriöt (Yaribeygi ym. 2017), alentunut hedelmällisyys ja libido (American Psychological Association, 2023), ikääntyminen ja negatiivinen vaikutus eliniän odotteeseen (Epel & Lithgow, 2014) ja monet mielenterveydelliset häiriöt (Schneiderman, Ironson & Siegel, 2005). Näiden lisäksi stressin on tutkittu lisäävän päihteidenkäyttöä, uniongelmia ja syömishäiriötä (Schneiderman, Ironson & Siegel, 2005).

Edellisten tutkimusten pohjalta on aiheellista esittää, että tehokkaita keinoja lievittää stressiä ei tulisi sivuuttaa. Jos on olemassa keinoja lievittää stressiä ja ahdistusta, joista ei aiheudu suoraa yhteiskunnallista haittaa, voidaan utilitarismin näkökulmasta perustella olevan moraalisesti oikein hyödyntää näitä keinoja stressin ja ahdistuksen haittavaikutuksien minimoimiseksi. Edellisten havaintojen pohjalta voidaan esittää, että eskapismin hyötyihin lukeutuu sen tuottama helpotus stressiin. Tämän lisäksi oikeissa mittasuhteissa eskapismin voidaan esittää tasapainottavan elämää; tässä tilanteessa eskapismi päätyisi täydentämään, eikä heikentämään suoriutumista arkipäivän velvollisuuksista (Stenseng, Rise & Kraft, 2012, Subudhi, Das & Sahu, 2020).

Eskapismin hyödyiksi on myös esitetty siitä seuraava luovuus ja oppiminen. Kokemukset fantasiamaailmoista voivat lisätä ymmärrystä tavalla, joka heijastuu hyötynä tai innovaatioina tosimaailmassa. Iranilaisessa tutkimuksessa (2023) tämä rinnastetaan *itsensä laajentamiseen*, jolla psykologiassa viitataan tapaan laajentaa omaa käsitystä uusien kokemusten kautta:

Eskapismin tarkoitus on olla välineellistä [...] se tarjoaa tauon pysähtyneisyydestä, mahdollisuuden tutkia tuntematonta ja mahdollisuuden seurata mielikuvitusta. Jokapäiväisessä elämässä ihmiset kohtaavat usein vaatimuksia itsensä laajentamisesta; esimerkiksi työpaikalla työntekijöiden

odotetaan sopeutuvan, mutta myös kehittyvän, muuttuvan ja ajattelevan laatikon ulkopuolella. (Nooripour ym. 2023.)

Eskapismin hyödyt voidaan tiivistää stressin helpotukseen, hyvään oloon ja sen mahdolliseen positiiviseen vaikutukseen luovassa oppimisessa. On huomioitava, että hyvä olo on kattava käsite; siihen lukeutuu rentoutuminen, helpotus, viihtyminen ja nautinto. Hyvää oloa ei voida pelkistää ainoastaan yltäkylläiseen hedonismiin, sillä siihen lukeutuu myös tervettä ja normaalia elämää määrittävät tunnetilat.

Mutta oikeuttavatko nämä hyödyt eskapismin haittavaikutukset? Myös eskapismin positiivisten vaikutusten pitkäaikaisuus nostaa esiin kysymyksen sen hyötyjen laadusta. Feldman toteaa utilitarismin korostaman hyödyn laadullisesta painotuksesta seuraavasti:

Utilitarismin mukaan ainoat moraalisesti merkittävät seikat liittyvät siihen, kuinka paljon ja millaista nautintoa ja tuskaa teko ja sen vaihtoehdot aiheuttaisivat. Määrä yksin ei ole normatiivisen aseman lopullinen ratkaisija. Laatu on myös merkityksellistä. (Feldman, 1978, s. 35.)

Lopuksi tulisi huomioida miellyttävyyden ja hyvän olon tunteen mahdollinen varjopuoli: ”Koska eskapismin suorana seurauksena usein syntyy lämmin, täyttymystä tuova tai autuas kokemus, joka saa unohtamaan itsensä toteuttamisen tuoman ahdistuksen, on varsin mahdollista, että eskapismi kehittää ja ylläpitää riippuvuutta monissa sen muodoissa.” (Jouhki & Oksanen, 2022.)

2.4.2 Haitat

Eskapismin haittoja on tutkittu mm. tarkastelemalla sen suhdetta riippuvuuksien kehittymiseen. Vuoden 2022 eskapismin ja riippuvuuksien suhdetta tutkineen tutkimuksen mukaan: ”eskapismilla on johdonmukainen yhteys päihteiden käyttöön ja on erityisen voimakas ennustaja alkoholinkulutukselle” ja ”eskapismi voi toimia riippuvuuskäyttäytymisen juurisyynä, lisääjänä ja vahvistajana.” (Jouhki & Oksanen, 2022.) Tämä havainto nostaa esiin eskapismista säteilevät haitat henkisen hyvinvoinnin lisäksi myös fyysisessä hyvinvoinnissa.

Eskapismin haittavaikutuksiin on esitetty lukeutuvan niiden suhde ihmisten elämänhallinnallisiin ja sosiaalisiin ongelmiin. Tutkimustuloksiin nojautuen on esitetty, että suoratoistopalveluiden eskapistisen kulutuksen ja heikomman itsesäätelykyvyn välillä olisi suhde (Kühn, 2020). Lisäksi tämä haitallinen vastuita välttelevä käyttäytyminen verkkomediapohjaisen eskapismin yhteydessä on esitetty haittaavan ihmisten mielenterveyttä

ja itsesäätelykykyä (Kühn, 2020, Király ym. 2023). Ongelmallisen kulutuksen ja eskapismien suhde tunnistetaan myös toisessa tutkimuksessa, jossa eskapismi tunnistettiin vahvaksi ennustajaksi ongelmalliselle verkkopelaamiselle (Jouhki ym. 2022). Muualla kirjallisuudessa mennään vielä askel pidemmälle esittämällä, että digitaalinen eskapismi tuo mukanaan mm. stressiä, masennusta ja ahdistusta (Subudhi, Das & Sahu, 2020).

Vastaavanlaista suhdetta vaikuttaisi ilmenevän myös ajanhallinnallisten ongelmien kanssa. Vastuita välttelevän käyttäytymismallin kanssa ilmenee usein myös ongelmat ajanhallinnassa, jotka käytännössä päätyvät haittaamaan suorituskykyä opinnoissa tai töissä. Ajanhallinnalliset ongelmat ovat myös yhteydessä riippuvuuksiin kuten suoratoistopalvelujen sisällön maratonkatseluun, verkkopeliriippuvuuteen ja someriippuvuuteen (Gabbadini ym. 2021). Koska ajanhallinnalliset ongelmat ovat yhteydessä riippuvuuksiin, voidaan myös ajanhallinnallisten ongelmien ja eskapismien välille esittää suhdetta. Tätä esitystä tukisi aikaisempi kirjallisuus, jossa ajanhallinnallisia ongelmia synnyttävän verkkopeliriippuvuuden taustalla oleviin motivaatioihin on luettu eskapistisen käytös. (Kuss & Griffiths, 2012, Jouhki ym. 2022.) Eskapismien on myös tutkittu ilmenevän riippuvuuksien kehittymisen yhteydessä: "eskapistiset motiivit käytökselle vaikuttaisivat ennustavan riippuvuutta" (Jouhki & Oksanen, 2022) ja "eskapismi voi toimia motiivina tai riippuvuutta aiheuttavien käyttäytymisen vahvistajana." (Jouhki & Oksanen, 2022), jonka voi esittää johtavan päätelmään, että eskapistinen käytös myötävaikuttaa riippuvuuksien kehitykseen, jotka osaltaan myöhemmin synnyttävät ajanhallinnallisia ongelmia.

Eskapismien on esitetty johtavan myös epärealististen mielikuvien muodostamiseen. Tästä toimii esimerkkinä havainnot, jossa puutteellinen sosiaalinen elämä korreloi liiallisen julkihenkilöiden ihailun kanssa. Vuoden 2005 tutkimuksen mukaan sosiaalisesta elämästä puuttuvat merkitykselliset ihmissuhteet voivat johtaa liialliseen julkihenkilöihin paneutumiseen, joka on tapa rakentaa identiteettiä tai kokea täyttymystä. (Houran, Navik & Zerrusen, 2005.) Tämä osaltaan johtaa epärealistiseen ymmärrykseen elämästä ja ihmissuhteista. Vuoden 2022 tutkimus tukee kyseistä esitystä lisäämällä, että sosiaalisen median yleistuminen loi ihmisille alustan todellisuudesta vääristyneen kuvan esittämiseksi itsestään (Jouhki ym. 2022). Edellä mainittu ilmiö esitetään olevan yhteydessä myös eskapismiin: "Viestintäympäristömme kehitys viime vuosikymmeninä viittaa siihen, että paineet korkeammalle itsetunnolle ja eskapismille ovat lisääntyneet. Eskapismi ei rajoitu vain sietämättömään itsetietoisuuteen, vaan siihen voi liittyä myös ulkoisia paineita, kuten työ, ihmissuhteet, taloudelliset huolenaiheet, muut henkilökohtaiset ongelmat tai stressiä ja

ahdistusta aiheuttavat epäsuotuisat tapahtumat.” (Jouhki ym. 2022.) Käyttäjien vääristelemät henkilökuvat sosiaalisessa mediassa voivat puolestaan osallistua itsetunto-ongelmien muodostamiseen muissa käyttäjissä, joka osaltaan voi motivoida näitä käyttäjiä eskapismiin tapana käsitellä tyytymättömyyttään nykyiseen elämäntilanteeseensa (Montag ym. 2019, Subudhi, Das & Sahu, 2020, Jouhki ym. 2022).

Edellä mainitut ulkoiset paineet johtavat eskapismiin, joka petollisesti päätty vain pahentamaan ongelmia. Eskapistinen käytösmalli, jossa tosielämän ongelmia paetaan Internetiin, sovelluksiin ja peleihin, katsotaan muuttuvan haitalliseksi, kun tämän mukainen käyttäytyminen jatkuu ja voimistuu, alkaen vahingoittamaan yksilön muita elämän osa-alueita. (Melodia, Canale & Griffiths, 2022.) Eskapismien synnyttämä vahinko voidaan havaita henkilökohtaisessa-, sosiaalisessa- ja uraelämässä (Subudhi, Das & Sahu, 2020). Vuoden 2021 tutkimus tuo esiin, että eskapismi voi ilmetä median liikakulutuksena, jota voidaan ymmärtää katsojien identifioitumisella mediassa esiintyvien hahmojen kanssa. Lisäksi tämä median liikakulutus on tutkittu liittyvän suurempaan yksinäisyyden tunteeseen. (Gabbiadini ym. 2021.) Tämä osoittaisi, että eskapismien ja yksinäisyydestä seuraavan eristäytymisen välillä on yhteys. Edellinen päätelmä muotoillaan tutkimuksessa seuraavasti: ”Esitämme, että digitaalisten suoratoistopalvelujen viihdyttävän luonteen ja helpon saatavuuden mahdollistama liikakatselu mahdollistaa yksinäisille ihmisille tyydytyksen eskapismien tarpeelle, toimien selviytymismekanismina sosiaalisten siteiden puutteen korvaamiseksi, identifioitumalla kuvitteellisen hahmon kanssa.” (Gabbiadini ym. 2021.)

Toisin sanoen, eskapismien on esitetty lisäävän sosiaalista eristäytymistä, tuoden näin vahinkoa yksilöiden sosiaaliseen elämään (Gabbiadini ym. 2021). Eristäytyminen ilmiönä johtaa puolestaan uusiin yhteiskunnallisiin haittailmiöihin kuten mielenterveysongelmiin (Novotney, 2020), työttömyyteen (Morrish, Mujica-Mota & Medina-Lara, 2022) ja jopa itsetuhoisuuteen (Calati ym. 2019). Jatkuva eskapismi täten vaikuttaisi vievän ihmisiä elämäntilanteisiin, jotka ovat perustavanlaatuisesti vahingollisia hyvinvoinnille.

Eskapismi voidaan nähdä olevan itsehoitokeino, mutta ei parannuskeino syvempään ongelmaan (Jouhki ym. 2022, Király ym. 2023). Vaikka eskapismi valittaisiinkin nähdä toimivana hoitokeinona, voidaan se silti nähdä haitallisena sen synnyttämän noidankehän takia. Pettymys tosielämästä johtaa eskapismiin, täyttymyksen etsimiseen sosiaalisesta mediasta ja julkihenkilöistä, joka osaltaan johtaa epärealistisen mielikuvien muodostamiseen. Kun nämä mielikuvat eivät vastaa todellisuutta, johtaa tämä jälleen eskapismiin: etsimään

vastaavuutta odotuksiin fantasiamaailmasta tosimaailman sijaan. Tämä noidankehä ei ainoastaan johtaisi vääristyneisiin odotuksiin, vaan myös vahinkoon yksilön sosiaalisessa elämässä ja elämänhallinnassa.

COVID-19-pandemia-ajan verkkokäyttäytymistä koskeva tutkimus toteaa eskapismista seuraavasti: ”Eskapistiset keinot katsotaan lähinnä tarjoavan hetkellistä helpotusta pysyvän hyvinvoinnin sijaan, ja se voi johtaa liiallisesta käyttäytymisestä johtuviin lisäongelmiin” (Jouhki ym. 2022). Edellinen päätelmä tukisi näkemystä siitä, että eskapismi on ongelmallinen tapa menetellä tosielämän ongelmien kanssa, koska sen tuomasta hetkellisestä helpotuksesta huolimatta, se päätyy pahentamaan ongelmia tai vähintään harhautumaan kestävästä ratkaisusta.

Olemassa olevaan tutkimukseen perustuen voidaan esittää, että eskapismien haittavaikutuksiin on luettavissa vastuiden välttely, madaltunut tehokkuus, ajanhallinnalliset ongelmat, riippuvuuksien muodostuminen, mielenterveysongelmat, ongelmat fyysisessä terveydessä, epärealistiset odotukset, itsetunto-ongelmat ja ihmissuhdeongelmat. Tämän lisäksi eskapismi voidaan katsoa itseään ruokkivaksi ilmiöksi. Eskapismi voi johtaa ongelmiin, jotka rohkaisevat entisestään etsimään täyttymystä tilapäisestä mielihyvästä tosimaailman ongelmien kohtaamisen ja ratkaisemisen sijaan.

2.4.3 Arvio eskapismien eettisyydestä

Edellisen kirjallisuuden pohjalta eskapismien esitetyt hyödyt ja haitat voidaan asettaa rinnakkain utilitaristista arviointia varten (taulukko 1). Eskapismien hyötyjä eriteltiin kolme kappaletta ja haittoja kahdeksan kappaletta. Määrällisesti eskapismista pystytään erittelemään enemmän haittoja kuin hyötyjä, joten utilitarismin näkökulmasta voidaan esittää, että eskapismien kolme hyötyä ei oikeuta sen kahdeksaa haittaa.

Kuten Feldman (1978, s. 35) totesi, hyötyjen määrän lisäksi myös niiden laatu merkitsee. Hetkellistä hyötyä kuten hyvää oloa ei voida laadullisesti rinnastaa esimerkiksi tosielämän velvollisuuksien laiminlyöntiin tai vahingollisten riippuvuuksien kehittymiseen. Esimerkiksi vaikka alkoholin nauttimisesta seuraa hyvän olon tunnetta, tämä ei oikeuta alkoholin liikakulutusta työajalla, työtehokkuuden, työturvallisuuden, ajanhallinnan ja velvollisuuksien laiminlyönnin kustannuksella.

Edellinen esimerkki tuo esiin kaksi keskeistä eroa eskapismien esitettyjen hyötyjen ja haittojen välillä. Stressinlievitys ja hyvä olo ovat hetkellisiä hyötyjä, jotka kohdistuvat vain yhteen

henkilöön. Luova kehitys ja oppiminen ovat puolestaan pitkäaikaisia hyötyjä, mutta nekin pääasiassa hyödyttävät vain yhtä henkilöä, ellei kyseisen henkilön luovasta kehityksestä kumpuavat innovaatiot päädy myöhemmin hyödyttämään yhteiskuntaa laajemmin.

Kun tarkastellaan eskapismista tunnistettuja haittoja, monet näistä heijastuvat yksilön lisäksi myös hänen ympäristöönsä. Ajanhallinnalliset ongelmat, madaltanut tehokkuus ja velvollisuuksien laiminlyönti eivät ainoastaan haittaa yksilön urakehitystä, mutta heijastuvat myös yksilön työympäristöön negatiivisesti. Yksilön laiminlyönnit ja heikkoudet vaikuttavat myös muuhun yhteisöön, joka on keskeistä, kun tekojen eettisyyttä arvioidaan utilitarismin näkökulmasta. Vastaavasti sosiaalinen eristäytyminen ja riippuvuuksien kehittyminen ovat laadullisesti hyvin vahingollisia itse yksilölle, mutta kasvavana yhteiskunnallisena ilmiönä sen haitallisuus voimistuu entisestään. Yleistyvät mielenterveydelliset ongelmat, heikentynyt sosiaalinen kanssakäyminen ja huonompi kansanterveys nostaa yhteiskunnan menoeriä, vähentää yhteiskunnallista hyvinvointia ja voi lisätä yhteiskunnallisia ongelmia kuten rikollisuutta (Källmen ym. 2023).

Jos oletetaan, että totuuteen pyrkiminen on itsessään moraalisesti tavoiteltavaa, ovat vääristyneet odotukset tosielämästä, sosiaalisessa mediassa vääristetty henkilökuva ja taipumus paeta tosielämän ongelmia niiden kohtaamisen sijaan toimintaa, jota tulisi välttää. Jos puhutaan Kantin lailla moraalista välttämättömyydestä, voidaan harhakuvien luominen ja itsepetos esittää olevan moraalisesti väärin, sillä se on toimintaa yleisiä lakeja vastaan. Vaikka kantilaisen etiikan teorian voidaan sanoa asettavan enemmän painoarvoa ihmisyydelle itsessään, Kant ei kuitenkaan argumentoinut hyvän olon maksimoimisen puolesta. Kant vaikuttaisi ottavan päinvastaisen kannan, sillä hän määrittelee hyvän tahdon olevan ihmisen kyky toimia järkiperusteisten periaatteiden mukaisesti, jotka ovat henkilökohtaisista haluista riippumattomia (Kannisto, 2014, Johnson & Cureton, 2022).

Huomioiden eskapismin esitettyjen hyötyjen ja haittojen määrälliset ja laadulliset erot, tutkielma etenee oletuksella, että eskapismi voidaan esittää eettisesti ongelmallisena. Olettaen, että kirjallisuudessa eskapismille osoitetut hyödyt ja haitat ovat totuudenmukaisia, teemme havainnon, että eskapismin esitetyt haitat ylittävät sen esitetyt hyödyt. Koska nämä tunnistetut haitat myös vaikuttavat laajemmin yhteiskuntaan, on mahdollista esittää, että eskapismia ei voida oikeuttaa utilitarismin näkökulmasta.

Koska eskapismia rohkaiseva tai eskapismista piittaamaton lainsäädäntö edesauttaa näiden haittojen ilmenemistä, moraalisesti oikeaa toimintaa olisi luoda yhteiskunnallisia sääntöjä,

joilla pystytään välttämään nämä haittavaikutukset yksilöissä ja yhteisössä. Tähän perustuen tutkielmassa on perusteet esittää, että eskapismi ei ole oikeutettua sääntöutilitarismin pohjalta. Vastaavasti myös Kantin kategorisen imperatiivin ensimmäisen muotoilun näkökulmasta, todellisuuden pakoilu ei ole toimintaa, josta voisi muodostaa yleispätevää sääntöä. Näillä päätelmissä oikeutetaan tutkielman eettisen viitekehyksen rajoissa muodostettu näkemys, että tutkielman määrittelemästä eskapismista eli toiminnasta, jossa keinotekoisesti ja tavanomaisesti pyritään minimoimaan tai välttämään kokemusta tosimaailmasta, ei voida johtaa yhteiskunnallista sääntöä, jonka takia myönteisyyttä tai välinpitämättömyyttä eskapistiseen toimintaan ei voida myöskään pitää eettisesti oikeutettuna.

Taulukko 1 - Yhteenvedo eskapismien esitetyistä hyödyistä ja haitoista

| Eskapismien esitetyt hyödyt | Eskapismien esitetyt haitat |
|--|---|
| Stressinlievitys (Subudhi, Das & Sahu, 2020) ja tästä seuraava terveydellinen hyöty. | Ajanhallinnalliset ongelmat (Kuss & Griffiths, 2012, Kühn, 2020, Jouhki ym. 2022) |
| Hyvä olo ja nautinto (Subudhi, Das & Sahu, 2020). | Tosielämän velvollisuuksien laiminlyönti (Kuss & Griffiths, 2012, Subudhi, Das & Sahu, 2020, Király ym. 2023). |
| Luova kehitys ja oppiminen (Nooripour ym. 2023). | Madaltunut tehokkuus (Kuss & Griffiths, 2012). |
| | Sosiaalinen eristäytyminen (Kuss & Griffiths, 2012, Gabbiadini, ym. 2021) ja tästä seuraavat yhteiskunnalliset ja mielenterveydelliset haittavaikutukset (Subudhi, Das & Sahu, 2020). |
| | Riippuvuuksien kehittyminen (Jouhki & Oksanen, 2022) ja tästä seuraava haitta fyysisessä terveydessä ja mielenterveydessä (Kuss & Griffiths, 2012, Kühn, 2020). |
| | Vääristynyt kuva todellisuudesta (Houran, Navik & Zerrusen, 2005). |
| | Vääristyneet henkilökuvat ja itsetunto-ongelmat (Montag ym. 2019, Subudhi, Das & Sahu, 2020, Jouhki ym. 2022). |
| | Ongelmien ratkaisemista laiminlyövä luonne (Jouhki ym. 2022, Király ym. 2023). |

3 Digitaalinen eskapismi

Digitaalisessa teknologiassa on eettisesti tarkasteltavana aihealueena omat erikoispiirteensä. Ensinnäkin teknologian kehitys ilmenee lukuisissa eri ominaisuuksissa kuten käytettävyydessä, kattavuudessa, vuorovaikuttavuudessa ja laadussa. Innostus kehittää uutta teknologiaa on mahdollisesti johtanut sen kehitystä. Näin uutuuden tunne ja sidosryhmäkohtainen hyöty ovat myös mahdollisesti asettuneet etusijalle, samalla asettaen teknologian muotoilun eettisyyden arvioinnin toissijaiseksi. Lisäksi voidaan nostaa esiin tietotekniikan erikoispiirre, joka on esitetty olevan mahdottomuus ennalta nähdä niitä lukuisia muuttuvia tekijöitä tietoteknisten laitteiden kehittyessä (Moor, 1999). Digitaalisen teknologian eettiseen kehittämiseen on lähivuosina herätty erityisesti Euroopassa mm. tekoälyn osalta. Euroopan unionin pyrkimys on ”lisätä tutkimusta ja teollista kapasiteettia samalla kun varmistetaan turvallisuus ja perusoikeudet” (Euroopan komissio, 2024).

Kolmanneksi erikoispiirteeksi voidaan nostaa esiin se, että tietotekniikan kehitys ja tietojenkäsittelytieteessä harjoitettava tutkimus kohdistuu pääasiallisesti artefakteihin, eikä suoraan ihmisiin siinä missä humanistiset tieteet. Tästä huolimatta digitalisaation edetessä yhteistä kosketuspintaa näillä tieteenaloilla on enemmän mitä aiemmin: siinä missä soveltava etiikka lääketieteessä on keskittynyt kokeellisten tutkimusten inhimillisyyteen, vastaavasti tietojenkäsittelytieteen tutkimuksissa henkilötietojen yksityisyyttä ja turvallisuutta on huomioitu yhä tunnollisemmin. Edellisen havainnon pohjalta voidaan esittää, että digitaalisen teknologian kehittäminen on ihmiskeskeisempää mitä monet luonnontieteet ja tämän takia myös eettisesti tarkasteltavana tieteenalana keskeinen.

Jos oletetaan edellisen luvun johtopäätös todeksi eskapismin eettisyydestä, on tutkittava, että mitä implikaatioita tällä on teknologian kehityksen ja digitaalisten palveluiden yleistymisen kanssa. Kirjallisuudessa *digitaalista eskapismia* on kuvailtu verkkopelien ja sovellusten yleistymisen myötä kehittyneeksi eskapismin muodoksi, jossa on kyse pakenemisesta virtuaaliseen maailmaan kuten sosiaaliseen mediaan tai videopelien tosimaailmaan keskittymisen kustannuksella (Subudhi, Das & Sahu, 2020, Trufanova, 2021, Király ym. 2023). Tätä on esitetty usein motivoivan pyrkimys saada helpotusta epämiellyttävästä tosielämän tilanteesta (Subudhi, Das & Sahu, 2020). Eskapismi itsessään ei ole uusi ilmiö, mutta menetelmät paeta todellisuudesta ovat moninaistuneet ja tehostuneet teknologian kehityksen myötä (Uslu, 2022). Käsite digitaalisesta eskapismista vastaa myös aikaisemmassa luvussa esiin nostettuja havaintoja, jotka tukevat näkemystä eskapismin ja digitaalisten

palveluiden liikakulutuksen välillä olevasta suhteesta. Tämän luvun tarkoitus on tutkia tätä suhdetta kirjallisuuskatsauksen muodossa erilaisten teknologioiden ja digitaalisten palveluiden asiayhteydessä. Lopuksi kirjallisuuspohjaisia havaintoja tarkastellaan tutkielman eettisen viitekehyksen rajoissa keskittymällä niiden toimintoihin ja piirteisiin, jotka rohkaisevat tai mahdollistavat eskapismia; jatkuvaa ja pakonomaista käytöstä, jossa tosimaailman kokemuksia korvataan kuvitteellisilla, mutta mukavuutta, harhautusta ja turvaa tuovilla kokemuksilla.

3.1 Sosiaalinen media

Sosiaalisen median mahdollistama eskapismi voidaan esittää pohjautuvan sen koukuttavuuteen. Tätä mahdollistavat algoritmit, jotka pyrkivät maksimoimaan katseluajan hyödyntäen erilaisia toimintoja. *Algoritmi* on yksinkertaisesti järjestyksellinen, tietyn määrän vaiheita sisältävä kuvaus, jonka avulla voidaan ratkaista jokin ongelma (Merriam-Webster, n.d.).

Kun puhutaan sosiaalisen median algoritmeista, viitataan käytännössä sosiaalisen median alustojen toimintatapaan. Yksityisten yritysten tavoite myös sosiaalisen median alustojen tapauksessa on maksimoida digitaalisten palvelujensa menestys, johon lukeutuu niiden katseluaika (Benrimoh, Chheda & Margolese, 2022, Khan & Lin, 2023). Mitä enemmän käyttäjät viettävät aikaa palvelussa, sitä isomman saavuttavuuden palvelu voi tarjota asiakkaidensa mainoksille: ”Sosiaalisen median verkostot ovat ilmaisia käyttää, niiden liiketoimintamalli keskittyy käyttäjien sitoutumisen lisäämiseen mainostulojen kasvattamiseksi. Tämä on huolestuttavaa, sillä sosiaalisen median passiivisen käytön (esim. uutisten tai sivuston esittämän sisällön selaaminen sitoutumisen lisäämiseksi) on joidenkin tutkimusten mukaan havaittu olevan yhteydessä heikentyneeseen hyvinvointiin.” (Benrimoh, Chheda & Margolese, 2022.)

Tämä luo kannusteen yritykselle kehittää algoritmiaan tavalla, joka maksimoi käyttäjien viettämän ajan palvelussa: ”Huomioekonomiassa videoiden katseluun tarkoitettut sovellukset käyttävät muotoilumekanismeja kuten automaattista toiston käynnistymistä, jotka hyödyntävät psykologisia haavoittuvuuksia maksimoidakseen katseluaikaa. Seurauksena monet ihmiset kokevat menettävänsä kontrollin sovellustensa käytöstä.” (Lukoff ym. 2021.)

