



OULUN YLIOPISTO
UNIVERSITY of OULU

Väkivaltaisten videopelien vaikutus lapsen ja nuoren kasvuun

Oulun Yliopisto
Sähkö- ja tietotekniikan tiedekunta
Tietojenkäsittelytiede
LuK-tutkielma
Toni Torvela
15.10.2021

Tiivistelmä

Väkivaltaiset videopelit ovat yhä useamman lapsen, sekä nuoren arkea ja niiden mahdollisista vaikutuksista nuorison kasvuun käydään paljon keskustelua. Tässä tutkielmassa tutkimusmenetelmänä toimi kirjallisuuskatsaus, jossa perehdyttiin aikaisempiin tutkimuksiin väkivaltaisten videopelien vaikutusten osalta ja vastattiin tutkimuskysymykseen; minkälaisia vaikutuksia väkivaltaisilla videopeleillä on lasten ja nuorten kasvuun?

Aikaisempia tutkimuksia haettiin Google Scholar, Web of Science ja Scopus - tietokannoista. Tutkielmassa käsiteltiin vain väkivaltaisia videopelejä poissulkien pelihalli- ja kolikkovideopelit, sekä niiden vaikutuksia vain lapsiin ja nuoriin. Vaikutukset aikuisiin jätettiin tutkielmasta pois. Tutkielmaan valittiin vain 2000-luvun jälkeen tuotettuja suomen- ja englanninkielisiä tutkimuksia.

Lyhyellä aikavälillä väkivaltaiset videopelit nostivat lasten ja nuorten aggressiivisuuden tasoa lyhyellä aikavälillä, mutta samaa ei huomattu pitkällä aikavälillä, kun taas prososiaaliseen käytöksen näytti vaikuttavan pelimoodi missä kilpailullinen laski prososiaalisuutta ja yhteistyömoodi nosti sitä. Kohtuuttoman paljon pelaavilla ja ei-pelaajilla ilmeni enemmän mielenterveysongelmia kohtalaisesti pelaaviin verrattuna ja pelaaminen oli joillekin tapa lievittää ahdistusta. Ei ole varmaa aiheuttaako pelaaminen masennuksen oireita vai ovatko oireet syy pelaamiselle, mutta syrjäytyneet lapset ja nuoret valitsivat väkivaltaiset videopelit muita pelejä mieluummin. Kaveripiirin muodostumisen osalta huomattiin väkivaltaisilla videopeleillä olevan lähentävä tekijä. Kiusaamisen ja väkivaltaisten videopelien väliltä löydettiin yhteys kiusaajien valitessa mieluummin väkivaltaiset videopelit, mutta kiusaaminen johtui todennäköisesti muusta syystä kuin väkivaltaisten videopelien pelaamisesta, vaikkakin niiden pelaaminen näytti johtavan huonoon koulumenestykseen. Väkivaltaisen videopelisesion jälkeen lapset käyttäytyivät vaarallisemmin tosielämän aseiden lähettyvillä, sekä peleistä opitut itsepuolustustavat nähtiin yhtenä syynä aseiden mukana kantamiseen nuorten keskuudessa.

Vaikutusten tutkimista tulee jatkaa videopelien muuttuessa yhä realistisemmiksi, sekä lasten ja nuorten huoltajien tietämystä vaikutuksista tulee parantaa, sillä perhetausta näyttäisi olevan yksi avaintekijöistä tutkailtaessa väkivaltaisten videopelien vaikutuksia.

Avainsanat

Väkivaltaiset videopelit, lapset, nuoret, kasvaminen, aggressiivisuus, prososiaalisuus, hyvinvointi, koulumenestys, kiusaaminen, aseväkivalta

Ohjaaja

Apulaisprofessori Marianne Kinnula

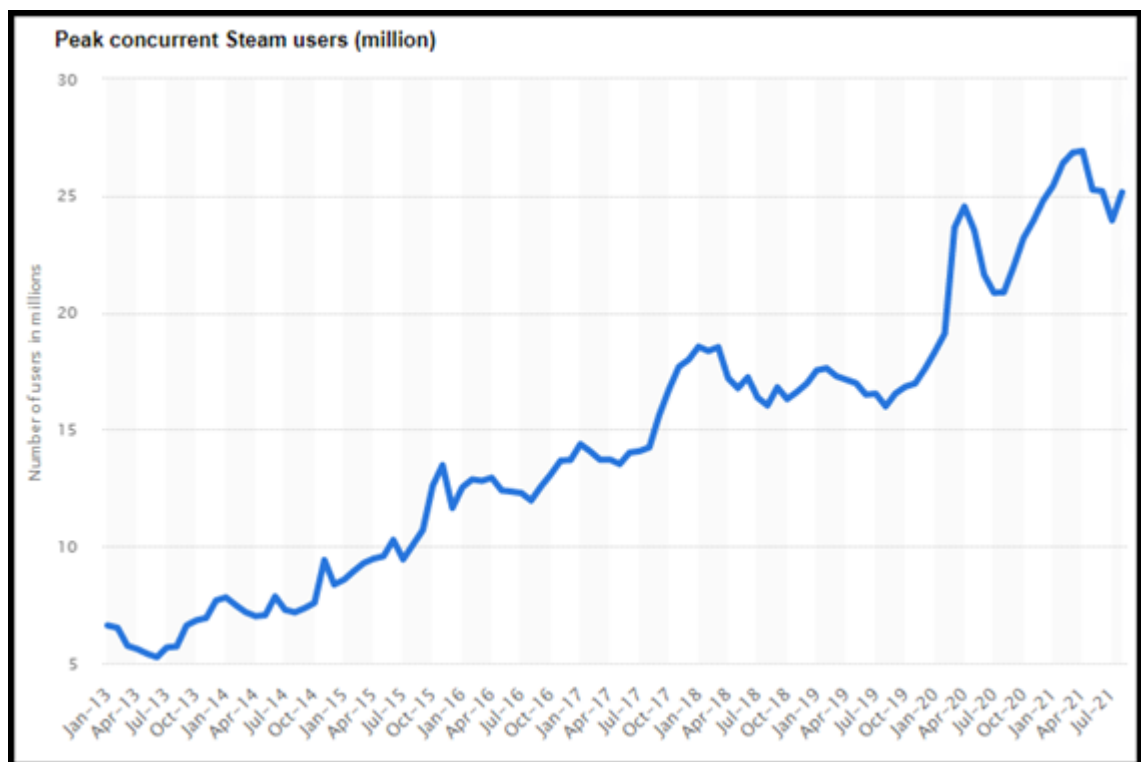
Sisällysluettelo

Tiivistelmä	2
Sisällysluettelo	3
1. Johdanto.....	4
2. Tutkimusmenetelmät	6
3. Väkivaltaisten videopelien vaikutukset.....	7
3.1 Aggressiivisuus ja aggressiivinen käyttäytyminen	7
3.2 Prososiaalinen käyttäytyminen	9
3.3 Hyvinvointi	10
3.4 Koulumenestys ja kiusaaminen	11
3.5 Aseet ja aseväkivalta.....	12
3.6 Muut vaikutukset	12
3.7 Yhteenveto	13
4. Keskustelu	15
5. Yhteenveto.....	18
Lähteet.....	20

1. Johdanto

Väkivalta on aina ollut läsnä videopelien historiassa jo arcade-peleistä eli pelihallien kolikkopeleistä nykyajan virtuaalitodellisuuden tarjoamiin peleihin asti ja sen vaikutuksista ihmisiin on aina oltu kiinnostuneita.

Pong-kolikkopelin suosion myötä kolikkopelit alkoivat yleistyä ja uusia pelejä alkoi ilmestyä markkinoille yhä enemmän erilaisin teemoin. Kocurekin (2012) mukaan jo vuonna 1976 kolikkopeli Death Race sai paljon huomiota sen väkivaltaisesta sisällöstä ja lopulta vuonna 1982 Yhdysvaltain korkein lääkintäviranomainen tohtori Koop ilmaisi huolensa videopelien vaikutuksista kertoen niiden olevan mahdollisesti vaarallisia peliriippuvaiseksi tulevien nuorten terveydelle ja, että yhä useampi alkoi ymmärtämään videopelien henkiset ja fyysiset haitat vaikkakaan Koopilla ei ollut tieteellistä todistusaineistoa tukemaan väitöksiä. (The New York Times, 1982).



Kuvaaja 1. Korkeimmat yhtäaikaisten Steam-käyttäjien lukumäärät (Statista, 2021).

Videopelien suosion kasvaessa ja niiden markkinoiden kehittyessä 90-luvulla markkinoille ilmestyi uuden sukupolven videopelikonsoleita kuten Sega ja Nintendo, joille – jo aikaisemmin kolikkopeliversiona julkaistu – väkivaltainen taistelupeli Mortal Kombat lanseerattiin sen ja kotikonsolien suosion myötä. Kyseisen pelin julkaisu kahden muun väkivaltaisen pelin julkaisun myötä johti Yhdysvalloissa kahteen kongressin kuulemistilaisuuteen videopelien osalta, joissa käsiteltiin väkivaltaisia videopelejä ja niiden vaikutuksista lapsiin (Crossley, 2014). Tämän seurauksena syntyi ESRB:n eli Entertainment Software Rating Board:n luoma vapaaehtoinen videopelien luokitusjärjestelmä, joka nykyään on tietyille tahoille pakollinen. Kuvassa 1 esitellään osa tämän luokitusjärjestelmän kategorioista.

