



Lapsihahmoihin kohdistuva väkivalta digitaalisissa peleissä

Laura Elomaa

2024 Laurea



Laurea-ammattikorkeakoulu

Lapsihahmoin kohdistuva väkivalta digitaalisissa peleissä

Laura Elomaa
Sosiaalialan koulutusohjelma
Opinnäytetyö
2024

Laura Elomaa

Lapsihahmoihin kohdistuva väkivalta digitaalisissa peleissä

Vuosi 2024 Sivumäärä 45

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli kuvata lapsihahmoihin kohdistuvan väkivallan esiintymistä digitaalisissa peleissä. Tavoitteena oli tuottaa pelikasvatuksen tueksi tietoa lapsihahmoihin kohdistuvan väkivallasta.

Opinnäytetyön tietoperustassa tarkastellaan lapsiin kohdistuvaa väkivaltaa, digitaalisia pelejä sekä pelikasvatusta. Tietoperusta opinnäytetyötä varten valittiin siten, että se tukee sekä opinnäytetyön tarkoitusta että tavoitetta. Opinnäytetyön tutkimuksellisenä menetelmänä käytettiin kvalitatiivista eli laadullista tutkimusta. Aineisto kerättiin nauhoittamalla pelivideoita The Walking Dead, Among the Sleep ja Happy Wheels -peleistä. Aineiston analyysi toteutettiin käyttämällä teoriaohjaavaa sisällönanalyysiä.

Pelatuissa peleissä ilmeni lapsihahmoihin kohdistuvaa fyysistä, psyykkistä ja kemiallista väkivaltaa. Lisäksi peleihin asetettujen sisältövaroitusten havaittiin olevan puutteellisia. Pelikasvatuksen avulla voitaisiin ohjata vanhempia sekä ammattilaisia perehtymään tarkemmin peleihin ja niiden sisältöön, eikä pelejä tulisi arvioida pelkästään niille asetettujen ikärajasuositusten ja sisältövaroitusten perusteella. Tulevaisuudessa peleissä lapsihahmoihin kohdistuvaa väkivaltaa voisi tutkia laajemmin ja suuremmalla otannalla. Tutkimustietoa olisi hyvä saada siitä, miten lapsihahmoihin kohdistuvaa väkivaltaa sisältävien pelien pelaaminen vaikuttaa niiden pelaajiin.

Asiasanat: lapsihahmo, väkivalta, digitaaliset pelit, pelikasvatus

Laura Elomaa

Violence against child characters in digital games

Year 2024

Pages

45

This thesis focuses on the occurrence of violence against child characters in digital games. The goal was to produce information about different forms of violence against child characters to support game education.

The theoretical framework of this thesis examines violence against children, digital games and game education. The theoretical framework for this thesis was chosen to support both the purpose and the goal of the thesis. The study was conducted by a qualitative research method. The data was collected by recording gameplay videos from the games The Walking Dead, Among the Sleep and Happy Wheels. The collected data was then analyzed with theory guided content analysis.

These played games were found to include physical, psychological, and chemical violence against child characters. It was also discovered that the content warnings placed on the games were inadequate. With the help of game education, parents and professionals could be guided to learn more about the games and their content, and not judge the games solely because of the age limit recommendations and content warnings set for them. In the future the violence against child characters in digital games could be studied more thoroughly and with a larger sample. It could also be beneficial to gain research data on how playing games containing violence against child characters affects the people playing these games.

Keywords: child character, violence, digital games, game education

Sisälllys

1	Johdanto.....	6
2	Lapsihahmo.....	7
3	Lapsiin kohdistuva väkivalta	7
3.1	Fyysinen väkivalta.....	7
3.2	Psyykkinen väkivalta	9
3.3	Kemiallinen väkivalta.....	9
3.4	Taloudellinen väkivalta	10
3.5	Lapsen seksuaalinen hyväksikäyttö	11
4	Digitaaliset pelit.....	12
5	Pelikasvatus	13
5.1	Digitaalisten pelien ikäraajat ja sisältövaroitukset	13
5.2	Digitaalisten pelien sisältämä väkivalta ja väkivalta lapsihahmoja kohtaan	14
6	Opinnäytetyön tarkoitus ja tavoite	15
7	Opinnäytetyön menetelmälliset valinnat	15
7.1	Laadullinen tutkimus	16
7.2	Aineistonkeruumenetelmä	16
7.3	Aineiston kuvaus.....	16
7.3.1	The Walking Dead	17
7.3.2	Among the Sleep.....	18
7.3.3	Happy Wheels	19
7.4	Aineiston analyysi	20
8	Fyysinen väkivalta.....	23
8.1	Väkivallanteko kehonosalla	23
8.2	Väkivallanteko välinettä käyttäen	27
9	Psyykkinen väkivalta	29
9.1	Uhkaileminen	29
9.2	Haukkuminen	30
10	Kemiallinen väkivalta	31
10.1	Ravitsemuksen laiminlyöminen.....	31
10.2	Päihteitä sisältävä väkivalta.....	32
11	Opinnäytetyön eettisyys ja luotettavuus.....	33
12	Johtopäätökset ja pohdinta.....	35
	Lähteet.....	40
	Kuvat	44
	Taulukot	45

1 Johdanto

Opinnäytetyön aiheena on lapsihahmoihin kohdistuva väkivalta digitaalisissa peleissä. Digitaalisiin peleihin liittyvä opinnäytetyö on aiheena ajankohtainen digitaalisten pelien pelaamisen suosion vuoksi. Vuoden 2020 Pelaajabarometrin mukaan 78,7 % suomalaisista pelaa ainakin joskus digitaalisia pelejä (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020).

Väkivalta digitaalisissa peleissä on myös ajankohtainen aihe, sillä väkivaltaa esiintyy jossakin muodossa yli 85 % markkinoilla olevissa digitaalisissa peleissä (American Psychological Association 2020). Peleissä esiintyvän väkivallan muodoista ja keneen väkivaltaa kohdistetaan ei ole kuitenkaan olemassa erityistä jaottelua (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 40). Markkinoilta löytyviä digitaalisia pelejä, joissa esiintyy lapsihahmoihin kohdistuvaa väkivaltaa, on esimerkiksi pelisarjoista The Sims, Fallout, Elder Scrolls ja The Walking Dead sekä yksittäiset pelit Deus Ex, Bully, BioShock ja The Last of Us (Sjöblom 2015, 67-80; Reay 2021).

Aiemmin toteutettujen tutkimusten löytäminen lapsihahmoihin kohdistuvasta väkivallasta tai ylipäättään lapsihahmoista on haastavaa, sillä digitaalisissa peleissä esiintyvistä lapsista on tehty huomattavasti vähemmän tutkimuksia, kuin digitaalisia pelejä pelaavista lapsista (Sjöblom 2015, 67). Opinnäytetyön tekeminen aiheesta on tärkeää, jotta lapsihahmoista digitaalisissa peleissä saataisiin tuotettua lisää tutkimustietoa.

Opinnäytetyön aihe on ajankohtainen myös pelikasvatuksen näkökulmasta, sillä tutkimuksen tuloksia voisi mahdollisesti hyödyntää pelikasvatustilanteissa. Pelikasvatuksen tarkoituksena on lisätä pelisivistystä ja pelilukutaitoa sekä ehkäistä pelaamisesta syntyviä haittoja kaiken ikäisten pelaajien parissa ja erilaisissa ympäristöissä (Harviainen ym. 2013, 10). Digitaalisen pelaamisen yleistymisen on lisännyt pelikasvatuksen tarvetta ja pelikasvatus mediakasvatuksen osa-alueena kuuluu nykyiseen perusopetuksen opetussuunnitelmaan (Opetushallitus 2014; 88, 103).

Opinnäytetyöni tarkoituksena on kuvata lapsihahmoihin kohdistuvan väkivallan esiintymistä digitaalisissa peleissä. Opinnäytetyön tavoitteena on tuottaa tietoa lapsihahmoihin kohdistuvasta väkivallasta ja sen eri muodoista digitaalisissa peleissä. Opinnäytetyön tutkimuskysymyksenä toimii: Millaisia väkivallan muotoja lapsihahmoihin kohdistuu digitaalisissa peleissä?

2 Lapsihahmo

Sanassa lapsihahmo yhdistyy kaksi sanaa, lapsi ja hahmo. Suomen lastensuojelulaissa (417/2007) sekä Yhdistyneiden kansakuntien Lastenoikeuksien sopimuksessa lapsi määritellään alle 18-vuotiaaksi henkilöksi (Suomen UNICEF 2022). Käytän näiden määritelmien perusteella opinnäytetyössäni samaa määritelmää lapsesta.

Kotimaisten kielten keskus (2022) antaa hahmo -sanalle seuraavat määritelmät: esineen tai olennon nähtävissä oleva kuva, olemus tai vaikutelma; ulkomuoto- tai näkö, esiintymis- tai ilmenemismuoto; hämärästi tai epäselvästi havaittavissa oleva esine tai olento; tavallinen henkilö esimerkiksi vaikutusvaltainen henkilö, henkilö tai olento kirjassa, elokuvassa tai pelissä. Tämä opinnäytetyö keskittyy digitaalisiin peleihin, joten hahmo -sanalla kuvataan digitaalisessa pelissä esiintyvää henkilöä.

Sanalla lapsihahmo, viitataan tässä opinnäytetyössä alle 18-vuotiaaseen digitaalisessa pelissä esiintyvään henkilöön.

3 Lapsiin kohdistuva väkivalta

Väkivalta käsitteenä voidaan määritellä olevan toiseen henkilöön tai ihmisryhmään kohdistettava tahallista fyysisen voiman, vallan tai kontrollin käyttämistä tai niiden käyttämisellä uhkailua siten, että niiden käyttäminen johtaa tai voi mahdollisesti johtaa fyysisten tai psyykkisten vammojen syntymiseen, kasvun ja kehityksen häiriintymiseen, ihmisen perustarpeiden laiminlyömiseen tai kuolemaan. Lapsiin kohdistuva väkivalta on väkivallan alakäsite, jossa väkivalta kohdistuu lapseen, vaarantaen hänen fyysisen tai psyykkisen hyvinvoinnin, terveydentilan, turvallisuuden tai emotionaalisen kehityksen. (Bildjuschkin, Ewalds, Hietämäki, Kettunen, Koivula, Mäkelä, Nipuli, October, Peltonen & Siukola 2020, 5-8.)

Väkivallan muotojen lajittelussa ja termien käytössä voi olla huomattaviakin eroja eri tieteenalojen sekä eri ammattiryhmien välillä (Laajasalo, Paavilainen, Järvillehto & Keiski 2019, 189). Lajittelen lapsiin kohdistuvan väkivallan muodot Lapset ja nuoret väkivallan uhreina (Ellonen, Kivivuori & Kääriäinen 2007) -teosta apuna käyttäen. Teoksessa lapsiin kohdistuva väkivalta on eroteltu viiteen kategoriaan: fyysiseen, psyykkiseen, kemialliseen ja taloudelliseen väkivaltaan sekä lapsen seksuaaliseen hyväksikäyttöön (Ellonen ym. 2007, 15).

3.1 Fyysinen väkivalta

Fyysinen väkivalta on väkivallan muoto, jossa tahallisesti loukataan tai pyritään loukkaamaan henkilön ruumiillista koskemattomuutta (Bildjuschkin ym. 2020, 9). Fyysinen väkivalta on yksi yleisimmistä lapsiin kohdistuvan väkivallan muodoista (The National Child Traumatic Stress

Network 2022). Fyysinen väkivalta lasta kohtaan voi ilmetä joko aktiivisessa tai passiivisessa muodossa (Ellonen ym. 2007, 15).

Aktiivinen fyysinen väkivalta voi ilmetä esimerkiksi lapsen potkimisena, lyömisenä, esineellä päin heittämisellä, ravisteluna tai kuumalla esineellä polttamisena. Aktiivinen fyysinen väkivalta jättää usein silmillä nähtäviä vammoja lapsen kehoon, kuten mustelmia, haavoja, viiltoja tai polttojälkiä. Se voi jättää myös heikommin havaittavissa olevia ja huomaamattomampia vammoja, kuten murtumia, lihasrevähdyksiä tai sisäelinvammoja. (Tupola, Kivitie-Kallio, Kallio & Söderholm 2012, 99-110.) Aktiivinen fyysinen väkivalta sisältää käsitteenä myös kuritusväkivallan, jonka avulla aikuinen pyrkii kivun tai epämukavan olon aiheuttamisen avulla rankaisemaan lasta tai kontrolloimaan hänen käytöstään (Tupola ym. 2012, 99). Passiivinen fyysinen väkivalta ilmenee lapsen hoidon ja huolenpidon laiminlyömisellä (Ellonen ym., 2007, 15). Lapsen hoidon laiminlyöminen voi käytännössä näkyä vanhemman tai huoltajan puuttavana valvontana, joka voi asettaa lapsen vaaratilanteisiin, joissa hän voi mahdollisesti vahingoittua. Passiiviseksi fyysiseksi väkivallaksi lasketaan myös lapsen elinolosuhteiden laiminlyöminen, kuten lapsen altistaminen epähygieeniselle tai muuten epäsuotuisalle elinympäristölle. (Söderholm & Politi 2012.) Lapsen kohdistuva fyysinen väkivalta voi pahimmillaan johtaa lapsen menehtymiseen (Tupola ym. 2012, 100).

Lapsiin kohdistuvassa fyysisessä väkivallassa väkivallan tekijänä toimii useimmiten lapsen vanhempi tai huoltaja (NCTSN 2022). Perheissä lapsen kohdistettavan fyysisen väkivallan riskitekijöitä ovat esimerkiksi vanhempien tai huoltajien mielenterveys- ja päihdeongelmat sekä heidän omat lapsuudenkokemuksensa fyysisestä väkivallasta tai perheväkivallasta. Kuritusväkivallan ilmenemisen riskiä perheissä lisää uskomus kuritusväkivallan toimivuudesta kasvatukseen ja perheen kulttuurillinen tai uskonnollinen tausta, jossa kuritusväkivaltaan suhtaudutaan myönteisesti. Lapset, joilla on erityisen huolenpidon tarve, ovat keskosia tai kakkosia tai joilla esiintyy oireilevaa käytöstä, ovat muihin ikätovereihinsä nähden suuremmissa riskissä kokea fyysistä väkivaltaa lapsuudessaan. (Tupola ym. 2012, 100.)

Lapsen kohdistuva fyysinen väkivalta on haitaksi lapsen kokonaisvaltaiselle kasvulle ja kehitykselle. Tutkimusten mukaan lapsuudessa koettu pitkäaikainen fyysinen väkivalta altistaa lasta mielenterveyshäiriöiden kehittymiselle, mutta myös pitkäaikaissairauksille kuten diabetekselle sekä kasvattaa riskiä tartuntatauteihin sairastumiselle. Heillä esiintyy myös väkivaltaisuuden lapsuuden eläneihin verrattaessa useammin sosiaalisia ongelmia, riskikäyttäytymistä sekä päihteiden väärinkäyttöä. Väkivaltaa lapsuudessaan kokeneet ovat myös alttiimpia itse käyttämään väkivaltaa muita ihmisiä, etenkin omaa kumppania tai lasta, kohtaan. (Laajasalo ym. 2019, 201.)

3.2 Psyykkinen väkivalta

Psyykkinen väkivalta, josta tutkimuskirjallisuudessa käytetään myös käsitteitä henkinen väkivalta, psyykkinen kaltoinkohtelu ja psyykkinen pahoinpitely (Laajasalo, Paavilainen, Järvi-lehto & Keiski 2019, 189), on väkivallan muoto, jossa pyritään tahallisesti vahingoittamaan toisen henkilön psyykkistä hyvinvointia (Bildjuschkin ym. 2020, 8), mutta siihen voi myös liittyä toisen henkilön psyykkistä hyvinvointia heikentävää tahatonta tai tiedostamatonta toimintaa (Laajasalo 2019, 190). Usein psyykkinen väkivalta esiintyy yhdessä yhden tai useamman muun väkivallan muodon kanssa (Cecil, Viding, Fearon, Glase & McCrory 2017, 106-119). Psyykkinen väkivalta voidaan jakaa aktiiviseen ja passiiviseen muotoon (Ellonen ym. 2007, 15).

