

# **Toksista pelikulttuuria parantavat toimet Overwatch- pelin vähemmistöpelaaajien näkökulmasta**

Enni Eerikäinen  
Pro gradu-tutkielma  
Digitaalisen kulttuurin, maiseman ja kulttuuriperinnön tutkinto-ohjelma  
Digitaalinen kulttuuri  
Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos  
Humanistinen tiedekunta  
Turun yliopisto  
Huhtikuu 2023

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu  
Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

Pro gradu -tutkielma

Digitaalisen kulttuurin, maiseman ja kulttuuriperinnön tutkinto-ohjelma

Digitaalinen kulttuuri

Enni Eerikäinen

Toksista pelikulttuuria parantavat toimet Overwatch-pelin vähemmistöpelaaajien näkökulmasta

Sivumäärät: tutkielma 73 s liitteet 6 s

Huhtikuu 2023

Tässä tutkielmassa käsittelem taksisen pelikulttuurin ilmenemismuotoja, vaikutuksia sekä moderointiin liittyviä parannusehdotuksia Overwatch-pelin vähemmistöpelaaajien näkökulmasta. Tarkastelen vähemmistöpelaaajien eli naisten, sukupuoli-, seksuaali- ja etnisten vähemmistöjen kokemuksia, sillä kyseiset ryhmät harvoin tunnustetaan osana valtavirtaisten pelituotantojen kohdeyleisöä. Tämän lisäksi toksisen meritokratian sekä hegemonisen nörttimaskuliinisuuden myötä, pelikulttuurissa valloillaan olevat asenteet sekä ennakkoluulot pelaaajavähemmistöjä kohtaan, vaikuttavat kyseisten ryhmien pelikulttuuriseen osallistumiseen sekä pelaaajidentiteetin muodostumiseen. Jotta pelikulttuurista olisi mahdollista saada turvallisempi ja saavutettavampi ympäristö kaikille pelaaajille, on tärkeää kuulla niitä pelaaajia, jotka jäävät pelikulttuurissa haasteellisempaan asemaan. Näitä ryhmiä kuulemalla voimme löytää ratkaisuja yhteisökeskeisiin moderointistrategioihin ja samalla paikantaa, mitkä nykyiset moderoinnin muodot toimivat ja mitä ongelmakohtia tulisi vielä kehittää.

Tutkimusmetodeina käytän verkkokyselyä sekä temaattista sisällönanalyysiä. Jaoin verkkokyselyn kohderyhmälle suunnattuihin verkkoyhteisöihin mahdollisimman laajan otannan sekä parhaimman saavutettavuuden mahdollistamiseksi. Temaattisen analyysin avulla hahmotan vastausten taustalla toimivia temaattisia kategorioita, joiden avulla esittelen tulosten välisiä suhteita, toistuvuutta sekä niiden taustalla toimivia nyansseja.

Tutkimustulokset osoittivat kuinka tutkimukseen osallistuneet vähemmistöpelaaajat tunnustavat toksisen pelikulttuurin ongelmakohtat ja osaavat tarjota niihin myös konkreettisia ratkaisuja. Kaikki vastanneet ovat kohdanneet toksista pelikulttuuria pelatessaan Overwatch-peliä, ja häirintäkulttuuri selvästi vaikuttaa pelaaajien pelityyliin, halukkuuteen osallistua pelin sisäiseen kommunikointiin sekä tapaan, jolla tutkittavat kokevat itsensä peliyhteisön jäseniksi. Kävi myös ilmi, etteivät nykyiset moderoinninkeinot ole vastaajista riittäviä. Moderointistrategioiden parantamiseksi esitetyt ratkaisut keskittyivät nykyisten moderoinnin muotojen kehittämiseen, uusien toimien esittämiseen niin pelin sisällä kuin sen ulkopuolisissa väylissä. Tutkittavat toivat esiin myös peliyhtiö Blizzardin roolin sekä sen vastuun toksisen kulttuuriin puuttumisessa sekä turvallisemman pelikulttuurin edistämässä.

Tutkimustulosten perusteella jatkotutkimuksissa olisi tärkeää ottaa huomioon pelaaajayhteisön moninaisuus sekä yksilökohtaiset kokemukset. Lisäksi moderointikeinoja tulisi jatkossa testata myös konkreettisella tavalla ja ylläpitää akateemisen sekä peliteollisuuden välistä keskustelua pelikulttuurin saavutettavuuden sekä turvallisuuden parantamiseksi. Lisäksi on tärkeää suunnata katse myös peleihin, jotka onnistuvat turvallisen yhteisökulttuurin luomisessa, jotta niissä esiintyviä saavutettavuutta edistäviä tekijöitä osattaisiin jatkossa soveltaa pelituotannossa kokonaisvaltaisesti.

**Avainsanat:** toksinen pelikulttuuri, häirintä, toksinen meritokratia, hegemoninen nörttimaskuliinisuus, moderointi, sukupuolittuminen, vähemmistöt

# Sisällysluettelo

<b>1</b>	<b>Johdanto</b>	<b>5</b>
1.1	Tutkimusaihe ja tavoite	5
1.2	Tutkimustapaus Overwatch	11
<b>2</b>	<b>Tutkimuksen teoria</b>	<b>14</b>
2.1	Meritokratia ja toksisen pelikulttuurin juuret	14
2.2	Nörttimaskuliinisuutta ja toksista pelikulttuuria	18
2.3	Vähemmistöpelajaat sekä pelaajaidenteetti	22
2.4	Pelikulttuurinen osallistuminen ja pelaajapääoma	26
<b>3</b>	<b>Aineistot ja menetelmät</b>	<b>29</b>
3.1	Tutkimusmenetelmät	29
3.2	Verkkokyselyn luominen, eettiset kysymykset ja aineistonkeruu	30
<b>4</b>	<b>Verkkokyselyaineiston analysointi</b>	<b>33</b>
4.1	Tutkittavien tausta	33
4.2	Toksinen kulttuuri ja sen kokemukset	34
4.3	Pelikulttuurinen osallistuminen	36
4.4	Toksiseen kulttuuriin puuttuminen ja moderointi pelituotannon näkökulmasta	48
4.5	Ratkaisut	55
<b>5</b>	<b>Lopuksi</b>	<b>60</b>
5.1	Tulokset	60
5.2	Pohdinta	65
	<b>Lähteet</b>	<b>69</b>
	<b>Liitteet</b>	<b>74</b>

# 1 Johdanto

## 1.1 Tutkimusaihe ja tavoite

Pelaaminen on ollut luonnollinen osa arkeani lapsesta lähtien. Jo kauan ennen syntymääni kodissani oli arsenaali erilaisia pelikonsoleja sekä tietokonepelejä isäni peliharrastuksen vuoksi. Isoveljeni johdolla tutustuin pelikulttuuriin jo varhaislapsuudessa ja viikonloppuiset pelisessiot Playstation 1 sekä NES-konsoleilla ovat yksiä vahvimpia lapsuuden muistojani. Vasta siirryttyäni pelaamaan verkkopelejä, huomasin itseni ja veljeni välisiä eroja pelaajina. Siinä missä veljeni pystyi navigoimaan, osallistumaan ja suoriutumaan peleissä olikin minulle haasteellista ja rajoittavaa. Tämä ei johtunut poikkeavasta taitotasostamme vaan tavasta, jolla muut pelaajat kohtelivat minua pelaajana. Yhtäkkiä en ollutkaan yksi heistä kuten veljeni, vaan jokin ulkopuolinen tai tilaan kuulumaton tunkeilija. Ensimmäisen tervehdysten jälkeen sain kohdata hyökyaallon, jonka oma läsnäolon aiheutti. Sain kuulla toinen toistaan kamalampia haukkuja, kiroamista ja huutoa, jotka kaikki osoitettiin minulle miespuolisten pelaajien toimesta vain siksi, koska olen nainen.

Poistuin pelistä, ennen kuin ensimmäinen kierros ehti edes päättyä. Tämä ensimmäinen verkkomoninpelikokemus muutti käsitykseni vuosia kestäneestä harrastuksestani. Tyydyin pelaamaan yksinpelejä ja seuraamaan striimaajia sekä e-urheilua, sillä osallistumiseni pelikulttuuriin tuntui lähes mahdottomalta verkossa. Seuraamalla sivusta, kun muut pelaavat, antoi mahdollisuuden olla osa peliyhteisöä ja jatkaa harrastustani siedettävällä tavalla. Siitä huolimatta koin, että siirryin kentältä vaihtopenkille, josta sain turvalliselta etäisyydeltä seurata muita pelaajia, haastamatta heidän rooliaan tai osallisuuttaan. Tämä sai minut pohtimaan, olinko oikeasti osa joukkuetta tai yhteisöä, jos todellinen paikkani naisena oli muiden mielestä keittiössä, eikä taistelukentällä.

Koska häiriökäyttäytyminen on hallitsevassa roolissa pelikulttuurissa, aloin tutkielmaa suunnitellessani pohtia, ovatko nykyiset moderointistrategiat toimivia? Voisiko moderointia, pelien sisältöjä tai ulkoista viestintää kehittää rakentavampaan suuntaan, jotta häiriköinnin ehkäiseminen olisi tehokkaampaa? Millaisia ideoita tai tarpeita vähemmistöpelaaajilla on kohtaamansa syrjinnän taltuttamiseksi? Miten peliyritykset itse kokevat ongelman ja kuinka he reagoivat siihen? Näiden pohdintojen myötä muodostui tutkielmani aihe sekä tavoite.

Tutkielman aiheena on toksisen eli myrkyllisen pelikulttuurin vaikutus Overwatch-pelin vähemmistöpelaaajiin. Tutkimuksen tavoitteena on kartoittaa pelaaajavähemmistöjen eli naisten, etnisten, sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöjen kokemuksia pelikulttuurin sisällä tapahtuvasta

häirinnästä. Lisäksi kartoitan tapoja, joilla peliyhteisön sisäinen häirintä vaikuttaa kyseisten ryhmien pelikokemuksiin, pelityyliin sekä rooliin pelaajayhteisön jäsenenä. Tutkielman tärkeässä roolissa ovat kuitenkin kehitysideat häiriökäyttämisen ehkäisemiseksi niin moderoinnin, yhteisökulttuurin kuin pelin ulkopuolisten toimintojen näkökulmasta. Vähemmistöpelaajien roolin tarkastelu pelikulttuurin toimijoina auttaa ymmärtämään ongelmaa sosiokulttuurisesta näkökulmasta. Tällöin tulee ottaa huomioon häirintäkulttuurin vaikutukset ja lähtökohdat sekä nostaa esiin tekijät, jotka vaikuttavat vähemmistöpelaajien haasteelliseen osallistumiseen ja toimijuuteen pelikulttuurissa. Näitä tekijöitä ovat vakiintuneet käsitykset ja ennakkoluulot vähemmistöpelaajia kohtaan, häiriökäyttäytymisen vaikutus pelaajaidentiteetin sekä yhtiökeskeiset toimet, jotka mahdollistavat häiriökäyttäytymisen sekä toiseuttamisen syntymisen. Toksisen kulttuurin lähtökohtien, ilmenemismuotojen sekä parannusideoiden summana on tarkoitus tarjota ratkaisuja saavutettavamman, turvallisemman ja tasa-arvoisemman pelikulttuurin luomiseksi sellaisten pelaajayhteisöjen näkökulmasta, joihin toiseuttava pelikulttuuri eniten vaikuttaa.

Tutkielman päätutkimuskysymys on: miten Overwatch-pelin toksista pelikulttuuria voitaisiin parantaa vähemmistöpelaajien näkökulmasta? Tutkimuksen päämotiivina on eritellä erilaisia muutoskeinoja sekä metodeja, joilla häirintää voitaisiin ehkäistä ja hallita Overwatch-pelin kontekstissa. Lisäksi tutkimus on rajattu käsittelemään vähemmistöpelaajia, sillä ilmiö koskettaa naispelaajien lisäksi muitakin marginalisoituja yhteisöjä. Vaikka naiset osallistuvat pelaamisen lähes yhtä paljon kuin miehet <sup>1</sup>, silti heidät mielletään pelikulttuurissa marginalisoituna ryhmänä <sup>2</sup>. Tämän takia käytän tutkittavistani yhteisnimitystä vähemmistöpelaajat. Tutkimuksen taustoja tarkentavia alatutkimuskysymyksiä ovat: miten toksinen pelikulttuuri ilmenee Overwatch-pelin kontekstissa sekä millä tavoin toksisuus vaikuttaa vähemmistöpelaajien pelikulttuuriseen osallistumiseen, pelityyliin ja kokemukseen peliyhteisöön kuulumisesta? Tutkimuskysymykset ovat toimineet raameina verkkokyselyn kysymysten laatimisessa sekä sisällönanalyysin teemoittelussa.

Toksisella pelikulttuurilla tarkoitan pelikulttuurissa ilmenevää sisäistä häirintää, epätasa-arvoisuutta sekä toiseuttamista, joka ilmenee niin pelaajayhteisöjen keskuudessa, e-urheilussa kuin pelien sisällöissäkin. Tässä tutkielmassa käytän toksisesta pelikulttuurista myös termejä sisäinen häirintä, häiriökäyttäytyminen, myrkyllisyys, toiseuttaminen, epätasa-arvoinen tai haitallinen käytös. Pelitutkija Kelly Boudreaun (2022) *Beyond deviance: toxic gaming culture*

---

<sup>1</sup> Kinnunen et.al 2022, 4

<sup>2</sup> Chess 2017, 31

*and the potential for positive change*-tutkimusartikkelin mukaan, toksisuudesta on muodostunut normi pelikulttuurissa. Vaikka toksisuus mielletään tutkijan mukaan sopimattomana laajemmassa yhteiskunnallisessa rakenteessa, pelikulttuuri osoittaa, että yhteiskunnassa ilmenee myös epäkohtia, jotka sallivat kyseisen käytöksen ja sen normalisoitumisen. Haitallinen pelikulttuuri kumpuaa hegemonisesta maskuliinisuudesta ja valkoisten miesten etuoikeutetusta asemasta yhteiskunnassa. Vähäisen moninaisuuden sekä representaation vuoksi ongelmaa tukevat myös peliyhtiöiden rakenne sekä pelien toiseuttavat sisällöt, jotka ylläpitävät epätasa-arvoisia asenteita. Tämän takia häiritsevä käytös, joka suunnataan vähemmistöpelaaajia kohtaan, on Bourdeau mukaan normalisoitunut niin pelaajayhteisöissä kuin pelituotannossakin. Vähemmistöjen roolin sekä rakenteellisuuden kritisoiminen kyseisten ryhmien toimesta ovat myös normalisoituneet osaksi pelikulttuuria, eikä sitä pidetä osoituksena pelikulttuurin myrkyllisyydestä, kuten laajemmassa yhteiskunnallisessa kontekstissa voisi olettaa.<sup>3</sup>

Boudreau nostaa tutkimuksessaan esille pienempien peliyhtiöiden roolin toksisen kulttuurin muutoksessa. Yksityiset pienemmät peliyhtykset työstävät pelikulttuuria uuteen suuntaan uusien narratiivien sekä tuotantojen kautta, sillä näiden toiminta on vapaampaa verrattuna suurempiin yrityksiin. Valitettavasti suuremmat peliyhtykset, jotka ovat vakinaistaneet paikkansa tuotannossa ajavat toksisia arvoja edelleen. Vaikka pelituotannon työvoimaa moninaistettaisiin, se ei tule olemaan riittävä toimenpide, jos muutos ei tapahdu kaikissa tuotannon osissa. Boudreau korostaa, ettei kyse ole kaikista peliyhtyksistä ja monet yritykset pyrkivät aktiivisesti muuttamaan ja parantamaan pelikulttuuria oman toimintansa ja tuotantonsa kautta, jotta pelaajayhteisöjä ja tuotantoa voitaisiin monipuolistaa ja muuttaa saavutettavammaksi.<sup>4</sup>

Boudreau tuo tutkimuksessaan esille myös positiivisen muutoksen, jota pelikulttuurien saralla on nähtävissä. Tapausesimerkkien kautta Boudreau osoittaa, kuinka normalisoitunutta toksista kulttuuria vastustetaan erilaisten verkkoyhteisöjen, hankkeiden sekä organisaatioiden toimesta, jotta pelikulttuurista tulisi saavutettavampaa. Tällöin toksinen pelikulttuuri voi potentiaalisesti toimia myös ”positiivisen muutoksen katalysaattorina”, kuitenkin häirintää hyväksymällä tai oikeuttamalla. Boudreau nostaa esimerkkeinään organisaatiot kuten *Dames Making Games*, *Pixelles* sekä *GAMERella*. *Dames Making Games* on voittoa tavoittelematon yhdistys, joka

---

<sup>3</sup> Boudreau 2022, 182-183

<sup>4</sup> Boudreau 2022, 184

keskittyy pelituottamisen, keskustelun sekä pelaamisen mahdollistamiseen marginalisoiduille pelaajille. *Pixelles*-yhdistys puolestaan pyrkii toiminnallaan naispelaajien voimaannuttamiseen ja osallistamiseen pelituotannon kontekstissa. *GAMERella*-yhdistys taas järjestää pelituottamiseen sekä kehittämiseen keskittyviä työpajoja sekä Game Jam-tapahtumia, jotka on suunnattu naisille ja marginalisoiduille ryhmille. Toksiseen pelikulttuuriin on puututtu myös Suomessa erilaisten kampanjoiden sekä hankkeiden (*Non-toxic-hanke*<sup>5</sup>, *Don't be toxic-kampanja*<sup>6</sup>), yhdistysten (*Female gaming Finland ry*<sup>7</sup>) sekä vähemmistöpelaaajien muodostamien verkkoyhteisöjen kautta.<sup>8</sup>

Lähivuosina muutos on ollut mielestäni nähtävissä myös isompien pelituotantojen saralla, esimerkiksi verkossa moninpelattavat ammunta- ja taktiset pelit Valorant (Riot Games, 2020)<sup>9</sup>, Warframe (Digital Extremes, 2013)<sup>10</sup> sekä Apex Legends (Respawn Entertainment, 2019)<sup>11</sup> osoittavat esimerkillistä tapaa, jolla monimuotoisuus voidaan ottaa pelisuunnittelussa huomioon. Pelien hahmosuunnittelussa on erityisesti hyvin toteutunut niin kulttuurinen, että sukupuolen moninaisuus, josta esimerkiksi Apex Legends on saanut ehdokkuuden vuonna 2020 *outstanding game*-kategoriassa GLAAD Media Awards-palkintogaalassa. GLAAD Media Awards palkitsee median eri osa-alueita seksuaali- sekä sukupuolivähemmistöjen inklusiivisesta sekä reilusta representaatiosta.<sup>12</sup> Warframe on puolestaan saanut vuonna 2022 palkinnon parhaasta yhteisöstä (*Best game community reward*) Golden Joystick Awards-gaalassa<sup>13</sup>. Valorant on myös ansainnut useita ehdokkuuksia e-urheilun saralla, mutta erityistä on se, miten Riot Games-yhtiö tukee pelin naiskilpapelaaajia. SVG-peliuutissivuston artikkelin mukaan, Riot Games haluaa naiskilpapelaaajien tulevan nähdyiksi ja kuulluiksi, jonka myötä yhtiö järjesti *The Valorant Champions Tour Game Changers*-ohjelman, jossa vain naispelaajista koostuvat joukkueet pääsevät kilpailemaan keskenään. Vaikka kilpailussa keskitytään vain naisjoukkueisiin, aloitteen johtaja Shelby Ulissen mukaan tavoitteena on

---

<sup>5</sup> Verke.org, Non-toxic-hanke – Reilua ja kestäväää pelikulttuuria rakentamassa

<https://www.verke.org/blogit/non-toxic-hanke-reilua-ja-kestavaa-pelikulttuuria-rakentamassa/>

<sup>6</sup> havu.gg, Don't be toxic-hanke <https://havu.gg/blogs/news/toxic>

<sup>7</sup> Female Gaming Finland ry <https://www.femalegamingfinland.fi/>

<sup>8</sup> Bourdeau 2022, 181-182; 184-187

<sup>9</sup> Playvalorant.com <https://playvalorant.com/en-gb/>

<sup>10</sup> Warframe.com <https://www.warframe.com/>

<sup>11</sup> Apex Legends - The Next Evolution of Hero Shooter – EA <https://www.ea.com/en-gb/games/apex-legends>

<sup>12</sup> glad.org, The Nominees for the 31st Annual GLAAD Media Awards  
<https://www.glaad.org/mediaawards/31/2020%20nominees>

<sup>13</sup> Warframe.com, WARFRAME HAS THE BEST GAME COMMUNITY!  
VOTE NOW IN THE 2022 GOLDEN JOYSTICK AWARDS, 17.10.2022  
<https://www.warframe.com/news/warframe-has-the-best-game-community>



jatkossa nähdä myös monimuotoisia sekajoukkueita.<sup>14</sup> Annetut esimerkit ovat vain pintaraapaisu sille, miten monimuotoisuus sekä saavutettavuus ilmenevät pelien kontekstissa, mutta ne antavat osviittaa siitä, kuinka pelituotanto on kehittynyt ja mahdollisuuksia saavutettavammalle pelikulttuurille on nähtävissä.