Videopelien suosion nousun, henkilökohtaisten tietokoneiden ja parempien internet-yhteyksien innoittamana markkinoille tuli uusi tapa jakaa ja pelata pelejä, joista ensimmäinen esimerkki oli videopelien jakelu-, moninpeli- ja viestintäalusta Steam ja se mullisti videopeliteollisuuden tuoden videopelit kaikkien ulottuville. Siitä lähtien palvelun käyttäjien lukumäärä on ollut nousussa, mikä voidaan selkeästi havainnollistaa kuvaajasta 1.

Väkivallan yleistyttyä nopeasti videopelimaailmassa 2000-luvulla myös koulusurmien lukumäärä kasvoi ja niiden – etenkin Sandy Hookin koulusurmien – myötä keskustelu videopelien väkivallasta ja niiden vaikutuksista on lisääntynyt (Ferguson, 2012).



Kuva 1. ESRB:n ikäluokituskategoriat (Ratings Guide, 2021).

Tämä kirjallisuustutkimus pohjautuu Johdatus tutkimustyöhön -kurssin harjoitustutkielmaan vuodelta 2021 ja siinä keskitytään tarkastelemaan väkivaltaisten videopelien lyhyt- ja pitkäaikaisia vaikutuksia aikaisempien tutkimusten ja kirjallisuuden avulla vastaten tutkimuskysymykseen: minkälaisia vaikutuksia väkivaltaisilla peleillä on lapsen ja nuoren kasvuun. Tutkimuksesta on rajattu pois pelihalleissa pelattavat, sekä kolikkovideopelit. Aihetta on tärkeä tutkia, sillä videopelit ja pelillistyminen ovat yhä enemmän ja enemmän osa nyky-yhteiskuntaa älylaitteiden yleistyessä, ja on tärkeää, että lapsi saisi mahdollisimman turvallisen ja terveellisen kasvatuksen.

Tässä tutkimuksessa käydään ensin läpi yksityiskohtaisesti se menetelmä, jota on käytetty tutkimuksen tekemiseen. Tämän jälkeen paneudutaan tutkimuksessa käytettyihin aikaisempiin tutkimuksiin ja kirjallisuuteen, sekä niiden tuloksiin, jotka on jaettu eri tutkittaviin aihealueisiin. Seuraavaksi kerrataan päätuloksia lyhyesti ja pohditaan niitä kriittisellä tasolla ja lopuksi yhteenveto koko tutkimuksesta, sen tuloksista, rajoituksista ja mahdollisista lisätutkimuksista.

2. Tutkimusmenetelmät

Tutkimusmenetelmänä tutkimuksessa käytetään kirjallisuustutkimusta, jossa perehdytään aikaisempiin tehtyihin tutkimuksiin aiheesta tarkoituksena kerätä niistä tutkimustuloksia ja laittaa ne ns. keskustelemaan keskenään luoden näin uusia tutkimustuloksia. Aiempia tutkimuksia haettiin Scopus ja Web of Science -tietokannoista, sekä niiden lisäksi Google Scholar -hakupalvelusta.

Hakuja tehtiin ensin hakusanoilla ”video games and children” ja ”video games and adolescents”, jota laajennettiin hakusanoilla ”violent”, ”growth”, ”effects”, ”impacts”, ”affect on”, ”short-term” ja ”long-term”. Hakuja tehtiin näiden kaikkien käytettyjen hakusanojen erilaisilla kombinaatioilla ja jalostamalla niitä tietokantojen työkaluilla. Lähteiden hakua tehtiin myös löydettyjen artikkeleiden lähdeluettelon avulla.

Tutkimuksia ja artikkeleita haettiin otsikon, tiivistelmän ja avainsanojen perusteella ja ne, jotka vastasivat tutkittavaa aihetta, valittiin tiivistelmän perusteella. Tutkimuksen ja artikkelin julkaisuvuosi myös vaikutti valintaan, sillä tähän tutkimukseen haluttiin suhteellisen tuoretta tutkimusta videopelien kehittyessä vuosi vuodelta realistisimmiksi, ja juuri siitä syystä analysoitaviksi artikkeleiksi valikoituivat julkaisut vuodesta 2010 eteenpäin muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta. Artikkelit, jotka tutkivat pelkästään vaikutuksia aikuisiin tai yleisesti median vaikutuksista jätettiin pois tarkastelusta, sillä tässä tutkimuksessa keskitytään vain väkivaltaisiin videopeleihin ja niiden vaikutuksista vain lapsiin ja nuoriin. Pelihalleissa pelattavat videopelit, sekä kolikkovideopelit rajattiin pois tutkimuksesta. Lisäksi hylättiin artikkelit, jotka eivät olleet suomen- tai englanninkielisiä.

3. Väkivaltaisten videopelien vaikutukset

Tämän luvun alaluvuissa tuodaan aikaisemmissa tutkimuksissa ja kirjallisuudessa esiin tulleita aspekteja väkivaltaisten videopelien vaikutuksista lapsiin ja nuoriin. Alaluvut on jaettu aikaisempien tutkimusten tutkimuskysymysten perusteella.

3.1 Aggressiivisuus ja aggressiivinen käyttäytyminen

Väkivaltaisten videopelien vaikutusta aggressiivisuuteen ja aggressiiviseen käyttäytymiseen on tutkittu paljon ja yleinen käsite on ollut, että niiden välillä on jokin yhteys. Aggressiivisuudella ja aggressiivisella käyttäytymisellä tarkoitetaan tässä yhteydessä toisiin ihmisiin tai ympäristöön kohdistuvaa tahallista tai tahatonta, vahingoittavaa tai häiritsevää käyttäytymistä.

Zhang, Cao ja Tian (2021) tutkivat tutkimuksessaan väkivaltaisten videopelien vaikutusta aggressiivisiin kognitioihin ja aggressiiviseen käytökseen. Tutkimuksessa 300 keskiarvoltaan 6,38-vuotiasta kiinalaislasta pelasi satunnaisesti joko väkivaltaista tai väkivallatonta videopeliä. Tutkimuksessa käytetyn yleisen aggressiomallin mukaan lyhytaikainen altistuminen väkivaltaisille videopeleille lisäsi aggressiivisia kognitioita, sekä aggressiivista käytöstä etenkin pojissa ja he löysivät yhteyden väkivaltaisten videopelien ja aggressiivisen käytöksen välillä. Zhang et al. (2021) tuovat kuitenkin esiin tutkimuksessa esiin tulleita rajoitteita, kuten lasten samanikäisyys, vaikutusten tarkastelun puute lapsen ollessa ystäviensä ympäröimänä, sekä puutteita tutkimuksessa käytetyistä tekijöistä ja tulevat siihen tulokseen, että tulevaisuudessa ikähaarukan tulee olla laajempi ja lapsen tapaa pelata videopelejä tulee tarkastella lähemmin. Zhang et al. (2021) eivät ole täysin vakuuttuneita siitä, että aggressiivisten kognitioiden mittaaminen paljastaa koko totuutta vaikutuksista.

Khalil et al. (2019) olivat osittain samaa mieltä tutkimuksessaan, johon osallistui 400 intialaisnuorta neljästä englanninkielisestä keskikoulusta. Jokainen vastasi kyselyyn, jossa kartoitettiin väestötietoja sekä videopelikäyttämistä että niiden vaikutuksia. Kun pelaamiseen tuotiin mukaan vanhempien aiheuttama häiritseminen, tyttöjen ja poikien välillä ei nähty eroa aggressiivisuuden osalta vaan tytöistä tuli yhtä aggressiivisesti käyttäytyviä kuin pojistakin vaikka vain pojat olivat valmiita soveltamaan videopelien väkivaltaa tosielämään. Khalil et al. (2019) ovat sitä mieltä, että lapsen kehittyvän ajatusmaailman kohdatessa videopeleissä esiintyvät äärielementit, mm. väkivalta, lapsen elämäntyyli ja persoonallisuus muuttuvat niiden vaikutuksesta, mikä voi johtaa aggressiivisiin taipumuksiin lisäten mahdollisuutta psykologisiin muutoksiin. Tutkimuksen rajoittaviksi tekijöiksi tunnistettiin mukana olleiden koulujen – ts. lasten – lukumäärä, sekä lasten perhe- ja kulttuurierojen tarkastelun vähäisyys ajan puutteen vuoksi (Khalil et al., 2019).