Aktiivisessa muodossa psyykkinen väkivalta pitää sisällään verbaalisia eli sanallisia tekoja (Ellonen ym. 2007, 15). Tällaiset teot lasta kohtaan voivat sisältää esimerkiksi lapsen sanallista nöyryyttämistä, pilkkaamista, pelottelua, nimittelyä, vähättelyä tai muuta lasta loukkaavaa tai lapsen emotionaaliselle kehitykselle haitallista sanallista viestintää (Ellonen ym. 2007, 15; American Professional Society on the Abuse of Children 2017 Laajasalon ym. 2019 mukaan, 189).

Passiivista psyykkistä väkivaltaa on esimerkiksi lapsen huomiotta jättäminen, tunteiden näyttämisen tai ilmaisemisen kieltäminen sekä lapsen mitätöiminen (Ellonen ym. 2007, 15; Glaser 2011 Laajasalon ym. 2019 mukaan, 190). Näissä psyykkisen väkivallan ilmenemismuodoissa lapsesta huolta pitävä henkilö saattaa esimerkiksi olla reagoimatta lapsen yrityksiin kommunikoida, kieltää lasta itkemästä tai vähätellä lapsen ilmaisemia tunteita. Passiivista psyykkistä väkivaltaa on myös lapsen sosiaalisen kehityksen laiminlyöminen, joka voi käytännössä ilmetä lapsen ylisuojeluna tai eristämisenä sosiaalisista ympäristöistä estäen lapsen sosiaalisten taitojen oppimisen ja kehittymisen. Näiden lisäksi lapsi on psyykkisen väkivallan uhri tilanteissa, joissa hän joutuu toimimaan todistajana perhe- tai lähisuhdeväkivallalle. (Glaser 2011 Laajasalon ym. 2019 mukaan, 190.)

Lapsiin kohdistuvassa psyykkisessä väkivallassa väkivallan tekijänä toimii usein lapsesta huolehtiva henkilö, mutta väkivallan tekijänä voi toimia myös toinen lapsi, esimerkiksi kiusaamistilanteissa. (Glaser 2011 Laajasalon ym. 2019 mukaan, 189). Psyykkinen väkivalta vaikuttaa negatiivisesti lapsen kehitykseen ja voi haitata lapsen sekä psyykkistä että emotionaalista kehitystä (THL 2022). Väkivallan muotona psyykkinen väkivalta on muita väkivallan muotoja haastavampaa tunnistaa sekä ottaa puheeksi sitä havaitessa (Rees 2010, 59-66).

3.3 Kemiaallinen väkivalta

Kemiaallinen väkivalta on väkivallan muoto, jossa väkivallan välineinä käytetään lääkkeitä ja päihkeitä, mutta käsitteenä kemiallinen väkivalta pitää sisällään myös tarpeellisen ruokavalion

tai lääkehoidon noudattamatta jättämisen (Ellonen ym. 2007, 15; Rikosuhrapäivystys 2022). Kemiaallinen väkivalta voi olla muodoltaan aktiivista tai passiivista (Ellonen ym. 2007, 15).

Aktiivisessa kemiaallisessa väkivallassa pyritään tahalliseen psyykkisen tai fyysisen hyvinvoinnin heikentämiseen lääkkeiden, päihteiden, liuottimien tai muiden kemikaalisten aineiden avulla (Ellonen ym. 2007, 15; Bildjuschkin ym. 2020, 9). Aktiivista kemiaallista väkivaltaa lasta kohtaan on esimerkiksi itkevän vauvan tai pienen lapsen rauhoittamisen yrittäminen unilääkkeiden avulla (Tupola ym. 2012, 106).

Passiivisessa kemiaallisessa väkivallassa laiminlyödään lapsen tarpeellista lääkehoitoa tai ravinnonsaantia ja ruokavaliota (Ellonen ym. 2007, 15). Lapsen huoltaja voi esimerkiksi olla antamatta lapselle hänelle välttämättömiä lääkkeitä tai olla noudattamatta lapsen terveyden kannalta olennaista erityisruokavaliota, kuten gluteenitonta ruokavaliota. Passiivisen kemiaallisen väkivallan määritelmään kuuluu myös lääkkeiden ja päihteiden huolimattomasti tai tahallisesti jättäminen lasten ulottuville (Rikosuhrapäivystys 2022).

Kemiaallisen väkivallan uhriksi joutunut lapsi voi esimerkiksi ulkoisesti vaikuttaa epätavallisen uneliaalta, sekavalta tai tajunnantasoltaan normaalista poikkeavalta. Lapsen kohdistuvan kemiaallisen väkivallan epäilykset varmistetaan laboratoriossa tehtävillä lääke- ja huumausainetesteillä. (Tupola ym. 2012, 106.) Lapsi on suuremmassa riskissä altistua kemiaalliselle väkivallalle, jos hänen huoltajallaan on päihdeongelma (Hurme, Alanko, Anttila, Juven, Julin & Svedström 2008).

3.4 Taloudellinen väkivalta

Taloudellinen väkivalta on väkivallan muoto, jossa väkivallan tekijä pyrkii erilaisilla keinoilla rajoittamaan tai loukkaamaan toisen henkilön taloudellista itsemääräämisoikeutta (Bildjuschkin ym. 2020, 9). Väkivallan tekijä käyttää taloudellista väkivaltaa vahvan kontrollin keinona. Taloudellinen väkivalta voi esiintyä itsenäisesti ilman muita väkivallan muotoja, mutta useimmiten sen yhteydessä esiintyy muita väkivallan muotoja, kuten psyykkistä ja fyysistä väkivaltaa. (Taloudellinen väkivalta 2022.)

Taloudellinen väkivalta voidaan jakaa edelleen alaryhmiin, joita ovat: rahaan liittyvä kontrollointi, taloudellinen hyväksikäyttö, eron jälkeinen taloudellinen väkivalta, sekä työssäkäynnin tai opiskelun häiriköinti. Rahaan liittyvä kontrollointi ilmenee toisen rahankäytön valvomisena ja kontrolloimisena, yhteisten raha-asoiden kontrolloimisena sekä talouteen liittyvien tietojen salaamisena. Taloudellinen hyväksikäyttö ilmenee esimerkiksi velkaantumiseen painostamisena, perheen sisäisten elintasojen eroavaisuutena sekä läheisen omaisuuden varastamisena tai rahan kiristämisenä. Eron jälkeiseen taloudelliseen väkivalltaan voi kuulua esimerkiksi yhteisen omaisuuden tai elatusmaksujen maksamisesta kieltäytyminen. Työssäkäynnin tai

opiskelun häiriköimisessä väkivallan tekijä voi hankaloittaa tai estää töihin tai kouluun menemistä tai häiriköidä opiskelua ja työntekoa. (Taloudellinen väkivalta 2022.)

Lapset voivat kokea taloudellista väkivaltaa heidän vanhempiansa tai huoltajiensa toimesta tai vaihtoehtoisesti kokea sitä toissijaisesti oman vanhemman tai huoltajan kautta. Lapsi kohdistuu taloudelliselle väkivallalle, jos hänen vanhempansa tai huoltajansa esimerkiksi käyttää lapsen rahoja tai lapsen elatukseen tarkoitettuja varoja omien etujensa ajamiseksi. Toissijaisesti lapset voivat kokea taloudellista väkivaltaa, jos vanhempi tai huoltaja rajoittaa perheen toisen vanhemman tai huoltajan rahankäyttöä tai mahdollisuutta rahan tienamiseen. Toissijaista taloudellista väkivaltaa lapset voivat kokea myös erotilanteissa, joissa toinen vanhempi tai huoltaja kieltäytyy elatusmaksujen maksamisesta tai yhteisen omaisuuden jakamisesta. (Taloudellinen väkivalta 2022.)

Taloudellinen väkivalta voi heikentää lapsen fyysistä tai psyykkistä hyvinvointia, koska talouden kontrolloiminen voi kohdistua esimerkiksi lapselle tarpeellisiin lääkkeisiin tai hygieniatarvikkeisiin. Taloudellinen väkivalta myös heikentää lapsen taloudellista hyvinvointia, esimerkiksi tilanteessa, jossa elatusmaksuvelvollinen vanhempi tai huoltaja jättää elatusmaksut maksamatta. (Kaittila & Nyqvist 2015, 270-273.)

3.5 Lapsen seksuaalinen hyväksikäyttö

Lapsen seksuaalinen hyväksikäyttö on väkivallan muoto, jossa lapsi joutuu häntä vanhemman henkilön seksuaalisten tekojen kohteeksi. Väkivallan tekijän käyttää lasta hänen omien seksuaalisten tarpeidensa tyydyttämiseen, lapsen alistamiseen tai satuttamiseen. Käsitteenä lapsen seksuaalinen hyväksikäyttö koetaan ongelmallisen, sillä nimestä huolimatta teko on aina väkivaltaa lasta kohtaan. (Bildjuschkin ym. 2020, 9.)

Lapsen seksuaalinen hyväksikäyttö voi olla muodoltaan aktiivista tai passiivista. Lapsen aktiivinen seksuaalinen hyväksikäyttö voi pitää sisällään esimerkiksi lapsen sukuelinten koskettamista tai pakottamista sukuelinten koskettamiseen, lapsen pakottamista sukupuoliyhdyntään tai muuta lapsen fyysistä koskemattomuutta loukkaavaa toimintaa. Lapsen passiivinen seksuaalinen hyväksikäyttö voi puolestaan pitää sisällään lapsen altistamista hänen ikänsä ja kehitystason vastaiseen seksuaalisuuteen tai ilmapiiriin, joka on seksualisoitunutta, esimerkiksi pakottamalla lasta katsomaan seksuaalista kuvamateriaalia. (Ellonen ym. 2007, 15; Joki-Erkilä, Jaarto & Sumia 2012, 132.)

Lasten seksuaalista hyväksikäyttöä esiintyy kaikissa yhteiskunnan sosioekonomisissa luokissa ja kaikenlaisissa perheissä. Seksuaalisen hyväksikäytön riski on suurempi perheissä, joissa perheen sisäiset sukupolviset rajat ovat epäselviä ja joissa on turvaton tai väkivaltainen ilmapiiri. Lasten seksuaalinen hyväksikäyttö ei ole keskittynyt tiettyyn ikäryhmään vaan sen uhriksi voi

joutua minkä ikäinen lapsi tahansa. Tyttölapsilla riski joutua seksuaalisen hyväksikäytön uhriksi on suurempi kuin poikalapsilla. (Joki-Erkkilä ym. 2012, 133-134.)

Miespuoliset henkilöt ovat tekijöinä valtaosassa lapsiin kohdistuvissa seksuaalisen hyväksikäytön tapauksissa. Arvioiden mukaan noin joka viidennessä tapauksessa hyväksikäyttäjä on itsekin alaikäinen tekohetkellä. Nuorempien lasten kohdalla tekijä on usein joku lapselle läheinen henkilö ja vanhempien lasten kohdalla lähimpiin ulkopuolinen henkilö. (Joki-Erkkilä ym. 2012, 134).

Seksuaalisen hyväksikäytön seuraukset uhriksi joutuneelle lapselle ovat hyvin yksilöllisiä ja seurausten ilmeneminen voi tapahtua välittömästi hyväksikäytön jälkeen tai vasta vuosien päästä teosta. Seksuaalinen hyväksikäyttö altistaa lasta fyysisille, psyykkisille sekä erilaisille käytöksen häiriöille. Seksuaalisen hyväksikäytön uhriksi joutuminen lapsuudessa altistaa mielenterveysongelmien kehittymiselle sekä päihteiden väärinkäytölle myöhemmin elämässä. (Joki-Erkkilä ym. 2012, 150.)

4 Digitaaliset pelit

Digitaaliset pelit käsitteenä kattavat kaiken vuorovaikutusta sisältävän viihteen, jota voidaan pelata erilaisilla tietoteknisillä laitteilla, kuten tietokoneilla, älypuhelimilla, tableteilla sekä pelikonsoleilla (Kangas ym. 2009, 2-3). Digitaaliset pelit ovat elokuvien, musiikin sekä kirjallisuuden tavoin itsenäisiä kulttuuriteoksia, mutta niissä peli toimii tarinan välittäjänä (Harviainen ym. 2013, 7-9).

Digitaalisten pelien historian voidaan katsoa alkaneen 1950-luvulla ensimmäisten tietokoneiden myötä. Digitaalisen pelaamisen suosio alkoi nousta 1980-luvulla pelihallien perustamisen sekä ensimmäisten kotitietokoneiden ja -konsolien tullessa markkinoille. Digitaalisen pelaamisen suosio jatkoi kasvua ja alkoi muovautua osaksi nuorisokulttuuria Sonyn julkaistessa Euroopassa ensimmäisen PlayStation -pelikonsolinsa vuonna 1995. Internetin myötä verkossa pelattavien digitaalisten pelien suosio sekä määrä on kasvanut ja se on mahdollistanut myös pelien pelaamisen kehittymisen sosiaaliseksi ajanvietteeksi verkon välityksellä pelattavien pelien myötä. Matkapuhelimien ja kotitietokoneiden yleistymisen myötä digitaalisten pelien saatavuus on parantunut ja pelaaminen on muotoutunut osaksi ihmisten arkielämää. (Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 2.)

Suomessa digitaalinen pelaaminen on suosittua ja vuoden 2020 Pelaajabarometrin mukaan 10-75 -vuotiaista mannersuomalaisista 78,7% pelaa ainakin joskus digitaalisia pelejä (Kinnunen ym. 2020). Digitaaliset pelit tarjoavat pelaajilleen erilaisia mahdollisuuksia ja kokemuksia. Ne voivat toimia pelaajilleen esimerkiksi harrastuksena, sosiaalisen vuorovaikutuksen, urheilun

tai oppimisen välineenä sekä kanavana käsitellä haastavia teemoja. (Harviainen ym. 2013, 7-9.)

5 Pelikasvatus

Pelikasvatus on yksi mediakasvatuksen osa-alueista, joka toimii välineenä pelisivistyksen ja pelilukutaidon lisäämisessä sekä mahdollisten digitaalisesta pelaamisesta syntyvien haittojen ehkäisemisessä. Pelisivistyksellä tarkoitetaan digitaalisten pelien ja niiden pelaamisen kokonaisvaltaista ymmärtämistä. Pelilukutaidolla puolestaan tarkoitetaan kykyä hahmottaa, tulkita ja tiedostaa digitaalisten pelien eri ominaisuuksia ja osa-alueita, mitä digitaaliset pelit viestivät pelaajilleen sekä digitaalisen pelaamisen roolia yhteiskunnallisessa kontekstissa. (Harviainen ym. 2013, 10.) Digitaalisen pelaamisen haittojen ehkäisyssä pelikasvatusta voidaan hyödyntää lisäämällä tietoisuutta digitaalisten pelien haitallisista sisällöistä, ongelmallisesta pelaamisesta sekä ergonomisesta pelaamisesta (Harviainen ym. 2013, 99).

Digitaalisen pelaamisen yleistymisen ja sen kulttuurillisen merkityksen kasvamisen vuoksi tarve pelikasvatukselle on lisääntynyt. (Harviainen ym. 2013, 10.) Pelikasvatus on ajankohtainen aihe etenkin peruskouluissa, sillä perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa mainitaan mediakasvatus sekä pelien ja pelillisyyden hyödyntäminen opetuksessa ja oppimistilanteissa (Opetushallitus 2014; 88, 103). Pelikasvatusta voidaan hyödyntää kuitenkin kaikenikäisten pelaajien parissa ja erilaisissa ympäristöissä, kuten päiväkodeissa, kirjastoissa, nuorisotaloissa ja kotona (Harviainen ym. 2013, 7).

