



Väkivaltaisten videopelien vaikutukset lapseen ja nuoriin

Oulun yliopisto
Tietojenkäsittelytiede
LuK-tutkielma
Jemina Kukkonen
2024

Tiivistelmä

Videopelit ovat enenemissä määrin osa lasten ja nuorten arkea, jonka takia keskustelu niiden vaikutuksista lasten ja nuorten kehitykseen ovat viime vuosikymmenten aikana olleet yhä merkittävämmässä roolissa. Tutkielman tarkoituksena oli selvittää väkivaltaisten videopelien negatiivisista vaikutuksista lasten ja nuorten käytökseen. Tutkimusmenetelmänä oli kirjallisuuskatsaus.

Tutkielmassa tunnistettiin käytökseen vaikuttavia tekijöitä väkivaltaisissa videopeleissä. Näitä ovat väkivaltaisten videopelien tarinankerronta, esitetyn väkivallan seurausten epärealistisuus, samaistuminen, käyttäytymisarjan vaiheittainen oppiminen sekä pelaajan aggressiivisen käytöksen palkitseminen. Aiemman tutkimuksen perusteella huomattiin myös, että väkivaltaisten videopelien ikärajasuositukset ja sisältökuvaukset eivät ole aina paikkaansa pitäviä.

Kirjallisuuskatsauksen avulla löydettiin vastauksia siihen, että väkivaltaisten videopelien pelaamisella on negatiivisia vaikutuksia lasten ja nuorten käyttäytymiseen erimerkiksi aggressiivisuuteen, kiusaamiseen, väkivaltaisuuteen, moraaliseen irtautumiseen, desensitisaatioon sekä muuhun käyttäytymiseen. Lisäksi tutkielmassa tuotiin esille mahdollisia kulttuurisia eroja, joita väkivaltaisten videopelien pelaamisella on suhteessa käyttäytymiseen ja kuinka kuolemaan ja seksuaalisuuteen liittyvään sisältöön suhtaudutaan eri kulttuureissa. Jatkotutkimus aiheesta on tarpeen.

Aiemmissa tutkimuksissa on huomattu, että väkivaltaisilla videopeleillä on vaikutus lasten ja nuorten käyttäytymisen eri osa-alueisiin, joten tästä tutkimuksesta on hyötyä etenkin heidän huoltajillensa, joiden rooli lasten ja nuorten pelaamien videopelien sisällön valvomisessa ja rajoittamisessa on merkittävä. On tärkeää, että lasten ja nuorten huoltajat kiinnittävät huomiota videopelien sisältökuvauksiin ja ikärajasuosituksiin. Tutkimuksesta on hyötyä myös niille tahoille, jotka määrittelevät videopelien ikärajasuosituksia ja sisältökuvauksia.

Avainsanat

aggressiivisuus, desensitisaatio, kiusaaminen, lapset ja nuoret, moraalinen irtautuminen, väkivaltaiset videopelit

Ohjaaja

FT, Yliopistonlehtori Leena Arhippainen

Lyhenteet

CHS	Columbine High School
EPH	ei-pelaaja-hahmo / ei-pelattava hahmo (ks. NPC)
ESRB	Entertainment Software Rating Board
GTA	Grand Theft Auto
MRI	Magnetic Resonance Imaging / magneettikuvaus
FPS	First-Person Shooter
NPC	Non-playable character (ks. EPH)

Sisällysluettelo

Tiivistelmä.....	2
Lyhenteet.....	3
Sisällysluettelo	4
1. Johdanto.....	5
1.1 Tutkimuksen tausta ja motivaatio	5
1.2 Tutkimuskysymykset ja -menetelmä	5
1.3 Tutkielman rakenne.....	6
2. Väkivaltaiset videopelit	7
2.1 Väkivaltaisten videopelien määritelmä	7
2.2 Videopelien ikärajasuositukset	7
2.3 Käyttöön vaikuttavat tekijät väkivaltaisissa videopeleissä	7
2.3.1 Tarinankerronta.....	8
2.3.2 Esitetyn väkivallan seurausten epärealistisuus	8
2.3.3 Samaistuminen.....	8
2.3.4 Käyttäytymissarjan vaiheittainen oppiminen	9
2.3.5 Pelaajan aggressiivisen käytöksen palkitseminen	9
3. Väkivaltaisten videopelien vaikutukset.....	10
3.1 Aggressiivisuus	10
3.2 Kiusaaminen.....	11
3.3 Väkivalta	12
3.4 Moraalinen irtautuminen.....	12
3.5 Desensitisaatio	14
3.6 Muut vaikutukset.....	14
4. Kulttuuriset erot.....	16
4.1 Erot länsi- ja itämaisissa kulttuureissa	16
4.2 Kuolemaan ja seksuaalisuuteen liittyvä sisältö	16
5. Löydökset ja pohdinta	18
6. Yhteenveto.....	20
Lähteet.....	21

1. Johdanto

Vuonna 2024 videopeliteollisuuden arvioidaan saavuttavan 258,1 miljardin euron liikevaihdon, jolloin kasvu vuoteen 2023 verrattuna olisi 12,5 % (Statista, 2023). Viime vuosikymmenen aikana tapahtunut muutos videopeliteollisuudessa on mahdollistanut tällaisen kasvun. Pelituotanto vaatii entistä vähemmän aikaa ja resursseja nykyaikaisten vähäkustanteisten työkalujen ansiosta. Nykyään pelien välittäminen edullisilla alustoilla, kuten Google Play ja Steam, avaa ovet pienemmillekin tekijöille ja mahdollistaa pelien jakelemisen kaikille (Whitson, 2019). Oman kokemuksen perusteella nykypäivänä videopelit ovat osa nuorten ja jopa lasten arkea, koska pelit ovat helpommin saatavilla useammalla eri laitteella ja useamman eri sovelluskauppojen kautta.

Väkivaltaisia videopelejä pelaavien nuorten tekemät Columbine High Schoolin (CHS) ja Virginia Techin kouluampumiset vuosina 1999 ja 2007 sekä "Beltwayn" ampumavälikohtaus vuonna 2002 johtivat siihen, että väkivaltaisten videopelien pelaamisen vaikutuksia alettiin tutkia julkisuudessa entistä tarkemmin (Adachi & Willoughby, 2011).

1.1 Tutkimuksen tausta ja motivaatio

Viime vuosikymmenen aikana on herännyt keskustelua siitä, millaisia vaikutuksia videopeleillä on kasvavan lapsen tai nuoren kehitykseen ja toimintaan. Koen aiheen tärkeäksi ja kiinnostavaksi, koska nykyään älylaitteiden käyttö aloitetaan yhä vain nuoremmassa iässä ja suuri osa lapsista tuijottaa ruutua suuren osan päivästä. Jos lapselle tai nuorelle taataan rajaton pääsy nettiin ilman valvontaa, on hyvinkin mahdollista, että ennemmin tai myöhemmin sama lapsi tai nuori löytää väkivaltaisen sisällön pariin.

1.2 Tutkimuskysymykset ja -menetelmä

Tässä tutkimuksessa pyritään selvittämään erityisesti väkivaltaisten videopelien psykologisia vaikutuksia lasten ja nuorten käyttäytymiseen. Kyseistä aihetta lähestytään seuraavien tutkimuskysymysten avulla:

1. Millaisia negatiivisia vaikutuksia väkivaltaisten videopelien pelaamisella voi olla lasten ja nuorten käyttäytymiseen?
2. Millaisia kulttuurisia eroja on löydettävissä väkivaltaisten pelien pelaamisesta suhteessa käyttäytymiseen?

Tämän tutkielman tutkimusmenetelmä on kirjallisuuskatsaus, eli tutkielma perustuu aiemmin tehtyihin tutkimuksiin ja muuhun kirjallisuuteen kyseisestä aiheesta (Denney & Tewksbury, 2013). Varsinaista omaa tutkimusta ei siis ole tehty, vaan on luettu muiden tuottamaa kirjallisuutta sekä tutkimuksia aiheesta ja vertailtu näitä keskenään.

