

# Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri



# Miksi?

## Nuoret

- pelaajien määrä
- pelaamisen merkitys & hyvät puolet: mahdollisuus olla hyvä jossakin
- vihapuhe ilmiönä & vaikutukset nuoriin

## Nuorisotyö

- työntekijöiden huoli
- pelaaminen houkuttelee nuorisotyön pariin
- turvallinen harrastus **kaikille** & aloitteilijoiden pääsy mukaan
- inkluusio: ulos sulkeminen vs. mukaan ottaminen

## Tausta

- vihapuheen vastainen työ Suomessa & maailmalla
- ”Lapsella on oikeus lepoon, leikkiin ja vapaa-aikaan sekä taide- ja kulttuurielämään.”

# Nuoret & digitaalinen pelaaminen

- Pelaajabarometrin (2015) mukaan nuoret pelaavat
  - digitaalisia pelejä mobiililaitteilla, tietokoneilla, pelikonsoleilla, käsikonsoleilla & selaimessa pelattavia pelejä
  - mm. pulmapelejä, seikkailupelejä, urheilupelejä, ammuskelu- ja strategiapelejä, roolipelejä
  - 10–19-vuotiaista
    - 52,2 % pelaa digitaalisia viihdepelejä päivittäin
    - 81,6 % viikoittain tai useammin
    - 1,5 % ei lainkaan
  - 20–29-vuotiaista
    - 31,4 % pelaa digitaalisia viihdepelejä päivittäin
    - 56,2 % viikoittain tai useammin
    - 8,5 % ei lainkaan (eki140)

# Nuoret & pelaaminen

- nuoret pelaavat mm.
  - yksin kotona
  - verkon yli yhdessä muiden pelaajien kanssa
  - fyysisesti yhdessä esim. nuorisotaloilla
  - laneilla & suurissa pelitapahtumissa
  - eri paikoissa eri laitteilla
- pelaamisen lisäksi nuoret mm.
  - seuraavat & tuottavat pelistriimejä & e-urheilukisakatsomoita
  - järjestävät pelitapahtumia & osallistuvat niihin
  - osallistuvat keskusteluihin Discordissa & keskustelupalstoilla
  - lukevat pelilehtiä
  - kehittävät omia pelejä
  - cossaavat & tekevät fanitaidetta

# Peliharrastuksen hyviä puolia

- hauska, innostava & kehittävä harrastus
- rentoutumisen ja ajanvieton tapa
- mahdollistaa saman henkisten kavereiden löytämisen
  - irl
  - verkon yli
  - välimatkoista / toimintakyvyn rajoitteista huolimatta
- opettaa sosiaalisia taitoja ja ryhmässä toimimista
- opettaa kommunikointia ja tunteiden hallintaa
- voi tarjota väylän opiskeluihin & työelämään
- antaa mahdollisuuden olla hyvä jossakin

# Pelitoimintaa Helsingissä

- Pelikeskus Score
  - kohdennettua työtä erilaisille ryhmille
  - vapaaehtoistoimintaa
  - tietokone-, konsoli-, lauta-, kortti- ja roolipelaamista, e-urheilua & pelitapahtumia
  - Non-toxic-hanke
- kymmenkunta nuorisotaloa, joilla avointa pelitoimintaa
- pelinkehitystä (Digitalents)
- pelitapahtumien järjestämistä & tapahtumiin osallistumista yhdessä
- mahdollistaa peliharrastuksen myös niille, joilla ei kotona siihen mahdollisuutta

# Non-toxic-hanke

- käynnissä 06/2017–05/2019
- koordinoija Helsingin kaupunki / kulttuurin ja vapaa-ajan toimiala / nuorisopalvelut / kulttuurinen nuorisotyö / pelitoiminta
- pääyhteistyökumppani: Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL ry
- rahoittaja: Opetus- ja kulttuuriministeriö osana [Merkityksellinen Suomessa](#) -toimintaohjelman (10 toimenpidettä) [nuorisotyöllisiä hankkeita](#) (14 hanketta)
- ohjausryhmässä nuorisotyön, pelikasvatuksen ja elektronisen urheilun, tutkimuksen ja yhdenvertaisuuden asiantuntijoita

