

**This is an electronic reprint of the original article.
This reprint *may differ* from the original in pagination and typographic detail.**

Author(s): Pasanen, Tero; Arjoranta, Jonne

Title: “Kuka tarvitsee netin sotapelejä?” – Väkivaltaisten pelien diskurssit suomalaisessa verkkomediassa

Year: 2013

Version:

Please cite the original version:

Pasanen, T., & Arjoranta, J. (2013). “Kuka tarvitsee netin sotapelejä?” – Väkivaltaisten pelien diskurssit suomalaisessa verkkomediassa. In J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä, P. Saarikoski, & O. Sotamaa (Eds.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013* (pp. 29-57). Tampereen yliopisto. *Pelitutkimuksen vuosikirja, 2013*.
<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2013>

All material supplied via JYX is protected by copyright and other intellectual property rights, and duplication or sale of all or part of any of the repository collections is not permitted, except that material may be duplicated by you for your research use or educational purposes in electronic or print form. You must obtain permission for any other use. Electronic or print copies may not be offered, whether for sale or otherwise to anyone who is not an authorised user.

Artikkeli

”Kuka tarvitsee netin sotapelejä?”

Väkivaltaisten pelien diskurssit suomalaisessa verkkomediassa

TERO PASANEN

tero.m.pasanen@jyu.fi

Jyväskylän yliopisto

JONNE ARJORANTA

jonne.arjoranta@jyu.fi

Jyväskylän yliopisto

Tiivistelmä

Julkisessa sanassa digitaalisia pelejä käsitellään varsin usein väkivallan kontekstissa. Tässä artikkelissa tarkastellaan diskurssianalyttisesti suomalaisessa verkkomediassa käytyä julkista keskustelua pelien ja väkivallan yhteydestä. Aineiston hallitseviksi teemoiksi osoittautuivat joukkosurmia, aggressiivisuutta ja väkivaltaista käytöstä sekä valvontaa ja vastuuta korostavat diskurssielementit. Vaikka aiheen rajaus väkivaltaisiin peleihin nostikin lukumääräisesti esiin enemmän kielteisiä kuin myönteisiä näkökulmia, oli keskustelussa ilmenevien mielipiteiden kirjo yllättävän runsas.

Avainsanat: väkivaltaiset pelit, verkkomedia, diskurssianalyysi

Abstract

”Who Needs Wargames Anyway?” Discourses of Violent Video Games in Finnish Online Media

In media, digital games are quite often discussed in the context of violence. The present article employs a discourse analytical approach in examining public discussion in the Finnish online media concerning the relationship between games and violence. Discourse elements foregrounding mass murder, aggressiveness/aggression and control/responsibility stood out as dominant themes from the research material. As expected, limiting the focus of the article to violent digital games manifested in a prevalence of adverse perspectives. However the spectrum of varying opinions was surprisingly ample, also including neutral and favourable viewpoints.

Keywords: violent games, online media, discourse analysis

Johdanto

Tässä artikkelissa tarkastellaan suomalaisessa verkkomediassa esiintyviä argumentteja ja diskursseja, joissa digitaaliset pelit yhdistetään väkivaltaan.¹ Artikkelin ei siis pyri peilaamaan digitaalisista peleistä tai pelaamisesta käytyä julkista keskustelua sen kaikessa monimuotoisuudessa. Koska aihe on rajattu peleihin ja väkivaltaan, nousee esiin huomattavasti enemmän kielteisiä kuin myönteisiä näkökulmia. Peliväkivalta nousee laajemmin otsikoihin tavallisesti

suomalaista yhteiskuntaa järkyttävien tapahtumien uutisoinnin kautta. Tällöin pelien hyödyllisyyttä tai kulttuurista arvoa puolustavat julkiset mielipiteet ovat vähemmistössä.

Artikkelin aineisto koostuu yhteensä 117 verkkoartikkelista, jotka on kerätty 14 eri lähteestä vuosilta 2000–2012 (ks. liite 1). Lähteiden valinnassa on painotettu Suomen kymmentä suurinta sanomalehteä (Sanomalehti-ilto 2011). Aineisto sisältää uutisartikkeleita, pääkirjoituksia sekä kolumneja *Helsingin Sanomien* (HS), *Ilta-Sanomien* (IS), *Aamulehden* (AL), *Turun Sanomien*, *Iltalehden*

(IL), *Maaseudun Tulevaisuuden* (MT), *Kalevan*, *Kaupparehden*, *Keskisuomalaisen* ja *Savon Sanomien* (SS) verkkosivuilta. Tämän lisäksi lähteisiin sisältyvät Ylen, *Taloussanomien* (TS), *Suomen Kuvalehden* (SK) sekä *Satakunnan Kansan* verkkojulkaisut. Aineistoon on kelpuutettu ainoastaan toimituksellinen materiaali. Myös peliarvostelut on rajattu sen ulkopuolelle. Julkaisumuoto (ts. verkkojulkaisu) näkyy aineistossa: tyypillinen artikkeli on lyhyt, sisältää yhden kuvan ja viittaa usein toiseen lähteeseen. 53 artikkelissa on haastateltu jotakuta henkilöä, useimmiten asiantuntijaa. 39 artikkelissa on mainittu nimeltä ainakin yksi peli. Asiantuntijahaastattelujen yhteydessä esiintyi jonkin verran toistoa eri julkaisujen siteeratessa samoja lähteitä.

Aineistohaussa keskityttiin ainoastaan materiaaliin, joka käsittelee digitaalisia pelejä ja väkivaltaa samassa yhteydessä. Verkkohakua tehtiin termeillä ”pelit” ja ”väkivalta” sekä näiden lähikäsitteillä. Poimitut artikkelit käytiin läpi useampaan kertaan, ja kaksi eri kirjoittajaa koodasi aineiston diskurssielementeiksi. Tämän jälkeen aineisto käytiin uudestaan läpi, jolloin yhdistettiin yksittäisiä, toisiinsa liittyviä pienempiä teemoja laajempiin kokonaisuuksiin. Epäselvien tapausten yhteydessä diskurssielementtien sisällöistä ja määrittelmistä keskusteltiin, kunnes niistä päästiin yksimielisyyteen (ks. liite 2).

Artikkelin tarkoitus ei ole kartoittaa kaikkea aiheesta käytyä julkista keskustelua. Aineistomme ei siis sisällä jokaista tietyllä ajanjaksolla julkaistua artikkelia. Myöskään yksittäisten artikkelien sisältämiä diskursseja ei ole analysoitu, vaan päämääränä on ollut tunnistaa mahdollisimman monta eri diskurssielementtiä rajatusta otoksesta. Tämä lähestymistapa sopii paremmin diskurssianalyysiin, jonka aineisto koostuu yli 100 artikkelista. Tunnistetut diskurssielementit ovat argumentteja, väitteitä, perusteluita, tulkintoja ja olettamuksia väkivaltaisten pelien ominaisuuksista, haitoista ja/tai vaikutuksista, ja niistä voidaan periaatteessa muodostaa lukemattomia eri diskursseja, puolesta tai vastaan. Eri palaset muodostavat yleensä diskurssikokonaisuuksia, joissa jotkin elementit ovat hallitsemampia kuin toiset, mutta myös yksittäiset elementit voivat toimia itsenäisinä diskursseina.

Diskurssianalyttinen lähestymistapa toimii artikkelin teoreettisena viitekehystenä. Muodostetuille diskurssikategorioille syvempää taustaa luovat

moraali- ja mediapaniikin käsitteet, mediaväkivallan tutkimuksen perinteet sekä joukkosurmat, joiden yhteydessä digitaaliset pelit usein yhdistetään väkivaltaan.

Moraalipaniikeista mediaspektaakkeleihin

Moraalipaniikilla (Cohen 1972) viitataan yhteisössä syntyneeseen huoleen jostain teosta tai ilmiöstä, joka uhkaa sosiaalista tai yhteiskunnallista järjestystä. Tämä uhka voi olla aito tai keksitty, mutta moraalipaniikeille on tunnusomaista, että uhkan vakavuutta liioitellaan. Huoli aiheuttaa usein ärtymystä, joka suunnataan kohti jotain yksilöä tai ryhmää, jonka uskotaan olevan vastuussa uhkasta. Stanley Cohenin (1972) mukaan uhkaa vastaan muodostetaan asiantuntijoiden rintama, joka on yhtä mieltä teon tai ilmiön haitallisuudesta. Ilmiötä vastaan vaaditut ja/tai toteutetut toimenpiteet ovat myös usein suhteettomia. Paniikit ovat lyhytkestoisia, mutta niitä leimaa jaksottaisuus: ne nousevat uudelleen pintaan uusien tapausten ja ilmiöiden myötä (Goode & Ben-Yehuda 2009). Ajoittaiset moraalipaniikit ovat muovanneet länsimaista populaarikulttuuria säännöllisesti 1800-luvun puolivälistä saakka (Springhall 1998).

Mediapaniikki (Drotner 1999) on moraalisen paniikin alamuoto, jonka keskiössä ovat yleensä uudet median muodot. Mediapaniikki ei siis keskity välttämättä itse sisältöön vaan teknologiaan, jolla sisältöä levitetään. Medialla itsellään on keskeinen osa paniikkien luomisessa. Keskustelu on moraalisesti polarisoitunutta, sensaatiohakuista ja emotionaalisesti latautunutta, ja sen keskipisteessä ovat lapset ja nuoret.

Moraali- ja mediapaniikeilla on ilmeinen poliittinen funktio. Yhdysvalloissa ne on yhdistetty niin sanottuihin kulttuurisotiin, mikä viittaa kulttuuristen ja moraalisten arvojen yhteentörmäykseen ja siitä syntyneeseen konfliktiin. Paniikit voidaan mieltää myös yhdeksi ”pelon kulttuurin” työkaluksi, jonka avulla eri intressiryhmät hyödyntävät ihmisten yhteiskunnallisia pelkoja omiin tarkoituksiinsa (Glassner 1999). Mediavaikutuksia tarkastelevan kultivaatioteorian mukaan kielteisen uutisoinnin synnyttämät uhkakuvat voivat herättää pelkoa ja ahdistusta yleisössä sekä luoda pelkoa uutisoinnin kohdetta kohtaan (ks. esim. Gerbner ym. 2002).

Pelit yhtenä joukkosurmien selitysmallina

„Kuka tarvitsee netin sotapelejä?” kysyi kirjailija Heikki Tuuri Hyvinkään ampu- mistapauksen jälkeen (MT 29.7.2011). Väkivaltaiset pelit ja niiden oletetut vaikutukset nousevat tavallisesti otsikoihin joukkosurmien, kuten koulusurmien, yhteydessä. Länsimaissa mielikuva nuoresta joukkosurmaajasta väkivaltaisten pelien suurkuluttajana on niin voimakas, että se nostetaan esiin lähes auto- maattisesti väkivaltaisten hyökkäysten täyttäessä tietyt tunnusmerkit. Ensiuuti- soinnin yhteydessä näin saatetaan tehdä jopa ennen kuin itse tekijästä tai hänen mediamielityksistään tiedetään mitään konkreettista.² Näiden tapahtumien yhteydessä mediaa kiinnostaa erityisesti kuoleman poikkeuksellisuus, ja se pyrkii organisoimaan uudelleen joukkosurmien hajottamaa moraalista järjestystä (Sumiala 2009). Tässä prosessissa pelit toimivat yhtenä selitysmallina.

Yhdysvalloissa vuosituhanen vaihteessa tapahtuneet kouluampumiset loivat väkivaltaisten digitaalisten pelien ympärille varsin värikkään myyttiku- vaston. Columbinen tragedia (1999) oli massiivinen mediaspektaakkeli, joka nousi 1990-luvun kolmanneksi seuratuimmaksi uutiseksi Yhdysvalloissa (Pew Research Center 1999). Väkivaltaisten pelien haitallisuus ei ollut uusi teema, mutta tapauksen intensiivinen uutisointi teki niistä laajemman moraalipaniikin kohteen. Jotkin tapauksen synnyttämistä myyteistä elävät yhä osana digitaalisen median metanarratiivia. Jokelan koulusurmat (2007) toivat diskurssit väki- valtaisten tietokonepelien uhkista suomalaiseen kontekstiin. ”Älkää syyttäkö elokuvia, joita katson, musiikkia jota kuuntelen, pelejä joita pelaan tai kirjoja joita luen”, kirjoitti Pekka-Eric Auvinen (2007, 3) manifestissaan.³ Siinä mainitut elokuvat ja musiikki eivät herättäneet mielenkiintoa lehdistössä, mutta sen sijaan manifestin sosiaalidarwinistinen päätös sekä muusta verkkomateriaalista löytyneet viitteet Nietzscheen ja Linkolaan kirvoittivat joukon lehtiartikkeleja. Populaarikulttuurin muodoista kirkkaimpaan valokeilaan nostettiin odotetusti internet ja pelit.

Jokelan koulusurmia voidaan tapauksena monella tapaa verrata Columbi- neen.⁴ Jokelan tapaus oli maamme mittakaavassa massiivinen mediaspektaak- keli, joka kesti yhtäjaksoisesti useita kuukausia. Surmien uutisoinnissa tapahtui

ylilyöntejä, jotka herättivät laajaa kritiikkiä median toimintatavoista. Kuten Salli Hakalan (2009, 81) analyysi osoittaa, Jokelan surmien kahden ensimmäisen päivän (8.–9.11.2007) uutisoinnissa internet ja pelit olivat kuudenneksi yleisin pääteema (89/907 juttua), eli jopa suosituampi kuin nuorten pahoinvointi ja mie- lenterveysongelmat (71/907 juttua) tai ampuma-aseiden lupakäytännöt (45/907 juttua). Kauhajoen koulusurmien⁵ (2008) sekä Hyvinkään ampumatapauksen (2012) kohdalla internet ja pelit pysyivät suosittuna teemana varsinkin verk- komediassa, mutta spekulatio oli vähäisempää ja maltillisempaa. Uutisoinnin volyymin ja keston perusteella voidaan olettaa, että Suomessa peleihin lii- tettyt kohut ovat saavuttaneet jo lakipisteensä.

Eduskunnassa digitaalisten pelien haitallista sisältöä on käsitelty säännöl- lisesti,⁶ mutta edes viime vuosina tapahtuneet joukkosurmat eivät ole nosta- neet niitä laajamittaiseksi päivänpoliittiseksi aiheeksi verrattuna esimerkiksi Yhdysvaltoihin tai Saksaan. Julkiset kannanotot pelien osuudesta näihin sosi- aalista järjestystä uhkaaviin tapahtumiin ovat usein olleet lähinnä tunneperäisiä ensireaktioita.

Mediaväkivallan tutkimus

Mediaväkivallan tutkimus tarkastelee nimensä mukaisesti väkivaltaisen median ja aggression (MV/A) välistä suhdetta. Se on historiallisesti kes- kittynyt lähinnä viihteeseen dokumentaarisen mediaväkivallan sijaan. Digitaalisten pelien väkivalta alkoi herättää laajaa kiinnostusta vuosituhanen vai- teessa. Tutkimuskenttä on varsin polarisoitunut, eikä mediaväkivallan vaikutuk- sista vallitse konsensusta: toiset tutkimukset (ks. esim. Anderson & Dill 2000; Bushman & Anderson 2001; C. A. Anderson 2004; Huesmann 2007; Gentile ym. 2007; Anderson ym. 2010) painottavat mediaväkivallan ja aggression välistä kausaalista suhdetta, kun taas toiset (ks. esim. Freedman 2002; Ferguson 2002; J. A. Anderson 2008; Ferguson ym. 2008; Kutner & Olson 2008; Ferguson & Kilburn 2009, 2010) ovat suhtautuneet kriittisemmin tähän väitettyyn syy-seu- raussuhteeseen sekä nostaneet esiin sitä tukeneiden tutkimusten teoreettisia ja metodologisia ongelmia.

Aihe on kiinnostanut myös suomalaisia tutkijoita. Marjut Walleniuksen ja Raija-Leena Punamäen (2008) kahden vuoden pitkittäistutkimuksen tulokset tukevat MV/A-suhdetta: lapsen iän, sukupuolen sekä perheen välisen viestinnän katsotaan olevan aggression kasvua lieventäviä tekijöitä. Niklas Ravajan ja kumppaneiden (2008) psykofysiologinen tutkimus ei puolestaan tue teoriaa väkivaltaisten pelien turruttavasta vaikutuksesta, mutta ei myöskään kiistä mediaväkivallan haitallisia vaikutuksia.

