

[www.humak.fi](http://www.humak.fi)

# Opinnäytetyö

## Positiivisen pelikulttuurin kehittäminen Peli- talo Muikussa

*Miro Teittinen*

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma  
210 op

5/2020



HUMANISTINEN  
AMMATTIKORKEAKOULU

# TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu  
Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma 210 op

---

Tekijä: Miro Teittinen  
Opinnäytetyön nimi: Positiivisen pelikulttuurin kehittäminen Pelitalo Muikussa  
Sivumäärä: 36 ja 3 liitesivua  
Työn ohjaaja: Kristiina Vesama  
Työn tilaaja: Kuopion kaupungin nuorisopalvelut

---

Tässä opinnäytetyössä on tietoa erilaisista häirinnän ja vihapuheen muodoista ja niiden kohteista, sekä merkityksestä pelikulttuuriin. Opinnäytetyöhön kerättiin pelaamiseen liittyvää yleistä tietoa, jonka lisäksi toteutettiin neljä erillistä haastattelua. Haastatteluiden tarkoituksena oli selvittää, millaisia kokemuksia Pelitalo Muikun nuorilla ja kahdella asiantuntijalla oli pelikulttuurista ja miten heidän mielestään pelikulttuuria tulisi kehittää. Työn tilaajana toimi Kuopion kaupungin nuorisopalvelut ja työn kohteena oli nuorisotila Pelitalo Muikku. Pelitalo Muikku on digitaaliseen nuorisotyöhön keskittynyt nuorisotila, jossa järjestetään sekä avointa, että suljettua pienryhmätoimintaa.

Pelitalo Muikussa tapahtuva nuorisotyö on pääosin digitaalista ja se kohdentuu eri ikäisille nuorille. 4-6-luokkalaisille nuorille on varattu oma toiminta aika ja siitä vanhemmille on oma aika erikseen. Avointen toimintojen lisäksi digitaalista nuorisotyötä tehdään kahdessa eri ikäisten pienryhmässä. Nuoremman ryhmän toiminnassa mukana ovat 2-5 -luokkalaisia ja vanhemmassa ryhmässä mukana ovat 13-16 -vuotiaat. Pelitalon toiminnassa ensisijainen tavoite on ylläpitää ja kehittää positiivista pelikulttuuria. Opinnäytetyö tarjoaa tietoa pelikulttuuriin liittyvistä negatiivisista sekä positiivisista ilmiöistä. Työtä voi käyttää hyödyksi etenkin, jos ei ole paljoa kokemusta pelikulttuurin sisällä vallitsevista asioista.

Työ suoritettiin käyttämällä hyväksi laadullisen tutkimuksen eri menetelmiä. Pelitalo Muikussa tapahtuvaa toimintaa havainnoitiin ja sen lisäksi aineistoa kerättiin haastattelemalla nuoria ja asiantuntijoita. Haastattelussa käytettiin aineistonkeräämismenetelmänä puolistrukturoitua teemahaastattelua, jossa ei ole tarkkaan mietittyjä kysymyksiä, vaan siinä edetään tietyn teeman pohjalta. Haastatteluiden tuloksena saatiin kehitysideoita Pelitalon toiminnan kehittämistä varten ja suurimpana esille nousi esikuvien merkitys pelikulttuurissa. Pelikulttuurin negatiivisia ja positiivisia puolia ei ole vielä tutkittu paljoa ja on hankala sanoa kuinka suuri merkitys tällä työllä tulee tulevaisuudessa olemaan.

---

Asiasanat: vihapuhe, häirintä, pelaaminen, pelikulttuuri, nuorisotyö

## ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences  
Bachelor`s degree in NGO and youth work 210 ECTS

---

Author: Miro Teittinen  
Title: Developing positive gaming culture in Pelitalo Muikku  
Number of Pages: 36 and 3 attachment pages  
Supervisor: Kristiina Vesama  
Subscriber: Youth services of Kuopio city

---

This thesis provides information about hate speech, harassment and the object of this action in gaming culture. The reason to do this thesis was to find a way to develop positive gaming culture in youth house Pelitalo Muikku. There are a lot of different ways for negative actions in gaming culture and not enough tools against them. The subscriber of this thesis is the youth services of Kuopio city and the object of the work is a youth house Pelitalo Muikku.

Pelitalo Muikku is a youth house offering mainly digital youthwork for young people. Pelitalo Muikku's activity is divided into two separate age groups. Younger group consists of 4-6-graders and older group consists of 13-18 year old people. Besides these open group times there are two small groups that consist of 2-5-graders and 13-16 year olds. Main focus of Pelitalo Muikku's youth work is to maintain and develop positive gaming culture. This thesis provides information about positive and negative side of actions in gaming culture. This thesis can be used especially for someone that does not have much experience in this field.

Qualitative research methods were used for material gathering. The purpose of this study was to gain information about developing gaming culture and different kind of tools related to it by interviewing youth of Pelitalo Muikku and two experts in this field. All interviews were individually held. Results were analyzed by using content analysis methods. The results of these interviews show the importance of role models like professional players and streamers in gaming culture.

---

Keywords: hate speech, harassment, youth work, gaming, gaming culture

# SISÄLLYS

## TIIVISTELMÄ

## ABSTRACT

1 JOHDANTO .....	6
1.1 Työn tarve ja tausta .....	6
1.2 Toteuttaminen ja tavoitteet .....	8
2 TILAAJAN ESITTELY.....	9
2.1 Kuopion kaupungin nuorisopalvelut .....	9
2.2 Pelitalo Muikku .....	9
3 PELAAMINEN JA SIIHEN LIITTYVÄ HÄIRINTÄ.....	10
3.1 Suosituimmat pelit.....	10
3.2 Pelaamisen suosio .....	11
3.3 Pelaamisen hyödyt ja haitat .....	13
3.4 Vihapuhe peleissä ja netissä.....	16
3.5 Häirintä pelikulttuurissa .....	17
3.6 Negatiivisen toiminnan kohteet .....	21
3.7 Vihan syyt ja oikeutus.....	22
3.8 Negatiivisen toiminnan vaikutukset .....	24
3.9 Peliympäristön vaikutus lopputulokseen ja työkaluja parantamiseen.....	25
4 TUTKIMUKSELLISEN KEHITTÄMISTYÖN MENETELMÄT.....	26
4.1 Havainnointi .....	26
4.2 Haastatteluiden taustatietoja .....	27
4.3 Haastattelutekniikka, analysointi ja eettisyys.....	28

5 TULOKSET .....	30
5.1 Nuorten haastattelut .....	30
5.2 Asiantuntijahaastattelut .....	32
6 POHDINTA JA KEHITYSIDEAT .....	34
LÄHTEET .....	37
LIITTEET .....	39

## 1 JOHDANTO

Pelikulttuurissa usein huomio kiinnittyy pelaamisen sijasta siellä vallitsevaan huonoon käytökseen ja henkiseen väkivaltaan. Kasvaville nuorille sekä aikuisille ihmisille on tärkeää pyrkiä luomaan sellainen pelikulttuuri, jossa muita ei kiusata eikä negatiivisesti käyttäytyminen ole hiljaa hyväksytty asia. Tässä opinnäytetyössä pyrin selvittämään millaisin eri tavoin kuopiolaisen Pelitalo Muikun toimintaa voi kehittää. Digitaalisia pelejä käytetään nuorisotyössä laajalti ja yleisesti ottaen ne koetaan hyvänä nuorisokulttuurin osana sekä voimavarana ja mahdollisuutena nuorisotyölle. Pelit ja pelaaminen koetaan nuorelle merkityksellisenä ja merkittävänä tekijänä osana nuoren kasvuympäristöä monessa mielessä. (Hernesniemi, 2013, 83.) Ajatus tehdä opinnäytetyö aiheesta positiivisen pelikulttuurin kehittäminen tuli tilaajalta. Opinnäytetyön aihe on Pelitalo Muikulle erityisessä asemassa, koska Pelitalon yksi keskeisistä ajatuksista on positiivinen pelikulttuuri ja turvallinen peliympäristö. Minulla on omakohtaisesti pitkä kokemus digitaalisesta pelaamisesta ja olen hyvin tietoinen siellä vallitsevasta vihapuheesta ja huonosta käyttäytymisestä internetin lukuisilla erilaisilla alustoilla, kuten keskusteluforumeilla, live-lähetyksissä, peleissä sekä Discord-alustalla ja muissa puhe-sovelluksissa. Olen nähnyt läheltä lukuisat kerrat, kuinka yksittäisen pelaajan huono käytös muita joukkuekavereita tai vastapuolen pelaajaa kohtaan pilaa peliympäristön kaikille muille pelaajille ja millaisia pidemmän ajan seurauksia kyseisellä toiminnalla voi pahimmillaan olla. Otin selvää millaisia erilaisia loukkaavan toiminnan käyttäytymismalleja pelikulttuurissa on ja kuinka ne ilmenevät, missä ne ilmenevät ja keihin toiminta kohdistuu.

### 1.1 Työn tarve ja tausta

Tavoitteellinen ja ajanvietteellinen pelaaminen on suuressa kasvussa oleva nuorten ja lasten harrastus, joka ei ole Suomessa vielä erityisen järjestäytyntä. Pelaaminen ja pelitoiminta ovat osana nuorisotyötä. Nuorisotalot järjestävät pelitoimintaa monin eri tavoin ja kunnat ovat mukana suurissa pelitapahtumissa. Nuorisotyöntekijöiden kesken on herännyt huoli siitä, kuinka tästä kasvavasta lasten harrastuksesta saadaan kaikille turvallinen ja kuinka toimintaan saataisiin uusia ihmisiä lisää, ja kuinka tavoitteet otetaan huomioon nuorisotyössä. On tärkeää tietää, millaista häirintää, vihapuhetta ja

kiusaamista pelikulttuurissa tapahtuu, jotta nuorisotyöllistä pelitoimintaa voidaan kehittää. Työssä haastattelen kahta Pelitalo Muikun kävijää ja kahta asiantuntijan roolissa olevaa henkilöä. Haastatteluiden lisäksi olen käyttänyt työssäni hyväksi havainnointia. Opinnäytetyön tarkoitus on lisätä tietoutta pelikulttuuriin liittyvistä ongelmakohdista ja kehittää Pelitalo Muikun pelitoimintaa liittyen tähän asiaan. (Alin 2018, 10.)

Verkossa ja verkkopeleissä esiintyy paljon huonoa käytöstä, joka ilmenee monin eri tavoin. Vuonna 2018 tehdyn non-toxic -hankkeen tekemän selvityksen mukaan häirintää tai vihapuhetta on raportoitu paljon. Non-toxic -hankkeen tekemään selvityksen kyselyyn koskien häirintää ja vihapuhetta vastasi 156 ihmistä. Yli puolet kyselyyn vastanneista oli havainnut nimittelyä, vähättelyä, solvaamista, pelaajien pelitaitojen haukkumista, homo- tai transfobisia- ja rasistisia kommentteja, toisen pelaajan äänen tai puhettavan haukkumista, uhkailua, vihapuhetta sekä pelaajan ulkonäköön, sukupuoleen, ikään ja seksuaaliseen suuntautumiseen kohdistuvaa haukkumista. Jopa 70% vastaajista sanoi joutuneensa häirinnän tai vihapuheen kohteeksi. Noin 90% vastaajista toivoi, että huonoon käytökseen puututtaisiin ja yli 80% toivoi kanssapelaajilta enemmän kannustusta. Usein peleissä ja niiden jälkeen tapahtuva pelitaitojen haukkuminen ei ole ehdottomasti vihapuhetta, mutta se voi piilottaa alleen strukturaalista syrjintää. Kansainvälisten tutkimusten mukaan naisiin kohdistuu miehiä enemmän häirintää ja negatiivisia kommentteja heidän pelitasostaan johtumatta. Non-toxic -hankkeen tekemän selvityksen naisten mukaan he ilmoittivat erityylyisiä mikroaggressioita ja häirintää, jotka johtuivat heidän sukupuolestaan. (Alin 2018, 4.)

Pelitalo Muikussa yleisimpiä negatiivisen käytöksen malleja, joihin törmää avoimessa, sekä suljetussa toiminnassa on toisten kanssapelaajien pelitaitojen kommentointi, pelitaitojen vähättely, homofobinen kommentointi sekä uhkaileminen pelin ulkopuolelle jättämisellä tai pelistä pois äänestämällä. Huonoon käytökseen puututaan ja nuorten kanssa pyritään käymään rakentavia keskusteluita, mutta sellaisia toimintamalleja, joilla asioita saadaan konkreettisesti vähennettyä, ei ole valitettavasti vielä syntynyt.