Luonnollisesti myös pelituotannossa on nähtävillä erilaisia mekaanisia toksisuutta ehkäiseviä moderoinnin keinoja, kuten sensurointia, hyllyttämistä, tilien poistamista sekä pelin ulkopuolisen viestintäväylien hyödyntämistä häirinnän vastaisuuden tiedottamisessa. Näiden toimintamallien suhteen on myös oltava kriittinen, sillä toksinen kulttuuri on edelleen näistä strategioista huolimatta vallitseva normi pelikulttuurissa. Tästä syystä on tärkeää tarkastella aihetta myös nykyisten toimintamallien osalta, jotta mahdolliset puutteet voidaan paikantaa ja samalla luoda pohjaa uusien häirintää hillitsevien työkalujen suunnittelua varten.

Vaikka nörtti- ja pelikulttuurissa miehet ovat vahvemmin keskiössä ja nörttikulttuurissa on nähtävissä maskuliinisia piirteitä, on ilmiön kulttuurisidonnaisessa kontekstissa nähtävissä myös moninaisuutta. Petri Saarikosken (2012) mukaan pelikulttuurissa miesvaltaisuus oli huomattavaa vielä 1990-luvulla, mutta edelliseen vuosikymmeneen verrattaessa tasa-arvoisuus on parantumaan päin.<sup>15</sup> Tampereen yliopiston tuottamaa pelaajabarometriä tarkastelemalla voidaan huomata, kuinka vakiintunut ja valtavirtaistunut ilmiö pelaaminen on. Pelaajabarometrin mukaan suuri enemmistö 10–75-vuotiaista suomalaisista (80,3 %) pelaavat digitaalisia pelejä. Tutkimustilastojen mukaan digitaalisia pelejä aktiivisesti pelaavien keskuudessa miehet pelaavat enemmän kuin naiset (1,4 prosenttiyksikön ero), mutta satunnaista pelaamista tarkastellessa voidaan huomata, että naiset pelaavat miehiä useammin.<sup>16</sup> Ero miesten ja naisten välisessä pelaamisessa ei ole niin suuri, kuin mitä yleinen olettaus antaa ymmärtää. Vaikka toiseuttamista ilmenee pelikulttuurissa, on myös huomattava, etteivät kaikki pelikulttuuriin osallistuvat toteuta tai hyväksy toksista kulttuuria. Itsensä nörtiksi mieltäminen tai nörttikulttuuriin osallistuminen ei automaattisesti tarkoita nörttimaskuliinisuuden toteuttamista tai hyväksymistä. Toiseuttamisella tarkoitan Elina Vaahensalon tutkimuskäsitettä, joka kuvastaa verkkokeskusteluissa ilmenevää toimintaa, jolla pyritään toisen ihmisryhmän eriyttämiseen ja rajantekoon “meistä” ja ulkopuolisista “heistä”. Toiseuttaminen ilmenee keskusteluissa eri tavoin riippuen kontekstista, käyttäjistä, alustasta sekä keskustelukulttuurista.

---

<sup>14</sup> Reyes Jessica, 4.4.2022, GAME CHANGERS: HOW VALORANT IS MAKING ESPORTS MORE INCLUSIVE, svg.com <https://www.svg.com/821092/game-changers-how-valorant-is-making-esports-more-inclusive/>

<sup>15</sup> Saarikoski 2012, 33

<sup>16</sup> Kinnunen et.al 2022, 15–16

<sup>17</sup> Pelikulttuurissa toiseuttaminen ilmenee esimerkiksi keskustelufoorumeilla, pelien sisäisessä kommunikaatiossa sekä pelikulttuuriin liittyvässä uutisoinnissa. Käsittelen toiseuttamisen ilmenemismuotoja sekä nörttimaskuliinisuuden käsitettä lisää luvussa 2.

Sukupuolittunut pelikulttuurintutkimus on vahvasti fokusoitunut toksisen pelikulttuurin ilmenemismuotojen, lähtökohtien sekä niiden vaikutusten tutkimukselle. Pelitutkija Usva Frimanin tutkimusartikkelin *Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen lähtökohdat* (2015) mukaan, sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen juuret yltävät 1980-luvulle asti, mutta aiheen tutkiminen itsessään yleistyi 2010-luvun puolivälissä. Friman esittelee artikkelissaan sukupuolittuneen pelitutkimuksen tutkimusaaltoja, jotka kuvaavat sukupuolisidonnaisten pelikulttuuristen ilmiöiden tutkimuksen lähtökohtia, esitystapoja sekä sukupuolen käsitettä pelien kontekstissa. Sukupuoli on olennaisessa roolissa pelikulttuurien tutkimuksessa, sillä se määrittelee pelikulttuurista osallisuutta sekä käsityksen siitä, kenet lasketaan pelaajiksi. Näiden tutkimusten ja tekijöiden pohjalta Friman on luonut “sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän alustavan mallin”.<sup>18</sup>

Koska toksisen kulttuurin ja sukupuolen välinen suhde on voitu todeta vakiintuneeksi osaksi pelikulttuuria, tutkielmani tarkoituksena ei ole todistella näiden ilmiöiden esiintymistä Overwatch-pelin kontekstissa. Tarkoitukseni on kartoittaa tutkittavien subjektiivisia kokemuksia toksisen kulttuurin vaikutuksista ja ilmenemismuodoista, jotta mahdollisia nyansseja häirintäkulttuurin ja sen hallinnan keinojen välillä voitaisiin tutkia. Lisäksi tutkimus pyrkii kartoittamaan tutkittavien omia tarpeita sekä muutosehdotuksia häirintäkulttuuriin puuttumisessa. Koska sukupuolittunut pelitutkimus on aikaisempina vuosikymmeninä keskittynyt vahvasti pelaajidentiteettiin, pelisisältöihin, sukupuolieroihin, pelien sosiokulttuurisiin ympäristöihin ja konteksteihin, nörttimaskuliinisuuteen ja intersektionaalisuuteen, halusin oman tutkimusaiheeni kautta lähestyä aihetta ratkaisukeskeisestä näkökulmasta. Koska toksinen kulttuuri on tutkimusten osalta todettu vakiintuneeksi ilmiöksi pelikulttuurissa, on mielestäni oikea aika keskittyä sellaisiin toimiin ja metodeihin, jotka pyrkivät toksisen kulttuurin ehkäisemiseen tehokkaammalla ja yhteisökeskeisellä tasolla.

Tutkielma on laadullinen kyselytutkimus, joka hyödyntää tutkimusmetodeinaan verkkokyselyä sekä temaattista sisällönanalyysiä. Tutkimuksessa syvennyn tutkittavien subjektiivisiin kokemuksiin, jonka vuoksi kyseessä on kvalitatiivinen tutkimus.

---

<sup>17</sup> Vaahensalo 2021, 3

<sup>18</sup> Friman 2015, 24–25

Verkkokyselyssä hyödynnän myös määrällisiä metodeja, jotka tukevat ja auttavat hahmottamaan tutkittavien kokemuksia konkreettisemmalla tavalla, mutta tutkittavien kulttuuriset kokemukset, taustat, merkitykset sekä ympäristö ovat tutkielman keskiössä<sup>19</sup>. Koska tutkielma on myös vahvemmin aineisto- kuin teorialähtöinen, se voidaan mieltää paremmin laadulliseksi tutkimukseksi<sup>20</sup>. Verkkokyselyn avulla kerätyt tutkittavien kokemukset toksisesta pelikulttuurista sekä sen parantavista toimista esitellään neljän osa-alueen kautta: toksinen kulttuuri ja sen kokemukset, pelikulttuurinen osallistuminen, toksiseen kulttuuriin puuttuminen ja moderointi pelituotannon näkökulmasta ja lopuksi ratkaisut. Kyselytutkimus kerättiin heinäkuussa 2022 kohderyhmälle erikoistuneiden verkkoyhteisöjen kautta. Verkkokyselyaineiston keruusta sekä tutkimusmetodeista kerron luvussa 3.

Tutkielma etenee seuraavalla tavalla: luvussa 2, tutkimuksen teoria, suhteutan tutkimukseni teoreettiseen viitekehykseen sekä sukupuolittuneen pelikulttuurien tutkimuksen tutkimuskaanoniin. Samalla avaan tutkimukselle olennaisia käsitteitä sekä konteksteja. Luvussa 3, aineistot ja menetelmät, käsittelen tutkielmassa käytettyjä tutkimusmetodeja sekä verkkokyselyaineiston keruuprosessia, pohtien samalla aineistonkeruun taustalla toimineita tutkimuseettisiä valintoja. Luvussa 4, verkkokyselyaineiston analysointi, esittelen kyselyaineiston tulokset suhteuttaen ne samalla tutkimusteoriaan. Viimeisessä kappaleessa 5, pohdinta, tuon yhteen tutkimustulokset sekä esityksiä mahdollisista jatkotutkimuksista.

## 1.2 Tutkimustapaus Overwatch

Tutkimuksen tapausesimerkkinä käytän vuonna 2016 Blizzard Entertainment-yhtiön tuottamaa ja julkaisemaa Overwatch-peliä. Overwatch on ensimmäisen persoonan räiskintäpeli, jossa pelaajat taistelevat kuuden hengen joukkueissa toisiaan vastaan suorittaen valitusta pelimuodosta (*game mode*) riippuen tavoitteiltaan vaihtelevia tehtäviä. Peli sisältää 28 erilaista pelikarttaa, joiden mukaan joukkueen tulee puolustaa omia tiimiläisiään samalla päihittäen vastustajansa ja suorittamalla kyseisen tehtävän päämäärä. Pelissä on yli 30 erilaista hahmoa, jotka jakautuvat kolmeen eri rooliin.<sup>21</sup> Overwatch on myös Blizzard-yhtiön lippulaiva e-urheilussa, jossa peli saavutti nopean suosion.<sup>22</sup>

---

<sup>19</sup> Koppa.jyu.fi, Laadullinen tutkimus

<https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/laadullinen-tutkimus>

<sup>20</sup> KvaliMOTV, Mitä laadullinen tutkimus on: lyhty oppimäärä

[https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L1\\_2.html](https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L1_2.html)

<sup>21</sup> Overwatch Wiki, Overwatch: <https://overwatch.fandom.com/wiki/Overwatch>

<sup>22</sup> Ruotsalainen et.al 2022, 2

Vuonna 2022 julkaistiin Overwatch 2-peli, joka alun perin suunniteltiin pelattavaksi alkuperäisen pelin rinnalle. Tilanne kuitenkin muuttui yllättäen, sillä Overwatch 2 julkaisupäivänä alkuperäisen Overwatch 1-pelin serverit suljettiin ja Overwatch 2 tuli ensimmäisen pelin tilalle ainoaksi pelattavaksi vaihtoehdoksi. Alkuperäinen peli oli maksullinen, mutta sen seuraava versio on kaikille pelaajille ilmainen pelin sisäisiä ostoja ja kuukausipasseja (*battlepass*) lukuun ottamatta. Peli on sisällöllisesti samankaltainen kuin Overwatch 1, mutta hahmojen asuja, ulkonäköä, karttoja, joukkueiden kokoa ja pelimekaniikkoja on hieman muutettu ja kolme uutta hahmoa on lisätty kaartiin.<sup>23</sup> Tutkimusaineistoni kerättiin ennen Overwatch 2-pelin julkaisua, minkä takia tutkimukseni keskittyy vain alkuperäiseen peliin ja sen sisältöihin. Pelin sisällölliset tai mekaaniset muutokset eivät vaikuta tutkimuksen tuottamiseen tai laatuun, sillä tutkimus on rajattu käsittelemään pelin yhteisöä ja sen sosiokulttuurisia ilmiöitä sekä subjektiivisia kokemuksia pelin sisäisestä toiminnasta, pelaajien välisestä interaktiosta sekä moderoinnista, jotka sulkevat pois pelimekaniikkojen vaikutukset tutkimustuloksiin.

Overwatch on ollut vahvasti kiinnostuksen alla myös akateemisessa kontekstissa. Vuonna 2022 julkaistiin *Modes of E-sports engagement in Overwatch*-artikkelikokoelma, joka kokoaa yhteen tutkimuksia, jotka avaavat e-urheiluun sijoittuvia ilmiöitä Overwatch-pelin kontekstissa. Kokoelman johdannossa Ruotsalainen et.al nostaa esille, kuinka e-urheilu ilmiönä on kasvanut suuresti viime vuosien aikana. Ilmiötä tutkitaan monitieteellisesti ja alan kehitys voidaan nähdä itse peliteollisuudessa, kuin akateemisessa kontekstissa. Overwatch on vakiinnuttanut paikkansa kilpapelamisen maailmassa, mutta on poikkeuksellista, että se suunniteltiin taitotasojen puolesta tavanomaista monipuolisemmalle yleisölle. Tämä ilmenee esimerkiksi pelin laajamittaisessa taustatarinassa, jolla ei ole vaikutusta itse peliin tai kilpailullisuuteen, vaan sen tarkoitus on mahdollistaa monipuoliset tavat, joilla pelaajat voivat osallistua pelin maailmaan trans mediaalisesti.<sup>24</sup>

Vaikka peli on kohdennettu taitotasoltaan monipuoliselle yleisölle ja Overwatch-hahmot ovat moninaiset,<sup>25</sup> on silti huomattava, että pelin sisällä ilmenee myös haasteita. Blameyn mukaan (2022) kun Overwatch julkaistiin vuonna 2016, pelin yhteisö oli peligenreen nähden vähemmän toksinen, kunnes pelin kilpailullinen muoto julkaistiin<sup>26</sup>. Toksinen pelikulttuuri on osana

---

<sup>23</sup> Niko Nikkilä, Arvostelu: Overwatch 2 on peli, jota voi hädin tuskin kutsua jatko-osaksi, Pelaajat.com 11.10.2022, <https://pelaajat.com/esports/overwatch/arvostelu-overwatch-2-on-peli-jota-voi-hadin-tuskin-kutsua-jatko-osaksi>

<sup>24</sup> Ruotsalainen et.al 2022, 2–3

<sup>25</sup> Ruotsalainen et.al 2022, 2; 4

<sup>26</sup> Blamey 2022, 34

Overwatch-yhteisöä, joka ilmenee esimerkiksi Ruotsalaisen ja Frimanin (2022) mukaan naispelaajiin kohdistuvana eriarvoisuutena sekä misogynyisinä ennakkoluuloina näitä kohtaan. E-urheiluyhteisö on tutkijoiden mukaan hegemonisen, nörttimaskuliinisuuden ja atleettisen maskuliinisuuden ympäröimä. Tämän seurauksena kilpapelaminen on haasteellista naispelaajille, jotka joutuvat navigoimaan ja sopeutumaan ympäristöön, joka ei ole luotu heitä varten. Naispelaajien sukupuoli asetetaan etualalle ja heidät koetaan yksilöiden sijaan koko sukupuolensa edustajina. Lisäksi naispelaajat kokevat toistuvaa häirintää sekä syrjintää sukupuolensa takia.<sup>27</sup> Pelin suosion, akateemisen kiinnostuksen sekä pelin sisällä ilmenevän toksisen kulttuurin takia, päädyin valitsemaan Overwatch-pelin tutkimuskohteekseni.

---

<sup>27</sup> Ruotsalainen & Friman 2022, 139

## 2 Tutkimuksen teoria

### 2.1 Meritokratia ja toksisen pelikulttuurin juuret

Tutkielmani sijoittuu sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen teoreettiseen viitekehykseen. Tutkimukselleni oleellisia konteksteja ovat toksinen pelikulttuuri, pelaajaidentiteetti, pelikulttuurinen osallistuminen, nörttimaskuliinisuus sekä toksinen meritokratia. Esittelen tässä luvussa tutkimuksen kannalta merkityksellistä tutkimuskirjallisuutta avaten samalla tutkielmassa käyttämiäni käsitteitä sekä tutkimusaiheen taustalla vaikuttavia ilmiöitä. Koska aihetta käsittelevää tutkimusta on tuotettu laajamittaisesti, olen joutunut valikoimaan rajatun määrän tutkimuksia, joiden kanssa keskustelen. Aloitan toksisen pelikulttuurin juurien avaamisen meritokratian näkökulmasta, minkä jälkeen syvennyn hegemoniseen nörttimaskuliinisuuteen, pelaajaidentiteettiin sekä toksisen pelikulttuurin vaikutuksiin, jotka kohdistuvat pelaajavähemmistöihin. Tämän jälkeen käsittelen pelikulttuurisen osallistumisen sekä pelaajapääoman käsitteitä Usva Frimanin väitöstyötä hyödyntäen. Käsittelen tutkimusaiheeni aikaisempia lähtökohtia, tuloksia sekä ilmiöitä auttaakseni hahmottamaan, miten tutkielmani sijoittuu osaksi sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen tutkimuskaanonia.

