

Videopeleillä väkivaltaiseksi?

Kirjallisuuskatsaus videopelejä käsitteleviin tutkimuksiin

Juho Kukkonen & Tuomo Nettamo

Sosiaalialan opinnäytetyö
Sosiaalialan koulutusohjelma
Sosionomi (AMK)

KEMI 2012

TIIVISTELMÄ

KEMI-TORNION AMMATTIKORKEAKOULU, SOSIAALIALA

Koulutusohjelma:	Sosiaalialan koulutusohjelma
Opinnäytetyön tekijät:	Juho Kukkonen & Tuomo Nettamo
Opinnäytetyön nimi:	Videopeleillä väkivaltaiseksi?
Sivuja (joista liitesivuja):	49
Päiväys:	14.11.2012
Opinnäytetyön ohjaajat:	Susanna Helavirta & Rauno Pietiläinen
<p>Opinnäytetyömme on kirjallisuuskatsaus videopeliväkivallan vaikutuksia selvittäviä tutkimuksista. Tarkoituksena on perehtyä niin puoltaviin, kuin kieltäviin argumentteihin sekä tarkastella mahdollisia väkivaltaisten videopelien pelaamisen ja aggression välistä yhteyttä.</p> <p>Videopelit ja niiden sisältämä väkivalta ovat olleet kiistanalainen aihe koko niiden olemassaolon ajan. Aihe on myös ajankohtainen viimeaikaisten Suomessa tapahtuneiden väkivallantekojen vuoksi. Aihetta on tutkittu laajasti ympäri maailmaa, erityisesti Yhdysvalloissa. Tutkimuksien tulokset ovat kuitenkin olleet toisistaan hyvinkin poikkeavia.</p> <p>Toteutimme kirjallisuuskatsauksen tekemällä hakuja eri tietokantoihin joiden tuloksista valitsimme kuusi tutkimusta, jotka pyrkivät selvittämään väkivaltaa sisältävien videopelien sisältämän väkivallan vaikutusta kohonneeseen aggression ja realisoituvaan väkivaltaan. Näistä tutkimuksista kolme osoitti selkeää yhteyttä pelien ja tosimailman väkivallan välillä. Toiset kolme vastaavasti tulivat tutkimuksissaan päinvastaisiin tuloksiin. Pyrimme analysoimaan tutkimusten luotettavuutta ja potentiaalisia ongelmia.</p> <p>Kirjallisuuskatsaus osoitti että väkivaltaisten pelien pelaamisella on yhteys lyhytaikaiseen aggression kohoamiseen. Pitkäaikaisvaikutuksia ei kuitenkaan materiaalin pohjalta voitu näyttää toteen. Tämän lisäksi havaitsimme, että suurimmat altistavat tekijät aggressiivisuuden kohoamiselle pelattaessa ovat miessukupuoli ja nuori ikä.</p>	
Asiasanat: Videopelit, väkivaltaviihde, aggressiot	

ABSTRACT

KEMI-TORNIO UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES, SOCIAL SERVICES

Degree programme:	Degree programme of social services
Author(s):	Juho Kukkonen, Tuomo Nettamo
Thesis title:	Videopeleillä väkivaltaiseksi?
Pages (of which appendixes):	49
Date:	10.10.2012
Thesis instructor(s):	Susanna Helavirta & Rauno Pietiläinen
<p>Our thesis is a literary review on studies made of the effects of videogame violence. The purpose of this thesis is to look at different videogame studies and attempt to find a connection between playing violent video games and aggression. We used studies that both found the fore mentioned connections and ones that had a more critical take on the subject.</p> <p>Videogames in general and the violent content some of them include have a matter of debate throughout their existence. The matter is also very contemporary due to the recent acts of violence that have occurred in Finland. The link between videogames and violence has been under heavy investigation all over the world, especially in the United States. However the results of these studies differ dramatically.</p> <p>We executed this literary review by feeding searches into various databases. From the results we selected 6 different studies focusing on the link between videogame violence, heightened aggression and real world violence. Three of these studies concurred that there is a connection between violent video games and violence in the real world. The other three dismissed this claim. We aimed to analyze reliability of these studies and the potential problems they might have possessed.</p> <p>The literary review pointed out that there might be a link between violent gameplay and short time heightened aggression. On the other hand, long time effects have not been effectively proven. We also discovered that the main predisposing factors for said effects were the male gender and young age.</p>	
Glossary: Video games, violent entertainment, aggression	

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ	2
ABSTRACT	3
SISÄLLYS	4
1 JOHDANTO	5
2 KIRJALLISUUSKATSAUS METODINA	8
3 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITTEET	11
4 KIRJALLISUUSKATSAUKSEN TOTEUTUS	12
4.1 Aineiston keruu	12
4.2 Aineiston valinta	14
4.3 Sisällön analyysi	16
5 VALITTUJEN TUTKIMUSTEN ESITTELY	19
5.1 Graafisen väkivallan määrä videopeissä lisää aggressiivisia tunteita ja fysiologista kiihtymistä.	19
5.2 Väkivaltaiset videopelit opettavat aggressiivisen toiminnan olevan hyväksyttävä konfliktien ratkaisukeino.....	23
5.4 Väkivaltaiset videopelit purkukanavana aggressiolle	29
5.5 Väkivaltaiset videopelit eivät aiheuta väkivaltaa, mutta voivat vaikuttaa sen ilmenemismuotoon.....	33
5.6 Väkivaltaisten videopelien ja väkivaltaisen käytöksen välistä yhteyttä ei ole todistettu.....	37
6 JOHTOPÄÄTÖKSET	40
7 LUOTETTAVUUDEN TARKASTELUA	43
8 POHDINTA	45
9 LÄHTEET	48

1 JOHDANTO

Videopelit ovat olleet arvostelun kohteena lähes koko olemassaolonsa ajan, mutta erityisesti 2000-luvun alusta lähtien. Kuten televisio ja ennen sitä rock-musiikki, nähtiin videopelit alusta alkaen ajanhukkana ja jopa nuorisoa turmelevana ajanvietteenä. Vakavaksi keskustelunaiheeksi ne ovat nousseet kuitenkin vasta myöhemmin, graafista väkivaltaa sisältävien pelien suosion noustessa ja vuonna 1999 tapahtuneen Columbinen kouluammuskelun jälkeen. (Gaudiosi 2011, hakupäivä 5.11.2012.)

Opinnäytetyömme on kirjallisuuskatsaus videopelien aiheuttaman väkivallan tutkimuksista. Työssämme analysoimme eri tutkimuksia aiheeseen liittyen ja selvitämme, miten eri tutkimukset perustelevat väitettyä kytköstä videopelien ja aggressiivisen käyttäytymisen ja ajattelun välillä. Tämän lisäksi otamme huomioon myös tutkimukset, jotka eivät tue yhteyttä. Tutkimuksemme materiaalin keruuvaiheessa huomasimme, että aihetta on tutkittu maailmalla laajasti ja vaihtelevin tuloksin.

Analyysissämme huomioimme myös sen tosiasian, että väkivaltaviihde on aina ollut osa sivistyneen ihmiskunnan kulttuuria. Tästä esimerkkinä mainittakoon Rooman gladiatoritaistelut. Pohdimme myös syitä siihen, miksi väkivaltaviihde on viime vuosikymmeninä ollut helppo kohde syytöksille häiriökäyttäytymisen syistä. (Hopkins 1983, hakupäivä 1.11.2012)

Coloradossa Yhdysvalloissa Eric David Harris ja Dylan Bennet Klebold tappoivat raastasti 13 ja haavoittivat 24 muuta Columbinen lukion opiskelijaa 20. huhtikuuta 1999. Massamurha aiheutti Yhdysvalloissa laajan moraalipaniikin, minkä seurauksena yhteiskunta alkoi vaatia muun muassa tiukempia aselakeja ja sosiaaliseen ulkopuolisuuteen puuttumista. (Olinger 2000, hakupäivä 5.11.2012)

Vallalla oleva teoria oli, että Eric Harris oli psykopaatti ja Dylan Klebold oli masentunut. Tutkijat uskoivat ammuskelijoiden kärsineen massiivisesta ylemmyyskompleksista. Teollaan Harris ja Klebold pyrkivät osoittamaan ylivertauutensa maailmaa kohtaan. Tekoa oli harkittu ja harjoiteltu pidemmän aikaa, mistä voitiin vetää johtopäätös, että kyseessä ei ollut impulsiivinen teko (Cullen 2004. Hakupäivä 12.6.2012).

Vuonna 2007 Yhdysvaltalainen psykiatri Jerald Block julkaisi artikkelin *American journal of forensic psychiatry* lehdessä. Block esitti, että Harris ja Klebold olivat uppouneita videopeleihin ja, että he kokivat täyttymystä pelatessaan virtuaalimaailmassa. (Block 2007, 1).

Harris ja Klebold olivat joutuneet tekemisiin virkavallan kanssa jo ennen Columbinen välikohtausta, mikä oli johtanut siihen, että heidän vanhempansa olivat rajoittaneet poikien videopelien pelaamismahdollisuuksia. Blockin mukaan tämä oli ajanut heidät kriisitilaan, mikä yhtenä tekijänä johti myöhemmin Columbinen kouluammuskeluun (Block 2007, 1). Voidaan olettaa, että videopelit ovat toimineet osaltaan turhautumisen purkukeinona, mutta kenties myös vaikuttajana Columbinen koulusurmille.

Columbinen kouluammuskelu tapaus oli merkittävä käännekohta videopelejä käsittelevissä tutkimuksissa. Tapauksen jälkeen videopelien ja väkivallan välisen suhteen tutkimus nousi tiedeyhteisön ja pseudotieteilijöiden mielenkiinnon kohteeksi. (Gaudiosi 2011, hakupäivä 5.11.2012.)

Päädyimme valitsemaan aiheen muun muassa sen ajankohtaisuuden vuoksi. Väittämä, että väkivaltaiset videopelit aiheuttavat väkivaltaista käytöstä nousee mediassa esille yleensä yksilöiden tekemien väkivallantekojen yhteydessä. Esimerkkinä mainittakoon viime vuosien koulusurmat ja Hyvinkään tragedia. Joista jälkimmäisessä 18-vuotias nuori mies ampui kaksi henkilöä ja haavoitti seitsemää. Hyvinkään ampumatapauksen jälkeen mediassa kuultiin toistuvia lausuntoja, siitä kuinka videopelit hämärtävät ihmisten todellisuudentajua ja ovat vaikuttaneet mm. Hyvinkään ampujaan negatiivisesti. Vastaavanlaisia lausuntoja kuultiin jopa kansanedustaja tasolta. Yhdysvalloissa tapahuneiden koulusurmien yhteydessä mediassa on monesti mainittu, että henkilön kotoa on löytynyt videopelejä vaikka tämä ei ole välttämättä edes pitänyt paikkaansa. (Gästgivar 2012, hakupäivä 5.11.2012; Benedetti 2007, hakupäivä 5.11.2012)

Tämän opinnäytetyön tarkoitus on tarkastella väkivaltaisten videopelien yhteyksiä aggressiiviseen käyttäytymiseen. Tarkastelemme kuutta eri tutkimusta, joista kolme löysi yhteyksiä kohonneen aggression ja väkivaltaisten videopelien välillä.

Toiset kolme sen sijaan osoittivat kriittisempiä tuloksia. Tässä opinnäytetyössä käytetty metodi on kirjallisuuskatsaus.

2 KIRJALLISUUSKATSAUS METODINA

Kirjallisuuskatsauksen tavoitteena on kehittää ja arvioida olemassa olevia teorioita sekä rakentaa uusia teorioita. Lisäksi sen avulla voidaan rakentaa selkeämpi kokonaiskuva tutkittavasta asiakokonaisuudesta. Kirjallisuuskatsauksen avulla pyritään tunnistamaan myös mahdollisia ongelmia ja se tarjoaa samalla mahdollisuuden kuvata tietyn teorian kehitystä historiallisesti. (Salminen 2011, 3.)

Kirjallisuuskatsaus on aiemman tiedon kriittinen ja tiivis katsaus. Sen tulee kyetä osoittamaan lukijalle, miksi uusi tutkimus on merkittävä ja millä tapaa se täydentää aiempia tutkimuksia. Kirjallisuuskatsauksella pyritään siis luomaan tutkimukselle teoreettinen tausta. Siinä pyritään esittelemään lukijalle aiempien tutkimusten näkökulmat ja tavat miten asiaa on tutkittu. Kirjallisuuskatsausta työstettäessä tulee muistaa sille asetettu tavoite ja tarkoitus. On myös hyvä pyrkiä kriittisyyteen käytettävissä olevaa materiaalia kohtaan. (Kääriäinen & Lahtinen 2006, 37–45; Kankunen & Vehviläinen-Julkunen 2009, 70.)

Tärkeää kirjallisuuskatsauksessa on myös lähdeviitteiden selkeä ja tarkka merkitseminen. Tällä tavoin kirjallisuuskatsauksen lukija voi tarpeen vaatiessa tarkistaa ja arvioida alkuperäisiä lähteitä ja niiden hyödyntämistä. (Hirsijärvi, Remes & Sajavaara 2009, 121.)

Kirjallisuuskatsauksen tulee rakentua vähintään viidestä perusvaiheesta, jotta tuotettava tieto olisi mahdollisimman luotettavaa. Kirjallisuuskatsauksen vaiheet kumulatiivisessa järjestyksessä ovat tutkimussuunnitelman laatiminen, tutkimuskysymysten asettaminen, alkuperäistutkimusten hakeminen ja valikointi, niiden laadun arviointi, alkuperäistutkimusten analysointi ja viimeisenä tulosten esittäminen. (Kääriäinen ym. 2006, 37–45.)

Kirjallisuuskatsauksessa käytettävien julkaisujen seulonta ja valinta toteutetaan useassa vaiheessa. Ensimmäisenä tehdään hakuja pelkkien otsikoiden perusteella. Sellaiset otsikot jotka eivät vastaa kysytyyn tutkimusongelmaan voidaan poistaa. Seuraavana tehdään hakuja tiivistelmän pohjalta. Tällä tavoin voidaan karsia pois sellaiset julkaisut, jotka eivät selkeästi kuulu joukkoon. Viimeisenä hankitaan ja arvioidaan julkaisut, joiden soveltuvuus arvioidaan täydellisesti. (Lauri 2003, 30.)

Ajatus kirjallisuuskatsauksellemme heräsi jo ensimmäisen opiskeluvuotemme aikana. Olemme molemmat pelanneet videopelejä pikkulapsesta lähtien ja aikuistuessamme pelien pelaaminen on kulkenut mukana ja meille molemmille se onkin hyvä vapaa-ajan vietto keino. Ajatus opinnäytetyöstä kypsyi muutaman vuoden ajan ja tammikuussa 2012 aloimme valmistella tutkimusta, lukemalla uutisartikkeleita videopeleistä ja niiden ympärillä pyörivistä tutkimuksista.

Kevään 2012 aikana aloimme kerätä tutkimuksia aiheeseen liittyen. Havaitimme materiaalia kerätessämme, että videopelitutkimusta on Suomessa tehty verrattain vähän. Koimme, että ulkomainen videopelitutkimus on Suomea huomattavasti pidemmällä. Tästä syystä käänsimme huomiomme englanninkielisiin tutkimuksiin. Tämä päätös helpotti materiaalin löytämistä huomattavasti ja kesään mennessä olimme keränneet jo kattavan kokoelman tutkimuksia.