Algoritmien kehittäminen voidaan kuitenkin esittää hyödyttävän myös käyttäjiä, koska käyttäjien pidemmän katseluajan voi tulkita kertovan alustan viihdyttävyydestä, joka

puolestaan kertoo palvelun hyvästä käyttökokemuksesta. Esimerkkejä sosiaalisen median koukuttavuutta lisäävistä toiminnallisuuksista ovat videoehdotukset ja videoiden automaattinen toisto (Lukoff, 2021). Madaltamalla kynnystä kulutuksen jatkamiselle käyttäjän valitseman sisällön jälkeen mahdollistetaan se, että käyttäjän katseluaika pitenee. Nämä toiminnot mahdollistavat eskapismia: käyttäjän ei tarvitse nähdä vaivaa sisällön kuluttamisen jatkamiselle. Kyseinen muotoilu muuttaa käyttäjän ja palvelun suhdetta, koska nyt käyttäjän on aktiivisesti valittava sisällön kulutuksen keskeyttäminen. Kirjallisuudessa automaattisen toiston on esitetty lisäävän alustojen immersiiivisyyttä seuraavasti:

Loputtomasti alaspäin selaamalla käyttäjä uppoutuu yhä enemmän (ehkä motorisella tasolla näkemään selaamisen leikkisäksi toiminnaksi), mutta ei tule luonnolliseen pysähdykseen, jossa hän saattaa helposti harkita uudelleen lopettamista tai alustan vaihtamista. Loputon selaaminen tehostuu, koska käyttäjä löytää aika ajoin jotain palkitsevaa (esim. hauska tai mielenkiintoinen video) [...] Tämän prosessin myötä katsojat uppoutuvat yhä enemmän, mikä vaikeuttaa katsomisen lopettamista. (Montag ym. 2019.)

Edellisen lisäksi tutkimuksessa tunnistetaan muita sosiaalisen median alustoilla hyödynnettäviä psykologisia mekanismeja kuten omistusvaikutus, sosiaalinen paine, käyttäjän mielenkiinnonkohteita vastaavan sisällön suosittelu ja Zeigarnik-efekti, jolla viitataan havaintoon, että ihmiset muistavat keskeneräiset tehtävät paremmin kuin valmiit tehtävät (Montag ym. 2019). Edelliset mekanismit tekevät sosiaalisen median alustasta psykologisesti koukuttavamman lisäämällä sen palkitsevuutta ja tunnearvoa, mutta myös luomalla tilanteita, joissa käyttäjiin kohdistetaan painostusta seurata sosiaalista statusta ja vuorovaikutusta koskevia yhteiskunnallisia normeja. Tämä toimisi perustana sille, miksi sosiaalisen median riippuvuuden taustalla on esitetty olevan perimmäinen tarve tulla huomioituksi ja kokea yhteenkuuluvuuden tunnetta (Khan & Lin, 2023).

Psykologisten mekanismien hyödyntämistä digitaalisten palvelujen muotoilussa voidaan pitää eettisesti ongelmallisena, jos niiden tiedetään olevan yhteydessä riippuvuuksien kehittymiseen. Esimerkiksi ilmoituksien sosiaalisessa mediassa saaduista seuraajista, tykkäyksistä ja kommentteista on osoitettu vapauttavan kehossa dopamiinia, joka lisää riippuvuutta palvelun käyttöön. (Burhan & Moradzadeh, 2020, Khan & Lin, 2023.)

Sosiaalisen median ongelmallista liikakulutusta on tutkimusten edetessä alettu kutsumaan *sosiaalisen median riippuvuudeksi*, joka on määritelty pakonomaiseksi sosiaalisen median käytöksi, joka merkittävästi häiritsee käyttäjien ihmissuhteita, työskentelyä, opintoja ja terveyttä (Cheng, Ebrahimi & Luk, 2022). Sosiaalisen median riippuvuuden on kuitenkin

esitetty eroavan muista riippuvuuksista, koska sillä ei tiedetä olevan suoria fysiologisia tai taloudellisia seurauksia, jonka takia se ole myöskään diagnosoitavissa (Cheng, Ebrahimi & Luk, 2022, Khan & Lin, 2023). Tästä huolimatta sosiaalisen median riippuvuuteen liittyvät riippuvuuksille ominaiset haittavaikutukset kuten negatiivinen vaikutus elämän eri osa-alueille, vaikeus käytön lopettamiselle ja tarve vieroitukselle (Cheng, Ebrahimi & Luk, 2022).

Aikaisempien tutkimusten pohjalta on esitetty, että sosiaalisen median korkean kulutuksen ja mielenterveysongelmien kuten masennuksen välillä on yhteys (Subudhi, Das & Sahu, 2020, Azem ym. 2023). Toisissa tutkimuksissa (2020) on puolestaan tuotu esiin, että sosiaalisen median käyttöajalla ja masennuksen tai ahdistuneisuuden kehitysmuutoksilla ei voida sanoa olevan yhteyttä. Näiden tutkimustulosten mukaan pitempi aika sosiaalisessa mediassa ei ollut yhteydessä mielenterveysongelmien kehitykseen kahdeksan vuoden mittausajanjaksolla, kun sitä tarkasteltiin yksilötasolla. (Coyne ym. 2020.) Näiden tutkimustulosten poikkeavuudet tuovat esiin tärkeän yksityiskohdan: ajankäyttö digitaalisissa palveluissa ei välttämättä suoraan ennusta mielenterveysongelmia, vaan enemmänkin se motivaatio ja tapa, millä aikaa vietetään digitaalisten palveluiden parissa.

Näyttöajan lisäksi on huomioitava *mitä* näiltä näytöiltä kulutetaan. Erään tutkimuksen mukaan sosiaalisen median ongelmakäyttö pääasiallisesti nousee eskapistisesta kulutuksesta kuten live-striimien seuraamisesta ja kommentoimisesta, jotka tuottavat korkeamman osallisuuden tunteen katsojille (Kircaburun & Griffiths, 2019). Tutkimustuloksen pohjalta on mahdollista tehdä esitys, että tietyt toiminnallisuudet digitaalisissa palveluissa johtavat eskapistiseen sisällönkulutukseen enemmän kuin jotkin toiset toiminnallisuudet. Tämän yleinen tiedostaminen olisi puolestaan olennainen lähtökohta digitaalisten palveluiden eettisemmälle muotoilulle.

Tutkielmassa tuotiin aikaisemmin esiin sosiaalisen median osallisuus vääristyneisiin henkilökuviin ja näistä mahdollisesti seuraaviin itsetunto-ongelmiin (Montag ym. 2019, Subudhi, Das & Sahu, 2020, Jouhki ym. 2022). Sosiaalisen median algoritmien on yleisesti todettu yksinkertaisesti suosittavan sisältöä, joka perustuu kuluttajan katseluhistoriaan ja mielenkiinnonkohteisiin (Montag ym. 2019, Lukoff ym. 2021). Tämä voidaan esittää kehittyvän noidankehäksi: luonteeltaan koukuttava sisältö tunnistetaan algoritmissa kuluttajan mielenkiinnonkohteeksi, joka johtaa siihen, että vastaavanlaista sisältöä esitetään lisää jatkossa ja näin luoden johdattelevat olosuhteet koukuttavan sisällön valitsemiselle. Edelliseen noidankehään on aikaisemmissa tutkimuksissa tarjottu parannusehdotus, joka

ehdottaa, että sisältöä suosittlevien järjestelmien tulisi pyrkiä ”heijastamaan käyttäjien pyrkimyksiä, eikä vahvistamaan heidän nykyistä käyttäytymistensä” (Lukoff ym. 2021).

Edellinen algoritmien piirre on esitetty johtavan radikalisoitumiseen ja kaikukammioiden muodostumiseen (Burton, 2023, Shaw, 2023), joka on kuitenkin esitetty joidenkin alustojen kuten YouTuben kohdalla olevan johtopäätöksenä liioiteltu (Ledwich & Zaitsev, 2020). Media Matters for America, Yhdysvalloissa toimiva ja poliittisesti vasemmalle kallistuva järjestö esitti omien tutkimustensa pohjalta, että TikTokin algoritmi edesauttaa äärioikeistolaista radikalisoitumista (Little ym. 2021). Koska tieto sosiaalisen median algoritmien rakenteesta ei ole avoimesti saatavilla ja olemassa olevat tutkimukset esittävät eriäviä johtopäätöksiä, tulisi toistaiseksi keskittyä jatkamaan tutkimusta näiden algoritmien piirteistä. Jos kuitenkin oletetaan, että suosittujen sosiaalisen median alustojen algoritmit todella edesauttavat yksilöiden radikalisoitumista, muodostuu tästä yhteiskunnallisesti laajempi turvallisuusongelma ja tämän kautta myös digitaalisen palvelun muotoilua koskettava eettinen ongelma.

Sosiaalisen median yhteiskunnallisia haittavaikutuksia ei tarvitse kuitenkaan jäädä vain spekuloidaan. Tämä on nimittäin myös aikaisemmassa kirjallisuudessa esiin nostettu huomio: johdannossa mainittua Suomen PISA-tulosten romahdusta selitettiin mm. nuorten sosiaalisen median korkeasta kulutuksesta seuranneella madaltuneella keskittymiskyvyllä (Kelhä, 2023). Yleistyvä trendi yksilöiden heikentyneestä keskittymiskyvystä voidaan esittää muodostuvan yhteiskunnalliseksi ongelmaksi, koska yhteiskunnan jäsenten heikompi oppiminen ja suorituskkyky säteilee yhteiskunnallisen menestyksen eri mittareihin, kuten talouteen, koulutukseen ja hyvinvointiin. Velvollisuuksista alisuoriutuminen tai niiden laiminlyönti laajempaan yhteiskunnallisena ilmiönä voidaan esittää heikentävän elämänlaatua yhteiskunnallisesti ja kilpailukykyä kansainvälisesti.

Havainnot edellisestä tutkimuskirjallisuudesta voidaan esittää muodostuvan ongelmalliseksi tutkielman eettisen viitekehyksen pohjalta. Hetkellinen dopamiinista saatava mielihyvä yksilölle ei ole oikeuta tästä seuraavia haittavaikutuksia yksilölle tapauksissa, jossa tämä johtaa riippuvuuden kehittymiseen. Koukuttavien mekanismien voidaan esittää myös luovan olosuhteita, jotka vaikuttavat yksilön autonomiseen toimintaan (Lukoff ym. 2021, Khan & Lin, 2023). Lisäksi sosiaalisen median algoritmit voivat noidankehämäisesti ohjata sisältöä, joka lisää eskapismia ja edistää vääristyneitä odotuksia todellisuudesta.

Toinen yhteiskunnallisesti huomioitava ilmiö on parasosiaalisten suhteiden muodostuminen. Parasosiaalisella käytöksellä viitataan yksisuuntaisten sosiaalisten suhteiden rakentamiseen julkisuuden henkilöiden kanssa (Gleason, Theran & Newberg, 2017). Parasosiaalisia suhteita voidaan havaita kehittyvän sosiaalisessa mediassa seuraajien ja sosiaalisen median vaikuttajien välille (Reinikainen, 2020), joiden on myös tutkittu kasvaneen sosiaalisen median alustojen kuten YouTuben kulutuksen kasvun kanssa: ”lisääntynyt altistuminen YouTubele johtaa lisääntyneisiin parasosiaalisiin suhteisiin siten, että yksilöt, jotka raportoivat korkeammista YouTuben kulutustasoista, raportoivat korkeammista parasosiaalisista suhteista YouTube-persoonaan.” (Kurtin ym. 2018). Myös aikaisempi tutkimus vaikuttaisi esittävän sosiaalisen median suuremmalla kulutuksella ja parasosiaalisten suhteiden kehityksellä olevan yhteys (Kurtin ym. 2018).

Parasosiaalisten suhteiden haittavaikutuksiksi voidaan esittää mahdolliset sosiaaliset ongelmat kuten tosielämän sosiaalisten suhteiden laiminlyönti sekä seuraajien vääristyneet odotukset todellisuudesta heidän vertaillessa itseään sosiaalisen median vaikuttajiin (Jouhki ym. 2022). Parasosiaalisten suhteiden hyödyksi sosiaalisessa mediassa voidaan esittää nautinto, joka syntyy muiden seuraajien kanssa vuorovaikuttamisesta. Erään sosiaalisia suoratoistopalveluja koskevan tutkimuksen mukaan: ”suurin osa aktiivisen chattaamisen nautinnosta on itse asiassa riippumatonta katsellun lähetyksen sisällöstä” (Bründl, Christian & Hess, 2017), joka vaikuttaisi osoittavan, että parasosiaalinen suhde sisällöntuottajaan luo myös molemminpuolisia vuorovaikutuksia seuraajien kesken. Reaaliaikaisten live-lähetysten asiayhteydessä havaittiin, että seuraajien aktiivisen vuorovaikutuksen nautinnollisuutta selittää myös seuraajien yhteinen kokemus ja yhteisvaikutus (Bründl, Christian & Hess, 2017).

Jos psykologisten mekanismien hyödyntäminen sosiaalisen median alustojen toiminnassa voidaan osoittaa lisäävän parasosiaalisuutta päivittäisten vuorovaikutusten kustannuksella sekä sosiaalisen median riippuvuuksien kehittymistä laajemmin, ei tämä ole oikeutettavissa suurimman yhteiskunnallisen hyödyn näkökulmasta. Sosiaalisen median riippuvuudella on kosketuspintaa eskapismien kanssa, sillä se luo olosuhteet tunnepohjaisten ja sosiaalisten tarpeiden tyydyttämiseen virtuaalisesti tosimaailman kohtaamisten sijasta (Khan & Lin, 2023). Tosimaailman yhteiskunta ei hyödy siitä, että sen jäsenet valitsevat elää heidän henkilökohtaisessa, parasosiaalisiin suhteisiin rakentuvassa kuvitteellisessa todellisuudessa. On kuitenkin huomioitava, että parasosiaalinen suhde sosiaalisen median vaikuttajaan myös mahdollistaa molemminpuolista vuorovaikutusta muiden seuraajien kanssa, joka heikentää

perusteita esitykselle, että yksipuolinen suhde sosiaalisen median vaikuttajaan suoraviivaisesti johtaa yhteiskunnallisesti merkittävään epäsosiaaliseen käytökseen.

Tekoälyn kehityksen myötä digitaalisten palvelujen algoritmien eettisen arvioinnin merkittävyys on korostunut (Tsamados ym. 2022). Kun monimutkaisten algoritmien hyödyntäminen eri käyttökohteissa yleistyy, tekee tämä väistämättä myös näiden algoritmien toimintatavoista merkittävimpiä yhteiskunnallisesti. Havainnon voi vastaavasti esittää koskettavan myös muita algoritmien toimintaan liittyviä eettisiä kysymyksiä, kuten kysymystä eskapismiin rohkaisevien mekanismien käytöstä sosiaalisessa mediassa. Aikaisemman kirjallisuuden pohjalta tätä koskevassa keskustelussa on otettava huomioon tunnistetut ilmiöt liikkakulutuksesta ja sen vaikutuksista, parasosiaaliset suhteet, seuraajien keskinäinen vuorovaikutus sekä algoritmien mahdollisesti muodostamat kanavat poliittiseen radikalisoitumiseen.

3.2 Suoratoistopalvelut

Tutkielmassa suoratoistopalveluilla viitataan musiikkia, äänikirjoja, elokuvia ja televisiosarjoja esittäviin palveluntarjoajiin, joihin lukeutuu palvelut kuten Spotify, Bookbeat, Netflix, Viaplay ja Amazon Prime, joiden tuotesisällön kuluttaminen tapahtuu tuotetilauksen kautta. Kirjallisuudessa suoratoistopalvelu on määritelty teknologiana, joka mahdollistaa reaaliaikaisen multimedian jakelun verkkoyhteyden välityksellä (Maniar, 2012). Vaikka sosiaalisen median alustat kuten YouTube ja Twitch toimivat myös suoratoistopalveluina, tutkielmassa näitä palveluntarjoajia lähestytään pääasiallisesti sosiaalisen median alustoina.

Suoratoistopalvelujen eskapistinen käyttö on kirjallisuudessa havaittu ilmenevän pääasiallisesti maratonkatseluna ja liikkakulutuksena, joiden on esitetty negatiivisesti vaikuttavan yksilöiden sosiaaliseen elämään ja ajanhallintaan (Kühn, 2020, Subudhi, Das & Sahu, 2020, Gabbiadini ym. 2021). Suoratoistopalvelut voidaan esittää olevan rakennettuja maratonkatseluun, koska tämän ominaisuuden voidaan katsoa selittävän suoratoistopalvelujen menestystä kilpailussa perinteisen televisio- ja elokuvateollisuuden kanssa. Kirjallisuudessa Netflixin toimintamallin yleistymistä on kutsuttu ”netflixisoitumiseksi” ja ”Netflix-efektiksi”, jolla viitataan yleistyvään ilmiöön, jossa suoratoistopalvelujen toimintamalli kannustaa kuluttajiaan maratonkatseluun ja kokemuksiensa jakamiseen sosiaalisessa mediassa. (Matrix, 2014.)

Netflixin kaltaiset suoratoistopalvelut, jotka julkaisevat kokonaisia tuotantokausia yhdellä kertaa ja mahdollistavat jaksojen kulutuksen ilman keskeytyksiä, ovat esitetty muuttaneen kuluttajien odotuksia ja tottumuksia elokuvien ja televisiosarjojen katselusta (Matrix, 2014). Tämän on osoitettu johtaneen myös kulttuurillisten asenteiden muutoksiin: ”maratonkatselu ei ole ainoastaan kannustettua vaan myös oletusarvoinen kulutustapa” (Matrix, 2014) ja ”Netflixin nousu on radikaalisti muuttanut katsojien odotuksia television katsomisesta, sillä se pystyy tarjoamaan heille ainutlaatuisen mainosvapaan katselukokemuksen ja saumattoman jaksojen tarjonnan” (Su, 2023). Kirjallisuuden pohjalta voidaan esittää, että edellä kuvatulla suoratoistopalvelujen liiketoimintamallilla on mahdollisesti vaikutusta myös suoratoistopalvelujen eskapistiseen kulutukseen niiden hyödyntämien toiminnallisuuksien takia.

Netflixin katsojille on saattanut tulla tutuksi ilmoitus, joka tiedustelee käyttäjältä, että katseleeko hän edelleen sarjaa? Netflixin tietokeskuksen mukaan kyseinen ilmoitus tulee kolmen keskeyttämättömän jakson tai 90 minuutin keskeyttämättömän katselun jälkeen. Syy kyseiselle ilmoitukselle Netflixin mukaan on mm. säästää asiakkaiden Internet-datan käyttöä (Netflix Help Center, n.d.). On mahdollista esittää, että kyseiselle toiminnolle on olemassa myös digitaalisen palvelun muotoilun eettisyyttä koskettava käyttökohde: ilmoitus voi toimia katsojalle interventiona, joka keskeyttää eskapistisen maratonkatselun, jota myös kirjallisuudessa suoratoistopalveluille on annettu kehitysehdotukseksi (Kühn, 2020).

Mahdollisia ratkaisuja eskapistiseen maratonkatseluun voidaan löytää jo pelkästään tarkastelemalla muita suoratoistopalveluja. Kulutusta voidaan nimittäin rajoittaa tuntirajoituksilla. Äänikirjapalveluissa kuten Bookbeatissa törmätään esimerkiksi liiketoimintamalliin, jossa kuluttaja pääsee käsiksi tuotevalikoimaan valitsemalla kolmesta tilauspakettivaihtoehdosta, joista jokaiseen on liitetty kuukausittainen tuntirajoitus. Mitä enemmän asiakas maksaa, sitä enemmän kuuntelutunteja kuukaudessa tilauspakettiin kuuluu (BookBeat AB, 2024). Jos vastaavanlainen liiketoimintamalli toteutettaisiin myös elokuvia ja televisiosarjoja esittävässä suoratoistopalveluissa, voidaan tämän katsoa tarjoavan välittömän ratkaisun liikakulutukseen. Muutos kuitenkin ohjaisi elokuvia ja televisiosarjoja tarjoavien suoratoistopalveluiden liiketoimintamallia päinvastaiseen suuntaan, joka on aikaisemmin nimenomaan keskittynyt tarjoamaan saumattoman tarjonnan ja keskeyttämättömän katselukokemuksen (Su, 2023). Jotta yritykset pystyttäisiin vakuuttamaan heille kilpailukykyisen liiketoimintamallin hylkäämisestä liikakulutuksen hillitsemiseksi, tulisi suoratoistopalvelujen liikakulutuksen haittavaikutuksista olla vahvaa näyttöä, jonka jälkeen

on myös kyettävä osoittamaan, että miten tämän liiketoimintamallin haitat ylittävät sen hyödyt.

Tämän takia on myös tutkittava, että mitä hyötyä suoratoistopalvelujen runsaasta kulutuksesta voi olla. Eräässä televisiosarjoihin keskittyvässä, eskapismien pedagogisia tarkoituksia tarkastelevassa filosofisessa analyysissä esitettiin eskapismissa olevan joskus kyse utopistisesta unelmoinnista, joka osaltaan voi kylvää siemenen todelliselle yhteiskunnalliselle muutokselle: muutos pitää pystyä kuvittelemaan, ennen kuin sitä voidaan lähteä toteuttamaan (Hållander, 2021). Suositun viihteen kuten televisiosarjojen kuluttamisen ja kommentoimisen esitetään vaikuttavan yhteisön näkemyksiin. Nykyisen yhteiskuntatilanteen analysointi peilaamalla sitä kuvitteelliseen maailmaan, voidaan nähdä tapana käsitellä ja ymmärtää tosimaailmaa ja sen ongelmia. Tällä on perusteltu sitä näkemystä, jossa elokuvaan ja televisiosarjoihin pohjautuva eskapismi nähdään pedagogisena mahdollisuutena. Jos eskapismi voi olla utopistista unelmointia, on mahdollista esittää, että se myös edesauttaa paremman tulevaisuuden rakentamista. (Hållander, 2021.)

Voidaan huomata, että miten edellinen näkemys pitää sisällään oletuksen suoratoistopalvelujen tehokkuudesta vaikuttaa poliittisten ajatusten leviämiseen. Tämä on ajatus, jota on toiveikkaasti ilmaistu myös muualla kirjallisuudessa. Netflixin monipuolisen tarjonnan on esitetty edesauttavan muiden kulttuurien ymmärtämistä sekä toimivan työkaluna suvaitsevamman ja rauhanomaisemman kulttuurin rakentamisessa. (Alkhat, 2023.)

Tiivistetysti voidaan todeta, että suoratoistopalvelujen on esitetty positiivisesti palvelevan yhteiskunnallisessa vaikuttamisessa parantamalla kuluttajien tietoisuutta maailmasta, erilaisista arvoista sekä tarjoamalla alustan utopistiseen unelmointiin. Suoratoistopalvelujen yleinen liiketoimintamalli, jonka mukana katselukokemusten jakaminen sosiaalisessa mediassa on yleistynyt, voidaan sanoa myös edesauttaneen ajatuksien leviämistä yhteiskunnassa. Edelliset hyödyt eivät kuitenkaan suoraan ota kantaa liikkakulutukseen, joka vaikuttaisi jääneen vähäiselle huomiolle maratonkatselun yleistymisen ja normalisoinnin seurauksena. Suoratoistopalveluissa ilmenevän digitaalisen eskapismien haittavaikutuksia tuotiin esiin edellä käsitellyssä kirjallisuudessa, mutta kysymys tähän liittyvästä palveluntarjoajien eettisestä vastuusta riippuu siitä, että missä määrin suoratoistopalvelut todellisuudessa rohkaisevat tai johtavat eskapismiin ja missä tilanteissa kuluttaja on itse vastuussa kohtuullisesta kulutuksesta.

3.3 Videopelit

Videopelien kiehtovuus on esitetty kumpuavan niiden kyvystä täyttää psykologisia tarpeita kuten mm. eskapismia, kilpailuhenkisyttä, itsensä kehittämistä ja virkistäytymistä (Subudhi, Das & Sahu, 2020, Kaya ym. 2023). Esitystä videopelien eskapistisesta kulutuksesta tukisi myös tutkimustulokset, joiden mukaan eskapismilla olisi yhteys ongelmallisen verkkopelaamisen, masennuksen ja sosiaalisen ahdistuneisuuden kanssa. (Melodia, Canale & Griffiths, 2022). Pelien muodossa ilmenevän eskapismien on esitetty mahdollisesti huonontavan psyykkistä tilaa myös entisestään: ”On mahdollista, että ne yksilöt, joilla on jo alhainen itsetunto, pelaavat verkkopelejä tapana vältellä todellisia uhkia itselleen ja tämä välttelyn muoto johtaa heikompaan henkiseen terveyteen.” (Goh, Jones & Copello, 2019.) Tämän lisäksi peliaikojen pidentymisen on esitetty liittyvän huonompaan psyykkiseen hyvinvointiin ja tätä suhdetta selittävän eskapismi (Goh, Jones & Copello, 2019). Tässä tapauksessa matalampi psyykinen hyvinvointi johtaa yksilöitä eskapistiseen toimintaan, joka ilmenee pitkäaikaisen pelaamisen muodossa. Eskapismi olisi tässä tapauksessa enemmänkin huonomman psyykkisen hyvinvoinnin seuraus kuin sen aiheuttaja. Eskapismi on kuitenkin vastavuoroisesti esitetty olevan myös aiheuttaja ja vahvistaja liikakulutukselle tai riippuvaisuudelle, josta osaltaan seuraa huonompaa psyykkistä hyvinvointia (Goh, Jones & Copello, 2019, Jouhki & Oksanen, 2022).

Eskapismilla on tutkittu myös olevan vahva yhteys liikakäyttäytymisen kuten liiallisen pelaamiseen ja Internetin käytön kanssa (Jouhki ym. 2022). Edelliset havainnot vaikuttaisivat tukevan näkemystä, jonka mukaan korkeampi eskapismi korreloi huonomman psyykkisen hyvinvoinnin tai ongelmallisen liikakäyttäytymisen kanssa. World Health Organization (WHO) on myös sisällyttänyt peliriippuvuuden ”riippuvuuskäyttäytymisen aiheuttamien häiriöiden” alle ICD-11-luokituksessaan, joka tarjoaa kansainvälisen tavan keskustella, seurata ja raportoida sairauksia ja häiriöitä (World Health Organization, n.d.). Peliriippuvuuden tarkka luokitus ICD-11:6C50 tarkoittaa, että peliriippuvuus on luokiteltu kliinisesti merkittäväksi, ahdistukseen tai henkilökohtaisiin toimintoihin liittyväksi oireyhtymäksi, joka kehittyy toistuvien ja palkitsevien käyttäytymismallien seurauksena (World Health Organization, 2024).

Yhdessä pelaamista koskevassa tutkimuksessa nousee esiin ongelmallisen pelaamisen kohtalainen yhteys *dissosiaatioon*, jolla viitataan mm. normaalin tajunnan, havainnon ja käytöksen häiriöön tai katkokseen (Guglielmucci ym. 2019). Dissosiaatiota pelaamisen

kontekstissa kuvaillaan seuraavasti: ”Dissosiativisten kokemusten kehittyminen ongelmallisessa pelaamisessa voi joskus edustaa prosessia, jossa virtuaalinen maailma, jota käytetään nautinnon ja rentoutumisen lähteenä, voi muuttua paikaksi, jossa yksilö voi uppoutua pakenemaan henkilökohtaisista ja vuorovaikutuksellisista epävarmuuksista, elämän vaikeuksista, traumallisista kokemuksista, negatiivisista tunteista jne.” (Guglielmucci ym. 2019.) Liiallisesta pelaamisesta voidaan edellisen esityksen pohjalta katsoa muodostuvan dissosiativinen toimintamalli kohdata tosielämän ongelmia.

Peleistä on tunnistettu myös muita dissosiaatiota voimistavia piirteitä kuten palkitsevuus (Guglielmucci ym. 2019). Saavutuksilla peleissä kompensoidaan tosielämän saavutuksien puutetta, joka vahvistaa pelaajan itsetuntoa ja vallantunnetta. Nämä tunteet eivät perustu saavutuksiin tosielämässä, jonka takia sen on esitetty edistävän dissosiaatiota. (Guglielmucci ym. 2019.) Tutkimus esittää liiallisen pelimaailmaan uppoutumisen juurisyiksi käsittelemättömät traumaattiset kokemukset (Guglielmucci ym. 2019).

