

Helsinki

# Non-toxic

Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä

Ella Alin



Yhteistyössä:



Opetus- ja  
kulttuuri-  
ministeriö



**Julkaisija**

Helsingin kaupunki  
kulttuuri ja vapaa-aika / nuorisopalvelut  
Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke

**ISBN**

978-951-9245-40-9

**Taitto, infografiikka ja  
kannen kuva**

Ella Alin

HELSINKI 2018

# Non-toxic

Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä

Ella Alin

## Tiivistelmä

Tämä selvitys on osa Helsingin kaupungin nuorisopalvelujen ja Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL ry:n kaksivuotista hanketta, jonka tarkoituksena on kehittää tavoitteellista pelaamista kaikille turvallisesti, vihapuheesta ja häirinnästä vapaaksi harrastukseksi. Selvitys toteutettiin kyselyn ja täydentävien haastattelujen avulla. Kysely suunnattiin aktiivisesti kilpailullisia pelejä pelaaville 15–29-vuotiaille nuorille, ja se oli saatavilla suomeksi ja ruotsiksi. Kyselyyn vastanneet pelasivat muun muassa Counter-Strike: Global Offensive-, Overwatch- ja League of Legends -pelejä. Selvityksessä analysoitiin 156 kyselyvastausta. Neljä keskeistä haastattelua tehtiin Helsingin kaupungin pelitoiminnassa aktiivisille vapaaehtoisille. Aineisto analysoitiin tilastollisin ja tekstianalyysin menetelmin. Vihapuheen ja häirinnän käsitteiden limittäisyyden vuoksi ne niputettiin osin yhteen häiritseväksi käyttäytymiseksi.

Vihapuhetta tai häirintää raportoitiin olevan paljon: yli puolet vastaajista kertoi havainneensa toisen pelaajan pelitaitojen haukkumista, nimittelyä, vähättelyä ja solvaamista, rasistisia ja homo- tai transfobisia kommentteja, toisen pelaajan äänen tai puhettavan negatiivista kommentointia, vihapuhetta, uhkailua sekä pelaajan ikään, sukupuoleen, ulkonäköön ja seksuaaliseen suuntautumiseen liittyvää negatiivista kommentointia. Henkilökohtaisesti vihapuheen tai häirinnän kohteeksi kertoi joutuneensa 70 % vastaajista. Jopa 90 % vastaajista toivoi, että vihapuheeseen ja häirintään puututtaisiin, ja yli 80 % toivoi, että pelaajat kannustaisivat toisiaan enemmän. Kyselyyn vastanneista naiset ja alle 18-vuotiaat miehet raportoivat kokeensa selvästi muita enemmän vihapuhetta ja häirintää.

Paljon koettu pelitaitojen haukkuminen ei välttämättä ole vihapuhetta, mutta voi kätkeä alleen rakenteellista syrjintää. Kansainvälisissä tutkimuksissa on huomattu, että naisiin kohdistetaan miehiä enemmän negatiivisia kommentteja ja häirintää riippumatta heidän pelaamisensa tasosta. Myös tämän selvityksen naiset raportoivat kokevansa häirintää ja erilaisia mikroaggressioita, jotka liittyvät heidän sukupuoleensa. Tämän seurauksena naiset usein valitsevat olla hiljaa peleissä, jottei heidän sukupuolensa paljastuisi. Eniten vihapuhetta ja häirintää koettiin pelatessa, mutta niitä raportoitiin tapahtuvan myös muun muassa kommenttipalstoilla ja pelaajien viestintäsovelluksissa.

Vaikka valtaosa vastaajista oli todistanut vihapuhetta ja häirintää sekä joutunut niiden kohteeksi, moni koki vastuun häiritsevään käyttäytymiseen reagoimisesta olevan sen kohteella, ei tuottajalla. Ilmiö on havaittu myös muissa maissa tehdyissä tutkimuksissa. Häirinnästä ja vihapuheesta ei välttämättä haluta puhua sen pelossa, että pelaaminen leimataan haitalliseksi harrastukseksi. Olisi kuitenkin tärkeää pystyä puhumaan vihapuheesta ja häirinnästä niiden oikeilla nimillä, ongelmaa liioittelematta ja pelikulttuuria leimaamatta. Vihapuheen ja häirinnän käsitteiden lisäksi olisi hyvä puhua myös erikseen rasismista, seksismistä, ableismista sekä homofobiasta ja transfobiasta, jotta näiden ilmiöiden tunnistaminen ja niihin puuttuminen olisi helpompaa.

Pelitoiminnan laajentuessa ja järjestäytyessä e-urheilujoukkueita perustavilla urheiluseuroilla, nuorisotyöllä sekä kenttää kokoavilla toimijoilla kuten SEUL ry:llä on merkittävä mahdollisuus ja samalla vastuu kaikille avoimen pelikulttuurin kehittämisessä. Selvityksen perusteella merkittävä enemmistö nuorista pelaajista kaipaa kannustavampaa ja turvallisempaa ympäristöä harrastukselleen.

## Sammanfattning

Denna utredning är en del av Helsingfors stads ungdomstjänsters och Finska e-sportförbundet SEUL rf:s tvååriga projekt Non-toxic – icke-diskriminerande spelkultur vars syfte är att utveckla målinriktat spelande till en hobby som är trygg för alla och fri från hatretorik och trakasserier. Utredningen genomfördes med hjälp av en enkät och kompletterande intervjuer. Enkäten riktades till ungdomar i åldern 15–29 år som aktivt spelar tävlingsspel och den fanns tillgänglig på finska och svenska. De som besvarade enkäten spelade bland annat spelen Counter-Strike: Global Offensive, Overwatch och League of Legends. I utredningen analyserades 156 svar. Med aktiva volontärer inom Helsingfors stads spelverksamhet gjordes fyra diskuterande intervjuer. Materialet analyserades med statistiska och textanalytiska metoder. Eftersom begreppen hatretorik och trakasserier är överlappande, buntades de delvis ihop till störande beteende.

Hatretorik eller trakasserier rapporterades förekomma mycket: över hälften av dem som svarade berättade att de lagt märke till utskällning, underskattning och förolämpningar, rasistiska och homo- eller transfobiska kommentarer, negativa kommentarer om en annan spelares röst eller sätt att tala, hatretorik, hotelser, negativa kommentarer om spelarnas ålder, kön, utseende eller sexuella läggning samt att en annan spelares spelkunskaper har skällts ut. 70 procent av dem som svarade berättade att de personligen har blivit föremål för hatretorik eller trakasserier. Upp till 90 procent av dem som svarade önskade att man skulle ingripa i hatretoriken och trakasserierna och över 80 procent att spelarna skulle uppmuntra varandra mera. Av dem som besvarade enkäten rapporterade kvinnor och män under 18 år ha upplevt klart mer hatretorik och trakasserier än andra.

Den ofta upplevda utskällningen av spelkunskaperna är inte nödvändigtvis hatretorik men kan skyla över strukturell diskriminering. I internationella undersökningar har man observerat hur kvinnor oftare än män blir föremål för negativa kommentarer och trakasserier oavsett hur bra de är på att spela. Också i denna utredning rapporterade kvinnor att de har upplevt olika slags mikroaggressioner som gäller deras kön. Detta har resulterat i att kvinnor ofta väljer att tåga under spelen så att deras kön inte avslöjas. Mest hatretorik och trakasserier upplevdes under spel men de rapporterades också förekomma i bland annat kommentarspalter och spelarnas kommunikationsappar.

Även om de flesta som svarade hade bevitnat hatretorik och trakasserier samt blivit föremål för dem upplevde många att ansvaret för att reagera på störande beteende ligger hos den som blir föremål för det, inte hos gärningsmannen. Fenomenet har också observerats i undersökningar som gjorts i andra länder. Man vill inte nödvändigtvis tala om trakasserier och hatretorik eftersom man är rädd för att spelandet stämpas som en skadlig hobby. Det skulle dock vara viktigt att kunna tala om hatretorik och trakasserier med deras riktiga namn, utan att överdriva problemet eller stämpla spelkulturen. Utöver begreppen hatretorik och trakasserier skulle det också vara bra att separat tala om rasism, sexism, ableism samt homofobi och transfobi, och därigenom göra det lättare att identifiera och ingripa i dessa fenomen.

I takt med att spelverksamheten utvidgas och organiseras har idrottsföreningar som grundar e-sportlag, ungdomsarbetet samt aktörer som för samman fältet, såsom SEUL rf, ett betydande tillfälle och samtidigt ansvar när det gäller att utveckla en spelkultur som är öppen för alla. Utredningen visar att en betydande majoritet av de unga spelarna önskar sig en mera uppmuntrande och tryggare miljö för sin hobby.

## Abstract

This study is part of the City of Helsinki and the Finnish Esports Federation's (SEUL) two-year Non-toxic – non-discriminating gaming culture-project, which aims at developing competitive gaming into a hate speech and harassment free safe activity for all. The study was carried out through a wider survey, supported by individual interviews. The survey was addressed to 15–29-year-old active players in Finland. The games the survey respondents played included Counter-Strike: Global Offensive, Overwatch, and League of Legends. 156 survey responses were analysed. Four conversational interviews were conducted with volunteers of a gaming group. The data was interpreted through statistical and text analyses. Due to the interlinked meaning of the concepts of harassment and hate speech, in some questions they were merged into the overarching concept of “disruptive behaviour”.

From the results of the survey, it becomes obvious that hate speech and harassment are widely prevalent in gaming culture. More than half of the respondents reported having observed denouncement of other player's playing skills, name-calling, minimizing, belittling, ridiculing, verbal abuse, homo- or transphobic comments, negative comments on another player's voice or way of talking, hate speech, intimidation, threatening behaviour, as well as negative comments about a player's age, gender, appearance and sexual orientation. 70 per cent of the respondents reported having been targets of hate speech or harassment. As many as 90 per cent of the respondents hoped that hate speech and harassment would be tackled, and over 80 per cent hoped that players would be more supportive of each other. Women, and under 18-year-old men reported having experienced significantly more hate speech and harassment than the rest.

Denouncement of a player's skills, which was widely reported, is not necessarily hate speech, but can cover structural discrimination. International studies have noted that women experience more negative comments and harassment, regardless of their skill level. The women participants in this study also reported having experienced different kinds of micro-aggressions, which were due to their gender. As a result of this, women often chose to stay quiet so that their gender would not be disclosed. Most of the hate speech and harassment was experienced while playing, but comment sections and players' communication applications, inter alia, were reported as places of hate speech and harassment as well.

Even though a majority of the survey respondents had observed hate speech and harassment, as well as been targets of those, many were of the opinion that the responsibility to react to such behaviour lies with the target, and not with the perpetrator. This phenomenon has already been identified in international studies. Hate speech and harassment are perhaps not preferred topics of discussion, for fear of further stigmatizing gaming culture. However, it is important to discuss hate speech and harassment using the right terminology, without exaggerating the problem and stigmatizing the culture. In addition, it is also crucial to speak about racism, sexism, ableism, homophobia and transphobia, so that recognizing and tackling behaviours that make the gaming world unwelcoming becomes easier.

As this study illustrates, a significant majority of young players are looking for a more supportive and safer environment for their hobby. With gaming culture gaining in popularity and getting increasingly organised, sports clubs establishing their own esports teams, youth workers, and agents uniting different actors in the field such as SEUL, have a remarkable opportunity, as well as responsibility, in developing gaming culture into a safe activity for all.

## Alkusanat

Toive tälle selvitykselle nousi Helsingin kaupungin nuorisopalvelujen pelitoiminnan työntekijöiltä, jotka olivat työssään kohdanneet kilpailullisen pelikulttuurin parissa monen hyvän asian lisäksi pelaajien välistä negatiivista käyttäytymistä. Syntyi tarve selvittää, minkälaisesta ilmiöstä on kyse ja miten se nuoriin vaikuttaa, sekä selvityksen pohjalta edistää turvallista pelikulttuuria nuorisotyössä.

Opetus- ja kulttuuriministeriön Merkityksellinen Suomessa -ohjelmasta haettiin ja saatiin tukea kaksivuotiseen kilpapelaminen ja vihapuhe -aiheiseen hankkeeseen. Tämä selvitys on osa tätä Helsingin kaupungin nuorisopalvelujen ja Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL ry:n yhteistyössä toteuttamaa Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanketta. Kesäkuussa 2017 käynnistyneen hankkeen projektipäällikkönä toimii Helsingin kaupungin nuorisopalvelujen pelitoiminnasta vastaava tuottaja Jaakko Rautavaara. Tätä selvitystä tuottamaan palkattiin kesäkuussa 2017 määräaikaiseksi projektitutkijaksi Ella Alin, ja lokakuusta 2017 eteenpäin hankkeessa on työskennellyt projektisuunnittelija Riikka Kaukinen, joka on osallistunut tämän raportin kirjoittamiseen ja vastannut sen editoinnista.

Hankkeen ohjausryhmään kuuluvat Jaakko Rautavaara, Riikka Kaukinen, tutkijatohtori Veronika Honkasalo (Nuorisotutkimusseura), SEUL ry:n puheenjohtaja Joonas Kapiainen, pelitutkija Mikko Meriläinen (Tampereen yliopisto), suunnittelija Sini Perho (Helsingin kaupungin nuorisopalvelut), suunnittelija Sebastian Sihvola (Helsingin kaupungin kulttuuri- ja vapaa-ajan toimiala) ja suunnittelija Pasi Tuominen (Verke). Tutkimusajankohta oli 5.6.2017–30.10.2017. Hanke jatkuu toukokuun 2019 loppuun saakka.

Tämä selvitys on toivottavasti vasta alkua aiheen tutkimukselle Suomessa. Ohjausryhmä on ollut suureksi avuksi selvityksen edistämisessä ja suuntaamisessa. Heidä tahdon kiittää syvällisistä kommentteista ja kehittämis ehdotuksista selvityksen tekemisen aikana. Heidän lisäksi tahdon kiittää lämpimästi kaikkia haastatteluihin ja ryhmäkeskusteluihin sekä kyselylomakkeen suunnitteluun osallistuneita nuoria, jotka ovat antaneet aikaansa ja asiantuntemustaan avokätisesti tälle selvitykselle, sekä tietysti kaikkia kyselyyn vastanneita.

# Sisällys

1 Johdanto.....	10
1.1 Selvityksen tausta ja tarkoitus.....	10
1.2 Raportin rakenne.....	10
1.3 Vihapuhe ja häirintä.....	11
1.4 Nuorisotyöllinen tavoitteellinen pelaaminen selvityksen kohteena.....	14
1.4.1 Tavoitteellinen kilpailullinen pelaaminen.....	14
1.4.2 Pelitoiminta nuorisotyössä.....	15
1.5 Vihapuhe, häirintä ja häiritsevä käyttäytyminen pelikulttuurissa.....	17
1.5.1 Pelikulttuurin erityisyydestä.....	17
1.5.2 Suomen e-urheilun eettinen ohjeisto.....	19
1.5.3 Lyhyt tutkimuskatsaus.....	19
1.6 Tutkimuskysymykset.....	22
2 Näin selvitys tehtiin – menetelmät ja aineisto.....	23
2.1 Selvitykseen osallistuneet nuoret.....	23
2.2 Kyselylomake.....	25
2.3 Haastattelut.....	25
2.4 Tutkimusetiikasta.....	25
3 Kyselyn satoa.....	27
3.1 Pelaaminen vastaajien elämässä.....	28
3.2 Häirintä ja vihapuhe.....	30
3.2.1 Pelitaitojen haukkumisesta vaiennamiseen – mikä pelaajia häiritsee?.....	30
3.2.2 Tilttaamista, ärsyntymistä, paniikkikohtauksia – häirinnän ja vihapuheen vaikutuksia.....	33
3.3 ”Joudun helposti sukupuoleni vuoksi silmätikuksi” – sukupuoleen perustuva häirintä ja vihapuhe.....	36
3.4 Seksuaalisesta suuntautumisesta.....	41
3.5 Pelaajien iän merkitys.....	44
3.6 Muut syyt häirinnälle ja vihapuheelle.....	48
4 Vihapuhe ja häirintä muuttumattomia ilmiöitä vai puuttumista vaativia ongelmia? Selvityksen kahtia jakautunut vastaanotto.....	50
5 Ratkaisuehdotuksia nolattoleranssista yhteiskunnalliseen muutokseen.....	52



6 Pohdintaa.....	56
6.1 Kuulijan vastuulla?.....	56
6.2 Pelitaidot.....	57
6.3 Peli kuin peli?.....	58
6.4 Vihapuheen ja häirinnän tunnistaminen.....	58
6.5 Erityyppistä syrjintää ja sanojen merkitys.....	59
6.6 Häiritsevästi käyttäytyvät pelaajat.....	59
7 Lopuksi.....	61
Lähteet.....	64
Liitteet.....	67
Liite 1: Kyselylomake.....	67
Liite 2: Haastattelurunko.....	77

# 1 Johdanto

Tämän luvun alussa esittelen selvityksen taustan ja tarkoituksen sekä raportin rakenteen. Osiossa 1.3 käsittelen selvityksen olennaisia käsitteitä: vihapuhetta ja häirintää. Seuraavassa osiossa 1.4 pohdin nuorisotyöllistä, tavoitteellista pelaamista selvityksen kohteena, ja osiossa 1.5 yhdistän kaksi edellistä osiota ja pohdin vihapuhetta ja häirintää pelikulttuurissa. Lopuksi osiossa 1.6 esittelen ne kysymykset, joihin selvitys pohjautuu.

## 1.1 Selvityksen tausta ja tarkoitus

Pelaaminen, myös tavoitteellinen, kilpailullinen pelaaminen, on kasvava lasten ja nuorten harrastus, joka ei ole vielä kovin järjestäytynyttä Suomessa. Pelaaminen on myös osa nuorisotyötä. Esimerkiksi nuorisotalot järjestävät pelitapahtumia, ja kuntien nuorisopalvelut ovat mukana isoissakin pelitapahtumissa. Nuorisotyöntekijöiden keskuudessa on herännyt kysymys siitä, miten saada tästä nousevasta nuorten harrastuksesta kaikille turvallinen ja varmistaa, että aloittelijat pääsevät siihen mukaan, ja miten ottaa nämä tavoitteet huomioon nuorisotyössä. Jotta nuorisotyöllistä pelitoimintaa voitaisiin kehittää nuorille turvalliseksi ja rakentavaksi harrastukseksi, on tärkeää tietää minkälaista häirintää, vihapuhetta tai muuten satuttavaa käytöstä nuoret pelikulttuurissa kokevat, ja miten se heihin vaikuttaa. Näihin kysymyksiin on tässä selvityksessä pyritty löytämään vastauksia.

Selvityksen kohderyhmänä ovat 15–29-vuotiaat aktiivisesti kilpailullisia, verkossa yhdessä pelattavia pelejä harrastavat nuoret. Selvitys toteutettiin kyselyllä ja muutamalla täydentävällä haastattelulla. Jatkossa on olennaista tutkia myös vähemmän tai ei ollenkaan pelaavien nuorten sekä laajemmin eri vähemmistöryhmiin kuuluvien nuorten kokemuksia pelikulttuurista.

Selvitys on osa kaksivuotista Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanketta, jota rahoittavat opetus- ja kulttuuriministeriö osana Merkityksellinen Suomessa -ohjelmaa sekä Helsingin kaupunki. Hankkeen yhteistyökumppanit ovat Helsingin kaupunki ja Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL ry. Selvityksen tulokset ohjaavat hankkeen myöhempää vaihetta, jossa kehitetään vihapuheesta vapaata pelikulttuuria yhdessä alan muiden toimijoiden kanssa.

## 1.2 Raportin rakenne

Raportti jakautuu seitsemään lukuun. Ensimmäisessä luvussa tarkastelen vihapuheen, häirinnän ja tässä selvityksessä nämä kaksi käsitettä yhdistävän häiritsevän käyttäytymisen määritelmiä sekä niiden ilmenemistä yhteiskunnassa. Luvun muita aiheita ovat tavoitteellinen pelaaminen tutkimuskohteena, pelitoiminta nuorisotyössä sekä vihapuheen ja häirinnän ilmeneminen ja tutkiminen pelikulttuurin viitekehityksessä.

Raportin toisessa luvussa esittelen tutkimusmenetelmät ja -aineiston sekä eettisiä näkökulmia tutkimukseen. Kolmannen luvun aluksi esittelen kaikkia vastaajia koskevia tuloksia pääpiirteissään, minkä jälkeen erittelen tarkemmin aineistosta nousseita sukupuoleen, seksuaaliseen suuntautumiseen ja pelaajien ikään liittyvää vihapuhetta ja häirintää. Aineiston perusteella pystyi tekemään jonkin verran päätelmiä myös vammaisuuden, kieli- ja etniseen vähemmistöön kuulumisen sekä eri pelien suhteesta vihapuheen ja häirinnän kokemuksiin.

Neljännessä luvussa käsittelen selvityksen vastaanottoa sekä sitä, mitä erityisesti avoimiin kysymyksiin annetut vastaukset kertovat vastaajien asenteista ja kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä.

Viidennessä luvussa esittelen aineiston pohjalta ratkaisuehdotuksia vihapuheen ja häirinnän kysymyksiin. Luvussa kuusi pohdin selvityksestä nousseita uusia teemoja sekä selvityksen metodologisia rajoitteita, ja lopuksi luvussa seitsemän kokoaan yhteen selvityksen päähavainnot. Aineistosta nousseita tuloksia reflektoin lähteistä löytyvän tutkimus- ja muun kirjallisuuden avulla.

### 1.3 Vihapuhe ja häirintä

*Sanoilla ja teoilla, jotka saattavat tuntua itsestä merkityksettömiltä, voi olla äärimmäisen voimakkaita vaikutuksia siihen henkilöön, johon ne kohdistuvat. Vihapuhe satuttaa, aiheuttaa ahdistusta ja loukkaa. Se kohdistuu kokonaisvaltaisesti lapsen ja nuoren identiteettiin, siihen, mitä nuori on ja mitä hänen tulisi pitää itsessään arvokkaana. Lapsen ja nuoren kuuluminen paikallisyhteisöön ja koko yhteiskuntaan saatetaan kyseenalaistaa. Tällaisella kohtelulla voi olla vakavia seurauksia lapsen tai nuoren itsetuntoon ja hyvinvointiin. Nämä kokemukset tekevät elämänpiiristä usein myös turvattoman: koskaan tai missään ei voi olla täysin suojassa epäasialliselta kohtelulta.*

(Ei vihapuheelle -liike)

Suomessa on viime vuosina herätty keskustelemaan erilaisten vihapuheen ja häirinnän muotojen seurauksista ja merkityksestä. Vuonna 2013 alkanut Euroopan neuvoston koordinoima No Hate Speech Movement (Suomessa Ei vihapuheelle -liike) on ollut yksi näkyvimmistä vihapuhetta keskusteluun nostaneista toimijoista. Kysymys häirinnän ongelmasta on puolestaan noussut laajasti esiin viimeistään aivan viimeaikaisen kansainvälisen #metoo-kampanjan myötä. Näyttelijä Alyssa Milanon pyydyttyä lokakuussa 2017 Twitterissä kaikkia naisia, jotka ovat kokeneet seksuaalista häirintää, vastaamaan twiittiinsä ”#metoo”, tuhannet suomalaisnaisetkin tekivät näin. Tämä nostatti laajaa keskustelua seksuaalisen häirinnän ilmiöstä suomalaismediassa. Vihapuhe ja häirintä eivät siis suinkaan ole pelkästään pelikulttuurista löytyviä ilmiöitä.

Vihapuhe, häirintä ja syrjintä ovat keskenään limittäisiä käsitteitä. Sekä vihapuhe että häirintä ovat syrjintäperusteisen käyttäytymisen muotoja. Suomen rikoslaki ei tunne vihapuheen tai viharikoksen määritelmää, mutta esimerkiksi rasistinen motiivi voi olla rangaistusta koventava tekijä. Tätä motiivia on kuitenkin käytetty harvoin rangaistuksia koventavana seikkana. Vaikka vihapuhetta ei sellaisenaan löydy rikoslaista, voidaan vihapuheesta rangaista, jos se täyttää esimerkiksi rikosnimikkeiden kiihottaminen kansanryhmää vastaan, kunnianloukkaus, laitton uhkaus tai uskonrauhan rikkomisen kriteerit. Vaikka rangaistavalle vihapuheelle on tulkintaohjeita, on rajanveto rangaistavan ja sananvapauden rajoissa pysyvän puheen välillä käytännössä usein vaikeaa, eikä vihapuheesta olekaan usein määrätty rangaistuksia. (Korhonen, Jauhola, Oosi ja Huttunen, 2016.)

Yhdenvertaisuuslaki (2014) ja laki naisten ja miesten välisestä tasa-arvosta (Tasa-arvolaki 2014) ovat olennaisimmat lait vihapuhe- ja häirintätapauksissa. Suomessa yhdenvertaisuuden toteutumista valvoo yhdenvertaisuusvaltuutettu, ja sukupuoleen perustuvaan syrjintään liittyvistä asioista vastaa tasa-arvovaltuutettu. Yhdenvertaisuus tarkoittaa, että ketään ei syrjitä ”iän, alkuperän, kansalaisuuden, kielen, uskonnon, vakaumuksen, mielipiteen, poliittisen toiminnan, ammattiyhdistystoiminnan, perhesuhteiden, terveydentilan, vammaisuuden, seksuaalisen suuntautumisen tai muun henkilöön liittyvän syyn perusteella” (Yhdenvertaisuusvaltuutettu a). Tasa-arvo tarkoittaa erityisesti yhdenvertaisuutta sukupuolesta, sukupuoli-identiteetistä ja sukupuolen ilmaisusta riippumatta (Tasa-arvolaki 2014).

Syrjintä voi ilmetä esimerkiksi puheena, eleinä, ilmeinä, asiattoman materiaalin esille laittamisena tai erilaisina viesteinä puhelimitse, sähköpostitse tai sosiaalisen median kanavien kautta. Tekijän motiivin lisäksi olennaisia ovat myös teon seuraukset: yhdenvertaisuuslaissa puhutaan tarkoituksellisesti tai tosiasiallisesti loukkaavasta käytöksestä, mikä muistuttaa siitä, että riippumatta tekijän tarkoituksesta, kokijan tosiasiallinen loukkaantuminen tai syrjinnän kokemus voi olla riittävä syy teon määrittelemiseksi syrjintäperustein kielletyksi. (Yhdenvertaisuusvaltuutettu b.)

Tässä selvityksessä lähdettiin oletuksesta, että vihapuhe ja häirintä ovat nuorille vastaajille jokseenkin tuttuja termejä, mutta kaikkien vastaajien ei oletettu olevan syvällisesti perehtyneitä käsitteiden sisältöön ja eroihin. Vihapuhe ja häirintä määriteltiin kyselylomakkeessa (liite 1) ennen vihapuheeseen ja häirintään liittyviin kysymyksiin siirtymistä seuraavasti:

*Vihapuheella tarkoitetaan tässä kyselyssä ihonväriin, sukupuoleen, syntyperään, kansalliseen tai etniseen alkuperään, vammaisuuteen, sukupuoli-identiteettiin, seksuaaliseen suuntautumiseen tai muuhun henkilökohtaiseen ominaisuuteen tai asemaan perustuvaa henkilöön tai henkilöryhmään kohdistuvaa ahdistelua, solvaamista, kielteistä stereotyyppittelyä, leimaamista tai uhkaamista, sekä henkilöön tai henkilöryhmään kohdistuvan halventamisen, vihan ja panettelun edistämistä tai niihin yllyttämistä. (Euroopan rasismien ja suvaitsemattomuuden vastaisen komission ECRI:n vihapuheen määritelmää mukailten.)*

*Häirinnällä tarkoitetaan tässä kyselyssä toisen ihmisen pelaamisen tai pelikulttuuriin osallistumisen häiritsemistä, joka koetaan loukkaavana, ahdistavana tai pelottavana.*

Kaikki häiritsevä tai loukkaava käytös ei ole vihapuhetta tai häirintää, eikä kaikki vihainen puhe vihapuhetta (ks. esim. Kovalainen 2017). Vihapuheelle määrittävää ei ole vihaisuus tunnetilana, vaan sen merkitys tiettyä ihmisryhmää halventavana viestintänä. Tämä ei tarkoita, etteikö vihainen ja aggressiivinen puhe, joka ei ole vihapuhetta, voisi olla satuttavaa ja haitallista. Häirinnälle niin ikään on määrittävää sen ihmisarvoa alentava vaikutus.

Vihapuheen ja häirinnän käsitteiden limittäisyyden ja kysymysten suuren määrän vuoksi joissain kysymyksissä vihapuhe ja häirintä niputettiin yhteen häiritseväksi käyttäytymiseksi, minä kerrottiin kyselylomakkeessa viittaavan nimenomaan siinä määriteltyihin vihapuheen ja häirinnän käsitteisiin yhdessä (liite 1). Tässä mallia otettiin oikeusministeriön vihapuhetta ja häirintää koskevasta selvityksestä ”Usein joutuu miettimään, miten pitäisi olla ja minne olla menemättä” – Selvitys vihapuheesta ja häirinnästä ja niiden vaikutuksista eri vähemmistö-

ryhmiin (Korhonen ym. 2016), jossa vihapuheesta ja häirinnästä kysyttiin yleensä yhdessä. Häiritsevän käytöksen käsite otettiin käyttöön kyselylomakkeen luettavuuden vuoksi, jottei kysymyksissä tarvitsisi käyttää "häirintä/vihapuhe"-rakennetta. Toisaalta vastaajat saattoivat helpommin mieltää häiritseväksi käyttäytymiseksi sellaiset käyttäytymismuodot, jotka koetaan henkilökohtaisesti loukkaaviksi, mutta joita vastaaja ei suoraan yhdistäisi häirinnän ja vihapuheen käsitteisiin. Esimerkiksi aggressiivinen huutaminen tai kiroileminen pelin chatissa voi olla häiritsevää ja jopa satuttavaa käytöstä, vaikka se ei täyttäisi häirinnän tai vihapuheen määritelmää. Täytyy huomioida, että etenkin kyselyaineistossa häiritsevän käytöksen tulkinta on hyvin subjektiivista, vaikka häiritsevä käytös määriteltiin kyselyssä sanoin "eli häirintää tai vihapuhetta". Tuloksista riippuen häiritsevä käytös voi sisältää myös muunlaista käytöstä, joka kyselyyn vastannutta on häirinnyt. Vaikka joku vastaajista oli viitannut häiritsevällä käyttäytymisellä huonoon pelaamiseen ja toinen siihen, että joku ylipäättään puhuu mikrofonin pelatessa, tässä analyysissä häiritsevällä käyttäytymisellä tarkoitetaan vihapuhetta ja häirintää, kuten yllä on määritetty. Kyselyvastausten analyysin perusteella voidaan arvioida, että näin sen oli myös valtaosa vastaajista ymmärtänyt.

Häirinnän ja vihapuheen lisäksi on olemassa lukuisia muita negatiiviseen, toisia kohtaan haitalliseen käyttäytymiseen liittyviä käsitteitä. Näistä yksi on kiusaaminen. Kiusaaminen eroaa häirinnästä ja vihapuheesta pääasiassa sen keston ja sen osapuolten välisen henkilökohtaisen suhteen perusteella. Nyyti ry:n Puhutaan kiusaamisesta -hankkeessa kiusaaminen on määritetty aggressiiviseksi käyttäytymiseksi, pahan mielen aiheuttamiseksi tai loukkaamiseksi, joka on toistuvaa, tahallista ja joka kohdistuu suhteellisen puolustuskyvyttömään henkilöön. Kiusaamisessa on kyse vallan tai voiman väärinkäytöstä. (Nyyti ry 2017<sup>1</sup>.)

Tässä selvityksessä päädyttiin puhumaan häirinnästä, vihapuheesta ja häiritsevistä käyttäytymisestä, koska nuorten pelaajien kanssa käytyjen keskustelujen perusteella ne ovat pelikulttuurissa yleisimpiä haitallisen käyttäytymisen muotoja. Pelikulttuurissa niillä areenoilla, joilla pelaajat muodostavat pysyvämpiä ryhmiä, kuten esimerkiksi Discord-kaveriporukka tai laniporukka, myös kiusaamista voi esiintyä. Kiusaamiseen paneutumisen pelikulttuuriin liittyvissä ryhmissä rajattiin kuitenkin tämän selvityksen ulkopuolelle.