## 1.2 Toteuttaminen ja tavoitteet

Tässä opinnäytetyössä tarkoitukseni oli tuoda esille vihapuheen, häirinnän ja kiusaamisen erilaisia muotoja ja kohteita. Haastatteluiden ja havainnoinnin avulla pyrin löytämään toimivia ratkaisuja ja malleja Pelitalo Muikun positiivisen kulttuurin kehittämiseen, sekä mahdollisesti myös laajemmin ajateltuna toimivia tapoja muille pelitoimintaa järjestäville tahoille. Opinnäytetyössä keräsin laadullista materiaalia. Haastattelin yhteensä neljää ihmistä, kahta Pelitalolla käyvää 14-15-vuotiasta nuorta, sekä asiantuntijana toimineita Kimmo Pölkkiä ja Sami Partasta. Halusin nimenomaan käyttää tätä menetelmää ja antaa vapaan sanan haastateltaville. Lähtökohtana laadullisessa tutkimuksessa on todellisen elämän kuvaaminen. Silloin todellisuus hahmotetaan monipuoliseksi kokonaisuudeksi, jota ei voida pilkkoa eri osiin. Laadullisissa menetelmissä ei puhuta otoksesta, vaan harkinnanvaraisesta näytteestä. Tutkimuksen kohteet ovat tarkkaan valittuja, sellaisia, joista halutaan lisätietoja. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2015, 105.)

Haastattelu on tutkimus- että kehittämistyössä yksi käytetyimmistä menetelmistä, joilla kerätään tietoa. Haastatteluiden yleisyyttä voi puoltaa se, ettei vielä välttämättä tunneta muita menetelmiä. Haastattelu sopii hyvin useisiin kehittämistehtäviin, koska sen avulla saadaan pikaisesti kerättyä yksilöllistä tietoa kehittämisen kohteesta. Haastattelu on menetelmänä hyvä valinta, kun halutaan korostaa yksilöä ja antaa hänelle vapaus tuoda asioita esille. Haastattelua kannattaa usein käyttää yhdessä jonkin toisen menetelmän kanssa, kun kehittämistyötä tehdään. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2015, 106.)



## 2 TILAAJA JA TYÖN KOHDE

### 2.1 Kuopion kaupungin nuorisopalvelut

Kuopion kaupungin nuorisopalvelut toimii Kasvun ja oppimisen palvelualueen alla. (Kuopio 2020). Nuorisotyön tähtäin on ennaltaehkäisy. Päähuomiona on syrjäytymisen ehkäisy ja siihen liittyviin riskeihin yritetään vaikuttaa jo aikaisessa vaiheessa. Nuorisotyön kohderyhmään kuuluvat kaikki Kuopion alueen nuoret ja erityisesti 10-15% nuorilla on sellainen tilanne elämässä, että he tarvitsevat syrjäytymisen uhan vuoksi erityistä tukea ja kohdennettua työtä esimerkiksi erilaisten menetelmien ja työkalujen avulla. Tällaisia menetelmiä ja työkaluja nuorisopalveluilla on nuorisotalot, ankkuritiimi, kouluihin suuntautuva nuorisotyö, etsivä-, digitaalinen- ja kulttuurinen nuorisotyö. Kuopion kaupungin nuorisopalvelut toimii dialogisuuden, yhdenvertaisuuden ja osallisuuden arvopohjalta. Nuorisotyön päätehtävänä on nuorten sosiaalinen vahvistaminen ja nuorten aktivointi. Nuorisotyössä on vaihtelevia menetelmiä, mutta niitä ohjaa aina arvopohja. Osallisuudella arvopohjana tarkoitetaan sitä, että nuoret tekevät ja suunnittelevat toimintoja itse ja nuorisonohjaajan tehtävänä on tukea ja ohjata nuoria. Nuorten osallisuutta vahvistetaan ryhmä-, yksilö- ja yhteisöta-soilla. Dialogisuudella tarkoitetaan sitä, että nuori saa itse määrittellä itsensä, tarpeensa, haasteensa ja tavoitteensa. Yhdenvertaisuus merkitsee sitä, että jokainen nuorisonohjaaja kohtaa nuoren omana yksilönä. Nuorisotalot ovat alueita, joissa ketään ei syrjitä ja joissa jokainen saa olla sellainen kuin on. Yhdenvertaisuutta pyritään tukemaan menetelmillä, keskusteluilla ja ohjaajien näyttämällä esimerkeillä. (Ilo olla nuori 2017.)

### 2.2 Pelitalo Muikku

Pelitalo Muikku käynnistyi Pelissä mukana – kun nuorisotyö kohtaa digitaalisen pelaamisen nimisen hankkeen avulla, ja aloitti toimintansa kesäkuussa 2016. Ensimmäisenä toimintamuotona Pelitalolla oli Summer G4mes-pelileiri. Sen jälkeen erilaisten kartoitusten jälkeen löytyi fyysinen sijainti päivittäiselle toiminnalle. Pelitalo on ollut vuosien ajan suosittu paikka nuorten keskuudessa ja siellä on kuukausittain jopa yli 600 käyntikertaa. (Pölkki 2019, 2-3, 8.) Pelitalo Muikku on nuorisotila, joka on erikoistunut digitaaliseen pelaamiseen. Se sijaitsee Pyörönkaarella Kuopion Petosella, va-

paa-aikatiilojen yläkerrassa. Pelitalolla on nuorten käytössä 12 pelaamiseen hyvin soveltuvaa pelitietokonetta ja niihin liitetyt tehokkaat 144hz pelinäytöt, jotka mahdollistavat suosittujen pelien pelaamisen. Nuorten suosimia pelejä ovat Overwatch, Fortnite, Rocket League ja Counter-Strike: Global Offensive. Pelitalo Muikulla on käyttäjätilit yllä mainittuihin peleihin, mutta hyvin usein nuoret haluavat käyttää omia pelitilejään. Sen lisäksi Pelitalolla on käytössä erillinen tila, jossa on HTC VIVE-VR -lasit, joilla voi kokeilla hyvin erilaisien pelien pelaamista virtuaalisessa maailmassa. Pelitalo Muikussa on nuorille avointa toimintaa kolmena päivänä viikossa. 4-6 -luokkalaisille toimintapäiviä on viikossa maanantai ja perjantai. 13-18 vuotiaille avoimia toimintapäiviä on viikossa kolme, maanantai, keskiviikko ja perjantai. Sen lisäksi Pelitalo Muikussa järjestetään tiistaisin pienryhmätoimintaa. Pienryhmätoimintaa järjestetään kahdelle eri ryhmälle. Minecraft -kerholle sekä Counter-Strike: Global Offensive-ryhmälle. Nämä ryhmät on jaettu niin, että Minecraft -kerho koostuu 2-5 -luokkalaisista nuorista ja Counter-Strike-ryhmä koostuu yläkouluikäisistä tai vanhemmista nuorista. Pelitalo Muikku tekee tiiviisti yhteistyötä lähiympäristön koulun erityisopetusluokan ja Sosped-säätion hallinnoiman digipelirajattoman kanssa. (Point.fi 2020.)

### 3 PELAAMINEN JA SIIHEN LIITTYVÄ HÄIRINTÄ

#### 3.1 Suosituimmat pelit

Pelaaminen on lähtenyt rakettimaiseen nousuun ja pelejä on tullut niin runsaasti, että ne voidaan jaotella erilaisiin luokituksiin. Yksi suosituimmista luokituksista Pelitalolla on FPS-pelit, joka tarkoittaa ensimmäisen persoonan ammuntopeliä. Tällaisia FPS-pelejä ovat mm. Overwatch ja Counter-Strike: Global Offensive. FPS pelien lisäksi erilaisia luokituksia ovat taisteluareenamonipelit, taistelupelit, ajopelit, digitaaliset keräilykorttipelit, reaaliaikaiset strategiapelit, urheilupelit, battle royale-pelit, mobiilipelit ja teknologisesti kaikista uusin luokitus virtuaalitodellisuus. (Kraneis & Rantala 2018, 26-83.) Yleisesti ottaen Pelitalolla pelataan yleensä yhdessä yhden tai useamman ihmisen kanssa ja juuri FPS-pelit ovat oivia välineitä kyseiseen sosiaaliseen pelaamiseen.

Tietysti myös FPS-pelejä voi pelata yksin, mutta useimmiten niitä pelataan yhdessä muiden kanssa joko verkossa tai niin, että ollaan fyysisesti samassa tilassa.

### 3.2 Pelaamisen suosio

Digitaalinen pelaaminen on nykyään suosittua. Kun ennen digitaalista pelaamista pystyi harrastamaan lähinnä tietokoneilla, on sen mahdollisuudet nykyään lisääntyneet aivan uusiin mittapuihin. Nykyään digitaalista pelaamista pystyy harrastamaan puhelimilla, tableteilla, tietokoneilla, konsoleilla ja esimerkiksi televisiolla. Pelaamisen ja siihen liittyvän kilpailullisen pelaamisen muodon elektronisen urheilun asema yhteiskunnassa on noussut yhtä varteen otettavaksi viihteen ja harrastuksen muodoksi kuten elokuvat, musiikki, taiteet tai kirjat. Lasten ja nuorten ohella digipelejä pelaavat myös aktiivisesti aikuiset. Satunnaisesti digitaalisia pelejä pelaavia suomalaisia pelaa 10-75-vuotiaista jo 75% ja vähintään kerran kuussa pelaavien osuus on 60%. Peliteollisuuden jatkaessa nykyistä kasvuaan on todennäköistä, että luvut nousevat ennestään. Etenkin mobiililaitteilla tapahtuva pelaaminen on suuressa nousussa. Nykyään lähes kaikilla ihmisillä on pelaamisen työkalu, älypuhelin taskussaan ja pelaaminen ei ole enää paikakasidonnaista. (Pelitaito 2020.)

Pelit tarjoavat lapsille ja nuorille luontevan ympäristön testata itseään, etsiä uusia haasteita, leikitellä erilaisilla rooleilla ja saada uudenlaisia sosiaalisia kokemuksia. Pelit vastaavat nuoruuden keskeisiin kehitystehtäviin, oman identiteetin löytämiseen sekä sosiaalisten suhteiden luomiseen. Riippuen pelien sisällöstä tai peliin käytetystä ajasta, pelaaminen voi joko tukea tai haitata nuoren kehitystä. (Pelitaito 2020.) Pelit mahdollistavat nuorelle mahdollisuuden ilmaista itseään pelin kautta erilaisilla tavoilla. Yksi yleisimmin digipelaamista selittävä pelaamismotivaatiomalli perustuu itseohjautuvuusteoriaan. Teorian mukaan ihminen pyrkii pelaamisella toteuttamaan kolmea psykologista perustarvettaan, joita ovat omaehtoisuus, kyvykkyys ja yhteisöllisyys. Digipelaaminen antaa mahdollisuuden toteuttaa näitä perustarpeita. Digipelaamisen avulla pelaaja voi saada onnistumiskokemuksia sekä tunteen siitä, että pystyy itse määrittämään oman toimintansa suuntaa pelin kautta ja oman eettisen ja moraalisen ajattelun kautta. (Digipelirajaton 2020.)

Erilaiset pelit antavat mahdollisuuden pelata pelejä omalla pelityylillä ja useissa peleissä pelaaja pystyy muokkaamaan oman hahmonsa ulkoisia ja sisäisiä ominaisuuksia, jolloin omaehtoisuuden määritelmä täyttyy. Esimerkiksi Counter-Strike: Global Offensive-pelissä kilpailullisessa muodossa joukkueet jaetaan terroristeiksi ja poliiseiksi ja molemmissa joukkueissa pelaajia on viisi kappaletta. Kilpailullisen viisi vastaan viisi pelimuodon päätehtävänä on terroristeilla asettaa pommi tai eliminoida poliisit ennen ajan loppumista ja poliiseilla purkaa se tai eliminoida terroristit. Kyseisessä pelissä on kuitenkin jo pelkkiä aseita useita kymmeniä, joiden lisäksi myös lukuisia kranaatteja, joilla toteuttaa itseään pelissä. Suosituimmat ja yleisimmät aseet, joilla peliä yleensä pelataan ovat AWP-tarkkuuskivääri, M4 rynnäkkökivääri sekä AK47 rynnäkkökivääri. Pelaajalla on kuitenkin mahdollisuus toteuttaa itseään valitsemalla jokin aivan toisenlainen ase ja käyttämällä pelistä saatavia tavaroita ja työkaluja omalla tavallaan hyödyksi luomalla näin oman peli-identiteetin. Pelien omien työkalujen kautta pelaajat voivat helposti lisätä itselleen kokemia mieluisia kanssapelaajia kaverilistalle ja näin ollen muodostaa turvallista verkostoa sosiaalista kanssakäymistä varten. Oma identiteettiään etsivät nuoret tarvitsevat itselleen tuttuja ja turvallisia ympäristöjä, jossa voivat vapaasti toteuttaa omaa itseään ilman pelkoa siitä, että heitä arvostellaan.

