

Niko Oksanen

Videopelien väkivaltaisuus ja sen vaikutukset

Tietotekniikan kandidaatintutkielma

20. huhtikuuta 2022

Jyväskylän yliopisto

Informaatioteknologian tiedekunta

Tekijä: Niko Oksanen

Yhteystiedot: nisaoksa@student.jyu.fi

Ohjaaja: Tytti Saksa

Työn nimi: Videopelien väkivaltaisuus ja sen vaikutukset

Title in English: Effects of violence in video games

Työ: Kandidaatintutkielma

Opintosuunta: Informaatioteknologia

Sivumäärä: 18+0

Tiivistelmä: Tämä kandidaatintutkielma pyrkii selvittämään väkivaltaisten videopelien negatiivisia vaikutuksia pelaajaan. Aihetta on tutkittu paljon, mutta yksimielisyyttä siitä ei tutkijoiden keskuudessa ole saavutettu. Tässä tutkielmassa on koottu yhteen tutkimuksia, niiden tutkimusmenetelmiä ja -tuloksia sekä tietoa tutkimusnäkökulmien merkityksestä. Lisäksi tutkimuksien tuloksia ja sovellettavuutta on analysoitu kriittisestä näkökulmasta.

Avainsanat: kandidaatintutkielmat, pelit, videopelit, väkivalta, väkivaltaisuus

Abstract: This bachelor's thesis aims to clarify the negative effects of violent video games on player. The subject is vastly examined, but unanimity has not yet been achieved. This thesis has put together researches, their research methods and results and information about relevance of different research views. In addition, the results and applicability of the researches has been analyzed critically.

Keywords: Bachelor's Theses, games, video games, violence

Sisällys

1	JOHDANTO	1
2	VIDEOPELIT JA NIISSÄ ILMENEVÄ VÄKIVALTAISUUS	2
	2.1 Videopelien historiaa	2
	2.2 Väkiältä	3
	2.3 Pelaamisen määrä nykypäivänä	4
3	VÄKIVALTAISTEN VIDEOPELIENTEN VAIKUTUKSET LAPSIIN JA NUORIIN ...	5
	3.1 Tutkimuksen ongelmia	7
4	POHDINTA	10
5	YHTEENVETO	13
	LÄHTEET	14

1 Johdanto

Erilaiset videopelit kehittyvät nopeasti. Tietokoneiden suorituskyvyn, yleisen informaatio-tekniikan ja osaamisen lisääntymisen vuoksi niistä on muodostunut hyvinkin vaikuttavia kokonaisuuksia. Vaikka pelin pystyykin erottamaan oikeasta elämästä, nykyaikainen hyvin realistisen tuntuinen grafiikka saattaa aiheuttaa voimakkaita tunnereaktioita.

Videopelien väkivallan vaikutuksista pelaajaan ja niiden tutkimisesta on kiistelty jo pitkään (Valadez ja Ferguson 2012, s. 608). Onko väkivaltaisten videopelien pelaaminen haitallista lapsille ja nuorille? Miten sitä tutkitaan? Tässä tutkielmassa käydään läpi lyhyesti pelien historiaa, asiaa peleistä ja väkivallasta yleisesti, pelien tutkimuksia ja tutkimiseen liittyviä seikkoja ja lopuksi aiheeseen liittyvää pohdintaa. Tutkielman tarkoitus on luoda yleiskäsitys pelien väkivallan vaikutuksista lapsiin ja nuoriin.

2 Videopelit ja niissä ilmenevä väkivaltaisuus

Erilaisten pelien tai leikkien luominen ja pelaaminen on ollut ihmiselle ominaista jo kauan ja sen tarkoitus on ollut monenlainen viihteestä kilpailemiseen ja koulutukseen (Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca 2012, s. 2). Nykyaikainen videopelien ajanjaksomme on merkittävä, mutta historiallisesta näkökulmasta katsottuna se on kuitenkin suhteellisen lyhyt. Erilaisten videopelien määrä on lisääntynyt eksponentiaalisella nopeudella ja nykypäivänä ne ovat käytännössä kaikkialla mobiililaitteista seinälle kiinnitettäviin jättimäisiin plasmatelevisioihin. Tietokoneiden nopea kehitys on tuonut mahdollisuuden prosessoida samanaikaisesti kuvaa, ääntä ja kaikkein monimutkaisimpiakin pelien sisältämiä sääntöjä. Uudet videopelit vaikuttavat huomattavasti enemmän todelliselta maailmalta kuin perinteisemmät backgammon tai pokeri. Tämän kehityksen ja sen merkityksen huomaamiselta ei ole voinut välttyä.

