

This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.

Author(s): Meriläinen, Mikko; Ruotsalainen, Maria

Title: Sanailua, suunsoittoa ja syrjintää : nuorten kokemuksia pelikäytöksestä

Year: 2022

Version: Published version

Copyright: © 2022 Mikko Meriläinen, Maria Ruotsalainen

Rights: CC BY-NC-ND 4.0

Rights url: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Please cite the original version:

Meriläinen, M., & Ruotsalainen, M. (2022). Sanailua, suunsoittoa ja syrjintää : nuorten kokemuksia pelikäytöksestä. *Pelitutkimuksen vuosikirja*, 2022, 49-71.

<https://pelitutkimus.journal.fi/article/view/116988>

Sanailua, suunsoittoa ja syrjintää: Nuorten kokemuksia pelikäytöksestä

Artikkeli

Mikko Meriläinen
Tampereen yliopisto

Maria Ruotsalainen
Jyväskylän yliopisto

Tiivistelmä

Artikkelissa tarkastellaan laadullisen kyselyaineiston (N=180) avulla suomenkielisten, 15–25-vuotiaiden nuorten kokemuksia pelikäytöksestä digitaalisten pelien parissa. Teema-analyysin avulla rakennetut teemat valottavat epäasiallisen pelikäytön syitä ja seurauksia, kilpailullisten pelien suunsoittokulttuuria, pelikulttuureissa esiintyvää rakenteellista syrjintää, sekä myönteistä pelikäytöstä. Pelikäyttö näyttäytyy artikkelissa monipuolisena ja monimutkaisena kokonaisuutena, johon vaikuttavat niin yksilöiden ominaisuudet ja mieltymykset kuin pelikulttuurien ja yhteiskunnan rakenteet. Artikkelin lopussa esitetään ehdotuksia keinoista vähentää asiatonta pelikäytöstä.

Avainsanat: pelikäyttö, verkkopelaaminen, syrjintä, nuoret, trash talk

Abstract

This article explores the experiences of online gaming conduct of Finnish-speaking, 15–25-year-old digital game players through qualitative questionnaire data (N=180). Themes constructed through thematic analysis shed light on the reasons and outcomes of hostile online behaviour, trash talk culture prevalent in competitive online games, structural discrimination in gaming cultures, and prosocial online gaming behaviour. Online gaming conduct is shown to be a complex whole impacted by both individual features and preferences and structures in society and game cultures. At the end of the article, suggestions are made for ways of reducing hostile and discriminating online conduct in gaming.

Keywords: gaming conduct, online gaming, discrimination, trash talk

Johdanto

Epäasiallinen käytös on tunnistettu ongelma pelikulttuureissa, ja suuri osa pelaajista on kohdannut sitä jossain muodossa (esim. Alin 2018; Fox ja Tang 2017). Tällaista käytöstä on monenlaista ja se vaihtelee sekä muodoltaan että intensiteetiltään: lievimmillään kyse on pienestä pelin sisällä tehdystä kiusasta ja hännämisestä, vakavimmillaan pelien ulkopuolelle ulottuvasta järjestelmällisestä häirinnästä (esim. Mortensen 2018). Etenkin lievemmissä muodoissaan epäasiallinen käytös on osittain normatiivista, ja osa pelaajista kokee sen olevan kiinteä ja tärkeäkin osa etenkin kilpailullisten pelien kulttuuria (Alin 2018; Hilvert-Bruce ja Neill 2020; Lenhart 2015).

Pelikulttuurien vihamielisyyttä on pyritty suitsimaan erilaisin keinoin. Tällaisia keinoja ovat olleet esimerkiksi koulutus- ja tiedotustyö (Nuorten Helsinki 2021), erilaiset tiedotuskampanjat (esim. Deutsche Telekom 2022; SEUL 2021), pelinsisäisen kommunikaation rajoittaminen (Türkay ja Adinolf 2019), eettiset ohjeistukset (SEUL 2016), turvallisempien pelitilojen järjestäminen (Koski 2019; Taylor ja Hammond 2018) ja peliyhtiöiden tai peliyhteisöjen ylläpitäjien langettamat sanktiot (Kou 2021). Näiden toimien tehokkuus vaihtelee, ja sitä on hankalaa arvioida: esimerkiksi tiedotuskampanjoihin ei tyypillisesti sisälly seurantaa tai vaikutusten arviointia, ja tiedottamisen vaikutuksia on vaikea erottaa muista mahdollisesti vaikuttavista tekijöistä. Mikrotasolla, esimerkiksi sitouttamalla pieni pelaajaryhmä tiettyihin käytössääntöihin, voidaan turvata tälle pelaajajoukolle turvallisempi ja miellyttävämpi kokemus (Taylor ja Hammond 2018), mutta käytäntö on mahdotonta laajentaa suuriin pelaajapopulaatioihin. Pelien erilaisten moderointikäytänteiden vaikutuksista ei vuorostaan ole vahvaa näyttöä, mutta ne eivät vaikuta kitkevästi tehokkaasti vihamielistä käytöstä (Kou 2021; Kowert ja Cook

2022).

Vaikka epäasiallista käytöstä kohtaa valtaosa pelaajista, se kohdistuu voimakkaimmin pelaajiin, jotka poikkeavat stereotyyppisestä, noin 20-vuotiaasta, valkoisesta, cis-heteromiespelaajasta, ja esimerkiksi seksismi (Fox ja Tang 2017), rasismi (Gray 2012; Ortiz 2019), homofobia (Gray 2018) ja transfobia (Ruberg ym. 2019) rajoittavat erilaisten ryhmien pelaamista ja osallistumista peliyhteisöihin. Erilaisten vähemmistöryhmien lisäksi epäasiallista käytöstä kohtaavat – tai siitä enemmän kärsivät – erityisesti nuoremmat, alle 18-vuotiaat pelaajat (Alin 2018), joskin vastakkaisiakin tuloksia on esitetty (ks. Mattinen ja Macey 2018).

Epäasialliselle käytökselle ei ole yksittäistä syytä. Osasyitä ovat todennäköisesti pelien kilpailullisuus (Lemercier-Dugarin ym. 2021), syrjivien yhteiskunnallisten rakenteiden toisintuminen pelien parissa (esim. Gray 2012, 2018), pelikulttuurien vakiintuneet käytösnormit (Hilvert-Bruce ja Neill 2020), sekä pelaajien yksilölliset motiivit (Lemercier-Dugarin ym. 2021). Pelikulttuurit sijoittuvat niin sanottujen kulttuurisotien, identiteettipoliittisten kamppailujen, etulinjaan, mikä johtaa toisinaan tiukkoihin kuulumisen rajanvetoihin, kun osa pelikulttuurien toimijoista pyrkii määrittelemään jotkut fanit ulkopuolisiksi ja kuulumattomiksi esimerkiksi sukupuolen tai etnisyyden perusteella (Arjoranta ym. 2020; Mortensen 2018). Näiden moninaisten ja yhteenkietoutuneiden syiden ymmärtäminen on tärkeä osa paitsi epäasiallisen käytöksen vähentämistä ja torjumista, myös pelikulttuurien käytöskulttuurien ja sosiaalisen dynamiikan hahmottamista.

On kuitenkin huomionarvoista, että pelikulttuurit eivät ole ainoastaan vihamielisiä paikkoja, vaan monet pelaajat, mukaan lukien vähemmistöryhmiä edustavat pelaajat, kokevat myös voimaantumisen kokemuksia sekä positiivisia kohtauksia pelatessaan (O'Brien ym. 2022; Välisalo ja Ruotsalai-

nen 2022). Pelikäytöksen monimuotoisuuden valottaminen on tärkeää myös tutkimuseettisesti. Vaikka osa pelikulttuureista ovat kiistämättä vihamielisiä ympäristöjä, joihin kokeuttomilla pelaajilla, naisilla tai sukupuolivähemmistöillä ei ole asiaa, ainoastaan tämän näkökulman huomiointi vääristää kuvaa pelikulttuureista. Riskinä on, että tutkimus päättyy paitsi korostamaan pelikulttuurin monoliittisuutta ja vihamielisyyttä, myös vahvistamaan mielikuvaa tilanteen muuttumattomuudesta. Adrienne Shaw (2010) on huomauttanut, että on tärkeää että myös akateemisina toimijoina haastamme käsityksiämme pelikulttuureista ja peleistä kulttuureissa, jotta emme tutkijoina tuota kapea-alaisia pelikulttuureja ja käsityksiä pelaajuudesta. Kuten tämäkin tutkimus osoittaa, osa pelaajista välttää tiettyjä pelejä koska olettavat ja pelkäävät, että he eivät ole niihin tervetulleita. On mahdollista, että ainoastaan vihamielisyyteen ja ongelmallisuuteen keskittyvä tutkimus ja sen tukema narratiivi voivat tahattomasti vahvistaa tällaisia käsityksiä. Samaan aikaan on huolehdittava siitä, että pelien käytöskulttuurien moninaisuuden korostaminen ei käänny epäasiallisen käytöksen ja sen haitallisuuden vähättelyksi tai pelikulttuurien kaunisteluksi ja ongelmien piilotteluksi.

Tässä artikkelissa tarkastelemme laadullisen tutkimuksen menetelmin suomalaisten nuorten kokemuksia ja näkemyksiä pelikäytöksestä. Tutkimus jatkaa Ella Alinin (2018) ja Miia Siutilan (2021) selvitysten viitoittamalla tiellä, jolla pelikäytöstä tarkastellaan tärkeänä osana nuorten pelaamisen kokonaisuutta, ja nuoret tunnistetaan sekä asiattoman käytöksen kohteiksi että sen tuottajiksi. Tutkimuksemme valottaa pelikäytöstä monipuolisena ja -mutkaisena ilmiönä, jossa yhdistyvät pelaajien henkilökohtaiset ominaisuudet ja mieltymykset, yksittäisten pelien ja yhteisöjen käytöskulttuurit, sekä ympäröivän yhteiskunnan rakenteet. Keskitymme artikkelissa varsinaisissa pelitilanteissa tapahtuvaan käytökseen, em-

mekä esimerkiksi sosiaalisen median peliyhteisöissä tapahtuvaan häirintään. Artikkelin lopussa ehdotamme tulostemme pohjalta toimenpiteitä epäasiallisen pelikäytöksen vähentämiseksi.

Aiempi tutkimus

Häirintää, syrjintää ja muuta epäasiallista käytöstä pelikulttuureissa on tarkasteltu monesta eri näkökulmasta. Kokonaiskuvan saaminen ilmiöstä sekä sitä koskevasta tutkimuksesta on haastavaa, sillä epäasialliseen käytökseen viitataan useilla eri termeillä. Aiemmassa tutkimuksessa puhutaan esimerkiksi pimeästä tai synkämästä osallistumisesta (engl. *dark participation*, ks. Kowert 2020), trollaamisesta (Cook ym. 2018), grieffaamisesta eli kiusapelaamisesta (Stenros 2015) sekä toksisesta tai myrkyllisestä pelaajakulttuurista (esim. Consalvo 2012).

Käytämme tässä artikkelissa ilmaisua epäasiallinen käytös viittaamaan erilaisiin epäasiallisen käyttäytymisen tapoihin, kuten loukkaavaan, vihamieliseen, tai syrjivään kielenkäyttöön, sekä seksuaaliseen ja muuhun häirintään. Käsitteen määritellyssä ja analyysissämme otamme huomioon sen, kuinka pelaajat itse puhuvat epäasiallisesta käytöksestä aineistossamme ja määrittävät sitä huomioiden näin sen kontekstisidonnaisuuden ja pelaajia eriarvoittavan luonteen: mikä yhdelle on asiallista, voi toiselle olla epäasiallista (Bailey 2021). Näin tunnistamme ja otamme huomioon epäasiallisen käytöksen normatiivisen ja normittavan luonteen.