5.1 Digitaalisten pelien ikäraajat ja sisältövaroitukset

Pelikasvatuksen yksi tavoitteista on lasten ja nuorten suojeleminen heille haitallisilta mediasisällöiltä peleissä. Esimerkiksi väkivalta, seksi sekä päihteiden käyttö nähdään lapsille ja nuorille haitallisina mediasisällöinä. Digitaalisiin peleihin merkittävillä ikärajoilla ja sisältövaroituksilla pyritään suojelemaan lapsia ja nuoria mahdollisilta haittasisällöiltä. (Harviainen ym. 2013, 38-43.)

Euroopan sisällä myytävissä digitaalisissa peleissä on laajalti käytössä Pan European Game Informationin (PEGI) vuonna 2003 käyttöönottama ikäluokitus- ja sisältövaroitustjärjestelmä. PEGI on luotu kuluttajien, etenkin vanhempien, ostopäätösten tueksi. Ikärajamerkintöjen asettamisen perusteena ei ole pelien vaikeustaso, vaan niiden sisältö. Ikärajamerkinnät on jaettu viiteen ikäkategoriaan ja kategorian numero vastaa ikää, joka on suositeltu kyseisen pelin pelaajalle. Ikäkategoriat ovat: 3, 7, 12, 16 ja 18. (PEGI 2022b). PEGI:n suosituksia sovelletaan kaikkiin Euroopan alueella markkinoitaviin digitaalisiin peleihin, jotka julkaistaan fyysisinä kappaleina, kuten levyinä ja kasetteina (PEGI 2022c).

Ikärajamerkintöjen lisäksi digitaalisiin peleihin merkitään tarvittaessa niiden sisällön perusteella sisältövaroituksia erilaisten kuvakkeiden avulla. PEGI:llä on käytössään kahdeksan sisältövaroituskuvaketta eri teemoille: väkivalta, kiroilu, kauhu, uhkapeli, seksi, huumeet, syrjintä sekä pelin sisäiset ostokset. Sisältövaroitukset informoivat kuluttajia pelien haitallisista sisällöistä. (PEGI 2022d.)

5.2 Digitaalisten pelien sisältämä väkivalta ja väkivalta lapsihahmoja kohtaan

Markkinoilla olevista digitaalisista peleistä yli 85 % sisältää väkivaltaa jossakin muodossa (American Psychological Association 2020). Väkivaltaa sisältävissä peleissä käytettävä PEGI:n väkivalta -sisältövaroituskuvake ei itsessään kerro, millaista väkivaltaa tai keneen väkivalta pelissä kohdistuu. Väkivalta -sisältövaroituskuvakkeen ja pelille asetetun ikärajamerkinnän perusteella voi kuitenkin päätellä pelissä esiintyvän väkivallan vakavuuden. Alempien ikärajamerkintöjen yhteydessä väkivalta -sisältövaroituskuvake voi tarkoittaa esimerkiksi sitä, että pelissä esiintyy toisen pelihahmon päälle hyppelyä tai lyömistä. Korkeampien ikärajamerkintöjen yhteydessä esiintyvällä väkivalta -sisältövaroituskuvakkeella viitataan konkreettiseen ja tarkemmin esitettyyn väkivaltaan, kuten pelihahmon ampumiseen, silpomiseen tai tappamiseen. (Harviainen ym. 2013, 40).

En löytänyt aiempia tutkimuksia, joissa olisi tutkittu lapsihahmoin kohdistuvan väkivallan muotoja digitaalisissa peleissä. Löysin kuitenkin lapsihahmoin kohdistuvan fyysisen väkivallan esiintymistä käsittelevät tutkimukset ”Killing Digital Children” (Sjöblom 2015) ja ”The Child in Games: Reperesentations of Children in Video Games (2009-2019)” (Reay 2021).

Sjöblomin (2015) artikkelissa ”Killing Digital Children” tutkittiin sisällönanalyysina avulla kolme eri ratkaisua hallita lapsihahmoin kohdistuvaa fyysistä väkivaltaa digitaalisissa peleissä. Ensimmäisenä ratkaisuna oli Grand Theft Auto -pelisarjan tapa olla lisäämättä peleihin lapsihahmoja. Yksikään pelisarjan peleistä ei sisällä lapsihahmoja. Toisena tapana oli Fallout -pelisarjan tapa tehdä väkivallan kohdistaminen pelissä esiintyviä lapsihahmoja kohtaan mahdottomaksi. Kahdessa ensimmäisessä Fallout -pelisarjan osassa, Fallout ja Fallout 2, esiintyneisiin lapsihahmoin pystyi kohdistamaan rajattomasti väkivaltaa. Pelisarjan seuraavassa osassa, Fallout 3, poistettiin kokonaan mahdollisuus kohdistaa väkivaltaa pelissä esiintyviin lapsihahmoin. Kolmantena tapana löydettiin Bully -pelin tapa, jossa vain pelissä esiintyvillä lapsihahmoilla oli mahdollisuus kohdistaa väkivaltaa toisia pelissä esiintyviä lapsihahmoja kohtaan. Sjöblom tutki myös pelaajien asenteita ja keskustelua lapsihahmoin kohdistuvasta väkivallasta. Sjöblom etsi internetselaimen avulla tietoa lapsihahmoin kohdistuvasta väkivallasta käyttämällä eri hakusanoja yhdessä, kuten ”child”, ”violence” ja ”digital games”. Haku ei itsessään ehdottanut tiettyjä pelejä, mutta haun tuottamat tulokset keskustelupalstoilla käydyistä keskusteluista toivat esiin pelejä kuten Elder Scrolls, Deus Ex ja The Sims. Hän myöskin nosti artikkelissaan esiin keskustelupalstoilta löytämiään mielipiteitä siitä, kuuluuko

lapsihahmot ylipäättään digitaalisiin peleihin ja onko lapsihahmoin kohdistuva väkivalta hyväksyttävää digitaalisissa peleissä. (Sjöblom 2015, 67-81.)

Reayn (2021) artikkelissa ”The Child in Games: Representations of Children in Video Games (2009 - 2019)” tutkittiin lapsihahmojen esiintymistä sisällönanalyysin avulla 2009-2019 välillä julkaistuissa laajalti menestyneissä ja palkituissa digitaalisissa peleissä (n=506). Tutkimuksessa lapsihahmoiksi laskettiin myös ne lapsihahmot, jotka eivät olleet ihmishahmoja. Tutkimuksessa havaittiin, että suurin osa tutkimuksessa mukana olleista digitaalisista peleistä ei sisältänyt lainkaan lapsihahmoja ja 19 %:ssa peleistä esiintyi lapsihahmoja merkittävässä roolissa. Jos esiintynyt lapsihahmo näytteli pelissä olennaista osaa, koodattiin lapsihahmo tutkimuksessa etnisen taustan, sukupuolen sekä iän mukaan. Tutkimuksessa selvisi, että suurin osa esiintyneistä lapsihahmoista oli iältään 6-11 vuotiaita ja vaaleaihoisia. Peleissä myös esiintyi enemmän miespuolisia lapsihahmoja kuin muiden sukupuoli-identiteettien ei-vaaleaihoisia lapsihahmoja. Tutkimuksen mukaan lapsihahmoja esiintyi eniten peleissä, jotka olivat luokiteltu rooli (role-game), seikkailu (adventure) tai toiminta (action) -peleiksi. Tutkimusartikkelin lopussa oli myös Reayn ehdotuksia tulevaisuuden tutkimuksille, joissa yhdistyisi lapsiin kohdistuva tutkimus ja pelitutkimus. Tutkimuksessaan Reay löysi digitaalisista peleistä lapsihahmoin kohdistuvia fyysistä väkivaltaa sisältäneitä tilanteita ja jaotteli pelit tuloksissaan peleihin, joissa väkivalta kohdistui pelaajan ohjattavissa oleviin lapsihahmoin ja peleihin, joissa väkivalta kohdistui ei-ohjattavissa oleviin lapsihahmoin. (Reay 2021.)

6 Opinnäytetyön tarkoitus ja tavoite

Opinnäytetyön tarkoituksena on kuvata lapsihahmoin kohdistuvan väkivallan esiintymistä digitaalisissa peleissä. Opinnäytetyön tavoitteena on pelikasvatuksen tueksi tuottaa tietoa lapsihahmoin kohdistuvasta väkivallasta ja sen eri muodoista digitaalisissa peleissä. Opinnäytetyön tutkimuskysymyksenä on: Minkälaista väkivaltaa lapsihahmoin kohdistuu digitaalisissa peleissä?

7 Opinnäytetyön menetelmälliset valinnat

Opinnäytetyöprosessiin kuuluu olennaisesti erilaisten tieteellisen tutkimuksen toteuttamiseen tarvittavien menetelmien käyttäminen. Niiden avulla voidaan valita opinnäytetyön tutkimuksellinen suuntaus, kerätä tutkimuksen kannalta olennainen aineisto sekä analysoida valikoitua aineistoa. (Tuomi & Sarajärvi 2002.) Aavaan seuraavaksi tämän opinnäytetyön toteuttamisen kannalta olennaisia menetelmällisiä valintoja.

7.1 Laadullinen tutkimus

Toteutin opinnäytetyöni laadullisena eli kvalitatiivisena tutkimuksena. Laadullinen tutkimus on yksi tieteellisen tutkimuksen tekoprosessissa käytettävistä menetelmäsuuntauksista. Laadullista tutkimusta käytetään kattoterminä tutkimusmenetelmille, joiden tavoitteena on pyrkiä ymmärtämään tutkittavana olevan kohteen tai kohteiden ominaisuuksia, sisältöjä, laatua ja merkityksiä kokonaisvaltaisesti. (Tuomi & Sarajärvi 2002.)

Opinnäytetyössäni tutkin lapsihahmoihin kohdistuvan väkivallan esiintymistä digitaalisissa peleissä. Käytin laadullista tutkimusta saadakseni kokonaisvaltaisen kuvan ja ymmärryksen kyseisestä ilmiöstä.

7.2 Aineistonkeruumenetelmä

Laadullisissa tutkimuksissa aineistonkeruumenetelminä voidaan käyttää monia erilaisia menetelmiä, kuten haastatteluja ja kyselyitä, havainnointia sekä erilaisista tiedostoista tai asiakirjoista koottua tietoa. Aineistonkeruumenetelmiä voi käyttää laadullista tutkimusta tehdessä yksittäin, rinnakkain tai eri tavoilla yhdistettyinä riippuen tehtävän tutkimuksen tutkimusongelmasta ja -kysymyksestä sekä tutkimuksen resursseista. (Tuomi & Sarajärvi 2002, 83.)

Tässä opinnäytetyössä keräsin aineiston nauhoittamalla videoita pelaamistani digitaalisista peleistä. Pelasin valittuja digitaalisia pelejä ja samalla nauhoitin pelaamistani. Pelasin pelit Asuksen TUF Gaming A15 pelitietokoneella ja osassa peleistä käytin pelaamiseen myös @Play -peliohjainta. Pelivideot nauhoitin tietokoneen käyttöjärjestelmän Windowsin omalla näyttötallennustyökalulla.

7.3 Aineiston kuvaus

Tässä opinnäytetyössä aineistona toimi audiovisuaalinen aineisto. Audiovisuaalinen aineisto kattaa sisälleen kaiken audiovisuaalisia ominaisuuksia sisältävän materiaalin tallentamisen tutkimuksessa. Kerättävä audiovisuaalinen aineisto voi olla digi- ja valokuvia, videoita tai äänityksiä. Tutkimusta tehdessä tutkittavan kohteen tai ilmiön tallentamista kuvien tai nauhoitusten avulla voidaan käyttää muistiinpanojen ja päiväkirjan sijaan havainnointia tehdessä. (Kananen 2014, 93-94.) Opinnäytetyön audiovisuaalisena aineistona toimii digitaalisten pelien pelaamisesta nauhoitetut pelivideot. Pelivideot ovat digitaalisten pelaajien tekemiä mediatallenteita omasta pelaamisestaan, joiden avulla voidaan näyttää pelien tapahtumia muille pelaajille ja peleistä kiinnostuneille (Harviainen ym. 2013, 26-27).

Opinnäytetyön aineistona käytettävien digitaalisten pelien valitsemiseen vaikuttivat seuraavat asia: Kohdistuuko pelissä tai pystyykö pelissä kohdistamaan väkivaltaa lapsihahmoa kohtaan? Onko peli sellainen, jonka voin saada itselleni pelattavaksi? Etsin kriteereihin sopivia digitaalisia pelejä tutustumalla ja selaamalla keskusteluforumia Redditä, Emma Reayn (2021)

artikkelia ”The Child in Games: Representations of Children in Video Games (2009-2019)” sekä Björn Sjöblomin (2015) artikkelia ”Killing Digital Children”. Kävin läpi myös omaa pelikirjastoani Steamissa ja katsoin pelikirjastosta löytyvien pelien kauppasivuilta pelaajien kirjoittamia arvosteluita peleistä, joista löytyi lisätietoa pelien sisällöistä. Pelattaviksi peleiksi valikoituvat The Walking Dead (2012), Among the Sleep (2014) ja Happy Wheels (2010).

Yksi valikoiduista peleistä oli tarkoitus olla The Sims -pelisarjan peli The Sims 4, mutta tämä rajautui lopulta pois pelin järjestelmävaatimusten vuoksi, koska peli ei kunnolla toiminut omilla laitteistoillani. Peli olisi ollut hyvä lisä opinnäytetyön tutkimukseen The Sims -pelisarjan ollessa yksi lähdemateriaaleissa toistuvasti esiin nousseista peleistä ja sen ollessa erittäin suosittu peli yli 200 miljoonalla maailmanlaajuisesti myydyllä kappaleella (Museum of Play 2016).

7.3.1 The Walking Dead

The Walking Dead on Telltale Gamesin kehittämä ja Skybound Gamesin vuonna 2012 julkaissama zombien valloittamaan postapokalyptiseen maailmaan sijoittuva digitaalinen seikkailupeli. Se perustuu Robert Kirkmanin luomaan saman nimiseen palkittuun sarjakuvasarjaan. The Walking Dead on kuusiosaisen pelisarjan ensimmäinen osa. Pelisarjan muut osat ovat The Walking Dead: Season Two, The Walking Dead: Michonne - A Telltale Miniseries, The Walking Dead: A New Frontier, The Walking Dead: The Final Season sekä The Walking Dead: Saints & Sinners. Peli on julkaistu pelattavaksi useille eri alustoille, kuten Nintendo Switch:lle, Xbox One:lle, PlayStation 3:lle sekä Windowsille ja peliä voi pelata englanniksi, ranskaksi, italiaksi, saksaksi ja espanjaksi. (Steam 2023.)

The Walking Dead -peli koostuu viidestä erillisestä jaksosta: Episode 1: A New Day, Episode 2: Starved for Help, Episode 3: Long Road Ahead, Episode 4: Around Every Corner ja Episode 5: No Time Left. Pelaamista ohjaa pelin tarina, mutta pelaaja voi vaikuttaa pelissä tehtävillä valinnoilla pelin hahmojen välisiin suhteisiin, pelin tapahtumiin sekä pelin hahmojen kohtaloihin. Valintatilanteissa ruudulle ilmestyy erilaisia vaihtoehtoja, joista pelaajan tulee valintaan annetun aikarajan sisällä sopiva vaihtoehto painamalla vaihtoehtoa vastaavaa näppäintä. Aikaraja ja vaihtoehtojen määrä vaihtelevat tilanteittain. Pelin kuvitustyyli on sarjakuvatyylinäinen ja yhdistää 2D ja 3D -grafiikoita. (The Walking Dead 2012.)