# Non-toxic-hankkeen päätavoitteet

- Turvallisempi ja avoimempi pelikulttuuri
  - selvittää nuorten pelaajien kokemuksia vihapuheesta ja häirinnästä pelitoiminnassa ja -kulttuurissa
  - edistää moninaisuutta, yhdenvertaisuutta ja turvallisuutta pelitoiminnassa ja -yhteisöissä
  - tarjota nuorille pelaajille ja ammattilaisille (nuorisotyöntekijät, valmentajat, tuomarit etc.) tietoa vihapuheesta ja keinoja siihen vastaamiseen sekä yhdenvertaisuuden edistämiseen koulutusten, työpajojen ja teemoitettujen pelitapahtumien kautta



# Vihapuhe

Vihapuhetta ovat kaikki ilmaisumuodot, jotka levittävät, lietsovat, edistävät tai oikeuttavat etnistä vihaa, ulkomaalaisvastaisuutta, antisemitismiä tai muuta vihaa, joka pohjautuu suvaitsemattomuuteen. Tämä koskee niin aggressiivista suvaitsematonta kansallismielisyyttä kuin vähemmistöjen, siirtolaisten ja siirtolaistaustaisten ihmisten syrjintää ja vihamielisyyttä heitä kohtaan.

*Euroopan neuvoston ministerikomitea 1997*

# Vihapuhe

...ja lisäksi

- misogynia eli naisviha
- seksismi
- homo-, trans- ja bifobia
- ksenofobia eli muukalaisvastaisuus
- romanivastaisuus
- islamofobia
- ableismi eli vammaisiin kohdistuva syrjintä
- ikäsyrjintä (ageism)
- kehoparjaaminen (body shaming)
- etc.



# Häirintä

**Tarkoituksellisesti** tai **tosiasiallisesti** toisen henkilön ihmisarvoa loukkaavaa käytöstä

- joka perustuu henkilökohtaisiin, usein muuttumattomiin ominaisuuksiin
- jolla luodaan **halventava**, **nöyryyttävä** tai **uhkaava**, **vihamielinen** tai **hyökkäävä** ilmapiiri.

Häirintä voi olla

- seksuaalista
- sukupuoleen perustuvaa
- muihin ominaisuuksiin perustuvaa

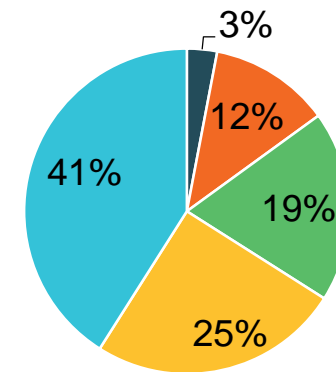
Kyselyssä

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

# Non-toxic-selvitys: aineisto

Ella Alin: *Non-toxic – Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä, 02/2018*

- Kyselytutkimus (156 vastaajaa) & 4 täydentävää haastattelua
  - 15–29-vuotiaita eri puolilta Suomea
  - Sukupuoli: 122 miestä, 28 naista, 4 muuta & 2, jotka eivät määritelleet
  - Seksuaalinen suuntautuminen: 55 % hetero, 30 % ei määritellyt, 15 % muu
  - Kotikieli: 94 % suomi, 8 % ruotsi, 4 % venäjä, 10 % muu
  - Aktiivisia pelaajia: suurin osa pelannut yli seitsemän vuotta