Alkukesästä 2012 aloitimme materiaalin läpikäymisen ja karsintaprosessin. Myöhempana olemme kuvailleet tämän prosessin tarkemmin. Materiaalin valikointia jatkui noin kaksi kuukautta, jonka jälkeen aloitimme varsinaisen kirjoitustyön.

Varsinaiseen tutkimukseemme valitsimme kuusi tutkimusta, jotka mielestämme palvelivat parhaiten opinnäytetyömme tarkoitusta. Nämä kuusi tutkimusta oli valittu siten, että kolme tutkimusta oli videopelien ja aggressiivisen käyttäytymisen ja ajattelun välisen yhteyden kannalla ja kolme tutkimusta oli sitä vastaan. Ajatuksena oli myös, että nämä kuusi tutkimusta ikään kuin keskustelisivat toisiaan vastaan.

Tutkimuksessa käytettävän materiaalin valinnan jälkeen aloimme käydä tutkimuksia yhdessä läpi. Materiaalia läpikäydessämme huomasimme asenteissamme pieniä eroavaisuuksia. Jo tutkimuksen alkuvaiheessa olimme molemmat sillä kannalla, ettei videopelien pelaamisella ole vaikutusta ihmisen käyttäytymiseen, sillä tavoin mediassa usein mainitaan. Vaikka meidän molempien ennakkokäsitykset olivat samankaltaisia, huomasimme, että toinen meistä oli hieman avoimempi saadessaan käsiteltäväksi omia uskomuksia haastavaa tutkimusmateriaalia. Tämä toi omanlaistaan mielenkiintoa kun keskustelimme materiaalista ja analysoimme sitä.

Syksyn 2012 aikana aloimme kirjoittaa todenteolla. Jaoimme materiaalin siten, että toinen kirjoitti puoltavat tutkimukset ylös ja toinen vastustavat. Tämä oli puhtaasti ajan-

käyttöä ajatellen tehokkain ratkaisu. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, ettemmekö olisi molemmat perehtyneet yhtä hyvin kaikkiin tutkimuksiin.

Tutkimusten kuvausten jälkeen aloitimme analyysin. Alun perin opinnäytetyömme ei pitänyt sisällään sisällön analyysiin viittaavaa taulukkoa, vaan pyrimme kuvaamaan johtopäätöksemme siten, että asetimme kaksi toisiaan vastaan väittelevää tutkimusta vastakkain ja kirjasimme niiden pohjalta johtopäätöksiämme avoimiin kappaleisiin. Lisäsimme kuitenkin loppuvaiheessa opinnäytetyössämme käytettyjen tutkimusten tuloksia selkeyttävän taulukon, ohjaavien opettajiemme ehdotusten pohjalta.

3 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITTEET

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on luoda katsaus tutkimuksiin ja julkaisuihin, jotka ovat käsitelleet väkivaltaisten videopelien ja mahdollisen aggressiivisen käyttäytymisen ja ajatusten muodostumisen, välistä yhteyttä. Tarkoituksena on perehtyä niin puoltaviin, kuin kieltäviin argumentteihin. Tämän lisäksi pyrimme tarkastelemaan millaisia vaikutuksia pelien pelaamisella voi olla. Tutkimuksessa käytettävä materiaali on pyritty löytämään mahdollisimman tuoreista lähteistä. Näin ollen tutkimus on pyritty saamaan mahdollisimman ajankohtaiseksi.

1999- ja 2000-luvun taitteessa videopelit muuttuivat entistä realistisemmaksi esimerkeinä: Counter-Strike, Unreal Tournament, Silent Hill, Soldier of Fortune. Realistisen videopeliväkivalta nosti esiin myös huolen, että videopeleissä esiintyvä väkivalta voi vaikuttaa pelaajiin negatiivisilla tavoilla. Heinäkuussa 2000 American academy of pediatrics julkaisi kannanoton, jossa he kehottivat resurssien suuntaamista vakavaan ja kattavaan videopelitutkimukseen (Anderson & Cook & Honaker & Kestenbaum 2000, hakupäivä 5.11.2012.)

Opinnäytetyölle on valittu kaksi päätutkimuskysymystä. Näihin kysymyksiin pyritään vastaamaan kirjallisuuskatsauksella ja lähdemateriaalin laadullisella arvioinnilla.

1. Onko väkivaltaisten videopelien ja siihen liitettyjen aggressiivisen käyttäytymisen ja aggressiivisen ajattelun välillä yhteyttä?
2. Mitä vaikutuksia väkivaltaisten videopelien pelaamisella voi olla?

Näiden kysymysten avulla pyrkimys on tarkastella sitä, mikä on tutkijoiden kanta väkivaltaisten videopelien vaikutuksiin, sekä ottaa huomioon mahdolliset taustatekijät, jotka ovat saattaneet osaltaan vaikuttaa tutkimusten objektiivisuuteen. Lisäksi kiinnitämme huomiota lähdemateriaalin tieteelliseen uskottavuuteen arvioimalla tutkimuksia ja niiden toteutus ja analysointitapoja.

4 KIRJALLISUUSKATSAUKSEN TOTEUTUS

4.1 Aineiston keruu

Kirjallisuuskatsauksemme hakustrategiaan kuului selkeät hyväksymis- ja hylkäämiskriteerit. Kriteerien valitsemisen pohjalla oli Stoltin ja Routasalon esittämä malli. Tämän mallin avulla päätimme, minkälainen materiaali palvelisi tutkimuskysymyksiämme parhaiten. Nämä kriteerit ja aineistojen valintaprosessi on kuvattu tarkemmin myöhemmin esitettävässä taulukossa. (Stolt & Routasalo 2007, 59.)

Aloitimme tiedonhaun rajaamalla materiaalin kaikkeen vuoden 2000 jälkeen kirjoitetuihin tutkimuksiin. Keskityimme vuoden 2000 jälkeen tehtyihin tutkimuksiin, koska tutkimusten määrä ja tarve on kasvanut Columbinen kouluammuskelun jälkeen. (Gaudiosi 2011, hakupäivä 5.11.2012.)

Opinnäytetyömme hakumenetelmänä käytimme artikkelihakua eri aineistotietokantojen avulla. Kokeiltuamme useita eri hakukoneita päädyimme käyttämään pääsääntöisesti ERIC-tietokantaa, joka toimii Yhdysvaltain opetusministeriön alaisuudessa. Kyseinen aineistotietokanta ei vaadi kirjautumista, mikä helpotti huomattavasti ulkomaisten tutkimusaineiston etsimistä. ERICin lisäksi käytimme PubMed- ja Linda-viitetietokantoja, sillä Kemi-Tornion Ammattikorkeakoululla on käyttöoikeudet näiden tietokantojen kautta löytyviin artikkeleihin ja tutkimuksiin. Näiden sähköisten tietokantojen lisäksi teimme käsihakua kirjastoissa, etsien aiheeseen liittyvää kirjallisuutta sosiaalialan ja psykologian kirjallisuudesta.

Artikkelihaussa käytimme seuraavia hakusanoja: Videopel?, väkivalta, agres*, nuor*, vaikut* ,violence, video games, aggression, empathy, behavior, adolescent, influence ja affective. Jotta hakutulokset olisivat käsittelemämme aiheen piirissä, pidimme hakutermin videopelit ja video games jokaisessa haussa yhtenä hakukriteerinä. Hakusanat ja saatujen osumien määrä, ovat esitettynä taulukossa 1.

TAULUKKO 1. Aineiston haussa käytetyt hakusanat ja osumien määrät.

Linda	Tulokset	ERIC	Tulokset	Pubmed	Tulokset
Videopel? AND Agres?	5	(Video games) AND aggression	68	(Video games) AND aggression	130
Videopel? AND Nuor?	26	(Video games) AND empathy	10	(Video games) AND empathy	16
Videopel? AND väkivalta	25	(Video games) AND behavior	168	(Video games) AND behavior	871
Videopel? AND Vaikut*	32	(Video games) AND adolescent	67	(Video games) AND adolescent	746
		(Video games) AND influence	90	(Video games) AND influence	130
		(Video games) AND affective	22	(Video games) AND affective	26
Yhteensä	88	Yhteensä	425	Yhteensä	1919

4.2 Aineiston valinta

Sisäänottokriteerit perustuvat opinnäytetyön tutkimuskysymyksiin. Niissä rajataan alkuperäistutkimusten lähtökohtia, tutkimusmenetelmiä, tutkittavaa kohdetta ja tuloksia. Hyväksytyjen ja poissuljettujen tutkimusten valinta tapahtuu vaiheittain. Nämä vaiheet perustuvat siihen, vastaavatko hakutuloksien antamat tutkimukset kuhunkin vaiheeseen asetettujen sisäänottokriteerien sisään. (Stolt & Routasalo 2007, 59.)

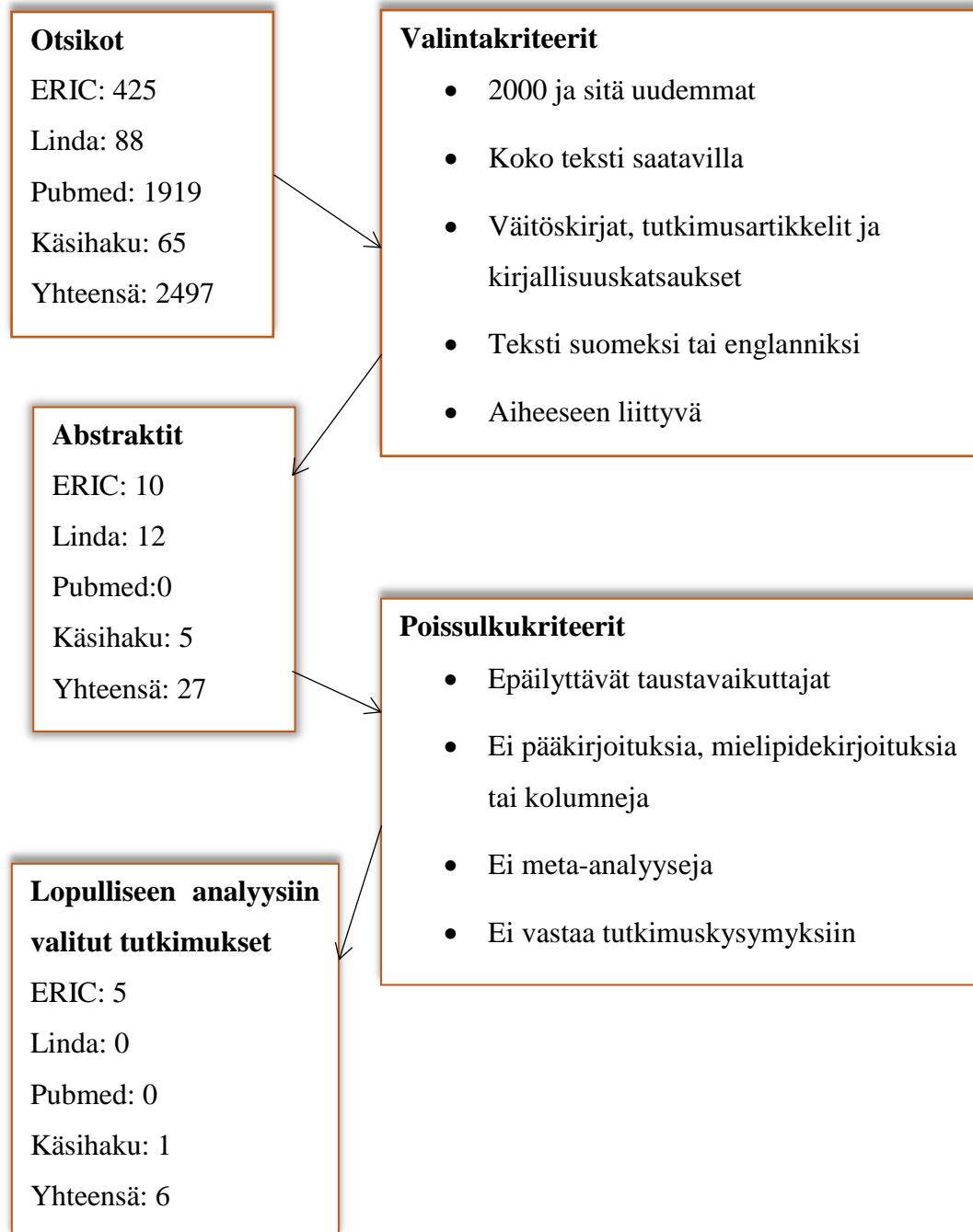
Alustavassa aineiston haussa saimme yhteensä 2497 otsikkotason tulosta. Valintakriteereinä tutkimuksien valitsemiselle olivat, tekstin saatavuus, tekstin laatu kuten väitöskirjat, kirjallisuuskatsaukset ja tutkimusartikkelit. Muina kriteereinä olivat aihealueeseen liittyvyys, teksti suomeksi tai englanniksi. Päädyimme rajaamaan tutkimusten ajankohdan vuodesta 2000 eteenpäin. Tämä siksi, että tarve videopelitutkimukselle ja keskustelulle sen ympärillä kasvoi Columbinen kouluammuskelun jälkeen. Tämän lisäksi vuoden 2000 tienoilla videopelit muuttuivat, graafisen suorituskyvyn parantuessa, entistä realistisempaan suuntaan. Näiden tulosten läpikäynnin yhteydessä valitsimme 54 tutkimusta jotka soveltuivat alustavasti kirjallisuuskatsauksemme.

Seuraavassa vaiheessa karsimme materiaalia abstraktien perusteella. Pyrimme karsimaan materiaalista pois kaikki sellaiset tutkimukset joiden, taustavaikuttajat ovat voineet mahdollisesti vaikuttamaan tutkimuksiin siten, että niiden luotettavuus kärsii. Näitä taustavaikuttajia olivat muun muassa: Videopeliteollisuus, uskonnolliset järjestöt sekä mahdolliset poliittiset taustat. Pyrimme karsimaan tällaisia taustavaikuttajia omaavia tutkimuksia pois. Koimme, että kyseisten tahojen edut sekä mahdolliset subjektiiviset moraaliset näkemykset ovat voineet vaikuttaa tutkimusten tuloksiin vääristävällä tavalla siten, että ne ovat palvelleet heidän etujaan. Näiden kriteerien perusteilla päädyimme yhteensä 27 tutkimukseen. Tämän jälkeen karsimme sellaiset tutkimukset, jotka eivät antaneet vastausta tutkimuskysymyksiin.

Tutkimusten lukemisen ja poissulkemisen jälkeen päädyimme kuuteen tutkimukseen, jotka mielestämme olivat parhaiten soveltuvia kirjallisuuskatsaustamme ajatellen. Jaotelimme tutkimukset selkeästi puoltaviin ja vastustaviin tuloksiin, koska pyrimme saamaan kirjallisuuskatsauksessamme molemmat näkökulmat esille. Valitsemamme

tutkimukset kuvaavat mielestämme hyvin erilaisia näkökulmia, joita videopelitutkimuksessa on käytetty. Tavoitteena oli myös löytää sellaisia tutkimuksia, joiden tulokset keskustelisivat mahdollisimman hyvin keskenään. Opinnäytetyöhön valitut tutkimuksen on esitetty taulukossa 3.