Tutkimusteoksessaan *The Toxic Meritocracy of Video Games : Why Gaming Culture Is the Worst* (2018) Christopher Paul käsittelee pelikulttuurissa ilmenevää toksista meritokratiaa sekä sen vaikutuksia pelikulttuuriin. Paul perustelee tutkimuksessaan toksisen pelikulttuurien tutkimisen tärkeyden sekä ilmiön laajamittaisuuden. Tutkijan mukaan pelit ovat siirtyneet marginalisoidusta ajanvietteestä ja harrastuksesta osaksi valtavirtamediaa, minkä myötä pelit ovat ajanvietteenä vakiintuneet osaksi arkea. Paul nostaa esille pelien tärkeyden akateemisessa tutkimusperinteessä samalla tiedostaen pelikulttuurissa ja -tuotannossa ilmenevät ongelmat. Paulista pelitutkimus on tärkeää, sillä pelikulttuuri on syventynyt vuosien varrella ja samalla toksiset piirteet sen mukana. Kuten muissakin medianmuodoissa, pelit edustavat ja perustuvat ideologioihin. Paulista pelit ovat kulttuurisia artefakteja, mutta keskustelu niiden taustoista jää liian vähälle. Pääongelma Paulin mukaan on pelien meritokraattisuus, eli saavutuskeskeisyys, josta on syntynyt pelikulttuurin pääpainopiste. Tämä ilmenee Paulista esimerkiksi pelien sisällöllisissä ominaisuuksissa, kuten pelien tasoissa, saavutuksissa ja hahmohierarkioissa sekä pelien ulkopuolella pelaajien taitojen korostamisessa. Paul huomauttaa, että verkkopelien mukana tullutta anonymiteettiä ylistetään pelaajien keskuudessa, mutta samalla sivuutetaan

täysin rakenteellinen epätasa-arvoisuus, jonka vuoksi kaikki pelaajat eivät ole yhtäläisessä asemassa pelikulttuurin silmissä.<sup>28</sup>

Pelikulttuurin meritokraattisuus on Paulin mukaan peräisin pelien kilpailullisuudesta ja tarpeesta asettaa pelaajat paremmuusjärjestykseen yksilön taidokkuuden perusteella. Jotta kyseinen järjestys voidaan luoda, sen on perustettava johonkin systeemiin. Paul pitää MUD1-peliä silloisten verkkopelien lähtökohtana. Pelin loivat Richard Bartlen ja Roy Trunshawn vuonna 1978. Pelin tekijöiden mukaan he pyrkivät luomaan ”todellisen meritokratian”, jossa pelaajan taito oli ainoa tekijä, joka vaikuttaisi pelaajan menestykseen taustoista huolimatta. Paulin mukaan MUD1-peli luo perustan pelien suoritus- ja taitokeskeisyydelle, mikä tuo mukanaan haasteita pelisuunnitteluun. Ongelmana on se, että kyseinen systeemi sivuuttaa myös meritokraattisuudesta johtuvat rakenteelliset ongelmat, jotka aiheuttavat pelaajien epätasa-arvoiset asemat pelikulttuurissa.<sup>29</sup>

Tutkielmani fokuksena ovat Paulin esiin tuoman toksisen pelikulttuurin epätasa-arvoisesta rakenteesta kärsivien marginalisoitujen ryhmien asema, kokemukset ja tarpeet. Kuten Paul tuo tutkimuksessaan esiin, meritokraattisuuden takia kaikki pelaajat eivät ole samassa asemassa, mikä ilmenee pelikulttuurissa erityisesti verkkopelien ympärille muodostuneiden yhteisöjen keskuudessa toistuvana toiseuttamisena, syrjimisena ja vakavana häirintänä vähemmistöpelaaajia kohtaan. Nostan seuraavaksi esiin tapoja, joita Paul kuvaa toksisen pelikulttuurin ilmentymismuodoiksi samalla avaten niiden vuorovaikutussuhteita meritokratiaan.

Meritokraattisuuden ongelma ei ole Paulin mukaan sidoksissa vain pelisuunnitteluun vaan myös peliteollisuuden itseensä, sillä meritokraattiset ideologiat näkyvät myös pelien narratiiveissa. Pelaaja kiipeää pohjalta kohti mainetta ja kunniaa pelissä kerättyjen saavutusten avulla. Tämä tarinankerronta toistuu monissa peleissä, joista Paul nimeää esimerkiksi Grand Theft Auto-pelisarjan, Uncharted ja Restaurant Story-pelit. Pelit poikkeavat keskenään teemoiltaan ja motiiveiltaan suuresti, mutta niiden peruseriaatteena on pelaajan kasvutarina kohti menestystä. Paulin mielestä onkin tärkeää, että pelien suunnittelussa huomioidaan, kuinka pelien elementit suunnitellaan, sillä ne vaikuttavat pelikulttuurin puolueellisuuteen.<sup>30</sup>

Esimerkiksi e-urheilun parissa voidaan huomata pelisuunnittelun ja pelitapojen vaikutukset toksiseen kulttuuriin ja meritokratiaan. E-urheilu on meritokraattinen ympäristö, johon osallistuminen on rajattu vain pelaajien parhaimmistolle. Meritokraattisuuden rakenteellinen

---

<sup>28</sup> Paul 2018, 1–2

<sup>29</sup> Paul 2018, 3

<sup>30</sup> Paul 2018, 5; 70

epätasa-arvoisuus ilmenee myös e-urheilussa, sillä muut kuin valkoiset cismiehet joutuvat vahvasti häirinnän ja toiseuttamisen uhreiksi. Seksisimin lisäksi, myös rasistinen häirintä ilmenee toksisessa pelikulttuurissa. Paulin mielestä akateemisessa kontekstissa rasismi on herättänyt keskustelua, mutta sen käsitteleminen on saanut liian vähän huomiota, kun keskustellaan toksisesta pelikulttuurista. Rasistiset asenteet ilmenevät esimerkiksi peleissä vähäisessä tai rajoittuneessa representaatioissa. Hahmot, jotka edustavat etnisiä vähemmistöjä, rajautuvat rooliensa puolesta urheilu- sekä tappelupeleihin.<sup>31</sup>

Paul nostaa aiheesta esiin Kishonna Grayn tutkimukset. Kishonna Grayn mukaan etniseen vähemmistöön kuuluvat pelaajat kohtaavat runsaasti vihapuhetta peliyhteisöjen sisällä, esimerkiksi aksenttiansa tai puhetapansa vuoksi. Grayn tutkimus fokusoituu etnisiin vähemmistöihin kuuluvien naisten kokemuksiin Xbox Live yhteisön keskuudessa, jossa häirintäkulttuuri ilmenee laajamittaisesti. Gray nostaa esiin miten etnisten vähemmistöjen jäsenille suunnattu puhe sisältää rasistisia ja seksistisiä asenteita. Myös seksuaaliseen suuntautumiseen kohdistuvaa häirintää ilmenee, sillä tutkijan mukaan etnisten vähemmistöryhmien joukossa on myös monia seksuaalivähemmistöihin kuuluvia pelaajia. Vaikka pelaajat eivät aina näe toisiaan, etnisyys voi ilmetä esimerkiksi pelihahmolle valitun ihonvärin tai pelaajan äänen perusteella, mikä voi laukaista profiloitun vihapuheen. Tutkija nostaa esiin myös tutkittavien kokemukset intersektionaalisuuden kontekstissa. Grayn kyselyaineiston mukaan, vaikka etnisiin vähemmistöihin kuuluvat vastaajat kokivat alistavan käytöksen tapahtuvan miespelaajien toimesta, myös valkoisten naispelaajien rooli nostettiin esille häirintätilanteissa. Häirinnän tapahtuessa vastaajat kokivat valkoisten naisten toimivan passiivisina sivustakatsojina, sen sijaan että he itse puuttuisivat tilanteeseen tai vaikuttaisivat omaan uhriutumiseensa.<sup>32</sup> Tästä voidaan huomata, että naiseus itsessään voi toimia häirinnän laukaisijana, mutta myös naisten välillä on nähtävissä rakenteellisesta epätasa-arvosta johtuvia eroja häirinnän kokemuksissa sekä häirintään reagoimisessa. Tämä osoittaa sen, että naiset eivät ole ainoa ryhmä pelikulttuurissa, johon yhteisön sisäinen toksinen kulttuuri vaikuttaa.

Tutkielmani on tapaustutkimus, joka hyödyntää Overwatch-verkkopeliä esimerkkinään toksisesta pelikulttuurista. Meritokraattisuus sekä sen tuoma rakenteellinen epätasa-arvoisuus ilmenevät erityisesti pelin kontekstissa. Overwatch hyödyntää erilaisia meriittejä korostavia piirteitä, kuten tulostauluja, palkintoja ja sijoituksia, joita Paul kuvaa pelien meritokraattisuuden ilmentymiksi. Meritokraattisuuden takia ilmenevä rakenteellinen epätasa-

---

<sup>31</sup> Paul 2018, 75; 79

<sup>32</sup> Gray 2012, 411–412; 416, 419



arvo on vahvasti läsnä niin pelin sisäisessä häirinnässä kuin e-urheilussa sekä muissa Overwatch-fanikulttuurin muodoissa. Toksisen pelikulttuurin ja meritokratian suhdetta käsittelee myös Usva Frimanin ja Maria Ruotsalaisen tutkimusartikkeli *Gender and Toxic Meritocracy in Competitive Overwatch: Case “Ellie”* (2022). Tutkimusartikkeli käsittelee vuonna 2018 tapahtunutta tapausta, jossa poikkeuksellisesti uusi naispuolinen pelaaja, kutsumanimeltään *Ellie*, liitettiin Pohjois-Amerikkalaiseen Overwatch-liigan (lyh. OWL) Second Wind-joukkueeseen. Lisäys herätti tutkimuksen mukaan paljon keskustelua niin hyvässä kuin pahassa Overwatch e-urheiluyhteisön sisällä, sillä naispelaajien osallistuminen e-urheiluun on erittäin harvinaista Overwatch-liigassa. Pelaajan sukupuolen sekä nopean kehityskaaren takia epäilykset heräsivät pelaajan identiteetin todenmukaisuudesta. Lopulta tilanne raukesi vain 12 päivää myöhemmin, kun Ellie ilmoitettiin joukkueen Twitterin kautta poistuneen joukkueesta. Lähtöä perusteltiin kritiikillä sekä häirinnällä, jota Ellie oli joutunut kohtaamaan. Todellisuudessa tilanne oli hyvin erilainen. Pari päivää myöhemmin Ellien todellinen identiteetti paljastui, kun CCloud9-joukkueen pelaaja Becca “Aspen” Rukavina kertoi striimissään Ellien olevan Punsisher-nimisen pelaajan tuottama “sosiaalinen koe”. Tutkimus analysoi kyseisestä “kokeesta” käytyä keskustelua sekä niissä ilmenneitä keskeisimpiä teemoja erilaisten uutisalustojen, verkkoyhteisöjen sekä keskustelupalstojen kontekstissa.<sup>33</sup>

Frimanin ja Ruotsalaisen mukaan naispelaajien osallistuminen e-urheilussa on rajoittunutta ikä ilmenee esimerkiksi tavoissa, joilla naispelaajia kuvaillaan spesifisti naispelaajina, eriyttämällä heidät omaksi ryhmäkseen perinteisen pelaaja-termin ulkopuolelle. Samalla naiset koetaan sukupuolensa edustajina eikä itseään edustavina yksilöllisinä pelaajina. Naiseuden takia pelaajan rooli objektisoidaan ja toiseutetaan. Toiseksi keskusteluissa ilmeni, että Ellietä kuvailtiin tämän suorituskyvyn perusteella, mutta taitojen kehuminen ei tapahtunut ylistävässä mielessä. Epäilyksien tukemiseksi Ellien taidokkuutta käytettiin häntä vastaan, sillä korkeatasoista pelaamista ei pidetä naisille mahdollisena ominaisuutena pelikulttuurissa.<sup>34</sup>

Ruotsalaisen ja Frimanin mukaan Redditissä puolestaan keskustelua käytiin Ellien rekrytoinnin julkaisemisesta lähtien. Keskustelijoiden parissa ilmeni niin iloa, kuin epäilyksiä naisen osallistumisesta Overwatch-liigaan. Ellieen kohdistuneet epäilykset eivät kyseenalaistaneet häntä itseään huijariksi vaan epäilykset keskittyivät ajatukseen miespelaajista, jotka mahdollisesti toimivat Ellien taustalla. Lisäksi analyysissä huomattiin, että Ellien takana oletettiin toimivan vain korkeatasoisia miespelaajia eikä naispelaajia. Tämä

---

<sup>33</sup> Ruotsalainen & Friman 2022, 135–137

<sup>34</sup> Ruotsalainen & Friman 2022, 141–142

osoittaa sen, että epäilykset keskittyivät Ellien sukupuoleen eikä toimijuuteen. Muut seksistiset oletukset perustuivat Ellien rooliin, jota tämä pelasi Second Wind-joukkueessa. DPS (lyh. *damage per second*) eli pelissä toimiminen “vauriota aiheuttavassa roolissa” koettiin keskustelussa olevan harvinainen ominaisuus naispelaajilla ja siksi myös epäuskottava. Kyseinen rooli koetaan harvinaiseksi naisten keskuudessa, sillä olettamuksella, että rooli olisi heille liian haastava. Tämän takia naisia usein kehoitetaan pelaamaan taustatukea antavien roolia (*support*) Overwatch-pelin yhteisön keskuudessa, sillä rooli koetaan heille sopivammaksi. Tämän takia Ellien toimiminen odotuksien vastaisesti herätti vastustusta ja suorastaan helpotusta, kun tilanteen todellinen laita paljastui.<sup>35</sup> Tutkimus osoittaa naispelaajien roolin sekä aseman Overwatch-pelin kontekstissa niin pelaajayhteisön kuin kilpapelamisen näkökulmasta. Samat olettamukset jatkuvat myös muualla pelikulttuurissa ja sen vaikutus on helposti huomattavissa myös omaa verkkokyselyaineistoa analysoidessani. Misogynia ja seksismi vaikuttavat vahvasti naispelaajien sekä muiden vähemmistöpelaaajien pelikulttuuriseen osallisuuteen, jonka tapausesimerkki Ellie hyvin konkretisoi.

## 2.2 Nörttimaskuliinisuutta ja toksista pelikulttuuria

Toksisen pelikulttuurin muodostumiseen vaikuttavat monenlaiset tekijät, eikä syytä voida jäljittää vain yhteen kulttuuriseen tai tekniseen osa-alueeseen. Kuten johdannossa nostin esille, yksi toksisen pelikulttuurin mahdollistanut tekijä on hegemoninen maskuliinisuus, joka ilmenee vahvasti nörttikulttuurissa. Väitöstyössään *Nerd/Geek Masculinity: Technocracy, Rationality, and Gender in Nerd Culture's Countermasculine Hegemony* Eleanor Lockhart (2015) määrittelee hegemonisen maskuliinisuuden tuomalla esiin ilmiöstä esitettyjä esimerkkejä, kuten Nick Trujillon määritelmän, jonka mukaan hegemoninen maskuliinisuus on maskuliinisuuden muoto, johon mielletään tiettyjä piirteitä kuten heteroseksuaalisuus, fyysinen voima ja kontrolli, työhöön liittyvät saavutukset, patriarkaalisuus sekä johtaminen<sup>36</sup>. Vaikka puhutaankin maskuliinisuudesta, Lockhart tuo esille, että myös muut kuin miehet toistavat aktiivisesti näitä piirteitä.<sup>37</sup> Vaikka nörttimaskuliinisuus on juontunut hegemonisesta maskuliinisuudesta, se ihannoit perinteisestä käsityksestä poiketen fyysisten ominaisuuksien sijaan älyllistä ylivoimaa. Lockhart määrittelee hegemonisen nörttimaskuliinisuuden Lori Kendallin tutkimuksen *"Oh No! I'm a Nerd!": Hegemonic Masculinity on an Online Forum* (2000) mukaan, joka käsittelee

<sup>35</sup> Ruotsalainen & Friman 2022, 140–143; 150

<sup>36</sup> Trujillo 1991, 1–2

<sup>37</sup> Lockhart 2015, 6

hegemonista maskuliinisuutta nörttikulttuurin kontekstissa. Kendallin mukaan moni mies ”epäonnistuu” hegemonisen maskuliinisuuden toteuttamisessa, mutta erityisesti aihe koskettaa nörttimiehiä<sup>38</sup>. Nörttimaskuliinisuudessa maskuliinisuutta esitetään tietyllä tavalla, joka vahvistaa hegemonista maskuliinisuutta järjestelmänä, vaikka sama järjestelmä määrittelee nörtit ”heikompina” osapuolina. Näin tehdessään nörttimaskuliinisuus pyrkii muuttamaan järjestelmää siten, että samat etuoikeudet, jotka liitetään hegemoniseen maskuliinisuuteen, toteutuisivat myös nörttimaskuliinisuudessa. Nörttimaskuliinisuus siis uudelleen määrittelee maskuliinisuuden keskittymään maskuliinisuuden ja cissukupuolisuuden lisäksi idealismin, älykkyyden sekä teknologisen osaamisen ihannoimiseen perinteisen fyysisen voiman ja osaamisen sijaan.<sup>39</sup>

Lockhart nostaa tutkimuksessaan esille nörttikulttuurin juuret sekä rakenteellisen epätasa-arvon. Lockhartin mukaan, vaikka ”nörtit” ryhmänä ovat sosiokulttuurisessa kontekstissa altavastajan asemassa, nörttikulttuuri itsesään on kulttuurinmuotona poissulkeva. Englanninkielisissä maissa nörttikulttuuri on pääsääntöisesti valkoisten, heteroseksuaalisten miesten kulttuuri. Nörttikulttuurilla itsessään on toiseuttavat juuret misogynian ja rasismien suhteen, mikä ilmenee esimerkiksi kiinnostuksena mielikuvitukselliseen mediaan kuten fantasiaan, science fictioniin sekä kauhuun, jotka ovat olleet alkujaan kirjallisuuden muotoina miesvaltaisia sekä valkoisiin ihmisiin keskittyviä. Misogynia ilmenee edelleen laajasti nörttikulttuurissa, josta Lockhart toteaa, ettei nörtti-identiteettiin, siihen kuulumisen määrittelyyn tai muiden poissulkemiseen näy muuttumisen merkkejä.<sup>40</sup>

Lockhartin mukaan nörttimaskuliinisuuden kokemukseen liitetään kokemukset kiusamisesta, keskivertoa korkeammasta älykkyydestä ja assosiointi maskuliinisuuden/miehuuden sekä nörttiyden välillä. Lockhartin aineistossa toistuvat oletukset niin miehistä, naisista kuin nörteistä sekä joissain tapauksissa myös poliittisesta filosofiasta. Nörttimaskuliinisuuden linkittyminen poliittisiin ideologioihin ilmenee esimerkiksi Lockhartin nimittämässä uustaantumuksellisuudessa<sup>41</sup>. Lockhartin tutkimuksessa ilmeni, että uustaantumuksellisuus antaa mahdollisuuden olla kuin yhden väitöstyössä käytetyn tapaustutkimuksen teoksen *Ender Game*-kirjan päähenkilö, jota kiusataan nörttiharrastuksistaan, mutta joka lopulta kostaa kiusaajilleen. Uustaantumuksellisuus ideologiana nörttimaskuliinisuuden kontekstissa keskittyy pääsääntöisesti nörttien ylivoimaan.