Vaikka pelaamisen yhteydessä on yleistä puhua toksisuudesta tai myrkyllisyydestä (engl. *toxicity*) (esim. Consalvo 2012; Hilvert-Bruce ja Neill 2020), vältämme tässä artikkelissa tok-

sisuudesta puhumista sen merkityksen epäselvyyden vuoksi.²

Christine Cook, Juliette Schaafsma ja Marjolijn Antheunis (2018) puhuvat epäasiallisesta pelikäytöksestä digitaalisissa peleissä trolloamisena. Vaikka eri tutkimukset määrittelevät trolloamisen eri tavoin, trolloamiseen katsotaan yleisesti kuuluvan muun muassa omien tiimikavereiden tappaminen, muiden pelaajien solvaaminen, ja kaikenlainen kaaoksen levittäminen (Cook ym. 2018). Trolloavat pelaavat antavat käyttökselleen useita syitä, mutta yleisin syy, jonka he nimeävät on se, että heitä heitä trollataan ensin. Lisäksi trolloamisen syiksi mainitaan muun muassa oma tunnetila (tilttaaminen eli suuttuminen, tai tylsistyminen) sekä nautinnon tai koston hakeminen. Pelaajayhteisöt eivät aina näe trolloamista ainoastaan negatiivisena asiana, vaan osa pelaajista ylistää sitä ja tietyissä pelaajayhteisöissä se nähdään normatiivisena käytöksenä. Osa pelaajista pitääkin trolloamista eräänlaisena metapelinä, joka tuo pelaamiseen lisää syvyyttä (Cook ym. 2018; ks. myös Stenros 2015).

Naispuoliset pelaajat, sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöt, sekä rodullistetut henkilöt kokevat muita enemmän häirintää ja syrjintää pelikulttuureissa (Consalvo 2012; Fletcher 2020; Gray 2012; Taylor 2012). Osana tätä on myös seksuaalinen häirintä, joka voi ilmetä myös esimerkiksi striimavien naispelaajien ulkonäköön kiinnittyvissä kommentteissa (Nakandala ym. 2017; Ruberg ym. 2019; Ruvalcaba ym. 2018). Bo Rubergin ja muiden (2019) tutkimus etualaistaakin sen, miten tiukasti naispelaajia ja heidän kehojaan pyritään hallinnoimaan pelaajakulttuureissa. Naispelaajilla on hyvin vähän

²Toksisuudella on epäasiallisen pelikäytöksen lisäksi viitattu monenlaisiin pelikulttuurien negatiivisiin ilmiöihin, esimerkiksi rakenteelliseen seksismiin (Consalvo 2012), eikä pelaajilla ole selvää jaettua käsitystä siitä, mitä toksinen käytös on (Türkey ym. 2020).

hyväksytyjä tapoja kuulua pelikulttuureihin (ks. Ruotsalainen ja Friman 2018) ja he joutuvat turvautumaan usein erilaisiin strategioihin, kuten sukupuolensa piilottamiseen, pärjätäkseen häirinnän kanssa (Fox ja Tang 2017). Myös pelaajien ikä saattaa vaikuttaa siihen, kuinka paljon he kokevat häirintää peleissä (Alin 2018; vrt. Mattila ja Macey 2018). Peleissä ja niiden ympärillä esiintyvä syrjintä, poissulkeminen ja häirintä eivät rajoitu ainoastaan pelaajien väliseen käyttäytymiseen, vaan ovat laajempi, koko pelialaa läpäisevä käyttäytymismalli (Consalvo 2012).

Pelikulttuurien erilaisella epäasiallisella käytöksellä on lukuisia haittavaikutuksia. Se ajaa pelaajia, etenkin muita kuin valkoisia heteroseksuaalisia cismiehiä, pois pelien parista (Fox ja Tang 2017), ylläpitää negatiivisia mielikuvia pelikulttuureista ja pelaamisesta (ks. Shaw 2010), sekä vahvistaa ja toisintaa niin pelikulttuurien kuin yhteiskunnan syrjiviä rakenteita (Ortiz 2019; Gray 2012; Gray 2018).

Menetelmä ja aineisto

Tutkimuksen aineisto oli keväällä 2021 kerätty laadullinen, suomenkielinen kyselyaineisto (N=180), jonka vastaajat olivat 15–25-vuotiaita (keski-ikä 20,6 vuotta) suomenkielisiä pelaajia. Miessukupuoli korostui aineistossa huomattavasti, sillä vastaajista 66,7 % (N=120) oli miehiä, 25,6 % naisia (N=46) ja 6,1 % (N=11) muunsukupuolisia. Kolme vastaajaa ei kertonut sukupuoltaan. Lähes kaikki vastaajat (N=177) olivat syntyneet Suomessa, mutta 11,1 % (N=20) vastaajista kertoi, että vähintään yksi heidän vanhemmistaan oli syntynyt muualla kuin Suomessa. Kulttuuri- ja kielivähemmistöihin kuuluvia vastaajia oli aineistossa hyvin vähän: viisi vastaajaa (2,8 %) kertoivat olevansa suomenruotsalaisia ja kaksi vastaajaa (1,1 %) saamelaisia.

Anonyymi verkkokysely koostui taustakysymyksistä ja seitsemästä avokysymyksestä, joilla selvitettiin vastaajaryhmän kokemuksia ja näkemyksiä pelaamisesta ja pelikulttuureista. Yksi avokysymyksistä käsitteli suoraan pelikäyttäytymistä (“Miten käyttäydyt peleissä ja peliyhteisöissä?”). Pääkysymysten yhteydessä oli vastaamista helpottavia lisäkysymyksiä esimerkkeinä käsiteltävistä aiheista (esimerkiksi “Kannustatko tai autatko muita pelaajia?”), ja vaikka vastaajia ohjeistettiin vastaamaan omin sanoin, oli ilmeistä, että joissain vastauksissa oli vastattu ainoastaan näihin apukysymyksiin. Vastaukset avoimiin kysymyksiin vaihtelivat pituudeltaan yksittäisistä sanoista monien kappaleiden mittaisiin seikka-peräisiin vastauksiin.

Linkkiä kyselyyn jaettiin sosiaalisessa mediassa (Facebook, Twitter, Ylilauta), millä pyrittiin saavuttamaan monipuolinen kirjo vastaajia. Facebookin kautta tavoiteltiin vanhempia vastaajia sekä nuorten kanssa työskenteleviä ammattilaisia. Twitterissä kohdeyleisönä olivat sekä nuoret pelaajat itse että erilaiset ammattilaiset ja pelitoimijat, jotka jakoivatkin kyselyä aktiivisesti eteenpäin. Jakamalla kysely myös vihamielisestä keskustelukulttuuristaan tunnetun, nuorten miesten suosiman Ylilaudan Pelit-alueelle pyrittiin monipuoliseen vastaajien kirjoon. Keskustelualueen aktiivisuuden lisäksi aiempi tutkimus ja tutkijoiden omat kokemukset antoivat olettaa, että Ylilaudan kautta voitaisiin tavoittaa myös pelaajia, jotka suhtautuvat vihamieliseen käytökseen myönteisesti. Tämän lisäksi erilaiset nuorten kanssa työskentelevät toimijat (esim. kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuuna, Helsingin kaupungin Non-toxic-hanke, vammaisjärjestöjen nuorisoyhteistyö Seitti) huomioivat kyselyn tiedotuksessaan ja jakoivat kyselylinkkiä eteenpäin.

Toteutimme aineistolle teema-analyysin (Braun ja Clarke 2006) käyttäen laadulliseen tutkimukseen tarkoitettua

Atlas.ti-ohjelmistoa. Nuorten kokemuksia pelikäytöksestä on tutkittu Suomessa varsin vähän, joten toteutimme analyysimme aineistolähtöisesti saadaksemme välitettyä vastausten kirjon mahdollisimman laajasti. Aineistoon huolellisen tutustumisen rinnalla koodasimme aineistosta erilaisia teki-joitä, jotka vaikuttivat ilmiön ymmärtämisen kannalta merkityksellisiltä. Erilaisia pelikäytökseen ja sen syihin ja seurauksiin liittyviä yksilöllisiä koodeja kertyi yhteensä 92, kuten esimerkiksi *Ei puutu asiattomaan käytökseen*, *Oman käytöksen huomiointi* ja *Tiettyjen pelien välttely*.

Koodaamisen jälkeen koostimme koodeista teemoja, laajempia kokonaisuuksia, jotka kuvaavat ilmiön eri ulottuvuuksia. Näitä teemoja yhdisteltiin vuorostaan laajemmiksi kokonaisuuksiksi, eli pääteemoiksi. Lopullisiksi pääteemoiksi muotoutuivat *Epäasiallisuus pelikulttuureissa*, *Epäasiallisen käytöksen syyt*, *Rakenteellinen syrjintä pelikulttuureissa*, *Reaktioita epäasialliseen käytökseen* ja *Myönteinen pelikäytös*.

Laadullinen kysely (ks. Braun ym. 2020) mahdollisti varsin laajan laadullisen aineiston keräämisen verrattuna esimerkiksi haastatteluihin. Tutkimuksessa käytetty aineisto rakentuu nuorten omille kokemuksille ja tulkinnoille, ja erityisen merkittävää on, että nimettömissä vastauksissa nuoret kertovat varsin avoimesti kokemuksistaan myös asiattoman tai vihamielisen käytöksen tuottajina, eivät ainoastaan sen kohteina. Aineiston voi olettaa kuvaavan realistisesti pelikäytöstä osana nuorten pelaamisen kokonaisuutta.

Tutkimuksen rajoituksena voidaan pitää aineiston vinoa sukupuolijakaumaa, etenkin kun pelikäytöksen tiedetään olevan sukupuolittunut ilmiö. Vastaajista huomattavasti suurempi osa on miehiä kuin naisia, jolloin miesten kokemuksista saatiin monipuolisempaa tietoa kuin naisten kokemuksista – vaikka tiedämme, että naiset pelaavat miltei yhtä paljon kuin miehetkin (Kinnunen 2020; Friman 2022). Aineisto

kuvaa myös pääasiassa valtaväestöön kuuluvien nuorten kokemuksia: vaikka vähemmistöryhmät huomioitiin tutkimuksesta tiedotettaessa ja kyselyä jaettaessa, mukana on kielivähemmistöihin kuuluvia ja saamelaisia nuoria vain muutamia, eikä esimerkiksi romaninuoria lainkaan.

Tulokset

Tarkastelemme tässä osiossa teema-analyysimme tuloksia. Osio on jaoteltu viiden pääteemamme mukaan, ja olemme liittäneet teemoihin havainnollistavia esimerkkilainauksia aineistosta. Nämä pääteemat ovat *Epäasiallisuus pelikulttuureissa*, *Epäasiallisen käytöksen syyt*, *Rakenteellinen syrjintä pelikulttuureissa*, *Epäasiallisen käytöksen käsittely* ja *Myönteiset kokemukset*. Lainaukset on esitetty alkuperäisessä asussaan, mutta niistä on korjattu ilmeiset lyöntivirheet ja pelien nimet on muotoiltu yhdenmukaisesti. Koska sekä ikä että sukupuoli ovat tärkeitä tekijöitä pelikäytöksen yhteydessä (Alin 2018), olemme maininneet lainausten yhteydessä vastaajista nämä tiedot.

Epäasiallisuus pelikulttuureissa

Erilaisissa pelikulttuureissa esiintyvä vihamielisyys tuli selvästi esiin vastauksissa. Suuri osa vastaajista oli kohdannut mielestään asiatonta käytöstä, ja lukuisat vastaajat mainitsivat peleissä ja peliyhteisöissä esiintyvän epäasiallisuuden ärsyttävän tai huolestuttavan. Osa pelaajista vältti pelaamasta tiettyjä pelejä tai esimerkiksi kilpailullisia pelimuotoja huonojen kokemusten tai epäasiallisen käytöksen pelon vuoksi.