TAULUKKO 2. Aineiston valintaprosessi, sisäänotto- ja poissulkukriteereineen



TAULUKKO 3. Opinnäytetyöhön valitut tutkimukset

Tekijä(t)	Julkaisuvuosi	Tutkimuksen nimi
Cristopher Barlett & Richard Harris & Callie Bruey	2007	The effect of the amount of blood in a violent video game on aggression, hostility and arousal
Ingrid Möller & Barbara Krahe	2009	Exposure to Violent Video Games and Aggression in German Adolescents: A Longitudinal Analysis
Heidi Bechtoldt Baldacci, & Jennifer Baumgarder & Jeanne Funk & Tracie Pasold	2004	Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization?
Cheryl K. Olson, Lawrence A. Kutner ja Dorothy E. Warner	2008	The Role of Violent Video Game Content in Adolescent Development: Boys Perspectives
Amanda M. Cruz, Christopher J. Ferguson, Diana E. Ferguson, Stacey Fritz, Stephanie M. Rueda ja Shawn M. Smith	2008	Violent video games and Aggression: Causal Relationship or Byproduct of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation
Dmitri Williams & Marko Skoric	2005	Internet Fantasy Violence: A Test of Aggression in an Online Game

4.3 Sisällön analyysi

Analyysikeinona käytimme metasynteesiä. Tarkoituksena oli yhdistää aiheitamme käsittelevät tutkimukset ja löytää niistä yleiset oletukset ja tulokset. Tällä tavoin olemme pyrkinet esittelemään aihealueen tarkastellen mahdollisia yhtäläisyyksiä ja eroja, täten luoden kattavan yleiskuvan aiheesta. (Salminen 2011, 12.)

Metasynteesissä tutkimukseen valittua materiaalia tarkastellaan huolella, vertaillen niitä keskenään. Tämän tarkoituksena on nostaa esiin merkittäviä ideoita, käsitteitä ja fraase-

ja. Vertailun avulla pyritään luomaan käsittelyluokitteluja, sekä etsimään tutkimusmateriaalista yhteyksiä. (Salminen 2011, 12–13.)

Pyrimme noudattamamaan metasynteessissä seuraavaa järjestystä.

- aihealueen rajaaminen, kuten tutkimuskysymys/ongelma ja tavoitteet,
- relevanttien tekstien löytäminen, kuten aineiston laaja-alainen haku,
- päätös siitä, mitä otetaan mukaan,
- tutkimusten arviointi,
- analyttinen tekniikka, kuten vertailu/kontrastiharjoitteet (yhtäläisyyksien ja erojen etsiminen) ja ns. vastavuoroinen käänös,
- synteesi (Salminen 2011, 12).

Käännettyämme tutkimusmateriaalin suomeksi, lähdimme tarkastelemaan ja vertailemaan niiden esittämiä lopputuloksia. Keskityimme mahdollisiin yhteyksiin, samankaltaisuuksiin, eroavuuksiin ja mahdollisiin ristiriitoihin. Rakensimme tutkimuksia selkeyttävän taulukon. Taulukolla pyrimme havainnollistamaan niin itsellemme kuin lukijallekin löydöksiämme. Taulukossa on esitetty seuraavat asiat: Tutkimuksen tekijät ja julkaisuvuosi, kvalitatiivinen vai kvantitatiivinen tutkimus, otosryhmän koko ja kokeeseen osallistuneiden keski-ikä sekä keskeiset löydökset. Näiden tietojen avulla pyrimme rakentamaan synteessin tutkittavasta aiheesta.

TAULUKKO 4. Tutkimusten keskeiset löydökset ja otosryhmän koko ja keski-ikä

Tekijä(t) Julkaisuvuosi	Metodi	Otosryhmän koko ja keski- ikä	Keskeiset löydökset
Cristopher Barlett & Richard Harris & Callie Bruey 2007	Kvantitatiivinen tutkimus	74 henkilöä 19.43 vuotta	-Väkivallan läsnäolo lisää aggressiivisia ajatuksia. -Vaikutukset lyhytaikaisia. -Miehet alttiimpia vaikutuksille.
Ingrid Möller & Barbara Krahe 2009	Kvantitatiivinen tutkimus	259 henkilöä 13.34 vuotta	-Väkivaltaiset videopelit kasvattavat hyväksyntää aggressiivisia ratkaisumalleja kohtaan. -Miehet kiinnostuneempia väkivalta- ja urheilupeleistä.

-Pelaamisella ja aggressiivisella havainnointikyvyllä yhteys.				
Heidi Bechtoldt-Baldacci, & Jennifer Baumgarder & Jeanne Funk & Tracie Pasold 2004	Kvantitatiivinen tutkimus	150 henkilöä 9.99 vuotta	-Pelaamisen määrä on suhteessa empatiakyvyn laskuun	
Cheryl Olson & Lawrence Kutner & Dorothy Warner 2008	Kvalitatiivinen tutkimus	42 henkilöä 12–14 vuotta	-Pelaamisessa tärkeää itsensä haastaminen ja harjaantuminen -Parantaa sosiaalisia suhteita -Positiivisia vaikutuksia kuten uuden harrastuksen aloittaminen - Purkukanava turhautumiselle ja vihantunteille	
Amanda Cruz & Christopher Ferguson & Diana Ferguson & Stacey Fritz & Stephanie Rueda & Shawn Smith 2008	Kvantitatiivinen tutkimus	101 ja 428 henkilöä 20.9 vuotta ja 20,68 vuotta	-Miehet valitsevat väkivaltaista mediasisältöä enemmän. -Ei todisteita luontaisesta aggressiivisuuteen taipuvaisuudesta -Olemassa olevat väkivaltaiset taipumukset ja perheväkivalta ennusmerkkejä väkivaltarikoksiin taipuvaisuudesta.	
Dmitri Williams & Marko Skoric 2005	Kvantitatiivinen tutkimus	222 henkilöä 27.7 vuotta	-Väkivaltaisten videopelien suhdetta aggressiiviseen käyttäytymiseen tai aggressiivisiin taipumuksiin ei pystytty todistamaan.	

5 VALITTUJEN TUTKIMUSTEN ESITTELY

Tässä osiossa esittelemme argumentteja tutkittavasta aiheesta, niin puolesta kuin vastaan. Tarkoituksena on tarkastella väittämiä joita löytämästämme kirjallisuudesta löytyy. Esittelyn selkeyttämiseksi esittelemme kussakin kappaleessa yhden tutkimuksen ja sen johtopäätökset. Olemme myös otsikoineet seuraavat kappaleet väittämien mukaan.

5.1 Graafisen väkivallan määrä videopeleissä lisää aggressiivisia tunteita ja fysiologista kiihtymistä.

Vuonna 2007 julkaistussa tutkimuksessa “The effect of the amount of blood in a violent video game on aggression, hostility and arousal” tutkijat Cristopher Barlett, Richard Harris ja Callie Bruey tutkivat videopeleissä veren määrän vaikutusta pelaajan kiihtymiseen ja aggressiivisten tunteiden kasvuun. (Barlett, Brue & Harris 2007, 540.)

Tutkimuksen ensimmäisellä vaiheella pyrittiin vastaamaan neljään tutkimuskysymykseen.

1. Kasvattaako väkivaltaisten videopelien pelaaminen kaikissa osallistujissa merkittävästi vihamielisyyden ja kiihtymisen tunnetta?
2. Kokevatko ne osallistujat, jotka pelasivat väkivallan maksimi asetuksilla enemmän vihamielisyyden ja kiihtymisen tunteita, kuin ne jotka pelasivat muilla asetuksilla?
3. Kokevatko ne osallistujat, jotka pelasivat peliä veriasetusten ollessa päällä, enemmän vihamielisyyden ja kiihtymisen tunteita, kuin ne jotka pelasivat samaa peliä ilman, että verta oli nähtävissä?
4. Vaikuttaako veren määrä väkivaltaisessa videopelissä siihen kuinka paljon pelaaja käyttää pelaajahahmon asetta? (Barlett ym. 2007, 540.)

Tutkimukseen osallistui 74 yliopisto-opiskelijaa. Näistä 65 oli miehiä ja 9 naisia. Osallistuneiden keski-ikä oli 19.43 vuotta. Tutkimukseen valittiin varta vasten sellaisia henkilöitä, jotka pelasivat säännöllisesti videopelejä, jotta mahdolliset löydökset olisivat yleistettävissä niihin, jotka pelaavat videopelejä säännöllisesti. (Barlett ym. 2007, 540–541.)

Tutkimusta varten valittiin kaksintaistelupeli *Mortal Kombat: Deadly Alliance*. Peli valittiin siksi, että tutkijat pystyivät helposti manipuloimaan pelissä näkyvän veren määrää. Lisäksi pelaaja pystyi valitsemaan mitä taistelutyyliä hän halusi hahmollaan käyttää. Jokaisella hahmolla oli kolme eri taistelutyyliä, kaksi taistelulajeihin perustuvaa kuten karate ja yksi aseelliseen kontaktiin perustuva. Tällä tavoin tutkijat pystyivät seuraamaan kuinka paljon pelaajat käyttivät tiettyä taistelutyyliä. (Barlett ym. 2007, 541.)

Osallistujat jaettiin satunnaisesti neljään eri ryhmään, joista jokainen ryhmä pelasi samaa peliä eri asetuksilla. Asetukset vaihtelivat veren määrän mukaan. Tutkimuksen ensimmäistä vaihetta varten tutkijat jakoivat eri veren määrää kuvaavaan tasoon, täysin verettömästä maksimaaliseen veren läsnäoloon. (Barlett ym. 2007, 542.)

Osallistujia pyydettiin vastaamaan aluksi 29 kohtaiseen kyselyyn, jonka tarkoituksena oli selvittää vastaajan taipumusta aggressiivisuuteen. Kysely esitti vastaajalle väittämiä, kuten ”Ajoittain minulla on vaikeuksia hallita halujani lyödä jotakuta” Näihin väittämiin vastaaja arvioi itsensä asteikolla 1-5, jossa 1 oli, ei kuvaa minua ollenkaan ja 5 oli, kuvaa erittäin hyvin minua. Pistemäärän suuruus kuvasi vastaajan taipumusta aggressiivisuuteen. (Barlett ym. 2007, 541.)

Osallistujien aggressiivisuuden tunteita ja ajatuksia mitattiin pelaamisen aikana 35 kohtaisella kyselyllä. Kysely esitti osallistujalle väittämiä hänen sen hetkisistä tuntemuksistaan kuten ”Tunnen oloni vihaiseksi” Osallistuja arvioi itsensä asteikolla 1-5, jossa 1 oli, vahvasti eri mieltä ja 5 oli vahvasti samaa mieltä. Kuten aikaisemmassakin kyselyssä, pisteiden määrä kertoi vastaajan vihamielisyyden tilasta. (Barlett ym. 2007, 541.)

Aggressiivista käyttäytymistä mitattiin suhteuttamalla pelaajan peliin käyttämä aika siihen, miten paljon hän käytti pelaajahahmonsa asetta. Osallistujille kerrottiin aseiden käytön lisäävän pelaajahahmon aiheuttaman vahingon määrää. Olettamuksena oli, että mitä enemmän osallistujat käyttivät aseellisia hyökkäyksiä, sitä enemmän he halusivat aiheuttaa vahinkoa. Täten tutkijat pystyivät tällä mittaamaan pelaajan aggressiivisuuden määrää. (Barlett ym. 2007, 541)

Osallistujien fysiologisen kiihtymisen määrää mitattiin tarkkailemalla sydämen sykettä. (Barlett ym. 2007, 541.)

Tämän lisäksi tutkijat tekivät väestötilastollisen kyselyn jonka avulla selvitettiin myös tutkimukseen osallistuneiden videopelien käytön määrää. Kyselyn avulla tutkijat selvittivät myös osallistuneiden mahdollisia aikaisempia kokemuksia tutkimuksessa käytettyä pelistä. (Barlett ym. 2007, 541.)

Tutkijat teettivät osallistujilla testin, jonka avulla he pyrkivät selvittämään osallistujien tietoisuutta tutkimuksen todellisesta tarkoituksesta, ennen kuin siitä kerrottiin heille tutkimuksen päättyessä. (Barlett ym. 2007, 541.)

Tutkimuksessa havaittiin seuraavaa. Ryhmissä ei havaittu merkittävästi poikkeavaa aggressiivisuuteen taipuvaisuutta. Maksimi ja keskitason veriasetuksilla pelaavien keskuudessa havaittiin huomattavaa kasvua vihamielisyydessä. Vastaavasti matalimmilla veriasetuksilla pelaavissa ei huomattu merkittävää kasvua. Merkittävää fysiologista kiihtymistä havaittiin vain niissä jotka pelasivat peliä maksimi veriasetuksilla. (Barlett ym. 2007, 542–543.)

Tutkimuksen toisessa vaiheessa pyrittiin selvittämään, johtaisiko väkivaltaisen videopelin pelaaminen aggressiivisesti virittäytyneisiin ajatusmalleihin veren läsnäolon ollessa maksimissaan. Toisessa vaiheessa osallistujat pelasivat videopeliä vain maksimaalisilla tai olemattomilla veriasetuksilla. (Barlett ym. 2007, 544.)

Toisen vaiheeseen valittiin 31 henkilö. Näistä 16 oli miehiä ja 15 naisia. Tutkimukseen osallistuneiden keski-ikä oli 18.53 vuotta. Tutkimukseen osallistuneet pelasivat videopeljä keskimäärin 5.18 tuntia viikossa. (Barlett ym. 2007, 544.)

Tutkimuksessa käytettiin 4 kyselylomaketta. Edellisestä tutkimuksesta käytettiin kolmea samaa kyselylomaketta: Aggressiivisuuteen taipuvaisuutta mittaava lomake, väestötilastollinen ja pelaamistottumuksia mittaava lomake sekä lomake jolla selvitettiin

osallistujien tietoisuutta tutkimusten tarkoituksesta. Näiden lisäksi osallistujat vastasivat 98 kohtaiseen sanatäydennys kyselyyn. Kysely piti sisällään puolittain kirjoitettuja sanoja, joista noin puoleen oli mahdollista vastata aggressiivisesti tai ei aggressiivisesti. Tällä tavoin tutkijat pystyivät mittaamaan aggressiivisten assosiaatioiden määrää. (Barlett ym. 2007, 544.)

Kuten ensimmäisessä vaiheessa, osallistujat jaettiin satunnaisesti kahteen ryhmään. Toinen ryhmä pelasi videopeliä maksimaalisella veren läsnäololla ja toisen ryhmän pelissä veren määrä oli poistettu kokonaan. Ennen pelaamista, osallistujat vastasivat aggressiivisuuteen taipuvaisuutta mittaavaan kyselyyn sekä puoleen sanatyönnystehtävistä. Tämän jälkeen osallistujat pelasivat 15 minuuttia videopeliä, jonka jälkeen he täyttivät loput sanatyönnystehtävät, vastasivat väestötilastolliseen kyselyyn sekä lomakkeeseen jolla selvitettiin pelaajien tietoisuutta tutkimuksen tarkoituksista. (Barlett ym. 2007, 544.)