Gabbiadinin ja Rivan (2018) tutkimuksessa 113 nuorta manipuloiti toistensa asemaa ryhmässä, jonka jälkeen he pelasi satunnaisesti joko väkivaltaista tai neutraalia videopeliä. Heille annettiin mahdollisuus ilmaista aggressiivisia taipumuksiaan ryhmän muihin jäseniin, joiden manipuloinnin johdosta he kokivat syrjäytyneen ryhmästä. Syrjäytyneet nuoret, jotka pelasivat väkivaltaista videopeliä, ilmaisivat enemmän aggressiivisuuttaan kuin muut, minkä perusteella sosiaalinen syrjäytyminen näytti lisäävän nuorten aggressiivisuutta. Gabbiadini ja Riva (2018) tulevat siihen tulokseen, että sosiaalinen syrjäytyminen on riskitekijä väkivaltaisten videopelien negatiivisten vaikutusten osalta lyhyellä aikavälillä, joka opettajien olisi hyvä tietää kehittäessään

nuoriin kohdennettuja interventioita. Jatkotutkimusten osalta olisi hyvä arvioida myös muita arviointimittareita, testata hypoteesia useamman pelin osalta, sekä pitemmällä aikavälillä (Gabbiadini & Riva, 2018).

Iranilaisnuoriin kohdistuvassa tutkimuksessa – johon osallistui 444 nuorta kahdeksasta eri koulusta vastaamalla anonyymiin kyselylomakkeeseen aggressiivisesta käyttäytymisestä – havaittiin, että lyhyellä aikavälillä pelaamisen pituus vaikutti aggressiiviseen käyttäytymiseen ja etenkin kohtuuttoman paljon pelaavat pojat käyttäytyivät tyttöjä aggressiivisemmin (Allahverdipour, Bazargan & Farhadinasab, 2010). Tutkimuksessa 15% vastaajista pelasi yli 10 tuntia viikossa, sekä vastanneista 92% oli pelaavia poikia ja 96% oli pelaavia tyttöjä. Allahverdipour et al. (2010) mukaan rajoittavina tekijöinä nähtiin datasta tehtävien johtopäätösten vaikeus datan ollessa poikkileikkaus, ei-vastanneiden vertailun vaikeus, sekä yhteyksiä paljon pelaavien nuorten ja heidän mielenterveytensä osalta ei tulisi yli tulkita.

Gentile et al. (2014) tutkivat tutkimuksessaan kognitiivisten ja emotionaalisten muuttujien mahdollisia vaikutuksia väkivaltaisten videopelien vaikutuksista nuorison aggressioon ja vaikuttavatko nuorison ominaisuudet - ikä, sukupuoli, aikaisempi aggressiivisuus tai vanhempien valvonta – siihen. Tutkimukseen osallistui 3034 singaporelaislasta ja -nuorta 12:sta eri koulusta, joita tutkittiin vuosittain useamman vuoden aikana. Latenttisen kasvukäyrämallin mukaan väkivaltaisten videopelien vaikutuksiin vaikuttaa pääsääntöisesti aggressiiviset kognitiot eikä nuorten sukupuolella, aikaisemmalla aggressiivisuudella tai vanhempien valvonnalla ollut vaikutusta videopelien vaikutuksiin. Iän perusteella nähtiin pieniä eroja, sillä nuoremmilla lapsilla huomattiin selkeää nousua aggressiivisten kognitioiden osalta kuin muilla vanhemmilla lapsilla.

Anderson et al. (2008) tulevat omassa tutkimuksessaan samaan tulokseen, jossa he tutkivat sitä miten korkea altistuminen väkivaltaisille videopeleille vaikutti nuorten fyysiseen aggressioon ajan myötä. Tutkimukseen osallistui kaiken kaikkiaan reilu 1200 japanilais- ja 360 yhdysvaltalaisnuorta ja sen perusteella pitkällä aikavälillä tavanomainen pelaaminen väkivaltaisista videopelejä lisäsi nuorten aggressiivisuutta eikä moninäytteisen rakenneyhtälömallin mukaan erovaihteluita löytenyt maan perusteella. He tulivat siihen tulokseen, että väkivaltaisten videopelien pelaaminen on merkittävä riskitekijä myöhemmällä iällä tapahtuvaan fyysisesti aggressiiviseen käytökseen riippumatta nuoren kulttuurisesta taustasta.

Gentilen ja muiden (2004) aikaisemmassa tutkimuksessa he tutkivat väkivaltaisten videopelien vaikutuksista nuoren vihamielisyyteen ja aggressiiviseen käyttäytymiseen. Aluksi he kartoittivat nuorten videopelittomuudet ja heidän videopelien käytön valvonnan tason heidän huoltajiensa vastausten perusteella, minkä jälkeen tutkimukseen osallistui 607 nuorta neljästä eri koulusta. Tutkimuksessa käytetyn yleisen aggressiomallin mukaan nuoret, jotka altistuivat suurelle määrälle videopeliväkivaltaa, olivat paljon vihamielisempiä, riitelivät sanallisesti opettajien kanssa useammin ja osallistuivat todennäköisemmin fyysisiin tappeluihin. Väkivaltaisten videopelien ja fyysisten tappelujen väliltä löydettiin kaikista vahvin suhde, jota Gentile ja muut (2004) perustelevat sillä, että sanallinen riitely on vähemmän aggressiivisempää, sanallisen riidan kohdehenkilö oli auktoriteettihenkilö – eli opettaja – ikäistensä sijaan, sekä videopeleissä sanallista riitelyä on mallinnettu huomattavasti vähemmän kuin fyysistä väkivaltaa. On mahdollista, että vaikutukset ovat suuremmat luonteeltaan jo valmiiksi aggressiivisiin nuoriin ja ovat näin riskiryhmää.

Fleming ja Rickwood (2010), Ferguson ja muut (2013), Verheijen ja muut (2021) sekä Coyne ja Stockdale (2021) ovat täysin eri mieltä väkivaltaisten videopelien vaikutuksista aggressiivisuuden lisääntymiseen. Fleming ja Rickwood (2010) tuovat ilmi tutkimuksessaan väkivaltaisten videopelien ja lasten mielialan välisiä suhteita, jossa 71 lasta iältään 8-12-vuotiaasta pelasivat kynä-paperipeliä, sekä neutraalia ja väkivaltaista videopeliä. Tutkimuksessa tutkittiin näiden pelien vaikutusta lasten aggressiiviseen ja positiiviseen mielialaan sekä lisäksi kiihkoutumista, jota mitattiin sydämen sykkeellä, mutta lapset saivat myös itse ilmaista kiihkoutumisensa. He tulivat siihen tulokseen, että lapsien – etenkin tyttöjen – kesken huomattiin selkeää kiihkoutumista heidän pelatessa väkivaltaisista videopelejä muihin peleihin verrattuna, mutta kummankaan sukupuolen puolesta ei huomattu aggressiivisen mielialan nousua. Tätä samaa mieltä ovat myös Ferguson ja muut (2013) tutkimuskatsauksessaan, jossa he pyrkivät laajentamaan aiempaa tutkimusta väkivaltaisten videopelien vaikutuksista aggressioon käyttäen validoituja kliinisiä tulostutkimuksia. Heidän tutkimuksensa mukaan he eivät löytäneet selkeitä todisteita siitä, että väkivaltaiset videopelit vaikuttaisivat nuorten aggressioon eikä väkivaltaisille videopeleille altistumisen perusteella voida ennustaa aggressiivisen käyttäytymisen muutosta. Verheijen ja muut (2021) eivät löytäneet tutkimuksessaan yhtenäisyyksiä väkivaltaisten videopelien pelaamisen ja aggressiivisen käyttäytymisen osalta, eivätkä myöskään Coyne ja Stockdale (2021) havainneet tutkimuksessaan aggressiivisen käyttäytymisen muutoksia, joka tutki kymmenen vuoden ajan väkivaltaisten videopelien pelaamisen vaikutuksista nuorison aggressiiviseen käytökseen käyttäen henkilökeskeistä lähestymistapaa määritellessä mahdollisia ennusteita ja tuloksia.

DeCamp ja Ferguson (2016) tuovatkin esiin tutkimuksessaan mahdollisten perhetaustojen vaikutuksen väkivaltaisten videopelien vaikutuksiin nuorten väkivallassa, johon osallistui reilu 9000 nuorta monesta eri etnisestä taustasta. Väkivaltaisten ja neutraalien videopelien kontrolloimattomaan pelaamiseen liittyviä tuloksia tutkivien mallien mukaan löydettiin pieniä, mutta selkeitä yhteyksiä väkivaltaisten videopelien ja väkivaltaisen käyttäytymisen kesken. Tuloksiin tuotaessa muut vaikuttavat tekijät, kuten perhetausta, nämä yhteydet käytännössä hävisivät tai muuttuivat käänteiseksi, minkä perusteella DeCamp ja Ferguson (2016) tulevatkin lopputulokseen siitä, että väkivaltaiset videopelit eivät niinkään vaikuta nuorten väkivaltaiseen käyttäytymiseen vaan pikemminkin perhetaustalla on siihen vaikutusta.

3.2 Prososiaalinen käyttäytyminen

Väkivaltaisten videopelien vaikutuksista prososiaaliseen käyttäytymiseen on myös kiinnostava tutkimuksen aihe. Prososiaalisella käyttäytymisellä eli prososiaalisuudella tarkoitetaan tässä yhteydessä toimintaa toisen hyväksi. Tällaista käytöstä on esimerkiksi kiintymyksen osoittaminen, asioiden jakaminen ja opettaminen, yhteistyön tekeminen, sekä auttaminen.

