

# Non-toxic

Pelikasvatusta kotona ja nuorisotyössä

Helsinki

Miia Siutila

## Yhteistyössä

Opetus- ja kulttuuriministeriö



Julkaisija

Helsingin kaupunki  
Kulttuuri ja vapaa-aika / Nuorisopalvelut  
Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke

ISBN

978-952-331-843-4

Kannen kuvat: Nadja Hilowle ja Sara Honkanen

# Non-toxic

– Pelikasvatusta kotona ja nuorisotyössä

Miia Siutila

# Tiivistelmä

Tämä selvitys on osa Helsingin kaupungin nuorisopalveluiden Non-toxic - syrjimätön pelikulttuuri -hankkeen jatkokautta. Hankkeen ensimmäisessä vaiheessa tutkittiin kuinka paljon ja minkälaista vihapuhetta, syrjintää ja häirintää nuoret Suomessa kohtaavat pelatessaan ja osallistuessaan muuten pelikulttuuriin. Tämän selvityksen tarkoituksena on tutkia kuinka nuorten peleissä kohtaama vihapuhe, syrjintä ja häirintä näkyvät nuorten vanhemmille ja nuorisotyöntekijöille, kuinka kodeissa käsitellään pelejä ja pelaamista, sekä kuinka he voivat sekä auttaa nuorta käsittelemään kohtaamaansa häiritsevää käytöstä että vaikuttaa nuoren omaan ei-toivottuun käytökseen.

Tässä selvityksessä on kaksi kyselyä, joista toinen on suunnattu vanhemmille ja toinen nuorisotyöntekijöille. Vastausten perusteella kaikki nuorten kohtaama häirintä ei näy nuorten vanhemmille tai nuorten parissa työskenteleville. Siinä missä aikaisemmassa Non-toxic -kyselyssä nuorista vain 3% ilmoitti, ettei ole kohdannut häirintää, vastasi vanhemmista 55 % ja nuorisotyöntekijöistä 13% etteivät nuoret ole kertoneet kohtaavansa häirintää peleissä tai pelikulttuurissa. Myös erilaisten häirinnän muotojen kohdalla nuorten prosenttiosuudet olivat järjestäen suurempia kuin huoltajille tai nuorisotyöntekijöille kerrottuna. Nuoret myös kertovat vanhemmilleen tietynlaisesta häirinnästä harvemmin: rasistisista, seksistisistä ja homofobisista kommenteista kerrottiin vähemmän kuin sitä oltiin raportoitu kohdattavan.

Vanhemmat ja nuorisotyöntekijät tunsivat pelejä ja pelikulttuureja kohtuullisen hyvin. Tästä huolimatta vanhemmista moni koki puutteellisen pelitietoutensa haittaavan mahdollisuuksiaan auttaa nuorta, jos tämä kohtaisi kiusaamista pelitilanteissa. Monet toivoivat lisätietoa eri peleistä tiiviissä ja käytännönläheisessä, muttei liian yksinkertaistetussa muodossa.

Monet vanhemmista kertoivat joutuneensa puuttumaan nuoren omaan käytökseen tavalla tai toisella. Suurimman osan kohdalla tämä tarkoitti huomauttamista, kieltoja ja pelaamisen rajoittamista nuoren huutaessa ja kiroillessa pelatessaan. Vastausten perusteella tästä ei kuitenkaan vaikuta olevan kuin korkeintaan väliaikaista apua. Nuorisotyöntekijät olivat onnistuneet paremmin: keskustelemalla huutamisen ja haukkumisen mahdollisista vaikutuksista, paremmista kommunikointitavoista ja kannustamisen merkityksestä he olivat saaneet ennen mikkiin huutavat nuoret rauhoittumaan.

Vastausten perusteella pelikulttuurin negatiiviseen kommunikaatioon jo tottuneen nuoren on mahdollista oppia parempia kommunikaatiotapoja, mutta se vaatii aikaa ja työtä. Kun negatiivisia esimerkkejä näkee toistamiseen pelivideoilla ja -streameissa, on helppo alkaa uskomaan kyseisen käytöksen olevan odotettua. Keskustelemalla ja näyttämällä parempaa esimerkkiä tähän on mahdollista saada muutos. Nuoren on helpompaa omaksua uusi ajattelumalli ja kommunikointitavat, jos ne tulevat henkilöltä, jonka hän kokee olevan myös aidosti kiinnostunut peleistä ja pelikulttuurista, mikä vaatii niin vanhemmilta kuin nuorisotyöntekijöiltäkin aktiivista ja positiivista pelikasvatusta pelkkien kieltojen sijaan.

# Sammanfattning

Denna utredning ingår i förlängningsperioden av projektet Non-toxic – diskrimineringsfri spelkultur som genomförs av Helsingfors stads ungdomstjänster. I den första fasen av projektet undersöktes hur mycket och vad slags hatretorik, diskriminering och trakasserier unga i Finland möter när de spelar och annars deltar i spelkulturen. Syftet med den här utredningen är att utreda hur ungdomarnas föräldrar och ungdomsarbetarna märker av den hatretorik, diskriminering och de trakasserier som de unga möter i spelen, hur man i hemmen pratar om spel och spelande samt hur de kan både hjälpa de unga att hantera störande beteende som de möter och inverka på icke-önskvärt beteende hos de unga själva.

I den här utredningen ingår två enkäter, en för föräldrar och en för ungdomsarbetare. Utifrån svaren märker inte föräldrarna eller personer som arbetar med ungdomar av alla trakasserier som ungdomarna möter. Medan endast tre procent av ungdomarna i den föregående Non-toxic-enkäten uppgav att de inte har råkat ut för trakasserier, svarade 55 procent av föräldrarna och 13 procent av ungdomsarbetarna att de unga inte har berättat att de råkat ut för trakasserier i spel eller inom spelkulturen. Även när det gäller olika former av trakasserier var procentandelarna för ungdomarna större i jämförelse än vad de hade uppgett för vårdnadshavarna eller ungdomsarbetarna. Ungdomarna berättar även mer sällan för sina föräldrar om vissa typer av trakasserier: de berättade mer sällan om rasistiska, sexistiska och homofobiska kommentarer än vad de rapporterat att de råkar ut för.

Föräldrarna och ungdomsarbetarna kände relativt väl till spel och spelkulturer. Trots det upplevde många föräldrar att deras bristfälliga spelkunskaper försvårade deras möjligheter att hjälpa de unga om dessa blev mobbade i spelsituationer. Många önskade mer information om olika spel i ett kortfattat och praktiskt men inte för förenklat format.

Många av föräldrarna berättade att de på ett sätt eller annat varit tvungna att ingripa i den ungas beteende. För de flesta innebar detta att anmärka på, förbjuda och begränsa spelandet när den unga skriker och svär när hen spelar. På basis av svaren verkar inte detta hjälpa mer än högst tillfälligt. Ungdomsarbetarna hade lyckats bättre: genom att diskutera eventuella effekter av att skrika och förolämpa, bättre kommunikationssätt och betydelsen av uppmuntran hade de fått ungdomar som tidigare skrek i mikrofonen att lugna sig.

Utifrån svaren är det möjligt för unga som redan vant sig vid den negativa kommunikationen inom spelkulturen att lära sig bättre kommunikationssätt, men det kräver tid och arbete. När man upprepade gånger ser negativa exempel i spelvideor och -streaming är det lätt att tro att man förväntas bete sig på det sättet. Genom att diskutera och föregå med bättre exempel är det möjligt att åstadkomma förändringar. Den unga har lättare att anamma nya tänkesätt och nya kommunikationssätt om de kommer från en person som den unga upplever att även är genuint intresserad av spelen och spelkulturen, vilket kräver en aktiv och positiv spelfostran istället för förbud från såväl föräldrarnas som ungdomsarbetarnas sida.

# Abstract

This report is part of the second season of Youth department of city of Helsinki's Non-toxic – non-discriminating gaming culture-project. The first phase of the project researched how much and what kind of hate speech, discrimination and harassment young people in Finland face while gaming and participating in gaming culture in other ways. The purpose of this report is to study how the hate speech, discrimination and harassment that youths face in games presents to their parents and youth workers, how games and gaming is managed in homes, and how they can both help the youths to process the disturbing behaviour they see and how to influence the youths own un-wanted conduct.

This study consists of two surveys: one directed to parents and another for youth workers. Based on the answers all harassment that young people face is not known by their parents or by youth workers. While only 3 % of the youths in the earlier Non-toxic-survey stated that they had not encountered harassment, 55 % of the parents and 13 % of the youth workers in this study reported that young people had not told that they have encountered harassment while gaming or in game culture. Also the different types of harassment that the youths faced were consistently reported more often by themselves in the earlier study than what was told to the youth workers and parents. The youths also told their parents of certain kind of harassment less often: racist, sexist and homophobic comments were spoken of more rarely than they were reportedly encountered.

Parents and youth workers knew games and gaming culture quite well. Despite of this many of the parents felt that their lacking knowledge of gaming and games hampered their options to help if their child encountered harassment in gaming situations. Several wished for more information on different games in a compact and practical but not too simplified form.

Several of the parents stated that they had had to intervene on their own child's behaviour in one way or another. For most this meant remarks, prohibitions and constraints on gaming if the young person shouted or swore while playing. Based on the replies these actions were rarely effective more than temporarily. The youth workers had been more successful: by discussing the possible effects of shouting and swearing, better communication methods and importance of encouragement they had managed to calm the conduct of youths that previously used to shout while gaming.

Based on the answers youths that have already gotten accustomed to negative communication in gaming culture can learn more constructive habits, but it will require time and effort. When negative examples are repeated time and again in gaming videos and streams, it is easy to see such behaviour as expected. By discussions and showing better examples changing this behaviour is possible. It is easier for the youth to adopt a new way of thinking and communicating if they come from a person that they consider to also be genuinely interested in games and gaming culture. In stead of just prohibitions, more positive and active game education is required from both parents and youth workers to achieve this.

# Alkusanat ja kiitokset

Pelikulttuurit mielletään usein toksisiksi ja negatiivisiksi paikoiksi, joissa voi sanoa mitä vain. Jos kuulija tästä loukkaantuu, on vika hänessä itsessään, kun ei kyennyt ohittamaan haukkuja, syövä toivotuksia ja muita solvauksia olankohautuksella. Ei ole kuitenkaan mitään syytä, miksi pelikulttuurin olisi oltava tällaista. Vihapuheen, häirinnän ja syrjinnän kitkemisen jälkeenkin pelatessa voi kiusoitella ja trollata kanssapelaajia niin halutessaan, sen sijaan ilkeämielistä toksisuutta ei pelikulttuuriin tarvita.

Kun ottaa huomioon kuinka tavanomaista toksinen käytös on pelatessa, on Non-toxic -hankkeen kaltaiselle projektille tarvetta. Pelikulttuuri tulee muuttumaan vain nuorten ja uusien pelaajien kautta, joten heidät on alusta alkaen opetettava kommunikoimaan tavalla, joka ei tuhoa pelinautintoa muilta pelaajilta.

Non-toxic -hankkeen toisen vaiheen tavoitteena on kasvattaa nuoria kohtaavien kasvattajien ammattitaitoa ja kykyä tunnistaa ja puuttua vihapuheeseen, syrjintään ja häirintään peleissä ja pelikulttuurissa, ja näin luoda positiivisempaa ja hyväksyvämpää pelikulttuuria. Hankkeen toinen vaihe on valtakunnallinen ja sitä tukee Opetus- ja kulttuuriministeriö. Tutkimuksen ajankohta oli 1.2.2020-31.10.2020. Hanke jatkuu vuoden 2021 loppuun asti.

Haluan kiittää erityisesti Riikka Lehtistä ja Sonja Ahtiaista, jotka ovat olleet auttamassa ja tukemassa tutkimuksen teon jokaisessa vaiheessa. Lisäksi haluan kiittää Non-toxic -hankkeen ohjausryhmää, Setan Teija Ryhtää, Mikko Meriläistä ja muita, jotka kommentoivat kyselyrunkoja ja tutkimusraportin raakileversiota.

Turussa 1.11.2020  
Miia Siutila

# Sisällys

<b>Tiivistelmä</b>	4
<b>Sammanfattning</b>	5
<b>Abstract</b>	6
<b>Alkusanat ja kiitokset</b>	7
<b>Sisällys</b>	8
<b>1. Johdanto</b>	9
1.1. Selvityksen tausta ja tarkoitus	9
1.2. Raportin rakenne	9
1.3. Vihapuhe ja häirintä peleissä ja pelikulttuurissa	10
1.4. Pelilukutaito, pelisivistys ja pelikasvatus	11
1.5. Pelaaminen ja nuorisotyö	12
1.6. Pelaaminen ja pelikasvatus kotona	13
1.7. Pelikulttuurin yhdenvertaisuuteen tähtääviä hankkeita Suomessa ja maailmalla	14
<b>2. Tutkimuksen teko</b>	16
2.1. Tutkimuskysymykset	16
2.2. Kyselyt ja niiden laatiminen	17
2.3. Kyselyiden jakaminen	18
2.4. Tutkimusetiikasta	20
<b>3. Kyselyiden satoa</b>	21
3.1. Nuorisotyöntekijöille suunnattu kysely	21
3.1.1. Perustietoa vastaajista	21
3.1.2. Digitaalinen pelaaminen osana nuorisotyötä	23
3.1.3. Vihapuhe, syrjintä ja häirintä peleissä ja pelikulttuureissa	27
3.2. Kotikysely	31
3.2.1. Perustietoa vastaajista	31
3.2.2. Pelikasvatus kotona	35
<b>4. Pohdintaa</b>	42
4.1. Kertovatko nuoret peleissä ja pelikulttuureissa kohtaamastaan syrjinnästä, häirinnästä ja vihapuheesta?	42
4.2. Tuntevatko kasvattajat pelikulttuureja ja pelaamista tarpeeksi hyvin? Kokevatko he osaavansa auttaa nuoria peleissä tapahtuvan kiusaamisen käsittelyssä?	43
4.3. Pelit ja pelikulttuuri: osa normaalia kanssakäymistä vai paikka, jossa saa (ja kuuluu) huudella mitä vain	44
4.4. Kykenevätkö nuorisotyöntekijät ja vanhemmat vaikuttamaan nuorten käytökseen peleissä ja pelikulttuurissa? Miten?	44
<b>5. Koulutustarpeista</b>	46
<b>6. Lopuksi</b>	48
<b>7. Lähteet</b>	49
<b>8. Liitteet</b>	52
8.1 Liite 1. Nuorisotyöntekijöille suunnattu kysely	52
8.2 Liite 2: Vanhemmille suunnattu kysely	58



# 1. Johdanto

## 1.1. Selvityksen tausta ja tarkoitus

Ensimmäisen Non-toxic - syrjimätön pelikulttuuri -hankkeen selvityksen tarkoitus oli selvittää “minkälaista häirintää, vihapuhetta tai muuten satuttavaa käytöstä nuoret pelikulttuurissa kokevat, ja miten se heihin vaikuttaa” (Alin, 2018, s 10). Raportin tulosten mukaan on selvää, että erilainen häirintä, vihapuhe ja muu häiriköivä käytös ovat arkipäivää lähes kaikille kilpailullisia pelejä pelaaville nuorille.

Tämän kaksiosaisen selvityksen tarkoituksena on tutkia, miten nuorten peleissä ja pelikulttuurissa kohtaa häiritsevä käytös, vihapuhe ja syrjintä näkyvät nuorisotyön ammattilaisille sekä nuorten vanhemmille. Jo Non-toxic -hankkeen ensimmäisen osan tavoitteena oli osaltaan rakentaa pelikulttuurista turvallisempaa ja positiivisempaa paikkaa kaikille osallistujilleen ja tämä selvitys jatkaa tämän tavoittelua. Selvittämällä, miten peleissä ja pelikulttuurissa tapahtuva häiritsevä puhe näkyy nuorisotyöntekijöille ja lasten vanhemmille on mahdollista tunnistaa puutteita ja koulutustarpeita nuorisotyöntekijöiden ja vanhempien tiedoissa ja taidoissa liittyen pelikulttuuriin ja peleihin.

Hankkeen toisen vaiheen tavoitteena on vahvistaa nuoria pelaajia kohtaavien kasvattajien tietoa, taitoa ja osaamista pelikulttuurista, peleistä ja pelaamisesta, tukea heidän osaamistaan vihapuheen ja syrjinnän tunnistamisessa ja ehkäisyssä, sekä rohkaista turvallisemman pelikulttuurin luomiseen. Niin nuorten vanhemmilla, kuin nuorisotyön työntekijöillä, on mahdollista vaikuttaa sekä siihen, miten nuori itse kommunikoi pelatessaan ja muuten pelikulttuuriin osallistuessaan muille että siihen kuinka hän käsittelee pelatessaan kohtaamaansa negatiivista käytöstä ja sen nostamia tunteita.

Selvitys toteutettiin kahdella kyselyllä, joista toinen oli suunnattu nuorisotyöntekijöille ja toinen pelaavien nuorten vanhemmille. Kyselyiden kysymykset oli tehty vertailukelpoisiksi sekä keskenään että aikaisemman Non-toxic -kyselyn vastausten kanssa.

## 1.2. Raportin rakenne

Tässä raportissa käsitellään luvussa yksi ensin vihapuhetta ja häirintää peleissä ja pelikulttuurissa, pelilukutaitoa, pelisivistystä ja pelikasvatusta, pelaamista osana nuorisotyötä, pelaamista ja kotien pelikasvatusta, sekä pelikulttuurin yhdenvertaisuuteen tähtääviä hankkeita. Seuraavaksi luvussa kaksi kuvaillaan lyhyesti tutkimuksen tekoa avaamalla tutkimuskysymyksiä, kyselyiden laatimista ja jakamista, sekä pohditaan tutkimusetiikkaa.

Luvussa kolme keskitytään kyselyiden löydöksiin, ensin nuorisotyöntekijöille suunnattuun kyselyyn ja sitten vanhemmille suunnattuun kyselyyn. Luvussa neljä kyselyiden löydöksiä verrataan keskenään ja pohditaan tarkemmin tutkimuskysymysten valossa. Luvussa viisi avataan kyselyn perusteella löytyneitä ehdotuksia koulutus-tarpeista. Luvussa kuusi pohditaan tämän tutkimuksen puutteita ja tarvittavaa lisätutkimusta. Luku seitsemän sisältää käytetyt lähteet ja kahdeksan liitteenä olevat kyselyrungot.

### 1.3. Vihapuhe ja häirintä peleissä ja pelikulttuurissa

Peleissä ja pelikulttuurissa esiintyy tunnetusti varsin paljon häirintää, vihapuhetta, haukkumista ja muuta negatiivista puhetta. Vaikka negatiivista puhetta esiintyy käytännössä kaikissa peleissä, joissa pelaajien on mahdollista kommunikoida keskenään tavalla tai toisella, esiintyy sitä huomattavasti varsinkin kilpailullisissa peleissä (ks. esim. Gray 2012; Kuznekoff & Rose 2012; Salter & Blodgett 2012; Taylor, 2006, Maher 2016).

Pelien kehittäjät pyrkivät suitsimaan toksista puhetta peleissään parhaansa mukaan. Kaikissa online-peleissä, joissa voi kommunikoida muiden kanssa, on mahdollista raportoida muita pelaajia heidän käyttöksensä perusteella. Oletuksena on, että raportit lopulta johtavat jonkinlaisiin rangaistuksiin huonosti käyttäytyville pelaajille. Tavallisten pelaajien kaitsemisen lisäksi pelien kehittäjät ja turnausjärjestäjät vaativat ammattipelaajilta ja muilta peliensä esimerkillistä käytöstä. Monet ammatillaiset ovatkin saaneet rangaistuksia aina sakoista pelikieltoihin huonon käytöksen vuoksi.

On kuitenkin kyseenalaista, kuinka hyvin peliyritysten raportointi- ja rankaisujärjestelmät lopulta toimivat. Pelifoorumeilla esiintyy säännöllisesti keskustelua raportoinnin toimimattomuudesta tai väärinkäytöstä, eivätkä peliyritysten ilmoittamat arviot toksisuuden määrästä peleissään välttämättä vastaa pelaajien kokemuksia. Veli-Matti Karhulahti pelasi kirjaansa varten 200 rankattua League of Legends -matsia joista 176:ssa (eli 88 %) esiintyi jonkinlaista toksista puhetta (Karhulahti, 2020, s 41-42). Pelin kehittäjän Riot Gamesin mukaan vain 2 % matseista esiintyy toksista käytöstä (Maher, 2016).

Toksinen käytös ei jakaudu peleissä tasaisesti vaan eri ryhmät kokevat sitä enemmän kuin muut. Näistä tutkimuksiin on naisten kohtaama toksisuus. Jeffrey Kuznekoff ja Lindsey Rose (2012) vertasivat pelaajien reaktioita mies- ja naisääneen. He äänittivät etukäteen joukon neutraaleja, positiivisia ja kannustavia kommentteja miehen ja naisen äänellä ja käyttivät äänitteitä ja hiljaista kontrolliryhmää yhteensä 245 Halo 3 -matsissa. Naisääni sai kolme kertaa niin paljon negatiivisia kommentteja kanssapelaajiltaan kuin miesääni tai hiljainen kontrolliryhmä. (Kuznekoff & Rose, 2012) Varsinaisen seksistisen puheen lisäksi naiset kohtaavat seksistisiä ennakkoodotuksia, sillä pelaajat usein olettavat naisten olevan automaattisesti huonompia pelaajia kuin miehet (Siutila & Havaste, 2019).

Naisten lisäksi myös muut ryhmät, kuten esimerkiksi seksuaalivähemmistöt ja rodullistetut henkilöt, kokevat peleissä ja pelikulttuurissa häirintää, syrjintää ja vihapuhetta. Heidän kokemuksiaan on valitettavasti tutkittu huomattavasti vähemmän kuin naisten. Kishonna Grayn (2012) mukaan pelaajat ovat normalisoineet rasistisen puheen osaksi jokapäiväistä ja tavallista kommunikointia peleissä. Tutkimuksen esimerkeissä pelatessaan rasistista puhetaapaa käyttävät pelaajat eivät kuitenkaan kokeneet olevansa itse rasisteja, vaan pitivät pelejä paikkana, joissa voi sanoa mitä vain ilman seurauksia tai syvempää syytä. Gray näkee tutkimuksensa tummaihoisten pelaajien kokemusten johtuvan siitä, että pelikulttuurissa on olemassa myytti, jonka mukaan tummaihoiset eivät pelaa ja ole pelaajia ('gamer'). (Gray, 2012)

Syytä sille, miksi pelikulttuurit ovat niin toksisia ei tiedetä. Eri teorioiden mukaan kyse on niiden meritokraattisesta luonteesta (Paul, 2018) tai toksisuus voi jopa olla peliyritysten markkinointikikka (Morrisette, 2020). Syytä voi olla myös monien pelien kilpailullisuus ja pelaajien kova halu voittaa yhdistettynä pelin tarjoamaan anonymiteettiin. Toksisetkaan pelaajat eivät yleensä ole toksisia pelin alusta asti vaan heidän kommunikaation sa muuttuu jossain vaiheessa koitosta. Tämän jälkeen toksiset pelaajat eivät enää pyydä anteeksi tai kannusta joukkueovereitaan tai kommunikoi strategisesti muiden kanssa. (Kwak & Blackburn, 2014)

## 1.4. Pelilukutaito, pelisivistys ja pelikasvatus

Peleihin ja pelaamiseen keskittyvä julkinen keskustelu ja uutisointi ovat usein varsin mustavalkoista; pelit nähdään joko pahoina ja vaarallisina asioina, jotka turmelevat nuorison, ja ahkerasti pelaavat pelaajat nähdään addikkeina, joiden tulevaisuus on pelastettava, tai pelit ovat uusin suomalainen menestystarina Nokian puhelinten jalanjäljissä ja ammattilaispelaajat tulevaisuuden suurimpia tähtiä. Todellisuudessa pelit ovat enimmäkseen pelaajilleen jotain kahden ääripään väliltä: ajanviettoa, johon uppoudutaan vaihtelevalla intensiteetillä ja motivaatiolla. Kuitenkin usein varsinkin nuorten ja lasten pelaamisesta puhuttaessa ovat erilaiset huolet etusijalla ja haittojen ehkäisy peleihin liittyvän kasvatuksen tavoitteena.

Usein peleihin liittyvästä kasvatuksesta ja opetuksesta puhuttaessa nousee esiin termi pelilukutaito. Termille ei ole tarkkaa ja vakiintunutta määritelmää, vaan se on eri tutkijoiden toimesta määritelty eri tavoin. Mika Mustikkamäen mukaan termien eri määritelmiä voi jakaa kolmen eri perusteen kautta: mediakasvatuksellinen näkökulma käyttää lähtökohtanaan tuttuja mediakasvatuksen lähestymistapoja, mutta huomioi myös pelaajien toimijuuden ja mahdollisuudet osallistua pelin merkitysten luomiseen; pelisuunnittelun näkökulma perustuu pelien rakenteiden hallintaan niin pelaamisen, modaamisen kuin pelintuotannon eri osa-alueiden kautta; ja sosiokulttuurinen näkökulma painottaa “pelien luonnetta kulttuurisina artefakteina”. (Mustikkamäki, 2010) Erilaisissa pelilukutaidon käsitteissä on kuitenkin omat ongelmansa. Osa niistä keskittyy pelien kautta oppimiseen, täten unohtaen pelien keskeisen roolin viihtymisen ja hauskanpidon välineenä. Toiset keskittyvät turhan paljon pelilukutaitoon haittojen ehkäisyn välineenä. Myös kotikasvatus ja kotona pelaaminen esiintyvät pelilukutaidon käsitteissä harvoin, vaikka koti onkin paikka, jossa lapset ja nuoret useimmiten pelaavat. Mikko Meriläisen mukaan mikään pelilukutaidon määritelmä ei riittävän laajasti avaa sitä mihin pelikasvatuksella pitäisi pyrkiä ja mitä sen pitäisi kattaa. (Meriläinen, 2020, s 38-39)

Pelilukutaidon sijaan Mikko Meriläinen ehdottaa käytettäväksi pelisivistyksen käsitettä. Hän määrittelee pelisivistykselle kolme eri määritelmää, jotka toimivat kokonaisuutena:

**Pelisivistys prosessina:** “Prosessi, jossa ihminen vuorovaikutuksessa laajemman yhteisön kanssa tarkastelee oman luovan ajattelunsa ja uuden tiedon kautta monipuolisesti ja kriittisesti pelien, pelaamisen, pelien tekemisen ja pelikulttuurien erilaisia ulottuvuuksia ja suhdettaan niihin, tavoittelee uutta tietoa ja uusia näkökulmia, ja käyttää näin kertyvää osaamistaan rakentavalla ja eettisellä tavalla.”