Lähdekirjallisuus on haettu Google Scholarista ja Scopuksesta. Jo ensimmäinen haku Google Scholarissa tuotti noin 17 800 hakutulosta, joten kirjallisuuskatsauksen tekeminen osoittautui selkeästi hyväksi vaihtoehdoksi. Hakutulokset on rajattu niin, että hakukone ei näytä ennen vuotta 2000 julkaistuja teoksia. Hakusanoina käytettiin "violent video game exposure on children and adolescents" ja "violent video gaming effects on children and adolescents". Tutkielman rakenteen selkeytyessä hakuihin lisättiin

tarkennuksena ”moral disengagement”, ”aggressive behaviour”, ”bullying and cyberbullying” sekä ”desensitisation”.

Lähteitä ei rajattu julkaisukielen mukaan, mutta kaikki tässä tutkielmassa käytetyt lähteet ovat englanninkielisiä. Suurin osa lähteistä ovat tieteellisiä, muutama nettisivu ja diplomityö pois lukien. Tieteellisiä lähteitä hakiessa tarkastelin ensin hakutuloksien otsikkoja, johdantoja ja yhteenvetoja, joiden perusteella tein päätöksen siitä, onko aineisto tähän tutkielmaan sopiva vai ei. Tämän jälkeen suoritin julkaisukanava haun Julkaisuforumin JUFO-portaalissa. Jos haun tuloksena julkaisukanava arvioitiin arvosanoin 1–3 lisäsin lähteen erilliseen tiedostoon, josta myöhemmin vertailin vielä lähteet keskenään ja valitsin niistä sopivimmat, joita lopulta käytin tutkielmassa.

1.3 Tutkielman rakenne

Luvussa 2 käydään läpi väkivaltaisuuuden määrittelyä videopeleissä sekä esitellään tekijöitä, jotka vaikuttavat tai voivat vaikuttaa pelaajaan väkivaltaisissa videopeleissä. Luvussa 3 käsitellään väkivaltaisten videopelien vaikutuksia ja luvussa 4 tarkastellaan mahdollisia kulttuurillisia eroja. Luvussa 5 esitetään löydöksiä ja pohditaan tutkimuskysymyksiä aiempien tutkimusten tulosten pohjalta niin, että myös tutkimuksen aikana heränneitä omia ajatuksia ja näkemyksiä tuon esille aiheeseen liittyen. Luvussa 6 esitetään yhteenveto, jossa tutkielma päätellään ja käsitellään tutkielmassa syntyneitä johtopäätöksiä sekä esitellään ehdotuksia jatkotutkimukselle.

2. Väkivaltaiset videopelit

Tässä luvussa käsitellään väkivaltaisen videopelin määritelmää yleisellä tasolla. Lisäksi käydään läpi väkivaltaisten videopelien piirteitä, joilla voi olla vaikutus pelaajan käytökseen.

2.1 Väkivaltaisten videopelien määritelmä

Suurin osa meistä osaa tunnistaa, sisältääkö hänen pelaamansa tai vierestä seuraamansa videopeli väkivaltaa. Silti väkivaltaisen ja ei-väkivaltaisen pelin ero on melko häilyvä, eikä sen erottaminen olekaan enää niin helppoa kuin luulisi. Ferguson (2018) tuo tekstissään esiin sen, että useat laajentavat termin "väkivaltainen" koskemaan kaikkia pelejä, joissa hahmo käyttäytyy aggressiivisesti toista hahmoa kohtaan. Tässä tapauksessa myös vaarattomat pelit, kuten Pac-Man, lukeutuisi väkivaltaisten videopelien kategoriaan. Tämä puolestaan johtaisi niinkin äärimmäiseen väitteeseen, kuten että jopa 64 % kaiken ikäisille lapsille tarkoitetuista peleistä sisältää väkivaltaa. Tämä kuulosta isi erittäin hälyttävältä, jos ei tarkennettaisi, että kyseinen peli on sisällöltään mieto ja ei-loukkaava suurimmalle osalle kuluttajista (Ferguson, 2018).

Mainittavaa on myös se, että vuonna 2023 Steam-videopelialustan 12 myydyintä peliä, kuten Baldur's Gate, Counter-Strike 2, Cyberpunk 2077 ja Lost Ark sisälsivät kaikki väkivaltaa niiden sisältökuvauksien mukaan (Steam, n.d.). Lisäksi Sirani (2024) listaa tekstissään kaikkien aikojen kymmenen myydyintä videopeliä, jotka IGN Nordic selvitti tutkimuksessaan. Näistä kymmenestä videopelistä seitsemän sisältää väkivaltaa.

2.2 Videopelien ikärajasuositukset

Haninger ja muut (2004) tuovat tutkimuksessaan esiin videopelien ikärajasuositukset ja niiden määrittelyn. Entertainment Software Rating Board (ESRB) on yhdysvaltalainen organisaatio, joka on vuodesta 1994 lähtien arvioinut videopelejä ja määrittelyt niille ikärajasuositukset ja sisällön kuvaukset. ESRB esimerkiksi määrittelee videopelien T-luokituksen seuraavanlaisesti: "saattaa soveltua 13-vuotiaille ja sitä vanhemmille sekä saattaa sisältää väkivaltaista sisältöä, lievää tai voimakasta kielenkäyttöä ja/tai vihjailevia aiheita".

Haninger ja muut (2004) analysoivat 81:tä T-luokiteltua videopeliä ja niiden genren jakaumaa sekä sisällön kuvaamista väkivallan ja veren osilta. Tutkimuksessa selvisi, että esimerkiksi pelihahmojen kuolemantapauksia oli yhteensä 122 pelituntia kohden. Lisäksi tunnistettiin 51 peliä, joissa ihmishahmojen lisäksi myös itse pelaaja kuoli pelissä. Tutkimuksen tuloksista voidaan siis päätellä, että väkivaltaisten videopelien sisältökuvaukset eivät vastaa väkivaltaisen sisällön todellista määrää tai laatua. Lisäksi Haninger ja muut (2004) tuovat esiin sen, että videopelien kehittyessä niiden grafiikatkin paranevat, jolloin väkivaltainen sisältö on yhä realistisemmän näköistä.

2.3 Käytökseen vaikuttavat tekijät väkivaltaisissa videopeleissä

Barlett ja muut (2008) tutkivat yleisen aggressiivisuuden avulla väkivaltaisten videopelien vaikutuksia pelaajan vihamielisyyteen, fysiologiseen kiihtymykseen ja aggressiivisuuteen. Tutkimuksen osallistujat pelasivat peliä Mortal Kombat: Deadly

Alliance niin, että pelin sisältämää veren määrää säädeltiin seuraavilla tasoilla: maksimi, keskitaso, matala ja pois päältä. Todettiin, että maksimi- ja keskitasoa pelaavilla osallistujilla vihamielisyys ja fysiologinen kiihtymys kasvoivat merkittävästi, kun taas matala- ja ei verta sisältäviä tasoja pelaavilla vihamielisyyden ja fysiologisen kiihtymyksen kasvua ei havaittu. Lisäksi tutkimuksessa havaittiin, että maksimaalista ja keskitasoa pelaavat osallistujat käyttivät pelihahmon asetta huomattavasti useammin kuin matalan ja ei verta sisältävän tason pelaajat (Barlett ym., 2008).

2.3.1 Tarinankerronta

Hartmann ja muut (2014) tuovat tekstissään esiin eri tekijöitä sille, miksi väkivaltaiset videopelit voivat mahdollistaa moraalista irtautumista pelaajissa. Esimerkiksi tarinankerronta väkivaltaisissa videopeleissä on sellaista, joka mahdollistaa väkivaltaisen käytöksen perustelun pelaajille.

Hartmann ja muut (2014) mainitsevat neljä tapaa, joilla tällaista käytöstä perustellaan. Väkivaltaisille videopeleille yleinen piirre on se, että niissä esitetty väkivalta palvelee korkeampaa hyvää tarinassa, kuten muiden suojelemista. Toinen piirre on se, että pelin ”vihollinen” esitetään niin pahana, että pelaaja pystyy tekemään itselleen edullista moraalista vertailua pelihahmojen kesken. Kolmanneksi piirteeksi mainitaan se, kuinka väkivaltaisissa videopeleissä esiintyvät uhrit ovat yleensä sellaisia, jotka mielletään vähemmän suojelua ansaitseviksi, kuten miessotilaat. Viimeiseksi piirteeksi Hartmann ja muut (2014) mainitsevat sen, kuinka väkivaltaiset videopelit rankaisemisen sijaan palkitsevat pelaajan väkivallasta.