Suomen kielellä julkaistut peliväkivallan tutkimukset ovat olleet suhteellisen harvinaisia.⁷ Yksi tunnetuimmista julkaisuista on Tarja Salokosken (2005) tutkimus, jossa perehdytään pelien väkivaltaisen sisällön lisäksi myös riskipeelaamiseen, ja tuolloin voimassa olleen ikäluokitusjärjestelmän toimivuuteen. Salokoski on päättänyt suosittelemaan pelien ennakkotarkastusta, sillä hänen mukaansa ikärajasuositukset eivät pysty suojelemaan lapsia pelien väkivaltaiselta sisällöltä. Vappu Viemerö on ottanut aiheeseen kantaa *Duodecimin* (2009) pääkirjoituksessa. Viemerön puheenvuoro tukee kausaalia MV/A-suhdetta.⁸ Suomalaisen Tiedeakatemian kannanotossa (Punamäki ym. 2011) koulusurmiin väkivaltaiset tietokonepelit on määritelty yhdessä internetin kanssa yhteisöllisiksi riskitekijöiksi. Vaikka mainittu kannanotto käsitteleeekin mediaväkivallan tutkimuksen näkökulmia varsin laajasti, se on pelien osalta valitettavan puutteellinen ylikorostaessaan sekä amerikkalaisten että suomalaisten kouluampujien mieltymystä väkivaltaisiin tietokonepeleihin.⁹

Diskurssianalyysi tutkimusmenetelmänä

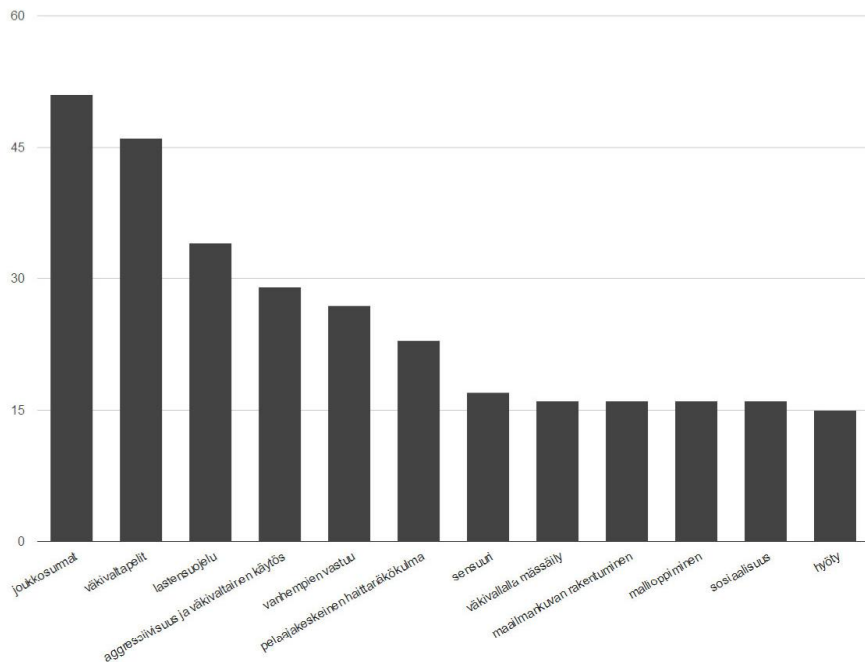
Tässä tutkimuksessa ollaan kiinnostuneita siitä, miten kielenkäyttö luo sosiaalista todellisuutta pelien ympärille ja niiden suhteen. Se siis nojautuu diskurssianalyysille tyypillisesti sosiaalisen konstruktionismin perinteeseen (ks. esim. Jokinen ym. 1993). Diskurssianalyttisessä lähestymistavassa kieli nähdään sosiaalisena toimintana ja kieltä rakennetaan, muokataan ja tulkitaan erilaisissa tilanteissa ja erilaisiin tarkoituksiin (Pietikäinen & Mäntynen 2009). Kielen käyttö ei siis ole vain todellisuuden kuvaamista, vaan kielellisiä tekoja (Suoninen 1999). Diskurssi ymmärretään tässä tutkimuksessa merkityssuhteiden

kokonaisuudeksi, joka rakentaa todellisuutta tietyllä tavalla (vrt. Suoninen 1999). Nämä merkityssuhteet ovat sitoutuneita johonkin tiettyyn kulttuuriseen kontekstiin ja tulevat ilmi ihmisten käytännön kommunikaatiossa, esimerkiksi lehtikirjoituksissa (vrt. Jokinen & Juhila 1999).

Diskurssianalyttista lähestymistapaa ei ole erityisen laajalti käytetty pelitutkimuksessa. Erityisesti suomenkielistä tutkimusta on rajallisesti (Nummelin 1997): diskurssianalyttista tutkimusmetodia käyttäen on tehty lähinnä pro gradu -tutkielmia ja muita opinnäytetöitä (ks. esim. Happonen 2010; Luosujärvi 2010; Ränninranta 2011). Diskursseissa ei ole mielenkiintoista se, mikä niistä vastaa parhaiten todellisuutta vaan se, miten diskurssit saavat erilaisia painoarvoja ja millaisia valtasuhteita ne muodostavat. Voidaan puhua esimerkiksi hallitsevista ja marginaalisista diskursseista (ks. esim. Ilmonen 2001). Tämä jako toimii myös meidän aineistoamme analysoitaessa, kuten seuraavasta luvusta käy ilmi.

Peliväkivallan diskurssielementit

Tunnistamme aineistostamme 39 yksittäistä diskurssielementtiä. Yksittäiset elementit saattavat esiintyä eri konteksteissa saaden erilaisia painoarvoja myönteisestä kielteiseen tai jotain siltä väliltä. Diskurssielementit on pyritty nimeämään artikkeleissa käytetyn kielen ja ilmaisujen mukaan. Nämä elementit on jaettu kymmeneen kategoriaan, jotka on muodostettu aineistosta esiin nousseiden hallitsevien diskurssielementtien sekä niitä tukevien marginaalisempien elementtien ympärille ja/tai yhdistävien teemojen perusteella. Aineistosta erottuu selvästi kuusi lukumääräisesti hallitsevampaa diskurssielementtiä: ne esiintyvät siinä yli 20 kertaa. Lisäksi erottuu kuuden keskisuuren diskurssielementin joukko, joka esiintyy vähintään 15 kertaa. Loput 25 marginaalista diskurssielementtiä esiintyivät aineistossa alle 15 kertaa (ks. liite 3).



Kuva 1. Aineiston 12 yleisintä diskurssielementtiä.

Analyysissa käytetyt kymmenen kategoriaa ovat 1) pelien eksplisiittiseen väkivaltaan liittyvä argumentaatio, johon sekoittuu myös keskustelu seksistä ja väkivallasta; 2) valvontaan ja vastuuseen sekä sensuuriin ja sananvapauden keskittyvät puheenvuorot; 3) käyttäjakeskeisyyden painottaminen; 4) sosiaalisen oppimisen näkökulmasta käyty keskustelu peliväkivallan vaikutuksista; 5) pelien nostaminen esiin joukkosurmien yhteydessä; 6) pelaamisen sosiaalisuutta ja pelaajia aktiivisina toimijoina korostavat näkökulmat; 7) pelien kulttuuriseen asemaan ja pelaamisen arkipäiväistymiseen keskittyneet diskurssit; 8) kommentit pelien roolista viihteenä; 9) kannanotot pelikokemusten keinotekoisuudesta sekä vastaavasti pelien kyvyistä kuvata todellisuutta sekä 10) keskustelu pelien ja pelaamisen hyödyllisyydestä.

Seuraavissa alaluvuissa nämä kymmenen kategoriaa esitellään edellä mainitussa järjestyksessä. Ne on nimetty siteeraamalla verkkoartikkelien otsikoita.

1. " Tutkijan tyly arvio: väkivaltapelit ja porno tuhoavat pojat " ¹⁰

Väkivaltaisia pelejä kuvataan julkisessa keskustelussa varsin monipuolisilla ilmaisuilla. Ehkä laajimmin käytetty termi on väkivaltapeli (n=46). Muina, seikkaperäisempinä esimerkkeinä voidaan mainita räiskintä-, sota-, taistelu-, ampumis-, ammuskelu-, autovarkaus-, mäiskintä-, myrkkykroppa-, tappo-, tappaja-, tuhoamis-, raiskaus-, teurastus- ja terroristipelit.¹¹ Näillä termeillä on vahva laadullinen funktionsa, jonka avulla hyvinkin erilaiset ja monimutkaiset pelit voidaan yksinkertaistaa niiden sisältämän väkivallan perusteella. Tätä mielikuvaa voidaan vahvistaa yksityiskohtaisilla, väkivallalla mässäilevillä (n=16) kuvauksilla pelien representaatiosta, sisällöstä ja/tai mekaniikoista. Näin "räiskintöjen" väkivallasta tulee autoteelista (ks. esim. Reemtsma 2008) eli väkivaltaa sen itsensä vuoksi. Väkivaltaa pelitään myös suhteessa pelin narratiiviin (n=6), ja ne katsotaan usein toisensa poissulkeviksi.

Ilmaisten nettipelien valikoima tarjoaa pelejä, joiden ainoana ideana on makaa-beri väkivalta. Yksinkertaisimmillaan pelissä ei ole mitään juonta eikä vaikeusasetta – eikä siten edes mitään pelaamista. Ainoa tehtävä on kiduttaa, tappaa ja silpoa – Pelikuvio on yksinkertainen. Pelaaja voi aloittaa pimeään huoneeseen roikkumaan sidotun ihmisen kiduttamisen piikillä ja partaveitsellä. Hän voi puukottaa hahmoa ja kuoria ihoa irti partaterää käyttäen. Asevalikoimiin kuuluvat myös pistooli, haulikko ja rynnäkkökivääri. Lopputulos viimeistellään moottorisahalla niin, että pärinä vain kuuluu. (AL 19.1.2012.)

Ääriesimerkkien esittäminen pelien ja pelaamisen normina on yleinen toimintatapa. Pelihistoriasta saatetaan kaivaa esiin laajasti uutisoituja yksittäistapauksia, jotka ovat aikanaan aiheuttaneet julkista paheksuntaa. Nykyisten pelien esitystavoista tai sisällöstä nämä esimerkit eivät kuitenkaan anna kovinkaan tarkkaa kuvaa. Mainitut pelit ovat usein hävinneet markkinoilta jo vuosia sitten eivätkä siten ole laajasti saatavilla tai edes kuulu lasten tai nuorten suosimiin peleihin.¹²

Seksi ja väkivalta (n=9) sulautuvat saumattomasti toisiinsa pelien sisältöä koskevassa keskustelussa. Rinnastuksen peruste on, että molemmat aihepiirit ovat lapsille sopimattomia. Aihetta saatetaan tuoda esiin jopa raiskauskontekstin kautta, vaikka seksuaalinen väkivalta onkin kulttuurinen tabu länsimaisissa tietokonepeleissä.¹³ Saatetaan myös vedota menneeseen, viattomampaan aikaan ennen digitaalisen väkivaltaviihteen hyökyaaltoa:

Tietokonepelit etenevät taposta raiskaukseen ja raiskauksesta ryöstöön siinä missä ennen heitettiin noppaa ja seikkailtiin Afrikan viidakoissa timanttia etsimässä (TS 9.4.2006).

Väkivaltaviihteen samaistamisella pornografiaan saadaan yhdistettyä kaksi erillistä moraalipaniikkia samaan keskusteluun. Väkivaltaviidettä, joka nykyään sisältää myös pelit, verrataan aineistoon, jonka tarkoitus on kiihottaa kuluttajaansa.

Eihän eroottisesti virittyneen filmin katsominen pura kenenkään seksuaalisia haluja. Hinkuhan siinä päinvastoin nousee, kun sellaista filmiä katsoo. Ihan sama väkivallan katsomisessa. (AL 19.1.2012.)

Väkivaltaa (fyysistä ja seksuaalista) sisältävät pelit ovat nousseet myös otsikoihin laitonta pornografiaa käsittelevässä uutisoinnissa.¹⁴

2. "Varo aivojasi, kun pelaat!"¹⁵

Väkivaltaisten pelien psykologisia vaikutuksia käsitellään käyttäjakeskeisistä ja sosiaalisen oppimisen näkökulmista. Pelaajakeskeisessä haittanäkökulmassa (n=23) väkivaltapeliin uskotaan kuluttavan lasten ja nuorten henkisiä resursseja tai estävän heidän kehitystään. Tyypillinen on ajatus siitä, että pelaajat turtuvat oikeaan väkivaltaan jatkuvien virtuaalisten väkivallankokemusten seurauksena. Tässä yhteydessä nousee esiin jopa ajatus siitä, että väkivaltaiset pelit johdattavat pelaajan koko ajan raastuvan mediaväkivallan kierteseen.

Porttiteorian (n=1) avulla päihdepolitiikasta tutut argumentit voidaan siirtää keskusteluun peliväkivallasta. Tässä yhteydessä myös pelaajien väliset suuret erot häivytetään ja pelien haitallinen vaikutus on jatkuva.

Monelle pelit ovat Viemerön mukana [sic] kuin "huume", jota pitää saada enemmän ja enemmän. Ensin ajetaan motocrossia tai pudotellaan tipuja tai possuja hyllyltä, sitten kaivataan enemmän jännitystä ja siirrytään hurjempiin peleihin. (TS 23.1.2011.)

Väkivaltaisten pelien yhteys huumeisiin ja päihteisiin näkyy aineistossa myös toisella tapaa: riippuvuuden (n=10) yhteydessä. Tässä yhteydessä luonnostellaan eroa niin sanotun normaalin pelaamisen ja patologisen riskipelaamisen välille yrittämättä sen tarkemmin määritellä haitallisuuden rajaa.

Kaikki pelaaminen ei suinkaan ole pahasta, mutta joissakin tapauksissa pelaaminen alkaa säädellä elämää ja voi aiheuttaa riippuvuutta (YLE 5.8.2011).

Väkivaltapeliin suosiota selitetään katarsiksella (n=4), eli sillä, miten media-väkivalta toimii myönteisenä keinona purkaa aggressiivisuutta ja aggressiota.

Usein puhutaan katarsiksesta, jossa peli on myönteistä paineiden purkamista, joka pitää yllä tasapainoista ja sosiaalista elämää. Toisaalta varmasti löytyy yksilöitä, joilla pelit ovat osa negatiivista ja tuhoavaa kierrettä. Eniten tunnen tutkimuksia, jotka osoittavat toimintapelaamisen myönteisiä vaikutuksia. (YLE 29.5.2012.)

Aineistossamme tämä varsin kiistanalainen mediaväkivallan malli (ks. esim. Ferguson & Kilburn 2009) näyttäytyy kuitenkin ensisijaisesti sitä kautta, että sen puhdistava vaikutus kyseenalaistetaan.

3. "Ruokkiiko väkivaltapeli tosielämän väkivaltaa?"¹⁶

Mallioppiminen (n=16) on yksi vanhimmista argumenteista, joilla on perusteltu populaarikulttuurin haitallisia vaikutuksia nuorisoon (ks. esim. Comstock 1883). Tämä sosiaalisen oppimisen teorioihin pohjautuva näkökulma on myös meidän aineistossamme keskeinen tapa käsitellä väkivallan ja pelien suhdetta. Opittavat käytösmallit ja toimintatavat nähdään pääasiassa kielteisinä pelin väkivaltaisen sisällön vuoksi.

Tässä argumentaatiossa yhdistyvät usein niin tieteelliset kuin ideologisetkin näkökulmat. Vallalla on edelleen myös vanhakantainen ajatus pelaajista passiivisina vastaanottajina, jotka siirtävät peleistä omaksutut toimintamallit pelien ulkopuolelle. Pelaajaa mediaväkivallan vaikutusten tahattomana uhrina korostavan argumentaation juuret ulottuvat jo 1940-luvulla kumottuun neula- tai taikaluotiteoriaan, jonka mukaan median vaikutukset yleisöön ovat välittömiä (ks. Lazarsfeld ym. 1944).

Lentämään opitaan simulaattorissa – miten niin lyömään, potkimaan ja ampu-
maan muka ei oppisi vastaavassa simulaattorissa? (HS 7.2.2008)

Väkivaltapelien katsotaan myös lisäävän pelaajien aggressiivisuutta sekä altistavan väkivaltaiselle käytökselle (n=29), joka pahimmassa tapauksessa johtaa jopa rikollisuuteen. Aineistossamme tämä argumentti esiintyy erityisesti artikkeleissa, jotka sisältävät asiantuntijoiden lausuntoja tai viittaavat mediaväkivallan tutkimuksen tuloksiin. Pelien sisältämä väkivalta nähdään joko yhtenä riskitekijänä tai kausaalisenä vaikuttimena tosielämän väkivaltaan.

Väkivaltaa katselevista lapsista noin 20 prosenttia käyttäytyy aggressiivisesti, ja he ovat varhaisessa aikuisiässä taipuvaisia rikolliseen käyttäytymiseen.

Pisimpään pelien ääressä viihtyvillä koululaisilla on heikko itsekontrolli, joka ilmenee [sic] levottomuutena ja aggressiivisena käyttäytymisenä. Nämä riskipe-
laajat käyttivät harrastukseensa keskimäärin 21 tuntia viikossa.

Viemerö puhuu nousevasta, tuhoisasta kierteestä:

Videopelit tekevät väkivaltaisemmaksi

Maanantai 27.10.2008 klo 09.16

[Suosittele](#) < 18

Nyt se on ensimmäistä kertaa todistettu: jos peleissä on väkivaltaista sisältöä, pelaajista tulee aggressiivisempia.