2.1 Videopelien historiaa

Ihmisillä on jo pitkään ollut taipumus tehdä pelejä ja pelillistää oikean elämän asioita. Pelit sisältävät kaikenlaista toimintaa, kuten lentämistä, uimista, juoksemista, ampumista ja sotimista (Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca 2012, s. 54). Arviolta samoihin aikoihin ensimmäisten dokumentoitujen olympialaisten kanssa vuonna 776 eaa oli shakin esi-isänä pidetty peli nimeltä chaturanga. Tällaiset oikean elämän aktiviteetteja kuvaavat pelit alkoivat kasvattamaan suosiotaan preussilaisen luutnantin, Georg von Reisswitzin kehittämän pelin Kriegsspiel myötä. Se oli strategiapeli, josta tuli suosittu preussilaisen armeijan henkilöstön keskuudessa. Tekniikan kehittyminen on odotetusti luonut oikean maailman mallintamiselle aivan uusia mahdollisuuksia, kun peli on siirtynyt pelilaudalta näytölle videopelin muotoon.

On vaikea sanoa, milloin ensimmäinen videopeli on tarkalleen ottaen luotu ja mikä se oli, koska siitä ei ole virallista dokumentaatiota (Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca 2012, s. 58). Cambridgessa vuonna 1952 kehitetty ristinollapeli ja Brookhavenissa vuonna 1958 kehitetty Tennis For Two edustavat pelejä, joita voidaan pitää ensimmäisinä videopeleinä (Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca 2012, s. 60). Ensimmäinen kunnollinen pelihallissa pelattava peli oli nimeltään Computer Space, joka kehitettiin 1970-luvun alussa.

Kun videopelien potentiaali havaittiin, niihin alettiin käyttää entistä enemmän resursseja. Sittemmin teknologia jatkoi yhä kehitystään aina nykypäivän graafisesti ja sisällöllisesti erittäin vaikuttaviin videopeleihin. Vuosikymmenien saatossa erilaisten pelien kirjo ja laatu on paisunut ja levinnyt ympäri maailman.

2.2 Väki­valta

Väkivallan määritelmiä on useita. Esimerkiksi World Health Organizationin määrittelyn mukaan väkivalta on ”fyysisen voiman tai vallan tahallista käyttöä tai sillä uhkaamista, joka kohdistuu ihmiseen itseensä, toiseen ihmiseen tai ihmisryhmään tai yhteisöön ja joka johtaa tai joka voi hyvin todennäköisesti johtaa kuolemaan, fyysisen tai psyykkisen vamman syntymiseen, kehityksen häiriytymiseen tai perustarpeiden tyydyttymättä jäämiseen”. (Krug ym. 2005, s. 21) Pelejä on lukemattomia eri aiheisia ja samoin on myös peleissä ilmeneviä väkivallan muotoja. Väki­valta voi ilmetä mm. pelaajan pelihahmon toimesta, osana pelin tarinaa tai toisen pelaajan hahmon toimesta. Tässä tutkielmassa kuitenkin keskitytään pääsääntöisesti peleissä ilmenevään pelaajan ohjaaman ihmishahmon toteuttamaan fyysisen voiman käyttöön toista pelin ihmishahmoa kohtaan.

Vaikka pelit sisältävät väki­valtaa, se ei kuitenkaan välttämättä ole niiden pelaajia houkutteleva tekijä. Väki­vallan roolia tutkivassa Przybylskin, Ryanin ja Rigbyn tekemässä artikkelissa sanotaan, että vaikka yleisen käsityksen mukaan väki­valta toimii motivaatiota tai pelinautintoa lisäävänä tekijänä, näin ei kuitenkaan artikkelin aiheena olevien tutkimusten valossa ole (Przybylski, Ryan ja Rigby 2009, s. 258). Tutkimukset osoittavat, että pelit ovat nautinnollisia ja mukaansatempaavia siksi, että ne mahdollistavat psykologisten tarpeiden, kuten kokemuksen autonomiasta ja toimivallasta, tyydyttämisen.