Prot ja muut (2014) tutkivat tutkimuksessaan videopelien pitkäaikaisista vaikutuksista nuorten auttamisen haluun. Tutkimukseen osallistui 3034 singaporelaislasta ja -nuorta, joita mitattiin kolme kertaa kahden vuoden aikana ja pitkällä aikavälillä havaittiin, että väkivaltaisten videopelien pelaaminen vaikutti osallistujien prososiaaliseen käyttäytymiseen positiivisesti, sekä negatiivisesti eikä sukupuoli, ikä tai kulttuuri vaikuttanut havaittavasti tuloksiin. Prot ja muut (2014) ovatkin sitä mieltä, että medialla on sekä negatiivisia että positiivisia vaikutuksia nuorisoon ja korostavat tutkimuksessaan, että empatiakyky oli keskeinen tekijä prososiaalisiin vaikutuksiin. Molemmilla – lyhyellä ja pitkällä – aikaväleillä havaittiin, että väkivaltaisilla videopeleillä oli vaikutusta nuorten

empatiakyvyn muutoksiin ja etenkin pitkällä aikavälillä vaikutukset johtivat pysyviin muutoksiin nuoren persoonallisuudessa. Tutkimusta rajoittavina tekijöinä nähtiin puolueellisen itseraportoinnin mahdollisuus ja vaikutusten vähäisyys prososiaaliseen käyttäytymiseen (Prot et al., 2014).

Lobel et al. (2017) ovat vaikutuksista myös samaa mieltä tutkimuksessaan, jossa tutkittiin 194 lapsen iältään 7-11-vuotiaan pelaamistiheyttä ja taipumuksia pelata väkivaltaisia videopelejä yhteistyönä ja kilpailullisesti ottaen huomioon heidän psykososiaalisen terveytensä yhden vuoden ajalta ja tulivat siihen tulokseen, että väkivaltaiset videopelit eivät yksistään ole syy käyttäytymisen muutoksiin. Tutkimuksen mukaan yhteistyömuodossa pelattavat videopelit eivät vaikuttaneet prososiaaliseen käytökseen missä taas jatkuva kilpailullinen videopelien pelaaminen vaikutti laskevasti. Tästä syystä Lonel ja muut (2017) painottavat, että yli kahdeksan tuntia päivässä pelattava pääsääntöisesti kilpailullinen videopelaaminen koettaan riskitekijänä prososiaalisen käyttäytymisen laskuun.

Shoshani ja Krauskopf (2021) myös päätyivät samoihin tuloksiin tutkimuksessaan väkivaltaisten moninpelivideopelien vaikutuksista lasten prososiaaliseen käyttäytymiseen yksinpeli- ja yhteistyöpelitilassa, jossa osaamis-, läheisyys-, positiivisten tunne- ja nautintotarpeiden tyydyttämistä pidettiin väkivaltaisten videopelien vaikuttajina prososiaalisuuteen. Reilu 800 lasta iältään 9-12-vuotiaasta pelasivat satunnaisesti joko väkivaltaista tai neutraalia, yksinpeli- tai yhteistyöpelitilaa, jonka jälkeen he osallistuivat kahteen prososiaaliseen tehtävään: avun antamiseen ja lahjoittamiseen hyväntekeväisyyteen. Yhteistyöpelitilassa pelanneet lapset olivat yksinpelitilassa pelanneita lapsia prososiaalisempia, mutta myös väkivaltaista pelitilaa pelanneiden lasten käyttäytyminen oli prososiaalisempaa kuin neutraalista pelitilaa pelanneiden lasten. Lisäksi psykologisten tarpeiden tyydyttäminen ja sosiaalinen konteksti vaikuttivat prososiaaliseen käyttäytymiseen enemmän kuin itse pelin sisältö.

3.3 Hyvinvointi

Lasten ja nuorten hyvinvointi on heidän kasvamisensa kannalta erittäin tärkeää ja väkivaltaisten videopelien vaikutuksia hyvinvoinnin eri osa-alueisiin on myös tutkittu. Lasten ja nuorten mielenterveysongelmat ovat vain lisääntyneet, mutta tutkittua tietoa syihin ei juuri ole (Gissler & Seppänen, 2017). Tässä luvussa käydään läpi aiemmassa tutkimuksessa ilmenneitä vaikutuksia lasten ja nuorten hyvinvointiin, kuten herkistymiseen, moraalisiin, empatiaan, ahdistuneisuuteen, masentuneisuuteen ja syrjäytyneisyyteen.

Funk et al. (2003) tutkivat 66 yhdysvaltalaislapsen herkistymistä moraalisen arvioinnin perusteella, jossa lapset iältään 5-12-vuotiaasta pelasivat joko väkivaltaista tai neutraalia videopeliä, jonka jälkeen he vastasivat videopelikokemuksiin ja -mieltymyksiin, sekä empatiaa ja asennetta väkivaltaa kohtaan perustuvaan kyselyyn. Pitkäaikainen altistuminen väkivaltaisille videopeleille näytti laskevan lasten empatiaa, mutta lyhytaikainen altistuminen ei vaikuttanut juuri vastauksiin kummankaan väkivaltaisen tai neutraalin pelikokemuksen jälkeen. Prot ja muut (2014) ovat eri mieltä väkivaltaisten videopelien vaikutuksista empatiaan, sillä heidän tutkimuksessaan pitkällä aikavälillä väkivaltaisten videopelien pelaaminen vaikutti empatiakykyyn enemmänkin positiivisesti sukupuolen, iän tai kulttuurin vaikuttamatta tulokseen.

Allahverdipourin ja muiden (2010) mukaan pitkällä aikavälillä tutkimukseen osallistuvat iranilaisnuoret, jotka eivät pelanneet ollenkaan, kokivat enemmän

mielenterveysongelmia kuin kohtuuttoman paljon pelaavat nuoret, vaikka sekä ei-pelaajat, että kohtuuttoman paljon pelaajat kärsivät enemmän mielenterveysongelmista kuin vähän tai kohtalaisesti pelaavat nuoret. He korostavatkin, että sekä ei-pelaaville nuorille että heidän vanhemmilleen tulisi kertoa videopelien maltillisen pelaamisen positiivisista vaikutuksista, sekä koulujen tulisi suunnitella koulutusta nuorille ja vanhemmille liiallisen pelaamisen haitoista terveyteen ja psykososiaaliseen toimintaan. Coyne ja Stockdale (2021) tukevat tuloksia, sillä paljon väkivaltaisia videopelejä pelaavat olivat heidän tutkimuksensa mukaan myös paljon masentuneempia, vaikkakin vähemmän ahdistuneempia kuin vähemmän väkivaltaisia videopelejä pelaavat. Vähemmän ahdistuneisuutta he selittävät sillä, että nuoret käyttivät väkivaltaisia videopelejä selviytymiskeinona ahdistukseen.

Fleming ja Rickwood (2001) eivät havainneet tutkimuksessaan väkivaltaisten videopelien vaikuttavan lasten mielialan nousuun tai laskuun, mutta Lobelin ja muiden (2017) mukaan pelaamiseen liittyi tunneongelmien lisääntymistä.

Gabbiadini ja Riva (2018) toisessa tutkimuksessaan 121 nuorta altistettiin sosiaalisen syrjäytymisen manipulaatiolle, jonka jälkeen heidät pistettiin arvioimaan yhdeksää eri videopeliä ja haluja niiden pelaamiseen. Videopelit vaihtelivat väkivaltaisten, väkivallattomien ja prososiaalisten tyyppien välillä ja tutkimuksen mukaan syrjäytyneet nuoret todennäköisemmin valitsivat väkivaltaisen videopelin, kun taas samanlaista tulosta ei huomattu muiden osallistujien välillä.

3.4 Koulumenestys ja kiusaaminen

Myös yhtäläisyyksiä koulumenestyksen, koulukiusaamisen ja väkivaltaisten videopelien välillä on tutkittu. Tässä yhteydessä kiusaamisella tarkoitetaan joko tosielämässä, koulussa tapahtuvaa kiusaamista tai internetin välityksellä tapahtuvaa nettikiusaamista.

Gentilen ja muiden (2004) mukaan väkivaltaisille videopeleille altistuminen johti siihen, että nuoret riitelivät opettajiensa kanssa useammin, sekä heidän koulumenestyksensä oli alhaista. Fergusonin ja muiden (2013) mukaan väkivaltaisilla videopeleillä ei kuitenkaan ole positiivista tai negatiivista vaikutusta nuoren visuospatiaaliseen – tilan hahmottamiseen suhteessa itseensä ja ympäristöön – eikä matemaattisiin kykyihin.

Dittrick et al. (2013) tutkivat kiusaavien lasten videopelimieltymyksiä väkivaltaisiin videopeleihin, jossa noin 492 kanadalaisnuorta iältään 10-17-vuotiaasta, sekä heidän huoltajansa vastasivat kyselyyn liittyen kiusaamiseen, sekä lempivideopeleihin. Tutkimuksessa käytetyn logistisen regressioanalyysin perusteella nuorten ja heidän vanhempien antaman informaation välillä ei ollut suuria poikkeuksia, sekä huomattiin selviä tuloksia siitä, että kiusaavat nuoret pelasivat mieluummin kypsemmille tarkoitettuja, etenkin väkivaltaisia, videopelejä muihin nuoriin verrattuna. Dittrick ja muut (2013) tulevatkin siihen tulokseen, että väkivaltaisia videopelejä pelaavat nuoret kiusaavat tosielämässä ja netin välityksellä muita nuoria todennäköisemmin.