**Pelisivistys osaamisena:** “Edellä mainitun prosessin tuloksena syntyvä monipuolinen tietous ja osaaminen, joka laajenee, kehittyy ja muuttuu läpi ihmisen elämän. Pelisivistyksellä ei ole tiettyä, määrättyä sisältöä, vaan pelisivistys voi eri yksilöiden kohdalla saada erilaisia muotoja näiden kiinnostusten ja tarpeiden mukaan.”

**Pelisivistys ihanteena:** “Laajempi yhteiskunnallinen ihanne, jossa pelaamisen kulttuureja pyritään ymmärtämään ja niihin liittyvä ymmärrys nähdään tärkeänä ja arvokkaana.” (Meriläinen, 2020, s 43)

Pelisivistys tarkoittaa pelien ja pelaamisen kokonaisvaltaista ymmärrystä: erilaisten pelien ja niiden osa-alueiden ja rakenteiden tuntemusta, pelien ja pelaamisen tuntemusta monipuolisena kulttuurisena ilmiönä, kykyä tulkita pelien välittämiä viestejä ja niiden asemaa osana nyky-yhteiskuntaa. Pelikasvatus on pelisivistyksen luomiseen, laajentamiseen ja syventämiseen käytettävä väline. (Meriläinen, 2013, s 10) Mikko Meriläiselle pelisivistys on tavoite, johon pelikasvatuksella pyritään ja hän määrittelee pelikasvatuksen tarkoittavan “tarkoituksellista, tavoitteellista, myönteistä vaikuttamista kasvatettavan pelisivistysprosessiin kasvatuksen keinoin, esimer-

kiksi keskustelemalla, kysymällä, neuvomalla, tukemalla ja näyttämällä esimerkkiä” (Meriläinen, 2020, s 44). Pelikasvattajan käsikirja 2:ssa Pekka Mertala ja Saara Salomaa korostavat tietoisien ja tiedostavan kasvatuksen tärkeyttä. Heidän mukaansa pelikasvattajan (kuten muidenkin kasvattajien) on tunnistettava omat käsityksensä peleistä, kasvatukselliset tavoitteensa ja arvonsa, sekä ajatuksensa siitä miten kasvu ja kehitys tapahtuvat. Onnistunut pelikasvatus ei edellytä tarkkaa kulloistenkin suosikkipelien tuntemusta, vaan kykyä “tarjota uusia näkökulmia pelien, pelaamisen ja pelillisyyden käsitteellistämiseen ja ymmärtämiseen”. (Mertala & Salomaa, 2019, s 15-19)

Pelikasvatusta voidaan toteuttaa niin kotona kuin kouluissa, nuorisotyössä ja yhteiskunnan muilla osa-alueilla. Pelikasvatus ei myöskään kohdistu vain lapsiin ja nuoriin, vaan usein myös vanhemmat ja vanhempi väestö voivat kaivata päivitystä peleihin ja pelaamiseen liittyviin tietoihinsa. Pelikasvatuksen ei myöskään tarvitse suuntautua hierarkkisesti opettajan tai vanhemman kaltaiselta auktoriteetiselta hahmolta jollekulle vähemmän tiedäville ja osaaville henkilöille, vaan se voi suuntautua myös horisontaalisesti kavereiden, kanssapelaajien ja muiden vertaisten välillä.

## 1.5. Pelaaminen ja nuorisotyö

Pelaaminen ja pelit ovat olleet osa nuorisotyön työvälineistöä nuorisotyön alkua ajoista alkaen ja niitä on käytetty moninaisten tavoitteiden saavuttamiseen. Videopelejä ja konsoleja alkoi ilmaantua nuorisotaloille 1970- ja 1980-luvun vaihteessa niiden ollessa edelleen harvinaisia kodeissa. Myös tietokoneita ja muita uusia teknologioita on usein omaksuttu nuorisotyön käyttöön niiden tunnettavuuden ja suosion varhaisessa vaiheessa. (Tuominen, 2017) Esimerkiksi 90-luvun alussa Tampereen seurakunnat tarjosivat nuorille mahdollisuuden käyttää lankapuhelinverkkoon liitettyjen tietokoneiden kautta BBS (bulletin board system) -järjestelmää. 1990-luvun alussa Tampereen seurakunnat järjestivät edelleen voimissaan olevaa Bittileiriä, jossa pojat pääsivät pelaamaan pelejä ja viettämään aikaa keskenään. (Kosonen, 2011). 1990-luvun lopulle tultaessa myös tietokoneet peleineen alkoivat olla nuorisotalojen vakiovarusteita (Tuominen, 2017). Esimerkiksi Helsingissä on ollut peleihin keskittyvää nuorisotyötä vuosituhaten alusta, joka on viimeisen vuosikymmenen aikana laajentunut pelinkehitykseen, e-urheiluun ja kohdennettuun ryhmätoimintaan (Alin, 2018).

Nykyään digitaaliset pelit ovat usein arkipäiväinen osa nuorisotyötä vähintäänkin aktiivisesti pelaavien nuorten puheiden kautta. Erilaista digitaalista nuorisotyötä ja pelitoimintaa järjestetään nuorisotyöntekijöiden toimesta ympäri Suomea, vaikkakaan kaikkiin nuorisotaloihin se ei ole vielä rantautunut. Pelikoneet, konsolit ja pelit ovat usein kalliita ja ajatus peleihin keskittyvästä nuorisoinnasta voi olla pelottava henkilölle, joka ei itse juurikaan pelaa ja jolle pelikulttuuri ja pelaamiseen tarvittava teknologia ovat enemmän tai vähemmän tuntemattomia. Ilman innostuneita työntekijöitä voi pelitoiminnan mukaan ottaminen nuorisotyöhön olla haastavaa.

Kuitenkaan nuorisotyöntekijän ei tarvitse olla itse peliekspertti, vaan nuorten oma asiantuntijuus, kiinnostus ja innostus pelaamiseen saattaa hyvinkin riittää toiminnan käynnistämisessä. Nuorilta voi saada neuvoja, tietoa ja apua niin sopivien pelien valintaan, kuin tarvittavien laitteiden ja teknisen osaamisen kanssa. Kiinnostus ja mielenkiinto nuorten harrastusta kohtaan mahdollistaa nuoren kohtaamisen hänelle tärkeän asian kautta. Samalla nuorisotyöntekijän oma pelien ja pelikulttuurin tuntemus kasvaa antamalla nuorten toimia asiantuntijoina ”omassa pelaamisessaan ja malttamalla asettua itse oppijan asemaan”. (Hernesniemi, 2013, s 83-94)

Nuorisotyössä on pelien kautta mahdollista paitsi tutustua nuoriin paremmin, myös opettaa hyödyllisiä taitoja. Itse pelaaminen vaatii vähän teknistä osaamista, mutta erilaisten tapahtumien, kuten lanien tai turnausten,

järjestäminen jo enemmän. Moninpelejä pelatessa kehittyvät myös sosiaaliset taidot ja ryhmätyökyvyt. Lisäksi pelaamisen kautta on mahdollista opettaa nuorelle tunteiden hallintaa, sillä pelit usein nostattavat monenlaisia tunteita ja tuntemuksia nuoren kohdatessa onnistumisia ja epäonnistumisia niin itse kuin kanssapelaajien toiminnassa. Varsinkin tässä pelimaailmaa itsekin tunteva ja kokeneempi ”ohjaaja ymmärtää paremmin pelin nostattamat tunteet ja voi siten tarjota paitsi ymmärrystään, myös opettaa tapoja kanavoita ja käsitellä voimakkaita tunteita” (Hernesniemi, 2013 s 93). Pelejä käytetäänkin nykyään monissa eri rooleissa nuorisotyön piirissä: avoimessa toiminnassa nuorisotaloilla; ryhmätoiminnassa roolipeleinä, pelinkehityskerhoina ja pelikerhoina; tapahtuma- ja turnaustoiminnassa (Lauha, 2014).

Vaikka nuorisotyössä onkin totuttu hyödyntämään pelejä osana toimintaa, ovat ne vain harvoin olleet ohjaamisen toimintaympäristönä. Joitakin kokeiluja on kuitenkin jo ilmestynyt nuorisotyöntekijöiden perustaessa omia Minecraft-serverejä ja tarjoamalla vapaan pääsyn Steam-palveluun nuoristalolla. Uudehko suuntaus on myös nuorisotyön puolesta kootut kilpailulliset e-urheiluun osallistuvat joukkueet.

## 1.6. Pelaaminen ja pelikasvatus kotona

Kodit ovat edelleen yleisin paikka lapsille ja nuorille pelata digitaalisia pelejä. Aikaisemmassa Non-toxic -tutkimuksessa valtaosa vastaajista pelasi pelejä joko kotonaan tai jonkun kaverinsa kotona (Alin, 2018, s 29). Kotona pelaamisen ilmeisestä suosiosta ja tavanomaisuudesta huolimatta aihetta on lopulta käsitelty varsin harvoista näkökulmista. Usein tutkimus on keskittynyt vanhempien huoliin lastensa pelaamisesta ja tapoihin, joilla he rajoittavat ja hallitsevat sitä. Asiaa ei helpota pelaamiseen ja peleihin liittyvän tutkimuksen historia, jossa pelit usein nähtiin enemmän tai vähemmän haitallisina, tai vähintäänkin hyödyttöminä.

Vanhemmat ja huoltajat useimmiten ovat kiinnostuneita luonaan asuvien lasten ja nuorten pelaamisesta tavalla tai toisella. Peleihin negatiivisesti suhtautuvat vanhemmat rajoittavat pelaamista enemmän kuin pelit positiivisemmassa valossa näkevät vanhemmat (Nikken & Jansz, 2006; Martins, Matthews & Ratan, 2015). Pelaamista yleensä rajoitetaan enemmän nuorempien lasten (Nikken & Jansz, 2006; Gentile et al., 2012; Shin & Huh, 2011; Martins, Matthews & Ratan, 2015) ja tyttöjen (Nikken & Jansz, 2006; Martins, Matthews & Ratan, 2015) kohdalla kuin vanhempien nuorten ja poikien. Itsekin paljon pelaavat vanhemmat käyttävät vähemmän pelaavia useammin monenlaisia pelikasvatuksellisia metodeja lastensa pelaamisen hallintaan (Nikken & Jansz, 2006) joskin vähemmän pelaavien kohdalla nämä menetit saattavat useammin olla lähinnä pelaamista rajoittavia (Martins, Matthews & Ratan, 2015). Myös vanhempien tai huoltajien omalla iällä saattaa olla vaikutusta siihen kuinka paljon ja millä tavalla he suhtautuvat nuorten pelaamiseen (Nikken & Jansz, 2006; Nikken et al., 2007; Martins, Matthews & Ratan, 2015).

Erilaisten pelikasvatuksellisten keinojen toimivuudesta ongelmapelaamisen ehkäisyssä ja ratkaisussa on jokseenkin vähän tietoa. Varmoja keinoja, jotka toimisivat kaikissa perheissä ja kaikkien nuorten kohdalla ei ole. Kuitenkin tutkimusten perusteella on mahdollista todeta, että pelkkä pelaamisen kieltäminen ja rajoittaminen johtavat vain harvoin toivottuihin lopputuloksiin. Pelaamisongelmien vähenemisen sijaan nuoren ja huoltajien välille syntyy helposti konflikteja. (Nielzen, Favez, Liddle & Rigter, 2019) Nuorten ja vanhempien huonot välit itsessään saattavat vaikuttaa peliongelmiin syntyyn (Nielzen, Favez, Liddle & Rigter, 2019; Jeong, Ferguson & Lee, 2019). Pelkän kieltämisen sijaan kodeissa olisikin kannattavaa käyttää myös positiivisempia pelikasvatuksen keinoja.

Mikko Meriläinen tutki suomalaisten 16–19 -vuotiaiden poikien näkemyksiä siitä, kuinka vanhempien tulisi tai kannattaisi suhtautua heidän pelaamiseensa. Hänen mukaansa nuorten suojelemisen pelaamisen riskeiltä ja pelaamisen ymmärtämisen välillä olemassa oleva jännite on kotona tapahtuvan pelikasvatuksen keskiössä. Vaikka nuorten mielestä vanhempien tulisi rajoittaa ja puuttua pelaamiseen eri tavoin riippuen nuoren iästä, ja erityisesti, jos pelaamisesta on tulossa ongelma nuoren elämässä, tulisi vanhempien myös ymmärtää pelaamista ja pelikulttuuria ja suhtautua niihin lähtökohtaisesti positiivisesti. Vastaajien mukaan positiivisempi ja peleistä ja pelikulttuurista kiinnostunut näkökulma nuoren pelaamiseen olisi parempi lähtökohta nuoren pelaamisen hallintaan ja riskien minimointiin kuin stereotyyppisen negatiivinen ja haittoihin keskittyvä. Useat vastaajista suhtautuivat Meriläisen tutkimuksessa omaansa ja varsinkin itseään nuorempien pelaamiseen tavalla jota voi kutsua “vastuulliseksi” ja joissain tapauksissa jopa konservatiiviseksi. (Meriläinen, 2021)

Anne Brusin (2018) tutkimuksessa nuorten mahdollisuudet pelata riippuvat paljolti heidän vanhempiansa suhtautumisesta pelaamiseen. Kun suurin osa tutkimuksen nuorista pitkälti hyväksyi vanhempiansa asettamat rajat (erityisesti niiden pelaajien kohdalla, joiden vanhemmat näkivät pelaamisen positiivisemmassa valossa) osassa perheitä pelaaminen aiheutti konflikteja nuorten ja vanhempien välillä. Varsinkin niiden nuorten kohdalla, joiden elämässä pelaamisella oli merkittävä rooli, olivat vanhemmat useammin rajoittaneet pelaamista tavoilla, jotka nuori koki liioitelluiksi ja rankaiseviksi. Vanhempien huoli nuoren pelaamisesta ei Brusin esimerkin mukaan perustunut ymmärrykseen nuoren harrastuksesta ja yleisestä tilanteesta, vaan pelkoon pelien aiheuttamista vaaroista. (Brus, 2018)

## 1.7. Pelikulttuurin yhdenvertaisuuden tähtäviä hankkeita Suomessa ja maailmalla

Niin Suomessa kuin ympäri maailmaa on meneillään hankkeita, jotka tähtäävät yhdenvertaisen, tasapuolisen ja syrjimättömän pelikulttuurin luomiseen. Osa hankkeista on keskittynyt enemmän e-urheilun pariin, kun taas toiset pyrkivät vaikuttamaan pelikulttuuriin myös e-urheilun ulkopuolella. Erilaisia hankkeita ja projekteja järjestävät niin kansalliset e-urheiluliitot ja pelaamiseen keskittyvä järjestöt, kuin osaltaan myös turnausten ja kilpailuiden järjestäjät ja pelien kehittäjät.

Suomessa Suomen Elektronisen Urheilun Liitto (SEUL) toteutti vuonna 2018 kyselyn arvioidakseen yhdenvertaisuuden toteutumista e-urheilussa ja pelitapahtumissa Suomessa. Vastaajien näkemykset sekä siitä, kuinka yhdenvertainen pelaamisen kenttä on Suomessa, sekä syrjinnän tavanomaisuudesta pelaamiseen liittyen vaihtelivat selvästi vastaajan sukupuolen mukaan. Naiset ja vastaajat, jotka valitsivat sukupuolekseen ‘muu/en halua kertoa’ kokivat miehiä useammin, ettei heillä ole samanlaisia mahdollisuuksia kilpailla ja harrastaa, ja he olivat useammin myös havainneet syrjintää. (SEUL, 2018)

Kyselyn perusteella SEUL on luonut yhdenvertaisuus- ja tasa-arvosuunnitelman, jonka toimien on tarkoitus parantaa sekä naisten, muunsukupuolisten että vammaisten asemaa ja harrastus- ja kilpailumahdollisuuksia e-urheilun parissa (SEUL, 2018). Kysely on ollut määrä uusina vuoden 2020 kevään aikana, mutta uuden kyselyn tuloksia ei ole vielä saatavilla.

Yhdenvertaisuus- ja tasa-arvosuunnitelman lisäksi SEUL:n eettisen ohjeistuksen tavoitteena on rakentaa “yhdessä e-urheilua, jonka piirissä mahdollisimman moni voi tuntea itsensä tervetulleeksi, kohdata muita harrastajia, kilpailla ja kehittyä.” (SEUL, 2016, s 7) Ohjeistus muun muassa kieltää kilpailijoita käyttämästä nimityksiä ja haukkumasanoja jotka toiset voisivat kokea loukkaavina, neuvoo tapahtumajärjestäjiä kehittämään toimintata-

vat tilanteille, joissa joku rikkoo eettistä ohjeistusta, ja kannustaa vanhempia olemaan kiinnostuneita lastensa peliharrastuksesta (SEUL, 2016).

SEUL:n eettinen ohjeisto perustuu Ruotsissa tehtyyn 'Svensk e-sports Code of Conduct' ohjeistukseen, jonka tarkoituksena on myöskin kannustaa tasa-arvoiseen ja syrjimättömään pelikulttuuriin e-urheilun parissa. Ohjeistuksen laatimisen lisäksi kaikenlaiseen peliharrastukseen keskittynyt nuorisojärjestö Sverok on kampanjoinut tasavertaisten peli- ja harrastusmahdollisuuksien puolesta muun muassa 'Respect all. Compete' -projektin kautta. Vuonna 2017 päättyneen projektin tarkoituksena oli tuoda esiin e-urheilua ja videopelaamista kaikille sopivana harrastusmahdollisuutena (RAC). Vuonna 2016 Ruotsissa perustettiin 'Female Legends' -yhdistys, jonka tarkoituksena on kannustaa naisia ja muunsukupuolisia osallistumaan e-urheiluun ja luoda e-urheilusta kaikille turvallinen ja tasavertainen harrastusmahdollisuus (Female Legends).

Ranskalainen France Esports on perustanut työryhmän, joka keskittyy naisten aseman parantamiseen e-urheilussa ja lisäämään naiskilpailijoiden määrää maan e-urheilussa. Työryhmä pyrkii luomaan sisältöä, joka tuo esille naisten menestystä ja osallisuutta e-urheilussa, aikoo kirjoittaa suosituksia, kuinka tapahtumajärjestäjät voivat tukea moninaisuutta ja tasa-arvoisuutta tapahtumisissaan, sekä perustaa mentorointi-ohjelma naisille jotka haluavat pyrkiä e-urheilun kentälle jossain roolissa. (France esports)

Englannissa toimiva British Esports Association käynnisti loppuvuodesta 2019 Women in Esports -kampanjan, jonka tavoitteena on tehdä paikallisesta e-urheilun kentästä hyväksyvämmän ja tasa-arvoisemman naisia kohtaan, sekä tehdä naisten osallistumisesta e-urheiluun tunnetumpaa. Sen keinoihin kuuluvat erilaiset sosiaalisen median kampanjat, haastattelut ja muut aktiviteetit yhdistyksen eri kanavilla Facebookissa, Twitchissä ja Youtubessa. (British Esports, 2019)

USA:ssa toimiva AnyKey kampanjoi tasapuolisuuden, monimuotoisuuden ja hyväksynnän puolesta kilpailullisessa pelaamisessa ja streamaamisessa. Organisaatio tähtää lisäämään pelikulttuurissa vähemmistönä olleiden henkilöiden määrää, parantaa marginalisoitujen pelaajien osallistumismahdollisuuksia ja resursseja, sekä parantaa heidän kokemuksiaan heidän osallistuessaan tapahtumiin. AnyKey pyrkii tavoitteisiinsa nostamalla esiin onnistuneita tarinoita vähemmistöjen ja marginalisoitujen pelaajien keskuudesta, luomalla aliedustettujen ryhmien jäsenille merkityksellisiä mahdollisuuksia tavata ja verkostoitua pelitapahtumissa, sekä edistämällä positiivisuutta pelikulttuurissa muun muassa tapahtumien ja tutkimuksen kautta. (AnyKey)

Kansainvälinen Women in Games -yhdistys, joka tähtää naisten aseman parantamiseen peliteollisuudessa, on keskittynyt myös naisten aseman parantamiseen e-urheilussa. Järjestämällä keskusteluja, tapahtumia ja tekemällä yhteistyötä muiden paikallisempien yhdistysten kanssa he ovat tukeneet naisten ja muiden vähemmistöryhmien joukkueiden pelitoimintaa sekä kasvattaneet tietoisuutta e-urheilun epätasa-arvoisuudesta. (WIGJ)



# 2. Tutkimuksen teko

Tässä luvussa keskitytään tutkimuskysymyksiin, kyselyiden tekoon ja niiden levitykseen.

## 2.1. Tutkimuskysymykset

Aikaisemmin toteutetun Ella Alinin tutkimuksen perusteella on selvää, että nuoret myös Suomessa kokevat syrjintää, kiusaamista ja vihapuhetta niin peleissä kuin pelien ulkopuolellakin erilaisissa peleihin liittyvissä yhteyksissä (Alin, 2018). Tämän tutkimuksen tarkoituksena on selvittää kuinka tämä syrjintä, vihapuhe ja häirintä näkyvät lasten ja nuorten kasvattajille niin kotona kuin nuorisotyössäkkin sekä selvittää pystyvätkö kasvattajat auttamaan ja puuttumaan siihen.

Non-toxic -hankeen toisen vaiheen tavoitteisiin kuuluu ”nuoria pelaajia kohtaavien kasvattajien osaamisen vahvistaminen digitaalisesta pelikulttuurista, vihapuheen ja syrjinnän ehkäisystä sekä turvallisemman pelikulttuurin luomisesta” (Non-toxic -hanke, 2020). Tutkimalla kuinka vihapuhe ja syrjintä näkyvät kasvattajille, sekä kuinka he tällä hetkellä kykenevät niihin puuttumaan, on mahdollista luoda tapoja ja keinoja, joilla kasvattajat voivat paremmin puuttua peleissä esiintyvään kiusaamiseen, vihapuheeseen ja syrjintään, sekä tukea nuoria kiusaamisen ja muiden pelien yhteydessä koettujen negatiivisten kokemusten käsittelyssä. Lisäksi on mahdollista paremmin tukea kasvattajia heidän ponnisteluissaan nuorten oman negatiivisen puheen kitkemisessä.

### Tutkimuskysymykset

1. Kertovatko nuoret peleissä ja pelikulttuurissa kohtaamastaan syrjinnästä, häirinnästä ja vihapuheesta?
2. Tuntevatko kasvattajat pelikulttuureja tarpeeksi hyvin kyetäkseen auttamaan nuoria tilanteissa, joissa he kohtaavat syrjintää, vihapuhetta ja häirintää?
3. Kykenevätkö kasvattajat vaikuttamaan nuorten negatiiviseen käytökseen peleissä ja pelikulttuurissa? Miten?



## 2.2. Kyselyt ja niiden laatiminen

Kyselyt laadittiin loppukeväästä 2020. Kyselyitä tehdessä pyrittiin tasapainottamaan kyselyiden pituus ja samalla tarve saada mahdollisimman paljon tietoa. Varsinkin vanhemmille suunnattu kysely pyrittiin pitämään kompaktina, jotta liian suuri kysymysten määrä ei karkottaisi vastaajia. Vastaajilta kysyttiin demografisia tietoja vain niiltä osin kuin niiden nähtiin olevan todella relevantteja tutkimuksen kannalta. Esimerkiksi vastaajien sukupuolta tai vanhemmille suunnatussa kyselyssä ikää ei nähty tulosten kannalta relevantteina, joten ne jätettiin kokonaan pois. Kysymykset pyrittiin myös tekemään tavalla, joka mahdollistaisi sekä vastausten vertailun vanhempien ja nuorisotyöntekijöille suunnatun kyselyn välillä, että niiden vertaamisen aikaisemmin toteutettuun Ella Alinin Non-toxic-tutkimukseen (Alin, 2018).

Alustavasta kysymysrungosta kerättiin kommentteja sekä hankkeen ohjausryhmältä että Setan nuorisotyön osallisuuden asiantuntija Teija Ryhdältä, minkä jälkeen kysymyksiä vielä muokattiin. Nuorisotyöntekijöille suunnattu kysely käännettiin ruotsiksi ja englanniksi ja vanhemmille suunnattu ruotsiksi, englanniksi, arabiaksi, venäjäksi, somaliksi, viroksi ja pohjoissaameksi.

Kyselyihin kirjoitettiin kattavat mutta tiiviit esittelyt ja määritelmät tärkeimmille termeille ja kyselyiden eri osien tarkoituksille. Tarkoituksena oli varmistaa, että vastaajat ymmärtäisivät eri termit, kuten ne näissä kyselyissä oli tarkoitus ymmärtää. Esimerkiksi nuorisotyöntekijöille suunnatussa kyselyssä peleissä esiintyvän häirinnän näkymistä nuorisotyössä kartoittava osio esiteltiin näin:

”Peleissä on todettu esiintyvän huomattavia määriä erilaista kiusaamista, häirintää, syrjintää ja vihapuhetta. Tämä osio keskittyy kartoittamaan, miten tämä näkyy nuorisotyössä.

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 mukaillen.)

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

Syrjinnällä tarkoitetaan henkilön kohtelemista huonommin jonkin henkilökohtaisen ominaisuuden perusteella.”

## 2.3. Kyselyiden jakaminen

Molempia kyselyjä jaettiin laajalti eri kanavien kautta Helsingin kaupungin omilla sivuilla ja some-kanavissa, Non-toxic -hankkeen sivuilla, eri nuorisotoimen toimijoiden kautta, yhdistysten kautta, sosiaalisessa mediassa, sekä lähettämällä jakelupyyntöjä eri toimijoille. Nuorisotyöntekijöille suunnattuun kyselyyn voi vastata toukokuun 25. päivästä kesäkuun 30. päivään ja vanhemmille suunnattuun kyselyyn toukokuun 25. päivästä elokuun 31. päivään.