Vihapuheen, häirinnän, syrjinnän ja kiusaamisen lisäksi yleisesti puhutaan myös muun muassa epäasiallisesta käyttäytymisestä. Valtakunnallinen opiskelijoiden mielenterveyttä ja opiskelukykyä edistävä Nyyti ry (2017) määrittelee epäasiallisen käyttäytymisen niin, että se on "kielteistä käyttäytymistä, jota ei voida pitää yleisen hyvän tavan mukaisena", jossa kyse voi olla "kertaluontoisesta tunteenpurkauksesta tai jatkuvasta, systemaattisesta ja tahallisesta toiminnasta (esim. kiusaaminen, häirintä)". Epäasiallinen käyttäytyminen on siis eräänlainen kattokäsite, johon sisältyy sekä kiusaaminen, häirintä että esimerkiksi juoruilu. (Nyyti ry 2017.) Tässä selvityksessä käytetty häiritsevän käyttäytymisen käsite eroaa epäasiallisesta käyttäytymisestä siinä, että sillä tarkoitetaan vain vihapuhetta ja häirintää.

---

1 Non toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hankkeen suunnittelija Riikka Kaukinen osallistui Allianssi ry:n, Nyyti ry:n ja SYL ry:n koulutukseen, jonka osallistujille Nyyti ry:n luentomateriaali jaettiin.

## 1.4 Nuorisotyöllinen tavoitteellinen pelaaminen selvityksen kohteena

Tässä luvussa hahmotan tavoitteellista pelaamista harrastuksena ja kasvavana yhteiskunnallisena ilmiönä sekä pelaamista suomalaisessa nuorisotyössä.

### 1.4.1 Tavoitteellinen kilpailullinen pelaaminen

Elektroninen urheilu (englanniksi e-sports tai eSports) ja tavoitteellinen pelaaminen ovat erittäin suosittuja harrastuksia nuorten parissa. E-urheilu on joukkue- tai yksilömuotoista kilpailullista pelaamista, jossa hyödynnetään tietotekniikkaa. (SEUL ry, ei päivämäärää.) Julkisuudessa tavoitteellinen pelaaminen näkyy tällä hetkellä nimenomaan e-urheilun kautta. Tässä selvityksessä kiinnostuksen kohteena ovat kuitenkin tavoitteellisesti kilpailullisia pelejä pelaavat nuoret, eivät pelkästään itsensä e-urheilijoiksi mieltävät nuoret. Niinpä jatkossa puhun tavoitteellisesta pelaamisesta, millä tarkoitan sellaista pelaamista, jossa tavoitteena on kehittyä ja jonka pelaaja mieltää harrastukseksi riippumatta siitä, mieltääkö hän itsensä e-urheilijaksi.

Kilpailulliset, yhdessä pelattavat verkkopelit, joita nuoret pelaavat tavoitteellisesti, valikoituivat selvityksen kohteeksi toisaalta siksi, että näissä peleissä vihapuhetta ja häirintää on jo aiemmissa tutkimuksissa havaittu olevan runsaasti (ks. esim. Gray 2012; Kuznekoff & Rose 2013; Salter & Blodgett 2012; Maher 2016), ja toisaalta siksi, että nuoret pelaavat näitä pelejä yhä enenevässä määrin. Lisäksi kuntien nuorisotyössä pelataan näitä pelejä, jonka vuoksi on erityisen tärkeää tutkia aihetta myös nuorisotyöllisestä näkökulmasta.

Kilpailulliset pelit ovat useaan alakategoriaan<sup>2</sup> jakautuva joukko pelejä, joita tavallisimmin pelataan tietokoneella tai pelikonsolilla. Suuri osa kilpailullisesti pelattavista peleistä on joukkuepelejä. Oman pelaamisen lisäksi tärkeä osa pelikulttuuria on muiden pelaamisen seuraaminen live-streameilta tai pelivideoilta, peleistä keskusteleminen ja niistä lukeminen sekä osallistuminen erilaisiin pelitapahtumiin.

Tuoreimman pelaajabarometrin mukaan suomalaisista 10–19-vuotiaista nuorista 52,2 % pelasi päivittäin jotakin digitaalista peliä, ja viikoittain digitaalisia pelejä pelasi jopa 81,6 % nuorista (Mäyrä, Karvinen ja Ermi 2016, 34). Myös sponsorit ja sijoittajat, samoin kuin tutkijat ja tutkimuksen rahoittajat, ovat kiinnostuneet elektronisesta urheilusta. Esimerkiksi Tampereen yliopistossa alettiin vuonna 2016 tehdä tutkimusta eSportsiin, pelistriimaukseen ja eSports-vedonlyöntiin liittyvästä kulttuurista ja viihde-, peli- ja media-alan yritysten integroitumisesta tähän ilmiöön (Tampereen yliopisto 2016). Perinteisen urheilun puolelta esimerkiksi jääkiekkoujoukkueet Helsingfors IFK ja Porin Ässät ovat perustaneet omat e-urheilujoukkueensa, samoin kuin elektroniikkajätti Gigantti ja -valmistaja Asus. Pelialan koosta kertoo se, että jo vuonna 2017 peliyritykset maksoivat enemmän veroja kuin finanssiala Suomessa (Yle 2017).

---

<sup>2</sup> Näitä alakategorioita ovat muun muassa FPS-pelit (eng. first person shooter game), joissa pelaaja näkee pelialustan ikään kuin todellisesta yhden hengen perspektiivistä, MOBA-pelit (eng. multiplayer online battle arena game), joissa usein nähdään sekä oma että muut oman joukkueen ja/tai vastajoukkueen hahmot lintuperspektiivistä peliarenalla, sekä RTS-pelit (eng. real time strategy games), joissa tapahtumat elävät koko ajan. Myös esimerkiksi kilpa-ajopelejä, korttipelejä, tappelupelejä, tanssipelejä ja tunnettuja FIFA- ja NHL-pelejä voidaan pelata kilpailullisesti.

## 1.4.2 Pelitoiminta nuorisotyössä

Leikki ja pelit toimivat peilinä itseilmaisulle ja auttavat hahmottamaan ympärillä olevien normistojen sallittuja toimintoja sekä ymmärtämään, mistä käyttäytymissäännöt muodostuvat ja mitä niiden rikkomisesta seuraa. Leikit ja pelit harjoittavat lisäksi motoriikkaa sekä visuaalista ja tilan hahmottamisen kykyä. Yhteiskunnan digitalisoiduessa leikit ja pelit ovat laajentuneet tähän ulottuvuuteen ja näin digitaaliset pelit ja leikit digitaalisissa ympäristöissä valmentavat lapsia ja nuoria toimimaan digitaalisissa ympäristöissä, niin opiskelussa kuin myöhemmin työelämässä.

(Harviainen, Meriläinen ja Tossavainen 2013, 8)

Pelaaminen tarjoaa nuorille väylän rentoutua, viettää aikaa kavereiden kanssa ja yhteenkuulumisen tunnetta muiden pelaajien ja pelikulttuurin jäsenten kanssa. Tähän selvitykseen haastatellut nuoret kertoivat pelaamisen olevan tärkeä tapa nollata aivot ja pitää hauskaa. Pelaaminen voidaan monilta osin rinnastaa lepoon, leikkimiseen ja nuorten omaehtoiseen vapaa-ajan viettoon, jotka ovat välttämättömiä nuoren älyllisen, emotionaalisen ja sosiaalisen kehityksen kannalta (ks. esim. Milteer ja Ginsburg 2012). Tämä on tunnustettu myös YK:n lapsen oikeuksien sopimuksessa: ”Lapsella on oikeus lepoon, leikkiin ja vapaa-aikaan sekä taide- ja kulttuurielämään” (Yhdistyneet kansakunnat 1989). Pelaaminen ja pelikulttuurin eri osat eivät toki ole sidottuja lapsuuteen ja nuoruuteen elämänvaiheina, vaan kuten musiikki, elokuvat ja muukin viihdeteollisuus sekä harrastustoiminta, kuuluvat myös aikuisten elämään.

Rentoutumisen, hauskanpidon ja sosiaalisen elämän lisäksi pelien kautta voi oppia moninaisia taitoja. Pelien kautta löydetty sosiaaliset kontaktit sekä itse pelitilanteen sosiaalisuus myös vastaavat monien pelaajien tarpeeseen luoda ja ylläpitää ihmissuhteita. Erityisesti heille, joille uusiin ihmisiin tutustuminen ja ystävystyminen on syystä tai toisesta vaikeaa, voi pelikulttuuri tarjota vaihtoehtoisia tapoja löytää saman henkisiä ihmisiä ja luoda ystävyyssuhteita. Tässäkin selvityksessä tuli esiin pelien suuri merkitys erityisesti niille nuorille, jotka esimerkiksi koulukiusaamisen vuoksi olivat yksinäisiä.

Digitaaliset pelit ovat olleet osa suomalaista nuorisotyötä jo 1970-luvulta alkaen, jolloin nuorisotaloille hankittiin ensimmäisiä digitaalisia pelejä. Vaikka nuorisotyön sisälläkään pelaamiseen ei olla aina suhtauduttu varauksettoman positiivisesti, on viime vuosina digitaalisia pelejä ryhdytty hyödyntämään nuorisotyössä yhä laajemmin. Ne nähdään paitsi tärkeänä osana nuorisokulttuuria, myös ”mahdollisuutena ja voimavarana nuorisotyölle” (Harviainen ym. 2013, 119–20). Esimerkiksi Helsingin kaupungin nuorisopalvelujen piirissä on ollut erityisesti peleihin keskittyvää nuorisotyötä jo vuosituhannen alusta (Pelitalo a). Viimeisten kymmenen vuoden aikana pelitoiminta on laajentunut esimerkiksi pelinkehitykseen, e-urheilutoimintaan ja kohdennettuun ryhmätoimintaan. (Pelitalo b; c.)

Helsingissä pelien hyödyntäminen on osa kulttuurista nuorisotyötä, ja pelejä käytetäänkin eri tavoin nuorisotyössä. Esimerkkejä pelien roolista suomalaisessa nuorisotyössä löytyy Verken Nuorisotyö pelaa -julkaisusta (Lauha 2014). Pelitoiminta vetää mukaan nuoria, joita muu toiminta ei välttämättä houkuttelisi nuorisotyön piiriin. Toisaalta esimerkiksi pelien ja pelilaitteistojen hankkiminen nuorisotaloille mahdollistaa erilaisiin laitteisiin ja peleihin tutustumisen niillekin nuorille, joilla ei kotona tällaisia mahdollisuuksia ole. Laitteistot myös mahdollistavat nuorten omaehtoisen toiminnan sekä pelaamisen lisäksi esimerkiksi erilaisten mediasisältö-

jen tuottamisen ja tutustumisen laajemmin pelien ympärillä olevaan teollisuuteen. (Harviainen ym. 2013, 84.) Pelien voidaan hyvällä syyllä uskoa tulleen nuorisotyöhön jäädäkseen, minkä vuoksi pelikulttuurin tunteminen on tärkeää myös nuorisotyön kehittämisen kannalta.

*Digitaaliset pelit eroavat luonteeltaan joiltain osin muusta digitaalisesta mediasta. Siinä missä elokuva, televisio tai radio ovat mediaa, ovat pelit tai sosiaalinen media luonteeltaan enemmänkin hypermediaa. Perinteisessä mediassa kerronta on lineaarista, kun taas hypermediassa kerronta on ei-lineaarista: se alkaa jostain, mutta sillä ei ole tiettyä määrättyä loppupistettä. Tämä koskee narratiivin lisäksi myös toimintaa. Hypermediassa käyttäjä on usein samanaikaisesti kerronnan seuraaja ja sen tulevien käänneiden luoja. Tähän liittyy myös toinen keskeisenä pidetty vastapari, aktiivisuus ja passiivisuus. Perinteisessä mediassa yksilö on katsoja tai kuluttaja, kun hypermediassa hän on aktiivisempi toimija: peleissä interaktiossa pelisisältöjen kanssa sekä sisältöjen luoja, esimerkiksi valitessaan pelissä erilaisia ratkaisuvaihtoehtoja. Tästä johtuen digitaaliset pelit kuvastavat perinteistä mediaa paremmin sen ympäröivän länsimaisen yhteiskunnan luonnetta, johon nuori on kasvamassa. Tämä yhteiskunta on digitalisoitunut ja verkottunut, ja leikkejä ja pelejä pelataan lähinaapureiden lisäksi niin sanotun globaalien naapuruston kanssa. Aivan samaan tapaan kuin kommunikointi sosiaalisessa mediassa, sisällöt eivät koske enää vain omaa perhettä, koulukavereita, lähiötä tai valtiota, vaan laajempaa verkottunutta maailmaa. Siinä mielessä onkin hyvä, että nuoret ovat osana tätä digitaalista leikkikenttää ja ovat siellä kasvamassa, niin itsenäiseksi ja eheäksi yksilöksi kuin myös aktiiviseksi kansalaiseksi.*

(Huttunen 2014, 13–14)

Pelit hypermedianana, kuten Tero Huttunen yllä kuvailee, tutustuttavat nuoret tulevaisuuden yhteiskuntaan, jossa digitalisaatio läpäisee yhä enemmän elämän eri osa-alueita ja jossa median tuottaminen pelkän kuluttamisen sijaan lienee kansalaistaitoon verrattava kyky. Pelikulttuurin ymmärtäminen on tärkeää myös, koska teknologian, pelillistämisen ja ohjelmoinnin osaaminen ovat todennäköisesti tärkeitä taitoja tulevaisuuden työmarkkinoilla. Näitä kaikkia yhdistävä pelikulttuuri voi olla tärkeä väylä tulevaisuuden yhteiskunnan ymmärtämiseen ja siinä mukana olemiseen.

Pelien tarjoaman tärkeän ja rentouttavan vapaa-ajanviettomahdollisuuden lisäksi pelien ja pelimaailman tuntemisen voidaan siten nähdä olevan valtteja nuorille tulevaisuudessa myös muista syistä. Pelien kautta voi oppia ja innostua muun muassa teknologiasta, e-taiteen tekemisestä ja tapahtumajärjestämisestä sekä oppia tärkeitä sosiaalisia ja kognitiivisia taitoja. Jos nuori vastoin tahtoaan, esimerkiksi taloudellisen tilanteensa tai perheen tai muun yhteiskunnan asenteiden vuoksi ei pääse harrastamaan pelaamista, voi hän jäädä paitsi sellaisista taidoista, jotka myöhemmin auttaisivat häntä työuralla tai sosiaalisessa elämässä. Siksi on tärkeää kiinnittää huomiota myös siihen, ketkä pääsevät osallisiksi pelikulttuurista ja millä tavoin. Osallisuuden lisäksi on tärkeää pohtia itse pelikulttuurin luonnetta ja sisältöä. Mitä pelien sisällä ja ympärillä tapahtuu, millaisia valtapositiioita ilmenee ja minkälaista kulttuuria tuotetaan?



Pelikulttuurin tunteminen on tärkeää nuorten elämänpiirin tuntemiseksi, sillä suurin osa nuorista pelaa elektronisia pelejä, ja trendi näyttäisi olevan kasvava. Siihen, miten nuoret – ja ketkä nuoret – pääsevät osallisiksi peliharrastuksesta, voi vaikuttaa taloudellisen tilanteen ja huoltajien tai kavereiden asenteiden lisäksi muun muassa se, minkälaisia syrjiviä rakenteita pelikulttuurin sisällä on. Tämän selvityksen fokuksena ovatkin juuri syrjivät käyttäytymismallit pelikulttuurissa. Teemaa lähestytään vihapuheen ja häirinnän käsitteiden kautta.

## 1.5 Vihapuhe, häirintä ja häiritsevä käyttäytyminen pelikulttuurissa

Nita Korhosen, Laura Jauholan, Olli Oosin ja Hannu-Pekka Huttusen (2016) oikeusministeriölle tekemän häirintä- ja vihapuheselvityksen mukaan Suomessa asuvien vähemmistöjen<sup>3</sup> kokeman häirinnän ja vihapuheen ”tapahtumapaikkoina korostuivat kadut, parkkipaikat, puistot ja muut julkiset paikat”. Näiden paikkojen jälkeen eniten vihapuhetta koettiin internetin julkisilla keskustelupalstoilla, erityisesti Facebookissa. Vihapuhetta ja häirintää kohdattiin myös kahviloissa ja baareissa sekä julkisissa kulkuneuvoissa. (Korhonen ym. 2016, 11.)

Vihapuhe ja häirintä eivät siis ole pelkästään nettiin tai pelaamiseen liittyvä ilmiö, vaan vihapuhetta ja häirintää voi tapahtua missä vain, missä on ihmisiä. Samalla kuitenkin pelikulttuuri ei ole muusta maailmasta irrallinen saareke, vaan vihapuhetta ja häirintää tapahtuu myös siellä.

Puheen tai muun loukkaavan ilmaisun lisäksi esimerkiksi peliporukasta ulossulkeminen, huomiotta jättäminen tai toisen jättäminen pulaan yhteispelissä ovat tekoja, joiden avulla voi häiritä toista pelaajaa. Eri peleissä häiritsevää käyttäytymistä tapahtuu eri tavoilla ja eri kohdissa. Siitä, milloin tällaiset teot täyttävät häirinnän tai vihapuheen tunnusmerkit, voi olla vaikeaa varmistua. Pelitapahtumissa osallistujat saattavat kohdata tai tuottaa myös verbaalista ja fyysistä häirintää, ja toisinaan pelien kautta löydettyjä ihmisiä aletaan häiritä pelien ulkopuolella esimerkiksi lähettämällä asiattomia viestejä.

### 1.5.1 Pelikulttuurin erityisyydestä

Eräs pelikulttuurin ominaispiirre, joka vaikeuttaa vihapuheen ja häirinnän huomaamista ja niiden tunnistamista on pelien (kuten yleisestikin internetin) anonymiys. Voiko sukupuoleen kohdistuva halventaminen olla vihapuhetta, jos puhuja ei edes tiedä vastapuolen sukupuolta? Voiko seksuaalisuuteen liittyvä kommentti olla häirintää, jos kommentille ei voida varmuudella nimetä kohdetta tai tarkoituserää? Tällaisia kysymyksiä kysyivät muutamat Assemblyjen pelaajat jutellessaan kansani vihapuheesta ja häirinnästä pelikulttuurissa. Monella pelaajalla tuntui olevan vahva näkemys, että jos pelaaja ei tiedä toisen pelaajan sukupuolta tai muita ominaisuuksia, ei häntä voi henkilökohtaisesti loukata. Entä missä menee hyväksyttävän naljailun ja vihapuheen tai häirinnän raja? Onko tämä raja tilannekohtainen, ja miten sen voi tunnistaa?

---

3 Korhosen ym. tutkimuksen kohderyhmänä olivat romanit, saamelaiset, vieraskieliset, ulkomaiden kansalaiset ja maahanmuuttajataustaiset henkilöt, vammaiset henkilöt sekä uskonnollisiin ja seksuaalija sukupuolivähemmistöihin kuuluvat henkilöt. Naiset eivät siis kuuluneet tutkimuskohteeseen omana kategorianaan, vaikka häirintä ja vihapuhe kohdistuvat usein naiseen nimenomaan sukupuolioletuksen vuoksi. Siksi Korhosen ym. selvitys ei ole naisten osalta verrattavissa tähän selvitykseen.

Pelikulttuurin anonymiteetti aiheuttaa sen, että vihapuheen tai häirinnän tuottaja ei välttämättä tiedä niiden kohteesta mitään. Toisaalta pelikulttuuriin kuten muuhunkin kilpailulliseen toimintaan voidaan ajatella kuuluvan tietynlaisen toverillisen naljailun. Vaikka voidaan aiheellisesti kysyä, onko naljailu hyväksyttävää tai tarpeellista missään piireissä, on pelikulttuurissa piirteitä, joiden vuoksi on reaali maailmaan verrattuna vaikeampaa varmistaa, onko naljailu sopivaa tietyssä hetkessä. Nämä piirteet ovat pelitilanteen suuri tilannenopeus, joka ei välttämättä mahdollista herjoista keskustelua pelin aikana (ja pelin päätyttyä pelaajat voivat välittömästi kirjautua ulos pelistä) ja toisaalta pelaajien keskinäinen anonymiys. On helpompi tietää, min-kälaisen herjan läheinen ystävä ottaa huumorilla, kuin miten ehkä maailman toisella puolella oleva tuntematon pelaaja kokee saman herjan. Lisäksi, vaikka pelejä usein pelataan tuttujen kesken, eivät kaikki joukkueoverit tai vastapuolen pelaajat ole tuttuja. He kuitenkin kuulevat yhtä lailla pelin tiimellyksessä käydyt keskustelut ja joutuvat siten osallisiksi mahdollisesta loukkaavasta kommentoinnista. Pelaajien kesken tuntuu toisaalta vallitsevan näkemys, että tietynlainen häirintä, trollaaminen ja niin sanottu trash-talk kuuluvat olennaisena osana pelikulttuuriin, eikä niitä tarvitse tai voi siitä poistaa.

Puhe kuitenkin luo todellisuutta, joten esimerkiksi rasistinen puhe luo rasistista todellisuutta. Rasistisen puheen hyväksyminen luo ilmapiiriä, jossa rasismi hyväksytään. Myöskään lain mukaan sillä, tietääkö esimerkiksi rasistisen viestin esittäjä ruudun toisella puolella olevan viestin vastaanottajan ihonväriä, ei ole merkitystä sen kannalta, voiko viesti olla syrjintäperusteella rangaistava. Lain mukaan kiellettyä on tarkoituksellisesti tai tosiasiallisesti syrjintäperusteinen loukkaava puhe. Puheen tai muun toiminnan tosiasiallinen loukkaavuus tarkoittaa sitä, että jos niiden kokija itse kokee ne loukkaaviksi tai syrjiviksi, voidaan ne tulkita syrjiviksi teoiksi. Lisäksi, vaikka vihapuhe ei olisi laitonta, voi se silti olla haitallista kuulijalleen. Sillä, tietääkö rasistisen viestin kertoja kohteensa etnistä identiteettiä ei ole merkitystä sen kannalta, onko viesti vihapuhetta. Ihonväriin tai muu etnisyyteen liittyvä henkilöön tai henkilöryhmään kohdistuva halventaminen on vihapuhetta tekijän tarkoitukselta riippumatta.

On tärkeää huomata, että esimerkiksi tiettyä seksuaalista suuntautumista vähättelevien tai stereotyyppioita vahvistavien ilmaisujen käytön satuttavuuden kannalta olennaista ei välttämättä ole niiden kohteen oma tausta. Tällaiset kommentit satuttavat potentiaalisesti kaikkia vahvistaen sukupuoleen ja seksuaaliseen suuntautumiseen ”liitettäviä stereotyyppisiä odotuksia, rajoituksia ja arvostuksia” (Väisänen 2014) ja siten kaventaen kaikkien ihmisten mahdollisuuksia vapaaseen itseilmaisuun ja yhdenvertaisuuden toteutumiseen.

Pelin tiimellyksessä kommunikointi on lyhyttä ja nopeaa<sup>4</sup>, eikä siten esimerkiksi monisanaiselle herjaamiselle ole välttämättä tilaa pelin keskellä. Tästä johtuen vihapuheen ja häirinnän tunnistamiseksi peleissä on tunnettava sekä pelaajien käyttämä kieli että tekniikan mahdollistama viestintä. Muita areenoita mahdolliselle vihapuheelle ja häirinnälle pelikulttuurissa ovat muun muassa pelivideoiden kommenttipalstat, pelaajien väliset viestintäsovellukset ja livestreamien chatit. Pelikulttuurissa voi kuitenkin aiheuttaa toiselle hallaa myös muilla kuin puheen ja viestien keinoin. Tässä selvityksessä tarkoituksena onkin kartoittaa pelaajien näkökulmasta sitä, millä tavoin he kokevat häiritsevää käyttäytymistä pelikulttuurissa, ja mitä keinoja heillä on siihen vastaamiseen.

---

4 Pelaajat käyttävät pelin keskellä lähinnä lyhenteitä, kuten GRATZ (congratulations), BRB (be right back), NVM (never mind) tai OOP (out of power).

## 1.5.2 Suomen e-urheilun eettinen ohjeisto

Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL ry on ottanut häiritsevän käytöksen mahdollisuuden vakavasti ja julkaissut Suomen e-urheilun eettisen ohjeiston ruotsalaisen Svensk e-sports Code of Conductin mukaan. Ohjeiston mukaan ”e-urheilun tulee olla avoin ja houkutteleva ympäristö, jossa osanottajat voivat kokea olonsa turvalliseksi, pitää hauskaa ja saada tilaa kehittyä lajissaan niin taitaviksi kuin mahdollista”. (SEUL ry 2016). SEUL:n ohjeissa on otettu tavoitteeksi häirinnän ja vihapuheen kitkeminen pelikulttuurista, kuten alla olevasta eettisen ohjeistuksen otteesta näkyy.

### **E-URHEILIJAI EI KOSKAAN:**

- käytä ilmauksia, jotka häpäisevät tai loukkaavat muita pelaajia – olivat he sitten kanssapelaajia tai vastustajia – tai heidän suorituksiaan pelissä.
- käytä kieltä, lempinimiä tai muita ilmauksia, jotka halventavat sukupuolta, sukupuoli-identiteettiä, etnistä tai kulttuurista taustaa, toimintakykyä, seksuaalista suuntausta, fyysisiä piirteitä tai ikää
- puheellaan tai toiminnallaan viittaa seksuaaliseen tai muuhun väkivaltaan tai toivo onnettomuuksia
- käyttäydy uhkaavasti tai väkivaltaisesti
- hujjaa pelissä
- vaikuta pelin lopputulokseen pelaamalla tarkoituksella huonosti.

(SEUL 2016, 9)

Myös pelitapahtumien järjestäjiä, jotka ovat SEUL:n jäseniä, sitoo varsin kattava ohjeistus. Ohjeistus muun muassa edellyttää pelitapahtumien järjestäjiä ”valvomaan, etteivät tapahtumien osanottajat käytä lempinimiä, joukkue nimiä, skinejä tai muita symboleja, jotka voidaan kokea loukkaaviksi esimerkiksi seksismin tai rasismien vuoksi” sekä ”valvomaan ja ylläpitämään tapahtumaan liittyviä sosiaalisen median kanavia ja keskustelufoorumeja sekä estämään niillä näiden sääntöjen vastaisen kommentoinnin” (SEUL 2016, 11).

## 1.5.3 Lyhyt tutkimuskatsaus

Vaikka häirinnän ja vihapuheen teemat ovat olleet esillä niin SEUL:ssa kuin valtamediassakin, pelaajien kokemuksia vihapuheesta ja häirinnästä on toistaiseksi tutkittu Suomessa varsin vähän. Muualla aihetta ovat tutkineet muun muassa Krishonna L. Gray sekä Jeffrey H. Kuznekoff ja Lindsey M. Rose, sekä Kristine Ask, Stine H. Bang Svendsen ja Henrik Karlström. Kuznekoff ja Rose tutkivat sukupuoleen liittyvää syrjintää pelitilanteissa nauhoitettujen mies- ja naisäänten avulla. He analysoivat 1 660 pelaajan reaktioita nauhoitettuihin nais- ja miesääniin ja havaitsivat, että naisäänet saivat muilta pelaajilta kolme kertaa enemmän negatiivisia kommentteja kuin miesäänet. Naisilta kuulostavat pelaajat saivat myös miehiltä kuulostavia pelaajia enemmän kysymyksiä ja kommentteja muilta pelaajilta. (Kuznekoff & Rose 2013.)

Gray (2012) tutki amerikkalaisten rodullistettujen naisten kokemuksia Xbox Liven kilpailullisissa peleissä USA:ssa. Intersecting oppression and online communities: Examining the experiences of women of color in Xbox Live -artikkelissaan Gray avaa niitä mekanismeja, joiden on eri tutkimuksissa arvioitu edistävän nettikäyttäytymisen pidäkkeettömyyttä (disinhibition), jonka seurauksena erilaiset tunnereaktiot näytetään netissä reaali maailmaa vahvempina. Yksi näistä mekanismeista, dissosiativisen anonymiteetin mekanismi, viittaa siihen, kuinka henkilö saattaa irrottaa nettipersonansa muun elämän persoonastaan, ja kokea, ettei hänellä tai muillakaan ole muuhun elämään verrattavissa olevaa vastuuta siitä, mitä heidän nettipersonansa internetissä tekee. (Gray 2012.) Tämä ilmiö suomalaisten pelaajien keskuudessa tuli näkyviin sekä kyselyvastauksissa että Assemblyillä käydyissä keskusteluissa, joissa näkyi ”netissä saa sanoa mitä vain” -asenne.

Näkymättömyyden mekanismi viittaa henkilöiden liikkumiseen sisään ja ulos nettfoorumeilta niin, että heistä voi tulla ”näkyttömiä” välittömästi jonkin viestin lähettämisen jälkeen, jolloin he eivät ole enää saavutettavissa. Kolmas mekanismeista on eriaikaisuuden mekanismi. Vaikka eriaikaisuuden periaate ei selitä vihapuheen ja häirinnän helppoutta peleissä, joissa viestiminen on nopeaa ja tapahtuu yleensä osapuolten ollessa läsnä, voi se selittää osittain muiden pelifoorumeiden, kuten pelivideoiden kommenttipalstojen sisältämää vihapuhetta. Neljännellä periaatteella, solipsistisella samastumisella tarkoitetaan sitä, kuinka toisesta henkilöstä luodaan virheellinen, itseä tai omia tulkintoja vastaava kuva, kun hänestä ei ole saatavilla tarpeeksi tietoa todellisuutta paremmin vastaavan kuvan muodostamiseksi muun muassa nonverbaalisen viestinnän, kuten ilmeiden ja eleiden puutteen vuoksi. (Gray 2012.)

Viides mekanismi, dissosiativinen kuvittelemisen liittyy ajatukseen siitä, että netin maailman voi jokainen kuvitella haluamansalaiseksi paikaksi, jossa eivät päde reaali maailman säännöt ja lainalaisuudet. Statuksen ja auktoriteetin vähäisyys ja puute puolestaan viittaavat sananmukaisesti siihen, kuinka netin foorumeilla ei ole näkyviä, päivystäviä auktoriteettihahmoja valvomassa, että sääntöjä noudatetaan. Silloinkin kun verkkoympäristössä on käyttäjien tiedossa olevia auktoriteettihahmoja, fyysisen läsnäolon ja esimerkiksi auktoriteettiasemasta viestivän ulkoasun (kuten poliisin puku) puute vähentävät auktoriteettien valtaa verkkoympäristöissä. (Gray 2012.)

Grayn (2012) esittämät, vihapuhetta ja häirintää mahdollistavat mekanismit liittyvät virtuaalisten pelien mekaniikan luomiin mahdollisuuksiin kommunikoida netissä ja peleissä lähes estoitta. Vihapuheen ja häirinnän kulttuuriin liittyy myös hyvin syvään juurtuneita rakenteita ja ajattelumalleja, joita Grayn lisäksi on tutkinut muun muassa englantilainen Marian Carr. Carr (2015) tutki väitöskirjassaan peliteollisuuskoulutuksen tai -uran valinneiden naisten sukupuoleen liittyviä kokemuksia pelialalla. Peliteollisuus nähtiin tutkimuksessa epätavanomaisena uravalintana naiselle, sillä se työllistää enimmäkseen miehiä. Nekin naiset, jotka työskentelevät peliteollisuudessa, ovat useammin hallinnollisissa kuin pelinkehittämissä tehtävissä. (Em.)

Aiemmassa tutkimuksessaan Carr (2010) oli havainnut, että pelialan urasta haaveilevat ovat useimmiten itse aktiivisia pelaajia. Aktiivisten pelaajien demografia siis kertoo pelialan työntekijöiden demografiasta; pelialan monimuotoisuus edellyttää aktiivisten pelaajien monimuotoisuutta. Väitöskirjassaan Carr (2015) havaitsi, että naiset joutuvat tasapainottelemaan maskuliinisuuttaan ja feminiinisyytään: ei ole sallittua olla liikaa kumpaakaan. Naisilla oli myös kokemuksia seksuaaliseksi objektiksi esineellistämisestä. Carrin haastateltaville oli yleinen kokemus, että pelaavina naisina heitä pidettiin huomionhakuksina tai flirttailevina, eikä uskotu, että he voisivat pelata ensisijaisesti, koska he pitävät siitä (ks. myös mm. Eklund 2011).

He kohtasivat paljon seksuaalista ehdottelua ja häirintää sekä solvaamista pelatessaan. Saa-dakseen pelata rauhassa, naiset kokivat, että heidän täytyy piilottaa sukupuolensa. Vaikka naiset olivat kokeneet paljon häirintää ja suoranaista naisvihaa, heidän haastatteluisaan oli myös yleistä se, että he vähätelivät ongelmaa tai vähätelivät sen vaikutusta heihin itseensä. (Carr 2015.)