Tutkimuksen toisessa vaiheessa havaittiin seuraavaa. Kummassakaan ryhmässä ei havaittu merkittävästi poikkeavaa aggressiivisuuteen taipuvaisuutta. Tosin miesten ja naisten välillä havaittiin, että miehet olivat naisia taipuvaisempia aggressiivisuuteen. Aggressiivisten ajatusten määrä lisääntyi merkittävästi videopelin pelaamisen jälkeen, kun veren läsnäolo oli huipussaan verrattuna niihin joiden pelissä verta ei esiintynyt ollenkaan. (Barlett ym. 2007, 544 – 545.)

Tutkimuksen tulokset osoittivat että yhteys verta ja väkivaltaa sisältävillä peleillä ja kohonneella aggressiotasolla on olemassa. Suurempi veren määrä tuotti vastaajissa toistuvasti aggressiivisia ajatuksia ja fysiologista kiihtymistä. Miehet vaikuttivat olevan tutkimuksen mukaan naisia taipuvaisempia mainitunlaiseen käytökseen. Kummankaan tutkimuksen vaiheen aikana, otosryhmissä ei havaittu merkittävää aggressiivisuuteen taipuvaisuutta.

Voi olla mahdollista, että kun veren määrää lisätään, vaikuttaa tämä pelaajasta siltä, että hahmo ottaa vastaan enemmän vahinkoa. Jos pelaajan pelaama hahmo ottaa enemmän vahinkoa, kokee pelaaja mahdollisesti suojeluntarpeen lisääntyvän mikä puolestaan voi esiintyä aggressiivisuuden ja fysiologisen kiihtymisen merkkeinä. Mielestämme tutkimus osoittaa, että peliä pelattaessa aggressiivisuuden tunteet ja fysiologinen kiihtyminen on mahdollista.

Kuitenkin tutkimuksessa mainitaan useampaankin otteeseen, että otosryhmissä ei havaittu merkittävää aggressiivisuuteen taipuvaisuutta. Kun ottaa huomioon, että kaikki kokeeseen osallistuneet henkilöt omasivat historiaa pelien pelaamisesta, viittäisi tämä siihen, että tutkimuksessa saadut tulokset ovat tilapäisiä ja tilanteeseen sidottuja.

Ongelmana tutkimuksessa näemme käytetyn pelimateriaalin vähyyden sekä otoskokojen pienen koon. Tutkimuksessa on käytetty vain yhtä peliä. Sen lisäksi käytetty peli on luonteeltaan äärimmäisen väkivaltainen, vailla varsinaista juonellista perustetta siinä esiintyvälle väkivallalle. Mielenkiinnon vuoksi kokeilimme kyseistä peliä ja koimme, että *Mortal Kombat: Deadly Alliance* pelissä oleva juoni on erittäin pinnallinen. Mielestämme juonen vahva läsnäolo voi sitoa pelimaailmassa tapahtuvan väkivallan joihinkin moraalikäsitteisiin tai motiiveihin. Mainittujen elementtien läsnäolo on mielestämme tärkeää, koska niiden avulla voidaan selittää, miksi pelihahmo käyttäytyy kyseisellä tavalla. Kyseisessä tutkimuksessa käytetystä pelistä tämä elementti kuitenkin puuttuu.

5.2 Väkivaltaiset videopelit opettavat aggressiivisen toiminnan olevan hyväksyttävä konfliktien ratkaisukeino

Vuonna 2009 Ingrid Möller ja Barbara Krahe julkaisivat pitkäaikaistutkimuksen "Exposure to Violent Video Games and Aggression in German Adolescents: A Longitudinal Analysis". Tutkimuksen pohjalla on sosiaali-kognitiivisiin oppimisteorioihin nojaava ajatus, että videopelien hahmot ovat eräänlaisia roolimalleja. Pelaajahahmot näyttävät pelaajalle viehättävinä ja menestyksekkäinä hahmoina, jotka käyttävät aggressiivisia keinoja ongelmien ratkaisuun. Joissain peleissä erityisen väkivaltaiset lopetusliikkeet palkitaan lisäpisteillä ja hurraavilla ääniefekteillä. Tällä tavoin pelit palkitsevat pelaajaa välittömästi antaen positiivista palautetta. Samalla tavoin monissa peleissä vihollisen tappamatta jättäminen aiheuttaa välittömän pelaajahahmon menehtymisen, rangaisten pelaajaa väkivallan käyttämättä jättämisestä. (Krahe & Möller 2009, 78.)

Pelaajat kokevat helposti samaistumisen tunnetta pelatessaan, koska nimenomaan he hallitsevat hahmonsa tekoja. Samaistumisen tunnetta lisää myös toimintapeleissä usein käytetty ensimmäisen persoonan kuvakulma, sekä erinäiset tekniset apuvälineet kuten aseiden muotoon tehdyt peliohjaimet. Nämä tehostekeinot lisäävät siis samaistumista, mikä puolestaan toimii edesauttaa sosiaalista oppimista. (Krahe & Möller 2009, 78.)

Krahen ja Möllerin toteuttivat tutkimuksensa 30 kuukauden mittaisena. Tutkimuksessa esitettiin kolme hypoteesia joita tutkittiin.

1. Videopeli väkivallan ja aggression väliltä löytyisi poikkileikkauksellinen suhde, joka johdettaisiin ainakin osittain normatiivisen aggressiivisuuden hyväksynnän ja vihamielisen arvioinninvinouman teorioihin.

2. Varhaisnuorten väkivaltaisten videopelien pelaamisen tiheys ensimmäisessä otosryhmässä ennustaisi heidän aggressiivista käyttäytymistä 30 kuukautta myöhemmin.
3. Videopeliväkivalta ja aggressio, johtaisivat ajan mittaa normien muuttumiseen suvaitsevaisemmaksi aggressiivista käyttäytymistä ja vihamielistä arvioinninvinoumaa kohtaan. (Krahe & Möller 2009, 78–79.)

Tutkimuksen otokseen Krahe ja Möller valitsivat ensimmäiseen tiedonkeruun aaltoon 259 yläaste oppilaan otosryhmän (T1) joista 153 oli tyttöjä ja 142 poikia. Tutkimukseen osallistuvien keski-ikä 13.34 vuotta. Näistä 259 oppilaasta 143 otettaisiin mukaan toiseen otosryhmään (T2) 30 kuukautta myöhemmin. Nämä jälkimmäiseen otokseen kuuluvat oppilaat tuottivat tarvittavan tiedon pitkäaikaisen tiedon analysointia varten. (Krahe & Möller 2009, 79.)

Tarvittavan tiedon keruuta varten, tutkijat valitsivat neljä näkökulmaa, joiden avulla pyrittiin vastaamaan tutkimuksen olettamuksiin.

- Altistuminen videopeliväkivallalle otosryhmässä T1 ja T2
- Normatiiviset uskomukset aggressiosta
- Vihamielinen arviointivinouma
- Aggressiivinen käyttäytyminen

Näitä näkökulmia käytettiin tutkimuksen molemmissa vaiheissa (Krahe & Möller 2009, 79–80.)

Altistuminen videopeliväkivallalle keinossa valittiin T1 otosryhmässä oleville oppilaille 40 videopeliä, jotka olivat suosittuja tiedonkeruun aikaan. Nämä videopelit arvioitettiin asiantuntijoilla asteikolla 1-5. Arvosanan 1 saanut peli, ei pitänyt sisällään ollenkaan väkivaltaa. Vastaavasti arvosanan 5 saanut peli sisälsi suuria määriä väkivaltaa. (Krahe & Möller 2009, 79.)

Otosryhmän T1 jäseniä pyydettiin osoittamaan jokaisen tuntemansa pelin kohdalla, kuinka usein he pelasivat kyseistä peliä asteikolla 0-4, jossa 0 oli yhtä kuin ei ollenkaan ja 4 yhtä kuin erittäin usein. Oppilaiden yleistä videopelien käyttömäärää mitattiin kahdella kysymyksellä. (a) kuinka usein pelaan viikon aikana videopelejä? Kysymyksen

vastattiin asteikolla 1-6, jossa 1 oli harvemmin kuin joka toinen viikko ja 6 oli joka päivä. (b) kuinka kauan yleensä pelaat videopelejä niinä päivinä joina pelaat? Kysymyksen vastattiin asteikolla 1-4, jossa 1 oli vähemmän kuin puolituntia ja 4 oli enemmän kuin 2 tuntia. (Krahe & Möller 2009, 79.)

Otosryhmän T2 tilanteessa tutkijat joutuivat muokkaamaan videopelien väkivallalle altistumisen mittaria, koska 30 kuukauden kuluessa pelipreferenssit olivat muuttuneet huomattavasti alkuperäisestä. Uudet pelit olivat tulleet markkinoille ja 30 kuukauden takaisessa pelikokoelmassa olevat videopelit olivat menneet pois muodista. Tästä johtuen tutkijat esittivät tutkittavalle ryhmälle 15 eri kategoriaa joihin sisältyi tyypillinen videopeli esimerkki kyseisestä kategoriasta. Nämä pelit oli arvioitettu asiantuntijoilla samalla viiden pisteen asteikolla kuin T1 otosryhmän pelit. Otosryhmän jäseniä pyydettiin vastaamaan, kuinka usein he pelasivat kunkin kategorian pelejä. (Krahe & Möller 2009, 79–80.)

Normatiiviset uskomukset aggressiosta keinossa, käytettiin normatiivisten uskomusten asteikkoa, jonka Krahe ja Möller olivat kehittäneet aikaisemmissa tutkimuksissaan. Tätä asteikkoa käytettiin molemmissa otosryhmissä. Se esitti osallistujille tilannekuvauksen jossa vastaajan vertainen on provosoinut häntä jollain tavalla. Tällä tavalla oli potentiaalia poimia erilaisia aggressiivisia reaktioita vastaajasta. Skenaarion jälkeen vastaajalle esitettiin 12 mahdollista reaktiota kuvailtuun tilanteeseen. Vaihtoehtoihin kuului 8 fyysisesti aggressiivista reaktiota ja neljä epäsuorasti aggressiivista reaktiota. Vaihtoehdot esitettiin asteikolla 1-5, jossa 1 oli ”ei ollenkaan hyväksyttävää” ja 5 oli ”erittäin hyväksyttävää”. (Krahe & Möller 2009, 80.)

Vihamielinen arviointivinouma keinossa mitattiin vastaajan taipuvaisuutta tulkita epäselviä kanssakäymisiä vihamielisellä tavalla. Testissä käytettiin neljää eri skenaariota. Kahdessa skenaariossa kuvailtiin tilanne joka johtaisi fyysiseen vahinkoon ja kahdessa kuvailtiin tilanne, joka johtaisi sosiaaliseen vahinkoon. Jokaisen skenaarion jälkeen vastaajan vihamielistä arviointivinoumaa mitattiin skenaariota varten rakennetulla kysymyksellä kuten "Tönikö toinen henkilö sinua tahallaan?". Vastaaja arvioi tilannetta asteikolla 1-5, jossa 1 oli "ei ollenkaan" ja 5 oli "erittäin todennäköisesti". (Krahe & Möller 2009, 80.)

Aggressiivisen käyttäytymisen keinossa arvioitiin vastaajien aggressiivista käyttäytymistä kuluvalle lukukaudella. Testiin kuului 15 väittämää kuten "jos joku lyö minua, minä lyön takaisin". Näihin vastaajan tuli arvioida itseään parhaiten kuvaavalla numerolla asteikolla 1-5, jossa 1 oli "ei kuvaa ollenkaan minua" ja 5 oli "kuvaa erittäin hyvin minua". (Krahe & Möller 2009, 80–81.)

Tutkimuksessa havaittiin seuraavaa. Pojat pelasivat tyttöjä enemmän ja osoittivat myös enemmän kiinnostusta väkivaltaisempiin videopeleihin. Ainoa kategoria, joka yletti yhtä korkeisiin kiinnostuksen tasoihin, olivat urheilupelit. Tutkimuksessa havaittiin myös selkeitä yhteyksiä väkivaltaisten videopelien pelaamisen, aggressiivisen havainnointikyvyn ja käyttäytymisen välillä, vaikka altistuminen väkivallalle oli pientä. Ennustusten mukaisesti altistuminen väkivaltaisille videopeleille kasvatti hyväksyntää fyysisistä aggressiota ongelmien ratkaisukeinona kohtaan. Tulokset tukevat väittämää jonka mukaan altistuminen videopeli väkivallalle, vaikuttaa vihamielisiin arviointitapoihin fyysisen aggression normatiivisen hyväksynnän kautta. (Krahe & Möller 2009, 85–87.)

Tutkimuksen lopputuloksista voidaan päätellä, että väkivaltaisten videopelien pelaamisella ja väkivaltaisella mallioppimisella on jonkinasteinen yhteys. Pelihahmot esiintyvät karismaattisina hahmoina, joihin pelaajan on helppo samaistua ja joka johtaa siihen, että on mahdollista että vaikutteita konfliktitilanteiden ratkaisuun saatetaan hakea väkivaltaisista peleistä. Tämä puolestaan voi johtaa siihen, että pelihahmoista tulee pelaajalle roolimalleja, joiden toiminnat ovat eräänlaisen ihailun kohde ja tämä puolestaan voi johtaa pelihahmon ratkaisumallien omaksumiseen.

Kyseisessä tutkimuksessa oli tämän kirjallisuuskatsauksen tutkimuksista suurin otos pelejä. Mielestämme tämä myös lisää kyseisen tutkimuksen uskottavuutta. Muiden tutkimusten käyttämä pelien määrä oli hyvin vähäistä. Koemme, että vain muutaman pelin käyttäminen tutkimuksessa ei anna tarpeeksi kattavaa kuvaa siitä miten erilaiset väkivaltapelit vaikuttavat pelaajaan. Vaarana käytettävän materiaalin vähyydessä on myös se, että tutkijat voivat halutessaan muodostaa liian karkeitä yleistyksiä kuten "Tämä peli aiheuttaa väkivaltaisia tuntemuksia, joten kaikki pelit aiheuttavat väkivaltaisia tuntemuksia".

5.3 Altistuminen väkivaltaisille videopeleille madaltaa lasten empatiakykyä

Vuonna 2004 valmistuneessa tutkimuksessa: “Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization?” Heidi Bechtoldt Baldacci, Jennifer Baumgarder Jeanne Funk ja Tracie Pasold osoittivat väkivaltaisten videopelien olevan ainoa mediamuoto joka on yhdistettävissä madaltuneeseen empatiakykyyn.

Tutkimuksen olettamuksena oli, että merkittävä altistuminen tosielämän väkivallalle ja media väkivallalle olisi yhdistettävissä madaltuneeseen empatiakykyyn ja voimakkaampaan positiiviseen suhtautumiseen väkivaltaa kohtaan. (Baldacci, Baumgarder, Funk, Pasold 2004, 27.)