2.3 Pelaamisen määrä nykypäivänä

Digitaalisia pelejä pelaavien määrä on kasvanut Suomessa merkittävästi viimeisten 25 vuoden aikana. 90-luvun alussa ainakin kerran vuodessa pelanneiden määrä oli noin 13%, mutta nykypäivänä se on noussut 55 prosenttiin (Tilastokeskus 2019). Myös vähintään kerran kuussa pelaavien keski-ikä on noussut saman aikaikkunan sisällä 19 vuodesta 35 vuoteen. 10 vuotta täyttäneistä 41 prosenttia pelasi digitaalisia pelejä vähintään kerran kuukaudessa. 10-14-vuotiaista pojista lähes kaikki pelasivat säännöllisesti. Näistä tilastokeskuksen tarjoamista tiedoista voidaan todeta, että pelaamisen vaikutusten tutkiminen on nykypäivänä relevanttia sen koskettaessa niin suurta osaa väestöä.

3 Väkivaltaisten videopelien vaikutukset lapsiin ja nuoriin

Väkivaltaisten videopelien pelaamisella on havaittu olevan negatiivisia seurauksia lapsilla ja nuorilla. Andersonin ym. tekemässä tutkimuksessa, jonka kohderyhminä olivat yhdysvaltalaiset ja kiinalaiset lapset ja esimurrosikäiset havaittiin ensinnäkin, että väkivaltaisten videopelien säännöllisesti pelaaminen johtaa fyysisen aggression lisääntymiseen joitakin kuukausia aloittamisen jälkeen (Anderson ym. 2008, s. 1070).

Toiseksi tutkimus osoitti, että aggressioita ilmeni toisistaan merkittävästi eroavissa kulttuureissa. (Anderson ym. 2008, s. 1070) Yhdysvalloissa fyysinen aggressio on yhteiskunnallisella tasolla huomattavasti yleisempää kuin Kiinassa. Se, että molemmissa kulttuureissa havaittiin samantasoisia pitkäaikaisia vaikutuksia osoittaa, että väkivaltaiset videopelit voivat haitata lasten kehitystä. Tulokset viittaavat myös siihen, että mediaväkivallan vaikutukset ovat sosiaalisten oppimisprosessien taustalla yli kulttuurirajojen. Mediaväkivalta on misä tahansa mediaformaattissa ilmenevää väkivaltaa. Lisäksi tulokset ovat ristiriidassa yleisen hypoteesin kanssa siitä, että vain aggressiiviset lapset muuttuisivat aggressiivisemmiksi altistuessaan toistuvasti väkiväkivaltaisille videopeleille. Kolmas merkittävä havainto oli se, että videopelien väkivallan vaikutukset olivat suurempia nuoremmilla henkilöillä.

Myös Barlett, Harris ja Baldassaro (2007, s. 494) tutkivat tutkimuksessaan aggression suhdetta pelaamiseen. Heidän tutkimuksessa koehenkilöt pelasivat ensimmäisessä persoonassa pelattavia ammutapelejä (engl. *First Person Shooter Game*). Ne ovat pelejä, joissa pelaaja liikkuu kolmiulotteisessa maailmassa käyttäen tietokoneen näyttöä nähdäkseen pelihahmonsensa silmin ja ampuakseen vastustajia (Schneider ym. 2006, s. 367). Hypoteesina oli, että aggression määrä kasvaa merkittävästi ajan suhteen pelatessa. Aggressiota mitattiin psykologisen kiihtymisen lisäksi siten, että osallistujia pyydettiin reagoimaan tietynlaisiin tarinoihin. Tarinoissa oli tarkoitus samaistua henkilöihin, jotka kokivat jonkinlaista vääryyttä, kuten esimerkiksi koripalloa pelaavaan henkilöön, jota kohtaan tehtiin räikeä sääntörikkomus. Sitten osallistujien piti kertoa, kuinka he kostaisivat henkilön kokeman vääryyden (Barlett, Harris ja Baldassaro 2007, s. 491). Psykologisella kiihtymisellä viitataan tässä tapauksessa sydämen sykkeen nousuun.

Aggressiota ja sydämen sykettä mitattiin kolmesti pelaamisen yhteydessä. Niistä ensimmäisen oli tarkoitus määrittää henkilön sykkeen perustaso. Tuloksista on nähtävissä, että perustason mittauksesta viimeiseen mittaukseen sydämen lyömistiheydessä on selvä nousu. Ensimmäisen ja toisen mittauksen välinen sykkeen nousu oli marginaalinen. Lisäksi tutkimuksessa havaittiin, että osallistujien antamien tarinoihin liittyvien vastausten aggressiivisuus lisääntyi merkittävästi ensimmäisestä mittauksesta toiseen ja kasvoi jonkin verran toisesta kolmanteen. Kasvu toisesta mittaushetkestä kolmanteen oli vähäinen, mikä viittaa siihen, että aggression määrä ei kasva pelaamisen jatkuessa. (Barlett, Harris ja Baldassaro 2007, s. 494) Tutkimuksen tuloksista on havaittavissa, että kun henkilö pelaa väkivaltaista videopeliä, aggressio määrä kasvaa tiettyyn pisteeseen asti. Aikaväli, jolla aggressio kasvoi oli suhteellisen lyhyt, n. 15 minuuttia.