Kuten osa Grayn (2012) tutkimuksen naisista, myös osa Carrin haastattelemista naisista esitti ratkaisuksi, että heidän pitäisi tulla niin hyväksi pelaajiksi, että heitä ei häiritä. Vastuun häirinnän lopettamisesta ei nähty olevan sitä harjoittavilla miehillä vaan naispuolisilla pelaajilla, joiden tuli olla niin hyviä – keskimääräistä parempia – sekä pelatessa että ammatissaan peliteollisuudessa, että kukaan ei voi arvostella heidän taitojaan. (Carr 2015.)

Maantieteellisesti tätä selvitystä lähimpänä on norjalaisten aktiivipelaajien kokemuksia ja käsityksiä seksuaalisesta häirinnästä pelikulttuurissa koskeva tutkimus toissavuodelta (Ask, Svendsen ja Karlstrøm 2016). Kristine Askin, Stine Helene Bang Svendsenin ja Henrik Karlstrømin kyselytutkimukseen osallistui 935 pääasiassa 18–40-vuotiasta aktiivipelaajaa, joista 1/3 oli naisia ja 2/3 miehiä. He myös haastattelivat kahdeksaa aktiivipelaajaa.

Tutkimuksessaan myös Ask ja kumppanit havaitsivat, että useat pelaajat pitivät nettipersoonaansa täysin irrallisena offline-persoonastaan, ja ajattelivat, että peleissä sanotut ja tehdyt asiat eivät vaikuta reaali maailmaan (Ask ym, 2016, 11), aivan kuten edellä mainitut dissosiaatiivisen anonymiteetin ja dissosiaatiivisen kuvittelemisen mekanismit (Gray 2012) esittävät. Ask ja kumppanit nostavat esimerkiksi seksuaalivähemmistöihin ja vammaisiin viittaavien termien käytön haukkumasanoina. Osa tutkimuksessa haastatelluista esitti, että näiden sanojen käyttäminen ei viittaa näihin ihmisryhmiin todellisuudessa, ja että näiden sanojen käytön kritisointi tarkoittaa sitä, että puhuja ei ymmärrä pelikulttuuria. Ask ja kumppanit tulkitsevat näitä sanoja symboleina sille joidenkin pelaajien tarkkaan varjelemalle näkemykselle, että pelimaailmassa eivät päde muun yhteiskunnan säännöt. Tutkimukseen osallistuneet naiset kritisoivat tällaista kulttuuria sekä seksuaalista häirintää miehiä enemmän. (Ask ym. 2016, 12.)

Tutkimuksessaan Ask ja kumppanit toteavat, että seksuaalinen häirintä norjalaispelaajien kokemuksissa on hyvin laajalle levinnyttä, ja se rajoittaa erityisesti naisten sukupuolenvapautta (kjønnsfrihet) eli vapautta ilmaista sukupuolensa avoimesti ilman, että joutuu sen vuoksi häirinnän kohteeksi. Naisten seksuaalinen häirintä ja sukupuolenvapauden rajoittaminen myötävaikuttavat ja tuottavat näkemystä siitä, että pelikulttuuri on nimenomaan poikien temmellyskenttä. (Ask ym. 2016,18.)

## 1.6 Tutkimuskysymykset

Vaikka vihapuhe ja häirintä eivät siis ole pelkästään pelikulttuurin ongelma, ilmenee niitä myös pelaajien parissa. Koska nuorten kokemuksia vihapuheesta ja häirinnästä pelikulttuurissa ei vielä ole Suomessa tutkittu laajasti, asetimme tälle selvitykselle seuraavat tutkimuskysymykset:

### Tutkimuskysymykset

- Asenteet: Miten syrjintä, kuten seksistiset, rasistiset homofobiset tai transfobiset asenteet näkyvät pelaamisessa? Miten niihin reagoidaan?
- Vihapuheen ja häirinnän tunnistaminen: Tunnistavatko nuoret vihapuhetta ja häirintää? Miten nuoret suhtautuvat vihapuheeseen ja häirintään?
- Vihapuheen ja häirinnän määrä ja laatu: Minkälaista vihapuhetta esiintyy, missä konteksteissa ja missä määrin?
- Vaikutukset nuoriin: Miten vihapuhe ja häirintä vaikuttavat nuoriin pelaajiin? Onko niillä erityisiä vaikutuksia esimerkiksi nuorten maailmankuvaan, omakuvaan, turvallisuuden tunteeseen tai siihen, pelaavatko nuoret ollenkaan tai mitä pelejä nuoret pelaavat?

## 2 Näin selvitys tehtiin – menetelmät ja aineisto

Selvityksen toteutus jakautui selvityksen suunnitteluun kesä-heinäkuussa 2017, aineistonkeruuseen, joka toteutui elokuussa 2017, ja analyysiaikaan, jota tehtiin loppusyksystä 2017. Seuraavaksi esittelen keitä selvitykseen osallistui, ja kuinka se toteutettiin.

### 2.1 Selvitykseen osallistuneet nuoret

Tutkimuskysymyksiin pyrittiin löytämään vastauksia kyselyn ja haastatteluiden keinoin. Selvityksen kohderyhmäksi valikoituivat 15–29-vuotiaat, aktiivisesti kilpailullisia pelejä pelaavat nuoret. Ensimmäinen erä kyselyvastauksia kerättiin Assembly Summer 2017 -tapahtuman aikana 4.–6.8.2017 sekä välittömästi seuraavina päivinä sähköisen linkin kautta ja paperisille kyselylomakkeille. Helsingin kaupungin nuorisopalveluilla oli Assemblyillä piste, jossa kaksi työntekijää keräsi vastauksia kyselyyn. Ohikulkijoille mainostettiin kyselyä, ja suuri osa heistä tarttuikin siihen.

Aluksi vastauksia kerättiin sähköisellä lomakkeella tablettien avulla, mutta internetyhteyden pätkiessä muutama vastaaja menetti antamansa vastaukset, minkä vuoksi loput vastauksista päätettiin kerätä paperisille lomakkeille. Assemblyiltä vastauksia kertyi yhteensä 99, minkä jälkeen vastauksista tehtiin alustava analyysi. Sen jälkeen kyselyä muokattiin muutaman kysymyksen osalta<sup>5</sup>, minkä jälkeen uusittu kysely lähetettiin Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL ry:n rekisterissä oleville pelaajille sähköpostitse, ja sitä mainostettiin myös esimerkiksi viestintäsovellus Discordin kautta nuorisotaloilla pelaaville nuorille sekä verkkonuorisotyötä tekeville kuntien nuorisotyöntekijöille.

Kyselylomake oli saatavilla suomeksi ja ruotsiksi. Ruotsinkieliseen kyselyyn tuli kymmenen vastausta. Kyselyyn ja haastatteluun osallistuneet saattoivat osallistua arvontaan, jossa palkintoina oli kaksi pelikuulokesarjaa ja kaksikymmentä 25 euron arvoista PaySafe-maksukorttia, joilla pystyy maksamaan muun muassa peleihin liittyviä tuotteita verkossa. Ideat kuulokeisiin ja PaySafe-kortteihin arvontapalkintoina tulivat nuorilta pelaajilta.

Kyselyyn vastasi yhteensä 167<sup>6</sup> pelaajaa. Yhdentoista vastaajan vastauksia ei otettu mukaan analyysiin, joten analyysiin päätyneiden vastaajien määräksi jäi 156. Taustamuuttujat, joita vastaajilta tiedusteltiin, olivat ikä, äidinkieli, kotona puhuttu kieli, sukupuoli, seksuaalinen suuntautuminen ja kotikunta. Seuraavissa kappaleissa analysoin kyselyvastauksia suhteessa näihin eri muuttujiin. Aluksi käsittelen kuitenkin kyselyvastauksia kokonaisuudessaan, minkä vuoksi on hyödyllistä tässä vaiheessa esitellä kyselyvastaajien joukkoa.

---

5 Kyselylomakkeeseen (liite 1) tehdyt muutokset olivat seuraavanlaisia: Kysymys 1: vastausvaihtoehto, että vastaaja oli pelannut ”yli 7 vuotta” korvattiin vaihtoehdoilla ”8–15 vuotta” ja ”yli 15 vuotta”. Kysymys 3: vastausvaihtoehto, että pelaaja käytti yli 26 tuntia pelaamiseen korvattiin vaihtoehdoilla 27–35 tuntia ja yli 35 tuntia. Lisättiin kysymys 11. Kysymys 36: lisättiin vaihtoehdot, että vastaaja olisi alle 15- tai yli 29-vuotias. Niiltä osin kuin kyselylomakkeeseen tehdyillä muutoksilla oli merkitystä analyysin kannalta, niitä on pohdittu raportissa kunkin kysymyksen kohdalla.

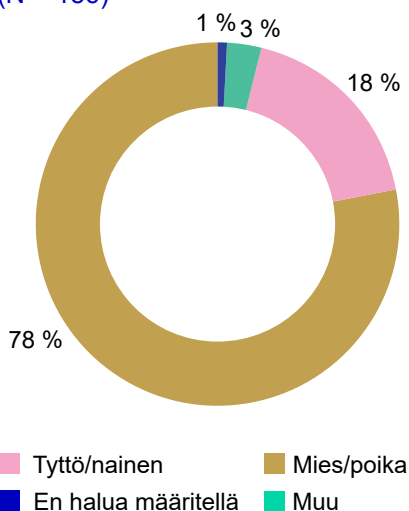
6 Vastausten lähempi tarkastelu johti tulkintaan, että viisi vastaajaa oli täyttänyt kyselylomakkeen pilailumielessä, minkä vuoksi niiden vastauksia ei voitu pitää luotettavina. Esimerkiksi syiksi itseensä kohdistuvalle häirinnälle ja vihapuheelle he antoivat ristiriitaisia vastauksia suhteessa antamiinsa taustatietoihin (ks. liite 1, kysymys 20.) Lisäksi kuusi vastaajaa jäi ikänsä puolesta kohderyhmän ulkopuolelle.

Vastaajista 122 identifioi itsensä mieheksi/pojaksi, 28 naiseksi/tytöksi, 4 muuksi ja kaksi ei halunnut määrittellä sukupuoltaan (kuva 1). Tekstin luettavuuden vuoksi viitaan jatkossa naiseksi/tytöksi itsensä määritelleisiin vastaajiin naisina ja miehiksi/pojiksi itsensä määritelleisiin miehinä. Heihin, jotka eivät halunneet määrittellä sukupuoltaan, viitaan lyhenteellä EHM. Ikäjakaumaltaan vastaajajoukossa suurin ryhmä olivat 18–21-vuotiaat (kuva 2), toiseksi suurin 15–17-vuotiaat ja kolmanneksi suurin 22–25-vuotiaat. Vaikka kyselyä mainostettiin 15–29-vuotiaille, oli odotettavaa, että osa lomakkeen täyttäjistä ei huomaisi ikähaitaria, ja täyttäisi lomakkeen, vaikkei kuuluisikaan mainittuun ikäryhmään. Niinpä lomakkeessa oli ikävaihtoehto myös alle 15- ja yli 29-vuotiaille. Alle 15-vuotiaita vastaajia oli lopulta neljä ja yli 29-vuotiaita kaksi. Alle 15-vuotiaiden ja yli 29-vuotiaiden vastaukset rajattiin tarkastelun ulkopuolelle.

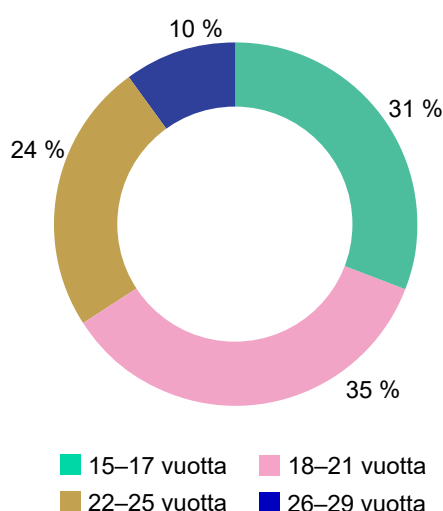
Vastaajista 94 % puhui kotona suomea, 8 % ruotsia ja 4 % venäjää. 10 % vastaajista puhui kotona jotakin muuta kieltä. Muista kielistä yleisin oli englanti. Seksuaalisesta suuntautumisesta kysyttiin vastaajilta kysymyksellä, jossa he saivat vastata avoimeen kysymykseen siitä, miten määrittelevät seksuaalisen suuntautumisensa tai valita, etteivät halua määrittellä sitä. Hieman yli puolet vastaajista kirjoitti seksuaaliseksi suuntautumisekseen hetero tai heteroseksuaali ja kolmasosa vastaajista valitsi, ettei halua määrittellä seksuaalista suuntautumistaan. Seuraavaksi suurin osa seksuaalisen suuntautumisensa määritelleistä vastaajista määritteli sen sanoilla bi tai biseksuaali (N = 8). Muita määrittelyjä olivat panseksuaali (N = 1), bi-/panseksuaali (N = 2), demiseksuaali (N = 2), homoseksuaali (N = 1) ja lesbo (N = 1), sekä sellaiset määrittelyt, jotka eivät ole helposti ymmärrettävissä seksuaaliseen suuntautumiseen liittyvän sanaston avulla<sup>7</sup> (N = 8).

Kyselyyn vastanneet olivat enimmäkseen kotoisin Etelä- ja Länsi-Suomesta. Noin kaksi viidesosaa vastaajista oli pääkaupunkiseudulta, ja yksi kolmasosa Turun, Tampereen, Jyväskylän ja Oulun seuduilta. Myös Itä-Suomesta asuivilta nuorilta tuli suhteellisen paljon vastauksia. Pohjoisimmassa asuvat vastaajat olivat Tornioista, Oulusta ja Iisalimesta.

Kuva 1 Vastaajien sukupuolijakauma (N = 156)



Kuva 2 Vastaajien ikäjakauma (N = 156)



<sup>7</sup> Tällaisia vastauksia olivat mm. ”tykkään animesta”.



## 2.2 Kyselylomake

Kyselylomakkeella haluttiin selvittää karkeasti, miten paljon ja minkä tyyppistä häirintää ja vihapuhetta pelaajat näkevät ja kokevat, ja miten se heihin vaikuttaa. Lomakkeella kysyttiin muun muassa missä tilanteissa vastaajat olivat kokeneet häiritsevää käyttäytymistä, kuinka usein he kokevat sitä keskimäärin kuukaudessa ja pitävätkö he vihapuhetta tai häirintää ongelmina, joihin toivoisivat puututtavan. Kyselylomake kokonaisuudessaan on nähtävissä liitteessä 1.

Työstin kyselylomaketta yhdessä nuorten pelaajien kanssa Oulunkylässä sijaitsevalla kilpapelikeskus Scorella. Kävin kuuden nuoren ja yhden nuoriso-ohjaajan kanssa puolitoista tuntia kestäneen keskustelun lomakeluonnoksen kysymyksistä. Tämän lisäksi nuoret pelaajat osallistuivat kyselyluonnoksen kommentointiin Discord-viestintäsovelluksen kautta.

Pääkaupunkiseudun nuorille pelaajille suunnatulla Discord-tilillä oli #vihapuhe-hanke-niminen kanava, jossa kävin pelaajien sekä nuoriso-ohjaajien kanssa keskustelua kyselylomakkeesta. Jaoin kanavalla myös linkin anonyymiin lomakeluonnokseen, jossa pelaajat saivat kommentoida paitsi koko kyselyä, myös jokaista kysymystä erikseen. Keskusteluun osallistuminen oli nuorille ja ohjaajille vapaaehtoista. Näihin Discord-keskusteluihin osallistui aktiivisesti kahdeksan nuorta ja kaksi nuoriso-ohjaajaa. Pilottikyselylomakkeen, jonka avulla testattiin kyselyn analysoitavuutta, täytti myös noin 10 nuorta. Nämä keskustelut ja lomakkeen pilottivastaukset olivat äärimmäisen hedelmällisiä lomakkeen onnistumisen kannalta. Suurin osa kyselylomakkeen kysymyksistä oli pakollisia, mutta kaikki avoimet kysymykset olivat vapaaehtoisia. Noin kolme neljästä vastaajasta vastasi myös avoimiin kysymyksiin.

## 2.3 Haastattelut

Kilpapelikeskus Scorella käydyn ryhmäkeskustelun lisäksi pidin yhden ryhmäkeskustelun saatekaarinuorten Gaymers' Night -peliryhmän vapaaehtoisten kanssa sekä useita palavereja nuoriso-ohjaajien ja pelitoiminnasta vastaavan tuottajan Jaakko Rautavaaran kanssa. Tein myös neljä puolistrukturoitua yksilöhaastattelua neljän Helsingin nuorisopalvelujen pelitoiminnassa aktiivisen nuoren kanssa, jotka olin tavannut suunnitellessani kyselylomaketta. Haastattelut pidettiin haastateltavien toiveiden mukaan joko nuorisopalvelujen tiloissa tai kahvilassa, ja ne kestivät tunnista kolmeen tuntiin. Haastattelurunko löytyy liitteestä 2.

## 2.4 Tutkimuseetiikasta

Tutkimuseettisen neuvottelukunnan Humanistisen, yhteiskuntatieteellisen ja käyttäytymistieteellisen tutkimuksen eettiset periaatteet ja ehdotus eettisen ennakoarvioinnin järjestämiseksi -ohjeistus (2009) ohjasi tutkimuseetiikkaa, erityisesti mitä tulee tutkittavan itsemääräämisoikeuden kunnioittamiseen, tutkittavan vahingoittamisen välttämiseen sekä yksityisyyteen ja tietosuojaan. Sain selvitykselle tutkimusluvan Helsingin kaupungin nuorisopalveluista.

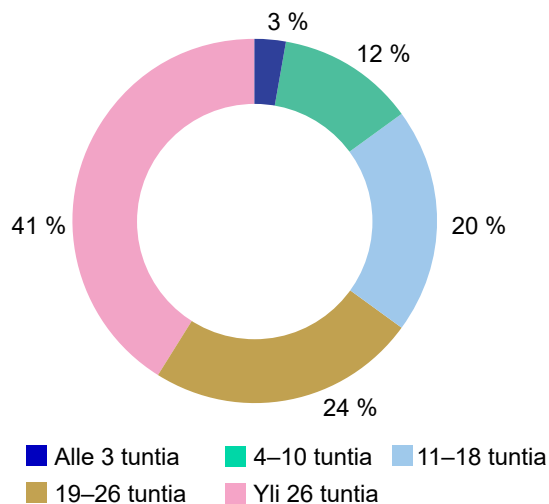
Osallistuminen tutkimukseen oli nuorille vapaaehtoista, mitä korostin sekä kyselylomakkeessa että haastattelutilanteissa. Vapaaehtoisuuden ja informoidun suostumuksen varmistamiseksi annoin nuorille tietoa selvityksen aiheesta, tarkoituksesta ja menetelmistä perusteellisesti kirjallisesti sekä haastattelutilanteissa suullisesti. Kyselyyn vastaaminen oli anonyymiä,

ja kyselyvastaukset ja arvontaan osallistuvien sekä yhteystietonsa jatkotutkimukseen antaneiden yhteystiedot erotettiin toisistaan kahden eri kyselylomakkeen avulla. Haastateltavat olen anonymisoinut raportissa.

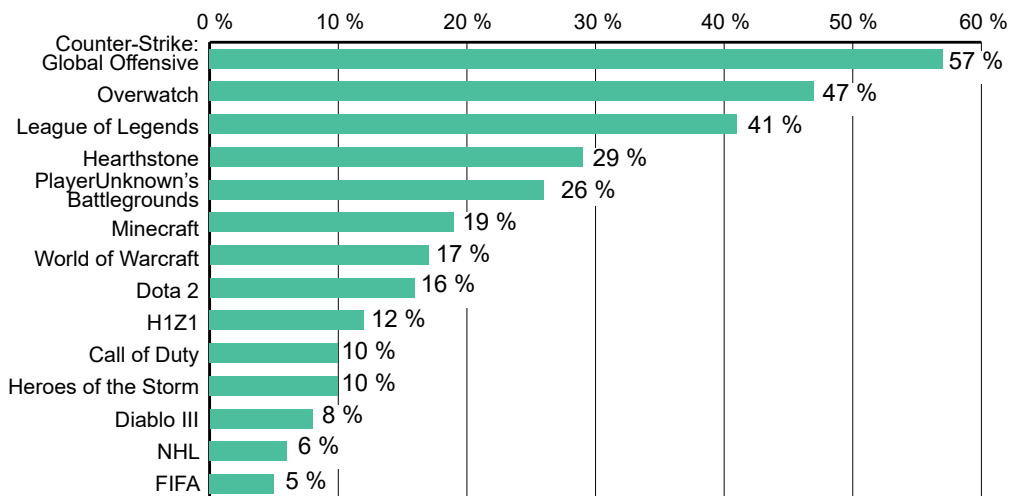
Haastatteluissa kiinnitin huomiota sensitiivisyyteen ja annoin keskustelun kulkea haastateltavan ehdoilla. Korostin haastateltaville, että kysymyksiin ei ole pakko vastata. Muistutin myös, että minuun voi olla jälkikäteen yhteydessä, jos toivoo, että haastattelua tai jotakin sen osaa ei käytetä selvityksessä. Kaikki haastateltavat kertoivat mielellään näkemyksistään ja kokemuksistaan haastattelun aiheesta, ja kertoivat pitävänsä aiheen tutkimista tärkeänä. Haastatellut eivät olleet yhteydessä minuun haastattelujen jälkeen. Paperisia tutkimusaineistoja, jotka on anonymisoitu, säilytetään lukkojen takana, ja niin ikään anonyymejä sähköisiä aineistoja vahvan salasanan takana hankkeen keston ajan, jonka jälkeen ne hävitetään.

### 3 Kyselyn satoa

Kuva 3 Pelaamiseen käytetty aika viikossa (N = 156)



Kuva 4 Yleisimmin pelatut pelit (N = 156)



Analysoin kyselyaineistoa tarkastelemalla sekä yksittäisiä vastauksia että koko vastaajajoukkoa yhdessä. Etsin aineistosta eroavaisuuksia, yhteneväisyyksiä ja yllättävyyksiä ryhmittelemällä vastauksia vastaajien taustamuuttujien kuten iän ja sukupuolen mukaan, analysoimalla avointen vastausten retoriikkaa sekä muodostamalla tilastoja eri kysymysten vastauksista. Kyselyaineistosta nousi muutamia teemoja, joita tässä luvussa käsittelen. Ensiksi tarkastelen, millaista roolia pelaaminen näyttää kyselyvastaajien elämässä. Sen jälkeen katson, mikä aineiston valossa nuoria pelaajia häiritsee ja miten vihapuhe ja häirintä vaikuttavat heidän elämäänsä. Tämän jälkeen tarkastelen aineistosta erityisesti esiin nousevia teemoja, jotka ovat sukupuolen, seksuaalisen suuntautumisen ja iän merkitys vihapuheen ja häirinnän kokemiseen. Lopuksi katson, mitä aineisto kertoo vammaisten sekä etnisiin, uskonnollisiin ja kielivähemmistöihin kuuluvien vastaajien kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä.

### 3.1 Pelaaminen vastaajien elämässä

Suurin osa vastaajista oli pelannut yli seitsemän vuotta ja valtaosa heistä pelaa yli 19 tuntia viikossa (kuva 3)<sup>8</sup>. Kyselyyn vastanneet pelaajat pelaavat siis enemmän kuin saman ikäiset suomalaisnuoret yleensä, sillä keskimäärin 10–19-vuotiaat pelasivat noin 12 tuntia ja 20–29-vuotiaat noin 8 tuntia viikossa digitaalisia pelejä vuonna 2015 (Mäyrä ym. 2016, 34). Kysymyksessä 2 pyydettiin vastaajia nimeämään yhdestä kuuteen eniten pelaamaansa peliä. Suosituimmat pelit vastaajien keskuudessa olivat Counter Strike: Global Offensive (CS:GO), Overwatch ja League of Legends (LoL) (kuva 4). Kuvassa 4 on yhdistetty kyselyssä kysytyt Call of Duty -pelit 1, 2 ja 3. Näiden pelien lisäksi kyselyn vastaajat nimesivät yhteensä 52 muuta peliä, jotka kuuluvat heidän kuuden eniten pelaamansa pelin joukkoon.

Pelaamisen lisäksi vastaajien peliharrastukseen kuului oleellisena osana pelivideoiden katsominen, muiden pelaajien kanssa kommunikointi viestintäsovellusten avulla, peleistä jutteleminen kavereiden kanssa, pelitapahtumiin osallistuminen ja stream-lähetysten seuraaminen. Noin 80 % kyselyyn vastanneista kertoi harrastavansa pelikulttuuria myös näillä tavoin. Joka kolmas vastaaja streamasi omaa pelaamistaan, ja lähes puolet vastaajista kertoi lukevansa pelisivuja.

Pelaamisen sosiaalinen luonne näyttäytyy kysymyksissä siitä, missä nuoret yleensä pelaavat ja missä he mieluiten haluaisivat pelata (kuvat 5 ja 6). 43 % vastaajista vastasi pelaavansa yleensä yksin kotona sellaisten pelaajien kanssa, joita he eivät tunne, mutta vain 27 %:lle vastaajista tämä oli ihanteellinen tilanne. Sen sijaan vain 19 % vastaajista kertoi pelaavansa kavereiden kanssa jonkun kotona, mutta 46 % vastaajista haluaisi tehdä niin.

12 % vastaajista valitsi nuorisotalot vaihtoehdoksi, kun kysyttiin, missä he pelaavat yleensä. Nuorisotaloilla yleensä pelaavista suurin osa oli kotoisin Helsingistä ja loput muista suurista kaupungeista. Nuorisotaloilla haluaisi pelata mieluiten 11 % vastaajista. Niistä 18 pelaajasta,

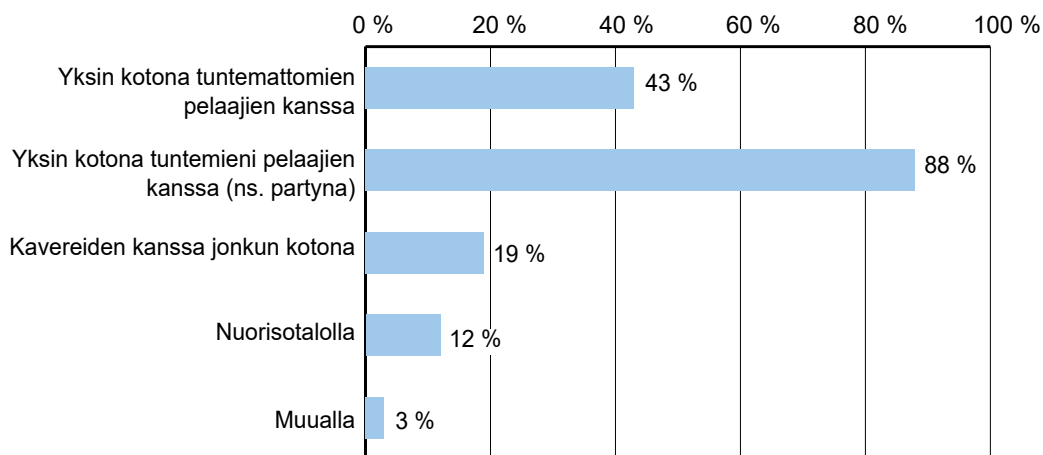
---

<sup>8</sup> Kyselylomakkeen toisessa versiossa oli vaihtoehtoina myös, että on pelannut yli 15 vuotta ja että pelaa yli 35 tuntia viikossa. Muokattuun versioon vastasi 66 vastaajaa. 33 % niistä vastaajista, joille tarjottiin vaihtoehdoksi myös yli 15 vuotta, valitsi tämän vastauksen. 43 % heistä valitsi, että käyttää pelien parissa yli 35 tuntia viikossa. Alla olevissa kuvissa nämä vastaukset on laitettu samaan ryhmään edellisen kategorian kanssa. Eli yli 15 vuotta pelanneet kuuluvat yli 7 vuotta pelanneiden ryhmään, ja yli 35 tuntia pelien parissa käyttävät yli 26 tuntia pelien parissa käyttävien joukkoon. Uusitun lomakkeen vastaukset antavat vihiä siitä, että kyselyn ensimmäisessä versiossa tarjotut vastausvaihtoehdot olivat näissä kysymyksissä alakanttiin.

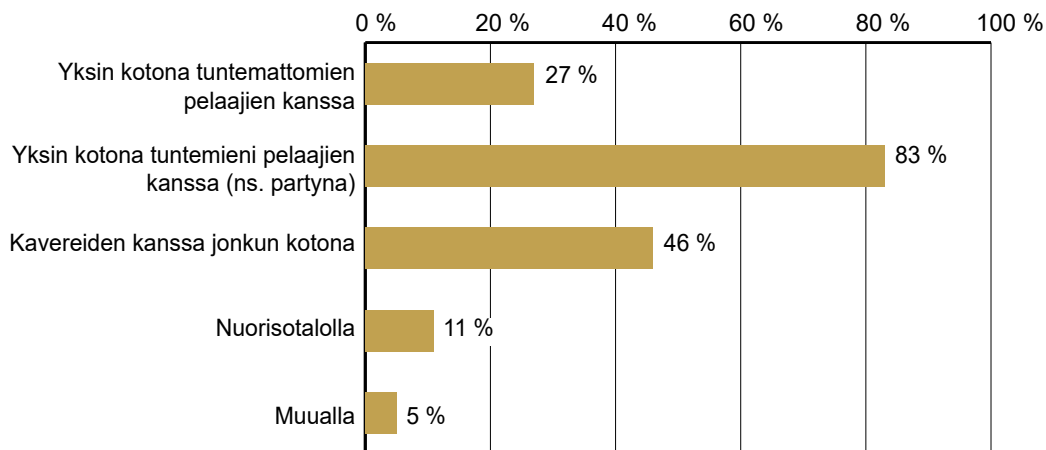
jotka yleensä pelaavat nuorisotaloilla, viisi vastaajaa ei valinnut nuorisotaloja paikaksi, jossa he mieluiten pelaivat. Nämä kaikki viisi nuorta asuvat Helsingissä. Vastaukset herättävät kysymään, miksi kaikki eivät viihdy nuorisotaloilla pelatessaan?

Peli merkitys kaveri- ja ystävyyssuhteiden syntyä ja ylläpitämistä korostui kysely- ja haastatteluaineistossa. Monet nuoret olivat saaneet ystäviä pelaamisen kautta. Erityisesti ne nuoret, joiden on muuten ollut hankalaa luoda ystävyyssuhteita, olivat hyötynneet peliyhteisöjen luomista mahdollisuuksista löytää saman henkisiä ihmisiä. Ystävystymistä edesauttaneina alustoina mainittiin muun muassa Tumblr, Facebook, Discord, Skype ja Twitter. Ystävyyssuhteiden perässä oli matkustettu ympäri Suomea ja Eurooppaa. Jopa 85 % tähän selvitykseen osallistuneista nuorista piti toisiin pelaajiin yhteyttä Discordin tai muun pelaajille suunnatun viestintäsovelluksen kautta.

Kuva 5 Kysymys 4 : Yleensä pelaan (valitse 1–3 vaihtoehtoa): (N = 156)



Kuva 6 Kysymys 5: Mieluiten pelaisin (valitse 1 – 3 vaihtoehtoa): (N = 156)



## 3.2 Häirintä ja vihapuhe

Kyselyssä pyrittiin kartoittamaan vastaajien kokemia vihapuhetta ja häirintää useiden eri kysymysten avulla. Suurin osa kysymyksistä oli onnistuneita luotettavien tulkintojen kannalta, mutta kaksi kysymystä jätettiin analysoimatta ongelmallisen kysymyksen asettelun vuoksi<sup>9</sup>. Vihapuheen ja häirinnän teemoja lähestyttiin kyselyssä sekä avoimilla että erilaisilla valintakysymyksillä. Seuraavaksi esittelen pääpiirteissään minkälaiset asiat kyselyvastaajia pelikulttuurissa häiritsevät ja minkälaisia seurauksia pelaajat raportoivat niillä olevan heidän elämäänsä.