Peli sijoittuu postapokalyptiseen maailmaan, jossa uusi virus leviää ihmisten keskuudessa muuttaen heidät ihmisiä tappaviksi zombeiksi. Pelissä pelaaja pelaa Lee Everettinä, murhasta tuomittuna yliopiston opettajana, joka pelin alussa pääsee pakenemaan matkallaan vankilaan. Pelissä esiintyy useita lapsihahmoja, joita pelaaja itse ei voi ohjata, mutta voi vaikuttaa pelissä tekemillään valinnoilla päähenkilö Leen ja lapsihahmojen välisiin suhteisiin sekä lapsihahmoihin vaikuttaviin tapahtumiin. Pelissä esiintyviä lapsihahmoja ovat Clementine, Duck,

Ben, Travis sekä nimeltä mainitsematon zombipoika. Clementine on 8-vuotias tyttö, jonka Lee löytää yksin pelin alusta ja josta hän alkaa huolehtimaan apokalypsin keskellä. Duck on pelissä hieman Clementineä vanhempi poika, joka liittyy äitinsä Katjaan ja isänsä Kennyn kanssa Leen ja Clementinen matkaseuraksi. Duckin tarkka ikä ei ole tiedossa. Hän on fyysisesti hieman Clementineä isokokoisempi, mutta Clementine ja Duck leikkivät usein yhdessä. Ben ja Travis ovat teini-ikäisiä poikia, jotka ovat olleet luokkaretkellä opettajansa kanssa, kun virus on lähtenyt leviämään. Pelissä he kohtaavat muun ryhmän ja Ben liittyy heidän joukkoonsa. Benin ja Travisin tarkat iät eivät ole tiedossa, mutta esimerkiksi eräs pelissä tavattavista hahmoista, Chuck, toteaa Leelle, että on varmasti vaikeaa kolmen aikuisen huolehtia kolmesta lapsesta ("Got to be hard on ya, eh? Three adults taking care of three kids"), viitaten ryhmään kuuluviin Clementineen, Duckiin ja Beniin. Pelissä muutkin aikuiset hahmot viittaavat Beniin sanalla "kid" eli lapsi, joten Benin sekä hänen luokkalaisensa Travisin annetaan ymmärtää olevan alle 18-vuotiaita. Pelissä Lee ja Kenny kohtaavat myös lapsen, joka on muuttanut zombiksi. Lapsen tarkka ikä tai henkilöllisyys eivät ole tiedossa, mutta hahmo on hyvin samankokoinen kuin Duck ja Kenny vertaakin lapsizombin nähdessään sitä Duckiin. (The Walking Dead 2012.)

PEGI on asettanut pelin ikärajasuositukseksi 18 vuotta ja sisältövaroituksina pelissä on väkivalta sekä kiroilu. Pelin sisältämän väkivallan kuvaillaan oleva usein toistuvaa sekä ihmis- että zombihahmoja kohtaan kohdistuvaa väkivaltaa. Pelissä tapahtuvan väkivallan varoitetaan sisältävän lävistämistä ja mestausta. Pelissä tapahtuvan kiroilun varoitetaan sisältävän sanan "fuck". (PEGI 2024a.)

The Walking Dead -peli löytyi jo valmiiksi omasta pelikirjastosta Steamissa. Kielivalintana pelissä oli englanti ja pelasin pelin läpi yhden viikon aikana. Pelaamiseen käytin aikaa yhteensä noin 18 tuntia. Opinnäytetyön peleistä eniten aikaa vei tämän pelin pelaaminen, koska pelin monivalintojen vuoksi jouduin pelaamaan useat kohtaukset läpi uudelleen siten, että valitsin jokaisella kerralla eri pelin antaman vaihtoehdon.

7.3.2 Among the Sleep

Among the Sleep on Krillbite Studion kehittämä ja vuonna 2014 julkaisema ensimmäisessä persoonassa pelattava digitaalinen seikkailu- ja kauhupeli. Peli on julkaistu pelattavaksi Nintendo Switch:lle, Xbox One:lle, PlayStation 4:lle, Windowsille ja macOS:lle. Peliä voi pelata 18 eri kielellä, kuten englanniksi, ranskaksi, turkiksi, ukrainaksi ja norjaksi. (Krillbite Studio 2023.)

Among the Sleep -pelin pelaamista ohjaa valmis tarina. Pelissä pelaaja pelaa lapsihahmona, kaksivuotiaana taaperona. Pelin alussa lapsihahmo herää keskellä yöllä ja lähtee etsimään äitiään heidän kodistaan. Pelin aikana lapsihahmo seikkailee kodin eri tiloissa, joissa ympäristöt

ovat lapsihahmon oman mielikuvituksen värittämiä. Osassa pelin ympäristöistä lapsihahmon tulee piiloutua hirviöhahmolta, joka yrittää lapsihahmon huomattessaan saada tätä kiinni. Pelin läpi lapsihahmon mukana kulkee pehmolelunalle nimeltään Teddy, joka auttaa taaperoa hänen äitinsä etsimisessä. (Among the Sleep 2014.)

Pelissä pelaaja voi ohjata taaperoa joko ryömimään tai kulkemaan kahdella jalalla. Ryömiminen on pelissä nopein tapa liikkua eteenpäin. Hahmolla voi myös juosta pelissä, mutta hahmo kaatuu, jos se juoksee liian pitkään. Pelaaja voi olla pelissä vuorovaikutuksessa erilaisten esineiden kanssa ja esimerkiksi työntää esineitä ja avata ovia sekä ikkunoita. Pelin dialogiin pelaaja ei voi pelissä vaikuttaa. (Among the Sleep 2014.)

PEGI on asettanut pelille ikärajasuositukseksi 12 vuotta ja sisältövaroituksena pelissä on kauhu. Pelin ikärajasuositusta perustellaan sisällön intensiivistä pelkoa aiheuttavalla synkällä ja pahaenteisellä tunnelmalla, jotka luodaan pelin ympäristön, musiikin ja ääniefektien sekä pelissä esiintyvien hirviöiden avulla. (PEGI 2024b.)

Peli löytyi jo valmiiksi pelikirjastostani Steamissa. Pelasin pelin englanniksi, koska suomi ei ollut valittavien pelikielien listalla. Pelasin pelin läpi kahdessa päivässä ja pelaamiseen käytin aikaa noin neljä tuntia.

7.3.3 Happy Wheels

Happy Wheels on Jim Bonaccin kehittämä ja Fancy Forcen vuonna 2010 julkaisema kolmannessa persoonassa pelattava digitaalinen peli. Happy Wheels -peli poikkeaa The Walking Dead ja Among the Sleep -peleistä olemalla maksullisen ja ladattavan pelin sijaan olemalla internetiselaimella pelattava maksuton peli. Peli on kuitenkin mahdollista ladata ilmaiseksi pelattavaksi mobiililaitteillekin Google Play:stä ja Apple Storesta. Siinä ei myöskään ole pelin kulkua ohjaavaa tarinaa vaan kyseessä on tasopeli, jossa pelattava hahmo yritetään saada kuljettua pelattavan tason aloituspisteeltä tason lopetuspisteelle. Pelin kehittäjän Jim Bonaccin luomien tasojen lisäksi pelaajilla itsellään on mahdollisuus luoda ja julkaista uusia tasoja peliin muiden pelaajien pelattavaksi.

Pelissä pelaaja voi valita pelattavan hahmon 11 eri vaihtoehdosta. Jokaisella hahmolla on oma kulkuneuvonsa, joka on hahmosidonnainen eikä kulkuneuvoa voi vaihtaa hahmolle. Hahmoista kaksi Irresponsible Dad ja Irresponsible Mother sisältävät lapsihahmoja. Irresponsible Dad -hahmo ajaa polkupyörää, jonka tarakalla on lapsi turvaistuimessa. Irresponsible Mother -hahmo ajaa myös polkupyörää ja hänellä on lapsi pyörän ohjaustangossa kiinni olevassa korissa, sekä toinen lapsi pyörän perässä. Molempien hahmojen kohdalla aikuinen hahmo on pelattava hahmo ja lapsihahmot ovat kyydissä, eikä pelaaja voi ohjata heitä. (Happy Wheels 2010.)

Rajasin opinnäytetyötä varten pelattaviksi tasoiksi vain pelin kehittäjän Jim Bonaccin luomia ja julkaisemia alkuperäisiä tasoja. Valitsin pelattavaksi yhteensä viisi tasoa, joita on mahdollista pelata sekä Irresponsible Dad että Irresponsible Mother -hahmoilla. Valitut tasot ovat: glass example, fatspin, Obstacle Course?, wrecking ball ja musher. Valitsin tasoiksi vain tasoja, jotka eivät ole pelin varhaisia testitasoja, vaan varsinaisia pelattaviksi tarkoitettuja tasoja. Testitasojen nimissä esiintyi sana ”test”.

Pelaajan mahdollisuudet ohjata valittua hahmoa pelissä olivat rajalliset. Pelaajana pystyi ohjaamaan valittua hahmoa ajamaan kulkuneuvoa eteen- tai taaksepäin, kääntymään kulkuneuvolla etu- tai takaperin ympäri tai pudottaa hahmo kulkuneuvon kyydistä.

PEGI:n verkkosivuilta ei löytynyt tietoa Happy Wheels -pelistä tai sille asetetuista ikärajasuosituksesta ja sisältövaroituksista. Google Play:stä ladattavasta mobiiliversiosta kuitenkin löytyy PEGI:n ikärajasuositus 16 ja pelin varoitetaan sisältävän voimakasta väkivaltaa (Google Play 2024). Applen App Storen versiosta ei löydy selainversion tavoin PEGI:n asettamaa ikärajasuositusta tai sisältövaroitusta, mutta pelille oli asetettu App Storen toimesta omat suosituksensa ja varoituksena (App Store 2024).

Happy Wheels -pelin selainversiota on mahdollista pelata useilla eri nettisivustoilla. Pelasin peliä kuitenkin sen alkuperäisellä julkaisusivustolla jerkface.com, josta löytyvät myös pelin kehittäjän yhteystiedot sekä hänen julkaisemia päivityksiä peliin liittyen. Pelasin peliä muutama erillisenä päivänä ja pelaamiseen käytin aikaa yhteensä noin kolme tuntia.

7.4 Aineiston analyysi

Laadullisissa tutkimuksissa aineiston analyysissä toimii perusmenetelmänä sisällönanalyysi. Sisällönanalyysiä voidaan pitää omana yksittäisenä aineiston analyysin menetelmänä, mutta sitä voidaan käyttää myös teoreettisena viitekehystenä ja joustavampana terminä muihin laadullisissa tutkimuksissa käytettäviin analyysimenetelmiin viitattaessa. Sisällönanalyysissä keskitytään siihen, mitä teemoja ja aiheita aineistosta löytyy ja mitä siinä halutaan tuoda esille. Laadullista sisällönanalyysiä voidaan käyttää menetelmänä kaikkien kirjallisesti dokumentoitujen aineistojen, kuten kyselyiden ja artikkelien, analysoimisessa, mutta myös muissa muodoissa olevien dokumenttien, kuten ääninauhoitteiden ja videoiden, analysoimisessa. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 103-146.)

Laadullisen tutkimuksen sisällönanalyysi voidaan jakaa kolmeen eri perinteeseen analyysissä käytettävän päättelyn logiikan perusteella: induktiiviseen eli aineistolähtöiseen, deduktiiviseen eli teorialähtöiseen sekä teoriaohjaavaan sisällönanalyysiin. Aineistolähtöisessä sisällönanalyysissä tutkimuksessa käytettävä aineisto ohjaa analyysin etenemistä, kun taas teorialähtöisessä sisällönanalyysissä tutkimuksessa käytettävä teoria ohjaa sitä, miten analyysi

etenee. Harvemmin käytetyssä teoriaohjaavassa sisällönanalyysissä yhdistyy sekä aineistolähtöisen että teorialähtöisen sisällönanalyysin elementtejä. Teoriaohjaavassa sisällönanalyysissä analyysi etenee aineistolähtöisen sisällönanalyysin tapaisesti aineiston ehdoilla. Teoriaohjaavassa sisällönanalyysissä teoreettiset käsitteet ovat kuitenkin tuotavissa tutkittavasta ilmiöstä valmiina ja ikään kuin ”jo tiedettyinä”, toisin kuin aineistolähtöisessä sisällönanalyysissä, jossa teoreettiset käsitteet tuotetaan aineistosta eri vaiheiden kautta. Teorialähtöisen sisällönanalyysin tavoin teoriaohjaavassa sisällönanalyysissä myös teoria ohjaa analyysin tekoa, mutta näiden kahden laadullisen sisällönanalyysin menetelmien päättelyn logiikassa on eroja. Selkein ero teorialähtöisen ja teoriaohjaavan sisällönanalyysillä on se, poimitaanko käytetystä aineistosta käsitteet analyysiä varten tutkimuksen teoriaan perustuen vai lokeroidaanko aineisto analyysin edetessä käytettävän teorian mukaisesti. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 117-138.)

Teoriaohjaava sisällönanalyysi sopi sisällönanalyysin kolmesta perinteestä parhaiten tähän opinnäytetyöhön, koska opinnäytetyön aihe on varsin tutkimaton ja tutkimusvaiheessa saattoi ilmetä uusia ennalta tiedostamattomia puolia aiheesta. Hyödynsin olemassa olevaa väkivallan luokittelua, mutta pidin analyysissä myös auki sen mahdollisuuden, että aineistosta voisi löytyä myös sellaisia välivallan muotoja, jotka eivät sovi luokitteluun.

Aineiston analyysiä varten audiovisuaalinen aineisto tulee litteroida, eli muuttaa tekstimuotoon (Kananen 2014, 93). Litteroinnin jälkeen tekstimuodossa olevat sisällöt tulee sisällönanalyysin vaiheiden mukaisesti ensin redusoida eli pelkistää yksinkertaisempaan muotoon. Redusoimalla poimitaan kerätystä aineistosta tutkimukselle olennaiset asiat ja kirjoitetaan ne tiivistettyyn muotoon. Redusoinnin jälkeen tapahtuu klusterointi, jossa ryhmitellään tiivistetyt ilmaisut niiden sisällön mukaan alaluokkiin siten, että jokainen luokka sisältää samaa tarkoittavia ilmaisuja. Klusteroinnin jälkeen tapahtuu abstrahointi eli yläkäsitteiden muodostaminen, joka tapahtuu klusteroinnissa syntyneitä alaluokkia yhdistämällä yläluokiksi. Abstrahoinnin jälkeen yläluokat yhdistetään vielä pääluokiksi. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 117.138.)

Pelivideoiden nauhoittamisen jälkeen katsoin pelivideot ja litteroin eli kirjoitin videoissani näkemäni ja kuulemani asiat tekstimuotoon. Tämän jälkeen redusoin eli pelkistin litteroitujen pelivideoiden sisällöt. Pelkistyksiä analyysissä syntyi 66. Redusoinnin jälkeen klusteroin eli ryhmittelin tiivistämäni ilmaisut niiden sisällön mukaan alaluokkiin siten, että jokainen luokka sisälsi samaa tarkoittavia ilmaisuja. Klusteroinnin helpottamiseksi olin redusointivaiheessa koodannut peleissä esiintyvät hahmot muotoon Lapsihahmo 1, Mieshahmo 1, Lapsihahmo 2 ja niin edelleen. Klusteroinnissa alaluokkia syntyi 25. Klusteroinnin jälkeen abstrahoin eli yhdistelin klusteroinnissa syntyneet alaluokat yläluokiksi. Yläluokkia syntyi kuusi. Yläluokat yhdistelin sen jälkeen vielä pääluokiksi, joita syntyi kolme.