Ferguson ja Colwell (2018) taas eivät löytäneet todisteita väkivaltaisten videopelien vaikutuksista kiusaamiseen tutkimuksessaan, johon osallistui noin 300 brittiläislasta. Heidän mukaansa väkivaltaiset videopelit eivät korreloi kiusaamisen eikä kansalaiskäytöksen välillä eivätkä he usko väkivaltaisten videopelien vaikuttavan negatiivisesti nuorien kasvuun.

3.5 Aseet ja aseväkivalta

Ybarra et al. (2014) tutkivat tutkimuksessaan sitä, mitä yhteyksiä väkivaltaisilla video- ja tietokonepeleillä, sekä aseiden mukana kuljettamisen välillä on kansallisessa lapsiryhmässä. He teettivät kyselyitä 1489:lle 9–18-vuotiaalle nuorelle kolmessa osassa kahden vuoden aikana, joissa kartoitettiin heidän altistumistaan väkivaltaiselle medialle ja väkivaltaista käyttäytymistä. Kyselyssä kartoitettiin mm. kuinka useasti nuoret kantoivat mukanaan koulussa aseita ja minkälaisia, sekä kuinka usein he pelasivat video- ja tietokonepelejä, ja kuinka monessa niistä esiintyy väkivaltaa kuten tappelua, ampumista tai tappamista. Näiden lisäksi kartoitettiin sitä, kuinka usein he joutuivat uhrin rooliin erilaisin tavoin ja asteittain. Kyselyiden mukaan ne nuoret, jotka olivat pelanneet viimeisen vuoden aikana videopelejä, heistä 1,4 % kantoivat jonkinlaista aseita – yleensä puukkoa tai ampuma-asetta – mukanaan koulussa viimeisen kuukauden aikana. Peleistä 31 % eivät sisältäneet ollenkaan tai lähes ollenkaan väkivaltaa. Keskiarvoisesti 24 % nuorista, jotka kantoivat aseita mukanaan koulussa, pelasivat sellaisia video- ja tietokonepelejä, jotka lähes kaikki tai kaikki sisälsivät väkivaltaa. Ybarra et al. (2014) tuovat ilmi, että tuloksia tulee tulkita varoen ja tulevatkin siihen loppupäätelmään, että aseita mukanaan kantavat nuoret eivät kaikki pelaa väkivaltaisia video- ja tietokonepelejä, eikä niitä pelaavat nuoret pääsääntöisesti kanno mukanaan aseita. Tutkimuksessa myös huomattiin, että nuoret, jotka joutuivat ikäistensä uhriksi, kantoivat mukanaan aseita koulussa todennäköisesti itsepuolustautumista varten riippumatta heidän pelaamistaustastaan. Tutkimuksessa ei löydetty muita vaikuttavia tekijöitä, mutta se kuitenkin tukee hypoteesia, että väkivaltaiset videopelit lisäävät riskiä aseiden mukana kantamiseen ja nuorten terveydenhuollon ammattilaisten tulisi ottaa asia puheeksi nuorten keskuudessa.

Chang ja Bushman (2019) tutkivat minkälaisia vaikutuksia videopeleissä tapahtuvalla ampuma-aseväkivallalla on lasten ajatuksiin ja käyttäytymiseen oikeiden ampuma-aseiden vierellä. 250 lasta iältään 8-12-vuotiaasta pelasivat tai katsoivat pareittain 20 minuuttia peliä, joka sisälsi joko väkivaltaa aseilla, väkivaltaa miekoilla tai oli täysin väkivallaton. Tämän jälkeen lapset laitettiin omiin huoneisiin leikkimään ja pelaamaan sieltä löytyvillä esineillä, sekä huoneessa oli kaksi piilotettua, lataamatonta käsiasetta. Kaikkien kolmen ryhmän lapsista noin puolet koskivat käsiaseseeseen, mutta aseväkivaltaa katsoneiden ryhmän lapset osoittivat ja painoivat liipaisinta todennäköisemmin toisiaan löytäneellä käsiasella väkivallattoman ryhmään verrattuna. He tulivat siihen lopputulokseen, että altistuminen väkivaltaisille videopeleille lisää lasten vaarallista käyttäytymistä oikeiden ampuma-aseiden lähetyvillä.

3.6 Muut vaikutukset

Verheijen et al. (2021) tutkivat tutkimuksessaan väkivaltaisia videopelejä pelaavan nuoren vaikutuksista omiin kavereihinsa ja sosiaaliseen verkostoonsa, johon osallistui vajaa 800 nuorta. Tutkimuksessa käytettiin sosiaalista verkostanalyysijä tutkimaan väkivaltaisten videopelien käytöstä johtuvaa sosiaalistumista ja valintaa sosiaalisen verkoston osalta, ja analyysin perusteella havaittiin, että samalla aggressiivisella tasolla olevat nuoret, jotka altistuivat väkivaltaisille videopeleille, ystäväystyivät ikäistensä nuorten kanssa todennäköisemmin. Ajan myötä kavერიpiirin nuorten aggressiivisuus tasaantui niin, että he olivat aggressiivisella tasolla yhdenvertaisia.

3.7 Yhteenveto

Väkivaltaisten videopelien pelaaminen ei vaikuta pelkästään negatiivisesti vaan myös positiivisia vaikutuksia on havaittavissa, sekä useasti huomataan että tutkimukset eivät ole aina samaa mieltä vaikutuksista vaan ne voivat olla osittain eri mieltä tai jopa täysin kumota toisensa. Aggressiivisuuden osalta tutkimukset ovat hyvinkin jakautuneita, kun taas prososiaalisen käyttäytymisen ja empatiakyvyn osalta ollaan enemmän tai vähemmän samaa mieltä. Negatiivisia vaikutuksia nähdään kaiken kaikkiaan enemmän positiivisiin vaikutuksiin verrattuna. Seuraavalle sivulla olevalle taulukolle on koottu lyhyt yhteenveto tutkimuksissa löydetyistä positiivisista, sekä negatiivista vaikutuksista.

Väkivaltaisten videopelien vaikutukset		
	Positiiviset vaikutukset	Negatiiviset vaikutukset
Aggressiivisuus		<p>Hetkittäinen aggressiivisuuden kasvu pelaamisen jälkeen (Zhang, Cao ja Tian, 2021).</p> <p>Todennäköinen pitkäaikainen aggressiivisuuden kasvu hyvin nuorten lasten keskuudessa (Anderson et al., 2008).</p> <p>Todennäköinen halu fyysiseen väkivaltaan paljon pelaavien nuorten keskuudessa (Gentile et al., 2004).</p>
Prosoaalisuus	Prosoiaalisen käyttäytymisen kasvu yhteistyötä vaativissa videopelissä nuorten keskuudessa (Lobel et al., 2017).	Prosoiaalisen käyttäytymisen lasku suuressa määrin kilpailullisia videopelejä pelattaessa nuorten keskuudessa (Prot et al., 2014).
Empatia	Todennäköinen empatiakyvyn kasvu pitkällä aikavälillä lasten keskuudessa Prot et al., 2014)	Empatiakyvyn lasku pitkäaikaisesti pelatessa lasten keskuudessa (Funk et al., 2003).
Mielenterveys	Mielenterveysongelmien lasku (mm. masennus) kohtuullisesti pelaavien nuorten keskuudessa (Allahverdipour et al., 2010).	Mielenterveysongelmien kasvu (mm. masennus) kohtuuttoman paljon tai ei ollenkaan pelaavien nuorten keskuudessa (Allahverdipour et al., 2010).
Ahdistus	Ahdistuneisuuden lasku nuorten keskuudessa (Coyne & Stockdale, 2021).	
Tunteiden säätely		Tunneongelmien lisääntyminen (Fleming & Rickwood, 2001).
Koulumenestys		Koulumenestyksen lasku nuorten keskuudessa (Gentile et al., 2004).
Kiusaaminen		Todennäköinen kiusaamisentarpeen kasvu nuorten keskuudessa (Dittrick et al., 2013).
Ampuma-aseet		<p>Todennäköinen lisääntynyt tarve aseiden mukana kantamiseen kouluun nuorten keskuudessa (Ybarra et al., 2014).</p> <p>Vaarallisen käyttäytymisen kasvu ampuma-aseiden lähettyvillä lasten keskuudessa (Chang & Bushman, 2019).</p>
Ystävyyys	Ystävystymisen lisääntyminen yhtä paljon pelaavien nuorten keskuudessa (Verheijen et al., 2021).	