2.3.2 Esitetyn väkivallan seurausten epärealistisuus

Hartmann ja muut (2014) tuovat tekstissään esiin, kuinka väkivaltaisille videopeleille yleistä on se, että niissä esitetty väkivalta ja väkivallan seuraukset eivät näy pelaajalle realistisesti. Yleinen tapa, jolla vääristellään väkivallan seurauksia, on esimerkiksi pitkän matkan aseiden käyttö, jolloin uhrien vammat ja kärsimys eivät ole lähellä pelaajaa ja jäävät näin ollen havaitsematta (Hartmann ym., 2014).

Hartmann ja muut (2014) tuovat esiin myös toisen tavan, jolla väkivallan seurauksia vääristellään väkivaltaisissa videopeleissä. Verrattuna oikeiden, elävien uhrien kärsimyksen, väkivaltaisissa videopeleissä väkivallan seuraukset esitetään niin, että esimerkiksi kuvottavia haavoja tai vakavaa psykologista kipua ei näytetä pelaajalle realistisina. Lisäksi esimerkiksi vakavia vammoja saaneiden uhrien verenvuoto on todella vähäistä verrattuna siihen, jos saman vamman kokisi elävä ihminen.

2.3.3 Samaistuminen

Gentile ja Anderson (2003) tuovat esille syitä, miksi väkivaltaisten videopelien pelaaminen voi olla haitallista lasten ja nuorten käyttäytymiselle. He tuovat esiin useita seikkoja, joista ensimmäinen aggressiiviseen tekijään samaistuminen. Tutkimuksissa, joissa on tutkittu televisiossa esitettyä väkivaltaista sisältöä, on huomattu, että lapset jäljittelevät aggressiivisia tekoja todennäköisemmin silloin, jos he samaistuvat aggressiiviseen tekijään.

Gentile ja Anderson (2003) tuovat esiin myös sen tosiasian, että useissa väkivaltaisissa videopeleissä pelaajan on omaksuttava yhden hahmon rooli. Etenkin ensimmäisen persoonan ammutapeleissä (First-Person Shooter, FPS) pelaajat näkevät kaiken samasta näkökulmasta kuin heidän pelaamansa hahmo, jolloin pelaajan on tavallaan pakko samaistua kyseiseen väkivaltaiseen hahmoon. Tämän lisäksi nykyään monissa videopeleissä on mahdollisuus muokata hahmoa esimerkiksi valitsemalla tälle ulkonäkö ja asu, mutta on myös mahdollista ladata kuva omista kasvoistaan hahmon kasvoiksi. Tämä todennäköisesti lisää samaistumista väkivaltaiseen hahmoon ja lisää todennäköisyyttä aggressiivisen käyttäytymisen jäljittelyyn (Gentile & Anderson, 2003).

2.3.4 Käyttäytymissarjan vaiheittainen oppiminen

Gentile ja Anderson (2003) tuovat esille sen, että käyttäytymissarjan oppii helpommin, kun sen kaikki vaiheet opitaan sen sijaan, että vain osaa harjoitellaan. Esimerkiksi televisiosarjoissa harvoin näytetään esimerkiksi ihmisen tappamisen kaikki vaiheet, mutta väkivaltaisissa videopeleissä tällaisen teon eri vaiheita toistetaan useita kertoja. Gentile ja Anderson (2003) nostavat esiin, että esimerkiksi Yhdysvaltain armeija kouluttaa erikoisoperaatiosotilaitansa Rainbow Six – videopeliä hyödyntäen, koska on havaittu, että siinä opetetaan erinomaisesti kaikki vaiheet, joita menestyksekkäs erikoisoperaation suunnittelu ja toteutus vaatii.

Väkivaltaisissa videopeleissä väkivalta on usein lieventämätöntä ja jatkuvaa, jolloin vaikutus pelaajiin on suurempi kuin esimerkiksi väkivaltaisista elokuvista katsellessa, joissa väkivaltaista sisältöä näytetään usein lyhyemmissä pätkissä ja harvemmin (Gentile & Anderson, 2003). Väkivaltaisten videopelien pelaajien on oltava alituisessa valmiustilassa vihollisten varalta, ja aggressiivista sekä väkivaltaista käyttäytymistä täytyy toteuttaa pelihahmon välityksellä (Gentile & Anderson, 2003).

2.3.5 Pelaajan aggressiivisen käytöksen palkitseminen

Viimeisenä käytökseen vaikuttavana tekijänä Gentile ja Anderson (2003) tuovat esiin sen, että väkivaltaiset videopelit palkitsevat pelaajansa aggressiivisen käyttäytymisen esimerkiksi lisäelämällä, joka saa pelaajan käyttäytymään yhä useammin aggressiivisesti kyseisessä pelissä. Tämä puolestaan opettaa pelaajalle väkivaltaisia käytösmalleja toiston avulla, joka mahdollistaa sen, että lapsille nämä käytösmallit tulevat automaationa ja niistä tulee heille tavanomaisia (Gentile & Anderson, 2003).

Funk ja muut (2004) esittävät puolestaan huolensa siitä, että lasten intensiivinen sitoutuminen väkivaltaisiin videopeleihin voi mahdollistaa sen, että peleissä esitettyjä käytösmalleja todennetaan oikeassa elämässä. Myös Funk ja muut (2004) tuovat esiin väkivaltaisissa videopeleissä esitettyjen väkivaltaisten asenteiden ja käytösmallien palkittamisen vaikutuksen lapsiin ja nuoriin.

3. Väkivaltaisten videopelien vaikutukset

Seuraavissa alakappaleissa käydään läpi väkivaltaisten videopelien vaikutuksia nuorten ja lasten käyttäytymisen eri osa-alueisiin keskittyen.

3.1 Aggressiivisuus

Jo vuosikymmenten ajan on uskottu, että väkivaltaisten videopelien pelaaminen lisää lasten ja nuorten aggressiivista käyttäytymistä. Coyne ja Stockdale (2021) tutkivat väkivaltaisten videopelien pelaamisen vaikutuksia pitkittäistutkimuksessa 10 vuoden ajanjaksolla. Tutkimukseen osallistui yhteensä 500 iältään 10–13-vuotiaasta nuorta. Tutkimus suoritettiin kyselylomakkeiden avulla. Kyselylomakkeissa osallistujia pyydettiin listaamaan kolme suosikkipeliään ja arvioimaan, kuinka usein he näitä pelejä pelasivat. Lisäksi jokainen peli arvioitiin väkivaltaisen sisällön mukaan asteikolla 0 (ei väkivaltaa) - 5 (erittäin voimakasta väkivaltaa). Esimerkiksi Call of Duty, Dead Rising, Gears of War ja Grand Theft Auto luokiteltiin arvosanalla 5, kun taas 1010, American Idol, Bejeweled ja Boggle saivat arvosanan 0. Lasten aggressiivista käyttäytymistä arvioitiin niin, että osallistujat vastasivat kyselylomakkeessa, kuinka hyvin kysymykset kuvasivat heitä seuraavalla asteikolla: 1 (ei kuvaa minua lainkaan) - 5 (kuvaa minua erittäin hyvin). Yksi kysymyksistä oli esimerkiksi: "Käytän fyysistä voimaa ollessani vihainen." Tutkimuksessa todettiin, että kohtalainen ja suhteellisen säännöllinen pelaaminen todennäköisesti lisäävät aggressiivista käyttäytymistä ajan myötä (Coyne & Stockdale, 2021).

Dowsett ja Jackson (2019) puolestaan tutkivat kilpailun ja väkivallan vaikutusta aggressioon. Tutkimuksen osallistujat olivat keskiarvoltaan 21,58-vuotiaita, australialaisia yliopisto-opiskelijoita. Osallistujat pelasivat tutkimuksessa ensimmäisen persoonan ammuntopeliä Unreal Tournament 3: Black Edition (TM). Osallistujat pelasivat yhtä videopelin neljästä versiosta (2 kilpailullista x 2 väkivaltaista). Tutkimuksessa havaittiin, että pelin väkivaltaisuuden sijaan ennemminkin kilpailullisuus lisää pelaajien aggressiivisuutta. Dowsett ja Jackson (2019) huomasivat, että pelin aggressiivinen vaikutus oli korkeampi niillä osallistujilla, jotka olivat pelanneet pelin kilpailullista versiota ja hävinneet siinä. Lisäksi tutkimuksessa todettiin, että videopelin sisältämä väkivalta ei lisännyt pelaajan aggressiivisuutta. Mainittavaa on myös se, että väkivallan ja kilpailun yhteisvaikutus ei lisännyt pelaajan aggressiivisuutta enempää kuin pelkkä kilpailu.