### Taulukko 1. Kyselyiden jakelukanavat

#### Molemmat kyselyt

#### Facebook-ryhmät

- Women in games Finland
- Mediakasvattajien verkosto
- Geek parents unite (Finland)
- Nuorisopalvelujen puskaradio
- Pelikasvattajien verkosto
- 4H:n työntekijöiden valtakunnallinen ryhmä
- Nuorisolan yhdenvertaisuusverkosto
- Nuorisolan tekijät ja vaikuttajat

#### Jakelupyyntö (eri kanaviin, uutiskirjeisiin, verkostoille / kurssiivi = ei varmistusta jakelusta)

- KAVI: [Pelikasvatus.fi](http://Pelikasvatus.fi)-sivustolle artikkeli sekä Peliviikon Facebook-sivu
- SETA ry
- Juvenia
- Suomen pelitutkimuksen seura: FB
- Suomi-Somalia seura ry: FB-sivu
- Saamelaiskäräjät ja DigiArran-hanke: Samediggi FB
- Utsjoen kunta
- Safepoint-yhteisön Discord-palvelin
- *Helvary (Helsingin vanhemmat ry)*
- *Kirkkohallitus / seurakuntien nuorisotyöntekijät*
- *Pelastakaa lapset*
- *Ehyt ry*
- *Suomen roolipelaajien seura*
- *City Samit ry*
- *Numu ry – Nuoret muslimit*

#### Kunnalliset hankekumppanit ja muut toimijat:

- Rovaniemen nuorisopalvelut
- Turun nuorisopalvelut
- Hyvinkään nuorisopalvelut
- Seul ry (uutinen, Twitter, Facebook)
- Lappi NYT –hanke
- Keravan nuorisopalvelut
- Jyväskylän nuorisopalvelut

- Oulun nuorisopalvelut ja opetustoimi

#### **Helsingin kaupungin viestintäkanavat (sisäinen ja ulkoinen)**

- Twitter:
  - Nontoxic\_hanke
  - Nuorten\_hki
- Facebook: MunStadi
- Helsingin kaupungin nuorisopalveluiden työntekijät
- Non-toxic -hankkeen nettisivut: <http://score.munstadi.fi/non-toxic-syrjimatton-pelikulttuuri/>

#### **Vanhemmille suunnattu kysely**

##### **Facebook-ryhmät**

- Puskaradio Grani
- Puskaradio Espoo

##### **Jakelupyyntö (eri kanaviin, uutiskirjeisiin, verkostoille / kursiiivi = ei varmistusta jakelusta)**

- MLL (Twitter)
- *Väestöliitto*
- *Vanhempainliitto*

##### **Kunnalliset hankekumppanit ja muut toimijat**

- *Espoon opetustoimi, vironkielinen opetus*
- *Joensuu kasvatus ja koulutus*
- *Kajaanin opetus ja koulutus*

#### **Helsingin kaupungin viestintäkanavat (sisäinen ja ulkoinen)**

- *Maahanmuuttajanuorten Helsinki -hanke*

#### **Nuorisotyöntekijöille suunnattu kysely**

##### **Facebook-ryhmät**

- Etsivä nuorisotyö
- Yhteisöpedagogit
- Nusuvefo

##### **Jakelupyyntö (eri kanaviin, uutiskirjeisiin, verkostoille / kursiiivi = ei varmistusta jakelusta)**

- Kanuuna
- Verke
- Koordinaatti
- *Valo valmennus*

##### **Kunnalliset hankekumppanit ja muut toimijat**

- Espoon nuorisopalvelut

## 2.4. Tutkimuseetiikasta

Tutkimusta tehdessä on noudatettu Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohjeita ihmiseen kohdistuvaan tutkimuksen suorittamiseen (Tutkimuseettinen neuvottelukunta, 2019). Tutkimuksen tarkoitus, tavoitteet ja tekijät esiteltiin tutkimukseen osallistuville ennen varsinaisia tutkimuskysymyksiä ja varmistettiin heidän suostumuksensa tutkimukseen osallistumiselle. Samalla myös annettiin niin Non-toxic -hankkeen kuin tutkijankin yhteystiedot vastaajille mahdollisia kysymyksiä varten.

Tutkimukseen osallistuminen oli täysin vapaaehtoista, eikä yhteenkään kysymykseen ollut pakollista vastata. Halutessaan vastaajat voivat jättää osallistumisensa kesken milloin tahansa, jolloin heidän aikaisempia vastauksiaan ei tallennettu osaksi tutkimusdataa. Varsinaisissa tutkimuskysymyksissä pyrittiin välttämään ylimääräisiä demografisia kysymyksiä, joiden mahdollisesti mielenkiintoiset vastaukset olisivat kuitenkin tutkimuskysymysten kannalta merkityksettömiä.

Koska tutkimusdata on raportin julkaisun jälkeen tarkoitus tallentaa Tietoarkistoon (<https://www.fsd.tuni.fi/fi/>), kysyttiin tutkimuksen osallistujilta erikseen lupaa myös datan tallennukseen. Niiden vastaajien osalta, jotka kielsivät datansa tallennuksen, tullaan heidän vastauksensa kokonaisuudessaan poistamaan ennen tallennusta. Lisäksi päätettiin kaikkien vastauksen kääntää suomeksi tallennusta varten koska ruotsia lukuun ottamatta saatiin vieraskielisiä vastauksia vain muutama.

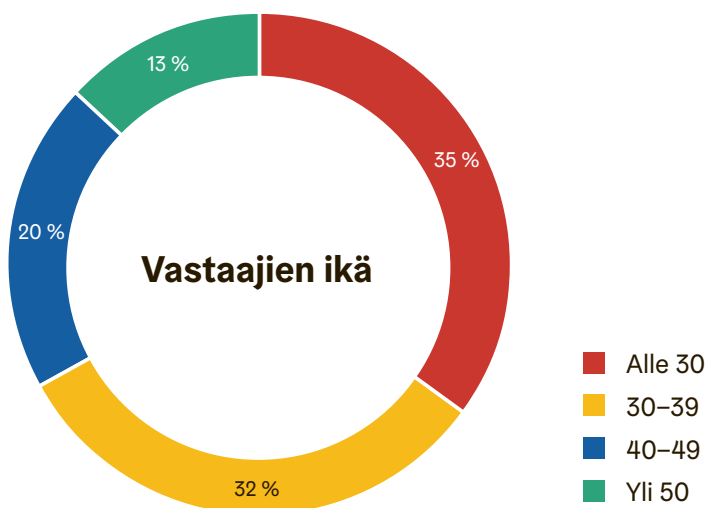
# 3. Kyselyiden satoa

Tässä luvussa käydään läpi kyselyiden tuloksia. Ensiksi keskitytään nuorisotyöntekijöille suunnattuun kyselyyn ja sitten vanhemmille suunnattuun kyselyyn.

## 3.1. Nuorisotyöntekijöille suunnattu kysely

### 3.1.1. Perustietoa vastaajista

Kyselyyn vastasi yhteensä 91 henkilöä, joista 9 vastasi kyselyyn ruotsiksi ja 82 suomeksi. Vastaajista suurin osa oli alle 30-vuotiaita (35 %) ja lähes yhtä moni 30–39-vuotiaita (32 %). 40–49-vuotiaita oli 20 % ja yli 50-vuotiaita 13 %. Ruotsinkieliset vastaajat olivat suomenkielisiä vanhempia. Vastaajat työskentelevät 43 eri kunnan alueella, tavallisimmin Helsingissä (22 %), Turussa (17 %), Espoossa (7 %) ja Tampereella (4 %).

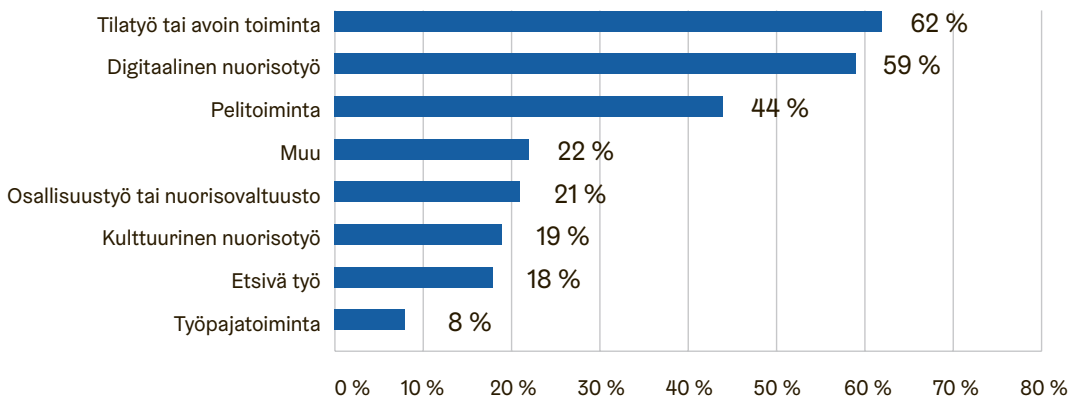


Kuvio 1 Nuorisotyöntekijöiden kyselyyn vastanneiden ikä

Kyselyn vastaajilta kysyttiin myös, minkä tyyppistä nuorisotyötä he tekivät. Vastaajien oli mahdollista valita kaikki sopivat vaihtoehdot, sekä kirjoittaa oma valintansa. Suurimman osan vastaajista nuorisotyö oli tilatoimintaa tai avointa toimintaa (62 %), digitaalisen nuorisotyön ollessa toisena 54 maininnalla (59 %). Myös pelitoiminta mainittiin usein (44 %). Digitaalisen nuorisotyön ja pelitoiminnan korkeiden lukujen perusteella voi olettaa vastaajien työskentelevän nuorison kanssa tilanteissa, joissa kyselyn teemat, häirintä peleissä ja pelikulttuurissa, saattaa nousta esiin.

Kohtaan 'Muu' tuli yhteensä 20 vastausta, joiden joukossa toistuivat erilaiset nuoristyön kehittämisen ja koulutuksen hankkeet, sekä lastensuojelu. Suomen- ja ruotsinkieliset vastauksen erosivat jonkin verran toisistaan; ruotsinkieliset vastaajat tekivät useammin etsivää nuorisotyötä kuin suomenkieliset, eivätkä osallistuneet pelitoimintaan lainkaan. On kuitenkin huomattava, että ruotsinkielisiä vastaajia oli niin vähän, ettei lukuja voi pitää edustavina.

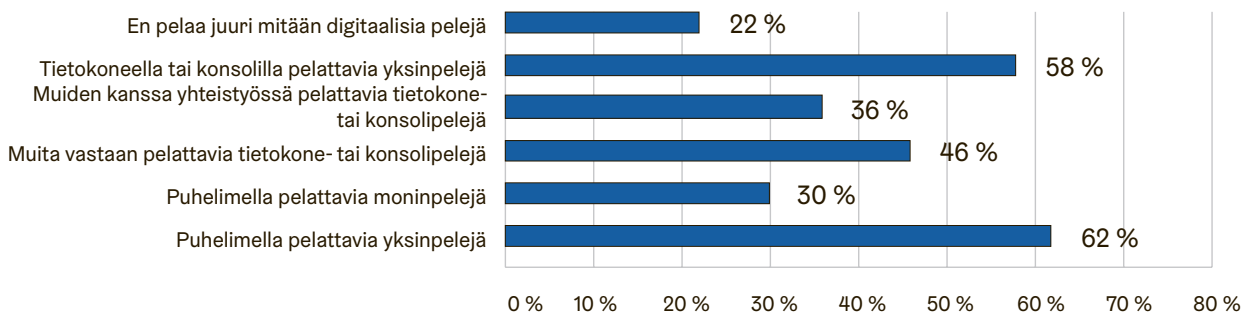
## Minkälaista nuorisotyötä teet?



Kuvio 2. Minkälaista nuorisotyötä vastaajat tekevät työkseen

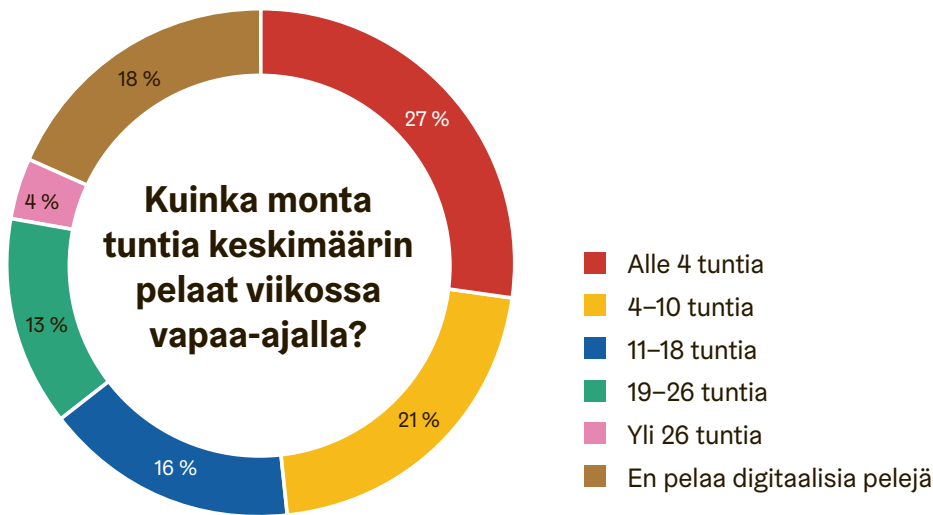
Kysyimme vastaajilta minkälaisia digitaalisia pelejä he itse pelaavat vapaa-ajallaan. Suurin osa vastaajista pelasi ainakin jonkinlaisia digitaalisia pelejä, vain 22 % sanoi ettei pelaa juuri mitään digitaalisia pelejä. Verrattuna aikaisempiin tutkimuksiin, joissa on kartoitettu suomalaisten pelaamistapoja, kyselyn vastaajat pelaavat useammin digitaalisia pelejä kuin suomalaiset yleensä (Pelaajabarometri 2019). Vastaajien keskuudessa yksinpelit olivat suosituimpia: 62 % vastaajista pelasi niitä puhelimella ja 58 % tietokoneella tai konsolilla. Moninpeleitä suosituimpia olivat tietokoneella tai konsolilla muita vastaan pelattavat pelit (46 %), minkä perässä tulivat muiden kanssa yhteistyössä pelattavat tietokone- tai konsolipelit (36 %) ja viimeisenä puhelimella pelattavat moninpelit (30%).

## Minkälaisia digitaalisia pelejä pelaat?



Kuvio 3. Minkälaisia digitaalisia pelejä vastaajat pelaavat

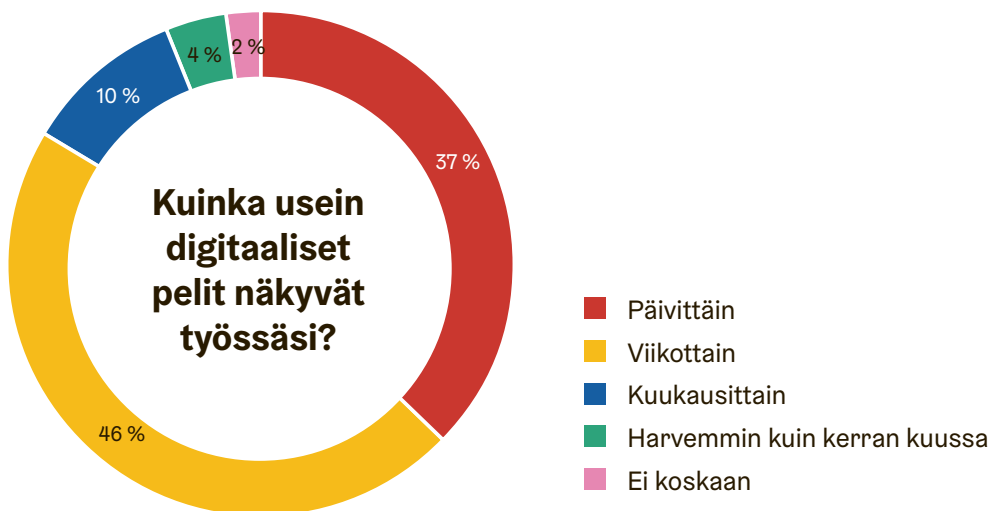
Kysyimme myös kuinka paljon vastaajat keskimäärin pelaavat vapaa-ajallaan digitaalisia pelejä viikon aikana. Vastaajista 18 % ilmoitti, ettei pelaa lainkaan digitaalisia pelejä. Tämä eroaa aikaisemman kysymyksen vastauksista mikä selittyy erilaisella kysymyksen asettelulla. Vastaajista 27 % pelasi viikoittain alle 4 tuntia digitaalisia pelejä, 21 % pelasi neljästä kymmeneen tuntia, 17 % 11–18 tuntia, 13 % 19–26 tuntia ja 4 % yli 26 tuntia. Erityisesti alle 4 tuntia viikossa pelaavien kohdalla puhelimella pelattavat yksinpelit korostuivat ja useat vähän pelaavista vastaajista pelasivatkin pelkästään niitä. Vastaavasti enemmän pelaavien keskuudessa moninpelit olivat suosituimpia; vähintään 11 tuntia viikossa pelaavista vain kaksi pelasi pelkästään yksinpelejä.



Kuvio 4. Kuinka monta tuntia vastaajat keskimäärin pelaavat viikossa

### 3.1.2. Digitaalinen pelaaminen osana nuorisotyötä

Kyselyn seuraavassa osassa keskityttiin digitaaliseen pelaamiseen osana nuorisotyötä. Kuinka usein digitaaliset pelit näkyvät nuorisotyöntekijöiden työssä, miten digitaalisia pelejä käytetään hyödyksi ja mikä tekee niiden mukaan ottamisesta nuorisotyöhön hankalaa. Osiossa kysyttiin myös vastaajien onnistumisista ja epäonnistumisista pelien ja nuorisotyön yhdistämisessä.



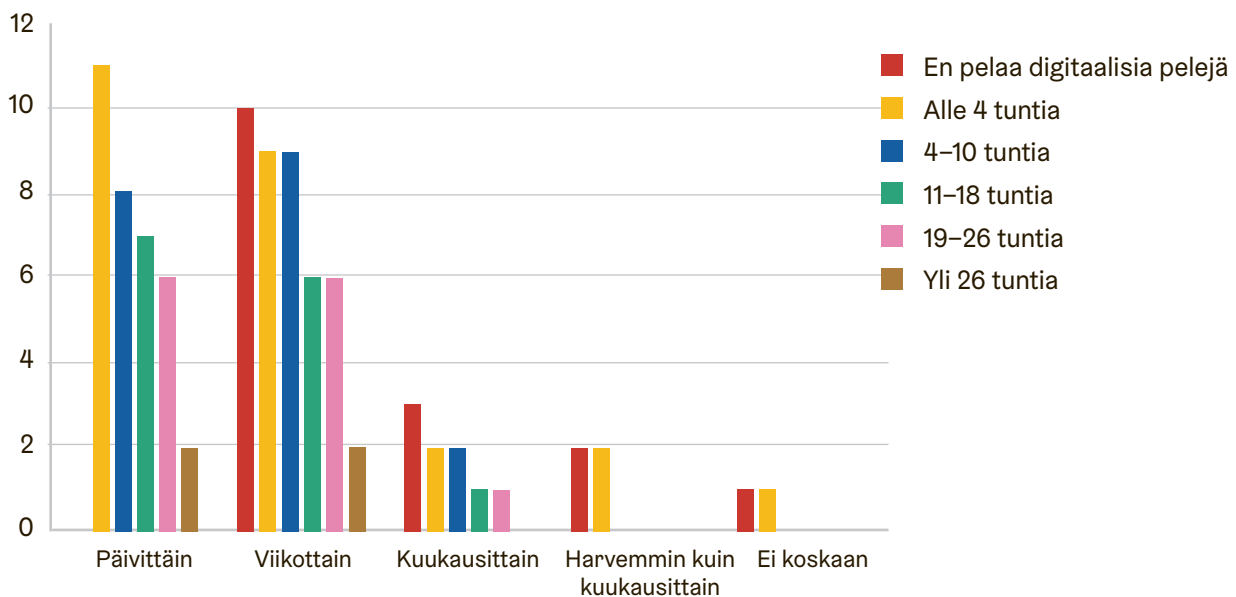
Kuvio 5. Kuinka usein digitaaliset pelit näkyvät vastaajien työssä

Digitaaliset pelit näkyvät tavalla tai toisella vähintään viikoittain 83 % vastaajista ja päivittäinkin 37 %. Vain 2 % vastaajista pelit eivät ole koskaan osa heidän työtään. On siis selvää, että digitaaliset pelit ovat varsin tavallinen osa nykyistä nuorisotyön arkea. Avoimissa vastauksissa kysymykseen, miten vastaaja on käyttänyt digitaalisia pelejä hyväksi nuorisotyössä, toistuivat digitaaliset pelit keinona tutustua nuoriin, luoda luottamusta sekä mahdollisuutena saavuttaa sellaisia nuoria, jotka muuten eivät löytäisi tietään nuorisotyön piiriin. Vastaajat sekä pelasivat nuorten kanssa erilaisia pelejä, ja keskustelivat pelaamisesta, että striimasivat, järjestivät turnauksia, peli-iltoja ja laneja, ja muuten olivat mukana peleihin liittyvillä alustoilla kuten Discordissa. Muutama vastaaja myös mainitsi vanhempien neuvomisen peleihin liittyvissä tilanteissa. Vastaavat myös kertoivat pelien mah-

dollistavan nuorten kanssa toiminnan myös korona-aikana muun muassa yhdessä pelaamisen ja eri online- ja pelialustoilla pidettyjen nuorisotilojen avulla.

Vaikka niiden joukossa, joiden työssä pelit näkyvät vähintään viikoittain on paljon itse alle 4 tuntia viikossa pelaavia henkilöitä, ovat myös suurin osa paljon pelaavista (yli 11 tuntia) tässä ryhmässä. Yksikään, joka ei pelaa lainkaan digitaalisia pelejä ei kohtaa pelejä työssään päivittäin. Vaikuttaakin siltä, että henkilöillä, jotka kohtaavat digitaalisia pelejä päivittäin on edes jonkinlainen käsitys peleistä ja pelikulttuureista. Kuitenkin myös viikoittain pelejä työssään kohtaavien joukossa on henkilöitä, jotka eivät itse pelaa ja jotka siten eivät välttämättä tunne pelejä ja pelikulttuureja kovin hyvin.

## Kuinka usein pelit näkyvät eri määriä pelaavien työssä



Kuvio 6. Kuinka usein pelit näkyvät eri määriä pelaavien vastaajien työssä

Ensisijaisesti vastaajat tuntevat näkevän pelit ja pelaamisen työvälteenä, joka mahdollistaa nuorten kohtaamisen ja heidän kanssaan toiminnan.

*“Pelit ovat kohtaamis väline samanlailla kuin pingis, Bilis tai muu perinteinen harrastustoiminta nuorisotalolla.”*

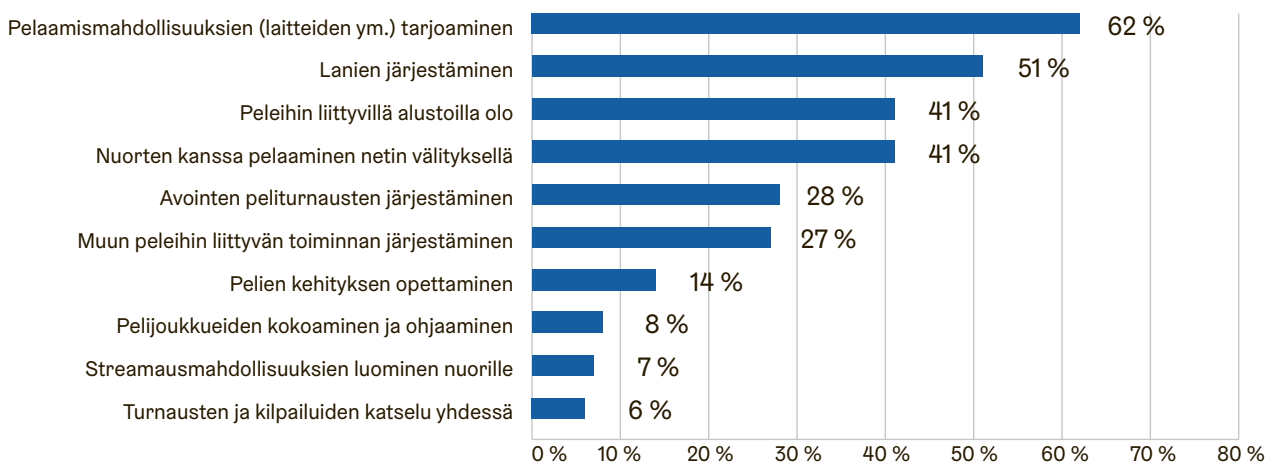
*“Pelitoiminnassa tapana saada yhteys nuoriin ja keskustella heidän kanssaan erilaisista asioista. Samalla tavalla kuin nuokkarilla biljardin avulla.”*

*“Haluan tavoittaa niitä nuoria, jotka istuvat ”asiakasprofiliimme” ja joita on muilla keinoilla hankala tavoittaa etsivään nuorisotyöhön. Lisäksi etsivän työmuoto tulee tutuksi nuorille ja nuorten läheisille, ja näin ollen (toivottavasti) kynnys madaltuu ottaa yhteyttä etsivään tarvittaessa.”*



Kysyttäessä minkä tyyppinen peleihin liittyvä toiminta parhaiten sopisi vastaajien mielestä parhaiten nuorisotyön piiriin erityisesti pelaamismahdollisuuksien luominen nuorille tarjoamalla laitteita ja pelejä nuorisotiloissa oli suosiossa 62 % valittua sen. Samaten lanien järjestämisen valitsi yli 51 % vastaajista. Nuorten kanssa pelaaminen netin välityksellä ja peleihin liittyvillä alustoilla olon valitsivat noin 41 % vastaajista. Avointen peliturnausten (27 %) ja muun peleihin liittyvän toiminnan (26 %) järjestäminen saivat myös jonkin verran kannatusta. Vastaajien oli myös mahdollista kirjoittaa oma ehdotuksensa, jossa useimmiten kerrottiin kaikkien mahdollisuuksien sopivan hyvin nuorisotyön piiriin. Yhteistä suosituimmille vaihtoehdoille on, että niiden puitteissa nuoret voivat varsin vapaasti toimia ja tehdä mitä itse valitsevat. Niin nuorisotiloissa, laneilla kuin netissä pelattaessa nuoret voivat itse valita, mitä pelaavat.