### 3.2.1 Pelitaitojen haukkumisesta vaihtamiseen – mikä pelaajia häiritsee?

*Nimittely (autisti, vammanen, hintti jne.); uhkailu mm. väkivallalla; vihjailevat kommentit kuten "mitäs jos tappaisit ittes?"; uuden pelaajan arvostelu siitä, ettei tunne peliä niin kuin kokeneet (käyttäen em. häirintätapoja).*

*(Kyselyvastaus kysymykseen 7)*

Suuri osa pelaajista oli törmännyt kaikkiin häiritsevän käyttäytymisen muotoihin, joista lomakkeessa kysyttiin (kuva 7). Assemblyillä moni vastaaja totesikin, että kyselylomakkeessa pitäisi tähän kysymykseen olla vastausvaihtoehto "valitse kaikki". Yleisin häiritsevän käyttäytymisen tapa on pelitaitojen haukkuminen, johon oli törmännyt 94 % vastaajista. Yli 80 % vastaajista oli törmännyt erilaiseen solvaamiseen ja nimittelyyn, ja yli 70 % vastaajista rasistisiin, trans- ja homofobisiin sekä ikään liittyviin negatiivisiin kommentteihin ja vähättelyyn.

Yli kaksi kolmesta oli havainnut uhkailua tai uhkaavaa käyttäytymistä, pelin mekaniikkojen väärinkäyttöä, vihapuhetta ja toisen pelaajan äänen tai puhettavan negatiivista kommentointia. Vaikka havaitseminen ei ole sama kuin henkilökohtainen kokeminen (mikä ei sekään välttämättä tarkoita, että tällaisen käytöksen kokisi häiritseväksi tai loukkaavaksi), voidaan tämän kysymyksen vastausten perusteella sanoa, että vihapuhetta ja häirintää havaitaan pelikulttuurissa paljon. Myös vastaukset kysymykseen 8, "Mielestäni pelikulttuurissa on häiritsevää käyttäytymistä (eli vihapuhetta tai häirintää)", antavat samansuuntaisen tuloksen vihapuheen ja häirinnän määrästä: Jopa puolet vastaajista vastasi, että niitä on paljon tai todella paljon. Noin 40 % vastasi, että niitä on jonkin verran, ja vain 8 % vastaajista oli sitä mieltä, että vihapuhetta tai häirintää on pelikulttuurissa hyvin vähän tai ei ollenkaan.

Kaikista vastaajista (N = 156) 56 % oli sitä mieltä, että häirintä pelikulttuurissa on ongelma, johon pitäisi puuttua (kysymys 13), ja jopa 65 % piti vihapuhetta ongelmana, johon tulisi puuttua (kysymys 14). Kyselyyn osallistuneita pyydettiin myös vastaamaan väitteeseen "toivoisin, että pelaajat kannustaisivat enemmän toisiaan" (kysymys 12). Vastausvaihtoehtona oli viisiportainen asteikko, jonka päissä olivat vastausvaihtoehdot täysin eri mieltä ja täysin samaa mieltä. Merkittävää on, että jopa 87 % vastaajista toivoi, että pelaajat kannustaisivat enemmän toisiaan.

---

<sup>9</sup> Nämä kysymykset olivat kysymykset numero 17 ja 18 (liite 1), jotka olivat liian monitulkintaisia ja siten liian ongelmallisia analysoitaviksi.

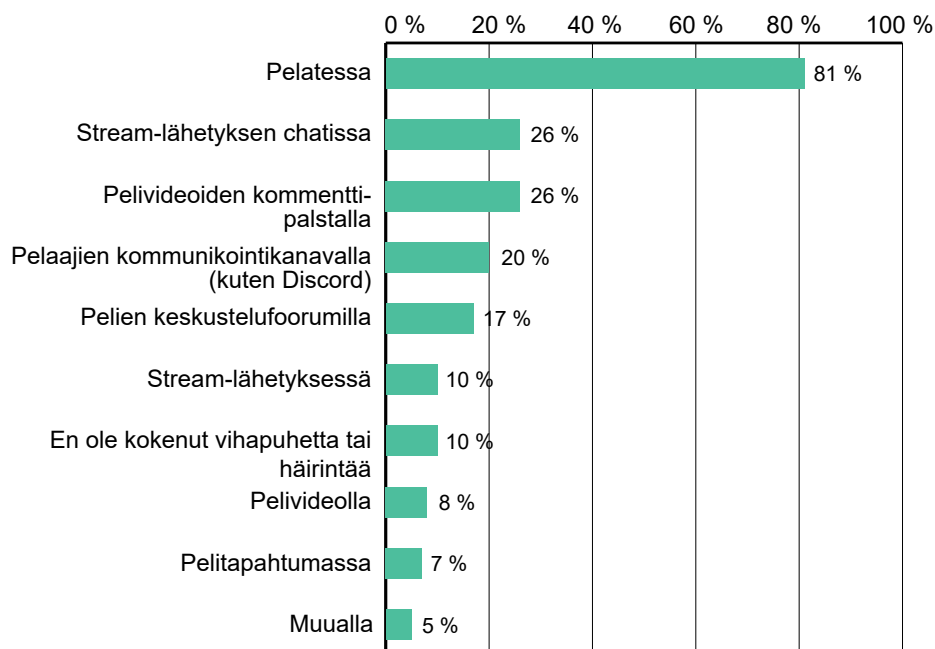
Kuva 7 Kysymys 16: Valitse kaikki häiritsevän käyttäytymisen muodot, joita olet havainnut pelikulttuurissa. (N = 156)



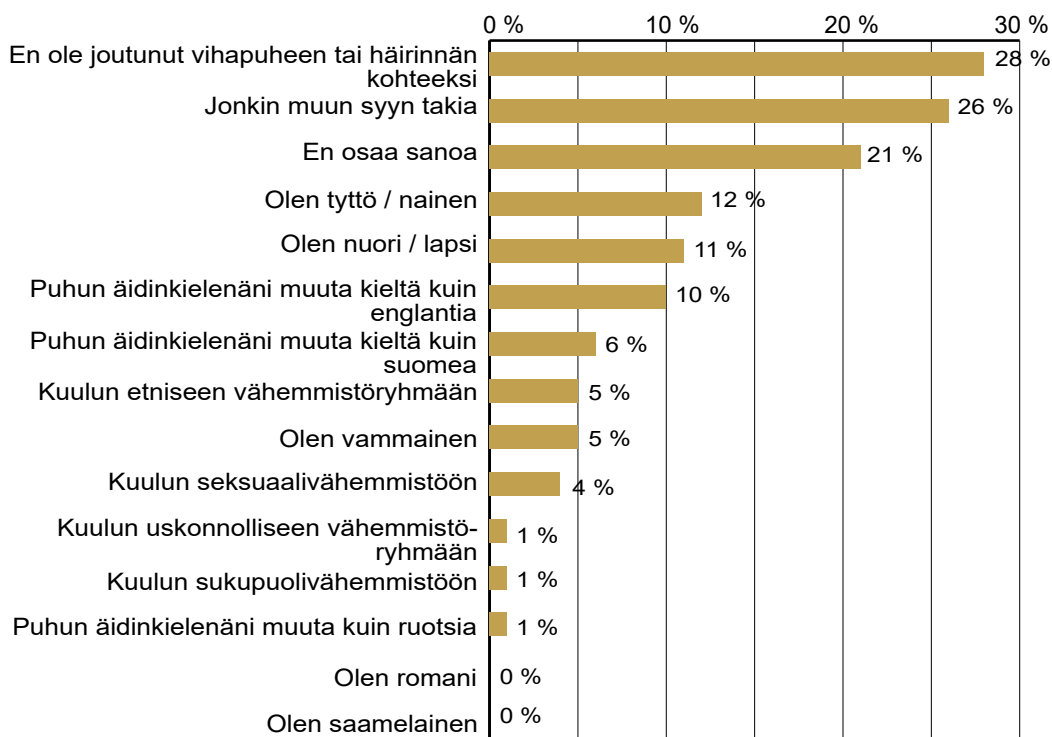
Vastaajilta kysyttiin myös, missä heidän kokemansa käytös on ollut kaikkein häiritsevintä (kysymys 15, kuva 8). 81 % vastaajista valitsi vaihtoehdon ”pelatessa”. Seuraavaksi eniten häiritsevää käytöstä raportoitiin koetun stream-lähetysten chatissa, pelivideoiden kommenttipalstoilla sekä pelaajien kommunikointikanavalla kuten Discordissa tai Skypessä. Vastaajat kertoivat kokeneensa häiritsevää käytöstä myös toimiessaan moderaattorina, WhatsAppissa (jossa oli lähetetty häiritseviä viestejä), Twitterissä sekä peliyhdistysten tapahtumissa, joista mainittiin erityisesti miesvaltaiset pelitapahtumat.

Kysymyksessä 20 kysyttiin, miksi vastaaja kokee joutuneensa häirinnän tai vihapuheen kohteeksi, ja annettiin vaihtoehdoksi vastaajan taustaan liittyviä tekijöitä kuten ”puhun äidinkielenäni muuta kieltä kuin suomea” ja ”kuulun uskonnolliseen vähemmistöryhmään” (kuva 9). Kolmasosa vastaajista vastasi, ettei ollut joutunut vihapuheen tai häirinnän kohteeksi. Yksi neljästä valitsi muun syyn kuin valmiit vastausvaihtoehdot. Muista vastauksista ehdottomasti yleisin oli huonosti pelaaminen tai virheet, ja seuraavaksi yleisin vastaus oli, että häirinnän kohteella ei ole väliä, jos häiritsijällä on vaikkapa huono päivä. Muita vastauksia olivat muun muassa ”pelaan liian hyvin”, ”olen hyvin herkkä” tai että joukkue ei kestä häviämistä ja etsii syyllisiä. 28:sta naiseksi itsensä identifioivasta pelaajasta 20 vastasi, että heidän sukupuolensa on syynä häirinnälle tai vihapuheelle (vastausvaihtoehto ”olen tyttö/nainen”).

Kuva 8 Kysymys 15: Häiritsevintä kokemani käytös on ollut seuraavissa tilanteissa (valitse 1–5): (N = 156)



Kuva 9 Kysymys 20: Miksi koet joutuneesi häirinnän tai vihapuheen kohteeksi? (N = 156)





Kyselylomakkeessa oli useita saman tyyppisiä kysymyksiä, joissa kysyttiin vihapuheen ja häirinnän havaitsemisesta (kysymys 16), kokemisesta (kysymys 9) ja vihapuheen tai häirinnän kohteeksi joutumisesta (kysymys 20). Kun kysyttiin, minkälaisia häiritsevän käyttäytymisen muotoja vastaaja oli havainnut (kysymys 16, kuva 7), vain kolme prosenttia vastaajista valitsi vaihtoehdon ”en ole havainnut häiritsevää käyttäytymistä”. Kun vastaajia pyydettiin valitsemaan, missä heidän kokemansa käytös on ollut häiritsevintä (kysymys 15, kuva 8), 10 % valitsi vastausvaihtoehdon ”en ole kokenut häirintää/vihapuhetta”. Kun kysyttiin sitä, minkä ominaisuutensa vuoksi vastaaja arveli joutuneensa vihapuheen tai häirinnän kohteeksi (kysymys 20, kuva 9), 28 % vastaajista ilmoitti, ettei ole joutunut vihapuheen tai häirinnän kohteeksi.

Vastauksissa näkyy vihapuheen ja häirinnän kohteen ja kokijan ero. Vihapuheen tai häirinnän kohde voi olla yksilö tai ryhmä, joiden edustaja ei välttämättä ole läsnä tilanteessa jossa vihapuhetta tuotetaan. Myös tähän ryhmään kuulumattomat voivat olla vihapuheen kokijoita ja todistajia, sillä myös muihin kuin itseen tai omaan viiteryhmään kohdistuva vihapuhe voi loukata. Noin 90 % vastaajista siis oli kokenut vihapuhetta tai häirintää, ja noin 70 % vastaajista oli itse joutunut vihapuheen tai häirinnän kohteeksi. Häiritsevää käyttäytymistä taas oli havainnut 97 % vastaajista.

### 3.2.2 Tilttaamista, ärsyyntymistä ja paniikkikohtauksia – häirinnän ja vihapuheen vaikutuksia

Kyselyssä kartoitettiin vihapuheen ja häirinnän vaikutuksia sekä avoimilla kysymyksillä että kysymyksillä häiritsevän käytöksen vaikutuksista, joihin vastaaja saattoi valita vastausvaihtoehdoista kyllä, ei tai en osaa sanoa. Avoimeen kysymykseen 7, ”Voit kuvailla omin sanoin, millainen käytös sinua häiritsee kilpailullisessa pelaamisessa. Voit esimerkiksi kertoa mikä häiritsee, loukkaa tai tuntuu ahdistavalta, minkälaisissa tilanteissa sitä tapahtuu, ja miten se sinuun vaikuttaa”, vastasi 131 pelaajaa. Heistä noin 30 vastasi, ettei heitä häiritse mikään tai että he ovat tottuneet häirintään, eivätkä ota sitä henkilökohtaisesti. Tässä ryhmässä oli sekä naisia, miehiä että sukupuoltaan määrittelemättömiä ja niin nuorempia kuin vanhempia pelaajia.

Reilua 20:tä pelaajaa häiritsivät sellaiset asiat kuin toisten pelaajien ylimielisyys, syyllisten etsiminen häviämistilanteissa, fuskaaminen ja huutaminen. Vastauksista ei voi päätellä näiden kaltaisen käytöksen viitekehystä tai sitä, miten loukkaavaksi vastaaja on sen kokenut. Kuusi vastaajaa kertoi, että heitä häiritsee muiden pelaajien osaamattomuus tai liian kova meteli tai ylimääräinen keskustelu pelin aikana. Kuitenkin suurin osa vastanneista (70 vastaajaa) ilmaisi, että heitä häiritsee vihapuhe, rasistiset ja seksistiset tai sukupuoleen tai vammaisuuteen liittyvät kommentit, aloittelijoiden haukkuminen ynnä muu henkilöön liittyvä kommentointi ja häirintä.

Kysymykseen 7 annetut vastaukset nostavat esiin muun muassa nimittelyn, sukupuolen vuoksi silmätikuksi joutumisen sekä rasistiset, ableistiset eli vammaisia syrjivät ja homofobiset kommentit, kuten seuraavista lainauksista käy ilmi.

## **Kysymys 7**

**Voit kuvailla omin sanoin, millainen käytös sinua häiritsee kilpailullisessa pelaamisessa. Voit esimerkiksi kertoa mikä häiritsee, loukkaa tai tuntuu ahdistavalta, minkälaisissa tilanteissa sitä tapahtuu, ja miten se sinuun vaikuttaa.**

*Minua häiritsee tuntemattomien kanssapelaajien antama vihapuhe. Se tuntuu joskus ahdistavalta ja aiheuttaa ryhmäpainetta sekä mielialan laskemisen.*

*HOTS [Heroes of the Storm]: aina en uskalla ohjata tiimiäni koska pelkään silmätikuksi joutumista. Jos joku kommentoi pelaamistani rakentavasti, olen ok. Jos joku kommentoi pelaamistani vähemmän rakentavasti eli vihaisesti ja/tai loukkaavasti, hermostun kovasti ja pelaan huonommin*

*"Ihmisarvon" perustaminen pelaamisen tasoon.*

*Se että esitetään aluksi kaveria. Ammennetaan tietoa ja käytetään sitä hyväksi. Olin adminina [eräässä e-sports mediassa] ja koin erittäin paljon vihapuhetta toimieni ja irl asioideni takia. Olin erittäin ahdistunut ja jouduinkin käsitellä asiaa useita kuukausia.*

*Eniten kilpailupelaamisessa häiritsee uusien tulokkaiden syrjintä, heille ei anneta mahdollisuutta näyttää osaamistaan ja kritisoidaan heti huonoksi, jos heitä ei entuudestaan tiedetä, suomessa rasismi on aika pientä kilpapelaamisessa mutta sitäkin on joissakin joukkueissa mikä minun mielestä on aika typerää koska suomen e-sports on niin pientä niin miksi ei voi vaan pitää yhtä ja yrittää auttaa sitä kasvamaan olemalla kunnolla.*

*Kaikki paitsi glhf [good game have fun] ja gg [good game] on ärsyttävää. Todella tärkeetä ymmärtää, että jos on osa yhteisöä jota rakastaa ja kaikki alkaa puhuu negatiivisesti niin jossain vaiheessa tämä yhteisö kuolee.*

*Saken som jag personligen hatar mest i "competitive gaming" är den aldrig slutande hatpratande inom scenen. Det gör mig personligen på väldigt dåligt humör och får mig och sluta med spelande då och då.*

Kysymyksessä 22 kysyttiin vastaajien kokemista fyysisistä, henkisistä ja tietoturvallisuusuhista, sekä siitä, ovatko he raportoineet kokemaansa häirintää jollekulle tai tehneet rikosilmoituksen pelissä tai pelitapahtumassa tapahtuneesta häirinnästä<sup>10</sup>. Kysymyksissä 24 ja 25 kysyttiin häirinnän ja vihapuheen sekä negatiivisen kommentoinnin vaikutuksista siihen, mitä pelejä vastaaja pelaa sekä siihen, käyttäväkö vastaaja voice chatia pelatessaan. Kysymyksessä 27 kysyttiin, oliko vihapuhe, häirintä tai niiden pelko vaikuttanut pelaajan keskittymiskykyyn tai unen laatuun tai aiheuttanut yli päivän kestävää mielihapaa tai vastaajan jättäytymisen pois peliporukoista. Vastauksia näihin kysymyksiin on poimittu alla olevaan listaan:

- lähes 20 % vastaajista kertoi pelkäävänsä tai pelänneensä, että heidän yhteystietojaan kaivetaan esille levitykseen
- 10 % vastasi, että heidän tai heidän läheistensä turvallisuutta on uhattu
- 17 % vastaajista oli kokenut seksuaalista häirintää peliharrastuksen parissa
- 26 % oli joutunut tietoturvahyökkäyksen kohteeksi peliharrastuksen parissa
- 58 % vastaajista kertoi, että häirintä on vaikuttanut heidän keskittymiskykyynsä pelatessa
- 12 % kertoi häirinnän vaikuttaneen keskittymiskykyyn pelaamisen ulkopuolella
- 7 % vastaajista raportoi häirinnän aiheuttaneen uniongelmia
- 15 % kertoi häirinnän aiheuttaneen yli päivän kestävää mielihapaa
- 16 % vastaajista kertoi jättäytyneensä pois peliporukoista häirinnän tai sen pelon vuoksi
- vihapuhe ja häirintä peleissä vaikutti pelivalintoihin 68 %:lla vastaajista
- 56 % vastaajista kertoi negatiivisen kommentoinnin vaikuttavan siihen, käyttävätkö he voice chatia pelatessaan.

Avoimeen, vapaaehtoiseen kysymykseen siitä, miten häirintä tai vihapuhe on vastaajaan vaikuttanut (kysymys 21), vastasi 96 pelaajaa 156:sta. Heistä 30 vastasi, ettei niillä ole ollut seurauksia. Muista vastauksista yleisin oli, että vastaajalle on tullut paha mieli. Muita seurauksia ovat olleet muun muassa ärsyntyminen, niin sanottu tiltaaminen, masennus, paniikkikohtaukset, kiinnostuksen loppuminen peliin ja peliyhteisöön, luottamuksen menettäminen peliyhteisön miehiin, itseluottamuksen heikentyminen sekä yleinen ärsyntyminen ja kiukkuisuus. Seuraavassa luvussa tarkastellaan vihapuheen ja häirinnän sukupuolittuneisuutta sekä suhdetta pelaajan ikään ja muihin kyselylomakkeen taustamuuttujiin: kieleen, asuinpaikkaan ja seksuaaliseen suuntautumiseen

---

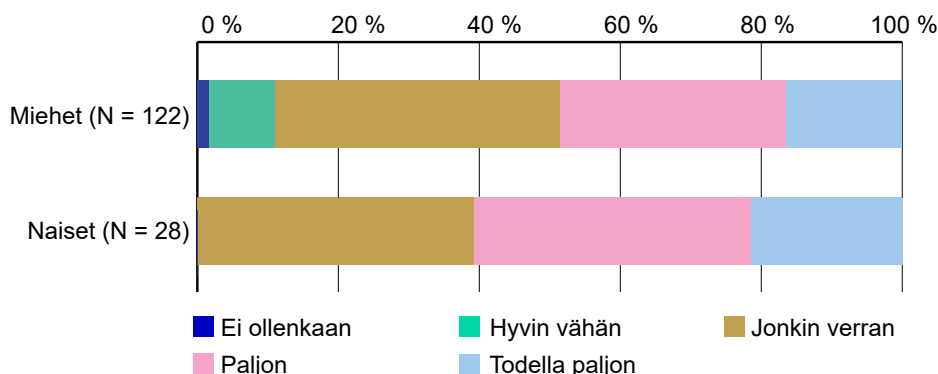
<sup>10</sup> Yksi vastaajista kertoi tehneensä rikosilmoituksen pelissä tapahtuneesta häirinnästä, mutta pelitapahtumassa tapahtuneesta häirinnästä ei kukaan raportoinut tehneensä rikosilmoitusta. Raportoidusta rikosilmoituksesta ei kyseisen vastaajan muissa vastauksissa ollut lisätietoa.

### 3.3 “Joudun helposti sukupuoleni vuoksi silmätikuksi” – sukupuoleen perustuva häirintä ja vihapuhe

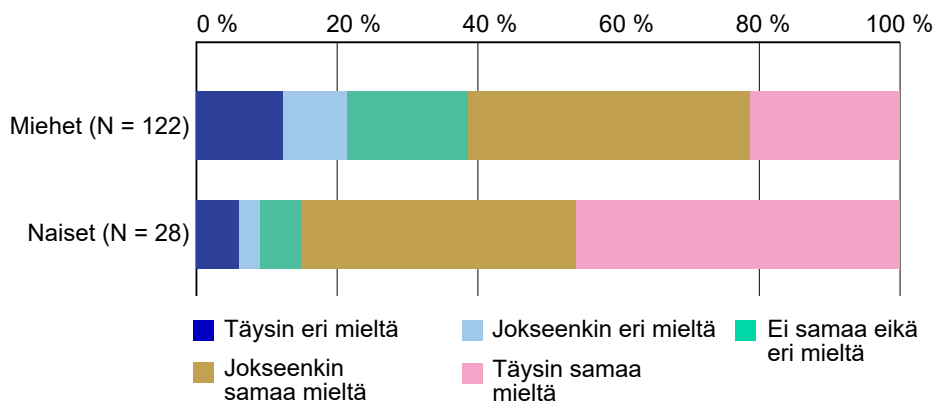
Kyselyn perusteella voidaan todeta, että häirinnän ja vihapuheen kokeminen pelikulttuurissa on sukupuolittunut kokemus. Vastaajista 122 identifioi itsensä mieheksi tai pojaksi, 28 naiseksi tai tytöksi, neljä vastaajaa ilmoitti sukupuolekseen muu ja kaksi ei halunnut määritellä sukupuoltaan. Analyysissä olen yhdistänyt muu- ja en halua määritellä -vastauksen valinneet yhdeksi kategoriaksi (muu/EHM). Tilastollisesti tulokset eivät ole merkitseviä tämän ryhmän osalta, mutta niitä voidaan pitää suuntaa antavina ja lisäkysymyksiä herättävinä. Myös naisten ryhmä on melko pieni (N = 28), mutta kuitenkin riittävä karkean analyysin tekemiseksi.

Kysymyksessä 8 (kuva 10) kysyttiin, miten paljon vastaajan mielestä pelikulttuurissa on vihapuhetta tai häirintää. Miehistä 48 % vastasi, että sitä on heidän mielestään paljon tai todella paljon, kun taas naisista jommankumman näistä vaihtoehdoista valitsi 61 %. Miehistä 11 %:n mukaan häirintää tai vihapuhetta on hyvin vähän tai ei ollenkaan, kun naisista näin ei vastannut kukaan. Sukupuoleltaan muu/EHM-kategoriaan kuuluvista vastaajista viisi kuudesta raportoi, että vihapuhetta tai häirintää on paljon tai todella paljon; yhden mukaan niitä on hyvin vähän.

Kuva 10 Kysymys 8: Mielestäni pelikulttuurissa on häiritsevää käyttäytymistä (eli vihapuhetta tai häirintää).



Kuva 11 Kysymys 14: Mielestäni vihapuhe on ongelma, johon pitäisi puuttua.



Myös suhtautuminen siihen, ovatko vihapuhe ja häirintä ongelmia, joihin pitäisi puuttua, vaihteli sukupuolten välillä. Vihapuheen ja häirinnän ongelmallisuudesta kysyttiin erikseen. Naisista 69 % ja miehistä 52 % piti häirintää ongelmana, johon pitäisi puuttua. Vihapuhetta puuttumista vaativana ongelmana piti naisista 86 % ja miehistä 61 % (kuva 11). Muu/EHM-ryhmän vastaukset asettuvat tässä kysymyksessä naisten ja miesten vastausten välille.

Yli puolet kaikista vastaajista siis toivoi, että vihapuheeseen ja häirintään puututtaisiin, mutta naisista tätä toivoi jopa 86 %. Vastaajilta kysyttiin myös, toivoisivatko he, että pelaajat kannustaisivat enemmän toisiaan. Sekä naiset, miehet että muu/EHM-ryhmään kuuluvat toivoivat selkeästi lisää kannustamista kanssapelaajiltaan. Naisista 90 % toivoi, että pelaajat kannustaisivat enemmän toisiaan, ja miehistä ja muu/EHM-ryhmän vastaajistakin näin toivoi noin 84 %.

Kyselylomakkeen avoimissa vastauksissa tuli selvästi esiin, että naiset kokivat tulevansa sukupuolensa vuoksi syrjityksi pelikulttuurissa. Erityisen paljon naiset kirjoittivat siitä, kuinka he eivät halua tuoda sukupuoltaan julki pelatessa, jotta saisivat olla rauhassa mollaamiselta ja väheksynnältä. Myös muissa tutkimuksissa (ks. esim. Carr 2010; Gray 2012) on havaittu, että naiset piilottavat pelatessa sukupuolensa, jotta eivät tulisi häirityiksi. Alla muutama esimerkki naisten vastauksista kysymykseen 7 "Voit kuvailla omin sanoin, millainen käytös sinua häiritsee kilpailullisessa pelaamisessa. Voit esimerkiksi kertoa mikä häiritsee, loukkaa tai tuntuu ahdistavalta, minkälaisissa tilanteissa sitä tapahtuu, ja miten se sinuun vaikuttaa."

*LoL: kun sitä ennen pelasin, enkä peitellyt sukupuoltani niin kuin nykyään, joutuin helposti sukupuoleni vuoksi silmätikuksi. Loukkaavat kommentit olivat yleisiä, jos joku sai tietää sukupuoleni. Sitten seurasi kaveripyyntöjä, varmaan jotta voisivat jatkaa häirintää, taiehkä kaipasivat tyttöystävää. En tiedä, en ikinä hyväksynyt.*

*Naisia väheksytään.*

*Nykyään etenkin Overwatchin välityksellä olen kokenut seksismiä ja yleisesti lannistavaa käyttäytymistä.*

*Omalle kohdalle ei ole onneksi tällaista (pahemmin) sattunut, koska olen pelannut vain kypsien ihmisten kanssa, mutta esim. toisen jatkuva "seksuaalinen" häirintä on ollut pahin ongelma. Kuvien lähettelyt yms.*

*Sukupuolesta aiheutuva yleinen mollaaminen. Olen pelatessani (tuntemattomien kanssa) mieluiten hiljaa, koska sukupuolesta tulee tietyissä peleissä paljon kuittailua.*

*Lopettanut LoLin pelaamisen, menettänyt ystäviä kun muutamalla on ongelma sukupuoleni kanssa - menetän koko porukan. Ylipäättään pahaa oloa.*

Naisten kokema sukupuoleen liittyvä väheksyntä tuli esiin myös haastatteluissa. Eräskin haastateltava kertoi, kuinka hän, itse korkealla tasolla pelaava nuori nainen, oli katsonut miespuolisen ystävänsä pelaamista tämän tietokoneen vieressä isossa pelitapahtumassa. Ohikulkeneet miesoletetut nuoret olivat huutaneet hänelle, kuinka kivaa on, kun hän katsoo poikaystävänsä pelaamista. Näennäisen viattoman huutelun taustalla on kuitenkin selvä piiloviesti: hänen paikkansa naisena on katsoa, kun mies pelaa. Hänen ei oletettu olevan paikalla pelaajana, vaan miehen kannustusjoukkona. Lisäksi huutajat pitivät oikeutenaan kommentoida tämän tuntemattoman naisen läsnäoloa kaikille avoimessa pelitapahtumassa, mikä on jo sinänsä hyökkäävää.

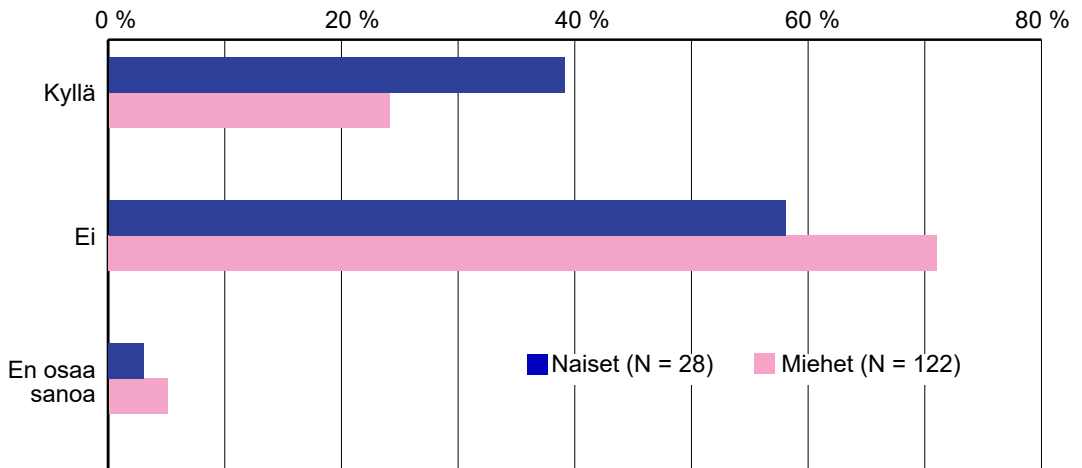
Rakenteellinen syrjintä pelikulttuurissa voi ilmetä tällaisina mikro-aggressioina (Pierce 1970), jotka asettavat naispelaajat eri asemaan kuin miespelaajat, ja kasautuessaan vaikuttavat naisten ja miesten kokemukseen oikeudestaan olla täysvaltaisia pelikulttuurin jäseniä.

Kysymykset 24 ja 25 (kuvat 12 ja 13) kuvastavat sitä, että häirintä ja vihapuhe vaikuttavat naisiin miehiä voimakkaammin mitä tulee pelien valintaan ja voice chatin käyttöön. Kun miehistä 24 % vastasi, että vihapuhe ja häirintä vaikuttavat siihen, mitä pelejä he pelaavat, naisista näin vastasi 39 % (kuva 12). Muu/EHM-kategorian kuudesta vastaajasta kolme vastasi näiden vaikuttavan heidän pelivalintoihinsa ja kolme vastasi, että nämä eivät vaikuta. Myös erot voice chatin käytössä olivat suuret sukupuolten välillä. 57 % naisista ja puolet muu/EHM-vastaajista vältti voice chatin käyttöä häirinnän tai vihapuheen vuoksi, kun taas miehistä näin teki vain 37 % (kuva 13). Kysymykset myös paljastavat, etteivät miehetkään ole häirinnälle ja vihapuheelle immuuneja, sillä lähes joka neljäs mies kertoi häirinnän tai vihapuheen vaikuttavan pelivalintoihinsa, ja useampi kuin joka kolmas miehistä myös rajoitti voice chatin käyttöönsä vihapuheen tai häirinnän vuoksi.