Taulukko 1. Vaikutusten yhteenveto

4. Keskustelu

Yleensä ajatellaan, että väkivaltaisista videopeleistä on vain pelkkää haittaa, minkä takia lasten ja nuorten tulisi välttää kyseisten pelien pelaamista. Todellisuudessa tutkimukset viittaavat siihen, että peleistä voi olla hyötyäkin etenkin esimerkiksi mielenterveysongelmien hoitamiseen, sekä erilaisten ahdistuksen tunteiden vähentämiseen (Tsui et al., 2021; Granic et al., 2014). Tämän kirjallisuustutkimuksen tavoitteena oli selvittää väkivaltaisten videopelien negatiivisia ja positiivisia vaikutuksia lapsiin ja nuoriin heidän kasvamisensa osalta tärkeistä näkökohdista. Aikaisemmissa tutkimuksissa on pääsääntöisesti tutkittu vaikutuksia vain toiselta osalta ja siitä syystä tässä tutkimuksessa pyrittiin selvittämään vaikutuksia molempien sekä positiivisten että negatiivisten osalta.

Aggressiivisuuden kannalta tutkimukset ovat suhteellisen samaa mieltä siitä, että lyhytaikainen altistuminen väkivaltaisille videopeleille aiheuttaa sekä lapsissa että nuorissa aggressiivisten tunteiden nousua ja etenkin pienemmällä lapsilla havaitaan vahvempia vaikutuksia. Pojat ovat erityisryhmää aggressiivisen käyttäytymisen nousun osalta, mutta lisäksi masentuneet ja syrjäytyneet nuoret kuuluvat tähän ryhmään. (Zhang, Cao ja Tian, 2021; Khalil et al., 2019; Anderson et al., 2008; Gentile et al., 2004.) Vaikutus kuitenkin nähdään vain lyhyellä aikavälillä ja tutkimuksen mukaan pitkäaikaisia vaikutuksia aggressiivisuuden nousuun tai laskuun ei juuri havaita väkivaltaisten videopelien osalta vaan pikemminkin lapsen ja nuoren tausta vaikuttaa heidän aggressiivisuuteensa pelasivat he väkivaltaisia videopelejä tai eivät (Ferguson et al., 2013; DeCamp & Ferguson, 2016). Epäselvää kuitenkin on se, että tekevätkö väkivaltaiset pelit joistakin nuorista aggressiivisempia vai ovatko näitä pelejä pelaavat nuoret jo valmiiksi aggressiivisia.

Väkivaltaiset videopelit eivät yksistään vaikuta lasten ja nuorten prososiaaliseen käyttäytymiseen, vaan kontekstilla ja pelimuodolla näyttäisi olevan tärkeämpi rooli käyttäytymisen laskuun ja nousuun (Lovel et al., 2017; Shoshani & Krauskopf, 2021). Kilpailullinen pelimuoto, jossa lapset ja nuoret pelaavat toisiaan vastaan vaikuttaa prososiaaliseen käytökseen laskevasti, kun taas yhteistyötä sisältävässä pelimuodossa käyttäytyminen näyttäisi nousevan. Nämä molemmat vaikutukset ovat kuitenkin nähtävissä vain lyhyellä aikavälillä, vaikkakin löydöksiä on liian aikaista lähteä pitämään absoluuttisena totuutena puuttuvan tutkimuksen takia. On siis tärkeää ymmärtää, että yksittäisen tutkimuksen löydökset eivät kerro koko totuutta ja tästä syystä ei voida sanoa, että pelimuoto on vaikuttava tekijä vaan paremminkin, että se näyttäisi olevan. Lisäksi vaikka tutkimusta kertyisi ajan kuluessa runsaasti joko puolesta tai vastaan, sekään ei kertoisi absoluuttista totuutta pelimuodon vaikutuksesta. Siinä tapauksessa tuloksia voitaisiin ilmaista kertomalla, että pitkäaikaisen näytön perusteella voimme olla melko varmoja pelimuodon vaikutuksesta.

Lasten ja nuorten hyvinvoinnin kannalta on ristiriitaisia tutkimustuloksia empatian osalta, sillä väkivaltaiset videopelit voivat vaikuttaa siihen sekä laskevasti että nousevasti. Tämän perusteella voidaan tulla siihen tulokseen, että taustalla on jotain muuta, joka muutokseen vaikuttaa. Mielenterveysongelmia ei havaittu pelkästään lapsilla ja nuorilla, jotka pelaavat väkivaltaisia videopelejä erittäin paljon, mutta myös ei-pelaajilla. Vähiten mielenterveysongelmia havaittiin kohtuullisesti pelaavilla. Mielenkiintoisinta oli kuitenkin se, että erittäin paljon pelaavat tunsivat ahdistuksen tunteita vähemmän kuin kohtalaisesti tai ei ollenkaan pelaavat (Allahverdipour et al., 2010). Väkivaltaiset videopelit toimivat siis mahdollisesti jonkinlaisena tapana lievittää ahdistuksen tunteita,

vaikkakin liiallinen altistuminen aiheuttaa mahdollisesti masennusta (Coyne & Stockdale, 2021). Syrjäytyneet lapset ja nuoret myös valitsevat väkivaltaiset videopelit muita videopelejä todennäköisemmin (Gabbadini & Riva, 2018). Väkivaltaisilla videopeleillä ja nuorten mielenterveysongelmien kesken voidaan siis havaita jonkinlainen yhteys, vaikka ei voida tehdä kunnollisia johtopäätöksiä siitä, että aiheuttavatko väkivaltaiset videopelit mielenterveysongelmia vai seuraako mielenterveysongelmista väkivaltaisten videopelien pelaaminen. Tarvitaan enemmän tutkimusta. Huoltajien tulisikin seurata lasten ja nuorten pelaamista, sekä puuttua siihen tarpeeksi aikaisin ennen ongelmien syntymistä ja pahenemista.

Koulunkäynnin perusteella väkivaltaisilla videopeleillä näyttäisi olevan vaikutusta koulumenestykseen negatiivisesti (Gentile et al., 2004), vaikka ne eivät näyttäisi vaikuttavan hahmottamiskykyyn tai matemaattisiin kykyihin (Ferguson et al., 2013). Tosielämässä tapahtuva kiusaaminen, sekä nettikiusaaminen ovat kytköksissä väkivaltaisiin videopeleihin, sillä koulukiusaajat todennäköisemmin pelasivat väkivaltaisia videopelejä muihin verrattuna (Dittrick et al., 2013). Todellisuudessa taustalla on mahdollisesti jokin muu tekijä, joka vaikuttaa näihin molempiin eikä väkivaltaiset videopelit todennäköisesti aiheuta koulumenestyksen laskua tai pistä lapsia ja nuoria kiusaamaan toisiaan (Ferguson & Colwell, 2018).

Videopelit, jotka sisältävät aseita todennäköisesti laskevat lasten ja nuorten pelkoa tosielämän aseita kohtaan, minkä seurauksena lapset ja nuoret käsittelevät ja leikkivät niillä todennäköisemmin (Chang & Bushman, 2019). Tämä on täysin luonnollinen reaktio, sillä videopeleissä mahdollisesti opitaan, että aseet ovat hyödyllisiä ja hauskoja eikä niillä osoittelulla tai ampumisella ole suurempia seurauksia. Vanhempien tulisikin pitää tosielämän aseita piilossa ja hyvin lukittuna ettei lapset ja nuoret pääse niihin käsiksi.

Nuoren ikä on myös merkittävä tekijä siihen, miten hän suhtautuu aseisiin ja väkivaltaisten videopelien pelaaminen todennäköisesti lisää positiivista suhtautumista vähentäen pelkoa niitä kohtaan. Lapsena videopeleistä opittu tapa suojella itseä aseiden avulla näkyy nuoruusiällä nuoren joutuessa väkivallan ja koulukiusaamisen uhriksi nuoren kantaessa mukanaan aseita kouluun (Ybarra et al., 2014). Vaikka väkivaltaiset videopelit eivät suoranaisesti ole syy siihen, että nuori kantaa mukanaan asetta, ne todennäköisesti vaikuttavat kyseiseen käytökseen lapsena opittujen itsepuolustustapojen takia ilman aikuisen ohjausta. On erityisen tärkeää seurata lapsen videopelittömyyksiä, sekä ottaa nuorten kanssa puheeksi aseväkivalta, mutta erityisesti tulisi puuttua nuorten välisiin koulukiusaamis- ja väkivaltakohtauksiin välittömästi. Väkivaltaiset videopelit eivät yksistään ole syy aseiden mukana kantamiseen vaan opitut tavat, roolit ja todennäköisesti muut taustalla olevat tekijät ovat suurempia vaikuttajia.

Väkivaltaiset videopelit näyttävät myös vaikuttavan lapsen ja nuoren kaveripiirin muodostumiseen, sillä he ystävystyvät sellaisten kanssa, jotka pelaavat samalaisia videopelejä muita todennäköisemmin (Verheijen et al., 2021). Kaveripiirin aggressiivisuuden taso näyttäisi myös tasaantuvan ajan myötä siihen kuuluvilla lapsilla ja nuorilla (Verheijen et al., 2021). Tämä johtuu todennäköisemmin ilmiöstä, jossa ns. seura tekee kaltaiseksi ja siitä syystä, jos sosiaalinen verkosto sisältää erittäin aggressiivisia osapuolia, se mahdollisesti voi vaikuttaa vähemmän aggressiivisiin osapuoliin aggressiivisuutta nostattavalla tavalla.