Yleisemmin pelikulttuurissa ärsyttää vihapuheen ja häirinnän määrä. En esimerkiksi yhtään ihmettele, miksi naiset saattavat kokea peliyhteisöt vastenmielisiksi. Mies, 25

aloittelin joskus moninpelaamista, mutta törmäsin

heti haukkumiseen ja lannistavaan kommentointiin, jonka takia en ole enää pelannut moninpelejä ollenkaan. Nainen, 24

Epäasiallisen käytöksen katsottiin kuuluvan pelikulttuuriin, joko deskriptiivisesti tai normatiivisesti, mutta vastaajilla oli eroavia näkemyksiä siitä, oliko ilmiö lisääntynyt vai vähentynyt. E-urheilun, eli kilpapelaaamisen, lisääntymisen katsottiin lisänneen ylipäänsä pelaamisen kilpailullisuutta ja kiristäneen asenteita. Tilannetta ei kuitenkaan pidetty toivottomana, vaan esimerkiksi lisääntyneen keskustelun häirinnästä katsottiin saavan aikaan hidasta muutosta myös käytöskulttuurissa.

Koen että pelikulttuuri on menossa huonompaan suuntaan. E-Sportin takia monen pelin chatit on muuntunut hyvinkin toksiseen suuntaan. Esim. kun pelaan jotain vanhempaa peliä ekaa kertaa, tuntuu että minun pitäisi tietää jo kaikki pelistä ennen kun koskaan edes avaan peliä. Muistan nuorempana kun aloitin LoL:in [League of Legends] pelaamisen, saatoin saada tuntemattomilta vinkkejä siihen miten voin parantaa pelaamistani. Nykyään pienimmästäki virheestä tunnutaan huutavan vaikka kyseinen virhe ei edes vaikuttaisi oman tiimin pelitilanteeseen negatiivisesti. Nainen, 22

Naisena saa aika paljon lokaa niskaan ihan vain sukupuolen vuoksi ja siitä syystä monesti jättää osallistumatta voice chatiin, vaikka siitä olisi pelissä strategista etua. Pelikulttuuri on ehkä pikkuhiljaa menossa parempaan, kun asioista puhutaan, mutta asenteet on tiukassa. Nainen, 24

Vastauksista erottui selvästi yksi epäasiallisen käytöksen laji, suunsoitto (engl. *trash talk*, kirjaimellisesti roskapuhe). Suun-

soiton katsottiin kuuluvan kilpailulliseen pelaamiseen ja olevan hyväksyttävä taktiikka, josta kilpailullisen pelin osallistujilla on jaettu käsitys. Tällaisessa tilanteessa näiden vastaajien mukaan hyvinkin vihamielinen puhe on sallittua, koska oletuksena on, että kaikki osapuolet ymmärtävät tilanteen kontekstin: varsinaisen vihamielisyyden sijaan kyseessä on eräänlainen oma pelinsä, jossa tavoitteena on saada vastustaja tiltaamaan, menettämään hermonsa ja pelaamaan huonommin. Yhtä poikkeusta lukuun ottamatta kaikki suunsoittoon myönteisesti suhtautuvat vastaajat (tulkinnaasta riippuen 17–22 vastaajaa, 9,4–11,1 % kaikista vastaajista) olivat miehiä. Myönteinen suhtautuminen merkitsi tässä yhteydessä sitä, että suunsoitto nähtiin hyväksyttävänä tai toivottavana osana pelikulttuuria.

Myös hävitessä LOL:ssa [League of Legends] vastustajat saattavat tahalleen trash talkata sinun joukkueitasi tai sinua itseäsi, teen välillä niin itsekin jos olen voitolla mutta en loukatakseni muita enkä kirosanoin, vaan ainoastaan “mind gamesin” takia eli vastustajan suorituksen haittaamisen takia. Mies, 19

Alinin (2018) selvityksessä eräs vastaaja piti tällaista suunsoittoa pelaamiseen kuuluvana leikkimielisenä kiusoitteluna, ja jotkut vastaajista mainitsivatkin harrastavansa suunsoittoa lähinnä pelatessaan kavereiensa kanssa tai nauttivansa siitä ylipäänsä osana pelaamista. Cookin ja muiden (2018) trollausta käsittelevässä tutkimuksessa tuli esiin, kuinka osa pelaajista näkee trollaamisen kiinteänä osana pelaamista ja kuinka trollaamista toisinaan myös ihaillaan peliyhteisöissä. Ilmiö on tuttu myös perinteisestä kilpaurheilusta (esim. Dixon 2008; Rainey ja Granito 2010; Summers 2007). Jotkut vastaajat tekivät selvän eron tällaisen mielestään kilpailuun kuuluvan (ks. Hilvert-Bruce ja Neill 2020; Rainey ja Granito 2010) suunsoiton ja omien sanojensa mukaan aidosti vihamielisen

käytöksen välille. Kuten yksi vastaaja asian ilmaisi:

Trash talkata saa ja mielestäni pitääkin. Kuuluu kilpailuun. Siinä on kuitenkin se hieno raja mikä pitäisi löytää, ettei mene ylitse. Omaan peliporukkaan kun naisia kuuluu, niin aika usein tulee randomeilta [tuntemattomilta kanssapelaajilta] heille kaikkia limasuuksia. Sellaista se on toki aina ollutkin, ikävä kyllä. Mies, 24

Vaikka vastaaja ei tarkemmin määrittele vastauksessaan mitä ylitse meneminen tässä yhteydessä tarkoittaa, hän kritisoi esimerkiksi naispelaajiin kohdistuvia “limasuuksia”, eli oletettavasti seksuaalista häirintää. Vastauksista piiryykin kuva suunsoitosta omanlaisenaan normatiivisena osana pelikulttuuria. Suunsoitto on muodoltaan toisinaan hyvinkin loukkaavaa, mutta vastaajien mukaan sen tarkoitusperät ovat ensisijaisesti taktisia tai jopa leikkisiä. On huomionarvoista, että useampi vastaaja, joka kuvaili itseään positiiviseksi ja kannustavaksi kanssapelaajaksi, kertoi myös nauttivansa suunsoitosta osana pelikokemusta. Vaikuttaakin ilmeiseltä, että suunsoiton viihdyttävyyden nojaa jaettuun käsitykseen kilpailutilanteesta ja sen sosiaalisista säännöistä (ks. Karhulahti 2022; Nakamura 2012). Mikäli tällaista jaettua käsitystä ei ole, suunsoittoa ei voi erottaa muusta vihamielisestä puheesta, vaikka puhujan tarkoitusperät eivät olisikaan aidon vihamieliset. Eräs vastaajista tekee saman havainnon:

Harvoin tulee itse trollattua, eikä sekään ole vakavaa jos sitä teen. Trashtalkia teen aika usein toisille pelaajille, jos huomaan heidän ärsyyntyvän siitä helposti, mutta he aloittavat lähes aina tämän keskustelun. [...] Todennäköisesti jotkut toimeni on otettu kiusauksena vaikkein sitä ole toimillani tarkoittanut. Mies, 17

Epäasiallisen käytöksen syyt

Aiemman tutkimuksen perusteella epäasiallisen käytöksen taustalla ei ole olemassa yhtä kaiken kattavaa motiivia, vaan motiivit vaihtelevat tilanteiden ja henkilöiden mukaan (Cook ym. 2018; Tang ja Fox 2016). Tämä moninaisuus toistuu myös aineistossa. Vastaajat olivat selvästi herkempiä reflektoimaan syytä omalle vihamieliselle käytökselleen kuin muiden vihamieliselle käytökselle. Omalle vihamieliselle käytökselle vastaajat antoivat useimmiten syyksi reaktiivisen vihamielisyyden. Reaktiivinen vihamielisyys viittaa tilanteeseen, jossa vastaajat kokivat, että heitä tai jotain toista pelaajaa kohtaan oli käyttäytytty epäreilusti tai vihamielisesti, ja heidän oma vihamielinen käytöksensä oli reaktio tähän. Tämä myötäilee aikaisempaa tutkimusta: muun muassa Cookin ja muiden (2018) tutkimuksessa yleisimmäksi syyksi trollaukseen nousi se, että oli itse joutunut trollaamisen kohteeksi (ks. myös Ballard ja Welch 2017).

En yleensä hermostu helposti, mutta erityisesti muiden asiaton käytös saa minut puuttumaan siihen ehkä turhankin kovasanaisesti. Muunsukupuolinen, 21

Yritän itse olla positiivinen ja auttaa muita, mutta jos vastustajat aloittavat trashtalkkaamisen niin mukavaa siihen on mennä mukaan. Mies, 21

Myös oma kilpailullisuus sekä turhautuminen joko omaan tai muiden pelisuoritukseen nousi esiin yleisenä syynä. Vastaajat kuvailivat muun muassa sitä, kuinka muiden trollaaminen tai pelleily kilpailullisissa peleissä sai heidät ärsyyntymään, ja toisaalta sitä, kuinka oma suoritus saattoi saada "tunteet ylikuumenemaan".

Mikään muu peli kuin änäri [NHL-pelisarja], ei oikeastaan saa tunteitani ylikuumenemaan. Oma kil-

pailullinen asenne änäriini saa minut satunnaisesti huonolle tuulelle, mutta olen kuitenkin kasvanut ymmärtämään ja kontrolloimaan omaa reaktiotani. Mies, 25

Pelaan netissä lähtökohtaisesti aina ranked / competitive [kilpailullisia] pelimuotoja eli ns. tosissaan. Siellä ei oikein viitsi trollailla, tai muutakaan mikä ei edistä voittamista. Huijaamista en siltikään siedä, vaikka voittoa aina tavoitellaankin. Joskus voi mennä hermo jos oma joukkue pelleilee yms. heittää [häviää] tahallaan Mies, 24

Oma turhautuminen ja hermostuminen nousi esiin syyksi vihamielisyydelle muutenkin kuin kilpailullisen pelaamisen yhteydessä. Vastauksissa nousi esiin, kuinka pelin ulkopuoliset tapahtumat saattoivat toimia kimmokkeena epäasialliseen käyttäytymiseen pelissä tai tunnetila vaikuttaa siihen, miten pelissä käyttäydytään.

Kannustan muita, mutta jos on erittäin huono päivä tai muuten vain kiukkuinen päivä niin saatan antaa olla vähän vihainen muille. Muuten koitan aina olla muille mukava niin kaikkien on kiva pelata. Mies, 17

Kaikkea epäasiallista käytöstä ei aina nähty lähtökohtaisesti epätoivottavana. Keskeisenä esimerkkinä tästä on edellä käsitelty strateginen suunsoitto. Toisena nousi esiin se, että iso osa vastaajista näki asiattoman käytöksen vahvasti kontekstisidonnaisena; esimerkiksi kavereiden kanssa saattoi hyvin käyttäytyä tavalla, joka voisi tuntematonta ihmistä kohtaan vaikuttaa vihamieliseltä.

kavereita voi trollata enemmän. Mies, 23

kavereille kehtaa vähän vittuilla ja trollata mutta randomeille en kyllä uskalla ees puhua, joskus saatan chatin kautta kehua jotain pelisuoritusta mut ei muuten tuu kyllä osallistuttua. Nainen, 19

Vastaajat olivat yleisesti ottaen reflektiivisiä koskien omaa epäasiallista käytöstään. He kuitenkin pohtivat huomattavasti harvemmin syitä muiden pelaajien epäasiallisuuteen. Usein muiden asiatonta käytöstä vain kuvailtiin, tai sen nähtiin olevan väistämätön osa pelikulttuuria.