Havainto traumaattisten kokemusten käsittelystä voidaan palauttaa aikaisempaan keskusteluun eskapismiin tunnistetuista hyödyistä ja haitoista. On nimittäin mahdollista esittää, että tilanteissa, jossa yhteiskunnan järjestämät mielenterveyspalvelut ovat ylikuormittuneita eikä ammattilaisten vastaanotolle ei ole välitöntä pääsyä, on yksilö- ja yhteiskuntatasolla suurempi hyöty käsitellä näitä mielenterveysongelmia edes jollain tavalla. Tilanteissa, joissa paras vaihtoehto ei ole valittavissa, on valittava toiseksi paras vaihtoehto, joka tässä tapauksessa olisi hoitaa traumasta johtuvaa epämukavuutta pakenemalla sitä videopelimaailmaan. Edellä kuvatussa poikkeustilanteessa teko olisi perusteltu tekoutilitaristisesta näkökulmasta, koska se johtaa tuossa tilanteessa suurempaan hyötyyn kuin muut vaihtoehdot.

Kun väitettä tarkastellaan sääntöutilitaristisesta näkökulmasta, voidaan päätyä vastakkaiseen näkemykseen. Jos traumaattisten kokemusten käsittely pelimaailmapohjaisen eskapismiin avulla ei pitkällä tähtäimellä johda yksilöiden mielenterveydelle suurimpaan hyötyyn, ei tästä perustellusti voida johtaa sääntöutilitarismin periaatteilla oikeutettua yhteiskunnallista sääntöä. Esimerkki vaikuttaisi toimivan argumenttina sääntöutilitarismia vastaan, jos nämä joustamattomat säännöt eivät kykene tilannekohtaisesti saavuttamaan suurinta mielenterveydellistä hyötyä yksilölle eri tilanteissa. Sääntöutilitarismin perustavaa näkemystä voidaan kuitenkin puolustaa lisäämällä sääntö, joka mahdollistaa vaihtoehtoisen

toimintamallin eli ns. poikkeussäännön yhteiskunnan mielenterveyspalveluiden ollessa ylikuormittuneita.

Videopelien tutkittuja hyötyjä on myös tarkasteltava niitä koskevan eskapismien eettisessä arvioinnissa. Tulokset pelaamisen todellisista hyödyistä ovat kirjallisuudessa kuitenkin moninaisia. World Economic Forumin artikkelissa (2022) nostettiin esiin tutkimustulokset, joiden mukaan videopelien pelaamisella oli havaittu olleen positiivinen vaikutus havainnointiin liittyviin päätöksentekotaitoihin (World Economic Forum, 2022). Havaintojen pohjalta videopelaamista ehdotettiin työkaluna päätöksentekoa koskevaan oppimiseen (Varela, 2022). Tutkimuksessa, jossa keskityttiin kartoittamaan pelaajien itseraportoituja hyötyjä pelaamisesta, nousi esiin kehitys englannin kielitaidossa, tiimityötaitoissa ja strategisessa osaamisessa, joiden pelaajat uskoivat hyödyttäneen heitä myös arkielämässä (Mozelius ym. 2015). Pelien vaikutusta myös motoristen kykyjen kehittymiseen on tutkittu. Vuoden 2015 tutkimuksessa, jossa tutkittiin lasten motoristen kykyjen kehittämistä viikoittaisella Nintendo Wii-pelikonsolin pelaamisella ei havaittu, että kuusi viikkoa kestänyt pelaajien ruumiillista aktiivisuutta vaativa pelaaminen olisi havaittavasti johtanut heidän motoristen kykyjensä kehittymiseen. (Barnett ym. 2015.)

Videopelien muodossa ilmenevän eskapismien hyötyjen laajuus ja laatu on myös huomioitava. Videopelit ovat tuotteita, joita valmistetaan taloudellista voittoa tavoitellen. Kirjallisuudessa on tuotu esiin, että miten pelien koukuttavuus on tarkoituksellista pelien suunnittelussa:

Tulojen maksimoimiseksi yritykset pyrkivät luomaan pelejä, jotka ovat mukaansatempaavia ja säilyttävät pitkään mahdollisimman monta pelaajaa. Jatkuvan pelaamisen varmistamiseksi kehittäjät käyttävät pelisuunnitteluelementtejä, jotka perustuvat psykologisiin mekanismeihin [...] tarkoittaen, että videopeleillä on useita rakenteellisia ominaisuuksia, jotka tekevät niistä 'koukuttavia' tavalla, että haavoittuvaiset yksilöt voivat kehittää peliriippuvuuden. (Király ym. 2023.)

Motivaatio koukuttavien pelien kehittämiseksi on valmistajille niiden taloudellinen hyöty, jota on tehostettu esimerkiksi pelien sisäisillä mikro-ostoksilla (Gibson ym. 2023). Vuoden 2022 tutkimus puolestaan esitti pelien sisäisten mikro-ostoksien ja verkkopeli- ja uhkapeliriippuvuuksien välillä olevan positiivinen yhteys (Raneri ym. 2022), joka vaikuttaisi tukevan esitystä haitallisten riippuvuuksien ja pelisuunnittelua koskevien muotoiluvalintojen yhteydestä.

Edelliset havainnot nostavat esiin eettisen arviointitilanteen pelinkehittäjien omakohtaisen taloudellisen hyödyn ja yhteiskunnallisen määrällisen hyödyn välillä. Egoistisen seurausetiikan näkökulmasta koukuttavien pelien tarkoituksellinen suunnittelu on hyväksyttävää, koska se johtaa suurimpaan hyötyyn pelinkehittäjille itselleen, painottaen näin koukuttavien pelien laadullista hyötyä yksilökohtaisesti. Utilitaristinen näkemys puolestaan keskittyisi enemmän pelien kuluttajiin heijastuvaan koukuttavuutta aiheuttavan muotoilun haittoihin. Jos tilannetta lähestyttäisiin kantilaisesta deontologiasta käsin, pelinkehittäjien eettinen vastuu olisi huomioida kuluttajat tavalla, jossa he kohtelevat kuluttajia myös päämäärinä itsessään eikä pelkästään välineinä omakohtaiseen hyötyyn.

Videopelipohjaisen eskapismien eettisessä arvioinnissa on huomioitava videopelaamisen taloudellinen hyöty valmistajille sekä kuluttajien hyöty kielitaitoon, tiimityöskentelytaitoon ja päätöksentekokykyyn liittyvässä oppimisessa. Vastaavasti koukuttavien pelien yhteys ongelmakäyttäytymiseen ja liikapelaamiseen on huomioitava. Yhteiskunnalliset asenteet ovat havaittu olleen kulttuurien välillä vaihtelevia. Esimerkiksi Aasiassa ilmiöihin on suhtauduttu vakavammin: ”Videopelien pelaaminen on mukaansatempaava ja aikaa vievä vapaa-ajan aktiviteetti, vanhemmat, kasvattajat ja poliitikot pitävät pelaamista vakavana uhkana akateemiselle suoriutumiseen ja siten vaarallisena toimintana, joka voi heikentää yksilön uramahdollisuuksia.” (Király ym. 2023.)

Länsimaissa ongelmalliseen pelaamiseen on suhtauduttu enemmän yksittäistapauksina, johon yksilöt voivat hakea apua resurssiensa mukaan yksityiseltä sektorilla (Király ym. 2023). Yhteiskunnan eettinen vastuu puuttua videopelien liikakulutuksen muodossa ilmenevään digitaaliseen eskapismiin näyttäisi loppukädessä määräytyvän vallitsevan etiikan teorian pohjalta, johon vaikuttaa myös kulttuurikohtaiset painotukset nähdä ihmiset yksilöinä tai osana laajempaa yhteisöä.

3.4 VR, AR & metaversumi

Kirjallisuudessa on nostettu esiin eskapismien perimmäisiä aiheuttajia, kuten kiireistä ja rutiininomaista nykymaailman elämäntyyliä, joka motivoi helpotuksen hakemiseen vaihtoehtoisesta todellisuudesta (Han, Bergs & Moorhouse, 2022). Toistaiseksi realistisimman kokemuksen vaihtoehtoisesta todellisuudesta voidaan esittää mahdollistavan VR- ja AR-teknologia. VR on lyhenne englanninkielisestä termistä Virtual Reality, joka viittaa virtuaaliseen todellisuuteen, jossa mm. tietokonegrafiikkaa, näyttöteknologiaa ja liiketunnistimia hyödynnetään realistisen simulaation luomiseksi (Abdullah ym. 2023). AR on

osaltaan lyhenne englanninkielisestä termistä Augmented Reality, joka viittaa lisättyyn todellisuuteen, jossa teknologian avulla todellista maailmaa parannetaan lisäämällä siihen digitaalista sisältöä (Abdullah ym. 2023). Metaversumi voidaan puolestaan määritellä realistiseksi virtuaalimaailmaksi, jossa hyödynnetään edellä mainittuja teknologioita pelaamiseen sekä virtuaaliseen työntekoon ja sosiaaliseen kanssakäymiseen (Benrimoh, Chheda & Margolese, 2022).

Jotkut virtuaalimaailmat ovat luotu toimimaan virtuaalisena tilana sosiaaliselle kanssakäymiselle kuten kommunikoinnille ja kaupankäynnille. Nämä virtuaalimaailmat ovat kategorioitu todellisuuspohjaisiksi virtuaalimaailmoiksi, joiden ensisijainen tarkoitus ei ole toimia alustana mielikuvituksellisten maailmojen tai hahmojen kokemiseen. (Phillips Melancon, 2011.) Todellisuuspohjaisia virtuaalimaailmoja ei ole tulkittu ongelmallisena ilmiönä, sillä “on raportoitu tapauksia, joissa psykologisten tai fyysisten syiden vuoksi kotiin sidotut yksilöt pystyvät vuorovaikuttamaan ja elämään sosiaalisempaa elämää virtuaalimaailmoissa” (Han, Bergs & Moorhouse, 2022).

Aikaisemmissa tutkimuksissa on esitetty, että eskapismihakuiset pelaajat kokevat pelirealismia takia virtuaalimaailman vastaavan todellisuutta keskiarvoa enemmän. Pelirealismin on kokemus pelin realistisuudesta, joka perustuu mm. pelin mekaanisiin ja sosiaalisiin ominaisuuksiin, jotka vastaavat tosimaailman toimintoja kuten kyky kommunikoida toisten ihmisten kanssa chat-toiminnon avulla. (Kaczmarek & Drażkowski, 2014.) Havainto eskapismista ja pelirealismista suhteesta on merkillepantavaa teknologian ja digitaalisten palveluiden muotoilussa, jos pelimekaniikalla ja sosiaalisia kanssakäymisiä mahdollistavilla pelitoiminnoilla voidaan havaita yhteys digitaalisen eskapismista kanssa.

Eettistä arviointia varten voi olla aiheellista Phillips-Melanconin (2011) tavoin tehdä jaottelu todellisuuspohjaisten- ja fantasiapohjaisten virtuaaliympäristöjen välillä, koska aikaisemmin tutkielmassa tehtiin havainto siitä, että jotkin eskapismista muodot voivat täydentää kokemusta todellisuudesta sen korvaamisen sijaan. Teknologia on työkalu: moni näkee puhelimen palvelevan arkipäivän kommunikointia, eikä esitä, että kyky soittaa puhelimella olisi ilmentymä tosielämästä syrjäyttävästä eskapismista. Muualla kirjallisuudessa nostetaan esiin kuitenkin se, että VR-teknologia voi samanaikaisesti toimia sekä väylänä eskapismiin että hyödyllisenä työkaluna: ”VR on selvä kuluttajateknologia, joka pystyy tarjoamaan eräänlaista itsehyväistä pakenemista virtuaalisiin ympäristöihin, joissa tietyt tosimaailman kokemukset korvataan sen tarjoamien havaintujen hyötyjen vuoksi.” (Han, Bergs & Moorhouse, 2022).

Edellä mainitut hyödyt korostuvat ennen kaikkia todellisuuspohjaisissa virtuaalimaailmoissa, joiden keskeinen käyttötarkoitus on mahdollistaa tehokkaampaa virtuaalista vuorovaikutusta. Phillips-Melanconin (2011) kahtiajako todellisuuspohjaisiin- ja fantasiapohjaisiin virtuaalimaailmoihin ei kuitenkaan nouse esiin tutkielman määrittelemän eskapismien kohdalla, koska molempien virtuaalimaailmojen pohjimmainen käyttötarkoitus on korvata arkisia toimintoja tosielämän kustannuksella, jonka aikaisemmin tunnistettiin olevan olennainen piirre eskapistisessa toiminnassa.

Innostusta metaversumin tuomista mahdollisuuksista ja hyödyistä on käsitelty kattavasti kirjallisuudessa. Metaversumin on esitetty olevan ”merkittävin keksintö heti Internetin jälkeen”, jonka on uskottu mullistavan toimistotyöskentelyn ja työperheytyksen (Meta, 2023). Joillekin yksilöille metaversumi on uskottu helpottavan myös työelämän kohtaamisiin liittyvää sosiaalista ahdistusta: ”Työhön saapuminen avatarina, jonka fyysiset reaktiot ovat rajallisia ja todennäköisesti käyttäjän hallitsevia, saattaa vähentää ahdistusta ja helpottaa työpaikalle sopeutumista ahdistuksesta kärsiville henkilöille, jotka pelkäävät, että heidän paniikki- tai jännitysoireensa näkyvät julkisesti.” (Benrimoh, Chheda & Margolese, 2022).

Metaversumin on uskottu myös helpottavan terveystalvelujen saatavuutta: ”Metaversumi on työkalu, joka voi helpottaa mielenterveyden hoitoa ja jolla on valtava potentiaali tarjota innovatiivisia lähestymistapoja mielenterveyshäiriöiden mittaamiseen, havaitsemiseen ja hoitamiseen” (Benrimoh, Chheda & Margolese, 2022). Työelämän ja viihteen lisäksi metaversumin vaikutuksen on esitetty koskettavan myös deittailua ja etäsuhteita tarjoamalla immersiiivisen deittailukokemuksen virtuaalimaailmassa. Eräissä kyselytutkimuksissa metaversumissa tapahtuvasta deittailusta kiinnostuneita oli 68 % miesvastaajista ja 48 % naisvastaajista. (Chakraborty, Patre & Tiwari, 2023.) Myöhemmässä tutkimuksessa ilmeni, että metaversumissa tapahtuvaan deittailuun liittyvät kysymykset koskettivat pääasiassa kuluttajien tietoturvaa ja yksityisyyttä (Chakraborty, Patre & Tiwari, 2023).

Myös metaversumin haittovaikutuksia on käsitelty laajasti kirjallisuudessa: metaversumin käyttöön liittyvien teknologioiden runsas käyttö on esitetty lisäävän näköongelmia ja yleiskunnon laskemista fyysisten aktiviteettien korvaantuessa virtuaalisilla aktiviteeteilla. (Bibri & Allam, 2022, Dwivedi ym. 2023). Sen on uskottu myös lisäävän yhteiskunnallista epätasa-arvoa, koska sen nähdään laajentavan digitaalista kuilua: matalatuloisimmilla ei ole välttämättä varaa metaversumin edellyttämään teknologiaan, joka tulee rajanneeksi heiltä pääsyn metaversumiin (Dwivedi ym. 2023, Benjamins, Viñuela & Alonso, 2023).

Jos päivittäinen asiointi ja kanssakäyminen lisääntyvästi siirtyy metaversumiin, myös huoli tästä seuraavasta yhteiskunnallisesta epätasa-arvosta on aiheellinen: ”Uudet teknologiat vahvistavat hierarkioita ja valtasuhteiden epätasapainoa tiedon keskittämisen, sosiaalisen syrjäytymisen, etujen epätasapainoisen jakautumisen, jatkuvan valvonnan, epätasaisten valtasuhteiden, yksityisyyden menettämisen [...] kautta.” (Bibri & Allam, 2022.)

Metaversumin aluevaltauksat paljastavat myös toisen yhteiskunnallisen haasteen, jonka on esitetty olevan metaversumiin valmistautumattomat viranomaiset, joilla ei ole riittävää ymmärrystä metaversumin mahdollisista lieveilmiöistä, joihin heidän on kuitenkin osattava reagoida asianmukaisella lainsäädännöllä (Dwivedi ym. 2023). Viranomaisten tulisi tehdä linjaus nykyisen lainsäädäntönsä soveltamisesta virtuaaliseen maailmaan mm. arvioimalla, että onko olemassa tekoja, jotka ovat laittomia todellisessa elämässä, mutta sallittuja metaversumissa (Benjamins, Viñuela & Alonso, 2023). Kirjallisuudessa on kuitenkin esitetty, että metaversumista esiin nostettuihin tietosuoja- ja tekijänoikeusongelmiin pystyttäisiin reagoida jo olemassa olevilla immateriaalioikeus- ja kuluttajansuojalailla (Cheong, 2022).

Metaversumin negatiivista vaikutusta nuorempaan sukupolveen on myös arvioitu. Pitkäkestoisen ja immerstiivisen ajanvieton virtuaalimaailmoissa on pelätty hämärtävän rajaa tosielämän ja virtuaalisten toimien välillä, joka taas heikentäisi ihmisten, erityisesti lasten, käsitystä heidän tekojensa seurauksista todellisessa maailmassa. (Benjamins, Viñuela & Alonso, 2023.) On myös nostettu esiin, että metaversumin avatarit eivät ole lain silmissä henkilöitä perinteisten henkilömääritelmien perusteella (Cheong, 2022). Tämän takia on ehdotettu, että avatarille tulisi liittää keinotekoinen henkilöllisyys, jotta henkilöä laissa koskettavat säädökset voidaan soveltaa myös avatarille (Cheong, 2022).

Aikaisemmin ilmennyt huoli metaversumin tietoturva- ja yksityisyyskysymyksistä (Chakraborty, Patre & Tiwari, 2023) on nähty myös yhtenä metaversumin uhkana, koska metaversumissa käytettävä teknologia välittää käyttäjistä entistä yksityiskohtaisimpia tietoja kuten sijainteja, liikkeitä, refleksejä, äänimalleja ja lausevalintoja (Benjamins, Viñuela & Alonso, 2023, Carrión, 2023) johtaen siihen, että ”ihmiskäyttäjistä tulee helpommin tunnettavia ja hallittavia ja heidän käyttäytymisensä ennakoitavampaa ja kontrolloitavampaa” (Bibri & Allam, 2022). Jos edellä listatut käyttäjätiedot päätyvät taas hakkereiden käsiin, on heillä edellytykset entistä vakuuttavammin esittää hakkeroimaansa henkilöä virtuaalisessa ympäristössä (Carrión, 2023). Hakerit eivät ole kuitenkaan ainoita, joiden pelätään hyödyntävän käyttäjätietoja vihamielisiin ja itsekkäisiin tarkoituksiin: ”Virtuaalimaailmojen

yhdistäminen ja virtuaalipalveluiden tarjoaminen metaversumissa on tarkoitettu tuottamaan, lajittamaan ja seulomaan aineistoja ihmiskokemuksesta ihmisten tunnistamiseksi, valvomiseksi, seuraamiseksi, jäljittämiseksi, profilointiin ja ohjaamiseen, [...] huomion sekä käyttäytymisen muokkaamiseen ja hallitsemiseen entistä tehokkaammin.” (Bibri & Allam, 2022.) Metaversumin yhteys ongelmalliseen eskapismiin on myös tunnistettu:

Metaversumi tapana paeta todellisuutta: ihmiset, jotka eivät ole onnellisia todellisessa maailmassa, voivat löytää virtuaalimaailmasta houkuttelevan vaihtoehdon, jossa he voivat olla mitä haluavat. Sen sijaan, että heitä kannustettaisiin parantamaan todellista elämäänsä, he pakenevat sitä ja näkevät todellisen elämän yhä huonompana. (Benjamins, Viñuela & Alonso, 2023.)

Eskapistista hakeutumista metaversumiin selittäisi myös se, että immersiiivisempien käyttäjäkokemusten on tutkittu edesauttavan riippuvuuksien kehittymistä (Han, Bergs & Moorhouse, 2022), joka tuo metaversumin mukaan riippuvuuksien yksilökohtaisia ja yhteiskunnallisia haittoja tarkastelemaan keskusteluun.

3.5 Yhteenveto kirjallisuudesta

Kirjallisuuskatsauksessa tarkasteltiin aikaisempaa kirjallisuutta ja tutkimusta digitaalisten palveluiden hyödyistä ja haitoista erityisesti liikakulutuksen ja eskapismin tulokulmasta. Kirjallisuuskatsauksen päätavoite oli tarkastella digitaalista eskapismia neljän keskeisen aihealueen, sosiaalisen median, suoratoistopalvelujen, videopelien ja metaversumin pohjalta. Edellä mainituissa digitaalisissa palveluissa niiden toimintamallin muotoilu havaittiin hyödyntävän erilaisia psykologisia mekanismeja tai immersiiivisyyttä lisääviä toimintoja palvelun koukuttavuuden lisäämiseksi, pääasiallisesti palveluntarjoajan oman hyödyn motivoimana. Palveluntarjoajien oman markkinallisen hyödyn lisäksi kirjallisuudessa tunnistettiin useita hyötyjä ja haittoja, joista keskeisimmät ovat eritelty taulukkoon 2.

Listatut hyödyt kuluttajille ovat yksilökohtainen nautinto ja oppiminen sekä uudet mahdollisuudet sosiaaliselle vuorovaikutukselle työelämään, vapaa-aikaan ja parisuhde-elämään liittyen. Havaituista hyödyistä huolimatta kirjallisuudessa esiin tuodut haitat voidaan nähdä laadullisesti ja määrällisesti suurempina: yhteys riippuvuuksien kehittymiseen, joihin osaltaan liittyy ajanhallinnalliset ja sosiaaliset laiminlyönnit, negatiivinen vaikutus keskittymiskykyyn, joka osaltaan heikentää oppimista, dissosiaatio todellisuudesta, digitaalisen kuilun myötä lisääntyvä yhteiskunnallinen epätasa-arvo sekä fyysisen aktiviteettien vähentymisestä seuraavat ongelmat kansanterveydessä ovat laajassa mittakaavassa yhteiskuntaa heikentäviä tekijöitä.

Taulukko 2 - Digitaalisten palveluiden eskapistisen käytön esitetyt hyödyt ja haitat aihealueittain

| Aihealue | Esitetyt hyödyt | Esitetyt haitat |
|--|---|--|
| Sosiaalinen media Sosiaalisen median algoritmit hyödyntävät psykologisia mekanismeja palveluntarjoajan oman hyödyn maksimoinniksi (Lukoff ym. 2021). | Nautinto muiden käyttäjien kanssa kommunikoinnista (Bründl, Christian & Hess, 2017). | Algoritmien toimintamallien yhteys riippuvuuksien kehittymiseen (Montag ym. 2019, Lukoff ym. 2021, Cheng, Ebrahimi & Luk, 2022). Algoritmien koukuttavuudesta seuraavat sosiaaliset ja ajanhallinnalliset laiminlyönnit (Montag ym. 2019). Yhteiskunnan jäsenten heikompi oppiminen ja suorituskky (Cheng, Ebrahimi & Luk, 2022, Kelhä, 2023). Kanavien muodostuminen poliittiseen radikalisoitumiseen (Little ym. 2021, Burton, 2023, Shaw, 2023). Parasosiaaliset suhteet (Kurtin ym. 2018). Vääristyneet henkilökuvat ja itsetunto-ongelmat (Montag ym. 2019, Subudhi, Das & Sahu, 2020, Jouhki ym. 2022). |
| Suoratoistopalvelut Toimintamalli, joka mahdollistaa ja kannustaa maratonkatseluun (Matrix, 2014.) | Tarjoaa saumattoman tarjonnan ja keskeyttämättömän katselukokemuksen (Su, 2023). | Maratonkatselun ja liikakulutuksen esitetty haitta yksilöiden sosiaaliseen elämään ja ajanhallintaan (Kühn, 2020, Gabbiadini ym. 2021). |
| Videopelit Pelisuunnittelussa hyödynnetään psykologisia mekanismeja, joiden tarkoitus on tehdä peleistä mukaansatempaavia ja koukuttavia (Király ym. 2023). | Kuluttajien itseraportoitu kehitys englannin kielitaidossa (Mozelius ym. 2015). Kuluttajien itseraportoitu kehitys tiimityöskentelytaidoissa ja päätöksentekokyvyssä (Mozelius ym. 2015). | Tapaukset, joissa psykologiset mekanismit johtavat peliriippuvuuksien kehittymiseen (Jouhki ym. 2022, Király ym. 2023). Liiallisesta pelaamisesta mahdollisesti muodostuva dissosiativinen toimintamalli kohdata tosielämän ongelmia (Guglielmucci ym. 2019). |
| VR, AR & metaversumi Metaversumin yhteys ongelmalliseen eskapismiin on tunnistettu (Benjamins, Viñuela & Alonso, 2023) ja tätä selittää metaversumin immerstiivinen käyttökokemus (Han, Bergs & Moorhouse, 2022) sekä metaversumissa käytettävä, todellisuuden simulointia mahdollistava teknologia (Abdullah ym. 2023). | Helpotus työelämän kohtaamisiin liittyvään sosiaaliseen ahdistukseen (Benrimoh, Chheda & Margolese, 2022). Helpotus erityisesti mielenterveyspalvelujen saatavuudelle ja toteutustavoille (Benrimoh, Chheda & Margolese, 2022). Uudet mahdollisuudet deittailulle ja parisuhteille (Chakraborty, Patre & Tiwari, 2023). | Immersiivisempien käyttäjäkokemusten on tutkittu edesauttavan riippuvuuksien kehittymistä (Han, Bergs & Moorhouse, 2022). Näköongelmat ja yleiskunnon laskeminen (Bibri & Allam, 2022, Dwivedi ym. 2023). Laajenevasta digitaalisesta kuilusta seuraava yhteiskunnallinen epätasa-arvo (Bibri & Allam, 2022, Dwivedi ym. 2023, Benjamins, Viñuela & Alonso, 2023). Todellisuuden ja tekojen seurausten käsittämisen hämärtyminen erityisesti lapsilla (Benjamins, Viñuela & Alonso, 2023). |

Vaikka digitaalisen eskapismien on havaittu tuovan nautintoa, voidaan sen myös esittää vähentävän nautintoa, jota ihmiset saisivat tosielämän vuorovaikutuksista: ”Ihmiset elävät yhteiskunnassa ja ovat riippuvaisia toisistaan. He arvostavat suhteita ja rakastavat sosiaalisia vuorovaikutuksia täyttääkseen henkisen onnellisuuden tarpeensa ja nauttiakseen yhdessäolon ilosta.” (Subudhi, Das & Sahu, 2020). Tilanteissa, jossa taulukossa 2 listatut haittavaikutukset realisoituvat, välinpitämättömyys puuttua digitaaliseen eskapismiin tai asenteiden ylläpitäminen, jotka jopa rohkaisevat digitaaliseen eskapismiin, voidaan esittää johtavan pienempään hyötyyn kuin toimintavaihtoehto, jossa digitaaliseen eskapismiin puututaan yhteiskunnallisten haittavaikutusten minimoimiseksi. Sääntöutilitarismin pohjalta havaittujen ja arvioitujen haittojen pohjalta viranomaisten tulisi laatia yhteiskunnallisia sääntöjä, joiden uskotaan minimoivan digitaalista eskapismia ja siitä seuraavia haittoja, johtuen näin yhteiskunnallisesti suurimpaan hyötyyn.