## Minkälainen pelitoiminta sopii parhaiten nuorisotyöhön?

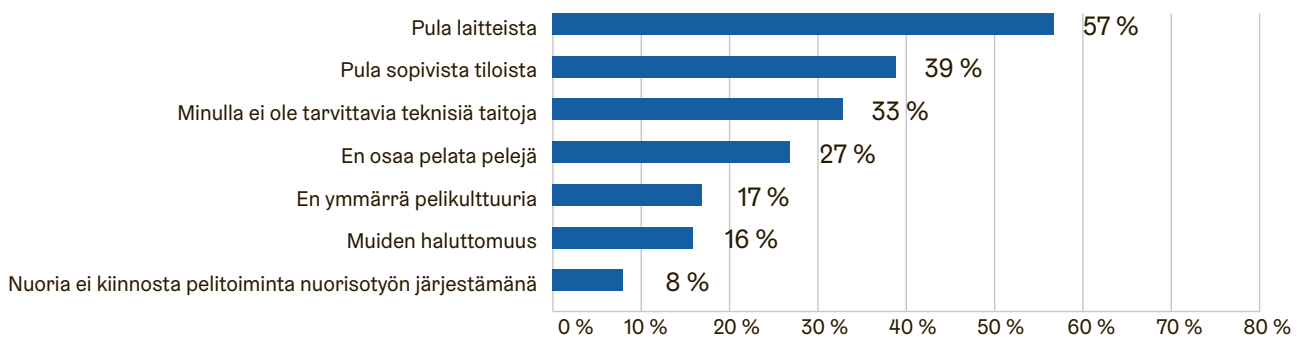


Kuvio 7. Minkälainen pelitoiminta sopii parhaiten nuorisotyöhön

Vastaukset kysymykseen, minkälaiset asiat hankaloittavat eniten pelitoiminnan järjestämistä nuorisotyössä sopivat edellisen kysymyksen vastauksiin. Sekä pula sopivista laitteista (57 %), että pula sopivista tiloista (39 %) vaikuttaa pelimahdollisuuksien tarjoamiseen ja lanien järjestämiseen nuorisotyön tiloissa. Tarvittavien teknisten taitojen puute (33 %) sekä pelitaitojen heikkous (27 %) taas vaikuttavat edellisten lisäksi myös netin kautta pelaamiseen sekä pelaamiseen liittyvien alustojen hyväksikäyttöön. Vain 8 % vastaajista oli sitä mieltä, ettei nuoria kiinnosta pelitoiminta nuorisotyön järjestämänä.

Monet vastaajista lisäsivät vapaaseen vastausvaihtoehtoon muiden henkilöiden pelejä kohtaan kokemien ennakkoluulojen ja negatiivisen asenteen vaikeuttavan toimintaa. He mainitsivat niin omat työtoverinsa, kuin “kaupungin”, “hallinnon” ja “päättäjät”, selittäen että koska kyseisiä tahoja ei tunnu asia kiinnostavan eivätkä varsinkaan kaupunki, hallinto ja/tai päättäjät ymmärrä digitaalisten pelien merkitystä ja mahdollisuuksia nuorisotyössä, on toiminnan aloittamiseen, kehittämiseen ja laajentamiseen vaikea saada tarvittavia resursseja.

## Mitkä asiat hankaloittavat eniten pelitoiminnan järjestämistä nuorisotyössä?



Kuvio 8. Mitkä asiat hankaloittavat eniten pelitoiminnan järjestämistä nuorisotyössä

Kysimme avoimissa kysymyksissä sekä epäonnistumisista että onnistumisista pelitoiminnan mukaan ottamisessa nuorisotyön piiriin. Molemmissa kysymyksissä suuri osa vastauksista sivusi nuorten omaa osallistumista pelitoimintaan tavalla tai toisella. Epäonnistumisista kerrottaessa usein mainittiin hankaluudet saada nuoret innostumaan nuorisotyöntekijöiden kehittämästä toiminnasta sekä ongelmat nuorten tavoittamisessa.

*“Yritetty järjestää teematoimintaa, jossa yksi päivä viikossa on vaihtelevasti varattu yhden pelin ympärille. [...] Peli-illassa nuoret usein kyselivät koko illan voiko vaihtaa jo heidän suosimaan peliin tai nuoret ilmestyivät paikalle vasta illan lopuksi kun toimintaan oli varattu vapaalle pelaamiselle aikaa.”*

*“Pitäisi maltaa jaksaa lämmitellä nuoria uusiin juttuihin ja sitä myöten usein jos tarpeeksi hyvä ja kiinnostava juttu niin osallistujia tulee.”*

Onnistumisten kohdalla taas mainittiin toiminnan olleen usein nuorten omista ideoista, pyynnöistä ja innostuksesta lähtöisin.

*“Onnistumiseen pelitoiminnan mukaanottamiseen nuorisotyössä vaikutti meillä varmaan kaikkein eniten se, että aloite pelitoiminnan mukaanottamisesta tuli nuorilta itseltään. Toimintaa järjestetään ja kehitetään nuorten toiveiden mukaisesti ja yhdessä heidän kanssaan.”*

*“Nuorten oma-aloitteisuus on avainasemassa! Nuoret lähtevät meillä huonosti mukaan nuori-ohjaajista lähtöisin olevaan toimintaan”*

Nuorten oman innostuksen ja toiveiden kuuntelun lisäksi avainasemassa ovat olleet peleistä innostuneet ja asiansa osaavat nuorisotyöntekijät sekä tarvittavien resurssien (tilat ja laitteet) saaminen.

*“Onnistumiseen vaikutti nuorten sekä ohjaajien innostus järjestämiseen ja kun ollaan oltu mukana muiden laneissa ja otettu sieltä oppia miten tapahtuma järjestetään ja miten käytännön asiat toimii. Myös toimiva nettiyhteys on hyvä juttu!”*

*“Isoin mahdollistava tekijä on meidän työntekijämme. Heillä on laajaa osaamista tarvittavan laitteiston kuin itse pelaamisenkin puolesta.”*

Osaltaan kertomukset onnistumisista ja epäonnistumisista olivat ristiriitaisia keskenään. Osa vastaajista oli kokenut pelikoneiden tarjoamisen nuorisotaloilla turhana koska nuorilla on hyvät pelimahdollisuudet ja laitteet kotonaan, jolloin nuorisotalolle on turha tulla jonottamaan omaa pelivuoroa. Toisaalta osa oli kokenut nuorten kanssa pelaamisen netin välityksellä hankalaksi koska kaikilla ei ollut tarpeeksi hyviä laitteita tai nettiyhteyttä kotonaan. Nuorisotalon hyvien pelikoneiden on myöskin koettu houkuttelevan nuoria paikalle pelaamaan.

Eryteisesti vastauksissa keuhuttiin laneja onnistuneina tapahtumina. Monet kertoivat niiden järjestämisen olevan heillä jokseenkin vakiintunut tapa, jota nuoret odottavat ja joihin he osallistuvat mielellään.

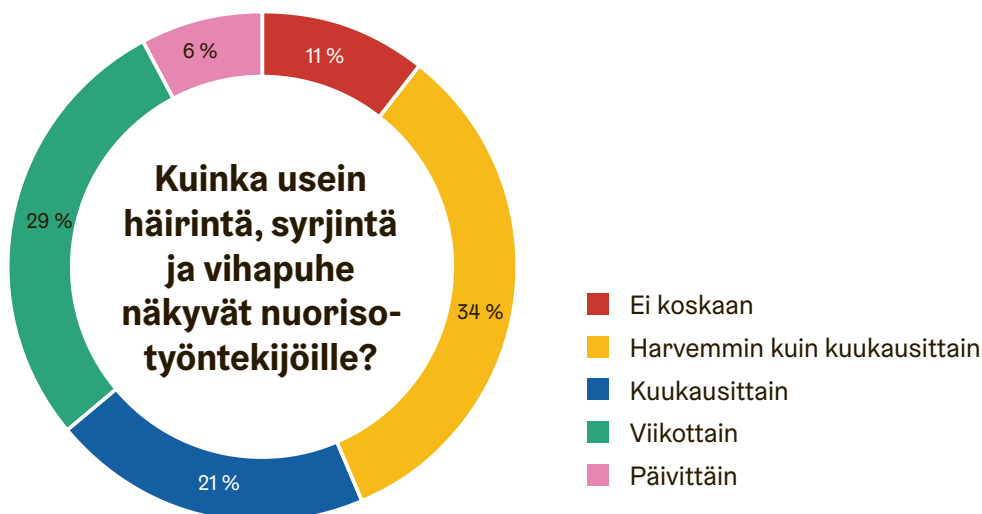
*“Meillä on perinteet esim. lanien järjestämisessä ja nuoret odottavat niitä kerta toisensa jälkeen”*

*“Lanien järjestäminen on varmasti suurin onnistuminen, siellä on todella yhteisöllinen ja hyvä meininki.”*

### 3.1.3. Vihapuhe, syrjintä ja häirintä peleissä ja pelikulttuureissa

Tässä osiossa keskityttiin siihen, miten peleissä ja pelikulttuurissa esiintyvä syrjintä, vihapuhe ja häirintä näkyvät nuorisotyöntekijöiden arjessa. Kysyimme puhuvatko nuoret pelikulttuurien negatiivisista puolista nuorisotyöntekijöille, minkälaisissa tilanteissa nuoret ovat kohdanneet syrjintää ja häirintää, minkälaista häirintää on ollut, sekä minkälaisia tapoja ja keinoja nuorisotyöntekijällä on puuttua häirintään ja neuvoa nuoria käsittelemään peleissä kohtaamaansa negatiivista käytöstä. Lopuksi kysyimme vielä minkälaisesta koulutuksesta tai muunlaisesta tuesta olisi vastaajien mielestä eniten hyötyä syrjinnän tunnistamisessa ja ehkäisyssä pelikulttuurissa ja pelitoiminnassa.

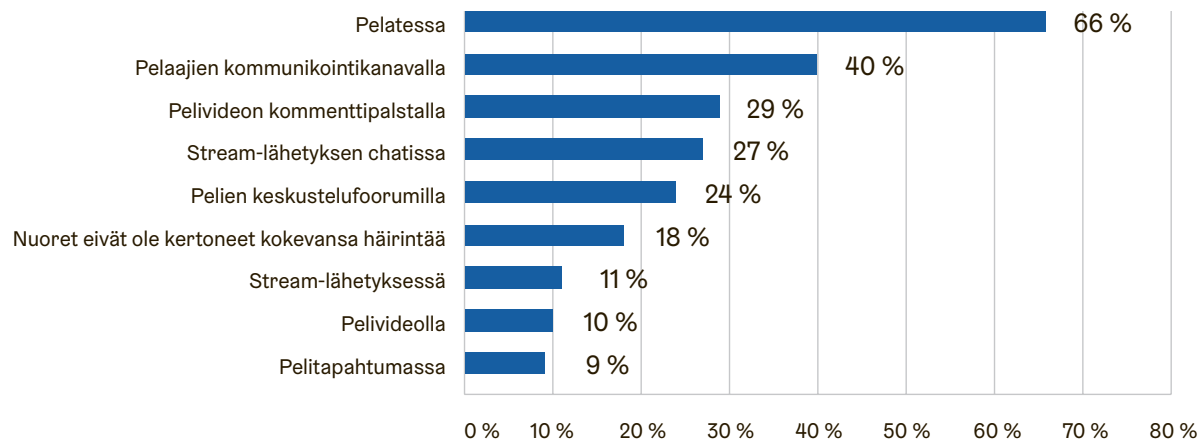
Kysyttäessä kuinka usein nuoret kertoivat pelikulttuureissa esiintyvistä häirinnästä tai kuinka usein vastaajat olivat havainneet pelikulttuureissa esiintyvän syrjintää tai häirintää, 35 % kertoi kohtaavansa häirintää vähintään viikoittain. 21 % kohtaa häirintää kuukausittain ja 33 % harvemmin kuin kuukausittain. Vain 11 % ei ole kohdannut peleissä esiintyvää häirintää tai syrjintää.



Kuvio 9. Kuinka usein häirintä, syrjintä ja vihapuhe näkyvät nuorisotyöntekijöille?

Kysyimme vastaajilta missä tilanteissa nuoret olivat kertoneet kohtaavansa vihapuhetta, häirintää tai syrjintää, tai missä tilanteissa he olivat itse havainneet nuorten kohtaavan niitä. Vaihtoehdoista 'Pelatessa' valittiin huomattavasti muita useammin, yli 66 % vastaajista valitsi sen. Toiseksi yleisin vaihtoehto oli pelaajien kommunikointikanavat (kuten Discord), jonka valitsi 40 % vastaajista. Harvimminkin nuoret olivat kertoneet kohtaavansa häirintää pelitapahtumissa (9 %), pelivideoilla (10 %) ja Stream-lähetyksissä (11 %). Nämä kolme eroavat muista vaihtoehdoista niiden tiukemman moderointitavan takia: niin Youtube, Twitch kuin myös oletetusti pelitapahtumat hyvin nopeasti poistavat alustaltaan tai tapahtumastaan henkilöt, jotka häiriköivät muita.

## Tilanteet joissa nuoret ovat kohdanneet syrjintää, vihapuhetta tai häirintää



Kuvio 10. Missä tilanteissa nuoret ovat kohdanneet syrjintää, vihapuhetta tai häirintää

Kysyttäessä minkälaisista häiritsevän käyttäytymisen muodoista nuoret olivat kertoneet tai mitä vastaajat olivat huomanneet nuorten kohtaavan kyselyn vastaajille kaksi vaihtoehtoa erottuvat selvästi: solvaamisen ja pelitaitojen vähättelyn valitsi kummatkin 74 % vastaajista. Myös vähättelyn valitsi suurin osa vastaajista (58 %). Rasistiset (36 %) ja homofobiset (34 %) kommentit olivat nekin varsin yleisiä. Asteikon toisessa päässä ovat henkilökohtaisten tietojen etsiminen tai sillä uhkailu (ns. doxxaus) vain 7 %, transfobiset kommentit 10 % ja sopimaton seksuaalinen ehdottelu 14 %. Vastaajista 13 % ei ollut itse huomannut nuorten kohtaavan häiritsevää käytöstä tai nuoret eivät olleet kertoneet siitä heille.

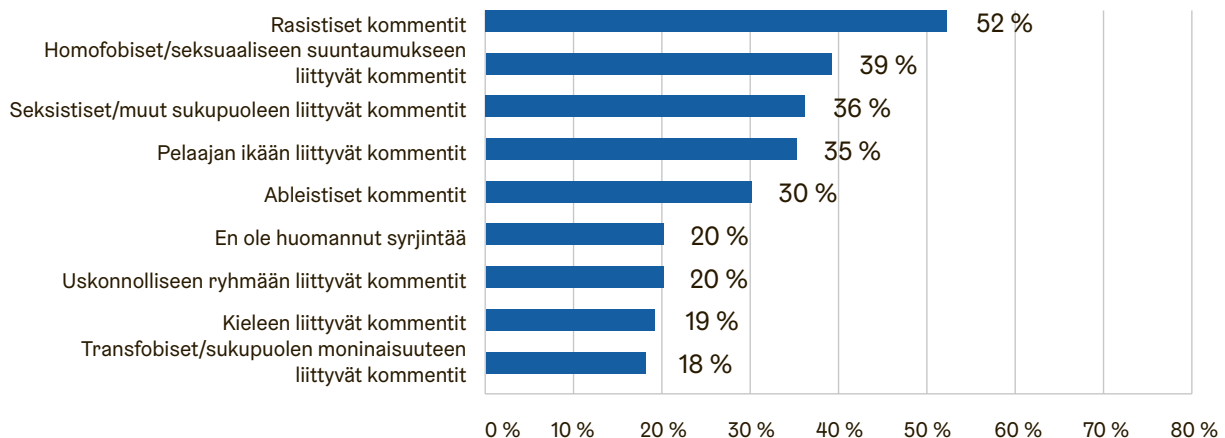
## Häiritsevän käyttäytymisen tavallisimmat muodot



Kuvio 11. Häiritsevän käyttäytymisen tavallisimmat muodot

Kysyimme tarkemmin syrjintäperusteista, joita nuoret ovat kertoneet kohtaavansa tai vastaajat ovat havainneet peleissä ja pelikulttuurissa. Rasistiset kommentit ovat selvästi yleisimpiä, sillä yli puolet (52 %) vastaajista valitsi ne. Ero seuraavaan, homofobisiin tai muuhun seksuaaliseen suuntautumiseen liittyvät kommentit (39 %), on selkeä, 13 prosenttiyksikköä. Kolmanneksi tavallisimpia ovat seksistiset ja muut sukupuoleen liittyvät kommentit (36 %) ja lähellä tätä neljäntenä ikään liittyvä kommentointi (35 %).

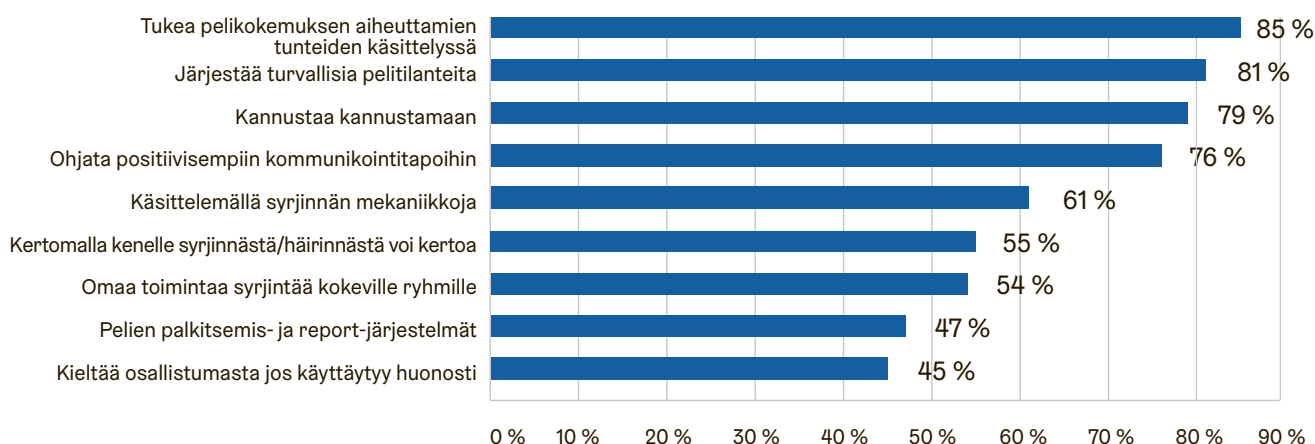
## Syrjintäperusteet



Kuvio 12. Syrjintäperusteet

Kysyimme vastaajilta, minkälaisien keinojen he kokivat olevan hyviä peleissä ja pelikulttuurissa esiintyvään häiritsevään käytökseen puuttumiseen. Vaikka kaikki vastausvaihtoehdot valittiin varsin usein, nousi vastauksista silti selkeä neljän kärki. Vastaajien mielestä parhaita keinoja puuttua kiusaamiseen ja häirintään on tukea nuoria peleihin ja pelitilanteisiin liittyvien tunteiden käsittelyssä (85 %), järjestää turvallisia pelitilanteita (81 %), kannustaa nuoria kannustamaan muita (79 %) sekä ohjata nuoria positiivisempiin kommunikointitapoihin (76 %). Vain kaksi vaihtoehtoa jäi valitsematta yli puolella vastaajista: pelien palkitsemis- ja report-järjestelmien käyttöön kannustaminen (47 %) ja osallistumisen kieltäminen häiriköiviltä nuorilta (45 %). Vain 6 % vastaajista oli sitä mieltä, että nuorisotyöntekijät eivät pysty puuttumaan peleissä ja pelikulttuurissa esiintyvään kiusaamiseen, syrjintään ja häirintään.

## Keinoja kiusaamiseen ja häirintään puuttumiseen



Kuvio 13. Keinoja kiusaamiseen ja häirintään puuttumiseen

Kysyimme myös avoimella kysymyksellä ovatko vastaajat jotenkin onnistuneet vaikuttamaan positiivisesti nuorten pelitapoihin ja miten he ovat tämän tehneet. Lähes kaikissa vastauksissa kerrottiin nuorten kanssa käytöstavoista keskustelusta. Yksityiskohtaisemmissa vastauksissa usein tarkennettiin, että nuorten kanssa on puhuttu siitä, mitä vaikutuksia negatiivisella puhetavalla ja haukkumisella voi olla muihin pelaajiin, miten omia negatiivisia tunteita voi paremmin käsitellä mikkiin tai chatiin huutamisen sijaan, sekä paremmista, kannustavammista ja positiiviseen keskittyvistä tavoista antaa palautetta.

*“Aktiivisella seuraamisella ja aiheista keskustelemalla osa nuorista on rauhoittunut pelatessa. Puutuimme mikkiin huutamiseen ja miten puretaan pettymys/turhautuminen keskustelemalla ja tarvittaessa pidemmällä pelitauoilla.”*

*“On onnistuttu. Käyty keskustelua kuuluuko toxic-käytös pelikulttuuriin, millaisia vaikutuksia sillä voi olla itselle tai muille ja mitä jokainen voi tehdä muutoksen aikaan saamiseksi”*

*“Lisäämällä ehkä ajattelemista ennen kirjoittamista keskustelun kautta. Monesti solvaavat kommentit lähtevät kun hermostuu, tai toiselta tulee solvauksia ja silloin on hyvä ottaa aikaa ja pohtia ettei ole järkeä lähteä siihen mukaan. Eli keskustelemalla käyttäytymisestä ja puheesta on saatu nuoret pohtimaan omaa käytöstään niin, että häiriökäyttäytyminen on vähentynyt”*

*“Toimintaan osallistuvat nuoret ovat muuttaneet käyttäytymismallejaan sekä puuttuvat kohtaan maansa sopimattomaan käytökseen aktiivisesti. Nuoret myös ohjaavat toisiaan pelitoiminnassa”*

Lopuksi kysimme vielä minkälaisesta koulutuksesta tai tuesta olisi vastaajien mielestä eniten hyötyä syrjinnän ehkäisyssä ja tunnistamisessa pelikulttuurissa ja pelitoiminnassa. Vastausten perusteella on tarvetta sekä nuorisotyöntekijöille suunnattuun että nuorille tarkoitettuun koulutukseen. Nuorisotyöntekijöille suunnatun koulutuksen sisällöksi toivottiin sekä pelikulttuurin ja pelaamisen perusteisiin perehdyttävää koulutusta niille, jolle aihe on tuntemattomampi että erityisesti peleissä ja pelikulttuureissa tapahtuvaan syrjintään ja sen ehkäisyyn keskittyvää koulutusta. Lisäksi toivottiin tietoa, neuvoja ja esimerkkejä siitä, kuinka syrjinnästä ja peleissä esiintyvistä huonoista käytöksistä voi puhua nuorille.

*“Rautalanka-mallin mukaista koulutusta pelikulttuurista, pelien toiminnoista, discordista keskustelualustana ym. meille, jotka emme tajua pelimaailmasta yhtään mitään, mutta työskentelemme nuorten kanssa, joille pelit on koko maailma ja haluaisimme tietää ja osata enemmän”*

*“Esimerkki tapausten läpikäynti ja pelikulttuurista puhuminen jo nuorisoalan ammattilaisten kesken. Näin saadaan työhön menetelmiä ja toimintatapoja, joilla voidaan luoda turvallinen ja keskustelevala peliympäristö nuorisotilaan”*

*“Kaikille nuorisotyöntekijöille suunnatuissa koulutuksissa, ei pelkästään jo valmiiksi pelitoimintaa tekeville tai siitä kiinnostuneille. Asia koskee kuitenkin isoa osaa nuorisoa ja syrjinnän vaikutukset näkyvät myös pelien ulkopuolella. Syrjinnän tavat, pelikulttuurit ja alustat, joissa sitä tapahtuu tulisi olla kaikkien nuorisoalan ammattilaisten ja asiantuntijoiden tiedossa”*

Nuorten kohdalla koulutuksen toivottiin keskittyvän siihen, ettei peleissä ja netissä kuulu käyttäytyä sen huonommin kuin netin ja pelien ulkopuolellakaan, eikä huono käytös, vihapuhe ja syrjintä ole hyväksyttävää, vaikka se tapahtuisi pelatessa.