Tortolero ym. (2014, s. 609) tutkivat tutkimuksessaan väkivaltaisten videopelien pelaamisen vaikutusta masennukseen. Kohderyhmänä oli noin 5000 viidesluokkalaista useasta eri kulttuurista. Tutkimuksen tekijät kontrolloivat useita nuoruudessa masennusta aiheuttavia tekijöitä, mikä lisää tutkimuksen luotettavuutta. Näin voidaan olla varmempia siitä, että mikäli koehenkilöt kokevat masennukseen liittyviä oireita, ne todennäköisemmin johtuvat videopelien pelaamisesta. Huomioon otettuja tekijöitä olivat muun muassa sukupuoli, rotu/etnisyys, väkivallan näkeminen oikeassa elämässä ja perheen tulotaso. Tutkimuksen kesto oli noin vuosi ja siinä oli mukana monipuolisesti eri etnisistä taustoista peräisin olevia esimurrosikäisiä. Tutkijat huomasivat, että väkivaltaisten videopelien pelaaminen päivittäin kaksi tuntia tai enemmän liittyy merkittävästi masennusoireiden määrään. Tämä havainto päti kaikkiin etnisiin ryhmiin ja kaikkiin poikiin.

Tutkimuksessa myönnetään, että kytkös väkivaltaisten videopelien pelaamisella ja masennukseen liittyvillä oireilla ei ole suuri, mutta se on kuitenkin selkeästi havaittavissa (Tortolero ym. 2014, s. 612). Lisäksi tuloksissa on viitteitä siitä, että masennusoireet liittyvät nimenomaan väkivaltaisten videopelien pelaamisen, sillä havaittujen masennusoireiden määrä ei liittynyt sellaisiin henkilöihin, jotka pelasivat vain vähän tai ei ollenkaan väkivaltaa sisältäviä pelejä.

Tortolero ym. (2014, s. 613) pitävät merkittävänä myös sitä, että yhteys masennusoireiden ja pelaamisen välillä oli johdonmukainen pojilla, mutta ei tytöillä, ja että asiaa pitkää tutkia

kokonaisvaltaisemmin. Asian selittävänä tekijänä voidaan pitää sitä, että vain 2.2% tytöistä ilmoitti pelaavansa väkivaltaisia videopelejä kaksi tuntia tai enemmän per päivä.

Tortoleron ym. tekemä tutkimus on laaja ja siinä on otettu tulosta vääristäviä tekijöitä huomioon, joten sitä voinee pitää luotettavana. Tutkimuksen pitkä kesto myös osaltaan lisää luotettavuutta. Lopuksi tutkijat kuitenkin toteavat, että koska masennusoireiden ja väkivalta-
pelien pelaamisen välinen yhteys on voimakkuudeltaan heikko, johtopäätöstä varmasta syy-
seuraussuhteesta ei voida tehdä (Tortolero ym. 2014, s. 614).

Vaikka monet tutkimukset toteavat, että väkivaltaisten videopelien pelaamisella on yhteys aggressioon ja muihin terveydellisiin ongelmiin, aiheeseen liittyy kuitenkin kiistanalaisuutta eivätkä tutkijat ole lähimainkaan yksimielisiä tutkimusten johtopäätöksistä. Tutkimusnäkö-
kulmista ja tutkimusten menetelmien pätevyydestä on erimielisyyttä. Valadez ja Ferguson eivät saaneet tutkimuksessaan näyttöä väkivaltaisten videopelien pelaamisen, aggression ja masennuksen välisestä yhteydestä laboratorio-olosuhteissa, mikä oli heidän hypoteesiansa vastaista (Valadez ja Ferguson 2012, s. 615). Heidän tutkimukseensa osallistui 100 henkilöä, joiden keski-ikä oli 19.9 (Valadez ja Ferguson 2012, s. 612).