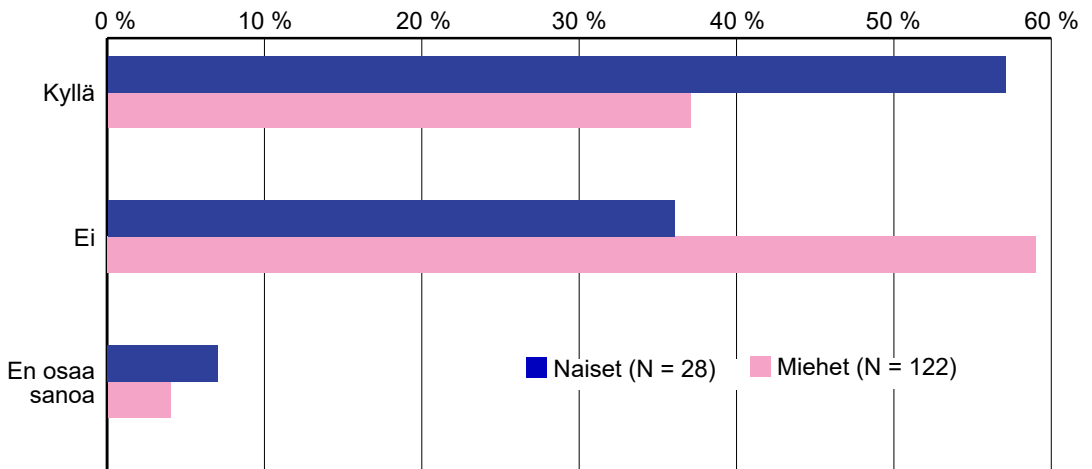
Sukupuoleen liittyvä häirintä ja vihapuhe näyttäytyvät pelien lisäksi myös pelitapahtumissa. Miehistä (N = 122) vain 3 % verrattuna naisten (N = 28) 25 %:iin valitsi pelitapahtumat yhdeksi neljästä vaihtoehdosta, kun kysyttiin, missä tilanteissa pelaajien kokema käytös on ollut häiritsevintä. Muu/EHM-kategoriaan kuuluvista kuudesta vastaajasta kaksi valitsi pelitapahtumat yhdeksi häiritsevimmän käytöksen paikaksi. Miehet siis pitivät pelitapahtumia erittäin turvallisina tiloina, kun taas naisista joka neljäs ja muu/EHM-kategorian vastaajista joka kolmas piti pelitapahtumia häiritsevän käytöksen paikkoina.

Kyselystä ja haastatteluista selviää, että suuri osa negatiivisesta kielenkäytöstä, haukkumisesta ja nimittelystä liittyy häviämiseen tai (tosiasialliseen tai keksittyyn) huonoon pelaamiseen. Toisaalta, vaikka jonkun pelaamista haukuttaisiin, voi perimmäinen syy haukkumiseen löytyä myös muualta kuin varsinaisesta huonosta pelaamisesta. Esimerkiksi Kuznekoffin ja Rosen tutkimuksessa havaittiin, että äänen perusteella naiseksi oletetut pelaajat saivat muilta pelaajilta kolme kertaa enemmän negatiivisia kommentteja kuin testiasetelmassa miehiltä kuulostavat pelaajat (Kuznekoff & Rose 2013). Onkin tärkeää huomata, että syrjintäperusteinen häirintä tai vihapuhe eivät ole välttämättä tunnistettavissa siitä, että esimerkiksi käyetyt haukkumasanat viittaisivat selvästi kohteensa ominaisuuksiin. Ne voivat näyttäytyä myös sellaisina kommentteina, joita sanottaisiin kenelle vain. Kun tarkastellaan lähemmin, kenelle tällaisia asioita sanotaan, voidaan huomata, etteivät häirinnän kohteet olekaan sattumanvaraisesti valittuja, vaikka negatiivisten kommenttien esittäjät eivät välttämättä edes itse sitä tiedosta.

Kuva 12 Kysymys 24: Vaikuttavatko vihapuhe ja häirintä siihen, mitä pelejä pelaat? (N = 156)



Kuva 13 Kysymys 25: Vaikuttaako negatiivinen kommentointi siihen, käytätkö voice chatia pelatessasi? (N = 156)



Tosiasiallisista pelitaidoista puhuen: mitä enemmän pelaa, sitä paremmaksi peleissä todennäköisesti kehittyi. Yksi ero kyselyyn vastanneiden naisten ja miesten välillä oli se, että naiset olivat keskimäärin pelanneet vähemmän aikaa kuin miehet ja myös käyttivät pelaamiseen keskimäärin miehiä vähemmän aikaa viikossa. Tämä saattaa osaltaan selittää sitä, että naiset saavat miehiä enemmän osakseen vihapuhetta tai häirintää peleissä. On myös todennäköistä, että vihapuhe ja häirintä estävät naisia pelaamasta yhtä paljon kuin niitä vähemmän kokevia miehiä, mihin viittaa se, että lähes 40 % naisista kertoi vihapuheen ja häirinnän vaikuttavan siihen, mitä pelejä he pelaavat (kuva 12). Tämä saattaa entisestään hidastaa heidän kehittymistään peleissä. Toisaalta, vaikka sukupuoleltaan muu/EHM-joukko on pieni (N = 6), osoittaa se, ettei vihapuheen ja häirinnän määrä automaattisesti vähene pelikoke-

muksen karttuessa. Vaikka tämä ryhmä oli keskimäärin pelannut pisimmän aikaa ja käytti pelaamiseen sekä miehiä että naisia enemmän aikaa, raportoivat he silti sekä miehiä että paikoin myös naisia enemmän vihapuhetta ja häirintää. He kertoivat myös rajoittavansa voice chatin käyttöä sekä tiettyjen pelien pelaamista vihapuheen ja häirinnän vuoksi enemmän kuin miehet. Näin ollen naisten raportoima suuri vihapuheen ja häirinnän määrä ei todennäköisesti selity pelkästään heidän miehiä vähäisemmällä pelikokemuksellaan. Yli 75 % kyselyyn vastanneista naisista oli pelannut yli neljä vuotta (31 % yli 8 vuotta), ja noin 60 % heistä käytti pelaamiseen yli 11 tuntia viikossa (31 % yli 19 tuntia), joten aivan aloittelijoita ei suurin osa naisvastaajistakaan ollut.

On huomionarvoista, että vaikka naiset käyttävät miehiä vähemmän aikaa pelaamiseen, raportoivat he kokeneensa enemmän vihapuhetta tai häirintää kuin miehet (kuva 14). Kun miehistä reilu kolmannes raportoi, ettei ole joutunut vihapuheen tai häirinnän kohteeksi kertaakaan keskimääräisen kuukauden aikana, vastasi naisista näin vain hieman yli neljännes. Naisista yli 50 % raportoi joutuneensa vihapuheen tai häirinnän kohteeksi kuukaudessa keskimäärin 1–5 kertaa, kun miehistä näin vastasi alle 40 %.

Päivittäin tai useita kertoja päivässä vihapuheen tai häirinnän kohteeksi raportoivat joutuneensa vain miehet, joista hieman alle 10 % kertoi joutuneensa häiritsevän käyttäytymisen kohteeksi näin usein. Kuten luvun 3.2.1 lopussa todettiin, sanavalinnoilla vihapuheen ja häirinnän kokeminen ja vihapuheen ja häirinnän kohteeksi joutuminen on eroa, sillä ensimmäisessä kokija voi olla paitsi vihapuheen tai häirinnän kohde, myös niiden todistaja. Kyselyn vastaajista 90 % oli kokenut vihapuhetta ja häirintää, ja noin 70 % oli joutunut sen kohteeksi. Jos kysymyksessä 17 olisi kysytty kuinka usein vastaaja on kokenut vihapuhetta tai häirintää keskimääräisen kuukauden aikana, sen sijaan, että kysyttiin kuinka usein he olivat joutuneet vihapuheen tai häirinnän kohteeksi, olisivat luvut todennäköisesti suurempia.

Se, että naiset raportoivat miehiä enemmän häirintää, ei ole pelkästään peleihin liittyvä ilmiö. Viimeisimmän lapsiuhritutkimuksen mukaan tytöt ilmoittivat tulleen kiusatuksi netin ja tekstiviestien kautta yleisemmin kuin pojat. Tytöistä netin tai tekstiviestien kautta tapahtuvaa kiusaamista<sup>11</sup> oli kokenut joka viides ja pojista noin joka kymmenes. (Fagerlund ym. 2014, 106.) Joko tytöt kokevat häirintää poikia enemmän, tai he jostain syystä raportoivat sitä poikia enemmän, tai molempia. Kuten Kuznekoffin ja Rosen (2013) tutkimus osoittaa, naisiin kohdistuu miehiä selvästi enemmän sekä negatiivista että muunlaista kommentointia pelitilanteissa, joten on todennäköistä, että tämänkin selvityksen naiset kokevat – eivät pelkästään raportoivat – miehiä enemmän vihapuhetta ja häirintää.

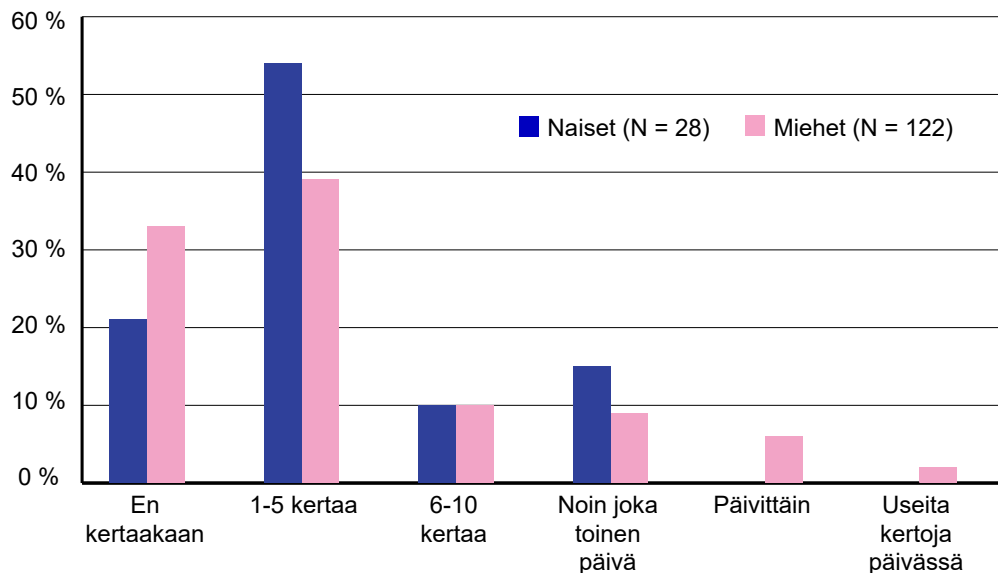
Sukupuoleen liittyvä syrjintä ei ole pelkästään kysymys naisista ja miehistä. Kyselyyn vastasi yksi transnainen, joka kertoi kokenensa kaksinkertaista syrjintää: toisaalta häneen kohdistuu naisia halventavaa käyttäytymistä, mutta toisaalta häneen, silloin kun hänen transihmisyytensä tulee ilmi, kohdistuu myös transfobiaa. Sukupuolen moninaisuus tulisikin ottaa huomioon pelikulttuuria tutkittaessa ja kehitettäessä.

---

11 Fagerlundin ym. kyselyssä sähköistä kiusaamista kartoitettiin kysymällä tekstiviestillä tapahtuvasta kiusaamisesta, huhujen levittämisestä internetissä, valeprofiililla esiintymisestä internetissä, seksuaalisesta häirinnästä tekstiviestillä, uhkailusta tekstiviestillä sekä alastonkuvan tai muunlaisen loukkaavan kuvan tai webkamera- tai muun videokuvan laittamisesta luvatta internetiin (Fagerlund ym. 2014, 105).



Kuva 14 Kysymys 17: Kuinka usein olet kokenut joutuneesi vihapuheen tai häirinnän kohteeksi pelikulttuurissa keskimäärin kuukauden aikana?



### 3.4 Seksuaalisesta suuntautumisesta

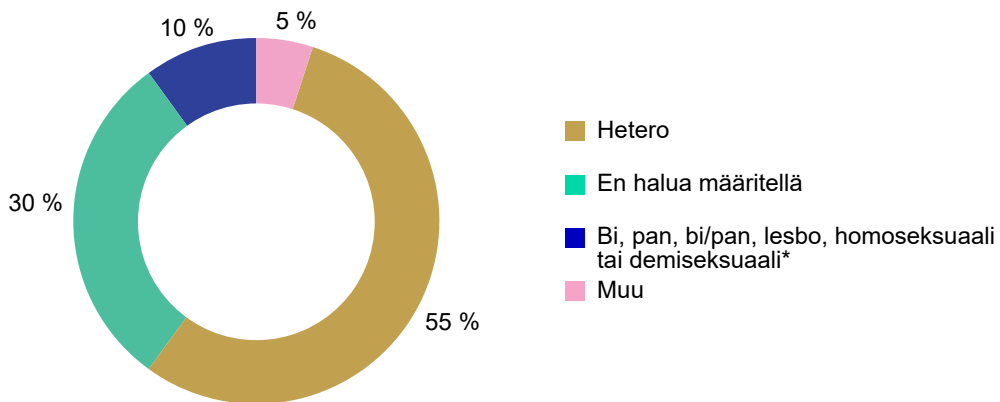
Kyselyn vastaajien seksuaalista suuntautumista selvitettiin avoimella kysymyksellä ”Miten määrittelet mieluiten seksuaalisen suuntautumisesi?” sekä valintavaihtoehdolla ”en halua määrittellä”. Nämä kaksi vastausvaihtoehtoa olivat toisensa poissulkevia. Vastaajista (N = 156) 55 % määritteli seksuaalisen suuntautumisensa sanoilla hetero tai heteroseksuaali, ja 30 % valitsi vaihtoehdon ”en halua määrittellä”. Loput 15 % vastaajista määritteli seksuaalisen suuntautumisensa sanoilla ”bi” (N = 8), ”pan” (N = 1), ”bi-/pan” (N = 2), ”demiseksuaali” (N = 2), ”homoseksuaali” (N = 1) ja ”lesbo” (N = 1), tai sellaisilla termeillä, jotka eivät ole helposti ymmärrettävissä seksuaaliseen suuntautumiseen liittyvän sanaston avulla<sup>12</sup> tai oli kirjoittanut avoimen vastauksen kohdalle viivan (N = 8).

Seksuaalista suuntautumista koskevaan analyysiin olen ottanut tarkastelun kohteeksi seksuaalivähemmistöihin kuuluvat eli itsensä homo-, bi-, pan- tai demiseksuaaliksi tai lesboksi määrittelevät 15 vastaajaa<sup>13</sup>. Suurimmassa osassa kysymyksistä tämän ryhmän ja muiden vastaajien vastauksilla ei ollut eroa. Joissain kysymyksissä on kuitenkin nähtävissä eroja suhteessa muihin vastaajiin. Kun muista vastaajista (N = 141) 34 % vastasi, ettei ole joutunut

12 Tällaisia vastauksia olivat mm. ”tykkään animesta”.

13 Vaikka analyysi käsittelee niitä vastaajia, jotka ovat määritelleet seksuaalisen suuntautumisen muutoin kuin heteroseksuaalisuuden kautta, on huomionarvoista, että joka kolmas vastaaja ei halunnut määrittellä seksuaalista suuntautumistaan. Osa vastaajista on ehkä valinnut tämän vaihtoehdon, koska vaihtoehdon raskas muotoilu on ollut vaikeampaa kuin seksuaalisen suuntautumisen auki kirjoittaminen. Silti, tämän vaihtoehdon valinneiden suuri määrä vahvistaa näkemystä siitä, että seksuaalisuuden moninaisuuden huomioiminen ja heteronormatiivisuuden purkaminen on tärkeää myös pelikulttuurissa.

Kuva 15 Vastaajat seksuaalisen suuntautumisen mukaan



\*Seksuaalivähemmistöistä käytetyt termit ovat kyselyvastaajien itse itsestään käyttämiä määrittelyitä

häiritsevän käyttäytymisen kohteeksi keskimääräisen kuukauden aikana, 15:stä seksuaalivähemmistöön kuuluvasta vastaajasta kukaan ei valinnut tätä vastausvaihtoehtoa.

Seksuaalivähemmistöihin kuuluvista vastaajista seitsemän identifioi itsensä naiseksi, seitsemän mieheksi ja yksi ei halunnut määritellä sukupuoltaan. Naiset ovat siis yliedustettuina tässä ryhmässä verrattuna koko vastaajajoukkoon. Kuusi niistä 15:stä, jotka olivat määritelleet avoimessa kysymyksessä kuuluvansa seksuaalivähemmistöön, valitsi seksuaalivähemmistöön kuulumisen syyksi sille, miksi on joutunut vihapuheen tai häirinnän kohteeksi. Lisäksi kaksi vastaajaa, jotka eivät halunneet määritellä seksuaalista suuntautumistaan, valitsi seksuaalisen suuntautumisen syyksi vihapuheen ja häirinnän kohteeksi joutumiselleen.

Seksuaaliseen suuntautumiseen liittyvän negatiivisen kommentoinnin havaitsemisesta kysyttiin kahdella tavalla: 1) onko vastaaja havainnut seksuaaliseen suuntautumiseen liittyvää kommentointia sekä 2) onko vastaaja havainnut homo- tai transfobista kommentointia (kysymys 16). Jälkimmäinen kysymyksistä kartoitti siis seksuaalisen suuntautumisen lisäksi myös sukupuoleen<sup>14</sup> liittyvää kommentointia. 53 % kaikista vastaajista (N = 156) raportoi törmänneensä seksuaaliseen suuntautumiseen liittyvään kommentointiin, ja 73 % homo- tai transfobiseen kommentointiin. Kysymyksen asettelu on saattanut osin hämmäntää vastaajia: koska homo- ja transfobiset kommentit olivat vaihtoehtona ennen seksuaaliseen suuntautumiseen liittyviä kommentteja, eivät vastaajat välttämättä enää raportoineet havaitsemiaan homofobisia kommentteja seksuaaliseen suuntautumiseen liittyviksi kommentteiksi. Toisaalta osa raportoiduista ja yhteen niputetuista homo- ja transfobisista kommentteista onkin luultavasti

14 Tässä kyselyssä kysyttiin vastaajien kokemista tai havaitsemista homo- tai transfobisista kommentteista. Kysymyksen asettelulla haluttiin tiivistää kyselyä, sekä toisaalta tehdä tunnetuksi transfobiaa, jonka vastaajien oletettiin ymmärtävän tunnetumman homofobian käsitteen kautta. Homo- ja transfobian yhdistäminen samaan kysymykseen kuitenkin kadottaa näiden ilmiöiden eron; homoseksuaalisuus viittaa seksuaaliseen suuntautumiseen, kun taas transihmisyyden sukupuoli-identiteetti tai -ilmaisuuksiin liittyvä määritelmä. Seksuaalisen suuntautumisen ja sukupuoli-identiteetin sekoittaminen samaan kysymykseen on ongelmallista, eikä vastauksista voida päätellä homo- ja transfobian määrän tai laadun eroa.

ollut sukupuoleen liittyviä kommentteja, jolloin vastaaja ei ole raportoinut niitä seksuaaliseen suuntautumiseen liittyvinä. Toisaalta vastaajat ovat saattaneet tulkita seksuaaliseen suuntautumiseen liittyvät kommentit suoriksi kommentteiksi omaa seksuaalista suuntautumistaan kohtaan, kun taas homofobiset kommentit on voitu ymmärtää pikemminkin seksuaalivähemmistötermistön käyttönä haukkuma- tai kirosanoina, mikä ei välttämättä kohdistu pelaajaan itseensä. Mainitut seikat saattavat osaltaan selittää sen, että homo- tai transfobisia kommentteja raportoitiin enemmän.

Jatkossa olisi hyvä erottaa eri vastausvaihtoehtoihin seksuaaliseen suuntautumiseen liittyvät homofobiset ja sukupuoleen liittyvät transofobiset kommentit, jotta näiden yhteen niputtaminen ei hämmennä vastaajia. Kaiken kaikkiaan seksuaaliseen suuntautumiseen liittyviä kommentteja raportoi havainneensa yli puolet vastaajista.

Seksuaali- ja sukupuolivähemmistöihin kuuluvien nuorten kohdalla pelitiloihin ja -tapahtumiin liittyvä syrjivän käyttäytymisen, vihapuheen ja häirinnän pelko nousi esiin. Eräs seksuaalivähemmistöön kuuluva vastaaja kuvaili pelkoaan niin sanotulle tavalliselle nuorisotalolle – jossa ”moninaisuuden ymmärtäminen ei oo niinku default” – menemisestä näin:

*Koska mun mielestä aika suuri osa ihmisistä jotka pelaa, on niinku cis-pojkii<sup>15</sup>, jotka saattaa just olla häiriköitä, ni ei ehkä uskalla [yleisiin] pelijuttuihin mennä, ainakaan yksin. Eikä nuorisotaloille, koska ei siin varmaan kuitenkaan nuoku koko ajan jotain aikuista olan takana kattomassa, ja mun mielestä on vaan vähemmän pelottavaa lähestyä jotakuta sellaista, joka on enemmän samanlainen kuin minä.*

*(Haastattelu)*

Haastatteluista ja kyselyn avoimista vastauksista saatiin syvällisempää kuvaa seksuaalivähemmistöihin kuuluvien pelaajien kokemasta häirinnästä ja vihapuheesta pelikulttuurissa. Eräs lesboksi itsensä määrittelevä nainen kertoi, kuinka hänen seksuaalista suuntautumistaan ei haluta hyväksyä, ja kuinka monet miespuoliset pelaajat ovat ehdottaneet hänelle seksiä, joka ”tekisi hänet heteroksi”, eivätkä ole uskoneet, että hän ei ole heistä seksuaalisesti kiinnostunut. Haastateltava kertoi, että jotkut miespuoliset pelikaverit eivät olleet enää kiinnostuneita hänestä ystävänä, kun heille lopulta valkeni, että hän on lesbo eikä ole heistä kiinnostunut. Tähän seksuaaliseen suuntautumiseen liittyvään häirintään kietoutuu myös sukupuoleen liittyvää häirintää; naisen esineellistäminen, suostumattomuus torjutuksi tulemiseen ja ajatus, että heteromiehillä on oikeus kommentoida naisten seksuaalisuutta. Usein tutkimuksessa ja käytännössä ei seksuaalista ja sukupuolista häirintää erotetakaan toisistaan, sillä ne nivoutuvat usein monella tapaa yhteen (Ask ym. 2016).

Haastatellut nuoret, jotka kävivät sateenkari-peli-illoissa, kertoivat kokevansa sateenkaarinuorille tarkoitetun tilan turvallisena ja heidän peliharrastustaan tukevana. Tavalliset nuorisotoiminnan tilat ja tapahtumat näyttäytyivät heille potentiaalisesti turvattomina: ”Tää meidän tila on niinku defaultina LGBT-ystävällinen, antirasistinen ja anti-ableistinen tila, joten täällä on turvallinen olo, tänne on turvallista tulla.” Vaikka kuntien nuorisotilat ovat yleisesti syrjinnästä vapaita alueita, eivät ainakaan haastatellut pääkaupunkiseutulaiset sateenkaarinuoret

---

15 Cis-sanaa käytetään ilmaisemaan, että henkilölle syntymässä määritelty sukupuoli ja hänen sukupuoli-identiteettinsä ja sukupuolen ilmaisunsa vastaavat toisiaan (Seta 2016).

luottaneet siihen, että he kokisivat olonsa turvalliseksi kaikilla nuorisotaloilla. He korostivat vihapuheen ja häirinnän kokemisen ikävyyttä paikoissa, jotka eivät ole intersektionaalisesti turvallisia; he eivät pelänneet joutuvansa vihapuheen tai häirinnän kohteeksi välttämättä oman sukupuoli-identiteettinsä tai seksuaalisen suuntautumisen vuoksi, vaan myös joutuvansa kokemaan muihin viiteryhmiin kohdistuvaa syrjivää käytöstä kuten rasismia tai ableismia.

Nuorisotaloilla ja nuorisotyössä, kuten myös esimerkiksi pelitapahtumissa olisikin tärkeää ottaa vakavasti vihapuheen ja häirinnän haitallisuus kaikille, ei vain tietyn loukkauksen kohteena olevaan ryhmään kuuluville. Toiminnassa tulisi pyrkiä tosissaan varmistamaan, että kaikkien ihmisten jakamatonta ihmisarvoa kunnioitetaan. Haastateltujen nuorten turvallisuuden tunteen kannalta oli myös ensiarvoisen tärkeää, että läsnä oleva aikuinen puuttuu kuulemaansa epäasialliseen käytökseen.

### 3.5 Pelaajien iän merkitys

Kartoittaakseni iän merkitystä häirinnän ja vihapuheen kokemukseen pelikulttuurissa, jaoin vastaajat kahteen ryhmään: alle 18-vuotiaisiin ja yli 18-vuotiaisiin. Alle 18-vuotiaita vastaajia oli 48 ja yli 18-vuotiaita 108. Kaikista yli 18-vuotiaista pelaajista 33 % kertoi, ettei joudu vihapuheen tai häirinnän kohteeksi kertaakaan keskimääräisen kuukauden aikana. Alle 18-vuotiaista näin vastasi 21 %. Kysyttäessä syitä, miksi vastaaja uskoo joutuneensa vihapuheen tai häirinnän kohteeksi, joka kolmas alle 18-vuotias kertoi syyksi nuoren ikänsä, kun yli 18-vuotiaista tämän vaihtoehdon valitsi vain 3 %.

Ikä tulee pelatessa yleensä ilmi voice chattia käyttäessä, minkä vuoksi ei olekaan yllättävää, että alle 18-vuotiaat välttelevät voice chatin käyttöä vihapuheen ja häirinnän vuoksi enemmän (44 %) kuin yli 18-vuotiaat (33 %). Alle 18-vuotiaat myös raportoivat, että vihapuhe tai häirintä aiheuttaa heille uniongelmia hieman useammin (17 %) kuin yli 18-vuotiaat (10 %).

Otoskokojen – erityisesti alle 18-vuotiaiden kohdalla – ollessa suhteellisen pieniä, ja ryhmien vastausten erojen myös ollessa vain noin kymmenen prosenttiyksikköä kussakin kysymyksessä, lukuun ottamatta kysymystä nuoresta iästä vihapuheen ja häirinnän syynä, ei näitä prosenttiosuuksia voida pitää tilastollisesti painavina. Kuitenkin se, että alaikäiset johdonmukaisesti joka kysymyksessä vastasivat kokevansa vihapuhetta ja häirintää enemmän kuin yli 18-vuotiaat, antaa lisää painoarvoa sille tulkinnalle, että alle 18-vuotiaat keskimäärin kokevat näitä yli 18-vuotiaita enemmän. Sukupuolten erottaminen toisistaan paljastaa lisää ikään liittyviä eroja erityisesti kysymyksissä 8, 10, 12, 14 ja 23<sup>16</sup>, joita analysoin seuraavaksi.

Alle 18-vuotiaiden miesten joukkoon kuuluu 39 vastaajaa, ja yli 18-vuotiaiden miesten joukkoon 83 vastaajaa. Alle 18-vuotiaita naisia oli vastaajien joukossa seitsemän, ja yli 18-vuotiaita 21. Kun vertasin alle 18-vuotiaiden naisten vastauksia vanhempien naisten vastauksiin,

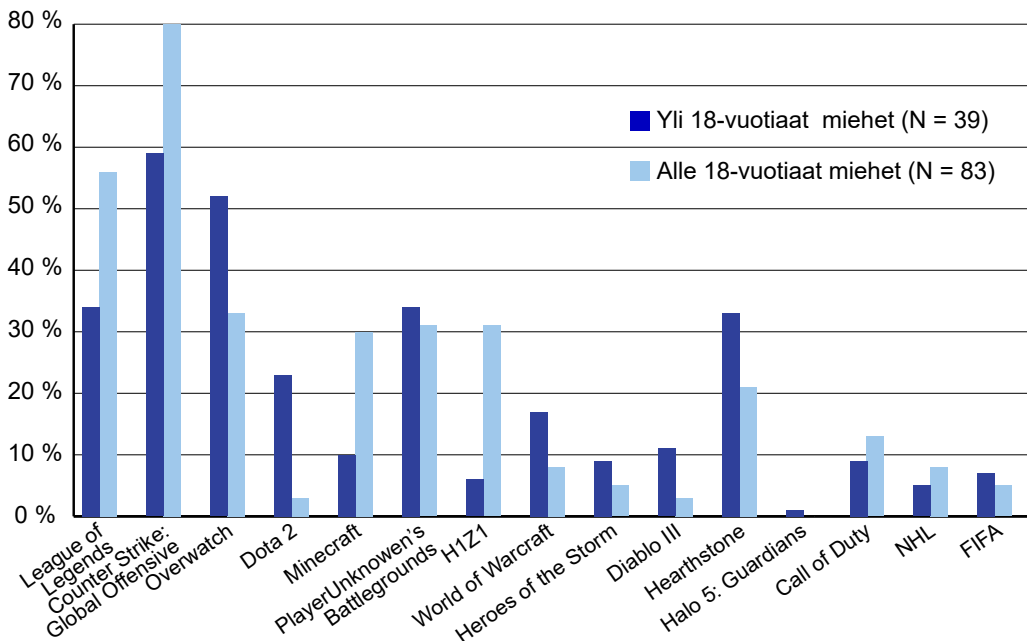
---

16 Kysymys 8: Mielestäni pelikulttuurissa on häiritsevää käyttäytymistä (eli vihapuhetta tai häirintää) (vastausvaihtoehdot: ei ollenkaan–todella paljon). Kysymys 10: Mielestäni negatiivinenkin kommentointi on hyväksyttävää pelatessa (vastausvaihtoehdot: täysin eri mieltä–täysin samaa mieltä). Kysymys 12: Toivoisin, että pelaajat kannustaisivat enemmän toisiaan (vastausvaihtoehdot: täysin eri mieltä–täysin samaa mieltä). Kysymys 14: Mielestäni vihapuhe pelikulttuurissa on ongelma, johon pitäisi puuttua (vastausvaihtoehdot: täysin eri mieltä–täysin samaa mieltä). Kysymys 23: Kuinka usein olet kokenut joutuneesi vihapuheen tai häirinnän kohteeksi pelikulttuurissa keskimäärin kuukauden aikana? (vastausvaihtoehdot: en kertaakaan–useita kertoja päivässä).

huomasin, että nuoremmat naiset raportoivat vähemmän häiritsevää käyttäytymistä, ja myös pitivät sitä pienempänä ongelmana, kuin yli 18-vuotiaat naiset. Esimerkiksi seksuaalista häirintää raportoiti kokeneensa vain yksi seitsemästä alle 18-vuotiaasta naisesta, kun yli 18-vuotiaista sitä raportoiti kokeneensa lähes kolme neljästä. Miehillä tilanne oli päinvastainen. Vaikka erot naisten ja miesten vastausten välillä ovat mielenkiintoisia, alle 18-vuotiaiden naisten lukumäärän ollessa niin pieni (N = 7), ei ole mielekästä tehdä tilastollista analyysia yli ja alle 18-vuotiaiden naisten välisistä eroista. Sukupuoleltaan muuksi itsensä määritteleviä vastauksia sekä heitä, jotka eivät halunneet määritellä sukupuoltaan, oli vain kuusi. Tästäkään ryhmästä ei saa tilastollisesti luotettavaa analyysia. Sen sijaan analysoin seuraavaksi lyhyesti yli ja alle 18-vuotiaiden miesten välisiä eroja suhteessa heidän raportoimaansa vihapuheeseen ja häirintään.

Nuoremmat miespelaajat suhtautuvat vanhempia jyrkemmin negatiivisen kommentoinnin hyväksyttävyyteen pelatessa. Alle 18-vuotiaista miehistä vain 36 % oli joko jokseenkin samaa mieltä tai täysin samaa mieltä väitteen ”mielestäni negatiivinenkin kommentointi on hyväksyttävää pelatessa” kanssa, verrattuna 59 %:iin yli 18-vuotiaista miehistä (kysymys 10). Alle 18-vuotiaat miehet myös toivoivat häirintään puuttumista vanhempia miespelaajia enemmän: vain 13 % alle 18-vuotiaista miehistä oli sitä mieltä, ettei häirintään pitäisi puuttua, kun taas yli 18-vuotiaista tätä mieltä oli 26 % (kysymys 13). Vihapuhe ja häirintä vaikuttavat myös yhdessä pelaamiseen: alle 18-vuotiaista pojista 29 % kertoi jättäytyneensä pois peliporukasta vihapuheen tai häirinnän vuoksi. Yli 18-vuotiaista miehistä näin vastasi 14 %.

