

PUPU PIEKSÄÄ PAMPULLA

Lapset tietokonepelien maailmassa

Psykologi **Tarja Salokoski** tekee väitöskirjaansa väkivaltaisista tietokonepeleistä osana lasten ja nuorten pelimaailmaa. Tutkimuksessaan hän selvittää millaista pelien väkivalta on ja millaisessa kontekstissa se esitetään.

Tarja Salokoski pitää omana tehtävänä tuoda laajaa näkemystä pelien maailmaan, sillä median uutisointi pelaamisen riskeistä saa vanhemmat hätäntymään.

–Onhan tutkimusprojektimme nimikin Elektronisten pelien pelaaminen: mahdollisuudet ja riskit, nuori tutkija muistuttaa ja jatkaa:

–Paljon on olemassa myös pelejä, jotka ovat lapselle hyväksi.

Projekti on osa psykologian huippu-tutkimusyksikön Ihmisen kehitys ja sen riskitekijät -tutkimusohjelmaa.

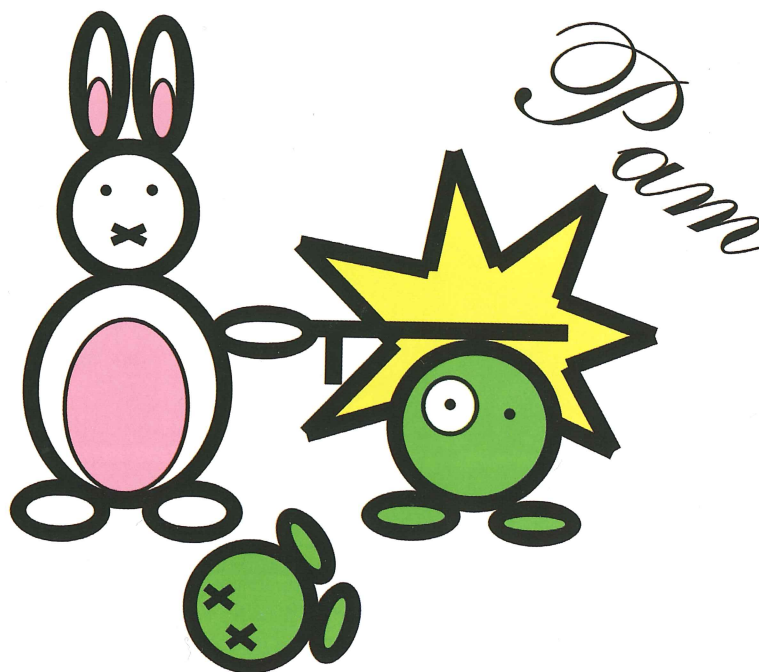
Vaatimuksena väkivalta

Salokosken tutkimuksen mukaan väkivaltaa on suosituissa peleissä runsaasti ja se esitetään realistisessa kontekstissa. Lasten peleissä väkivalta puolestaan sijoittuu



ANNTI SAVOLAINEN

Psykologian tutkija Tarja Salokoski tutkii pelien maailmaa.



ALEKSI KOSKI

mielikuvitusolentojen ja pupujen välityksellä fiktiiviseen kontekstiin. Tunnusomaista on kuitenkin se, että väkivaltaa on käytettävä pelissä etenemiseksi. Fiktiivisyys ei estä lasta ottamasta väkivaltaisia toimintamalleja tai turtumasta väkivaltaan. Lisäksi väkivalta esitetään yleensä huumorin avulla, jolloin se näyttää hauskalta ja hyväksyttävältä.

Tiedä mitä lapsesi pelaa

Salokosken mukaan pelien suhteen välittää sukupolvien välinen kuilu. Aikuiset ymmärtävät, että kaikki televisiossa esitetty ei ole lapsille tarkoitettua. Sama ei päde pelaamiseen, koska vanhemmilla puuttuu omakohtainen kokemus peleistä.

–Kyse ei ole siitä, etteivät vanhemmat välittäisi, vaan heillä ei yksinkertaisesti ole tietoa, toteaa Salokoski. Tutkimuksessa todettiin pelijä pelaavien vanhempien rajoittavan lastensa pelaamista muita enemmän.

Tärkeimpänä Salokoski pitää pelaamiseen liittyvien riskien tiedostamista. Aikuisen ei pidä luottaa pelien ikärajoihin, vaan tutustua peliin itse.

–Seurakkaa mitä lapset pelaavat ja

keskustelkaa heidän kanssaan todellisuuden ja pelimaailman välisistä eroista, kehottaa Salokoski.

KAROLIINA JÄRVIAHO

HIGHLIGHTS

Violence in computer games

Psychologist Tarja Salokoski is researching violence in computer games. Often, the violence in games is presented with humor, which makes it appear fun and acceptable. The use of violence by the player is often a precondition to proceed in game.

There is a gap between the generations concerning computer games: most parents don't have personal experience in playing and they lack the knowledge of which games are appropriate for children.

Salokoski suggests parents follow what games their children are playing and discuss with them the differences between reality and life within the game world.