*“Puhua paljon asiasta, ja kertoa että se ei ole ok. Tuntuu että usein vastaus nuorilta on ”että kun muutkin tätä tekee niin se on ok.” tai ”ei sille voi mitään, se on vaan yhdessä matsissa ja sit vaihtuu pelaaja””*

## 3.2. Kotikysely

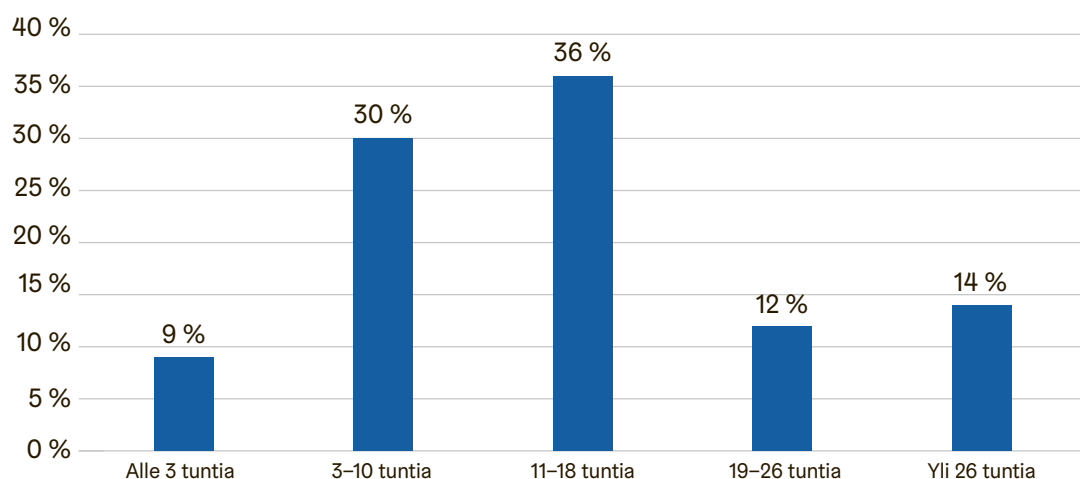
### 3.2.1. Perustietoa vastaajista

Kyselyyn vastasi yhteensä 136 vastaajaa, joista 130 vastasi kyselyyn suomeksi, 4 ruotsiksi, 1 venäjäksi ja 1 pohjoissaameksi. Vastaajista 82 % asuu lapsia ja/tai nuoria luonaan kokoaikaisesti ja 18 % osa-aikaisesti (esimerkiksi vuoroviikoin). Vastaajien luona asuvat lapset ja nuoret olivat hyvin vaihtelevan ikäisiä, nuorimmat olivat alle 1-vuotiaita ja vanhin 29. Keskimäärin lapset olivat vajaa 12-vuotiaita. Vastaajat asuivat 39 eri kunnan alueella, yleisimmin Helsingissä (22 %), Kolarissa (16 %), Espoossa (6 %), Tampereella (6 %) ja Jyväskylässä (5 %).

Pyysimme vastaajia vapaasti kuvailemaan lasten ja nuorten pelitottumuksia, jos ne erosivat selvästi toisistaan. Monissa vastauksissa toistui sama kaava: vanhemmat sisarukset ja pojat pelasivat enemmän ja useammin tietokoneella pelattavia pelejä ja moninpelejä kuin nuoremmat sisarukset ja tytöt, jotka pelasivat useammin konsolilla tai puhelimella ja enemmän yksinpelejä.

Vastaajien luona asuvista lapsista ja nuorista noin kaksi kolmasosaa pelasi joko 11–18 tuntia viikossa (26 %) tai 3–10 tuntia viikossa (30 %). Myös paljon pelaavia nuoria ja lapsia oli huomattavasti, yli 26 tuntia viikossa pelasi 14 % ja 19–26 tuntia 12 % vastaajien luona asuvista lapsista ja nuorista. Alle kolme tuntia viikossa pelasi vain 9 %. Lukujen perusteella vastaajien luona asuvat lapset ja nuoret pelaavat varsin paljon. Tarkkaa vertailua ei eri ikäryhmien välillä voi tässä tehdä, koska monen vastaajan luona asui useampi kuin yksi lapsi tai nuori. Vaikuttaa kuitenkin siltä, että he pelaavat keskimäärin saman verran tai hieman enemmän kuin muutkin ikäisensä (10–19-vuotiaat 10,8 h/viikko, 20–29-vuotiaat 13 h/viikko (Kinnunen, Lilja & Mäyrä, 2018, s 45)). Tämän kyselyn vastaajien luona asuvat lapset ja nuoret pelaavat kuitenkin vähemmän kuin aikaisemman Non-toxic kyselyn aktiivisesti pelaavat nuoret (Alin, 2018, s 27).

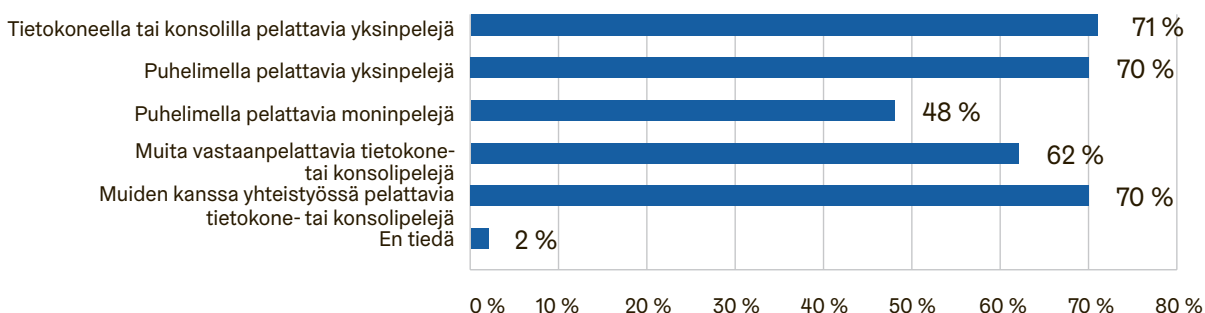
## Keskimääräinen peliaika viikossa



Kuvio 14. Nuorten keskimääräinen peliaika viikossa

Nuoret pelasivat varsin monenlaisia pelejä. Tietokoneella ja konsolilla pelattavat yksinpelit olivat suosituimpia (71 %), mutta puhelimella pelattavat yksinpelit ja muiden kanssa yhteistyössä pelattavat tietokone- ja konsolipelit tulivat hyvin lähellä jaetulla kakkossijalla (70 %). Muita vastaan pelattavia tietokone- tai konsolipelejä pelasi 62 % vastaajien luona asuvista lapsista tai nuorista ja puhelimella pelattavia moninpelejäkin 48 %. Vain 3 vastaajaa (2 %) ei tiennyt minkälaisia pelejä heidän luonaan asuvat lapset ja nuoret pelasivat.

## Minkälaisia pelejä nuoret pelaavat

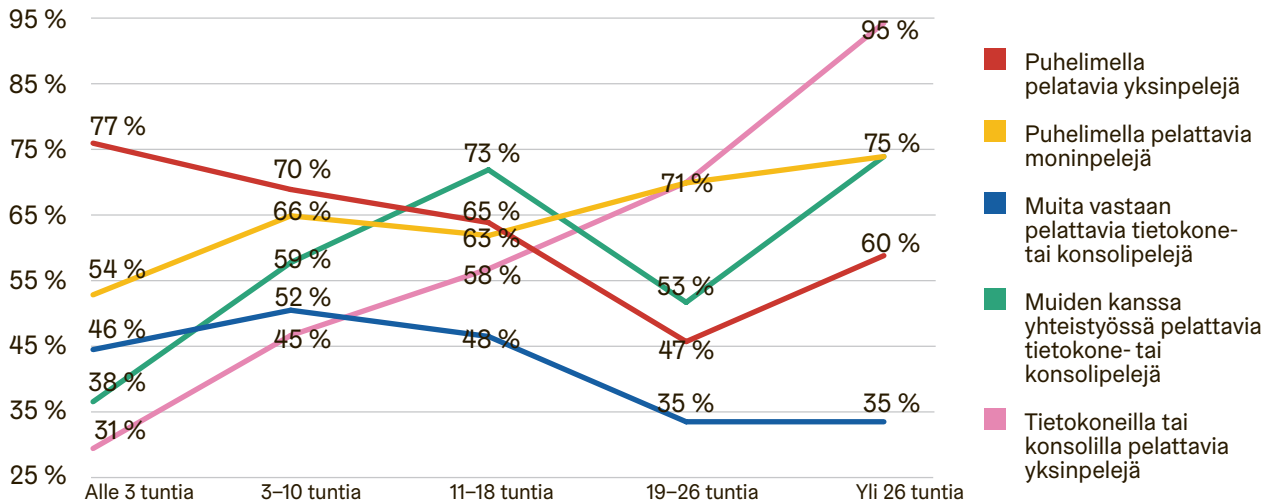


Kuvio 15. Minkälaisia pelejä nuoret pelaavat



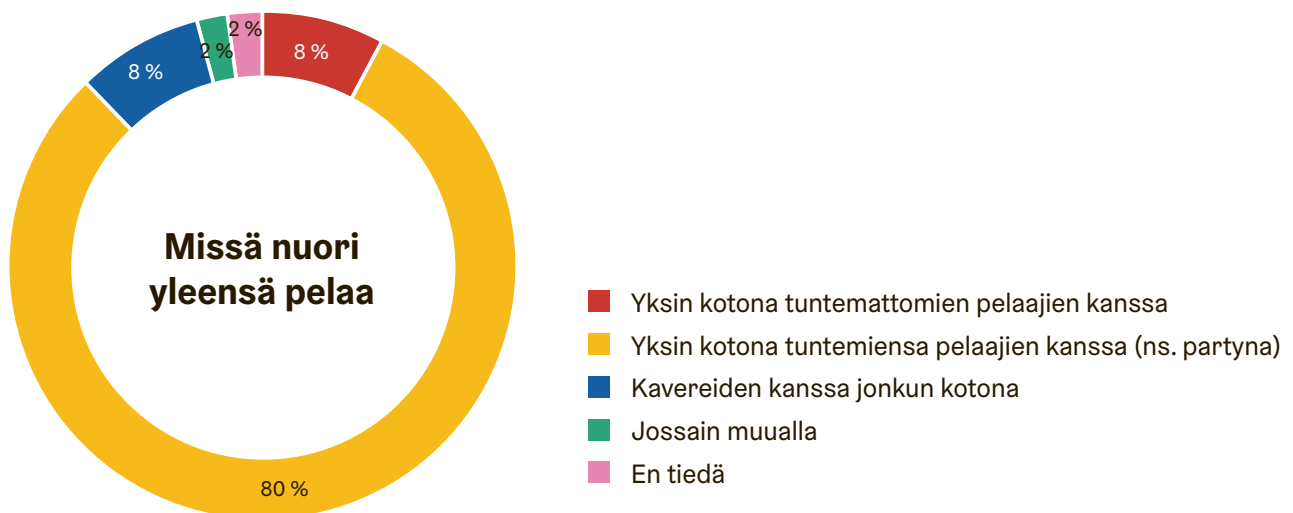
Kun nuorten pelaamia pelejä tarkastellaan sen mukaan kuinka paljon he keskimäärin pelaavat viikossa on huomattavissa selkeitä eroja. Alle 3 tuntia viikossa pelaavien ryhmässä puhelimella pelattavat yksinpelit ovat selvästi muita pelityyppisiä suosittumia (77 %) ja tietokoneella tai konsolilla muita vastaan pelattavat (PvP-)pelit ovat varsin epäsuosittuja (31 %). Toisessa ääripäässä yli 26 tuntia viikossa pelaavien ryhmässä 95 % nuorista pelaa PvP-pelejä kun taas puhelimella pelattavat pelit ovat vähemmän suosittuja. Pelimäärien kasvaessa kasvaa myös tietokone- ja konsolipelien, sekä moninpelien suosio.

## Nuorten pelaamat pelit tuntimäärittäin



Kuvio 16. Nuorten pelaamat pelit tuntimäärittäin

Suurin osa kyselyyn vastanneiden luona asuvista lapsista ja nuorista pelaa yleensä kotonaan tuntemiensa pelaajien kanssa (80 %). 8 % pelaa yksin kotonaan tuntemattomien pelaajien kanssa ja 8 % kavereidensa kanssa jonkun kotona. Lisäksi 2 % pelaa jossain muualla ja 2 % vastaajista ei tiennyt missä lapsi yleensä pelaa. Lisäksi kysymyksessä oli vaihtoehtona nuorisotalo, mutta kukaan vastaajista ei valinnut sitä. Tämä ei tarkoita etteikö kukaan nuorista koskaan pelaisi nuorisotalolla vaan ettei nuorisotalo ole heidän tavallisimpia pelipaikkojaan.



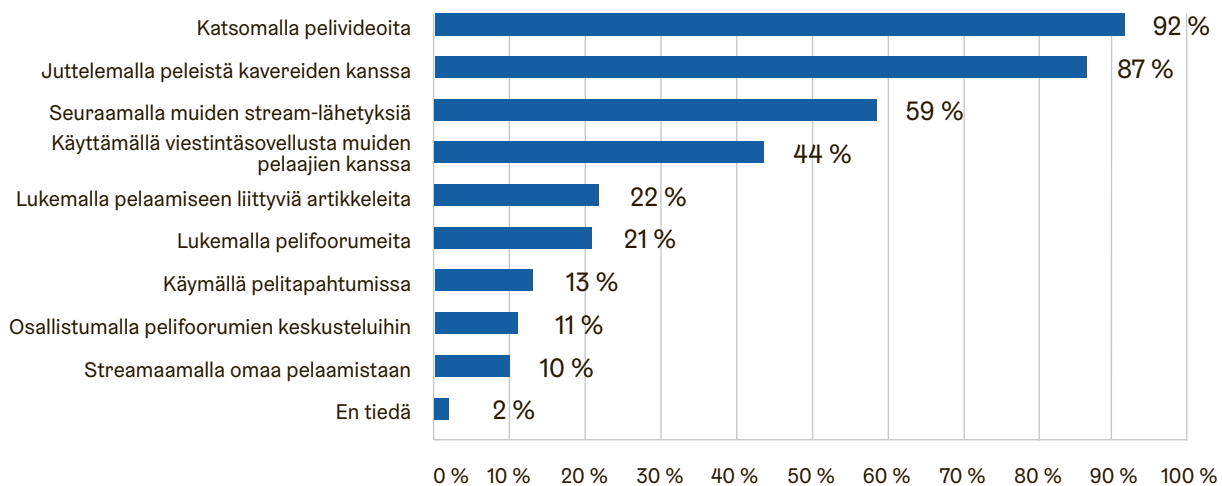
Kuvio 17. Missä nuori yleensä pelaa

Kysyimme vastaajilta mitä muuta toimintaa nuorten peliharrastukseen kuuluu pelaamisen lisäksi. 92 % vastaajista valitsi nuorten katsovan pelivideoita. Tämä oli jopa enemmän kuin peleistä jutteleminen kavereiden kanssa

(87 %). Pelivideoiden katselun ja kavereille juttelemisen lisäksi yli puolet nuorista myös seurasi muiden stream-lähetyksiä (59 %). Monet myös käyttivät jotain viestintäsovellusta (kuten Discord tai Skype) muiden pelaajien kanssa (44 %). Pelaamiseen liittyvien artikkelien lukeminen (22 %) ja pelifoorumien lukeminen (21 %) olivat lähes yhtä suosittuja. Vain harva osallistui pelifoorumien keskusteluihin itse (11 %) tai streamasi omaa pelaamistaan (10 %).

Aikaisemmassa Non-toxic tutkimuksessa raportoitiin noin 80 % peliharrastukseen kuuluvan pelaamisen lisäksi pelivideoiden katselua, peleistä juttelua kavereiden kanssa, muiden stream-lähetysten seuraamista ja viestintäsovellusten käyttöä. Näistä muiden stream-lähetysten seuraaminen ja viestintäsovellusten käyttö jäivät aikaisemmasta tasosta. Samoin aikaisemmassa tutkimuksessa sanottiin yli puolen vastaajista lukevan pelisivuja, kun tässä tutkimuksessa peleihin liittyviä artikkeleita ja foorumeja lukee vain reilu viidesosa. Lisäksi aikaisemmassa tutkimuksessa kolmasosa vastaajista streamasi omaa pelaamistaan, kun tässä tutkimuksessa vain kymmenesosa teki näin.

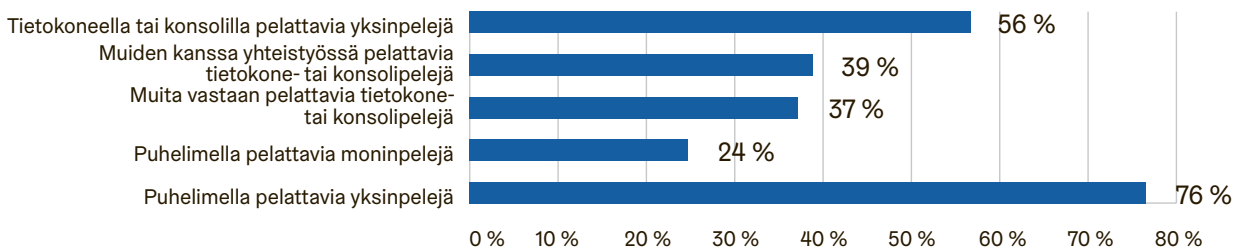
## Millä muulla tavalla nuori harrastaa kuin pelaamalla



Kuvio 18. Millä muulla tavalla nuori harrastaa kuin pelaamalla

Lisäksi kysyimme myös vastaajien omista pelitottumuksista. Heistä kolme neljäsosaa pelasi puhelimella pelattavia yksinpelejä, reilu puolet tietokoneella tai konsolille pelattavia yksinpelejä, noin kaksi viidesosaa tietokoneella tai konsolille yhteistyössä tai muita vastaan pelattavia pelejä ja yksi viidesosa puhelimella pelattavia moninpelejä.

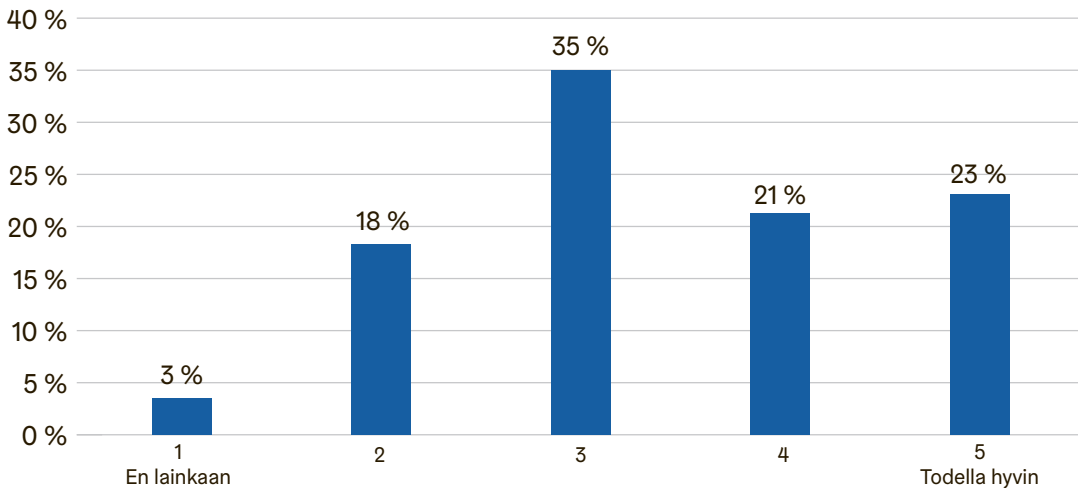
## Huoltajien pelaaminen



Kuvio 19. Huoltajien pelaaminen

Pyysimme vastaajia arvioimaan kuinka hyvin he tuntevat pelejä ja pelikulttuuria viiden kohdan asteikolla (En lainkaan - Todella hyvin). Vastaajista suurin osa koki tuntevansa pelejä ja pelikulttuuria edes kohtalaisesti ja yli kaksi viidesosaa vähintäänkin hyvin. Vastaajien keskiarvo oli 3.4.

## Kuinka hyvin tunnet pelejä ja pelikulttuuria?



Kuvio 20. Kuinka hyvin vastaajat kokivat tuntevansa pelejä ja pelikulttuuria

### 3.2.2. Pelikasvatus kotona

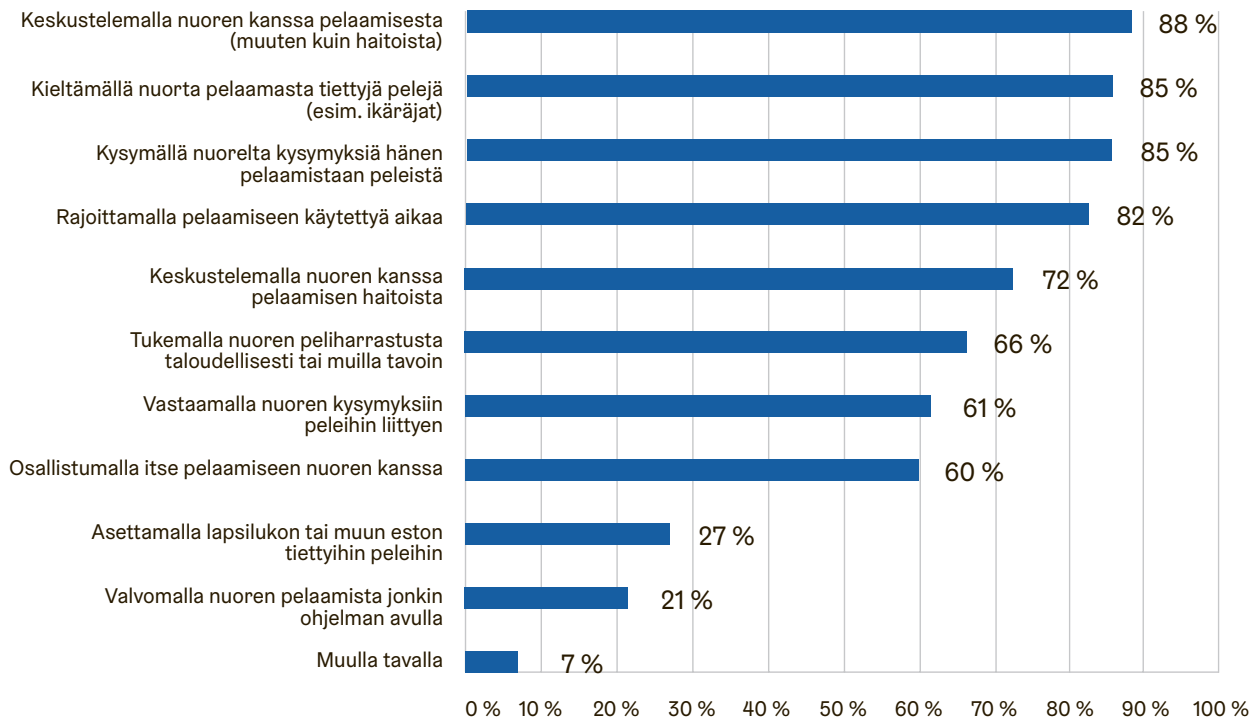
Tämän osion kysymykset keskittyivät siihen, miten vastaajien kotona on käsitelty pelejä ja ovatko lapset tai nuoret puhuneet peleissä esiintyvistä kiusamisesta, vihapuheesta ja häirinnästä, sekä ovatko huoltajat joutuneet itse puuttumaan nuoren käytökseen pelatessa. Lisäksi osiossa kartoitettiin huoltajien kykyä auttaa nuorta, jos tämä kertoisi tulevansa kiusatuksi pelatessaan tai peleihin liittyen sekä syitä miksi huoltajat eivät kokeneet pystyvänsä auttamaan nuorta näissä tilanteissa. Lopuksi kysyimme myös minkälaista tukea tai koulutusta vastaajat kaipaisivat peleihin ja pelikasvatukseen liittyen.

Kysyimme vastaajilta, kuinka he ovat käsitelleet pelaamista nuorten ja lasten kanssa kotonaan. Yli 80 % vastaajista oli keskustellut pelaamisesta nuoren kanssa (88 %), rajoittanut sekä pelejä joita nuori saa pelata (85 %) että pelaamiseen käytettyä aikaa (82 %), sekä kysynyt nuorelta kysymyksiä hänen pelaamistaan peleistä (85 %). Suurin osa vastaajista oli myös keskustellut pelaamisen haitoista nuorten kanssa (72 %), tukenut nuoren peliharrastusta taloudellisesti (66 %), vastannut nuoren kysymyksiin pelaamiseen liittyen (61 %), sekä osallistunut itse pelaamalla nuoren kanssa (60 %). Osa vastaajista oli myös asentanut lapsilukon tai muun eston tiettyihin peleihin (27 %) sekä valvonut nuoren pelaamista jonkin ohjelman avulla (21 %). Vastaajien oli mahdollista myös kirjoittaa oma vaihtoehtonsa kysymykseen. Näissä vastauksissa mainittiin muun muassa perheen pelaavan aina tai usein yhdessä, samassa tilassa oleskelu, täysi-ikäisten veljien huolehtivan, ettei nuori pelaa sopimattomia pelejä, sekä pelikäytökseen ja toisten kohteluun liittyvät keskustelut. Avoimissa vastauksissa oli myös kerrottu pelaamisesta rakentavasti keskustelun olevan erittäin hankalaa.

Suurin osa kysymykseen vastanneista oli valinnut useita erilaisia vastausvaihtoehtoja. Mukana oli sekä pelaamiseen rajoittamiseen liittyviä keinoja (kuten pelaamiseen käytettävän ajan rajoittaminen ja tiettyjen pelien kieltäminen), että pelaamiseen kokonaisvaltaisemmin suhtautuvia tapoja kuten pelaamisesta keskustelu ja huoltajan osallistuminen itse pelaamalla. Vain hyvin harva vastaaja oli valinnut pelkästään pelaamisen rajoittamiseen keskittyviä keinoja käsitellä pelaamista kotona. Keskustelun ja itse osallistumisen kaltaiset keinot sopivat

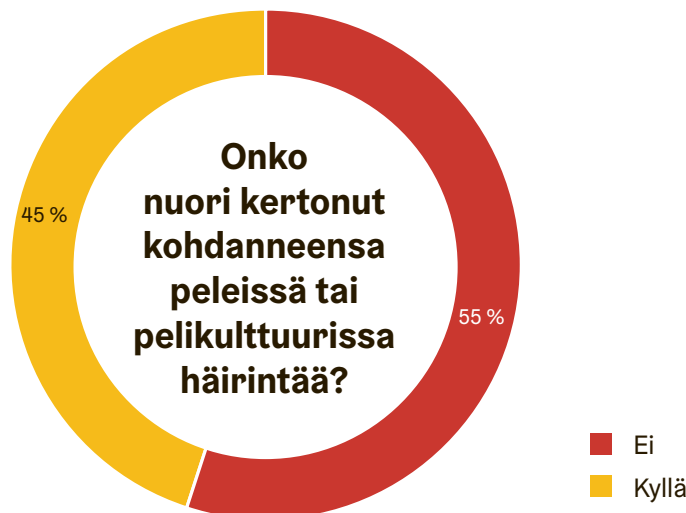
suoraa rajoittamista paremmin kasvatukselliseen tapaan suhtautua pelaamiseen. Nuorten omien kokemusten perusteella (Meriläinen, 2020) tämänkaltainen suhtautuminen on myöskin toivottavampaa ja saattaa siten olla tehokkaampaa kuin vain suora kieltäminen. Kielloilla tietysti on myös paikkansa, varsinkin nuorempien pelaajien kohdalla. Varsin usein rajoituksia oli mainittuna enemmän sellaisten vastaajien valinnoissa, joiden perheissä oli nuorempia pelaajia.