Pelejä ja pelimekaanikkoja suunnitellessa tarkoituksena on lisätä pelaamisen palkitsevuutta niin, että pelaaminen on mahdollisimman hauskaa ja mielenkiintoista. Peleissä pelaajia voidaan motivoida erilaisilla pelin sisäisillä palkinnoilla, kuten yllätyslaati-koilla tai pelin päätteeksi pelistä saatavilla aseiden skineillä, joita voitaneen kutsua vaikka aseiden ulkokuoreksi. Näillä yllätyspalkinnoilla ei ole suoranaista etua pelien sisäisiin mekaanikoihin, mutta ne voi tarvittaessa muuttaa valuutaksi, jonka voi käyttää uuteen peliin tai erilaiseen ulkoasuun. Tällaisia yllätyspalkintoja kutsutaan epäsuoraksi palkitsemiseksi. Se luo pelaajalle tunteen siitä, että palkinnon voi saada milloin vaan ja se voi ylläpitää pelaamisen motivaatiota. (Mustonen & Korhonen 2019, 5.) Toinen yleinen pelaajia motivoiva tekijä on ranking-systeemi, jota voidaan kutsua nimellä taitotaso-systeemi. Esimerkiksi Counter-Strike: Global Offensive pelissä on olemassa 18 taitotasoa, joista alin on Hopea I ja ylin on Kansainvälinen valio. (E-urheilu 2020.) Nuorisotyössä huomaa, kuinka tärkeää kilpaileminen nuorille on. Pelien häviä-

minen ja sen myötä tason alas tippuminen voi olla suuri tunteiden vyöry vielä tunnetaitojen hallintaa opettelevalle nuorelle ihmiselle. Voittaminen taas tuo paljon iloa ja se kannustaa nuoria pelaamaan lisää.

### 3.3 Pelaamisen hyödyt ja haitat

Vastoin yleisiä pelaamista koskevia mielipiteitä pelaamisella on lukuisia positiivisia hyötyjä. Pelaaminen on nykyään yhtä varteenotettava harrastus nuorille ja aikuisillekin, siinä missä perinteiset urheilulajit kuten jalkapallo, jääkiekko ja esim. hiihto ovat olleet. Kasvattajan on tärkeää muistaa, että pelaamisella ja peleillä on itseisarvo. Pelaamisen arvo ei rakennu ainoastaan pelaamisen hyödyllisyydestä, eikä sen aina tarvitse olla sitä. Pelaaminen on myös oiva keino rentoutua. Yksi konkreettisimmin esille nousevista pelaamisen hyödyistä on kielitaidon parantuminen. Suurin osa peleistä on tehty englanniksi ja usein peleissä kommunikoidaan muiden kanssa englanniksi. Tyyppillisesti monissa peleissä pelaaja saa ohjeita englanniksi. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2020a.)

Toinen pelaamisen hyödyistä nouseva seikka on kognitiivisten kykyjen kehitys. Kolmiulotteisessa nopeassa peliympäristössä tapahtuvassa toimintapelissä kehittyä tilan hahmottaminen, huomiokyky ja tarkkaavaisuus. Pelaajan tarkkaillessa ja reagoiessa nopeasti peliympäristössä tapahtuviin asioihin, tähän tarkoitukseen sopivat taidot voivat kehittyä. On myös mahdollista, että pelaaminen lisää luovuutta ja ongelmanratkaisukykyä, mutta syy-seuraussuhde ei ole selkeä - eikä täten voida olla varmoja, etteikö luovat ja pulmista pitävät pelaajat pitäisi pelaamisesta muita enemmän. Kolmas hyöty on tunnetaitojen kehittyminen. Pelien rakentuessa usein onnistumisien ja epäonnistumisien ympärille, voivat pelaajat harjoitella tunteiden käsittelyä voiton tai tappion satuessa. Sen lisäksi pelit antavat aina mahdollisuuden yrittää uudelleen ja mennä eteenpäin askel kerrallaan, jonka jälkeen pelaajaa voidaan palkita esim. Taitotaso merkillä tai asean ulkokuorella. Pelatessa stressi lievittyy, pelaaja saa miellyttäviä kokemuksia ja pelaaminen tarjoaa positiivisia elämyksiä. Nämä edellä mainitut seikat auttavat arjen jaksamisessa ja tukevat kokonaisvaltaista hyvinvointia. (Mannerheimin lastensuojeluliitto2020a.)

Vastoin yleistä käsitystä, pelit ja pelaaminen kehittävät sosiaalisia taitoja. Aiemmin sosiaalisten taitojen kehitystä liitettyinä peleihin on pidetty negatiivisena ja osittain pidettään edelleen. Pelaamisen suosion laajennuttua pelaamista on kuitenkin alettu nähdä uudessa valossa. Suurin osa pelaajista pelaa moninpelejä yhdessä muiden kanssa ja tämän vuoksi pelaajat kommunikoivat toistensa kanssa joko suullisesti tai tekstin muodossa. On tutkittu, että pelit, joissa tarvitaan paljon yhteistyötä kehittävät sosiaalisia taitoja ja myönteinen käytös lisääntyy. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2020a.) Vaikka suurin osa pelitoiminnasta tapahtuu verkossa pelaajien ollessa fyysisesti eri paikassa toistensa kanssa, on lanittaminen tärkeä ja kasvava nuorisotyön muoto. Lanittaminen termi tulee lyhenteestä LAN, joka tarkoittaa Local Area Networkia, joka on suomeksi lähiverkko. LAN-verkko on verkkoratkaisu, jossa samassa verkossa olevat laitteet kuten tietokone, pelikonsoli, tabletti ja kodinkonelaitteet voivat kommunikoida keskenään ilman internet yhteyttä. Yleensä laneilla on myös yhteys internet verkkoon, jolloin pelit ovat mahdollisia myös niiden pelaajien kanssa, jotka eivät ole fyysisesti LAN-tapahtumassa ja LAN-verkossa. Lanittaminen on ollut tärkeä osa nuorisokulttuuria jo 90-luvulta alkaen. Varsinkin aiemmin, kun kotiympäristöissä oli puutteelliset verkkoyhteydet nopeuden ja tiedonsiirron suhteen, oli lanittaminen myös yksi keino nuorten tiedonsiirrolle. Suomessa kaikista suosituin LAN-tapahtuma on Helsingissä kaksi kertaa vuodessa järjestettävä Assembly tapahtuma. Se on edelleen yksi maailman suurimmista ja eniten arvostusta saavista tapahtumista. (Verke 2016, 12.)

Nuorisotyössä lanittamisen merkitys pelitoiminnassa on suuri. Laneille osallistujien tärkeimpiä syitä osallistua tapahtumaan on kaverit ja yhteisöllisyys. (Verke 2016, 8). Pelitalo Muikku on järjestänyt vuosittain LAN-tapahtuman yhdessä Petosen vapaa-aikatila Pinarin kanssa. Viimeksi järjestimme LAN-tapahtuman hiihtolomalla 2020 ja tapahtumaan osallistui 19 nuorta. Samaan aikaan myös kahdella muulla kuopiolaisella nuorisotalolla järjestettiin lanit ja kilpailimme yhdessä eri nuorisotalojen välillä. Viikoittain tapahtuvassa avoimessa toiminnassa nuoret pelaavat hyvin usein samojen kavereiden kanssa, kun taas laneilla peliporukan ollessa isompi, oli matalampi kynnys

pelata myös muiden paikalla olevien nuorten kanssa. Fyysisesti tilavampi peliympäristö Vapaa-aikatilojen salin muodossa loi avoimemman ilmapiirin hienoille pelikokemuksille ja uusiin kavereihin tutustumiselle.

Yleisesti pelaamisesta puhuttaessa kohtaa paljon keskustelua, joissa pyritään keskittymään ainoastaan pelaamisen negatiivisiin puoliin. Pelaamista ei yleensä mielletä kovin fyysiseksi tekemiseksi tai siihen uskotaan harvoin liittyvän mitään fyysisyyttä. Kuitenkin pelaaminen ja runsas tietokoneella istuminen tai huonossa ja epäergonomisessa asennossa oleminen pitkän ajan verran aiheuttaa ihmisen elimistössä erilaisia kiputiloja ja voi myös aiheuttaa pitkäaikaisia vammoja. Lukuisat E-urheilun ammattilaiset ovat joutuneet käymään läpi leikkauksia vaativia toimenpiteitä pelaamisen vuoksi ja loukkaantumiset ovat lajissa yllättävän yleisiä. (Eurheilu.org 2020).

Pelaajilla on usein samoja vaivoja kuin toimistotyöntekijöillä. Yleisiä fyysisiä ongelmia ovat niskan, hartian kuin ranteen alueiden kiputilat. Yksi tärkeimmistä asioista näiden asioiden ennaltaehkäisyyn on ergonomisen pelitilan luominen. Pelatessa pitää kiinnittää huomiota hyvään ryhtiin ja siihen, että näyttö, tuoli ja pöytä ovat sopivalla korkeudella, jolloin asento on mahdollisimman optimaalinen pelaamista ja tietokoneella oloa varten. Välillä on hyvä muistaa nousta pois tietokoneelta jaloittelua ja elimistön herättelyä varten, jotta verenkierto paranee ja keskittyminen on seuraavassa mahdollisessa pelissä taas parempi. Pelitalo Muikussa ergonomia on huomioitu siten, että sinne on hankittu jokaista tietokonepaikkaa varten yksi pelaamiseen tarkoitettu tuoli sekä yksi pelivuoro kestää maksimissaan yhden tunnin verran, jonka jälkeen on pidettävä kymmenen minuutin tauko pois tietokoneelta. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2020b.)

Fyysisten haittojen lisäksi pelaamisessa voi olla muitakin haittapuolia. Pelien sisältöjen tuoma väkivalta ja pelottava ilmapiiri voivat olla nuorelle lapselle haitallisia aiheuttaen painajaisia sekä ahdistusta. Vanhempien nuorten kohdalla haitallisuutta luo esimerkiksi pelien tarinankerronta, joka usein saattaa olla hyvin väkivaltaista ja sisältää vanhanaikaisia sukupuolirooleja. Onneksi pelit ovat aina luokiteltuja ikärajan mukaan. Näin ollen turvallinen aikuinen, jolle jokin kyseinen peli ei ole lainkaan tuttu voi antaa

lasten pelata sitä, kun hän tietää pelin ikärajasuosituksen. Peleissä voi myös joutua kohtaamaan asiatonta käytöstä ja tämä voi olla haitallista nuoren kehitykselle. Peli-maailmassa esiintyy paljon haitallista käyttäytymistä ja kaltoinkohtelua, joista kerron myöhemmässä vaiheessa enemmän. Yksi vähän esillä ollut ongelma, jota pelaaminen voi myös aiheuttaa on elämänhallinnan ongelma. Useasti ongelmat voivat olla lyhyt- aikaisia ja satunnaisia kuten lyhyeksi jäävät yöunet, mutta pahimmillaan elämänhallin- nan ongelmat voivat olla pidempiaikaisia ja seuraamuksiltaan vakavampia. Elämän- hallintataitojen roolin merkitys kasvaa, kun nuorelle tulee vapaus päättää omasta pe- liajastaan. Kaikista konkreettisimmat esimerkit elämänhallintataitojen hupenemiseen pelaamisen kautta ovat velvollisuuksien kuten kotitöiden ja koulun tai työn laimin- lyönti. Pelit ovat myös helppo keino karata normaalin elämän murheita ja siitä voi sen muodosta koitua tapa lieventää omaa pahaa oloa. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2020b.)

### 3.4 Vihapuhe peleissä ja netissä

Vihapuhetta näkee paljon niin pelien sisällä, kuin lähes tulkoon millä tahansa netissä olevalla alustalla. Termiä vihapuhe on käytetty yleisesti ja julkisesti paljon ja sitä voi olla käsitteenä vaikea tulkita. Viharikosta ei ole erikseen määritelty Suomen lainsää- dännössä, mutta se voi olla rangaistava teko. Vihapuhe on määritelty seuraavalla ta- voin Euroopan neuvoston ministerikomitean suosituksessa (R 97 20) “Vihapuhetta ovat kaikki ilmaisumuodot, jotka levittävät, lietsovat, edistävät tai oikeuttavat etnistä vihaa, ulkomaalaisvastaisuutta, antisemitismiä tai muuta vihaa, joka pohjaa suvaitse- mattomuuteen. Tämä koskee niin aggressiivista suvaitsematonta kansalaishenkisyyttä kuin vähemmistöjen, siirtolaisten ja siirtolaistaustaisten ihmisten syrjintää ja vihamie- lisyyttä heitä kohtaan”. Kun käsitellään termiä vihapuhe, täytyy huomioida sananva- paus, joka sekä Suomen perustuslain, että Euroopan neuvoston ihmisoikeussopimuk- sessa on suojattu. Sananvapauden alle ei kuulu pelkästään positiiviset ja hyväntuuliset tiedot ja mielipiteet vaan myös negatiiviset asiat, jotka voidaan kokea esimerkiksi häi- ritsevinä, epämiellyttävänä ja traagisina. Suomen rikoslaissa sananvapaus on määritelty niin, että kiihottaminen kansanryhmää vastaan tai kunnianloukkaus on rangaistava teko. (Poliisi 2020.)