Kuva 16 Yleisimmin pelatut pelit ikäryhmittäin



Kyselyn alle 18-vuotiaat miehet pelaavat vanhempia miehiä huomattavasti enemmän League of Legendsiä (MOBA-peli) ja Counter-Strike: Global Offensivea (FPS-peli) (kuva 16). Osaltaan erot yli ja alle 18-vuotiaiden miesten kokemuksissa vihapuheesta ja häirinnästä voisivat siis selittyä heidän pelaamiensa pelien eroilla. Yli 18-vuotiaat miehet taas pelaavat selvästi enemmän Overwatchia (FPS-peli) ja Dota 2 -peliä (MOBA-peli). Muitakin eroja löytyy: alle 18-vuotiaat miehet pelaavat selvästi enemmän esimerkiksi Minecraftia ja H1Z1-peliä, mutta näiden pelien pelaajamäärät vastaajien joukossa ovat riittämättömiä selittääkseen yli ja alle 18-vuotiaiden miesten vastausten erot yllä mainituissa kysymyksissä.

Selvittääkseni, selittääkö alle 18-vuotiaiden miesten raportoimaa suurta vihapuheen ja häirinnän määrää pelkästään heidän pelaamansa pelit, vakioin iän ja pelatut pelit League of Legendsin (LoL) ja Counter-Strike: Global Offensiven osalta (CS:GO). Alle 18-vuotiaat miehet pelaavat näitä pelejä niin paljon, että ne voisivat itsessään selittää alle 18-vuotiaiden pelaajien raportoiman suuremman vihapuheen ja häirinnän määrän. Vertasin sekä yli 18-vuotiaita LoL:in ja CS:GO:n pelaajia alle 18-vuotiaisiin LoL:in ja CS:GO:n pelaajiin että niitä yli 18-vuotiaita pelaajia, jotka pelaavat LoL:ia tai CS:GO:a niihin yli 18-vuotiaisiin vastaajiin, jotka eivät pelaa näitä pelejä. Analyysissa ei ole vakioitu esimerkiksi muita pelejä, joita pelaajat pelaavat, joten se ei kerro tarkemmin siitä, missä peleissä vastaajat ovat kokeneet häirintää tai vihapuhetta. Vakioidut muuttujat ovat vastaajan sukupuoli, ikä ja se, pelaavatko he LoL:ia tai CS:GO:a vai eivät. Lisäksi esimerkiksi eri vastaajaryhmien asuinpaikoissa tai siinä, miten pitkään he ovat harrastaneet pelaamista tai kuinka paljon aikaa he käyttävät pelaamiseen, ei ollut ryhmien välillä merkittäviä eroja. Ei-suomenkielisistä miesvastaajista suurin osa oli yli 18-vuotiaita. Seksuaaliselta suuntautumiseltaan muuksi kuin heteroksi itsensä määritteleviä oli miesvastaajissa vain yli 18-vuotiaissa. Heissä oli myös enemmän niitä, jotka eivät halunneet määritellä seksuaalista suuntautumistaan. Nämä erot olivat kuitenkin pieniä.

Alle 18-vuotiaista LoL:in miespelaajista 38 % raportoi joutuneensa häirinnän tai vihapuheen kohteeksi useita kertoja päivässä, päivittäin tai joka toinen päivä. Yli 18-vuotiaista LoL:in miespelaajista näin raportoi vain 15 %. CS:GO:n alle 18-vuotiaista miespelaajista 29 % raportoi joutuneensa häirinnän tai vihapuheen kohteeksi useita kertoja päivässä, päivittäin tai joka toinen päivä, verrattuna 10 %:iin yli 18-vuotiaista pelaajista. Molempien pelien alaikäiset pelaajat raportoivat joutuneensa yli 18-vuotiaita pelaajia huomattavasti useammin vihapuheen tai häirinnän kohteeksi. Toisaalta LoL:in alaikäisistä miespelaajista 24 % vastasi, ettei joudu vihapuheen tai häirinnän kohteeksi kertaakaan keskimääräisen kuukauden aikana, kun taas yli 18-vuotiaista LoL:in pelaajista näin vastasi hieman pienempi osuus, 20 %. Tämä neljän prosenttiyksikön ero on kuitenkin paljon pienempi kuin 23 prosenttiyksikön ero siinä, kuinka paljon useampi alle 18-vuotias LoL:in miespelaaja kokee vihapuhetta ja häirintää vähintään joka toinen päivä kuin yli 18-vuotias LoL:in miespelaaja, joten voidaan sanoa, että keskimäärin alaikäiset LoL:in miespelaajat kokevat vihapuhetta ja häirintää useammin kun yli 18-vuotiaat. Kertaakaan vihapuheen ja häirinnän kohteeksi kuukaudessa ei ollut joutunut 44 % yli 18-vuotiaista ja 16 % alle 18-vuotiaista CS:GO:n pelaajista. LoL:in ja CS:GO:n alaikäiset pelaajat siis raportoivat vihapuhetta ja häirintää enemmän kuin näiden pelien yli 18-vuotiaat pelaajat, joten näiden pelien pelaaminen pelkästään ei selitä alle 18-vuotiaiden kokemaa suurempaa vihapuheen ja häirinnän määrää.

Kun vakioin iän, ja vertasin pelkästään yli 18-vuotiaita LoL:in pelaajia niihin yli 18-vuotiaisiin, jotka eivät pelanneet LoL:ia, sekä yli 18-vuotiaita CS:GO:n pelaajia yli 18-vuotiaisiin, jotka eivät pelanneet CS:GO:a, huomasin, että osa alle 18-vuotiaiden pelaajien raportoimasta suuresta vihapuheen ja häirinnän määrästä saattaa selittyä LoL:in pelaamisella. Nimittäin, ne

yli 18-vuotiaat miesvastaajat, jotka pelasivat LoL:ia raportoivat joutuneensa huomattavasti enemmän vihapuheen ja häirinnän kohteeksi kuin ne, jotka eivät pelanneet sitä. CS:GO:n kohdalla tilanne oli päinvastainen – yli 18-vuotiaat CS:GO:n miespelaajat raportoivat vähemmän vihapuhetta ja häirintää kuin ne, jotka eivät pelanneet CS:GO:a.

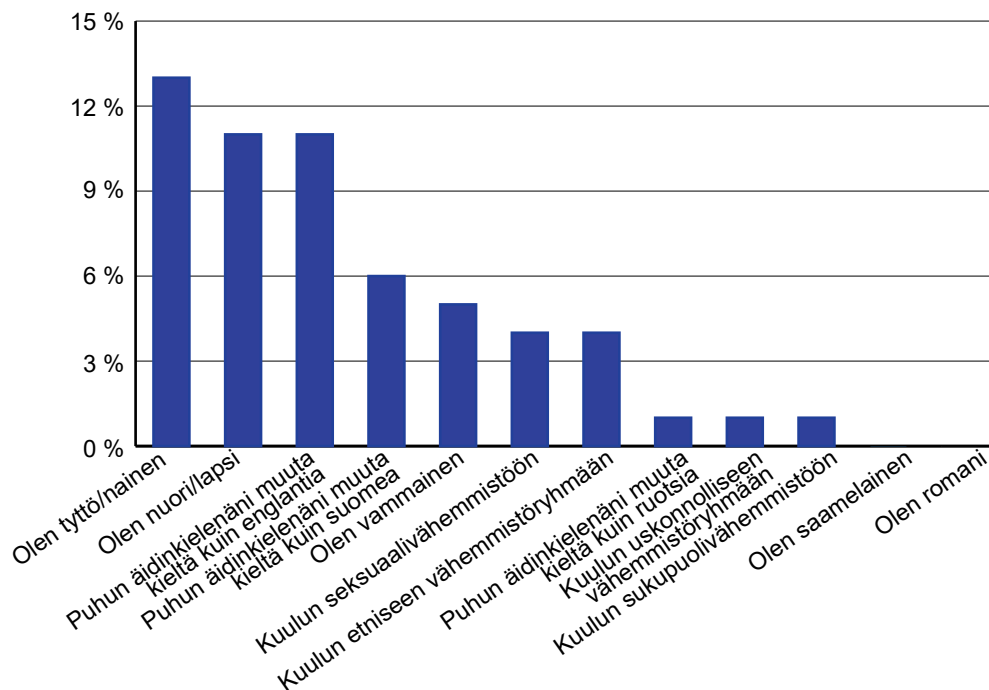
Todennäköisesti alle 18-vuotiaiden raportoima suuri vihapuheen ja häirinnän määrä ei johdu siitä, että he pelaavat paljon CS:GO:a mutta LoL:in pelaamisen suuri määrä saattaa olla yhteydessä heidän kokemaansa suureen vihapuheen ja häirinnän määrään. LoL:in pelaaminen ei kuitenkaan pelkästään riitä selittämään alle 18-vuotiaiden raportoimaa vihapuheen ja häirinnän määrää, sillä he raportoivat niitä enemmän kuin yli 18-vuotiaat LoL:in pelaajat, joten myös iällä näyttäisi olevan merkitystä.

LoL:in toksisuus tuli esiin myös haastatteluissa. LoL:issa esiintyvälle suuremmalle häiritsevän käytöksen määrälle arveltiin syiksi muun muassa pelin maksuttomuutta (jos joku heitetään pelistä ulos huonon käytöksen takia, hän voi luoda uuden profiilin ilmaiseksi) sekä sitä, että LoL:issa pelit kestävät pidempään kuin esimerkiksi Overwatchissa, joten pelistä ei voi poistua kun alkaa ärsyttää.

Haastatteluissa ja Assemblyillä pelaajien kanssa keskustellessa tuli ilmi, että monien vanhempien pelaajien mukaan nuoremmat pelaajat eivät osaa käyttäytyä pelatessa, ja että suurin vihapuhetta ja häirintää pelimaailmassa tuottava ryhmä olisivat nimenomaan nuoret pojat. Tässä valossa nämä tulokset ovat kiinnostavia: kyselyn mukaan nimenomaan nuoret pojat kokevat enemmän vihapuhetta ja häirintää ja suhtautuvat niihin kielteisemmin kuin 18–29-vuotiaat miehet, vaikkakin tässä on hieman pelikohtaista vaihtelua. Pitävätkö vanhemmat pelaajat itseään automaattisesti ikänsä vuoksi kypsempinä, jääkö nuorten pelaajien ääni helpommin mieleen vai ovatko kenties nuorempien pelaajien toiveet muita pelaajia kohtaan epäsuhdassa heidän oman käyttäytymisensä kanssa? Toisaalta, moni vastaaja kertoi, että iän myötä sietokyky häiritsevään käyttäytymiseen on kasvanut. Useissa kyselyvastauksissa tulee ilmi näkemys, ettei häirinnästä ja vihapuheesta pitäisi välittää. Voi siis olla, että vaikka nuoremmat pelaajat kärsisivät negatiivisesta kommentoinnista vanhempia enemmän, on heidän oma käytöksensä kuitenkin ristiriidassa sen kanssa, mitä he muilta toivoisivat. Tässä selvityksessä ei tutkittu sitä, miten pelaajat itse käyttäytyvät, joten ei ole tiedossa onko nuorempien ja vanhempien pelaajien tosiasiallisessa käytöksessä eroja. Kyselyvastauksista käy kuitenkin ilmi, että alle 18-vuotiaat pelaajat raportoivat kokevansa häiritsevää käytöstä enemmän kuin yli 18-vuotiaat ja toivovat, että siihen puututtaisiin.

### 3.6 Muut syyt vihapuheelle ja vihapuheelle

Kuva 17 Kysymys 20: Miksi koet joutuneesi häirinnän tai vihapuheen kohteeksi? Koska: (N = 156)



Kyselyn kysymyksessä 20 (kuva 17) kartoitettiin, miksi vastaajat uskoivat joutuneensa häirinnän tai vihapuheen kohteeksi. Kuvassa 20 näkyy pelaajien vastaukset suhteessa koko 156 hengen vastaajajoukkoon. Kyselyyn vastanneista 28 naisesta 20 raportoi joutuneensa häirinnän tai vihapuheen kohteeksi sukupuolensa vuoksi. Nuoren iän mainitsi syyksi 18 henkilöä, joista 15 oli alle 18-vuotiaita. Alle 18-vuotiaita vastaajia oli yhteensä 49, joten noin joka kolmas alle 18-vuotias oli kokenut tulleen häirityksi nuoren ikänsä vuoksi.

Myös kieli on tekijä, jonka vastaajat kokevat vihapuheen ja häirinnän motiivina. Peleissä yleensä käytetty kieli on englanti, tosin peleissä toki kommunikoidaan myös esimerkiksi suomeksi ja ruotsiksi samaa kieltä puhuvien kesken. 17 vastaajaa uskoi, että se, että heidän äidinkieltensä ei ole englanti, johti heidän kokemaansa vihapuheeseen tai häirintään. Kymmenen vastaajaa koki joutuneensa häiritsevän käytöksen kohteeksi sen vuoksi, ettei heidän äidinkieltensä ole suomi. Neljä kymmenestä ruotsinkielisestä vastaajasta raportoi joutuneensa häirinnän tai vihapuheen kohteeksi sen vuoksi, ettei heidän äidinkieltensä ole suomi, ja osa heistä nosti kielikysymyksen esiin myös avoimissa vastauksissa.



Seitsemän vastaajaa valitsi etniseen vähemmistöryhmään kuulumisen syyksi sille, että he ovat joutuneet vihapuheen tai häirinnän kohteeksi. Heistä neljä määritteli sukupuolekseen mies, kaksi nainen ja yksi ei halunnut määrittellä sukupuoltaan. Kyselyssä ei kysytty vastaajien kuulumisesta etnisiin vähemmistöryhmiin, joten vastauksesta ei voi päätellä, kuinka suuri osuus tämä on kaikista etniseen vähemmistöryhmään kuuluvista. Neljä näistä seitsemästä vastaajasta mainitsi myös avoimissa vastauksissaan rasismia sekä taustaan ja kieleen liittyvät loukkaukset itseään häiritseviksi pelikulttuurin osiksi. Rasismia havainneista vastaajia oli enemmän kuin sen kohteeksi joutuneita. Häiritsevistä rasisista tilanteista mainittiin esimerkiksi halventava n-sanan käyttö sekä ei-valkoisten pelihahmojen kommentointi negatiivisesti.

Kyselyn vastaajista 6 % (N = 9) valitsi vammaisuuden syyksi sille, miksi uskoo joutuneensa vihapuheen tai häirinnän kohteeksi. Heistä kuusi määritteli itsensä mieheksi, kaksi naiseksi ja yksi ei halunnut määrittellä sukupuoltaan. Vammaisuuden laadusta ei kyselyssä tarkemmin kysytty, eikä se tullut avoimissa vastauksissa esiin muiden kuin yhden vastaajan kohdalla. Myöskään se, miten vammaisuus on ollut yhteydessä vihapuheen tai häirinnän kokemukseen, ei tullut esiin avoimissa vastauksissa. Kaksi kyselyvastaajaa raportoi joutuneensa vihapuheen tai häirinnän kohteeksi uskonnolliseen vähemmistöön kuulumisensa vuoksi, kaksi mainitsi vihapuheen ja häirinnän syyksi sen, ettei puhu ruotsia, ja samoin kaksi nimesi syyksi sukupuolivähemmistöön kuulumisen (kuva 18).

Niin kysymyksen 20 kuin muidenkin kysymysten vastauksissa tuli ilmi, että rasisista, seksististä, vammaisuuteen, kieleen ja sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöihin kohdistuvaa vihapuhetta ja häirintää on pelikulttuurissa. Uskonnolliseen vähemmistöryhmään kuulumisen ei tullut esiin muiden kuin kysymyksen 20 vastauksessa (kuva 18). Nämä vastaukset kutsuvat tekemään jatkotutkimusta erityisesti vammaisten, etnisiin ja kielivähemmistöihin sekä seksuaali- ja sukupuolivähemmistöihin kuuluvien pelaajien kokemasta häirinnästä ja vihapuheesta pelikulttuurissa. Luvuissa 3.3 ja 3.4 avattiin sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöihin kuuluvien pelaajien kokemuksia pelikulttuurissa, mutta lisätutkimus myös näiden ryhmien kohdalla on tervetullutta.

## 4 Vihapuhe ja häirintä muuttumattomia ilmiöitä vai puuttumista vaativia ongelmia? Selvityksen kahtia jakautunut vastaanotto

Selvitys jakoi vastaajat kahteen ryhmään: osan mielestä selvitys oli tarpeeton, koska ”netti on anonyymi” tai koska “[netissä] pitää saada sanoa mitä vaan”, kun taas osan mielestä selvitys oli tärkeä ja sen toivottiin edistävän turvallisempaa pelikulttuuria. Selkeästi tämä jako näkyi Assembly Summer 2017 -tapahtumassa, jossa kaksi hankkeen työntekijää kutsui ohikulkijoita täyttämään kyselylomaketta. Osa ohikulkijoista kieltäytyi kutsusta naureskellen hiukan vaivaantuneena, usein kaverin esittäessä, että henkilö, jolta kysyttiin, on itse toksinen. Osa ohikulkijoista taas kiinnostui kyselystä ja ryhtyi vastaamaan joko heti tai pienen juttelutuokion jälkeen. Osa jäi myös keskustelemaan aiheesta vastattuaan ensin kyselyyn. Nämä vastaajat, joiden kanssa syntyi keskustelua aiheesta, jakoutuivat pääpiirteittäin kahteen ryhmään sen mukaan, mikä heitä motivoi vastaamaan.

Toinen ryhmä olivat he, jotka olivat kokeneet häirintää ja vihapuhetta ja pitivät niitä ongelmana. He toivoivat, että vihapuhe ja häirintä vähenisivät, ja että selvitys edistäisi tätä. Toinen edellistä pienempi ryhmä olivat ne vastaajat, jotka eivät pitäneet vihapuhetta ja häirintää ongelmana tai vielä yleisemmin pelkäsivät, että niistä tehtäisiin selvityksen avulla suurempi ongelma kuin mitä ne ovatkaan, vahvistaen pelikulttuuriin ja pelaajiin liittyviä negatiivisia ennakkoluuloja. He halusivat tuoda tämän näkökulman esiin selvityksessä. Onkin tärkeää, että vihapuheesta ja häirinnästä pystytään puhumaan tieteelliseen tietoon perustuen ja rehellisesti argumentoiden, jotta negatiivisten stereotyyppien vahvistumisen pelko ei estäisi puhumasta ongelmista ja puuttumasta niihin.

Erityisesti avoimen kysymyksen 38, jossa pyydettiin vastaajia kommentoimaan kyselyä tai sen aihetta vapaasti, vastaukset kertovat kyselyyn osallistujien näkökulmista kyselyyn. Ne vastaajat, jotka pitivät selvityksen aihetta tärkeänä, tyytyivät yleensä kommentoimaan kyselyä ja aihetta lyhyesti: ”Hyvä, että asiaa tutkitaan!”, ”Suurempi ongelma kuin usein tiedostetaan”, ”Teette hyvää työtä. Toivoisin, että tätä kyselyä käytettäisiin mahdollisesti myös kouluissa (kaikki koulutusasteet) sekä pelifoorumeilla.” Tähän kyselyn viimeiseen kysymykseen vastanneista (N = 40) kuuden vastaajan mielestä vihapuhe ja häirintä eivät ole ongelma vaan he pikemminkin kokivat, että vihapuheesta puhuminen tuottaa ongelman. Nämä vastaajat vastasivat kysymykseen monisanaisesti.

*Peleihin kuuluu paskanjauhanta ja toisien pelaajien leikkimielinen kiusoitte-  
lu. Kaikilla on aina mahdollisuus mutettaa chatit tarvittaessa jos menee lii-  
kaa tunteisiin. Vihapuheen ja häirinnän poistaminen videopeleistä on turhaa  
ihmisten ylisuojelua, jota näkyy nykypäivänä aivan liikaa.*

*Ei pitäisi provosoida nykyistä loukkaantumiskulttuuria, vaan opettaa nuorille  
terveen itsetunnon vaalimisen taitoa. Liika puheen kontrollointi on fasismia  
ja on vahingollista kietoa nuoret pumpuliin yrittämällä tehdä ”häirinnästä”  
liian iso diili.*

*Mielestäni keskitytte väärin asioihin. On totta, etten pelaa tiettyjä pelejä niiden toxisuuden takia, mutta tämä onkin oma ratkaisu ongelmaani. Häirintää ei saada pois millään pelimaailmasta, jokaisen tulisi tietää mihin ryhtyy ja millaisten ihmisten kanssa haluaa pelata.*

Näissä vastauksissa näkyy käsitys, jonka mukaan häiritsevä käyttäytyminen on muuttumaton ja hyväksyttävä osa pelikulttuuria, jossa niitä sietämättömien tulisi ratkaista ongelma lopettamalla pelaaminen tai hiljentämällä pelin keskustelu. Negatiivisen käyttäytymisen suitsiminen nähdään ”fasismina” ja sananvapauden rajoittamisena. Tällaista vihapuheeseen puuttumisen ja sananvapauden rajoittamisen välisen arvostiriidan problematiikkaa on tutkittu laajasti (ks. esim. Seglow 2016; Ring 2013).

Yksi näkökulma vihapuheen rajoittamisen puolesta liittyy itsekunnioituksen (self-respect) käsitteeseen. Itsekunnioitusta voidaan pitää ihmisarvoisen elämän peruspilarina: jokaisen ihmisen täytyy voida kunnioittaa itseään voidakseen elää ihmisarvoista elämää. Jonathan Seglow’n (2016) mukaan vihapuheen keskeinen haitta on se, että se hyökkää ihmisen itsekunnioitusta vastaan. Yksilöllä on moraalisia syitä kunnioittaa itseään toimijuutensa ja yhteiskunnallisten oikeuksiensa vuoksi. Vihapuhe sabotoi niin kohteensa toimijuutta eli sitä, mitä ihminen voi tehdä, kuin hänen yhteiskunnallisia oikeuksiaan – sitä, että hänet nähdään täysivaltaisena, yhdenvertaisena yhteiskunnan jäsenenä. Siten vihapuhe rajoittaa kohteensa syitä kunnioittaa itseään. Seglow jatkaa, että sananvapaus ei ole yksilökohtainen vapaus, vaan yhteisöllinen pyrkimys, joka ajaa sekä puhujan että puheen vastaanottajan etua. Vihapuhe heikentää puheen kohteen itsekunnioitusta, mutta vihapuheen esittäjällä ei ole syytä kunnioittaa itseään vihapuheen esittämisen vuoksi. Vihapuheen lopettaminen ei siis heikennä sen esittäjän itsekunnioitusta, mutta sen esittäminen heikentää vihapuheen kohteen itsekunnioitusta. Siten: vihapuhe voidaan lopettaa mutta sitä ei voida esittää heikentämättä kenenkään itsekunnioitusta. (Seglow 2016.)

Gray (2012, 425) kehottaa pelikulttuurin tutkijoita luopumaan ”romanttisesta ideasta netin anonymitteetistä”, sillä jo pelaajien äänen ja kirjoitetun puhutavan sekä avatarten ja pelinimien perusteella voidaan pelaajasta toisinaan päätellä mihin viiteryhmiin he kuuluvat, eikä heitä tällöin välttämättä enää kohdella anonyymeinä, kasvottomina henkilöinä. Tämän selvityksen mukaan muun muassa sukupuoli, seksuaalinen suuntautuminen, etninen tausta ja ikä ovat viiteryhmiä, joiden perusteella pelaajat ovat kokeneet tullessa häirityksi. Vaikka osa kyselyyn osallistuneista esitti, että netti on anonyymi ja siellä pitää voida sanoa mitä vain, kuitenkin 90 % kyselyvastaajista toivoi, että vihapuheeseen ja häirintään puututtaisiin. Kyselyvastaajien selkeä enemmistö siis oli sitä mieltä, että vihapuheeseen ja häirintään tulee puuttua, eikä luotata siihen, että netin oletettu anonyymiys tekisi pelaajat immuuneiksi vihapuheen ja häirinnän vaikutuksille.

## 5 Ratkaisuehdotuksia nollatoleranssista yhteiskunnalliseen muutokseen

Vihapuheeseen ja häirintään puuttuminen pelikulttuurissa voi tapahtua monella saralla. Tässä luvussa käsittelem haastatteluissa ja kyselyn avoimissa vastauksissa esiin tulleita ajatuksia ja ratkaisuehdotuksia häirintään ja vihapuheeseen puuttumisesta.

Yksi puuttumisen keino on häirinnän ja vihapuheen kohteiden tai todistajien välitön vastaus tilanteeseen. Tämä vaatii kuitenkin häiritsevän käytöksen kokijalta energiaa ja ponnisteluja sekä asettumista alttiiksi mahdollisesti jatkuvalla aggressiolle. Seuraava haastattelunpätkä parikymppisen haastateltava P:n kanssa kertoo sen merkityksestä, reagoiko kukaan muu pelissä esitettyyn vihapuheeseen tai häirintään millään tavalla:

*P: Ku tavallaan tietää, et sil on niinku suuri ero, ihan valtava ero, et jos vaikka jossakin pelissä joku alkaa haukkumaan mun pelitaitoja tai pelaamista, ni sitä tosi monesti ottaa sen vaan niinku itsestäänselvyytenä ja näin. Mut sit jos siel on ees se yks, joka puuttuu siihen asiaan, joko niin, et se ei oo samaa mieltä, tai sit se on sitä mieltä et sen ois voinu ilmasta jotenki muuten, ni se on heti ihan erilainen, tulee sellanen et ”okei nää kaikki ei, nää kaikki nimettömät ihmiset ei oo tätä samaa mieltä”.*

*E: Onks sulle käyny silleen pelatessa, et joku on haukkunu sua vaikka noobiksi ja sit joku muu-*

*P: -on, on tolleen käyny, mut paljon enemmän käy sitä, että on vaan hiljaisuutta. Ja sit tulee sellanen fiilis et edustaako tämä yks näitä kaikkia, ku ne on kaikki vaan siellä niinku tyhjiä siluetteja.*

*E: Nii, eli useemmin on niin että haukkumisen jälkeen on vaan hiljaisuus, kuin että haukkumisen jälkeen joku sanoo jotain?*

*P: Niin, tai että edes itse sanoisin. Yleensä jos joku laittaa jonku sellasen, ni toki yritän tehdä sille asialle jotain, jos se on joku asia joka vaikuttaa koko tiimiin, mutta harvemmin sellasiin tulee vastattua. Mutta sekin on sellanen juttu, jota haluisin alkaa tekemään vähän enemmän, että täytyy yrittää, vaikka se ehkä vaatiikin iteltä enemmän energiaa kuin siltä toiselta, mut täytyy yrittää kääntää sitä keskustelua.*

*E: Entä, miten se sit vaikuttaa suhun? Varmaan riippuu vähän mielialasta ja päivästä, mut miten se saattaa vaikuttaa suhun, jos joku vaikka kritisoi sun pelaamista?*

*P: Mm. No yleensä ei oikein hirveämmin, vaikka, se on just tosi paljon olosuhteista kiinni. Joo on ihan päivästä kiinni et joskus lopettaa ihan siihen siltä päivältä ja pidemmäksi aikaa joskus, tai sitten osaa jättää sen omaan arvoonsa. Mut mm, se riippuu varmaan myös niistä sanoista mitä se ihminen käyttää.*

Kysymyksessä 22 selvitettiin pelaajien tapaa raportoida pelissä havaitsemaansa häirintää ja vihapuhetta moderaattoreille, jollekulle muulle henkilölle tai pelien raportointityökalun avulla. Kokemastaan häirinnästä oli raportoinut moderaattorille reilut 40 % vastaajista, pelin sisäistä raportointityökalua oli käyttänyt 30 % vastaajista ja jollekulle muulle henkilölle häirinnästä oli raportoinut noin 25 % pelaajista.

Kysymyksessä 28 kartoitettiin yleisesti sitä, kuinka paljon pelaajat käyttävät pelien tarjoamia huonon käytöksen raportointijärjestelmiä sekä hyvän käytöksen tunnustamismenetelmiä. Noin 60 % kertoi käyttävänsä hyvän käytöksen tunnustamismenetelmiä, ja jopa 80 % kertoi käyttävänsä huonon käytöksen raportointijärjestelmiä. Molempiin järjestelmiin oli tyytyväisiä kuitenkin vain noin puolet pelaajista.

Avoimeen kysymykseen siitä, kuinka häirintää ja vihapuhetta voisi pelikulttuurissa vähentää, moni olikin kirjoittanut ehdotuksia parempien ja tiukempien raportointijärjestelmien kehittämisestä sekä siitä, että pelaajia pitäisi valistaa paremmin niiden käytöstä:

*Pelintekijöiden kannattaisi käyttää ns. primer värejä teksteissä, jotka puhuvat käytöksestä pelin sisällä. Myös järkevät seuraamukset raportoinnista pelin sisällä (esim. Dota 2 low prio tai pitkä porttikielto peliin) sekä raporttien nopeampi tarkastaminen.*

*Huonon käytöksen raportointi-työkalua tulisi tiukentaa huomattavasti. Peliyhtiöiden tulisi kampanjoida suuremmalla volyyymilla positiivisemmän peliyhteisön luomiseksi. Hyvää käytöstä voi aina palkita enemmän pelin sisäisesti.*

*Paremmat voicen/chatin valvonnat.*

*Se riippuu todella paljon pelistä - ehkä pitäisi esim. tehdä selvemäksi kuinka raportoida muiden käytöstä pelitilanteessa tai sen jälkeen*

*Mielestäni pelien pitäisi kehottaa uusia pelaajia tutustumaan peliin pikkuhiljaa, eikä heti pistää painetta päälle että pitää voittaa. Myös pelin pitäisi näyttää miten pelaajan voi "mute":a häiritsevän henkilön. Pelaajien itse pitäisi myös käyttää pelin antamia työkaluja, sekä ymmärtää että maailmassa on erilaisia ihmisiä jotka käsittelevät asioita eri tavalla.*

Hyvään käytökseen kannustaviin menetelmiin ei oltu erityisen tyytyväisiä, eikä niistä puhuttu avoimissa vastauksissa. Kuten eräs haastateltava sanoi, hyvästä käytöksestä ei pitäisi ylen määrin palkita, koska hyvän käytöksen ei tulisi olla poikkeuksellista vaan normi. Erityisen palkitsemisen sijaan pelaajat toivoivat, että pelikulttuuriin vaikutettaisiin muuten myönteisin keinoin. Jopa 85 % kyselyyn vastanneista toivoi, että pelaajat kannustaisivat enemmän toisiaan. Positiivisen asenteen leviämisestä puhui myös moni. Tiukempien pelien sisäisten raportointijärjestelmien lisäksi tiukkoja sääntöjä pelitapahtumissa kannatti moni vastaaja:

*Minun mielestä turnausjärjestäjien pitäisi ympäri suomea pitää nolla toleranssi huonoa käytöstä kohtaan. Antaa kielto kyseiseen turnaukseen heti, jos ei osata olla asiallisesti ja seuraavassa turnauksessa antaa vielä mahdollisuus osaa enää käyttäytyä, jos ei niin ikuiset kiellot kyseisiin turnauksiin*

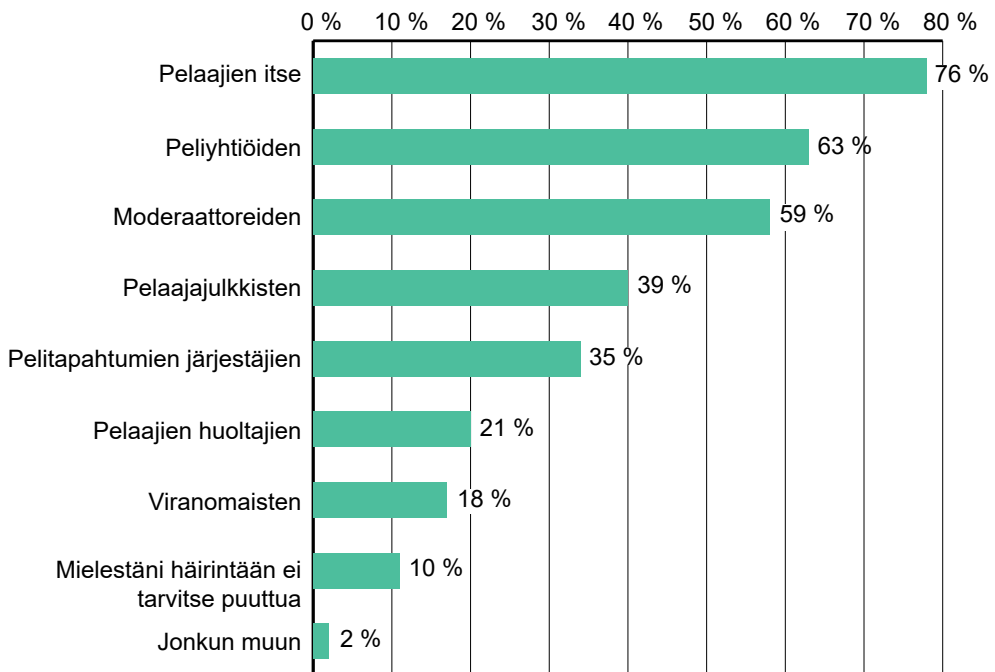
*Korkeella tasolla laittaa bannit parista isosta turnauksesta.*

*Kovempia rangaistuksia, enemmän valvontaa, valistusta, konkreettisia merkityksellisiä toimenpiteitä.*

Useat vastaajat myös korostivat, että pelimaailma ei ole irrallinen saareke, eivätkä pelkästään peleissä tehdyt muutokset todennäköisesti ratkaise koko ongelmaa.