## Miten olette käsitelleet nuoren pelaamista kotona?



Kuvio 21. Miten vastaajat ovat käsitelleet nuoren pelaamista kotona

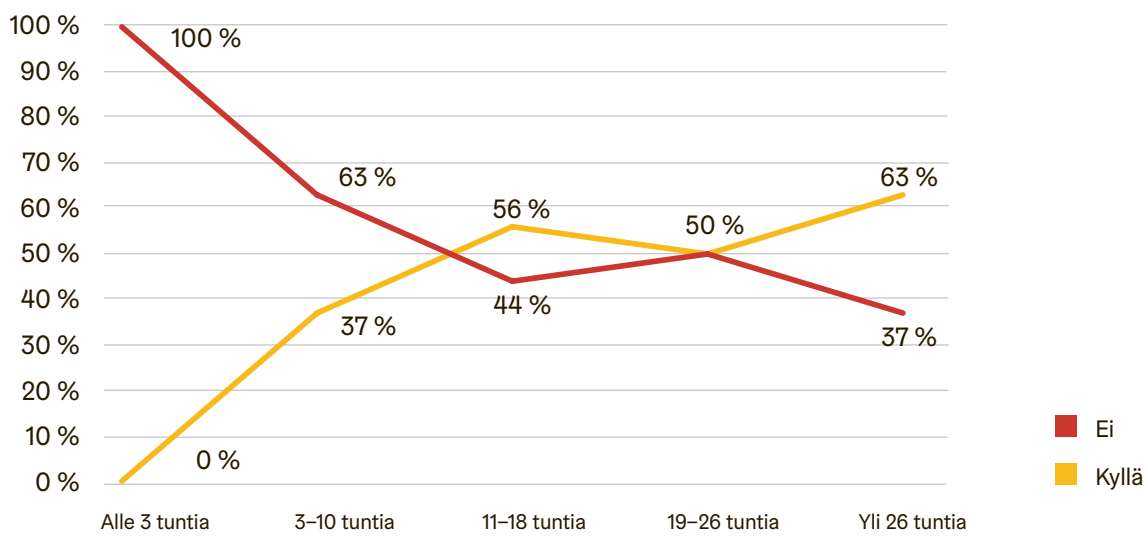
Kysyimme vastaajilta olivatko heidän luonaan asuvat lapset tai nuoret maininneet kohdanneensa peleissä tai pelikulttuurissa häiritsevää käytöstä. Vastaajista hieman yli puolet (55 %) kertoi etteivät nuoret olleet maininneet häirinnästä. Reilu puolet on varsin suuri määrä ei-vastauksia kun sitä vertaa aikaisempiin tutkimuksiin, joissa huomattavasti suurempi osa pelaajista on kertonut kohtaavansa jonkinlaista häiritsevää käytöstä pelaessaan (Alin, 2018).



Kuvio 22. Onko nuori kertonut kohtaavansa peleissä tai pelikulttuurissa häirintää

Kun vastauksia tarkastelee sen mukaan, kuinka paljon nuoret keskimäärin pelaavat viikossa on ero vähän ja paljon pelaavien välillä selvä. Alle 3 tuntia viikossa pelaavien nuorten huoltajista kukaan ei maininnut nuoren kertoneen kohdanneensa häirintää pelatessaan tai pelikulttuurissa muutenkaan. Kun keskimääräinen viikkopelimäärä ylittää 11 tuntia ovat vähintään puolet nuorista maininneet kohtaavansa jonkinlaista häiritsevää käytöstä peleihin liittyen. Sen lisäksi, että paljon pelaavilla nuorilla on ollut jo enemmän aikaa kohdata häirintää, pelaavat he myös useammin moninpelejä, joissa häiritsevän käytöksen kohtaaminen on todennäköisempää. Tästä huolimatta myös paljon pelaavien kohdalla luvut jäävät aikaisemman Non-toxic -tutkimuksen löydöksistä, joissa vain 3 % vastaajista ei ollut havainnut häiritsevää käytöstä ja 28 % ei ollut ollut häirinnän kohteena (Alin, 2018, s 31–32). Onkin todennäköistä, että nuoret eivät kerro kaikesta kohtaamastaan häirinnästä.

## Häirintä pelimäärittäin



Kuvio 23. Häirintä pelimäärittäin

Pyysimme edelliseen kysymykseen ‘Kyllä’ vastanneita vielä erittelemään minkälaista häiritsevää käytöstä nuori oli kertonut kohdanneensa. Lähes kaikkien kohdalla nuori oli kertonut toisen pelaajan pelitaitojen haukkumisesta (97 %). Lisäksi toisen pelaajan solvaaminen (71 %) ja vähättely (69 %) oli mainittu yli puolelle vastaajista. Pelin mekaniikkojen väärinkäytön (43 %) ja huomiotta tai peliporukasta pois jättämisen tuttuun toimesta (36 %) olivat valinneet yli kolmasosa vastaajista. Asteikon toisessa päässä ovat sopimaton seksuaalinen ehdottelu (3 %), toisen pelaajan henkilökohtaisten tietojen etsiminen ja julkaisu, tai sillä uhkaaminen (5 %), sekä seksistinen kommentointi (7 %).

Kun tämän kysymyksen vastauksia vertaa aikaisempaan Non-toxic -tutkimuksen vastaavaan kysymykseen nousee esiin muutamia huomioita. Molemmissa toisten pelitaitojen haukkuminen on tavanomaisin häiritsevän käytöksen muoto. Lisäksi erilainen haukkuminen ja solvaaminen sekä pelin mekaniikkojen väärinkäyttö ovat tavallisia. Vastausten huomattavimmat erot ovat rassististen, homofobisten ja sukupuoleen liittyvien kommenttien alhaiset sijoitukset (10., 11. ja 19) listalla tässä kyselyssä verrattuna aikaisempaan (4., 6. ja 11.) sekä tuttuun pelaajien huomiotta jättämisen korkea sijoitus (5. vs 19.). On mahdollista, että nämä erot johtuvat kyselyiden erilaisista vastaajista ja pelaajien pelitottumuksista, mutta nuoret voivat myös kertoa tietyn tyyppisestä häirinnästä herkemmin kuin jostain muusta.

## Minkälaista häiritsevää käytöstä nuori on kertonut kohdanneensa?



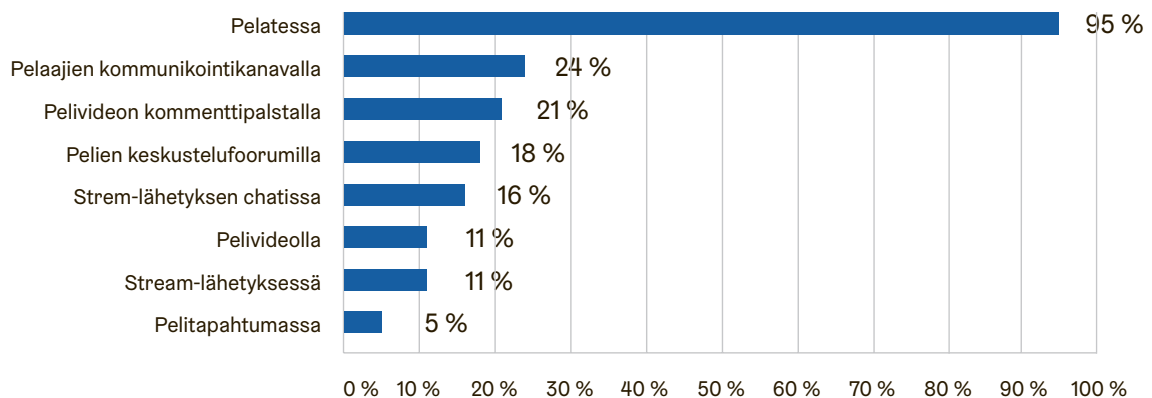
Kuvio 24. Minkälaista häiritsevää käytöstä nuori on kertonut kohdanneensa?

Suurin osa vastaajista valitsi nuoren kertoneen kohdanneensa häiritsevää käytöstä pelatessaan (95 %). Muut vaihtoehdot saivat huomattavasti vähemmän mainintoja. Mediat, joiden kautta pelaajat pääsevät itse osallistumaan keskustelemalla tai kommentoimalla (discordin kaltaiset suorat kommunikointikanavat, kommenttipalstat ja chatit, keskustelufoorumit) olivat yleisempiä paikkoja kohdata häiritseviä kuin pelivideot ja streamit, joita suurin osa pelaajista vain katsoo. Pelitapahtumissa henkilöt taas ovat usein kasvojen takana, mikä saattaa vähentää häiritsevää käytöstä.

Vaikka eri tilanteiden prosenttiosuudet ovat jokseenkin erilaisia kuin aikaisemmassa Non-toxic -kyselyssä ovat löydökset silti pääpiirteittäin samankaltaisia. Itse pelaaminen on selvästi todennäköisin paikka kohdata

häirintää. Myös muut kanavat, joissa useat ihmiset pääsevät osallistumaan keskusteluun ovat hieman todennäköisempiä paikkoja kohdata häirintää kuin videot ja streamit, taikka pelitapahtumat.

## Missä tilanteissa häiritsevää käytöstä on kohdattu



Kuvio 25. Missä tilanteissa häiritsevää käytöstä on kohdattu

Kysimme avoimella kysymyksellä olivatko vastaajat joutuneet jotenkin puuttumaan luonansa asuvien nuorten omaan asiattomaan käytökseen ja millä tavalla. Kysymykseen vastanneista yli puolet mainitsivat nuoren kiroilun, huutamisen tai muun asiattoman puhetavan, jota oli pyritty kitkemään muun muassa keskustelemalla, huomauttamalla, kielloilla, jäähyillä ja pelaamisen kieltämisellä. Suurimmissa osassa nuoren puhetapaa koskevista kommentteista oli kyse tavasta, jolla nuori puhuu ääneen pelatessaan ja jonka huoltajat voivat siten kuulla. Vain muutamassa kommentissa mainittiin pelien chati tai pelikavereille kommunikointi. Onkin mahdollista, että niissäkin tapauksissa, joissa nuoren ääneen sanotut kiro sanat ja negatiivinen puhetapa ovat huomautuksesta ainakin väliaikaisesti loppuneet, on asiaton käytös jatkunut kuitenkin näppäimistön kautta.

*“17v kiroilee välillä pelatessaan, siitä ollut keskustelua”*

*“Laittamalla kiroilukiellon ja lopettamalla huutamisen. Jos edellä mainitut eivät toteudu, niin tulee pelikieltoa 1-14 pv, tilanteesta riippuen.”*

*“Olen useita kertoja huomauttanut epäsovivasta puheesta. Paljon on käyty keskusteluja aiheesta asialliseen sävyyn. Olen uhannut puuttua pelaamiseen, mikäli tilanne ei korjaannu. Yleensä keskustelu auttaa jonkin aikaa. Muistutan aina huonosta kielenkäytöstä. Nuori pelaa yleisissä tiloissa, emmekä anna siirtää pelikonetta omaan huoneeseen.”*

*“Olemme kertoneet, miltä huutaminen ja kiroilu tuntuu kotona olevista. Antamamme palaute on vaikuttanut kielenkäyttöön suotuisalla tavalla.”*

Osassa kommentteista mainittiin nuoren oppivan ja ottavan huonoja vaikutteita puhetapaansa muilta pelaajilta ja pelikulttuurista. Esimerkiksi peliaiheisilta Youtube-videoilta, vanhemmilta pelaajilta tai lapsen idoleilta kuul-  
tuja negatiivisia fraaseja ja huonoa kielenkäyttöä on jouduttu hillitsemään. Joidenkin nuorten mukaan toisten  
taitojen haukkuminen kuuluu pelikulttuuriin ja on ainakin kaveriporukan kesken tavallista.

*“Joskus tietyt ongelmalliset ilmaisut jäävät käyttöön kun lapsi kuulee niitä idoleiltaan, mutta pikai-  
sella puuttumisella ja niiden negatiivisten vaikutusten selittämällä käytön saa katkaistua nopeas-  
ti”*

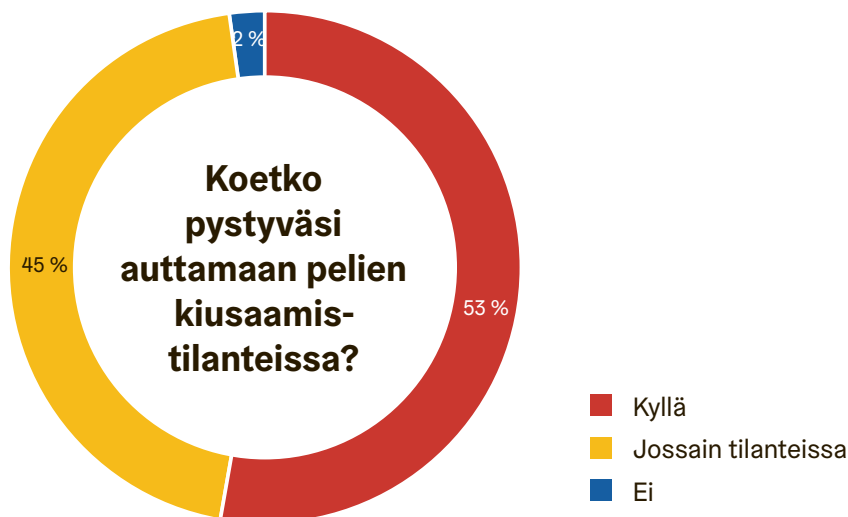
*“YouTuben katsomista rajoitettu osittain, koska lapsi ottaa liikaa vaikutteita vanhemmilta pelaajil-  
ta.”*

*“Olen. Kielenkäytöstä ja mm. toisten taitojen haukkumisesta puhuttu- Nuorten mukaan kuuluu  
pelikulttuuriin. Hankala ymmärtää tätä. Tätä pitäisi OIKEASTI avata vanhemmille.”*

*“Kielenkäyttö; lapsen mielestä haukkuminen (esimerkiksi muiden pelaajien taitojen) on ok ja kuu-  
luu pelaamiseen”*

*“Olen puuttunut kiroiluun ja nimittelyyn. Omalla kaveriporukalla pelatessa voi kuulemma puhua  
reteästi ja nimitelläkin, mutta aikuisen korvaan se ei kuulosta asialliselta”*

Kysyimme vastaajilta kokevatko he pystyvänsä auttamaan luonaan asuvia nuoria peleihin liittyvän kiusaamisen  
käsittelyssä. Vastaajista 53 % koki pystyvänsä auttamaan, 45 % joissain tilanteissa ja 2 % koki ettei pystyisi  
auttamaan nuorta peleihin liittyvissä kiusaamistilanteissa.

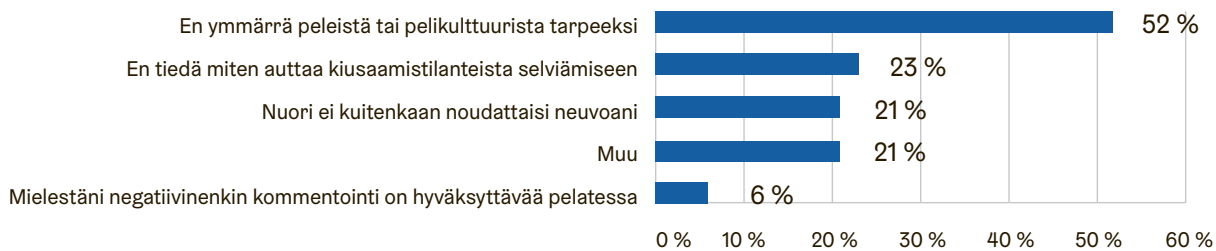


Kuvio 26. Kokevatko vastaajat pystyvänsä auttamaan nuorta pelien kiusaamistilanteissa

Kysyimme jatkokysymyksenä minkä takia vastaajat eivät kokeneet pystyvänsä auttamaan nuoria näissä tilanteissa. Yli puolet vastaajista ei mielestään ymmärtänyt peleistä tai pelikulttuurista tarpeeksi (52 %). 23 % ei tiennyt miten auttaa kiusaamistilanteista selviämiseen ja 21 % koki ettei nuori kuitenkaan noudattaisi hänen neuvojaan. Kysy-  
mykseen oli myös mahdollista lisätä oma vastausvaihtoehtonsa. Näissä kommentteissa mainittiin muun muassa  
tilanteiden havaitsemisen ja tunnistamisen vaikeus, nuorten haluttomuus kertoa kiusaamisesta, sekä nuoren liika  
pelaaminen. Lisäksi 6 % vastaajista näki negatiivisenkin kommentoinnin olevan hyväksyttävää pelatessa.



## Miksi ette pysty auttamaan?



Kuvio 27. Miksi vastaajat eivät kokeneet pystyvänsä auttamaan

Lopuksi kysyimme vastaajilta minkälaista lisätietoa ja neuvoja he haluaisivat saada liittyen nuorten pelaamiseen ja pelikasvatukseen. Suurin osa vastaajista haluaisi käytännön vinkkilistoja ja neuvoja (58 %) sekä tietoa pelien vaikutuksista lapsiin ja nuoriin (52 %). Myös koulun järjestämä tilaisuus ja aihetta käsittelevät nettiluennot tai videot saivat kannatusta monilta. Aihetta käsittelevä kirja, opas tai muu teksti oli epäsuosituin vaihtoehdoista reilun neljänneksen vastaajista valitessa sen.

## Minkälaista tietoa tai neuvoja haluaisitte pelaamiseen ja pelikasvatukseen liittyen?



Kuvio 28. Minkälaista tietoa tai neuvoja haluaisitte pelaamiseen ja pelikasvatukseen liittyen

Kysymykseen oli myös mahdollista kirjoittaa oma vastauksensa. Monissa näistä mainittiin tarve saada opastusta ja opetusta pelaamisesta suoraan nuorille ja erityisesti uusille pelaajille, esimerkiksi toisten nuorten antamana tai koulun kautta. Lisäksi toivottiin käytännönläheistä opastusta vanhemmille siitä kuinka eri (suositut) pelit toimivat. Opetuksen ei kuitenkaan tulisi olla liian yksinkertaistettua, jotta siitä olisi hyötyä. Samanlaisia toiveita esitettiin myös kyselyn vapaaseen kommentointiin varatussa osiossa.

*“Käytännön kuvaukset pelikulttuurista eri pelien suhteen - ei tyhmennettynä ”vanhemmille” vaan tiedostavalle ja itsekin pelaavalle vanhemmalle. Tiedän varsin hyvin mikä on WoW-raidi, mutta en ymmärrä miten Fortniten seasonit toimii, tai edes miten yhdessä pelaaminen siinä toimii (oma lapsi ei pelaa Fortniteä, joten en ole ottanut selvää). Olisi kiva jos nimenomaan näistä olisi valmis tietopaketti jossa mennään syvemmälle kuin ”peliä voi pelata joko kaverin kanssa, tai kaveria vastaan”*

*“Olisi hyvä saada useimmista peleistä jonkinlainen ohjelista, että ”Fortnite: Jos lapsesi pelaa tätä niin huomioi asiat x, kiinnitä huomiota kohtaan y, kysy lapselta asiaa z” Ja ylipäättään tietoa. Mikä on Gacha Life - onko se peli vai mikä? Ei tämän ikäinen urpo enää tajua mistään mitään.”*

# 4. Pohdintaa

Tässä luvussa pohditaan kyselyiden tuloksia tarkemmin tutkimuskysymysten kannalta.

## 4.1. Kertovatko nuoret peleissä ja pelikulttuureissa kohtaamastaan syrjinnästä, häirinnästä ja vihapuheesta?

Kun vertaa aikaisemman Non-toxic-tutkimuksen ja nyt toteutettujen kyselyiden vastauksia kysymyksiin siitä minkälaista häirintää, syrjintää tai vihapuhetta nuoret ovat kohdanneet tai kertoneet kohtaavansa on selvää, ettei kaikki nuorten kohtaama häirintä näy nuorten vanhemmille tai nuorten parissa työskenteleville. Siinä missä nuorista vain 3 % ilmoitti, ettei ole kohdannut häirintää, vastasi vanhemmista 55 % ja nuorisotyöntekijöistä 13 % etteivät nuoret ole kertoneet kohtaavansa häirintää peleissä tai pelikulttuurissa. Myöskin erilaisten häirinnän muotojen kohdalla nuorten prosenttiosuudet olivat järjestäen suurempia kuin huoltajille tai nuorisotyöntekijöille kerrottuna. Esimerkiksi nuorista 94 % oli kohdannut toisten pelaajien pelitaitojen haukkumista, mutta vain 74 % nuorisotyöntekijöistä ilmoitti nuorten kertoneen siitä.

Eri häirinnän muotojen yleisyyden järjestys oli jokseenkin samankaltainen aikaisemman kyselyn ja nuorisotyöntekijöille suunnatun kyselyn välillä. Muun muassa pelitaitojen haukkuminen, solvaaminen ja rasistiset kommentit olivat molemmissa kyselyissä tavallisimmin kohdattujen häirinnän muotojen joukossa, doksauksen ollessa harvinaisin. Vanhemmille suunnatun kyselyn kohdalla eri häirinnän muotojen järjestys oli erilainen. Vanhemmille oli kerrottu harvemmin rasistisista, homofobisista ja seksistisistä kommenteista kuin kahdessa muussa kyselyssä ja useammin peliporukasta pois jättämisestä tuttujen pelaajien toimesta.

Kaikissa kyselyissä tavallisimmin häirintää oli kohdattu pelatessa, mutta jälleen nuoret raportoivat kokemansa häirinnän yleisemmäksi (81 %) kuin nuorisotyöntekijät kertoivat heiltä kuulleensa tai muuten havainneensa (66 %). Muiden vastausvaihtoehtojen järjestys oli jokseenkin samanlainen nuorison, vanhempien ja nuorisotyöntekijöiden keskuudessa. Tilanteet, joissa pelaajat itse pääsevät keskustelemaan keskenään enemmän tai vähemmän anonyymisti (pelifoorumit, streamien ja videoiden chatit, discord) olivat useammin paikkoja, joissa kohdattiin häiritsevää käytöstä kuin tilanteet, joissa häiritäjän anonymiteetti ei ole niin suurta (pelivideot, streamit). Molemmissa kyselyissä pelitapahtumissa tapahtuva häirintä oli kaikkein harvinaisinta.

Vaikka osa vaihtelusta eri kyselyiden välillä todennäköisesti johtuukin erilaisista vastaajista ja pelaajista, on silti jokseenkin selvää, etteivät nuoret kerro kaikesta kohtaamastaan häirinnästä vanhemmilleen taikka nuorisotyöntekijöille. Molemmissa kyselyissä vastaajat kommentoivatkin, että asiasta on vaikea puhua nuoren kanssa, koska hän ei itse siitä kerro. On tavallista, että (koulu)kiusattu lapsi tai nuori ei halua tai pelkää kertoa kiusaamisesta, eikä ole syytä olettaa, etteikö samanlaisia tunteita voisi liittyä myös peleissä tapahtuvaan häirintään. He voivat kokea, etteivät vanhemmat tai nuorisotyöntekijät kuitenkaan voi tehdä asialle mitään, jolloin siitä puhuminen ei kannata. Tämä voi myös osaltaan selittää sitä miksi vanhemmille oli kerrottu useammin tuttujen pelaajien jättäessä huomiotta pelatessa ja harvemmin rasistisista, homofobisista ja seksistisistä kommenteista: vanhempien voi odottaa ehkä pystyvän tekemään jotain tuttujen pelaajien hyljeksinnälle, mutta rasismi, homofobia ja seksismi ovat liian suuria ongelmia heidän ratkaistavakseen. Samankaltaisia ajatuksia esitetään ajoittain myös eri pelien keskustelupalstoilla pelaajien valittaessa, että pelien, Youtuben ja Twitchin raportointi ja ilmiantomahdollisuudet tuntuvat turhilta koska vaikuttaa siltä, etteivät häiriköijät kuitenkaan saa rangaistuksia (kts. esim. RosaPlays, 2020)

On huolestuttavaa, että rasismien, seksismien ja homofobian kaltaisista vakavista aiheista ei puhuta peleihin ja pelikulttuuriin liittyen avoimesti. Monille pelit ja pelaaminen on eräänlainen pakopaikka, joiden pariin hakeudutaan irrottautumaan normaalin arjen aiheuttamasta stressistä ja paineista ja jossa voi hetkeksi unohtaa negatiiviset kokemuksensa. Joskus pelikulttuureissa esiintyvää häirintää puolustellaan sanomalla sen olevan vain 'trollaamista' tai harmitonta kiusoittelua, joka kuuluu kilpailulliseen tilanteeseen mukaan. Kuitenkin myös tämän kaltaista puhetta voi olla vaikea ohittaa harmittomana, jos se toistaa samaa puhetapaa kuin mihin on tottunut myös arkielämässä. Esimerkiksi valtaosa suomessa asuvista afrikkalaistaustaisista henkilöistä on kokenut ja kokee rasismia jopa viikoittain ja päivittäin. Myöskään nuoret eivät välty tältä, sillä rasismia on kohdattu kaikilla kouluasteilla ja varhaiskasvatuksessa. (Yhdenvertaisuusvaltuutettu, 2020) Kun samanlainen puhe jatkuu myös pelatessa, on epätodennäköistä, että sitä voi täysin sivuuttaa ja ohittaa merkityksettömänä 'trollaamisena'.

## **4.2. Tuntevatko kasvattajat pelikulttuureja ja pelaamista tarpeeksi hyvin? Kokevatko he osaavansa auttaa nuoria peleissä tapahtuvan kiusaamisen käsittelyssä?**

Niin nuorisotyöntekijät kuin vanhemmatkin tunsivat pelejä ja pelikulttuuria kohtuullisen hyvin. Vanhempien kohdalla suurin osa vastaajista koki tuntevansa pelejä vähintään kohtuullisesti ja monet myös pelasivat itse. Myös nuorisotyöntekijöistä monet pelasivat itse ja varsinkin usein pelien kanssa tekemisissä olevat nuorisotyöntekijät pelasivat paljon.