Verkossa monilla eri peleillä on erilaisia työkaluja vihapuheelle ja muunlaiselle ns. toksiselle käyttäytymiselle. Toksisuuden suora käänös suomen kielelle on myrkyllinen ja se on käsitteenä laaja ja vaikeasti rajattava. Sillä tarkoitetaan kaikenlaista myrkyllistä, eli haitallista ja toisia sekä peliympäristöä haavoittavaa käyttäytymistä, puhetta sekä tekstin kirjoitusta. Lukuisissa eri peleissä on olemassa ilmoitus-työkalu, jolla voi ilmoittaa pelaajan, joka käyttää kieltä, jolla henkilö pyrkii vahingoittamaan pelin ilmapiiriä tai toisia kanssapelaajia. Pelaajamäärien ollessa suuria ja koska lähes jokaisessa pelissä on ainakin yksi myrkyllinen pelaaja, luo lukuisat häiriöilmoitukset vastuuta pelintekijöiden ja niitä hallinnoivien ihmisten tai automaattisten robottien niskaan. (Yle 2019).

Lukuisat pelit antavat pelaajalle ilmoituksen, kun hän käynnistää pelin ja pääsee sen päävalikkoon, jos hänen ilmoittamansa pelaaja on saanut jäähyä tai porttikiellon myrkyllisen käytöksen takia. Nämä jäähyt tai porttikiellot voivat olla hyvin erilaisia. Jäähyt ja kiellot voivat olla joko sellaisia, että ne estävät täysin pelaajan pelaamisen tai sellaisia, jotka estävät heitä esimerkiksi kommunikoidusta muiden pelaajien kanssa. Ajallisesti porttikiellot voivat vaihdella 30 minuutista loppuiäksi, mutta elinikäiset porttikiellot häiriökäyttäytymisen takia ovat harvinaisia. Mahdollisia sanktioita huonosta käytöksestä voivat olla joko, 30minuutin, 1 tunnin, 2 tunnin, päivän, viikon tai kuukauden porttikielto pelin virallisille pelipalvelimille. Tämä ei estä liittymästä muille julkisille pelipalvelimille, jossa pelaaja voi jatkaa häiriköivää käyttäytymistä.

### 3.5 Häirintä pelikulttuurissa

Pelikulttuurissa törmää monenlaiseen erityyppiseen häirintään ja erilaisiin tapoihin käyttäytyä huonosti. Yksi esimerkki on ns. ”trash-talk”, jolla tarkoitetaan roskapuhetta. Trash-talk on hyvin yleinen näky esimerkiksi jääkiekossa perinteisen urheilun puolella. Trash-talkilla tarkoitetaan kilpailijoiden ärsyttämistä ja sillä pyritään aiheut-

tamaan vahva tunnereaktio kilpailijassa, joka vaikuttaisi negatiivisesti pelisuoritukseen. Useat pelaajat arvioivat, että jonkinlainen trash-talk, trollaaminen ja häirintä ovat tärkeä osa pelikulttuuria. (Kaukinen 2019, 103).

Trash-talk ei välttämättä ole vasta- tai kanssapelaajille haitallista, vaikka sitä se hyvin useasti on. Jos kyseessä on sellaisten ihmisten vuorovaikutusta, jotka tuntevat toisensa hyvin entuudestaan, on tilanne erilainen, kuin silloin kun pelaaja ei tunne toista pelaajaa. Hyvän hengen mukaista trash-talkia voi olla ulkopuolisen vaikea arvioida ja siksi etenkin ohjaajan tehtävänä on puuttua tilanteisiin, jossa kyseistä käytöstä havaitsee. Ohjaajan olisi hyvä keskustella pelaajien kanssa heidän ajatuksistaan, kun kyseisiä asioita ilmenee ja siitä, kuinka he kokevat trash-talkin käytön.

Yleisimmät trash-talkit voivat olla usein törkeitä ja henkilökohtaisia, vaikka kanssapelaajat eivät tietäisi toisista pelaajista muuta kuin nimimerkin. Olisi hyvä muistaa, että sellaiset asiat, jotka ovat hyväksytyjä sanoa omalle ystävälle, eivät välttämättä ole täysin tuntemattomalle henkilölle. Peleissä loukkaukset kohdistuvat hyvin usein seksuaaliseen suuntautumiseen, etnisyyteen tai sukupuoleen.

Muita pelikulttuurille ominaisia tapoja vaikuttaa negatiivisesti muiden pelikokemuksiin ovat mm. mikrofonin häiritsevä käyttö, kiroileminen, blockaaminen, poissulkeminen, trollaaminen, omien joukkuekavereiden tappaminen, throwaaminen, huijaaminen, smurffaaminen ja pelisuoritusten vähättely. Usein pelatessa törmää siihen, kuinka joku samassa joukkueessa olevista pelaajista huutaa tarkoituksenmukaisesti mikrofoniin liiallisella äänenvoimakkuudella. Myös se on hyvin tyypillistä, että esimerkiksi Counter-Strike Global Offensive-pelissä pelaajan ollessa kuollut tietyltä kierrokselta ja niin sanotusti pois pelistä, hän pyrkii pelaamaan toisen pelaajan puolesta antamalla jatkuvasti tietoa mahdollisista vastustajan pelaajista tai ohjaamaan kuinka elossa olevan joukkuekaverin tulisi pelata. Tämä johtaa hyvin usein siihen, että jo kuollut pelaaja antaa virheellistä tietoa ja tämän tiedon takia elossa oleva pelaaja kuolee tai kierros hävitään.

Pelitalo Muikussa etenkin ryhmätoiminnassa olemme nuorten kanssa painottaneet sitä, että jos on jo kuollut kierrokselta niin silloin ei saa puhua elossa oleville pelaajille, jottei nämä häiriinny. Tämä mahdollistaa sen, että jokainen elossa oleva pelaaja saa pelata itselle sopivalla tyylillä ja tehdä sellaisia ratkaisuja, jotka hän itse näkee parhaakseen. Onneksi peleissä pystyy helposti estämään mikrofonin ja tekstiliikenteen selailta pelaajilta, jotka eivät käyttäydy asiallisesti. Eston saa otettua myös muutamalla painalluksella kätevästi pois.

Käsite ”blockaaminen” tulee englannin kielestä ja se tarkoittaa suomeksi estämistä. Se on terminä laaja ja sillä voidaan tarkoittaa monta eri asiaa. Tässä tapauksessa sillä tarkoitetaan sellaista häirintää, jolla pyritään blockaamaan jonkin samassa joukkueessa olevan pelaajan kulku esimerkiksi oviaukosta tai menemällä hänen selkensä tai jomankumman kyljen viereen, jolloin kyseisellä pelaajalla ei ole mahdollisuutta liikkua vapaasti. Toki nopeatempoisissa pelissä, jossa pyritään liikkumaan tiiviisti samassa porukassa, blockaamista tapahtuu usein vahingossakin.

Poissulkemista ja sillä uhkailua tapahtuu pelikulttuurissa ennen pelejä sekä pelin aikana. Nuorten kanssa kuulee satunnaisesti, kuinka uhkaillaan sillä, ettei jotain pelaajaa oteta peleihin mukaan. Usein kyseessä on nuorten omien sanojen mukaan vitsailua ja on myös hyvä muistaa, ettei kaikkien kanssa ole pakko pelata. Toisinaan kuulee poissulkemisen uhkailun liittyvän kyseessä olevan pelaajan pelitaitoihin. Joissakin peleissä pelin sisäiset mekaniikat mahdollistavat pelaajan pois äänestämisen. 5 vastaan 5 pelissä tällaisessa äänestyksessä vaaditaan 4 pelaajan kyllä ääntä, jolloin pelaaja voidaan äänestää pois. Pois äänestetyt pelaajat ollessa peliä häiritsevää, kyseessä on toimiva mekaniikka, mutta on myös yleistä, että peliä pelataan 4 ihmisen porukassa ja pelin ollessa viimeisellä kierroksella, potkitaan oman porukan ulkopuolinen henkilö pois hänen käytöksestään tai pelisuorituksesta riippumatta ja tällöin pois potkittu pelaaja ei saa pelistä hänelle kuuluvia palkintopisteitä. Uhkailulla on haitallinen vaikutus aloittelevalle ja nuoren pelaajan itsetunnolle ja voi aiheuttaa päätökseen jatkaa pelaamista tulevaisuudessa. Nuoret tarvitsevat ympäristön, jossa on tilaa virheille ja oppimiselle.

Trollaamisella ja throwaamisella voidaan tarkoittaa samaa asiaa. Monesti trolloaminen ja throwaaminen menevät peleissä käsi kädessä. Trollaamisella tarkoitetaan häiriköintiä, jossa pelaaja paljastaa vastapuolen pelaajille omien pelaajien sijainteja tai heidän aikomuksiaan pelipalvelimella kirjoittamalla heille tekstikeskustelun avulla. Tämä tapahtuu usein, kun häiriköivä pelaaja on jo itse poissa pelistä siltä kierrokselta. Pelaaja voi myös trollata tappamalla omia joukkuekavereitaan, mutta esimerkiksi Counter-Strike: Global Offensivessa tähän on puututtu niin, että pelaajan tappaessa 3 omaa pelaajaa yhden pelin aikana hän saa jäähyn kyseisestä häiriköinnistä.

Sana throwaaminen tulee englannin kielestä ja sillä tarkoitetaan heittämistä. Pelimaailmassa tämä termi on lähtenyt liikkeelle tahallaan hävityistä otteluista ja ottelumaniipulaatiosta, josta myös ammattipelaajia on tuomittu, sekä heille on annettu pitkiä kilpailukieltoja otteluihin. (TheGuardian 2018). Yleensä tätä termiä käyttäessä, kyse on kilpailullisista otteluista. Pelaaja voi häiritä tahallaan pelaamalla muiden pelikokemuksen ja vaikuttaa ottelun tulokseen niin, että hän tahallaan pelaa huonosti tai esimerkiksi lopettaa yrittämisen kokonaan. Tämä voi myös ilmentyä niin, että joukkuepeleissä ei olla halukkaita kuuntelemaan omia joukkuekavereita vaan toimitaan itsenäisesti vastoin oman joukkueen yhteisiä toimintasuunnitelmaa. Throwaamista voi olla vaikea todentaa tai todistaa, mutta välillä se voi olla niin räikeää, ettei sitä voi olla huomaamatta. Yhden ottelun kestäessä jopa tunnin ajan tai pidempään, on harmillista, kun pelaajat häviävät tahallaan muiden yrittäessä parhaansa. Pelien tekijöiden ja niitä hallitsevien osalta tällaisen toiminnan estäminen tai vähentäminen on vaikeaa, ellei jopa mahdotonta.

Huijaaminen on verkkopeleissä yleistä. Verkosta saa helposti ja nopeasti huijauksen mahdollistavia sovelluksia, joiden avulla pelaaja pystyy näkemään seinien läpi tai eliminoimaan automaattisesti vastapuolen pelaajia. Tällaiselle toiminnalle on matala kynnys etenkin ilmaisissa peleissä, vaikka pelin sisäinen järjestelmä huomaisikin huijauksen mahdollistavan sovelluksen. Pelit pystyvät estämään pelaajan pelaamisen kyseisellä käyttäjällä lopullisesti, mutta pelaaja voi aina tehdä uuden tunnuksen. Counter-Strike: Global Offensivessa pelaaja ei pysty osallistumaan pelin suurimpiin kilpailullisiin Major-tason turnauksiin, mikäli hänellä on historiassaan pelin sisäinen esto.

Useissa kilpailullisissa peleissä pelataan suurista summista rahaa, esim. Dota2-pelissä vuoden 2018 Major-turnauksessa oli jaossa palkintorahaa 25.5 miljoonaa US dollaria. (Cnbc 2018). Palkintorahojen ollessa suuria ja koska pelejä järjestetään paljon verkon välityksellä niin, että jokainen pelaaja pelaa kotoaan, voi joillakin pelaajilla käydä houkutus suureksi yrittää huijaamista rahan toivossa.

Smurffaamisella tarkoitetaan sitä, että jokin pelaaja on tehnyt toisen käyttäjätilin, jolla hän pelaa alemmalla taitotasolla kuin hänen pääkäyttäjensä on. Smurffaaminen voi olla pahantahtoista, mutta sitä voi tapahtua myös täysin hyväksyttävissä olevista syistä. Yleistä on, että pelaajalla on useampi eri käyttäjätunnus ja hän vaikuttaa negatiivisesti eri pelaajien pelikokemukseen olemalla ns. Oikealla taitotasollaan paljon muita samalla pelipalvelimella olevia korkeammalla. Yleistä on myös se, että pelaajalla on useita eri porukoita, joissa hän pelaa ja esimerkiksi tietyn porukan kanssa pelatessa hän käyttää smurffikäyttäjää, jolloin pelistä pitäisi ainakin teoriassa tulla tasaisempi. Aina smurffaaminen ei haittaa kanssapelaajia, eikä kaikki pelaajat ota sitä negatiivisesti. Se on myös oiva mahdollisuus päästä pelaamaan omaa tasoaan korkeammalla tasolla olevaa pelaajaa vastaan ja se antaa mahdollisuuden kehittyä kyseisessä pelissä.