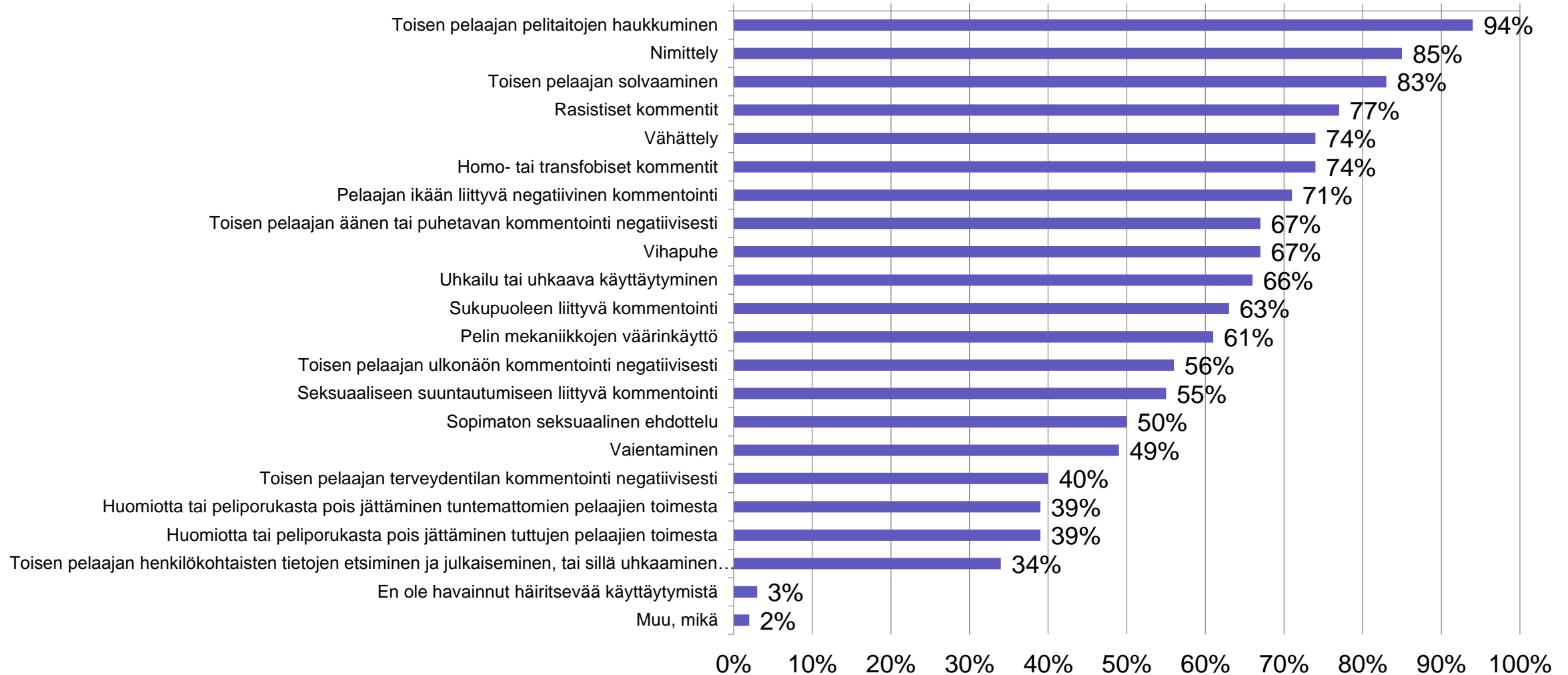


■ alle 3 tuntia    ■ 4-10 tuntia    ■ 11-18 tuntia  
■ 19-26 tuntia    ■ Yli 26 tuntia