Tämän lisäksi tutkijat odottivat löytävänsä selkeintä näyttöä edellä mainituista suhteista videopeli väkivallalle altistuneista. He perustelivat odotuksensa videopelien kohdalla viittaamalla videopelien aktiiviseen ja luovaan luonteeseen. Koska pelaaja on itse aktiivisena toimijana pelissä, on kohtuullista olettaa tällaisen vahvan suhteen löytyvän. (Baldacci ym. 2004, 27.)

Tutkimukseen valittiin 150 ala-aste- ja päiväkotikäistä lasta. Tutkimukseen osallistuneista lapsista 82 oli poikia ja 68 tyttöjä. Keski-ikä tutkimukseen osallistuneiden kesken oli 9.99 vuotta. Huomioitavaa tutkimuksessa oli se, että kaikki ala-asteikäiset opiskelivat uskonnollisesti suuntautuneissa kouluissa ja että heidän sosioekonominen status oli hieman korkeampi kuin keskiverto amerikkalaisella. (Baldacci ym. 2004, 27.)

Tiedonkeruuta varten tutkijat käyttivät neljää kyselylomaketta. Kyselyiden avulla pyrittiin selvittämään tutkimukseen osallistuvien tosielämän altistumista väkivallalle, lasten asennetta väkivaltaa kohtaan, lasten empatiakykyä sekä väestötillisiä tietoja yhdessä media käytön määrän ja mieltymysten kanssa. (Baldacci ym. 2004, 27.)

Taustakyselylomakkeeseen sisältyi perus väestötillastollisia kysymyksiä kuten ikä, sukupuoli ja äidin koulutus. Tässä lomakkeessa selvitettiin myös kuinka paljon lapsi käytti keskimäärin aikaa videopelien pelaamiseen, television ja elokuvien katseluun sekä internetin käyttöön. Ajankäytölliset kysymykset oli jaettu kategorian mukaan kuuteen osaan. a) ei ollenkaan; b) 1-2 tuntia viikossa; c) 3-6 tuntia viikossa; d) 7-10 tuntia vii-

kossa; e) 11–14 tuntia viikossa; f) enemmän kuin 15 tuntia viikossa. (Baldacci ym. 2004, 27.)

Tämän lisäksi lapsia pyydettiin valitsemaan kustakin edellä mainitusta median lajista kolme suosikkia tutkijan antaman määritelmän mukaisesti. Jokaisen media lajin kohdalla oli useita vaihtoehtoja, jotka oli luokiteltu väkivallan sisällön mukaan, täysin väkivallattomasta sellaiseen joka sisälsi merkittäviä määriä väkivaltaa. (Baldacci ym. 2004, 28.)

Lasten altistumista tosielämän väkivallalle mitattiin 34 kohtaisella lomakkeella, jolla pyrittiin selvittämään lapsen altistumisen väkivallalle määrää, joko suoraan tai välillisesti ja kuinka se on vaikuttanut häneen. Jokaisessa kohdassa lapselle esitettiin väittämä: Olen nähnyt jonkun kantavan asetta. Lasta pyydettiin vastamaan väittämän vaikutavuuteen asteikolla 0-2 jossa 0 oli, ei ollenkaan vaikutusta ja 2 oli, erittäin järkyttävää. Väkivaltaisen tapahtuman todistamisen ja siihen joutumisen tiheyttä mitattiin asteikolla 0-2 jossa 0 oli, ei koskaan ja 2 oli, ei koskaan. (Baldacci ym. 2004, 28–29.)

Lasten asenteita väkivaltaa kohtaan mitattiin 16 kohtaisella lomakkeella. Lapselle esitettiin jokaisessa kohdassa väittämä, joihin tarjottiin neljä eri vastausvaihtoehtoa jotka kuvastivat lapsen hyväksyntää väittämää kohtaan. Esimerkkinä väittämistä voidaan mainita: ”Vanhempien tulisi neuvoa lapsia tappelemaan, mikäli tilanne sitä vaatii.” Näihin väittämiin lapset vastasivat joko a) Ei; b) Ehkä; c) Todennäköisesti d) Kyllä. (Baldacci ym. 2004, 29.)

Lasten empatiakykyä mitattiin 15 kohtaisella lomakkeella. Lapselle esitettiin jokaisessa kohdassa väittämä, joihin tarjottiin neljä eri vastausvaihtoehtoa. Esimerkkinä tarjotuista väittämistä on lause ”Minua vaivaa jos näen järkyttyneen lapsen.” Näin väittämiin lapsi vastasi joko a) Ei; b) Ehkä; c) Todennäköisesti d) Kyllä. (Baldacci ym. 2004, 29.)

Tutkimuksessa havaittiin seuraavaa. Materiaalin analyysi osoittaa, että altistuminen videopeliväkivallalle oli yhdistettävissä selkeästi matalampaan empatiaan. Mitä suurempi altistumisen määrä videopeliväkivallalle oli, sitä matalampia pisteitä lapset saivat empatiaa mittaavissa testeissä. Tämän lisäksi tutkimuksessa havaittiin, että mitä enemmän lapset altistuivat videopeleissä ja elokuvissa esiintyvälle väkivallalle sitä myönteisempi oli heidän suhtautumisensa väkivaltaa kohtaan. (Baldacci ym. 2004, 30–33.)

Tutkimuksesta voidaan havaita, että väkivaltaisten videopelien pelaaminen voi vaikuttaa lasten empatiakykyyn alentavasti. Mielestämme tätä voidaan selittää sillä, että videopelit ja mediaviihde voivat toimia roolimalleina erityisesti lasten tapauksessa. Mielestämme tutkimuksen tuloksia vahvistaa Albert Banduran sosiaalisen mallioppimisen teoria. (Bandura 1973, 68–69.)

Banduran mukaan valtaosa ihmisen sosiaalisesta toiminnasta omaksutaan jäljittelemällä ympäristöstä saatuja malleja. Mallioppiminen voi vahvistaa tai heikentää jo opittuja käyttäytymismalleja (Bandura 1973, 68–69). Kokeessa saadut tulokset viittasivat, että pelien pelaamisen määrä vaikutti negatiivisesti lasten empatiakykyyn. Eli tästä voisi päätellä, että videopelit ja niistä löytyvät hahmot toimivat lapsille roolimalleina. Mikäli nämä roolimallit toimivat matalaa empatiaa demonstroiden, voi lapsi oppia ajattelumalleja jotka vaikuttavat hänen empatiakykyynsä.

Mielestämme huomioitavaa kyseisessä tutkimuksessa on kuitenkin se, että tutkimuksessa ei selvitetty vanhempien merkitystä empatiakyvyn laskuun. Koska tutkimuksen kohteena ovat pienet lapset, olisi tutkimuksen luotettavuuden kannalta ollut tärkeää myös selvittää, millä tavalla vanhemmat selittivät videopeleissä esiintyvää väkivaltaa lapsilleen. Tai selittivätkö vanhemmat näitä asioita ollenkaan. Ilman vanhempien läsnäolon mittaamista koemme, että tutkimus ei pysty suoraan osoittamaan, että videopelit aiheuttavat empatiakyvyn alenemista. Jos tutkimus olisi voinut osoittaa, että vanhempien läsnäolosta huolimatta lapsen empatiakyky laskee mitä enemmän hän pelaa videopelejä. Silloin edellä mainittu yleistys olisi ollut vahvemmin perusteltua.

5.4 Väkivaltaiset videopelit purkukanavana aggressiolle

Vuonna 2008 valmistuneessa tutkimuksessa ”The Role of Violent Video Game Content in Adolescent Development: Boys Perspectives” Cheryl K. Olson, Lawrence A. Kutner ja Dorothy E. Warner tutkivat väkivaltaisia videopelejä kanavana aggression purkuun ja joissain tapauksissa jopa keinona lasten ja nuorten terveeseen kehitykseen. Koska väkivaltaiset videopelit ovat yleisesti ottaen poikien keskuudessa suuremmissa suosiossa, tekijät rajasivat kohderyhmäksi 12–14 vuotiaat pojat. (Kutner, Olson, Warner 2008, 59–60.)

Tutkimuksessa keskityttiin seuraaviin pääkysymyksiin.

1. Mikä kohderyhmän itsensä mukaan on syy väkivaltaisten pelien pelaamiseen? Mikä houkuttelee kyseisten pelien, tai niissä esiintyvien hahmojen pariin? Voivatko videopelit olla hauskoja ilman väkivaltaa?
2. Miten kohderyhmään kuuluvat näkevän videopelin roolin sosiaalisissa suhteissa?
3. Mitkä ovat kohderyhmän näkemykset väkivaltaisten videopelien vaikutuksista ajatuksiin, tunteisiin sekä käyttäytymiseen itsessään ja ikätovereissaan? Miten he näkevät pelien vaikuttavan nuorempiin lapsiin? (Kutner ym. 2008, 60.)

Tutkimus toteutettiin teettämällä kysely 42:lle, 12–14-vuotiaille pojille. Ensimmäiset 21 lasta olivat tilanteessa isänsä kanssa ja toinen puoli ilman. Ryhmien lapset olivat myös lähtöisin eri sosioekonomista taustoista. Tullakseen hyväksytyksi tutkimukseen lapsilla oli oltava kokemusta vähintään kahdesta eri väkivaltaa sisältävästä pelistä, jotka oli löydyttävä tutkijoitten koostamalta 8 pelin listalta. Poikien oli myös pelattava videopelejä vähintään 2 tuntia viikossa. (Kutner ym. 2008, 61.)

Varsinaisessa tutkimuksessa lapset vastasivat tutkimuskysymyksiin. Läsä olivat myös valvoja ja tutkimusassistentti, jotka kysyivät jatkokysymyksiä lasten itse esille nostamiin aiheisiin. Keskustelun aktivoimiseksi, tutkijat esittivät kuvia peleistä, joita lasten oli vaadittu pelaamaan. Vaikka kaikki kyseessä olevat pelit sisältävät väkivaltaa, kuvat oli valikoitu väkivallattomista pelitilanteista. Tutkimustilanteen alussa jokainen lapsi sai vuorollaan valita yhden kuvan, perustella valintaansa ja kertoa mistä piti kyseisessä pelissä. Prosessi toistettiin jonka jälkeen ryhmä siirtyi laajempaan keskusteluun aiheesta. Varsinaisessa kyselyosiossa ryhmiltä kysyttiin useita videopeleihin liittyviä kysymyksiä. Tutkimuksessa oli muun muassa seuraavanlaisia kysymyksiä: Miksi he pitävät kyseisistä peleistä? Mikä on mieluisaa tekemistä pelimaailmassa? Mistä tai minkälaisista pelihahmoista pidät? Onko väkivaltainen tai verta sisältävä peli hauskempi? Voiko peli olla hauska ilman väkivaltaa? Tuntisitko itsesi erilaiseksi jos et olisi pelannut väkivaltaa sisältäviä pelejä? Pelaatko muitten kanssa? Miltä sinusta tuntuu pelaamisen jälkeen? Oletko saanut ystäviä videopelien kautta? (Kutner ym. 2008 61–62.)

Vastausten analysointi osoitti että kohderyhmän lapset tunsivat vetoa väkivaltaisten videopelien pariin viidestä moniosaisesta syystä. Ensimmäisenä esiin nousivat haaveet voimasta ja kunniaista. Osalla otosryhmän lapsista oli tapana samaistua pelin päähah-

moon ja pyrkiä näkemään vastaavia voimakkaita luonteenpiirteitä itsessään. Kysyttäessä miten he käyttäytyisivät, mikäli saavuttaisivat pelihahmon tapaisia yliluonnollisia voimia, kertoivat he kuitenkin ymmärtävänsä että väkivaltaisilla teoilla olisi seurauksia tosimaailmassa. (Kutner ym. 2008, 63–64.)

Toinen puoleensa vetävä syy oli tutkiminen, haasteet ja pelissä harjaantuminen. Johdelteltaessa väkivalta aiheeseen lapsilta kysyttiin mikä tekee pelistä sellaisen jonka pariin he palaavat useammin. Useat mainitsivat haasteen, toiminnan, jännityksen sekä yksityiskohtaisen hahmojen kehityksen. Tämän jälkeen kysyttäessä tekeekö väkivalta pelistä hauskemman, useat myöntivät. Lasten mukaan teot, joita tosielämässä ei voi tehdä kiehtovat, mm. tappaminen pelimaailmassa. Tosin jännitys ei heidän mukaansa aina vaadi väkivaltaa, sillä myös urheilupelit tuottavat samankaltaista jännitystä. (Kutner ym. 2008, 64.)

Kolmantena syynä analyysi paljasti vihan tunteet ja aggression. Useat kyselyyn osallistuneet pojat mainitsivat käyttävänsä väkivaltaa sisältäviä videop pelejä käsitelläkseen vihaa tai turhautumista. Useat lapset kertoivat suoraan purkavansa vihantunteita pelaamiseen, tai peleissä esiintyviin hahmoihin. He saivat tällä keinoin aggression tunteet purettua turvallisella tavalla. Monet myös sanoivat tällaisen aggression purkukeinon estävän tosielämän konflikteja. (Kutner ym. 64–65.)

Neljäntenä syynä tutkimustulokset osoittivat että pelit toimivat sosiaalisina työkaluina. Jälleen useat vastaajat kertoivat videopelien olevan ikäryhmän puheenaiheitten ja keskinäisten ajankäyttötapojen keskiössä. Vastaajat kertoivat usein kerääntyvänsä jonkun kaveripiiriin kuuluvan lapsen kotiin pelaamaan. Pelaamattomuus nousi esiin potentiaalisena ongelmana koska tällöin ei ikätovereitten kanssa olisi mitään puhuttavaa. Haasteltavien mukaan videopelieistä puhuminen toimi myös loistavana keskustelun avaajana luotaessa uusia sosiaalisia kontakteja tai mahdollisia ystävyysuhteita. Myös verkkopelaaminen tuntemattomien kanssa nousi puheenaiheeksi. Monet vastaajista kertoivat pelanneensa tuntemattomien ihmisten kanssa jotka olivat kirjautuneena peliin eripuolilla maailmaa. Mikrofonin välityksellä he kykenivät keskustelemaan, ja suunnittelemaan pelistrategioitaan yhdessä. Viides mainittu syy oli uusien asioitten oppiminen. (Kutner ym. 2008, 63–66.)

Kysyttäessä pelien mahdollisista vaikutuksista, nousi esiin useita mahdollisesti positiivisia ja negatiivisia vaikutuksia. Positiiviset vaikutukset olivat erittäin genre sidonnaisia. Mahdolliset negatiiviset vaikutukset sen sijaan liittyivät pelien tietynlaiseen sisältöön. (Kutner ym. 2008, 66.)

Mahdolliset positiiviset vaikutukset liittyivät läheisesti rooli- ja urheilupeleihin. Roolipeleissä aarteen löytäminen ja sen käyttäminen tulevaisuuden suunnitteluun pelissä nähtiin mahdollisena tapana oppia suunnitelmallisuutta myös ”todellisessa elämässä.” (Kutner ym. 2008, 66.)

Urheilupelit sen sijaan olivat innoittaneet useita aloittamaan uuden liikunnallisen harrastuksen tai harjoittelemaan uusia liikkeitä esimerkiksi jossain joukkuelajissa, rullaluistelussa tai vastaavassa. (Kutner ym. 2008, 66.)