Pelaajien pelisuoritusten vähättely ja pelaajien arvottaminen heidän pelitaitojen ja suoritusten perusteella tapahtuu satunnaisesti. Pelikulttuurissa kohtaa paljon pelaajien taitotasoon kohdistuvaa vähättelyä ja pelaajia arvotetaan pelisuoritusten mukaisesti pelien ulkopuolella. Yleensä toisia pelaajia väheksyvät pelaajat esiintyvät peleissä pistetaulukon yläpuolella ja tämä voi vaikuttaa käytökseen alempana olevia henkilöitä kohtaan.

### 3.6 Negatiivisen toiminnan kohteet

Häirinnän ja vihapuheen kokemus peleissä ja ylipäänsä digitaalisissa ympäristöissä on voimakkaasti sukupuolittunut. Ihmiset, jotka kuuluvat sukupuolivähemmistöihin, sekä naiset joutuvat kohtaamaan vihapuhetta ja häirintää useammin ja julmemmin, kuin miehet ja sillä voi olla vaikutuksia heidän käyttäytymiseensä peleissä. Suurin osa

vihapuheen ja häirinnän aiheuttajista on miespuolisia, mutta myös pojat ja miehet voivat joutua negatiivisen käytöksen objektiksi useiden eri tekijöiden vuoksi. Etenkin vihapuhe suuntautuu monesti johonkin vähemmistöön kuuluvaan ihmiseen tai porukkaan, mutta vihapuhe on hyvin tilannekohtaista ja sitä voi joutua kohtaamaan kuka tahansa. Tavallisimpia pelimaailmassa koettuja vihapuheen ja häirinnän syitä ovat ikä, sukupuoli ja etninen tausta. On myös yleistä, että pelaajan pelitaitoja haukutaan, mutta se ei ole aina definitiivisesti vihapuhetta, mutta se voi linkittyä siihen. Ylipäänsä kaikenlainen negatiivinen toisen pelaajan taitojen kommentointi tai muu vähättely tekee pelaamisen kokemuksesta epämiellyttävämmän ja voi vaikuttaa pelaajan päätökseen ottaa osaa pelitoimintaan seuraavalla kerralla ja myöhemmin. (Kaukinen 2019, 106.) Pelitalon toiminnassa ei näy häirintää tai vihapuhetta millään tavalla, eikä siellä kohtaa sukupuoleen, etnisyyteen tai ikään kohdistuvaa häiriköintiä. Pelitalolla suurin osa kävijöistä on poikia, mutta ainakaan vihapuhe ja häirintä eivät ole niitä syitä miksi tytöt eivät toimintaan juuri osallistu.

### 3.7 Vihan syyt ja oikeutus

Kuten jo aiemmin mainitsin, useat pelaajat kokevat, että toksisuus on osa pelikulttuuria ja mikäli sitä ei tahdo kestää, voi pelaamisen lopettaa. Pelaajat ajattelevat, että vastuu epäasiallisen käytöksen sietämisestä on niiden kohdehenkilöillä. Pohditaan, että häiriköinnin objekti valitsee tulla loukatuksi johtuen häneen kohdistuneista ahdistelusta sekä kommentteista ja että olisi objektin tehtävä ratkaista ongelma olemalla piittaamatta niistä seikoista. Jotkin pelaajista estävät pelien sisäisen chatin tai jopa kokonaan lopettavat kyseisen pelin pelaamisen sen toksisuuden takia. On erityistä huomioida, että jokainen saa varjella itseään epämiellyttävältä käytökseltä esimerkiksi hiljentämällä joko teksti- tai mikrofoni liikenteen pelin sisällä, jotta eivät joutuisi epämiellyttävään häiriköinnin altistumaksi. Tällainen ratkaisu ei kumminkaan paranna peliympäristön ilmapiiriä tai vähennä yleistä häiriköintiä. Niissä olosuhteissa, joissa oletetaan pelaajan lopettavan pelaamisen tai mykistävän viestiliikenteen välttääkseen häirinnän, vastuu häiriötilanteen ongelmasta lykätään häiriön ja vihapuheen objektille. (Kaukinen 2019, 109.)

Etenkin naispuoliset pelaajat joutuvat salaamaan omaa sukupuoltansa pelimaailmassa. Naiset välttävät esimerkiksi mikrofonin käyttöä pelissä tai käyttävät jotakin sovellusta, joka muuttaa äänen sellaiseksi, ettei käy ilmi, että he ovat naisia tai he pyrkivät käyttämään nimimerkkiä, jotta heidän sukupuolensa ei paljastuisi tai he pyrkivät roolipeleissä valitsemaan sellaisen hahmon, joka on sukupuoleton tai maskuliininen. Mikrofonin käyttö ja puhujan ääni voivat myös tuoda ilmi pelaajan puhevamman, etnisen aksentin tai nuoren iän. Olosuhteissa, joissa pelaaja joutuu olemaan hiljaa, jotta hänen piirteensä tai sukupuolensa ei tulisi ilmi seurassa pelaaville, vastuu epämukavan tilanteen korjaamisesta suistetaan vihapuheen ja häiriköinnin objektille. Joissakin peleissä on hyödyllistä keskustella oman joukkueen pelaajien kanssa kirjoittamalla tai puhumalla, mutta useita pelejä pystyy pelaamaan ilman minkäänlaista kommunikointia muiden kanssa. (Kaukinen 2019, 109.)

Etenkin nopeatempoisissa FPS-peleissä mikrofonin käyttö ja siihen puhuminen ovat yksi hyvän ja toimivan joukkuepelaamisen edellytyksiä. FPS-pelit ovat hyvin nopeatempoisia ja niissä asiat tapahtuvat nopeasti. Pelaajan kykenemättömyys puhua mikrofonin luo otteluissa kommunikaatiovajeen, joka taas heijastuu muihin pelaajiin heidän tietämättömyydellään mitä esimerkiksi toisella puolella karttaa pelissä tapahtuu.

Pelien moderaattoreilla on ensisijainen vastuu siitä, millaista sisältöä peleissä sallitaan käytettävän ja siitä, miten turvallisia ja toksisia pelit sen pelaajille ovat. Pelaajat itsessään ovat vastuussa omista sanoistaan ja teoistaan pelipalvelimilla ja jokainen voi vaikuttaa peliympäristöön omalla esimerkillään. On myös selkeää, että pelit onnistuvat paremmin, kun pelatessa keskittyy vain ja ainoastaan pelaamiseen, eikä keskity turhaan ikävään kommentointiin tai muuhun häiriköintiin. Nuoret pelaajat ottavat käyttäytymisen mallia pelikulttuurissa paljon esillä olevista henkilöistä, kuten streamaajista sekä ammattipelaajista. (Kaukinen 2019, 110.) Streamaaja on henkilö, joka lähettää omaa pelilähetystään verkossa jakamalla oman ruutunsa ja usein hänellä on myös kamera kuvaamassa hänen eleitään. Streamaajat vaikuttavat yleensä twitch.tv nimisellä sivustolla.

On aikuisten sekä vanhempien pelaajien vastuulla osoittaa hyvää esimerkkiä nuoremmille pelaajille. Hyvällä esimerkillä tarkoitetaan kielenkäyttöä sekä tunnetaitojen opettelua pelin aikana ja sen jälkeen. Vaikka aikuinen tai huoltaja ei olisi tietoinen pelin lainalaisuuksista, hän voi silti käydä keskustelua lapsen kanssa tasavertaisesta kohtelusta muita kanssapelaajia kohtaan sekä olla kiinnostunut peleissä sattuneista epämukavista kokemuksista ilman, että hän paheksuu pelikulttuuria ja –harrastusta. Huoltajan asennoituessa pelaamiseen pessimistisesti, voi vaatia nuorelta paljon kanttia kertoa kiusaamisesta tai muusta ahdistavasta kokemuksesta. Nuori voi pelätä pessimistisen asenteen aiheuttavan peliharrastuksen kieltämisen ja tämän pelon uhatessa, nuori voi jäädä itsekseen negatiivisten kokemusten kanssa. (Kaukinen 2019, 110.) Pelitalo Mui-kussa ohjaajalla on tärkeä rooli käydä nuorten kanssa keskusteluita peleissä tapahtuvista asioista ja ohjata nuoria käyttämään pelien sisäisiä työkaluja häiriköinnin ja negatiivisen peliympäristön ilmoittamiseen. Ohjaajan on hyvä myös näyttää omalla esimerkillään, kuinka peleissä tulisi reagoida häiriköinnin tai muun epäasiallisuuden tapahtuessa.

### 3.8 Negatiivisen toiminnan vaikutukset

Pelimaailman vihapuhe ja häiritsevä käyttäytyminen saa aikaan monia haitallisia seurauksia niin peleissä kuin pelien ulkopuolisessa elämässä. Negatiivinen peliympäristö aiheuttaa esimerkiksi sekä innostumisen lopahtamista että luottamuksen loppumista peliin ja peliyhteisöihin, itseluottamuksen heikentymistä ja erityyppisiä mielenterveydellisiä ongelmia. Pelin aikana kokema häirintä voi vaikuttaa kykyyn keskittyä sekä synnyttää uniongelmiä. Toisinaan häirintä on niin julmaa, että pelaaja voi joutua kokemaan hänen läheisiin suuntautuvaa pelottelua tai epävarmuutta siitä, että hänen yksityisiä tietojaan etsitään ja tuodaan julki. Kaikista taipuvaisimpia negatiiviselle häirinnälle ovat nuoret ja sateenkaarinnuoret, jotka ovat jo valmiiksi haavoittuvassa asemassa. Kirjoitetut sekä mikrofoniin välityksellä sanotut loukkaukset voivat myös ilmetä kovana fyysisenä kipuna tai vaikuttaa niin sanottuun oikeaan, pelin ulkopuoliseen elämään, vaikka loukkaukset olisi tehty verkon välityksellä. Joskus häirintä voi siirtyä verkosta arkielämään ja sama päinvastoin, eikä siksi näitä tilanteita voi ajatella erillisinä.



Useat häirintää kohdanneet eivät halua kertoa kokemistaan asioista ja niiden vaikutuksista julkisesti, koska pelkäävät leimautuvansa heikoiksi ja pelkäävät sen yllyttävän häiriköijiä entuudestaan. (Kaukinen 2019, 108.)

### 3.9 Peliympäristön vaikutus lopputulokseen ja työkaluja parantamiseen

Pelatessa törmää monesti siihen, kuinka pelin alkaessa ilmapiiri on pelissä hyvä ja pelaajat ovat toisilleen mukavia. Kuitenkin usein hyvä ilmapiiri kääntyy nopeasti huonoksi, jonkin pelaajan tehdessä virheen. Haitallisen ilmapiirin vaikutuksista on tehty tilastointia ainakin League of Legends -nimisessä pelissä, jossa häiritsevä käytös vähentää 10% mahdollisuuksia voittaa pelin. (League of Legends 2013). Nuorisotyössä ohjaajana on tärkeä käydä keskustelua nuorten kanssa ja pohtia heidän kanssaan yhdessä käytöksen vaikutuksista esimerkiksi pelien tuloksiin ja omaan mielialaan. Niin avoimessa toiminnassa kuin pienryhmätoiminnoissa olemme huomanneet yhdessä nuorten kanssa kuinka huono ilmapiiri pelissä vaikuttaa yleensä negatiivisesti ottelun lopputulokseen. Olen myös kiinnittänyt huomiota siihen, kuinka etenkin pienryhmätoiminnassa on tärkeää pitää taukoja pelien välillä, jotta päästään hetkeksi irti pelimaailmasta, koska yhtäjaksoinen pelaaminen väsyttää nuoria ja aiheuttaa keskittymisen herpaantumisia, joka taas johtaa monesti normaalia useampiin erimielisyyksiin. Pelitalolla omia haasteita tuo myös verrattain pieni tila, jossa ilmanvaihtuvuus ei ole hyvä, jos tilassa on esimerkiksi kaikki 12 tietokonetta varattuna ja siihen päälle vielä lukuisia pelien katsojia.

Kaikista tärkein asia on puuttua vihapuheeseen ja häirintään. Mitään yksiselitteistä ja ainutta toimivaa kaavaa ei ole olemassa. Tilanteisiin voi puuttua joko heti tilanteen sattuessa, tai esimerkiksi pelin jälkeen. Joskus tilanteet voivat myös mennä nopeasti ohi, koska peleissä tulee paljon nopeatempoista pelin sisäistä sisältöä, sekä pelaajien itse tuottamaa tekstiä sekä puhetta. Negatiivisen käytöksen tilanteeseen osaa ottamalla ohjaaja antaa osoituksen siitä, ettei häirintää tai vihapuhetta hyväksytä. On myös hienoa, jos pelaajan joukkue- tai vastapuolen pelaajat puuttuvat negatiiviseen käytökseen. (Kaukinen 2019, 111.) Pelitalo Muikussa olen usein huomannut, että useimmat nuoret

haluavat pelata pelin loppuun ja he helposti kokevat häiritseväksi minkä tahansa kaltaisen pelin ulkopuolisen kommentoimisen. Joskus kuitenkin tapahtuu sitä, että pelaaja menee tolaltaan joko epäasiallisen käytöksen vuoksi, tai muusta syystä ja tällöin on tärkeää olla ohjaajana läsnä, tukea sekä kuunnella. Nuorten kanssa on hyvä tehdä selväksi peliympäristön säännöt, joita kaikkien tulee noudattaa.