Taulukko 1: Esimerkki analyysin etenemisestä

Alkuperäinen ilmaisu	Pelkistys	Alaluokka	Yläluokka	Pääluokka
Duck on muuttumaisillaan zombiksi ja hänet on kannettu metsään. Duck istuu maassa puuta vasten ja hengittää pinnallisesti. Lee ja Kenny katsovat Duckia. Pelaajan valinta ”Gice me the gun. I’ll do it”. Kenny antaa pistoolin Leelle. Lee osoittaa pistoolilla Duckia päähän. Pelaajan pitää ohjata pistooli oikeaan kohtaan Duckin päätä ja painaa ampuakseen. Kuvakulma siirtyy tämän jälkeen siten, että Leetä ja Kennyä kuvataan kauempaa puiden välistä. Duck ei ole kuvakulmassa näkyvillä vaan hän jää puiden taakse piiloon. Aseen piipusta näkyy välähdys, mutta kohtauksessa ei kuulu enää ihmisten ääniä, vain instrumentaalinen, alaviireinen musiikki.	Mieshahmo 1 ampuu Lapsihahmoa 1 pistoolilla päähän.	Aseella ampu- minen	Väkivallan- teko väli- nettä käyt- täen	Fyysinen vä- kivalta
Lee vetää pistoolinsa esiin ja tähtää häntä kohti kurottelevaa zombiksi muuttunutta lapsihahmoa päähän. Lee vilkaisee Kennyä ja kääntyy takaisin lapsihahmoa kohti ja sanoo: ”I’m sorry”. Lee ampuu pistoolilla lapsihahmoa päähän, jonka päästä roiskahtaa verta. Lapsihahmon pää ja Leetä kurotellut käsi putoavat lattialle.	Mieshahmo 1 ampuu Lapsihahmoa 5 pistoolilla päähän			
Jakoavaimen valitessa Lee vilkaisee Kennyä, jonka jälkeen sanoo maassa Leetä kohti kurottelevalle lapsizombielle: ”I’m sorry”. Lee heilauttaa jokoavaimen kohti lapsizombien päätä ja kuvataan, kuinka jokoavain halkaisee lapsizombien kallon ja verta roiskuu lapsen kallosta. Lapsizombien pää ja Leetä kurotellut käsi putoavat lattialle.	Mieshahmo 1 lyö jokoavaimella halki Lapsihahmon 5 pääkallon.	Esineellä lyö- minen		

Alaluokkia yläluokiksi yhdistäessä yläluokiksi ei kuitenkaan syntyneet teoriassa esiintyneet väkivallan muotojen aktiivinen ja passiivinen muoto. Opinnäytetyön tarkoituksen ja tutkimusksymyksen vuoksi yläluokat syntyivät luontevammin esiintyneen väkivallan tavan mukaan, kuten taulukon esimerkissä aseella ampumisen ja esineellä lyömisen alaluokat yhdistyivät muiden välineellisten väkivallan muotojen kanssa yläluokaksi väkivallanteko välinettä käyttäen.

8 Fyysinen väkivalta

Fyysistä väkivaltaa lapsihahmoja kohtaan esiintyi kaikissa kolmessa opinnäytetyöhön valitussa pelissä. Fyysinen väkivalta koostuu seuraavista yläluokista: väkivallanteko kehonosalla ja väkivallanteko välinettä käyttäen.

8.1 Väkivallanteko kehonosalla

Väkivallantekoa kehonosalla esiintyi kaikissa kolmessa pelissä. Väkivallanteko kehonosalla koostuu seuraavista alaluokista: repiminen, pureminen, päälle käyminen, lävistäminen, kiinnipito, tönäiseminen, tallominen, lyöminen, pudottaminen, ravisteleminen, murskaaminen ja litistäminen.

Repimistä esiintyi The Walking Dead -pelin kaikissa viidessä jaksossa. Tilanteissa tekijöinä toimivat zombihahmot ja kaikki lapsihahmot kokivat pelissä repimistä. Repimisen tilanteissa zombihahmot repivät käsillään lapsia eri ruumiinosista kuten jaloista, käsistä ja hartioista ja pyrkivät näin saamaan lapset lähemmäksi itseään purrakseen heitä. Yhdessä pelin kohtauksessa esiintynyt repiminen poikkesi muista repimisen tilanteista siten, että kohtauksessa zombihahmo ei repinyt lapsihahmoa lähemmäksi itseään purrakseen tätä, vaan repi kädellään lapsihahmon suolet ulos lapsihahmosta hänen keskiruumiinsa lävitse.

Puremista esiintyi The Walking Dead -pelin jaksoissa 1-3 ja 5. Alaluokassa on huomioitu myös kaikki puremisen yritykset, koska pelissä ne johtivat lapsihahmojen puremiseen, jos pelaaja ei estänyt puremisen yritystä pelissä tekemillä valinnoillaan. Purijoina ja puremien yrittäjinä toimivat zombihahmot ja kaikki lapsihahmot kokivat pelissä puremisia tai niiden yrityksiä. Puremat ja niiden yritykset kohdistuivat lapsihahmojen ruumiinosista jalkoihin, käsivarsiin, kaulan alueelle sekä keskivartaloon. Puremisen yritysten tilanteet esitettiin pelaajalle kokonaisuudessaan, mutta puremisen tilanteiden esittäminen vaihteli lapsihahmon iän mukaan. Pelin nuorimpien lapsihahmojen kohdalla puremista ei näytetty pelaajalle vaan pureminen rajattiin kuvakulman ulkopuolelle. Äänitehosteiden ja muiden visuaalisten vihjeiden avulla annettiin kuitenkin pelaajan ymmärtää mitä kohtauksessa tapahtui. Äänitehosteita olivat kiljuminen, puraisemisen äänet ja kuinka lapsihahmon kiljuminen päättyi tähän puraisemisen ääneen. Ruudulle myös roiskui tilanteissa punaista nestettä, jonka annettiin ymmärtää olevan puremisen takia lapsihahmosta roiskunutta verta. Pelin toisen vanhemman lapsihahmon kohdalla puremistilanteessa näytettiin, kuinka zombihahmo puri häntä kaulasta ja kuinka puremasta roiskui verta.

Päälle käymistä esiintyi The Walking Dead -pelin jaksoissa 1,3 ja 4. Tilanteissa päälle kävijöitä olivat zombihahmot sekä yksi mieshahmoista. Zombihahmojen tilanteissa lapsihahmojen päälle käytiin yllättäen hyökkäämällä esimerkiksi huonekalun takaa, jolloin tilanteet eivät olleet ennalta-arvattavissa. Zombit fyysisesti hyökkäsivät lapsihahmojen päälle ja tilanteisiin

yhdistyi muitakin fyysisen väkivallan muotoja. Tilanteessa, jossa mieshahmo kävi lapsihahmon päälle, yritti mieshahmo fyysisesti hyökätä lapsihahmon kimppuun. Muut hahmot kuitenkin ehtivät pysäyttää mieshahmon ennen kuin tämä ehti koskea lapsihahmoa.

Lävistämistä esiintyi The Walking Dead -pelin jaksossa 2. Tilanteessa ihmishahmoista koostuva joukko oli metsässä. Zombihahmot alkoivat lähestyä heitä ja yksi lapsihahmoista jäi muista jälkeen ja kaatui maahan. Zombihahmot piirittivät kaatuneen lapsihahmon ja yksi zombihahmoista työnsi kätensä maassa makaavan lapsihahmon kesivaratalon lävitse. Kohtauksessa näytettiin haavasta roiskuvan veri sekä lapsihahmon sisäelimiä.

Kiinnipitoa esiintyi The Walking Dead -pelin jaksossa 2. Tilanteessa mieshahmo seiso i lapsihahmon takana ja piti kädellään tiukasti kiinni lapsihahmon niskan alueelta, estäen lasta liikkumasta pois luotaan. Tilanteesta näytetyistä kuvakulmista oli vaikeaa hahmottaa, pitikö mieshahmo lapsihahmoa todellisuudessa kiinni lapsihahmon niskan ihosta vai tukistiko hän lapsihahmoa.

Tönäisemistä esiintyi The Walking Dead -pelin jaksoissa 2 ja 3. Kohtauksissa tönäisijöinä toimivat zombihahmot, jotka tönäisivät lapsihahmoja kaataakseen heidät maahan. Kaikissa tönäisemisen tilanteissa tönäisemistä seurasi muita lapsihahmoihin kohdistettuja fyysisen väkivallan tekoja.

Tallomista esiintyi The Walking Dead -pelin jaksossa 4. Mieshahmo talloi jalallaan zombiksi muuttuneen lapsihahmon pään kasaan. Mieshahmo asetti ensin jalkansa maassa makaavan lapsihahmon pään päälle, jolloin lapsihahmo yritti toisella kädellä raapia mieshahmon jalkaa. Mieshahmo painoi jalkaansa alaspäin ja pelaajalle näytettiin, kuinka lapsihahmon pää painui kasaan tallomisesta. Mieshahmon nostaessa jalkansa pois lapsihahmon pään päältä, näytettiin pelaajalle lähikuvaa lapsihahmon kasaan painuneesta päästä ja tämän jälkeen kuolleen lapsihahmon ruumista kuvattiin eri kuvakulmista.

Kädellä lyömistä esiintyi Among the Sleep -pelissä. Tilanteessa lapsihahmo lähestyi keittiön lattialla istuvaa naishahmoa, jonka oli lapsihahmon äiti. Naishahmo käski lapsihahmoa pysymään kaukana hänestä ("Stay away from me!") ja samanaikaisesti löi lapsihahmoa kädellään. Lapsihahmo kaatui löynnin voimasta taaksepäin. Naishahmo pyysi välittömästi teon jälkeen anteeksi lapsihahmolta ja sanoi ettei hänen ollut tarkoitus tehdä niin ("I'm sorry, I never meant to.").



Kuva 1: Kädellä lyömisen tilanne Among the Sleep -pelissä

Pudottamisen tilanne esiintyi The Walking Dead -pelin jaksossa 4. Kohtauksessa lapsihahmo oli pudonnut kellotornin kaiteen yli ja roikkui mieshahmon kädestä kiinni. Kohtauksessa pelaajalla oli mahdollisuus valita, pelastaako lapsihahmon vetämällä tämän ylös vai pudottaako lapsihahmon kellotornista päästämällä lapsihahmon kädestä irti. Kun pelaaja valitsi pudottamisen, lapsihahmo putosi useita kerroksia alas kellotornin ensimmäiseen kerrokseen ja kuoli putoamisen seurauksena. Pelaajalle näytettiin, kuinka lattialla makaavan lapsihahmon ympärille levisi verilammikko.

Ravistelemista esiintyi Among the Sleep -pelissä. Pelin kahdessa tasossa lapsihahmon piti välttellä tasoissa liikkunutta hirviöhahmoa, joka etsi lapsihahmoa ja yritti saada hänet kiinni. Tullessaan hirviöhahmon huomaamaksi ja hirviöhahmon saatua lapsihahmo kiinni, nosti hirviöhahmo lapsihahmon ilmaan ja ravisteli lapsihahmoa. Tilanteiden jälkeen näyttö muuttui mustaksi ja siihen ilmestyi teksti "Continue Story" ("Jatka tarinaa"). Tämän jälkeen peli jatkui aiemmalta tallennuspisteeltä.

Murskaamista esiintyi Happy Wheels -pelin tasossa "fatspin". Tilanteissa mies- ja naishahmo ajoivat pyörillään lapsihahmot kyydissään tasossa olleeseen onkaloon, jossa heitä odotti onkalon seinämiä pitkin sikiöasennossa pyörivä naishahmo. Kun hahmot menivät onkaloon, naishahmo jatkoi sikiöasennossa pyörimistä ja murskasi kaikki hahmot alleen. Murskatuksi tullessa lapsihahmojen vartalot ja ruumiinosat hajosivat pieniksi paloiksi ja niistä roiskui verta. Kaikilla pelissä esiintyvillä lapsihahmoilla oli mahdollisuus tulla naishahmon murskaamaksi kyseisessä tasossa.



Kuva 2: Murskaamisen tilanne Happy Wheels -pelissä

Litistämistä esiintyi Happy Wheels -pelissä. Kaikissa tasoissa mieshahmo pystyi kallistamaan pyöränsä takapyörälle maata vasten siten, että litisi samalla vartalollaan pyörän takana turvaistuimessa istuvan lapsihahmon itsenä ja pyörän turvaistuimen väliin. Tilanteissa lapsihahmolle ei aiheutunut näkyviä fyysisiä vammoja.

Taulukko 2: Väkivallanteko kehonosalla

Alaluokka	Yläkuokka
Repiminen	Väkivallanteko kehonosalla
Pureminen	
Päälle käyminen	
Lävistäminen	
Tönäiseminen	
Tallominen	
Lyöminen	
Pudottaminen	
Ravisteleminen	
Murskaaminen	
Litistämisen	

8.2 Väkivallanteko välinettä käyttäen

Väkivallantekoa välinettä käyttäen esiintyi The Walking Dead ja Happy Wheels -peleissä. Sen alaluokkia ovat: aseella osoittaminen, aseella ampuminen, esineellä lyöminen, päältä ajaminen ja murskaaminen esineellä.

Aseella osoittamista esiintyi The Walking Dead -pelin jaksoissa 2-5. Tilanteissa käytettyjä aseita olivat pistooli, haulikko sekä varsijousi ja lapsihahmoja osoitettiin pään alueelle. Tilanteissa tekijänä toimi mieshahmot, mutta yhdessä pelin tilanteessa aseella osoittavat hahmot olivat naamioituja, eikä heidän sukupuolistaan ollut siksi varmaa tietoa. Lapsihahmojen osoittaminen aseella on katsottu olevan fyysisen väkivallan alle sijoittuva alaluokka, koska tilanteissa oli kyseessä sanaton uhkaus ja tilanteissa hahmoilla oli aikomus vahingoittaa lapsihahmoja fyysistä väkivaltaa käyttäen. Osa aseella osoittamisen tilanteista johti lapsihahmon ampumiseen aseella.

Aseella ampumista esiintyi The Walking Dead -pelin jaksoissa 3-5. Kaikissa tilanteissa tekijänä toimi mieshahmo. Aseena tilanteissa käytettiin pistoolia ja laukaukset kohdistuivat lapsihahmojen pään alueelle. Yhtä pelissä esiintynyttä ampumisen tilannetta lukuun ottamatta, oli pelaajalla mahdollisuus pelissä tehtävillä valinnoilla vaikuttaa siihen, ampuuko itse lapsihahmon, ampuuko joku toinen hahmoista lapsihahmon vai jätetäänkö lapsihahmo ampumatta. Aseella ampumisen tilanteissa esiintyi eroja siinä, kuinka ampuminen visuaalisesti näytettiin pelaajalle. Tilanteissa, joissa ammuttava lapsihahmo oli ihmishahmo, ei näytetty luodin osumista lapsihahmoon, ampumisesta aiheutunutta verenvuotoa tai lapsihahmon kuollutta ruumista ampumistilanteen jälkeen. Zombiksi muuttuneen lapsihahmon kohdalla ampumisen tilanne esitettiin kokonaisuudessaan, eli pelaajalle näytettiin, kuinka aseesta ammuttu luoti osui lapsihahmon päähän ja ampumishaavasta aiheutunut verenvuoto. Lopuksi kuvattiin omassa veressä makaavan zombiksi muuttuneen lapsihahmon kuollutta ruumista eri kuvakulmista.



Kuva 3: Aseella ampumisen tilanne The Walking Dead -pelissä

Esineellä lyömistä esiintyi The Walking Dead -pelin jaksossa 4. Pelissä esiintyi tilanne, jossa pelaajalla oli yhtenä vaihtoehtona tappaa zombiksi muuttunut lapsihahmo jakoavaimella. Valinnan tekemisen jälkeen mieshahmo löi maassa makaava lapsihahmoa päähän jakoavaimella. Väkivallanteko näytettiin kokonaisuudessaan eli kuinka jakoavain iskeytyi lapsihahmon kalloon tehden siihen loven ja kuinka iskiessä lapsihahmon päähän tulleesta haavasta roiskui verta. Lopuksi omassa veressä makaavan kuolleen lapsihahmon ruumista kuvattiin eri kuvakulmista.