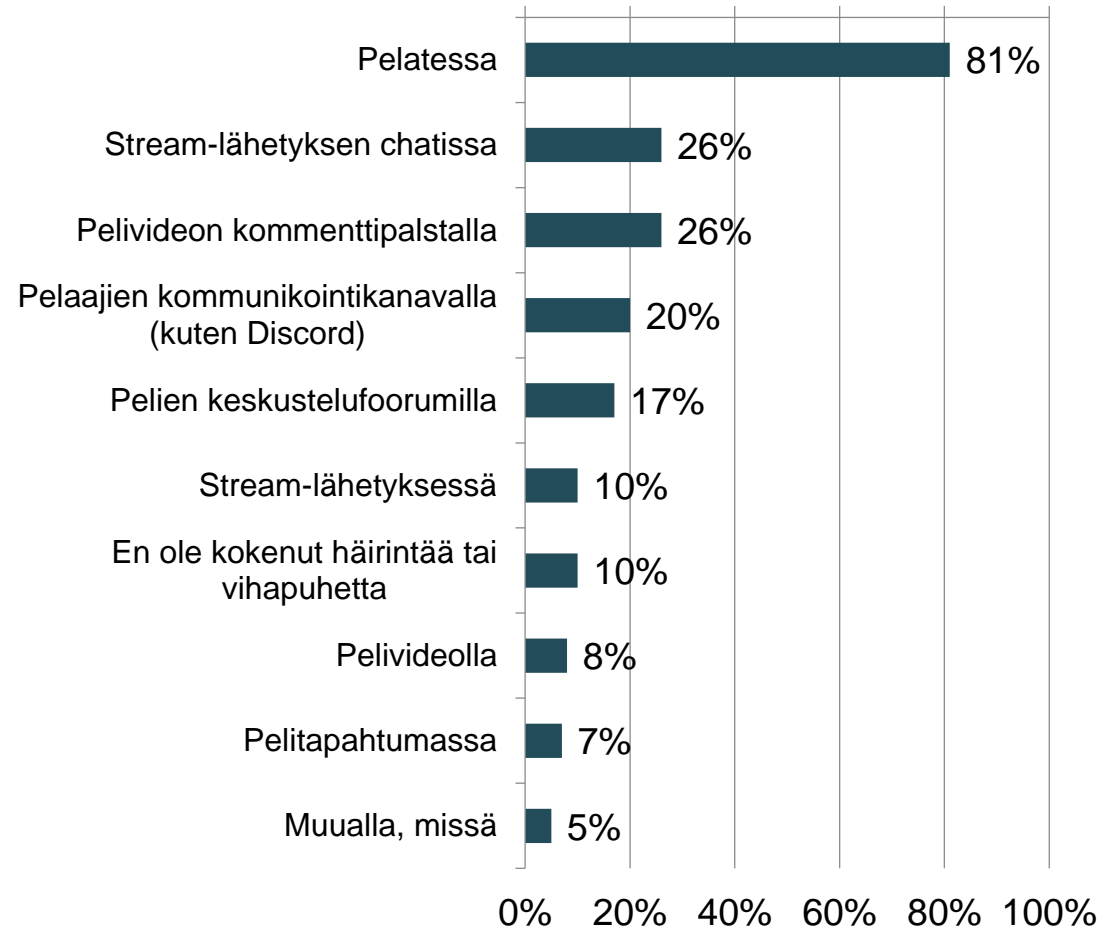
# Non-toxic-selvitys: Päätulokset

- 70 % vastaajista oli itse joutunut häirinnän tai vihapuheen kohteeksi peliharrastuksen yhteydessä
- 90 % vastaajista oli todistanut häirintää ja vihapuhetta peliharrastuksen yhteydessä
- 94 % oli havainnut toisen pelaajan taitojen haukkumista (joka ei välttämättä ole vihapuhetta, mutta usein yhteydessä siihen)
- 90 % vastaajista toivoi, että häirintään ja vihapuheeseen peleissä puututtaisiin
- 87 % vastaajista toivoi, että pelaajat kannustaisivat toisiaan enemmän