---

<sup>38</sup> Kendall 2000, 260-265

<sup>39</sup> Lockhart 2015, 7-9

<sup>40</sup> Lockhart 2015, 8-11; 13-14

<sup>41</sup> Teoksessa käytetty termiä *neoreaction*

Uustaantumuksellisuudessa yksilö tunnistaa oman marginalisoitumisensa nörttinä ja hyödyntämällä nörttiyteen liittyviä taitoja ja osaamista, tämä voi hakea poliittista valtaa. Ideologia perustuu Lockhartin mukaan vahvasti Michael Anissimovin kirjoituksiin.<sup>42</sup>

Nörttimaskuliinisuuden ja toksisen pelikulttuurin suhde voidaan nähdä periaatteissa sekä ihanteissa, joihin nörttimaskuliinisuus perustuu. Kuten Lokchart esittää, nörttimaskuliinisuus perustuu ajatukselle valkoisten cissukupuolisten nörttimiesten identiteetti-ihanteesta, joka pohjautuu hegemonisen maskuliinisuuden epätäydelliselle toteutumislle ja siitä syntyneelle maskuliinisuuden uudelleen rakentamiselle. Vaikka kyseessä onkin marginalisoidusta ryhmästä, sen sisäinen rakenne on syrjivä niitä kohtaan, jotka eivät pysty toteuttamaan nörttimaskuliinisuuden ihannetta.<sup>43</sup> Tämä osoittaa toiseuttamisen syväjuurtuneisuuden pelaajayhteisöjen sisällä. Vaikka nörttikulttuurin keskuudessa on myös tapahtunut tasa-arvoistumista<sup>44</sup>, toksista kulttuuria tutkittaessa ja tarkastellessa on myös ymmärrettävä sen taustalla ilmeneviä tekijöitä, kuten nörttimaskuliinisuutta, jotta ilmiö voidaan hahmottaa rakenteellisen epätasa-arvon näkökulmasta kokonaisvaltaisemmin.

Puhuttaessa toksisesta pelikulttuurista, monet sukupuolittunutta pelikulttuuria käsittelevät tutkimukset nostavat esiin GamerGate-ilmion esimerkkinä häirinnän äärimmäisyydestä. Ilmiöön fokusoitunut Adrienne Massanarin tutkimusartikkeli *#Gamergate and The Fappening: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures* (2016) käsittelee antifeminististä aktivismia Reddit-keskustelupalvelun kontekstissa #Gamergate sekä fappening-ilmioiden kautta. Artikkelin etsii syitä misogyniselle aktivismille Reddit-palvelun toimintatapojen, algoritmien, sisältöjen ja käytäntöjen näkökulmasta ottamalla huomioon myös nörttimaskuliinisuuden vaikutuksen ilmiöön. Tutkimusmetodeina Massanari käyttää pitkäaikaista tutkittavien havainnointia sekä Reddit-kulttuurista tehtyä etnografista tutkimusta.<sup>45</sup>

Massanarin mukaan verkossa tapahtuva antifeministinen liikehdintä sekä häirintä korostuivat vuonna 2014, kun Gamergate sekä fappening ilmiöt syntyivät. Fappening-ilmiossa 4chan ja Reddit-palveluihin jaettiin laittomasti naispuolisten julkisuudenhenkilöiden alastonkuvia, joista käytiin sivuilla anonyymiä keskustelua. Gamergate puolestaan kuvataan ”liikkeenä”, joka on Massanarin mukaan syntynyt turhautumisesta epäeettistä pelijournalismia kohtaan, mikä johti naispuolisten ja vähemmistöön kuuluvien pelituottajien, journalistien sekä heidän tukijoidensa

---

<sup>42</sup> Lockhart 2015, 134; 135; 136–137

<sup>43</sup> Lockhart 2015, 6–7

<sup>44</sup> Saarikoski 2012, 33

<sup>45</sup> Massanari 2017, 329

systemaattiseen häirintään. Molemmat ilmiöt osoittavat Massanarin mukaan sen, kuinka liikkeiden pyrkimyksenä on toimia vastaiskuna naisten teknologiselle sekä julkiselle osallistumiselle.<sup>46</sup>

Massanarin mukaan Gamergate-ilmion syntyyn vaikutti vuonna 2014 kirjoitettu blogijulkaisu, jonka teetti pelituottaja Zoe Quininin entinen poikaystävä. Kyseinen julkaisu julkaistiin ensin SomethingAwful-sivustolle, josta se poistettiin nopeasti. Tämän jälkeen kirjoitus julkaistiin 4Chan-nimisellä keskustelulaudalla. Blogijulkaisussa Quinnia syytettiin virheellisesti intiimeistä suhteista pelijournalistien kanssa siinä toivossa, että Quininin uusi peli *Depression Quest* saisi paremmat arviot. Quinn oli jo aikaisemmin saanut tappo- sekä raiskausuhkauksia liittyen työhönsä *Depression Quest*-pelin parissa julkaistuaan sen Steam Greenlight-palveluun, josta pienemmät pelituotannot voivat hakea palautetta sekä näkyvyyttä keskeneräisille töilleen. Blogijulkaisun myötä tilanne riistäytyi käsistä ja Quinn joutui GamerGate-vihakampanjan pääkohteeksi. Quininin valheellisia suhteita pidettiin esimerkkinä pelijournalismin epäeettisyydestä. GamerGate-vihakampanja levisi entisestään, kun häirinnän ja kritiikin alaiseksi joutuivat myös muut naispuoliset pelituottajat, feministiset kriitikot sekä heitä tukevat miehet. Aiheesta käyty keskustelu painottui vahvasti Twitteriin sekä muihin sosiaalisen median palveluihin. Liikkeen vastaisuus aiheutti maallittamisen myös yksityiselämässä, minkä uhriksi erityisesti feministinen mediakriitikko Anita Sarkeesian joutui. Massanarin mukaan GamerGate-vihakampanjalla ei ole johtohahmoa, vaan liikettä kannattavat toimivat yhdessä, mutta omillaan. Liike on myös kieltänyt sosiaalisen median ulkopuolella tapahtuvan häirinnän olevan osa GamerGate-liikettä, vaikka kyseiset henkilöt ovatkin käyttäneet kyseistä aihetunnistetta julkaisuissaan.<sup>47</sup>

Massanari nostaa esiin nörttimaskuliinisuuden roolin Reddit-palvelun kontekstissa. Reddit palvelun suosituimmat *subreddit* eli keskustelulangat sijoittuvat nörttikulttuurin aihepiireihin, kuten teknologiaan, tieteeseen, populaarikulttuuriin ja pelaamiseen. Massanari huomauttaa, että nörttimaskuliinisuus on taattu näiden aihepiirien sekä tutkittavien aiheiden sukupuolittuneisuuden vuoksi. Tutkija nostaa esiin nörttimaskuliinisuudelle ominaisia piirteitä, joita myös Lockhart esitteli tutkimuksessaan. Massanarin mukaan nörttikulttuuriin sekä STEM-aloihin voi liittyä naisiin kohdistuvia rajoittuneita näkemyksiä, kuten naisten kokeminen joko ei-tervetulleina yhteisöön tunkeilijoina tai seksuaalisen halun kohteina. Kumpikaan näkemyksistä ei ole naisille suotuista tai turvallista, minkä vuoksi naiset kohtaavat haasteita

---

<sup>46</sup> Massanari 2017, 329–330

<sup>47</sup> Massanari 2017, 334

toimiessaan kyseisissä ympäristöissä.<sup>48</sup> GamerGate-liike osoittaa kuinka pitkälle nörttikulttuurissa ilmenevä naisviha voi äärimmillään yltää. Tämän vuoksi on mielestäni erityisen tärkeää, että aihetta käsitellään akateemisessa kontekstissa, jotta voimme löytää häirinnälle ratkaisuja. Pelikulttuurissa on tapahduttava muutosta ei ainoastaan vallitsevissa ennakkoluuloissa ja asenteissa, vaan myös tavoissa, joilla häirintään puututaan. Tunnistamalla häirintäkulttuurin muodot sekä haasteet, ilmiöön on mahdollista puuttua moninaisista näkökulmista. Tämä on tärkeää, jotta Gamergate-liikkeen kaltaiset äärimmäiset tapaukset voitaisiin jatkossa ehkäistä tai estää.

### 2.3 Vähemmistöpelajaat sekä pelaajaidentiteetti

Kuten aiemmin todettua, toksinen pelikulttuuri ei yksin kosketa pelkästään naispelaajia, vaan myös muita marginalisoituja ryhmiä, joiden representaatio, rooli ja osallistuminen ovat haastettuna pelikulttuurissa. Vähemmistöpelajien rooli on vaativa, minkä vuoksi identifioituminen pelaajaksi ei ole itsestään selvää. Adrienne Shawn tutkimusartikkelin *Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity* (2012) mukaan peliteollisuus harvemmin tunnistaa vähemmistöryhmiä pelaajiksi, minkä vuoksi he jäävät aliedustetuiksi pelikulttuurissa. Pelaajiin kohdistuvat mielikuvat usein rajoittuvat stereotypiseen ajatukseen valkoisista teini-ikäisistä cis-hetero nörttimiehistä niin populaarissa kuin akateemisessa kontekstissa, vaikka tutkimukset ovat todenneet pelaajayhteisön moninaisuuden. Tästä poiketen Shawn nostaa esille, miten akateemisessa kontekstissa vähemmistöpelajaat luokitellaan automaattisesti identifioituvan pelaajiksi (*gamer*) peliharrastuksen vuoksi, sen sijaan, että tarkasteltaisiin kyseisten ryhmien omia kokemuksia pelaajaksi identifioitumisessa. Pelaaminen aktiviteettina ei siis riitä täyden pelaajan roolin saavuttamiseksi, sillä pelaajaksi identifioituminen ja pelaajan roolin mieltäminen poikkeavat toisistaan. Pelaajaidentiteetti siis elää suhteessa muihin identiteetin osa-alueisiin, kuten sukupuoleen, etnisyyteen tai seksuaaliseen suuntautumiseen, muttei määrity niiden perusteella. Shawn mukaan on tärkeää tutkia kriittisesti vähemmistöryhmiin kuuluvien pelaajien suhdetta pelaamiseen ensin, jotta voimme esittää poliittisia argumentteja heidän puolestaan.<sup>49</sup>

Shawn tutkimuksen lopputuloksena voidaan huomata, että pelien kohdeyleisön fokuusoituessa valkoisiin, nuoriin, heteroseksuaalisiin miehiin, pelien sisäinen representaatio

---

<sup>48</sup> Massanari 2017, 331–333

<sup>49</sup> Shaw 2012, 28–31

vähemmistöryhmien suhteen katoaa. Representaation lisääminen pelisisällöissä ei tutkijan mukaan riitä yksin tasa-arvoisen roolin saavuttamiseen valtavirtaisissa pelituotannoissa, sillä pelit, jotka suunnitellaan tiettyä ryhmää ajatellen, esimerkiksi naispelaajia varten, eriyttävät kyseisiä ryhmiä kauemmas valtavirtaisesta pelituotannosta. Tällöin tehdään oletta-  
mus identiteetin vaikutuksesta ja suhteesta pelaamiseen. Ryhmien erottelemisen pelaajakulttuurin sisällä on tapa marginalisoida ryhmiä, jotka itsesään ovat jo osa pelaajayhteisöä. Shawn mielestä ratkaisu ei löydy uusien pelimarkkinoiden luomisessa vaan monimuotoisuuden vaatimisessa silloin, kun kyseisiä markkinoita laaditaan.<sup>50</sup>

Shawn haastattelututkimuksessa tutkittavien kokemukset pelaajaidentiteetistä olivat osittain torjuvia. Vastauksissa huomattiin, että pelkkä samaistuminen vakiintuneeseen käsitykseen pelaajuudesta ei riitä pelaajaidentiteetin muodostumiseen. Toinen tekijä, joka vaikutti pelaajaksi identifioitumiseen, ilmeni Shawn mukaan myös suhteessa vastaajien identiteettiin pelien ulkopuolella. Vaikka pelejä luodaan mahdollisimman laajan yleisön tavoittavaksi, se ei tarkoita, että pelejä luomaan kaikkia pelaajia varten. Vaikka tehtäisiin selkeäksi, että pelaajayhteisö on laajempi kuin mitä nykyiset markkinat antavat ymmärtää, se myös lisää tuotannon sisäistä marginalisointia identiteettikäsitteiden pohjalta. Jatkossa Shawn mielestä pelejä on tutkittava arkipäiväisenä aktiviteettina sekä löydettävä tapoja normalisoida pelikulttuuri kaikille yleisöille.<sup>51</sup>

Shawn tutkimuksessa ilmenneiden tekijöiden takia tutkielmani keskittyy naispelaajien lisäksi myös muiden marginalisoitujen ryhmien kokemuksiin Overwatch-pelin kontekstissa, sillä kyseiset haasteet koskettavat myös heitä. En suoranaisesti tarkastele tutkittavien pelaajaidentiteettikokemuksia, mutta käsittelen tutkimuksessani vastaajien kokemuksia pelaajayhteisöön kuulumisesta sekä toksisen kulttuurin aiheuttamista tekijöistä, jotka vaikuttavat pelaajaidentiteetin muodostumiseen. Yhteisöön kuuluminen vaikuttaa myös identiteetin muodostumiseen, jolloin haasteellinen osallistuminen ja kokemus yhteisöön kuulumattomuudesta voivat vaikuttaa marginalisoitujen pelaajaryhmien kokemuksiin sekä mahdollisuuden muodostaa oma pelaajaidentiteetti. Tämän lisäksi vähemmistöpelaja-  
jat tulevat pelituotannossa aliedustetuiksi, jonka vuoksi koin erityisen tärkeänä ottaa myös heidät osaksi tutkimuksen kohderyhmää. Marginalisoitujen ryhmien sisällyttäminen keskusteluun toksisen kulttuurin ehkäisemisestä sekä parantavista toimista auttaa ymmärtämään sekä hahmottamaan

---

<sup>50</sup> Shaw 2012, 39

<sup>51</sup> Shaw 2012, 40

ilmiötä laajemmasta näkökulmasta, sen sijaan että keskityttäisiin vain toksisen kulttuurin vaikutuksiin suhteessa binääriseen sukupuolikäsitykseen.

Chess Shiran tutkimusteos *Ready Player Two, Women Games and Designed identity* (2017) avaa naisten asemaa pelituotannossa “suunnitellun identiteetin” näkökulmasta. Chess nostaa teoksessaan esiin, kuinka 1980-luvulta lähtien pelien pääsääntöisenä kohderyhmänä ovat olleet miehet ja pojat, siitä huolimatta, että naiset ovat yhtä lailla osallistuneet pelaamiseen aktiviteettina. Chess avaa teoksessaan tapoja, joilla naisiin kohdistetut pelituotannot perustuvat stereotypioihin sekä olettamuksiin naiseudesta ja feminiinisyydestä, pyrkien tällä kuvaamaan naisten asemaa pelituotannon näkökulmasta “toisena pelaajana”. Lisäksi Chess avaa naisiin kohdistuvien pelituotantojen aaltoja usealta vuosikymmeneltä, joihin pelien teemat ja motiivit perustuvat. Samalla hän avaa naisiin kohdistuvan peliteollisuuden ja muiden tekijöiden muodostaman suunnitellun identiteetin hyötyjä.<sup>52</sup>

Naisten kiinnostus miehille suunnattuihin peleihin ei ole olematon. Chess argumentoi, että samalla tavalla naiset nauttivat miespelaajille suunnatuista peleistä, mutta heidät nähdään ulkopuolisina tai marginalisoituna ryhmänä pelikulttuurissa. Lisäksi naisille suunnitellut pelit, kuten muukin vapaa-ajan toiminta, nähdään vähempiarvoisena tai merkityksettömänä. Olettamuksen vastaisesti Chessin mukaan tämä ei pidä paikkansa naisille kohdistetussa pelituotannossa, sillä kyseiset pelit ovat merkityksellisiä kuluttajilleen. Naisille suunnitellut pelit tarjoavat Chessin mukaan mahdollisuuden osallistua pelaamiseen helposti lähestyttävällä tavalla sellaisillekin henkilöille, joilla ei ole kokemusta pelaamisesta tai joille pelikulttuuri on hankalasti saavutettavissa.<sup>53</sup>

Tutkimalla naisille suunniteltuja pelejä voidaan paremmin hahmottaa ilmiön todelliset vaikutukset. Chess käy teoksessaan läpi naispelaajien suunniteltua identiteettiä, joka ilmenee pelien sisällöissä, markkinoinnissa ja yhteisön odotuksissa, verraten sitä naispelaajien todellisiin kokemuksiin. Chess kuvailee naispelaajien suunniteltua identiteettiä tuotteeksi, joka on syntynyt naisille kohdistettujen sukupuolitettujen pelien ohessa. Se on ideologinen rakenne, joka muodostuu laajemmista sosiaalisista odotuksista ja asenteista. Kyse on Chessin mukaan kolminaisista vaikutteista, jotka muodostavat kyseisen identiteetin. Nämä vaikutteet ovat peliteollisuuden käytännöt, tekstilliset rakenteet ja yleisöasetelmat. Suunniteltu identiteetti

---

<sup>52</sup> Chess 2017, 1

<sup>53</sup> Chess 2017, 31-32; 7



kuvastaa kulttuurisia ongelmia sekä vallitsevia ideologioita. Kyseinen suunniteltu identiteetti on Chessin mukaan samaan aikaan todellinen ja ei-todellinen. Se on olemukseltaan enemmän olettaamus, kuten myös maskuliiniset tai miehille suunnatut pelitkin, jotka myös perustuvat oletettuun ja suunniteltuun identiteettiin. Ilmiössä ei ole kyse Chessin mukaan vain peleistä, vaan mediasta kokonaisuutena. Samoja raameja, jotka perustuvat pelituotannossa kohdeyleisön suunniteltuun ja ennalta oletettuun identiteettiin, hyödynnetään myös muissa median muodoissa. Tämän takia Chessistä on tärkeää tutkia kyseisiä käsityksiä, jotta niitä voitaisiin jatkossa oppia myös hyödyntämään, esimerkiksi pelituotannossa.<sup>54</sup>

Tutkimuksen lopputuloksissa Chess tuo esille sen, kuinka pelituotanto on vuosien varrella monipuolistunut ja pelaajayleisö kasvanut, mutta mahdollisuus kutsua itseään "pelaajaksi" (*gamer*) on mahdollista vain pienelle osalle pelaajista. Chessin mukaan on tärkeää tarkastella tuotannon ja palaamisen ilmiötä poliittisena toimintana. Chessin mukaan feministisestä näkökulmasta katsottuna menetämme jotain pelaamisesta, kun pelit ja pelaaminen keskittyvät liikaa työhön ja vakaviin aiheisiin, mikä on tapahtunut naisten työllisyyden kehittyessä ja vapaa-ajan vähentyessä. Tällöin pelaamisen motiivit fokusoituvat tuottavuuteen eivät hauskuuteen, mikä ilmenee tutkimuksessa käytettyjen esimerkkipelien narratiiveissa ja teemoissa. Lisäksi Chess tuo esille ilmiön intersektionaalisuuden, sillä mahdollisuus pelien kokemiseen on rajattu vain tietyille naisille, riippuen etnisyydestä, sosioekonomisesta taustasta, iästä ja seksuaalisesta suuntautumisesta. Kun peleissä idealisoitua kuvaa, rooleja ja olettauksia naispelaajasta rikotaan, voidaan löytää uusia tapoja tuottaa pelejä naisille, jolloin kyseiset pelit voivat toimia "feminismin katalysaattorina". Naisille suunnatut pelit ovat tutkijan mielestä erityisiä, sillä ne pystyvät vastaamaan sekä naisten tavanomaisiin että feminismissä ilmeneviin haasteisiin ja ongelmiin samanaikaisesti. Vanhaa peliteollisuutta ei siis rikota vaan rakennetaan uudelleen. Teoksen alussa naisia kuvataan peliteollisuuden silmissä genrenä eikä kohdeyleisönä, mutta tutkimus osoittaa peliteollisuuden kehityksen, minkä myötä naiset mielletään asiakaskuntana, jolle suunnatut pelit sijoittuvat monenlaisiin genreihin.<sup>55</sup>

Chessin tutkimus avaa naisten asemaa pelituotannon näkökulmasta osoittaen sen, kuinka naisille kohdistetut tuotannot palvelevat ja ovat tärkeitä omalle kuluttajakunnalleen samalla tiedostaen ilmiön intersektionaalisuuden. Lisäksi voidaan huomata, että sen sijaan, että naiset olisi sisällytetty osaksi valtavirtaista pelituotantoa, naiset eriytetään omaksi osa-alueekseen.