Väkivaltaisilla videopeleillä on tutkimusten mukaan nähtävästi paljon negatiivisia vaikutuksia nuorten ja lasten kasvuun, mutta myös positiivisia vaikutuksia voidaan havaita. Monet tutkimukset tutkivat aggressiivisuuden muutoksia väkivaltaisia

videopelejä pelatessa ja kaikki tulevat siihen johtopäätökseen, että lyhyellä aikavälillä pelit nostavat aggressiivisuutta ja aggressiivista käytöstä. Pitkällä aikavälillä taas tuloksia nähdään niin aggressiivisuutta nostattavasti, mutta myös on huomattu, ettei vaikutuksia ole. Lapsen ikä on todennäköisesti suuressa osassa, sillä vaikutukset näkyvät voimakkaammin nuoremmassa lapsissa. Todennäköisin syy on kuitenkin lapsen perhetaustassa, sillä esimerkiksi vanhemmilta opitut aggressiiviset käyttäytymismallit tulevat herkemmin esiin väkivaltaisista videopelejä pelatessa adrenaliinin nouseessa. Tästä syystä on vaikea sanoa johtaako väkivaltaisten videopelien pelaaminen aggressiiviseen käyttäytymiseen vai tulevatko impulssit opituista käyttäytymismalleista.

Lasten hyvinvoinnin kannalta nähdään selkeä yhteys masennuksen ja väkivaltaisten videopelien välillä. Mielenkiintoista on kuitenkin se, että ei-pelaavat lapset ja nuoret ovat masentuneempia kuin kohtalaisesti pelaavat. Kohtuuttoman paljon pelaavat käyttävät näitä videopelejä mahdollisesti todellisuudesta pakenemiseen, mutta arvailujen varaan jää ei-pelaavien syy. Mahdollisesti otantaan on joutunut juuri sellaiset lapset ja nuoret, jotka ovat masentuneita eivätkä pelaa. Lisäksi kohtuuttoman paljon pelaavien lasten ja nuorten kesken havaitaan vähemmän ahdistuksen oireita, kuin kohtuullisesti tai ei-pelaavien kesken. Tätä voidaan selittää sillä, että lapset ja nuoret käyttävät väkivaltaisista videopelejä näiden oireiden lievittämiseen.

Tutkimusten perusteella väkivaltaiset videopelit voivat mahdollisesti olla haitallisia lasten ja nuorten kasvun kannalta, mutta heidän iällään ja etenkin taustallaan on todennäköisesti suurempi merkitys vaikutusten osalta. Psykkisesti terveestä perhetaustasta tuleva teini-ikäiseen väkivaltaisten videopelien vaikutus on todennäköisesti olematon verrattuna väkivaltaustaiseen tarhaikäiseen, mikä voi ehkä osaltaan selittää esimerkiksi Yhdysvalloissa tapahtuvien kouluammuskelujen ja nuorten väkivaltarikosten suhteellisen korkeaa esiintymistä ilmaisen terveydenhuollon puuttumisen vuoksi. Mahdollista voi siis olla, että jo mielenterveysongelmien kanssa kamppailevien nuorten mielenterveys voi heikentyä entisestään väkivaltaisten videopelien pelaamisen johdosta, vaikkakin tutkimuksia on päinvastaisesta ilmiöstä. Osa tutkimuksista näyttäisi puoltavan väitettä, että väkivaltaisista videopelejä käytetään mahdollisesti mielenterveysongelmien oireista selviytymiseen, sekä negatiivisten tunteiden läpikäymiseen tai pahimmassa tapauksessa tukahduttamiseen. Väkivaltaisten videopelien vaikutukset eivät siis ole yksiselitteisiä ja voikin olla mahdollista, että osa nuorista reagoi väkivaltaisiin videopeleihin voimakkaammin kuin toiset. On jopa mahdollista, että on olemassa tutkimaton kynnyksiarvo mielenterveyden ja väkivaltaisten videopelien vaikutusten välillä, jossa tietynlaisten vakavuusarvoltaan korkeiden mielenterveysongelmien, kuten vaikean masennuksen ja pitkäaikaisen sosiaalisen syrjäytymisen, yhteenlaskettu summa on johtava tekijä vaikeampien mielenterveysongelmien laukeamiseen. Voimme kuitenkin olla yhtä mieltä siitä, että väkivaltaisilla videopeleillä on sekä positiivisia että negatiivisia vaikutuksia ja asian tutkimista tulee ehdottomasti tutkia lisää varsinkin niiden muuttuessa realistisemmiksi esimerkiksi virtuaalitodellisuusteknologian kehittyessä ja yleistyessä.

Tutkimus voi auttaa huoltajia, mielenterveysongelmaisten kanssa työskenteleviä ja koulun henkilökuntaa ymmärtämään väkivaltaisten videopelien positiivisia ja negatiivisia vaikutuksia. Huoltajien on hyvä ymmärtää, että pelaaminen voi olla myös lapsen ja nuoren tapa lievittää ahdistuneisuuttaan tai käsitellä vaikeita asioita. Huoltajien olisi hyvä seurata lapsensa videopelaamista, tunnistaa ja puuttua siihen ongelmien ilmetessä lapsen hyvinvoinnin tai koulunkäynnin kanssa.

5. Yhteenveto

Tutkimuskysymyksenä oli väkivaltaisten videopelien vaikutus lasten ja nuorten kasvuun, johon pyrittiin löytämään vastausta kirjallisuuskatsauksen avulla. Siinä tarkoituksena on perehtyä aikaisempiin tutkimuksiin ja luoda niiden pohjalta uusia tutkimustuloksia. Tutkimuksessa käsiteltiin vain väkivaltaisia videopelejä, sekä tutkimuksen ulkopuolelle jätettiin pelihalli- ja kolikkovideopelit. Lisäksi tutkimuksessa tutkittiin vain vaikutuksia lapsiin ja nuoriin, sekä heidän kasvuunsa.

Lyhyellä aikavälillä väkivaltaiset videopelit nostivat lasten ja nuorten aggressiivisuuden tasoa, jolloin he käyttäytyivät aggressiivisemmin. Samaa tulosta ei huomattu pitkällä aikavälillä vaan käyttäytymisen muutokset johtuvat mahdollisesti perhetaustasta. Väkivaltaiset videopelit eivät yksistään vaikuta prososiaaliseen käyttäytymiseen. Yhteistyöpelit näyttivät nostavan ja kilpailulliset pelit taas näyttivät laskevan prososiaalista käyttäytymistä oli videopeli sitten väkivaltaisen tai ei. Molemmat vaikutukset havaittiin lyhyellä aikavälillä.

Kohtuuttoman paljon pelaavilla ja ei-pelaajilla ilmeni enemmän mielenterveysongelmia – kuten masennusta – kohtalaisesti pelaaviin verrattuna, vaikka kohtuuttoman paljon pelaavat olivat vähemmän ahdistuneempia kuin muut. Väkivaltaisia videopelejä käytetään mahdollisesti ahdistusoireiden hoitamiseen. Syrjäytyneet lapset ja nuoret valitsivat väkivaltaisen videopelin muita nuoria todennäköisemmin. Vielä ei voida olla varmoja siitä, että aiheuttavatko väkivaltaiset videopelit masennuksen oireita ja syrjäytymistä vai valitsevatko masentuneet ja syrjäytyneet lapset ja nuoret väkivaltaiset videopelit muita todennäköisemmin. Lasten ja nuorten sosiaalisen verkoston osalta huomattiin, että väkivaltaisten videopelit olivat lähentävä tekijä kaveripiirin muodostumisessa.

Väkivaltaisia videopelaavien lasten ja nuorten koulumenestys oli heikkoa. Kiusaamisen ja väkivaltaisten videopelien väliltä löytyi jokin yhteys, sillä kiusaajat pelasivat todennäköisemmin väkivaltaisia videopelejä muihin verrattuna ja väkivaltaisia videopelejä pelaavat kiusasivat muita todennäköisemmin. Kiusaaminen johtuu todennäköisesti jostakin muusta syystä kuin väkivaltaisista videopeleistä. Väkivaltaisista videopeleistä opitut itsepuolustustavat ilman aikuisen ohjausta nähtiin mahdollisena syynä siihen miksi nuoret kantavat mukanaan aseita, mutta todennäköisesti opitut tavat, roolit ja muut taustalla olevat tekijät olivat suurempia vaikuttajia. Väkivaltaisen videopelisesion jälkeen lapset käyttäytyivät vaarallisemmin tosielämän aseiden kanssa koskien niihin, osoitellen niillä muita ja painaen liipaisinta useampaan kertaan.