Rakenteellinen syrjintä pelikulttuureissa

Pelikulttuureihin keskittyvä tutkimus on jo pitkään kiinnittänyt huomiota pelikulttuureissa esiintyvään syrjintään (esim. Consalvo 2012; Fox ja Tang 2017; Gray 2012; Ortiz 2019). Syrjintä mielletään tutkimuksissa usein rakenteelliseksi, eli kyseessä eivät ole vain yksittäisten pelaajien kokemukset syrjinnästä tai yksittäisten pelaajien syrjivä tai muulla tavoin negatiivinen käyttäytyminen. Aikaisempi tutkimus osoittaa, että pelaamiseen ja pelikulttuureihin osallistuminen ei tapahdu kaikille samoista lähtökohdista, vaan osa pelaajista on etuoikeutetussa asemassa toisiin nähden. Syrjintää kokevat usein naiset, seksuaali- ja sukupuolivähemmistöihin kuuluvat pelaajat, sekä rodullistetut pelaajat, kun taas nuoret, valkoihoiset cisheteromiehet ovat usein etuoikeutetussa asemassa (Braithwaite 2016; Fletcher 2020; Friman ja Ruotsalainen 2022; Gray 2012; Mortensen 2018; Witkovski 2018).

Tämä tiettyihin ihmisryhmiin kohdistuva syrjintä näkyi vahvasti vastaajien kokemuksissa. Suurin osa naispuolisista sekä muunsukupuolisista vastaajista kertoi kokeneensa syrjintää pelatessaan.

joo ei pelimaailma oo kyllä naiselle mikään mukava paikka vieläkään tosi toksisia miehiä löytyy ihan

nuoresta iästä asti ja se harmittaa. ja kaikki muu niikeä kielenkäyttö mikä siihen kultturiin on iskostunut kuten slurrit [syrjivät haukkumasanat] tms. Nainen, 19

Aikaisemmat negatiiviset kokemukset sekä niiden myötä syntynyt oletus siitä, että syrjityksi joutuu myös tulevaisuudessa, rajoittivat naispelaajien ja muunsukupuolisten pelaajien osallistumista. Odotuksiin negatiivisen käytöksen kohtaamisesta tietyissä peleissä tai pelimuodoissa vaikuttivat myös mielikuvat pelikulttuureista. Moni naispuolinen ja muunsukupuolinen vastaaja kertoi, ettei pelannut ollenkaan moninpelattavia pelejä, koska joko oletti joutuvansa syrjinnän kohteeksi niissä tai näin oli jo tapahtunut.

Minulla ei ole tai on hyvin minimaalisesti huonoja kokemuksia pelaamisesta. Tähän vaikuttaa eniten se, että pelaan hyvin vähän PvP:tä [Player vs. Player, pelimuoto, jossa pelataan toisia ihmispelaajia vastaan] enkä varsinkaan yksin uskalla mennä pelaamaan sitä. Itseäni harmittaa tämä, sillä tahtoisin uskaltaa pelata PvP:täkin ilman sitä pelkoa, että saan paskaa niskaani. Nainen, 22

En itse puhu yleensä pelin omassa voice chatissa koskaan, koska naisena siellä saa melko varmasti ison paskakuorman niskaan. Kerran puhuin siellä ja heti kun tein pelissä virheen, sain kuulla, kuinka naiset eivät osaa mitään. Nainen, 20

Negatiiviset kokemukset tai oletus pelikulttuurien vihamielisyydestä johtivat usein siihen, että naiset ja muunsukupuoliset vastaajat välttelivät kommunikaatiota peleissä ja erityisesti mikrofonin käyttöä. Ilmiö on tunnistettu ja aikaisempi tutkimus on kiinnittänyt huomiota siihen, kuinka sukupuolen piilottaminen mikrofonin käyttöä välttämällä on ylei-

nen selviytymiskeino naispelaajille (Fox ja Tang 2017; Friman ja Ruotsalainen 2022). Tämä vaikuttaa heikentävästi naispelaajien asemaan heidän pelatessaan tavoitteellisesti ja asettaa heidät lähtökohtaisesti miespelaajia heikompaan asemaan muun muassa kilpapelajaajan uraa tavoiteltaessa (Friman ja Ruotsalainen 2022). Vastaustemme perusteella kaikki pelaajat eivät suinkaan lähde samoista lähtökohdista, mikä on tärkeä havainto pohdittaessa varsinkin kilpailullisessa pelaamisessa yleisiä näkemyksiä pelaamisesta taitoihin ja kovaan työhön perustuvana meritokratiana (Friman ja Ruotsalainen 2022; Siuttila ja Havaste 2019).

Olen törmännyt erittäin paljon häirintään ja asiattomaan käytökseen. Jatkuvasti peleissä joudun kohtaamaan itseeni ja muihin kohdistuvaa vihaa ja syrjintää sekä esimerkiksi slurreja. Minut on joissakin peleissä myös potkittu peleistä heti, kun olen mennyt voice chatiin ja on paljastunut, että olen transsukupuolinen. Muunsukupuolinen, 21

Tuntemattomien kanssa en kommunikoi voicessa enkä chatissä lähes ollenkaan. Uskallan aloittaa keskustelun ennemmin naisoletetun kanssa kuin miesoletetun. Nainen, 22

Osa vastaajista toi esiin sen, että esimerkiksi naispelaajiin kohdistuva vihamielisyys on erilaista kuin miespelaajien kokemana, sillä se kiinnittyy vahvasti naispelaajien sukupuoleen. Aiempi tutkimus on osoittanut, että esimerkiksi striimattomien pelaamistaan naispelaajat saavat enemmän kommentteja, jotka keskittyivät heidän kehoonsa ja ulkonäköönsä, kun taas miespelaajat saavat enemmän pelaamiseensa liittyviä kommentteja (Nakandala ym. 2017; Ruvalcaba ym. 2018).

Naiset saavat edelleen kuulla, kuinka kuuluvat keittiöön tai eivät osaa mitään vain koska ovat naisia.

Ja osa miehistä ei vain pysty egonsa takia hyväksymään sitä, jos nainen pelaa paremmin ja ei pärjää naiselle. Tietenkin myös miehet saavat paskaa niskaan, mutta heillä sukupuoleen kohdistuva häirintä on uskoakseni vähäisempää ja itse en muista peleissä koskaan nähneeni tuollaista, että miespelaaja haukuttaisiin sukupuolensa takia. Nainen, 20

Osa vastaajista toi esiin myös hyviä kokemuksia pelaamista ja peliyhteisöistä, siitä huolimatta, että nämä vastaajat olivat myös kokeneet sukupuoleensa kohdistuvaa häirintää ja syrjintää peleissä (ks. O'Brien ym. 2022). Tämä alleviivaa sitä, että pelikulttuuri ei ole yhtenäinen monoliitti, vaan siihen mahtuu monia sävyjä, vivahteita ja tapoja neuvotella siihen kuulumista. Vaikka häirintä koettiin negatiivisena, se oli yleensä ainoastaan yksi osa yksilön pelaamisen kokonaisuutta.

Pelaaminen ja peliyhteisöt ovat olleet lähes ainoa keino, josta olen ystäviä ja kavereita saanut. Pelaaminen on myös merkittävä osa sosiaalista elämäni. Pelit ovat tarjonneet tärkeitä elämyksiä ja olen tutustunut monen seurustelukumppanini kanssa juuri peliyhteisöissä. Muunsukupuolinen, 21

Teema osoittaa, kuinka pelaaminen ei tapahdu irrallaan yhteiskunnan laajemmista rakenteista. Pelaaminen on mielikuvituksellisista pelisisällöistä huolimatta osa arkista elämää (esim. Apperley 2010; Meriläinen 2022), jolloin muilla elämän osa-alueilla esiintyvä syrjintä, esimerkiksi seksistinen tai rassistinen kielenkäyttö, tulee väistämättä myös osaksi pelimaailmaa (esim. Gray 2012, 2018; Ortiz 2019).

Epäasiallisen käytöksen käsittely

Vastaajilla oli erilaisia keinoja käsitellä pelimaailmassa kohtaamaansa epäasiallista käytöstä. Keinot vaihtelivat suoras-

ta aktiivisesta puuttumisesta välttelyyn, riippuen vastaajan omista mielilyksistä ja arvoista: siinä missä jotkut vastaajat katsoivat tarpeelliseksi puuttua esimerkiksi syrjivään puheeseen voimakkaasti, toiset eivät halunneet päätyä mahdollisiin konflikteihin tai kuormittaa itseään, vaan hiljensivät mieluummin mielestään asiattomasti käyttäytyvät.

Asiattomaan käytökseen puuttuminen ei ollut yhdenmukaista, sillä jotkut puuttuivat hyvin herkästi, toiset taas vain tietyn rajan ylittyessä tai mikäli käytös kohdistui omiin pelikavereihin. Käytökseen saatettiin puuttua myös funktionaalista syistä, jos oman joukkueen pelaajan epäasiallisen käytöksen nähtiin heikentävän joukkueen pelisuoritusta. Eräs vastaaja toi esiin myös omien kavereiden käytökseen puuttumisen vaikeuden.

Pyrin puuttumaan asiattomaan käytökseen, mutta aina se ei ole helppoa mikäli läheinen kaveri käyttää esimerkiksi rasistista kieltä, niin astuminen esiin ja sanomaan että sellainen käytös on väärin ei ole helppoa. Mies, 20

Pyrin mykistämään negatiiviset pelaajat, mikäli se ei häiritse liikaa pelin sujumista. Saatan myös käskyttää negatiivisia pelaajia olemaan hiljaa, jotta peli sujuisi paremmin. Pyrin nykyisin puuttumaan omaan ja muiden negatiiviseen käytökseen nopeasti ja herkemmin kuin aikaisemmin koska olen ymmärtänyt toksisen käytöksen peleissä johtavan enemmän tai vähemmän heikompaan suoritukseen peleissä. Mies, 23

Aktiivisen puuttumisen rinnalla tai sen sijaan käytettiin myös passiivisempia keinoja, esimerkiksi *mutettamista* eli mykistämistä tai blokkamista eli estämistä, sekä asiattomasti käyttäytyvien pelaajien raportoimista pelin työkaluilla. Näis-

tä etenkin mykistäminen oli selvästi sukupuolittunutta toimintaa, mitä käsitellään tarkemmin artikkelin osiossa ”Pelikäytöksen keskeiset haasteet”.

Vihaviesteihin en vastaa ja jos joku haukkuu tai on seksistinen voice chatissa, laitan muten päälle. Raportoin myös eteenpäin kiusaamisen ja häirinnän. Nainen, 25

Kuten teemassa *Rakenteellinen syrjintä pelikulttuureissa* kävi ilmi, joidenkin vastaajien kohdalla epäasiallinen käytös tai sen uhka vaikutti huomattavasti pelaamiseen. Nämä vastaajat ratkaisivat ongelman valitsemalla moninpelien sijaan yksinpelattavia pelejä, tai välttivät tiettyjen pelien tai pelimuotojen pelaamista. Havainto on tärkeä, kun pohditaan vihamielisen käytöksen seurauksia – vastauksista käy selvästi ilmi, että laajamittainen häiritsevä käytös rajaa pelaajia pois tiettyjen pelien ja pelikokemusten parista. On maininnan arvoista, että tähän ei vaadita omakohtaista kokemusta esimerkiksi häirinnästä; vastauksissa jo mielikuvat ja omaan tietoon tulleet muiden kokemukset rajoittivat vastaajien osallistumista.