---

<sup>54</sup> Chess 2017, 1-4; 31-32

<sup>55</sup> Chess 2017, 175-177

Tutkimus osoittaa toiseuttamisen jatkuvuuden pitkäikäisyyden, mutta samalla myös pelituotannossa ilmenneen kehityksen määrän ja tuotantojen monipuolistumisen. Tästä huolimatta, mielestäni on tärkeää, että naiset sekä muut vähemmistöpelajaajat voisivat osallistua ja tulla huomioituksi myös valtavirtaisissa usein miehille suunnatuissa pelituotannoissa ilman toiseuttamista. Jotta nykyisten marginalisoitujen pelaajaryhmien asema sekä mahdollisuudet osallistua pelikulttuuriin kehittyisivät osaksi normia, on tehtävä muutoksia myös pelituotannossa. Koen, että inklusiivisen pelikulttuurin saavuttamiseksi on taustatekijöiden, kuten pelituotannon, pelaajaidentiteettien muodostumisen sekä pelaajayhteisöjen sisäisen toiminnan lisäksi kuultava pelaajavähemmistöjä, jotta voidaan paremmin hahmottaa näiden ryhmien kokemuksia sekä tarpeita suhteessa pelien sisäiseen moderointiin sekä muihin tekijöihin, joilla pyritään hillitsemään pelien sisäistä häirintää.

## 2.4 Pelikulttuurinen osallistuminen ja pelaajapäöma

Pelitutkija Usva Frimanin (2022) väitöstyö käsittelee pelaamista harrastavien suomalaisten naisten pelikulttuurista osallistumista sekä tapoja, joilla sukupuoli vaikuttaa kyseiseen toimintaan. Friman käsittelee myös tapoja, joilla naispelaajien pelaajaidentiteetti muodostuu muuksi, kuin ennalta odotetuksi pelaajaidentiteetiksi. Tutkimuksessa on hyödynnetty puolistrukturoituja teemahaastatteluja, verkkokyselyä sekä kirjallisuuskatsausta aikaisemmista tutkimuksista teoreettisen kontekstin luomiseksi. Aineisto on analysoitu refleksiivisen temaattisen analyysin avulla.<sup>56</sup>

Hyödynnän tutkimuksessani Frimanin väitöskirjassa käytettyjä käsitteitä kuten pelaajapäöma sekä pelikulttuurinen osallistuminen. Friman osoittaa, että pelikulttuuriin voidaan osallistua monella tavalla itse pelin pelaamisen lisäksi. Tavat, joilla pelikulttuuriin voidaan osallistua muodostavat niin kutsutun pelaajapäöman (*gaming capital*). Friman peilaa pelikulttuuria Bourdieulaisen kulttuurin alaksi. Tällä Friman viittaa sosiologi Pierre Bourdieun kuvaukseen kulttuurialojen muodostumisesta, jonka mukaan kulttuuri muodostuu aina oman aihealueensa ympärille. Kulttuurialat ovat luonteeltaan hierarkkisia. Hierarkkisen rakenteen takia kulttuurinen pääöma muodostuu sen myötä, mitä enemmän kulttuurista valtaa yksilöllä on.<sup>57</sup> Friman peilaa Bourdieun näkemyksen pelikulttuuriin ottamalla huomioon pelillisen osaamisen lisäksi myös kulttuurisen osaamisen, joiden yhteisvaikutuksesta syntyy pelaajapäöma. Pelikulttuurinen osaaminen kattaa peleihin liittyvän tiedon, kulutuksen sekä

<sup>56</sup> Friman 2022, 4-5

<sup>57</sup> Friman 2022, 33 & Bourdieu 1993, *The field of Cultural production. Essays on Art and Literature*

kulttuurin tuottamisen myös pelien ulkopuolisessa kontekstissa. Näitä elementtejä Friman kuvailee parateksteiksi. Pelikulttuurisen osallistumisen sekä pelaajapääoman muodostumisen myötä syntyy pelaajahabitus. Pelaajahabitus mahdollistaa yhteisön jäsenten välisen keskustelun, olemisen sekä reagoimisen tavalla, joka on yhteisön keskuudessa sosiaalisesti ja kulttuurisesti ymmärrettyä ja “oikeaksi” miellettyä. Näiden tekijöiden yhteisummana, niin yksilö- kuin yhteisöllisellä tasolla, yksilö voi lopulta mieltää ja tulla mielletyksi pelaajana.<sup>58</sup>

Friman tuo myös esille tutkimuksia, jotka osoittavat, ettei pelikulttuuriin osallistuminen tai yhteisöön kuuluminen ole aina sidoksissa pelaamiseen pelkkänä aktiviteettina. Ilmiö koskettaa lähinnä naispelaajia, joille pelikulttuurinen osallistuminen on sukupuolisidonnaisista syistä rajoittunutta.<sup>59</sup> Friman nostaa esiin Stephanie Ormen (2021) tutkimuksen, jonka mukaan on myös pelaajia, usein naisia, jotka osallistuvat pelikulttuuriin seuraamalla ja katsomalla, kun muut pelaavat. Kyseiset yksilöt eivät koe halukkuutta pelaamiseen osallistumiselle, mutta he kokevat silti itsensä pelikulttuurin jäseniksi. Tällöin pelikulttuurinen osallistuminen tapahtuu seuraamisen kautta ilman pelaamiseen vaadittavaa taitoa tai “työtä”. Seuraaminen on myös saavutettavampaa, sillä seuraamisen avulla voidaan välttää pelikulttuurissa ilmenevää toksisuutta sekä pelaamiseen tarkoitettujen välineiden puuttumisesta johtuvia rajoitteita.<sup>60</sup> Vastavuoroisesti aktiivisesti pelaavat naiset, eivät välttämättä koe tai halua määritellä itseään peliyhteisön jäseniksi tai pelaajiksi (*gamer*) vaikka he pelaisivatkin ja olisivat aktiivisesti mukana pelikulttuurissa. Frimanin väitöstyön lopputuloksissa ilmeni, että naispelaajat saattavat tietoisesti tai tiedostamatta kieltäytyä identifioimasta itseään pelaajiksi (*gamer*).<sup>61</sup>

Pelikulttuurin epätasa-arvoisuuteen sekä häirintään on löydettävä ratkaisuja, sillä ne vaikuttavat mahdollisuuteen osallistua pelikulttuuriin sekä pelaajaidentiteetin muodostumiseen. Toisaalta Frimanin tutkimustulokset osoittavat, kuinka kaikki naispelaajat eivät halua omaksua pelaajan identiteettiä juuri pelikulttuurin toksisten piirteiden takia. Tämän vuoksi kartoitan tutkielmassani myös tekijöitä, jotka vaikuttavat Overwatch-pelin yhteisöllisyyteen tarkastellakseni tutkittavien suhdetta yhteisökulttuuriin sekä halukkuuteen olla osa peliyhteisöä. Koska pelikulttuurisen osallistumisen muodot ovat moninaiset ja identiteetin muodostumisprosessiin vaikuttavat erilaiset tekijät, olen ottanut tutkielmassani huomioon myös sellaiset Overwatch pelikulttuuriin osallistuvat jäsenet, jotka eivät pelaa peliä, mutta osallistuvat muilla tavoin pelikulttuuriin. Tästä syystä Overwatch-pelin

---

<sup>58</sup> Friman 2022, 34; 37; 40

<sup>59</sup> Friman 2022, 35

<sup>60</sup> Orme 2021, 2265

<sup>61</sup> Friman 2021, 184

pelaaminen ei ole edellytys tutkimukseen osallistumiselle. Lisäksi kartoitan laajamittaisesti tapoja, joilla vähemmistöpelajaat osallistuvat pelikulttuuriin Overwatch-pelin kontekstissa, jotta voin havainnoida tutkittavien osallisuuden moninaisuutta.

### 3 Aineistot ja menetelmät

#### 3.1 Tutkimusmenetelmät

Tutkimusaineistoni muodostuu verkkokyselystä, jonka analysoimiseen käytän temaattista analyysimetodia. Metodina temaattinen analyysi on joustava ja parhaimmillaan sen avulla voidaan kerätä yksityiskohtaista ja syväluotaavaa dataa. Temaattisen analyysin avulla voidaan myös analysoida, tunnistaa ja raportoida toistuvia kaavoja eli teemoja tutkimusaineistosta.<sup>62</sup> Temaattinen analyysi valikoitui tutkimusmenetelmäkseni tutkimusaiheen sekä aineistonkeruumenetelmän vuoksi.

Koska tutkin vähemmistöpelaaajien subjektiivisia kokemuksia, koin kvalitatiivisen tutkimuksen vastaavan parhaiten tutkimusaiheeseeni. Tutkimuksen tavoitteena on kerätä aineistoa vähemmistöpelaaajien kokemuksista toksisesta pelikulttuurista, sen ilmenemistavoista, vaikutuksista sekä keinoista, joilla häirintään voitaisiin puuttua paremmin tutkittavien näkökulmasta. Aineistonkeruuta varten päädyin verkkokyselyyn laajamittaisen sekä monipuolisen otannan saavuttamiseksi. Koska tutkimusryhmään kuuluvat erilaiset marginalisoidut ryhmät, oli käytettävä menetelmää, joka saavuttaisi kansainvälisen yhteisön mahdollisimman helposti. Tämän vuoksi päädyin verkkokyselyyn, jonka jaoin kohderyhmälle rajattuihin verkkoyhteisöihin.

Esitän verkkokyselystä kerätyn tutkimusaineiston osittain numeraalisessa muodossa käytettyjen kysymysmallien takia. Tällaiset kysymykset esitän annetussa muodossa ja hahmotan osaa tuloksista tarkemmin diagrammien avulla. Avoimet kysymykset puolestaan analysoin temaattisella analyysillä, hyödyntäen värikoodistoa. Jaoin kysymykset aluksi aihepiireittäin kategorioihin, jotta aineistonesittely olisi selkeämpää. Erittelin kustakin avoimesta kysymyksestä erilaiset toistuvat temaattiset tekijät eli teemat värikoodien avulla. Tämä auttoi hahmottamaan osa-alueiden laajamittaisuutta mahdollistamalla toistuvuuden esittämisen numeraalisessa muodossa. Näin voidaan myös tarkastella mahdollisia nyansseja toksisen pelikulttuurin ilmenemismuotojen sekä vaikutusten välillä. En ole eritellyt vastaajien sukupuolta tai taustaa, jos vastauksissa ei erikseen tuotu näiden vaikutusta esiin. Valintaan vaikutti myös vastaajien identiteetin turvaaminen sekä vastaajien yhtenevät kokemukset taustoista riippumatta. Vastausitaateissa käytetyissä koodituksissa ei myöskään ilmene vastaajien taustatietoja tutkittavien henkilöllisyyden turvaamiseksi. Vastaajien koodit esitetään

---

<sup>62</sup> Braun & Clarke 2006,78-79

muodossa V00, jossa kirjain V merkitsee vastaajaa ja numeropari taas tutkittavan henkilökohtaista numerotunnusta.

### 3.2 Verkkokyselyn luominen, eettiset kysymykset ja aineistonkeruu

Aloitin verkkokyselyn luomisen tutkimuskysymyksien määrittelyllä sekä aiheen rajaamisella, joiden pohjalta suunnittelin pääkysymykset ja niitä tarkentavat alakysymykset. Loin verkkokyselyn Webropol-ohjelmalla<sup>63</sup>, joka on kysely- ja raportointisovellus, jota käytetään laajasti tutkimustarkoituksiin. Keräsin kysymyksistä listan, joiden pohjalta suunnittelin kyselyn ensimmäisen version. Tähän vastasi ja kommentoi neljästä henkilöstä muodostunut testiryhmä. Ryhmän palautteen pohjalta kyselyyn lisättiin monivalintatehtävä, jossa kartoitettiin ja perehdytettiin vastaajat tutkimusaiheeseen, sekä numerovalitsimet, joiden avulla kartoitettiin subjektiivisia kokemuksia siitä, kuinka paljon toksinen kulttuuri vaikuttaa pelin pelattavuuteen, sisäiseen kommunikaatioon sekä halukkuuteen jatkaa pelin pelaamista. Monivalinnassa puolestaan esitettiin yleisempiä häirinnän muotoja, joista tutkittavat valitsivat kaikki muodot, joita he ovat itse pelaamisen aikana kohdanneet. Monivalinnan tarkoituksena on esitellä tutkittaville, mitä toksisuudella tarkoitetaan kyselyn kontekstissa. Uusien kysymyksien lisäksi aikaisempia kysymyksiä eriytettiin useammaksi kysymykseksi ja tarkennettiin yksityiskohtaisempien vastauksien mahdollistamiseksi. Testiryhmän kanssa keskustelimme myös tutkittavien taustojen kartoittamisesta, sillä tutkimuksen kohderyhmänä ovat naisten lisäksi seksuaali-, sukupuoli- sekä etniset vähemmistöt. Testiryhmän ehdotuksien pohjalta sain moninaisen listan erilaisista sukupuoli-identiteeteistä. Koimme tavanomaiset nainen, mies, muu-vaihtoehdot liian suppeiksi, erityisesti tutkittavien näkökulmasta. Sukupuoli-identiteettien erittely oli tärkeää myös siksi, että tutkijana pystyn tarkastelemaan näihin liittyviä kokemuksia sekä kohdennettujen ryhmien tarpeita. Päätin tuottaa kyselyn englanniksi, jotta tutkimukseen osallistuminen olisi kansainvälisesti mahdollisimman saavutettavaa.

Jaoin verkkokyselyn verkkoyhteisöille, jotka ovat kohdennettuja naisille sekä sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöihin kuuluville pelaajille. En mainitse tutkimuksessani verkkoyhteisöjen tai ryhmien nimiä suojatakseni tutkittavia tunnistamiselta. Ryhmän tuli olla myös fokuoitunut vain Overwatch-peliin tai ryhmässä oli oltava erikseen mainittuna pelille oma alueensa. Ryhmien tuli olla myös suljettuja tai ryhmään osallistumisen piti olla muuten rajattua. Tämän avulla pyrin siihen, ettei kyselyni leviäisi toksista kulttuuria puoltavien ihmisten keskuudessa,

---

<sup>63</sup> Webropol.fi <https://webropol.fi/>

jotka saattaisivat maalittaa kyselyäni asiattomilla vastauksilla. Tämän vuoksi myös kielsin erikseen ryhmien ylläpitäjiä ja ryhmien jäseniä jakamasta kyselyä muihin ryhmiin, paitsi silloin, jos he jakavat kyselyä suoraan yksityisille henkilöille. Tämän avulla sain hillittyä kyselyn levinneisyyttä, eikä kyselyyn ilmestynyt häiriköiviä tai asiattomia vastauksia. Toisaalta toimet rajoittivat kyselyn jakamista ja saavutettavuutta. Tämä näkyi myös vastausten määrässä.

Ennen ryhmiin liittymistä ja tutkimuskyselyn jakamista olin yhteydessä ylläpitäjiin saadakseni luvan kyselyn jakamiseen kyseisillä alustoilla. Samalla esittelin ylläpitäjille itseni, tutkimusaiheeni sekä tietoturvaselosteen, jonka pohjalta he saivat päättää tutkimukseen osallistumisesta. Tällä tavoin tutkimuksen tuottaminen on mahdollisimman läpinäkyvää ja ryhmän ylläpitäjät saivat itse päättää ryhmän käytöstä tutkimustarkoituksiin. Saatuaani luvat tutkimuksen osallistumispyynnön jakamiselle, jaoin saateviestin, linkin tietoturvaselosteeseen sekä verkkokyselyn ryhmän alustalle. Kaikki ryhmät, jotka halusivat osallistua tutkimukseen, eivät antaneet minulle kirjoitusoikeutta ryhmän sisäiseen keskusteluun, jonka vuoksi ylläpitäjät jakoivat kyselymateriaalit puolestani. Menettely oli mielestäni asianmukaista, ottaen huomioon tutkimusaiheen arkaluontoisuuden sekä ryhmien tarkan moderoinnin.