Shaon ja Wangin (2019) tekemän tutkimuksen yhtenä hypoteesina oli ”Altistumisella väkivaltaisille videopeleille ja nuorten aggressiivisuuden välillä on merkittävä positiivinen korrelaatio.” Kyseiseen tutkimukseen osallistui 648 kiinalaista peruskoululaista, joiden iät vaihtelivat 12–19 vuoden välillä. Osallistujat kertoivat ensin viisi suosikkipeliään ja tämän jälkeen arvioivat kuinka usein he niitä pelasivat sekä niiden sisältämän väkivallan määrää ja laatua. Aggressiivisuutta arvioitiin erillisellä kyselylomakkeella, jossa arvioitiin fyysistä ja verbaalista aggressiota sekä vihaa ja vihamielisyyttä. Tutkimuksen tulokset osoittivat, että väkivaltaisille videopeleille

altistuminen lisää nuorten aggressiivisen käyttäytymisen mahdollisuutta, eli tämä tutkimus tukee aiemmin esitettyä hypoteesia (Shao & Wang, 2019).

Burkhardt ja Lenhard (2022) selvittivät tutkimuksessaan ikäriippuvaista suhdetta väkivaltaisten videopelien pelaamisen ja myöhemmin ilmenevän fyysisesti aggressiivisen käyttäytymisen välillä. Tutkimukseen osallistui yhteensä 15 836 osallistujaa, joiden ikä oli keskiarvoltaan 13.5 vuotta. Burkhardtin ja Lenhardin (2022) tekemä meta-analyysi osoitti, että väkivaltaisilla videopeleillä oli merkittävä vaikutus myöhempään fyysisesti aggressiiviseen käyttäytymiseen. Vaikutukset lisääntyivät lapsuudesta asteittain varhaisnuoruuteen, saavuttivat huippunsa 14–16-vuotiaana ja vähenivät sitten tasaisesti aikuisuuteen (Burkhardt & Lenhard, 2022).

Przybylski ja Weinstein (2019) selvittivät tutkimuksessaan, missä määrin väkivaltaisia videopelejä pelaavilla nuorilla on enemmän aggressiivista käyttäytymistä kuin muilla nuorilla. Kaikkiaan 1004 14–15-vuotiasta Iso-Britannialaista nuorta ja yhtä monta heidän huoltajaansa rekrytoitiin täyttämään verkossa olevat itseraportointikyselylomakkeet. Tutkimus ei tarjonnut näyttöä siitä, että väkivaltaisten videopelien pelaaminen aiheuttaisi aggressiivista käyttäytymistä nuorissa (Przybylski & Weinstein, 2019).

Milanin ja muiden (2015) tekemässä tutkimuksessa selvitettiin, onko väkivaltaisille videopeleille altistuminen yhteydessä aggressiivisuusongelmiin italialaislapsista koostuvassa otoksessa. Yhteensä 346 7–14-vuotiasta Pohjois-Italiassa opiskelevaa ala- ja yläkoululaista lasta täyttivät neljä kyselylomaketta. Kyselylomakkeiden vastaukset osoittivat, että osallistujat, jotka omassa pelaamisessaan suosivat väkivaltaisia pelejä, saivat korkeammat pisteet aggression osalta. Väkivaltaisten videopelien pelaaminen oli siis tämän tutkimuksen mukaan yhteydessä korkeampiin aggression tasoihin.

Malesialaisnuoriin kohdistuvassa tutkimuksessa, jossa tutkittiin väkivaltaisten videopelien pelaamisen ja malesialaisten nuorten aggressiivisuuden välistä yhteyttä, todettiin että väkivaltaisten videopelien pelaaminen on yhteydessä korkeamman aggression tasoon neljän eri aggression osa-alueen osalta, jotka ovat fyysinen ja verbaalinen aggressio sekä viha ja vihamielisyys (Kumarasuriar ym., 2011).

3.2 Kiusaaminen

Väkivaltaisille verkkopeleille altistumisen yhteyttä verkkokiusaamiseen ja verkkokiusaamisen uhriksi joutumiseen selvittävässä tutkimuksessa havaittiin, että oppilaat, jotka olivat kiusanneet muita verkossa sekä joutuneet sen uhriksi, olivat kaksi kertaa todennäköisemmin altistuneet väkivaltaisille verkkopeleille, ja lähes neljä kertaa todennäköisemmin ne, jotka olivat osallistuneet muiden kiusaamiseen (Lam ym., 2013). Tutkimuksen tulokset viittaavat siihen, että väkivaltaisten verkkopelien pelaaminen on yhteydessä sekä verkkokiusaajaksi että verkkokiusaamisen uhriksi joutumiseen (Lam ym., 2013).

Toisessa tutkimuksessa päästiin puolestaan siihen tulokseen, että väkivaltaisten videopelien pelaamisella sekä nuorten rikollisuuden ja kiusaamiskäyttäytymisen välillä ei ole yhteyttä (Ferguson ym., 2014). Kyseistä yhteyttä tutkittiin 7–8-luokkien oppilailta, ja väkivaltaisten videopelien pelaamisen lisäksi huomioitiin esimerkiksi oppilaiden aggressiivisuus, stressi sekä nuoren osallistuminen koulun ulkopuolisiin aktiviteetteihin (Ferguson ym., 2014).

Teng ja muut (2020) tutkivat kiusaamista 3 707 nuoren otoksella, jotka olivat iältään keskiarvoltaan 14,84-vuotiaita. Heidän tutkimuksensa tulokset osoittivat, että väkivaltaisten videopelien pelaamisen sekä kiusaamisen välillä on positiivinen korrelaatio.

She ja muut (2022) selvittivät väkivaltaisille videopeleille altistumisen ja koulukiusaamisen välistä yhteyttä poikkileikkaustutkimuksessa 1 992 kiinalaisesta oppilaasta koostuvassa otoksessa. Tutkimus osoitti, että edellä mainittujen asioiden väliltä löytyy yhteys ja molemmat ovat merkittäviä ongelmia kiinalaisten nuorten keskuudessa (She ym., 2022).

3.3 Väkivalta

Yleistä keskustelua on herännyt siitä, että saako väkivaltaisten videopelien pelaaminen lapset ja nuoret myös käyttäytymään väkivaltaisesti muita kohtaan. Anderson ja Warburton (2012) tuovat esiin tosielämän esimerkkejä, joissa nuoret ovat antaneet väkivaltaisen teon motivaatioksi väkivaltaiset videopelit. Esimerkiksi Thaimaassa 18-vuotias nuori puukotti taksinkuljettajan kuoliaaksi omien sanojensa mukaan siksi, koska halusi tietää onko taksin ryöstäminen yhtä helppoa tosielämässä kuin pelissä. Lisäksi vuonna 2003 16-vuotias poika ja hänen 14-vuotias velipuolensa, tappoivat miehen ja haavoittivat vakavasti naista ampumalla autoja Tennesseeessä. Pojat selittivät teon syyksi myöhemmin sen, että he näyttelivät Grand Theft Auto III -peliä. Myös Alabamassa vuonna 2003 18-vuotias poika tappoi kolme poliisia pidätettyään hänet autovarkaudesta. Kun hänet pidätettiin uudelleen, hänen kerrotaan sanoneen poliisille, että "elämä on kuin videopeli. Kaikkien on joskus kuoltava". Tekijä kertoi jälleen poliisille kopioineensa GTA III -pelissä oppimaansa käyttäytymistä (Anderson & Warburton, 2012).