Tiettyjen pelien, kuten MOBA-tyylisten DotA2 ja LoL [League of Legends] pelaamisesta olen luopunut toksisten pelaajayhteisöjen vuoksi. Mies, 23

En pelaa onlinepelejä juuri ollenkaan (ja jos pelaan, en pidä chattia auki) koska tiedän, että pelikulttuuriin kuuluu joidenkin mielestä se, että häiritään kaikkia naiseksi oletettuja ja vähemmistöön kuuluvia kanssapelaajia. En koe, että voisin saada tällaisista peleistä hyvää mieltä tai rentoutua niiden parissa. Muunsukupuolinen, 24

Aineistossamme esiintyi myös ilmiö, jossa epäasialliseen käytökseen vastattiin omalla aggressiivisella käytöksellä, etenkin mikäli kyseessä katsottiin olevan kilpailulliseen peliin liit-

tyvä suunsoitto. Yksi vastaaja turvautui tähän, mikäli ystävällisemmät keinot eivät toimineet:

Olen ennen käyttäytynyt epäkohteliaasti, mutta olen yrittänyt parantua siinä ja onnistunutkin. Nykyään yritän pysyä positiivisella mielellä ja pitää tiimikaverinikin hyvällä mielellä, mutta jos joku muu alkaa valittamaan tai uhoamaan eikä hiljene kohteliaisuudella, pistän kyllä samalla mitalla takaisin ja jos ei se siitä rauhotu, niin pistän kyseisen pelaajan vain mutelle ja jatkan pelaamista. Mies, 18

Ilmiö on mielenkiintoinen pelikäytöksen kokonaisuuden viitekehyksessä. Vaikka suunsoittoon aggressiivisesti vastamista pidettäisiinkin oikeutettuna ja vaikka se voidaan nähdä tarpeellisena ja tehokkaanakin puolustuskeinona asiaton käytöstä vastaan (esim. Gray 2018), epäasialliseen käytöseen vastaaminen omalla hyökkävällä käytöksellä voi normalisoida epäasiallisuutta, etenkin yhdistyessään jo olemassa oleviin ajatusmalleihin vihamielisyydestä ja suunsoitosta kiinteänä osana kilpailullista pelikulttuuria. Tähän viittaa esimerkiksi Lenhartin työryhmän (2015) havainto siitä, että vanhemmat sisarukset opettivat nuoremmilleen, että paras ratkaisu pelikulttuurin vihamielisyyteen on antaa takaisin samalla mitalla.

Myönteinen pelikäytös

Vastaajat kertoivat varsin monipuolisesti myönteisestä käyttäytymisestäään peleissä. Myönteinen käytös oli tyypillisesti muiden pelaajien auttamista, tukemista ja kannustamista, toisinaan myös konfliktitilanteiden rauhoittamista. Myönteisestä pelikäytöksestä kertoneet vastaajat eivät muodostaneet selvärajaista ryhmää tai kertoneet käyttäytyvänsä peleissä aina hyvin. Vaikka osa vastaajista kertoi välttävänsä viimei-

seen asti negatiivista käytöstä, monen käytös vaihteli tilanteen mukaan.

Keskityn aina kannustamaan muita pelaajia jos siihen on mahdollisuus esimerkiksi chat toiminnon avulla. Kehun onnistumisista ja pahoittelen, jos esimerkiksi ryhmäpelissä vaikutan ryhmän suoriutumiseen negatiivisesti. Yritän ignorata ikävät kommentit mutta jos ne kohdistuvat toiseen pelaajaan, kannustan olla välittämättä. Nainen, 23

Pyrin toimimaan peliyhteisöissä mahdollisimman ystävällisesti ja muut huomioon ottaen; tarjoan apua jos joku sitä tarvitsee tai juttelen niitä näitä. Mies, 23

Vastauksista erottui myönteisen pelikäytöksen ajoittainen vaikeus. Useat vastaajat kertoivat pyrkivänsä olemaan hyväkäytöksisiä, mutta sortuvansa silti toisinaan eri syistä käyttäytymään asiattomasti. Esimerkiksi hermojen menettäminen kilpailutilanteessa saattoi johtaa vihamieliseen käytöseen, joskin pelaajat myös tunnistivat tämän ja pyrkivät hillitsemään itseään.

Koen olevani ystävällinen ja ymmärtäväinen muita kohtaan, ei kaikki voi olla joka päivä "tikissä". Vaikka välillisiä lipsahduksia huonoon käytökseen tulee, erittäin harvoin se on itse aloitettua. [...] Vaikka koen olevani kovahermoinen, välillä hermot tulee menetettyä, jolloin pyrin ennemmin olemaan hiljaa ja tiltaamatta tiimikavereita omalla hermostumisella. Mies, 20

Olen melkein aina kannustava ja auttavainen peleissä jos pelaan moninpelejä, ja koitan pysyä aina asiallisena vaikka esim. häviö harmittaakin. Hermot menevät kyllä Overwatchin kaltaisissa peleissä

helposti, jos esim. oma tiimi on huono tai toinen on ihan ylivoimainen, tai jos toisessa tiimissä on huijareita. Muunsukupuolinen, 15

Tilannekohtaisen käyttäytymisen vaihtelun lisäksi pelaajien suhtautuminen pelikäytökseen muuttui myös ajan mittaan, poikkeuksetta myönteisempään suuntaan. Havainto vahvistaa käsitystä siitä, että vihamielisyys ei ole pelaajan staattinen ominaisuus. Nuorten suhde omaan pelaamiseen muuttuu iän myötä (esim. Meriläinen 2020) esimerkiksi kypsymisen, itsereflektion ja omien mieltymysten muutosten seurauksena, ja tämä vaikuttaa päteväen myös pelikäytöksen kohdalla.

saatan olla välillä toxic mutta olen vähentäyt huomattavasti ja pyrin olemaan kohtelias ja kannustava. En kohdistaa vihaa mihinkään ihmisen piirteeseen esim sukupuoleen. Mies, 15

Kiinnitän nykyään enemmän huomiota käytökseeni. Nuorempana grieffasin paljon, mutta nykyään koitan olla kannustava ja tiimin henkeä ylläpitävä voima. Mielestäni on parempi että on hauskaa vaikka häviää kuin että suru puserossa voittaa. Mies, 25

Pelikäytöksen keskeiset haasteet

Tutkimuksen tulokset kuvaavat, miten monimutkainen ilmiö pelikäyttäytyminen on. Pelaajien risteävät käsitykset ja odotukset, erilaiset kokemukset, pelikulttuurien normit ja oman käytöksen tilannesidonnaisuus lisäävät kaikki yhtälöön muuttujia. Tulokset myös vahvistavat olemassa olevaa käsitystä vihamielisestä käytöksestä digitaalisen pelaamisen kulttuurin ongelmana. Osa vastaajista, etenkin naisista ja muunsukupuolisista, vältti joko koetun vihamielisyyden tai asiattoman kohtelun pelon vuoksi tiettyjä pelejä, pelimuotoja

tai peliyhteisöjä tai vältti kokonaan kommunikoimasta tuntemattomien kanssa.

Yksikään vastaajista ei, ainakaan omien sanojensa mukaan, vaikuttanut olevan jonkinlaisen myrkyllisen pelaajan arkkityyppi. Vastaajat saattoivat kuvailla itseään varsin hyväkäytöksisiksi ja positiivisiksi pelaajiksi ja kertoa puuttuvansa asiattomaan käytökseen, mutta toisaalta mainita reagoivansa aggressiivisesti itseään ärsyttävään käytökseen, lähtevänsä mielellään mukaan toisen aloittamaan suunsoittoon, tai muuttuvansa turhautuneina "toksisiksi". Tulokset ovat tärkeä muistutus siitä, että ihmisten käytös ei ole aina yksioikoista ja johdonmukaista, ja ne kyseenalaistavat yksinkertaistavan jaon "myrkyllisiin" ja muihin pelaajiin: moni kyselyyn vastaaja oli ollut sekä vihamielisen käytöksen kohde että sen tuottaja (ks. Ballard ja Welch 2017). Tulokset heijastelevat Jaakko Stenrosin (2015) havaintoja kiusapelaamisesta ja trolloimisesta, ja havainnollistavat, kuinka pelikäytöksestä puhuttaessa on huomattava riski nähdä vihamielinen käytös vai jonkin tietyn, toiseutettavan pelaajaryhmän ominaisuutena, vaikka kyseessä on käytös, johon monenlaiset pelaajat syyllistyvät joko toisinaan tai säännöllisemmin.

Kyselymme vastaukset muistuttavat toisaalta myös, että pelien käytöskulttuuri on muutakin kuin jatkuvaa vihamielisyyttä, antaen aihetta varovaiseen optimismiin. Suuri osa vastaajista kertoi auttavansa ja kannustavansa muita pelaajia ja kiinnittävänsä huomiota omaan käytökseensä, jotkut myös puuttuvansa aktiivisesti etenkin syrjivään käytökseen. Tämäkin näkökulma pelikäytökseen on aiheellista pitää mukana keskustelussa.

Niin sanottu *trash talk*, suunsoitto, muodostaa oman kokonaisuutensa epäasiallisen pelikäytöksen laajemmassa ilmiössä. Monet vastaajat tekivät selvän eron suunsoiton ja mielestään aidosti vihamielisen käytöksen välille. Vastaajien mu-

kaan ero suunsoiton ja muun vihamielisen käytöksen välille perustuu intentioon: suunsoittoon ei välttämättä sisälly erityistä vihamielisyyttä sen kohdetta kohtaan, vaan tavoitteena on ärsyttää toista pelaajaa joko taktisista syistä tai omaksi huviksi, jolloin kyseessä on omanlaisensa transgressiivinen pelitapa (ks. Stenros 2015). Jotkut vastaajat kertoivat soittavansa suutaan myös omille kavereilleen.

Suunsoittoon tiivistyy oleellisia normatiivisia kysymyksiä pelikäytöksestä: kuuluuko minkäänlainen asiaton tai loukkaava käytös verkkopelaamiseen ja mikäli kuuluu, millä reunaehdoilla? Useissa aineistomme vastauksissa toistui oletus suunsoitosta ja sen sallittavuudesta jonkinlaisena kirjoittamattomana sosiaalisena sopimuksena, johon peliin osallistujat sitoutuvat. Ajatus suunsoitosta taitona ei ole uusi, vaan sitä on käsitelty esimerkiksi urheilufilosofiassa. Chuck Summers (2007) on argumentoinut, että samantasoisten kilpailijoiden välinen suunsoitto voidaan nähdä osana kilpailutaitoja, kanssapelaajien henkisen kestävyuden testaamisena ja jopa näiden haastamisena parempiin suorituksiin tilanteissa. Summersin tekstissä toistuu aineistossammekin esiintynyt ajatus siitä, että kilpailutilanteen kontekstissa pätevät erilaiset säännöt kuin muussa arjessa. Nicholas Dixon (2008) on haastanut Summersin argumentteja voimakkaasti. Dixonin mukaan kilpailutilanteessakin kilpailija sitoutuu joustamaan muun arjen eettisistä säännöistä vain niiltä osin, joilta kilpailun säännöt sitä vaativat – esimerkiksi toisen ihmisen lyömisestä hyväksyminen nyrkkeilyottelussa. Dixon katsoo, että kilpailutilanne ei tee toisen ihmisen sanallisesta loukkaamisesta sen hyväksyttävämpää kuin muussakaan arjessa.

Suunsoittoa on monenlaista, ja sekä aineistossa, populaareissa kirjoituksissa (esim. D’Anastasio 2017; Stenhouse 2021) että tutkimuksessa (esim. Nakamura 2012) ovat nousseet esiin suunsoiton sävyerot. Etenkin sosiaalinen tilanne vaikuttaa

paljon: pelataanko omien ystävien tai muun tutun peliporukan vai tuntemattomien kanssa, ja pelataanko pelejä verkon yli vai samassa fyysisessä tilassa. Huomiota on kiinnitetty siihenkin, kohdistuuko suunsoitto pelisuoritukseen vai henkilöön, ja sisältyykö suunsoittoon syrjivää, kuten esimerkiksi seksististä, rasistista tai homofobista, puhetta. Cecilia D’Anastasion ja Henry Stenhausen teksteissä, kuten myös yhden vastaajan kommentissa, henkilökohtainen ja syrjivä puhe leimataan sopimattomaksi suunsoitoksi. Veli-Matti Karhulahti (2022) on tehnyt eron suunsoiton ja kilpailullisen toksisuuden (eng. *competitive toxicity*) välille. Karhulahden mukaan siinä missä suunsoitto on taktinen työkalu henkisen yliotteen saamiseksi vastustajasta, kilpailullinen toksisuus on kilpailutilanteeseen liittyvää affektiivista turhautumisen ilmaisemista.