Ryhmien tavoittelu osoittautui yllättävän haasteelliseksi. Monet verkkoyhteisöt, joihin otin yhteyttä tutkimukseen osallistumisesta, eivät vastanneet viesteihini ollenkaan. Lisäksi haasteita toivat erilaiset tietoturva-asetukset, joiden vuoksi ylläpitäjiin ei aina saanut yhteyttä. Osa verkkoyhteistöistä kieltäytyi tutkimukseen osallistumisesta kokonaan, sillä he halusivat suojella ryhmäänsä mahdolliselta ulkopuoliselta uhalta. Toiset ryhmät puolestaan kokivat, ettei heidän ryhmäänsä ole luotu tutkimustarkoituksia varten, minkä vuoksi he kieltäytyvät jakamasta kyselyä alustallaan. Tiedostin tutkimusta suunnitellessani, että aihealue on arka ja ryhmät sulkeutuneita toksisen kulttuurin tuoman uhan takia. Toisaalta oletin aiheen kiinnostavan ryhmiä ja sen jäseniä mahdollisuutena päästä jakamaan kokemuksia ja ideoita häirinnän vähentämiseksi. Tämän takia en osannut odottaa tutkimukseen osallistumisen aiheuttavan niin paljon kielteisiä reaktioita. Lopulta kourallinen ryhmiä suostui ottamaan osaa tutkimukseen ja antamaan luvat kyselyn jakamiselle ryhmän keskustelualueilla. Osallistuneet ryhmät olivat erittäin innoissaan tutkimukseen osallistumisesta, ja monet pyysivät lupaa kyselyn edelleen jakamiselle. Kuten aiemmin mainittua, kyselyn jakamiselle ei voitu antaa lupaa tutkimuksen mahdollisen mallittamisen vuoksi.

Liittyessäni tutkimusluvan myöntäneisiin ryhmiin sain huomata, että ryhmiä yhdisti rajatun kohdeyleisön lisäksi tarkat säännöt, vahva moderointi sekä turvallisen tilan periaatteiden korostaminen. Näillä säädöksillä ryhmissä pyritään estämään toksisen pelikulttuurin ilmentyminen sekä haitat ryhmän sisällä. Säännöt tuli aina hyväksyä ennen kuin oli mahdollista

aloittaa kommentointi tai keskusteluihin osallistuminen. Osassa ryhmistä kommentointi oli mahdollista vasta tietyn aikarajan jälkeen. Toiset ryhmistä puolestaan vaativat henkilökohtaisen esittelyn tai moderaattorin luvan osallistumista varten. Rajoitteet osoittavat samaan aikaan sen, kuinka laajamittaisiin toimiin on ryhdyttävä jopa puolijulkisissa tai suljetuissa ryhmissä, jotta häiriköijät eivät pystyisi iskemään ryhmiin. Vaikka ryhmät olivat vahvasti valvottuja, niissä korostuivat myös yhteisöllisyyden, hyväksynnän, monimuotoisuuden ja kannustamisen tärkeys. Yhteisöjen määrä nosti myös esille sen, kuinka suurta tarvetta turvallisille peliyhteisöille ja verkkoympäristöille on.

Jaettuani kyselyn ryhmiin sain yllättyä uudelleen vastausten vähäisyydestä. Kyselyn avauduttua siihen vastaaminen aloitettiin useita satoja kertoja, mutta vastauksia lähetettiin vajaa neljäkymmentä. Haaste saattoi piillä pituudessa sekä kysymysten haasteellisuudessa. Aihe on kuitenkin herkkä ja kokemukset sensitiivisiä, jonka vuoksi niiden jakaminen tutkimuskäyttöön voi vähentää osallistumisen halukkuutta. Kyselytutkimuksen haasteellisuutena on myös yleinen osallistumisen haluttomuus tai vastaamisen unohtuminen. Kyselystä lähetettiin muistutusviesti viikkoa ennen sen sulkeutumista. Koska vastauksia tuli aluksi niukasti, jouduin pohtimaan osallistumispyynnön julkaisemista avoimiin ryhmiin tai muihin kanaviin, jossa tutkimus saisi enemmän näkyvyyttä. Lopulta vastauksia tuli riittävästi kattavan aineiston saamiseksi, jonka vuoksi sitä ei ollut tarpeellista jakaa tai riskeerata lisävastausten toivossa. Saatuaani verkkokyselyaineiston kerättyä, aloitin sisällönanalyysiprosessin.



## 4 Verkkokyselyaineiston analysointi

### 4.1 Tutkittavien tausta

Verkkokyselyssä kartoitin ensin (kysymykset 1–3) tutkimusaiheen kannalta oleelliset tutkittavien taustat, kuten ikä, sukupuoli ja kansallisuus. Taustakysymykset ovat kyselyn ainoat pakolliset kysymykset. Kyselyyn vastasivat yhteensä 37 henkilöä (N=37). Vastaajista 37,9 % ovat naisia, 21,6 % miehiä, 18,9 % muunsukupuolisia, 13,5 % transnaisia ja 8,1 % transmiehiä. Vastaajista enemmistö ovat 16–20-vuotiaita (54,1 %) ja toiseksi suurin ikäryhmä oli 21–25-vuotiaat (21,6 %). Tällöin enemmistö tutkittavista ovat nuoria tai nuoria aikuisia, keskimääräiseltä iältään 20,7-vuotta. Vähemmistö vastaajista olivat yli 26-vuotiaita (13,5 %). Kokonaisuudessaan Overwatch-pelaajien keski-ikä on 32,3 vuotta.<sup>64</sup> Tutkittavien keski-ikä on tällöin nuorempi, kuin pelin kokonaisvaltaisen yleisön keski-ikä.



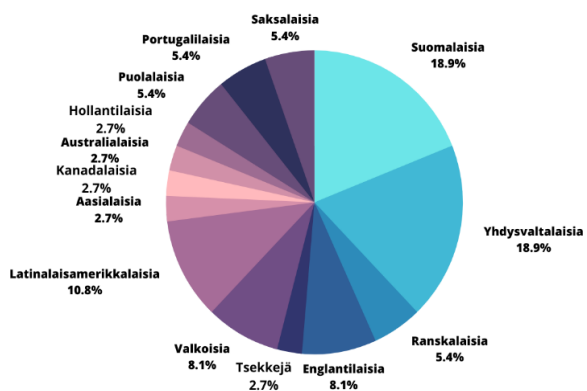
Kuva 1, Kaavio vastaajien sukupuolijakaumasta, EE

Vastaajista (N=37) 18,9 % olivat suomalaisia, 18,9 % yhdysvaltalaisia, 8,1 % englantilaisia, 5,4 % saksalaisia, 5,4 % ranskalaisia, 2,7 % hollantilaisia, 2,7 % kanadalaisia, 2,7 % tšekkejä, 5,4 % puolalaisia ja 5,4 % portugalialaisia. Muut vastaajat olivat määrittäneet kansallisuutensa etnisen taustansa mukaan. Näistä vastaajista 10,8 % olivat latinalaisamerikkalaisia, 8,1 % valkoisia ja 2,7 % aasialaisia. Nämä toisistaan

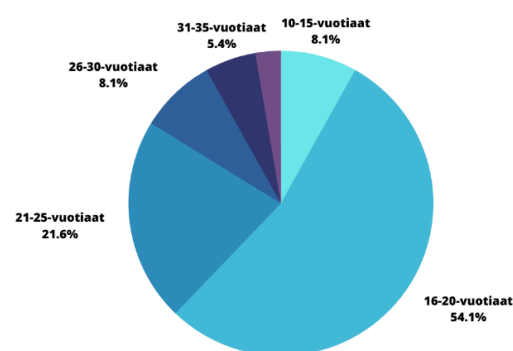
poikkeavat vastaukset voivat johtua kysymyksen muotoilusta, sillä englannin kielen sana kansallisuudelle<sup>65</sup> voidaan käsittää myös etnisenä taustana.

<sup>64</sup> Vahlo & Karhulahti 2022, 21

<sup>65</sup> Kyselyssä käytetty termiä *nationality*



**Vastaajien kansallinen/etninen tausta**



**Vastaajien ikäjakauma**

Kuva 2, Kaavio vastaajien kansallisesta tai etnisestä taustasta<sup>66</sup>

Kuva 3, Kaavio vastaajien ikäjakaumasta<sup>67</sup>

Vastaajien kansallisuutta tarkastellessa voi huomata, että verkkokysely on saavuttanut vahvemmin länsimaalaisen yleisön, ja tutkimuksessa esitetyt tulokset kuvastavat näiden pelaajien kokemuksia. Tutkimus on kokonaisuudessaan tavoittanut tutkittavien taustojen puolesta halutun, kansainvälisen sekä moninaisen tutkimusryhmän, mutta vastaajien ikä sekä maantieteellinen sijainti ovat rajatummia.

## 4.2 Toksinen kulttuuri ja sen kokemukset

Kyselyssä (kysymykset 5, 6, 7 ja 20) selvitin vastaajien suhdetta toksiseen pelikulttuuriin Overwatch-peliyhteisön sisällä. Aihetta lähestyin kartoittamalla häirinnän ilmenemistapoja, joita tutkittavat ovat kohdanneet peliä pelatessaan. Kysymyksen tarkoituksena on herättää tutkittavien ajatuksia tutkimusaiheesta sekä esitellä mitä toksisella kulttuurilla tarkoitetaan tutkimuksen kontekstissa. Ilmenemistapojen lisäksi kysymykset avaavat tutkittavien tunteuksia ilmiön ongelmallisuudesta sekä ongelmaan puuttumisen tarpeellisuudesta. Kysymykset hahmottavat kokemusten laajuutta sekä ongelmaan puuttumisen tärkeyttä tutkittavien näkökulmasta. Viimeiseksi käsittelyssä ovat tutkittavien muut omakohtaiset häirintäkokemukset.

Kysymyksissä 5 ja 6 kartoitin tutkittavien kokemuksia toksisen kulttuurin ilmenemisen ongelmallisuudesta Overwatch-peliyhteisön keskuudessa sekä ongelmaan puuttumisen tarpeellisuudesta. Tutkittavista vain kaksi jätti vastaamatta kysymykseen (N=35). Enemmistö

<sup>66</sup> Kuva 2, Enni Eerikäinen

<sup>67</sup> Kuva 3, Enni Eerikäinen

vastaajista (86,1 %) vastasivat kokevansa, että Overwatch-pelin peliyhteisön sisäinen häirintä on ongelma, kun taas vähemmistö (13,9 %) koki, ettei ongelmaa ole. Kysymykseen kielteisesti vastanneista tutkittavista yksi oli muunsukupuolinen, kaksi naisia, yksi transnainen ja yksi mies. Aikaisempien tutkimusten nojalla oletin kyseisten vastaajien olevan miehiä, mutta vastaajien taustat olivatkin monimuotoiset, eikä syytä torjuville vastauksille voida päätellä pelkästään tutkittavien sukupuolen nojalla. Koska sukupuoli vaikuttaa pelikulttuuriin ilmiöihin, nostan tästä syystä esille vastaajien sukupuoli-identiteetin. Suurin osa vastaajista, joiden mielestä peliyhteisössä ilmenevä häirintä ei ole ongelma olivat kuitenkin sitä mieltä, että peliyhteisön toksiseen kulttuuriin tulisi puuttua. Lähes kaikki vastaajat (95,6 %) olivat sitä mieltä, että häirintään tulisi puuttua, kun taas loput vastaajista (5,4 %) kokivat, ettei näin ole tarpeen tehdä. Molemmat vastaajat, joiden mielestä häirintäkulttuuriin ei tarvitse puuttua olivat transnaisia. Vastaukset osoittavat, että suuri enemmistö vastanneista kokevat, että peliyhteisön sisäinen häirintä on ongelma ja peliyhteisön sisäiseen toksiseen kulttuuriin tulisi myös puuttua.

Kysymyksessä 7 vastaajat valitsivat kolmestatoista häirinnän ilmenemistavasta kaikki sellaiset vaihtoehdot, joita he ovat itse kokeneet pelatessaan Overwatch-peliä. Kysymykseen vastasivat kaikki kyselyn vastaajat (N=37). Vastauksista ilmeni, että yleisin häirinnänmuoto, jota lähes kaikki vastaajista ovat kokeneet (91,9 %) oli suullinen häirintä. Toiseksi eniten vastaajat olivat kokeneet seksismiä sekä homofobiaa (73,0 %). Kolmanneksi eniten, (67,6 %) yli puolet vastaajista, olivat kohdanneet trolloamista<sup>68</sup>. Kukaan vastaajista ei ollut valinnut kohtaa ”en ole kohdannut mitään häirintää pelatessani Overwatch-peliä”. Tämän perusteella kaikki vastaajat ovat siis kohdanneet jotain häirinnän muotoja. Yleisimmät muodot, eli suullinen häirintä sekä sen yhteydessä ilmenevät rasismi, homofobia ja misogynia olivat odotettuja tuloksia aikaisempien tutkimustulosten perusteella<sup>69</sup>.

Verkkokyselyn viimeisessä kysymyksessä (kysymys 20) vastaajat saivat halutessaan jakaa kokemuksiaan toksisesta pelikulttuurista. Kysymyksen tarkoitus on mahdollistaa tutkittaville tila, jossa he voivat jakaa sellaisia kokemuksia tai ajatuksia, joita eivät päässeet kyselyn aikaisemmissa kohdissa ilmaisemaan. Kysymykseen vastasi neljä vastaajaa (N=4). Tutkittavien kokemuksissa yhdistyi kokemukset häirinnästä, joiden perustana on ollut pelaajan sukupuoli-identiteetti. Yksi vastaajista kertoi arvostavansa ei-joukkuepohjaisia pelejä enemmän, sillä yksin pelatessa ei tarvitse pelätä ahdistelluksi tulemista. Toinen vastaajista taas jakoi kokevansa transfobiaa oman äänensä takia, sillä äänen perusteella muut pelaajat tekevät päätelmiä

---

<sup>68</sup> Trolloaminen tarkoittaa verkossa tapahtuvaa tahallista petollista tai pahankurista käytöstä, jolla pyritään herättämään reaktioita, Golf-Papez & Veer 2017, 1336

<sup>69</sup> Paul 2018 & Friman & Ruotsalainen 2022

vastaajan sukupuolesta ja alkavat tämän vuoksi maalittamaan tätä. Kolmas vastaaja kertoo kohdanneensa monenlaista häirintää ja syrjintää naiseutensa takia. Suullisen häirinnän lisäksi tämän taidokkuutta on epäilty ja hänen valintansa pelata taustatukea antavien hahmojen roolia (*support*) on aiheuttanut häiriköintiä vain, koska hän on nainen. Vastaaja kokee myös kiitollisuutta ryhmistä, joiden avulla häirintää ja toksisuutta on mahdollista välttää mahdollisimman paljon. Viimeinen vastaaja kertoo pelaavansa lähinnä kilpailullisesti, mutta hän kokee häirintäongelman ulottuvan myös muihin peleihin eikä vain Overwatch-peliin. Vastaaja kertoo myös tullessa naisoletetuksi pelatessaan taustatukea antavien roolia tai kosmeettisten valintojen takia. Vastaaja tuo myös esille kuinka yleinen ongelma toksisuus on ja kuinka se koskettaa kaikkia pelaajia, eikä ainoastaan naisia.

### 4.3 Pelikulttuurinen osallistuminen

Tässä alakappaleessa käsittelemme kyselyaineistoa sellaisten kysymysten kautta, jotka käsittelevät vastaajien pelikulttuurisia osallistumistapoja sekä muita tekijöitä, jotka vaikuttavat pelikulttuuriin ja yhteisöön osallistumiseen sekä kuulumiseen. Lisäksi kartoitan kokemuksia siitä, kuinka paljon toksinen kulttuuri vaikuttaa pelin pelattavuuteen, pelityyliin, pelin pelaamisen jatkamiseen sekä kommunikointiin pelin sisällä. Seuraavat verkkokyselyn vastaukset vastaavat alatutkimuskysymyksiin millaisia pelikulttuurisia osallistumisen tapoja vähemmistöpelajaat suosivat ja miten toksinen kulttuuri vaikuttaa vähemmistöpelajien pelikulttuuriseen osallistumiseen ja kokemuksiin yhteisöön kuulumisesta.

Kysymyksessä 4 selvitin tutkittavien osallistumistapoja, joilla he osallistuvat pelikulttuuriin Overwatch-pelin kontekstissa. Vastaajien tuli valita kuudesta eri osallistumisen muodosta kaikki heitä vastaavat vaihtoehdot. Kysymykseen vastasivat kaikki kyselyyn osallistuneet (N=37). Kaikki vastaajat (100 %) vastasivat pelaavansa peliä, joka osoittautui suosituimmaksi osallistumistavaksi. Toiseksi eniten vastaajat käyttivät sosiaalista mediaa pelikulttuurin osallistumisen välineenä. 76 % vastaajista osallistuu peliyhteisöön sosiaalisen median kautta, esimerkiksi Instagramissa, Twitterissä tai Facebookissa. Sosiaalisen median kautta tapahtuva osallistuminen kattaa esimerkiksi peliin liittyvien sisältöjen sekä yhteisöjen seuraamisen tai sisällöntuoton. Kilpapelamiseen osallistui 40,5 % vastaajista ja 37,8 % seurasi myös OWL:ia eli Overwatch kilpapeliliigaa. 21,6 % vastaajista osallistuu lukemalla tai kirjoittamalla pelin aiheisiin liittyville verkkokeskustelupalstoille tai foorumeille, kun taas pienin osa vastaajista (5,4 %) osallistuvat tekemällä fanitaidetta.

Friman (2022) määrittelee pelikulttuurisen osallistumisen väitöstyössään kaksipuolisena toimintana: pelikulttuuriin osallistumisena esimerkiksi pelaamisen, e-urheilun tai muun osallistumisenkeinoon kautta sekä kokemuksena kulttuuriin kuulumisesta sekä yksilön pelaajaidentiteetin muodostumisesta. Friman kuitenkin huomauttaa, että pelikulttuuriin osallistumisesta huolimatta yksilö ei välttämättä miellä itseään pelaajaksi (*gamer*), vaikka kulttuurinen osallistuminen olisi aktiivista. Pelikulttuurinen osallistuminen kuitenkin antaa mahdollisuuden pelaajaidentiteetin muodostumiselle.<sup>70</sup> Tämän takia verkkokyselyssä on kartoitettu vastaajien erilaiset osallistumisen keinot, sillä haluan ottaa huomioon myös sellaiset pelikulttuuriin osallistuvat pelaajat, jotka eivät osallistu pelaamalla vaan jollain muilla kulttuurisen osallistumisen tavoilla. Samalla kysymyksen avulla voidaan kartoittaa yleisellä tasolla tutkittavien osallistumisen keinoja ja niiden mahdollista suhdetta yhteisöön kuulumuuteen.

Kartoitin myös (kysymys 11) tutkittavien kokemuksia Overwatch-peliyhteisöön kuulumisesta. Kysymykseen vastasivat lähes kaikki tutkittavista (N=36). Vastaajien kokemukset olivat suhteellisen vaihtelevia. Noin puolet vastaajista (52,8 %) kokee kuuluvansa peliyhteisöön, kun 16,7 % vastaajista kokevat, etteivät enää kuulu osaksi peliyhteisöä. Toiseksi suurin osa vastaajista kokee kuuluvansa yhteisöön vain osittain (30,5 %). Epävarmoja tai täysin kielteisiä vastauksia ei tullut ollenkaan. Kyseiset vastaukset tukevat myös Frimanin näkemystä pelikulttuurisesta osallistumisesta sekä pelaajaidentiteetin kokemuksista<sup>71</sup>. Vaikka kaikki vastaajat osallistuvat Overwatch pelikulttuuriin ja itse pelaamiseen aktiviteettinä, sekä muihin pelin ulkopuolisiin osallistumisen muotoihin, vain noin puolet vastaajista kokevat kuuluvansa osaksi peliyhteisöä. Lisäksi aineisto osoittaa, että kokemus yhteisöön kuulumisuudesta ei välttämättä ole varmaa tai se voi muuttua ajan saatossa. Tutkittavien yhteisöön kuulumisen kokemukseen vaikuttavia tekijöitä käsitellen tarkemmin myöhemmin.