Aikuisten pitäisi valvoa entistä tarkemmin lastensa pelaamista. (JARNO JUUTI)

Kuva 2. Yksinkertaistavaa otsikointia ja voimakasta visuaalista retoriikkaa artikkelissa, jossa käsitellään MV/A-kausaliiteettia tukevaa tutkimusta (IL 27.10.2008).

– Kun lapsen mieleen ajetaan väkivaltaa ja hänen aggressiivinen käyttöksensä lisääntyy, valitsee tällainen lapsi katsottavakseen yhä vain lisää väkivaltaista materiaalia. (AL 19.1.2012.)

Aineistossa on myös sarkastisempia äänensävyjä, joissa peliväkivallan vaikutukset väkivaltaiseen ja rikolliseen käyttäytymiseen kyseenalaistetaan:

Soitan varmuudeksi vielä vankilaan.

Tiedustelen, löytyisikö sieltä joku, joka pelaa videopelejä ja on tappanut. Voisiko tällainen ihminen kertoa, miltä tappaminen tuntuu ja voiko sitä verrata videopelien väkivaltaan?

Helsingin vankilasta kerrotaan, että heidän henkirikokseen syyllistyneet asiakkansa ovat iäkkäämpiä, syrjäytyneitä viinamäen miehiä.

Nuoria videopelimirhaajia vankilassa ei ole. (HS 19.2.2009.)

Erityisesti elokuvaan liitetyt analogiat (n=5) toimivat varoittavina esimerkeinä menneisyydestä. Haastateltavat tuovat esiin tunteisiin vetoavia vertauksia ja jopa omakohtaisia anekdootteja, joissa toistuvat varoitukset mediaväkivallan vaikutuksista. Tällaisia kommentteja voidaan pitää lähes automaattisina reaktioina kansakuntaa järkyttäneisiin tekoihin.

Olin lukiossa, kun Kauriinmetsästäjä-leffa tuli (1978). Yllättävän paljon venäläistä rulettia pelattiin, vaikka sanottiin, ettei siitä elokuvasta kukaan mallia ota. En itse pelannut. (IL 28.5.2012.)

4. "Sama harrastus kuin Suomen koulusurmaajilla"¹⁷

Jokelan kouluampumisten jälkeen väkivaltaiset pelit ovat nousseet säännöllisesti esiin nuorten miesten tekemien joukkosurmien yhteydessä.¹⁸ Pelit ovat osa joukkosurmien symbolista kuvastoa, jonka avulla media rakentaa henkilökuva "kuoleman spehtaakkien päähenkilöistä" eli surmaajista (Sumiala 2009, 64–65). Heitä profiloitaessa oletettua syy-seuraussuhdetta pelien ja väkivallanteon välillä ei välttämättä edes pyritä selittämään mitenkään. Se on itsensä selvyyttä, joten pelkkä maininta samassa kontekstissa joukkosurmien kanssa riittää. Esimerkki Hyvinkään tapauksesta:

Hyvinkään epäilty ampuja on ahkera nettipelien pelaaja. Hän kertoo Facebook-sivuilla pelaavansa muun muassa Battlefield-peliä. Battlefield on toimintapeli, jossa on runsaasti aseita, sotilaita ja ajoneuvoja. (YLE 27.5.2012.)

Samalla tämä joukkosurma-diskurssielementti (n=51) luo sosiaalista todellisuutta ja retoriikkaa ylläpitäen urbaania myyttiä pelaavasta joukkosurmaajasta (vrt. Vossekuiil ym. 2002). Esimerkiksi Norjan terrori-iskujen jälkeisenä päivänä

TUUSULAN KOULUSURMAT

Täällä hän pelasi

8.11.2007 14:53

Current Rank
Next Rank
Enlisted
Last Battle

Kit

Progress 29%

Scores
Global Score
Team Score
Combat Score
Commander

LINKKI
Kouluammuskelijan sivu pelisivustolla

Kuvakaappaus Jokelan surmaajan sivusta sotapelisivustolla.

Pekka-Eric Auvinen harrasti säännöllisesti verkkopelaamista. Erityisen innostunut hän oli muun muassa Battlefield 2 -pelistä, jonne hän kirjautui viimeisen kerran keskiviikkoamuna hieman ennen yhdeksää.

Kuva 3. Kuvakaappaus Auvisen Battlefield 2 -tilastoista (IL 8.11.2007).

Iltalehti pyrki rakentamaan yhteyttä tapahtuneelle ja Suomen koulusurmille tekijöiden peliharrastusten kautta:

Facebook-sivuillaan Anders Behring Breivik, 32, kertoo, että hän harrastaa videopelejä *World of Warcraft* ja *Modern Warfare 2*. Jälkimmäinen on tunnettu sotapeli, jossa ammutaan vastustajia.

Myös molempien Suomen viime vuosien tuhoisien koulusurmien yhteydessä keskustelua on herättänyt joukkosurmaajien aiempi väkivaltapeliharrastus. (IL 23.7.2011.)

Jotain pelien ja joukkosurmien välisestä retorisesta sidoksesta kertoo myös se, että näitä äärimmäisiä väkivallantekoja kuvataan pelimäisiksi.

Viemerö muistuttaa, että sekä Jokelan että Kauhajoen kouluampujat käyttäytyivät erittäin pelimäisesti. Kumpikin oli tutkiskellut aihetta, filmannut itseään ja jättänyt vihjeitä. Kumpikin tavoitteli jonkinnäköistä sankarin mainetta. (TS 23.1.2011.)

5. "Pelaaminen auttaa hahmottamaan maailmaa"¹⁹

Pelaajan asemaa korostava diskurssi on varsin ristiriitainen. Julkisessa keskustelussa pelaaja nähdään sekä passiivisena vastaanottajana että tulkitsevana toimijana – joskus jopa yhtäaikaisesti. Käsiteltäessä pelaajaa aktiivisena toimijana (n=4) kiinnitetään huomiota siihen, miten hän itse muokkaa kokemustaan.

Jos elektroniikkapelit eivät ole vähintäänkin alakulttuuria, ei sitä ole televisio, ei rock, ei videotaide eikä seikkailukirjallisuus – sillä vähintään kaikkia noita peleihin sisältyy, ja jokaiseen pelaaja itse joutuu ottamaan kantaa, olemaan aktiivinen (Kaleva 2.1.2003).

Vuorovaikutteisudessa piilee myös vaaransa. Interaktiivisuutensa vuoksi peliväkivalta nähdään haitallisempänä kuin esimerkiksi elokuvien ja television sisältämä väkivalta. Katsojasta tulee tekijä.

Tietokonepelien yleistyminen lisäsi aggressiivista käyttäytymistä. Sinä itse olet pelissä se, joka ampuu tai lyö, nuorelle tai lapselle tämä on henkisen kasvun kannalta voimakas kokemus, joka vaikuttaa persoonaan. (SK 2.9.2008.)

Myös pelaamisen sosiaalisuuteen (n=16) liittyvät puheenvuorot sisältävät varsin eripuraisia näkökulmia. Pelien sosiaalisuuden myönteistä puolta korostavat argumentit voidaan tulkita vastaväitteeksi näkökulmalle, joka korostaa väkivaltaisen sisällön merkitystä: räiskintäpelit voivat olla paljon muutakin kuin pelkkää itsearvoista väkivaltaa. Pelien sosiaalisuuden kielteisyyttä korostavissa kannanotoissa painotetaan taas verkossa solmittujen kontaktien keinotekoisuutta (vrt. virtuaalitodellisuus).

Tampereen yliopiston dosentti Matti Rimpelä katsoo, että tunneköyhässä virtuaalimaailmassa nuorella voi olla näennäisesti ystäviä ilman, että hänelle olisi kehittynyt sosiaalista osaamista. Erityisesti pojat kypsyvät tässä suhteessa hitaasti. (AL 30.5.2012.)

Pelien kontekstissa sosiaalisuuteen kuuluu oleellisesti kilpailu (n=8). Teema voi nousta välillä jopa pelien sisältöä tärkeämmäksi tekijäksi. Tällöin väkivalta on toissijaista, sillä pelaaminen on ensisijaisesti pelaajien välistä keskinäistä kilpailua ryhmissä tai erikseen. Näin pelaaminen tulee lähemmäs urheilun viitekehystä.

Taistelu ja sodankäynti ovat peleissä nimenomaan jännittävää kilpailua, jossa on helppo jakaa pisteitä ja ratkaista kuka voittaa (HS 16.11.2007).

Pelaajien sukupuolieroihin (n=7) kiinnitetään huomiota erityisesti puhuttaessa väkivaltaisten pelien suosiosta. Pojat muodostavat suuremman riskiryhmän, ja heidän pelimieltymyksensä pyritään erottamaan tyttöjen vastaavasta.

Pojat altistuvat sähköisiä pelejä pelatessaan erityisesti väkivallalle, mitä pohjustavat televisio-ohjelmien ja videoiden väkivalta-aineokset – Tytöt eivät ole yhtä kiinnostuneita väkivallasta kuin pojat. (Kaleva 9.9.2003.)

Pelien kyky muokata maailmankuvaa (n=16) tunnustetaan niin myönteisessä kuin kielteisessäkin mielessä. Väkivaltapelien vaikutukset lasten ja nuorten ajatusmaailmaan nähdään usein haitallisina niiden sisällön vuoksi: ne saavat heidät tuntemaan olonsa turvattomaksi tai hämmentyneeksi.

Olisi kovin naivia ajatella, että virtuaaliodellisuudella ja sillä, että lapsi pelaa väkivaltapelejä ei olisi mitään vaikutusta siihen, miten lapsi tai nuori hahmottaa maailmaa (SS 29.5.2012).

Samalla kuitenkin pelejä käytetään rakennettaessa omaa identiteettiä (n=6), myös muuten kuin pelaajana. Tässä yhteydessä digitaaliset pelit nousevat vaihtimena perinteisemmän median rinnalle.

Jossakin ehkä elää jo suomalainen, jolle [pelit] ovat yhtä tärkeä minän rakennuspalikka kuin kirjat tai elokuvat (HS 16.9.2010).

6. "Nuoret ovat yhä enemmän median armoilla"²⁰

Yksi aineistomme keskeisimmistä tavoista puhua peleistä liittyy vastuuseen ja valvontaan. Yhteiskunnallista vastuuta korostava keskustelu lastensuojelusta (n=34) koostuu pääasiallisesti argumenteista, joissa käsitellään voimassa olevaa lainsäädäntöä. Mielipiteet sen toimivuuden suhteen vaihtelevat.

"Pelien nykyiset ikärajamerkinnät ovat hyvin suppeita. Ne eivät kerro väkivallan laadusta mitään. Jos pelit ennakkotarkastettaisiin, niiden sisällöstä voitaisiin edes puhua", Salokoski sanoo.

Lain mukaan tietokone- ja videopeleihin on merkittävä ikäraja. Tällä haavaa Suomessa myytävät pelit luokitellaan Hollannissa yhteiseurooppalaisen pegi-kriteerien mukaan.

"Opetusministeriössä ei ole minkäänlaisia suunnitelmia pelien ottamiseksi kansalliseen ennakkotarkastukseen. Olemme mukana eurooppalaisessa järjestelmässä, johon ollaan tyytyväisiä. Mikä olisi se lisäarvo, että pelit tarkastettaisiin täälläkin." (HS 25.11.2005.)

Yhteiskunnallisen vastuun yhteydessä esiin nousee puheenvuoroja, joissa vaaditaan epäsuorasti jonkinlaisia säätelytoimia tai jopa suoraa puuttumista pelien sopimattomaan sisältöön.²¹ Sensuurista (n=17) puhuttaessa sananvapaus länsimaisena perusarvona tunnustetaan, mutta se nähdään kyseisen asian kohdalla ongelmallisena. Jopa aikuisille tarkoitettua materiaalia tulisi sensuroida lastensuojelun nimissä.²²

Vaikka kiellot eivät ole paras mahdollinen keino, voisivatko poliitikot siitä huolimatta harkita, että edes sota- ja terroristipelit netissä kiellettäisiin lailla. Kuka niitä tarvitsee? (MT 29.7.2011.)

Tämän diskurssin yhteydessä nousi esiin huoli myös siitä, miten tiettyjen pelien kieltäminen ainoastaan lisäisi lasten mielenkiintoa niitä kohtaan (kielletty hedelmä, n=2).

Omassa lähipiirissäni on murrosikäisiä lapsia ja tiedän, ettei kielloilla voiteta mitään. Ne voivat päinvastoin houkutella lasta kielletyn materiaalin pariin. (AL 19.1.2012.)

Valvonta- ja vastuukeskustelun toinen puoli on vanhempien vastuun (n=27) korostaminen, joka nousee säännöllisesti esiin lastensuojelun yhteydessä. Siinä

Asiantuntijan ohjeet: Näin suojelet lasta haitallisilta peleiltä

Suosittelen < 4

Sini Kuvaja [Lähetä palautetta toimittajalle](#)

Kuva: Kuvakaappaus



K18-ikärajat on laitettu syytä peleille, kuten kuvan Call of Duty Modern Warfare 3:lle.

Kuva 4. Esimerkki lähestymistavasta, jossa lastensuojelu yhdistyy vanhempien vastuuseen (SKK 1.2.2012).

painotetaan vanhempien medialukutaidon tärkeyttä ja tarvetta valvoa lasten kuluttamaa mediaa.

Hakala ei näe, että väkivaltapeleistä olisi mitään varsinaista hyötyä, muttei usko niiden kieltämisen olevan mahdollista. Lakien ja asetusten sijaan hän korostaa kasvattajien vastuuta ja kannustaa vanhempia ikärajojen noudattamiseen ja tarkkaavaisuuteen. (AL 29.7.2011.)

7. "Räiskintäkin on kulttuuria"²³

Vaikka pelien yhteiskunnallinen asema on selvästi vakiintunut viimeisten vuosikymmenien aikana, niiden kulttuurinen arvo on vielä varsin heikko. On ehkä yllättävää, että keskustelussa peliväkivallasta esiin nousee myös ajoittain puheenvuoroja, joissa korostetaan pelejä kulttuurimuotona (n=8). Tämä on osaltaan seurausta pelien arkipäiväistymisestä (n=13) muun digitaalisen teknologian ohella, minkä myötä myös huolet niiden vaikutuksista ovat alkaneet jäädä hiljalleen taka-alalle. Tämä suuntaus on ollut nähtävissä viime vuosina, kun perinteisestä väkivaltakeskustelusta on siirrytty laajempaan sisältökeskusteluun, jossa kiinnitetään huomiota enemmänkin pelien kontekstiin tai tarkoitukseen.²⁴ Tämä muutos kertoo osaltaan pelien ilmaisun kulttuurisesta kehityksestä. Niitä on alettu pitää hyväksyttävänä representaatioina tosimaailman tapahtumille ja ilmiöille. Väkivaltaa sisältävien pelien ilmaisua puolustetaan usein niiden ajankohtaisuudella ja historiallisuudella.

Viime vuosien menestyneimmät kuvaukset Yhdysvaltain Afganistanissa ja Irakissa käymistä sodista eivät ole kirjoja, runoja tai elokuvia. Ne ovat videopelejä. (HS 16.9.2010.)

Tässä yhteydessä käydään myös kulttuuripoliittista keskustelua siitä, miten pelejä kohdellaan suhteessa muihin kulttuurin muotoihin.

Tämä on seurausta nykyisestä kulttuurista. Pelit ovat suhteellisen nuori kulttuurin ala, sillä ne tulivat 90-luvulla. Samaan tapaan 60-luvulla rokin syytettiin pilaavan nuorison. Peleistä on tehty syntipukki, koska niitä ei ymmärretä, Hiilinen uskoo. (IL 5.8.2011.)

Vaikka väkivaltaiset pelit usein leimataankin haitallisiksi, tätä näkemystä on myös alettu yhä enenevässä määrin kyseenalaistaa kiinnittämällä huomiota niiden asemaan syntipukkeina (n=9) muille ilmiöille ja tapahtumille. Kriittisessä keskustelussa tilannetta usein ironisoidaan vertaamalla pelien asemaa muihin medioihin tai pyrkimällä osoittamaan ongelmien muita mahdollisia vaikuttimia. Pelien kulttuurisen roolin vahvistuessa niiden leimaaminen ja marginalisointi muuttuu yhä vaikeammaksi.

Pelit mediana näyttävät esiintyvän erityisessä suhteessa toiseen arkipäiväistyneeseen digitaaliseen mediaan, internetiin (n=11). Yksi peruste tälle on todennäköisesti verkkopelaamisen yleistyminen.

Miten vanhempi voi suojella lastaan lapsilta kiellettyjen pelien pelaamiselta, MLL:n Auttavien puhelinten päällikkö Tatjana Pajamäki?

Nettimaailma ei ole muusta elämästä irrallinen osa. Kyse on luottamuksen rakentamisesta lapsen kanssa.