Changin ja Bushmanin (2019) tekemässä tutkimuksessa testattiin, että lisääkö lasten altistuminen väkivaltaisille videopeleille vaarallista käyttäytymistä ampuma-aseiden parissa. Tutkimukseen osallistuneet lapset pelasivat tai katselivat 20 minuutin ajan yhtä versiota samasta pelistä; ensimmäinen oli väkivaltainen, joka sisälsi aseita, toinen oli väkivaltainen, joka sisälsi miekkoja sekä kolmas versio, joka ei sisältänyt väkivaltaa. Seuraavaksi lapset sijoitettiin pareittain huoneeseen leikkimään 20 minuutin ajaksi, mutta lapset eivät olleet tietoisia siitä, että huoneeseen oli piilotettu kaksi käytöstä poistettua, toimimatonta käsiasetta. Tutkijat havaitsivat, että aseiden löytäneistä lapsista he, jotka pelasivat tai katselivat pelin väkivaltaa sisältäviä versioita, todennäköisemmin ampuivat itseään tai leikkiveriaan kuin ne lapset, jotka pelasivat tai katselivat väkivallatonta peliä (Chang & Bushman, 2019).

3.4 Moraalinen irtautuminen

Moraalisella irtautumisella tarkoitetaan sitä, kun yksilö ajattelee, että moraaliset ja eettiset normit sekä säännöt eivät koske häntä. Väkivaltaisten videopelien pelaamisen ja moraalisen irtautumisen välistä suhdetta on myöskin tutkittu.

Hartmann (2017) luettelee tekstissään kahdeksan eri tekijää väkivaltaisissa videopeleissä, jotka aiheuttavat moraalista irtautumista pelaajissa:

1. **Moraalinen oikeutus**, eliväkivaltaiset teot oikeutetaan tulkitsemalla ne niin, että ne palvelevat jotain suurempaa tarkoitusta.

2. **Kiertoilmaukset**, eli väkivaltaiset teot saadaan näyttämään normaalia vähemmän vakavilta, esimerkiksi siviilien tappaminen esitetään sivuvahinkona.
3. **Edullinen vertailu**, joka saa väkivaltaisissa videopeleissä esiintyvän väkivaltaisen teon vaikuttamaan oikeamielisemmältä, kun pelaaja voi verrata sitä uhrin tekemään verrannaisesti ”hirveämpään” tekoon.
4. **Syyllisyyden osoittaminen**, jolla tarkoitetaan sitä, että väkivaltainen teko esitetään välttämättömänä perustuen esimerkiksi uhreihin tai olosuhteisiin.
5. **Vastuun siirtäminen**, eli väkivaltaisen teon vastuu siirretään jollekin toiselle taholle, usein auktoriteettia edustavalle pelihahmolle (esim. ”Noudatin vain käskyjäni”).
6. **Vastuun hajauttaminen**, eli väkivaltaisen teon vastuu siirretään useammalle taholle, eikä vain itselle.
7. **Seurauksien huomiotta jättäminen tai vääristäminen**, eli väkivaltaisen teon seurauksia vääristellään tai peitellään (esim. pitkän matkan aseiden käyttäminen estää uhrien kärsimysten näkemisen).
8. **Dehumanisointi**, eli videopelin ihmisuhrit esitetään ei-ihmisinä, mikä mahdollistaa sen, että väkivaltainen teko nähdään enemmän moraalisesti oikeutettuna.

Hartmann (2017) kertoo tekstissään, kuinka nämä kahdeksan esimerkkiä väkivaltaisten videopelien yleisistä piirteistä saavat pelaajat kokemaan, että pelissä esiintyvä väkivalta on hyväksyttävää toimintaa. Tällöin pelaajien moraalinen irtautuminen antaa heille mahdollisuuden nauttia virtuaalisesta väkivallasta sen sijaan, että he kokisivat sen epämiellyttävänä asiana (Hartmann, 2017).

Gabbiadini ja muut (2012) esittelevät tutkimuksessaan näyttöä sille, että altistuminen väkivaltaisille peleille aiheuttaa myös moraalista irtautumista. Tutkimuksessa tutkittiin 385 italialaista 14–20-vuotiasta lukiolaista, ja Grand Theft Auto IV (GTA; 2008) -videopelille altistumisen toistuvuutta ja tiheyttä sekä niiden vaikutusta moraaliseen irtautumiseen. Tutkimuksen tulokset osoittivat, että altistuminen GTA:lle ennusti suurempaa moraalista irtautumista. Alustavat havainnot viittaavat siihen, että väkivaltaisten videopelien eli GTA:n pelaaminen saattaa lisätä nuorten moraalista sitoutumattomuutta todellisissa tilanteissa. Moninkertaiset regressiot osoittivat, että iästä, sukupuolesta ja yleisestä videopeleille altistumisesta riippumatta tällaiselle pelille altistuneet nuoret raportoivat korkeampia moraalisen irtautumisen tasoja. Tarkemmin sanottuna mitä vähemmän aikaa viime pelikerrasta oli, sitä todennäköisemmin tutkimuksen osallistujat perustelivat moraalittomia tekoja todellisessa elämässä.

Tengin ja muiden (2017) tekemässä pitkittäistutkimuksessa selvitettiin väkivaltaisille videopeleille altistumisen sekä moraalisen irtautumisen välisiä vastavuoroisia vaikutuksia. Osallistujien otos koostui 1393 yläkoululaisesta ja lukiolaisesta nuoresta yhteensä kuudesta kiinalaisesta yläkoulusta. Tutkimuksen tulokset osoittivat, että väkivaltaisille videopeleille altistumisen ja moraalisen irtautumisen välillä on yhteys. Lisäksi Teng ja muut (2017) havaitsivat tutkimuksessaan, että moraalisen irtautumisen taso oli korkeampi yläkoululaisilla kuin lukiolaisilla osallistujilla.

3.5 Desensitisaatio

Desensitisaatiolla tässä yhteydessä tarkoitetaan väkivaltaisten videopelien pelaamisen aiheuttamaa väkivaltaan turtumista pelaajissa. Funk (2006) kuvailee desensitisaation seuraavanlaisesti: Desensitisaatio on tiedostamaton prosessi, joka johtaa kognitiivisten ja emotionaalisten ja siten käyttäytymiseen liittyvien reaktioiden vähenemiseen tai häviämiseen väkivaltaisen ärsykkeen vaikutuksesta. Desensitisaatio tapahtuu, kun yksilö altistuu aiemmin häiritsevälle ärsykkeelle olosuhteissa, jotka lieventävät häiriötä. Tällöin vaikutus käyttäytymiseen voi olla se, ettei väkivaltaisen toiminnan lopettamiseksi puututa asiaan tai että väkivaltainen teko tehdään itse vapaaehtoisesti.

Funk (2006) esittelee kirjassaan käsitteellisen mallin ja sitä tukevat tiedot, joiden avulla voidaan aloittaa väkivaltaisille videopeleille altistumisen ja desensitisaation välisten mahdollisten suhteiden tarkastelu. Tarkasteltaessa desensitisaation korrelaatioita, kuten empatiaa ja asenteita väkivaltaa kohtaan, lapsille ja nuorille tehdyissä tutkimuksissa on havaittu, että väkivaltaisille videopeleille altistumisen lisääntymisen, alhaisemman empatian ja vahvemman väkivallalle myönteisen asenteen välillä on yhteys.

Gentile ja muut (2016) vertasivat tutkimuksessaan vaikutuksia osallistujissa, jotka pelasivat samaa peliä, mutta eri versiota; toinen sisälsi väkivaltaa ja toinen ei. Tutkimus osoitti, että osallistujilla, jotka eivät tavallisesti pelaa väkivaltaisia pelejä, ilmeni enemmän tunnereaktioita, kuin niillä, jotka pelaavat paljon väkivaltaisia pelejä. Tutkimuksen mukaan tämä voi viitata siihen, että pitkällä aikavälillä väkivaltaisten pelien pelaaminen aiheuttaa desensitisaatiota pelaajissa (Gentile ym., 2016).

Funkin ja muiden (2004) tekemän tutkimuksen regressioanalyysit osoittavat, että altistuminen videopelien sisältämälle väkivallalle on yhteydessä alhaisempaan empatiaan. Lisäksi tutkimuksessa todettiin, että niin videopeli- kuin elokuvaväkivallalle altistuminen on yhteydessä vahvempiin väkivallalle myönteisiin asenteisiin.