Päältä ajamista esiintyi Happy Wheels -pelissä. Pelin tasoissa mieshahmon kyydissä olleella lapsihahmolla oli mahdollista pudota polkupyörän kyydistä, jos pyörällä ajoi esimerkiksi liian lujaa tasolla olleen töyssyn päältä. Lapsihahmon pudottua kyydistä oli mahdollisuus mieshahmoa ohjaamalla ajaa polkupyörällä pudonneen lapsihahmon päältä. Päältä ajaminen oli mahdollista ajamalla polkupyörällä joko eteenpäin tai taaksepäin. Päältä ajaminen ei osassa tilanteista aiheuttanut lapsihahmolle fyysisiä vammoja, mutta osassa tilanteista lapsihahmon raajat irtosivat lapsihahmon ruumiista ja lapsihahmon ruumiinosista vuosi verta.

Murskaamista välinettä käyttäen esiintyi Happy Wheels -pelissä. Tilanteissa murskaamisen välineenä toimi mies- ja naishahmon ajamat polkupyörät. Pelin tasossa ”wrecking ball” mieshahmo ajoi rakennuksen laidan yli ja yritti tehdä takaperinvoltin ennen toiselle rakennukselle laskeutumista. Voltin yrittämisen aikana pyörä laskeutui toisen rakennuksen reunaan siten, että turvaistuimessa istunut lapsihahmo murskautui pyörän ja rakennuksen reunan väliin. Lapsihahmon pää, kädet sekä alaruumis irtosivat ja keskiruumis murskautui pieniksi paloiksi. Ruumiinosista roiskui verta sekä lapsihahmon suolet roikkuivat ulkona hänen alaruumiistaan. Naishahmo pystyi kaikissa tasoissa ajamaan polkupyörällään joko etuperin tai takaperin

ympäri, jolloin hänen kyydissensä olleet lapsihahmot murskaantuivat hänen polkupyöränsä alle. Murskaamisen tilanteissa lapsihahmojen ruumiinosat irtosivat toisistaan ja vuotivat verta.

Taulukko 3: Väkivallanteko välinettä käyttäen

Alaluokka	Yläluokka
Aseella osoittaminen	Väkivallanteko välinettä käyttäen
Aseella ampuminen	
Esineellä lyöminen	
Päältä ajaminen	
Murskaaminen esineellä	

9 Psyykinen väkivalta

Opinnäytetyön peleistä The Walking Dead -pelissä esiintyi psyykkistä väkivaltaa. Pelissä esiintyneen psyykkisen väkivallan yläluokkia ovat uhkaileminen ja haukkuminen.

9.1 Uhkaileminen

The Walking Dead -pelin jaksoissa 3 ja 4 esiintyi lapsihahmon uhkailemisen tilanteita. Uhkailemisen alaluokkia ovat suorasti uhkaileminen ja epäsuorasti uhkaileminen.

Suorasti uhkailemista esiintyi The Walking Dead -pelin jaksossa 4. Tilanteessa mieshahmo oli vihainen lapsihahmolle hänen teoistaan ja uhkaili suorasti lapsihahmoa kuolemalla ("You are

fucking dead, you hear me?”). Tilanteessa pelaajalla oli mahdollisuus rauhoitella lapsihahmolle suuttunutta mieshahmoa, muttei estää mieshahmon esittämää uhkausta lapsihahmolle.



Kuva 4: Psykkisen väkivallan tilanne The Walking Dead -pelissä

Epäsuorasti uhkailemista esiintyi The Walking Dead -pelin jaksossa 3. Keskustelutilanteessa mieshahmon ja lapsihahmon välillä pelaajalla oli mahdollisuus valita mieshahmo sanomaan lapsihahmolle, että voisi tappaa hänet ("I could kill you."). Valinnan jälkeen näytölle ilmestyi infoteksti siitä, että pelaaja oli valinnut uhkailla lapsihahmoa ("You threatened Ben.").

Taulukko 4: Uhkaileminen

Alaluokka	Yläluokka
Suorasti uhkaileminen	Uhkaileminen
Epäsuorasti uhkailemien	

9.2 Haukkuminen

The Walking Dead -pelissä esiintyi lapsihahmon haukkumista. Haukkuminen koostuu seuraavista alaluokista: lapsihahmon suora haukkuminen ja lapsihahmon haukkuminen muille lapsihahmon kuullessa.

Lapsihahmon suoraa haukkumista esiintyi The Walking Dead -pelin jaksossa. Tilanteessa mieshahmo oli vihainen lapsihahmolle tämän teoistaan ja haukkuu lapsihahmoa nimityksellä "little

pissant”. Pelaaja ei voinut vaikuttaa teoillaan siihen haukutaanko lapsihahmoa tilanteessa vai ei.

Lapsihahmon haukkumista muille lapsihahmon kuullessa esiintyi The Walking Dead -pelin jaksossa 4. Tilanteissa mieshahmo käyttää muille hahmoille puhuessaan lapsihahmosta nimityksiä ”piece of shit” ja ”asshole”, kun lapsihahmo on samassa tilassa ja kuulee kun häntä haukutaan.

Taulukko 5: Haukkuminen

Alaluokka	Yläluokka
Lapsihahmon suora haukkuminen	Haukkuminen
Lapsihahmon haukkuminen muille lapsihahmon kuulleessa	

10 Kemiallinen väkivalta

Opinnäytetyön peleistä The Walking Dead ja Among the Sleep -peleissä esiintyi lapsihahmoihin kohdistuvaa kemiallista väkivaltaa. Kemiallisen väkivallan yläluokkia ovat ravitsemuksen laiminlyönti ja päihteitä sisältävä väkivalta.

10.1 Ravitsemuksen laiminlyöminen

Ravitsemuksen laiminlyöntiä esiintyi The Walking Dead -pelissä. Pelissä esiintyneen ravitsemuksen laiminlyömisestä alaluokkia ovat ravinnonsaannin laiminlyöminen ja ruokavalion laiminlyöminen.

Ravinnonsaannin laiminlyömistä esiintyi The Walking Dead -pelin jaksossa 2. Tilanteessa pelaajan tuli ohjata mieshahmoa jakamaan ruokaa muille seurueeseen kuuluneille hahmoille. Seurueeseen kuului sekä aikuisia hahmoja että lapsihahmoja. Mieshahmolla jaossa olevasta ruoasta ei riittänyt jaettavaa kaikille hahmoille vaan ja pelaajan tuli päättää kenelle hän antoi ruokaa ja kenet hän jätti ilman ruokaa. Pelaajalla oli mahdollisuus mieshahmoa ohjalla jakaa ruoka vain osalle lapsihahmoista jättäen yksi tai kaksi lapsihahmoa ilman ruokaa tai vaihtoehtoisesti jättää kaikki kolme seurueessa ollutta lapsihahmoa ilman ruokaa ja jakaa saatavilla oleva ruoka vain aikuisille hahmoille.

Ruokavalion laiminlyömistä esiintyi The Walking Dead -pelin jaksossa 2. Pelissä esiintyneessä tilanteessa naishahmo tarjoi hänen luonaan kylässä olleelle seurueelle heidän tietämättään syötäväksi ihmislihasta valmistamaansa ruokaa. Ruokailutilanteessa olleeseen seurueeseen

kuului kaksi lapsihahmoa. Lapsihahmoista toinen tai molemmat söivät heille tarjottua ihmislihasta valmistettua ruokaa riippuen siitä, päättikö pelaaja estää mieshahmolla toista lapsihahmoista syömästä tarjoiltua ruokaa.

Taulukko 6: Ravitsemuksen laiminlyöminen

Alaluokka	Yläluokka
Ravinnonsaannin laiminlyöminen	Ravitsemuksen laiminlyöminen
Ruokavalion laiminlyöminen	

10.2 Päihteitä sisältävä väkivalta

The Walking Dead ja Among the Sleep -peleissä esiintyi päihteitä sisältävää väkivaltaa. Peleissä esiintyneessä päihteitä sisältävä väkivalta koostuu seuraavista alaluokista: päihteiden tarjoaminen lapsihahmolle ja päihteiden huolimattomasti jättäminen lapsihahmon ulottuville.

Päihteiden tarjoamista lapsihahmolle esiintyi The Walking Dead -pelin jaksossa 4. Tilanteessa mieshahmo joi alkoholia pullosta sohvalla. Lapsihahmo istui sohvan viereisellä tuolilla. Mieshahmo ojensi alkoholipullon lapsihahmolle tarjotakseen tälle alkoholia. Lapsihahmo ensin tarttui mieshahmon tarjoamaan pulloon ja haki katseellaan hyväksyntää toiselta huoneessa olevalta mieshahmolta. Toinen mieshahmo ei hyväksynyt tilannetta ja lopulta lapsihahmo päästi irti pullosta ja kieltäytyi hänelle tarjotusta alkoholista.



Kuva 5: Päihteiden tarjoamisen tilanne The Walking Dead -pelissä

Päihteiden huolimattomasti jättämistä lapsihahmon ulottuville esiintyi Among the Sleep -pelissä. Pelin kohtauksessa lapsihahmo meni keittiöön, jossa naishahmo istui lattialla pää painettuna polviin. Naishahmo ei huomionnut tilaan tullutta lapsihahmoa. Naishahmolla oli vieressään avattu viinipullo, ja lattialla oli myös kaatunut viinilasi sekä lasista lattialle läikkyntä punaviiniä.

Taulukko 7: Päihteitä sisältävä väkivalta

Alaluokka	Yläluokka
Päihteiden tarjoaminen lapsihahmolle	Päihteitä sisältävä väkivalta
Päihteiden huolimattomasti jättäminen lapsihahmon ulottuville	

11 Opinnäytetyön eettisyys ja luotettavuus

Tutkimusta tehdessä tulee ottaa huomioon toteutettavan tutkimuksen eettisyys, jossa apuna käytetään tutkimusetiikkaa. Tutkimusetiikalla viitataan niihin toimintatapoihin, joiden avulla tutkija voi tutkimuksessaan tuottaa todenmukaista ja kestävää tietoa. Ihmistutkimuksessa tutkimusetiikan avulla pyritään myös huomioimaan tutkimukseen osallistuvien ihmisten hyvinvointi tutkimusprosessin aikana. (Vuori 2023.) Opinnäytetyötä varten en hankkinut

tutkimuslupaa, koska tutkimuksen kohteena ei ollut mikään tietty organisaatio, sen toiminta tai sen edustajat.

Tutkimusetiikka keskittyy kahteen keskeiseen ongelmaan: tutkimuksen tavoitteisiin liittyvään moraaliin ja kuinka niitä yritetään tutkimusta tehdessä saavuttaa sekä sen pohdintaan siitä, kuinka tutkimuksen moraaliksi olisi mahdollista ylläpitää tai miten sitä tulisi ylläpitää (Mäkinen 2006, 10). Laadullisessa tutkimuksessa tutkimuksen eettisten kysymysten pohtiminen liittyy tutkimusprosessin jokaiseen vaiheeseen (Vuori 2023.) Olen pohtinut eettisiä kysymyksiä tutkimusprosessin eri vaiheissa.

Eettisesti hyväksyttävän tutkimuksen tulee noudattaa hyvän tieteellisen käytännön periaatteita (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012). Hyvällä tieteellisellä käytännöllä pyritään rehellisyyteen, tarkkuuteen ja huolellisuuteen tutkimusprosessin eri vaiheissa (Vuori 2023). Olen toteuttanut opinnäytetyöni rehellisyyttä, tarkkuutta ja yleistä huolellisuutta noudattaen. Tutkimuseettinen neuvottelukunta on yhdessä suomalaisen tiedeyhteisön kanssa laatinut laajalti korkeakouluissakin käytössä olevan yhtenäisen hyvän tieteellisen käytännön (HTK) ohjeistuksen. HTK-ohjeistuksen tavoitteena on hyvän tieteellisen käytännön edistäminen sekä sen loukausepäilyjen asiantunteva, oikeudenmukainen ja nopea käsittely. Suomen korkeakoulut, yhtä lukuun ottamatta, ovat sitoutuneet noudattamaan hyvän tieteellisen käytännön periaatteita. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012.)

Opinnäytetyössä, kuten muissakin tutkimuksissa, tutkimuksen tulosten täytyy olla luotettavia. Tulosten luotettavuus tutkimuksessa voidaan saavuttaa suunnitelmallisuuden sekä laadunvalvonnan avulla. Laadullisessa ja määrällisessä tutkimuksessa luotettavuuden arviointitavat poikkeavat toisistaan tutkimusmuodon vuoksi. Laadullisessa tutkimuksessa tutkimuksen luotettavuus jää tutkijan omien arvioiden ja näytön varaan, kun taas määrällisessä tutkimuksessa luotettavuutta voidaan laskea ja mitata tarkemmin sekä konkreettisemmin esimerkiksi erilaisia apuvälineitä hyödyntäen. (Kananen 2014, 145-154.)

Opinnäytetyön luotettavuutta voidaan mitata erilaisten tutkimuksen luotettavuuden mittareiden avulla. Luotettavuuden mittareiden tarkoituksena on auttaa tutkijaa tutkimusprosessin eri vaiheissa esiintyvissä riskipisteissä, joissa tutkimuksessa on mahdollista tapahtua esimerkiksi vääriä valintoja tutkimuksen suunnan kannalta tai valittuja ratkaisuja ei noudateta tutkimuksen toteutusvaiheessa oikein. Yleisimmin käytetyt luotettavuuden mittarit sekä laadullisessa että määrällisessä tutkimuksessa ovat reliabiliteetti ja validiteetti. Reliabiliteetilla tarkoitetaan tutkimuksen tulosten pysyvyyttä eli sitä, että toistettaessa jo aikaisemmin tehty tutkimus, sen tulokset pysyvät samana ja tutkimuksen toistaminen vahvistaa aiemmin saatuja tutkimustuloksia. Tutkimuksessa reliabiliteetti liittyy pääosin tutkimuksen toteutusvaiheeseen. Validiteetilla tarkoitetaan puolestaan sitä, että tutkimuksessa mitataan ja tutkitaan tutkimukselle tarkoituksenmukaisia asioita. Validiteetti liittyy tutkimusprosessissa

tutkimuksen suunnitteluvaiheeseen, jossa tutkimukselle luodaan tutkimusasetelma, sekä tutkimuksen aineiston analyysivaiheeseen. Reliabiliteetin ja validiteetin sisältö tutkimuksessa vaihtelee hieman sen mukaan, käytetäänkö tutkimusmuotona laadullista vai määrällistä tutkimusta. (Kananen 2014, 145-154.)

Riittävä dokumentointi tutkimuksen aikana on edellytyksenä opinnäytetyön luotettavuustarkastelulle. Opinnäytetyössä tehtyjen valintojen ja ratkaisujen perustelu tukee tehdyn tutkimuksen luotettavuustarkastelua. Laadullisen tutkimuksen luotettavuuden arvioinnin toteuttamiseen ei ole yhtenäistä ja vakiintunutta ohjeistusta tai luotettavuuskriteereitä kuten määrällisen tutkimuksen luotettavuuden arvioinnille. Laadullisen tutkimuksen luotettavuuden arvioinnissa voidaan kuitenkin käyttää erilaisia vakiintumattomia luotettavuuskriteereitä ja niitä ovat esimerkiksi vahvistettavuus, arvioitavuus ja dokumentaatio, saturaatio sekä tulkinnan ristiriidattomuus. Luotettavuuskriteereiden tarkoituksena sekä laadullisessa että määrällisessä tutkimuksessa on tuottaa luotettavia tutkimustuloksia. (Kananen 2014, 145-154.) Huomioon opinnäytetyön luotettavuutta dokumentoimalla hyvin tutkimuksen eri vaiheita sekä perustelemalla tutkimuksessa käyttämiä menetelmällisiä ja tutkimuksen suunnan kannalta olennaisia valintoja. Olen viitannut hyvän tieteellisen käytännön mukaisesti opinnäytetyössäni käyttämiin julkaisuihin ja aiempiin tutkimuksiin. Olen tuonut tutkimuksen tulokset esiin ymmärrettävästi, selkeästi ja vääristelemättä tuloksia. Olen avannut analyysin etenemistä vaihe vaiheelta.