Jos lapsi pelaa kiellettyjä pelejä, vanhempi puuttuu siihen niin kuin minkä tahansa sovitun asian rikkomiseen. (SKK 1.2.2012.)

Esimerkissä kysyjä viittaa lapsilta kiellettyihin peleihin, mutta vastauksessa korostetaan internetiä. Se nousee jopa niin tärkeäksi tekijäksi pelien yhteydessä, että vastaus aloitetaan sillä. Tässä keskustelussa pelit ja internet samaistetaan, ja niitä käsitellään aivan kuin kyseessä olisivat saman ilmiön eri osat.

Keskustelu peleistä taiteena korostaa pelien ilmaisukyvyyn kehitystä. Tällä argumentaatiolla on vahva laadullisesti arvottava ulottuvuutensa (vrt. väkivaltapelit). Niitä verrataan perinteisempiin kulttuurin muotoihin, kuten kirjallisuuteen, maalaustaiteeseen tai elokuvaan. Tämä näkökulma hyödyntää taiteen yhteiskunnallista arvovaltaa liittämällä pelit osaksi taiteen määritelmää.

– Toisaalta pelien taiteellisuutta on hedelmällisempää lähestyä laajemmasta estetiikan ja elämyksellisyyden vinkkelistä, sillä äänineen ja kuvineen tietokonepelit vetoavat tuttuun estetiikan peruskysymykseen eli kauneuden kaipuuseen ja rumuuden ongelmaan, Järvinen huomauttaa (TS 31.2.2004).

Pelejä taiteena voidaan myös sijoittaa laajempaan postmoderniin viitekehukseen, jossa taiteen määritelmä on vapaampi ja raja korkea- ja populaarikulttuurin välillä hämärtyy (ks. esim. Featherstone 1991). Tällöin pelejä ei sidota perinteisiin kulttuurisiin konventioihin, vaan ne nähdään oman aikansa tuotoksina, kulutus-kulttuurin taiteen muotona.

Digitaaliset pelit ovat vielä kuitenkin verrattain uusi ilmaisumuoto. Tämä näkyy myös tavoissa keskustella niistä. Esimerkiksi edelleen tuodaan esiin 1980-luvulla syntynyttä kuvaa peleistä lasten mediana, vaikka suomalaisten pelaamista kartoittavien tutkimusten mukaan pelaajien keski-ikä on yli 30 vuotta (ks. esim. Kuronen & Koskimaa 2011; Karvinen & Mäyrä 2011). Vanhempien ja lasten väliin vedetään sukupolvien välinen kuilu, joka erottaa pelaajat ei-pelaajista.

Vanhemmat eivät tunne tietokonepelien maailmaa. Perinteisesti vanhemmat opettivat lapsille, mitä tehdään. Nyt mobiiliaikakaudella lapset neuvovat vanhempiaan. (HS 25.11.2005.)

Tämä näkemys on kuitenkin hyvin yksinkertaistava. Pelaaminen ei ole enää pelkkää nuorisokulttuuria, vaan harrastus kuuluu yhä useamman suomalaisen vapaa-aikaan, eikä nykyinen sukupolvi ole suinkaan ensimmäinen pelaava sukupolvi.

Jyväskyläläinen Juulia Hakunti, 21, on pelannut tietokonepelejä lapsesta lähtien. Alunperin innostus peleihin tuli vanhemmilta, erityisesti äidiltä.

– Lapset laitettiin nukkumaan, ja äiti jäi nukkuttamaan konetta, Hakunti nauraa. (Ksml 22.5.2008.)

8. "Tappaminen on hauskaa"²⁵

Kulttuurisen diskurssin ohella pelejä käsitellään myös omana medianaan, jolloin kiinnitetään erityisesti huomiota peleihin viihteenä (n=10). Tällöin ne

asettavat yleensä samaan jatkumoon elokuvien kanssa. Pelien asema viihdeteollisuuden keihäänkärkenä saa usein huomiota.

Elokuvien tavoin tietokone- ja konsolipelit kattavat merkittävän viihdeteollisuuden haaran, joka on jo läpeensä juurtunut osaksi länsimaista kulttuuria. Super Marion ja Lara Croftin tuntevat nykyään muutkin kuin himopelaajat, eikä elektronisen viihteen vaikutusta kannata ainakaan vähätellä puhuttaessa nyky-Hollywoodin elokuvaestetiikasta. (TS 31.3.2004.)

Samassa yhteydessä korostetaan pelien päätarkoitusta ihmisten hauskuuttajana. Tässä argumentaatiossa pääpaino on pelaamisen tarjoamassa myönteisessä kokemuksessa, vaikka itse peli olisikin väkivaltainen.

Pelaaminen on hauskaa, rentouttavaa ja sosiaalista toimintaa. Pelatessaan voi laulaa ja liikkua. Tällä hetkellä testailen Xbox- ja Battlefield-pelejä vapaa-ajallani. (Yle 16.12.2011.)

Väkivalta toimii pelissä perusristiriitana, ja sen seikkaperäinen kuvaus tulkitaan osaksi sen tarjoamaa hauskuutta, jännitystä ja suosiota. Katarsiksen ohella yhdeksi väkivaltaisten pelien vetovoimaa selittäväksi tekijäksi tarjotaan uutuu-denviehätystä (n=3).

”Mä en ole nähnyt tästä aiheesta tutkimusta, mutta arvaisin, että siinä on kyse uutuu-denviehätyksestä. Pelit ovat koko ajan paremman näköisiä, ja väkivaltakin on siksi yhä yksityiskohtaisempaa, koska aiemmin sitä ei ollut mahdollista tehdä”, Kivikangas toteaa. (HS 19.2.2009.)

Vastapainona pelien viihteellisyttä korostavalle näkökulmalle voidaan pitää keskustelua, jossa tuodaan esiin peliteollisuutta työnantajana tai itse pelaamista ammattina (n=5). Tällöin usein kevytmieliseksi tulkittu toiminta muuttuu keinoksi harjoittaa ammattia.

Ammattimaisia pelaajia on Suomessa vähän, alle kymmenen. Siitä huolimatta Suomi lukeutuu alalla maailman kärkeen. (IL 5.8.2011.)

9. ”Todellisuudet sekoittuvat”²⁶

Pelien ja internetin yhteydessä nousee tyypillisesti esiin virtuaalitodellisuuden (n=13) käsite, joka korostaa pelien ja internetin näennäisyyttä ja irrallisuutta muusta todellisuudesta.

Rimpelän mielestä pelit ja internet tarjoavat näennäismaailman, jossa on mahdollisuus elää ilman tunteita. Tämä maailma mahdollistaa robottimaisen elämän, josta puuttuvat inhimillisyyden peruselementit, vuorovaikutus, kyky luot-tamuksellisiin suhteisiin ja vastoinkäymisten sietämiseen. (TS 3.6.2012.)

Tästä näkökulmasta pelit ja internet eivät vaikuta olevan kommunikaatiovälineitä, jotka mahdollistaisivat yhteydenpidon vaan päinvastoin nousevat muu-rina ihmisten välille. Verkossa luodut sosiaaliset kontaktit ovat vain virtuaalisia, eli epätodellisia (vrt. sosiaalisuus). Pelaaja voi kuitenkin uppoutua (n=6) tähän pelimaailmaan sen keinotekoisuudesta huolimatta.

Uusimmat pelikoneet luovat elokuvamaisia kolmiulotteisia maailmoja, joita elävät äänimaisemat vahvistavat. Kokemus pelin keinotekoiseen maailmaan uppoutumisesta on voimakas. (HS 16.11.2007.)

Uppoutuminen ymmärretään esimerkiksi pelimaailmaan keskittymisenä tai pelihahmoihin samaistumisena. Tutkimuskirjallisuudessa tästä ilmiöstä käytetään immersion käsitettä (ks. esim. Ermi & Mäyrä 2005). Äärimmäisissä tapauksissa uskotaan, että todellisuus ja peli voivat sekoittua (n=13) keskenään.

Vaikka normaalisti valtaosa ihmisistä osaa erottaa todellisuuden ja fiktion toisistaan, voi poikkeuksiakin ilmetä. Suomessa joukkosurmia on tapahtunut viime vuosina huolestuttavan paljon. (IL 28.5.2012.)

Taustalla häämöttää uhkakuva henkilöstä, joka siirtää virtuaalisen väkivallan osaksi arkitodellisuuttamme. Keskeisenä vaikuttimena tähän pidetään nykyaikaisten pelien kykyä kuvata ympäristöään todentuntuisesti. Realismista (n=12) puhuttaessa ei kuitenkaan viitata ainoastaan pelien kolmiulotteiseen representaatioon vaan myös esimerkiksi niiden historialliseen aihepiiriin tai kykyyn luoda vaikuttavia kokemuksia. Lisäksi huomiot pelien taktisista ja strategisista ulottuvuuksista sekä peliteknologian hyödyntämisestä harjoitussimulaattoreissa ovat varsin yleisiä.

Verkossa pelattavat sotapelit yrittävät luoda realistisen vaikutelman sodankäynnistä. Pelaajat muodostavat yhdessä sotilasjoukon. Tällainen peli on myös Pekka-Eric Auvisen pelaama Battlefield 2. Siinä käydään nykyaikaista sotaa kuvitteellisissa konflikteissa – Pelien realismisuuteen kuuluu, että ympäristöt ovat myös todellisen maailman tuntuja paikkoja. Juuri Counter-Strikeen oli toukokuussa tehty kartta Jokelan koulusta. (HS 16.11.2007.)

Esiin nousee myös harvinaisempia puheenvuoroja pelien epärealistisuudesta. Esimerkiksi Norjan terrori-iskujen (2011) jälkeen tätä näkemystä korostettiin yhdessä pelien sisältämän väkivallan autoteelisuuden sekä empatian puutteen kanssa. Tässä yhteydessä keskustelu realismisuudesta jakaa viitekehysten virtuaalitodellisuus-argumentin kanssa.

Pelit ovat täysin epärealistisia, niistä puuttuvat kaikki inhimilliset kontaktit ja tappaminen on vain suoritus (Kal 24.7.2011).

10. "Fiksut pelaavat räiskintää – pitäisikö videopelit tuoda peruskouluun?"²⁷

Väkivaltaisten pelien vaikutus pelaajiin tuodaan ajoittain esiin myös myönteisessä valossa. Tällöin keskustelussa kiinnitetään huomiota peleihin sovelluksina, joihin liittyy pedagogisia mahdollisuuksia (pelaamalla oppiminen, n=13). Kyse ei ole kuitenkaan pelkästään oppimiseen varta vasten kehitetyistä

hyötypeleistä (engl. *edugame*), vaikka ne ovatkin ehkä selkein esimerkki. Pelit ja pelaaminen liitetään kykyjen kehittämiseen erityisesti koulunkäynnin yhteydessä:

Elämä: Ammuskelupelit parantavat kykyä tehdä oikeita päätöksiä pelin ulkopuolella, toteaa tuore tutkimus. Koulu: Eniten pelaavat pojat saavat keskimääräistä parempia arvosanoja, eivät tupakoi, ryypää tai sotkeudu huumeisiin. (AL 27.11.2010.)

Samassa yhteydessä korostetaan usein myös pelien muita hyödyllisiä (n=15) puolia ja ominaisuuksia. Ne liittyvät usein jollain tapaa oppimiseen tai ongelmien ratkaisuun, mutta kyseinen diskurssielementti näkyy myös muissa yhteyksissä.

Omien pienten lastensa pelaamista seuraamalla hän on havainnut, että pelaaminen kehittää parhaimmillaan nuoren keskittymiskykyä, päättelykykyä ja motiivitietoa (Kal 6.10.2007).

Pelien ilmeiset pedagogiset käyttömahdollisuudet yhdistyvät myös keskusteluun joukkosurmista. Tässä kontekstissa peleissä harjoitettu virtuaalinen väkivalta nähdään alloteelisenä (ks. Klappers 2006) eli sen päämäärät ovat välittömän pelikokemuksen ulkopuolella.

Norjalainen massamurhaaja Anders Breivik kertoi harjoitelleensa tappamista sotapelien avulla (AL 29.7.2011).

Tällöin väkivaltapelit edistävät oppimista ja ylläpitävät taitoja, joita ei yhteiskunnassa normaalisti tarvita tai suvaita. Näin ajatellaan silloinkin, kun joukkosurmaaja tulee maasta, jossa on yleinen asevelvollisuus.

Johtopäätökset

Joukkosurmat (n=51) nousi aiheen rajauksen takia odotetusti lukumääräisesti hallitsevimmaksi diskurssielementiksi. Yhtenä keskeisimmistä syistä tälle voidaan pitää olemassa olevaa mediakäytäntöä. Yhteiskuntaa järkyttävien tapahtumien ensiuutisoinnin yhteydessä on tapana valottaa tekijöiden henkilöhistoriaa heidän mediamieltymistensä avulla. Pelaaminen on oleellinen osa suomalaisten vapaa-aikaa, joten ei ole ihme, että joukkosurmaajien taustalta löytyy jonkinlainen pelihistoria.

Toinen yleinen käytäntö oli leimata pelien sisältämä väkivalta itsetarkoitukseksi. Termillä "väkivaltapelit" (n=46) on laadullisesti arvottava funktio, jolla pyritään luomaan mielikuvaa peliväkivallan autoteelisyydestä. Keskustelussa yksittäisten pelien representaatiosta ja sisällöstä puhe väkivallalla mässäilystä (n=16) oli varsin yleistä. Kyseisellä diskurssielementillä pyrittiin tuomaan juttuihin lisää dramatiikkaa sekä korostamaan pelien sisältämän väkivallan moraalittomuutta ja järjettömyyttä. Sillä myös tuettiin diskursseja väkivaltapeleistä.

Yhteiskunnan velvollisuus suojella lapsia ja nuoria heille sopimattomalta materiaaalilta (lastensuojelu, n=34) oli yleisin aihe keskustelussa valvonnasta, mutta sen rinnalla korostettiin yleisesti myös vanhempien vastuuta (n=27). Tämä näkökulma on askel pois päin sensuurikeskustelusta, kohti mediakasvatusta painottavaa näkökulmaa, joka ylittää erottelun yhteiskunnan ja vanhempien vastuusta yhdistämällä ne (ks. esim. Byron 2008). Yhteiskunnan osaksi jää tarjota sopivia työvälineitä vanhemmille, joilla on lopullinen vastuu hoitaviansa median käytöstä. Ehkä hieman yllättäen sensuuri (n=17) ei nousut hallitseviin diskurssielementteihin, vaikka Suomessa sensuurin perinne on juurtunut varsin syväälle. Tämä kehitys kertoo osaltaan peliväkivaltakeskustelun maltillisuudesta sekä pelimedian yleistymisestä. Sitä voidaan myös pitää jonkinlaisena indikaattorina luottamuksesta PEGI-järjestelmän (Pan European Game Information) toimivuuteen.

Keskeisimmät diskurssielementit peliväkivallan oletetuista haitallisista vaikutuksista käsittelivät aggressiivisuutta ja väkivaltaista käytöstä sekä niiden suhdetta peliväkivaltaan (n=29), jonka nähtiin pahimmillaan johtavan jopa

rikollisuuteen. Keskeinen oli myös pelaajakeskeinen haittanäkökulma (n=23). Nämä diskurssielementit toivat esiin mediaväkivallan tutkimuksen näkökulmia painottaen erityisesti kausaalista MV/A-suhdetta. Mallioppiminen (n=16) jäi kolmanneksi yleisimmäksi haittanäkökulmaksi. Se kuvaa pelaajia usein passiivisina vastaanottajina, jotka omaksuvat tulkitsematta pelien opettamia haitallisia toimintamalleja. Usein nämä ongelmat nähdään yksilön ongelmina, mutta näillä elementeillä rakennettiin myös diskursseja, joissa peliväkiväkivallan vaikutukset esitettiin jopa kansanterveydellisenä ongelmana.

Väkivaltaisten pelien yhteydessä esiintyi myös puheenvuoroja pelaamisen hyödyistä (n=15). Perinteisesti tämän tyylistä retoriikkaa esiintyi lähinnä hyötypelien tai pelillistämisen yhteydessä. Aineistossa se toimi vastaväitteenä väkivaltapeleille. Sillä pyrittiin osoittamaan, että väkivaltaiset pelit voivat olla muutakin kuin pelkkää autoteelistä väkivaltaa: ne voivat myös olla kehittäviä kiistanalaisesta sisällöstään huolimatta. Hyöty oli ainoa selvästi myönteinen diskurssielementti, joka nousi lukumääräisesti ylempään keskikastiin: keskusteluissa pelaamisen sosiaalisuudesta (n=16) tai maailmankuvan rakentumisesta (n=16) nousi esiin myös kielteisiä näkökulmia, kuten verkossa luotujen suhteiden keinotekoisuus tai turvattomuus.