Säädökset olisivat myös perusteltavissa kantilaisen deontologian tulokulmasta, joka painottaa tekojen taustalla olevaa hyvää tahtoa niiden moraalisuuden määrittelyssä: rajoitusten tarkoitus on johtaa hyvään ja ehkäistä yhteiskunnallisia ja yksilöllisiä ongelmia. Esimerkiksi metaversumin laajentaman digitaalisen kuilun voi nähdä lisäävän yhteiskunnallista epätasa-arvoa. Tämä johtaisi haittaan joillekin yhteiskunnan yksilöille, jonka lisäksi se sivuuttaa jokaisen ihmisen arvon tulla kohdeksi välineen lisäksi myös päämääränä itsessään, joka muodostuu ongelmaksi tämän toiminnan asettamiselle yleiseksi säännöksi. Vastaavasti rajoittamaton ja yhteiskunnallisesti laajamittainen digitaalinen eskapismi voidaan nähdä muodostuvan yleisenä sääntönä yhteiskunnallisesti kestävämmäksi, jonka takia myöskään siitä ei voida johtaa Kantin kategorisen imperatiivin mukaan yleistä sääntöä.

Tutkielman eettisen viitekehyksen pohjalta digitaalista eskapismia mahdollistavien ja lisäävien mekanismien rajoittaminen digitaalisissa palveluissa voidaan perustella olevan palveluntuottajien tai yhteiskunnallisten päättäjien velvollisuus. Edellinen näkemys on linjassa kirjallisuudessa esiin tuotujen kehitysehdotusten kanssa, jotka painottavat viranomaisten velvollisuutta tehdä muutoksia teknologiaa ja digitaalisia palveluita koskevaan lainsäädäntöön: ”Tietojenkäsittelyä koskevan lainsäädännön keskeiset muutokset ovat välttämättömiä ja asianmukaisia ja niitä tulisi odottaa” (Moor, 1999) tavalla, ettei ”politiikkamme riko perusteettomasti ihmisoikeuksia” (Moor, 1999). Palveluiden eettisyyden arviointi on myös katsottu korostuneen teknologian kehityksen kuten tekoälyn kehityksen myötä (Tsamados ym. 2022).

Ongelmallisiin peli- ja Internet-riippuvuuksiin on ehdotettu ehkäisyohjelmien järjestämistä ja tietoisuuden lisäämistä liikapelaamisen negatiivisista vaikutuksista (Melodia, Canale & Griffiths, 2022, Liu ym. 2022). Kehitysehdotuksissa on peräänkuulutettu valtion velvollisuutta osallistua mm. tarjoamalla resursseja näihin koulutusohjelmiin (Liu ym. 2022). Kulttuurilliset asenteet viranomaisten vastuusta digitaalisten palveluiden liikkäytön minimoimisesta vaihtelevat. Kirjallisuudesta ilmeni, että Aasiassa ilmiöihin on suhtauduttu vakavammin, kun taas länsimaissa ongelmalliseen pelaamiseen on suhtauduttu enemmän yksittäistapauksina. (Király ym. 2023.) Myös muualla kirjallisuudessa tuotiin esiin yksilön vastuu: "Itsehillintä ja itseapu ovat kaksi tärkeää keinoa välttää digitaalista eskapismia" (Subudhi, Das & Sahu, 2020).

Sosiaalisen median alustojen ja suoratoistopalvelujen algoritmien toimintamalleihin on tarjottu kehitysehdotuksia. Sosiaalisen median algoritmien tulisi pyrkiä tukemaan käyttäjien pyrkimyksiä heidän nykyisen käyttäytymisen vahvistamisen sijaan (Lukoff ym. 2021). Suoratoistopalvelujen mahdollistaman maratonkatselun rajoittamiseksi kirjallisuudessa ehdotettiin liikkäkatelua keskeyttävien interventioiden lisäämistä (Kühn, 2020). Metaversumiin liittyviin hyötyihin ja haittoihin on kirjallisuudessa ehdotettu jatkotutkimusta (Han, Bergs, Moorhouse, 2022), mutta myös yritysten eettinen vastuu metaversumiin siirtymisessä on nostettu esiin: "valmistautuessaan tuleviin kehityksiin metaversumissa yrityksillä on moraalinen velvollisuus ottaa huomioon eskapististen VR-kokemusten psykologiset ja käyttäytymisvaikutukset elämäämme ja yhteiskuntaamme" (Han, Bergs, Moorhouse, 2022). Muualla kirjallisuudessa viranomaisten esitetään olevan valmistautumattomia metaversumiin, jonka takia siihen liittyviä lainsäädännöllisiä toimia on peräänkuulutettu (Dwivedi ym. 2023). Edelliset havainnot kirjallisuudesta tukisivat esitystä viranomaisten vastuusta olla mukana metaversumin yhteiskunnallisessa käyttöönotossa.

4 Kyselytutkimus

Kirjallisuuskatsauksen havaintoja ja kehitysehdotuksia siirryttiin seuraavaksi todentamaan empiirisesti. Osana tutkielmaa toteutettiin määrällinen kyselytutkimus, jonka pyrkimyksenä oli palvella joko kirjallisuuskatsauksen päätelmiä tukevana tai haastavana tutkimusaineistona. Tavoitteena oli selvittää suomenkielisten nuorten aikuisten yleistä asennoitumista digitaalisten palvelujen muodossa ilmenevään eskapismiin eettisiä valintoja sisältävien skenaarioiden avulla. Tutkimustulosten pohjalta ei ollut tarkoitus tehdä päätelmiä eettisen teorian totuusarvosta itsestään, vaan nimetyn tavoitteen mukaisesti lähinnä selvittää vastaajien asenteita digitaaliseen eskapismiin. Tämän lisäksi vastausten pohjalta pyrittiin hahmottamaan vastaajissa parhaiten vastakaikua saanut etiikan teoria tutkielman tarkastelemista etiikan teorioista.

4.1 Tutkimusmenetelmät

Tutkimusmenetelmänä käytettiin kyselytutkimusta, jossa kuvailtiin kymmenen eskapistista toimintaa koskettavaa skenaariota, joiden hypoteettisesti esitettiin ilmenevän aikaisemmassa luvussa tarkasteltujen sosiaalisen median, suoratoistopalvelujen, videopelien tai metaversumin asiayhteyksissä. Aiheelle keskeisiä käsitteitä kuten eskapismi, digitaaliset palvelut ja metaversumi avattiin myös kyselyn ohjeistuksessa vastaajille. Kysely toteutettiin verkossa monivalintalomakkeella Google Forms -sovelluksessa, jota jaettiin sosiaalisessa mediassa julkisena julkaisuna LinkedInissä sekä henkilökohtaisessa Instagramissa ja Facebookissa. Kyselytutkimus jaettiin myös korkeakouluopiskelijoita sisältävässä Whatsapp-ryhmässä, Signal-ryhmässä, Turun yliopiston tietojenkäsittelytieteen ja tietotekniikan opiskelijoita sisältävässä Discord-ryhmässä sekä Turun yliopiston tietojenkäsittelytieteen opiskelijoita sisältävässä Moodle-foorumissa. Aikaisempien sosiaalisten kontaktien kautta kyselytutkimukseen saatiin vastauksia myös muilta suomenkielisiltä nuorilta aikuisilta.

Kyselytutkimukseen vastaaminen toteutettiin nimettömänä ja vastaajien henkilötiedoista tiedusteltiin vain ikäluokka ja sukupuoli. Lomakkeelle siirtyminen asetettiin edellyttämään Google-tilillä kirjautumista, jolla varmistettiin kyselytutkimuksen eheys. Tällä saatiin teknisesti mahdolliseksi se, että kirjautunut käyttäjä pystyi vastaamaan tutkimukseen vain yhden kerran.

4.1.1 Skenaariot

Ensimmäisessä skenaariossa pyrittiin selvittämään vastaajien asenteita sosiaalisen median myötä voimistuneeseen, tosielämän vuorovaikutusten kustannuksella harjoitettavaan parasosiaaliseen vuorovaikuttamiseen sosiaalisen median vaikuttajien kanssa (Rasmussen, 2017, Närvänen, Kirvesmies & Kahri, 2020). Toisessa skenaariossa vastaajille esitettiin tilanne, joka edellytti heitä ottamaan kantaa yksinäisen henkilön seurusteluun romanttista kumppania jäljittelevän tietokoneohjelman kanssa (Skjuve ym. 2021). Kolmannessa skenaariossa tiedusteltiin vastaajien asenteita suoratoistopalvelujen yhtäjaksoiseen maratonkatseluun (eng. binge watching), jonka haitoiksi on esitetty mm. sen vaikutukset yksilöiden sosiaaliseen elämään ja ajanhallintaan (Kühn, 2020, Gabbiadini ym. 2021). Skenaariossa vastaajilta oli tarkoitus tiedustella, että kannattaisivatko he tuntirajoitusten asettamista katseluajalle Netflixin kaltaisessa palvelussa.

Neljännessä skenaariossa jatkettiin tuntirajoitusten teemalla tiedustelemalla vastaajien asenteita lasten peliajan tai katseluajan rajoittamiseen älylaitteiden ja sovellusten aikakautena. Skenaarion kuvauksessa mainittiin olemassa oleva kirjallisuus nuorten pitkittyneiden näyttöaikojen (George ym. 2023) hyödyllisistä vaikutuksista (Panjeti-Madan & Ranganathan, 2023) ja haitallisista vaikutuksista (Beranuy, Carbonell & Griffiths, 2013, Ramesh Masthi, Pruthvi & Phaneendra, 2018, Gabbiadini ym. 2021, Kerai ym. 2022, Li ym. 2022, Lozano-Blasco, Quilez Robres & Soto Sánchez, 2022, Panjeti-Madan & Ranganathan, 2023, Muppalla ym. 2023) lasten arjessa ja kehityksessä. Viidennessä skenaariossa pyrittiin selvittämään vastaajien asenteita tuottavuuteen ja saavutuksiin, jotka toteutuvat vain virtuaalisesti videopeleissä. Kirjallisuudessa näkemykset virtuaalisia saavutuksia koskevista hyödyistä ja haitoista ovat olleet moninaisia (Barnett ym. 2015, Mozelius ym. 2015, Guglielmucci ym. 2019, World Economic Forum, 2022).

Kuudennessa ja seitsemännessä skenaariossa keskityttiin metaversumiin. Kuudennes skenaario toi esiin metaversumin potentiaalisen helpotuksen työelämän vuorovaikutuksiin sosiaalisesta ahdistuksesta kärsiville henkilöille (Benrimoh, Chheda & Margolese, 2022). Vastaajilta tiedusteltiin heidän näkemystään tämän pitkän tähtäimen hyödyistä ja haitoista työelämän kohtaamisiin liittyvään sosiaaliseen ahdistukseen. Seitsemännessä skenaariossa siirryttiin tiedustelemaan vastaajien asenteita deittailun ja parisuhde-elämän siirtymisestä metaversumiin: ilmiö, josta ihmisten asenteita on kartoitettu myös aikaisemmin kirjallisuudessa (Chakraborty, Patre & Tiwari, 2023).

Kahdeksannessa skenaariossa vastaajien asenteita pyrittiin selvittämään deittisovellusten viihdekäytöstä ja tämän rajoittamisesta. Skenaariossa tuotiin esiin ennakkotapaus, jossa deittisovellus Hinge rajoitti yhtäaikaisten, käyttäjän toimintaa odottavien keskustelujen maksimimääräksi kahdeksan keskustelua ennen kuin käyttäjä pystyi jatkamaan profiilien selausta (Hinge, 2024). Yhdeksännessä skenaariossa tuotiin taas esiin verkkopelien eskapistinen kulutus (Jouhki ym. 2022) ja pelinkehittäjien motivaatio luoda koukuttavia pelejä sen tuoman rahallisen hyödyn takia (Raneri ym. 2022, Gibson ym. 2023, Király ym. 2023). Pyrkimyksenä oli tiedustella vastaajilta heidän näkemystään pelinkehittäjien eettisestä vastuusta koukuttavien pelien kehittämisessä. Lopuksi kymmenennessä skenaariossa vastaajilta tiedusteltiin heidän näkemystään sosiaalisen median alustojen eettisestä vastuusta palvelujensa koukuttavien algoritmiensa kehittämisessä. Skenaariossa mainittiin kirjallisuudessa esitettyjä haittavaikutuksia näiden algoritmien toimintamalleihin liittyen (Montag ym. 2019, Cheng, Ebrahimi & Luk, 2022, Jouhki ym. 2022).

4.1.2 Vastausvaihtoehdot

Kyselytutkimuksessa jokaiseen skenaarioon tarjottiin neljä vastausvaihtoehtoa, joiden rakenne muotoiltiin samankaltaiseksi kaikissa skenaariossa. Myöhemmin kyselytutkimuksen tuloksia käsitellessä näitä vastausvaihtoehtoja tullaan lyhyemmin nimittämään vain vaihtoehdoiksi. Vastausvaihtoehdot A olivat digitaaliselle eskapismille myönteisiä, asianomaisen omaa etua korostavia valintoja. Etiikan teorioissa vastausten voidaan esittää parhaiten vastaavan *eettistä egoismia*, joka korostaa teon moraalisuudessa oman edun toteutumista (Moseley, n.d.) tai *egoistista seurausetiikkaa*, joka korostaa suurinta hyötyä henkilölle itselleen (Haines, n.d.).

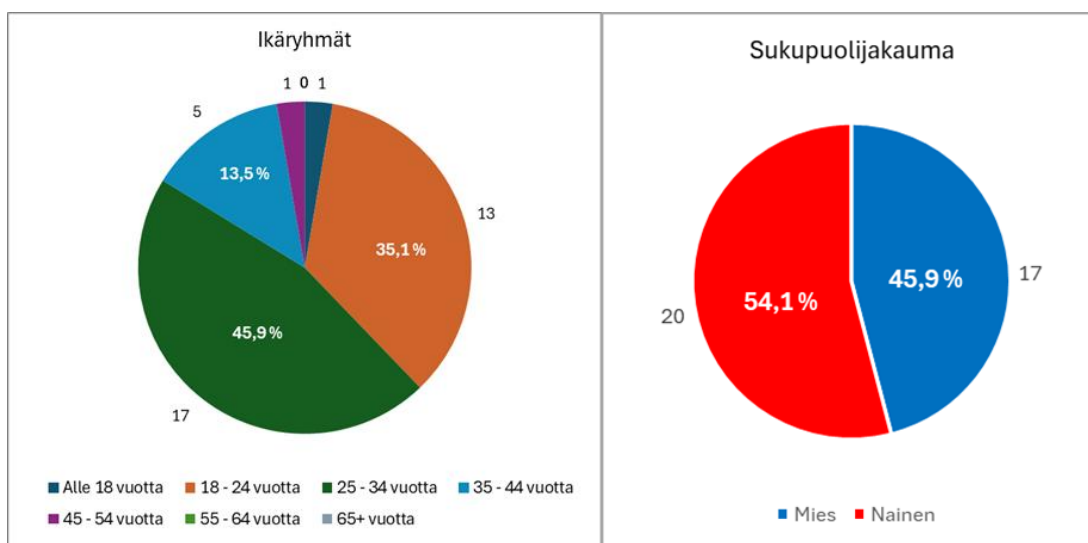
Vastausvaihtoehdot B olivat digitaaliselle eskapismille myönteisiä, yhteistä etua korostavia valintoja. Etiikan teorioissa tämä näkökulma vastaa *tekoutilitarismia*, joka korostaa määrällistä hyötyä mahdollisimman monelle (Nathanson, n.d.). Vastausvaihtoehdot C olivat puolestaan digitaaliselle eskapismille kielteisiä, yhteistä etua korostavia tai joissain skenaarioissa vain asianomaisen omaa etua korostavia valintoja. Suurimmassa osassa skenaarioita vastausvaihtoehto C muotoiltiin vastaamaan tekoutilitarismia, mutta osassa skenaarioita se muotoiltiin vastaamaan vain asianomaiselle itselleen suurinta hyötyä korostavaa egoistista seurausetiikkaa (Haines, n.d.). Molemmissa tapauksissa digitaaliseen eskapismiin kuitenkin suhtauduttiin kielteisesti sen oletettujen haittavaikutusten pohjalta, kohdistuivat nämä matalammat hyödyt tai korkeammat haitat sitten yksilöön tai yhteisöön.

Vastausvaihtoehdot D olivat digitaaliselle eskapismille kielteisiä, yleisiä periaatteita korostavia valintoja. Vastausvaihtoehto D voi pohjautua niin velvollisuuseettiseen, että seurauseettiseen tulokulmaan. Vastausvaihtoehdon D voi esittää pohjautuvan *kantilaiseen deontologiaan*, koska digitaalista eskapismia mukaileva käytös voidaan hylätä sillä perusteella, että siitä ei voida johtaa yleistä sääntöä (Feldman, 1978, s. 99, Kannisto, 2014). Vastaavasti eskapistinen käytös voidaan hylätä myös sillä perusteella, että tämän voidaan esittää johtavan pienempään yleiseen hyötyyn kuin muut toimintavaihtoehdot, jonka takia tästä ei voida myöskään muodostaa suurimpaan hyötyyn johtavaa yhteiskunnallista sääntöä. Tämän takia valinnan voidaan esittää myös vastaavan *sääntöutilitaristista* näkemystä (Feldman, 1978, s. 61–62, Nathanson, n.d.). Molemmissa tapauksissa vastausvaihtoehto D kuitenkin nojautuu yhteisten periaatteiden tai sääntöjen noudattamiseen, muodostettiin nämä säännöt sitten hyvän tahdon tai niiden tuottaman hyödyn pohjalta.

4.2 Tulokset

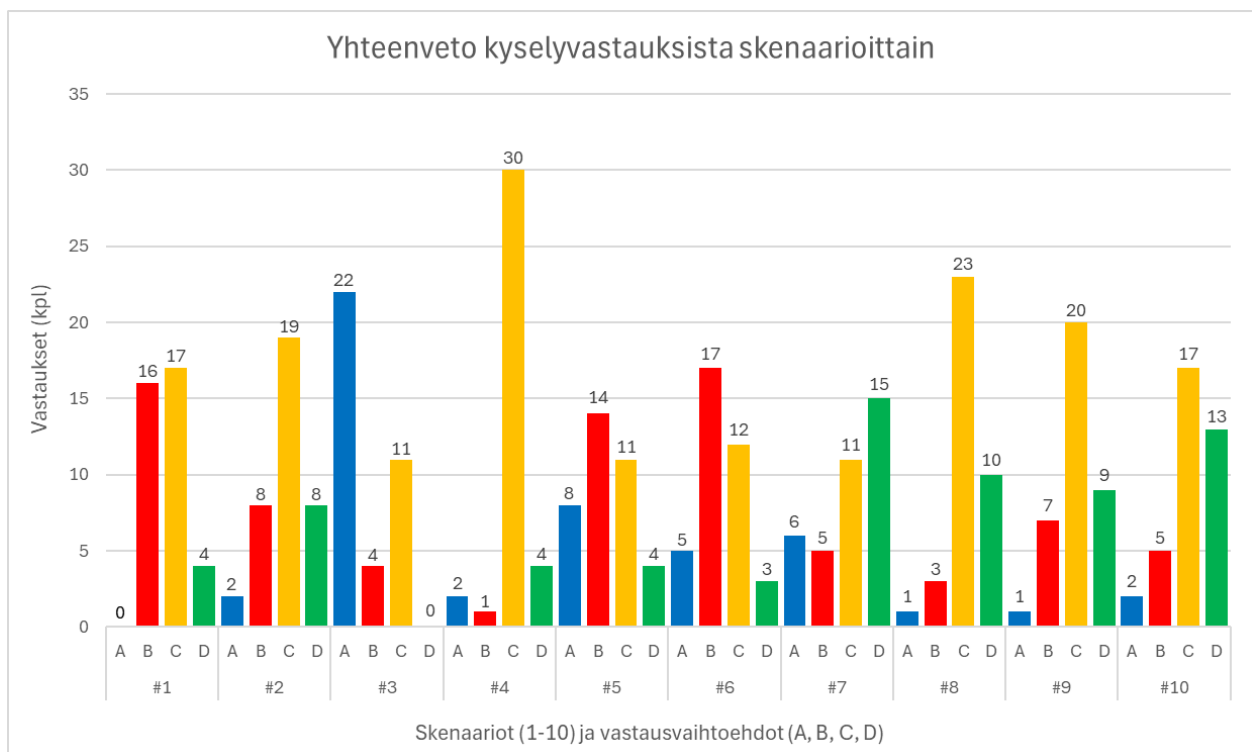
Kyselytutkimukseen osallistui yhteensä 37 vastaajaa. Vastanneista merkittävä enemmistö oli nuoria aikuisia. Tutkimuksen 37:stä osallistujasta 13 (35,1 %) kuului 18-24-vuotiaiden ikäryhmään ja 17 (45,9 %) kuului 25-34-vuotiaiden ikäryhmään (kuva 1). Yhdessä nämä kaksi ikäryhmää, 18–34-vuotiaat nuoret aikuiset muodostivat 81 % vastaajista. Vastaajista 5 (13,5 %) kuului 35–44-vuotiaiden ikäryhmään. Alle 18-vuotiaiden ikäryhmään ja 45–54-vuotiaiden ikäryhmään kuului molempiin yksi vastaaja, kun taas 55–65-vuotiaiden ikäryhmään tai yli 65-vuotiaiden ikäryhmään ei kuulunut yhtään vastaajaa.

Kyselytutkimuksen osallistujista 20 (54,1 %) oli naisia ja 17 (45,9 %) oli miehiä. (kuva 1)



Kuva 1 - Kyselytutkimuksen ikäryhmät (vas.) ja sukupuolijakauma (oik.)

Kuva 2 sisältää yhteenvedon kymmenen skenaarion vastauksista vastausvaihtoehtojen A, B, C ja D osalta. Kaaviosta voidaan havaita vastausvaihtoehtojen suosio jokaisessa skenaariossa, jonka avulla pystytään arvioimaan vastaajien asenteita digitaaliseen eskapismiin. Koska vastausvaihtoehdot olivat myös muotoiltu mukailemaan tiettyä etiikan teoriaa, tulokset tarjoavat myös näyttöä vastaajien eettisistä painotuksista heidän päätöksenteossaan. Vaikka vastaajia pyydettiin valitsemaan vaihtoehdoista parhaiten heidän näkemyksiään vastaava vaihtoehto, tuloksista tehtävistä johtopäätöksistä on huomioitava tutkielman viitekehyksen asettamat rajoitteet. Vastaajien omaksumaa etiikan teoriaa arvioidaan vain tutkielman viitekehyksen rajoissa, josta rajattiin pois keskeisiä etiikan teorioita kuten hyve-etiikka ja moraalinen relativismi. Tämän pohjalta on mahdollista, että joku tai jotkut vastaajista todellisuudessa arvottavat tutkielman viitekehyksen ulkopuolelle jätettyjä etiikan teorioita tutkielman viitekehyksessä tarkasteltavia etiikan teorioita korkeammalle.



Kuva 2 - Vastausvaihtoehtojen A, B, C ja D valinnat (kpl) skenaarioissa 1–10.

4.2.1 Kahtiajako asenteissa parasosiaaliseen käytökseen

Ensimmäinen skenaario käsitteli eskapismiin ajautuvaa parasosiaalista vuorovaikutusta sosiaalisen median vaikuttajien kanssa (Rasmussen, 2017). Kun vastaajilta kysyttiin heidän suhtautumistaan tilanteeseen, jossa heidän läheisensä priorisoisi sosiaalisen median vuorovaikutukset todellisen elämän vuorovaikutuksen kustannuksella, kukaan ei valinnut

vaihtoehto A:ta, jossa parasosiaaliseen käytökseen suhtauduttiin hyväksyvästi yksilön tilapäiseen onnellisuuden tunteeseen vedoten. Vaihtoehdot B ja C olivat ylivoimaisesti suosituimpia ja keskenään lähes yhtä suosittuja. Vaihtoehtoa B, joka suhtautui parasosiaaliseen käytökseen sosiaalisessa mediassa myönteisesti vedoten sosiaalisen median vaikuttajien ympärille rakentuvaan yhteisöön ja sen tuomiin mahdollisuuksiin löytää samanhenkisiä ystäviä, kannatti vastaajista 16 (43,2 %). Vaihtoehto B puolsi myönteistä kantaa eskapistiseen käytökseen sen laajempaan, pitkän tähtäimen hyötyyn vedoten, joka etiikan teorioista vastaa parhaiten tekoutilitarismia. Vaihtoehto C, jonka valitsi vastaajista 17 (45,7 %), perustuu myös seurausetiikkaan, korostaen kuitenkin yksilökohtaista hyötyä yleisen hyödyn sijasta. Vaihtoehdossa C päädyttiin nimittäin ottamaan kielteinen kanta parasosiaaliseen käytökseen, koska sen uskottiin johtavan pienempään hyötyyn yksilölle itselleen pitkällä tähtämellä (kuva 2).

Vastaajista 4 (10,8 %) valitsi vaihtoehdon D, joka tulkitsi parasosiaalisen käytöksen negatiivisena toimintana sen kestäättömyyteen vedoten. Parasosiaaliseen käytökseen suhtauduttiin kielteisesti, koska molemminpuolisen tosielämän vuorovaikutuksen korvaaminen yksisuuntaisella sosiaalisen median vuorovaikutuksella tulkittiin olevan toimintaa, josta ei voida johtaa yleistä sääntöä. Havaittiin, että vastaajista niukka enemmistö (56,5 %), valitsemalla vaihtoehdon C tai D, koki parasosiaalisen käytöksen epätoivottavana toimintana. Tästä niukasta enemmistöstä suurin osa koki sen johtavan yksilölle pienempään hyötyyn kuin tosielämän kohtaamisten priorisointi. Parasosiaalinen käytös kuitenkin nähtiin mahdollisuutena myöhempään tosielämän kohtaamisiin, joka vaikuttaisi selittävän vastaajien myönteisyyttä eskapistiseen toimintaan ensimmäisessä skenaariossa (kuva 2).

4.2.2 Enemmistö ei suosittelisi tietokoneohjelman kanssa seurustelua

Toisessa skenaariossa kuvailtiin tilanne, jossa vastaajilta tiedusteltiin heidän suhtautumistaan läheisensä parisuhteeseen romanttista kumppania jäljittelevän tietokoneohjelman kanssa (Skjuve ym. 2021). Vaihtoehdot B ja D olivat yhtä suosittuja ja molemmat näistä saivat 8 vastaajaa (21,6 %). Vaihtoehto B suhtautui toimintaan myönteisesti sen oletettujen myöhempien hyötyjen takia. Seurustelun tietokoneohjelman kanssa uskottiin helpottavan yksinäisyyttä ja tuovan arvokasta kokemusta vuorovaikutuksesta parisuhteessa, jonka uskottiin auttavan myöhemmin tosielämän parisuhteen muodostamisessa.

Vaihtoehto D otti puolestaan negatiivisen kannan tähän toimintaan, koska se tulkittiin soveltumattomaksi yleiseksi säännöksi. Yhteiskunta, jonka yksilöt valitsevat pariutua

tietokoneohjelmien kanssa ihmisten sijasta, lakkaa kasvamasta, joka on taas yhteiskunnan osalta kestävämpi. Jos ihmiset lakkaavat lisääntymästä keskinäisten kohtaamisten puutteen takia, myös henkilöstön löytäminen näiden tietokoneohjelmien ylläpidolle useiden sukupolvien jälkeen voi osoittautua haasteeksi. Myönteisyys tälle toiminnalle voidaan esittää johtavan myös pienempään yleiseen hyötyyn kuin muut vastausvaihtoehdot, kuten vaihtoehto, joka päinvastaisesti rohkaisisi ihmisten keskinäisiin kohtaamisiin. Tämän takia skenaarion kuvailemalle toiminnalle myönteisestä kannasta ei voida muodostaa suurimpaan hyötyyn johtavaa yhteiskunnallista sääntöä ja vaihtoehto D voidaan tämän pohjalta esittää vastaavan myös sääntöutilitaristista näkemystä.