Kysymyksissä 8–10 mitattiin vastaajien subjektiivisia kokemuksia häiriökäytöksen vaikutuksesta pelin pelattavuuteen, halukkuuteen jatkaa pelin pelaamista sekä pelin sisäiseen kommunikoimiseen. Vastaajat antoivat kokemuksistaan numeroarvon asteikolla 0–10, jossa arvo 0 tarkoittaa ettei toksinen kulttuuri vaikuta kokemukseen ollenkaan, kun arvo 10 tarkoittaa kulttuurin vaikuttavan kokemukseen erittäin paljon. Asteikkokysymykset antavat numeraalisen arvon kokemusten vaikutuksesta, jolloin ilmiön vakavuutta voidaan hahmottaa paremmin.

---

<sup>70</sup> Friman 2022, 35

<sup>71</sup> Friman 2022, 35

Kysymyksessä 8 kartoitin kuinka paljon Overwatch-yhteisön sisäinen häirintä vaikuttaa pelaamiseen asteikolla 0-10. Kysymykseen vastasivat lähes kaikki vastaajista (N=36). Yksittäisissä vastausarvoissa oli suuria eroja. Annettujen vastauksien alin arvo oli 1,0 ja korkein 9,0. Vastaajien keskiarvo oli 5,4. Tällöin häiriökäyttäytymisen vaikutus koetaan keskiverto vastaajan mukaan kohtalaiseksi, mutta on huomioitava, että vastaajien yksittäiset kokemukset vaihtelivat.

Kysymyksessä 9 puolestaan kartoitin kuinka paljon häirintä vaikuttaa vastaajien halukkuuteen jatkaa pelin pelaamista asteikolla 0–10. Kysymykseen vastasivat suurin osa tutkittavista (N=34), mutta vastauksia tuli vähemmän kuin kysymykseen 8. Yksilöllisten kokemusten välillä oli jälleen suurta vaihtelua. Alimmaksi arvoksi annettiin 0,0 ja suurimmaksi 10,0. Arvot sijoittuivat vahvasti ääripäihin, mutta keskiarvoksi muodostui 5,3. Häiriökäyttäytymisellä on siis keskivertovastaajasta kohtalainen vaikutus, mutta yksittäiset kokemukset poikkesivat toisistaan jälleen.

Viimeisessä asteikkokysymyksessä (kysymys 10) kysyin kuinka yhteisön sisäinen häirintä vaikuttaa vastaajien tapaan kommunikoida pelin sisällä asteikolla 0-10. Kysymykseen vastasivat kaikki tutkittavat (N=37). Alimmaksi arvoksi annettiin 2,0 ja korkeimmaksi arvoksi 10,0. Keskiarvoksi muodostui 8,0, joka on kahteen edelliseen kysymykseen verrattuna suurin vaikuttava tekijä. Keskivertaisen kokemuksen mukaan häiriökäyttäytyminen vaikuttaa jo hyvin paljon pelin sisäiseen kommunikointiin.

Kysymys 12 on kyselyn ensimmäinen avoin kysymys, jossa kartoitin mitkä tekijät vaikuttavat tutkittavien kokemuksiin pelin yhteisöön kuulumisesta tai kuulumattomuudesta. Kysymykseen vastasi enemmistö kyselyyn osallistuneista (N=25). Tekijöitä, jotka aiheuttavat yhteisöön kuulumattomuuden tunnetta oli selkeästi enemmän, kuin niitä, jotka tuottavat yhteenkuuluvuuden tunnetta. Analyysissä ilmenneitä erilaisia ulkopuolisuutta kuvaavia temaattisia tekijöitä ja niiden perusteella suodatettuja kategorioita oli 8. Eniten mainintoja (N=10) tuli misogynian, homofobian, rasismien ja ikäsyrynnän kokemisesta.

*“ that majority of the overwatch community who are 21+, white, straight, male downgrade any sort of lgbt + poc in their games. ”<sup>72</sup>*

*“-- Its sad when you get comments saying that since I'm a woman, I should play for example, mercy and if I'm not happy should go back to the kitchen. There are toxic people amongst our community, mostly male. I don't join gc with the topic of overwatch, or when I do it's for the discord stickers, since when i speak on one, I have gotten harassed and*

---

<sup>72</sup> V18

*triggered (sh threats) and sent death threats. That part of the community make me feel felt out for being a women, which I cannot control.*”<sup>73</sup>

*“haven't played Overwatch much in the past 3 years because the game has its own problems and these problems are added to those. Basically I think being a femlae with microphone just opens a door for sexism and non-stop loosing in the game. You can't play comp without being downgraded because your female or hearing other stupid shit through team voice chat”*<sup>74</sup>

Kuten yllänostetut vastaukset kertovat, syrjintä ja häirintä kohdistuu vahvasti tiettyihin ryhmiin, kuten naisiin, seksuaali- ja etnisiin vähemmistöihin. Häirinnän takana toimivat vastaajien mukaan miehet. Yksi vastaajista kertoi naiseutensa takia kokevansa olonsa ulkopuoliseksi, mikä on ominaisuus, johon hän ei voi itse vaikuttaa. Vastaaja kertoi myös pelaamisen aikana kokeneensa naiseutensa takia ahdistelua, seksuaalista häirintää sekä tappouhkauksia. Toinen vastaajista kertoi kuulevansa usein miespelaajilta, ettei tällä ole naiseuden sekä alaikäisyyden vuoksi minkäänlaisia oikeuksia. Vastaavanlaisia kokemuksia naiseuteen tai feminiiniseen ääneen liittyen oli paljon. Naiseutta kuvataan ”ovena” häirintään, mutta samalla vastaajat tuovat esille, kuinka tilanne tuntuu epäreilulta, johon he eivät itse voi vaikuttaa. Lisäksi rasismin, transfobian sekä homofobian kohtaaminen ilmeni usein vastauksissa. Vastaajat eivät olleet erotelleet tapoja, joilla kyseinen käytös ilmenee, mutta sen kohtaaminen on vastausten perusteella yleistä. Syrjivän käytöksen kohtaaminen aiheuttaa tunteen yhteisöön kuulumattomuudesta sekä pelkoa oman identiteetin esille tuomisesta.

Toiseksi eniten mainintoja (N=5) saanut tekijä oli yleinen toksinen käytös, jota tutkittavat eivät olleet erikseen määritelleet kohdistuvan pelaajan vähemmistöasemaan tai muihin aikaisemmin mainittuihin piirteisiin. Näissä vastauksissa käytöstä kuvattiin termein toksisuus tai häirintä. Vastaajista toksisuus vaikuttaa negatiivisesti yhteisöllisyyden tunteeseen. Vastauksissa tuli esille esimerkiksi tapa, jolla toksiset pelaajat puhuvat tutkittaville toiseuttavasti pelin aikana, miten haluttomuus kuulua häiriköihin voi tuottaa ulkopuolisuuden tunteen sekä jatkuvan häirinnän negatiivinen vaikutus.

Toinen tekijä, joka sai yhtä paljon mainintoja kuin yleinen toksinen käytös, (N=5) oli tauon pitäminen, pelaamisen vähäisyys tai pelaamattomuus. Vastaajat kokivat, että harvukseen pelaaminen tai pelistä tauon pitäminen vähentää peliyhteisöön kuuluvuuden tunnetta. Pelaajaidentiteettiä käsittelevissä tutkimuksissa on nostettu esiin, kuinka pelaajaidentiteetin

---

<sup>73</sup> V33

<sup>74</sup> V11

käsitteeseen vaikuttaa myös tavat, joilla pelejä pelataan. Frans Mäyrä et.al ovat tutkineet artikkelissaan *At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities* (2011) erilaisia pelaamisen tapoja, joiden pohjalta on muodostettu InSoGa-malli (*intensity, sociability, games*), joka kuvastaa erilaisia pelaajamentaliteetteja sekä niiden moninaisuutta. Tutkimuksessa huomattiin, että digitaalinen pelaaminen tapahtuu ”rennon ja rentouttavan” sekä ”sitoutuneen ja viihteellisen” pelaamisen välillä. Tutkimuksessa syntyneen mentaliteettimallin mukaan pelaamisen sosiaalisuus sekä intensiteetti suhteutettuna pelattuihin peleihin vaikuttavat yhtenä osana pelaajien pelityylin merkityksen muodostumiseen. Näiden perusteella pelaajat voidaan jakaa kolmeen kategoriaan: sitoutuneet, rennot ja kumppanuus pelaajat, joista ”rentojen” pelaajien toimintaa kuvataan satunnaisena ja/tai lyhytkestoisena ja/tai yksin tapahtuvana.<sup>75</sup> Kuten todettua, pelaaminen jaetaan rentojen sekä vakavien pelien sekä pelitapojen välille. Buyukozturkin (2022) mukaan nämä pelityylit usein jakautuvat sukupuolen perusteella siten, että naisten pelitottumukset yhdistetään rentoon ja vähemmän vakavaan pelaamiseen. Ongelmallista on se, että rennon pelaamisen arvoa vähätellään, sillä koetaan, etteivät ne mittaa tai osoita pelaajan taidokkuutta samalla tavalla, kuin kilpailulliset vakavat pelit.<sup>76</sup> Tämä johtuu pelien meritokraattisuudesta, jonka perusteella pelaajia arvotetaan taidokkuuden perusteella.<sup>77</sup> Tämä voi selittää miksi tauon pitäminen voi tuottaa tunteen yhteisön ulkopuolisuudesta. Vähäinen aktiivisuus voi herättää tunteen pelaamisen arvon laskemisesta pelimentaliteetin muuttuessa satunnaiseksi. Alla olevat esimerkit avaavat kokemuksia, joissa tutkittavat kertovat ulkopuolisuuden kokemuksistaan pidettyään viikon tai kahden taukoa tai pelatessaan vähemmän pidemmällä aika välillä, tässä tapauksessa kolmen vuoden aikana.

*“feel included when I meet new people and get any type of notification from any source about the game itself. I only feel excluded when I take a break from the game for about a week or 2”<sup>78</sup>*

*“I haven't played Overwatch much in the past 3 years because the game has its own problems and these problems are added to those --”<sup>79</sup>*

Kommunikointi ja siihen liittyvät ongelmat toistuivat vastauksissa paljon, mutta yksi olennainen vaikutus jatkuvalla häirinnällä oli kommunikoinnin hankaluus ja haluttomuus käyttää mikrofonia kommunikoinnin välineenä. Joukkuepelaamiseen keskittyvässä pelissä on

---

<sup>75</sup> Mäyrä et.al 2011, 327; 333; 334–336

<sup>76</sup> Buyukozturk 2022, 184

<sup>77</sup> Paul 2018, 38

<sup>78</sup> V04

<sup>79</sup> V11



tärkeää voida kommunikoida oman joukkueen kanssa, mikä vaikuttaa olennaisesti pelaajan ja joukkueen suoritukseen, mutta myös pelikulttuurin osallisuuteen sekä kokemukseen pelaajayhteisöön kuulumisesta. Jos pelaaja ei voi osallistua kommunikointiin, tämä jää helposti sivulliseksi ja toiseutetuksi yhteisönsä keskuudessa. Vastaajat, jotka kokivat haasteita kommunikoimisen suhteen, perustelivat käytöksen kohdistuvan vastaajan sukupuoleen tai ikään. Sellaiset vastaajat, jotka puolestaan eivät halua käyttää mikkiä pelin aikana, totesivat asian lyhyesti ja ilman perusteluja:

*“some players react horribly when they hear a more feminine voice during matches, it's met up with rudeness and insults”<sup>80</sup>*

*“A lot of men tell me because I'm a woman or a minor that I have no rights and it's honestly just sad”<sup>81</sup>*

*“I play it rarely, and only with friends usually. I dont use voice chat”<sup>82</sup>*

Kommunikointiin liittyvät haasteet vaikeuttavat pelaamista selvästi ja kyseinen ongelma on jatkunut myös Overwatch 2-pelin sisällä. TheGamer-lehden artikkelin *Overwatch 2 Players Are Refusing To Communicate Because Of Toxicity* (2022) mukaan pelin sisäisen toksisuuden vaikutukset näkyvät monien pelaajien haluttomuudessa kommunikoida pelin sisällä, mikä voi johtua pelin siirtymisestä maksuttomaksi. Koska pelin saavutettavuutta ei enää rajoita maksullisuus, pelaajakunta on nyt monipuolisempi kuin ennen, jonka vuoksi myös häiriköintiä on enemmän. Tämän takia muiden pelaajien hiljentäminen on lisääntynyt pelin ääni- ja tekstipohjaisessa keskustelussa. Overwatch 2 mahdollistaa myös valmiiden äänikomentojen käytön sekä paikkojen tai esineiden merkkäamisen (*pings*), jonka vuoksi henkilökohtaisen kommunikaation tarve on laskenut. Tästä syystä pelaajat pystyvät edelleen kommunikoimaan pelissä tavalla, joka ei rajoita pelissä suoriutumista. Artikkelin mukaan pelaajat ovat esimerkiksi Reddit-palvelussa perustelleet päätöstään oman mielenterveytensä nojalla. Kuten tutkimusaineistossakin on käynyt ilmi, toksisuus aiheuttaa vastaajissa mielipahaa, pelkoa ja ahdistusta, jonka vuoksi on luonnollista, että kommunikointia vältetään. Uudet kommunikaation muodot voivat mahdollistaa häirinnän välttämisen, mutta toisaalta on myös pohdittava, onko metodi toimiva ratkaisu häirinnän ehkäisemiselle, sillä toksisuuden kokemukset ovat silti artikkelin mukaan kasvaneet peliyhteisön sisällä.<sup>83</sup>

---

<sup>80</sup> V24

<sup>81</sup> V25

<sup>82</sup> V20

<sup>83</sup> Rhiannon Bevan, 2022, *Overwatch 2 Players Are Refusing To Communicate Because Of Toxicity*

Muutama vastaaja (N=3) mainitsi myös Blizzard-peliyhtiön toiminnan tai toksiseen kulttuuriin puuttumisen puutteen vaikuttavan yhteisöön kuulumisen kokemukseen:

*“Included: It's a game I paid for so I play it occasionally. Excluded: Blizzard as a whole; big yikes. Blizzard's disposition as a whole is a fair reflection of the userbase that enjoys Blizzard's products, from personal experience.”<sup>84</sup>*

*“Partially the ever-present misogyny and homophobia, and partially the recent-ish allegations against Activision-Blizzard. Considering that corporate culture, my already slim hopes of the toxicity ever being properly addressed went down to zero. This isn't the kind of community I want to be a part of.”<sup>85</sup>*

Vastaajat kokivat yhtiön toiminnan tai haluttomuuden puuttua toksiseen kulttuuriin tekijäksi, joka vaikuttaa heidän omaan kokemukseensa ja halukkuuteensa olla osana peliyhteisöä. Yksi vastaajista koki, että peliyhtiön motiivit viedä peliä kilpailullisempaan suuntaan on vienyt pelistä nautittavuuden. Toinen vastaaja taas kokee, että Blizzard-yhtiöllä on taipumus edustaa vahvasti toksista pelaajakuntaa, joka nauttii yhtiön tuottamista peleistä. Tämä koettiin negatiivisena piirteenä. Kolmas vastaajista oli puolestaan viitannut yhtiöön kohdistuneisiin väitöksiin, joita oli tehty yhtiötä vastaan samoihin aikoihin, kun kyselyaineisto kerättiin. Vastaaja ei ole eritellyt mistä tapauksesta on kyse, mutta vastaaja viittaa väitöksiin osittain vaikuttavan tämän kokemuksiin yhteisöön kuuluvuudesta. Vastaaja myös koki, että on huonot todennäköisyydet sille, että Blizzard ikinä puuttuu toksisuuteen tarpeellisella tavalla yhtiökulttuurin vuoksi. Edellä mainittujen vastaajien kokemukset kuvastavat, kuinka osa tutkittavista pitää pelituotantoa osallisena ja vastuullisena toksisen kulttuurin kaitsemisessa ja ylläpitämisessä. Kollektiiviset negatiiviset kokemukset Blizzard-yhtiötä kohtaan jatkuivat myös muissa kyselyn osa-alueissa, joista kerron lisää alaluvussa 4.4.

Tekijöistä, jotka puolestaan ylläpitivät yhteisöön kuuluvuuden tunnetta, muodostui analyysissä 5 erilaista temaattista alakategoriaa. Eniten mainintoja annettiin positiiviselle yhteisöllisyydelle (N=7). Positiiviseen yhteisöllisyyteen sisällytin useamman tekijän, kuten uusien ystävien saamisen, yhteisön hyväksynnän, samanlaiset arvot ja kannustamisen. Vastaajat kokivat, että sellaisten pelaajien kanssa pelaaminen, joiden kanssa he jakoivat samanlaiset arvot ja jotka hyväksyivät heidät omina itsenään, lisäsivät tutkittavien kokemuksia peliyhteisöön kuulumisesta. Vastaajat myös toivat esille sen, kuinka he itse yrittävät ylläpitää positiivista ilmapiiriä auttamalla ja kannustamalla muita pelaajia. Toiseksi eniten mainintoja

---

<sup>84</sup> V29

<sup>85</sup> V28

(N=4) tuli tuttujen ihmisten tai ystävien kanssa pelaamiselle. Kokemus on vahvasti linkitettyinä positiiviseen yhteisöllisyyteen, sillä ystävien tai tuttujen ihmisten kanssa pelatessa tutkittavien ei tarvitse pelätä toksisuutta ja turvallisten ihmisten kanssa pelaaminen on osa positiivisen yhteisön muodostumista.

kahden vastaajan mukaan pelkkä pelin omistaminen tai pelin pelaaminen tuottavat tunteen yhteisöön kuulumisesta. Yksi vastaajista kertoi kokevansa yhteisöön kuulumista jo pelkästään omistamalla pelin, jonka takia toksisuudesta huolimatta peliä tulee pelattua satunnaisesti. Toinen vastaaja puolestaan koki myös yhteenkuuluvuutta pelatessaan Overwatch-peliä, mutta kokemuksesta varjostavat misogyniset asenteet ja kohtelu.