Haastatellut asiantuntijat auttoivat määrittämään tai laajentamaan artikkelien näkökulmaa. Psykologian, lastensuojelun sekä terveydenhoitoalan ammattilaiset toivat muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta esiin peliväkivallalle altistumisen haitallisia puolia ja mahdollisia vaikutuksia. Samalla saatettiin myös markkinoida lastensuojelun varjolla aikuissensuuria, jonka voidaan nähdä olevan ristiriidassa sananvapauden sekä voimassa olevan lainsäädännön kanssa. Pelialan asiantuntijat ja pelitutkijat esiintyivät taas artikkeleissa, joiden näkemys pelien haitallisuudesta oli pääsääntöisesti maltillisempi. Joukkosurmien yhteydessä he esittivät usein vasta-argumentteja näkökulmille, joissa korostettiin pelaamisen yhteyttä tapahtumiin. Asiantuntijahaastatteluille oli tyypillistä didaktinen lähestymistapa, jossa annettiin ohjeita siitä, miten väkivaltaisiin peleihin tulisi suhtautua. Asiantuntijoiden näkemykset sitoutuivat vahvasti heidän rooleihinsa: lastensuojelun puolesta haastatellut keskittyivät varoittamaan pelien mahdollisista vaaroista, kun taas pelien parissa työskentelevät

puolustivat oman ilmaisumuotonsa kulttuurista asemaa. Tämä voidaan tulkita laajemmassa kontekstissa kahden diskurssin välisenä valtataisteluna yksilöiden eriaivien mielipiteiden sijaan.

Yksittäisten artikkelien kohdalla nostettiin esiin yhä klassisia väkivaltaisten pelien arkkityyppejä, kuten *Mortal Kombat* (1992) ja *Doom* (1993), mutta pääasiallisesti niiden paikan olivat ottaneet uudet arkkityypit. Sekä tekstissä että kuvituksessa esiintyivät usein *Grand Theft Auto*, *Battlefield* ja *Call of Duty* -pelisarjat. Aineisto huomioon ottaen tämä olikin odotettavissa. Lisäksi mainittiin

Tietokonepelit tulvivat seksiä ja väkivaltaa

K18-suosituksella merkityt tietokonepelit sisältävät kaikkea sitä, mitä samalla rajoituksella markkinoitavat elokuvatkin. Seksi-, väkivalta- ja kauhusisältöjen lisäksi pelaajia houkuttaa hurjimpien pelien huippulaatu.

Suosittele Rekisteröidy ja näe, mitä kaverisi suosittelevat.



Kuva 5. K18-pelien seksiä, kauhua ja väkivaltaa käsittelevä artikkeli käytti kuvituksena PEGI 16 -peliä *Team Fortress 2* (2007) (Yle 17.11.2011).

usein *World of Warcraft* (*WoW*) (2004), pääasiassa kahdesta eri syystä. *WoW* on yksi suosituimmista massiivisista verkkoroolipeleistä. Norjan terrori-iskujen (2011) jälkeen peli nousi esiin lähinnä joukkosurmaaja Anders Behring Breivikin myötä. Artikkeleissa käsiteltiin myös marginaalisempia ja vähemmän tunnettuja pelejä, joista mainittakoon *JFK: Reloaded* (2004).

Aineistosta kävi selvästi ilmi, miten puutteellisella tasolla ymmärrys peleistä voi ajoittain olla. Virheellisten sisällön kuvausten lisäksi yksittäisiä pelejä sekoitettiin kokonasiin pelisarjoihin tai yhtä peliä käsiteltiin kahtena erillisenä pelinä. Artikkeleissa käytetty kuvitus saattoi myös olla eri lähteestä kuin mihin itse artikkelissa viitattiin. Myös pelien ikärajamerkinnät osoittautuivat haasteellisiksi. Esimerkiksi yhdessä tapauksessa PEGI 18 -pelejä käsittelevä artikkeli sisälsi kuvakaappauksen PEGI 16 -pelistä (ks. kuva 5). Syyt virheherkkyyteen voivat olla moninaiset, mutta yhtenä selittävänä tekijänä voidaan pitää verkkouutisoinnin hektistä aikataulua, jolloin tiedonhankinta ja julkaisupäätökset tehdään varsin nopeasti.

Pelien ja pelaamisen arkipäiväistymisen myötä ovat myös niiden haitallisuuteen keskittyneet moraali- tai mediapaniikit alkaneet laantua. Tämä historiallinen kehityskulku on ollut havaittavissa jo aikaisemmissa populaarikulttuurin muodoissa, kuten sarjakuvassa, musiikissa ja elokuvassa. Mediakentän nojatessa yhä vahvemmin skandaaleihin ja kohu-uutisointiin on yksittäisten paniikkien painoarvo laskenut. Laajamittaiset paniikit ovat, muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta, laantuneet lähinnä paikallisiksi myrskyiksi vesilaseissa. Paniikeille ominainen marginalisointi on käynyt lähes mahdottomaksi jo pelkästään pelaajamäärän kasvun sekä pelaajapopulaation demografisen laajentumisen myötä. Tämän lisäksi internet mahdollistaa erilaisten näkökulmien esiintuomisen reaaliajassa. Myöskään akateeminen maailma ei enää tue yhteisrintamassa väitteitä peliväkivallan ja aggression välisestä kausaalisesta suhteesta. Keskustelu peliväkivallan haitoista on maltillisempaa verrattuna 1990-luvun loppuun ja 2000-luvun alkuun, jolloin MV/A-kausaliitteettia tukeneet näkemykset hallitsivat mediaväkivallan tutkimuksen kenttää.

Suomessa verkossa käytyä julkista keskustelua peliväkivallasta ei hallitse homogeeninen mielipideilmasto, vaikka tämän artikkelin aiheen rajaus nostikin

esiin lukumääräisesti enemmän kielteisiä näkökulmia. Kuten mediaväkivallan tutkimuksenkin kohdalla, näkökulmat peliväkivallan haitallisuudesta ja vaikutuksista vaihtelevat suuresti. Peliväkivallan diskurssielementit peilaavat osaltaan digitaalisten pelien ambivalenttia yhteiskunnallista asemaa. Toisaalta ne edustavat viihdeteollisuuden keihäänkärkeä, jonka sosiaalista, kulttuurista ja taloudellista painoarvoa on lähes mahdotonta sivuuttaa. Villeimmissä spekulatioissa suomalaisella peliteollisuudella nähdään olevan potentiaalia nousta uudeksi Nokiaksi. Toisaalta, kuten tämäkin artikkeli selvästi osoittaa, herättää pelien sisältämä väkivalta yhä huolta, ja niitä pidetään jopa vaikuttimina äärimmäisiin väkivallan tekoihin.

Väkivaltainen representaatio teemana leimaa edelleen vahvasti suomalaista julkista keskustelua pelien haitallisuudesta. Laajempi sisältökeskuselu puuttuu suurelta osalta siksi, että suomalaisille arkoja aiheita käsitteleviä pelejä ei juuri ole julkaistu.²⁸ Poikkeuksena voidaan pitää Suomen sotia, joista on julkaistu useita pelimodeja sekä muutamia kaupallisia tuotteita. Nämä suomalaisia kansallisia kipupisteitä käsittelevät pelit eivät kuitenkaan ole juuri ylittäneet uutiskynnystä pelijournalismin ulkopuolella. Olisiko tilanne erilainen, jos esimerkiksi kansalaissodasta ilmestyisi FPS-peli tai *Suomen Marsalkka* (Lukalia 2012) olisi julkaistu elokuvan sijaan pelinä?

Viitteet

- 1 Artikkelissa termi 'pelit' viittaa pääasiallisesti digitaalsiin peleihin, eikä näiden kahden käsitteen välille tehdä eroa.
- 2 Virheellinen ensiuutisointi on enemmänkin sääntö kuin poikkeus joukkosurmien yhteydessä. Esimerkiksi Virginia Techn (2007) ampuja, Seung-Hui Cho, esiteltiin julkisuudessa innokkaana *Counter-Strike*-pelin pelaajana jo ennen kuin viranomaiset olivat edes varmistaneet hänen henkilöllisyytensä. Vastaavasti Hyvinkään ampumistapauksen (2012) kohdalla keskustelu netti- ja pelimaailman vaaroista käynnistyi välittömästi, vaikka viranomaiset eivät olleet kertoneet julkisuuteen mitään Ero Hiltusen internetin käytöstä tai pelaamisesta. Uutisoinnin perusteeksi riitti maininta *Battlefield: Bad Company* -pelistä (2008) Hiltusen Facebook-profiilissa.
- 3 Osa rikoksentekijöistä on myös itse tuonut esiin väkivaltaisten tietokonepelien haittoja ja hyötyjä. Beltwayn ampumatapauksista (2002) tuomitun Lee Malvon asianajaja painotti oikeudessa, että väkivaltaiset pelit olivat turruttaneet hänen päämiehensä väkivaltaan ja laskeneet hänen kynnystään tappaa. Anders Behring Breivik (2011) puolestaan viittaa manifestissaan toistuvasti *Call of Duty: Modern Warfare 2* -peliin (Activision 2009) harjoitussimulaattorina.
- 4 Lisäpontta Columbine-vertaukseen antaa Auvisen manifesti, jossa hän plagioi Harrisin päiväkirjan tekstejä paikoin lähes sanasta sanaan. Vrt. Auvisen manifestia (2007): "viha, se on asia jota olen täynnä ja rakastan sitä" Harrisin päiväkirjaan: "HATE! I'm full of hate and I love it." Myös oikeusministeriön tutkintalautakunnan raportissa (Oikeusministeriö 2009) on kiinnitetty huomiota tapausten yhteyteen.
- 5 Kauhajoen koulusurmien kohdalla laajamittainen uutisointi kesti vastaavasti vain noin kymmenen päivää. Spekulointi tekijän median käytöstä oli muutenkin vähäisempää. Tapauksen ensiuutisoinnissa (24.–25.9.2008) internet ja pelit (6/465 juttua) olivat vasta 21. yleisin pääteema (Hakala 2009, 82).
- 6 Ks. esim. Kirjallinen kysymys 40/1985; Lakialoitteet 164/2000, 30/2003, 55/2004; Hallituksen esitys 176/2006; Suullinen kyselytunti 140/2008 tai Kirjallinen kysymys 471/2012.
- 7 Erkki Huhtamon ja Sonja Kankaan toimittama *Mariosofia* (2002) sisältää yhden ensimmäisistä; ks. Rich Benjaminin artikkeli "Wargasm – sotaorgasmi. Amerikkalainen nuoriso, elektroniset pelit ja väkivallan 'nautinto'".
- 8 *The Lancetin* (2008) pääkirjoitus luo mielenkiintoisen kontrastin Viemerön vastaavaan, sillä se kyseenalaistaa tämän suhteen.
- 9 Brian Vossekuilin ja kumppanien (2002) selonteossa todetaan, että vain 12 % amerikkalaisista kouluampujista suosi väkivaltapelejä, mikä tekee niistä vähiten suosittuun väkivaltamedian muodon. Lisäksi Punamäki ja Kumppanit (2011) esittävät perusteettomia väitteitä Auvisen ja Saaren peliharrastuksista. Kumpikaan ei ollut sotapelien suurkuluttaja (vrt. Oikeusministeriö 2009, 2010).
- 10 IL 31.5.2012.
- 11 Nämä termit ovat huomattavasti maltillisempia kuin esimerkiksi Dave Grossmanin ja Gloria DeGaetanon (1999) käyttämä termi "murhasimulaattori" tai Grossmanin (2008) käyttämä "massamurhasimulaattori", jotka viittaavat suoraan pelien osuuteen joukkosurmissa.
- 12 Esimerkiksi *Aamulehdessä* (29.7.2011) viikko Norjan terrori-iskujen jälkeen julkaistussa artikkelissa mainitaan *Mortal Kombat* (1992), *Carmageddon* (1997), *Grand Theft Auto 3* (2001), *Soldier of Fortune II* (2002) ja *Postal 2* (2003).
- 13 Tälle argumentaatiolle on vuosikymmenen perinteet, jotka ulottuvat aina 1980-luvun alkuun saakka. Nykyään aihetta käsittelevässä uutisoinnissa viitataan pääsääntöisesti länsimaissa kohua herättäneisiin japanilaisiin *eroge*-peleihin. Esimerkiksi Kotkassa 8-vuotiaan tytön syyskuussa 2012 siepanneen miehen tietokoneelta löytyi kotietsinnöissä *RapeLay* (2006).
- 14 Ks. esim. Yle 4.12.2007 tai IL 19.10.2012.
- 15 TS 23.1.2011.
- 16 Yle 29.5.2012.
- 17 IL 23.7.2011.
- 18 On myös spekuloitu, että joukkosurmien laaja uutisointi olisi voimakkaampi vaikuttava tekijä kuin väkivaltaiset pelit. Ks. esim. Yle 29.5.2012 tai HS 1.6.2012.
- 19 HS 19.2.2009.
- 20 Kaleva 9.9.2003.
- 21 Suomen perustuslaissa on sananvapautta ja julkisuutta koskeva poikkeussääntö (12 §), joka mahdollistaa välittömät toimet lapsille haitallisen median rajoittamiseen.
- 22 Aikuissensuurilla on maassamme pitkät perinteet. Vuoden 1988 alussa voimaan tullut laki video- ja muiden kuvaohjelmien tarkastamisesta (697/1987) oli yksi Euroopan tiukimpia. Lain myötä videolevitys tuli teatteri- ja televisiolevityksen lisäksi ennakkotarkastuksen piiriin, mutta K18-elokuvien levitys kiellettiin ainoastaan videoiden osalta. "Video ja muut toimintapelit" vapautettiin kuitenkin tarkastuksesta niiden sisällön ja käyttötarkoituksen perusteella. Vuonna 2001 voimaan tullut laki kuvaohjelmien tarkastamisesta (775/2000) merkitsi aikuissensuurin loppua maassamme.
- 23 Kaleva 2.1.2003.
- 24 Esimerkkeinä voidaan mainita vaikkapa peruuntunut peliprojekti *Six Days in Fallujah* (Atomic Games), *Medal of Honor* (2010), *1378km* (2010) tai *Moschee Baba!* (2010). Näiden pelien kohdalla polemiikkia ei niinkään herättänyt pelien representaatio vaan historiallinen ja/tai poliittisesti epäkorrekti aihepiiri.
- 25 HS 19.2.2009.
- 26 AL 29.7.2011.
- 27 AL 27.11.2010.
- 28 Vuonna 1985 noussut kohu neuvostovastaisesta *Raid over Moscow* (Access 1984) -pelistä on yksi harvoista kohuista, jonka taustalla oli kansallinen tabuaihe (ks. esim. Pasanen 2011).