Vähiten kannatusta sai egoistiseen seurausetiikkaan painottuva vaihtoehto A, joka suhtautui myöntyvästi tietokoneohjelman kanssa seurusteluun vedoten sen tuomaan onnellisuuden tunteeseen sekä yksinäisyyden helpotukseen asianomaiselle itselleen. Kyseistä vaihtoehtoa kannatti vain 2 vastaajaa (5,4 %). Ylivoimaisesti suosituin vaihtoehto oli vaihtoehto C, jonka valitsi 19 vastaajaa (51,4 %). Parisuhde tietokoneohjelman kanssa tulkittiin olevan harhautumista tosielämän parisuhteista, jonka pitkällä tähtäimellä uskottiin tuottavan yksilölle pienempää onnea kuin se, minkä hänen uskottiin saavan pitkällä tähtäimellä tosielämän parisuhteiden priorisoinnista. Valinta korostaa yksilön laadulliseen hyötyyn keskittyvää seurausetiikkaa. Tämä voidaan luokitella egoistiseksi seurausetiikaksi, koska tilanteessa eskapistiseen käytökseen suhtaudutaan kielteisesti yksilön pitkän tähtäimen hyötyyn vedoten.

4.2.3 Asenteet näyttöaikojen rajoituksista ovat tilanneriippuvaisia

Kolmannessa skenaariossa tiedusteltiin vastaajien asenteita suoratoistopalvelujen katselurajoitusten asettamiseen. Periaatesyistä katselurajoituksia kannattavaa vaihtoehtoa D, joka korosti sitä, että jatkuvasta suoratoistopalvelujen pitkäkestoisesta kulutuksesta ei voida johtaa yleistä sääntöä, ei kannattanut kukaan vastaajista (kuva 2). Havaittiin siis, että vastaajajoukon mukaan katselurajoitusten asettaminen Netflixin kaltaisiin suoratoistopalveluihin ei katsottu olevan perusteltua yleisten periaatteiden tai sääntöjen pohjalta. Vaihtoehdot B ja C tässä skenaariossa korostivat molemmat yhteiseen hyötyyn perustuvaa tekoutilitarismia. Katseluaikojen rajoitusten asettamista vastustavan vaihtoehto B:n valitsi 4 vastaajaa (10,8 %), koska suoratoistopalvelujen vapaan kulutuksen katsottiin tuovan inspiraatiota (Hällander, 2021) sekä eskapismista johdettavia hyötyjä kuten stressinlievitystä ja irtiottoa arkielämän ongelmista (Subudhi, Das & Sahu, 2020), joiden uskottiin lisäävän yhteiskunnallista hyvinvointia. Vaihtoehdossa C puolestaan kannatettiin

ajatusta katseluaikojen rajoittamisesta vedoten yleiseen hyötyyn. Vaihtoehtoa C kannatti vastaajista 11 (29,7 %), koska tämän uskottiin toimenpiteenä palvelevan yhteiskunnan jäsenten ajanhallinnallisten ja sosiaalisten ongelmien ratkaisemisessa.

Toisin kuin muissa skenaarioissa, vaihtoehto A osoittautui suosituimmaksi vaihtoehdoksi vastaajien keskuudessa. Vastaajista 22 (59,5 %) valitsi vaihtoehdon, joka vastusti ajatusta suoratoistopalvelujen katseluajan rajoittamisesta yksilön henkilökohtaiseen arviointikykyyn vedoten (kuva 2). Liikakulutuksen haitat uskottiin olevan pitkälle yksilöstä riippuvaisia ja rajoittamattoman viihteen kulutuksen jossain tapauksessa tuovan enemmän hyötyä kuin haittaa. Vaihtoehto A:n valinnut enemmistö uskoi suoratoistopalvelujen vapaan kulutuksen jopa maratonkatselun muodossa johtavan yksilölle laadullisesti suurempaan hyvään, joka etiikan teorioissa vastaa parhaiten eettistä egoismia tai egoistista seurausetiikkaa.

Neljännessä skenaariossa aiheena käsiteltiin edelleen näyttöaikojen rajoittamista, mutta tällä kertaa lasten kehityksen näkökulmasta. Kontrasti vastaajien asenteisiin näyttöaikojen rajoittamisesta kolmannen skenaarion kanssa on merkillepantava: jopa 81,1 % vastaajista (30) valitsi vaihtoehdon C, joka kannatti näyttöaikojen rajoittamista vedoten rajoitusten asettamisen hyötyyn lasten kehityksessä, jolla tulkittiin olevan myös yhteiskunnallista merkitystä. Tämä on valinta, josta vastaajat olivat myös yksimielisimpiä koko kyselytutkimuksessa. Lisäksi ero suosiossa skenaarion muihin vastausvaihtoehtoihin verrattuna on suurempaa kuin mitä muissa skenaariossa nähtiin (kuva 2).

Ainoastaan yksi vastaajista valitsi vaihtoehdon B, joka vastusti lasten näyttöaikojen rajoittamista vedoten digitaalisten palvelujen hyötyihin kuten lasten kehitykselle hyödylliseen oppimiseen ja viihteseen. Kaksi vastaajista valitsi vaihtoehdon A vastustaen lasten näyttöaikojen rajoittamista vetoamalla lasten yksilöllisyyteen ja liikakulutuksen subjektiivisuuteen. Vaihtoehto A oli muotoiltu niin, että siinä priorisoitiin lasten vapaata kasvatusta.

Vastaajista 4 (10,8 %) valitsi vaihtoehdon D ja suhtautui myönteisesti lasten näyttöaikojen rajoittamiseen periaatesyistä: rajoittamattomien näyttöaikojen mahdollistama liikakulutus katsottiin toiminnaksi, josta ei voida johtaa yleistä periaatetta tai sääntöä. Tämä on perusteltavissa niin kantilaisen deontologian että sääntöutilitarismin pohjalta.

Liikakulutuksesta ei voida johtaa yleistä sääntöä kategorisen imperatiivin pohjalta, koska liikakulutus nimensä mukaisesti viittaa normaalimäärästä poikkeavaan, ns. rajansa ylittäneeseen toimintaan. Koska käytettävissä oleva aika jonkin määrällisen aikajakson kuten

vuorokauden sisällä on rajallinen, liikakulutus väistämättä vie aikaa muilta aktiviteeteilta. Tämä voi johtaa esimerkiksi vastuiden laiminlyöntiin. Lasten osalta tämä voi tarkoittaa kotiläksyjen tai ruoka- ja nukkuma-aikojen laiminlyöntiä. Lasten kehityksen asiayhteydessä liikakulutus voi viedä sitä aikaa, jolloin lasten kehittyville aivoille tulisi tarjota tervettä kasvua tukevia virikkeitä. Vastaavasti perustelu liikakulutuksen suvaitsemisesta yhteiskunnallisena sääntönä sen haittavaikutukset huomioiden voi sääntöutilitarismin näkökulmasta osoittautua haasteelliseksi. Eroavaisuutta vastaajien asenteissa näyttöaikojen rajoittamiselle suoratoistopalvelujen maratonkatselun ja lasten digitaalisten palvelujen kulutuksen asiayhteydessä voi mahdollisesti myös selittää vastaajille skenaarion kuvauksessa mainittu aikaisempi tutkimus pidentyneiden näyttöaikojen (George ym. 2023) vaikutuksesta lasten kehitykseen, jonka on todettu synnyttävän ongelmallista liikakäyttöä sekä ajanhallinnollisia- ja lasten kehitystä koskettavia ongelmia (Beranuy, Carbonell & Griffiths, 2013, Ramesh Masthi, Pruthvi & Phaneendra, 2018, Gabbiadini ym. 2021, Kerai ym. 2022, Lozano-Blasco, Quilez Robres & Soto Sánchez, 2022, Panjeti-Madan & Ranganathan, 2023, Muppalla ym. 2023).

4.2.4 Vaihteluvuus videopelimenestyksen arvostamisessa

Viidennessä skenaariossa vastaajille esitettiin tilanne, jossa heidän läheisensä saavutukset elämässä olisivat lähinnä virtuaalisia: taidot ja tuottavuus ilmenevät siis lähinnä saavutuksina pelimaailmassa, joka ei kuitenkaan vastaa tosielämää. Vastaajien asenteet tilanteeseen vaihtelivat. Vastaajista 14 (37,8 %) valitsi vaihtoehdon B, joka suhtautui tilanteeseen myönteisesti. Saavutukset virtuaalisessa maailmassa uskottiin rohkaisevan henkilöä tavoitteellisuuteen myöhemmin myös tosielämässä, jonka takia onnistumisen tunteiden hakeminen virtuaalisesta maailmasta uskottiin johtavan suurempaan hyötyyn sekä yksilölle että yhteiskunnalle pitkällä tähtäimellä. Vastaajista 8 (21,6 %) valitsi vaihtoehdon A, jossa toimintaan suhtauduttiin myönteisesti yksinkertaisesti sen takia, että se tekee yksilön onnelliseksi kyseisissä olosuhteissa. Havaittiin, että yhteensä 59,4 % vastaajista (22) otti kyseisessä skenaariossa myönteisen kannan eskapistiseen käytökseen valitsemalla joko vaihtoehdon A tai B (kuva 2).

Kyseisessä skenaariossa vastaajista kuitenkin 15 suhtautui eskapistiseen käytökseen kielteisesti (kuva 2). Vaihtoehdossa C vastakkaisen kannan otti 11 vastaajaa (29,7 %) vedoten pitkän tähtäimen haittaan yksilölle, jonka uskottiin seuraavan siitä, kun yksilö harhautuu tosielämän vastuista kehittyäkseen pelimaailmassa. Vastaajista 4 (10,8 %) valitsi vaihtoehdon

D, jonka mukaan toiminnan ongelmallisuus perustuu sen kestättömyyteen ja soveltamattomuuteen yleiseksi säännöksi: jos kaikki yhteiskunnan jäsenet toimisivat kuin skenaarion kuvailema yksilö, muodostuisi tämä yhteiskunnan osalta kestättömäksi.

4.2.5 Asenteet aktiviteettien metaversumiin siirtämisestä aiheriippuvaisia

Kuudennessa skenaariossa kuvailtiin tilanne, jossa metaversumi valjastettaisiin työelämässä tavaksi tehdä työtä avatarin takaa, jonka toivottaisiin tuovan helpotusta sosiaalisesta ahdistuksesta kärsiville henkilöille. Vastaajilta sitten tiedusteltiin heidän näkemystään tästä ratkaisusta. Myönteisesti tähän suhtautui yhteensä 22 vastaajaa (59,4 %). Vaihtoehdon B valitsi 17 vastaajaa (45,9 %), jossa sosiaalista ahdistusta helpottava virtuaalinen kanssakäyminen uskottiin tuottavan suurinta hyötyä, koska sen uskottiin pitkällä tähtäimellä rohkaisevan yksilöä sosiaaliin kanssakäymisiin myös metaversumin ulkopuolella, joka myöhemmin hyödyttäisi yhteisöä myös laajemmin. Vastaajista 5 (13,5 %) valitsi vaihtoehdon A tulkiten metaversumiin turvautumisen positiivisena muutoksena vedoten yksinkertaisesti siihen, että sen uskotaan kyseisissä olosuhteissa tuottavan sosiaalisesta ahdistuksesta kärsivälle henkilölle laadullisesti suurinta hyvää kuten stressin lievitystä tai mukavuuden tunnetta (kuva 2).

Vastaajista 12 (32,4 %) valitsi vaihtoehdon C, joka ei nähnyt työskentelyn siirtämistä metaversumiin kestäväenä ratkaisuna sosiaaliseen ahdistukseen. Tämän sijaan, sosiaalista ahdistusta tulisi hoitaa keskittymällä tosielämän ratkaisuihin virtuaaliseen maailman taakse piiloutumisen sijasta, koska tämän uskottiin johtavan suurempaan yleiseen hyötyyn pitkällä tähtäimellä. Kolme vastaajaa (8,1 %) ilmaisi kielteisen kannan metaversumiin siirtymisestä valitsemalla vaihtoehdon D, joka näki toiminnan, jossa ongelmia lähinnä hoidetaan pakenemalla niiden pysyvän ratkaisun sijasta, muodostuvan yksinkertaisesti kestättömäksi yleisenä periaatteena tai yhteiskunnallisena sääntönä.

Seitsemännessä skenaariossa jatkettiin metaversumia koskettavalla temalla tiedustelemalla vastaajien asenteita seurustelun siirtymisestä laajemmassa mittakaavassa metaversumiin. Vastaajista 70,2 % suhtautui tähän muutokseen kielteisesti. Vastaajista 40,5 % (15) vastusti tätä periaatesyistä valitsemalla vaihtoehdon D, jossa metaversumin virtuaalisuuden asettamien rajoitteiden ja romanttisten suhteiden syvällisemmän luonteen ei uskottu kohtaavan. Toisin sanoen, toiminnasta, jossa esimerkiksi intiimisyydeltään tai non-verbaalisuudeltaan rajoittuneempaa tapaa suositaan keinona pyrkiä intiimimpään ihmissuhteeseen, ei uskottu pystyvän muodostaa yleistä sääntöä. Lisäksi deittailukulttuurin siirtyminen virtuaaliseksi

uskottiin negatiivisesti heijastuvan esimerkiksi palvelualoihin, kun parisuhteiden ja deittailun ympärille rakennettujen palvelujen kysyntä äkillisesti laskee seurustelun siirtyessä virtuaaliseksi. Skenaarion kuvailemasta toiminnasta ei siis uskottu olevan johdettavissa yleistä sääntöä joko sen yleispätemättömyyden tai sen yhteiskunnallisten seurausten takia, jonka takia vaihtoehdon D mukainen asenne voi vastata sekä kategorista imperatiivia että sääntöutilitarismia.

Vastaajista 11 (29,7 %) suosi vaihtoehtoa C, joka otti muutokseen kielteisen kannan yksinkertaisesti vedoten yhteiskunnalliseen hyötyyn pitkällä tähtäimellä tekoutilitarisesta tulokulmasta, painottaen edellä mainittuja haittavaikutuksia palvelualoihin treffien siirtyessä esimerkiksi kahviloista tai ravintoloista virtuaalisiin tiloihin. Deittailun ja parisuhde-elämän metaversumiin siirtymiseen suhtautui myönteisesti 6 vastaajaa (16,2 %) valitsemalla vaihtoehdon A ja 5 vastaajaa (13,5 %) valitsemalla vaihtoehdon B. Vaihtoehto A suhtautui seurustelun siirtymisestä metaversumiin myönteisesti, koska sen uskottiin jossain tapauksissa johtavan onnistuneeseen parisuhteeseen, joka ei olisi välttämättä muuten koskaan tapahtunut. Vaihtoehto B suhtautui metaversumiin myönteisesti samasta syystä, painottaen kuitenkin sen laajempia yhteiskunnallisia hyötyjä pitkällä tähtäimellä, kun yhteiskunnan jäsenten pariutumista helpotetaan uusilla mahdollisuuksilla.

4.2.6 Lähes kaikki rajoittaisivat deittisovellusten viihdekäyttöä

Kahdeksannessa skenaariossa jatkettiin deittailua käsittelevällä temalla, mutta siirryttiin käsittelemään deittisovellusten selaamista viihdetarkoituksessa. Vastaajille esitettiin ennakkotapaus, jossa palveluntarjoaja oli asettanut rajoituksen yhtäaikaisille, käyttäjän toimintaa odottaville keskusteluille deittisovelluksessa, joka käytännössä ehkäisee profiilien selaamisen viihdetarkoituksessa tietyn käyttäjän toimintaa odottavien keskustelujen määrän täytyessä. Toiminnallisuudella sovelluksen käyttäjät pystyttiin ohjata keskustelemaan osumiensa kanssa selaamisen jatkamisen sijasta. (Hinge, 2024.)

Kun vastaajilta tiedusteltiin heidän asenteestaan tähän toiminnalliseen muutokseen, heistä yhteensä 89,2 % (33) suhtautui myönteisesti tähän rajoitukseen valitsemalla joko vaihtoehdon C tai D. Vastaajista 23 (62,2 %) valitsi vaihtoehdon C, jossa deittisovelluksen käyttötarkoituksen laajentuminen deittailusta ohimenevään vuorovaikutukseen katsottiin häiritsevän deittikumppanien tai parisuhteiden löytämistä sovelluksen kautta. Tämän katsottiin häiritsevän ihmisten pariutumista laajemmassa mittakaavassa, jonka takia tämän kehityssuunnan rajoittaminen uskottiin johtavan suurempaan yhteiskunnalliseen hyötyyn

pitkällä tähtäimellä. Vastaajista 10 (27 %) suhtautui rajoituksiin myönteisesti periaatteellisista syistä valitsemalla vaihtoehdon D. Toiminnasta, jonka nähdään häiritsevän deittisovellusten varsinaisen päämäärän toteutumista ja joka päättyy vääristämään odotuksia deittisovelluksen käyttäjäkokemuksesta, ei katsottu voivan johtaa yleistä sääntöä.

Vastaajista deittisovellusten viihdeselaamisen rajoittamiseen suhtautui kielteisesti yhteensä vain neljä henkilöä. Ainoa vaihtoehdon A valinnut vastaaja ei nähnyt sovelluksen käyttöä koskevia rajoituksia hyvänä kehityksenä, koska deittisovelluksen käyttötarkoitusten moninaisuus tulkittiin positiivisena ilmiönä. Lisäksi deittisovelluksen käyttö viihdetarkoituksessa mm. itsetunnon kohotukseen (Castro & Barrada, 2020) tai oman maailmankuvan rikastumiseen tulkittiin tuottavan suurinta hyvää joillekin yksilöille, joka katsottiin myös perusteeksi olla rajoittamatta deittisovelluksen käyttötarkoituksia. Egoistisen seurausetiikan painotus vaihtoehdon A muotoilussa on erityisesti tässä skenaariossa ilmeinen. Vastaajista 3 (8,1 %) valitsi vaihtoehdon B, jossa deittisovelluksen viihdekäytön rajoittamista ei kannatettu, koska sen uskottiin rajaavan pois mahdollisuuksia, jotka pitkällä tähtäimellä johtaisivat yhteiskunnallisesti suurempaan hyvään. Deittisovelluksen moninaiset käyttökohteet tulkittiin lisäävän vuorovaikutusta yhteisössä yleisesti, jonka oletettiin tuovan suurempaa hyvää laajemmin pitkällä tähtäimellä.

4.2.7 Yrityksillä on vastuu osallistua yhteiskunnallisten ongelmien minimointiin

Yhdeksännessä skenaariossa vastaajilta tiedusteltiin heidän näkemyksiään pelinkehittäjien eettisestä vastuusta koukuttavien pelien kehittämisessä. Vastaajilta tiedusteltiin, että onko pelinkehittäjien priorisoitava yhteistä hyötyä oman rahallisen hyötynsä kustannuksella tekemällä peleistään vähemmän koukuttavia? Vastaajista yli puolet, 54,1 % (20) valitsi vaihtoehdon C, jossa pelien koukuttavuus nähtiin negatiivisena, jonka takia myös pelinkehittäjien on loppukädessä asetettava yleinen etu oman rahallisen etunsa edelle. Vastaajista 9 (24,3 %) ilmaisi kantansa pelinkehittäjien eettisestä vastuusta valitsemalla vaihtoehdon D, jossa koukuttavien pelien valmistaminen vain oman rahallisen hyödyn takia nähtiin vääränä toimintana, koska kuluttajia tulisi kohdella myös päämääränä itsessään eikä pelkästään välineenä, kuten Kantin kategorinen imperatiivi ilmaisee (Feldman, 1978, s. 120, Kannisto, 2014). Kehittäjän omakohtaisen edun priorisointi yleisen edun kustannuksella ei ole myöskään perusteltavissa sääntöutilitarismin näkökulmasta, joka pyrkii sääntöjen määrittämisen ja sitoutumisen kautta suurimman hyödyn takaamiseen mahdollisimman monelle (Feldman, 1978, s. 26, 61–62, Nathanson, n.d.).

Vastaajista 7 (18,9 %) otti myönteisen kannan pelien koukuttavuuteen valitsemalla vaihtoehdon B, jossa viihdyttävien pelien koukuttavuus tulkittiin edesauttavan tuotekilpailua, jonka pitkällä tähtäimellä uskottiin johtavan suurimpaan hyötyyn mahdollisimman monelle. Vastaajista yksi (2,7 %) tulkitsi pelien koukuttavuuden kertovan pääasiassa hyvästä tuotteesta ja valitsi vaihtoehdon A. Ongelmallisten tapausten ulkopuolella koukuttavien tuotteiden kehittämisen katsottiin johtavan suurempaan hyvään yksilöille kuten yksittäiselle tyytyväiselle kuluttajalle tai palveluntarjoajalle itselleen. Vastauksista kuitenkin huomataan, että miten enemmistö vastaajista (78,4 %) näki pelinkehittäjien eettisenä vastuuna puuttua palveluittensa tai tuotteidensa koukuttavuuteen vedoten joko yhteiseen etuun valitsemalla vaihtoehdon C tai yleisiin periaatteisiin valitsemalla vaihtoehdon D (kuva 2).

Viimeisessä eli kymmenennessä skenaariossa jatkettiin teemalla palveluntarjoajan eettisestä vastuusta palvelunsa toiminnasta, tällä kertaa kuitenkin sosiaalisen median algoritmien asiayhteydessä. Kun vastaajille oli esitetty kirjallisuudessa esiin nostettuja sosiaalisen median haittavaikutuksia (Montag ym. 2019, Jouhki ym. 2022, Cheng, Ebrahimi & Luk, 2022), heiltä tiedusteltiin, että ovatko sosiaalisen median yritykset velvollisia muuttamaan algoritmejaan näiden haittavaikutusten takia? Vastaajista yhteensä 30 (81 %) näki sosiaalisen median yritysten velvollisuudeksi muuttaa algoritmejaan joko yleiseen hyötyyn tai yleisiin periaatteisiin vedoten ja valitsi joko vaihtoehdon C tai D (kuva 2).

Vastaajista 17 (45,9 %) valitsi vaihtoehdon C, jossa algoritmien muuttaminen katsottiin olevan sosiaalisen median alustojen velvollisuus. Koukuttavien algoritmien uskottiin lisäävän ajanhallinnollisia ja itsetunnollisia ongelmia yhteiskunnassa, jonka takia sosiaalisen median yritysten velvollisuus olisi muokata algoritmejaan niin, että ne edesauttaisivat elämänlaadullisten ongelmien minimointia laajemmin yhteiskunnassa. Vastaajista 13 (35,1 %) näki sosiaalisen median alustojen velvollisuudeksi muokata algoritmeja yleisiin periaatteisiin vedoten valitsemalla vaihtoehdon D. Jos palveluntarjoaja kieltäytyisi tekemästä muutoksia algoritmiinsa kirjallisuudessa esiin nostetuista havainnoista huolimatta, joihin esitetty lukeutuvan mm. käyttäjien ajanhallinnolliset ja itsetunnolliset ongelmat (Montag ym. 2019, Jouhki ym. 2022, Cheng, Ebrahimi & Luk, 2022), voidaan esittää, että nykyinen toimintamalli kohtelisi kuluttajia ainoastaan välineinä yrityksen omakohtaiseen hyötyyn ja epäonnistuisi kohtelevaan kuluttajia myös päämäärinä itsessään. Sosiaalisen median yritysten laadullinen hyöty ei myöskään katsottu olevan oikeutettavissa sen tuottaman yhteiskunnallinen haitan takia, jonka takia siitä ei katsottu olevan johdettavissa utilitaristisiin periaatteisiin pohjautuvaa yhteiskunnallista sääntöä.

Vastaajista 5 (13,5 %) valitsi vaihtoehdon B, joka ei nähnyt sosiaalisen median alustojen velvollisuudeksi muokata algoritmiensa toimintamallia (kuva 2). Ensinnäkin on mahdollista, että algoritmit vain vahvistavat olemassa olevia ongelmia, eivätkä varsinaisesti synnytä niitä. Vaikka ongelmatapauksia ilmenee, algoritmien muuttaminen vähemmistön takia ei uskottu johtavan suurimpaan yleiseen hyötyyn. Sen sijaan kehittyneiden algoritmien uskottiin johtavan suurimpaan hyötyyn yleisesti parantamalla yleistä kuluttajakokemusta, joka uskottiin olevan hyötynä määrällisesti suurempaa kuin yksittäisten henkilöiden kehittämät ongelmat sosiaalisen median käytöstä. Kaksi vastaajaa (5,4 %) valitsi vaihtoehdon A, jonka mukaan sosiaalisen median alustojen vastuuna ei ole muuttaa koukuttavuudellaan menestyviä algoritmejaan yksinkertaisesti siksi, koska niiden toiminta tuo laadullista hyötyä yksilöille kuten itse yritykselle tai vaikka yksittäiselle käyttäjälle, joka saa itsetuntoaan kohottavaa huomiota algoritmin nykyisen toimintamallin kautta.

4.2.8 Yhteenveto

Havainnot kyselytutkimuksen tuloksista ovat koottu taulukkoihin 3 ja 4, joista voidaan havaita, että kyselytutkimuksen suosituin vastausvaihtoehto C sai koko kyselytutkimuksessa yhteensä 171 valintaa, joka vastaa 46 % kaikista valinnoista (taulukko 4). Vaihtoehto C oli eskapistiselle toiminnalle kielteinen toimintavalinta. Vaihtoehto C painottui myös seurausetiikkaan toiminnan eettisyyden määrittämisessä. Kolmessa skenaariossa seurauksien hyöty vaihtoehdossa C rajoittuu yksilöön, jonka takia perusteita valinnalle näissä skenaarioissa selittää täsmällisimmin egoistinen seurausetiikka (taulukko 3). Seitsemässä skenaariossa vastausvaihtoehto C oli muotoiltu tekoutilitarismin pohjalta (taulukko 3, taulukko 4). Vastausvaihtoehto D, joka oli toinen digitaaliselle eskapismille kielteinen vastausvaihtoehto, sai kokonaisuudessaan 70 valintaa, joka vastaa kaikista valinnoista 19 % (taulukko 4). Kun huomioidaan vaihtoehtojen C ja D valinnat yhtenä, eskapistille toiminnalle kielteisenä asenteena, tuloksien pohjalta valinnoista yhteensä 65 % suhtautuu kielteisesti eskapistisiin käytösmalleihin digitaalisten palvelujen asiayhteydessä (taulukko 4).

Aikaisemmin tehtiin myös havainto, että kolmannessa skenaariossa enemmistö (70,3 %) ei kannattanut suoratoistopalvelujen kulutukseen liittyviä näyttöaikojen rajoituksia (vaihtoehdot A ja B), mutta neljännessä skenaariossa, jossa vastaajien asenteita tiedusteltiin lasten näyttöaikojen rajoittamisen asiayhteydessä, vastaajista 91,9 % suhtautui myönteisesti näyttöaikojen rajoittamiseen (vaihtoehdot C ja D). Skenaarioissa, jossa digitaalista eskapismia tarkasteltiin deittailun ja parisuhde-elämän asiayhteyksissä (toinen skenaario, seitsemäs

skenaario, kahdeksas skenaario), enemmistö vastaajista päätyi suosimaan eskapistiselle toiminnalle kielteisiä vastausvaihtoehtoja. Vastaajista yhteensä 73 % suhtautui kielteisesti toisen skenaarion kuvailemaan tilanteeseen, jossa yksilö eskapistisesti hakee helpotusta toivottomaan parisuhdetilanteeseensa romanttista kumppania jäljittelevästä tietokoneohjelmasta (taulukko 3). Seitsemännessä skenaariossa, jossa vastaajien asenteita tiedusteltiin deittailu- ja parisuhdekulttuurin siirtymisestä metaversumiin, vastaajista yhteensä 70,2 % valitsi vaihtoehdon C tai D, jotka molemmat suhtautuvat tähän kehityssuuntaan kielteisesti. Kun kahdeksannessa skenaariossa vastaajilta tiedusteltiin heidän asenteitansa deittisovellusten viihdekäyttöä koskeviin rajoituksiin, vastaajista yhteensä 89,2 % suhtautui myönteisesti viihdeperäisen selaamiseen rajoittamiseen deittisovelluksissa (taulukko 4).