12 Johtopäätökset ja pohdinta

Opinnäytetyön tutkimuskysymyksenä toimi: Millaisia väkivallan muotoja lapsihahmoihin kohdistuu digitaalisissa peleissä? Pelatuissa peleissä esiintyi lapsihahmoihin kohdistuvaa fyysistä, psyykkistä sekä kemiallista väkivaltaa. Peleissä ei esiintynyt teoreettisessa viitekehityksessä esiin tuotuja taloudellista väkivaltaa eikä lapsen seksuaalista hyväksikäyttöä. Peleissä esiintyneet väkivallan eri muotojen laaja skaala kuitenkin yllätti itseni. Opinnäytetyötä aloittaessani olin ajatellut, että väkivallan muodoista ainakin fyysistä väkivaltaa esiintyy pelattavissa peleissä, koska sitä oli löydetty useista peleistä Sjöblomin (2015) ja Reayn (2021) artikkelien mukaan ja peleistä The Walking Dead oli mainittu myös Reayn (2021) artikkelissa.

The Walking Dead -pelissä huomioni kiinnitti se, kuinka siinä esiintyneen fyysisen väkivallan kuvaaminen vaihteli tilanteissa esiintyneiden lapsihahmojen mukaan. Pelin nuorempiin lapsihahmoihin Clementineen ja Duckiin kohdistetut raaemmat fyysisen väkivallan teot, kuten aseella ampuminen ja zombihahmon puremaksi tuleminen, rajattiin pelaajalle näytettävien kuvakulmien ulkopuolelle, kun taas vanhempien lapsihahmojen Travisin ja Benin kohdalla väkivallanteot näytettiin kokonaisuudessaan. Aluksi asetelma vaikutti sille, että pelissä ei halettu kuvata niin tarkasti nuorempiin lapsihahmoihin kohdistuvaa väkivaltaa, mutta pelin

loppupuolella esiintynyt tilanne zombiksi muuttuneen lapsihahmoon kohdistetusta väkivallasta muutti tätä itselleni syntynyttä vaikutelmaa. Pelin loppupuolella mieshahmot Lee ja Kenny löysivät aution talon ullakolta zombiksi muuttuneeseen lapsihahmon, jonka annettiin olettaa olevan pelin nuorempien lapsihahmojen Clementinen ja Duckin kanssa samanikäinen. Tähän zombiksi muuttuneeseen lapsihahmoon kohdistetut väkivallan teot näytettiin pelaajalle kokonaisuudessaan, vaikka väkivallanteot olivat raakoja ja ne johtivat aina kyseisen lapsihahmon kuolemaan. Zombiksi muuttunut lapsihahmo ei Clementinen ja Duckin tavoin ollut enää ihmisahmo, mutta kuitenkin lapsihahmo, jolla oli hyvin ihmismäisiä piirteitä. Tämän lapsihahmon kohdalla myös lapsihahmon kuollutta ruumista kuvattiin useista eri kuvakulmista, joka tuntui hyvin tarpeettomalta tilanteessa. Opinnäytetyön peleistä myös Happy Wheels -pelissä esiintyi useita eri lapsihahmoja, mutta heidän välillään väkivaltaa sisältäneet tilanteet näytettiin samalla tavalla lapsihahmosta ja lapsihahmon iästä riippumatta.

The Walking Dead -pelissä huomioni kiinnitti fyysisen väkivallan esittämisen erojen lisäksi tietyt tilanteet, joissa lapsihahmoin kohdistuva väkivalta hyväksyttiin ja katsottiin olevan tarpeellista. Pelissä esiintyneet lapsihahmojen kuolemaan johtaneet tilanteet, joissa väkivallan tekijöinä toimivat ihmishahmot, perusteltiin pelissä olevan oikea ratkaisu ja armollista lapsihahmoille. Tilanteessa, jossa Lee ja Kenny kohtaavat zombiksi muuttuneen lapsihahmon, ei ole muita vaihtoehtoja kuin, että joko Lee tai Kenny tappaa lapsihahmon. Pelissä ei pääse etenemään ilman tämän kohtaamisen pelaamista. Myös tilanteessa, jossa lapsihahmoista Ben makaa kadulla haavoittuneena, ei voida estää Kennyä ampumasta häntä. Pelissä esiintyi myös tilanne, jossa voidaan yllyttää toista hahmoa tappamaan lapsihahmo. Tilanteessa, jossa valinnoilla on päästy tilanteeseen, jossa Kenny on ampumassa zombiksi muuttuvaa poikaansa Duckia metsässä, voi pelaaja yllyttää Kennyä tappamaan Duckin valitsemalla Leen tilanteessa huutamaan Kennylle ”Do it!” (”Tee se!”). Happy Wheels -peliä pelatessa tuli sellainen tunne, että pelin ainoana tarkoituksena on vahingoittaa pelattavaa hahmoa mahdollisimman paljon ja erilaisilla tavoilla tason aikana, eikä kaikissa tasoissa ollut edes tason loppupistettä, jota kohti liikkua. Esimerkiksi tasossa ”fatspin” oli ainoana vaihtoehtona ajaa hahmolla koloon, jossa tuli naishahmon murskaamaksi.

Peleissä esiintynyt väkivallan tilanteet lapsihahmoja kohtaan olivat ajoittain erittäin raakoja ja sen vuoksi vaikea pelata läpi. Etenkin ne kohtaukset olivat haasteellisia pelata, joissa itse oli pelaajana tehnyt valintoja, jotka johtivat väkivallan kohdistamiseen lapsihahmoa kohtaan tai joissa pelaajana oli itse toteutettava väkivallantekoja lapsihahmoja kohtaan. Myös pelien kohtaukset, joissa väkivalta perusteltiin olevan oikeutettua lasta kohtaan ja tilanteet, joissa pelaajana ei ollut mitään mahdollisuutta estää tapahtuvaa väkivaltaa herätti vaikeita tunteita, kuten epäreiluuden tunnetta ja ajoittain ahdistuneisuuttakin. The Walking Dead ja Among the Sleep, joissa tarinan myötä lapsihahmoin pääsi tutustumaan, väkivalta tuntui omalla tavalla haastavammalta käsitellä kuin Happy Wheels -pelissä, jossa lapsihahmoilla ei ollut omaa persoonaa tai taustatarinaa. Happy Wheels -pelin lapsihahmot olivat myös

kaksiulotteisia ja melko pelkistettyjä piirroshahmoja toisin kuin The Walking Dead -pelissä esiintyneet yksityiskohtaisesti animoidut lapsihahmot. Among the Sleep -pelissä ei kertaakaan näytetty lapsihahmon ulkonäköä, mutta hahmona pelatessa pelaajana koki itse kaiken lapsihahmoon kohdistetun väkivallan.

Haitallisten sisältöjen perusteella digitaalisille peleille asetetut sisältövaroitukset herättivät useita ajatuksia. The Walking Dead pelissä oli PEGI:n asettamana sisältövaroituksena ”väkivalta”. PEGI:llä ei ole olemassa erillistä sisältövaroitusta siitä, keneen tai mihin väkivalta peleissä kohdistuu, mutta sisältövaroituksista löytyy tarkemmat pelikohtaiset kuvaukset PEGI:n sivustolta. The Walking Dead -pelin sisältämän väkivallan kuvailtiin olevan usein toistuvaa sekä ihmis- että zombihahmoja kohtaan kohdistuvaa väkivaltaa (PEGI 2024a), mutta kuvauksessa ei mainittu lapsihahmoihin kohdistuvaa väkivaltaa. Mielestäni olisikin tärkeää, että pelit sisältäisivät vielä tarkempia sisältövaroituksia pelissä esiintyvistä väkivallasta ja keneen tai mihin se kohdistuu. Tarkempi kuvaus väkivallasta saattaisi mahdollisesti vaikuttaa kuluttajan ostopäätökseen, jos pelin sisältövaroituksen kuvauksessa varoitettaisiin erikoisryhmiin, kuten lapsi- tai eläinhahmoihin, kohdistuvasta väkivallasta.

Peleille asetettujen sisältövaroitusten lisäksi sisältövaroitusten asettamatta jättäminen kiinnitti huomioni pelejä pelatessa. Pelien pelaamisen jälkeen jäin pohtimaan, miksi Among the Sleep -pelissä PEGI:n sisältövaroituskuvakkeena oli ainoastaan ”kauhu”, jota käytetään, kun pelissä esiintyy säikäyttäviä kohtauksia, häiritseviä kuvia tai kauhukohtauksia (PEGI 2022d.). Pelissä kuitenkin esiintyi myös fyysistä väkivaltaa ja alkoholin käyttöä sisältäviä tilanteita. Sen vuoksi ihmettelin, miksi pelin sisältövaroituksiksi ei ollut asetettu myös sisältövaroituksia ”väkivalta”, jota käytetään, kun pelissä esiintyy fyysistä väkivaltaa sisältäviä kohtauksia, ja ”huumeet”, jota käytetään, kun pelissä käytetään laittomia huumeita, alkoholia tai tupakkaa (PEGI 2022d). Myöskään The Walking Dead -pelissä ei ollut sisältövaroituskuvakkeena ”huumeet” vaikka pelissä esiintyi tilanne, jossa mieshahmo juo alkoholia. Näiden puutteellisten sisältövaroitusten lisäksi mukana olleista peleistä Happy Wheels -pelin selainversio ei sisältänyt minkäänlaista ikärajasuositusta tai sisältövaroituksia, vaikka pelissä esiintyi väkivaltaa sisältäviä tilanteita.

PEGI:n luokitusjärjestelmä on saanut osakseen kritisointia sen puutteellisuudesta ja ristiriitaisuudesta. Artikkelissaan ”Beyond Today’s Video Game Rating Systems: A Critical Approach to PEGI and ESRB, and Proposed Improvement” Fellini (2014) kritisoi PEGI:n luokitusjärjestelmän puutteellisuutta sekä ristiriitaisuutta. PEGI:n luokitusjärjestelmä sisältää vain kahdeksan erilaista sisältövaroitusta, kun taas Pohjois-Amerikassa käytössä oleva Entertainment Software Ratings Boardin (ESRB) luokitusjärjestelmä sisältää 30 erilaista sisältövaroitusta. PEGI:n luokitusjärjestelmässä ei ole myöskään ollenkaan huomioitu netissä muiden pelaajien kanssa pelattavien online -pelien haittasisältöjä, jotka liittyvät kanssakäymiseen muiden pelaajien kanssa. Ristiriitaisuutta luokitusjärjestelmässä tuo se, että pelien ikäraajat eivät välttämättä kerro

pelin sopivuudesta suosituksen mukaisen ikäiselle lapselle, vaan se ne kertovat vain siitä, minkä ikäiselle pelien haittasisällöt sopivat. Vanhemmat ovat myös kokeneet PEGI:n luokitusjärjestelmän olevan haastava ymmärtää (Brekke & Lepre, 2007; Stroud & Chernin, 2008 Fellinin 2014 mukaan). Fellinin mielestä nämä ovat ongelmallisia asioita, koska lasten vanhemmat ja huoltajat ovat PEGI:n luokitusjärjestelmän ensisijainen kohdeyleisö ja luokitusjärjestelmä on luotu pitkälti heidän ostopäätöksensä tueksi. Hänen mukaansa monipuolisempi luokitusjärjestelmä ei olisi hyödyllinen pelkästään digitaalisten pelien sisältämien haitallisten sisältöjen paremman esiintuomisen vuoksi vaan toisenlaisella luokitusjärjestelmällä voitaisiin tuoda esiin myös pelien hyötysisältöjä, kuten mitä taitoja pelaaja voi kehittää peliä pelaamalla. (Fellini 2014.)

Pelikasvatuksen näkökulmasta puutteelliset sisältövaroitukset peleissä on ongelma, koska yksi pelikasvatuksen tavoitteista on lasten ja nuorten suojeleminen heille haitallisilta mediasisällöiltä peleissä (Harviainen ym. 2013, 38-43). Opinnäytetyön tuloksia väkivallan kohdistumisesta lapsihahmoihin digitaalisissa peleissä sekä huomioita pelien puutteellisista sisältövaroituksista, voitaisiin hyödyntää pelikasvatusta käyttävissä ympäristöissä, kuten kouluissa, päiväkodeissa, nuoristotiloissa ja kirjastoissa. Niissä voitaisiin pelikasvatuksen avulla ohjata vanhempia sekä ammattilaisia perehtymään peleihin ensin itse tarkemmin pelaamalla kyseisiä pelejä, eikä pelejä tulisi arvioida pelkästään niille asetettujen ikärajasuositusten ja sisältövaroitusten perusteella. Pelikasvatuksen roolin vahvistaminen oppimisympäristöjenkin ulkopuolella on tärkeää, koska kotona vapaa-ajalla tapahtuva pelaaminen eroa usein esimerkiksi luokahuonetilanteesta tapahtuvasta pelaamisesta, jossa on koko ajan aikuinen seuraamassa pelaamista ja ohjaamassa pelaamista.

Tutkin opinnäytetyössäni vain digitaalisissa pelissä lapsihahmoihin kohdistuvan väkivallan eri muotoja. Tulevaisuudessa olisi kuitenkin mielestäni tärkeää tutkia aihetta laajemmin ja suuremmalla otannalla kuin tässä opinnäytetyössä. Pelikasvatuksessa voitaisiin hyötyä myös siitä, millä tavoilla nämä lapsihahmoihin kohdistuvaa väkivaltaa sisältävät pelit vaikuttavat niiden pelaajiin, koska tällaisia aiempia tutkimuksia en löytänyt. Väkivaltaisten pelien pelaamisen vaikutuksista niiden pelaajiin löytyy kuitenkin lukuisia tutkimuksia. Väkivaltaa sisältävien pelien pelaamisen on todettu aikuisten pelaajien kohdalla lisäävän aggressiivista käytöstä (esimerkiksi Bartholow & Anderson 2002; Hasan, Bègue & Bushman 2012) ja enemmän miehillä kuin naisilla (Bartholow & Anderson 2002), mutta osassa tutkimuksissa väkivaltaisten pelien pelaamisen ei ole huomattu lisäävän aggressiivista käytöstä pelaajissa (esimerkiksi Ferguson 2007; Cunningham, Engelsätter & Ward 2016). Lapsiin kohdistuvissa tutkimuksissa väkivaltaa sisältävien pelien on todettu lisäävän niitä pelaavien lasten väkivaltaisuutta ja aggressiivista käytöstä (Viemerö 2009, American Academy of Child & Adolescent Psychiatry 2017; Zhang, Cao & Tian 2021). Aggressiivinen käytös on lisääntynyt enemmän pojilla kuin tytöillä (Zhang, Cao & Tian 2021). Myös etenkin nuoremmilla lapsilla väkivaltaa sisältävien digitaalisten pelien on havaittu aiheuttavan hyvin konkreettisiäkin pelihaittoja, kuten painajaisia ja ahdistusta

(Meriläinen 2022). Näissä tutkimuksissa ei ole kuitenkaan tarkemmin jaoteltu, keneen peleissä esiintyvä väkivalta kohdistuu ja vaikuttaako tietynlaisiin hahmoihin, kuten lapsihahmoihin, kohdistettava väkivalta pelaajaan eri tavalla kuin vaikka täysi-ikäisiin hahmoihin kohdistuva väkivalta. Olisi tärkeää saada esimerkiksi tutkimustietoa siitä, vaikuttaako väkivaltaa sisältävät pelit lapsiin eri tavalla silloin kun he pelaavat pelejä, joissa voivat itse kohdistaa tai nähdä kohdistettavan väkivaltaa lapsihahmoja, eli itsensä kaltaisia hahmoja kohtaan, kuin silloin kun kyseessä on vaikka täysi-ikäiset hahmot tai fantasiahahmot.