Lasten ja nuorten kulttuuri, sukupuoli tai ikä eivät juuri vaikuttaneet tuloksiin suurimassa osassa tutkimuksista. Väkivaltaisilla videopeleillä on sekä positiivisia että negatiivisia vaikutuksia lasten ja nuorten kasvuun ja aihetta tulee ehdottomasti tutkia enemmän, jotta vaikutuksia ymmärrettäisiin paremmin. Tutkimus voi auttaa lasten ja nuorten huoltajia ja heidän kanssaan työtä tekeviä ymmärtämään mahdolliset hyödyt ja haitat väkivaltaisten videopelien osalta. Jatkotutkimusta tulisi tehdä paljon laajemmin ainakin perhetaustan ja väkivaltaisten videopelien osalta kvalitatiivisella tai kvantitatiivisella tutkimusmenetelmällä haastatteleamalla lapsia ja nuoria tarkemman perhetaustan kartoittamiseksi, joka voitaisiin ottaa tulevaisuuden tutkimuksissa paremmin huomioon. Se voisi auttaa ymmärtämään sitä, että aiheuttavatko väkivaltaiset videopelit lasten ja nuorten aggressiivisuuden käyttäytymisen nousua vai toimiiko perhetaustasta johtuvat syyt pikemminkin katalyyttinä käyttäytymisen muutoksille. Tämän lisäksi tulisi myös tutkia sitä, että aiheuttaako väkivaltaisten videopelien pelaaminen masentuneisuutta ja

syрjäytymistä vai onko se oikeastaan enemmänkin selviytymismekanismi oireiden lievitykseen. Tulevia tutkimuksia varten tulisi jakaa lapset ja nuoret kontrolliryhmiin näiden oireiden perusteella ja tutkia tuloksia näiden ryhmien sisäisesti. Viimeisenä jatkotutkimusehdotuksenani on, että pitkäaikaistutkimusta tulisi tehdä paljon enemmän niiden vähäisyyden perusteella sekä kvantitatiivisesti että kvalitatiivisesti.

Lähteet

- Allahverdipour, H., Bazargan, M., Farhadinasab, A., & Moeini, B. (2010). Correlates of video games playing among adolescents in an Islamic country. *BMC Public Health*, *10*(1). <https://doi.org/10.1186/1471-2458-10-286>
- Anderson, C. A., Sakamoto, A., Gentile, D. A., Ihori, N., Shibuya, A., Yukawa, S., Naito, M., & Kobayashi, K. (2008). Longitudinal Effects of Violent Video Games on Aggression in Japan and the United States. *PEDIATRICS*, *122*(5), e1067–e1072. <https://doi.org/10.1542/peds.2008-1425>
- Chang, J. H., & Bushman, B. J. (2019). Effect of Exposure to Gun Violence in Video Games on Children’s Dangerous Behavior With Real Guns. *JAMA Network Open*, *2*(5), e194319. <https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2019.4319>
- Coyne, S. M., & Stockdale, L. (2021). Growing Up with Grand Theft Auto: A 10-Year Study of Longitudinal Growth of Violent Video Game Play in Adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *24*(1), 11–16. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0049>
- Crossley, R. (1.6.2014). *Mortal Kombat: Violent game that changed video games industry*. Haettu osoitteesta <https://www.bbc.com/news/technology-27620071>
- DeCamp, W., & Ferguson, C. J. (2016). The Impact of Degree of Exposure to Violent Video Games, Family Background, and Other Factors on Youth Violence. *Journal of Youth and Adolescence*, *46*(2), 388–400. <https://doi.org/10.1007/s10964-016-0561-8>
- Dittrick, C. J., Beran, T. N., Mishna, F., Hetherington, R., & Shariff, S. (2013). Do Children Who Bully Their Peers Also Play Violent Video Games? A Canadian National Study. *Journal of School Violence*, *12*(4), 297–318. <https://doi.org/10.1080/15388220.2013.803244>
- Ratings Guide. (11.3.2021). Haettu osoitteesta <https://www.esrb.org/ratings-guide/>
- Ferguson, C. (20.12.2012). Sandy Hook Shooting: Video Games Blamed, Again. Haettu osoitteesta <https://ideas.time.com/2012/12/20/sandy-hook-shooting-video-games-blamed-again/>
- Ferguson, C. J., & Colwell, J. (2018). A meaner, more callous digital world for youth? The relationship between violent digital games, motivation, bullying, and civic behavior among children. *Psychology of Popular Media Culture*, *7*(3), 202–215. <https://doi.org/10.1037/ppm0000128>
- Ferguson, C. J., Garza, A., Jerabeck, J., Ramos, R., & Galindo, M. (2012). Not Worth the Fuss After All? Cross-sectional and Prospective Data on Violent Video Game Influences on Aggression, Visuospatial Cognition and Mathematics Ability in a Sample of Youth. *Journal of Youth and Adolescence*, *42*(1), 109–122. <https://doi.org/10.1007/s10964-012-9803-6>

- Fleming, M. J., & Rick Wood, D. J. (2001). Effects of Violent Versus Nonviolent Video Games on Children's Arousal, Aggressive Mood, and Positive Mood. *Journal of Applied Social Psychology, 31*(10), 2047–2071. <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.2001.tb00163.x>
- Funk, J. B., Buchman, D. D., Jenks, J., & Bechtoldt, H. (2003). Playing violent video games, desensitization, and moral evaluation in children. *Journal of Applied Developmental Psychology, 24*(4), 413–436. [https://doi.org/10.1016/s0193-3973\(03\)00073-x](https://doi.org/10.1016/s0193-3973(03)00073-x)
- Gabbiadini, A., & Riva, P. (2017). The lone gamer: Social exclusion predicts violent video game preferences and fuels aggressive inclinations in adolescent players. *Aggressive Behavior, 44*(2), 113–124. <https://doi.org/10.1002/ab.21735>
- Gentile, D. A., Li, D., Khoo, A., Prot, S., & Anderson, C. A. (2014). Mediators and Moderators of Long-term Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior. *JAMA Pediatrics, 168*(5), 450. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2014.63>
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence, 27*(1), 5–22. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.002>
- Gissler, M., & Seppänen, J. (21.12.2017). Nuorten mielenterveysongelmat lisääntyvät Pohjoismaissa – erityisryhmänä maahanmuuttajat. Haettu osoitteesta: <https://blogi.thl.fi/nuorten-mielenterveysongelmat-lisaantyyvat-pohjoismaissa-erityisryhmana-maahanmuuttajat/>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist, 69*(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Khalil, S., Sultana, F., Alim, F., Muzammil, K., Nasir, N., Hassan, A.U., Mahmood, S.E. (2019). Impact of playing violent video games among school going children. *Indian Journal of Community Health, 31*(3), pp. 331-337. Haettu osoitteesta: <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85075304999&partnerID=40&md5=72eafe5066c21b01a34c676a0429b499>
- Kocurek, C. (2012). The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race. *The International Journal of Computer Game Research, 12*(1).
- Lobel, A., Engels, R. C. M. E., Stone, L. L., Burk, W. J., & Granic, I. (2017). Video Gaming and Children's Psychosocial Wellbeing: A Longitudinal Study. *Journal of Youth and Adolescence, 46*(4), 884–897. <https://doi.org/10.1007/s10964-017-0646-z>
- Prot, S., Gentile, D. A., Anderson, C. A., Suzuki, K., Swing, E., Lim, K. M., Horiuchi, Y., Jelic, M., Krahé, B., Liuqing, W., Liao, A. K., Khoo, A., Petrescu, P. D., Sakamoto, A., Tajima, S., Toma, R. A., Warburton, W., Zhang, X., & Lam, B. C. P. (2013). Long-Term Relations Among Prosocial-Media Use, Empathy, and Prosocial Behavior. *Psychological Science, 25*(2), 358–368. <https://doi.org/10.1177/0956797613503854>

- Shoshani, A., & Krauskopf, M. (2021). The Fortnite social paradox: The effects of violent-cooperative multi-player video games on children's basic psychological needs and prosocial behavior. *Computers in Human Behavior, 116*(3). <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106641>
- Statista. (19.10.2021). Number of peak concurrent Steam users from January 2013 to August 2021. Haettu osoitteesta <https://www.statista.com/statistics/308330/number-stream-users/>
- The New York Times. (10.11.1982). AROUND THE NATION; Surgeon General Sees Danger in Video Games. Haettu osoitteesta <https://www.nytimes.com/1982/11/10/us/around-the-nation-surgeon-general-sees-danger-in-video-games.html>
- Tsui, T. Y., DeFrance, K., Khalid-Khan, S., Granic, I., & Hollenstein, T. (2021). Reductions of Anxiety Symptoms, State Anxiety, and Anxious Arousal in Youth Playing the Videogame MindLight Compared to Online Cognitive Behavioral Therapy. *Games for Health Journal*. <https://doi.org/10.1089/g4h.2020.0083>
- Verheijen, G. P., Burk, W. J., Stoltz, S. E. M. J., van den Berg, Y. H. M., & Cillessen, A. H. N. (2021). A Longitudinal Social Network Perspective on Adolescents' Exposure to Violent Video Games and Aggression. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 24*(1), 24–31. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0776>
- Ybarra, M. L., Huesmann, L. R., Korchmaros, J. D., & Reisner, S. L. (2014). Cross-sectional associations between violent video and computer game playing and weapon carrying in a national cohort of children. *Aggressive Behavior, 40*(4), 345–358. <https://doi.org/10.1002/ab.21526>
- Zhang, Q., Cao, Y., & Tian, J. J. (2021). Effects of Violent Video Games on Aggressive Cognition and Aggressive Behavior. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 24*(1), 5–10. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0676>