

Miksi pelihahmon iskeminen on lasten leikkiä?

2.12.2005 07:40 — Mika Lahdensivu

Väkivalta itsessään ei tee jostain pelistä lasten ja nuorten suosikkia, sanoo suomalaistutkimus. Miksi mäiskeelle ja räiskeelle on tästä huolimatta pelimarkkinoilla niin vähän vaihtoehtoja, että tutkijakin ehdottaa pelien ennakkotarkastusta elokuvien tapaan?

Tietokonepelien ikäsuositukset eivät suojaa lapsia pelien väkivallalta. Tällainen toteamus ponnahti mediakeskusteluun Jyväskylän yliopistossa runsas viikko sitten tarkastetusta väitöskirjasta. Vähintään yhtä mielenkiintoiselta vaikuttaisi kuitenkin heti tuota seuraava virke: väkivalta itsessään ei tee jostain pelistä lasten ja nuorten suosikkia.

Miten ihmeessä markkinoille edes päätyy runsain mitoin väkivaltapelejä, jos juuri mäiske ja räiske ei ole niiden suosion salaisuus?

Puuttuuko peliteollisuudelta mielikuvitusta? Vai onko pelejä kenties katsottava ajan kuvana samoin kuin mitä tahansa mediaa? Siinä tapauksessa peliteollisuuden pääkirjoituksen mukaan taidamme elää kovia aikoja, jolloin vain kovilla otteilla pärjää.

Räiskettä pienestä pitäen

Kysymys ei ole yhdentekevä. **Tarja Salokosken** väitöskirjaansa sisällyttämän sisällönanalyysin perusteella Suomen myydyimmissä ja suosituimmista peleissä väkivaltaa esiintyi paljon (73 %). Se oli hänen mukaansa lähes aina pelien hallitseva piirre ja pelissä etenemisen kannalta välttämätöntä. Useimmiten väkivalta esitettiin raakana, joskin toisaalta realistisena, sankarihahmon laittomana toimintana.

Salokosken mukaan myös lasten peleissä väkivalta voi olla yhtä hallitsevaa kuin varsinaisissa taistelu- ja räiskintäpeleissä. Erityisen ikävältä kuulostaa tutkimustulos, jonka mukaan lapsille väkivaltaa esitettiin epärealistisesti ja usein vieläpä humoristisesti. Nämä pelit eivät siis viesti väkivallan seurauksista.

Tunneilmastopoliittinen kysymys?

Vaan mistä viestii se, että pelien suurkuluttajat pelaavat keskimäärin 21 tuntia viikossa? Tuohan kuulostaa jo osa-aikatyöltä!

Hurjalta pelaajien vähemmistön harjoittama suurkulutus vaikuttaa myös, kun sitä verrataan tietokonepelaamisen valtavirtaan. Suurin osa lapsista ja nuorista pelaa kohtuullisesti, ja kyse on hauska tavasta viettää vapaa-aikaa - usein myös kaverien kanssa, väitöskirjassa todetaan.

Pelien ongelmakäyttöön on silti syytä puuttua. Ilmiselvästi jotkut yrittävät tietokoneen ja väkivaltapeliin avulla ratkaista jonkin ongelman. Onko se sama kuin niillä, jotka pakenevat karua arkeaan kaduille ja käyttävät oikeaa väkivaltaa? Heistä moni lienee siinä uskossa, ettei vaihtoehtoa ole. Sellaiseen uskoon tuskin tullaan hetken mielijohdteesta. Kaikessa rauhassa ongelma voinee kasvaa vain, jos ympäröivä ilmasto tuntuu tarpeeksi tunnekylmältä. Tarkastustoimintaa ei pidä pysäyttää tietokonepelien ennakkotarkastukseen. Tarkastukset on syytä ulottaa aina poliittiseen peliin saakka. Ovatko tunneilmastopoliittiset linjaukset kestävä kehityksen mukaisia?

<http://www.digitoday.fi/mielipide/2005/12/02/miksi-pelihahmon-iskeminen-on-lasten-leikkia/200517914/66>