Vanhempien omasta pelaamisesta ja kohtuullisesta pelien tuntemuksesta huolimatta monet kokivat pelien ja pelikulttuurien riittämättömän tuntemuksen olevan yksi syy siihen miksi he eivät välttämättä osaisi auttaa nuorta, jos tätä kiusattaisiin pelien yhteydessä. Verrattuna kysymyksen muihin vaihtoehtoihin riittämätön pelituntemus sai yli kaksi kertaa enemmän mainintoja kuin mikään muu vaihtoehto. Epävarmuus peleistä ja pelikulttuurista näkyi myös kyselyn avoimissa vastauksissa ja palauteosiossa. Vanhemmat toivoivat selkeää, yksinkertaista ja käytännöllistä tietoa eri (suosituisista) peleistä. Tieto ei kuitenkaan saisi olla liian yksinkertaistettua sillä tällöin siitä ei ole apua. Vaikka joitakin peleistä juuri mitään tietämättömiä vastaajia oli mukana, suurin osa kuitenkin tuntee pelaamista jo jonkin verran. Erään vastaajan kertoma esimerkki on kuvaava: "peliä voi pelata joko kaverin kanssa, tai kaveria vastaan" ei juurikaan kerro mitä pelissä lopulta tapahtuu tai mitä se kaverin kanssa tai vastaan pelaaminen tällä kertaa tarkoittaa.

On myös huomioitava, että vaikka monet olivatkin vastanneet puutteensa pelitietoudesta olevan syynä miksi he eivät osaisi auttaa peleihin liittyvässä kiusaamisessa, tarvitsevat vanhemmat tukea myös itse kiusaamisen käsittelyyn. Pelit ja pelikulttuuri tuovat ympäristönä omat piirteensä kiusaamiseen ja häirintään, mutta siitä huolimatta pelkkä pelitietous ei tule riittämään asian käsittelyyn. Vastaajien joukossa oli myös niitä, jotka kokivat juuri kiusaamisen käsittelyn olevan tilanteessa hankalaa, eikä niinkään pelien antaman kontekstin.

Olisikin tärkeää, että kasvattajille korostetaan sitä, etteivät pelit ja pelikulttuuri ole lopulta niin kummallisia ja erilaisia muusta elämästä, etteivätkö suurin osa kiusaamisen, vihapuheen, häirinnän ja syrjinnän ehkäisyn ja niihin puuttumisen keinoista voisi olla aivan hyvin sovellettavissa pelimaailmassakin. Pelit nähdään usein erityisinä niin median kuin myös pelitutkijoiden toimesta, kun todellisuudessa ne eivät ole muita harrastuksia ja medioita erikoisempia.

### 4.3. Pelit ja pelikulttuuri: osa normaalia kanssakäymistä vai paikka, jossa saa (ja kuuluu) huudella mitä vain

Niin aikaisemmat tutkimukset, kuin käsillä olevat kyselytkin ovat todenneet pelien ja pelikulttuurin olevan usein negatiivisen puheen, häirinnän ja haukkumisen kenttiä. Monet peliaiheiset videot ja streamit sisältävät negatiivista kommentointia ja varsinkin muita vastaan pelattavissa joukkuepeleissä saattaa usein kuulla haukkumista ja solvaamista. Osa pelaajista myös kokee, että negatiivinen puhe ja ‘trollaaminen’ on osa pelikulttuuria eikä siihen juurikaan kuuluisi puuttua.

Tämä toksisuuden kuuluminen pelikulttuuriin näkyi myös tässä tutkimuksessa, sekä aikaisemmassa Non-toxic-kyselyssä. Ella Alinin raportissa kerrottiin vastaajista, jotka olivat sitä mieltä, että peleihin ja pelaamiseen kuuluu jonkinasteinen häiritsevä puhetapa ja käyttäytyminen, jota ei saisi edes lähteä kitkemään pois vaan ennemmin opettaa nuoria olemaan välittämättä siitä (Alin, 2018). Myös vanhemmille suunnatussa kyselyssä oli kolme vastaajaa, jotka olivat sitä mieltä, että negatiivinen puhe ainakin jossain määrin kuuluu pelikulttuuriin ja sitä on vain siedettävä. Lisäksi kolme vastaajaa kertoi nuoren itse sanoneen roisin puheen kuuluvan asiaan ja olevan sallittua ainakin tutulla porukalla pelatessa. Sekä vanhemmille, että nuorisotyöntekijöille suunnatussa kyselyssä nousi esiin esimerkkejä, joissa nuoret huusivat ja kiroilivat pelatessaan. Joissain tapauksissa kyseessä oli pelikavereille huutaminen, mutta suurin osa vaikutti huutavan itseksensä.

Vanhemmille suunnatussa kyselyssä kolme vastaajaa kertoi nuoren oppineen huonoa käytöstä muilta pelaajilta, Youtuben pelivideoilta tai muuta kautta “idoleiltaan”. Peleissä esiintyvään toksiseen kommunikointitapaan opitaan. Nuoren pelatessa ja osallistuessa muuten pelikulttuuriin hän tulee todennäköisesti kohtaamaan haukkumista, vihapuhetta ja muuta häiritsevää käytöstä jossain vaiheessa. Huonon käytöksen ei tarvitse olla suunnattua nuorta itseään kohtaan, vaan riittää että hän näkee muiden kohtelevan toisiaan huonosti ilman selkeitä seurauksia. Myös muutama kyselyiden palautteista totesi nuorten oppivan ja kasvavan mukaan pelikulttuurin toksiseen kommunikointimalliin.

Molemmissa kyselyissä monet vastaajat toivoivatkin jonkinlaisia koulutuksia tai tilaisuuksia, joissa nuorille puhuttaisiin siitä, ettei toksinen käytös ja puhe pelatessa ole hyödyllistä tai hyväksyttävää ja mitä se saattaa muille pelaajille aiheuttaa. Muutama myös mainitsi, että olisi parasta jos tämä ohjeistus tulisi muilta tavallisilta pelaajilta tai tunnetuilta pelikulttuurin henkilöiltä. Vanhempien tai nuorisotyöntekijöiden puhetta ei näiden vastaajien mukaan välttämättä uskota, mikä on hyvin mahdollista varsinkin jos nuoret kokevat heidän olevan ‘ulkopuolisia’ ja ymmärtävän pelaamista huonosti.

### 4.4. Kykenevätkö nuorisotyöntekijät ja vanhemmat vaikuttamaan nuorten käytökseen peleissä ja pelikulttuurissa? Miten?

Niin vanhemmat kuin nuorisotyöntekijätkin kykenivät vastausten perusteella jossain määrin vaikuttamaan nuorten käytökseen pelatessa. Vanhempien kohdalla useat kertoivat nuorten tavasta huutaa ja kiroilla pelatessaan ja yrityksistään puuttua ja kieltää tämä. Suurimman osan kohdalla puuttuminen tarkoitti kieltämistä, muistuttamista ja rangaistuksena pelaamisen rajoittamista. Muutama myös mainitsi keskustelleensa nuoren kanssa siitä, kuinka hänen huutamisensa ja kiroilunsa saa muut samassa huoneessa olevan perheenjäsenet tuntemaan ja miten huutaminen voi vaikuttaa kanssapelaajiin.

Vanhempien osalta vaikuttaa siltä, että kielloilla, huomautuksilla ja rangaistuksilla on vain väliaikaista vaikutusta. Monissa vastauksissa huutaminen ja kiroilu kuvattiin toistuvana ja siitä oltiin jouduttu huomauttamaan useasti. Jotkut myös kielsivät tai estivät pelaamisen, jos nuoren tunteet kuohuivat liian voimakkaasti pelaamisen takia.

Toisin kuin vanhempien kohdalla, osa nuorisotyöntekijöille suunnatun kyselyn vastaajista vaikutti saaneen pysyvämpiä muutoksia aikaan. Vastaajat kertoivat kuinka alun perin “mikkiin huutavan” nuoren käytökseen oltiin kyetty vaikuttamaan positiivisesti ja muiden pelaajien haukkuminen saatu vähenemään kun sen vaikutuksista oltiin keskusteltu nuorten kanssa, sekä neuvottu parempia ja rakentavampia tapoja antaa palautetta ja kommunikoida muiden kanssa.

Vaikka tämän tutkimuksen aineiston perusteella on mahdotonta vetää asiasta varmoja johtopäätöksiä, vaikuttaa siltä, että nuorisotyöntekijät ovat onnistuneet vanhempia paremmin vaikuttamaan nuorten toksiseen pelikäytökseen. Heidän vastaustensa perusteella vaikutukset ovat olleet pysyvämpiä. Lisäksi vanhemmat tuntuivat puuttuvan ennemminkin nuoren äänekkääseen huutamiseen ja kiroiluun kotona, kuin pelin sisäiseen kommunikointiin muiden pelaajien kanssa. Vähättelettä kotona huutamisen epämiellyttävyyttä on toksisen pelikulttuurin kitkemisen kannalta tärkeämpää puuttua juurin pelikulttuurin sisäiseen kommunikaatioon ja ilmaisutapoihin.

Mahdollisia syitä nuorisotyöntekijöiden onnistumisen taustalla on useita. Nuoret voivat kokea heidän ymmärtävän sekä pelikulttuuria, että nuoria vanhempia paremmin ja täten uskoa heidän nevojansa. Nuorisotyöntekijät vaikuttavat myös lähestyneen asiaa keskustelelevammalla tavalla kuin suurin osa vanhemmista. Lisäksi nuorisotyöntekijöiden kanssa voi olla vaikeampaa riitautua, kun mukana ei ole samoja jännitteitä kuin kotona saattaa olla jo valmiiksi hankalan tilanteen takia.

# 5. Koulutustarpeista

**Nuorisotyöntekijät** toivoivat sekä peleihin ja pelikulttuuriin johdattavaa perustason koulutusta, joka sopisi aiheesta vähän tietäville ja tukisi heidän mahdollisuuksiaan keskustella nuorten kanssa, että tietoa ja neuvoja siitä kuinka keskustella peleissä esiintyvistä kiusaamisesta, vihapuheesta ja toksisesta käytöksestä nuorten kanssa. Vastausten perusteella pelien kanssa enemmän tekemisissä olevat nuorisotyöntekijät kokivat hallitsevansa myös pelien toksisuuden ja siitä keskustelun paremmin, kuin pelejä huonommin tuntevat.

Lisäksi muutama toivoi yksinkertaista ohjepakettia pelien käyttöönotosta nuorisotyöhön, jossa käytäisiin läpi teknisiä perusteita mitä erilaiset pelit, pelialustat ja muut peleihin liittyvät toiminnot vaativat.

**Vanhempien** osalta koulutus tai muu informaatio erilaisista peleistä ja siitä mitä ne sisältävät ja miten niitä pelataan olisi monille hyödyllistä. Ongelmaksi nousee pelien suuri määrä. Ylimalkaisesta ja liian yleistävästä tiedosta ei suurimmalle osalle vanhemmista ole juuri apua vaan heidän olisi voitava keskittyä yksityiskohtaisemmin yksittäisiin peleihin. Koska erilaisia pelejä on paljon ja suosituimmat pelit vaihtuvat kohtuullisen usein, voisi esimerkiksi tietopankin tai wikipedian kaltainen onlinepalvelu olla tähän mahdollinen vastaus. Vanhemman ei tarvitsisi keskittyä peleihin, joita oma nuori ei pelaa, vaan hän voisi täsmä kouluttaa itseään juuri niiden pelien osalta, jotka heidän perheessään ovat suosittuja.

On kuitenkin muistettava, että hyvän pelikasvattajan ei tarvitse olla peliekspertti, vaan kiinnostus pelejä kohtaan ja halu oppia riittävät. Jos tarkoituksena on oppia enemmän nuoren pelaamista peleistä löytyy näitä pelejä tunteva ekspertti hyvin läheltä. Kiinnostunut ja keskusteleva ote nuoren pelaamiseen voi tarkoittaa myös nuorelta itseltään peleistä kysymistä ja oppimista. Tämän vuoksi myös neuvot siitä kuinka peleistä ja pelikasvatuksesta voi keskustella nuoren kanssa rakentavasti voisivat olla hyödyllisiä monille.

Erityisesti nuorelta itseltään hänen pelaamistaan peleistä ja pelaamisesta yleensäkin kysyminen aidon kiinnostuneesti ja muutenkin positiivinen suhtautuminen nuoren pelaamiseen todennäköisesti auttaa myös tilanteissa, joissa nuoren pelaamista on syystä tai toisesta hillittävä tai rajoitettava. Kuten Mikko Meriläisen (2021) tutkimus osoitti, nuoret eivät ole automaattisesti rajoja ja pelaamisen rajoittamista vastaan, vaan kokevat ne jopa tarpeellisina. Sen sijaan tilanteet, joissa rajat on asetettu tavalla, joka nuoresta tuntuu kumpuavan ymmärtämättömyydestä voivat todennäköisemmin johtaa vastustukseen ja rajoitusten kierto.

**Nuorille** toivottiin molemmissa kyselyissä koulun tai muun tahon järjestämää opetusta siitä, kuinka erilainen kommunikaatio peleissä voi vaikuttaa muihin. Ilman pelikulttuurin ulkopuolelta tulevaa opastusta toimivasta, positiivisesta ja hyvästä kommunikoinnista peleissä on mahdollista, että nuori sisäistää peleissä ja pelikulttuurissa nykyään vallitsevan kommunikointikulttuurin. Nykyinen pelikulttuuri sisältää paljon häiritsevää negatiivista kommentointia, haukkumista ja vihapuhetta.

Tietysti myös pelikulttuurin sisältä tuleva positiivinen esimerkki on hyödyllistä, mutta usein vaikuttaa siltä etteivät 'hyvät' esimerkit toimi aivan yhtä vaikuttavasti kuin huonot. Muun muassa monet ammattilaispelaajat käyttäytyvät streamatessaan esimerkillisesti sillä negatiivinen käytös johtaisi heidän kohdallaan sanktioihin joko joukkueen tai kilpailuiden järjestäjien puolelta. Sen sijaan suuri osa pelien ja pelikulttuurin muista tähdistä käyttää usein negatiivista kieltä videoillaan ja streamatessaan ja osalle Twitchin suosituimmista streamaajista naama punaisena huutaminen on osa heidän suosionsa syitä sillä monet kokevat sen viihdyttäväksi (kts. esim. Tyler1). Suomalaisten kohdalla taas kieleemme harvinaisuus ja suomenkielisten markkinoiden pienuus osaltaan vaikuttaa siihen, että suomenkielistä sisältöä ei Youtuben ja Twitchin kaltaisilla kansainvälisillä alustoilla aina moderoida yhtä tarkkaan kuin englanninkielistä. Tämän vuoksi on mahdollista, että suomenkieliset streamaajat ja tubettajat voivat kommunikoida hyvinkin negatiivisella tavalla ilman, että alustat itse siihen puuttuvat (esimerkiksi Katja Lappalaisen tapaus on hyvin kuvaava (kts. Rosaplays, 2020)).

# 6. Lopuksi

Vaikka tämä tutkimus on antanut paljon tietoa siitä, kuinka pelaamisen negatiiviset puolet näkyvät vanhempien ja nuorisotyöntekijöiden arjessa, on paljon vielä selvittämättä ja osaltaan tutkimuskysymysten vastaukset jäivät epäselviksi.

Varsinkin vanhemmille suunnatussa kyselyssä vaikutti avointen vastausten perusteella siltä, että vanhemmat pitävät vihapuhetta, syrjintää ja häirintää jokseenkin samoina asioina ja usein liittävät ryhmään mukaan vielä kiusaamisen. Vaikka termit liittyvätkin toisiinsa ja niiden kuvaamaa käytöstä esiintyy yhdessä, eivät ne siltikään tarkoita samaa. Siksi emme voikaan sanoa varmaksi, että kyselyn vastaajat ovat ymmärtäneet kyselyssä käytetyt termit ja vastausvaihtoehdot samalla tavalla kuten ne oli tarkoitettu ymmärrettäväksi.

Kyselyn vastauksista ei myöskään voi päätellä kuinka 'rajuja' nuorten kohtaama vihapuhe, häirintä ja syrjintä on lopulta ollut, keneen se on kohdistunut tai onko nuori kokenut sen varsinaisesti häiritsevänä asiana. Lopulta on varsin eri asia kuulla rajuakin kiroamista, joka ei kohdistu suoraan kehenkään muuhun kuin sellaista, joka on suunnattu tiettyä henkilöä, itseä tai toista, kohtaan. Tulevaisuudessa olisikin mielenkiintoista tutkia kuinka paljon ja millä tavalla 'tavanomainen' peleissä esiintyvä toksisuus vaikuttaa nuoriin. Kansainvälisessä kontekstissa on tehty jonkin verran tutkimuksia siitä, miten toksinen pelaaminen vaikuttaa muihin, mutta näissä tutkimuksissa on usein päädytty valitsemaan mukaan lähinnä erityisen voimakasta toksisuutta kohdanneita pelaajia.

Lisäksi varsinkin vanhemmille suunnatun kyselyn kohdalla on kyseenalaista kuinka paljon vastauksia voi yleistää ja kuinka tyypillisiä vastaajat lopulta olivat. Vaikka kyselyä jaettiin hyvin laajalti ja erilaisten kanavien kautta, jäi vastausmäärä varsin pieneksi. On hyvin mahdollista, että kyselyyn on päätenyt vastaamaan paljon vanhempia, jotka kokivat asian itselleen läheiseksi oman peliharrastuksensa takia, jolloin heidän pelituntemuksensa on parempaa kuin suurimmalla osalla vanhemmista. Tämä voi vaikuttaa sekä siihen, kuinka he pelikasvattavat lapsiaan kotonaan, että siihen kuinka helposti nuoret kertovat heille peleissä koostamastaan negatiivisesta käytöksestä.

Samalla tapaa nuorisotyöntekijöille suunnattuun kyselyyn on saattanut päätyä vastaamaan enemmän pelien kanssa työssään usein tekemisissä olevia vastaajia. Pelitoiminnan osuus oli jokseenkin odotettua suurempi, mutta koska kattavaa tutkimusta erilaisten nuorisotyön muotojen tavallisuuteen ei ole löytenyt on vaikea sanoa, onko vastaajakunta lopulta poikkeuksellinen.



# 7. Lähteet

- British Esports (2019) British Esports Association launches new Women in Esports campaign, British Esports. Saatavilla: <https://britishesports.org/women-in-esports/british-esports-association-launches-new-women-in-esports-campaign/>, tarkistettu 24.10.2020
- Brus, A. (2018) Generagency and problem gaming as stigma. Teoksessa A. M.Thorhauge, A. Gregersen, & J. Enevold (Toim.) 455 What's the problem in problem gaming? Nordic Research Perspectives (s. 51-63). Göteborg: Nordicom.
- France Esports, Les projets de France Esports - Les groupes de travail. Saatavilla: <https://www.france-esports.org/les-projets-de-france-esports/>, tarkistettu 24.10.2020
- Gentile, D. A., Nathanson, A. I., Rasmussen, E. E., Reimer, R. A., & Walsh, D. A. (2012). Do you see what I see? Parent and child reports of parental monitoring of media. *Family Relations*, 61, 470-487. DOI:10.1111/j.1741-3729.2012.00709.x
- Gray, K. L. (2012) Deviant bodies, stigmatized identities, and racist acts: Examining the experiences of African-American gamers in Xbox Live, *New Review of Hypermedia & Multimedia*, 18, s. 261-276, DOI:10.1080/13614568.2012.746740
- Hernesniemi S. (2013) Pelit nuorisotyössä ja ryhmätoiminnassa, Teoksessa Harviainen, J. T; Meriläinen, M. & Tossavainen, T. (Toim.), *Pelikasvattajan käsikirja*, s. 82-94
- Karhulahti, V. M. (2020). *Esport Play: Anticipation, Attachment, and Addiction in Psycholudic Development*. Bloomsbury Publishing USA.
- Kosonen, J. (2011) Poikaleiristä bittiyhteisöksi. Teoksessa: Hintsala, M., Kähkönen, E. & T. Pauha (Toim.), *Verkkoa kokemassa: Hengellisyys ja vuorovaikutus verkkoyhteisöissä*. s. 153–158, Diakonia University of Applied Sciences, Helsinki
- Kuznekoff, J., & Rose, L. (2012). Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. *New Media & Society*, 15(4), 541–556. DOI:10.1177/14614444812458271
- Kwak, H. & Blackburn, J. (2014) Linguistic analysis of toxic behavior in an online video game. Teoksessa Aiello, L. M. & McFarland, D. (Toim.) *Social Informatics. Lecture Notes in Computer Science 8852*. Springer International Publishing, 209–217. DOI: 10.1007/978-3-319-15168-7\_26
- Lauha, H. (Toim.) (2016) Nuorisotyö Pelaa, Verke. Saatavilla: <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Nuorisotyö%CC%88-pelaa.pdf>, tarkistettu 29.10.2020
- Maher, B. (2016), 'Can a Video Game Company Tame Toxic Behaviour?', *Nature*, 531 (7596): 568–571.
- Martins, N., Matthews, N., & Ratan, R. (2017). Playing by the Rules: Parental Mediation of Video Game Play. Jour-

nal of Family Issues, 38(9), 1215–1238. DOI:10.1177/0192513X15613822

Meriläinen, M. (2013) Mitä on pelikasvatus ja miksi sitä tarvitaan? Teoksessa Harviainen, J. T; Meriläinen, M. & Tossavainen, T. (Toim.), Pelikasvattajan käsikirja, s. 10-13

Meriläinen, M. (2020) Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä, Helsingin Yliopisto, Kasvatustieteellisiä tutkimuksia, numero 66

Meriläinen, M. (2021) Crooked Views and Relaxed Rules: How Teenage Boys Experience Parents' Handling of Digital Gaming, Media and Communication, 9 (1)

Mertala, P. & Salomaa, S (2019) Tietoista pelikasvatusta, Pelikasvattajan käsikirja 2, s 15-29

Morrisette, Jess (2020) How Games Marketing Invented Toxic Gamer Culture, Vice. Saatavilla: <https://www.vice.com/en/article/5dmayn/games-marketing-toxic-gamer-culture-online-xbox-live-dreamcast>, tarkistettu: 5.10.2020

Mustikkamäki, M. (2010) Pelilukutaidon lähteillä: Muutamia näkökulmia muodostumassa olevaan käsitteeseen, Teoksessa Suominen, J., Koskimaa, R., Mäyrä, F. & Sotamaa, O. (Toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2010, s. 99–109. Tampereen yliopisto

Nielsen, P., Favez, N., Liddle, H., & Rigter, H. (2019). Linking parental mediation practices to adolescents' problematic 530 online screen use: A systematic literature review. Journal of Behavioral Addictions, 8(4), s. 649-663. DOI:10.1556/2006.8.2019.61

Nikken, P., & Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's videogame playing: A comparison of the reports by parents and children. Learning, Media and Technology, 31, s. 181-202. DOI:10.1080/17439880600756803

Nikken, P., Jansz, J., & Schouwstra, S. (2007). Parents' interest in videogame ratings and content descriptors in relation to game mediation. European Journal of Communication, 22, s. 315-336. DOI:10.1177/0267323107079684

Non-toxic-hanke (2020) Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri. Saatavilla: <http://score.munstadi.fi/non-toxic-syrjimatton-pelikulttuuri/> tarkistettu 31.10.2020

Paul, C. A. (2018). The toxic meritocracy of video games: Why gaming culture is the worst. U of Minnesota Press.

RosaPlays (2020) Verkkopelaamisen kova hinta, Virtuaalisoturitar-blogi, saatavilla: [https://rosapelaa.blogspot.com/2020/06/verkkopelaamisen-kova-hinta.html?fbclid=IwAR1d\\_5CJqExBjQ3vWrmuvzAX018iGe\\_Ku86wbrctZUi61aT2MfBFZhEs5\\_I](https://rosapelaa.blogspot.com/2020/06/verkkopelaamisen-kova-hinta.html?fbclid=IwAR1d_5CJqExBjQ3vWrmuvzAX018iGe_Ku86wbrctZUi61aT2MfBFZhEs5_I), tarkistettu 21.9.2020

Shin, W., & Huh, J. (2011). Parental mediation of teenagers' video game playing: Antecedents and consequences. New Media & Society, 13, s. 945-962. DOI:10.1177/1461444810388025

Siutila, M., & Havaste, E. (2019). A pure meritocracy blind to identity: Exploring the Online Responses to All-Female Esports Teams in Reddit. Transactions of the Digital Games Research Association, 4(3).

Taylor, T.L. (2006) Play between worlds: Exploring online game culture, MIT Press, Cambridge, MA

Tuominen, S. (2017) Brief history of Finnish digital youth work. Teoksessa Kiviniemi, J. & Tuominen, S. (Toim.), Digital Youth Work –a Finnish perspective, Verke. Saatavilla: [https://www.verke.org/wp-content/uploads/2017/11/Digital-youth-work-a-Finnish-perspective\\_web.pdf](https://www.verke.org/wp-content/uploads/2017/11/Digital-youth-work-a-Finnish-perspective_web.pdf), tarkistettu 29.10.2020

Tutkimuseettinen neuvottelukunta (2019) Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa, Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje 2019, Toim. Kohonen, Kuu-la-Luumi & Spoof, Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 3/2019. Saatavilla: [https://tenk.fi/sites/tenk.fi/files/Ihmistieteiden\\_eettisen\\_ennakoarvioinnin\\_ohje\\_2019.pdf](https://tenk.fi/sites/tenk.fi/files/Ihmistieteiden_eettisen_ennakoarvioinnin_ohje_2019.pdf), tarkistettu 28.10.2020

Yhdenvertaisuusvaltuutettu (2020) SELVITYS AFRIKKALAISTAUSTAISTEN HENKILÖIDEN KOKEMASTA SYRJINNÄSTÄ - SYRJINTÄ VAIKUTTAA AFRIKKALAISTAUSTAISTEN ELÄMÄÄN KOKONAISVALTAISESTI. Saatavilla: <https://syrjinta.fi/documents/25249352/34268331/Selvitys+afrikkalaistaustaisten+henkil%C3%B6iden+syrjinn%C3%A4st%C3%A4.pdf/47cdfad4-1fc5-4114-af0d-8a5d5999ffa1/Selvitys+afrikkalaistaustaisten+henkil%C3%B6iden+syrjinn%C3%A4st%C3%A4.pdf?t=1603877623889>, tarkistettu 31.10.2020

# 8. Liitteet

Alla on molempien kyselyiden kysymysrungot suomeksi. Muiden kielten käännökset ovat saatavilla Miia Siutilalta ([mimasi@utu.fi](mailto:mimasi@utu.fi)). Lisäksi asumis- ja työskentely kuntia koskeissa kysymyksissä on tässä jätetty listaamatta kaikki Suomen reilu 300 kuntaa, jotka alkuperäisissä kyselyissä olivat valittavissa.