## 4 TUTKIMUKSELLISEN KEHITTÄMISTYÖN MENETELMÄT

### 4.1 Havainnointi

Olin opinnäytetyön kirjoittamisen hetkellä toiminut ohjaajana Pelitalo Muikussa 9 kuukautta, joista 3 viimeisintä kuukautta olen tarkkaillut tilanteita systemaattisesti. Yleisesti ottaen me ihmiset havainnoimme ympäristöämme koko ajan ja kiinnitämme erityisesti huomiota tiettyihin asioihin. Pelitalo Muikussa nuorten kanssa toimiessani havaintoni oli erityisesti kiinnittynyt nuorten käytökseen ennen pelejä, pelin aikana ja sen jälkeen sekä käyttäytymiseen pelipalvelimella, että fyysisessä tilassa itseä ja muita kohtaan. Erilaiset asiat, kuten tutkimusperinne, auktoriteetit ja olemassa oleva tieto ohjaavat tutkijan taitoa havaita. Havaintoihin vaikuttavat myös tutkijan ymmärrys ilmiöstä, esitiedot, mielenkiinto asiaa kohtaan ja tutkijan tarpeet. Havainnot voivat vaihdella paljon eri tutkijoiden välillä ja onkin tärkeä muistaa, kuka tulkitsee, havaitsee, määrittelee ja antaa havainnoille merkityksen. (Vilka 2018, 133.)

Pelitalolla olin havainnut huonoa käytöstä etenkin yläkouluikäisten ajalla. Ala-asteikäisten toiminta-ajalla käyttäytyminen oli pääasiallisesti hyvää ja toisia kanssapelaajia kohdeltiin reilusti. Enimmät haasteet kielenkäytössä ja hyvässä ilmapiirissä oli yläkouluikäisten kanssa. Pelitalolla on käytössä sellainen sääntö, että alakoululaiset saavat pelata tunnin päivässä, jonka jälkeen heidän peliaikansa kyseiseltä toimintapäivältä loppuu. He voivat kuitenkin jäädä seuraamaan kaverin peliä, jos niin tahtovat, eivätkä osoittaudu häiriöksi muille. Yläkoulun ajalla nuorille ei ole tuntimääräisiä rajoitteita, mutta yksi pelisessio voi kestää kerrallaan noin tunnin ajan, riippuen siitä

onko peli pahasti kesken, kunnes tunnin pelaika on loppumassa. Tunnin pelaamisen jälkeen vakio-oletus on se, että nuoren on pidettävä 10 minuutin tauko pelaamisesta.

Joskus olemme yhdessä nuorten kanssa miettineet, voisiko pitää lyhyempiä taukoja, mikäli käyttäytyminen on asianmukaista. Olenkin käynyt nuorten kanssa paljon keskusteluita pelikäyttäytymiseen ja pelikulttuuriin liittyvistä seikoista. Olen huomannut, kuinka ennen pelivuoroja käydyt keskustelut lukuisten nuorten kanssa liittyen kirolluun ja yleiseen käytökseen ovat vaikuttaneet käytökseen pelin aikana joko siinä toivossa, että olisi mahdollista pitää lyhyempi tauko pelin jälkeen tai, että juuri käyty keskustelu asiallisesta käytöksestä on hyvin muistissa. Nuoret ovat myös ahkeria huomauttamaan toisten pelaajien huonosta käytöksestä ja olen useasti kuullut, kuinka jokin nuori on sanonut, että “N1 ja N2 eivät nyt kyllä voi ainakaan lyhyempää taukoa pitää” ja kuinka N1 ja N2 ovat itse pelin jälkeen arvioineet, että “Nyt ei kyllä tullut käyttäytyttyä hyvin, taidetaan pitää pidempi breikki”. Nuoret ovat myös itse havainneet, kuinka negatiivinen peliympäristö vaikuttaa heidän pelisuorituksiinsa ja tiedostavat ongelman. Yleinen havainto on, että omalla positiivisella toiminnalla suoraan vaikuttaminen omaan pelitaukoon on toimiva lyhyen tähtäimen malli.

#### 4.2 Haastatteluiden taustatietoja

Lähdin kartoittamaan mahdollisia nuoria, jotka haluaisivat osallistua haastatteluihini ja nuoria oli useita. Kohtasin kuitenkin haasteita saada nuoria osallistumaan haastatteluihin, mutta lopulta pääsin onneksi haastattelemaan kahta Pelitalo Muikun kävijää, joista toinen osallistuja oli iältään 14-vuotias ja toinen 15-vuotias. Minun mielestäni oli hyvin tärkeää saada kuulla juuri Pelitalon omia nuoria ja kysyä heidän tuntemuksiaan pelaamiseen liittyvistä seikoista. Nuorten lisäksi sain onnekseni tehdä kaksi asiantuntijahaastattelua, joihin osallistui Kimmo Pölkki, Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden digitaalisen nuorisotyön vastaava sekä Sami Partanen, joka tunnetaan internetissä paremmin nimimerkillä “Myst1s”. Pölkillä on vankka kokemus digitaalisesta nuorisotyöstä ja oli mahtavaa päästä kuulemaan hänen ajatuksiaan. Partasen erikoisosaamista on streamaaminen ja hän on suosittu streamaaja twitch.tv-palvelussa. Partasella oli

haastatteluajankohtana 17062 seuraajaa, katselukertoja 491795 ja hänen streaminsa tavoittaa kuukaudessa keskimäärin 35000 ihmistä.

Nuorten haastattelut toteutin puhelimen välityksellä ja niitä varten käytin toista puhelinta ääninauhurina tallentamaan haastattelun. Haastattelun jälkeen siirsin tiedostot tietokoneelle ja litteroin ne tekstin muotoon. Litteroinnilla tarkoitetaan nauhoitetun aineiston puhtaaksi kirjoittamista tekstin muotoon. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2015, 110). Asiantuntijahaastattelut järjestin Microsoft Teams-sovelluksen välityksellä. Kyseisessä sovelluksessa oli valmiina tallennusmahdollisuus ja käytin sitä tilanteessa hyväksi. Haastatteluiden jälkeen litteroin haastattelut käyttämällä hyväkseni VLC-mediasoitinta, joka mahdollisti puheen hidastamisen.

#### 4.3 Haastattelutekniikka, analysointi ja eettisyys

Haastatteluissa käytin puolistrukturoitua haastattelua eli teemahaastattelua, joka sopeutuu tilanteeseen, jossa työn kohdetta ei täysin tunneta etukäteen, eikä tilanteessa haluta liikaa ohjailla vastaajaa. Teemahaastattelussa haastatteluteemat ovat mietitty etukäteen, mutta sanamuodot, painotukset ja kysymysten järjestys voivat vaihdella haastattelusta toiseen. Teemahaastattelussa myöhempiä haastatteluja pystytään muokkaamaan edellisten haastatteluiden perusteella, mikäli niissä esiintyy mielenkiintoisia asioita, joita ei ole ennalta osattu ottaa huomioon. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2015, 41.) Ennen haastatteluja minulla oli mietittynä selkeä haastattelurunko kysymyksille ja vastauksista päätellen esitin tarvittaessa jatkokysymyksiä.

Haastattelun analysointi aloitetaan lukemalla puhtaaksi litteroitu teksti moneen kertaan. Sen jälkeen teksti pyritään luokittelemaan ja siitä yritetään löytää yhteyksiä käytettyyn teoriaan. Luokittelun jälkeen tutkija menee takaisin työn kokonaisuuteen, tulokintaan ja ilmiön sitomiseen käytettyihin teorioihin tai hahmottaa teorian uudelleen. Tyypillisesti litteroitu aineisto puretaan teema-alueittain. Teemoittelussa selvitetään erilaisia asioita tai ilmiöitä, jotka ovat yhteisiä usealle haastateltavalle. Esille nousevat

ilmiöt voivat olla yllättäviä tai liittyä haastatteluteemoihin. (Ojasalo, Moilanen & Rita-lahti 2015, 110.) Haastatteluja analysoidessani huomasin, että välillä olimme haastattavan kanssa sivunneet tutkittavaa aihetta ja niitä tietoja en tässä opinnäytetyössä käyttänyt hyväkseni.

Työssä olen noudattanut tutkimuseettisen neuvottelukunnan yleisiä eettisiä periaatteita. Kaikilla tieteenaloilla Suomessa tutkijaa ohjaa erilaiset yleiset periaatteet. Periaatteiden mukaan tutkijan tulee kunnioittaa tutkittavien henkilöiden itsemääräämisoikeutta ja ihmisarvoa ja perustuslain (1999/731,6-23 §) mukaiset oikeudet kuuluvat jokaiselle. Perustuslaillisia oikeuksia ovat esimerkiksi oikeus koskemattomuuteen ja henkilökohtaiseen vapauteen, sananvapaus, uskonnonvapaus, omaisuuden suoja, liikkumisvapaus ja oikeus yksityisyyteen. Tutkijan tulee kunnioittaa luonnon monimuotoisuutta sekä aineetonta ja aineellista kulttuuriperintöä. Romaneilla, saamelaisilla alkuperäiskansana sekä muilla ryhmillä on oikeus kehittää ja ylläpitää omaa kulttuuri- ja kieltään perustuslain 17 § mukaisesti. Tutkimus toteutetaan sillä tavoin, ettei tutkimuksesta aiheudu vahinkoa, haittoja tai merkittäviä riskejä tutkittavana oleville yhteisöille, ihmisille tai muille tutkimuksen kohteille. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019, 5-6.)

Eettisiä periaatteita tulee noudattaa ihmisiä tutkittaessa siitä riippumatta, kuinka vanha tutkittava henkilö on. Lapsen tulee saada vaikuttaa häntä koskeviin asioihin kehitystään vastaavalla tavalla. Useasti tutkimukseen vaaditaan huoltajalta erillinen suostumus ja hänelle ilmoitetaan tutkimuksesta. Alaikäisten tutkimiseen liittyy erilaisia eettisiä tutkimisen periaatteita. Tutkimuksesta annetaan alaikäiselle tutkittavalle tietoa hänelle ymmärrettävällä tavalla. Mikäli alaikäinen on täyttänyt 15 vuotta, riittää hänen oma suostumuksensa osallistua tutkimukseen. Jos tutkimuskysymykset tai -asetelma sallivat, tulee huoltajaa informoida tutkimuksesta. Ensisijaisesti alle 15-vuotiaan osallistumisesta tutkimukseen päättää hänen huoltajansa, mutta suurelle kohdemäärälle tehdyissä kyselytutkimuksissa riittää huoltajan saama tieto ja mahdollisuus kieltää huollettavan osallistumisesta tutkimukseen. Tutkimuksissa, joissa ei käsitellä alaikäisten tunniste- tai henkilötietoja riittää myös huoltajalle kertominen. Tällaisia

menetelmiä voi olla esimerkiksi havainnointi. Alaikäinen antaa suostumuksensa osallistua tutkimukseen ensisijaisesti itse, vaikka tutkimukseen osallistuminen edellyttäisi huoltajan hyväksyntää. Tutkimuksessa on kunnioitettava alaikäisen itsemääräämisoikeutta sekä vapaaehtoisuutta siitä riippumatta, onko huoltajalta saatu suostumus tutkimukseen. Tutkijan tulee keskeyttää alaikäisen osallistuminen tutkimukseen, mikäli tutkimukseen osallistuminen ei ole tutkittavan edun ja tahdon mukaista. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019, 9.)

Ennen kuin haastattelin nuoria, kerroin heille heidän oikeutensa ja annoin sekä kirjallista, että suullista tietoa tutkimusta koskien. Nuorilla ei ollut tutkimukseen liittyviä kysymyksiä. Toinen nuorista oli alle 15-vuotias ja covid-19 pandemian vuoksi kysyin hänen huoltajaltaan luvan puhelimen välityksellä. Toinen nuorista oli jo täyttänyt 15-vuotta ja sain häneltä suullisen luvan haastattelulle. Nuoret eivät haastatteluiden aikana jättäneet vastaamatta kysymyksiin tai halunneet keskeyttää haastattelua.