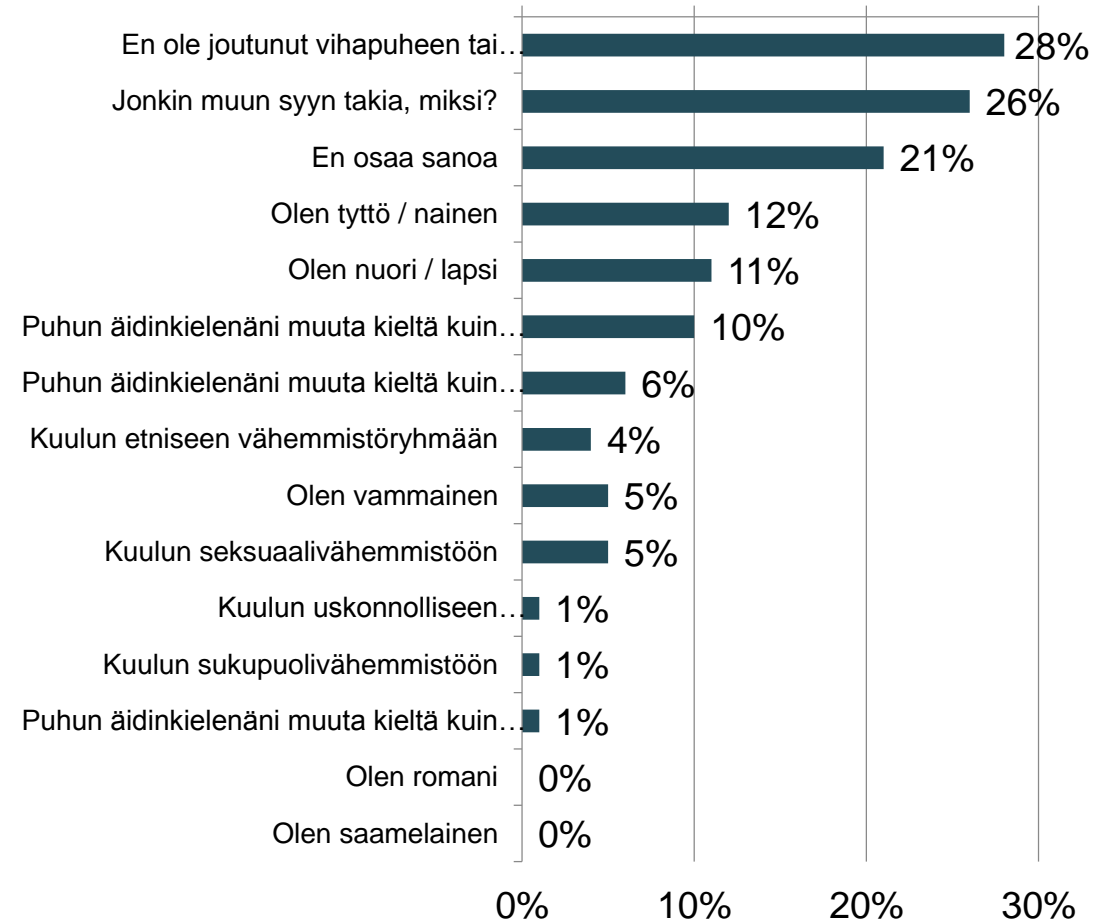
# Häiritsevän käyttäytymisen muotoja



# Häiritsevintä kokemani käytös on ollut...



# Miksi koet joutuneesi kohteeksi?



# Vihapuheen & häirinnän vaikutuksia

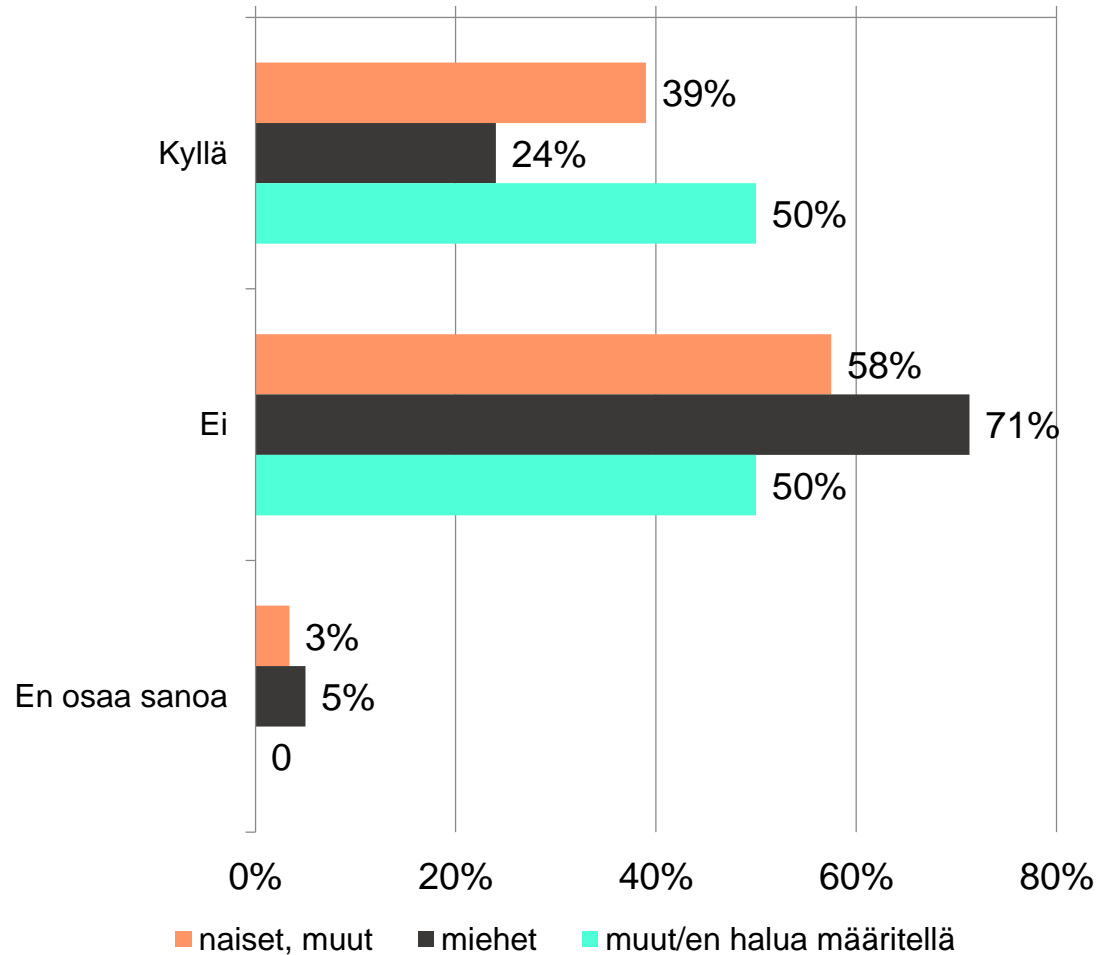
- lähes 20 % vastaajista kertoi pelkäävänsä tai pelänneensä, että heidän yhteystietojaan kaivetaan esille levitykseen
- 10 % vastasi, että heidän tai heidän läheistensä turvallisuutta on uhattu
- 17 % vastaajista oli kokenut seksuaalista häirintää peliharrastuksen parissa
- 58 %:lla vastaajista häirintä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