Vaikka moni kyselyn vastaajista oli sitä mieltä, että häirintää on vähän tai että sitä ei pitäisi ottaa vakavasti, kysyttäessä kenen tulisi puuttua häirintään, vain 10 % vastaajista valitsi vaihtoehdon ”mielestäni häirintään ei tarvitse puuttua”. Suurimman vastuun häirintään puuttumisesta vastaajat antaisivat pelaajille, peliyhtiöille ja moderaattoreille (kuva 18).

Kuva 18 Kysymys 30: Kenen toivoisit puuttuvan häirintään pelikulttuurissa?



Avoimissa vastauksissa toivottiin aktiivisempaa moderointia monille alustoille ja peleihin. Avoimissa vastauksissa suhtauduttiin myös nuivasti "ulkopuoliseen" puuttumiseen, ja toivottiin, että pelaajat, peliyhtiöt, moderaattorit ja tarvittaessa viranomaiset puuttuisivat häirintään ja vihapuheeseen. Ulkopuoliseen puuttumiseen negatiivisesti suhtautuminen saattaa liittyä myös muualla kyselyvastauksissa esiin tulleeseen pelkoon, että pelaajat ja pelikulttuuri leimattaisiin negatiivisesti. Nähdään, että "omat" ymmärtävät pelikulttuuria sisältäpäin, joten kulttuurin sisältä tulevassa puuttumisessa todennäköisesti otettaisiin huomioon pelikulttuurin ominaispiirteet. On kuitenkin tärkeää käydä kriittistä ja avointa keskustelua siitä, mitä nämä ominaispiirteet ovat ja keillä on valta määritellä ne. Osa pelaajista näkee anonyymiyden ja sen oletetusti suoman luvan sanoa mitä vain pelikulttuurin ominaispiirteenä. Kuten Ask ja kumppanit (2016, 11) havaitsivat, joillekin pelaajille pelikulttuurin ymmärtäminen tarkoitti vähemmistöjä solvaavien haukkumasanojen hyväksymistä. Voidaan hyvällä syyllä kysyä, keitä tällainen pelikulttuuri palvelee?

Kuten suhtautuminen selvitykseen, myös ratkaisuehdotukset vihapuheen ja häirinnän ongelmiin jakautuivat kahteen lähestymistapaan. Toisaalta toivottiin positiivisuutta ja kannustusta kanssapelaajilta sekä kovempia rangaistuksia ja tehokkaampaa puuttumista peliyhtiöiltä ja moderaattoreilta, toisaalta nähtiin, että on vihapuheen ja häirinnän kohteen vastuulla kehittää itselleen kovempi nahka tai lopettaa pelaaminen, jos muiden käyttäytyminen häiritsee. Jälkimmäisessä näkemyksessä korostuu yksilön vastuun eetos, jossa muilta ihmisiltä ei voi eikä saa odottaa tietynlaista käytöstä, vaan itse on sopeuduttava ja pärjättävä annetuissa olosuhteissa henkilökohtaisia ratkaisuja tekemällä.

## 6 Pohdintaa

Edellisissä kappaleissa esitellyn aineiston pohjalta ja selvitykselle asetettujen tutkimuskysymysten tiimoilta ilmoille nousi kuusi laajempaa teemaa, joita tässä toiseksi viimeisessä luvussa käsitellen. Ensimmäinen pohdinnan aihe on kyselyvastauksissa ja muissakin tutkimuksissa esiin tullut näkemys, jonka mukaan vihapuheen ja häirinnän ongelman ratkaiseminen on niiden kokijan vastuulla. Toinen teema, joka selvityksestä nousi esiin, on pelitaitojen haukkuminen hyvin yleisenä häiritsevän käytöksen muotona. Tämän jälkeen pohdin lyhyesti pelien välisiä eroja suhteessa vihapuheeseen ja häirintään, ja kuinka ne tulisi ottaa huomioon jatkotutkimuksessa. Tutkimuskysymyksinä olivat myös se, miten pelaajat tunnistavat vihapuhetta ja häirintää, sekä miten vihapuheen ja häirinnän käsitteet sopivat pelikulttuurin tutkimukseen. Näitä pohdin ennen luvun viimeistä kappaletta, jossa luodaan katse tämän selvityksen ulkopuolelle rajattuun kysymykseen siitä, miksi pelaajat harjoittavat vihapuhetta ja häirintää.

### 6.1 Kuulijan vastuulla?

Kyselyvastauksissa korostui muissakin tutkimuksissa (ks. esim. Gray 2012) esiin tullut näkemys, että vastuu vihapuheen ja häirinnän seurauksista on niiden kokijalla, ei tekijällä. Tämänkaltaisia näkemyksiä ilmeni myös häiritsevän käyttäytymisen kokijoilla: ”Olen ollut alakuloinen ja äkäinen, vaikka minun ei tarvitse pahoittaa mieltäni” tai ”On totta, etten pelaa tiettyjä pelejä niiden toksisuuden takia, mutta tämä onkin minun oma ratkaisu ongelmaani. Häirintää ei saada pois millään pelimaailmasta, jokaisen tulisi tietää mihin ryhtyy ja millaisten ihmisten kanssa haluaa pelata.” Koetaan, että vika on hänessä, joka pahoittaa mielensä, ei häiritsevässä käyttäytymisessä.

Retoriikka, jonka mukaan jokainen voi itse valita, mitä pelejä pelaa tai miten osallistuu pelikulttuuriin, asettaa pelaajalle kaksi vaihtoehtoa: jos valitsee pelaamisen, on hyväksyttävä häiritsevä käytös tai sitten voi olla pelaamatta. Kuten myös Gray (2012) havaitsi tutkimuksessaan latinalais- ja afroamerikkalaisten naisten Xbox Live -klaaneista, tätä retoriikkaa käyttivät myös ne vastaajat, jotka olivat tulleet häiriytyksi. Jopa ihmiset, jotka ovat jättäneet pelaamatta tiettyjä pelejä niiden toksisuuden vuoksi, puolustavat häirinnän ja vihapuheen esittäjien oikeutta ilmaista itseään.

Myös Carr (2015) havaitsi tutkimuksessaan, että naiset usein ajattelivat, että heidän tulisi pelata ja tehdä töitä miehiä paremmin saadakseen olla rauhassa häirinnältä ja aggressioilta. Naiset myös kokivat, että heidän täytyy peittää sukupuolensa saadakseen olla rauhassa. Myös tämän selvityksen naiset raportoivat, että he ovat mieluummin hiljaa pelatessaan tuntemattomien kanssa, jotta eivät joutuisi sukupuolensa vuoksi aggressioiden kohteeksi. Tilanteessa jossa pelaaja valitsee olla hiljaa, jottei hänen sukupuolensa paljastuisi, vastuu ongelman ratkaisemisesta lankeaa mahdolliselle vihapuheen ja häirinnän kohteelle. Sukupuolen piilottaminen häirinnän pelossa kertoo sukupuolenvapauden (Ask ym. 2016) puutteesta.

Kuten luvussa 4 pohdittiin, vihapuheen rajoittaminen ja sananvapauden toteutuminen voivat joissain tilanteissa olla ristiriidassa, jolloin niiden välillä on tehtävä arvovalinta. Sukupuolen perusteella syrjivä vihapuhe tuottaa todellisuutta, jossa yleensä naisia ja muunsukupuolisia pidetään vähempiarvoisina kuin cis-miehiä. Tällaisen ilmaisun vapaus potentiaalisesti vähentää naisten ja muunsukupuolisten omanarvontuntoa, sekä käytännössä rajoittaa heidän



toimintamahdollisuuksiaan esimerkiksi tilanteissa, joissa heitä uhkaillaan tai joissa heidät suljetaan ulos pelistä. Sukupuolen vapaa ilmaisu taas ei rajoita toisten omanarvontuntoa, jolloin on selvää, että tärkeämpää on rajoittaa sukupuoleen kohdistuvaa syrjintää kuin puolustaa tällaisia syrjiviä sanoja ja tekoja sanan- tai mielipiteenvapauden perusteella.

Samoin niissä tilanteissa, joissa pelaajan odotetaan lopettavan pelaamisen tai hiljentävän chatit säästyäkseen vihapuheelta ja häirinnältä, vastuu ongelman ratkaisemisesta lankeaa mahdolliselle vihapuheen ja häirinnän kohteelle. Ilmiö on jossain määrin verrattavissa siihen, jos harrastusjoukkueessa tai luokkahuoneessa opettaja tai valmentaja jakaisi korvatulppia heille, jotka kärsivät joukkue- tai luokkatovereiden haukkumisesta ja nimittelystä, tai siirtäisi fyysisesti kiusatut oppilaat käytävään eroon fyysisestä uhasta. Suuri ero näiden luokkahuone- ja harrastusjoukkue-tilanteiden ja pelitilanteen välillä on ”näkyvän ja todellista valtaa pitävän auktoriteettihahmon” (Gray 2012) läsnäolon puute pelitilanteissa. Vaikka kaikkea häiritsevää käytöstä ei voitaisi pelikulttuurista välittömästi poistaa, voidaan sitä auktoriteetin puutteen olosuhteissakin vähentää huomattavasti, sillä suuri osa ihmisistä pystyy käyttäytymään rakentavasti ilman auktoriteetin pelkoakin.

## 6.2 Pelitaidot

Toisen pelaajan nimittely puutteellisten pelitaitojen vuoksi on korostunut lähes jokaisessa kyselyvastauksessa, samoin kuin haastatteluissa. Se myös tuntuu pahalta suurimman osan pelaajista mielestä. Kenties anonymiteetin vuoksi monet pelaajat pitävät hyväksyttävänä usein hyvin ilkeääkin kommentointia toisen pelaajan epäonnistumisista tai puutteista. Hyvin yleinen pelitaitojen haukkuminen ei välttämättä täyty vihapuheen tai häirinnän määritelmiä mutta voi kytkeytyä niihin ja kätkeä alleen rakenteellista syrjintää.

Yksi mielenkiintoinen näkökulma, joka tuli haastatteluissa esiin, on pelaajien taitotasoon perustuva hierarkiajärjestys. Hierarkia ilmenee esimerkiksi niin, että jos hyvä pelaaja häiritsee muita, voi muilla pelaajilla olla korkeampi kynnys puuttua siihen kuin taitamattomamman pelaajan käyttäytyessä huonosti. Auktoriteettiasema suojaa hyviä pelaajia myös niin, että heitä harvoin aletaan häiritä. Nämä etuoikeutetussa asemassa olevat hyvät pelaajat eivät välttämättä myöskään havaitse häirintää yhtä paljon kuin taitotasoltaan heikommat.

Tämän selvityksen kannalta on huomionarvoista, että kyselyyn ja haastatteluihin osallistuneet henkilöt käyttävät keskimäärin hyvin paljon aikaa pelien parissa ja ovat pelanneet useita vuosia. Näin ollen on todennäköistä, että tämän selvityksen osallistujat kokivat ainakin pelitaitoihin liittyen vähemmän negatiivista kommentointia kuin keskivertopelaaja. Pelitaitoihin liittyvä auktoriteetti oli haastateltujen mukaan riippumaton iästä. Sen selvittäminen, onko tällainen auktoriteetti riippumaton myös sukupuolesta tai muista identiteettikategorioista, vaatii syvällisempää tutkimista. Vaikuttaa siltä, että häirintä ja vihapuhe kasautuvat tietyille pelaajille: heikommin pelaaville, naisille ja nuorille (mikäli he eivät ole todella hyviä). Toisaalta, kuten aiemminkin todettiin, vaikka pelitaidot ovat usein eksplisiittinen solvaamisen kohde, saattaa niiden vähätteleminen kuitenkin kätkeä todellisen solvaamisen motiivin, joka voi olla esimerkiksi sukupuoli, kuten Kuznekoffin ja Rosen (2013) tutkimuksessa.

Useaa kyselyn vastaajaa häiritsi pelien häviötilanteessa syyllisten etsiminen sekä virheistä syyttely ja pelitaitojen haukkuminen. Sen sijaan, että tällainen käytös pyrittäisiin kitkemään pelkästään se kieltämällä, on syytä pohtia, mistä tällainen käytös johtuu. Johtuuko se esi-

merkiksi siitä, että pelaajan on vaikea arvioida omaa pelaamistaan neutraalisti reflektoiden? Tällöin oma pelaaminen saattaa näyttää täydelliseltä, ja virheitä näyttävät tekevän vain muut pelaajat, jolloin kynnys toisten pelitaitojen haukkumiselle voi olla matala. Oman pelaamisen kriittinen ja neutraali arvioiminen voisikin olla yksi asia, joka edistäisi turvallisempaa pelikulttuuria. Siihen kannustaa myös SEUL:n laatima e-urheilun eettinen ohjeisto (SEUL 2016). Myös yhdessä kasvokkain muiden kanssa pelaaminen, jolloin kanssapelaajien ihmisyyttä näytetään monitahoisempana ja ikävästä käytöksestä joutuu vastaamaan suoraan toiselle pelaajalle, voi edistää oman pelaamisen arvioimista ja sopuisampaa käytöstä.

### 6.3 Peli kuin peli?

Kyselyn vastaukset ja haastattelut antavat vihiä siitä, että vihapuheen ja häirinnän määrä vaihtelee pelien välillä. Kyselyssä pyydettiin vastaajia valitsemaan yhdestä kuuteen peliä, joita he pelaavat eniten. Keskimäärin vastaajat valitsivat 3,6 peliä, joita pelaavat eniten. Näillä tiedoilla ei pysty tekemään pelikohtaista analyysia vihapuheen ja häirinnän määrästä tai laadusta. Minkään tietyn pelin toksisuus ei myöskään korostunut avoimissa vastauksissa, tosin kysymyksissä ei myöskään kysytty erikseen pelikohtaisista kokemuksista. Kuten luvussa 3.5 todettiin, näyttää siltä, että League of Legendsiä pelaavat miehet kokevat vihapuhetta ja häirintää enemmän kuin näitä pelejä pelaamattomat miehet. Kyselystä ei voida kuitenkaan varmaksi päätellä, olivatko vastaajat kokeneet häiritsevää käytöstä nimenomaan tässä pelissä, sillä useimpien vastaajien kohdalla kyseinen peli ei ollut ainoa heidän pelaamistaan peleistä. Pelikohtaista tutkimusta kaivattaisiin siis lisää. Ehkä osasy sille, miksi monet pelaajat vastustivat edes vihapuheesta ja häirinnästä puhumista kilpailullisen pelikulttuurin yhteydessä voikin olla ylipäänsä pelikulttuurista puhuminen, joka viittaa siihen, että kaikki pelit olisi niputettu yhteen.

### 6.4 Vihapuheen ja häirinnän tunnistaminen

Selvityksen tarkoituksena oli kartoittaa, miten pelaajat tunnistavat vihapuhetta ja häirintää, sekä yleisesti selvittää näiden käsitteiden merkitystä pelikulttuurin kontekstissa. Nämä tavoitteet ovat osittain ristiriidassa, mikä muodostuikin metodologisesti pulmalliseksi: Toisaalta haluttiin tietää, mitä nuoret ajattelevat vihapuheesta ja häirinnästä, ja miten he mieltävät niiden ilmenemisen pelikulttuurissa. Luotettavien vastausten saaminen näihin kysymyksiin olisi vaatinut sen, että vihapuhetta ja häirintää ei olisi kyselyssä määritelty vastaajille valmiiksi. Toisaalta, kun haluttiin kuitenkin jo tässä kyselyssä saada tietoa vihapuheen ja häirinnän ilmenemisestä, haluttiin ne määritellä kohderyhmälle sopivalla tavalla. Näin voitiin varmistua siitä, että vastaajat käsittävät kysymykset suhteellisen samalla tavalla.

Yllä mainittu metodologinen ristiriita ratkaistiin niin, että vihapuhe ja häirintä määriteltiin siinä kohdin, kun niitä koskevat kysymykset alkoivat, mutta ei jokaisen kysymyksen kohdalla. Pelaajilta kysyttiin myös avoimella kysymyksellä siitä, mikä heitä pelaamisessa häiritsee. Näin nähtiin, miten vastaajat itse käyttivät vihapuheen ja häirinnän käsitteitä omista vastauksissaan. Lisäksi kyselyssä oli monivalintakysymyksiä, joissa kysyttiin paitsi vihapuheen havaitsemisesta ja kokemisesta, myös erikseen esimerkiksi rasististen ja sukupuoleen tai seksuaaliseen suuntautumiseen liittyvien kommenttien, homo- ja transfobisten kommenttien ja pelaajan ikään liittyvien kommenttien havaitsemisesta ja kokemisesta. Kun vihapuhetta kertoi havainneensa 66 % kyselyn vastaajista, kertoi rasistisia kommentteja havainneensa

75 %, sukupuoleen liittyviä kommentteja 61 % ja homo- tai transfobisia kommentteja 72 % vastaajista. Mielenkiintoisesti suurempi osa vastaajista raportoi havainneensa rasistisia ja homo- tai transfobisia kommentteja kuin vihapuhetta, vaikka rasistisia ja homo- ja transfobisia kommentteja voidaan pitää vihapuheena. Kysyminen vihapuheesta ja rasistisista kommentteista samassa kysymyksessä saattoi myös hämmentää vastaajia ajattelemaan, että kaikki rasistiset kommentit eivät välttämättä olisi vihapuhetta. Kun 9 % vastaajista vastasi, ettei ole kokenut häirintää tai vihapuhetta (kysymys 15), vain 3 % vastasi, ettei ole kokenut häiritsevää käytöstä (kysymys 19).

Kysymyksessä 20 kysyttiin, miksi vastaaja kokee joutuneensa häirinnän tai vihapuheen kohteeksi. 30 % vastaajista valitsi vaihtoehdon ”en ole joutunut vihapuheen tai häirinnän kohteeksi”. Näin ollen, henkilökohtaisesti vihapuheen tai häirinnän kohteeksi raportoi joutuneensa 70 % vastaajista, mutta näitä kertoi kokeneensa noin 90 % vastaajista (N = 156). Vihapuheen ja häirinnän kokeminen onkin eri asia kuin niiden kohteeksi joutuminen, sillä kokija voi olla myös henkilö, johon vihapuhe tai häirintä ei henkilökohtaisesti kohdistu. Vihapuhe ja häirintä voivat kuitenkin olla erittäin haitallisia kokemuksia myös niiden todistajalle.

## 6.5 Erityyppistä syrjintää ja sanojen merkitys

Rasismi, seksismi ja naisviha sekä homofobia ja transfobia tulivat esiin kysely- ja haastattelulaineistossa. Erityisesti etnisten vähemmistöjen kokemasta häirinnästä ja vihapuheesta saatiin vähänlaisesti tietoa osittain siksi, että vastaajien kuulumista tai identifioitumista etniseen ryhmään ei kyselylomakkeessa kysytty. Vaikka lomakkeessa kysyttiin äidinkieltä ja kotona puhuttua kieltä, ei näistä voida päätellä vastaajan etnistä taustaa tai siihen identifioitumista. Jatkotutkimuksessa tähän kysymyksenasetteluun tulee kiinnittää paremmin huomiota. Muiden kysymysten vastauksista voidaan kuitenkin päätellä, että rasismia ja etniseen taustaan liittyvää häirintää ja vihapuhetta on pelikulttuurissa Suomessakin.

Tämän selvityksen kyselylomakkeessa käytetyt käsitteet vihapuhe ja häirintä ovat käyttökelpoisia pelikulttuurin kontekstissa, mutta pelkästään niitä käyttämällä ei saada tarkkaa tietoa eri syrjintäperusteisten (esim. vammaisuus, sukupuoli, etnisuus tai kieli) käyttäytymistapojen ilmenemisestä tai siitä, miten niitä tunnistetaan. Olisikin tärkeää puhua myös rasismista, seksismistä, homofobiasta ja transfobiasta sekä ableismista ja ikäsyrynnästä erikseen, ja tuoda esiin eri tavat, joilla nämä ilmenevät. Näin ne voidaan tunnistaa ja niihin voidaan puuttua paremmin.

## 6.6 Häiritsevästi käyttäytyvät pelaajat

Tämän selvityksen ulkopuolelle rajattiin vihapuheen ja häirinnän tuottaminen. Jatkotutkimuksissa olisi tärkeä pohtia myös vihapuheen ja häirinnän tuottamiseen liittyviä kysymyksiä: Miksi niin kutsutut toksiset pelaajat käyttäytyvät siten kuin käyttäytyvät? Minkälaisia asioita ja ilmiöitä on häiritsevän käyttäytymisen taustalla? Mihin pitäisi ensisijaisesti vaikuttaa, jotta häiritsevä käytös loppuisi?

Ainoa kysymys, jossa pyydettiin kyselyvastaajia reflektoimaan omaa käyttäytymistään pelitilanteissa oli kyselylomakkeen toiseen versioon lisätty väitekysymys 11: ”Pyrin kommunikoidaan rakentavasti kanssapelaajieni kanssa”. Tähän kysymykseen vastasi 64 kyselyvastaajaa.

jaa, joista 83 % kertoi pyrkivänsä tähän aina (25 %) tai usein (58 %). Suurin osa kysymykseen vastanneista pelaajista siis raportoi ottavansa muut pelaajat huomioon pelikäyttäytymisensä. Valitettavasti tästä teemasta ei kysytty laajemmin, joten häiritsevään käytökseen paneutuminen häiritsevästi käyttäytyvien pelaajien näkökulmasta jää jatkotutkimuksen aiheeksi.

Ask ja kumppanit (2016) havaitsivat, että moni norjalaispelaaja uskoo haukkumasanojen olevan vaarattomia, ja etteivät ne vaikuta pelien ulkopuoliseen maailmaan. Tämän vuoksi niihin hyvin harvoin puututaan. Puuttumattomuus todennäköisesti puolestaan vahvistaa näkemystä, että erilainen solvaaminen on hyväksyttävä osa pelikulttuuria. Pelikulttuuria myös ihannoitiin muun yhteiskunnan säännöistä vapaana areenana, jossa muualla yhteiskunnassa paheksutut vähemmistöjä solvaavat haukkumasanat toimivat tämän vapauden symboleina. (Ask ym. 2016.) Tärkeä kysymys onkin, kenen sananvapautta näiden sanojen käyttö vahvistaa, ja miksi sananvapauden manifestiin tarvitaan muita ihmisryhmiä alistavaa sanastoa?

Toisaalta pelaajan ei välttämättä tarvitse olla erityisen toksinen tuottaakseen syrjivää puhetta ja tekoja, sillä hyväntahtoisiltakin ihmisiltä saattaa lipsahtaa esimerkiksi loukkaavia, stereotyyppioita vahvistavia kommentteja. Ne voivat ovat hyvin haitallisia, vaikka eivät välttämättä ensisilmäyksellä ja yksittäin vaikuttaisi vihapuheelta tai häirinnältä. Huomion kiinnittäminen selkeiden solvausten lisäksi tällaisten mikro-aggressioiden laajempaan merkitykseen olisi tärkeää, jotta kaikki pelaajat taustasta riippumatta kokisivat itsensä tervetulleiksi peliyhteisöön.

## 7 Lopuksi

Tämä selvitys on katsaus kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä tavoitteellisesti pelaavien Suomessa asuvien nuorten kokemuksiin ja näkemyksiin vihapuheesta ja häirinnästä pelikulttuurissa. Selvityksen tarkoituksena oli kartoittaa: 1) nuorten pelaajien asenteita häirintään ja vihapuheeseen, 2) sitä, miten nuoret tunnistavat vihapuhetta ja häirintää, 3) vihapuheen ja häirinnän määrää ja laatua sekä 4) sitä, miten nämä vaikuttavat nuoriin. Lisäksi oli tarkoituksena selvittää vihapuheen ja häirinnän käsitteiden suhdetta ja käytettävyyttä pelikulttuurin kontekstissa. Selvityksen perusteella voidaan sanoa seuraavaa:

- Pelikulttuuri on monelle rakas ja tärkeä vapaa-ajan vieton ympäristö, jossa voi oppia erilaisia taitoja ja luoda merkityksellisiä sosiaalisia suhteita.
- Häirintää ja vihapuhetta on myös suomalaisessa tavoitteellisessa pelikulttuurissa.
- Pelitaitojen haukkuminen on hyvin yleinen ilmiö. Se saattaa myös peittää alleen erilaisia syrjinnän muotoja.
- Naiset raportoivat kokevansa vihapuhetta ja häirintää selvästi enemmän kuin miehet, ja alle 18-vuotiaat miehet selvästi enemmän kuin yli 18-vuotiaat miehet.
- Joissain peleissä on enemmän häiritsevää käytöstä kuin toisissa, mutta tässä selvityksessä ei paneuduttu pelien välisiin eroihin.
- Häirintä ja vihapuhe aiheuttavat yksilötasolla muun muassa pahaa mieltä, uniongelmia ja pelaamisen lopettamista väliaikaisesti tai kokonaan.
- Pelikulttuuri ja sen ilmiöt eivät ole muusta yhteiskunnasta ja sen ilmiöistä irrallaan.
- Kyselyvastauksissa näkyi kansainvälisissäkin tutkimuksissa havaittu suhteellisen yleinen asenne, että häiritsevä käyttäytyminen kuuluu pelikulttuuriin. Lisäksi koetaan, että vastuu negatiivisesta käytöksestä on vastaanottajalla; ikävää käytöstä täytyy joko sietää, tai sitten täytyy lopettaa pelaaminen. Yksilön vastuu korostuu yhteisön vastuun kustannuksella.
- Häirinnästä ja vihapuheesta ei välttämättä haluta puhua sen pelossa, että pelaaminen leimataan haitalliseksi harrastukseksi. Toisaalta osa pelaajista haluaa puolustaa ihannettaan pelikulttuurista tilana, jossa muun yhteiskunnan säännöt eivät päde, eikä pelikulttuurin ”sisäisistä” asioista siksi haluta käydä keskustelua muun yhteiskunnan kanssa.
- Etuoikeutetussa asemassa olevien pelaajien voi olla hankala havaita vihapuhetta ja häirintää pelikulttuurissa, minkä vuoksi on hyvin tärkeää kuunnella muun muassa aloittelijoita ja vähemmistöjen edustajia.

- Vihapuheen ja häirinnän käsitteet ovat käyttökelpoisia kilpailullisen pelikulttuurin kontekstissa, mutta pelikulttuurin ja pelien erityispiirteiden vuoksi kontekstin tunteminen on tärkeää. Näiden käsitteiden lisäksi olisi tärkeää puhua myös muun muassa seksismistä, rasismista, ableismista, ikäsyrynnästä sekä homo- ja transfobiasta, jotta nämä ilmiöt eivät hautautuisi kattokäsitteiden alle.
- Ehdottomasti suurin osa vastaajista toivoisi, että pelaajat kannustaisivat enemmän toisiaan ja että vihapuheeseen ja häirintään puututtaisiin.

Selvityksen tulokset vahvistavat, että Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL ry:n vuonna 2016 julkaisema Suomen e-urheilun eettinen ohjeisto on tarpeellinen. Siinä ehdotetut käytännöt vihapuheen ja häirinnän kitkemiseksi pelikulttuurista vastaisivat toteutuessaan moniin tässä selvityksessä esiin tulleisiin ongelmiin. Yhtenä jatkotutkimuksen aiheena voisi olla se, miten pelitapahtumissa on otettu SEUL:n ohjeisto käyttöön, sekä miten tietoisia pelaajat itse ovat ohjeista ja miten hyvin he niitä noudattavat.

Tähän selvitykseen osallistuneet nuoret olivat hyvin aktiivisia pelaajia, joista suuri osa käytti kymmeniä tunteja viikossa pelaamiseen. Myöhemmän tutkimuksen aiheeksi olisi kiinnostavaa ottaa myös vähemmän pelaavat nuoret sekä nuoret, jotka eivät pelaa ollenkaan, ja tarkastella pelikulttuuria heidän näkökulmastaan. Myös tyttöjen ja naisten peliharrastusta olisi tärkeää tutkia tarkemmin. Miksi naiset käyttävät keskimäärin pelaamiseen paljon vähemmän aikaa kuin miehet? Minkälaisia tiloja esimerkiksi nuorisotilojen pelitilat ovat tytöille?

Tähän asti Suomessa kilpailullisten pelien pelaaminen on ollut harrastuksena melko järjestäytymätöntä, vaikka kilpailu- ja tapahtumajärjestäminen on ollut laajasti organisoitua. Näyttää kuitenkin siltä, että myös harrastustoiminta on järjestäytymässä, kun esimerkiksi perinteiset urheiluseurat alkavat perustaa omia e-urheilujoukkueitaan. Tavoitteellisen pelikulttuurin uudelleenorganisoinnin aika onkin oivallinen hetki pohtia, mihin suuntaan ja miten tavoitteellista pelaamista halutaan harrastus- ja ammattiyhteisönä kehittää.

Vaikka kaikki eivät sitä allekirjoita, pelikulttuurissa vallitsee suhteellisen yleinen käsitys, että häiritsevä käyttäytyminen on irrottamaton osa pelikulttuuria eikä pelaajien pitäisi siitä välittää. Tämä näkemys ylläpitää ja mahdollistaa häiritsevää käyttäytymistä. Epäasiallisen käyttäytymisen sallivassa ilmapiirissä voi myös olla vaikeaa nostaa esiin kokemiaan vääryyksiä, mikä puolestaan vahvistaa näkemystä entisestään. Esimerkiksi pelaaja saattaa pikemminkin kyseenalaistaa oman oikeutensa pelata tulematta häirityksi, kuin häiritsemisen kulttuurin. Kyselyvastauksista kuitenkin kävi ilmi, että 90 % vastaajista toivoi, että vihapuheeseen ja häirintään puututtaisiin jollain tavalla. Lähes yhtä moni toivoi, että pelaajat kannustaisivat enemmän toisiaan.

Enemmistö kyselyn vastaajista ja kaikki haastatellut nuoret itse haluavat, että pelikulttuuri muuttuu kannustavampaan ja positiivisempaan suuntaan. Pelitoimijoilla on nyt hyvä mahdollisuus yhdessä nuorten pelaajien kanssa kehittää toimintatapoja ja -malleja turvallisemman pelikulttuurin luomiseksi.

Pelikulttuuri on kansainvälinen ilmiö, eikä (tästä selvityksestä poiketen) rajoitu Suomen rajojen sisälle. Pelejä pelataan kansainvälisillä palvelimilla, joten peleissä on lähes aina pelaajia useammasta maasta ja kieliryhmästä. Hyviä käytäntöjä ja tutkimusta olisikin tärkeää laajentaa myös kansainvälisille areenoille. On kuitenkin selvää, että myös Suomen sisällä voidaan saada aikaan muutosta. Fyysisesti samassa paikassa oleminen on pelaajille tärkeää, kuten esimerkiksi useiden pelitapahtumien monituhatpäinen osallistujakunta ja tämän selvityksen vastaukset osoittavat. Tämä tarkoittaa sitä, että pelikulttuuri ei suinkaan elä vain virtuaalitoellisuudessa. Myös pelikulttuurin muut areenat kuten videot, streamit, artikkelit, kisojen selostaminen ja pelitapahtumat ovat paikkoja, joissa jokaisen toimijan panos on tärkeä ja joihin voi vaikuttaa yksittäisiin toimijoihin vaikuttamalla. Eniten kanssakäymistä jokaisella pelaajalla on kuitenkin muiden pelaajien kanssa, eikä siksi ole ihmeäkään, että pelaajat toivovat kannustavaa käytöstä muilta pelaajilta.

## Lähteet

**Ask, Kristine – Svendsen, Stine Helena Bang – Karlstrøm, Henrik**, 2016. Når jentene må inn I skapet: Seksuell trakassering og kjønnsfrihet I online dataspill. Norsk Medietidskrift 23, 1, 1–21.

[https://www.idunn.no/nmt/2016/01/naar\\_jentene\\_maa\\_inn\\_i\\_skapet\\_seksuell\\_trakassering\\_og\\_kjoenn](https://www.idunn.no/nmt/2016/01/naar_jentene_maa_inn_i_skapet_seksuell_trakassering_og_kjoenn), viitattu 10.1.2018.