Laboratorio-olosuhteiden painottaminen on suhteellisen tärkeää, sillä moni päinvastaiseen tulokseen viittaava tutkimus on myös tehty laboratorio-olosuhteissa. Lisäksi aiheen tutki-
miseen tarkasti kontrolloiduissa olosuhteissa liittyy runsaasti rajoitteita. Valadezin ja Fer-
gusonin tutkimuksessa koehenkilöt pelasivat 15 minuutin ja 45 minuutin ajan, eivätkä he havainneet tilastoissa eroja vihamielisten tunteiden tai aggression suhteen. Tähän on kaksi mahdollista syytä: joko 15 ja 45 minuutin pelaamisella ei ole vaikutusta oikeaan elämään tai kyseiset aikaikkunat eivät olleet tarpeeksi suuria. Valadez ja Ferguson epäilevät jälkimmäistä syyksi tuloksiinsa.

3.1 Tutkimuksen ongelmia

Väkivaltaisten videopelien vaikutusten tutkiminen ei ole ongelmatonta. On erittäin näkökul-
mariippuvaista, millaisiin johtopäätöksiin tutkimuksissa tullaan. Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca (2012, s. 255) kertovat kirjassaan kahdesta tutkimusnäkökulmasta, joihin videope-
lien väkivaltaisuuteen liittyvä tutkimus laajalti perustuu: Active Media- ja Active User näkö-

kulmista. Näiden kahden näkökulman välillä ei ole virallista perustaa, vaan erottelu on tehty keinotekoisesti kirjan kirjoittajien toimesta (Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca 2012, s. 256).

Active Media -näkökulma viittaa koulukuntaan, joka ajattelee median vaikuttavan pääasias-
sa passiiviseen toimijaan, tässä tapauksessa pelaajaan (Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca
2012, s. 256-257). Koulukunta käyttää tutkimuksissaan tyypillisesti melko tavallisia tutki-
musmenetelmiä ja toteuttavat ne yleensä laboratorio-olosuhteissa. Heidän ajattelunsa nojaa
pääasiassa sosiaaliseen psykologiaan ja behaviorismiin. Behaviorismi on teoria, jonka mu-
kaan yksilön käyttäytyminen on yksilön ja ympäristönsä välisen vuorovaikutuksen seurauk-
sena ilmenevän ehdollistumisen tulosta. Valtaosa videopelien väkivallan vaikutuksiin keskit-
tyvistä tutkimuksista on aatteellisesti lähempänä Active Media -näkökulmaa. Koulukunnan
tutkimuksiin liittyy ajatus siitä, että videopeleillä on suora, objektiivinen ja mitattava vaiku-
tus pelaajiin. Tyypillisessä Active Media -näkökulmaa noudattavassa tutkimuksessa on kaksi
kohderyhmää, joista toinen pelaa väkivaltaista ja toinen ei-väkivaltaista videopeliä. Ennen ja
jälkeen pelaamisen mitataan aggressioarvot, ja mikäli ryhmien aggressioarvot poikkeavat,
oletetaan sen liittyvän pelien eroavaisuuteen.

Vastavuoroisesti Active User -näkökulmaa edustava koulukunta määriteltiin niin, että he ajat-
televat pelaajan olevan aktiivinen toimija, joka tulkitsee ja suodattaa pelistä vastaanottamaan-
sa informaatiota painottaen sitä tutkimuksissansa (Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca 2012,
s. 256-257). Active User -koulukunnan edustajat keräävät empiiristä dataa luonnollisista olo-
suhteista ja lähestyvät asiaa antropolisesta, kulttuurillisesta ja median teorian näkökulmista.
Active User -koulukunta on jo pitkään ja yhä kasvavissa määrin haastanut Active Media
-ajattelun näkemyksiä. Koulukuntaa edustavien tutkijoiden mukaan videopeleillä ei ole sa-
maa vaikutusta kaikkiin. Vaikuttavuuteen vaikuttaa useat tekijät, kuten pelaamisen konteksti,
odotukset pelin tyyppiin liittyen ja pelaajan yksilöllinen tulkinta. Pelaajaa ei nähdä passiivi-
sena sisällön vastaanottajana, vaan ennemminkin sen aktiivisena, valikoivana ja kriittisenä
käyttäjänä. Tyypillisessä Active User -tutkimuksessa tutkijat tarkkailevat ja haastattelevat eri
pelejä pelaavia lapsista koostuvia ryhmiä luonnollisissa olosuhteissa, kuten iltapäiväkerhos-
sa, suhteellisen pitkällä aikavälillä, esimerkiksi muutaman kuukauden ajan. Tutkijat pane-
vat merkille käyttäytymiseen liittyviä piirteitä, kuten suullista ja fyysistä väkivaltaa. Tutkijat
pyrkivät kuvaamaan pelaamisen kokonaisvaltaisen kokemuksen lasten omassa ympäristössä

tarkoituksenaan ymmärtää, mitä pelaajat tekevät peleillä. Tällä viitattaneen siihen, että mikä on pelin ja pelaamisen merkitys pelaajalle laajemmin hänen elämässään.