Suunsoittoa voidaan ymmärtää osana pelikulttuuria ja pitää tietyin reunaehdoin, esimerkiksi kaikkien pelaajien tuntiessa hyvin toisensa ja noudattaessa samoja sosiaalisia sääntöjä, hyväksyttävänä ja viihdyttävänäkin osana kilpailullista pelaamista. Samalla on kuitenkin huomioitava suunsoiton ilmeinen haitallisuus. Toisiaan tuntemattomilla pelaajilla ei suinkaan ole aina jaettava käsitystä sopivasta tai asiaankuuluvasta pelikäytöksestä, eivätkä uudet pelaajat aina tunnista tiettyjen pelien tyypillisiä puhetapoja (Karhulahti 2022). Jatkuva suunsoiton kohtaaminen saattaa etenkin nuorempien pelaajien kohdalla vahvistaa käsitystä tällaisen puheen hyväksyttävyydestä (Hilvert-Bruce ja Neill 2020), ja sekä aineistomme että aiemmat tutkimukset (esim. Lenhart ym. 2015; Fox ja Tang 2017) osoittavat, että vihamielinen ilmapiiri ja kokemukset tai pelko hyökkäävän puheen kohteeksi joutumisesta työntävät pelaajia pois verkkomoninpelien parista.

Riippumatta puhujan intentiosta, suunsoiton kohteen näkökulmasta puhe ei välttämättä eroa muusta epäasiallisesta pu-

heesta. Seksistinen, rasistinen, homo- tai transfobinen kommentointi ei välttämättä ole vähemmän syrjivää tai satuttavaa, vaikka puhujan näkökulmasta kyse olisi taktisesta ärsyttämistä aidosti vihamielisen käytöksen sijaan. Muutamista vastaesimerkeistä huolimatta on naiivia olettaa, että suunsoiton taustalla ei olisi usein myös syrjiviä asenteita. Huomionarvoista on sekin, että vaikka suunsoittoa tapahtuisi kahden toisensa tuntevan pelaajan välillä, moninpelissä puheelle altistuvat usein myös muut pelaajat, joille tilanteen sosiaalinen viitekehys on erilainen.

Suunsoittoon myönteisesti suhtautuvia vastaajia oli 180 vastaajan aineistossa parisenkymmentä. Vaikka otos ei ole edustava, vaikuttaa siltä, että suunsoitto ei yleisyydestään huolimatta ole suurimmalle osalle pelaajista, iästä tai sukupuolesta riippumatta, erityisen mieluisaa tai tärkeää. Ilmiönä suunsoiton ymmärtäminen on kuitenkin erittäin tärkeää niin pelikäytöksen tutkimuksen kuin epäasialliseen käytökseen kohdistuvien interventioiden näkökulmasta. Etenkin jälkimmäisissä loukkaavaa puhetta tuottavien pelaajien intentiot on tärkeää huomioida. Sekä aineistostamme että aiemmasta tutkimuksesta (esim. Ståhl ja Rusk 2020) käy ilmi, että pelaajat reflektoivat omaa ja toisten pelikäytöstä ja tunnistavat käytöksessä erilaisia vivahteita ja sävyeroja. Näiden sävyerojen tunnistaminen auttaneekin, kun pyritään vaikuttamaan pelaajien käytökseen ja asenteisiin. Zorah Hilvert-Bruce ja James T. Neill (2020) havaitsivat tutkimuksessaan, että pelaajat suhtautuivat hyväksyvämmiin verkossa kuin kasvokkain sosiaalisissa pelitilanteissa tapahtuvaan aggressiiviseen käytökseen, mikä viitannee siihen, että käytöksen taustalla on osittain mielikuva peleistä ympäristöinä, joissa aggressiivinen käytös on muuta arkea sallitumpaa.

Suunsoitto on monimutkainen sosiaalinen ilmiö, joka ei palaudu ainoastaan sen ulkoiseen loukkaavaan muotoon, vaan

kytkettyyn pelaajien mieltymyksiin ja kokemuksiin, odotuksiin peleistä, pelikulttuureista ja niiden käytösnormeista, sekä pelaamista ympäröiviin arkisiin rakenteisiin. Kun epätoivottua käytöstä pyritään kitkemään, on todennäköisesti helpompaa vaikuttaa sellaiseen käytökseen, jonka motiivina on taktisen edun tavoittelu tai ajattelemattomuus, kuin käytökseen, joka kumpuaa esimerkiksi voimakkaista syrjivistä tai vihamielisistä asenteista.

Tavat reagoida suunsoittoon olivat aineistossamme jossain määrin sukupuolittuneet: miesvastaajat reagoivat herkemmin suunsoittoon vastaamalla siihen samalla mitalla tai mykistämällä suunsoittajat. Naiset ja muunsukupuoliset vastaajat puolestaan vastasivat suunsoittoon usein joko mykistämällä suunsoittajan, mykistämällä itsensä, tai etenkin tietoisesti ja systemaattisesti välttämällä tilanteita ja pelejä, joissa suunsoittoa ja muuta epäasiallista käytöstä voisi kohdata. Miesvastaajat, jotka ehdottivat ratkaisuksi suunsoittajan mykistämistä, saattoivat nähdä tämän riittävänä ratkaisuna suunsoittoon ja jopa muunlaiseen vihamieliseen käyttäytymiseen peleissä. Tämä ”just mute”-lähestymistapa ei ole uusi ja aikaisemmassa tutkimuksessa on dokumentoitu, kuinka pelaajat usein ehdottavat sitä ratkaisuksi suunsoittoon ja epäasialliseen käyttäytymiseen (Blamey 2022). Tämä on kuitenkin ongelmallista: mykistäminen estää vain mykistäjää kuulemasta epäasiallista puhetta, kun taas muut läsnäolevat pelaajat edelleen kuulevat sen, elleivät myös itse mykistä häiritsevää pelaajaa (ks. Dibbell 1998). Suurempi ongelma on, että mykistäminen ei poista tai ehkäise suunsoittoa ja syrjivää puhetta.

Aiemmassa tutkimuksessa on tuotu esiin ajatus, että suunsoittoa voidaan pitää tapana osoittaa kuulumisensa pelaajakulttuuriin ja että sen hallitseminen on osoitus pelaamisääomasta (Ortiz 2019). Pelaamisääoma (engl. *gaming capital*)

on Mia Consalvon (2007) luoma käsite, joka viittaa niin sanottuun hiljaiseen tietoon, jota aktiivisilla pelaajilla ja pelaajayhteisön jäsenillä on. Suunsoitossa usein hyödynnetään tätä hiljaista tietoa ja pelaamisen pääomaa, ja sen kautta tuotetaan jalkoa meihin (pelaajat) ja muihin (ei-pelaajat). Erityisen ongelmallista tästä tekee se, että suunsoitossa on usein rasistisia, homofobisia ja seksistisiä sävyjä, joiden toistaminen suunsoitossa saattaa edesauttaa kuulumista mutta samalla uudellentuottaa syrjiviä rakenteita (Ortiz 2019).

Vähemmistöjä ja naisia halveksiva suunsoitto voi myös pyrkiä vahvistamaan miesten ja nörttimaskuliinisuuden asemaa pelikulttuureissa. Pelaajuuden normina nähdäänkin edelleen nuori valkoinen tai aasialainen heteroseksuaalinen cismies (Taylor 2012; Witkowski 2018). Tämä on johtanut käsitteellistämään pelikulttuuria hegemonisen nörttimaskuliinisuuden (engl. *geek masculinity*) käsitteen kautta, jossa ison osan pelajaakulttuurin ongelmista nähdään kumpuavan nörttimaskuliinisuuden tarpeesta vakiinnuttaa itsensä hegemonisen maskuliinisuuden (ks. Connell ja Messerschmidt 2005) muodoksi ja tätä kautta vahvistaa hegemonisen maskuliinisuuden laajemmin tuottamia yhteiskunnallisia voima-suhteita pelaajakulttuureissa (Taylor 2012). Nörttimaskuliinisuus on perinteisesti ollut alisteisessa asemassa suhteessa hegemoniseen maskuliinisuuteen, mutta erityisesti lähivuosina tapahtuneen kilpapelamisen yleistymisen myötä nörttimaskuliinisuus on sekoittunut yhteen urheilullisen maskuliinisuuden kanssa, mikä on vahvistanut sen asemaa hegemonisena maskuliinisuutena (Taylor 2012).

Vaikka mykistäminen voikin toimia akuutissa tilanteessa, se ei ratkaise taustalla olevia ongelmia. Jos yksittäisten pelaajien tekemää mykistämistä käytetään ensisijaisena ratkaisuna epäasialliseen ja syrjivään käytökseen, ei ongelman juurisyihin, eli pelikulttuurien syrjiviin rakenteisiin, päästä kiin-

ni. Erilaisiin ihmisryhmiin kohdistuva suunsoitto toistaa pelikulttuurien syrjiviä rakenteita ja vaikeuttaa pelikulttuureihin kuulumisen neuvottelemista niille pelaajille, joita syrjivä puhe koskee.

Ilmiön tunnistamisesta ratkaisuihin

Tulostemme perusteella ehdotamme joitain toimia epäasiallisen käytöksen vähentämiseksi. Ehdotukset perustuvat ymmärrykselle vihamielisen käytöksen erilaisista syistä ja aineistossamme esiintyviin kokemuksiin. Siinä missä esimerkiksi syrjintä on globaali rakenteellinen ongelma, johon ei ole yksinkertaisia käytännön ratkaisuja, alla esiteltyt ehdotukset ovat nähdäksemme esimerkiksi oppilaitosten, nuorisotoimen ja erilaisten peli- ja pelikasvatustoimijoiden realistisesti toteutettavissa olevia toimia. Lähtökohtanamme on, että häirintä ja hyökkäävä käytös eivät yleisyydestään huolimatta suinkaan ole kaikkien pelaajien mielestä hyväksyttävä normi. Kuten Lisa Nakamura huomautti jo vuonna 2012 (11–12), pelaajayhteisöistä kumpuavat sekä peliympäristöjen vihamielisin käytös että voimakkaimmat kampanjat sen torjumiseksi.

Tunnetaitojen vahvistaminen

Osalle pelaajista epäasiallinen käytös kumpuaa turhautumisesta. Vaikka pelaaja pyrkisikin tietoisesti käyttäytymään hyvin, kilpailullisen tilanteen, väsymyksen ja oman tai muiden huonon pelisuorituksen yhdistelmä voi johtaa hermostumiseen ja vihamieliseen käytökseen muita pelaajia kohtaan. Karhulahti (2022, 24) on argumentoinut, että jokaisen kilpailullisesti pelaavan pelaajan sisällä kytee epäasiallisen käytöksen siemen ja että jokainen tällainen pelaaja haluaa toisinaan purkaa turhautumistaan muihin pelaajiin – riippumatta siitä tekeekö hän näin. Tämä oli aineistomme perusteella tuttua osalle vastaajista, ja ilmiö on aiemmassa tutkimuksessa tun-

nistettu myös nuorempien, 6.- ja 9.-luokkalaisten suomalaislasten kokemuksissa (Kahila ym. 2022).

Yksilötasolla tunnetaitojen vahvistaminen voisi ratkaista osan tästä ongelmasta. Empatiakyvyn tiedetään vähentävän epäasiallista pelikäytöstä (Lemercier-Dugarin ym. 2021) ja nuorten taidot tunnistaa ja säädellä omia tunnetilojaan auttavat vähentämään aggressiivista käytöstä ja lisäämään empatiaa (Castillo ym. 2013). Tällaiset taidot todennäköisesti auttaisivat pelaajia käsittelemään etenkin kilpailullisten pelien aiheuttamia turhautumisen ja ärtymyksen tunteita ja vähentäisivät niiden purkamista kanssapelaajiin. Tunnetaitojen tarvetta korostaa myös aiempi tutkimus, jossa heikompi empatiakyky ja itsetunto on yhdistetty yleisempään verkkokiusaamiseen (Brewer ja Kerlake 2015).

