

Juttusarjassa annetaan käytännönläheistä vinkkausta rauhankasvatuksen toteutukseen.

Rauhankasvatus on hieno sana, jota ei ole syytä hylätä, vaikkei se ole ollutkaan muodissa sitten 1980-luvun. Sitä paitsi jokaisen meistä on hyvä harjoittaa rauhankasvatusta aina kun tilaisuus tarjoutuu. Kättilönä Rauhankasvatusneuvolassa toimii opettaja Hanna Niittymäki Jakomäen peruskoulusta.

HANNA NIITTYMÄKI



TAISTELE TAI KUOLE!

Mitä pitäisi ajatella väkivaltapeleistä? Siirrytkö virtuaalimaailman teurastus tosielämään? Tässä muutamia tutkimustuloksia ja ajatuksia aiheesta:

Jos lapsen impulssikontrolli on huono ja hän näkee jatkuvasti video- ja tietokonepeleissä väkivaltaa, lapsen aggressiiviset tunteet ja ajatukset lisääntyvät.

– Lapset oppivat ikään kuin vahingossa, että hankalissa tilanteissa kannattaa käyttää väkivaltaisia ratkaisuja, sanoo apulaisylilääkäri **Kaija Puura** TAYS:n lastenpsykiatrian klinikalta. (Lääkärilehti, 2009)

Professori **Christopher Fergusonin** johtamassa tutkimuksessa (2013) ei löydetty yhteyttä väkivaltapeliin ja väkivaltaisen käyttäytymisen välillä. Eniten väkivaltapelejä pelanneet nuoret eivät syyllistyneet muita enemmän koulu-kiusaamiseen tai joutuneet tekemisiin poliisin kanssa kuin vähemmän pelaavat. Voimakkaimmin aggressiivista käyttäytymistä ennusti nuorten kokemus stressiä. Vaikka väkivaltapeliin suosio kaikkialla maailmassa on noussut, nuorisorikollisuus ja nuorten aggressiivinen käyttäytyminen on vähentynyt. Jos pelit todella lisääisivät väkivaltaisuutta niin paljon kuin väitetään, sen pitäisi näkyä myös tilastoissa. Etenkin Japanissa, jossa tietokonepeliin suosio on valtava, nuorisorikollisuus on hyvin vähäistä.

Väkivaltaiset pelit tekevät lapsista ja nuorista aggressiivisempia ja vähemmän empaattisia, riippumatta iästä, sukupuolesta tai kulttuurista, kertoo Iowan yliopiston johdolla tehty tutkimus (2010), jossa yhdistettiin 130 aiempaa tutkimusta. Tutkimuksessa todetaan, että nyt voidaan varmuudella sanoa, että väkivaltapeleille altistuminen lisää todennäköisyyttä aggressiiviseen käytökseen sekä lyhyellä että pitkällä aikavälillä. Altistuminen lisää myös aggressiivista ajattelua ja aggressiivisia tunteita sekä heikentää sosiaalisesti myönteistä käytöstä.

Yhteistyötä ja keskinäistä avunantoa vaativilla peleillä on tutkimusten mukaan vähemmän negatiivisia vaikutuksia kuin peleillä, joissa toimitaan yksin. Empatia ja yhteistyö toimivat vastalääkkeenä pelin aggressioita tuottavia vaikutuksia vastaan.

Bruce Bartholowin (2010) tutkimuksessa 70 nuorta aikuista pelasi joko väkivaltaista tai väkivallatonta peliä 25 minuuttia. Heti pelirupeaman päätyttyä mitattiin aivojen reaktioita väkivaltaisiin ja neutraaleihin valokuviin. Sitten koehenkilöt laitettiin suorittamaan tehtävää, jossa vastustaja pelästyttiin kovalla äänellä. Väkivaltapelejä kuten Grand Theft Autoa pelanneet röykkyivät vastustajaansa äänekkäämmin kuin muut. Ne koehenkilöt, jotka eivät olleet ennen harrastaneet väkivaltapelejä, reagoivat pelin jälkeen laiskemmin väkivaltakuviin. Tutkijoiden mukaan tämä on merkki turtumisesta. Turtuminen myös ennusti koehenkilön aggressiivisuutta: mitä laimeampi reaktio väkivaltaisiin kuviin aivoissa näkyi, sitä aggressiivisemmin hän käyttäytyi.

Altti, 14 vuotta, arvioi, että väkivaltapeliin pelaaminen ei tee hänestä väkivaltaista, koska hän on "täysjärkinen" ihminen. Altin mielestä hänen ikäisiinsä ja häntä vanhempiin pelit tuskin enää vaikuttavat. Osa väkivaltapeleistä on niin hyviä pelejä, ettei niitä raaskisi olla pelaamatta. Myös moni väkivallaton peli kelpaa. Esimerkiksi valtavan suosittu Minecraft on hyvä, koska "rakentaminen on kivaa". Altti ei ole tiettävästi koskaan käyttäytynyt väkivaltaisesti.

LOPPUPÄÄTELMÄT:

Voi olla, että väkivaltapelit eivät lisää nuorisorikollisuutta, mutta selvästikin niillä on huonoja vaikutuksia ihmisiin. Teini-ikäisten huoltajana sanoisin, että on hyvin vaikeaa kontrolloida sitä, millaisia pelejä omat lapset pelaavat. Tietenkin voi ajatella, että miksi kukaan pelaisi väkivaltapelejä. Ilman niitä olisi varmasti parempi elää. Ehkäpä realistinen ratkaisu olisi kuitenkin se, että markkinoille tulisi yhä uusia kiinnostavia väkivallattomia pelejä ja me huoltajat voisimme kenties aullimmin hankkia niitä tenavillemme.