Opinnäytetyöprosessin aikana en löytänyt opinnäytetyölle toimeksiantajaksi työelämän yhteistyökumppania. Toteutan opinnäytetyöni kypsyysnäytteen pelikasvatuksen keskeisille toimijoille sähköpostitse lähetettävänä mediatiedotteena, jotta voisin lisätä opinnäytetyöni vaikutavuutta sosiaalialalla.

Tämä opinnäytetyöprosessi kesti lopulta yli kaksi vuotta. Tuon reilun kahden vuoden aikana pääsin käymään lukemattomia keskusteluja opinnäytetyöstäni ja sen aiheesta monien eri ihmisten kanssa ja erilaisissa tilanteissa. Opinnäytetyön aihe herätti keskustelukumppaneissa erilaisia rektioita kuten mielenkiintoa, ihmetystä ja myös järkytystä siitä, että miten edes on olemassa sellaisia digitaalisia pelejä, joissa esiintyy lapsihahmoihin kohdistuvaa väkivaltaa. Käydyissä keskusteluissa nousi kuitenkin usein esiin The Sims -pelisarjan pelit, joita suurin osa myönsi itsekin pelanneensa, etenkin ollessaan itse lapsia. Peleistä oli jäänyt mieleen niitä pelanneille etenkin kohtaukset, joissa pystyi hukuttamaan pelin hahmoja uima-altaaseen poistamalla altaan tikkaat tai sytyttämään talon tuleen esimerkiksi ostamalla taloon liikaa tavaroita. Keskusteluissa nousi välillä myös esiin sellaisia pelejä, joista en ollut itse aikaisemmin kuullut tai joissa tajusin vasta käydyin keskustelun myötä esiintyvän väkivaltaa lapsihahmoja kohtaan. Avoimen keskusteluilmapiirin ylläpitäminen pelien ja pelaamisen ympärillä on tärkeää jatkossakin, jotta voitaisiin tuoda esille lapsihahmoihin kohdistuvan väkivallan kaltaisia digitaalisissa peleissä esiintyviä haittasisältöjä, joista pelien sisältövaroitukset tai kuvaukset eivät varoita kuluttajia.

Lähteet

Painetut

Joki-Erkkilä, M., Jaarto, M. & Sumia, M. 2012. Lapsen seksuaalinen hyväksikäyttö. Teoksessa Söderholm, A. & Kivitie-Kallio, S. Lapsen kaltoinkohtelu. Helsinki: Duodecim, 131-152.

Kananen, J. 2014. Laadullinen tutkimus opinnäytetyönä. Miten kirjoitan kvalitatiivisen opinnäytetyön vaihe vaiheelta. Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Jyväskylä: Suomen yliopistopaino - Juvenes Print. 145.

Mustonen, T. & Korhonen, H. 2019. Pelaamismotivaatiot: Miksi digitaalisia pelejä pelataan? Teoksessa Pelikasvattajan käsikirja 2. Helsinki: AM Digipaino / AM Print Oy, 4-14.

Mäkinen, O. 2006. Tutkimusetiikan ABC. Helsinki: Tammi, 10.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2002. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Uudistettu laitos. Helsinki: Tammi, 96-; 103-146

Tupola, S., Kivitie-Kallio, S., Kallio, P. & Söderholm, A. 2012. Lapsen fyysinen pahoinpitely. Teoksessa Söderholm, A. & Kivitie-Kallio, S. Lapsen kaltoinkohtelu. Helsinki: Duodecim, 99-129.

Söderholm, A. & Politi, J. 2012. Lapsen laiminlyönti. Teoksessa Söderholm, A. & Kivitie-Kallio, S. Lapsen kaltoinkohtelu. Helsinki: Duodecim, 80.

Sähköiset

American Academy of Child & Adolescent Psychiatry 2017. Video Games and Children: Playing with Violence. Viitattu 6.4.2024. https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Guide/Children-and-Video-Games-Playing-with-Violence-091.aspx

American Psychological Association 2020. APA Resolution on Violent Video Games. Pdf-tiedosto. Viitattu 17.4.2022. <https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf>

App Store 2024. Happy Wheels. Viitattu 30.3.2024. <https://apps.apple.com/us/app/happy-wheels/id648668184>

Bartholow, B. & Anderson, C. 2002. Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential Sex Differences. Journal of Experimental Social Psychology. Volume 38, Issue 3, 283-290. Viitattu 9.5.2024. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0022103101915021>

- Bildjuschkin, K., Ewalds, H., Hietämäki, J., Kettunen, H., Koivula, T., Mäkelä, J., Nipuli, S., October, M., Peltonen, J. & Siukola, R. 2020. Valtakäsitteiden sanasto. Työpäpaperi 1/2020. THL, 3-10. Viitattu 9.6.2022. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/139150/URN_ISBN_978-952-343-211-6.pdf
- Cecil, C.A.M., Viding, E., Fearon, P., Glase, D. & McCrory, E.J. 2017. Disentangling the mental health impact of childhood abuse and neglect. *Child Abuse & Neglect*. 63:106-119. Viitattu 20.11.2022. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/27914236/>
- Cunningham, S., Engelsätter, B. & Ward, M. R. 2016. Violent Video Games on Violent Crime. *Southern Economic Journal*. Volume 82, Issue 4, 1247-1265. Viitattu 9.5.2024. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/soej.12139>
- Ellonen, N., Kivivuori, J. & Kääriäinen, J. Lapset ja nuoret väkivallan uhreina. Poliisiammatti-
korkeakoulun tiedotteita 64/ 2007. Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen tutkimustiedonantoja
80, 15. Viitattu 27.11.2022. https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/152537/TTA80_Ellonen_Kivivuori_Kaariainen_2007.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fellini, D. 2014. Beyond Today's Video Game Rating Systems: A Critical Approach to PEGI and ESRB, and Proposed Improvements. Viitattu 4.5.2024 <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412014560192>
- Ferguson, J. F. 2007. The Good, The Bad and the Ugly: A Meta-analytic Review of the Positive and Negative Effects of Violent Video Games. *Psychiatr Q* 78, 309-316. Viitattu 9.5.2024. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11126-007-9056-9>
- Google Play 2024. Happy Wheels. Viitattu 30.3.2024. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fancyforce.happywheels&pli=1>
- Harviainen, J. T., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Peli-
kastvatus.fi. E-kirja. <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Hasan, Y., Bègue, L. & Bushman, B. 2012. Violent Video Games Stress People Out and Make Them More Aggressive. *Aggressive Behavior*. Volume 39, Issue 1, 64-70. Viitattu 9.5.2024. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/ab.21454>
- Hurme, T., Alanko, S., Anttila, P., Juven, T., Julin, J. & Svedström, E. 2008. Lasten pahoinpitelyepäilyjen selvitykset TYKS:n lastenlinikassa. Teoksessa *Lääkärilehti* 14/2008. Viitattu 27.11.2022. <https://www.laakarilehti.fi/tieteessa/alkuperaistutkimukset/lasten-pahoinpitelyepailyjen-selvitykset-tyks-n-lastenlinikassa/>

Kaittila, A. & Nyqvist, L. 2015. Taloudellinen väkivalta parisuhteessa - kirjallisuuskatsaus. Teoksessa Sosiaalipolitiikan ja sosiaalityön tutkimuksen aikakauslehti, 22(3). Janus, 270-273. Viitattu 27.11.2022. <https://journal.fi/janus/article/view/51214/15672>

Kangas, S., Lundvall, A. & Tossavainen, T. 2009. Digitaaliset pelit pähkinäkuoressa. Liikenne- ja viestintäministeriö 2009. Lasten ja nuorten mediafoorumi. Viitattu 26.11.2022. <http://www.nettiguuru.fi/pelit.pdf>

Kinnunen, J., Taskinen, K. & Mäyrä, F. 2020. Pelaajabarometri 2020. Pelaamista koronan aikana. TRIM Research Reports 29. Viitattu 17.4.2022. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/123831/978-952-03-1786-7.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Kotimaisten kielten keskus 2022. Hahmo. Viitattu 21.11.2022. <https://www.kielitoimistonanikirja.fi/#/hahmo>

Krillbite Studio 2023. Among the Sleep. Viitattu 4.9.2023. <https://www.krillbite.com/among-the-sleep>

Laajasalo, T., Paavilainen, E., Järvilehto, V. & Keiski, P. 2019. 8.2 Henkinen väkivalta ja laiminlyönti. Teoksessa Korpilahti, U., Kettunen, H., Nuotio, E., Jokela, S., Nummi, V.M. & Lillsunde, P. (toim.) Väkivallaton lapsuus - toimenpidesuunnitelma lapsiin kohdistuvan väkivallan ehkäisystä 2020-2025. Sosiaali- ja terveysministeriön julkaisuja 2019:27, 189. Viitattu 9.6.2022. https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161899/STM_2019_27_J.pdf?sequence=4&isAllowed=y

National Museum of Play 2016. 2016 World Video Game Hall of Fame Inductees Announced: Grand Theft Auto III, The Legend of Zelda, The Oregon Trail, The Sims, Sonic the Hedgehog, and Space Invaders. Viitattu 28.4.2022. <https://web.archive.org/web/20170202010533/https://www.museumofplay.org/press/releases/2016/05/2688-2016-world-video-game-hall-fame-inductees-announced>

Meriläinen, M. 2022. Pelihaitat ja niiden ehkäisy. Mannerheimin lastensuojeluliitto. Viitattu 6.4.2024. <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/pelihaitat-ja-niiden-ehkaisy/>

Opetushallitus 2014. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. Viitattu 9.1.2023. https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.docx

PEGI 2022a. PEGI-sisältömerkinnät. Viitattu 7.7.2022. <https://pegi.info/fi/node/59>

PEGI 2022b. Mitä luokitukset merkitsevät? Viitattu 7.7.2022. <https://pegi.info/fi/node/19>

PEGI 2022c. PEGI-organisaatio. Viitattu 7.7.2022. <https://pegi.info/fi/node/46>

PEGI 2022d. PEGI-tilastoja. Viitattu 7.7.2022. <https://pegi.info/fi/node/44>

PEGI 2024a. The Walking Dead: A Telltale Games Series - Season 1. Viitattu 3.3.2024. https://pegi.info/fi/search-pegi?age%5B0%5D=&descriptor%5B0%5D=&form_build_id=form-mbu2NGL-fgeBhm3LwS19gINi8pQPjfqrct-OjZ0ibE&form_id=pegi_search_form&op=Search&page=1&platform%5B0%5D=&publisher=&q=The%20Walking%20Dead%3A%20A%20Telltale%20Games%20Series%20-%20Season%201&release_year%5B0%5D=

PEGI 2024b. Among the Sleep. Viitattu 3.3.2024. https://pegi.info/fi/search-pegi?q=among+the+sleep&op=Search&age%5B%5D=&descriptor%5B%5D=&publisher=&platform%5B%5D=&release_year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-U8wDTpr2kt4yepPnh-KykbtEcqpM6UH86HrrWy-0N1AM&form_id=pegi_search_form

Pajala, M. 2022. Audiovisuaalisen aineiston analyysi. Teoksessa (toim.) Vuori, J. Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 8.11.2022. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/teoreettis-metodologiset-viitekehukset/audiovisuaalisen-aineiston-analyysi/>

Reay, M. 2021. The Child in Games: Representations of Children in Video Games (2009-2019). Game Studies. Viitattu 13.9.2023. <https://gamestudies.org/2101/articles/reay>

Rees, C. A. 2009. Understanding emotional abuse. Archives of Disease in Childhood. 59-66. Viitattu 20.11.2022. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/20040686/>

Rikosuhripäivystys 2022. Menetelmiä rikosasioiden puheeksiottoon. Väkivallasta perheessä saa puhua. Powerpoint-tiedosto. Viitattu 28.10.2022. https://www.riku.fi/content/uploads/su_file/1802_PP_Vakivallasta_perheessa_saa_puhua_Mita_tarkoittaa_avun_saaminen_PP_10122018.pdf

Sjöblom, B. 2015. Killing Digital Children. Design, Discourse, and Player Agency. Teoksessa Mortensen, T. E., Linderoth, J. & Brown, A. 2015. The Dark Side of the Game Play. Controversial Issues in Playful Environments. E-kirja. Routledge: New York, 67-81.

Steam 2023. The Walking Dead - Ultimate Steam Bundle. Viitattu 7.9.2023. https://store.steampowered.com/bundle/13313/The_Walking_Dead_Ultimate_Steam_Bundle/

Suomen UNICEF 2022. Lapsen oikeuksien sopimus - koko teksti. Viitattu 11.5.2022. <https://www.unicef.fi/lapsen-oikeudet/sopimus-kokonaisuudessaan/>

Taloudellinen väkivalta 2022. Taloudellisen väkivallan muodot. Viitattu 8.11.2022. <https://taloudellinenvakivalta.fi/taloudellisen-vakivallan-muodot/>

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2022. Lapsiin kohdistuva väkivalta. Viitattu 20.11.2022. <https://thl.fi/fi/web/vakivalta/eri-ryhmat-ja-vakivalta/lapsiin-kohdistuva-vakivalta>

The National Child Traumatic Stress Network 2022. Physical Abuse. Viitattu 31.10.2022. <https://www.nctsn.org/what-is-child-trauma/trauma-types/physical-abuse>

Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Viitattu 17.1.2023. <https://tenk.fi/fi/ohjeet-ja-aineistot/HTK-ohje-2012>

Viemerö, V. 2009. Väkivaltaiset pelit lisäävät aggressiivisuutta. Lääketieteen Aikakauskirja Duodecim 2009, 125(10):1027-8. Viitattu 6.4.2024. <https://www.duodecimlehti.fi/duo98037>

Vuori, J. 2023. Tutkimusetiikka ihmistieteissä. Teoksessa Vuori, J. (toim.) Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto. Viitattu 17.1.2023. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/tutkimuseiikka/tutkimuseiikka-ihmistieteissa/>

Zhang, Q., Cao, Y. & Tian J. 2021. Effects on Violent Games on Aggressive Cognition and Aggressive Behavior. Cyberpsychology, Behavior and Social Networking. Vol 24, No.1. Viitattu 9.5.2024 <https://www.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cyber.2019.0676>

Digitaaliset pelit

Fancy Force 2010. Happy Wheels.

Krillbite Studio 2014. Among the Sleep.

Skybound Games 2012. The Walking Dead.

Kuvat

Kuva 1: Kädellä lyömisen tilanne Among the Sleep -pelissä.....	25
Kuva 2: Murskaamisen tilanne Happy Wheels -pelissä.....	26
Kuva 3: Aseella ampumisen tilanne The Walking Dead -pelissä.....	28
Kuva 4: Psykkisen väkivallan tilanne The Walking Dead -pelissä	30
Kuva 5: Päihteiden tarjoamisen tilanne The Walking Dead -pelissä.....	33

Taulukot

Taulukko 1: Esimerkki analyysin etenemisestä	22
Taulukko 2: Väkivallanteko kehonosalla.....	26
Taulukko 3: Väkivallanteko välinettä käyttäen.....	29
Taulukko 4: Uhkaileminen.....	30
Taulukko 5: Haukkuminen	31
Taulukko 6: Ravitsemuksen laiminlyöminen	32
Taulukko 7: Päihteitä sisältävä väkivalta	33