## 5 TULOKSET

### 5.1 Nuorten haastattelut

Molempia nuoria haastatellessa minulla oli samanlainen kysymysrunko. Haastattelut etenivät alusta loppuun hyvin samanlaisilla tavoilla, mutta niissä oli pieniä eroja minun apukysymyksieni vuoksi. Jotta tekstini olisi helpommin luettavissa, erottelen nuoret merkinnöillä N1 ja N2 ja käytän heidän suoria lainauksiaan. Mielestäni nuoret olivat melko vähäsanaisia ja uskon tämän johtuneen siitä, että covid-19 pandemian vuoksi jouduimme toteuttamaan haastattelut puhelimen välityksellä, aiemmin aiotun kasvokkain haastattelun sijaan. Olisin voinut toteuttaa haastattelut nuorille tutuimmilla alustoilla, kuten Discord-alustalla, mutta valitsin tavaksi puhelinhaastattelun sen tallennusmahdollisuuden helppouden ja kätevyyden vuoksi. Haastattelukysymyksiä

miettiessäni minulla oli omia ennako-oletuksiani tiettyjä asioita kohtaan johtuen omasta pitkästä pelihistoriastani ja kokemuksestani ja nämä oletukset toteutuivatkin. Hyvänä esimerkkinä kun kysyin nuorilta, että onko joissakin peleissä negatiivisempi pelikulttuuri ja yleisesti ottaen huonompaa käytöstä, niin toinen nuori vastasi näin

”Cs:gossa aika paljon epämukavaa kielenkäyttöä” N1

”Csgolla” tarkoitetaan jo aiemmin tässä työssä esiintynyttä peliä nimeltä Counter-Strike: Global Offensive, joka on suosittu peli nuorten ja aikuisten keskuudessa. Molemmilla nuorilla oli pelaamisesta pitkä kokemus ja molemmat olivat aloittaneet pelaamisen jo 6-vuotiaina. Nuorten vastaukset kysymyksiin vaihtelivat paljon ja niissä oli vähän yhtäläisyyksiä. Toinen nuorista pelasi enimmäkseen yksinpelejä ja toinen nuorista taas moninpelejä yhdessä jo ennestään tuntemiensa kavereiden kanssa. Kysyttäessä mitä positiivinen kulttuuri tarkoittaa nuoret vastasivat että

” No tota muita ei kiusata ja tota tehdään sitä mitä siinä pelissä, vaikka on tehtävänä tehdä ja ei hidasteta muita” N1

” No että esim jos on voitettu joku iso turnaus nii vastustajan tiimi myöntää tappionsa ja että pelasitte paremmin ja sanoo suoraan” N2

Nuorilla oli omat erilaiset näkökulmansa positiiviseen pelikulttuuriin ja se voi osittain johtua myös siitä, millaisia pelejä ja kuinka kilpailullisia pelejä nuoret pelaavat. N2 pelaa yhdessä muiden kanssa ja korostaa muissakin vastauksissa kilpailullisuutta. Kysyttäessä mikä on pelaamisessa parasta hän vastaa

”että on muita parempi tietysti” N2

Toiselta nuorelta kysyttäessä samaa on näkökulma pelaamiseen liittyen erilainen

” No minusta se on se ku ylipäätään muitten kanssa saa pelata ja kavereita voi saada siinä ja nii kavereitten saaminen siinä” N1

Kun kysyin nuorilta, että mitä hyötyjä he ovat saaneet pelaamisesta, jos ovat jotain hyötyjä saaneet he vastaavat

” Esim että niinku no miten mä sen sanoisin, vaikee selittää mutta kehittää peliä.” N2

ja jatkokysymyksen jälkeen hän vastaa että englannin kieli on ”kehittynyt paljonkin”.

”Noo, käsisilmä koordinaatio on parantunu, tuota reaktiot on parantunu, englannin kieli on parantunut” N1

Kuten jo aiemmin tässä opinnäytetyössä on tullut selväksi, pelaaminen kehittää englannin kielen taitoa ja nettipelit yhdessä muiden käsillä toimivien pelien kanssa kehittää silmä-käsi-koordinaatiota ja reaktioaikaa. Nuorilta kysyttäessä mikä on pelaamisessa huonointa he vastaavat

”Noo huonoin puoli on varmaan se epäasiallinen käyttäytyminen kyllä” N1

”Että on vastustajaa huonompi” N2

Toisella nuorella ei ollut mielessä vastausta, kun kysyin häneltä, että mitä tulisi tehdä, jotta peliyhteisöt olisivat kaikille mukavampia ja vähemmän myrkyllisiä, mutta toinen nuori antoi oman mielipiteensä asialle

”No tuota, jos epäasiallista käyttäytymistä siinä pelissä vois saada jonku rangaistuksen vaikka jäähyn tai tähän suuntaan.” N1

## 5.2 Asiantuntijahaastattelut

Molemmilla asiantuntijoilla, Pölkällä sekä Partasella on pitkä kokemus pelikulttuurista ja peleistä niin harrastuksen osalta kuin työn puolestakin. Molempien asiantuntijoiden vastauksista korostuu erot pelikulttuurissa erilaisten pelien osalta, mutta sitä ei voida sanoa johtuuko se enemmän tietystä pelityylistä vai pelin pelaajista. Asiantuntijahaastatteluissa kysymysrunko oli hyvin samankaltainen, kuin aiemmin mainituissa nuorten haastatteluissa. Huomio painottui haastatteluissa kuitenkin muutamaihin tiettyihin kysymyksiin, kuten ”oletko huomannut eroja pelikulttuurissa ja ihmisten käytöksessä eri tyyllisissä peleissä”, ”mitä positiivinen pelikulttuuri tarkoittaa sinulle”, ”millä tavoin nuoria tulisi kannustaa positiiviseen pelikulttuuriin”, ”mitkä ovat mielestäsi isoimmat haasteet positiivisen pelikulttuurin edistämiseksi” ja ”miten positiivinen pelikulttuuri on mielestäsi vuosien saatossa kehittynyt ja kuinka sitä tulisi kehittää”. FPS-pelit ja etenkin Counter-Strike: Global Offensive ovat molempien asiantuntijoiden mielestä sellaisia, joissa peliympäristön käytös on usein myrkyllistä. Myrkyllisyys voi osittain johtua myös siitä, että FPS-pelit ovat usein nopeitempöisiä ja tietyllä tavalla aggressiivisiä. Asiantuntijoista Partanen arvelee, että niissä peleissä, joissa pelaajien keski-ikä on suurempi, on käytös myös parempaa. Pölkkin mielestä positiivisen pelikulttuurin



lähtökohta on se, että pelaaminen kuuluu kaikille ja että siellä kannustetaan muita pelaajia ja ollaan muutenkin positiivisella asenteella liikkeellä. Positiivisessa pelikulttuurissa ei ”dissata” pelaajia, jotka tekevät virheitä vaan lähdetään kehittävistä näkökulmista liikkeelle ja mietitään kuinka asian voisi tehdä toisin. Pelaamisessa olisi hyvä käyttäytyä asiallisesti ja siellä tulisi olla sama ilmapiiri niin kuin muussakin sosiaalisessa kanssakäymisessä, eikä niiden lainalaisuuksien pitäisi poiketa mitenkään normaalista sosiaalisesta tilanteesta. Pölkki kannustaisi muita pelaajia positiiviseen ilmapiiriin ja uskoo, että sen myötä pelaaminen sujuu kaikilta paremmin, kun siellä on hyvä ilmapiiri, eikä ketään vähätellä tai ”dissata”. Partasen mielestä positiivinen pelikulttuuri on sellainen, joka vetää puoleensa enemmän tyyppejä ja siellä omataan hyvät tavat yhdessä pelaamiseen, yhdessä käyttäytymiseen internetissä tai paikan päällä. Partasen mukaan monet sanovat, että heitetään vitsiä jostakin aiheesta, mutta positiivinen pelikulttuuri ei tarvitse sellaista vitsailua, jossa on mahdollisuus satuttaa toista henkilöä. Pelatessa täytyy olla ylipäätään tarkka, kenelle henkilölle vitsejä kerrotaan ja on hyvä muistaa, että samoja asioita, joita voi sanoa hyvälle ystävälle, ei voi välttämättä sanoa täysin tuntemattomille kanssapelaajille. Usein pelikulttuurissa ja pelatessa vaikuttaa siltä, että siellä pelaavat ihmiset eivät hahmota, että muut kanssapelaajat ovat oikeita ihmisiä ja että samat säännöt, joita kohtaa arkisessa elämässä eivät päde internetissä ja peleissä. Internetin tuoma suoja, jossa törkeyksiä huuteleva pelaaja kuvittelee olevansa turvassa kaikilta seurauksilta, on vahingollista kaikille kanssapelaajille.

Kun kysyin asiantuntijoilta, kuinka nuoria tulisi kannustaa positiiviseen pelikulttuuriin Pölkki oli sitä mieltä, että nuoria tulisi muistuttaa, että yhteyden toisessa päässä on yhtä lailla toinen ihminen, joka voi yhtä hyvin olla nuori tai minkä ikäinen tahansa ja että kenenkään ei tarvitse vastaanottaa epäasiallista käytöstä ja turhanpäivästä trash-talkia. Sen lisäksi Pölkki korostaa erityisesti suurten esikuvien mahdollisuuksia vaikuttaa peliyhteisöihin. Pölkin mukaan olisi hyvä herätellä ihmisiä tajuamaan miltä loukkaavat puheet ja kommentit tuntuisivat sanojasta itsestään. Partanen korostaa paljon esillä olevien ihmisten, esikuvien roolia tässä asiassa ja hänen mielestään esikuvien tulisi kannustaa nuoria realistiseen lähestymistapaan pelikulttuurin eri osa-

alueilla, kuten opiskelun tärkeyttä ja käyttäytymistä muita kohtaan. Molempien asiantuntijoiden mielestä suurimmat haasteet positiivisen peliympäristön kehittämisessä luo se, että pelikulttuuri on niin vahvasti internetissä ja siellä on matala kynnyks ”trollata” muita henkilöitä. Partanen painottaa internetin anonymiteettiä ja hänen mielestään lähtökohta internetissä käydyn kanssakäymisen kanssa verrattuna normaaliin on täysin erilainen. Jos menisimme pelaamaan jääkiekkoa keskenämme, niin Partasen mukaan siellä harvoin kukaan sanoisi niin ilkeitä kommentteja toiselle, kuin mitä internetissä kuulee. Hänen mukaansa internetin puolella tietty realiteetti hämärtyy usein ja hän on painottanut omissa live-lähetysissä, että muistakaa sanoa internetissä sellaisia asioita, joita pystyisitte sanomaan toiselle henkilölle päin kasvoja. Pölkin mielestä suurimmat haasteet ovat saada suuret massat positiivisen pelikulttuurin ajatuksen taakse ja saada kaikki pelaajat huomaamaan, että positiivinen ympäristö on jokaisen pelaajan etu ja olisi tärkeää, että pelaajat huomaisivat kuinka trash-talk ei kuulu pelikulttuuriin. Molempien asiantuntijoiden mielestä vahvin tekijä pelikulttuurin kehittämisellä on esikuvilla. Live-lähetykset ovat nykyään suosittuja nuorten ja aikuisten keskuudessa ja niistä on helppo ottaa vaikutteita.

## 6 POHDINTA JA KEHITYSIDEAT

### 6.1 Tulokset ja kehitysideat

Vahvimpana mielikuvana asiantuntijoiden haastatteluista minulle jäi esikuvien rooli ja vaikutusmahdollisuudet positiivisen pelikulttuurin edistämiseksi. Suuressa huomiossa ovat live-lähetäjät ja tunnetut kilpapelajat pystyvät vaikuttamaan omalla esikuvillaan suureen ihmisjoukkoon. Samalla tavalla kuin perinteisissä urheilulajeissa, nuoret ottavat vahvasti mallia esikuviltaan ja seuraavat heidän tekemisiään tarkasti. Esikuvien sopimaton käytös luo pelikulttuuriin sellaisen kuvan, että on ihan ok käyttäytyä epäasiallisesti ja sen vuoksi nuoret eivät osaa kyseenalaistaa tällaisia käytös- ja toimintamalleja. Tärkeintä pelikulttuurin kehittämisessä on kuitenkin lähestyä pelaajia yksilötasolla. Yksilötasollinen muutos tapahtuu niin, että pelaajille opetetaan oikeanlaiset

taidot verkkopelaamista varten. Yksin toimivalla ohjaajalla on tällaiseen toimintaa rajalliset vaikutusmahdollisuudet, koska Pelitalolla käyviä nuoria on niin paljon. Pelitalo Muikun olisi hyvä miettiä yhteistyömahdollisuuksia lähialueella toimivien suurina esikuvina toimivien henkilöiden, live-lähettäjiä ja ammattipelaajien kanssa. Esikuvat voisivat tulla Pelitalolle pitämään pelituokioita, tai pitää nuorille luentoja hyvistä pelaamiseen liittyvistä eettisistä tavoista.