Päivämäärä	Lähde	Artikkelin nimi	Diskurssit	URL
12.28.2000	hs	Tyttöjen peleissä ei ole haastetta	sukupuolierot, väkivaltapelit	www2.hs.fi/uutiset/juttu.asp?id=20001228AJ8&pvm=20001228&a=1
8.21.2001	kal	Tutkimus: Videopelit vaaraksi aivojen kehitykselle	aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös	http://www.kaleva.fi/uutiset/ulkomaat/tutkimus-videopelit-vaaraksi-aivojen-kehitykselle/137678/
10.27.2002	ts	Allianssi: Väkivaltapelejä ei saisi myydä alaikäisille	lastensuojelu, väkivaltapelit, väkivallalla mässäily, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, maailmankuvan rakentuminen	http://www.ts.fi/uutiset/kotimaa/1073869374/Allianssi+Vakivaltapeleja+ei+saisi+myyda+alaikaisille
1.2.2003	kal	Räiskintäkin on kulttuuria	pelit kulttuurimuotona, virtuaalitodellisuus, lastensuojelu, todellisuuden ja pelin sekoittuminen, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, mallioppiminen, maailmankuvan rakentuminen, pelien arkipäiväistyminen, aktiivinen toimija	http://www.kaleva.fi/uutiset/kulttuuri/raiskintakin-on-kulttuuria/486304/
9.9.2003	kal	Nuoret ovat yhä enemmän median armoilla	lastensuojelu, vanhempien vastuu, maailmankuvan rakentuminen, sukupuolierot, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, hyöty	http://www.kaleva.fi/uutiset/kotimaa/nuoret-ovat-yha-enemman-median-armoilla/533521/
7.13.2003	ts	Siveyden sipulit	joukkosurmat, lastensuojelu, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, identiteetin rakentuminen, sosiaalisuus, maailmankuvan rakentuminen, pelaamalla oppiminen, virtuaalitodellisuus	http://www.ts.fi/mielipiteet/paakirjoitukset/1073906674/Esko+Valtaojan+kolumni+137+2003Siveyden+sipulit
3.31.2004	ts	Mutta onko se taidetta?	pelit kulttuurimuotona, pelien arkipäiväistyminen, hyöty, narratiivi, viihde, analogia	http://www.ts.fi/teemat/treffit/1073957062/Mutta+onko+se+taidetta
8.19.2005	ts	Kymmenen minuuttia väkivaltapeliä tekee lapsesta aggressiivisemmän	väkivaltapelit, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, sukupuolierot	http://www.ts.fi/uutiset/ulkomaat/1074063358/
8.19.2005	kal	10 minuuttia väkivaltapeliä tekee lapsestasi aggressiivisemmän	väkivaltapelit, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, sukupuolierot, väkivallalla mässäily	http://www.kaleva.fi/uutiset/ulkomaat/10-minuuttia-vakivaltapelia-tekee-lapstasi-aggressiivisemman/224754/
25.11.2005	hs	Väkivaltaisetkaan pelit eivät saa vanhempia valvomaan pelaamista	sensuuri, vanhempien vastuu, lastensuojelu, väkivaltapelit, pelien lapsellisuus, sosiaalisuus, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös	http://www.hs.fi/kotimaa/artikkeli/V%C3%A4kivaltaisetkaan+pelit+eiv%C3%A4t+saa+vanhempia+valvomaa+pelaamista/1101981740607
25.11.2005	ts	Seksiäiheet lisääntyvät nuorten tietokonepeleissä	sensuuri, seksi ja väkivalta, lastensuojelu, riippuvuus, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, vanhempien vastuu, pelien arkipäiväistyminen, sosiaalisuus, viihde, pelaamalla oppiminen, väkivaltapelit	http://www.ts.fi/uutiset/kotimaa/1074084123/Seksiäiheet+lisaantyyvat+nuorten+tietokonepeleissa
24.12.2005	ts	Karpela torjuu tietokonepelien ennakkotarkastuksen	seksi ja väkivalta, lastensuojelu, vanhempien vastuu	http://www.ts.fi/uutiset/kotimaa/1074090363/Karpela+torjuu+tietokone+pelien+ennakkotarkastukset
9.4.2006	ts	Mää tapan sut	aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, väkivallalla mässäily, maailmankuvan rakentuminen, lastensuojelu, vanhempien vastuu	http://www.ts.fi/teemat/sunnuntai/1074112963/Maa+tapan+sut
22.11.2006	tis	Saksa haluaa kieltää väkivaltapelit	joukkosurmat, sensuuri, väkivaltapelit, lastensuojelu	http://www.taloussanomati.fi/it-viikko/2006/11/22/saksa-haluaa-kieltaa-vakivaltapelit/200621278/133
20.2.2007	hs	Saksan lain taustalla ammuskelu koulussa	joukkosurmat, väkivaltapelit, sensuuri	http://www.hs.fi/ulkomaat/artikkeli/Saksan+lain+taustalla+ammuskelu+koulussa/1135225255021
20.2.2007	hs	Väkivaltaitesten pelien myynti alaikäisille aiotaan panna kuriin EU:ssa	väkivaltapelit, lastensuojelu, sensuuri	http://www.hs.fi/ulkomaat/artikkeli/V%C3%A4kivaltaisten+pelien+myynti+alaikaisille+aiotaan+panna+kuriin+EUssa/1135225255034

21.2.2007	tls	Pelaajat haluavat peleille jatko-osia	pelit ammattina, viihde, narratiivi, väkivaltapelit	http://www.taloussanomat.fi/it-viikko/2007/02/21/pelaajat-haluavat-peleille-jatko-osia/20074544/133
15.3.2007	il	Kielletäänkö väkivaltapelit?	sensuuri, viihde, pelit kulttuurimuotona, vanhempien vastuu, sosiaalisuus	http://www.iltalehti.fi/digi/200703155864372_du.shtml
6.10.2007	kal	Tietokonepelit mainetaan parempaa ajanvietettä	hyöty, kilpailu, sosiaalisuus, pelaamalla oppiminen, pelien arkipäiväistyminen, pelit kulttuurimuotona	http://www.kaleva.fi/uutiset/kotimaa/tietokonepelit-mainetaan-parempaa-ajanvietetta/38247/
5.11.2007	il	Daniel Craig on peliaddikti	väkivaltapelit, riippuvuus	http://www.iltalehti.fi/viihde/200711056806519_vi.shtml
7.11.2007	is	'Olen yli-ihminen'	joukkosurmat, väkivaltapelit	http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288335240103.html
8.11.2007	is	Vanhempien olisi tunnettava videopelien sisällöt paremmin	vanhempien vastuu, joukkosurmat, hyöty, maailmankuvan rakentuminen	http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288337699389.html
8.11.2007	il	Täällä hän pelasi	joukkosurmat	http://www.iltalehti.fi/jokelantragedia/200711086823161_jt.shtml
12.11.2007	is	Auvinen ja Dillon Cossey pitivät yhteyttä sähköpostilla	joukkosurmat	http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288336721027.html
14.11.2007	hs	Tutkimukset: USA:n koulusurmaajat vihjaavat usein aikeistaan ennakkoon	joukkosurmat, väkivaltapelit	http://www.hs.fi/juttusarja/jokela/artikkeli/
16.11.2007	hs	Videopeleissä räiskitään, potkitaan ja pätkitään	joukkosurmat, kilpailu, pelimaailmaan uppoutuminen, realismi, sosiaalisuus, hyöty, väkivallalla mässäily	http://www.hs.fi/tulosta/HS20071116S12KA0410y
4.12.2007	yle	Laitonta pornoa myynnissä aiempaa enemmän	seksi ja väkivalta, lastensuojelu	http://yle.fi/uutiset/laitonta_pornoa_myyynnissa_aiempaa_enemman/5811689
10.12.2007	yle	Lapsilta kiellettyjä väkivaltapelejä myydään alaikäisille	lastensuojelu	http://yle.fi/uutiset/lapsilta_kiellettyja_vakivaltapeleja_myydaan_alaikaisille/5813167
21.1.2008	ts	Kokeilunhalu ajaa nuoren nettirikokseen	pelien arkipäiväistyminen, väkivaltapelit	www.ts.fi/uutiset/kotimaa/1074254611/Kokeilunhalu+ajaa+nuoren+nettirikokseen
31.8.2008	hs	Kristillisdemokraatit haluavat tietokonepeleille ennakkosensuurin	sensuuri, lastensuojelu, vanhempien vastuu	http://www.hs.fi/politiikka/artikkeli/
7.2.2008	hs	Väkivaltaviihde huolettaa HS-raatia	joukkosurmat, väkivaltapelit, realismi, mallioppiminen, seksi ja väkivalta, maailmankuvan rakentuminen, lastensuojelu, vanhempien vastuu	http://www.hs.fi/kulttuuri/artikkeli/V%C3%A4kivaltaviihde+huolettaa+HS-raatia/1135233889124
10.3.2008	kal	Nuori kohtaa liikaa väkivaltaa	mallioppiminen, maailmankuvan rakentuminen	http://www.kaleva.fi/mielipide/paakirjoitukset/nuori-kohtaa-liikaa-vakivaltaa/302996/
17.4.2008	is	Auvinen suunnitteli iskua ainakin maaliskuusta 2007	joukkosurmat	http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288335185516.html
22.5.2008	ksml	Verenperintönä videopelihulluus	pelien arkipäiväistyminen, narratiivi, pelimaailmaan uppoutuminen, sosiaalisuus, sukupuolierot, väkivallalla mässäily	http://www.ksml.fi/uutiset/viihde/verenperintona-videopelihulluus/909491
24.7.2008	il	Surmaaja uppoutui sotapelien maailmaan	väkivaltapelit, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, pelimaailmaan uppoutuminen	http://www.iltalehti.fi/uutiset/200807247997001_uu.shtml
24.7.2008	il	Räiskintää	väkivaltapelit, syntipukki, pelimaailmaan uppoutuminen, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, pelaajakeskeinen haittanäkökulma	http://www.iltalehti.fi/uutiset/200807247995298_uu.shtml

25.7.2008	is	Keravan puukottajan motiivi: Syvä ahdistus	väkivaltapelit	http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288335289603.html
25.7.2008	yle	Keravan puukottaja kertoi surmateon syyn	syntipukki	http://yle.fi/uutiset/keravan_puukottaja_kertoi_surmatyon_syyn/5845156
5.8.2008	il	Teini tappoi taksikuskin - GTA-videopelit kiellettiin	pelimaailmaan uppoutuminen, mallioppiminen, lastensuojelu, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös	http://www.iltalehti.fi/ulkomaat/200808058054920_ul.shtml
2.9.2008	skl	Psykologi: Tietokonepelien yleistymisen lisäksi aggressiivista käyttäytymistä	lastensuojelu, vanhempien vastuu, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, joukkosurmat, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, internet=pelit, virtuaalitodellisuus, mallioppiminen, pelien arkipäivaistyminen	http://suomenkuvalehti.fi/jutut/kotimaa/psykologi-tietokonepelien-yleistyminen-lisasi-aggressiivista-kayttaytymista
23.9.2008	hs	Tavallisen oloinen nuorukainen kertoi vihaavansa ihmisiä	väkivaltapelit	http://www.hs.fi/kotimaa/artikkeli/Tavallisen+oloinen+nuorukainen+kertoi+vihaavansa+ihmisi%C3%A4/1135239661258
16.10.2008	il	Onko tämä peli liian väkivaltainen?	väkivallalla mässäily, lastensuojelu, sensuuri	http://www.iltalehti.fi/digi/200810168436234_du.shtml
27.10.2008	il	Videopelit tekevät väkivaltaiseksi	aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, vanhempien vastuu	http://www.iltalehti.fi/perhe/200810278398187_pr.shtml
24.9.2008	is	Kauhajoen kaupunginjohtaja: Valvontaa nettiin	joukkosurmat, mallioppiminen, lastensuojelu, internet=pelit, sensuuri	http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288335051246.html
29.9.2008	yle	Britannia kiristää internetin valvontaa	sensuuri	http://yle.fi/uutiset/britannia_kiristaa_internetin_valvontaa/6112923
14.11.2008	kal	Peliala voi paikata tehtaan menetystä	pelit ammattina, pelaamalla oppiminen, syntipukki	http://www.kaleva.fi/uutiset/pohjois-suomi/peliala-voi-paikata-tehtaan-menetysta/337852/
11.2.2009	kal	EU-tutkimus: Videopelit hyödyksi lapsille	hyöty, pelaamalla oppiminen	http://www.kaleva.fi/uutiset/ulkomaat/eu-tutkimus-videopelit-hyodyksi-lapsille/260001/
19.2.2009	hs	Tappaminen on hauskaa	viihde, maailmankuvan rakentuminen, hyöty, uutuudenviehätys, realismi, mallioppiminen	http://www.hs.fi/tulosta/1135243655957
21.2.2009	is	Amerikkalaisoikeus: Ei ikärajoja videopeleihin	sensuuri, pelaajakeskeinen haittanäkökulma	http://www.iltasanomat.fi/ulkomaat/art-1288338423390.html
28.2.2009	ts	Voiko murhaajaa kohtaan tuntea empatiaa?	pelaajakeskeinen haittanäkökulma, joukkosurmat	http://www.ts.fi/kulttuuri/1074338114/Voiko+murhaaja+kohtaan+tuntea+empatiaa
21.3.2009	ksml	Saksan koulusurmat nostivat väkivaltapelit tapetille	joukkosurmat, sensuuri, vanhempien vastuu	http://www.ksml.fi/uutiset/ulkomaat/saksassa-muistetaan-kouluampumisen-uhreja/804117
31.3.2009	ksml	Pikselikomentaja (evp.) kauhistelee rintaman kuulumisia	todellisuuden ja pelin sekoittuminen, uutuudenviehätys, riippuvuus, realismi, lastensuojelu, pelaamalla oppiminen, väkivallalla mässäily, vanhempien vastuu	http://www.ksml.fi/mielipide/kolumnit/pikselikomentaja-evp-kauhistelee-rintaman-kuulumisia/924123
29.10.2009	il	Järkyttävä video paljastaa (K-18): Hittipelissä tapetaan siviilejä	väkivallalla mässäily, narratiivi	http://www.iltalehti.fi/digi/2009102910508775_du.shtml
26.11.2009	yle	K-18 -pelejä myytiin alaikäisille Etelä-Karjalassa	lastensuojelu	http://yle.fi/uutiset/k-18_-peleja_myytiin_alaikaisille_etela-karjalassa/5935590
16.12.2009	ts	Tähtäimessä peliteollisuus	viihde, sosiaalisuus, pelit ammattina, väkivaltapelit	http://www.ts.fi/kulttuuri/96478/Tahtaimessa+peliteollisuus

29.12.2009	is	Suomi on otollinen paikka koulusurmille	joukkosurmat, syntipukki	http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288336698704.html
15.1.2010	kal	Sotamies Honkajoen iltarukous	väkivaltapelit	http://www.kaleva.fi/mielipide/vieras/sotamies-honkajoen-iltarukous/154222/
4.1.2010	ksml	Särkyneiden yhteisöjen surmia	todellisuuden ja pelin sekoittuminen, joukkosurmat	http://www.ksml.fi/mielipide/kolumnit/sarkyneiden-yhteisöjen-surmia/923069
18.1.2010	ss	Uusia näkökulmia perhe-elämän ongelmiin	lastensuojelu, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, maailmankuvan rakentuminen, vanhempien vastuu	http://www.savonsanomat.fi/erikoissivut/vapaalla/uusia-nakokulmia-perhe-elaman-ongelmiin/1047070
12.4.2010	yle	Väkivaltapeliä käytetään nuorten asennekasvatuksessa Britanniassa	hyöty, realismi	http://yle.fi/uutiset/vakivaltapelia_kaytetaan_nuorten_asennekasvatuksessa_britanniassa/6153071
29.7.2010	is	Vietnam panee verkkopelaamisen kuriin rajuilla otteilla	sensuuri, väkivaltapelit, pelaajakeskeinen haittanäkökulma	http://www.iltasanomat.fi/ulkomaat/art-1288337824879.html
15.9.2010	il	Tutkimus: Räiskintapelit kehittävät aivoja	väkivaltapelit, hyöty, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös	http://www.iltalehti.fi/digi/2010091512351419_du.shtml
16.9.2010	hs	Pelit ansaitsevat enemmän	realismi, narratiivi, pelit kulttuurimuotona, identiteetin rakentuminen	http://www.hs.fi/kotimaa/artikkeli/Pelit+ansaitsevat+enemm%C3%A4n/1135260185450
16.10.2010	yle	Tutkimus: Väkivaltapelit harmittomia suurimmalle osalle	pelaajakeskeinen haittanäkökulma, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, väkivaltapelit	http://yle.fi/uutiset/tutkimus_vakivaltapelit_harmittomia_suurimmalle_osalle/5579291
27.11.2010	al	Fiksut pelaavat räiskintää - Pitäisikö videopelit tuoda peruskouluun?	hyöty, väkivallalla mässäily, mallioppiminen, väkivaltapelit, pelaamalla oppiminen, riippuvuus, lastensuojelu	http://www2.aamulehti.fi/teema/puheenaihe/fiksut-pelaavat-raiskintaa-pitaisiko-videopelit-tuoda-peruskouluun/199169
23.1.2011	tis	Varo aivojasi, kun pelaat!	viihde, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, lastensuojelu, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, kilpailu, väkivaltapelit, realismi, katarsis, mallioppiminen, aktiivinen toimija, riippuvuus, pelien lapsellisuus, porttiteoria, pelaamalla oppiminen, vanhempien vastuu, analogia, joukkosurmat, todellisuuden ja pelin sekoittuminen	http://www.taloussanomat.fi/harrastukset/2011/01/23/varo-aivojasi-kun-pelaat/2011751/139
3.2.2011	yle	Jaakko tienaa räiskintäpeliä pelaamalla	väkivaltapelit, pelit ammattina, pelien arkipäiväistyminen, pelit kulttuurimuotona	http://yle.fi/uutiset/jaakko_tienaa_raiskintapelia_pelaamalla/5316931
23.7.2011	il	Sama harrastus kuin Suomen koulusurmaajilla	väkivaltapelit, kilpailu, joukkosurmat, sosiaalisuus	http://www.iltalehti.fi/ulkomaat/2011072314102759_ul.shtml
24.7.2011	kal	"Tappajalle kuolettava ampuminen on vain suorite"	joukkosurmat, realismi, sosiaalisuus, lastensuojelu, pelaajakeskeinen haittanäkökulma	http://www.kaleva.fi/uutiset/ulkomaat/tappajalle-kuolettava-ampuminen-on-vain-suorite/427098/
26.7.2011	al	Breivik kehuu sotapelejä oivaksi harjoituksesi veritoihin	joukkosurmat, väkivaltapelit, pelaamalla oppiminen, pelimaailmaan uppoutuminen, riippuvuus	http://www.aamulehti.fi/Ulkomaat/1194688748280/artikkeli/breivik+kehuu+sotapeleja+oivaksi+harjoitukset+veritoihin.html
29.7.2011	al	Puheenaihe: Kiellä sotapelit lapseltasi	virtuaalitodellisuus, joukkosurmat, lastensuojelu, vanhempien vastuu, pelaamalla oppiminen, todellisuuden ja pelin sekoittuminen, maailmankuvan rakentuminen, väkivaltapelit, hyöty	http://www.aamulehti.fi/Kotimaa/1194689103220/artikkeli/puheenaihe+kiella+sotapelit+lapseltasi.html
29.7.2011	yle	Terrorismiasiantuntija: Breivik eli virtuaalitodellisuudessa	joukkosurmat, virtuaalitodellisuus, internet=pelit, mallioppiminen, todellisuuden ja pelin sekoittuminen	http://yle.fi/uutiset/terrorismiasiantuntija_breivik_eli_virtuaalitodellisuudessa/275605