Taulukko 3 - Yhteenveto kyselytutkimuksen vastauksista skenaarioissa 1–5 (1/2)

| Skenaario | Aihe | Vaihto ehto | Suhde eskapismiin | Etiikan teoria | Kpl | % |
|-----------|---|-------------|-------------------|--|-----|------|
| 1 | Vuorovaikuttaminen sosiaalisen median vaikuttajien kanssa | A | Myönteinen | Egoistinen seurausetiikka | 0 | 0 |
| | | B | Myönteinen | Tekouutilitarismi | 16 | 43,2 |
| | | C | Kielteinen | Egoistinen seurausetiikka | 17 | 45,9 |
| | | D | Kielteinen | Kantilainen deontologia/sääntöutilitarismi | 4 | 10,8 |
| 2 | Parisuhde tietokoneohjelman kanssa | A | Myönteinen | Egoistinen seurausetiikka | 2 | 5,4 |
| | | B | Myönteinen | Tekouutilitarismi | 8 | 21,6 |
| | | C | Kielteinen | Egoistinen seurausetiikka | 19 | 51,4 |
| | | D | Kielteinen | Kantilainen deontologia/sääntöutilitarismi | 8 | 21,6 |
| 3 | Suoratoistopalveluiden maratonkatselun hillitseminen | A | Myönteinen | Egoistinen seurausetiikka | 22 | 59,5 |
| | | B | Myönteinen | Tekouutilitarismi | 4 | 10,8 |
| | | C | Kielteinen | Tekouutilitarismi | 11 | 29,7 |
| | | D | Kielteinen | Kantilainen deontologia/sääntöutilitarismi | 0 | 0 |
| 4 | Lapsen peliajan tai katseluajan rajoittaminen | A | Myönteinen | Egoistinen seurausetiikka | 2 | 5,4 |
| | | B | Myönteinen | Tekouutilitarismi | 1 | 2,7 |
| | | C | Kielteinen | Tekouutilitarismi | 30 | 81,1 |
| | | D | Kielteinen | Kantilainen deontologia/sääntöutilitarismi | 4 | 10,8 |
| 5 | Läheisesi saavutukset ovat lähinnä virtuaalisia | A | Myönteinen | Egoistinen seurausetiikka | 8 | 21,6 |
| | | B | Myönteinen | Tekouutilitarismi | 14 | 37,8 |
| | | C | Kielteinen | Egoistinen seurausetiikka | 11 | 29,7 |
| | | D | Kielteinen | Kantilainen deontologia/sääntöutilitarismi | 4 | 10,8 |

Yhdeksännessä ja kymmenennessä skenaariossa pyrittiin selvittämään vastaajien asenteita palveluntuottajien vastuusta palveluidensa koukuttavuudesta sekä digitaalisten palvelujen toiminnallisuuksien tuoman omakohtaisen hyödyn suhteesta yhteiskunnalliseen hyötyyn.

Yhdeksännessä skenaariossa vastaajista yhteensä 78,4 % valitsi vaihtoehdon, joka painotti pelinkehittäjien yhteiskunnallista vastuuta tehdä muutoksia koukuttaviin tuotteisiinsa.

Kymmenennessä skenaariossa vastaajista yhteensä 81 % oli sitä mieltä, että myös sosiaalisen median alustoilla on vastuu puuttua palvelujensa algoritmien koukuttavuuteen (taulukko 4).

Taulukko 4 - Yhteenveto kyselytutkimuksen vastauksista skenaarioissa 6–10 (2/2)

| Skenaario | Aihe | Vaihto ehto | Suhde eskapismiin | Etiikan teoria | Kpl | % |
|-----------|--|-------------|-------------------|--|-----|------|
| 6 | Metaversumi kohtaamispaikkana sosiaalisesta ahdistuksesta kärsiville henkilöille | A | Myönteinen | Egoistinen seurausetiikka | 5 | 13,5 |
| | | B | Myönteinen | Tekoutilitarismi | 17 | 45,9 |
| | | C | Kielteinen | Tekoutilitarismi | 12 | 32,4 |
| | | D | Kielteinen | Kantilainen deontologia/sääntöutilitarismi | 3 | 8,1 |
| 7 | Deittailun ja seurustelun siirtyminen metaversumiin | A | Myönteinen | Egoistinen seurausetiikka | 6 | 16,2 |
| | | B | Myönteinen | Tekoutilitarismi | 5 | 13,5 |
| | | C | Kielteinen | Tekoutilitarismi | 11 | 29,7 |
| | | D | Kielteinen | Kantilainen deontologia/sääntöutilitarismi | 15 | 40,5 |
| 8 | Viihdeperäisen selaamisen rajoittaminen deittisovelluksissa | A | Myönteinen | Egoistinen seurausetiikka | 1 | 2,7 |
| | | B | Myönteinen | Tekoutilitarismi | 3 | 8,1 |
| | | C | Kielteinen | Tekoutilitarismi | 23 | 62,2 |
| | | D | Kielteinen | Kantilainen deontologia/sääntöutilitarismi | 10 | 27 |
| 9 | Pelinkehittäjien vastuu pelien koukuttavuudessa | A | Myönteinen | Egoistinen seurausetiikka | 1 | 2,7 |
| | | B | Myönteinen | Tekoutilitarismi | 7 | 18,9 |
| | | C | Kielteinen | Tekoutilitarismi | 20 | 54,1 |
| | | D | Kielteinen | Kantilainen deontologia/sääntöutilitarismi | 9 | 24,3 |
| 10 | Sosiaalisen median algoritmien synnyttämät haittavaikutukset | A | Myönteinen | Egoistinen seurausetiikka | 2 | 5,4 |
| | | B | Myönteinen | Tekoutilitarismi | 5 | 13,5 |
| | | C | Kielteinen | Tekoutilitarismi | 17 | 45,9 |
| | | D | Kielteinen | Kantilainen deontologia/sääntöutilitarismi | 13 | 35,1 |
| Yhteensä | | A | Myönteinen | Egoistinen seurausetiikka | 49 | 13 |
| | | B | Myönteinen | Tekoutilitarismi | 80 | 22 |
| | | C | Kielteinen | Tekoutilitarismi/egoistinen seurausetiikka | 171 | 46 |
| | | D | Kielteinen | Kantilainen deontologia/sääntöutilitarismi | 70 | 19 |

5 Johtopäätökset

Tutkielman kirjallisuuskatsauksen tarjoaman teorian ja kyselytutkimuksen tarjoaman empirian pohjalta on aika vastata johdannossa asetettuihin tutkimuskysymyksiin. Tutkielman eettiseksi viitekehyykseksi valittiin sääntöutilitarismi, jonka pohjalta johdettuja päätelmiä oli tarkoitus tasapainottavasti peilata kantilaiseen deontologiaan. Tutkielman toisessa luvussa eriteltiin eskapismien esitettyjä hyötyjä ja haittoja yleisesti, joka loi perustan digitaalisen eskapismien kriittiselle tarkastelulle seuraavassa luvussa. Kirjallisuudessa eskapismien hyödyiksi esitettiin stressin lievitykseen liittyvät terveydelliset hyödyt, hyvä olo sekä eskapististen aktiviteettien kautta johdettava luova kehitys ja oppiminen (taulukko 1). Eskapismien esitetyt haitat voidaan kuitenkin nähdä olevan määrällisesti ja laadullisesti suurempia. Kirjallisuudessa eskapismien haittoiksi esitettiin ajanhallinnalliset ongelmat, tosielämän velvollisuuksien laiminlyönti ja siitä seuraava madaltunut tehokkuus, sosiaaliset ongelmat kuten todellisuudesta vääristyneet henkilökuvat, eristäytyminen ja vääristyneet odotukset todellisuudesta (taulukko 1). Tutkielman eettisen viitekehyyksen pohjalta tehtiin alustava päätelmä, että esitettyjen hyötyjen ja haittojen pohjalta eskapistinen toiminta voidaan tulkita eettisesti ongelmallisena.

Edellisen päätelmän pohjalta siirryttiin selvittämään, että voidaanko näitä esitettyjä hyötyjä ja haittoja havaita myös digitaalisten palvelujen kulutuksen yhteydessä. Kolmannessa luvussa siirryttiin kirjallisuuskatsaukseen, jonka tarkoituksena oli lähestyä vastausta ensimmäiseen tutkimuskysymykseen (Q1) aikaisemman tutkimuskirjallisuuden pohjalta: *Mitä eettisiä haasteita eskapismiin rohkaiseva teknologian muotoilu sisältää?* Kirjallisuuskatsauksessa vastausta ensimmäiseen tutkimuskysymykseen tarkasteltiin neljän digitaalisten palvelujen aihealueen kautta. Näitä olivat sosiaalinen media, suoratoistopalvelut, videopelit ja metaversumi VR- ja AR-teknologioineen. Edellä listattujen digitaalisten palvelujen eettisiä ongelmallisuuksia sekä esitettyjä eskapismiin liittyviä hyötyjä ja haittoja koottiin lopuksi taulukkoon (taulukko 2).

Sosiaalisen median eettiseksi haasteeksi nousi se, miten sosiaalisen median algoritmit hyödyntävät psykologisia mekanismeja palveluntarjoajan oman hyödyn maksimoinniksi (Lukoff ym. 2021). Suoratoistopalvelujen eettiseksi haasteeksi nousi maratonkatseluun rohkaiseva ja mahdollistava toimintamalli (Matrix, 2014). Videopelejä käsittelevässä kirjallisuudessa nostettiin esiin havainto siitä, miten pelien suunnittelussa hyödynnetään psykologisia mekanismeja, joiden tarkoitus on tehdä peleistä mukaansatempaavia ja koukuttavia (Király ym. 2023). Metaversumin eettiseksi haasteeksi nousi esiin havainto

metaversumin yhteydestä ongelmalliseen eskapismiin (Benjamins, Viñuela & Alonso, 2023), jota uskottiin selittävän metaversumin immerstiivinen käyttökokemus (Han, Bergs & Moorhouse, 2022) ja todellisuutta simuloiva teknologia (Abdullah ym. 2023).

Vastaukseksi ensimmäiseen tutkimuskysymykseen (Q1) todetaan, että digitaalisten palvelujen ja näihin liittyvien teknologioiden muotoilun eettisiksi haasteiksi voidaan esittää muodostuvan niissä hyödynnettävät psykologiset mekanismit ja jatkuvaan pitkäaikaiseen kulutukseen rohkaisevat algoritmit ja toiminnallisuudet, jotka voimistavat näiden käyttöön liittyvää riippuvuutta ja eskapistista kulutusta. Kirjallisuudessa eskapismi ja jopa riippuvuudeksi kuvailtu liikakulutus (Cheng, Ebrahimi & Luk, 2022, Király ym. 2023) esitettiin jossain tapauksissa ilmenevän suhteessa toisiinsa (Han, Bergs & Moorhouse, 2022, Jouhki & Oksanen, 2022). Lisäksi edellä käsiteltyjen digitaalisten palvelujen eettisiksi haasteiksi muodostuu joidenkin niiden ominaisuuksien esitettyjen hyötyjen ja haittojen suhde, joita siirryttiin tutkimaan tarkemmin tutkielman toisen tutkimuskysymyksen muodossa.

Toisessa tutkimuskysymyksessä (Q2) kysyttiin, että *ovatko eskapismia rohkaisevan muotoilun hyödyt suurempia kuin sen haitat tehden muotoilusta oikeutettua?* Alustavasti kysymystä lähestyttiin toisessa luvussa erittelemällä eskapismin esitettyjä hyötyjä ja haittoja yleisesti (taulukko 1). Tämän jälkeen vastausta tähän tutkimuskysymykseen tutkittiin varsinaisesti kirjallisuuskatsauksessa sosiaalisen median, suoratoistopalvelujen, videopelien ja metaversumin osalta (taulukko 2).

Sosiaalisen median esitettyjä haittoja tunnistettiin enemmän kuin sen esitettyjä hyötyjä (taulukko 2). Kirjallisuudessa sosiaalisen median hyödyksi esitettiin vuorovaikuttamisesta seuraava nautinto ja haittoiksi sosiaalisen median algoritmien toimintamallin yhteys riippuvuuksien kehittymiseen, ajanhallinnalliset- ja sosiaaliset ongelmat, vaikutus heikompaan oppimiseen ja suorituskykyyn, yleistyneet parasosiaaliset suhteet, itsetunto-ongelmat ja kanavien muodostuminen poliittiseen radikalisoitumiseen (taulukko 2). Kirjallisuudessa esitettyjen havaintojen pohjalta on mahdollista esittää, että jos punnitsemme esitettyjen hyötyjen ja haittojen suhdetta toisiinsa, sosiaalisen median algoritmien koukuttavaa ja eskapistiseen tai pitkäaikaiseen kulutukseen rohkaisevaa toimintamallia ei voida oikeutetusti puolustaa tutkielman valitseman eettisen viitekehyksen pohjalta.

Suoratoistopalveluja koskettavat hyödyt ja haitat eivät havaittu olevan yhtä laaja-alaisia ja niiden pääasiallinen esitetty hyöty ja haitta vaikuttaisi olevan kuin saman kolikon kaksi puolta. Suoratoistopalvelujen hyödyiksi esitettiin toiminto, joka tarjoaa saumattoman ja

keskeytymättömän kulutuksen, mutta samanaikaisesti tämän haitaksi esitettiin se, että tästä seuraava maratonkatselu synnyttäisi kuluttajissa ajanhallinnallisia ja sosiaalisia ongelmia (taulukko 2). Koska tutkielman eettinen viitekehys asettaa yhteiskunnallisen hyödyn yksilön hyödyn edelle, yksilöiden maratonkatselusta saatavan nautinnon priorisointi yhteiskunnan jäseniin vaikuttavien ajanhallinnallisten ja sosiaalisten ongelmien edelle näyttäytyy sekä sääntöutilitarismin että Kantin kategorisen imperatiivin näkökulmasta ongelmallisena.

Videopelien aktiivisen kulutuksen hyödyiksi kirjallisuudessa nousi itseraportoitu kehitys tiimityöskentelytaidoissa, päätöksentekokyvyissä ja englannin kielitaidossa (taulukko 2). Haittavaikutuksiksi puolestaan esitettiin videopelien muotoilussa käytettävien mekanismien yhteys peliriippuvuuksiin ja tämän kautta myös yhteys peliriippuvuuksien haittoihin. Lisäksi liiallisesta pelaamisesta esitettiin muodostuvan dissosiativinen toimintamalli käsitellä tosielämän ongelmia (taulukko 2). Videopelien esitetyt hyödyt vaikuttavat yhteiskunnallisen hyödyn osalta keskeisiltä, mutta vastapainoisesti esitettyjen peliriippuvuuksien ongelmat heijastuvat merkittävästi yhteiskunnan toiminnallisuuteen laajemmassa mittakaavassa ajanhallinnallisten ja sosiaalisten ongelmien muodossa.

Kirjallisuudessa metaversumin hyödyiksi esitettiin mahdollinen helpotus työelämän kohtaamisiin liittyvään sosiaaliseen ahdistukseen, helpotus mielenterveyteen kohdistettujen palvelujen tarjoamiseen sekä uudet mahdollisuudet virtuaaliselle deittailulle ja etäsuhteille (taulukko 2). Haittoiksi puolestaan esitettiin virtuaalitodellisuudessa elämisestä seuraava riippuvuuksien kehitys, rajan hämärtäminen todellisuuden ja virtuaalisen maailman välillä, terveydelliset ongelmat kuten näköongelmat ja yleiskunnon laskeminen sekä yhteiskunnallisen epätasa-arvon kasvaminen metaversumin vahvistaman digitaalisen kuilun myötä (taulukko 2). Siirtymä tosielämästä virtuaaliseen maailmaan on myös itsessään eskapistista toimintaa tutkielmassa määritetyn eskapismien mukaan, joten eskapistisen toiminnan esitetyt haitat ovat myös olennaisia metaversumin hyötyjä ja haittoja arvioidessa.

Vastaamista toiseen tutkimuskysymykseen (Q2) hankaloittaa seurauseettistä utilitarismia vastaan aiheellisesti esitetty kritiikki hyötyjen ja haittojen laadun määrittämisen, ns. arvottamisen hankaluudesta (Sinnott-Armstrong, 2023). Tästä syystä vastaaminen toiseen tutkimuskysymykseen on tehtävä varauksella ja ehdollisesti siten, että kirjallisuuden esityksistä johdetut päätelmät ovat täsmällisiä. Edellisten oletusten ehdoilla tutkielmassa edetään johtopäätöksellä, että digitaalisten palveluiden kulutuksen hyödyistä huolimatta kirjallisuudessa esitetyt haitat ovat mahdollista esittää olevan laadullisesti ja määrällisesti

suurempia, jos keskitymme näiden yhteiskunnalliseen vaikutukseen laajempina ilmiönä yksilötapausten ja yksilökohtaisten hyötyjen sijasta.

Edellistä vastausta toiseen tutkimuskysymykseen (Q2) voidaan perustella myös kirjallisuudessa annetuilla kehitysehdotuksilla, joissa painotetaan viranomaisten velvollisuutta asettaa yhteiskunnallisia sääntöjä (Moor, 1999, Melodia, Canale & Griffiths, 2022, Liu ym. 2022, Dwivedi ym. 2023), joiden uskotaan minimoivan mm. digitaaliseen eskapismiin liitettyjä haittoja. Kirjallisuudessa nousi esiin myös yritysten moraalinen velvollisuus "ottaa huomioon eskapististen VR-kokemusten psykologiset ja käyttäytymisvaikutukset elämäämme ja yhteiskuntaamme" (Han, Bergs & Moorhouse, 2022). Edelliset kehitysehdotukset positiivisesti puoltavat kantaa moraalista velvollisuudesta aktiivisesti puuttua digitaalisen eskapismiin haittavaikutuksiin johtuen niiden luonteesta ja vaikutuksesta yhteiskunnassa.

Kirjallisuuskatsauksen pohjalta tehtyjä teoreettisia päätelmiä todennettiin lisäksi kyselytutkimuksen kautta kerättävällä empirialla. Määrällisen kyselytutkimuksen tarkoitus oli joko vahvistaa tai heikentää kirjallisuuskatsauksen pohjalta tehtyjä päätelmiä digitaalisen eskapismiin eettisistä haasteista (Q1) ja sen hyötyjen ja haittojen suhteesta (Q2).

Kyselytutkimukseen osallistui 37 vastaajaa, joista suurin osa (81 %) oli nuoria, 18–34-vuotiaita suomenkielisiä aikuisia. Kyselytutkimuksessa molemmat sukupuolet olivat tasapuolisesti edustettuina: vastaajista noin 54 % oli naisia ja 46 % miehiä (kuva 1).

Kyselytutkimuksen tuloksista havaittiin, että vastaajissa enemmistön asenteet painottuvat tutkielman kirjallisuuskatsauksessa tehtyjen päätelmien kannalle. Kyselytutkimuksen valinnoista yhteensä 65 % edustivat kielteistä asennetta eskapistiseen käytösmalliin kyselytutkimuksen digitaalisia palveluita kuvailevissa skenaarioissa (taulukko 4).

Koko kyselytutkimuksessa eniten valintoja saanut vastausvaihtoehto C (46 %) oli muotoiltu eskapismille kielteisenä vaihtoehtona seurauseettisistä syistä. Kolmessa skenaariossa tämä seurauseettinen peruste vastasi lähiten egoistista seurausetiikkaa ja seitsemässä skenaariossa lähiten tekoutilitarismia. Vaihtoehto C sai yli kaksinkertaisen määrän valintoja kuin mitä seuraavaksi suosituimmat toimintavaihtoehdot. Valinnoista 22 % kohdistui eskapistiselle toiminnalle myönteiseen, tekoutilitarismia korostavaan vaihtoehtoon B ja kolmanneksi suosituimmaksi vaihtoehdoksi (19 %) osoittautui eskapistiselle toiminnalle kielteinen, yleisiä periaatteita ja yhteiskunnalliseen hyötyyn perustuvia sääntöjä korostava vaihtoehto D (taulukko 4).

6 Yhteenveto

Tutkielma toimii jatkona aikaisempaan digitaalisen eskapismien yhteiskunnallisia vaikutuksia käsittelevään kirjallisuuteen, jota ei ole paljon. Tästä syystä digitaalisissa palveluissa ilmenevän eskapismien laajempi huomioiminen lähitulevaisuudessa olisi toivottavaa. Ehdotukseksi annetaan, että tutkimuskirjallisuudessa tulisi seuraavaksi keskittyä tekemään jatkotutkimusta eskapismien esitettyjen hyötyjen ja haittojen täsmällisyydestä sekä niiden keskinäisestä suhteesta. Jatkotutkimuksen myötä myös tutkielmassa toteutettua eettistä arviointia voidaan uusien tutkimustulosten pohjalta joko tukea tai aiheellisesti kritisoida. On innostavaa pohtia, että mitä vaikutuksia näiden jatkotutkimusten pohjalta johdetuilla säädöksillä ja muotoilumenetelmillä voisi ajan myötä olla esimerkiksi nuorten PISA-tulosten kehitykseen.

Tutkielmassa otettiin askel eskapismia koskevan tutkimuksen edistämiseksi. Osana tutkielmaa toteutettu kyselytutkimus tarjoaa näyttöä suomenkielisten nuorten aikuisten asenteista niin digitaaliseen eskapismiin ilmiönä, että heidän valinnoistaan niihin kohdistettavista toimenpiteistä. Kirjallisuuskatsauksen ja kyselytutkimuksen pohjalta tehtävät havainnot tukevan näkemystä viranomaisten, palveluntarjoajien ja yritysten vastuusta puuttua digitaalisten palveluiden yhteydessä ilmenevään eskapismiin niiden tunnistettujen haittavaikutusten pohjalta.

Kyselytutkimuksen tuloksissa on huomioitava skenaarioiden ja niihin liittyvien vastausvaihtoehtojen muotoilu (liite 1) sekä vastaajaryhmään kuuluneiden yksilöiden ennakkovalinta. Kyselytutkimusta jaettiin mm. sosiaalisessa mediassa ja viestintäsovelluksissa sisältäen LinkedInin, Instagramin, Whatsappin, Signalin ja Facebookin. Julkaisun näkyvyys rajoittui näissä tutkielman tekijän aikaisemmille sosiaalisille kontakteille kaikkialla paitsi LinkedInissä, jossa kyselytutkimusta mainostava julkinen julkaisu saavutti näkyvyyden yli 400 henkilölle. Tutkimustuloksista johdetuissa johtopäätöksissä on lisäksi huomioitava kyselytutkimuksen suhteellisen pieni vastaajamäärä.

On myös huomioitava, että kyselytutkimuksen skenaariokohtaiset tulokset olivat jossain kohdin vain pienissä määrin vaihtelevia. Esimerkiksi ensimmäisessä skenaariossa eskapistiselle käytökselle myönteinen vaihtoehto B (43,2 %) sai vain yhden valinnan vähemmän kuin skenaarion suosituimmaksi vaihtoehdoksi (45,9 %) osoittautunut eskapistiselle käytökselle kielteinen vaihtoehto C (taulukko 3). Lisäksi suoratoistopalvelujen

maratonkatselun rajoittamista käsittelevässä skenaariossa (kolmas skenaario), pelimaailman virtuaalisiin saavutuksiin keskittyvää käytösmallia käsittelevässä skenaariossa (viides skenaario) ja skenaariossa, jossa metaversumia hyödynnettäisiin työelämään liittyvän sosiaalisen ahdistuksen hoitamiseen (kuudes skenaario), suosituimmaksi vastausvaihtoehdoksi valikoitui jompikumpi eskapistiselle käytökselle myönteisistä vaihtoehdoista (taulukko 3, taulukko 4).

Lopuksi on nostettava esiin, että tutkielmassa muodostetut päätelmät perustuvat sen rajattuun eettiseen viitekehykseen sekä verkossa julkiseen ja yliopisto-opiskelijoille saatavilla olevaan eskapismia käsittelevään kirjallisuuteen. Lisäksi tutkielman eettiseksi viitekehykseksi valittua sääntöutilitarismia koskettaa utilitarismille keskeinen haaste arvottaa hyötyjä ja haittoja, jonka voi myös lukea tutkielman yhdeksi rajoitteeksi. Eettinen arviointi on tiedostettava olevan ehdollista kirjallisuudessa esitettyjen hyötyjen ja haittojen sekä näiden oletettujen utiliteettien täsmällisyydestä, joiden yksityiskohtaiseen arviointiin ei tutkielmassa keskitytty tutkielman aiherajauksen takia. Oletettuja utiliteettien arvoja pyrittiin kuitenkin tasapainottamaan huomioimalla moraalista velvollisuutta korostavat Kantin kategorisen imperatiivin muotoilut. Lisäksi tutkimuskirjallisuudessa esiin nousseet ehdotukset sekä kyselytutkimuksen tuloksissa ilmenneet vastaajien asenteet digitaalisen eskapismien vaikutuksista päätyivät suurilta osin puoltamaan tutkielmassa tehtyjä oletuksia ja esityksiä koskien digitaalisen eskapismien hyötyjä ja haittoja.

Lähteet

- Abdullah, M. A., Mohammed, J., Askar G., Ahmed, A. (2023). Analyzing augmented reality (AR) and virtual reality (VR) recent development in education, *Social Sciences & Humanities Open*, Volume 8, Issue 1, 2023, 100532, ISSN 2590-2911. URL = <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100532>. Viitattu 2.5.2024.
- Alexander, L. & Moore, M. (2021). "Deontological Ethics", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2021 Edition), Edward N. Zalta (ed.), URL = <https://plato.stanford.edu/archives/win2021/entries/ethics-deontological/>. Viitattu 15.2.2024.
- Alkhatat, L. (2023). Netflix impact. [10.21203/rs.3.rs-2686843/v1](https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-2686843/v1). Viitattu 16.7.2024.
- American Psychological Association. (2018). APA Dictionary of Psychology: escapism. URL = <https://dictionary.apa.org/escapism>. Viitattu 25.10.2024.
- American Psychological Association. (2023). Stress effects on the body. URL = <https://www.apa.org/topics/stress/body>. Viitattu 13.3.2024.
- Azem, L., Al Alwani, R., Lucas, A., Alsaadi, B., Njihia, G., Bibi, B., Alzubaidi, M., & Househ, M. (2023). Social Media Use and Depression in Adolescents: A Scoping Review. *Behavioral sciences* (Basel, Switzerland), 13(6), 475. <https://doi.org/10.3390/bs13060475>. Viitattu 25.3.2024.
- Barnett, L. M., Ridgers, N. D., Reynolds, J., Hanna, L., Salmon, J. (2015). Playing Active Video Games may not develop movement skills: An intervention trial, *Preventive Medicine Reports*, Volume 2, 2015, Pages 673-678, ISSN 2211-3355, URL = <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2015.08.007>. Viitattu 9.7.2024.
- Benrimoh, D., Chheda, F. D., & Margolese, H. C. (2022). The Best Predictor of the Future—the Metaverse, Mental Health, and Lessons Learned From Current Technologies. *JMIR mental health*, 9(10), e40410. <https://doi.org/10.2196/40410>. Viitattu 9.7.2024.
- Benjamins, R., Rubio Viñuela, Y. & Alonso, C. (2023). “Social and ethical challenges of the metaverse”. URL = <https://doi.org/10.1007/s43681-023-00278-5>. Viitattu 19.7.2024.
- Beranuy, M., Carbonell, X. & Griffiths, M. D. (2013). A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment. *Int J Ment Health Addiction* 11, 149–161. <https://doi.org/10.1007/s11469-012-9405-2>. Viitattu 9.4.2024.
- Bibri, S. E. & Allam, Z. (2022) The Metaverse as a virtual form of data-driven smart cities: the ethics of the hyper-connectivity, datafication, algorithmization, and

- platformization of urban society. *Comput.Urban Sci.* 2, 22 (2022). URL = <https://doi.org/10.1007/s43762-022-00050-1>. Viitattu 19.7.2024.
- BookBeat AB. (2024). URL = <https://www.bookbeat.com/fi>. Viitattu 8.7.2024.
- Bird, A. (2022). "Thomas Kuhn", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2022 Edition), Edward N. Zalta (ed.), URL = <https://plato.stanford.edu/archives/spr2022/entries/thomas-kuhn/>. Viitattu 12.4.2024.
- Burhan, R. & Moradzadeh, J. (2020). Neurotransmitter Dopamine (DA) and its Role in the Development of Social Media Addiction. *J Neurol Neurophy*, 2020, 11(7), 01-02. Viitattu 22.3.2024.
- Burton, J. (2023) Algorithmic extremism? The securitization of artificial intelligence (AI) and its impact on radicalism, polarization and political violence, *Technology in Society*, Volume 75, 102262, ISSN 0160-791X, URL = <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2023.102262>. Viitattu 27.3.2024.
- Bründl, S., Christian, M. & Hess, T. (2017). Consumer Use of Social Live Streaming Services: The Influence of Co-Experience and Effectance on Enjoyment. Viitattu 17.7.2024.
- Calati, R., Ferrari, C., Brittner, M., Oasi, O., Olié, E., Carvalho, A.F., Courtet, P. (2019). Suicidal thoughts and behaviors and social isolation: A narrative review of the literature. *J Affect Disord.* 2019 Feb 15;245:653-667. doi: 10.1016/j.jad.2018.11.022. Epub 2018 Nov 7. PMID: 30445391. Viitattu 12.3.2024.
- Carrión, M. (2023). Research streams and open challenges in the metaverse. *The Journal of Supercomputing.* 80. 1-42. 10.1007/s11227-023-05544-1. Viitattu 19.7.2024.
- Castro, Á. & Barrada, J. R. (2020). Dating Apps and Their Sociodemographic and Psychosocial Correlates: A Systematic Review. *Int J Environ Res Public Health.* 2020;17(18):6500. Published 2020 Sep 7. doi:10.3390/ijerph17186500. Viitattu 5.7.2024.
- Chakraborty, D., Patre, S., Tiwari, D. (2023). "Metaverse mingle: Discovering dating intentions in metaverse, *Journal of Retailing and Consumer Services*, Volume 75, 2023, 103509, ISSN 0969-6989. URL = <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2023.103509>. Viitattu 9.7.2024.
- Chakravartty, A. (2022). Scientific Knowledge vs. Knowledge of Science: Public Understanding and Science in Society. *Science & Education.* 32. 10.1007/s11191-022-00376-6. Viitattu 29.8.2024.