Suunsoittokulttuurin tarkempi käsittely

Osa pelaajien vihamielisestä käytöksestä selittyy kilpailullisten pelien normatiivisella suunsoitolla, eikä aina pidä sisällään vihamielistä tarkoitusta. Syrjivän kielen kitkeminen suunsoitosta on askel turvallisempien pelikulttuurien suuntaan. Interventioissa on tunnistettava suunsoitto kilpailullisen peli- ja urheilukulttuurin ilmiönä ja käsitellä sitä sellaisenaan. Kaikenlaisen sävyiltään loukkaavan tai vihamielisen puheen niputtaminen yhteen voi hankaloittaa vihamieliseen käytökseen puuttumista ja aiheuttaa vastareaktion pelaajissa, joille suunsoitto on tärkeä osa pelikokemusta.

Pelikulttuurien ilmiöiden monipuolinen käsittely pelaajien kanssa on malliesimerkki pelisivistyksen laajentamiseen tähtäävästä pelikasvatuksesta (ks. Meriläinen 2020). Tällaisessa lähestymistavassa pelaajille tarjotaan uusia näkökulmia heille tuttuun ilmiöön ja kannustetaan heitä sitä kautta tarkastelemaan omaa käytöstään, tunnistamaan samalla pelikulttuurien erityispiirteet. Toimintaa ohjaa pelisivistyksellinen ihan-

ne pelikulttuurien muokkaamisesta myönteiseen, tässä tapauksessa vähemmän vihamieliseen, suuntaan lisääntyneen ymmärryksen avulla.

Turvallisempien pelitilojen luominen

Vastauksena pelikulttuurien epäasialliseen ja syrjivään käytökseen pelaamiselle on luotu turvallisempia tiloja, joissa kiinnitetään erityistä huomiota inklusiivisuuteen ja saavutettavuuteen (esim. Koski 2019; Taylor ja Hammond 2018). Nämä tilat, niin fyysiset kuin verkkotilat, ovat tulostemme perusteella tarpeellisia. Yhteiskunnan ja pelikulttuurien syrjivien rakenteiden vuoksi turvallisemmat pelitilat ovat todennäköisesti erityisen tärkeitä naisille, sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöille, rodullistetuille ihmisille ja aloitteleville pelaajille. Nämä pelitilat voivat haastaa epäasiallisen käytöksen normeja ja tuottaa myös muille pelaajille malleja siihen, mikälaista pelikulttuuri ja pelikäyttäytyminen voivat olla.

Kuten mykistämisenkin kohdalla, vaikka turvallisemmat tilat voivat olla merkittävä apu akuutteihin ongelmiin, ne eivät ratkaise pelikulttuurien rakenteellisia ongelmia. Riskinä on, että rakenteellisten muutosten sijaan tyydytään luomaan turvallisempia mutta muusta pelaamisesta erillisiä tiloja. Tämä voi vahvistaa rajanvetoa sen osalta, kuka on tervetullut pelien pariin: turvallisempi tila voidaan sen ulkopuolelta tulkita niin, että siellä pelaavilla ihmisillä on jo oma tilansa, eikä heille tarvitse antaa sitä muualla. Turvallisempien tilojen luominen ja rakenteellisten muutosten edistäminen eivät kuitenkaan ole toisiaan poissulkevia tavoitteita, vaan turvallisemmat tilat voidaan nähdä askeleena kohti laajempaa muutosta.

Myönteisen käytöksen edistäminen

Etenkin pyrittäessä laajempaan pelien käytöskulttuurien muuttamiseen on tärkeää muistaa, että ratkaisuna ei ole ainoastaan epätoivottuun käytökseen puuttuminen, vaan myös myönteisen käytöksen vahvistaminen ja siihen kannustaminen. Aineistomme antaa olettaa, että valtaosa pelaajista kaipaa myönteisempää ja ystävällisempää pelikulttuuria. Samaa aikaan kuitenkin epäasialliseen käytökseen puuttuminen voidaan kokea vaikeaksi tai turhaksikin, etenkin mikäli pelikulttuurit nähdään parantumattoman vihamielisinä. Samoin mikäli pelaaja itse ei koe käyttäytyvänsä epäasiallisesti, nimenomaan epäasialliseen käytökseen keskittyvää valistusta ei välttämättä koeta itselle merkitykselliseksi tai omaa käytöstä koskettavaksi. Kannustaminen myönteiseen ja prososiaaliseen käytökseen voi osaltaan ratkaista näitä haasteita.

Johtopäätökset

Tässä artikkelissa olemme kartoittaneet laadullisen tutkimuksen keinoin suomenkielisten nuorten kokemuksia pelikäyttäytymisestä sekä pohtineet, miten näiden kokemusten kautta tulleita haasteita ja ongelmakohtia voitaisiin ratkaista.

Analyysimme osoittaa, että asiaton pelikäytös, ja etenkin suunsoitto sen osana, on monisyinen ja toisinaan ambivalentti ilmiö. Vaikka suunsoitto on pääosin negatiivinen ilmiö, sillä on muitakin funktioita kuin mielipahan tuottaminen muille: se on osalle pelaajista keskeinen osa kavereiden kanssa kommunikointia ja kilpailullista pelaamista. Samanaikaisesti on muistettava, että lähtökohdat osallistua suunsoittoon eivät ole kaikille samat. Suunsoitto voi olla syrjivää ja vihamielistä vähemmistöjä kohtaan ja uudelleentuottaa pelikulttuurien ja yhteiskunnan syrjiviä rakenteita. Tämä selittää, miksi strategiseen suunsoittoon myönteisesti suhtautuvat vastaajat olivat pääsääntöisesti miehiä – joskin osa heistäkin

veti rajan suunsoiton ja syrjivän puheen välille.

Vastaajien oman epäasiallisen käytöksen keskeisiksi motiiveiksi nousivat reaktiivinen vihamielisyys, eli epäasialliseen käytökseen vastaaminen samalla mitalla, sekä oma tunnetila. Epäasiallista käytöstä selittivät myös tavoite saada vastustaja menettämään hermonsa ja pelaamaan huonommin sekä vastaajan oma kilpailullisuus. Vihamieliseen käytökseen vastaajat reagoivat usein mykistämällä tai blokkamalla häirikköivän pelaajan, osa vastaajista myös puuttui aktiivisesti vihamieliseen käytökseen. Toisaalta varsinkin naiset ja muunsukupuoliset pelaajat saattoivat jo lähtökohtaisesti vältellä tilanteita, joissa he olisivat kohtaavansa epäasiallista käytöstä. Tämä alleviivaa yhtäältä asiattoman käytöksen voimaa ylläpitää pelikulttuurien syrjiviä rakenteita, mutta toisaalta korostaa sitä, kuinka keskustelu peli- ja pelaajakulttuureista voi vaikuttaa varsinkin naisten ja vähemmistöryhmien oleuksiin ja odotuksiin pelikäytöksestä.

Analyysimme pohjalta ehdotimme neljää käytännönläheistä ratkaisumallia vihamieliseen pelikäytökseen: (1) tunnetaitojen vahvistaminen, (2) suunsoittokulttuurin tarkempi käsittely, (3) turvallisempien pelitilojen luominen ja (4) myönteisen käytöksen edistäminen. Näitä ratkaisumalleja tukevat käsillä oleva tutkimus sekä aikaisempi tutkimuskirjallisuus.

Lopuksi suosittelemme tämän tutkimuksen pohjalta tulevaa tutkimusta tarkastelemaan etenkin suunsoiton kulttuuria, motiiveja ja vaikutuksia tarkemmin. Lisäksi suosittelemme tutkimusta, joka tarkastelee erilaisten ratkaisumallien ja interventoiden toimivuutta. Tulevissa tutkimuksissa tulisi myös käsitellä tarkemmin kieli-, kulttuuri-, seksuaali- ja sukupuoli- vähemmistöjen kokemuksia epäasiallisesta käytöksestä. Pidämme tarpeellisena myös tutkimusta, joka kartoittaa etenkin nuorten myönteistä pelikäytöstä.

Lähteet

Alin, Ella. 2018. *Non-toxic. Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä*. Helsinki: Helsingin kaupunki. <https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf>.

Apperley, Tom. 2010. *Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.

Arjoranta, Jonne, Katja Kontturi, Essi Varis ja Tanja Välsä. 2020. "Nörttikulttuurin identiteettikriisi." *Lähikuva – Audiovisuaalisen Kulttuurin Tieteellinen Julkaisu* 33 (3–4): 92–111. <https://doi.org/10.23994/lk.100442>.

Ballard, Mary Elizabeth ja Kelly Marie Welch. 2017. "Virtual Warfare: Cyberbullying and Cyber-Victimization in MMOG Play." *Games and Culture* 12 (5): 466–91. <https://doi.org/10.1177/1555412015592473>.

Blamey, Courtney. 2022. "One Tricks, Hero Picks, and Player Politics: Highlighting the Casual-Competitive Divide in the Overwatch Forums." Teoksessa *Modes of Esports Engagement in Overwatch*, toimittaneet Maria Ruotsalainen, Maria Törhönen ja Veli-Matti Karhulahti, 31–47. Palgrave Macmillan. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-030-82767-0>.

Braithwaite, Andrea. 2016. "It's about ethics in games journalism? Gamergaters and geek masculinity." *Social Media + Society* 2 (4). <https://doi.org/10.1177/2056305116672484>.

Braun, Virginia ja Victoria Clarke. 2006. "Using Thematic Analysis in Psychology." *Qualitative Research in Psychology* 3 (2): 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>.

Braun, Virginia, Victoria Clarke, Elicia Boulton, Louise Davey ja Charlotte McEvoy. 2020. "The Online Survey as a Qua-

litative Research Tool." *International Journal of Social Research Methodology*, 24 (6): 1–14. <https://doi.org/10.1080/13645579.2020.1805550>.

Brewer, Gayle ja Jade Kerlake. 2015. "Cyberbullying, Self-Esteem, Empathy and Loneliness." *Computers in Human Behavior* 48: 255–260. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.073>.

Connell, R. W. ja James W. Messerschmidt. 2005. "Hegemonic Masculinity: Rethinking the Concept." *Gender and Society* 19 (6): 829–859. <https://doi.org/10.1177/0891243205278639>.

Consalvo, Mia. 2012. Confronting toxic gamer culture: A challenge for feminist game studies scholars. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology* 1. <https://doi.org/10.7264/N33X84KH>.

Consalvo, Mia. 2007. *Cheating: Gaining advantage in videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Cook, Christine, Juliette Schaafsma ja Marjolijn Antheunis. 2018. Under the bridge: An in-depth examination of online trolling in the gaming context. *New Media & Society* 20 (9): 3323–3340.

D'Anastasio, Cecilia. 2017. "How To Trash Talk." *Kotaku*, 15.5.2017. Viitattu 29.4.2022. <https://kotaku.com/a-practical-guide-to-video-game-trash-talk-1795235044>.

Dibbell, Julian. 1998. *My tiny life: Crime and passion in a virtual world*. New York: Henry Hold and Company, Inc.

Dixon, Nicholas. 2008. "Trash Talking as Irrelevant to Athletic Excellence: Response to Summers." *Journal of the Philosophy of Sport* 35 (1): 90–96. <https://doi.org/10.1080/00948705.2008.9714729>.

Fletcher, Akil. 2020. "Esports and the Color Line: Labor, Skill, and the Exclusion of Black Players." *Proceedings of the*

53rd Hawaii International Conference on System Sciences, Grand Wailea, Maui, 7.–10.1. 2020, 2670–2676. <https://doi.org/10.24251/HICSS.2020.325>.