**Carr, Marian**, 2010. Is gender stereotyping having an adverse effect on career choices in the video / computer games industry? Pro gradu -tutkielma. Huddersfield, Englanti: University of Huddersfield.

<https://core.ac.uk/download/pdf/53010.pdf>, viitattu 28.12.2017.

**Carr, Marian**, 2015. Looking at the Video / Computer Games Industry: What Implications Does Gender Socialisation Have for Women in Counter-Stereotypical Careers? Väitöskirja. Huddersfield, Englanti: University of Huddersfield.

[http://eprints.hud.ac.uk/id/eprint/28330/1/PhD\\_thesis\\_November\\_2015\\_by\\_M\\_Carr.pdf](http://eprints.hud.ac.uk/id/eprint/28330/1/PhD_thesis_November_2015_by_M_Carr.pdf), viitattu 28.12.2017.

**Ei vihapuheelte -liike**, ei päivämäärää. Kysymyksiä & vastauksia.

<http://eivihapuheelte.fi/kysymyksiä-vastauksia/>, viitattu 20.11.2017.

**Eklund, Lina**, 2011. Doing Gender in Cyberspace: The Performance of Gender by Female World of Warcraft Players. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 17, 3, 323–42.

**Fagerlund, Monica – Peltola, Marja – Kääriäinen, Juha – Ellonen, Noora – Sariola, Heikki**, 2014. Lasten ja nuorten väkivaltakokemukset 2013: Lapsiuhritutkimuksen tuloksia. Poliisiammattikorkeakoulun raportteja 110. Tampere.

[https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/86726/Raportteja\\_110\\_lapsiuhritutkimus\\_web.pdf](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/86726/Raportteja_110_lapsiuhritutkimus_web.pdf), viitattu 15.12.2017.

**Gray, Kishonna L.**, 2012. Intersecting oppressions and online communities: Examining the experiences of women of color in Xbox Live. *Information, Communication & Society* 15, 3, 411–428.

**Harviainen, Tuomas J. – Meriläinen, Mikko – Tossavainen, Tommi** (toim.), 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy.

<http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>, viitattu 30.10.2017.

**Huttunen, Tero**, 2014. Johdatus digitaaliseen pelikulttuuriin nuorisotyössä. Teoksessa Heikki Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Verke – Verkko-työn valtakunnallinen kehittämis-keskus.

<https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Nuorisotyö-pelaa.pdf>, viitattu 4.12.2017.

**Korhonen, Nita – Jauhola, Laura – Oosi, Olli – Huttunen, Hannu-Pekka**, 2016. Usein joutuu miettimään, miten pitäisi olla ja minne olla menemättä – Selvitys vihapuheelteestä ja häirinnästä ja niiden vaikutuksista eri vähemmistöryhmiin. Selvityksiä ja ohjeita. Oikeusmi-



nisteriön julkaisu: Oikeusministeriö.  
<http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-259-496-9>, viitattu 30.10.2017.

**Kovalainen, Heikki A.**, 6.4.2017. Vihapuhe ei ole vihaista puhetta. Etiikka.fi-blogi.  
<https://etiikka.fi/vihapuhe-ei-ole-vihaista-puhetta/>, viitattu 12.12.2017.

**Kuznekoff, Jeffrey H. – Lindsey M. Rose**, 2013. Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. *New Media & Society* 15, 4, 541–556.

**Lauha, Heikki** (toim.), 2014. Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Verke – Verkko­työn valtakunnallinen kehittämiskeskus.  
<https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Nuorisotyö%CC%88-pelaa.pdf>, viitattu 4.12.2017.

**Maher, Brendan**, 2016. Can a video game company tame toxic behaviour? *Nature*, 531, 568–571. <https://www.nature.com/news/can-a-video-game-company-tame-toxic-behaviour-1.19647>, viitattu 28.12.2017.

**Miltree, Regina M. – Kenneth R. Ginsburg**, 2012. The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds: Focus on Children in Poverty. *Pediatrics*, 129, 1, 204–213.

**Mäyrä, Frans – Karvinen, Juho – Ermi, Laura**, 2016. Pelaajabarometri 2015 – Lajityyppien suosio. Tampereen yliopisto: TRIM.  
<http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/99003/978-952-03-0153-8.pdf?sequence=1>, viitattu 30.10.2017.

**Nyyti ry**, 2017. Epäasiallinen käyttäytyminen ja kiusaaminen yhteisöissä -luento, Minttu Naarminen, Suomen Nuorisoyhteistyö – Allianssi ry:n, Nyyti ry:n ja SYL ry:n järjestämässä Häirintätilanteet järjestötoiminnassa -koulutustilaisuudessa Allianssi-talolla Helsingissä 19.10.2017.

**Pelitalo a**, ei päivämäärää. Historia – sivu 1.  
<http://pelitalo.munstadi.fi/esittely/historia/sivu-1/>, viitattu 30.8.2017.

**Pelitalo b**, ei päivämäärää. Historia – sivu 5.  
<http://pelitalo.munstadi.fi/esittely/historia/sivu-5/>, viitattu 30.8.2017.

**Pelitalo c**, ei päivämäärää. Historia – sivu 7.  
<http://pelitalo.munstadi.fi/esittely/historia/historia-sivu-7-2015/>, viitattu 30.8.2017.

**Pierce, Chester**, 1970. *Offensive Mechanisms*. Teoksessa Floyd B. Barbour (toim.) *The Black Seventies*. Porter Sargent Publisher, Boston, Massachusetts.

**Ring, Elisabeth**, 2013. *Hate Speech in Social Media: An Exploration of the Problem and Its Proposed Solutions*. Väitöskirja. Colorado, USA: University of Colorado.  
[https://scholar.colorado.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1014&context=jour\\_gradetds](https://scholar.colorado.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1014&context=jour_gradetds), viitattu 15.1.2017.

**Salter, Anastasia – Bridget Blodgett**, 2012. Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public. *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 56, 3, 401–416.

**Seglow, Jonathan**, 2016. Hate Speech, Dignity and Self-Respect. *Ethical Theory and Moral Practice* 19, 5, 1103–1116.

**Seta**, 2016. Sateenkaarisanasto.  
<http://seta.fi/sateenkaarisanasto/>, viitattu 13.11.2017.

**SEUL ry**, 2016. Suomen e-urheilun eettinen ohjeisto.  
<http://seul.fi/wp-content/uploads/2016/12/SEUL-Eettinen-ohjeisto-aukeamittain.pdf>, viitattu 10.10.2017.

**SEUL ry**, ei päivämäärää. Esports.  
<http://seul.fi/esports/>, viitattu 10.10.2017.

**Tampereen yliopisto** – Ajankohtaista, 17.3.2016. e-Sports-tutkimukseen puolen miljoonan rahoitus.  
<https://www.uta.fi/ajankohtaista/uutinen/e-sports-tutkimukseen-puolen-miljoonan-rahoitus>, viitattu 1.12.2017.

**Tasa-arvolaki** 2014/1329. Laki naisten ja miesten välisestä tasa-arvosta. Annettu Helsingissä 30.12.2014. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1986/19860609>, viitattu 15.10.2017.

**Tutkimuseettinen neuvottelukunta**, 2009. Humanistisen, yhteiskuntatieteellisen ja käyttäytymistieteellisen tutkimuksen eettiset periaatteet ja ehdotus eettisen ennakoarvioinnin järjestämiseksi.  
<http://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/eettisetperiaatteet.pdf>, viitattu 12.10.2017.

**Väisänen, Mikko**, 11.2.2014. Nimeämisen sateenkaareva ihanuus. Seta ry.  
<http://seta.fi/nimeamisen-sateenkaareva-ihanuus/>, viitattu 5.12.2017.

**Yhdenvertaisuuslaki** 2014/1325. Annettu Helsingissä 30.12.2014  
<https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2014/20141325?search%5Btype%5D=pika&search%5B-pika%5D=yhdenvertaisuuslaki>, viitattu 15.10.2017.

**Yhdenvertaisuusvaltuutettu a**, ei päivämäärää. Valtuutetun tehtävä.  
<https://www.syrjinta.fi/valtuutetun-tehtava>, viitattu 26.10.2017.

**Yhdenvertaisuusvaltuutettu b**, ei päivämäärää. Mikä on syrjintää?  
<https://www.syrjinta.fi/mika-on-syrjintaa/>, viitattu 25.10.2017.

**Yhdistyneet kansakunnat**, 1989. Yleissopimus lapsen oikeuksista.  
<https://www.unicef.fi/lapsen-oikeudet/sopimus-kokonaisuudessaan/>, viitattu 4.1.2018.

**Yle**, 1.11.2017. Peliala nousi Suomen suurimmaksi veronmaksajaksi – Nämä yritykset maksoivat eniten veroja viime vuonna.  
<https://yle.fi/uutiset/3-9910108>, viitattu 14.12.2017.

# Liitteet

## Liite 1 Kyselylomake

Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri

Hyvä kyselyyn osallistuja, kiitos ajastasi ja ajatuksistasi vihapuhetta ja syrjintää e-urheilussa selvittävän tutkimuksen hyväksi!

Tämä kysely on osa Helsingin kaupungin nuorisopalvelujen ja Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL ry:n yhteistyössä tekemää selvitystä, jonka tarkoituksena on kartoittaa suomalaisnuorten kokemaa ja havaitsemaa häirintää, syrjintää ja vihapuhetta kilpailullisessa pelikulttuurissa. Selvitys on osa laajempaa hanketta, joka pyrkii edistämään syrjimätöntä pelikulttuuria Suomessa ja muualla.

Kilpailullisella pelikulttuurilla ymmärrämme kilpailulliset tietokone- ja konsolipelit, sekä niihin keskittyvät pelitapahtumat, keskustelufoorumit, nettiin ladatut pelivideot keskusteluineen ja muut tilanteet ja tapahtumat, joiden keskiössä ovat kilpailulliset pelit. Osallistuaksesi tutkimukseen sinun ei tarvitse kilpailla näissä peleissä ammattimaisesti – riittää, että pelaat tai olet pelannut sosiaalisia verkkopelejä yhdessä muiden kanssa.

Antamiasi vastauksia tullaan käsittelemään luottamuksellisesti. Niihin on pääsy vain hankkeen tutkijoilla. Kyselyyn vastaaminen vie noin 10 minuuttia. Lue kysymykset tarkkaan, ja vastaa totuudenmukaisesti. Kyselyyn voi vastata vain kerran.

Kyselyyn vastanneiden kesken arvomme kaksi kappaletta Kingston HyperX Cloud 2 -kuulokkeita (arvo 95 e) ja 20 kappaletta 25 euron arvoisia Paysafecardeja. Jos haluat osallistua arvontaan, odota kysymysten lähettämisen jälkeen aukeavaa yhteystietolomaketta.

Lisätietoja hankkeesta antaa mielellään vastaava tuottaja Jaakko Rautavaara (jaakko.rautavaara@hel.fi), ja selvityksestä projektitutkija Ella Alin (ella.alin@hel.fi).

Kysely alkaa. Tähdelliset kysymykset ovat pakollisia.

1. Kuinka kauan olet pelannut? \*

- Alle vuoden
- 1–3 vuotta
- 4–7 vuotta
- 8–15 vuotta
- Yli 15 vuotta

2. Mitä pelejä pelaat? Valitse 1–6 peliä, joita pelaat eniten. \*

- League of Legends
- Counter-Strike: Global Offensive
- Overwatch
- Dota 2
- Minecraft
- Player Unknown's Battlegrounds
- H1Z1
- World of Warcraft
- Heroes of the Storm
- Diablo III
- Hearthstone
- Halo 5: Guardians
- Call of Duty: Black Ops III
- Call of Duty: Infinite Warfare
- Call of Duty: Modern Warfare Remastered
- NHL
- FIFA
- Jokin muu, mikä \_\_\_\_\_
- Jokin muu, mikä \_\_\_\_\_
- Jokin muu, mikä \_\_\_\_\_
- Jokin muu, mikä \_\_\_\_\_
- Jokin muu, mikä \_\_\_\_\_
- Jokin muu, mikä \_\_\_\_\_

3. Kuinka paljon aikaa käytät keskimäärin viikossa pelien parissa? \*

- Alle 3 tuntia
- 4–10 tuntia
- 11–18 tuntia
- 19–26 tuntia
- 27–35 tuntia
- yli 35 tuntia

4. Yleensä pelaan

- Yksin kotona tuntemattomien kanssa
- Yksin kotona tuntemieni pelaajien kanssa (ns. partyna)
- Kavereiden kanssa jonkun kotona
- Nuorisotalolla
- Jossain muualla, missä

5. Mieluiten pelaisin (valitse 1–2 sopivinta vaihtoehtoa)

- Yksin kotona tuntemattomien kanssa
- Yksin kotona tuntemieni pelaajien kanssa (ns. partyna)
- Kavereiden kanssa jonkun kotona
- Nuorisotalolla
- Jossain muualla, missä

6. Pelaamisen lisäksi harrasta pelikulttuuria näillä tavoin (valitse kaikki sopivat vaihtoehdot). \*

- Käymällä pelitapahtumissa
- Streamaamalla omaa pelaamistani
- Seuraamalla muiden stream-lähetyksiä
- Katsomalla pelivideoita
- Lukemalla pelifoorumeita
- Osallistumalla pelifoorumien keskusteluihin
- Jutteleamalla peleistä kavereiden kanssa
- Lukemalla pelaamiseen liittyviä artikkeleita
- Käyttämällä viestintäsoveluulsta muiden pelaajien kanssa (kuten Discord tai Skype)
- Muilla tavoin, miten

Seuraavat kysymykset koskevat häirintää ja vihapuhetta, joka tapahtuu netin välityksellä pelaessa, streameissa, videoilla, erilaisilla keskustelufoorumeilla ja viestintäsovelluksissa. Vihapuheella tarkoitetaan tässä kyselyssä ihonväriin, sukupuoleen, syntyperään, kansalliseen tai etniseen alkuperään, vammaisuuteen, sukupuoli-identiteettiin, seksuaaliseen suuntautumiseen tai muuhun henkilökohtaiseen ominaisuuteen tai asemaan perustuvaa henkilöön tai henkilöryhmään kohdistuvaa ahdistelua, solvaamista, kielteistä stereotyyppittelyä, leimaamista tai uhkaamista, sekä henkilöön tai henkilöryhmään kohdistuvan halventamisen, vihan ja panettelun edistämistä tai niihin yllyttämistä. (Euroopan rasismien ja suvaitsemattomuuden vastaisen komission vihapuheen määritelmää mukaillen.)

Häirinnällä tarkoitetaan tässä kyselyssä toisen ihmisen pelaamisen tai pelikulttuuriin osallistumisen häiritsemistä, joka koetaan loukkaavana, ahdistavana tai pelottavana.

7. Voit kuvailla omin sanoin, millainen käytös sinua häiritsee kilpailullisessa pelaamisessa. Voit esimerkiksi kertoa mikä häiritsee, loukkaa tai tuntuu ahdistavalta, minkälaisissa tilanteissa sitä tapahtuu, ja miten se sinuun vaikuttaa.

---

---

---

8. Mielestäni pelikulttuurissa on häiritsevää käyttäytymistä (eli vihapuhetta tai häirintää). \*

Ei ollenkaan / Hyvin vähän / Jonkin verran / Paljon / Todella paljon

9. Mielestäni pelikulttuurissa on häiritsevää käyttäytymistä vähemmän kuin kouluissa tai työpaikoilla.

Täysin eri mieltä / Jokseenkin eri mieltä / Ei samaa eikä eri mieltä / Jokseenkin samaa mieltä / Täysin samaa mieltä

10. Mielestäni negatiivinenkin kommentointi on hyväksyttävää pelatessa.

Täysin eri mieltä / Jokseenkin eri mieltä / Ei samaa eikä eri mieltä / Jokseenkin samaa mieltä / Täysin samaa mieltä

11. Pyrin kommunikoimaan rakentavasti muiden pelaajien kanssa, kun pelaan.

En koskaan / Harvoin / Joskus / Usein / Aina

12. Toivoisin, että pelaajat kannustaisivat enemmän toisiaan. \*

Täysin eri mieltä / Jokseenkin eri mieltä / Ei samaa eikä eri mieltä / Jokseenkin samaa mieltä / Täysin samaa mieltä

13. Mielestäni häirintä pelikulttuurissa on ongelma, johon pitäisi puuttua. \*

Häirinnällä tarkoitetaan tässä kyselyssä toisen ihmisen pelaamisen tai pelikulttuuriin osallistumisen häiritsemistä, joka koetaan loukkaavana, ahdistavana tai pelottavana.

Täysin eri mieltä / Jokseenkin eri mieltä / Ei samaa eikä eri mieltä / Jokseenkin samaa mieltä / Täysin samaa mieltä

14. Mielestäni vihapuhe pelikulttuurissa on ongelma, johon pitäisi puuttua. \*

Vihapuheella tarkoitetaan tässä kyselyssä ihonväriin, sukupuoleen, syntyperään, kansalliseen tai etniseen alkuperään, vammaisuuteen, sukupuoli-identiteettiin, seksuaaliseen suuntautumiseen tai muuhun henkilökohtaiseen ominaisuuteen tai asemaan perustuvaa henkilöön tai henkilöryhmään kohdistuvaa ahdistelua, solvaamista, kielteistä stereotyyppittelyä, leimaamista tai uhkaamista, sekä henkilöön tai henkilöryhmään kohdistuvan halventamisen, vihan ja panettelun edistämistä tai niihin yllyttämistä. (Euroopan rasismin ja suvaitsemattomuuden vastaisen komission vihapuheen määritelmää mukailen.)

Täysin eri mieltä / Jokseenkin eri mieltä / Ei samaa eikä eri mieltä / Jokseenkin samaa mieltä / Täysin samaa mieltä

15. Häiritsevintä kokemani käytös on ollut seuraavissa tilanteissa (valitse 1–5):\*

- Pelatessa
- Pelitapahtumassa
- Stream-lähetyksessä
- Stream-lähetyksen chatissa
- Pelivideolla
- Pelivideon kommenttipalstalla
- Pelien keskustelufoorumilla
- Pelaajien kommunikointikanavalla (kuten Discord)
- Muualla, missä \_\_\_\_\_
- En ole kokenut häirintää tai vihapuhetta

16. Valitse kaikki häiritsevän käyttäytymisen muodot, joita olet havainnut pelikulttuurissa. \*

- Toisen pelaajan pelitaitojen haukkuminen
- Toisen pelaajan solvaaminen
- Nimittely
- Vähättely

- Vaientaminen
- Sopimaton seksuaalinen ehdottelu
- Uhkailu tai uhkaava käyttäytyminen
- Huomiotta tai peliporukasta pois jättäminen tuttujen pelaajien toimesta
- Huomiotta tai peliporukasta pois jättäminen tuntemattomien pelaajien toimesta
- Toisen pelaajan ulkonäön kommentointi negatiivisesti
- Toisen pelaajan äänen tai puhettavan kommentointi negatiivisesti
- Toisen pelaajan terveydentilan kommentointi negatiivisesti
- Rassistiset kommentit
- Sukupuoleen liittyvä kommentointi
- Homo- tai transfobiset kommentit
- Pelaajan ikään liittyvä negatiivinen kommentointi
- Pelin mekaniikkojen väärinkäyttö
- Vihapuhe
- Toisen pelaajan henkilökohtaisten tietojen etsiminen ja julkaiseminen, tai sillä uhkaaminen (ns. doxaus)
- Muu, mikä \_\_\_\_\_
- En ole havainnut häiritsevää käyttäytymistä

17. Valitse alla olevan listan vaihtoehdoista 1–4 käyttäytymistapaa, jotka häiritsevät sinua eniten pelikulttuurissa: \*

- Toisen pelaajan pelitaitojen haukkuminen
- Nimittely
- Vähättely
- Vaientaminen
- Sopimaton seksuaalinen ehdottelu
- Uhkailu tai uhkaava käyttäytyminen
- Huomiotta tai peliporukasta pois jättäminen tuttujen pelaajien toimesta
- Huomiotta tai peliporukasta pois jättäminen tuntemattomien pelaajien toimesta
- Pelin mekaniikkojen väärinkäyttö
- Vihapuhe
- Toisen pelaajan henkilökohtaisten tietojen etsiminen ja julkaiseminen, tai sillä uhkaaminen (ns. doxaus)
- Mikään näistä ei häiritse

18. Valitse alla olevan listan vaihtoehdoista 1–4 käyttäytymistapaa, jotka häiritsevät sinua eniten pelikulttuurissa: \*

- Toisen pelaajan ulkonäön kommentointi negatiivisesti
- Toisen pelaajan äänen tai puhettavan kommentointi negatiivisesti
- Toisen pelaajan terveydentilan kommentointi negatiivisesti
- Rassistiset kommentit
- Sukupuoleen liittyvä kommentointi
- Seksuaaliseen suuntautumiseen liittyvä kommentointi
- Pelaajan ikään liittyvä negatiivinen kommentointi
- Mikään näistä ei häiritse

19. Olen kokenut häiritsevää käytöstä näissä tilanteissa (valitse kaikki sopivat vaihtoehdot): \*

- Pelatessa
- Pelitapahtumassa (kuten assemblyt ja lanit)
- Stream-lähetyksen chatissa
- Pelivideolla
- Pelivideon kommenttipalstalla
- Pelien keskustelufoorumilla
- Pelaajien kommunikointikanavalla (kuten Discord)
- Muualla, missä \_\_\_\_\_
- En ole kokenut häiritsevää käyttäytymistä.

20. Miksi koet joutuneesi häirinnän tai vihapuheen kohteeksi? (Voit valita useamman kuin yhden vaihtoehdon.) Koska: \*

- puhun äidinkielenäni muuta kieltä kuin suomea
- puhun äidinkielenäni muuta kieltä kuin ruotsia
- puhun äidinkielenäni muuta kieltä kuin englantia
- olen nuori/ lapsi
- kuulun etniseen vähemmistöryhmään
- olen romani
- olen saamelainen
- olen vammainen
- kuulun seksuaalivähemmistöön
- kuulun uskonnolliseen vähemmistöryhmään
- kuulun sukupuolivähemmistöön
- olen tyttö/nainen
- En osaa sanoa
- Jonkin muun syyn takia, miksi? \_\_\_\_\_
- En ole joutunut vihapuheen tai häirinnän kohteeksi.

21. Jos olet joutunut häirinnän tai vihapuheen kohteeksi peliharrastuksesi parissa, minkälaisia seurauksia tai vahinkoa siitä on aiheutunut sinulle?

---

---

---



22. Vastaa seuraaviin väittämiin sen perusteella, mitä olet kokenut peliharrastuksen parissa. \*

	Ei	En osaa sanoa	Kyllä
Pelkään tai olen pelännyt, että yhteystietoni kaivetaan esille, ja niitä levitetään eteenpäin			
Pelkään tai olen pelännyt, että fyysiseen koskemattomuuteeni kajotaan			
Minun tai läheisteni turvallisuutta on uhattu			
Olen kokenut seksuaalista häirintää netissä			
Olen salannut yhteystietojani tai vaihtanut nimimerkkiä tai peliä paetakseni häirintää			
Olen joutunut tietoturvahyökkäyksen kohteeksi peliharrastukseeni liittyen (esim. virukset, hakkerointi, ddos, tilin anastaminen)			
Olen tehnyt rikosilmoituksen pelissä kokemastani häirinnästä			
Olen tehnyt rikosilmoituksen pelitapahtumassa kokemastani häirinnästä			
Olen raportoinut pelissä kokemani häirinnän moderaattoreille			
Olen raportoinut pelitapahtumassa kokemani häirinnän raportointityökalun avulla			
Olen raportoinut pelissä tai pelitapahtumassa kokemani häirinnän jollekulle muulle			

23. Kuinka usein olet kokenut joutuneesi vihapuheen tai häirinnän kohteeksi pelikulttuurissa keskimäärin kuukauden aikana? \*

- En kertaakaan
- 1–5 kertaa
- 6–10 kertaa
- Noin joka toinen päivä
- Päivittäin
- Useita kertoja päivässä

24. Vaikuttaako häirintä ja vihapuhe siihen, mitä pelejä pelaat? \*

- Kyllä
- Ei
- En osaa sanoa

25. Vaikuttaako negatiivinen kommentointi siihen, käytätkö voice chattia pelatessasi?

\*

- Kyllä
- Ei
- En osaa sanoa

26. Tunnen vähintään yhden henkilön, joka on vähentänyt tietyn pelin pelaamista tai lopettanut sen kokonaan kanssapelaajien vihamielisen käytöksen takia. \*

- Kyllä
- Ei
- En osaa sanoa

27. Onko pelikulttuurissa kohtaamasi häirintä tai vihapuhe vaikuttanut sinuun jollakin seuraavista tavoista?\*

	Ei	En osaa sanoa	Kyllä
Häirintä on vaikuttanut keskittymiskykyyni pelatessa			
Häirintä on vaikuttanut keskittymiskykyyni pelaamisen ulkopuolella			
Häirintä on aiheuttanut minulle uniongelmiä			
Häirintä on aiheuttanut minulle yli päivän kestäväää mielipahaa			
Olen jättäytynyt pois pelitapahtumasta häirinnän tai sen pelon vuoksi			
Olen jättäytynyt pois peliporukoista häirinnän tai sen pelon vuoksi			

28. Vastaa seuraaviin väittämiin pelien tarjoamista mekaniikoista, joilla voidaan edistää syrjimätöntä pelikulttuuria\*:

	Ei	En osaa sanoa	Kyllä
Käytän pelien tarjoamia hyvän käytöksen tunnustamismenetelmiä			
Käytän pelien tarjoamia huonon käytöksen report-menetelmiä			
Olen tyytyväinen pelien tarjoamiin hyvän käytöksen tunnustamismenetelmiin (commends)			
Olen tyytyväinen pelien tarjoamiin huonon käytöksen report-järjestelmiin			

29. Oletko käyttänyt jotakin muuta tapaa (kuin edellä), kun kohtaat häiritsevää käytöstä? Miten se on toiminut? Kuvailisitko tätä tapaa.

---

---

---

30. Kenen toivoisit puuttuvan häirintään ja vihapuheeseen pelikulttuurissa? (Valitse kaikki sopivat vaihtoehdot.) \*

- Peliyhtiöiden
- Pelaajien itse
- Pelaajien huoltajien
- Pelitapahtumien järjestäjien
- Moderaattoreiden
- Pelaajajulkisten
- Viranomaisten
- Jonkun muun, kenen \_\_\_\_\_
- Mielestäni häirintään ei tarvitse puuttua

31. Jos haluat, voit kertoa mitä sinun mielestäsi pitäisi tehdä, jotta häirintä ja vihapuhe kilpailullisessa pelikulttuurissa vähenisi, ja jotta pelaajat kokisivat olonsa turvalliseksi ja uudet harrastajat tervetulleeksi.

---

---

---

Lopuksi kysymme muutaman kysymyksen sinusta.

32. Minkä ikäinen olet? \*

alle 15

- 15–17 vuotta
- 18–21 vuotta
- 22–25 vuotta
- 26–29 vuotta
- yli 29 vuotta

33. Äidinkieleni on \*

- suomi
- ruotsi
- venäjä
- viro
- somali
- muu, mikä \_\_\_\_\_.

34. Kotona puhumme\*

- suomea
- ruotsia
- venäjää
- viroa
- somalia
- muuta kieltä, mitä \_\_\_\_\_.

35. Olen\*

- tyttö/nainen
- poika/mies
- muu
- En halua määritellä.

36. Seksuaalinen suuntautuminen \*

- Mitä määrittelyä käytät mieluiten seksuaalisesta suuntautumisestasi?

\_\_\_\_\_

- En halua määritellä.

37. Mikä on kotikuntasi? \* \_\_\_\_\_

38. Jos tämä kysely herätti ajatuksia häirinnästä tai vihapuheesta kilpailullisessa pelikulttuurissa, tai haluat kommentoida aihetta tai kyselyä muuten, kuulemme mielellämme ajatuksiasi!

---

---

---

---

---

---

---

## Liite 2: Haastattelurunko

### 1 Aloitus

Kauanko olet pelannut?

Mistä kilpailullisesta pelistä aloitit? Miksi?

Mitä pelejä pelaat? Mitä rooleja pelaat, miksi?

Mikä pelaamisessa on parasta? Mikä pelaamissasi peleissä on parasta? / Miksi pelaat niitä pelejä? Oletko aloittanut joitakin muita pelejä, ja jättänyt ne sikseen? (Jos, niin miksi?)

Kuinka paljon pelaat viikossa?

Missä pelaat?

Kenen kanssa pelaat? Kenen kanssa pelaisit mieluiten? Miten pelikokemuksesi muuttuisi, jos saisit pelata missä & kenen kanssa vain?

Mitä tavoittelet pelaamisella, mitä se sinulle merkitsee?

Miten muuten olet pelien kanssa tekemisissä: pelitapahtumat, muiden pelaamisen seuraaminen, pelien keskustelufoorumit, muut areenat? Haluaisitko olla enemmän?

Miten keskusteleet muiden pelaajien kanssa?

Käytätkö voice-chattiä? Millaisia kokemuksia sinulla on voice-chatin käytöstä? Puhutko sielä paljon vai vähän? Mistä puhut?

### 2 Kiusaaminen/vihapuhe pelaamisessa

Mitä sinulle merkitsee vihapuhe? Yleensä, entä pelien kontekstissa?

Mikä pelikulttuurissa tai peleissä on / onko jokin ärsyttävää/ahdistavaa/ikävää? Miksi?

Entä onko jotain ärsyttävää? Jos, niin mikä? Miksi?

Tuleeko mieleen ikäviä pelitilanteita? Millaisia ne ovat olleet? Mikä niissä on ollut ikävää?

Oletko tullut itse kiusatuksi pelatessasi? Kenen taholta? Milloin näin viimeksi tapahtui?

Miten siihen reagoit? Miten muut reagoivat? Miltä muiden reaktiot tuntuivat? Mitä luulet, että kiusaajan päässä liikkui? / Miksiköhän hän sanoi/teki niin?

Vaikuttaako kiusaaminen omaan pelaamisesi? Miten? (mitä pelejä pelaat, kuinka paljon, milloin, kenen kanssa, missä, millä serverillä..?)

Onko mielestäsi seksuaalivähemmistöön kuuluvien helppo tulla osallisiksi pelikulttuurista, esimerkiksi osallistua tapahtumiin ja tuottaa materiaalia nettiin yms.? (if applicable)

Mikä mielestäsi vaikuttaa kiusaamiseen pelitilanteissa? Mitkä eri tekijät vaikuttavat siihen, että joku tulee kiusatuksi / jotakuta haukutaan?

Uskotko, että kaikki pelaajat tulevat kohdelluksi tasavertaisesti peleissä? Jos et, niin miksi?

Millainen on sinulle ihannejoukkue? Millaisten joukkueovereiden kanssa haluaisit pelata?

Millaisten et? Entä vastajoukkue?

### 3 Häirintään puuttuminen

-Oletko puuttunut, kun muut on tulleet kiusatuksi?

-Mitä/kenen pitäisi tehdä, jotta kiusaamista ei ilmenisi?

Miten sinun mielestäsi tällaisissa tilanteissa pitäisi reagoida? Mikä tuntuisi hyvältä?

(Oletteko pelikavereidesi kanssa puhuneet kiusaamisesta / ikävästä/huonosta käytöksestä pelatessa?)

Minkälaiset olisivat hyvät säännöt kilpailuun? Mitä sääntöjen pitäisi sisältää, jotta niistä olisi jotain iloa?

Miten parantaisit pelikulttuuria? Mitä mielestäsi pitäisi tehdä?

#### 4 Sosiaaliset suhteet

Oletko saanut kavereita tai ystäviä peliharrastuksen kautta? Mistä ja miten? Miten kuvailisit pelien kautta saamiasi ystävyysuhteita verrattuna muihin ystävyysuhteisiin?

-onko jompiakumpia enemmän?

-aiheet, joista puhutte: samoja vai eri aiheita?

-mikä mielestäsi edistää sitä, että pelien kautta saa kavereita? Miten se on käytännössä tapahtunut sinun kohdallasi?

#### 5 aktiivisuus/passiivisuus peliyhteisössä

-streamaus

-osallistuminen keskusteluihin

-oma aktiivisuus

-esteet osallistumiselle

-aletaan lähestyä loppua, olisiko sinulla vielä jotain lisättävää/kysyttävää