Gabbiadini ja muut (2016) tulevat tutkimuksessaan siihen tulokseen, että väkivaltaa ja seksismiä sisältävien pelien pelaaminen lisää maskuliinisia uskomuksia niissä pelaajissa, jotka samaistuvat pelihahmoon. Lisäksi tutkimuksen tulosten mukaan edellä mainittujen videopelien pelaaminen vähentää empatiaa naisväkivallan uhreja kohtaan erityisesti pojilla ja nuorilla miehillä, jotka samaistuvat vahvasti miespuoliseen pelihahmoon. Tutkimuksen tuloksissa mainitaan, että tutkimus on linjassa muiden tutkimusten kanssa, joiden mukaan väkivaltaisten videopelien pelaaminen aiheuttaa väkivallalle turtumista pelaajissa. Tätä yhteyttä tutkittiin italialaisista lukiolaisista koostuvalla otoksella (Gabbiadini ym., 2016).

3.6 Muut vaikutukset

Gentile ja muut (2016) tutkivat aivojen aktivaatiota väkivaltaisten videopelien pelaamisen aikana 13 myöhäisnuoren pelaajan keskuudessa. Nuorista puolet pelasivat vapaa-ajallaan tavallisesti väkivaltaisia videopelejä ja toiset puolet väkivallattomia videopelejä. Tutkimuksessa osallistujille suoritettiin MRI-skannaus samalla kun he pelasivat videopelin väkivaltaista ja väkivallatonta versiota. Väkivallattomilla pelaajilla tunnereaktioalueet lisääntyivät, kun he pelasivat väkivaltaista peliä; väkivaltaiset pelaajat osoittivat näiden samojen alueiden aktiivista tukahduttamista. Lisäksi väkivallattomilla pelaajilla havaittiin kasvua alueellisella huomiolla, navigoinnilla ja kognitiivisella kontrollilla, kun taas kokeneilla väkivaltaisilla pelaajilla ei havaittu muutoksia lähtötilanteeseen verrattuna. Nämä tulokset antavat neurologista tukea sekä aggression

desensitisaatiolle että avaruudellisen tarkkaavaisuuden paranemiselle, mutta eivät hypoteesille, jonka mukaan väkivaltaisilla peleillä ei ole merkittävää vaikutusta.

Wein (2007) tekemä tutkimus osoitti, että väkivaltaisen videopelin pelaamisella on merkittävä yhteys korkeampaan aggressiivisuuteen, suurempaan väkivallan sietokykyyn ja vähäisempään empatiaan muita kohtaan. Tutkimukseen osallistui 312 kiinalaista nuorta ja osallistuneiden keski-ikä oli 16.91 vuotta.

4. Kulttuuriset erot

Tässä luvussa käsitellään mahdollisia kulttuurisia eroja, mitä on löydetävissä väkivaltaisten pelien pelaamisesta suhteessa käyttäytymiseen. Lisäksi tutkitaan eroja japanilaisten ja länsimaisten videopelikehittäjien suhtautumisessa kuolemaan ja seksuaalisuuteen liittyvään sisältöön.

4.1 Erot länsi- ja itämaisissa kulttuureissa

Anderson ja muut (2008) tutkivat lisääkö runsas altistuminen väkivaltaisille videopeleille fyysistä aggressiivisuutta ajan myötä Japanissa ja Yhdysvalloissa, eli matalan ja korkean väkivallan kulttuureissa. Tutkimukseen osallistui kolme otosta nuorista: Japanissa yksi otos koostui 181 12–15-vuotiaasta nuoresta, toinen otos 1050 13–18-vuotiaasta. Yhdysvaltalaisia osallistujia oli 364 ja he olivat 9–12-vuotiaita. Tutkimuksessa todettiin, että väkivaltaisten videopelien pelaaminen on merkittävä riskitekijä myöhemmälle fyysisesti aggressiiviselle käyttäytymiselle ja että tämä on kulttuurista riippumatonta (Anderson ym., 2008).

Anderson ja muut (2010) ovat samaa mieltä meta-analyysissään, jossa he tutkivat väkivaltaisten videopelien vaikutuksia aggressiivisuuden eri osa-alueisiin, fysiologiseen kiihtymiseen, empatiaan, desensitisaatioon ja prososiaalisuuteen. Tulokset osoittavat, että väkivaltaisille videopeleille altistuminen on yhteydessä aggressiivisuuteen, desensitisaation sekä empatian ja prososiaalisen käyttäytymisen puutteeseen (Anderson ym., 2010). Meta-analyysi sisälsi viitteitä siitä, että väkivaltaisten videopelien vaikutukset ovat mahdollisesti suurempia länsimaissa kulttuureissa verrattuna itämaisiin, mutta näitä esiintyy vain ei-kokeellisissa tutkimuksissa. Kokeellisissa tutkimuksissa sen sijaan kaikki aggressiivisuuden osa-alueet tuottivat lievästi suurempia tuloksia itämaihin kohdistuvissa tutkimuksissa, mutta mikään ei ollut tilastollisesti merkittävä (Anderson ym., 2010).

Myös Kumarasuriarin ja muiden (2011) tekemä tutkimus malesialaisten nuorten aggressiivisuuden ja väkivaltaisten videopelien pelaamisen välisestä yhteydestä tukee Andersonin ja muiden (2008) tekemää havaintoa, jonka mukaan jopa kollektivistisissä kulttuureissa, joissa väkivallan ja aggression määrä on alhaisempi, väkivaltaisten videopelien pelaaminen johtaa aggression lisääntymiseen.

4.2 Kuolemaan ja seksuaalisuuteen liittyvä sisältö

Farrokhtala (2021) tuo tekstissään esiin eroja japanilaisissa ja länsimaissa videopelikehittäjissä, kun verrataan suhtautumista väkivaltaiseen ja seksuaaliseen sisältöön. Farrokhtala (2021) mainitsee, kuinka länsimaiset videopelikehittäjät luovat pelejä sillä näkökulmalla, että peleissä ilmenevä väkivalta on pelaajalle viihdyttävää. Sen sijaan Japanissa kehitetyissä peleissä ei yleensä suoraan mainita kuolemaa tai esimerkiksi mestausta, eikä peleissä yleensä näytetä verta tai muita väkivallan piirteitä. Kun Grand Theft Auto oltiin julkaisemassa Japanissa, länsimaisten kehittäjien täytyi poistaa

ominaisuus, jolla mahdollistettiin pelaajille NPC:iden (Non-playable character; ei pelattavissa oleva hahmo) mestaaminen. Lisäksi Resident Evilin, joka on alun perin japanilaisten kehittämä, Japanissa julkaisua ennen siitä oli poistettava viittaukset mestaukseen.

Väkivallan sijaan japanilaiset videopelikehittävä suhtautuvat vapaammin seksuaalisen sisällön määrään kehittämissään tuotteissa. Esimerkiksi kun japanilaista Devil May Cry -peliä oltiin julkaisemassa länsimaisille markkinoille, japanilaisten julkaisijoiden täytyi muuttaa pelin visuaalista ilmettä liiallisen alastomuuden vuoksi. Sama oli tehtävä usean japanilaisen videopelin kohdalla ennen niiden julkaisemista länsimaisilla markkinoilla (Farrokhtala, 2021).

5. Löydökset ja pohdinta

Tutkimuksessa selvitettiin, millaisia psykologisia vaikutuksia väkivaltaisilla videopeleillä on lasten ja nuorten käyttäytymiseen. Tutkimuskysymyksiä oli 1) Millaisia negatiivisia vaikutuksia väkivaltaisten videopelien pelaamisella voi olla lasten ja nuorten käyttäytymiseen? ja 2) Millaisia kulttuurisia eroja on löydettävissä väkivaltaisten pelien pelaamisesta suhteessa käyttäytymiseen? Tutkimuskysymyksiin haettiin vastauksia kirjallisuuskatsauksen avulla.

Pääosin tutkimukset ovat samaa mieltä siitä, että lasten ja nuorten väkivaltaisten videopelien pelaamisen sekä lisääntyneen aggressiivisen käyttäytymisen välillä on yhteys. Todennäköisesti väkivaltaiset videopelit eivät ole pääsyyllinen tähän, vaan koska on kyse lapsista ja nuorista, on taustalla myös muita vaikuttavia tekijöistä, kuten huoltajilta opitut käytösmallit ja yksilön oma luonne.