- Cheong, B. C. (2022) "Avatars in the metaverse: potential legal issues and remedies". URL = <https://doi.org/10.1365/s43439-022-00056-9>. Viitattu 19.7.2024.
- Cheng, C., Ebrahimi, O. V., & Luk, J. W. (2022). Heterogeneity of Prevalence of Social Media Addiction Across Multiple Classification Schemes: Latent Profile Analysis. *Journal of medical Internet research*, 24(1), e27000. <https://doi.org/10.2196/27000>. Viitattu 22.3.2024.
- Coyne, S., Rogers, A., Zurcher, J., Stockdale, L., Booth, M. (2020). Does time spent using social media impact mental health?: An eight year longitudinal study, *Computers in Human Behavior*, Volume 104, no. 106160, p. 106160. URL = <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106160>. Viitattu 25.3.2024.
- Driver, J. (2022). "Moral Theory", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2022 Edition), Edward N. Zalta & Uri Nodelman (eds.), URL = <https://plato.stanford.edu/archives/fall2022/entries/moral-theory/>. Viitattu 14.2.2024.
- Dwivedi, Y. K., Kshetri, N., Hughes, L. et al. (2023). "Exploring the Darkverse: A Multi-Perspective Analysis of the Negative Societal Impacts of the Metaverse." URL = <https://doi.org/10.1007/s10796-023-10400-x>. Viitattu 19.7.2024.
- Epel, E. S. & Lithgow, G. J. (2014). Stress biology and aging mechanisms: toward understanding the deep connection between adaptation to stress and longevity. *The journals of gerontology. Series A, Biological sciences and medical sciences*, 69 Suppl 1(Suppl 1), S10–S16. <https://doi.org/10.1093/gerona/glu055>. Viitattu 13.3.2024.
- Euroopan komissio. (2024). Eurooppalainen lähestymistapa tekoälyyn. URL= <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/european-approach-artificial-intelligence>. Viitattu 11.04.2024.
- Feldman, F. (1978). *Introductory Ethics*. Englewood Cliffs (NJ): Prentice-Hall.
- Gabbiadini, A, Baldissarri, C, Valtorta, R. R., Durante, F. & Mari, S. (2021) Loneliness, Escapism, and Identification With Media Characters: An Exploration of the Psychological Factors Underlying Binge-Watching Tendency. *Front. Psychol.* 12:785970. doi: 10.3389/fpsyg.2021.785970. Viitattu 7.3.2024.
- George, A. S., George, A. H., Baskar, D. T., & Shahul, A. (2023). Screens Steal Time: How Excessive Screen Use Impacts the Lives of Young People. 01. 157–177. 10.5281/zenodo.10250536. Viitattu 19.6.2024.
- Gibson, E., Griffiths, M., Calado, F. & Harris, A. (2023). Videogame player experiences with micro-transactions: An interpretative phenomenological analysis. *Computers in Human Behavior*. 145. 107766. 10.1016/j.chb.2023.107766. Viitattu 9.7.2024.

- Gleason, T. R., Theran, S. A., & Newberg, E. M. (2017). Parasocial Interactions and Relationships in Early Adolescence. *Frontiers in psychology*, 8, 255. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00255>. Viitattu 17.7.2024.
- Goh, C., Jones, C. & Copello, A. (2019). A Further Test of the Impact of Online Gaming on Psychological Wellbeing and the Role of Play Motivations and Problematic Use. *Psychiatr Q* 90, 747–760. <https://doi.org/10.1007/s11126-019-09656-x>. Viitattu 5.2.2024.
- Guglielmucci, F., Massimiliano, M., Franzoi, I. G., Santoro, G., Granieri, A., Billieux, J. & Schimmenti, A. (2019). Dissociation in Problematic Gaming: a Systematic Review. *Curr Addict Rep* 6, 1–14. URL= <https://doi.org/10.1007/s40429-019-0237-z>. Viitattu 3.4.2024.
- Haines, W. (N.d.). “Consequentialism”. *The Internet Encyclopedia of Philosophy*, ISSN 2161-0002. URL = <https://iep.utm.edu/consequentialism-utilitarianism/>. Viitattu 8.7.2024.
- Han, D. I. D., Bergs, Y. & Moorhouse, N. (2022). Virtual reality consumer experience escapes: preparing for the metaverse. *Virtual Reality* 26, 1443–1458. URL = <https://doi.org/10.1007/s10055-022-00641-7>. Viitattu 5.2.2024.
- Hinge. (2024). Hinge Tests Limiting Unanswered Messages to Reduce Dating Burnout. URL = <https://hinge.co/press/your-turn-limits>. Viitattu 2.7.2024.
- Houran, J., Navik, S., Zerrusen, K. (2005). Boundary functioning in celebrity worshippers, *Personality and Individual Differences*, Volume 38, Issue 1, Pages 237-248, ISSN 0191-8869, <https://doi.org/10.1016/j.paid.2004.04.014>. (<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S019188690400114X>) Viitattu 7.3.2024.
- Hällander, M. (2021). “Never Again the Everyday”: On Cinema, Colportage and the Pedagogical Possibilities of Escapism. *Stud Philos Educ* 40, 493–505. <https://doi.org/10.1007/s11217-021-09781-w>. Viitattu 5.4.2024.
- Iaccarino, M. (2001). Science and ethics. As research and technology are changing society and the way we live, scientists can no longer claim that science is neutral but must consider the ethical and social aspects of their work. *EMBO reports*, 2(9), 747–750. <https://doi.org/10.1093/embo-reports/kve191>. Viitattu 25.4.2024.
- Johnson, R. & Cureton, A. (2022). "Kant's Moral Philosophy", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2022 Edition), Edward N. Zalta & Uri Nodelman (eds.), URL = <https://plato.stanford.edu/archives/fall2022/entries/kant-moral/>. Viitattu 22.2.2024.

- Jouhki, H. & Oksanen, A. (2022). To Get High or to Get Out? Examining the Link between Addictive Behaviors and Escapism, *Substance Use & Misuse*, 57:2, 202-211, DOI: 10.1080/10826084.2021.2002897. Viitattu 6.3.2024.
- Jouhki, H., Savolainen, I., Sirola, A., & Oksanen, A. (2022). Escapism and Excessive Online Behaviors: A Three-Wave Longitudinal Study in Finland during the COVID-19 Pandemic. *International journal of environmental research and public health*, 19(19), 12491. <https://doi.org/10.3390/ijerph191912491>. Viitattu 29.8.2024.
- Kaczmarek, L. & Drażkowski, D. (2014). MMORPG Escapism Predicts Decreased Well-Being: Examination of Gaming Time, Game Realism Beliefs, and Online Social Support for Offline Problems. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 17. 298-302. 10.1089/cyber.2013.0595. Viitattu 2.4.2024.
- Kannisto, T. (2014). Kant: Etiikka. *Filosofia.fi*. URL= <https://filosofia.fi/fi/ensyklopedia/kant-etiikka#Vapaus%20Kantin%20etiikan%20perustana>. Viitattu 22.2.2024.
- Kannisto, T. (2014). Kant: Puhtaan järjen kritiikki (Kritik der reinen Vernunft). *Filosofia.fi*. URL= <https://filosofia.fi/fi/ensyklopedia/kant-puhtaan-jarjen-kritiikki-kritik-der-reinen-vernunft>. Viitattu 12.4.2024.
- Kannisto, T. (2014). Kant: Transsendentaalinen idealismi. *Filosofia.fi*. URL = <https://filosofia.fi/fi/ensyklopedia/kant-transsendentaalinen-idealismi>. Viitattu 9.10.2024.
- Kant, I. (2018). *Groundwork for the Metaphysics of Morals: With an Updated Translation, Introduction, and Notes*, edited by Allen W. Wood, Yale University Press. ProQuest Ebook Central, <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kutu/detail.action?docID=5340634>. Viitattu 6.2.2024.
- Kaya, A., Türk, N., Batmaz, H., & Griffiths, M. D. (2023). Online Gaming Addiction and Basic Psychological Needs Among Adolescents: The Mediating Roles of Meaning in Life and Responsibility. *International journal of mental health and addiction*, 1–25. Advance online publication. <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00994-9>. Viitattu 26.9.2024.
- Kelhä, M. (2023). PISA-tulokset heijastelevat koko yhteiskunnan muutoksia. 8.12.2023. URL = <https://www.oph.fi/fi/blogi/pisa-tulokset-heijastelevat-koko-yhteiskunnan-muutoksia>. Viitattu 8.12.2024.

- Kemp, S. (2022). Digital 2022: Global Overview Report. Kepios. URL = <https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report>. Viitattu 25.4.2024.
- Kerai, S., Almas, A., Guhn, M. et al. (2022). Screen time and developmental health: results from an early childhood study in Canada. *BMC Public Health* 22, 310. <https://doi.org/10.1186/s12889-022-12701-3>. Viitattu 19.6.2024.
- Khan, M. M. & Lin, T. H. (2023). Causes and Consequences of Social Media Addiction - Literature Review. DOI:10.13140/RG.2.2.24928.66568. URL = https://www.researchgate.net/publication/376686712_Causes_and_Consequences_of_Social_Media_Addiction_-_Literature_Review. Viitattu 20.3.2024.
- Király, O., Konecz, P., Griffiths, M. P., Demetrovics, Z. (2023) Gaming disorder: A summary of its characteristics and aetiology, *Comprehensive Psychiatry*, Volume 122, 2023, 152376, ISSN 0010-440X. URL = <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2023.152376>. Viitattu 9.7.2024.
- Kırcaburun, K., Griffiths, M. D. (2019). Problematic Instagram Use: The Role of Perceived Feeling of Presence and Escapism. *Int J Ment Health Addiction* 17, 909–921. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9895-7>. Viitattu 20.3.2024.
- Kou, Y. & Gray, C. (2019). A Practice-Led Account of the Conceptual Evolution of UX Knowledge. 10.1145/3290605.3300279. Viitattu 25.4.2024.
- Kranzler, H. R., & Li, T. K. (2008). What is addiction? *Alcohol research & health: the journal of the National Institute on Alcohol Abuse and Alcoholism*, 31(2), 93–95. Viitattu 3.9.2024.
- Kuosmanen, J. (2014). Berlin, Isaiah. URL = <https://filosofia.fi/fi/ensyklopedia/berlin-isaiah>. Viitattu 15.2.2024.
- Kurtin, K. S., O'Brien, N., Roy, D. & Dam, L. (2018). The Development of Parasocial Relationships on YouTube. *The Journal of Social Media in Society* Spring 2018, Vol. 7, No. 1, Pages 233-252, thejsms.org. Viitattu 8.7.2024.
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *Int J Ment Health Addiction* 10, 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>. Viitattu 26.9.2024.
- Kühn, A. (2020). (Media-) Escaping through Streaming Services - the Relationship between Positive and Negative Escape-Coping and Self-Regulation. University of Twente. URL = https://essay.utwente.nl/81727/1/K%C3%BChn_BA_BMS.pdf Viitattu 7.3.2024.

- Källmen, H., Israelsson, M., Wennberg, P. & Berman, A. H. (2023) Criminal Behavior and Mental Health Problems among Adolescents: A Cross-sectional Study and Description of Prevention Policy in Sweden, *Criminal Justice Ethics*, 42:2, 158-177, DOI: 10.1080/0731129X.2023.2241765. Viitattu 18.3.2024.
- Lakomý, M., Hlavová, R., Machackova, H., Bohlin, G., Lindholm, M., Bertero, M. G., & Dettenhofer, M. (2020). The motivation for citizens' involvement in life sciences research is predicted by age and gender. *PloS one*, 15(8), e0237140. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0237140>. Viitattu 29.8.2024.
- Ledwich, M. & Zaitsev, A. (2020). Algorithmic extremism: Examining YouTube's rabbit hole of radicalization. *First Monday*. 10.5210/fm.v25i3.10419. Viitattu 27.3.2024.
- Li, L., Abbey, C., Wang, H., Zhu, A., Shao, T., Dai, D., Jin, S., & Rozelle, S. (2022). The Association between Video Game Time and Adolescent Mental Health: Evidence from Rural China. *International journal of environmental research and public health*, 19(22), 14815. <https://doi.org/10.3390/ijerph192214815>. Viitattu 9.4.2024.
- Liao, G. Y., Linh Pham, T. T., Huang, H. Y., Cheng, T. C. E., Teng, C. I. (2022). Real-world demotivation as a predictor of continued video game playing: A study on escapism, anxiety and lack of intrinsic motivation, *Electronic Commerce Research and Applications*, Volume 53, 2022, 101147, ISSN 1567-4223, URL = <https://doi.org/10.1016/j.elerap.2022.101147>. Viitattu 29.8.2024.
- Little, O., Richards, A., Beecham, N., Evans, C. & Tuthill, J. (2021). TikTok's algorithm leads users from transphobic videos to far-right rabbit holes. *Media Matters for America*. URL= <https://www.mediamatters.org/tiktok/tiktoks-algorithm-leads-users-transphobic-videos-far-right-rabbit-holes>. Viitattu 27.3.2024.
- Liu, F., Deng, H., Zhang, Q., Fang, Q., Liu, B., Yang, D., Tian, X., Wang, X. (2022). Symptoms of internet gaming disorder among male college students in Nanchong, China. *BMC Psychiatry*. 2022 Feb 22;22(1):142. doi: 10.1186/s12888-022-03778-6. PMID: 35193532; PMCID: PMC8862318. Viitattu 25.7.2024.
- Lozano-Blasco, R., Quilez Robres, A., Soto Sánchez, A. (2022). Internet addiction in young adults: A meta-analysis and systematic review, *Computers in Human Behavior*, Volume 130,107201, ISSN 0747-5632, URL = <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107201>. Viitattu 9.4.2024.
- Lukoff, K., Lyngs, U., Himanshu, Z., Liao, J., Choi, J., Kaiyue, F., Munson, S. & Hiniker, A. (2021). How the Design of YouTube Influences User Sense of Agency. 1-17. 10.1145/3411764.3445467. Viitattu 25.3.2024.

- Maniar, N. J. (2012). Streaming Media. In: Seel, N.M. (eds) Encyclopedia of the Sciences of Learning. Springer, Boston, MA. URL = https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_602. Viitattu 15.7.2024.
- Maier, M. & Harr, R. (2020). Dark Design Patterns: An End-User Perspective. Human Technology. 16. 170-199. 10.17011/ht/urn.202008245641. Viitattu 29.8.2024.
- Marques, L., Matsubara, P. G., Nakamura, W. T., Ferreira, B. M., Wiese, I. S., Gadelha, B. F., Zaina, L. M., Redmiles, D., & Conte, T. U. (2021). Understanding UX Better: A New Technique to Go beyond Emotion Assessment. Sensors (Basel, Switzerland), 21(21), 7183. <https://doi.org/10.3390/s21217183>. Viitattu 25.4.2024.
- Matrix, S. (2014). The Netflix Effect: Teens, Binge Watching, and On-Demand Digital Media Trends. Jeunesse: Young People, Texts, Cultures. 6. 119-138. 10.1353/jeu.2014.0002. Viitattu 15.7.2024.
- McCormick, M. (N.d.). "Immanuel Kant: Metaphysics". Internet Encyclopedia of Philosophy and its Authors. ISSN 2161-0002. Viitattu 12.4.2024.
- Melodia, F., Canale, N. & Griffiths, M. D. (2022). The Role of Avoidance Coping and Escape Motives in Problematic Online Gaming: A Systematic Literature Review. Int J Ment Health Addiction 20, 996–1022. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00422-w>. Viitattu 7.3.2024.
- Merriam-Webster. (N.d.). Dictionary: Escapism. URL = <https://www.merriam-webster.com/dictionary/escapism>. Viitattu 18.3.2024.
- Merriam-Webster. (N.d.). Dictionary: Algorithm. URL = <https://www.merriam-webster.com/dictionary/algorithm>. Viitattu 20.3.2024.
- Meta. (2023). "How can business work in the Metaverse". URL = <https://forwork.meta.com/fi/en/blog/how-can-businesses-work-in-the-metaverse/>. Viitattu 9.7.2024.
- Meta. (2023). "Five Ways the Metaverse Is Shaping The Future of Work". URL = <https://about.fb.com/news/2023/05/how-the-metaverse-is-shaping-the-future-of-work/>. Viitattu 9.7.2024.
- Montag, C., Lachmann, B., Herrlich, M., & Zweig, K. (2019). Addictive Features of Social Media/Messenger Platforms and Freemium Games against the Background of Psychological and Economic Theories. International journal of environmental research and public health, 16(14), 2612. <https://doi.org/10.3390/ijerph16142612>. Viitattu 20.3.2024.

- Moor, J. H. (1999). Just consequentialism and computing. *Ethics and Information Technology* 1, 61–65. <https://doi.org/10.1023/A:1010078828842>. Viitattu 9.4.2024.
- Morrish, N., Mujica-Mota, R. & Medina-Lara, A. (2022). Understanding the effect of loneliness on unemployment: propensity score matching. *BMC Public Health* 22, 740. <https://doi.org/10.1186/s12889-022-13107-x>. Viitattu 12.3.2024.
- Moseley, A. (N.d.). “Egoism”. *The Internet Encyclopedia of Philosophy*, ISSN 2161-0002. URL = <https://iep.utm.edu/egoism/#SH2b>. Viitattu 8.7.2024.
- Mozelius, P., Wiklund, M., Westin, T., Norberg, L. (2015). Transfer of knowledge and skills from computer gaming to non-digital real world contexts. *Proceedings of the International Conference on e-Learning, ICEL. 2015*. Viitattu 9.7.2024.
- Muppalla, S. K., Vuppalapati, S., Reddy Pulliahgaru, A., & Sreenivasulu, H. (2023). Effects of Excessive Screen Time on Child Development: An Updated Review and Strategies for Management. *Cureus*, 15(6), e40608. <https://doi.org/10.7759/cureus.40608>. Viitattu 19.6.2024.
- Nathanson, S. (N.d.) “Act and Rule Utilitarianism”, *The Internet Encyclopedia of Philosophy*, ISSN 2161-0002, <https://iep.utm.edu/util-a-r/#H3>. Viitattu 15.2.2024.
- Netflix Help Center. (N.d.). Why Netflix asks, 'Are you still watching?' URL = <https://help.netflix.com/en/node/114059>. Viitattu 27.3.2024.
- Nooripour, R., Ghanbari, N., Hosseinian, S. et al. (2023). Psychometric properties of persian version of escapism scale among Iranian adolescents. *BMC Psychol* 11, 323. <https://doi.org/10.1186/s40359-023-01379-w>. Viitattu 7.3.2024.
- Novotney, A. (2020). The risks of social isolation. *Monitor on Psychology*, 50(5). <https://www.apa.org/monitor/2019/05/ce-corner-isolation>. Viitattu 12.3.2024.
- Närvänen, E., Kirvesmies, T. & Kahri, E. (2020). Parasocial relationships of Generation Z consumers with social media influencers. 10.4324/9780429322501-10. Viitattu 20.9.2024.
- Opetushallitus. (2024). Mitä sitten on digitalisaatio? URL = <https://www.oph.fi/fi/digiosaaminen/datatalousosaamisen-perusteita-perusopetukseen-ja-toiselle-asteelle/mita-sitten>. Viitattu 5.2.2024.
- Opetus- ja kulttuuriministeriö. (2006). Pisa 2006 – Ensituloksia. URL = <https://okm.fi/documents/1410845/4085481/PISA+2006+ensituloksia+kooste/86f9e6a1-3105-4d3c-ba0a-9869220e1e80/PISA+2006+ensituloksia+kooste.pdf?t=1486479049000>. Viitattu 5.2.2024.

- Opetus- ja kulttuuriministeriö. (2022). 5.2.2023. PISA 2022 ensituloksia. URL = https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/165295/OKM_2023_49.pdf
Viitattu 5.2.2024.
- Panjeti-Madan, V. & Ranganathan, P. (2023). Impact of Screen Time on Children's Development: Cognitive, Language, Physical, and Social and Emotional Domains. *Multimodal Technologies and Interaction*. 7. 52. 10.3390/mti7050052. Viitattu 19.6.2024.
- Phillips Melancon, J. (2011). Consumer profiles in reality vs fantasy-based virtual worlds: Implications for brand entry. *Journal of Research in Interactive Marketing*. 5. 298-312. 10.1108/17505931111191500. Viitattu 15.4.2024.
- Rachinger, M., Rauter, R., Ropposch, C., Vorraber, W. & Schirgi, E. (2018). Digitalization and its influence on business model innovation. *Journal of Manufacturing Technology Management*. 30. 10.1108/JMTM-01-2018-0020. Viitattu 25.4.2024.
- Radesky, J. S. & Dimitri, C. A. (2016). Increased Screen Time: Implications for Early Childhood Development and Behavior, *Pediatric Clinics of North America*, Volume 63, Issue 5, 2016, Pages 827-839, ISSN 0031-3955, ISBN 9780323463256, URL= <https://doi.org/10.1016/j.pcl.2016.06.006>. Viitattu 25.04.2024.
- Ramesh Masthi, N. R., Pruthvi, S. & Phaneendra, M. S. (2018). A Comparative Study on Social Media Usage and Health Status among Students Studying in Pre-University Colleges of Urban Bengaluru. *Indian journal of community medicine: official publication of Indian Association of Preventive & Social Medicine*, 43(3), 180–184. https://doi.org/10.4103/ijcm.IJCM_285_17. Viitattu 9.4.2024.
- Raneri, P. C., Montag, C., Rozgonjuk, D., Satel, J., Pontes, H. M. (2022). The role of microtransactions in Internet Gaming Disorder and Gambling Disorder: A preregistered systematic review, *Addictive Behaviors Reports*, Volume 15, 2022, 100415, ISSN 2352-8532. URL = <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2022.100415>. Viitattu 9.7.2024.
- Rasmussen, L. (2018). Parasocial Interaction in the Digital Age: An Examination of Relationship Building and the Effectiveness of YouTube Celebrities. *The Journal of Social Media in Society*, Spring 2018, Vol. 7, No. 1, Pages 280-294, thejsms.org. Viitattu 20.9.2024.
- Reinikainen, H., Munnukka, J., Maity, D., & Luoma-Aho, V. (2020). 'You really are a great big sister': parasocial relationships, credibility, and the moderating role of audience

- comments in influencer marketing. *Journal of Marketing Management*, 36(3-4), 279-298. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2019.1708781>. Viitattu 17.7.2024.
- Resnik, D. B. (2020). What Is Ethics in Research & Why Is It Important? 23.12.2024. National Institute of Environmental Health Sciences. URL = <https://www.niehs.nih.gov/research/resources/bioethics/whatis>. Viitattu 25.4.2024.
- Rull, V. (2014). The most important application of science: As scientists have to justify research funding with potential social benefits, they may well add education to the list. *EMBO reports*, 15(9), 919–922. <https://doi.org/10.15252/embr.201438848>. Viitattu 5.3.2024.
- Runge, J., Wentzel, D., Huh, J.Y. et al. (2023). “Dark patterns” in online services: a motivating study and agenda for future research. *Mark Lett* 34, 155–160. <https://doi.org/10.1007/s11002-022-09629-4>. Viitattu 29.8.2024.
- Santos, R. M. S., Mendes, C. G., Sen Bressani, G. et al. (2023). The associations between screen time and mental health in adolescents: a systematic review. *BMC Psychol* 11, 127. <https://doi.org/10.1186/s40359-023-01166-7>. Viitattu 9.4.2024.
- Schaber, P. (2005). Ethical pluralism. In: Nitta, T. *Studies into the foundations of an integral theory of practice and cognition*. Sapporo: Hokkaido University Press, 139-156. URL = https://www.ethik.uzh.ch/static/afe/downloads/publikationen/schaber/Schaber_Pluralism.pdf. Viitattu 15.2.2024.
- Schneiderman, N., Ironson, G., & Siegel, S. D. (2005). Stress and health: psychological, behavioral, and biological determinants. *Annual review of clinical psychology*, 1, 607–628. <https://doi.org/10.1146/annurev.clinpsy.1.102803.144141>. Viitattu 13.3.2024.
- Shafer, L. (2015). Article: Why Science? 13.11.2015. Harvard Graduate School of Education. URL = <https://www.gse.harvard.edu/ideas/usable-knowledge/15/11/why-science>. Viitattu 29.8.2024.
- Shaw, A. (2023). Social media, extremism, and radicalization. *Science advances*, 9(35), eadk2031. <https://doi.org/10.1126/sciadv.adk2031>. Viitattu 27.3.2024.
- Sinnott-Armstrong, W. (2023). "Consequentialism", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2023 Edition), Edward N. Zalta & Uri Nodelman (eds.), URL = <https://plato.stanford.edu/archives/win2023/entries/consequentialism/>. Viitattu 15.2.2024.
- Skjuve, M., Følstad, A., Fostervold, K. I. & Brandtzaeg, P. B. (2021). “My Chatbot Companion - a Study of Human-Chatbot Relationships”, *International Journal of*

- Human-Computer Studies, Volume 149, 2021, 102601, ISSN 1071-5819. URL = <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2021.102601>. Viitattu 8.7.2024.
- Stenseng, F., Rise, J. & Kraft, P. (2012). Activity Engagement as Escape from Self: The Role of Self-Suppression and Self-Expansion, *Leisure Sciences: An Interdisciplinary Journal*, 34:1, 19-38. URL = <http://dx.doi.org/10.1080/01490400.2012.633849>. Viitattu 26.9.2024.
- Stenseng, F., Steinsholt, I. B., Hygen, B. W., & Kraft, P. (2023). Running to get "lost"? Two types of escapism in recreational running and their relations to exercise dependence and subjective well-being. *Frontiers in psychology*, 13, 1035196. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1035196>. Viitattu 29.8.2024.
- Subudhi, R. N., Das, S. C. & Sahu, S. (2020). Digital Escapism. *Journal of Humanities and Social Sciences Research*. 2. 10.37534/bp.jhssr.2020.v2.nS.id1071.p37. Viitattu 23.7.2024.
- Su, C. (2023). Research on Netflixs Impacts on Contemporary Screenagers and the Reasons for Its Success. *Advances in Economics, Management and Political Sciences*. 44. 232-236. 10.54254/2754-1169/44/20232235. Viitattu 15.7.2024.
- Sussman, S. & Sussman, A. N. (2011). Considering the definition of addiction. *International journal of environmental research and public health*, 8(10), 4025–4038. <https://doi.org/10.3390/ijerph8104025>. Viitattu 3.9.2024.
- Trufanova, E. (2021). Digital Escape Or Escape From The Digital. In E. V. Toropova, E. F. Zhukova, S. A. Malenko, T. L. Kaminskaya, N. V. Salonikov, V. I. Makarov, A. V. Batulina, M. V. Zvyaglova, O. A. Fikhtner, & A. M. Grinev (Eds.), *Man, Society, Communication*, vol 108. European Proceedings of Social and Behavioural Sciences (pp. 822-828). European Publisher. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2021.05.02.105>. Viitattu 29.8.2024.
- Tsamados, A., Aggarwal, N., Cows, J. et al. (2022). The ethics of algorithms: key problems and solutions. *AI & Soc* 37, 215–230. <https://doi.org/10.1007/s00146-021-01154-8>. Viitattu 25.3.2024.
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive medicine reports*, 12, 271–283. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2018.10.003>. Viitattu 9.4.2024.
- U.S. Department of Health and Human Services. (2000). Office of Science and Technology Policy: Federal Research Misconduct Policy. 6.12.2000. Volume 65, Number 235,

- Page 76260-76264.From the Federal Register Online via GPO Access
[wais.access.gpo.gov]. URL = <https://ori.hhs.gov/federal-research-misconduct-policy>.
Viitattu 25.4.2024.
- Uslu, O. (2022). Causes and consequences of technology addiction: A review of information systems and information technology studies. *International Journal of Social Sciences and Education Research*. 8. 299-306. 10.24289/ijsser.1131136. Viitattu 26.10.2024.
- Varela, A. (2022). "Video games could improve your decision-making skills. Here's how". *World Economic Forum*, 5.7.2022. URL = <https://www.weforum.org/agenda/2022/07/video-games-improve-decision-making-skills/>. Viitattu 9.7.2024.
- Weber, M., Aufenanger, S., Dreier, M. et al. (2018). Gender Differences in Escapist Uses of Sexually Explicit Internet Material: Results from a German Probability Sample. *Sexuality & Culture* 22, 1171–1188. <https://doi.org/10.1007/s12119-018-9518-2>. Viitattu 5.2.2024.
- Williams, G. (2023). "Kant's Account of Reason", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2023 Edition), Edward N. Zalta & Uri Nodelman (eds.), URL = <https://plato.stanford.edu/archives/fall2023/entries/kant-reason/>. Viitattu 12.4.2024.
- World Economic Forum. (2022). "Video games could improve your decision-making skills. Here's how". URL = <https://www.weforum.org/agenda/2022/07/video-games-improve-decision-making-skills/>. Viitattu 9.7.2024.
- World Health Organization (N.d.). "Gaming disorder". WHO.int.URL = <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>. Viitattu 18.7.2024.
- World Health Organization (2024). ICD-11-International Classification of Diseases 11th Revision - The global standard for diagnostic health information. URL = <https://icd.who.int/browse/2024-01/mms/en#1041487064>. Viitattu 26.7.2024.
- Yaribeygi, H., Panahi, Y., Sahraei, H., Johnston, T. P., & Sahebkar, A. (2017). The impact of stress on body function: A review. *EXCLI journal*, 16, 1057–1072. <https://doi.org/10.17179/excli2017-480>. Viitattu 13.3.2024.