Omana vahvana huomiona olen ohjaajana ollessa huomannut vaikutusmahdollisuudet yhä nuorempien kanssa toimiessa. Mitä vanhempia nuoret pelaajat ovat, sitä hankalampi heidän pelikäytöstään on ollut muuttaa, vaikka kuinka olisimme heidän kanssaan keskustelleet. Pelitalon nuorimpien kanssa toimiessani olen huomannut heidän pystyvän reagoimaan ja käyttäytymään asiallisemmin, mikäli olemme yhdessä keskustelleet pelikulttuurillisista asioista. Pelitalolla järjestetty toiminta kaikista nuorimmille on tällä hetkellä 4-6-luokkalaisille nuorille, pois lukien Minecraft -kerho ja minun mielestäni Pelitalolla tulisi järjestää pelitoimintaa vielä nuoremmille, jolloin olisi helppo ohjata nuorten pelikäyttäytymistä. Ohjaajan roolin merkitys on toiminnassa merkittävä tekijä. Ohjaaja voi olla sivustaseuraaja tai aktiivinen pelitoimija ja hänen roolinsa vaihtelee paljon pelin sisällön ja toiminnan tavoitteen mukaan. Usein turvallisen aikuisen läsnäolo vaikuttaa nuorten kokemukseen tuntea peliympäristö turvalliseksi. Peliympäristö voi rauhoittua pelkästään ohjaajan läsnäololla, koska osallistujat voivat luottaa siihen, että epäasialliseen käytökseen puututaan. (Hernesniemi 2013, 88.) Pelitalolla ohjaajan on tärkeä osallistua nuorten kanssa pelitoimintaan ja osoittaa omalla käytöksellään esimerkkiä hyvästä pelikulttuurillisesta etiikasta. Ohjaajana tulee puuttua häiriköintiin, kuunnella nuoria, keskustella heidän kanssaan ja olla turvallinen aikuinen, jota on helppo lähestyä.

Kun mietitään eri pelien sisäisiä kulttuureja, niin kaikista haastatteluista nousi esiin sama peli, Counter-Strike: Global Offensive, josta minulla oli jo entuudestaan oman pelikokemuksen, sekä Pelitalolla havainnoinnin vuoksi vahva oletusarvo. Haastateltavien mielessä tässä pelissä on yleisesti ottaen muita peliyhteisöjä myrkyllisempi kulttuuri. Tähän myrkyllisyyteen en osaa vastausta kertoa. Esimerkiksi non-toxic -hank-

keen tekemän selvityksen kyselyyn vastanneiden alle 18-vuotiaista 29% kertoi joutuneensa vihapuheen tai häirinnän kohteeksi monta kertaa päivässä, joka toinen päivä tai päivittäin. (Alin 2018, 46). Ajatukseni pelikulttuurin ongelmakohdista on samantaisia kuin Non-toxic -hankkeen tekemän selvityksen mukaan. Sosiaalisten suhteiden ja erilaisten taitojen oppimisen vuoksi pelikulttuuri on usealle tärkeä ja rakas ympäristö. Tavoitteellinen pelikulttuuri sisältää häirintää, vihapuhetta ja on hyvin yleistä, että kulttuurissa haukutaan pelitaitoja ja pelaajia syrjitään eri tavoin. Negatiiviset ilmiöt eivät ole muusta yhteiskunnasta irrallaan, vaan linkittyvät vahvasti pelimaailman ulkopuolelle. Negatiiviset toiminnot aiheuttavat yksilöissä fyysisiä kokonaisvaltaisia ongelmia ja pelaamisen vähenemistä tai lopettamista. Voidaan myös todeta, että tietyissä peleissä tapahtuu enemmän häirintää, kuin toisissa. Häirinnästä ja vihapuheesta ei välttämättä uskalleta puhua siinä pelossa, että pelaamista käsitellään huonona harrastuksena. Osa pelaajista taas puhuu pelaamisen puolesta tilana, jossa pelikulttuuri on muusta yhteiskunnasta irrallinen osa ja sen vuoksi sen sisäisistä asioista ei halua käydä keskustelua ulkopuolisten kanssa. Pelikulttuurissa on tärkeää kuunnella aloittelijoita ja vähemmistön edustajia, koska etuoikeutetussa asemassa olevien pelaajien voi olla vaikea huomata häirintää ja vihapuhetta. Kilpailullisen pelikulttuurin kontekstissa häirinnän ja vihapuheen käsitteet ovat ymmärrettäviä, jos pelien erityispiirteet ovat hallussa. Tunnetuimpien käsitteiden lisäksi tulisi kiinnittää huomiota keskusteluun koskien rasismia, ableismia, ikäsyrjintää, seksismiä sekä homo- ja transfo비아, jotta nämä eivät unohtuisi suurempien käsitteiden alle. Suurin osa pelaajista toivoo, että häirintään ja vihapuheeseen puututtaisiin ja että toisia kannustettaisiin enemmän. (Alin 2018, 61-62.)

Opinnäytetyön tekeminen oli antoisa kokemus ja koko prosessin ajan minulle oli selvää, kuinka asiassa etenen. Kuitenkin covid-19 pandemian vuoksi eteeni tuli yllättäviä esteitä etenkin haastatteluiden osalta. Nyt jälkikäteen mietittynä minua harmittaa, etten päässyt haastattelemaan useampia henkilöitä. Olisin halunnut tehdä paljon kattavamman selvityksen, jossa olisi ollut reilusti enemmän osallistujia. Olisi ollut ihan teellistä, jos olisin saanut enemmän tyttöjä ja vähemmistöjä osallistumaan tutkimukseen. Myös se seikka jäi harmittamaan, että en saanut tietoa Pelitalolla tapahtuvasta häirinnästä tai kuinka Pelitalon nuoret ovat asian kokeneet. Kaiken kaikkiaan opinnäytetyö oli kokonaisuutena mielenkiintoinen kokemus.

## LÄHTEET

- Alin, Ella 2018. Non toxic -hanke. Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä. Viitattu 21.5.2020 <https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf>
- Cnbc 2018. Pro video gamers are making millions by age 30 in the booming world of esports. Viitattu 19.4.2020 <https://www.cnb.com/2018/10/03/esports-pro-video-gamers-are-making-millions-by-age-30-and-retiring.html>
- Digipelirajaton.fi Pelaaminen itsensä toteuttamisen välineenä. Viitattu 15.3.2020 <https://digipelirajaton.fi/tietoa/miksi-nuori-pelaa-pelaaminen-itsensa-toteuttamisen-valineena/>
- E-urheilu.com 2020. CS:GO. Viitattu 15.3.2020 <https://urheilu.com/pelit/cs-go/>
- E-urheilu.org 2020. Viitattu 29.3.2020 <https://urheilu.org/urheilun-loukkaantumiset-uusi-huolenaihe/>
- Hernesniemi, Sonja 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy.
- Ilo olla nuori 2017. Nuorisopalveluiden toimintaohjelma. Viitattu 20.2.2020 [https://www.kuopio.fi/documents/7369547/7757867/IloOllaNuori\\_2018.pdf/43073857-d38b-4be3-b1fo-c55da0b7fc16](https://www.kuopio.fi/documents/7369547/7757867/IloOllaNuori_2018.pdf/43073857-d38b-4be3-b1fo-c55da0b7fc16)
- Kaukinen, Riikka 2019, 103. Pelikasvattajan käsikirja 2. Helsinki: AM Digipaino / AM Print Oy.
- Kraneis, Samuli & Rantala, Kalle 2018. Kaikki e-urheilusta. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy.
- Kuopio.fi 2020. Viitattu 20.2.2020 <https://www.kuopio.fi/fi/nuoret>
- League of Legends 2013. Behavior worthy of a champion. Viitattu 19.4.2020 <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/en-us/articles/201751874>
- Mannerheimin lastensuojeluliitto 2020a. Pelaamisen hyödyt. Viitattu 15.3.2020 <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/pelaamisen-hyodyt/>
- Mannerheimin lastensuojeluliitto 2020b. Pelihaitat ja niiden ehkäisy. Viitattu 29.3.2020 <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/pelihaitat-ja-niiden-ehkaisy/>
- Mustonen, Terhi & Korhonen, Helmi 2019, 5. Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: AM Digipaino / AM Print Oy.
- Ojasalo, Katri & Moilanen, Teemu & Ritalahti, Jarmo 2015. Kehittämistyön menetelmät. Uudenlaista osaamista liiketoimintaan. Helsinki: Sanoma Pro Oy.
- Pelitaito.fi 2020. Viitattu 7.3.2020 <http://www.pelitaito.fi/new/digipelaaminen/>
- Perustuslaki 1999/488
- Point.fi 2020. Viitattu 20.2.2020 <https://point.fi/kuopio/pelitalomuikku/>
- Poliisi.fi 2020. Viitattu 11.4.2020 <https://www.poliisi.fi/vihapuhe>

Pölkki, Kimmo 2019. Pelissä mukana – kun nuorisotyö kohtaa digitaalisen pelaamisen –hankkeen loppuraportti. Ei julkaistu.

TheGuardian. 'It's incredibly widespread': why eSports has a match-fixing problem.

Viitattu 18.4.2020 <https://www.theguardian.com/games/2018/jul/31/its-incredibly-widespread-why-esports-has-a-match-fixing-problem>

Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019. Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa. Viitattu 3.5.2020 [https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/EETTISET%20PERIAATTEET\\_TENKIN%20HYV%20KSYM%20LUONNOS\\_7.5..pdf](https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/EETTISET%20PERIAATTEET_TENKIN%20HYV%20KSYM%20LUONNOS_7.5..pdf)

Verke 2016. Nuorisotyö lanittaa. Viitattu 27.3.2020 <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/09/Nuorisotyö-lanittaa.pdf>

Vilkka, Hanna 2018. Ikkunoita tutkimusmetodeihin : 1, Metodien valinta ja aineistonkeruu : virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. Jyväskylä: PS-Kustannus.

Yle 2019. Joka pelissä on toxic-pelaaja, joka kylvää ympärilleen vihaa ja pahaa mieltä -pelien ikäraajat eivät enää kerro, soveltuuko peli lapselle. Viitattu 12.4.2020 <https://yle.fi/uutiset/3-10789518>

## LIITTEET

### Liite 1. Nuorille esitettyjen kysymysten haastattelurunko

#### Haastattelukysymykset nuorille

- Hei kerro kuka olet
- Kerro jotain pelihistoriastasi
- Millaisia pelejä pelaat?
- Millainen peliverkostosi on? Kenen kanssa pelaat, jos pelaat moninpelejä?
- Millaisista asioista juttelet muiden kanssa silloin kun pelaat?
- Onko sinun mielestäsi eri peleissä erilainen yhteisö? Millaisia pelaajat ovat?
- Mikä on sinun mielestäsi positiivinen pelikulttuuri?
- Mikä on sinun mielestäsi parasta pelaamisessa?
- Mikä on sinun mielestäsi huonointa pelaamisessa?
- Millaisia hyötyjä olet kokenut saavasi pelaamisesta?
- Onko pelaamisesta koitunut haittavaikutuksia?
- Mitä sinun mielestäsi tulisi tehdä, jotta peliyhteisöt olisivat kaikille mukavampia ja vähemmän myrkyllisiä?

## Liite 2. Asiantuntijahaastattelussa käytetty runko Kimmo Pölkille

### Haastattelukysymykset Kimmo Pölkille

- Hei kerro kuka olet ja mitä teet?
- Kuinka kauan olet työskennellyt digitaalisen nuorisotyön parissa?
- Oletko itse pelannut moninpelejä verkossa yhdessä muiden kanssa?
- Oletko huomannut eroja pelikulttuurissa ja ihmisten käytöksessä eri tyylisissä peleissä?
- Onko digitaalinen nuorisotyö muuttunut sinä aikana, kun olet ollut töissä?
- Mitä positiivinen pelikulttuuri tarkoittaa sinulle?
- Millä tavoin nuoria tulisi kannustaa positiiviseen pelikulttuuriin?
- Mitkä ovat mielestäsi isoimmat haasteet positiivisen peliympäristön edistämässä?
- Millaisia vaikutuksia positiivisella pelikulttuurilla on yksilön hyvinvointiin pitkällä tähtäimellä?
- Miten taas negatiivisen peliympäristön vaikutus pitkällä tähtäimellä?
- Miten pelikulttuuri on vuosien saatossa kehittynyt ja kuinka sitä tulisi kehittää?



### Liite 3. Asiantuntijahaastattelussa käytetty runko Sami Partaselle

#### Haastattelukysymykset Sami Partaselle

- Hei kerro kuka olet ja mitä teet?
- Kuinka kauan olet streamannut?
- Mitä pelejä sinä pelaat?
- Oletko huomannut eroja pelikulttuurissa ja ihmisten käytöksessä eri tyylisissä peleissä?
- Mitä positiivinen pelikulttuuri tarkoittaa sinulle?
- Millä tavoin nuoria tulisi kannustaa positiiviseen pelikulttuuriin?
- Mitkä ovat mielestäsi isoimmat haasteet positiivisen peliympäristön edistämässä?
- Millaisia vaikutuksia positiivisella pelikulttuurilla on yksilön hyvinvointiin pitkällä tähtäimellä?
- Miten taas negatiivisen peliympäristön vaikutus pitkällä tähtäimellä?
- Miten pelikulttuuri on vuosien saatossa kehittynyt ja kuinka sitä tulisi kehittää?