Verkko-, koulu- ja tosielämässä tapahtuvaa kiusaamista tutkivat tutkimukset ovat pitkälti samaa mieltä siitä, että näiden kiusaamisen muotojen ja väkivaltaisten pelien pelaamisen välillä on yhteys. Kuitenkin esimerkiksi Ferguson ja muut (2014) toteavat tutkimuksessaan, että näiden asioiden välillä ei ole yhteyttä. Ferguson ja muut (2014) huomioivat muista tutkimuksista poiketen tutkimuksessaan väkivaltaisten videopelien pelaamisen lisäksi myös osallistujien aggressiivisuuden, stressin, sekä osallistumisen koulun ulkopuolisiin aktiviteetteihin. On todennäköistä, että väkivaltaisille videopeleille altistuminen ei suoranaisesti ole merkittävin vaikuttava tekijä siinä, kiusaako lapsi tai nuori toista tai tuleeko itse kiusatuksi. Aihetta ei ole tutkittu tarpeeksi, ja seuraavissa tutkimuksissa tulisi ottaa huomioon myös muut tekijät ja elämän osa-alueet.

Moraaliseen irtautumiseen keskittyvät tutkimukset olivat kaikki samaa mieltä siitä, että väkivaltaisten videopelien pelaaminen aiheuttaa moraalista irtautumista lapsissa ja nuorissa. Tämä on todennäköisesti tiiviisti yhteydessä desensitisaatioon, koska pitkään väkivaltaisia videopelejä pelanneissa nuorissa huomattiin niin desensitisaation ja moraalisen irtautumisen vaikutus. Koska desensitisaatio tarkoittaa pelaajan turtumista väkivaltaan, on todennäköistä, että tämän takia pelaaja ei myöskään välttämättä enää näe tosielämän väkivaltaa niin järkyttävänä ja pahana asiana kuin he, jotka eivät altistu väkivaltaiselle sisällölle yhtä usein.

Myös desensitisaation ja väkivaltaisten videopelien pelaamisen välillä todettiin olevan yhteys. Lasten ja nuorten väkivaltaisten videopelien pelaaminen aiheuttaa alhaisempaa empatiaa sekä vahvempaa myönteistä asennetta väkivaltaa kohtaan. Lisäksi Gabbiadinin ja muiden (2016) tekemässä tutkimuksessa havaittiin, että väkivaltaa ja seksismiä sisältävät videopelit vähentävät empatiaa naisväkivallan uhreja kohtaan etenkin pojissa ja nuorissa miehissä, jotka samaistuvat miespuoliseen pelihahmoon.

Väkivaltaisten videopelien pelaamisen ja väkivaltaisen käyttäytymisen välistä suhdetta on tutkittu suhteellisen vähän, ja suoraan ei voida sanoa, että väkivaltaiset videopelit lisäävät väkivaltaista käyttäytymistä lapsissa ja nuorissa. Changin ja Bushmanin (2019) tekemä tutkimus osoitti, että huoneeseen piilotetun aseensa löytäneistä lapsista he, jotka

pelasivat tai katselivat pelin väkivaltaa sisältäviä versioita, todennäköisemmin ampuivat itseään tai leikkiveriaan kuin ne lapset, jotka pelasivat tai katselivat väkivallatonta peliä. Todennäköisesti lapset halusivat pidellä ja käyttää löytämäänsä asetta vain uteliaisuuden pohjalta, koska osallistujat olivat pieniä lapsia. Lisäksi tutkimuksessa käytetyn pelin väkivaltainen versio peli ei ollut erityisen väkivaltainen, eikä siinä esiintynyt ampumaseiteja, joten suoranaista yhteyttä näiden asioiden välillä ei voida todeta.

On kuitenkin näyttöä siitä, että nuoret ovat perustelleet väkivaltaisista tekojaan väkivaltaisista videopeleistä, etenkin Grand Theft Auto -pelisarjasta omaksutuilla toimintatavoilla. Näitä tekoja tehneet ovat olleet nuoria, 14–18-vuotiaita poikia, joten tekojen taustalla on todennäköisesti muita vaikuttavia tekijöitä, kuten kotiolot ja persoonallisuuspiirteet.

Nuoret ja lapset ovat herkässä iässä, jolloin he omaksuvat käytösmalleja kaikkialta ympäristöstään. Väkivaltaisissa videopeleissä ikärajat ja sisältövaroitukset ovat ihan syystä määriteltyjä, ja niitä tulisi noudattaa. Sitä ei voi myöskään vähätellä, kuinka suuri merkitys aikuisen roolilla on lapsen ja nuoren pelitottumuksiin. Aikuisen tehtävä on seurata ja säädellä lapsen ja nuoren kuluttamaa sisältöä, koska nykyään väkivaltaista sisältöä on niin lievässä kuin vakavassa muodossa ihan kaikkialla.

Kulttuurisia eroja väkivaltaisten pelien pelaamisessa suhteessa käyttäytymiseen on tutkittu todella vähän. Tähän tutkielmaan löydetty aiemmat tutkimukset aiheesta ja niiden tulokset ovat pääosin samaa mieltä siitä, että väkivaltaisten videopelien vaikutukset ovat kulttuurista riippumattomia. Joissakin tutkimuksissa löydettiin viitteitä siitä, että vaikutukset ovat suurempia individualistisen kulttuurin maissa, mutta esimerkiksi Anderson ja muut (2010) toteavat, että nämä tulokset havaittiin vain ei-kokeellisissa tutkimuksissa. Sen sijaan kokeellisissa tutkimuksissa havaittiin, että vaikutus aggressiivisuuteen oli suurempi kollektivistiseen kulttuuriin kohdistuvissa tutkimuksissa, mutta Andersonin ja muiden (2010) mukaan nämä tulokset eivät ole tilastollisesti merkittäviä. Tästä aiheesta tarvitaan ehdottomasti enemmän tutkimusta.

Tutkimuksesta on hyötyä etenkin lasten ja nuorten huoltajille, koska on huomattu, että väkivaltaiset videopelit vaikuttavat lasten ja nuorten käytöksen useampaan osa-alueeseen, ja lapset ja nuoret ovat hyvin herkässä iässä, jolloin persoonallisuudesta ja muista taustatekijöistä riippuen vaikutukset voivat vaihdella hyvinkin laajalla skaalalla. On tärkeää, että huoltajat tarkkailevat lasten ja nuorten kuluttamaa sisältöä videopelien parissa, ja tutustuvat tarkemmin näiden videopelien sisältökuvauksiin ja ikäsuosituksiin.

6. Yhteenveto

Tutkielmassa selvitettiin kirjallisuuskatsauksen avulla väkivaltaisten videopelien vaikutuksia lasten ja nuorten käytökseen. Kirjallisuuden pohjalta voidaan todeta, että väkivaltaisten videopelien pelaamisella on negatiivisia vaikutuksia lasten ja nuorten käyttäytymiseen esimerkiksi aggressiivisuuteen, kiusaamiseen, väkivaltaisuuteen, moraaliseen irtautumiseen, desensitisaatioon sekä muuhun käyttäytymiseen.

Aiemmissa tutkimuksissa korostui etenkin väkivaltaisten videopelien vaikutus lasten ja nuorten aggressiivisuuteen, koska suurin osa tutkimuksista oli yhtä mieltä siitä, että näiden kahden asian välillä on yhteys. Väkivaltaisten videopelien pelaamisesta ja aggressiivisuudesta löytyi ylivoimaisesti eniten aiempia tutkimuksia, mikä osoittaa sen, että näiden välinen yhteys on jo pidemmän aikaa kiinnostanut tutkijoita. Lisäksi tässä tutkielmassa tuotiin esiin niitä tekijöitä, jotka ovat keskeisessä roolissa väkivaltaisissa videopeleissä, kun tutkitaan niiden negatiivisia vaikutuksia etenkin lapsiin ja nuoriin. Käytökseen vaikuttavia tekijöitä väkivaltaisissa videopeleissä ovat väkivaltaisten videopelien tarinankerronta, esitetyn väkivallan seurausten epärealistisuus, samaistuminen, käyttäytymissarjan vaiheittainen oppiminen sekä pelaajan aggressiivisen käytöksen palkitseminen. Aiemman tutkimuksen perusteella huomattiin myös, että väkivaltaisten videopelien ikärajasuositukset ja sisältökuvaukset eivät ole aina paikkaansa pitäviä. Tästä tutkielmasta voisi olla hyötyä niille tahoille, jotka määrittelevät videopelien ikärajasuosituksia ja sisältökuvauksia, jotka eivät ole aiempien tutkimusten mukaan olleet aina täysin todenmukaisia.