Kysyttäessä suoraan peleistä joissa on väkivaltaista sisältöä, vain muutamat haastateltavat pitivät mahdollisena että sisällöllä olisi jonkinlaista vaikutusta joko omaan tai ikätovereitten käytökseen. He eivät osanneet esittää esimerkkejä vaan puhuivat hypoteettisesti mahdollisista vaikutuksista. Yhdessä esimerkissä epäiltiin tappelemisen pelimaailmassa synnyttävän halun tapella tosimaailmassa. Tosin vastaajalle itselleen näin ei ollut käynyt, eikä hän tuntenut ketään jonka kohdalla tämä pitäisi paikkaansa. (Kutner ym. 2008, 66–67.)

Haastateltavat tekivät toistuvasti pesäeroa pelimaailman ja todellisuuden välille. Pelin realistisella visuaalisella ilmeellä ei ollut heidän mukaansa suurta merkitystä, vaan pikemminkin sillä olivat teot tai tilanteet todenmukaisia. Heidän mukaansa todella väkivaltaiset pelit olivat epärealistisia vaikka tapahtumapaikat ja ympäristöt olisivatkin todellisen kaltaisia. Pelissä suoritettavat teot tekivät pelikokemuksesta epärealistisen. (Kutner ym. 2008, 67.)

Monet haastateltavat myös kertoivat että pelin vaikuttavuus olisi sidonnainen pelaajan kypsyyteen. He pitivät itseään tarpeeksi kypsinä ymmärtämään pelimaailman ja todellisuuden eron, mutta suhtautuivat varauksella nuorempien sisarusten altistumiseen väkivaltaiselle sisällölle. Heidän mukaansa pelaajan on ymmärrettävä, että tosimaailmassa samankaltaisia tekoja ei voi suorittaa, ja että niillä on aina seuraus. Myös paha kielenkäyttö oli heidän mielestään sopimatonta nuoremmille. (Kutner ym. 2008, 67–68.)

Mielestämme kyseinen tutkimus nostaa esille monia seikkoja, joita nousee esille keskusteltaessa pelaajien kanssa videopelien vaikutuksesta. Nuoret kertoivat pelaavansa väkivaltapelejä purkaakseen vihantunteita ja kokivat sen turvallisenä tapana purkaa vihan ja turhautumisen tunteita. Tämän lisäksi nuoret pelasivat pelejä haastaakseen itseään ja harjaannuttaakseen taitojaan. Näiden seikkojen perusteella tutkimus erottuu muista käytetyistä tutkimuksista.

Tutkimuksessa nostettiin myös esille kuinka nuoret tekivät eroa pelimaailman ja todellisuuden välille. Nuorten mukaan realistisissakin videopeleissä esiintyvä väkivalta koettiin epärealistisena ja valtaosa vastaajista ei kokenut väkivallan vaikuttavan omaan tai muiden käyttäytymiseen. Oman näkemyksemme mukaan, nuoret ymmärtävät videopeliväkivallan ja todellisen väkivallan erot paremmin kuin aikuiset ihmiset olettavat heidän ymmärtävän. Tutkimuksen tulokset vaikuttavat kulkevan yhdessä oman näkemyksemme kanssa. Lisäarvoa tutkimukselle antaa mielestämme myös se, että puolella lapsista oli vanhempi mukana. Tällä tavoin tutkijat pystyivät vertailemaan vastausten vaihtelevuutta vanhemman läsnäolon perusteella.

Nuorten vastauksia tulkitessa on kuitenkin muistettava, että jokaisen henkilön esittämät mielipiteet ovat subjektiivisia ja niitä voi hämärtää oma halu suojella harrastustaan.

Lisäksi voi olla mahdollista, että nuoret eivät itse havaitse muutoksia itsessään samalla tavalla kuin ulkopuoliset tarkkailijat. Näiltä osin tutkimuksen luotettavuuden voidaan katsoa hieman kärsivän.

5.5 Väkivaltaiset videopelit eivät aiheuta väkivaltaa, mutta voivat vaikuttaa sen ilmenemismuotoon

Vuonna 2008 ilmestyneessä tutkimuksessa, *Violent video games and Aggression: Causal Relationship or Byproduct of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation*, Amanda M. Cruz, Christopher J. Ferguson, Diana E. Ferguson, Stacey Fritz, Stephanie M. Rueda ja Shawn M. Smith tutkivat kahden eri tutkimuksen avulla väkivaltaisille videopeleille altistumisen ja aggression sekä väkivallan välistä suhdetta niin laboratorio olosuhteissa kuin tosielämässä. (Cruz, Ferguson, Ferguson, Fritz, Rueda, Smith 2008, 311.)

Ensimmäinen tutkimus pyrki tutkimaan seuraavan kahden väittämän paikkansapitävyyttä.

1. Altistuminen videopeliväkivallalle kontrolloidussa ympäristössä johtaa lisääntyneeseen aggressioon laboratorio-olosuhteissa tutkittuna.
2. Yksilöt jotka ovat altistuneet väkivaltaiselle videopeli sisällölle aiemmin, ovat aggressiivisempia laboratorio olosuhteissa tutkittuna. (Cruz ym. 2008, 316.)

Tutkimukseen osallistui 101 opiskelijaa jotka edustivat eri etnisiä ryhmiä. Osallistujista 46 oli miehiä ja 55 naisia. Tutkittavien keski-ikä oli 20.9 vuotta. Osallistujat täyttivät perustietokaavakkeet sekä 15-osaisen aggressiotaipuvaisuus kyselyn. Myös heidän pelaamishistoriansa selvitettiin. Kuinka paljon, mitä pelejä yms. (Cruz ym. 2008, 317–318.)

Aggressiivista käyttäytymistä mitattiin 25 osaisella TCRTT testillä. Testissä osallistuja pelaa reaktioaikapeliä kuvitteellista vastustajaa vastaan. Osallistujat määrittelevät äänimerkin äänenvoimakkuuden, joka toimii rangaistuksena reaktioaikapelissä. Testissä on 25 osaa, ja äänentaso ja kesto voidaan uudelleen määritellä joka kerta. Osallistujille sanottiin, että jokaisella 25 kerralla, hitaammin reagoiva kuulee vastustajan määrittelemän äänen. Tosiasiassa voittojen ja häviöiden vuorottelu on ennakkoon määritelty tietokoneella koska testissä ei koskaan ole ihmisvastustajaa. (Cruz ym. 2008, 318.)

Näitten testien ja pelihetkien jälkeen vapaaehtoiset saivat vielä jatkokyselyn. Tässä kyselyssä heidän tuli esitellä mielikuviaan pelaamistaan peleistä. Olivatko pelit jännittäviä, hauskoja ja/tai turhauttavia? Kuinka kilpailunhaluisia he olivat olleet pelatessaan pelejä, olivatko pelanneet kyseistä peliä aiemmin ja pelaisivatko sitä uudelleen vapaaehtoisesti vapaa-ajallaan? Kysymyksiin tuli vastata pisteyttämällä kohdat yhdestä viiteen. Näistä neljä ominaisuutta, hauskuus, jännitys, kilpailullisuus ja pelaaminen vapaasta tahdosta korreloivat keskenään. Turhautumisen taso ja aiempi kokemus pelistä arvioitiin omana osanaan. Tutkimuksen mukaan turhautumisen tasolla voi olla kytköksiä aggressioon ja ennakkoon tuttu peli saattaisi olla vaikutusta pelin jännittävyyteen. (Cruz ym. 2008, 319.)

Tutkimuksessa pelattavat pelit olivat Medal of Honor: Allied Assault joka sisälsi jännitystä ja toistuvaa graafista väkivaltaa. Toinen tutkimuksessa käytetty videopeli, Myst

III: Exile sisälsi ongelmanratkontaa ja vihjeiden etsintää. Pelit oli valittu suhteellisen samantyyllisen teknisen toteutustavan vuoksi. (Cruz ym.2008, 319.)

Pelaamisen jälkeen äänitasotestissä, suurin ero valitussa äänitasossa riippui sukupuolesta. Miehet käyttivät toistuvasti naisia voimakkaampaa ääntä. Eri pelejä pelanneiden ryhmien välillä eroja ei ollut, toisin sanoen väkivaltaisista pelejä pelanneet eivät käyttäneet testissä suurempia äänenvoimakkuuksia. Myöskään kolmannessa ryhmässä olleet jotka saivat valita kahdesta yllämainitusta pelistä, ei pelin sisällöllä ollut vaikutusta testin tuloksiin. Etnisyydellä tai pelin jännittävyydellä ei ollut vaikutusta. (Cruz ym. 2008, 321.)

Tuloksia analysoitaessa pyrittiin selvittämään vaikuttaako väkivaltaisille videopelleille altistuminen vapaa-ajalla tai luontainen aggressio tutkittavien käyttäytymiseen tutkimusoloissa. Näistä kummallakaan tekijällä ei havaittu olevan mitään vaikutusta aggressiivisuuteen. (Cruz ym. 2008, 322.)

Tutkimustulosten analysointi vastaa alussa esitettyihin hypoteeseihin. Tämän tutkimuksen perusteella esitetuille väitteille ei löydy perusteluja. Yksilöt jotka pelasivat tutkimuksessa väkivaltaa sisältävää Medal of Honor toimintapeliä, eivät olleet sen aggressiivisempia jälkikäteen kuin väkivallatonta Myst 3:a pelanneet. Tämän perusteella ei myöskään näytä siltä että lyhytaikainen altistuminen väkivaltaa sisältäville peleille vaikuttaisi väkivaltaisten käyttäytymismallien kehittymiseen. Vastaavasti tutkittavien itse ilmoittama pitkäaikainen altistuminen ei myöskään osoittanut lisäystä aggressiossa. (Cruz ym. 2008, 323.)

Tutkimustulokset osoittivat miesten olevan naisia aggressiivisempia ja valitsevan väkivaltaa sisältävän videopelin naisia mieluummin. Kuitenkaan todisteita siitä, että mieltymys väkivaltaa sisältäviin peleihin olisi osoitus luontaisesta aggressiosta. Ainut aggressioon vaikuttava tekijä vaikuttaisikin siis olevan pelaajan sukupuoli. (Cruz ym. 2008, 323.)

Ensimmäisen tutkimuksen osallistujat saivat joko satunnaisen videopelin pelattavakseen tai saivat valita väkivaltaa sisältävän tai väkivallattoman pelin. Tutkimuksen osanottajat olivat vapaaehtoisia opiskelijoita. Ensimmäisessä tutkimuksessa ilmeni, että vaikka miespuoliset tutkittavat olivat aggressiivisempia kuin naiset, ei satunnainen altistaminen

tai aiempi altistuminen videopelien väkivaltaiselle sisällölle aiheuttanut lisäystä osallistujien aggressiossa. (Cruz ym. 2008, 311, 316.)

Toinen tutkimus tarkasteli aggressiivisuuden taipuvaisuuden, väkivaltaisten rikosten ja sekä väkivaltaisille peleille että perheväkivallalle altistumisen välistä yhteyttä. Tulokset osoittivat että väkivaltaiset taipumukset, perheväkivalta ja miessukupuoli olivat ennusmerkkejä väkivaltarikoksista mutta väkivaltaiset videopelit eivät. Tuloksiin sovellettiin rakenneyhtälömallinnusta joka osoitti että perheväkivalta ja luontainen aggressio sopivat paremmin yhteen tutkimustulosten kanssa kuin altistuminen videopeliväkivallalle. Näiden tutkimusten valossa yleinen uskomus videopelien aiheuttamasta realisoituvasta väkivallasta on kyseenalainen. (Cruz ym. 2008, 311.)

Tutkimuksen toiseen vaiheeseen kutsuttiin 428 yliopisto-opiskelijaa. Näistä 173 oli miehiä ja 255 naisia. Tutkimukseen osallistuneiden keski-ikä oli 20,68 vuotta. (Cruz ym. 2008, 323.)

Tutkimukseen osallistujat vastasivat kokeen aikana väestötilastolliseen kyselyyn, videopelien pelaamistottumista mittaavaan kyselyyn, ensimmäisessä vaiheessa käytettyyn aggressiotaipuvaisuus kyselyyn, perheväkivallalle altistumista sekä rikollisesti väkivaltaista käyttäytymistä mittaavaan kyselyyn. Perheväkivallalle altistumista mitattiin 49 kohtaisella kyselyllä. Kysely oli suunniteltu siten, että se paljastaisi mahdollisten väkivallalle altistumisen kokemukset osallistujassa. (Cruz ym. 2008, 324.)

Rikollisesti väkivaltaista mitattiin 35 kohtaisella kyselyllä. Kysely oli rakennettu vuonna 1985 kehitetyn kansallisen nuorisotutkimuksen lomakkeen pohjalta. Se esitti väittämiä joihin vastaajan tuli kertoa kuinka usein hän on kuluneen vuoden aikana tehnyt väittämän mukaista toimintaa. (Cruz ym. 2008, 324.)

Tutkimuksen toisessa vaiheessa havaittiin seuraavaa. On mahdollista, että jotkut aggressiiviset yksilöt hakeutuvat aktiivisesti väkivaltaisten esimerkkien äärelle. Perheväkivallalle altistuminen ja biologiset tekijät voivat vaikuttaa aggressiiviseen yksilöön siten, että hän tekee väkivaltaisia tekoja. He saattavat myös valita pelaavansa väkivaltaisia videopelejä mahdollisesti hakien tyyllisiä vaikutteita tätä kautta. (Cruz ym. 2008, 327–329.)

Tutkimus osoitti, että miehillä on taipumusta aggressiivisempaan käytökseen ja he valitsivat väkivaltaa sisältäviä videopelejä enemmän kuin naiset. Lisäksi tutkimuksessa havaittiin, että aikaisemmat väkivaltaiset taipumukset, koettu perheväkivalta ja miessukupuoli olivat selkeitä ennusmerkkejä väkivaltarikoksiin johtavasta käytöksestä. Sen videopelien roolia ennusmerkkinä ja aiheuttajana ei voitu todistaa. Tutkimuksen myöhemmässä vaiheessa havaittiin, että jo valmiiksi väkivaltaisia taipumuksia omaavat henkilöt hakeutuivat aktiivisemmin väkivaltaisen median ääreen.

Tästä voidaan päätellä, että ihmisen aikaisemmat negatiiviset kokemukset ovat suurempia riskitekijöitä häiriökäyttäytymisen syntymiseen kuin väkivaltaisten videopelien pelaaminen. Videopelien pelaaminen on ennemminkin häiriökäyttäytymisen sivutuote. Tutkimuksessa mainitaan, että tällaiset henkilöt voivat pelata videopelejä hakeakseen malleja häiriökäyttäytymiselleen.

Tutkimukseen otoskoon suuruus kasvattaa mielestämme tutkimuksen luotettavuutta. Kyseinen tutkimus oli käyttämistämme tutkimuksista suurin (kaiken kaikkiaan 529 henkilöä). Koemme suuren koon antaneen tarkemman kuvan tutkittavasta ilmiöstä.