## 8.1 Liite 1. Nuorisotyöntekijöille suunnattu kysely

### Pelikasvatus nuorisotyössä

#### 1. Valitse kieli

- Suomi
- Svenska
- English

#### Pelikasvatus nuorisotyössä

Tämän kyselyn tarkoitus on kartoittaa pelikasvatuksen roolia nuorisotyössä, erityisesti digitaalisten pelien ja pelikulttuurissa esiintyvän haitallisen käytöksen ja kommentoinnin näkökulmasta. Tämä kysely on suunnattu kaikille nuorisotyötä tekeville henkilöille.

Helsingin kaupungin nuorisopalveluiden koordinoiman Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hankkeen aiemman selvityksen vastaajista yli 70 % on havainnut tai joutunut vihapuheen tai häirinnän kohteeksi peleissä tai muuten pelikulttuurin parissa. Yli 90 % vastaajista toivoi puuttumista peleissä esiintyvään häirintään, kiusaamiseen ja vihapuheeseen (<https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf>, 2018).

Tämä kysely kartoittaa, minkälaisia mahdollisuuksia nuorisotyöntekijöillä on puuttua häirintään, tukea nuoria käsittelemään pelikulttuurin ilmiöitä sekä luomaan yhdenvertaisempaa pelikulttuuria. Kysely koskee ensisijaisesti digitaalisia pelejä ja niihin liittyvää pelikulttuuria. Selvitys on osa valtakunnallista Non-toxic - syrjimätön pelikulttuuri hanketta, jonka tavoitteena on nuorisotyöntekijöiden ja muiden nuoria kohtaavien ammattilaisten peleihin liittyvän ammattitaidon kasvattaminen ja yhdenvertaisemman pelikulttuurin rakentaminen.

Kyselyyn voi vastata 30.6.2020 asti.

Tutkimukseen osallistuminen on täysin vapaaehtoista ja sen voi halutessaan jättää koska vain kesken. Kyselyn vastaukset käsitellään anonyymisti, eikä muilla kuin tutkimuksen tekijällä ole niihin suoraa pääsyä.

Kyselyn vastaukset arkistoidaan Tietoarkistoon (<https://www.fsd.tuni.fi/fi/>). Tämä mahdollistaa aineiston käytön tulevaisuudessa tutkimukseen, opiskeluun ja opetuskäyttöön yliopistoissa, tutkimuslaitoksissa, ammattikorkeakouluissa tai niihin rinnastettavissa organisaatioissa. Halutessanne voitte kieltää omien vastaustenne arkistoinnin, jolloin ne poistetaan aineistosta ennen Tietoarkistoon tallennusta.

Hanketta rahoittaa Opetus- ja kulttuuriministeriö. Kyselyn laatimiseen on saatu tukea Setan nuorisotyön osallisuuden asiantuntija Teija Ryhdältä

### **Lisätietoja:**

Miia Siuttila, kysely ja selvitys (mimasi@utu.fi)

Riikka Lehtinen, Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri –hanke, projektisuunnittelija ([riikka.lehtinen@hel.fi](mailto:riikka.lehtinen@hel.fi))

### **2. Olen lukenut yllä olevan saatetekstin ja suostun osallistumaan tutkimukseen**

- Kyllä
- Ei

### **3. Vastaukseni saa arkistoida Tietoarkistoon**

- Kyllä
- Ei

## **Perustietoja**

Tässä osiossa keskitytään lyhyesti perustietoihin vastaajasta.

### **4. Ikäsi**

- Alle 20
- 20-29
- 30-39
- 40-49
- Yli 50

### **5. Kunta, jossa olet töissä tai jossa työpaikkasi sijaitsee**

### **6. Minkälaista nuorisotyötä teet? Valitse kaikki, jotka sopivat.**

- Tilatyö tai avoin toiminta
- Pelitoiminta
- Digitaalinen nuorisotyö
- Kulttuurinen nuorisotyö
- Etsivä työ
- Työpajatoiminta
- Osallisuustyö tai nuorisovaltuusto
- Muu

### **7. Pelaatko itse digitaalisia pelejä vapaa-ajalla? Minkälaisia?**

- Puhelimella pelattavia yksinpelejä
- Puhelimella pelattavia moninpelejä
- Muita vastaan pelattavia tietokone- tai konsolipelejä (PvP-pelit, esim. Dota2, Tekken, Fortnite, F1, CS:GO)
- Muiden kanssa yhteistyössä pelattavia tietokone- tai konsolipelejä (esim. Minecraft, World of Warcraft)
- Tietokoneella tai konsolilla pelattavia yksinpelejä
- En pelaa juuri mitään digitaalisia pelejä

## 8. Kuinka monta tuntia viikossa keskimäärin pelaat digitaalisia pelejä vapaa-ajalla?

- Alle 4 tuntia
- 4-10 tuntia
- 11-18 tuntia
- 19-26 tuntia
- Yli 26 tuntia
- En pelaa digitaalisia pelejä

## Pelikasvatus ja digitaaliset pelit osana nuorisotyötä

Tässä osiossa keskitytään digitaalisiin peleihin ja pelikasvatukseen osana nuorisotyötä. Kuinka usein pelejä käytetään hyödyksi ja miten? Minkälaisia haasteita ja mahdollisuuksia niissä nähdään?

Pelikasvatuksella tarkoitetaan tapaa ja keinoja, joilla lasta ja nuorta tuetaan ymmärtämään pelejä ja pelaamista kokonaisvaltaisesti, monipuolisena kulttuurisena ilmiönä sekä osana nyky-yhteiskuntaa. Pelikasvatuksessa myös tuetaan nuoria ymmärtämään ja tulkitsemaan pelien viestejä ja niissä tapahtuvaa viestintää, sekä kannustetaan heitä positiivisempaan pelikulttuuriin.

## 9. Kuinka usein pelaaminen tai pelikulttuurit näkyvät työssäsi?

- Ei koskaan
- Harvemmin kuin kerran kuussa
- Kuukausittain
- Viikottain
- Päivittäin

## 10. Oletko käyttänyt digitaalisia pelejä jollain tavalla hyödyksi työssäsi? Miten?

## 11. Minkälainen digitaalisiin peleihin liittyvä toiminta sopisi mielestäsi parhaiten nuoristyöhön?

### Valitse kolme sopivinta

- Avointen peliturnausten järjestäminen
- Lanien järjestäminen
- Pelaamismahdollisuuksien (laitteiden ja pelien) tarjoaminen nuorisotaloilla ja muissa vastaavissa tiloissa
- Nuorten kanssa pelaaminen netin välityksellä
- Nuorten käyttämillä peleihin liittyvillä alustoilla (esim. Discord, Twitch, etc.) oleminen
- Pelijoukkueiden kokoaminen ja ohjaaminen
- Streamaus mahdollisuuden luominen nuorille
- Pelien koodaamisen ja muun pelien kehityksen opetteluun mahdollistaminen
- Muun peleihin liittyvän toiminnan järjestäminen (esim. cosplay-kerho, pelivideoiden teko, tietokonekerho)
- Turnausten ja kilpailuiden katselu yhdessä
- Muu

## 12. Mitkä asiat mielestäsi hankaloittavat eniten pelitoiminnan järjestämistä nuorisotyössä?

- En osaa pelata pelejä
- En ymmärrä pelikulttuuria
- Minulla ei ole tarvittavia teknisiä taitoja
- Pula laitteista

- Pula sopivista tiloista
- Nuoria ei kiinnosta pelitoiminta nuorisotyöntekijöiden järjestämänä
- Muu

**13. Oletteko pyrkineet ottamaan pelejä ja pelikulttuuria jotenkin mukaan nuorisotyön piiriin, mutta epäonnistuneet siinä? Miten? Mikä meni pieleen?**

**14. Oletteko onnistuneet hyvin nuorisotyön ja pelien yhdistämisessä? Millä tavalla? Mikä erityisesti vaikutti onnistumiseen?**

## **Vihapuhe, syrjintä ja häirintä peleissä ja pelikulttuureissa**

Peleissä on todettu esiintyvän huomattavia määriä erilaista kiusaamista, häirintää, syrjintää ja vihapuhetta. Tämä osio keskittyy kartoittamaan, miten tämä näkyy nuorisotyössä.

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

stereotyypittelyä, leimaamista tai uhkaamista, sekä henkilöön tai henkilöryhmään kohdistuvan halventamisen, vihan ja panettelun edistämistä tai niihin yllyttämistä. (Euroopan rasismin ja suvaitsemattomuuden vastaisen komission vihapuheen määritelmää mukaillen.)

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

Syrjinnällä tarkoitetaan henkilön kohtelemista huonommin jonkin henkilökohtaisen ominaisuuden perusteella.

**15. Kuinka usein nuoret ovat kertoneet tai olet havainnut peleissä ja pelikulttuureissa häirintää, syrjintää tai vihapuhetta**

- Ei koskaan
- Harvemmin kuin kuukausittain
- Kuukausittain
- Viikottain
- Päivittäin

**16. Minkälaisissa tilanteissa nuoret ovat kertoneet tai olet havainnut nuortenkohtaavan vihapuhetta, syrjintää tai häirintää? Valitse kaikki, jotka sopivat.**

- Pelatessa
- Pelitapahtumassa
- Stream-lähetyksessä
- Stream-lähetysten chatissa
- Pelivideolla
- Pelivideon kommenttipalstalla

- Pelien keskustelufoorumilla
- Pelaajien kommunikointikanavalla (kuten Discord)
- Nuoret eivät ole kertoneet kokemansa häirintää, kiusaamista tai vihapuhetta peleihin liittyen/ en ole havainnut
- Muu

**17. Valitse kaikki häiritsevän käyttäytymisen muodot joista nuoret ovat puhuneet tai joita olet työsi kautta kohdannut peleissä ja/tai pelikulttuurissa**

- Toisen pelaajan pelitaitojen haukkuminen
- Toisen pelaajan solvaaminen
- Vähättely
- Vaientaminen
- Sopimaton seksuaalinen ehdottelu
- Uhkailu tai uhkaava käyttäytyminen
- Huomiotta tai peliporukasta pois jättäminen tuttuja pelaajien toimesta
- Huomiotta tai peliporukasta pois jättäminen tuntemattomien pelaajien toimesta
- Toisen pelaajan ulkonäön kommentointi negatiivisesti
- Toisen pelaajan äänen tai puhutavan kommentointi negatiivisesti
- Rassistiset kommentit
- Sukupuoleen liittyvä kommentointi
- Homofobiset kommentit
- Transfobiset kommentit
- Ableistinen kommentointi (vamman, terveyden, mielenterveyden, jne. negatiivinen kommentointi)
- Pelaajan ikään liittyvä negatiivinen kommentointi
- Pelin mekaniikkojen väärinkäyttö
- Vihapuhe
- Toisen pelaajan henkilökohtaisten tietojen etsiminen ja julkaiseminen, tai sillä uhkaaminen (ns. doxaus)
- En ole havainnut häiritsevää käyttäytymistä
- Muu

**18. Valitse kaikki syrjäntäperusteet, joista nuoret ovat kertoneet tai joihin liittyvää häirintää tai kommentointia olet havainnut peleissä tai pelikulttuurissa**

- Rassistiset kommentit
- Nuoren käyttämään kieleen liittyvä negatiivinen kommentointi (nuoren äidinkieli on jokin muu kuin suomi)
- Seksistinen kommentointi tai muu sukupuoleen liittyvä negatiivinen kommentointi
- Homofobiset, seksuaaliseen suuntautumiseen liittyvät negatiiviset kommentit
- Transfobiset, sukupuolen moninaisuuteen liittyvät negatiiviset kommentit tai väärinsukupuolittaminen
- Ableistinen, vammaan, sairauteen, mielenterveyteen tai toimintakykyyn liittyvä negatiivinen kommentointi
- Pelaajan nuoreen ikään liittyvä negatiivinen kommentointi
- Uskonnolliseen ryhmään liittyvät negatiiviset kommentit
- En ole huomannut syrjintää
- Muu



**19. Minkälaisia tapoja nuorisotyöntekijöillä on puuttua peleissä ja pelikulttuurissa esiintyvään kiusaamiseen ja häirintään?**

- Kannustaa nuoria kannustamaan toisiaan pelatessa
- Tukea nuorta pelikokemukseen liittyvien tunteiden käsittelyssä
- Ohjata positiivisempiin kommunikointitapoihin peleissä
- Järjestää turvallisia pelitilanteita
- Kannustaa heitä käyttämään peleissä olevia palkitsemis- ja report-järjestelmiä
- Järjestää omaa pelitoimintaa syrjintää tai häirintää kokeviin ryhmiin kuuluville (esim.naiset/tytöt, seksuaalivähemmistöt, sukupuolivähemmistöt)
- Käsittelemällä syrjintään liittyviä mekanismeja nuorten kanssa
- Kertomalla, kenelle syrjinnästä ja vihapuheesta voi kertoa, esimerkiksi nimittämällä häirintäyhdyshenkilön
- Kieltää nuorta osallistumasta toimintaan, jos he harjoittavat syrjintää tai vihapuhettatoistuvasti
- Nuorisotyöntekijät eivät pysty puuttumaan pelien tai pelikulttuurin ongelmiin
- Muu

**20. Oletteko onnistuneet vaikuttamaan nuoren pelitapoihin positiivisesti? Miten?**

**21. Millaisesta koulutuksesta tai muunlaisesta tuesta olisi mielestäsi eniten hyötyä syrjinnän tunnistamisessa ja ehkäisyssä pelikulttuurissa ja pelitoiminnassa?**

Kiitos osallistumisesta!

Alla voitte vielä jättää palautetta kyselyn tekijöille, Non-toxic - syrjimätön pelikulttuuri -hankkeelle tai kertoa vapaasti, jos jokin mietityttää peleissä, pelikulttuurissa ja nuorisotyössä.

**22. Palaute ja vapaat kommentit**

## 8.2 Liite 2: Vanhemmille suunnattu kysely

Pelikasvatus kotona

### 1. Valitse kieli

- Suomi
- Svenska
- English
- العربية
- Af-Soomaali
- русский
- Eesti keel
- Davvisámi

### Pelikasvatus kotona

Tämän kyselyn tarkoitus on kartoittaa pelikasvatuksen roolia kotien arjessa. Kysely on suunnattu huoltajille, joiden kanssa asuu osa- tai kokoaikaisesti lapsia tai nuoria, jotka pelaavat digitaalisia pelejä.

Peleistä ja pelaamisesta on tullut tavanomainen ajanviette niin lapsille, nuorille kuin aikuisillekin, ja niiden paikka osana nyky-yhteiskuntaa on kiistaton. Kuitenkin peleihin keskittyvä julkinen puhe on edelleen varsin mustavalkoista: pelit nähdään joko hyvinä tai pahoina asioina. Pelit ja peliharrastus ovat monelle nuorelle tärkeä osa arkea ja paikka oppia erilaisia taitoja ja luoda merkityksellisiä sosiaalisia siteitä. Pelaaminen näkyy myös kaikkien nuoria kohtaavien ammattilaisten ja vanhempien arjessa.

Tämä kysely on osa Helsingin kaupungin nuorisopalveluiden Non-toxic - syrjimätön pelikulttuuri -hanketta. Hankkeen tavoitteena on lisätä nuoria kohtaavien kasvattajien, nuorisotyön ammattilaisten sekä huoltajien tietoa pelaamisesta ja pelikasvatuksesta. Tällä kyselyllä selvitetään, miten pelikasvatus ja peleissä esiintyvä negatiivinen käytös, kiusaaminen ja vihapuhe näkyvät kodeissa, kokevatko huoltajat pystyvänsä tukemaan ja neuvomaan nuorta peleihin liittyvissä kysymyksissä sekä minkälaisia apukeinoja he tähän haluaisivat saada.

Kyselyyn on täysin vapaaehtoista vastata. Voit halutessasi jättää kyselyn kesken koska vain.

Kyselyyn voi vastata 31.8.2020 asti.

Kyselyn vastaukset arkistoidaan Tietoarkistoon (<https://www.fsd.tuni.fi/fi/>). Tämä mahdollistaa aineiston käytön tulevaisuudessa tutkimukseen, opiskeluun ja opetuskäyttöön yliopistoissa, tutkimuslaitoksissa, ammattikorkeakouluissa tai niihin rinnastettavissa organisaatioissa. Halutessasi voit kieltää omien vastaustesi arkistoinnin, jolloin ne poistetaan aineistosta ennen Tietoarkistoon tallennusta.

Hanketta rahoittaa Opetus- ja kulttuuriministeriö. Kyselyn laatimiseen on saatu tukea Setan nuorisotyön osallisuuden asiantuntija Teija Ryhdältä.

Lisätietoja: Miia Siutila, kysely ja selvitys ([mimasi@utu.fi](mailto:mimasi@utu.fi))

Riikka Lehtinen, Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri –hanke, projektisuunnittelija ([riikka.lehtinen@hel.fi](mailto:riikka.lehtinen@hel.fi))

## 2. Olen lukenut yllä olevan saatetekstin ja suostun osallistumaan tutkimukseen

- Kyllä
- Ei

## 3. Vastaukseni saa arkistoida Tietoarkistoon

- Kyllä
- Ei

## Perustietoja

Tässä osiossa kysymykset keskittyvät perheenne pelaamisen perustietoihin.

### 4. Perhemuoto

- Luonani asuu lapsia ja/tai nuoria vakinaisesti
- Luonani asuu lapsia ja/tai nuoria osa-aikaisesti (esim. vuoroviikoin)

### 5. Minkä ikäisiä luonasi asuvat lapset ja/tai nuoret ovat?

### 6. Asuinkunta

### 7. Jos luonasi asuvilla lapsilla ja/tai nuorilla on keskenään hyvin erilaiset pelitottumukset kerro niistä lyhyesti tässä

### 8. Kuinka monta tuntia viikossa nuoret keskimäärin pelaavat videopelejä?

- Alle 3 tuntia
- 3-10 tuntia
- 11-18 tuntia
- 19-26 tuntia
- Yli 26 tuntia

### 9. Minkälaisia pelejä nuoret pelaavat?

- Puhelimella pelattavia yksinpelejä
- Puhelimella pelattavia moninpelejä
- Muita vastaan pelattavia tietokone- tai konsolipelejä (PvP-pelit, esim. Dota2, Tekken, Fortnite, F1, CS:GO)
- Muiden kanssa yhteistyössä pelattavia tietokone- tai konsolipelejä (esim. Minecraft, World of Warcraft)
- Tietokoneella tai konsolilla pelattavia yksinpelejä
- En tiedä

### 10. Yleensä nuori pelaa

- Yksin kotona tuntemattomien pelaajien kanssa
- Yksin kotona tuntemiensa pelaajien kanssa (ns. partyna)
- Kavereiden kanssa jonkun kotona
- Nuorisotalolla
- Jossain muualla
- En tiedä

### 11. Pelaamisen lisäksi nuori harrastaa pelikulttuuria seuraavilla tavoilla. Valitse kaikki, jotka sopivat.

- 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 viestintäsovellusta muiden pelaajien kanssa (kuten Discord tai Skype)
- En tiedä

### 12. Pelaatko itse digitaalisia pelejä? Minkälaisia? Valitse kaikki, jotka sopivat.

- Puhelimella pelattavia yksinpelejä
- Puhelimella pelattavia moninpelejä
- Muita vastaan pelattavia tietokone- tai konsolipelejä (PvP-pelit, esim. Dota2, Tekken, Fortnite, F1, CS:-GO)
- Muiden kanssa yhteistyössä pelattavia tietokone- tai konsolipelejä (esim. Minecraft, World of Warcraft)
- Tietokoneella tai konsolilla pelattavia yksinpelejä

### 13. Kuinka hyvin koet tuntevasi pelejä ja pelikulttuuria?

En lainkaan 1 2 3 4 5 Todella hyvin

## Pelikasvatus kotona

Tässä osiossa keskitytään pelikasvatukseen, erilaisiin tapoihin, joilla nuorten pelaamiseen suhtaudutaan kodeissa, sekä kokemuksiin peleissä esiintyvistä häirinnästä ja vihapuheesta.

Pelikasvatuksella tarkoitetaan tapaa ja keinoja, joilla nuorta tuetaan ymmärtämään pelejä ja pelaamista kokonaisvaltaisesti, monipuolisena kulttuurisena ilmiönä sekä osana nyky-yhteiskuntaa. Pelikasvatuksessa myös tuetaan nuoria ymmärtämään ja tulkitsemaan pelien viestejä ja niissä tapahtuvaa viestintää.

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.

Syrjinnällä tarkoitetaan henkilön kohtelemista huonommin jonkin henkilökohtaisen ominaisuuden perusteella.

**14. Kuinka olette käsitelleet pelaamista nuorten kanssa? Valitse kaikki, jotka sopivat**

- Rajoittamalla pelaamiseen käytettyä aikaa (ruutu-aika)
- Kieltämällä nuorta pelaamasta tiettyjä pelejä (esim. ikäraajat)
- Osallistamalla itse pelaamiseen nuoren kanssa
- Keskustelemalla nuoren kanssa pelaamisen haitoista
- Keskustelemalla nuoren kanssa pelaamisesta (muuten kuin haitoista)
- Vastaamalla nuoren kysymyksiin peleihin liittyen
- Kysymällä nuorelta kysymyksiä hänen pelaamistaan peleistä
- Asettamalla lapsilukon tai muun eston tiettyihin peleihin
- Valvomalla nuoren pelaamista jonkin ohjelman avulla
- Tukemalla nuoren peliharrastusta taloudellisesti tai muilla tavoin
- Muu

**15. Onko nuori maininnut kohdanneensa tai havainneensa peleissä tai pelikulttuurissa vihapuhetta, kiusaamista, haukkumista, negatiivista puhetta, syrjintää tai muuta häiritsevää käytöstä?**

- Kyllä
- Ei

**16. Jos vastasitte aikaisempaan kysymykseen Kyllä, minkälaista häiritsevää käytöstä nuori on kertonut kohdanneensa tai havainneensa kohdistuvan muihin? Valitse kaikki, jotka sopivat**

- Toisen pelaajan pelitaitojen haukkuminen
- Toisen pelaajan solvaaminen
- 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 puhutavan kommentointi negatiivisesti
- Pelin mekaniikkojen väärinkäyttö
- Vihapuhe
- Toisen pelaajan henkilökohtaisten tietojen etsiminen ja julkaiseminen, tai sillä uhkaaminen (ns. doxaus)
- Rassistiset kommentit
- Nuoren käyttämään kieleen liittyvä negatiivinen kommentointi
- Seksistinen kommentointi tai muu sukupuoleen liittyvä negatiivinen kommentointi
- Homofobiset, seksuaaliseen suuntautumiseen liittyvät negatiiviset kommentit
- Transfobiset, sukupuolen moninaisuuteen liittyvät negatiiviset kommentit tai väärinsukupuolittaminen
- Ableistinen, vammaan, sairauteen, mielenterveyteen tai toimintakykyyn liittyvä negatiivinen kommentointi
- Pelaajan nuoreen ikään liittyvä negatiivinen kommentointi tai vähättely
- Uskonnolliseen ryhmään liittyvät negatiiviset kommentit
- Nuori ei ole kertonut häiritsevistä käytöksistä

**7. Minkälaisissa pelitilanteissa tai peleihin liittyvissä tilanteissa nuori on sanonut kohdanneensa tai havainneensa kiusaamista, vihapuhetta tai häirintää? Valitse kaikki, jotka sopivat**

- Pelatessa
- Pelitapahtumassa
- Stream-lähetyksessä
- Stream-lähetysten chatissa
- Pelivideolla
- Pelivideon kommenttipalstalla
- Pelien keskustelufoorumilla
- Pelaajien kommunikointikanavalla (kuten Discord)

**18. Koetteko että osaatte tai osaisitte auttaa nuorta jos hän on kertonut tai kertoisitulevansa kiusatuksi tai muuten näkevänsä kiusaamista peleissä?**

- Kyllä
- Joissain tilanteissa
- Ei

**19. Jos koette, ettette pystyisi tukemaan nuorta tässä tilanteessa, minkä takia? Valitse kaksi tärkeintä**

- En ymmärrä peleistä tai pelikulttuurista tarpeeksi
- En tiedä miten auttaa kiusaamistilanteista selviämiseen
- Mielestäni negatiivinenkin kommentointi on hyväksyttävää pelatessa
- Nuori ei kuitenkaan noudattaisi neuvojeni
- Muu

**20. Oletteko joutunut puuttumaan nuoren omaan asiattomaan kielenkäyttöön tai toimintaan peleihin liittyen? Millä tavalla?**

**21. Haluaisitteko saada lisää tietoa ja neuvoja liittyen nuorten pelaamiseen ja pelikasvatukseen? Minkälaisista? Valitse kaikki, jotka sopivat**

- Koulun järjestämä tilaisuus esimerkiksi vanhempainilta
- Nettiluento tai videoita, jotka käsittelevät aihetta
- Aihetta käsittelevä kirja, opas tai muu teksti
- Lisää tietoa pelien vaikutuksista lapsiin ja nuoriin
- Käytännön vinkkilistoja ja neuvoja
- Muu

**22. Tässä voit vielä kertoa nuorten pelaamisesta, pelikasvatuksesta, peleissä tapahtuvasta häirinnästä tai muusta kyselyn aiheeseen liittyvästä seikasta jotakin, mikä jäi aiemmissa kysymyksissä kertomatta, tai antaa palautetta kyselystä tai hankkeesta.**

Kiitos vastauksistasi!



**Helsinki**