Tämä tutkimus on laajuudeltaan rajallinen, koska tässä tutkimuksessa käsitellään vain tiettyjä käyttäytymisen osa-alueita. Tältä osin lisätutkimusta aiheesta olisi hyvä tehdä, ja kuten aiemminkin mainittu, tulisi kulttuurista näkökulmaa aiheesta tutkia myöskin lisää. Esimerkiksi väkivaltaisten videopelien roolista lasten ja nuorten väkivaltaisuuteen löytyi todella vähän aiempia tutkimuksia, ja näiden asioiden välistä suhdetta olisi mielestäni tärkeää tutkia. Tätä voitaisiin tutkia pitkittäistutkimuksessa, jossa osallistujat jaettaisiin kahteen ryhmään; toinen ryhmä pelaisi väkivaltaisia videopelejä ja toinen ryhmä pelaisi väkivallattomia pelejä tai ei pelaisi videopelejä lainkaan. Erilaisia menetelmiä hyödyntäen näiden kahden ryhmän välisiä eroja voitaisiin tutkia, ja arvioida onko väkivaltaisilla videopeleillä vaikutus lasten ja nuorten väkivaltaisuuteen verrattuna niihin, jotka eivät pelanneet niitä.

Lähteet

- Adachi, P. J., & Willoughby, T. (2011). The effect of violent video games on aggression: Is it more than just the violence? *Aggression and Violent behavior, 16*(1), 55-62.
- Anderson, C. A., Sakamoto, A., Gentile, D. A., Ihori, N., Shibuya, A., Yukawa, S., ... & Kobayashi, K. (2008). Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and the United States. *Pediatrics, 122*(5), e1067-e1072.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., ... & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological bulletin, 136*(2), 151.
- Anderson, C. A., & Warburton, W. A. (2012). The impact of violent video games: An overview. *Growing up fast and furious: Reviewing the impacts of violent and sexualised media on children, 56-84*.
- Barlett, C. P., Harris, R. J., & Bruey, C. (2008). The effect of the amount of blood in a violent video game on aggression, hostility, and arousal. *Journal of experimental social psychology, 44*(3), 539-546.
- Burkhardt, J., & Lenhard, W. (2022). A meta-analysis on the longitudinal, age-dependent effects of violent video games on aggression. *Media Psychology, 25*(3), 499-512.
- Chang, J. H., & Bushman, B. J. (2019). Effect of exposure to gun violence in video games on children's dangerous behavior with real guns: a randomized clinical trial. *JAMA network open, 2*(5), e194319-e194319.
- Coyne, S. M., & Stockdale, L. (2021). Growing up with grand theft auto: A 10-year study of longitudinal growth of violent video game play in adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 24*(1), 11-16.
- Denney, A. S., & Tewksbury, R. (2013). How to write a literature review. *Journal of criminal justice education, 24*(2), 218-234
- Dowsett, A., & Jackson, M. (2019). The effect of violence and competition within video games on aggression. *Computers in Human Behavior, 99*, 22-27.
- Farrokhtala, M. (2021). *Japanese and Western cultural norms in the context of Japanese video games* (Master's thesis).
- Ferguson, C. J. (2018). Violent video games, sexist video games, and the law: Why can't we find effects?. *Annual Review of Law and Social Science, 14*, 411-426.
- Ferguson, C. J., Olson, C. K., Kutner, L. A., & Warner, D. E. (2014). Violent video games, catharsis seeking, bullying, and delinquency: A multivariate analysis of effects. *Crime & Delinquency, 60*(5), 764-784.

- Funk, J. B. (2006). Exposure to violent video games and desensitization to violence in children and adolescents. In *Entertainment Computing-ICEC 2006: 5th International Conference, Cambridge, UK, September 20-22, 2006. Proceedings* 5 (pp. 96-102). Springer Berlin Heidelberg.
- Funk, J. B., Baldacci, H. B., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization?. *Journal of adolescence*, 27(1), 23-39.
- Gabbiadini, A., Andrighetto, L., & Volpato, C. (2012). Brief report: Does exposure to violent video games increase moral disengagement among adolescents?. *Journal of adolescence*, 35(5), 1403-1406.
- Gabbiadini, A., Riva, P., Andrighetto, L., Volpato, C., & Bushman, B. J. (2016). Acting like a tough guy: Violent-sexist video games, identification with game characters, masculine beliefs, & empathy for female violence victims. *PLoS one*, 11(4), e0152121.
- Gentile, D. A., & Anderson, C. A. (2003). Violent video games: The newest media violence hazard. *Media violence and children*, 131-152.
- Gentile, D. A., Swing, E. L., Anderson, C. A., Rinker, D., & Thomas, K. M. (2016). Differential neural recruitment during violent video game play in violent-and nonviolent-game players. *Psychology of Popular Media Culture*, 5(1), 39.
- Haninger, K., Ryan, M. S., & Thompson, K. M. (2004). Violence in teen-rated video games. *Medscape General Medicine*, 6(1), 1.
- Hartmann, T. (2017). The 'moral disengagement in violent videogames' model. *Game Studies*, 17(2), Retrieved-from.
- Hartmann, T., Krakowiak, K. M., & Tsay-Vogel, M. (2014). How violent video games communicate violence: A literature review and content analysis of moral disengagement factors. *Communication monographs*, 81(3), 310-332.
- Kumarasuriar, V., Pangiras, G., Sinnapan, S., & Koran, S. (2011). A study of the relationship between violent video game playing and aggression among adolescents in the Klang Valley, Malaysia. In *Proceedings of the International Conference on Humanities, Society, and Culture, IPEDR* (Vol. 20).
- Lam, L. T., Cheng, Z., & Liu, X. (2013). Violent online games exposure and cyberbullying/victimization among adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(3), 159-165.
- Milani, L., Camisasca, E., Caravita, S. C., Ionio, C., Miragoli, S., & Di Blasio, P. (2015). Violent video games and children's aggressive behaviors: An Italian study. *SAGE Open*, 5(3), 2158244015599428.
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: Evidence from a registered report. *Royal Society open science*, 6(2), 171474.

- Shao, R., & Wang, Y. (2019). The relation of violent video games to adolescent aggression: An examination of moderated mediation effect. *Frontiers in psychology, 10*, 313745.
- She, Y., Yang, Z., Xu, L., & Li, L. (2022). The association between violent video game exposure and sub-types of school bullying in Chinese adolescents. *Frontiers in psychiatry, 13*, 1026625.
- Sirani, J. (2024, helmikuu.) *The 10 Best-Selling Video Games of All Time*. Haettu 20.3.2024 osoitteesta <https://nordic.ign.com/grand-theft-auto-v/62593/news/the-10-best-selling-video-games-of-all-time>
- Statista. (2023 lokakuu.). Digital Media - Video Games - Worldwide. Haettu 17.1.2024 osoitteesta <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide?currency=EUR>
- Steam. (julkaisuaika tuntematon). *Vuoden 2023 parhaat*. Haettu 4.2.2024 osoitteesta <https://store.steampowered.com/sale/BestOf2023>
- Teng, Z., Nie, Q., Pan, Y., Liu, Y., & Guo, C. (2017). A cross-lagged model of the relationship between violent video game exposure and moral disengagement in middle school and high school students. *Children and Youth Services Review, 81*, 117-123.
- Teng, Z., Nie, Q., Zhu, Z., & Guo, C. (2020). Violent video game exposure and (Cyber) bullying perpetration among Chinese youth: The moderating role of trait aggression and moral identity. *Computers in Human Behavior, 104*, 106193.
- Wei, R. (2007). Effects of playing violent videogames on Chinese adolescents' pro-violence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior. *Cyberpsychology & behavior, 10*(3), 371-380.
- Whitson, J. R. (2019). The new spirit of capitalism in the game industry. *Television & New Media, 20*(8), 789-801.