5.6 Väkivaltaisten videopelien ja väkivaltaisen käytöksen välistä yhteyttä ei ole todistettu

Vuonna 2005 Dmitri Williams ja Marko Skoric julkaisivat tutkimuksen ”Internet Fantasy Violence: A Test of Aggression in an Online Game” Tutkimuksen löydökset eivät tukeneet väitöstä siitä, että väkivaltaiset videopelit aiheuttaisivat merkittävää nousua oikeassa elämässä esiintyvää aggressiota.

Tutkimusta varten tutkijat valitsivat Asherons Call 2 nimisen online-roolipelin. Online roolipeleissä, pelaajat luovat avatar hahmon joka toimii jatkuvasti muiden pelaajien kanssa aktiivisessa maailmassa, joka on toiminnassa silloinkin kun pelaaja ei itse ole pelissä mukana. Pelin sisällä taistelut ja konfliktit esiintyvät erittäin tiheään ja niitä on lähes mahdoton välttää. Väkiältä kyseisessä pelissä on jatkuvasti esillä, pelaajahahmot käyttävät aseita ja loitsuja tuhotakseen tietokoneen hallitsemia vastustajia. Peli sisältää toistuvaa graafista väkivaltaa joka pitää sisällään verta ja tuskanhuutoja. (Williams & Skoric 2005, 221.)

Pelin valinta tutkimusta varten oli ihanteellinen väkivallan luonteen ja sen toistuvuuden vuoksi. Pelaajat tappavat pelissä esiintyviä hirviöitä suuria määriä, jotta heidän pelaajahahmo kehittyisi mahdollisimman nopeasti. Toisin sanoen peli kannustaa jatkuvaan väkivallan käyttäytymiseen ja sille altistumiseen täten tukien aggressiivisuuden mallioppimisteoriaa. (Williams & Skoric 2005, 222.)

Tutkimuksen kannalta oli myös tärkeää pelaajien mahdollisuus kommunikoida ja liitoutua muiden samaa peliä pelaavien kanssa, kasvattaen tappamisen ja hahmokehityksen määrää. Genrelle on myös hyvin yleistä pelaamiseen käytettävän ajan suuri määrä. (Williams & Skoric 2005, 222.)

Tutkijat loivat tutkimukselleen kaksi hypoteesia. Videopelien pelaaminen johtaa koehenkilön uskomusten muuttumiseen siten, että hän hyväksyy väkivaltaista käytöstä enemmän. Videopelien pelaaminen johtaa aggressiivisempaan sosiaaliseen käyttäytymiseen. (Williams & Skoric 2005, 223.)

Tutkimukseen osallistui 222 joista 213 tuloksia käytettiin loppuanalyysissä. Näistä 167 oli miehiä, 45 naisia sekä 1 joka ei ilmoittanut sukupuoltaan. Keski-ikä tutkimukseen osallistuneiden kesken oli 27.7 vuotta. (Williams & Skoric 2005, 224.)

Tutkimuksen keston oli 1 kuukausi. Tänä aikana osallistujat täyttivät päiväkirjaa, johon he kirjasivat pelaamiseen käytetyn ajan. Tämän lisäksi osallistujat täyttivät ennen koetta ja kokeen jälkeen internetissä kyselylomakkeen. Kyselylomakkeella selvitettiin osallistujien väestötilastollista tietoa, persoonallisuuden ja käyttäytymisen vaihtelevuutta. (Williams & Skoric 2005, 225.)

Aggressioon liittyviä uskomuksia mitattiin aggressioon liittyvien normatiivisten uskomusten skaalalla. Normatiivisten uskomusten mittari koostuu 20 tilanne kuvauksesta, joissa esitetään erilaisia aggressiivisia tilanteita, joihin osallistuja vastaa oman käsityksensä mukaan asteikolla 0-3 jossa 0 on, täysin hyväksyttävää ja 3 on, ei ollenkaan hyväksyttävää. Testin ovat kehittäneet L. Rowell Huesmann ja Nancy Guerra vuonna 1992 jonka jälkeen sitä on muokattu Huesmannin ja Guerran toimesta 1997. Testi on alun perin suunniteltu lasten normatiivisten uskomusten mittaamiseen. (Williams & Skoric 2005, 225; Huesmann & Guerra 1997, 410–411.)

Osallistujien aggressiivista käyttäytymistä sosiaalisissa tilanteissa tutkittiin kahdella kysymyksellä. Ensimmäinen kysymys selvitti, oliko vastaaja ollut vakavassa kiistassa ystävänsä kanssa kuluneen kuukauden aikana. Toinen kysymys selvitti, oliko vastaaja ollut vakavassa riidassa puolisonsa (aviomies, vaimo, poikaystävä tai tyttöystävä) kuluneen kuukauden aikana. (Williams & Skoric 2005, 225.)

Jotta osallistujat eivät olisi saaneet vihiä tutkimuksen todellisista tarkoituspäristä, oli edellä mainitut kysymykset yhdistetty huomattavasti laajempaan kyselyyn siten, että vain 10 prosenttia kysymyksistä koski tutkimusta. (Williams & Skoric 2005, 225.)

Tutkimuksessa havaittiin seuraavaa. Odotusten vastaisesti tutkijat eivät pystyneet yhdistämään väkivaltaisten videopelien suhdetta aggressiiviseen käyttäytymiseen tai taipumuksiin. Tutkimustulokset eivät tukeneet aggressiivisen mallioppimisen teoriaa. Tutkijat huomioivat myös sen, että koeryhmän keski-ikä oli korkeampi kuin aikaisempien aihetta koskevien tutkimusten. Koe ei siis anna vastauksia siihen miten esimerkiksi väkivaltaiset videopelit vaikuttavat teini-ikäisten käyttäytymiseen. Huomioitavaa on myös se, että kyseinen tutkimus keskittyi vain yhteen genreen. Tutkijat huomauttavat, että jokainen genre on sisällöltään ja tematiikaltaan erilainen. Mikäli tiedeyhteisö haluaa tutkia tehokkaasti pelien ja aggression välistä suhdetta, tulisi tutkimuksissa ottaa huomioon useamman genren pelit. (Williams & Skoric 2005, 225–231.)

Vuonna 2000 Federal Bureau of Investigation (FBI) julkaisema kouluampuja uhkaraportti listasi 45 persoonallisuuspiirrettä ja käyttäytymiseen vaikuttavaa tekijää, jotka voivat johtaa väkivallan realisoitumiseen. Raportti mainitsee väkivaltaisten videopelien ja väkivaltaviihteen yhtenä vaikuttajana kouluampujan ”syntymiseen”. Raportin mukaan aihetta huoleen on silloin, kun henkilö on enemmän kiinnostunut pelissä esiintyvistä väkivaltaisista kuvista kuin itse pelaamisesta. Raportissa kuitenkin mainitaan, että vaikka jokin 45 kohdasta sopii johonkuhun, ei niitä tulisi yksinään yhdistää uhkatekijöitä. Vasta useamman piirteen ja vaikuttavan tekijän summa antaa aihetta huoleen. (O’Toole 2000, 15–20.)

6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Möller ja Krahe osoittivat tutkimuksessaan, että väkivaltaiset videopelit kasvattivat hyväksyntää fyysistä aggressiota ongelmanratkaisumallina kohtaan. Tutkimus havaitsi myös yhteyksiä, väkivaltaisten videopelien pelaamisen ja aggressiivisen havainnointikyvyn ja käyttäytymisen välillä jo pienillä altistumismäärillä. Kutnerin, Olsonin ja Warnerin tutkimuksessa kuitenkin havaittiin, että lapset pelaavat väkivaltaisia pelejä käsitelläkseen vihaa tai turhautumista. Kutnerin, Olsonin ja Warnerin tutkimuksessa nostettiin esille myös se, että lapset kokivat väkivaltaisten videopelien pelaamisen olevan turvallinen tapa purkaa aggression tunteita. Tämä puolestaan tuntuisi kumoavan Möllerin väittämän videopelien ja aggressiivisen käyttäytymisen välisestä suhteesta. (Möller & Krahe 2009, 85–87; Kutner ym. 2008, 64–65.)

Tutkimukset osoittavat, että väkivaltaista videopeliä pelaavan henkilön fyysisen kiihtymyksen ja aggression kasvuun vaikuttavat pelissä esiintyvän veren ja väkivallan määrästä. Myös aseiden läsnäolo ja niiden suoman mahdollisuuden tuottaa huomattavasti enemmän vahinkoa vastustajaa kohtaan, huomattiin lisäävän aggressiotasoa. Tulokset kertovat kuitenkin vain hetkellisestä aggression ja kiihtymyksen tilan kasvusta, eikä sitä voida mielestämme soveltaa siten, että pelissä koettu aggressio ja kiihtymys siirtyisivät suoraan tosi-elämään. Tulkintaamme tukee Cruzin tutkimustulokset joiden mukaan lyhytaikainen altistuminen väkivaltaa sisältäville peleille ei näyttäisi johtavan väkivaltaisten käyttäytymismallien kehittymiseen. (Barlett ym. 2007, 544–545; Cruz ym. 2008, 323; Skoric & Williams 2005, 255–231.)

Kirjallisuuskatsauksessa nousi esille myös, että väkivaltaiset taipumukset, perheväkivalta ja mies-sukupuoli olivat ennusmerkkejä väkivaltarikoksista ja sopivat paremmin yhteen Cruzin tutkimustulosten kanssa kuin altistuminen videopeliväkivallalle. Mies-sukupuolen vaikutus aggressiivisuuden kohoamiseen tuntuu olevan materiaalin mukaan yksi merkittävä tekijä. Tämä ei kuitenkaan ole suoraan johdettavissa videopelien aiheuttaman aggression, koska miehet ovat luonnostaan taipuvaisempia aggressiivisuuteen. (Cruz ym. 2008, 323; Barlett ym. 2007, 544–545.)

Tutkimusmateriaalissa esiintyy myös viitteitä lapsien empatiakyvyn laskuun ja myönteisempään suhtautumiseen väkivaltaa kohden, mitä pidempään he altistuvat väkivaltaisille videopeleille. Kyseiseen ilmiöön viittaavan tutkimuksen kohderyhmä oli ala-aste-

ja päiväkotikiikaiset lapset. Kun otetaan huomioon videopelien interaktiivinen luonne, jossa pelaajille ei monesti tarjota muita kuin väkivaltaisia ratkaisumalleja, on mahdollista, että pelaaminen voi johtaa hänen arvomaailmansa vinoutumiseen. Varsinkin jos lapselle ei selitetä pelissä esiintyvän väkivallan seurauksia kunnolla. (Baldacci ym. 2004, 30–33.)

Tutkimukset voidaan jakaa kahteen ryhmään. Alle 18-vuotiaita tutkivat tutkimukset ja yli 18-vuotiaita tutkivat tutkimukset. Ryhmien välillä oli havaittavissa ikään sidonnaisia eroavaisuuksia.

Alle 18-vuotiaiden kohdalla tulokset osoittivat lähes poikkeuksetta, että väkivaltaisten videopelien pelaamisella on haitallisia vaikutuksia. Tutkimusten perusteella väkivaltaisten videopelien pelaaminen kasvattaa aggressiivisuuden tuntemuksia. Lisäksi tällaisten pelien pelaaminen vaikuttaa ilmeisemmin lasten positiiviseen suhtautumiseen aggressiivisia ratkaisumalleja kohtaan. Huomioitavaa on myös mahdollisuus, että tällaisten pelien pelaaminen vaikuttaa lasten empatiakykyyn madaltavasti. Tämän argumentin suhteen olemme tosin skeptisiä, koska kyseisen tuloksen esittänyt tutkimus ei ottanut huomioon vanhempien vaikutusta.

Yksi tutkimus nosti esiin myös pelaajien omat kokemukset pelaamisen positiivista vaikutuksista. Kutnerin ym. tutkimus esittää, että pelaaminen voi olla lapsille terveellinen turhautumisen purkukanava. Pelaamisen koettiin parantavan myös sosiaalisia suhteita. Tämä on mielestämme hyvinkin ymmärrettävää, sillä videopelien pelaaminen on yleistynyt merkittävästi ja siitä on tulossa suurempi viihdyttäjä kuin elokuvista (Beaumont 2009, hakupäivä 14.11.2012). Videopelien yleistyessä sellaiset lapset jotka eivät pelaa ovat harvinaisempia kuin ne jotka pelaavat.

Yli 18-vuotiaiden kohdalla tulokset osoittivat myös ajoittain aggressiivisuuden kohoamista. Vaikutukset vaikuttavat tosin olevan lyhytaikaisia. On mahdollista, että vaikutusten lyhytaikaisuus on kiinni enemmänkin pelin hektisestä tilanteesta kuin varsinaisesta mallioppimisesta. Väittämäämme näyttäisi tukeva kahden tutkimuksen havainto siitä, että urheilupelit kiinnostavat suurin piirtein saman verran kuin väkivaltapelit. Urheilupelit niin ikään ovat luonteeltaan hektisiä ja kilpailuhenkisyttä kannustavia mikä voi puolestaan näkyä pelaajassa aggressiivisuutena.

Näkemyksemme mukaan aikuiset ovat paremmin suojassa videopelaamisen haittavaikutuksilta, koska heille on kehittynyt jo tietynlainen kypsyyt ja kyky käsitellä asioita. Yli 18-vuotiaat ovat kasvaneet videopelien rinnalla ja nähneet niiden kehityksen ja voisimmekin väittää, että tämä tietynlainen mukana kasvaminen on antanut heille paremmat työkalut käsitellä videopeleissä esiintyvää väkivaltaa. Omalla kohdallamme koemme asian olevan näin. Havaintojemme mukaan suurimmat altistustekijät videopelien pelamisen haittavaikutuksille ovat miessukupuoli ja ikä.

7 LUOTETTAVUUDEN TARKASTELUA

Kirjallisuuskatsauksen aikana havaitsimme joitain ongelmia valitsemissamme tutkimuksissa. Monissa tutkimuksissa käytettyjen otosryhmien koot olivat ajoittain hyvinkin pieniä. Pienimmillään otosryhmän koko oli 42 henkilöä ja suurimmillaan 529 henkilöä. Koemme, että otosryhmien koko on olennaisesti, saatujen tutkimustulosten yleistettävyyteen. Pienet otoskoot antavat mielestämme liian suppean kuvan tutkittavan ilmiön yleistävyydestä käytäntöön. Mainittakoon, että pienimmän otosryhmän sisältäneen tutkimuksen tutkimustapa oli poikkeava muihin nähden koska se oli luonteeltaan kvalitatiivinen.

Valtaosa tutkimuksista käyttikin tutkimuksessaan erilaisia mittareita ja kyselylomakkeita, joilla he pyrkivät mahdollisimman tarkkoihin ja objektiivisiin tutkimustuloksiin. Yhdessä käyttämässämme tutkimuksessa pyrittiin systemaattisesti selvittämään tutkittavien ymmärrystä tutkimuksen tarkoituksiperästä upottamalla tutkimukseen tätä mittaava testi.