29.7.2011	yle	Nettikeskustelijat pohtivat väkivaltapelien vaikutusta Breivikin tekoihin	joukkosurmat, väkivaltapelit, virtuaalitodellisuus, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, todellisuuden ja pelin sekoittuminen, syntipukki, internet=pelit	http://yle.fi/uutiset/nettikeskustelijat_pohtivat_vakivaltapelien_vaikutusta_breivikin_tekoihin/5398659
29.7.2011	mt	Kuka tarvitsee netin sotapelejä?	joukkosurmat, internet=pelit, väkivallalla mässäily, lastensuojelu, sensuuri, vanhempien vastuu	http://www.maaseuduntulevaisuus.fi/mielipiteet/kolumnit/kuka-tarvitsee-netin-sotapeleja%C3%A4-1.764
2.8.2011	il	Sotapelien kieltäminen jakaa mielipiteet	joukkosurmat, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, hyöty, pelaamalla oppiminen, viihde	http://www.iltalehti.fi/uutiset/2011080214149327_uu.shtml
5.8.2011	yle	Tietokonepeli voi varastaa elämän	riippuvuus, vanhempien vastuu, lastensuojelu, sosiaalisuus, väkivaltapelit, pelien arkipäiväistyminen	http://yle.fi/uutiset/tietokonepeli_voi_varastaa_elaman/5402460
5.8.2011	il	Pelimies tyrmää syytökset: "Ihmiset eivät ymmärrä pelaamista"	joukkosurmat, syntipukki, vanhempien vastuu, väkivallalla mässäily, pelit kulttuurimuotona, pelit ammattina	http://www.iltalehti.fi/digi/2011080514153916_du.shtml
24.10.2011	ht	Video games still used as scapegoat	joukkosurmat, syntipukki, pelit kulttuurimuotona, pelien arkipäiväistyminen, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, realismi, väkivallalla mässäily, lastensuojelu, kilpailu, viihde, vanhempien vastuu, pelien lapsellisuus	http://www.helsinkitimes.fi/news/index.php/finland/finland-news/domestic/690-video-games-still-used-as-scapegoat
31.10.2011	ts	Videopelit kelpaavat yhä syntipukiksi	joukkosurmat, syntipukki, pelaamalla oppiminen, pelien arkipäiväistyminen, realismi, väkivallalla mässäily	http://www.ts.fi/kulttuuri/272144/Videopelit+kelpaavat+yha+syntipukiksi
17.11.2011	il	Professori: Kilpailuttaminen pahaksi lapselle	aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, kilpailu	http://www.iltalehti.fi/perhe/2011111713363841_pr.shtml
7.12.2011	hs	Selvitys: Väkivaltapelit eivät lisää oikeaa väkivaltaa	aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös	http://www.hs.fi/ulkomaat/Selvitys+V%C3%A4kivaltapelit+eiv%C3%A4t+lis%C3%A4+oikeaa+v%C3%A4kivaltaa/a1305550877060
16.12.2011	yle	Pelien ikäraajat suojelevat väkivalta- ja huumemaailmoilta	lastensuojelu, viihde, sosiaalisuus, pelien arkipäiväistyminen, vanhempien vastuu	http://yle.fi/uutiset/pelien_ikarajat_suojelevat_vakivalta-ja_huumemaailmoilta/6174010
17.12.2011	yle	Tietokonepelit tulvivat seksiä ja väkivaltaa	seksi ja väkivalta, lastensuojelu, vanhempien vastuu, väkivallalla mässäily, sensuuri, kielletty hedelmä, analogia	http://yle.fi/uutiset/tietokonepelit_tulvivat_seksia-ja_vakivaltaa/3107028
19.1.2012	al	Makaabereissa nettipeleissä ei mitään juonta – Ainoa tarkoitus kiduttaa, tappaa ja silpoa	narratiivi, väkivallalla mässäily, väkivaltapelit, internet=pelit, vanhempien vastuu, katarsis, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, riippuvuus, kielletty hedelmä, kilpailu, sensuuri, joukkosurmat, lastensuojelu, mallioppiminen, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, aktiivinen toimija, analogia	http://www.aamulehti.fi/Kotimaa/1194715831752/artikkeli/makaabereissa+nettipeleissa+ei+mitaan+juonta+ainoa+tarkoitus+kiduttaa+tappaa+ja+silpoa.html
26.1.2012	yle	Monille vanhemmille ihan sama mitä lapset katsovat	vanhempien vastuu	http://yle.fi/uutiset/monille_vanhemmille_ihan_sama_mita_lapset_katsovat/5060798
31.1.2012	skk	Lapset pelaavat väkivaltapelejä kirjastossa	wäkivaltapelit, realismi, lastensuojelu	http://www.satakunnankansa.fi/Satakunta/1194718270563/artikkeli/lapset+pelaavat+vakivaltapeleja+kirjastossa.html
1.2.2012	skk	Asiantuntijan ohjeet: Näin suojelet lasta haitallisilta peleiltä	pelien lapsellisuus, lastensuojelu, vanhempien vastuu, internet=pelit, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös	http://www.satakunnankansa.fi/Satakunta/1194718513012/artikkeli/asiantuntijan+ohjeet+nain+suojelet+lasta+haitallisilta+peleilta.html

9.2.2012	skk	Psykiatrien mielestä Breivik oli peliriippuvainen	joukkosurmat, riippuvuus, pelaamalla oppiminen	http://www.satakunnankansa.fi/Ulkomaat/1194721497028/artikkeli/psykiatrien+mielesta+breivik+oli+peliriippuvainen.html
22.4.2012	skk	Mikä ihme tätä maailmaa oikein vaivaa?	joukkosurmat, väkivallalla mässäily, maailmankuvan rakentuminen	http://www.satakunnankansa.fi/Kolumnit/1194739372420/artikkeli/mika+ihme+tata+maailmaa+oikein+vaivaa+.html
24.4.2012	yle	Pelejä ennen väkivaltaisuuksista syytettiin kirjoja ja elokuvia	joukkosurmat, väkivaltapelit, syntipukki, katarsis	http://yle.fi/uutiset/peleja_ennen_vakivaltaisuuksista_syytettiin_kirjoja_ja_elokuvia/6008255
27.5.2012	yle	Hyvinkään ampuja ihaili Saksan armeijaa ja sotapelejä	joukkosurmat	http://yle.fi/uutiset/hyvinkaan_ampuja_ihaili_saksan_armeijaa_ja_sotapeleja/6136742
28.5.2012	al	Tämä tiedetään Hyvinkään ampujasta: Lue taustat	joukkosurmat	http://www.aamulehti.fi/Kotimaa/1194744961591/artikkeli/tama+tiedetaan+hyvinkaan+ampujasta+lue+taustat.html
28.5.2012	hs	Lauerma: Harrastuksen vaikutusta Hyvinkään surmiin vaikea arvioida	joukkosurmat	http://www.hs.fi/kotimaa/Lauerma+Harrastuksen+vaikutusta+Hyvink%C3%A4%C3%A4n+surmiin+vaikea+arvioida/a1305571584263
28.5.2012	skl	Lauri on mahdollinen joukkomurhaaja - kertomus valkoisesta raivosta	joukkosurmat, mallioppiminen	http://suomenkuvalehti.fi/jutut/kotimaa/lauri-on-mahdollinen-joukkomurhaaja-kertomus-valkoisesta-raivosta
28.5.2012	il	Pääkirjoitus 28.5.2012: Hyvinkään verityö vaatii selvitystä	joukkosurmat, todellisuuden ja pelin sekoittuminen	http://www.iltalehti.fi/paakirjoitus/2012052815629215_pk.shtml
28.5.2012	il	"Karmea homma"	joukkosurmat, mallioppiminen, internet=pelit, virtuaalitodellisuus, analogia	http://www.iltalehti.fi/uutiset/2012052815631831_uu.shtml?ref=hakemisto
29.5.2012	yle	Ruokkiiko väkivaltapeli tosielämän väkivaltaa?	väkivaltapelit, pelien arkipäiväistyminen, realismi, mallioppiminen, identiteetin rakentuminen, todellisuuden ja pelin sekoittuminen, virtuaalitodellisuus, katarsis, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, aktiivinen toimija, uutuudenviehätys, kilpailu, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, sosiaalisuus	http://yle.fi/uutiset/ruokkiiko_vakivaltapeli_tosielaman_vakivaltaa/6139532
29.5.2012	ss	Tutkija MTV3:lle: Sotapelit eivät tee tappajia	joukkosurmat, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, virtuaalitodellisuus, maailmankuvan rakentuminen	http://www.savonsanomat.fi/uutiset/kotimaa/tutkija-mtv3lle-sotapelit-eivat-tee-tappajia/1199977
29.5.2012	yle	Mikä ruokkii väkivaltaa?	joukkosurmat, väkivaltapelit, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös	http://yle.fi/uutiset/mika_ruokkii_vakivaltaa/6139567
30.5.2012	il	Uusi ilmiö nuorten miesten tekemässä väkivallassa	joukkosurmat, maailmankuvan rakentuminen, internet=pelit, virtuaalitodellisuus, identiteetin rakentuminen, todellisuuden ja pelin sekoittuminen, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, vanhempien vastuu, väkivaltapelit, hyöty, sosiaalisuus	http://www.iltalehti.fi/uutiset/2012053015646977_uu.shtml
30.5.2012	ts	Nuorten miesten väkivaltaisuus ei ole lisääntynyt	joukkosurmat, internet=pelit, virtuaalitodellisuus, todellisuuden ja pelin sekoittuminen, identiteetin rakentuminen, väkivaltapelit	http://www.ts.fi/uutiset/kotimaa/352476/Nuorten+miesten+vakivaltaisuus+ei+ole+lisaantynyt

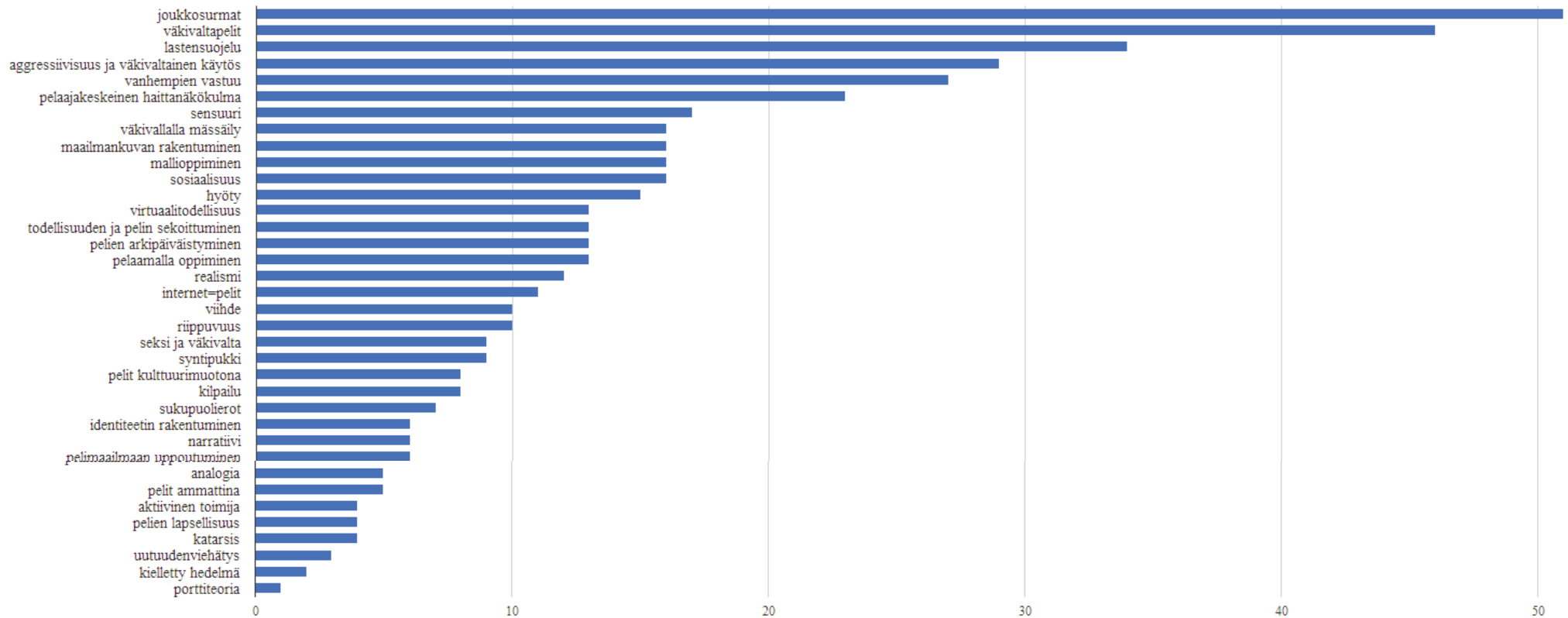
30.5.2012	al	Valtaosaan pelaajista ei vaikuta – Räiskintäpeli voi silti suistaa lopullisesti raiteilta	joukkosurmat, väkivaltapelit, virtuaalitodellisuus, identiteetin rakentuminen, vanhempien vastuu, maailmankuvan rakentuminen, todellisuuden ja pelin sekoittuminen, hyöty, sosiaalisuus	http://www.aamulehti.fi/Kotimaa/1194745343683/artikkeli/valtaosaan+pelaajista+ei+vaikuta+raskintapeli+voi+silti+suistaa+lopullisesti+raiteilta.html
31.5.2012	il	Tutkijan tyyli arvio: Väkivaltapelit ja porno tuhoavat pojat	joukkosurmat, seksi ja väkivalta, sukupuolierot, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, väkivaltapelit, riippuvuus, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, mallioppiminen	http://www.iltalehti.fi/digi/2012053115651969_du.shtml
1.6.2012	hs	HS-raadin kaikki vastaukset: Voiko Hyvinkään kaltaisia tragedioita välttää?	väkivaltapelit, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, mallioppiminen, virtuaalitodellisuus, sensuuri	http://www.hs.fi/kotimaa/HS-raadin+kaikki+vastaukset+Voiko+Hyvink%C3%A4%C3%A4n+kaltaisia+tragedioita+v%C3%A4ltt%C3%A4%C3%A4/a1305572158034
7.6.2012	il	Breivik raivostui: Tietokonepelit liian arka aihe	joukkosurmat	http://www.iltalehti.fi/ulkomaat/2012060715678203_ul.shtml
3.6.2012	tis	Tähän on tultu: Pojat eivät ehdi kasvaa ja vahvistua	joukkosurmat, sukupuolierot, internet=pelit, väkivaltapelit, sosiaalisuus, joukkosurmat, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, maailmankuvan rakentuminen	http://www.taloussanomat.fi/ihmiset/2012/06/03/tahan-on-tultu-pojat-eivat-ehdi-kasvaa-ja-vahvistua/201230526/139
6.3.2012	ss	Kouluterveydenhoidon rahoista puolet käyttämättä kunnissa	väkivaltapelit, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, todellisuuden ja pelin sekoittuminen, pelaajakeskeinen haittanäkökulma	http://www.savonsanomat.fi/uutiset/kotimaa/kunnat-jattivat-kayttamatta-kouluterveydenhoidon-rahoja/1201297
7.19.2012	is	Nuorukainen löytyi kuolleena - oli pelannut tietokonepeliä 40 tuntia putkeen	pelaajakeskeinen haittanäkökulma	http://www.iltasanomat.fi/ulkomaat/art-1288485098908.html
8.12.2012	is	Teini pökertyi pelattuaan viisi päivää putkeen	pelaajakeskeinen haittanäkökulma	http://www.iltasanomat.fi/ulkomaat/art-1288491413500.html
8.4.2012	kal	Tietokonepeli torjuu nuorten masennusta U-Seelannissa	hyöty	http://www.kaleva.fi/uutiset/ulkomaat/tietokonepeli-torjuu-nuorten-masennusta-u-seelannissa/601791/
10.19.2012	il	Kotkalaistytön sieppaajalta löytyi lapsipornoa	seksi ja väkivalta	http://www.iltalehti.fi/uutiset/2012101916224245_uu.shtml
10.19.2012	is	Poliisi häkeltyi sairaasta seksipelistä: "En ole ennen törmännyt tällaiseen"	seksi ja väkivalta	http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288509108570.html
10.19.2012	il	Kotkan sieppaus: Tytön kertomus viittaa karmeisiin aikeisiin	seksi ja väkivalta	http://www.iltalehti.fi/uutiset/2012101916224817_uu.shtml?utm_source=al&utm_campaign= uutisboksi
12.16.2012	il	Yllättävä löytö: Ampujan tietokoneen kovalevy oli hakattu palasiksi	joukkosurmat	http://www.iltalehti.fi/ulkomaat/2012121616459033_ul.shtml
12.18.2012	is	Turtuvatko tunteet? Katso, kuinka väkivaltapelit vaikuttavat poikiin	väkivaltapelit, pelaajakeskeinen haittanäkökulma	http://www.iltasanomat.fi/hyvaolo/art-1288525181536.html?ref=rss
12.19.2012	il	Videopelit halutaan tarkkailuun Newtownnin koulusurman jälkeen	joukkosurmat, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, lastensuojelu	http://www.iltalehti.fi/ulkomaat/2012121916474295_ul.shtml
12.21.2012	yle	Aselobbari vaatii kaikkiin amerikkalaiskouluihin aseistettuja vartioita	joukkosurmat, väkivaltapelit	http://yle.fi/uutiset/aselobbari_vaatii_kaikkiin_amerikkalaiskouluihin_aseistettuja_vartioita/6427643