Vaikka edellä mainitut näkökulmat eivät ole virallisia, on tärkeää tiedostaa näkökulman ja tutkimusmenetelmien merkitys pelien väkivaltaisuuden vaikutusten tutkimisessa. Active Media -tutkimusten heikkoutena voisi pitää sitä, että ne ovat turhan mekaanisia. Pelaaminen tarkoin määritellyissä laboratorio-olosuhteissa ei ole sama asia kuin pelaaminen kotona. Pelikokemus on aivan eri, jos pelaaminen tapahtuu tutkimustarkoituksessa kuin silloin, kun se tapahtuu tavallisessa, arkisemmassa ympäristössä. On erittäin todennäköistä, että jo pelkästään poikkeava ympäristö vääristää tuloksia, puhumattakaan muista tekijöistä, kuten pelaamiseen käytetystä ajasta tai pelaajan innostuneisuudesta peliä kohtaan.

Active User -näkökulma on ehkä luotettavuudeltaan parempi, mutta yleistykksiä sen perusteella ei välttämättä voi tehdä. Jos saadaan muodostettua linkki pelaamisen ja aggression välillä, voi olla erittäin vaikeaa varmistaa pelin juuri väkivaltaisen sisällön vaikutus aggression. Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca (2012, s. 257) sanovatkin kirjassaan, että kun aggression liittyviä seikkoja havaitaan, ne analysoidaan siinä kontekstissä, missä ne ilmenivät. Tutkijat eivät uskalla yleistää havaintojaan muihin tilanteisiin, koska jokainen pelaaja kokee pelaamisen eri tavoin ja pelaamisen konteksti on tärkeä pelikokemuksen kannalta.

4 Pohdinta

Väkivaltaisten videopelien pelaamista on tutkittu paljon ja osa tuloksista viittaa siihen, että esimerkiksi aggression määrä kasvaa pelaamisen johdosta, kuten luvussa 3 kerrottiin. Tortolero ym. havaitsivat tutkimuksessaan, että myös masennuksen määrä voi lisääntyä pelaamisen takia. Kuitenkin jotkut tutkijat, kuten Valadez ja Ferguson (2012), ovat tehneet tutkimuksia, joiden tulosten perusteella negatiivisia vaikutuksia ei käytännössä ole.

Kuten alaluvussa 3.1 tuotiin esille, tutkimusnäkökulman merkitys tutkimuksissa on suuri. Active User -näkökulman mukaisesti voisi ajatella, että pelaamisesta saatavaan kokemukseen vaikuttaa loppujen lopuksi moni muukin asia, kuin itse peli. Pelaajan senhetkinen negatiivinen mielentila, ahdistava elämäntilanne, matala verensokeri tai vaikkapa huono sisäilma saattaa vaikuttaa pelikokemukseen siten, että esimerkiksi huono menestys pelissä voi aiheuttaa aggression oireita. Vastaavasti jos pelaajan vointi on yleisesti hyvä ja hän menestyy pelissä, aggressiota tuskin ilmenee. Tästä syystä Active Media -näkökulmaan tulee suhtautua kriittisesti, koska silloin pelaamisen konteksti jää ulkopuolelle ja tulokset vääristyvät, mahdollisesti merkittävästikin. Active User -näkökulmaa voisi pitää yleisesti luotettavampana, koska siinä pyritään ottamaan myös konteksti huomioon. Kontekstin merkityksen ollessa kuitenkin suuri, tutkimustulosten olennaisuus on kyseenalaistettavissa. Jos tutkimus osoittaa, että liian kuumassa pelaaminen nostattaa vihan tunteita, voidaan toki yleistää, että liian kuumassa ei kannata pelata. Kysymys siitä, onko yleistyksellä kuitenkaan mitään sovellusarvoa, on asia erikseen.