Liitteet

Liite 1. Kyselytutkimuksen lomake

Suomalaisten asenteet digitaalisten palvelujen eskapistiseen kulutukseen

Kyselytutkimus sisältää kymmenen (10) monivalintaskenaarioita, jotka kuvaavat hypoteettisia sosiaalisen median, suoratoistopalvelujen, videopelien ja metaversumin käyttötilanteita. Jokaiseen skenaarioon tarjotaan neljä eri toimintavaihtoehtoa (a, b, c, d), joista vastaajan odotetaan valitsevan hänen näkemyksiään ja asenteitaan parhaiten vastaava toimintavaihtoehto. Kyselyyn vastaamisen on arvioitu vievän noin 20–30 minuuttia.

Kyselytutkimukseen vastaaminen tehdään nimettömänä. Vastaajien ikäryhmä ja sukupuoli kysytään vain ikäryhmien ja sukupuolien välistä vertailua varten. Kyselytutkimuksen tavoitteena on hahmottaa suomalaisten asenteita digitaalisten palvelujen kulutuksen yhteydessä ilmenevään eskapismiin.

Ikäryhmä

- Alle 18 vuotta
- 18–24 vuotta
- 25–34 vuotta
- 35–44 vuotta
- 45–54 vuotta
- 55–64 vuotta
- 65+ vuotta

Sukupuoli

- Mies
- Nainen

1) Vuorovaikuttaminen sosiaalisen median vaikuttajien kanssa

Läheisesi on alkanut sosiaalisten kontaktien puutteen takia viettämään lisääntyvästi aikaa sosiaalisessa mediassa. Hänen päivittäinen vuorovaikutuksensa muiden kanssa perustuu sosiaalisen median vaikuttajien julkaisujen seuraamiseen ja kommentointiin, jota kirjallisuudessa on kuvattu sosiaalisen median myötä vahvistuneeksi parasosiaaliseksi käytökseksi.

Vaikuttajat jakavat samat mielenkiinnonkohteet läheisesi kanssa, joka on saanut hänet priorisoimaan tätä tapaa sosiaaliseen kanssakäymiseen. Läheisesi on innoissaan kokemastaan yhteenkuuluvuuden tunteesta, eikä enää tunne kiinnostusta osallistua harrastuksiin, paikallisiin tapahtumiin tai yhteiseen ajanviettoon lähipiirinsä kanssa.

Minkä neuvon antaisit läheisesi tilanteeseen liittyen?

- a) Kehotat häntä seuraamaan sitä, mikä tekee hänet onnelliseksi juuri nyt. Jos tämä hänen tapauksessaan tarkoittaa sosiaalisen median vaikuttajien julkaisujen kanssa vuorovaikuttamista, kehotat häntä jatkamaan samaan malliin.
- b) Näet tämän mahdollisuutena läheisesi saada vihdoin ystäviä. Rohkaiset häntä aktiivisesti tutustumaan vaikuttajien muihin seuraajiin ja tätä kautta pyrkiä siirtymään näistä vuorovaikutuksista lopulta molemminpuolisiin ystävyysuhteisiin, joiden uskot tuovan suurempaa onnea läheisesi, hänen lähipiirilleen sekä laajemmin yhteisössä.
- c) Koet tämän olevan harhautumista tosielämän vuorovaikutuksista. Neuvot, että on hänen omaksi parhaakseen vähentää sosiaalisen median käyttöä ja alkaa panostamaan ihmissuhteisiin hänen omassa lähipiirissään. Uskot tämän johtavan läheisesi suurempaan onneen pitkällä tähtäimellä.
- d) Tulkitset yleisenä periaatteena kestävämmäksi käytöksen, joka korvaa molemminpuolisen tosielämän vuorovaikutuksen yksisuuntaisella sosiaalisen median vuorovaikutuksella. Periaatesyistä kehotat läheistäsi vähentämään sosiaalisen median käyttöä ja panostamaan ihmissuhteisiin paikallisessa yhteisössä.

2) Parisuhde tietokoneohjelman kanssa

Läheistäsi ei ole vuosiin onnistanut parisuhde- ja seurustelumarkkinoilla, joka on alkanut negatiivisesti vaikuttaa hänen mielenterveyteensä. Eräänä päivänä hän jakaa viestittelystään uuden seurustelukumppaninsa kanssa, johon hän kertoo muodostaneensa syvän yhteyden. Käy ilmi, että läheisesi kuvailema seurustelukumppani on todellisuudessa vain tietokoneohjelma. Edellä kuvattu tilanne ei ole enää pelkkää scifiä, vaan myös tieteellisessä kirjallisuudessa käsiteltävä ajankohtainen aihe.

Läheisesi on kuitenkin silminnähdessä onnellisempi kuin koskaan. Miten suhtautuisit läheisesi päätökseen ryhtyä parisuhteeseen romanttista kumppania jäljittelevän tietokoneohjelman kanssa?

- a) Kehotat häntä seuraamaan sitä, mikä tekee hänet onnelliseksi juuri nyt. Jos tämä hänen tapauksessaan tarkoittaa parisuhdetta tietokoneohjelman kanssa, kehotat häntä jatkamaan samaan malliin
- b) Näet tämän mahdollisuutena läheisellesi saada kokemusta seurustelusta ja samalla keinona saada helpotusta hänen pitkäaikaiseen yksinäisyyteensä. Uskot kokemuksen lisäävän läheisesi kaltaisten ihmisten itsevarmuutta ja vuorovaikutustaitoja, jotka osaltaan parantavat heidän mahdollisuuksia löytää tosirakkautta myöhemmin tosielämässä
- c) Koet tämän olevan harhautumista todellisista parisuhteista, jonka takia neuvot läheistäsi lopettamaan palvelun käytön ja jatkamaan sopivan seurustelukumppanin etsimistä oikeassa elämässä. Kerrot tämän johtavan hänelle suurempaan hyvään pitkällä tähtäimellä.
- d) Tulkitset yleisenä periaatteena kestävämmäksi läheisesi käytöksen, joka korvaa aidon ihmissuhteen yksisuuntaisella romanttisella suhteella tietokoneohjelman kanssa. Kehotat läheistäsi lopettamaan palvelun käytön ja jatkamaan panostamista seurusteluun tosielämässä.

3) Suoratoistopalveluiden maratonkatselun hillitseminen

Äänikirjapalveluissa voi sopimuksen mukaan olla kuukausittainen tuntiraja kuunteluajalle. Suoratoistopalvelujen maratonkatselu (eng. *binge watching*) on ilmiö, joka tutkimusten mukaan voi haitata yksilöiden sosiaalista elämää ja ajanhallintaa. Huomioiden aikaisemmat esimerkkitapaukset digitaalisten palveluiden rajoittimista sekä tutkimukset maratonkatselun haittavaikutuksista, kannattaisitko vastaavaa katseluaikaan perustuvaa tuntirajaa Netflixin kaltaisten suoratoistopalvelujen liikakatselun hillitsemiseksi?

- a) Et kannata katseluaikaan liittyviä rajoituksia, koska yksilö on vapaa itse päättämään hänelle sopivasta katseluajasta eikä viihdettä tulisi tästä syystä rajoittaa. Liikakulutus voi olla subjektiivista ja haittavaikutukset vaihtelevia yksilöiden mukaan, jonka takia rajoitukset voivat jossain tapauksissa päätyä minimoimaan nautinnon määrää.
- b) Et kannata katseluaikaan liittyviä rajoituksia, koska uskot suoratoistopalvelujen vapaan kulutuksen johtavan pitkällä tähtäimellä yhteisöllisesti parempaan hyvinvointiin kuten tarjoamalla viihdettä, inspiraatiota, vaihtelua arkeen sekä lievitystä stressiin.
- c) Kannatat katseluaikaan liittyviä rajoituksia, koska uskot suoratoistopalvelujen liikakulutuksen pitkällä tähtäimellä johtavan ajanhallinnallisten ja sosiaalisten ongelmien kasvuun laajemmin yhteiskunnassa. Tulkitset maratonkatselun rajoittamisen olevan tämän takia perusteltua sen tuoman suuremman yhteiskunnallisen hyödyn takia.
- d) Kannatat katseluaikaan liittyviä rajoituksia, koska maratonkatselusta ei voida johtaa yleistä periaatetta sen luonnetta tai haittavaikutuksia tarkastelemalla.

4) Lapsen peliajan tai katseluajan rajoittaminen

Älylaitteiden, sosiaalisen median, mobiilipelien ja sovellusten aikakautena näyttöajat ovat pidentyneet nuorilla ikäluokilla. Pidentyneiden näyttöaikojen negatiivisiksi haittavaikutuksiksi on kirjallisuudessa nostettu esiin mm. ongelmallinen liikakäyttö, ajanhallinnalliset ongelmat ja negatiiviset vaikutukset lasten kehitykseen. Samanaikaisesti kuitenkin oppiminen, työskentely ja viihde ovat lisääntyvästi siirtyneet digitaaliseen muotoon teknologisen kehityksen myötä, joka on tuonut myös hyötyjä kuten uuden informaation ja teknologian omaksumista.

Rajoittaisitko nykyisen/tulevan lapsesi päivittäistä näyttöaikaa asettamalla tuntirajoja esimerkiksi peliaikaan tai videoiden katselu-aikaan?

- a) Et halua asettaa rajoituksia lapsesi näyttöaikaan. Lapset ovat yksilöitä ja liikakulutus on subjektiivista. Tiedät itse parhaiten mikä on parasta omalle lapsellesi. Tämän takia priorisoi lapsesi kasvatuksessa positiivisia kokemuksia ja vapautta tehdä itsenäisiä päätöksiä, joiden uskot parhaiten tukevan lapsesi tervettä kehitystä.
- b) Et halua asettaa rajoituksia lapsesi näyttöaikaan, koska digitaaliset palvelut ovat enemmänkin mahdollisuuksia kuin riskejä. Ne tarjoavat oppimista, viihdettä ja inspiraatiota, joiden uskot palvelevan lasten kehitystä ja sopeutumista digitaaliseen oppimis- ja työympäristöön pitkällä tähtäimellä.
- c) Pyrit asettamaan rajoituksia lapsesi näyttöaikaan. Kannatat näyttöaikaan liittyviä rajoituksia, koska tulkitset pitkittyneiden näyttöaikojen tuottavan yleisesti enemmän haittaa kuin hyötyä.
- d) Pyrit asettamaan rajoituksia lapsesi näyttöaikaan periaatesyistä. Rajoittamattomat näyttöajat mahdollistavat liikakulutusta, jonka tulkitset käytöksenä, josta ei voida johtaa yleistä periaatetta.

5) Läheisesi saavutukset ovat lähinnä virtuaalisia

Läheisesi jakaa sinulle innoissaan saavutuksistaan videopeleissä. Teet havainnon, että läheisesi on aikaansaava ja taitava pelimaailmassa, mutta tämä kehitys saavutuksineen ei toistu hänen kohdallaan tosielämässä. Tieteellisessä kirjallisuudessa on tuotu esiin moninaisia näkemyksiä videopelien tuomista hyödyistä ja haitoista ihmisen kehitykselle ja arkielämälle.

Miten suhtaudut läheisesi elämäntilanteeseen ja virtuaalisiin saavutuksiin?

- a) Rohkaiset häntä jatkamaan samaan malliin. Onnistumisen tunteet tuovat valoa hänen nykyiseen elämäntilanteeseensa ja silmin nähden parantavat hänen henkistä hyvinvointiaan, jonka takia nykyinen tilanne vaikuttaisi olevan parempi vaihtoehto, kuin tilanne, jossa nämä virtuaaliset tavoitteet jäisivät saavuttamatta.
- b) Pystyt kuvitella tämän tuottavan suurempaa hyötyä pitkällä tähtäimellä. Uskot näiden virtuaalisten saavutusten rohkaisevan läheistäsi myöhemmin saavuttamaan tavoitteitaan myös tosielämässä, tehden hänestä toimivan yhteiskunnan jäsenen.
- c) Näet tämän negatiivisena, koska koet virtuaalisiin saavutuksiin keskittymisen olevan harhautumista tosielämän vastuista ja tavoitteista. Tämän takia neuvot läheistäsi, että on hänen omaksi parhaakseen, että hän ohjaa ajankäyttönsä tosielämään. Uskot, että konkreettisten tosielämän tavoitteiden saavuttaminen johtaa hänelle suurempaan onneen pitkällä tähtäimellä.
- d) Näet virtuaalisiin saavutuksiin keskittymisen olevan harhautumista tosielämän vastuista ja tavoitteista. Edellisestä käytöksestä ei voida johtaa yleistä sääntöä, sillä jos kaikki toimisivat näin, muodostuisi tämä yhteiskunnan osalta kestävämmäksi. Yleistä periaatetta seuraten kehoitat läheistäsi vähentämään ajankäyttöä pelimaailmassa ja priorisoimaan tavoitteiden saavuttamista tosielämässä.

6) Metaversumi kohtaamispaikkana sosiaalisesta ahdistuksesta kärsiville henkilöille

Metaversumi on realistinen virtuaalimaailma, jossa vuorovaikutetaan VR- ja AR-teknologioita avulla. Metaversumissa käyttäjät voivat pelata, tehdä töitä ja vuorovaikuttaa muiden käyttäjien kanssa.

Koska metaversumi ja VR-teknologia mahdollistaa virtuaalisia kohtaamisia myös *työelämän* kontekstissa, tämän voidaan esittää avaavan ovia sosiaalisesta ahdistuksesta kärsiville henkilöille mm. madaltamalla kynnyistä sosiaaliseen kanssakäymiseen avatarin takaa.

Miten suhtaudut tähän mahdollisuuteen?

- a) Näet tämän positiivisena kehityksenä ja mahdollisesti jopa pitkäaikaisena ratkaisuna sosiaalisista kanssakäymisistä ahdistuville henkilöille. Uskot, että mahdollisuudella tehdä tiimityötä virtuaalisesti avatarin takaa voidaan helpottaa yksilöiden sosiaalista ahdistusta.
- b) Näet tämän positiivisena kehityksenä ja tilapäisenä ratkaisuna sosiaalisista kanssakäymisistä ahdistuville henkilöille. Kyseessä on ensisijaisesti mahdollisuus kerryttää positiivista kokemusta sosiaalisista kanssakäymisistä virtuaalisesti, jotta henkilöillä olisi aikanaan paremmat edellytykset menestyä myös tosielämän kohtaamisissa. Uskot tämän loppukädessä hyödyttävän kaikkia osapuolia.
- c) Näet tämän negatiivisena kehityksenä, sillä tulkitset tämän tarjoavan tilapäistä hoitoa pysyvän parannuksen sijaan. Uskot, että pitkällä tähtäimellä on parempi itse yksilölle kuten myös kaikille muille osapuolille, että kyseisten henkilöiden sosiaalisia kohtaamisia ja työelämän kehitystä tuetaan tavalla, joka keskittyy tosielämän ratkaisuihin.
- d) Näet tämän negatiivisena kehityksenä, sillä yleinen periaate ei voi olla, että sosiaaliset ongelmat ratkaistaan vähentämällä sosiaalisia kohtaamisia. Uskot yksilöiden mielenterveyden lisäksi tämän muodostuvan myös yhteiskunnan osalta kestävämmäksi. Näet tosielämän ratkaisut todellisena parannuskeinona mukavuutta lisäävien hoitokeinojen sijaan.

7) Deittailun ja seurustelun siirtyminen metaversumiin

Kuvitellaan hypoteettinen tilanne, jossa deittailun siirtyminen metaversumiin muodostuu yhteiskunnalliseksi normiksi ja ihmiset pääasiallisesti tutustuvat toisiinsa videokameroiden ja avatar-hahmojen välityksellä. Ihmisten asenteita metaversumipohjaiseen seurusteluun on jossain määrin jo kartoitettu aikaisemmassa kirjallisuudessa.

Oletko avoin ajatukselle, että jatkossa seurustelu yleistyvästi tapahtuisi metaversumissa?

- a) Näet tämän positiivisena kehityksenä, sillä jossain tilanteissa tämä voi johtaa parisuhteisiin, jotka eivät olisi muuten tapahtuneet esimerkiksi etäisyyden takia.
- b) Näet tämän positiivisena kehityksenä, koska virtuaalisuus voidaan nähdä lisäävän mahdollisuuksia ja uusia kokemuksia deittailuun liittyen, joka voi pidemmällä tähtäimellä positiivisesti vaikuttaa yhteiskunnan yksilöiden pariutumiseen ja yhteisiin kokemuksiin.
- c) Näet tämän negatiivisena kehityksenä, koska tulkitset tämän haittaavan pariutumiseen liittyviä kokemuksia tosielämässä. Deittailun siirtyminen virtuaaliseksi voi tuottaa mm. taloudellista haittaa yhteiskunnassa, kun treffit kahviloissa, ravintoloissa ja muun viihteen parissa vähenevät virtuaalisten aktiviteettien takia. Tämän takia on parempi kaikille osapuolille, että perinteisestä kulttuurista deittailun ympärillä pidetään kiinni.
- d) Näet tämän negatiivisena kehityksenä, sillä edellisestä käytöksestä ei voida johtaa yleistä periaatetta. Et koe metaversumin virtuaalisuuden ja deittailun päämäärän kumppanin syvempään tutustumiseen kohtaavan. Lisäksi jos deittailukulttuurin siirtyminen valtaosin virtuaaliseksi heijastuu negatiivisesti esimerkiksi palvelualoihin, voi tämän esittää muodostuvan yhteiskunnan osalta kestävämmäksi.

8) Viihdeperäisen selaamisen rajoittaminen deittisovelluksissa

Tutkimuksissa on havaittu, että deittisovelluksia käytetään pitkäaikaisen ja lyhytaikaisen seurustelun lisäksi myös ajanvietteenä. Käyttäjät ovat raportoineet deittisovellusten kautta saatavien viestien ja huomion tuovan viihdettä ja kohentavan heidän itsetuntoaan.

Deittisovellus *Hinge* ilmoitti toukokuussa 2024 testaavansa toimintoa deittisovelluksessaan, joka rajoittaa käyttäjän yhtäaikaisten keskustelujen maksimimääräksi kahdeksan (8) ennen kuin käyttäjä voi jatkaa profiilien selausta. Tämän lisäyksen voidaan katsoa rajoittavan sovelluksen selaamista viihdetarkoituksessa. Miten suhtaudut kyseiseen toiminnalliseen muutokseen sovelluksessa?

- a) Näet tämän rajoituksen negatiivisena muutoksena, koska tulkitset deittisovellusten käyttötarkoitusten moninaistumisen positiivisena ilmiönä. Deittisovelluksen käyttö viihdetarkoituksessa voi johtaa yksilökohtaisiin hyötyihin kuten uusien näkökulmien kohtaamiseen tai oman maailmankuvan rikastumiseen.
- b) Näet tämän rajoituksen negatiivisena muutoksena, koska tulkitset deittisovellusten käyttötarkoitusten moninaisuuden lisäävän kohtaamisia yleisesti. Moninaiset kohtaamiset altistavat käyttäjiä erilaisille ihmisille ja ajatuksille, jonka voi esittää myöhemmin johtavan suurempaan hyvään yhteiskunnallisesti.
- c) Näet tämän rajoituksen positiivisena muutoksena, koska uskot deittisovelluksen soveltamisen muihin käyttötarkoituksiin hidastavan tai jopa haittaavan deittikumppanien tai parisuhteiden löytämistä sovelluksen kautta. Yhteiskunnallisen pariutumisen hidastamisen voidaan myös esittää johtavan yhteiskunnalliseen haittaan.
- d) Tulkitset deittisovelluksen soveltamisen muihin käyttötarkoituksiin häiritsevän deittisovelluksen varsinaisen päämäärän toteutumista. Jos palvelua hallitsee kasvamassa määrin viihdekäyttäjät, sovelluksen brändääminen deittisovelluksena luo vääristyneitä odotuksia. Palvelun tai työkalun käyttötarkoituksesta erkaantumista tulisi periaatteellisesti välttää, sillä siitä ei voida johtaa yleistä sääntöä.

9) Pelinkehittäjien vastuu pelien koukuttavuudessa

Verkkopelien muotoilun voidaan esittää olevan tarkoituksella koukuttavaa, joka voi osaltaan korreloida eskapististen peli- tai puhelinriippuvuuksien ilmenemisen kanssa. Palveluntarjoajat hyötyvät myös rahallisesti käyttäjien riippuvuudesta esimerkiksi sovellusten sisäisillä mikro-ostoksilla.

Pitäisikö pelinkehittäjien vastuuksi asettaa vähemmän koukuttavien pelien luominen heidän rahallisen hyödyn kustannuksella?

a) Pelien koukuttavuus nähdään positiivisena sillä se, että käyttäjät palaavat tuotteen pariin aktiivisesti ja viettävät siellä enemmän aikaa kertoo menetyksestä eikä ongelmasta. Kun ei puhuta ongelmakäyttäjistä, voidaan koukuttavien tuotteiden kehittämisen johtavan suurempaan hyvään palveluntarjoajalle ja tyytyväiselle kuluttajalle.

b) Pelien koukuttavuus nähdään positiivisena, koska tämä tulkitaan kielivän hyvästä tuotteesta, josta pitäisi palkita eikä rangaista. Hyvien tuotteiden kehittäminen katsotaan ajavan tuotekilpailua eteenpäin ja näin johtavan myös suurempaan tyytyväisyyteen ja parempaan elämänlaatuun yhteiskunnallisesti.

c) Pelien koukuttavuus nähdään negatiivisena, sillä tämän katsotaan lisäävän liikkakäyttöä, riippuvuuksia ja ajanhallinnollisia ongelmia yhteiskunnassa yleisesti. Valmistajien eettinen vastuu pelien kehittämisessä nähdään oleellisena, kun pyritään yhteiskunnallisesti suurimpaan hyötyyn.

d) Pelien koukuttava muotoilu nähdään negatiivisena, sillä sen tulkitaan kohtelevan ihmistä ainoastaan välineenä eikä myös päämääränä itsessään, jonka takia siitä ei voida johtaa yleistä sääntöä. Yhteiskunnan ei tulisi sallia toimintaa, joka mahdollistaa yrityksiä asettamaan oman rahallisen hyötynsä yleisen hyödyn edelle.

10) Sosiaalisen median algoritmien synnyttämät haittavaikutukset

Sosiaalisen median on tutkittu mahdollistavan käyttäjissään huonompaa itsetuntoa ja epävarmuuden tunteita, kun käyttäjät vertailevat itseään muihin sosiaalisessa mediassa. Lisäksi sosiaalisen median riippuvuuden on tutkittu aiheuttavan liikakäytöstä johtuvia ajanhallinnallisia ongelmia. Ovatko sosiaalisen median alustat velvollisia ottamaan vastuuta näistä haittavaikutuksista ja tämän pohjalta myös velvollisia muuttamaan algoritmejaan vähentääkseen edellä kuvattua haittaa?

- a) On totta, että jossain tilanteissa yksilöt voivat kehittää epävarmuuden tunnetta sosiaalisen median seurauksena, mutta vastaavasti on yksilöitä, joille sosiaalisen median algoritmit ovat päätyneet kohentamaan itsetuntoa. Algoritmi voi johtaa yksilöille kuten palveluntarjoajalle tai suosituille sosiaalisen median vaikuttajalle laadullisesti suurimpaan hyvään, jonka takia algoritmia ei tulisi muuttaa.
- b) Sosiaalisen median alustojen ei tulisi olla velvollisia muuttamaan algoritmejaan, koska niiden ei katsota synnyttävän ongelmia, vaan lähinnä vahvistavan entuudestaan olemassa olevia ongelmia. Vaikka ongelmatapauksia ilmenee, algoritmien muuttaminen vähemmistön takia ei uskota johtavan suurimpaan yleiseen hyötyyn. Päinvastoin, kehittyneiden algoritmien uskotaan pitkällä tähtäimellä johtavan määrällisesti suurempaan hyötyyn.
- c) Algoritmien muuttaminen katsotaan olevan sosiaalisen median alustojen velvollisuus. Sosiaalisen median algoritmien toiminnallisuus nähdään negatiivisena, sillä tämän uskotaan lisäävän ajanhallinnollisia ja itsetunnollisia ongelmia yhteiskunnassa. Sosiaalisen median alustoilla on velvollisuus muokata algoritmejaan niin, että ne johtavat yhteiskunnallisesti suurimpaan hyötyyn, joka tässä tapauksessa voidaan esittää olevan elämänlaadullisten ongelmien minimointi yhteiskunnassa.
- d) Algoritmien muuttaminen katsotaan olevan sosiaalisen median alustojen velvollisuus. Jos sosiaalisen median algoritmien toiminta lisää matalampaa itsetuntoa sekä vääristyneitä omakuvia ja odotuksia todellisuudesta, ei tätä sallivista käytännöistä voida johtaa yleistä sääntöä. Lisäksi algoritmin vaikutus käyttäjiin on huomioitava, koska käyttäjiä tulisi aina kohdella myös päämäärinä itsessään, eikä pelkästään välineinä.