Liite 2. Analyysissa käytetyt diskurssielementit

Aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös: oletus, että peliväkivalta lisää aggressiivisuutta ja aiheuttaa väkivaltaista käytöstä, joka saattaa pahimmassa tapauksessa johtaa rikollisuuteen.
Aktiivinen toimija: pelaaja nähdään aktiivisena toimijana ja valintojen tekijänä, jolla on mahdollisuus vaikuttaa omaan kokemukseensa.
Analogia: tunteisiin vetoavia vertauksia ja haastateltavien omakohtaisia anekdootteja, joissa pelit rinnastetaan toisiin medioihin, kuten elokuviin.
Hyöty: pelien ja pelaamisen hyödyllisyyttä korostava näkökulma.
Identiteetin rakentuminen: pelit välineenä tai lähteenä pelaajan identiteetin rakentumista.
Internet=pelit: internetin ja pelien yhdistäminen saman argumentaation alle ikään kuin kyseessä olisi sama ilmiö.
Joukkosurmat: eksplisiittiset ja implisiittiset viitteet joukkosurmien ja pelien välisestä yhteydestä.
Katarsis: mediaväkivallan myönteinen vaikutus väkivaltaisten tunteiden ja aggression purkamisessa.
Kielletty hedelmä: aikuisille suunnattujen pelien houkutteleva vaikutus lapsiin.
Kilpailu: pelaamisen ja kilpailun yhteyttä korostavat puheenvuorot.
Lastensuojelu: yhteiskunnallista vastuuta ja valvontaa korostavat puheenvuorot.
Maailmankuvan rakentuminen: pelien antama kuva siitä miten maailma toimii ja näiden mallien tuominen pelien ulkopuolelle.
Mallioppiminen: kielteisten toimintamallien omaksuminen peleistä.
Narratiivi: narratiivin oleellisuuden korostaminen tai sen puuttumisen kommentointi.
Pelaajakeskeinen haittanäkökulma: väkivaltaisten pelien aiheuttama henkinen rasitus.
Pelaamalla oppiminen: pelin ulkopuolella käyttökelpoisten taitojen ja tietojen oppiminen pelien avulla.
Pelien arkipäiväistyminen: pelaamisen arkipäiväisyyttä, tavanomaisuutta ja yleisyyttä korostavat puheenvuorot.
Pelien lapsellisuus: pelit lasten leikkinä tai aikuisille soveltumattomina viihdemuotona.
Pelimaailmaan uppoutuminen: pelimaailmaan keskittyminen ja pelihahmoihin samaistuminen.
Pelit ammattina: pelaaminen ammattina, esim. kilpaurheiluna (eSports).
Pelit kulttuurimuotona: pelien asemaa itsenäisenä kulttuurimuotona korostavat näkökulmat.
Porttiteoria: näkökulma, jonka mukaan väkivaltaiset pelit johdattavat pelaajat koko ajan raaistuvaan mediaväkivallan kierteeseen.
Realismi: keskustelu pelien kyvystä kuvata maailmaa todentuntuisesti.
Riippuvuus: addiktioon ja ongelmapelaamiseen liittyvä keskustelu.
Seksi ja väkivalta: väkivallan yhdistäminen seksiin ja pornografiaan.
Sensuuri: väkivaltaisten pelien ennakkotarkastusta ja/tai kieltämistä koskevat puheenvuorot.
Sosiaalisuus: pelaamista sosiaalisena toimintana painottava näkökulma.
Sukupuolierot: pelaajien sukupuoli-erojen korostaminen puhuttaessa väkivaltaisten pelien suosiosta ja ongelmapelaamisen riskiryhmistä.
Syntipukki: puheenvuorot, joissa pelit nähdään syntipukkina muiden ilmiöiden haittoille.
Todellisuuden ja pelin sekoittuminen: huoli siitä, että pelaajat eivät kykene erottamaan todellisuutta peleistä.

Uutuudenviehätys: kiinnostus peleihin uutena mediana ja niiden teknisten ominaisuuksien viehätys.
Vanhempien vastuu: näkökulma, jossa korostetaan vanhempien vastuuta valvoa lastensa kuluttamaa mediaa.
Viihde: pelit viihdemuotona ja osana viihdeteollisuutta.
Virtuaalitodellisuus: pelien kuvaaminen muusta todellisuudesta irrallisena virtuaalitodellisuutena.
Väkivallalla mässäily: peleissä esiintyvän väkivallan tai tappamisen näkeminen itsetarkoituksellisenä tai shokeeraamiseen tarkoitettuna.
Väkivaltapelit: kielelliset kategoriat, jotka korostavat peliväkivallan itsetarkoituksellisuutta.

Peliväkivallan diskurssielementit



Lähteet

Pelit

1378km. J. M. Stober 2010.
Battlefield 2. Electronic Arts 2005.
Battlefield: Bad Company. Electronic Arts 2008.
Call of Duty: Modern Warfare 2. Activision 2009.
Call of Duty: Modern Warfare 3. Activision 2011.
Carmageddon. SCI 1997.
Counter-Strike. Sierra On-Line 2000.
Doom. id Software 1993.
Gran Theft Auto 3. Rockstar Games 2001.
JFK: Reloaded. Traffic Software 2004.
Medal of Honor. Electronic Arts 2010.
Mortal Kombat. Midway Games 1992.
Moschee Baba! Itävallan vapauspuolue 2010.
Postal 2. Whiptail Interactive 2003.
RapeLay. Illusion Soft 2006.
Soldier of Fortune II: Double Helix. Activision 2002.
Team Fortress 2. Valve Corporation 2007.
World of Warcraft. Blizzard Entertainment 2004.

Kirjallisuus

Anderson, Craig A. (2004). An Update on the Effects of Playing Violent Video Games. *Journal of Adolescence* 25(1), 133–122.

Anderson, Craig A. & Karen E. Dill (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings and Behaviour in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology* 78(4), 772–790.

Anderson, Craig A., Nobuko Ithori, Brad J. Bushman, Hannah R. Rothstein, Akiko Shibuya, Edward L. Swing, Akira Sakamoto & Muniba Saleem (2010). Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behaviour in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin* 136(2), 151–173.

Anderson, James A. (2008). The Production of Media Violence and Aggression Research: A Cultural Analysis. *American Behavioral Scientist* 51(8), 1260–1279.

Auvinen, Pekka-Eric (2007). *Luonnollisen valitsijan manifesti*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://zami.pp.fi/jokela/files>>.

Breivik, Anders Behring (2011). *2083: A European Declaration of Independence*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://info.publicintelligence.net/AndersBehringBreivikManifesto.pdf>>.

Bushman, Brad J. & Craig A. Anderson (2001). Media Violence and the American Public. *American Psychologist* 56(6), 477–489.

Byron, Tanya (2008). *Safer Children in a Digital World: The Report of the Byron Review*. UK Department for Children, Schools and Families (DCSF).

Cohen, Stanley (1972). *Folk Devils and Moral Panics*. London: MacGibbon and Kee.

Comstock, Anthony (1883). *Traps for the Youth*. New York: Funk and Wagnalls Company.

Drotner, Kirsten (1999). Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity. *Paedagogica Historica* 35(3), 593–619.

Ermi, Laura & Frans Mäyrä (2005). Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://people.uta.fi/~tllilma/gameplay_experience.pdf>.

Featherstone, Mike (1991). *Consumer Culture and Postmodernism*. London: Sage.

Ferguson, Christopher J. (2002). Media Violence: Miscast Causality. *American Psychologist* 57(6–7), 446–477.

— (2009). Media Violence Effects and Violent Crime: Good Science or Moral Panic. Teoksessa Christopher J. Ferguson (toim.), *Violent Crime: Clinical and Social Implications*. Berkeley: SAGE Publications, 37–56.

Ferguson, Christopher J., Stephanie M. Rueda, Amanda M. Cruz, Diana E. Ferguson, Stacey Fritz & Shawn M. Smith (2008). Violent Video Games and Aggression: Causal Relationship or Byproduct of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation. *Criminal Justice and Behavior* 53(3), 311–332.

Ferguson, Christopher J. & John Kilburn (2009). The Public Health Risk of Media Violence: A Meta-Analytic Review. *Journal of Pediatrics* 154(5), 759–763.

— (2010). Much Ado about Nothing: The Misestimation and Overinterpretation of Violent Video Game Effects in Eastern and Western Nations: Comment on Anderson et al. (2010). *Psychological Bulletin* 136(2), 174–178.

Freedman, Jonathan L. (2002). *Media Violence and Its Effects on Aggression: Assessing the Scientific Evidence*. Toronto: University of Toronto Press.

Gentile, Douglas A., Muniba Saleem & Craig A. Anderson (2007). Public Policy and the Effects of Media Violence on Children. *Social Issues and Policy Review* 1(1), 15–61.

Gerbner, George, Larry Gross, Michael Morgan, Nancy Signorielli & James Shanahan (2002). Growing Up With Television: Cultivation Process. Teoksessa Jennings Bryant & Dolf Zillman (toim.), *Media Effects: Advances in Theory and Research*. Mahwah: Lawrence Erlbaum, 43–67.

Glassner, Barry (1999). *The Culture of Fear: Why Americans Are Afraid of the Wrong Things*. New York: Basic Books.

Goode, Erich & Nachman Ben-Yehuda (2009). *Moral Panics: The Social Construction of Deviance*, second edition. Chichester: Wiley-Blackwell.

Grossman, Dave (2008). *On Combat: The Psychology and Physiology of Deadly Conflict in War and in Peace*. Warrior Science Publications.

Grossman, Dave & Gloria DeGaetano (1999). *Stop Teaching Our Kids to Kill: A Call to Action Against TV, Movies and Video Game Violence*. New York: Crown Archetype.

Hakala, Salli (2009). *Koulusurmat verkostoyhteiskunnassa. Analyysi Jokelan ja Kauhajoen kriisien viestinnästä*. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Happonen, Joni (2010). Peliyhteisö tutuksi. Keinoja sekä näkemyksiä peliyhteisön huomiointiin ja osallistamiseen peliteollisuudessa. Opinnäytetyö. Metropolia Ammattikorkeakoulu.

Huesmann, L. Rowell (2007). The Impact of Electronic Media Violence: Scientific Theory and Research. *Journal of Adolescent Health* 41(6), S6–S13.

Huhtamo, Erkki & Sonja Kangas (2002). *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus.

- Ilmonen, Kari (2001). Eräs tie diskurssianalyysiin. Esimerkkinä Chydenius-instituutin vaikuttavuustutkimus. Teoksessa Juhani Aaltola & Raine Valli (toim.), *Ikkunoita tutkimusmetodeihin II*. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. Jyväskylä: PS-kustannus, 100–115.
- Jokinen, Arja & Kirsi Juhila (1999). Diskurssianalyttisen tutkimuksen kartta. Teoksessa Arja Jokinen, Kirsi Juhila & Eero Suoninen (toim.), *Diskurssianalyysi liikkeessä*. Tampere: Vastapaino, 54–97.
- Jokinen, Arja, Kirsi Juhila & Eero Suoninen (toim.) (1993). *Diskurssianalyysin aakkoset*. Tampere: Vastapaino.
- Karvinen, Juho & Frans Mäyrä (2011). *Pelaajabarometri 2011. Pelaamisen muutos*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Klabbers, Jan H. G. (2006). *The Magic Circle: Principles of Gaming & Simulation*. Rotterdam: Sense Publishers.
- Kuronen Eero & Raine Koskimaa (2011). *Pelaajabarometri 2010*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Kutner, Lawrence & Cheryl K. Olson (2008). *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth about Violent Video Games and What Parents Can Do*. New York: Simon & Schuster.
- The Lancet* (2008). Is Exposure to Media Violence a Public-health Risk? *The Lancet* 371(5), 1137.
- Lazarsfeld, Paul F., Bernard Berelson & Hazel Gaudet (1944). *The People's Choice: How the Voter Makes Up His Mind in a Presidential Campaign*. New York: Duell Sloan.
- Luosujärvi, Mika (2010). Metallimusiikki- ja pelikritiikin ominaisuuksia. Eroja ja yhtäläisyyksiä verkossa. Opinnäytetyö, Oulun seudun ammattikorkeakoulu.
- Nummelin, Juri (1997). Imperialismin neljä unta ja painajainen. Afrikan tähden diskursiivisista muodostumista. *Kulttuurintutkimus* 14(2), 34–40.
- Oikeusministeriö (2009). *Jokelan koulusurmat 7.11.2007. Tutkintalautakunnan raportti*. Oikeusministeriön julkaisuja 2009:2. Helsinki: Oikeusministeriö.
- (2010). *Kauhajojen koulusurmat 23.9.2008. Tutkintalautakunnan raportti*. Oikeusministeriön selvityksiä ja ohjeita 2010:11. Helsinki: Oikeusministeriö.
- Pasanen, Tero (2011). "Hyökkäys Moskovaan!" Tapaus *Raid over Moscow* Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopoliitikassa 1980-luvulla. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Riikka Turtiainen (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*, 1–11. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-01.pdf>>.
- Pew Research Center for the People and the Press (1999). *Columbine Shooting Biggest News Draw of 1999*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://people-press.org/reports/display.php3?ReportID=48>> (viitattu 9.1.2013).
- Pietikäinen, Sari & Anne Mäntynen (2009). *Kurssi kohti diskurssia*. Tampere: Vastapaino.
- Punamäki, Raija-Leena, Kirsi Tirri, Petri Nokelainen & Mauri Marttunen (2011). *Koulusurmat. Yhteiskunnalliset ja psykologiset taustat ja ehkäisy*. Suomalaisen Tiedeakatemian kannanottoja 2. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.
- Ravaja, Niklas, Timo Saari, Marko Turpeinen, Sampsa Puttonen & Liisa Keltikangas-Järvinen (2008). The Psychophysiology of James Bond: Phasic Emotional Responses to Violent Video Game Events. *Emotion* 8(1), 144–120.
- Reemtsma, Jan Philip (2008). *Vertrauen und Gewalt. Versuch über eine besondere Konstellation der Moderne*. Hamburg: HIS Verlag.
- Ränninranta, Riikka (2011). Ongelmapelaajien vertaistukiryhmien moniääninen vuorovaikutus. Pro gradu -tutkielma. Itä-Suomen yliopisto.
- Salokoski, Tarja (2005). *Tietokonepelit ja niiden pelaaminen*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Sanomalehtien liitto (2011). *Suomen 10 suurinta sanomalehteä levikin mukaan*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.sanomalehdet.fi/index.phtml?s=119>> (viitattu 28.6.2012).
- Springhall, John (1998). *Youth, Popular Culture and Moral Panics: Penny Gaffs to Gangsta Rap, 1830–1996*. Basingstoke: Macmillan.
- Sumiala, Johanna (2009). Koulusurmat ja medioidut kuoleman rituaalit. *Kulttuurintutkimus* 26(2–3), 61–70.
- Suomen perustuslaki (1999/731). 1. luku: Valtiojärjestyksen perusteet, 12 §: Sananvapaus ja julkisuus. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1999/19990731>> (viitattu 9.1.2013).
- Suoninen Eero (1999). Näkökulma sosiaalisen todellisuuden rakentumiseen. Teoksessa Arja Jokinen, Kirsi Juhila & Eero Suoninen (toim.), *Diskurssianalyysi liikkeessä*. Tampere: Vastapaino, 17–36.
- Viemero, Vappu (2009). Väkivaltaiset pelit lisäävät aggressiivisuutta. *Duodecim* 124, 1027–8.
- Vossekuil, Bryan, Robert A. Fein, Marisa Reddy, Randy Borum & William Modzeleski (2002). *The Final Report and Findings of the Safe School Initiative: Implications for the Prevention of School Attacks in the United States*. Washington DC: U.S. Secret Service and U.S. Department of Education.
- Wallenius, Marjut & Raija-Leena Punamäki (2008). Digital Game Violence and Direct Aggression in Adolescence: A Longitudinal Study of the Roles of Sex, Age, and Parent–Child Communication. *Journal of Applied Developmental Psychology* 29(4), 286–294.