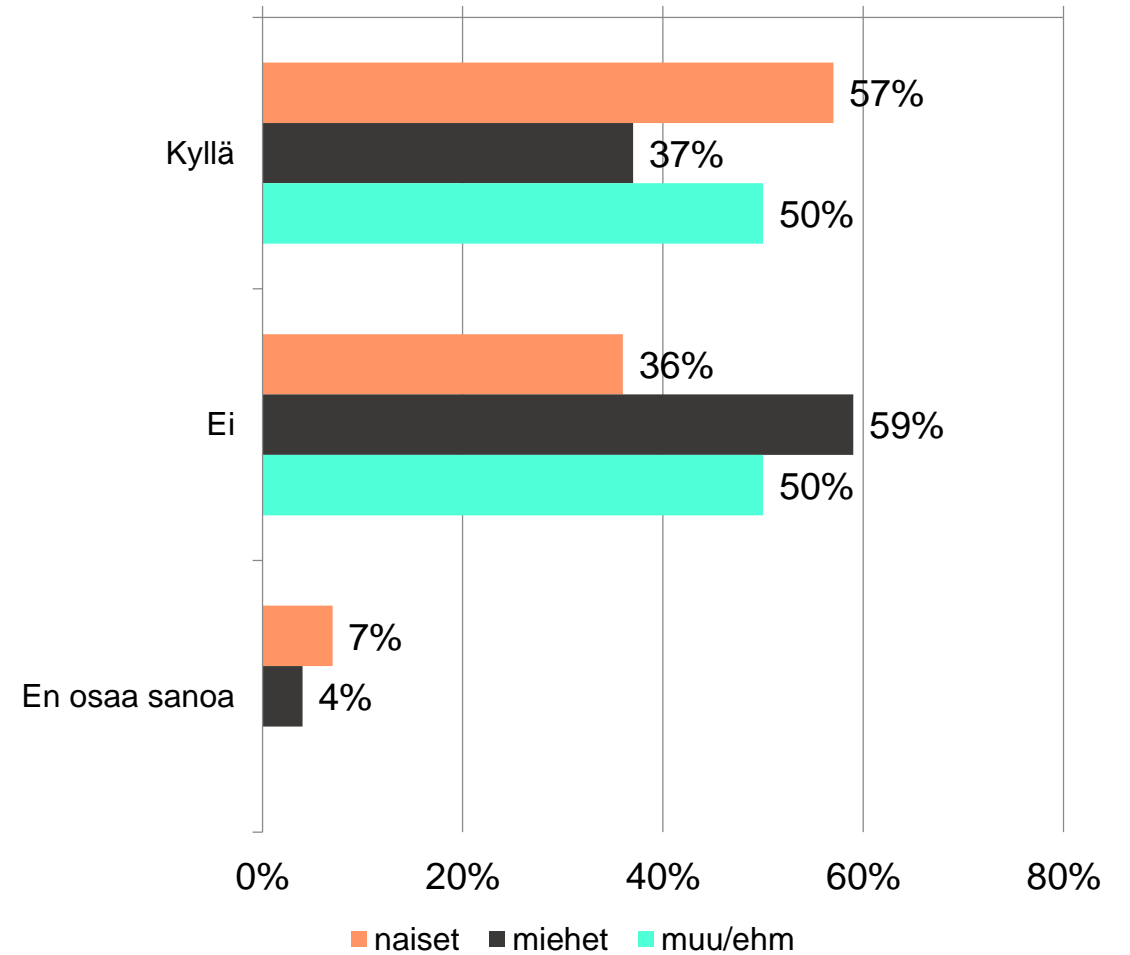
# Vihapuheen & häirinnän vaikutuksia

- paha mieli
- ärsyyntyminen
- tiltaaminen
- masennus
- paniikkikohtaukset
- kiinnostuksen loppuminen peliin ja peliyhteisöön
- luottamuksen menettäminen peliyhteisön miehiin
- itsetuottamuksen heikentyminen
- yleinen ärsyyntyminen ja kiukkuisuus