Yllä mainittu pelaamisen menestys ja sen merkitys on yksi vähän huomioon otettu tekijä. On selvää, että häviäminen saattaa ärsyttää ja voittaminen päin vastoin tuoda mielihyvää. Tämän tutkielman aineistohaussa ei löytynyt materiaalia, joka olisi käsitellyt sitä. Häviämisestä aiheutuvat tunteet saattavat voimakkuudeltaan jopa ylittää väkivallan merkityksen pelatessa, joten olisi tärkeää pystyä poissulkemaan edes osittain epäonnistumisesta johtuvat aggressiiviset tuntemukset, ennen kuin aletaan osoittamaan pelien väkivaltaisuutta syylliseksi niihin. Myös liian hyvä menestys saattaa olla vääristävä tekijä väkivaltapelien tutkimuksessa. Mikäli pelaaja onnistuu kaikessa, mitä tekee pelissä, hänen mielentilansa saattaa olla paljon parempi kuin ennen pelaamista, jolloin esimerkiksi vastaukset aggressiivisuutta mittaaviin

kyselyihin saattavat muuttua vähemmän aggressiivisiksi, jolloin tulokset vääristyvät.

Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca (2012, s. 257) kirjoittavat kirjassaan, että kontekstin huomioon ottava Active User -koulukunta ei kontekstin merkityksen suuruuden vuoksi kykene erottamaan väkivaltaa muuttujaksi tutkimuksissaan, koska pelikokemus on niin monen toisiinsa vaikuttavien muuttujien summa. Teoriassa erottelu voisi olla mahdollista siten, että löydetäisiin suuri määrä mahdollisimman samankaltaisia mahdollisimman samankaltaisissa olosuhteissa eläviä henkilöitä, joista puolet laitettaisiin pelaamaan esimerkiksi Counter-Strike -peliä ja puolet eräänlaista väkivallasta riisuttua versiota samasta pelistä. Ampumista ja kuolemista esittävät animaatiot korvattaisiin vaikkapa leivosten linkoamisella ja ruokalevolle asettumisella. Näin pelien ydinmekaniikka olisi sama, ainoastaan visuaalisuudet eroaisivat toisistaan. Sitten sopivan ajan kuluttua tehtäisiin kyselyitä tai joitakin muita aggressiota mittaavia toimenpiteitä ja verrattaisiin tuloksia keskenään. Tässäkin kuitenkin vaikuttaa se, että ei voi tietää, miten pelaajat reagoisivat leivosversion animaatioihin. Voi olla, että pelaajien suhtautuminen peliin sen ollessa mahdollisesti huvittava olisi leikkimielisempi verrattuna alkuperäistä peliä pelaavien suhtautumiseen. Tällöin kontekstiero ryhmien välillä voi kasvaa liian suureksi ja tulokset voivat vääristyä.

Tämän tutkielman aineiston valossa vaikuttaa siltä, että väkivallan graafisuus ja sen vaikutus väkivallan vaikuttavuuteen on jäänyt melko vähälle huomiolle. Mikäli pelissä tapahtuva väkivalta kohdistuu kymmenestä pikselistä koostuvaan ihmiseen, ei se välttämättä aiheuta yhtä voimakasta reaktiota pelaajaan kuin silloin, kun väkivalta kohdistuu realistisempiin ihmisiin. Liian suuri ero oikeaan maailmaan voi tehdä väkivallasta niin etäistä, että sen aiheuttama vaikutus pelaajaan jää liian pieneksi tutkimustarkoitukseen. Huonon grafiikan lisäksi vaikuttavuuteen vaikuttaa myös etäisyys. Kaukana, epäselvästi tapahtuva väkivalta on vaikuttavuudeltaan eri verrattuna aivan vieressä tapahtuvaan.

Esimerkiksi Anderson ym. (2008) eivät erikseen mainitse heidän tutkimuksessaan mukana olleita pelejä, joten on vaikea arvioida väkivallan näyttävyuden roolia. Barlett, Harris ja Baldassaro (2007, s. 490) käsitelivät vain yhtä peliä, Time Crisis 3:a, jolloin analysointi rajoittuu vain yhteen peliin. Kummassakaan tutkimuksessa ei tosin puhuta väkivallan visuaalisesta laadusta tai sen merkityksestä, joten sitä ei liene otettu huomioon. Erityisesti suuren otannan omanneet Anderson ym. (2008) ovat voineet sisällyttää tutkimukseensa laadullisesti

hyvin eri tasoista väkivaltaa sisältäviä pelejä, mikä mahdollisesti olisi kannattanut tulosten luotettavuuden lisäämiseksi ottaa huomioon.

Työssä käsitellyt tutkimukset ovat myös jo videopelimaailman nopeaan kehitykseen suhteutettuna vanhoja. Uuden grafiikan ja uudentyyppisten laitteistojen vaikutus immersioon on varmasti muuttunut ja siten tulokset nykyaikaisemmilla välineillä saattaisivat olla toisenlaisia.