Haastattelumuodossa toteutettavan tutkimuksen ongelmana on tutkimuksen objektiivisuuden mahdollinen vaarantuminen, koska mikäli haastateltava havaitsee selkeän suunnan kysymyksillä voi hän pyrkiä vaikuttamaan tuloksiin vääristelemällä vastauksiaan. Toisaalta kvantitatiivinen tutkimus rajoittaa myös tutkittavaa aihetta, sillä käyttämiemme kvantitatiivisten tutkimusten tapauksessa tutkijat käyttivät kyselylomakkeita, joissa vastausvaihtoehdot oli valmiiksi määritetty. Herää kysymys voidaanko valmiit vastausvaihtoehdot nähdä jossain määrin johdattelevina.

Toinen ongelma jonka havaitsimme lähes jokaisessa tutkimuksessa johon törmäsimme kirjallisuuskatsauksemme aikana, oli tutkimuksissa käytettävän pelimateriaalin suppeus. Lähes poikkeuksetta jokainen tutkimus keskittyi vain yhteen tai korkeintaan muutamaan peliin, joiden avulla he pyrkivät kuvaamaan kaikkia väkivaltaisia videopelejä. Vain yksi tutkimus käytti hyväkseen yli 30 peliä sekä genrejaottelua.

Pelitutkimuksen suurimpia ongelmia onkin väkivallan liiallinen yleistäminen. Marko Skoricin ja Dmitri Williamsin tutkimuksessa nostettiin esille tämä kyseinen ongelma. Tutkimusten nojatessa vain yhteen peligenreen ja liian suorien johtopäätösten vetämiseen tämän genren pohjalta voi vaarana olla tutkimustulosten vääristyminen. On mahdollista, että tematiikaltaan erilaiset pelit joissa esiintyy väkivaltaa voivat vaikuttaa saa-

tuihin tutkimustuloksiin. Pelimarkkinat pitävät sisällään monenlaisia väkivalta pelejä, joissa väkivallan laatu ja perustelut voivat vaihdella hyvinkin dramaattisesti. Herääkin kysymys, että aiheuttavatko pelit, joissa väkivalta perustellaan moraaliselta näkökannalta hyvin löyhästi ja sen kohteena ovat ihmiset, enemmän haitallisia aggressiota kuin pelit, joissa väkivalta kohdistuu pahuutta edustavaa ei ihmismäistä hirviötä kohtaan. (Skoric & Williams 2005, 229)

8 POHDINTA

Kun kyseessä on väkivaltaa sisältävä videopeli, voidaan sen nähdä olevan jo lähtökoh-
taisesti moraalisesti arveluttava tuote. Olemme kuitenkin pitäneet työtä tehdessämme
mielessä sen lähtökohdan, että pelien tekijöilläkin on ilmaisun vapaus. Vaikkakin tosi-
asia on että pelejä tekevät yritykset ovat vastuussa myös kysynnän luomisesta. Eettinen
näkökulma tässä opinnäytetyössä onkin mielestämme se, että loppukäyttäjä eli tässä
tapauksessa pelaaja ymmärtää peleissä tehtävien tekojen ja seurausten eron tosielämään
verrattuna. Lasten ja nuorten kohdalla päävastuu on luonnollisesti vanhemmilla tai huol-
tajilla. On heidän tehtävänsä pohtia, onko heidän lapsensa kykenevä käsittelemään ja
tunnistamaan sen, että pelimaailmassa tapahtuvat asiat eivät ole tosimaailman normeja.

Suurimmat ongelmat opinnäytetyössä tehtäessä ovat olleet suuren materiaalmäärän
seulominen. Aineistoa valitessamme pyrimme löytämään ja karsimaan epäilyttäviä taust-
tavaikuttajia omaavat tutkimukset pois. Monesti tämä oli kuitenkin hyvin vaikeaa, kos-
ka hyvin harvassa tutkimuksessa kyseisenlaisia taustavaikuttajia ei ollut merkitty läh-
demateriaaliin. Omat rajalliset resurssimme rajoittivat myös kattavan taustojen tutkimi-
sen tekemistä. Olemme kuitenkin rajanneet argumenttien määrän kuuteen joista kolmes-
sa on videopeliväkivallan ja tosielämän aggression puolesta puhuva kanta ja kolmessa
vastaan puhuva kanta.

Valitsimme nämä argumentit ja niitä esittävät tutkijat sen mukaan miten uskottavana
tiedeyhteisö niitä pitää. Arvioimme uskottavuutta julkaisujen määrän, sekä muitten tut-
kijoiden viittauksien perusteella. Sekä pyrimme tuomaan perustelumme opinnäytetyön
laadullisessa osiossa ilmi.

Itsellemme hyvin ongelmallisena haasteena havaitsimme myös oman suhtautumisen
aiheeseen. Olemme molemmat harrastaneet videopelien pelaamista melkein kaksi vuo-
sikymmentä. Luonnollisesti olemme tuossa ajassa muodostaneet vahvan tunnesiteen
videopelikulttuuriin. Ennen kuin aloitimme opinnäytetyön työstämisen, suhtauduimme
varauksellisesti kaikkiin tutkimuksiin, jotka esittivät videopeleihin negatiivisesti suhtau-
tuvia näkökulmia.

Tunnistamme tämän ongelman itsessämme ja olemme pyrkinneet lähestymään tutkitta-
vaa aihetta objektiivisesta näkökulmasta, perehtyen molempien osapuolien argument-

teihin. Näiden ongelmien lisäksi joudumme kiinnittämään erityistä huomiota plagioimisen välttämiseen. Opinnäytetyömme kaltaisessa tutkimuksessa suurena vaarana on runsaan lähdemateriaalin sekoittuminen omiin pohdintoihin.

Kun lähdimme tekemään opinnäytetyötä, olimme huolissamme omien ennakoasenteidemme vaikutuksesta työn objektiivisuuteen. Työn edetessä huomasimme kuitenkin, että vaikka molemmat suhtautuivat skeptisesti väkivaltaviihteen ja realisoituvan väkivallan väliseen yhteyteen kykenimme käsittelemään tutkimuksia puolueettomasti. Voidaan myös sanoa, että aiempi mielipiteemme on muuttunut siinä mielessä, että vaikka tutkimukset yhä riitelevät keskenään, on meidän tunnustettava se mahdollisuus, että väkivaltaisten videopelaamisten pelaamisella saattaa todella olla vaikutuksia. Ongelmia kuitenkin tuottaa se että monet tutkimukset on tehty lyhyellä aikavälillä ja kuten aiemmin todettua pienillä otosryhmillä. Onkin siis selvää että asiaa on tutkittava enemmän, suuremmilla otosryhmillä ja pitempiaikaisilla tutkimuksilla. Myös genre ja pelien moraalinen sisältö tulisi mielestämme ottaa huomioon.

Olemme molemmat pelanneet videopelejä lapsuudesta saakka. Opinnäytetyön tekemisen aikana kiinnitimme enemmän huomiota oman pelaamisemme vaikutuksia mielentilaamme. Pelissä epäonnistuminen aiheutti usein turhautumista ja jopa lyhytaikaista aggressiotason nousua. Tämä oli kuitenkin ohimenevää, eikä ollut sidoksissa väkivaltaiseen sisältöön. Esimerkiksi myös urheilupelit aiheuttivat vastaavaa turhautumista. Olemme edelleen vahvasti sitä mieltä, että mikäli yksilön henkinen tasapaino on kunnossa eikä hänellä ole muita vakavia psyykkisiä rasitteita, ei väkivaltaisten videopelien pelaamisella ole pitkäaikaisia haitallisia vaikutuksia häneen. Siteeraten tuntematonta lähdeettä ”Jos pelkkä videopelien pelaaminen vaikuttaisi suoraan pelaajan käyttäytymiseen, olisi 80 % Facebookin käyttäjistä farmareita”.

Videopeleistä puhuttaessa tulisi muistaa, että pelit kategorisoidaan eri ikäluokille. Toki näistä kaikki suositukset alle 18-vuotiaille ovat vain suosituksia, eikä niitä voida mitenkään valvoa. Yli 18-vuotiaille suunnattujen pelien ikärajaluokka kuitenkin on lain säätelemä ja sen mukaan alle 18-vuotiaalle ei saisi luovuttaa tai myydä peliä joka on luokiteltu K-18. Todellisuudessa ikärajat eivät kuitenkaan hidasta nuorien pelaamista juuri ollenkaan, vaan monet vanhemmat taipuvat lasten painostuksen alla. Kuten jo aikaisemmin mainitsimmekin, kuulutamme me nimenomaan vanhempien ja huoltajien vastuuta.

Jos K-18 peli on tullut ostettua lapselle, tulisi hänelle vähintäänkin selittää mistä pelissä on kyse ja miten siinä esiintyvät toiminta mallit eivät ole suotavia oikeassa.

Tutkimuksemme valmistuessa Kanadalaisesta Brock Universitysta valmistui pitkäaikainen tutkimus jonka mukaan pitkäaikaisella väkivaltapeleille altistumisella on selkeä yhteys aggression kohoamiseen ja väkivallan realisoitumiseen. Tutkimus kesti neljä vuotta ja siihen osallistui yli 1000 oppilasta. Valitettavasti opinnäytetyön aikaan tutkimusta ei ollut saatavissa kokonaisuudessaan, joten emme ole voineet ottaa tätä huomioon omassa kirjallisuuskatsauksessamme. Tutkimus on siinä mielessä poikkeuksellinen, että ensimmäistä kertaa aihetta tutkitaan todella pitkäaikaisesti ja suurella otosryhmän koolla. Odotammekin mielenkiinnolla, kuinka tämä tutkimus tulee vaikuttamaan tiedeyhteisön konsensukseen ja videopelitutkimuksen suuntaan. (Daily Mail Reporter 2012, hakupäivä 10.10.2012.)

Opinnäytetyötä tehdessämme olemme parantaneet huomattavasti ymmärrystämme tutkimusten laatimisesta ja niiden analysoinnista. Meille henkilökohtaisesti työ on ollut kärsivällisyyttä ja kriittisyyttä parantava kokemus ja koemme, että olemme ylittäneet itsemme tässä suhteessa. Ehken hankalinta opinnäytetyössä oli valtavan materiaalmäärän ja työtavan organisointi meille selkeäksi kokonaisuudeksi. Olemme havainneet myös sen, että vaikka henkilö tuntee omaavansa selkeän käsityksen tietystä aiheesta, löytyy siitä lähemmällä tarkastelulla uusia ulottuvuuksia. Ehken parhaiten opinnäytetyöstä jäi mieleen se, että mikään ei ole niin yksinkertaista kuin se päällepäin näyttää.

9 LÄHTEET

- Anderson, Ratcliffe & Cook, Donald & Honaker, Michael & Kestenbaum, Clarice 2000. Joint Statement on the Impact of Entertainment Violence on Children. Amerikan Yhdysvaltojen kongressin kansanterveyden huippukokous. Hakupäivä 5.11.2012 <http://www2.aap.org/advocacy/releases/jstmtevc.htm>
- Ballard, Mary & Wiest, Rose 1996. Mortal Kombat (tm): The Effects of Violent Video-game Play on Males' Hostility and Cardiovascular Responding. *Journal of Applied Social Psychology* 1996, 26.
- Baldacci Bechtoldt, Heidi & Baumgarder Jennifer & Funk, Jeanne & Pasold Tracie. Violence exposure in real-life, video games, television, movies and the internet: is there desensitization? *Journal of Adolescence* 2004, 27.
- Beaumont, Claudine 2009. CES 2009: Video games 'more popular' than film and music, says studio boss. Hakupäivä 14.11.2012. <http://www.telegraph.co.uk/technology/ces/4214355/CES-2009-Video-games-more-popular-than-film-and-music-says-studio-boss.html>
- Benedetti, Winda 2007. Were video games to blame for massacre? Hakupäivä 5.11.2012 http://www.msnbc.msn.com/id/18220228/ns/technology_and_science-games/t/were-video-games-blame-massacre/#.UKOWEodLNFI
- Block, Jerald 2007. Lessons from columbine: Virtual and real rage. *American journal of forensic psychiatry* 2007, 28.
- Cruz, Amanda & Ferguson, Christopher & Ferguson, Diana & Fritz, Stacey & Rueda, Stephanie & Smith, Shawn 2008. Violent video games and aggression: Causal relationship or byproduct of family violence and intrinsic motivation. *Criminal Justice and behavior*, maaliskuu 2008, 2.
- Cullen, Dave 2004. The Depressive and the Psychopath: The FBI's analysis of the killers' motives. Hakupäivä 12.6.2012 http://www.slate.com/articles/news_and_politics/assessment/2004/04/the_depressive_and_the_psychopath.html
- Gaudiosi, John 2011. Expert calls blaming videogames on tragic massacres like Oslo and Columbine racist. Hakupäivä 5.11.2012. <http://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2011/07/28/expert-calls-blaming-video-games-on-tragic-massacres-like-oslo-and-columbine-racist/1/>
- Gästgivar, Jenni 2012. ”Karmea homma”. Hakupäivä 5.11.2012 http://www.iltalehti.fi/uutiset/2012052815631831_uu.shtml
- Hirsijärvi, Sirkka & Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 2009. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi.
- Hopkins, Keith 1983. Murderous Games: Gladiatorial Contests in Ancient Rome. Hakupäivä 1.11.2012. <http://www.historytoday.com/keith-hopkins/murderous-games-gladiatorial-contests-ancient-rome>
- Kankkunen, Päivi. & Vehviläinen-Julkunen, Katri 2009. Tutkimus hoitotieteessä. Helsinki: WSOYpro.
- Krahé, Barbara & Möller, Ingrid 2009. Exposure to Violent Video Games and Aggression in German Adolescents: A Longitudinal Analysis. *Aggressive Behavior* 2009, 35.
- Kutner, Lawrence & Olson, Cheryl & Warner, Dorothy 2008. The Role of Violent Video Game Content in Adolescent Development: Boys' Perspectives. *Journal of Adolescent Research* 2008, 23.

- Kääriäinen, Maria & Lahtinen, Mari 2006. Systemaattinen kirjallisuuskatsaus tutkimustiedon jäsentäjänä. *Hoitotiede* 2006, 18.
- Lauri, Sirkka, 2003. Näyttöön perustuva hoitotyö. Juva: WS Bookwell Oy
- O'Toole, Mary 2000. The school shooter: A threat assessment perspective. Quantico, Virginia: Federal Bureau of Investigation
- Olinger David 2000. Massacre energizes gun debate - but not lawmakers. Hakupäivä 5.11.2012
<http://extras.denverpost.com/news/col0419g.htm>
- Routasalo, Pirkko & Stolt, Minna 2007. Systemaattinen kirjallisuuskatsaus ja sen tekeminen. Turku: Turun yliopisto
- Salminen, Ari 2011. Mikä kirjallisuuskatsaus? Johdatus kirjallisuuskatsauksen tyyppeihin ja hallintotieteellisiin sovelluksiin. Vaasa: Vaasan Yliopisto
http://www.uwasa.fi/materiaali/pdf/isbn_978-952-476-349-3.pdf
- Skoric, Marko & Williams, Dmitri 2005. Internet Fantasy Violence: A Test of Aggression in an Online Game. *Communication Monographs* 2.
- Daily Mail Reporter 2012. Violent video games make teenagers more aggressive towards other people (and girls are affected as much as boys). Hakupäivä 10.10.2012
<http://www.dailymail.co.uk/news/article-2214346/Violent-video-games-make-teens-aggressive-girls-affected-boys.html>