# Vaikuttaako häirintä/vihapuhe siihen, mitä pelaat?



# Vaikuttaako häirintä/vihapuhe voice chatin käyttöön?



# Huomioita 1/3

- Pelikulttuuri on monelle nuorelle rakas ja tärkeä vapaa-ajan vieton ympäristö, jossa voi oppia erilaisia taitoja ja luoda merkityksellisiä sosiaalisia suhteita.
- Häirintää ja vihapuhetta on myös suomalaisessa tavoitteellisessa pelikulttuurissa.
- Pelikulttuuri ja sen ilmiöt eivät ole muusta yhteiskunnasta ja sen ilmiöistä irrallaan
  - huom. erityispiirteet: anonymiteetti & tilannenopeus
- Joissain peleissä on enemmän häiritsevää käytöstä kuin toisissa, mutta selvityksessä ei paneuduttu pelien välisiin eroihin.
- Toive turvallisista pelitiloista ja -tapahtumista käy ilmi vastauksista kautta selvityksen.

# Huomioita 2/3

- Pelitaitojen haukkuminen on hyvin yleinen ilmiö. Se saattaa myös peittää alleen erilaisia syrjinnän muotoja.
- Selvityksessä naiset raportoivat kokevansa vihapuhetta ja häirintää selvästi enemmän kuin miehet, ja alle 18-vuotiaat miehet selvästi enemmän kuin yli 18-vuotiaat miehet.
- Etuoikeutetussa asemassa olevien pelaajien voi olla hankala havaita vihapuhetta ja häirintää pelikulttuurissa, minkä vuoksi on hyvin tärkeää kuunnella muun muassa aloittelijoita ja vähemmistöjen edustajia.

# Huomioita 3/3

- Häirinnästä ja vihapuheesta ei välttämättä haluta puhua sen pelossa, että pelaaminen leimataan haitalliseksi harrastukseksi. Toisaalta osa pelaajista haluaa puolustaa ihannettaan pelikulttuurista tilana, jossa muun yhteiskunnan säännöt eivät päde, eikä pelikulttuurin ”sisäisistä” asioista haluta käydä keskustelua muun yhteiskunnan kanssa.
- Kyselyvastauksissa näkyi kansainvälisissäkin tutkimuksissa havaittu suhteellisen yleinen asenne, että häiritsevä käyttäytyminen kuuluu pelikulttuuriin. Lisäksi koetaan, että vastuu negatiivisesta käytöksestä on vastaanottajalla: täytyy joko sietää ikävää käytöstä tai lopettaa pelaaminen. Yksilön vastuu korostuu yhteisön vastuun kustannuksella.