5 Yhteenveto

Videopelien pelaaminen on nykyajan yhteiskunnissa erittäin yleinen tapa viettää aikaa, eikä se todennäköisesti tule muuttumaan mihinkään. Valtaosa kaikista maailman ihmisistä on vähintäänkin kokeillut jotakin videopeliä ja monien arkeen kuuluu vähintäänkin satunnainen pelaaminen. Koska suosituimmat pelit tuntuvat sisältävän ainakin jonkinlaista väkivaltaa ja tiedetään, että väkivallalle altistuminen ruudun kautta voi aiheuttaa negatiivisia seurauksia, on relevanttia tutkia aihetta.

Videopelien väkivaltaisuutta on tutkittu runsaasti, mutta tuloksissa on ristiriitaisuutta ja tutkimuksissa käytetyt menetelmät ovat osittain puuttellisia. Esimerkiksi väkivaltaa on vaikea erottaa yksittäisenä muuttujana. Väkivaltaisen videopelin pelaamisella voidaan sanoa olevan vaikutusta, mutta sen positiivisuus ja negatiivisuus riippuu lukuisista eri muuttujista, mikä tekee vaikutusten yleistämisestä vaikeaa. Koska väkivaltaa on vaikea erottaa muista tekijöistä, on juuri sen aiheuttamien seurausten tutkiminen ja siihen liittyvien johtopäätösten tekeminen haasteellista. Tämän tutkielman sisältämän kirjallisuuden perusteella ei ole ainakaan toistaiseksi yksiselitteisesti mahdollista todeta videopelien väkivallan aiheuttavan pelaajalle aggressiota tai muutakaan negatiivista oireilua.

Lähteet

Anderson, Craig A., Akira Sakamoto, Douglas A. Gentile, Nobuko Ithori, Akiko Shibuya, Shintaro Yukawa, Mayumi Naito ja Kumiko Kobayashi. 2008. “Longitudinal Effects of Violent Video Games on Aggression in Japan and the United States”. *Pediatrics* 122, numero 5 (marraskuu): e1067–e1072. ISSN: 0031-4005. <https://doi.org/10.1542/peds.2008-1425>.

Barlett, Christopher P., Richard J. Harris ja Ross Baldassaro. 2007. “Longer you play, the more hostile you feel: examination of first person shooter video games and aggression during video game play”. *Aggressive Behavior* 33 (6): 486–497. <https://doi.org/10.1002/ab.20227>.

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith ja Susana Pajares Tosca. 2012. *Understanding Video Games : The Essential Introduction*. Taylor Francis Group. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/jyvaskyla-ebooks/detail.action?docID=1181119>.

Krug, Etienne, Linda Dahlberg, James Mercy, Anthony Zwi ja Rafael Lozano. 2005. “Vakivalta ja terveys maailmassa”.

Przybylski, Andrew K., Richard M. Ryan ja C. Scott Rigby. 2009. “The Motivating Role of Violence in Video Games”. PMID: 19141627, *Personality and Social Psychology Bulletin* 35 (2): 243–259. <https://doi.org/10.1177/0146167208327216>.

Schneider, Edward F., Annie Lang, Mija Shin ja Samuel D. Bradley. 2006. “Death with a Story: How Story Impacts Emotional, Motivational, and Physiological Responses to First-Person Shooter Video Games”. *Human Communication Research* 30, numero 3 (tammikuu): 361–375. ISSN: 0360-3989. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2004.tb00736.x>.

Tilastokeskus. 2019. “Digitaalisten pelien pelaaminen nelinkertaistunut 25 vuodessa”, http://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa_2017_02_2019-01-31_kat_001_fi.html.

Tortolero, Susan R., Melissa F. Peskin, Elizabeth R. Baumler, Paula M. Cuccaro, Marc N. Elliott, Susan L. Davies, Terri H. Lewis, Stephen W. Banskach, David E. Kanouse ja Mark A. Schuster. 2014. "Daily Violent Video Game Playing and Depression in Preadolescent Youth". PMID: 25007237, *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 17 (9): 609–615. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0091>.

Valadez, Jose, ja Christopher Ferguson. 2012. "Just a game after all: Violent video game exposure and time spent playing effects on hostile feelings, depression, and visuospatial cognition". *Computers in Human Behavior* 28 (2): 608–616. ISSN: 0747-5632. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.11.006>.