Friman, Usva. 2022. *Gender and game cultural agency in the post-gamer era: Finnish women players' gaming practices, game cultural participation, and rejected gamer identity*. Turun yliopiston julkaisuja, Sarja B, Humaniora 581. Väitöskirja, Turun yliopisto.

Friman, Usva ja Maria Ruotsalainen. 2022. "Gender and Toxic Meritocracy in Competitive Overwatch: Case"Ellie"." Teoksessa *Modes of Esports Engagement in Overwatch*, toimittaneet Maria Ruotsalainen, Maria Törhönen ja Veli-Matti Karhulahti, 31–47. Palgrave Macmillan. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-030-82767-0>

Fox, Jesse ja Wai Yen Tang. 2017. "Women's Experiences with General and Sexual Harassment in Online Video Games: Rumination, Organizational Responsiveness, Withdrawal, and Coping Strategies." *New Media & Society* 19 (8): 1290–1307. <https://doi.org/10.1177/1461444816635778>.

Gray, Kishonna L. 2018. "Gaming out Online: Black Lesbian Identity Development and Community Building in Xbox Live." *Journal of Lesbian Studies* 22 (3): 282–296. <https://doi.org/10.1080/10894160.2018.1384293>.

Gray, Kishonna L. 2012. "Intersecting Oppressions and Online Communities: Examining the Experiences of Women of Color in Xbox Live." *Information Communication and Society* 15 (3): 411–428. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2011.642401>.

Hilvert-Bruce, Zorah ja James T. Neill. 2020. "I'm Just Trolling: The Role of Normative Beliefs in Aggressive Behaviour in Online Gaming." *Computers in Human Behavior* 102: 303–311. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.09.003>.

Kahila, Juho, Jaana Viljaranta, Sanni Kahila, Satu Piispa-Hakala ja Henriikka Vartiainen. 2022. "Gamer Rage—Children's Perspective on Issues Impacting Losing One's Temper While Playing Digital Games." *International Journal of Child-Computer Interaction* 33 (September): 100513. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2022.100513>.

Kinnunen, Jani, Kirsi Taskinen ja Frans Mäyrä. 2020. *Pelaaja-barometri 2020: Pelaamista koronan aikaan*. Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1786-7>.

Koski, Johannes. 2019. "Perustimme lempeän peliyhteisön." Blogikirjoitus Medium-alustalla, 6.1.2019. Viitattu 24.4.2022. <https://johanneskoski.medium.com/perustimme-lempe%C3%A4n-peliyhteis%C3%B6n-5928d201f827>.

Kou, Yubo. 2021. "Punishment and Its Discontents: An Analysis of Permanent Ban in an Online Game Community." *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* 5 (CSCW2). <https://doi.org/10.1145/3476075>.

Kowert, Rachel. 2020. "Dark Participation in Games." *Frontiers in Psychology* 11: 2969. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.598947>.

Kowert, Rachel ja Chrissy Cook. 2022. "The Toxicity of Our (Virtual) Cities: Prevalence of Dark Participation in Games and Perceived Effectiveness of Reporting Tools." *Proceedings of the 55th Hawaii International Conference on System Sciences, Grand Wailea, Maui, 3.–7.1.2022*. <https://doi.org/10.24251/hicss.2022.390>.

Lemercier-Dugarin, Maud, Lucia Romo, Charles Tijus ja Oulmann Zerhouni. 2021. "'Who Are the Cyka Blyat?' How Empathy, Impulsivity, and Motivations to Play Predict Aggressive Behaviors in Multiplayer Online Games." *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 24 (1): 63–69. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0041>.

- Lenhart, Amanda, Aaron Smith, Monica Anderson, Maeve Duggan ja Andrew Perrin. 2015. *Teens, Technology and Friendships*. Pew Research Center, 6.8.2015. <https://www.pewresearch.org/internet/2015/08/06/teens-technology-and-friendships/>.
- Machnig, Lisa. 2022. "No hate speech in gaming: Deutsche Telekom looks at the point where the fun stops." *Deutsche Telekom*, 10.5.2021. Viitattu 22.3.2022. <https://www.telekom.com/en/media/media-information/archive/no-hate-speech-in-gaming-deutsche-telekom-looks-at-the-point-where-the-fun-stops-626342>.
- Mattinen, Topias ja Joseph Macey. 2018. "Online Abuse and Age in Dota 2." *Mindtrek '18: Proceedings of the 22nd International Academic Mindtrek Conference, Tampere, 10.–11.10.2018*, 69–78. <https://doi.org/10.1145/3275116.3275149>.
- Meriläinen, Mikko. 2022. "Pandemic Rhythms: Adults' Gaming in Finland during the Spring 2020 COVID-19 Restrictions." *Convergence* 28 (6), 1679–1698. <https://doi.org/10.1177/13548565221077582>.
- Meriläinen, Mikko. 2020. *Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä*. Kasvatustieteellisiä tutkimuksia 66. Väitöskirja. Helsingin yliopisto.
- Mortensen, Torill Elvira. 2018. "Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate." *Games and Culture* 13 (8): 787–806. <https://doi.org/10.1177/1555412016640408>.
- Nakamura, Lisa. 2012. "'It's a Nigger in Here! Kill the Nigger!' User-Generated Media Campaigns Against Racism, Sexism, and Homophobia in Digital Games." *The International Encyclopedia of Media Studies*. <https://doi.org/10.1002/9781444361506.wbiems159>.
- Nakandala, Supun, Giovanni Ciampaglia, Norman Su ja Yong-Yeol Ahn. 2017. "Gendered conversation in a social game-streaming platform." *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media* 11 (1): 162–171. <https://ojs.aaai.org/index.php/ICWSM/article/view/14885>.
- Nuorten Helsinki. 2021. "Syrjimätön pelitoiminta." Viitattu 22.2.2022. <https://nuorten.helsinki/tekemista-ja-paikkoja/harrastuksia/pelaaminen/non-toxic/>.
- O'Brien, Robert T., Kelly W. Gagnon, James E. Egan ja Robert W.S. Coulter. 2022. "Gaming Preferences and Motivations Among Bullied Sexual and Gender Minority Youth: An Interview Study." *Games for Health Journal* 11 (2): 79–84. <https://doi.org/10.1089/g4h.2021.0059>.
- Ortiz, Stephanie M. 2019. "The Meanings of Racist and Sexist Trash Talk for Men of Color: A Cultural Sociological Approach to Studying Gaming Culture." *New Media & Society* 21 (4): 879–894. <https://doi.org/10.1177/1461444818814252>.
- Paul, Christopher A. 2018. *The Toxic Meritocracy of Video Games. Why Gaming Culture Is the Worst*. Minnesota, MN: University of Minnesota Press.
- Rainey, David W ja Vincent Granito. 2010. "Normative Rules for Trash Talk among College Athletes: An Exploratory Study." *Journal of Sport Behavior* 33 (3): 276–295.
- Ruberg, Bonnie, Amanda LL Cullen ja Kathryn Brewster. 2019. "Nothing but a 'titty streamer': Legitimacy, labor, and the debate over women's breasts in video game live streaming." *Critical Studies in Media Communication* 36 (5): 466–481. <https://doi.org/10.1080/15295036.2019.1658886>.
- Ruotsalainen, Maria ja Usva Friman. 2018. "'There Are No Women and They All Play Mercy': Understanding and Explaining (the Lack of) Women's Presence in Esports

and Competitive Gaming.” *DiGRA Nordic '18: Proceedings of Nordic DiGRA*. <http://www.digra.org/digital-library/publications/there-are-no-women-and-they-all-play-mercy-understanding-and-explaining-the-lack-of-womens-presence-in-esports-and-competitive-gaming/>

Ruvalcaba, Omar, Jeffrey Shulze, Angela Kim, Sara R. Berzenski ja Mark P. Otten. 2018. Women’s experiences in eSports: Gendered differences in peer and spectator feedback during competitive video game play. *Journal of Sport and Social Issues* 42 (4): 295–311. <https://doi.org/10.1177/0193723518773287>.

SEUL. 2021. “Non-Toxic Gaming - Yhdessä parempaa pelikulttuuria.” Viimeksi muokattu 4.6.2021. Viitattu 22.2.2022. <https://seul.fi/non-toxic-gaming/>.

SEUL. 2016. *Suomen e-urheilun eettinen ohjeisto*. Suomen elektronisen urheilun liitto – SEUL ry. <https://seul.fi/wp-content/uploads/2016/12/SEUL-Eettinen-ohjeisto-aukeamittain.pdf>.

Shaw, Adrienne. 2010. “What is video game culture? Cultural studies and game studies.” *Games and Culture* 5 (4): 403–424. <https://doi.org/10.1177/1555412009360414>.

Siutila, Miia. 2020. *Non-toxic. Pelikasvatusta kotona ja nuorisotyössä*. Helsinki: Helsingin kaupunki. <https://www.hel.fi/static/liitteet-2019/KuVa/julkaisut/NonToxic251120.pdf>.

Stenhouse, Henry. 2021. “Trash-talk etiquette: The dos and don’ts of online gaming put downs.” *AllGamers*, 16.3.2021. Viitattu 24.4.2022. <https://ag.hyperxgaming.com/article/11537/trash-talk-etiquette-the-dos-and-donts-of-online-gaming-put-downs>.

Stenros, Jaakko. 2015. *Playfulness, Play, and Games: A Constructionist Ludology Approach*. Acta Universitatis Tamperensis 2049. Väitöskirja, Tampereen yliopisto.

Ståhl, Matilda ja Fredrik Rusk. 2020. “Player customization, competence and team discourse: exploring player identity (co)construction in Counter-Strike: Global Offensive.” *Game Studies* 20 (4).

Summers, Chuck. 2007. “Ouch.... You Just Dropped the Ashes.” *Journal of the Philosophy of Sport* 34 (1): 68–76. <https://doi.org/10.1080/00948705.2007.9714710>.

Tang, Wai Yen ja Jesse Fox. 2016. “Men’s Harassment Behavior in Online Video Games: Personality Traits and Game Factors.” *Aggressive Behavior* 42 (6): 513–521. <https://doi.org/10.1002/ab.21646>.

Taylor, Nicholas ja Randall Hammond. 2018. “Outside the Lanes: Supporting a Nonnormative League of Legends Community.” Teoksessa *Queerness in Play*, toimittaneet Todd Harper, Meghan Blythe Adams ja Nicholas Taylor, 225–242. Cham: Palgrave Macmillan.

Taylor, Tina Lynn. 2012. *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Türkay, Selen ja Sonam Adinolf. 2019. “Friending to Flame: How Social Features Affect Player Behaviors in an Online Collectible Card Game.” *CHI’19: Conference on Human Factors in Computing Systems*, Glasgow, Scotland, 4.–9.5.2019, 337. <https://doi.org/10.1145/3290605.3300567>.

Türkay, Selen, Jessica Formosa, Sonam Adinolf, Robert Cuthbert ja Roger Altizer. 2020. “See No Evil, Hear No Evil, Speak No Evil: How Collegiate Players Define, Experience and Cope with Toxicity.” *CHI’20: Conference on Human Factors in Com-*

puting Systems, Honolulu, Hawaii, 25.–30.4.2020, 64. <https://doi.org/10.1145/3313831.3376191>.

Välisalo, Tanja ja Maria Ruotsalainen. 2022. “‘Sexuality does not belong to the game’: Discourses in Overwatch Community and the Privilege of Belonging.” *Game Studies* 22 (3).

Witkowski, Emma. 2018. “Doing/undoing gender with the girl gamer in high-performance play.” Teoksessa *Feminism in play*, toimittaneet Kishonna L. Gray, Gerald Voorhees ja Emma Vossen, 185–203. Cham: Palgrave Macmillan.