# Mitä sitten?

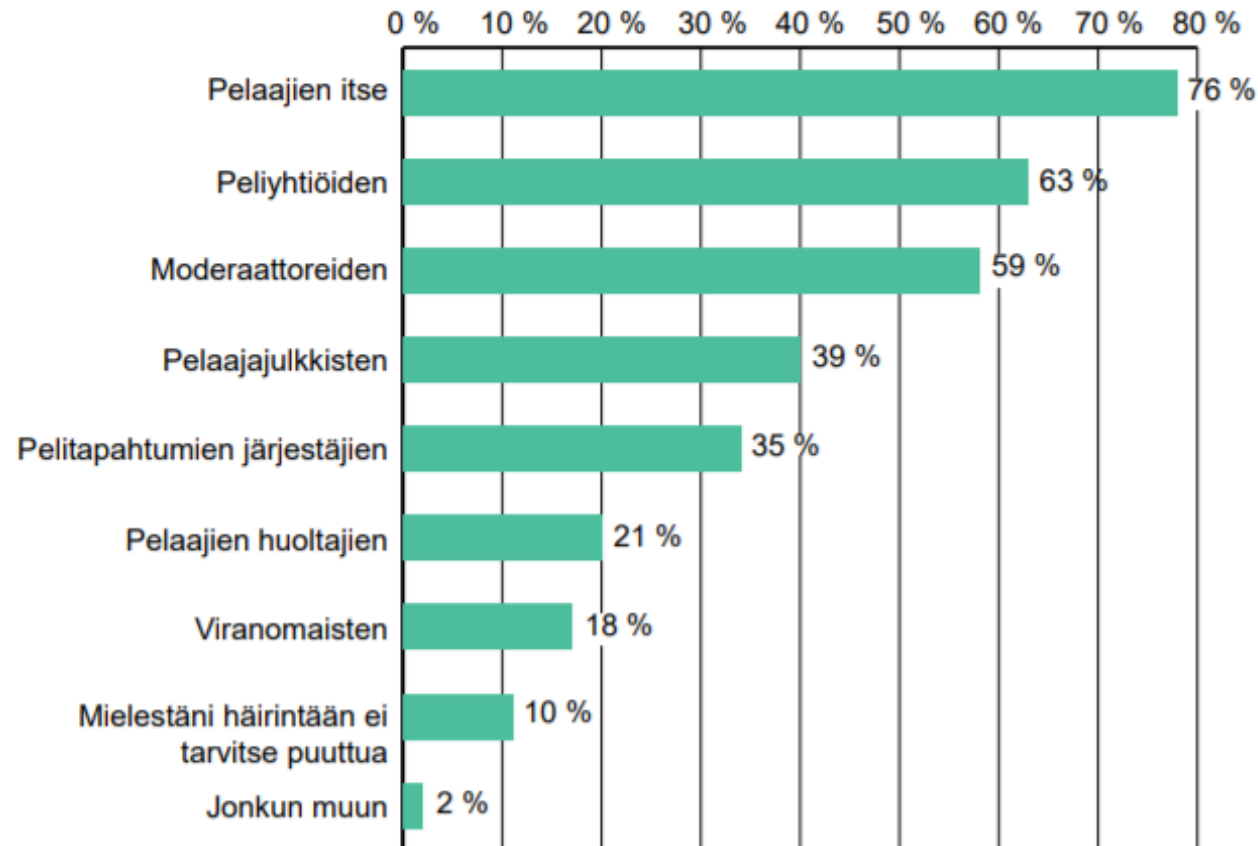
*Ku tavallaan tietää, et sil on niinku suuri ero, ihan valtava ero, et jos vaikka jossakin pelissä joku alkaa haukkumaan mun pelitaitoja tai pelaamista, ni sitä tosi monesti ottaa sen vaan niinku itsestäänselvyytenä ja näin. Mut sit jos siel on ees se yks, joka puuttuu siihen asiaan, joko niin, et se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

# Mitä tehdä?

- suora puuttuminen tilanteeseen (kohde/sivullinen)
- raportointi (+/–)
- pelin muut työkalut (ohjeistaminen, hiljentäminen, kannustaminen)
- itsensä suojaaminen
- chattien & keskustelujen valvonta & moderointi
- mahdollisuus harjoitella uutta peliä
- pelinkehittäjien/pelilyhtiöiden vastuu: pelien sisällöt & mekaniikka, työkalut, seuraamukset
- tapahtumajärjestäjien vastuu: säännöt, häirintään puuttuminen yms.
- joukkueiden, urheiluseurojen, nuorisotyön, liittojen vastuu
- eettinen ohjeisto (SEUL)
- syiden ymmärtäminen & niihin puuttuminen

# Kuka puuttuu?

Kuva 18 Kysymys 30: Kenen toivoisit puuttuvan häirintään pelikulttuurissa?





# Toimenpiteitä

- Non-toxic League – nuorisotalojen eSM-kilpailut 2017
- sateenkaarinuorille suunnattu Gaymers' Night -pelitoiminta
- itsensä työtöiksi määritteleville nuorille suunnattu pelitoiminta
- turvallisen tilan ja kaikille avoimen pelitoiminnan työstäminen pelitoiminnan vapaaehtoisten nuorten & kävijöiden kanssa
- Non-toxic-työpajat pelitoiminnan vapaaehtoisille
- koulutukset pelitoiminnasta vastaaville nuoriso-ohjaajille & perehdytysmateriaalien ja pelitoiminnan laatukriteerien työstäminen
- Pelikasvattajan käsikirja II
  - käyttäytymiskulttuuri & keskustelu peleissä
  - inklusiivinen pelaaminen
- SEUL:n yhdenvertaisuussuunnitelmatyö & valmentajapolut
- SEUL:n opas elektronisesta urheilusta vanhemmille

# Kiitos!

Riikka Kaukinen  
riikka.kaukinen@hel.fi  
040 621 6838

@retoriikka  
score.munstadi.fi