Kokemukset osoittavat, kuinka negatiivisia kokemuksia ja yhteisöstä poissulkevia tekijöitä oli enemmän kuin yhteenkuuluvuutta ylläpitäviä tekijöitä. Poissulkevia tekijöitä mainittiin peräti 30 kertaa, kun taas tekijöitä, jotka ylläpitävät yhteenkuuluvuutta mainittiin vain 16 kertaa. Negatiivisia mainintoja oli siis melkein kaksinkertainen määrä verrattuna positiivisiin. Iso osa vastaajista ei myöskään nimennyt yhteenkuuluvuutta ylläpitäviä tekijöitä ollenkaan, vaan toivat pelkästään esille sellaiset asiat, jotka poissulkevat heidät yhteisöstä. Kokemukset yhteisöön kuulumiseen vaikuttavista tekijöissä ovat pääsääntöisesti negatiiviset.

Kysymyksessä 13 tiedustelin kuinka toksinen käytös Overwatch-pelin sisällä vaikuttaa vastaajien pelityyliin tai tapaan, jolla he tavanomaisesti pelaisivat. Kysymys oli avoin ja siihen vastasivat melkein kaikki tutkimukseen osallistuneet (N=35). Kuten kysymyksessä 12, vastauksissa (N=17) ilmeni vahvasti, että toksisuus vaikuttaa eniten vastaajien pelityylissä halukkuuteen osallistua pelin sisäiseen kommunikointiin, joko ääni- tai tekstipohjaisessa keskustelussa:

*“I do not communicate through voice channels anymore cause I do not want to hear any kind of abuse, even if not directed at me, but I know that this kind of communication is sometimes key to having fun and winning, I would rather just lose than potentially hearing some toxic stuff”<sup>86</sup>*

Yllä nostetussa vastauksessa tutkittava kertoo, ettei kommunikoi enää äänikeskusteluissa, sillä hän ei halua kohdata häirintää, joka kohdistuu häneen tai muihin pelaajiin. Vastaaja myös tiedostaa, että kommunikointi on avainasemassa pelin hauskuudelle sekä voittamiselle, mutta hän mieluummin häviää kuin joutuu kuuntelemaan häirintää. Pelin sisäinen häirintä aiheuttaa monien vastaajien (N=10) mukaan myös suorituspainetta, pelkoa, ahdistusta sekä ujoutta, mikä vähentää tutkittavien huonontaa suorituskykyä ja huono suoriutuminen pelissä puolestaan

---

<sup>86</sup> V09

aiheuttaa lisää häirintää. Tämän lisäksi negatiiviset tunteet vaikuttavat halukkuuteen osallistua kommunikoimiseen, josta kerron lisää myöhemmin.

*“It makes me feel like I have to do better”<sup>87</sup>*

*“My aim gets shaky and I can’t focus well with my senses I.g. Audio cues.”<sup>88</sup>*

*“It throws me off my game and makes me really unhappy with how I see myself/ my gameplay.*

*It really just fosters a negative mindset.”<sup>89</sup>*

Yllä olevista vastauksista huomaa, kuinka häirintä voi tuottaa paineita paremmasta suoriutumisesta tai miten häirintä voi huonontaa pelaajan suorituskkyä. Yksi vastaaja toi esiin, kuinka häirintä saa aikaan tunteen siitä, että vastaajan tulisi pelata paremmin. Toinen vastaaja taas kokee, että häirintä lisää negatiivista suhtautumista omaan pelaamiseen sekä mielentilaan. Viimeisessä esimerkissä vastaajan mukaan häiriköiminen estää tehokkaan kommunikaation pelon ja ahdistuksen takia.

Monet vastaajista (N=9) kokevat myös joutuvansa oman sukupuolensa tai seksuaalisen suuntautumisen takia häirinnän alaisiksi ja joutuvat tämän takia myös todistelemaan itseään sekä taitojaan muille:

*“...opinions are often invalidated and constantly having to proof my worth as a female in gaming”<sup>90</sup>*

*“...If I play DPS heroes I usually never speak in voice chat as I have had to defend my right to play that hero class as a woman. Also if the game isn't going well, I might hear things like women can't aim etc.”<sup>91</sup>*

Yllä vastaajat kertovat muiden pelaajien vähättelevän heidän mielipiteitään, taitojaan sekä hahmovalintojaan vastaajien sukupuolen takia. Kuten Friman ja Ruotsalainen (2022) toivat esiin tapaustutkimuksessaan, Ellieen kohdistuva keskustelu keskittyi vahvasti pelaajan sukupuoleen sekä pelaajan taidokkuuden kyseenalaistamiseen kyseisen ominaisuuden takia. Tutkijat nostivat esille, kuinka e-urheilun oletetaan toimivan meritokraattisena ympäristönä, jossa vain pelaajan taidolla on merkitystä. Keskustelujen analyysin kautta ilmeni usein olettaimus, siitä miten naiset voisivat pärjätä e-urheilussa yhtäläisesti miesten kanssa, jos heillä on riittävät taidot sekä kyky sietää vähättelyä. Tutkijoista tilanne on kuitenkin todellisuudessa päinvastainen, jos tarkastellaan Overwatch-liigan pelaajien sukupuolijakaumaa. Pääsääntöisesti

---

<sup>87</sup> V34

<sup>88</sup> V04

<sup>89</sup> V35

<sup>90</sup> V19

<sup>91</sup> V06

liigassa pelaavat valkoiset tai aasialaiset miehet, joka osoittaa, ettei e-urheilussa pärjääminen toteuta täydellistä meritokratiaa.<sup>92</sup> Myös Paulin (2018) mukaan meritokratia luo illuusion menestyksestä, joka ansaitaan pelkästään taidokkuuden sekä vaivanäön perusteella, sillä meritokratia ei kannusta kriittiselle ajattelulle, mikä tulee yksilön yhteiskunnallisesti etuoikeutettuun asemaan. Tämän vuoksi on helpompaa kuvitella ansainneensa paikkansa sosiaalisessa hierarkiassa, sen sijaan että kyseenalaistetaan mahdollisia taustatekijöitä, jotka antavat etumatkaa saavutuksille. Juuri tämän takia Paulin mukaan pelikulttuuri on niin toksinen.<sup>93</sup> Sama ilmiö ilmenee vastaajien tarpeessa todistella omaa osaamistaan sukupuolittuneiden ennakkoluulojen vuoksi. Taidokkuuden kyseenalaistaminen ei tällöin perustu pelaajan taitoihin, vaan tämän toimijuuteen sekä sukupuoleen.

Muutammat tutkittavista (N=3) ovat kokeneet toksisuutta myös yleisesti kilpapelamisen yhteydessä. Tutkittavien mukaan häiriökäyttäytyminen voi levitä pelatessa muihin joukkuelaisiin, joka voi johtaa luovuttamiseen tai häviöön. Lisäksi kokemuksissa näkyi, kuinka toksisuus voi estää tai jopa keskeyttää kilpapelamiseen osallistumisen. Naisten osallisuus Overwatch-kilpapeliliigassa on Frimanin ja Ruotsalaisen mukaan hyvin harvinaista. Liigassa on toiminut sekajoukkueista huolimatta vain yksi naispelaaja vuosina 2018–2020, Shanghai Dragons-joukkueen Etelä-Korealainen pelaaja ”Geguri” eli Kim Se-yeon. Geguri itse on joutunut kohtaamaan monia ennakkoluuloja sekä kielteisiä reaktioita e-urheilijana sukupuolensa takia. Olettamukset ovat kohdistuneet pelaajan taitoihin, erityisesti niiden kyseenalaistamiseen. Geguri on misogynyisten asenteiden takia joutunut jopa todistamaan taitonsa, jotta huhupuheet tämän huijaamisesta päättyisivät. Tutkijat nostavat Gegurin esiin esimerkkinä naispelaajien vähydestä Overwatch e-urheilun kontekstissa myös siksi, koska Ellien tapaukseen liittyvä huomio johtuu myös kyseistä ilmiöstä.<sup>94</sup>

Tapaustutkimus osoittaa vahvasti, kuinka todellisuudessa täydellinen meritokratia ei toteudu pelin kontekstissa. Samalla tutkimus paljastaa millaisia misogynyisiä ennakkoluuloja sekä olettamuksia naispelaajiin kohdistuu. Samat olettamukset toteutuvat myös tutkittavien kokemuksissa, oli kyse sitten heidän roolistaan, mielipiteistään tai taidoistaan, jonka vuoksi osa vastaajista kokee joutuvansa jatkuvasti todistelemaan kykyjensä muille pelaajille. Tutkimusaineisto yhdessä aikaisempien tutkimuksien kanssa osoittavat Overwatch-pelin epätäydellisen meritokratian ja siitä johtuvan rakenteellisen epätasa-arvon sekä vallitsevat ennakko-oletukset. Asenteet kohdistuvat erityisesti naispelaajiin haastaen heidän roolinsa sekä

---

<sup>92</sup> Friman & Ruotsalainen 2022, 148

<sup>93</sup> Paul 2018, 8–9

<sup>94</sup> Friman & Ruotsalainen 2022, 136; 143

mahdollisuutensa osallistua täysivaltaisina yhteisön jäseninä niin e-urheilussa kuin e-kilpailullisessa pelaamisessa.

Useat vastanneista myös kokivat (N=8), että toksisen käytöksen takia pelaaminen ei ole enää hauskaa, jonka vuoksi he ovat vähentäneet pelaamistaan, siirtyneet pelaamaan vain omien ystäviensä kanssa (N=3) tai soolona ilman kommunikointia tuntemattomien pelaajien kanssa. Muutama vastaajista (N=3) koki suullisen häirinnän jopa motivoivana, mutta huonoina päivinä häirintä voi olla myös liikaa. Jotkut vastaajista kokevat, ettei häirintä vaikuta heihin ja osa saattoi olla jo tottunut siihen. Siitä huolimatta häiriköintiä pidetään ärsyttävänä.

Yksi esiin noussut tekijä, johon toksinen käytös vastaajien mukaan vaikuttaa on hahmovalinnat (N=7). Overwatch pelihahmot eli sankarit (*heroes*) jaetaan kolmeen eri rooliin, joita kuvataan seuraavasti: *Tanks* eli ”tankit” toimivat joukkueen kilpinä ja suojana. Kyseisen roolin sankarit omaavat suuremman suojan (*armour*), jonka vuoksi he pystyvät ottamaan enemmän vauriota, kuin muiden roolien hahmot. Tankit johtavat joukkueen hyökkäystä ja toimivat taistelun ytimessä lähellä vastustajaa. Toinen rooli on *damage* eli ”vauriota tuottavat” hahmot, joiden tehtävänä on etsiä ja tuhota vastustajajoukkueen sankarit. Vaikka kyseisen roolin hahmoilla on käytössään laajempi valikoima kykyjä, aseita ja työkaluja, joilla voittaa vastustajansa, vauriota tuottavat sankarit vaativat taustajoukkoja pärjätäkseen taistelussa. Tämän roolin päätehtävänä on saada joukkueelle mahdollisimman paljon tappoja (*kills*). Viimeisenä roolina on *support* eli ”taustatukea” antavien hahmojen rooli. Roolin tehtävänä on taistelemisen sijaan tukea muita pelaajia parantamalla heitä ja mahdollistamalla joukkueen selviytyminen taistelukentällä. Tärkeä osa taustatukea antavassa roolissa on toisten pelaajien yleinen sekä suorituskyvyn parantaminen. Roolia kuvataan joukkueen selviytymisen ”selkärangaksi”.<sup>95</sup>

Osa vastaajista kertoivat jättävänsä hahmovalintansa viimeisiksi, sen sijaan, että pelaisivat mieleisellä hahmollaan:

*”-- It's probably worth to note here that I main tanks and support heroes. One of the reasons I don't play DPS heroes in overwatch is because I feel like you are easily under a microscope as one. It's your fault if the team doesn't win and you'll hear about it all the way through the match.”*<sup>96</sup>

*“i dont really want to play with Genji or Hanzo anymore, (i liked playing them at some point but now days there are just so much of Genji and Hanzo players that spam "need healing",*

<sup>95</sup> Overwatch wiki, Roles <https://overwatch.fandom.com/wiki/Roles>

<sup>96</sup> V01

*and dont do anything to help (for example: Mercy to get to them by her flying/gliding action). And when the dont get healing they get mad and start so to speak rant in the chat about it.*"<sup>97</sup>

Vastauksissa ilmenneitä syitä tälle ovat muiden pelaajien reaktiot sekä odotukset, jotka usein kohdistuvat pelaajan sukupuoleen, tässä tapauksessa naiseuteen sekä rooliin, jolla he pelaavat. Tutkittavat jakoivat kokemuksiinsa koskien vauriota aiheuttavien (*dps*) sekä taustatukea antavien (*support*) hahmojen roolia. Vauriota aiheuttavien hahmojen rooliin kohdistui enemmän kokemuksia odotuksista ja niiden täyttämisestä sekä liiallisesta huomiosta pelin johtohahmoina. Tämän takia vastaajat eivät halunneet pelata kyseisen roolin hahmoilla enää, sillä se kiinnittää heihin liiaksi negatiivista huomiota. Taustatukea antavien rooliin taas liittyi toisenlaiset odotukset. Taustatukea antavilla hahmoilla pelaaminen oli olettamus, joka perustui pelaajan naiseuteen. Toisaalta myös naisvastaajat, jotka pelaavat tukea antavilla hahmoilla kokevat häirintää, vaikka he pelaavat heille oletetulla roolilla.

Kullakin roolilla on tärkeä tehtävänsä pelin strategiassa. Peliyhteisön keskuudessa on silti syntynyt haitallisia ennakkoluuloja sekä asenteita tiettyjä rooleja kohtaan. Vaikka tankin rooli on pelaajien keskuudessa pienimmässä suosiossa, taustatukea antavien rooli, erityisesti Mercy-nimisen enkelimäinen parantajahahmo on herättänyt vahvoja ennako-oletuksia pelaajia kohtaan. Friman ja Ruotsalainen (2018) ovat perehtyneet naispelaajien osallistumiseen ja sen tapoihin Overwatch-pelissä erityisesti kilpapelamisen näkökulmasta. Tutkimusartikkelissaan *"There Are No Women and They All Play Mercy": Understanding and Explaining (the Lack of) Women's Presence in Esports and Competitive Gaming* tutkijat perehtyivät tutkimuksen yhtenä osa-alueena Mercy-hahmolla pelaamisen olettamuksien paikkansa pitävyyteen. Tutkijat huomasivat, että perustelut hahmovalinnalle kohdistuivat pelaajien fyysisiin tai biologisiin ominaisuuksiin kun tarkasteltiin sellaisten vastaajien mielipiteitä, jotka eivät olleet naisia tai Mercy-hahmolla pelaavia pelaajia. Frimanin ja Ruotsalaisen mukaan Mercy mahdollistaa naispelaajille roolin, joka on muiden kuin naispelaajien näkökulmasta siedettävä tapa olla osallisena pelikulttuurissa. Naiset jäävät silti tämän takia toissijaisiksi osallistujiksi, eikä heidän ole mahdollista tätä kautta saada täyttä pelaajan roolia.<sup>98</sup>

Frimanin ja Ruotsalaisen analyysissä ilmeni, että Mercy miellettiin keskusteluissa helppona hahmona, joka yhdistettiin vahvasti myös naispelaajiin. Yksi syy Mercyyneen kohdistuville ennako-oletuksille johtuu siitä, että pelaajapäätös mitataan usein taidokkuudessa esimerkiksi tappojen määrästä, jonka takia Mercy nähdään parantajana vähäpätöisempänä kuin hahmot,

---

<sup>97</sup> V08

<sup>98</sup> Friman & Ruotsalainen 2018, 2; 4; 11–12

joiden rooli on tuhota vastustajansa.<sup>99</sup> Tämän takia vastaajien kokemukset tukea antavien rooliin liittyvistä olettamuksista olivat ennalta-arvattavissa. Toisaalta tulokset myös osoittavat, että olettamuksien mukainen roolitus voi myös johtaa häirintään hahmon arvottamisen takia, eikä rooli aina takaa siedettyä osallistumisen mahdollisuutta. Hahmon roolista huolimatta vastaajien rooli pelaajana on liiallisen huomion kohteena, jonka vuoksi suoriutuminen, pelistä nauttiminen sekä osallistuminen kommunikoimiseen ovat haasteelliset, ellei mahdottomat. Lisäksi toksinen kulttuuri ja olettamukset johtavat osallistumisen hankaloitumiseen ja oman ensisijaisen roolin laittaminen etusijalle sivuutetaan toisten pelaajien kustannuksella. Kuten Ruotsalainen ja Friman tuovat esille, kyseiset olettamukset naisten osaamattomuudesta ja kuulumattomuudesta pelikulttuuriin johtavat kuiluun sukupuolten välille samalla tehostaen ennakkoluuloja naispelaajista. Toksinen kulttuuri siis luo ympäristön, jossa naisten mahdollisuudet kehittyä ja osallistua ovat mahdottomat, jonka takia muutosta ei tapahdu puolin tai toisin.<sup>100</sup>

#### **4.4 Toksiseen kulttuuriin puuttuminen ja moderointi pelituotannon näkökulmasta**

Tässä alaluvussa käsittelen kysymyksiä 14–17, joiden aiheet avaavat toksisen pelikulttuurin ehkäisemiskeinoja, pelin moderoinnin keinoja, sisältöjä sekä tapoja, joilla Blizzard käsittelee häirintäkulttuuria pelin ulkopuolella. Kysymyksien avulla kartoitetaan mahdollisia tapoja, joilla peliyhtiö pyrkii omalla toiminnallaan puuttumaan ja ehkäisemään toksista kulttuuria ja kuinka se tunnistetaan vähemmistöpelaaajien näkökulmasta. Kysymysten avulla on tarkoitus analysoida pelituotannon ja häirintäkulttuurin välistä suhdetta sekä pelaajien suhdetta pelituotantoon. Kysymykset linkittyvät myös ratkaisukeskeisiin aiheisiin, joissa tutkittavat avaavat omia ehdotuksiaan moderoinnin parantamisesta sekä muita metodeja, joiden avulla voidaan helpottaa häirinnästä johtuvia ongelmia. Parannusehdotuksien ymmärtämiseksi, on ensin avattava puuttumisenkeinojen lähtökohtia sekä niiden mahdollisia puutteita.

Jotta aineistossa kuvatut moderoinnin keinot ovat helpommin käsitettävissä, avaan Overwatch-pelin keskeisimpiä moderointistrategioita hyödyntämällä Courtney Blameyn (2022) tutkimusartikkelia. Blamey määrittelee tutkimuksessaan *One Tricks, Hero Picks, and Player Politics: Highlighting the Casual-Competitive Divide in the Overwatch Forums* moderointistrategian sateenvarjoterminä, joka kokoaa alleen kaikki pelissä käytetyt

---

<sup>99</sup> Friman & Ruotsalainen 2018, 10

<sup>100</sup> Friman & Ruotsalainen 2018, 4



moderoinnin keinot, joilla pyritään hallitsemaan pelaajien käytöstä. Blamey nimittää Overwatch-pelin moderoinnille olennaisiksi ominaisuuksiksi pelaajien hiljentämisen, estämisen, raportoinnin, ”Avoid as Teammate”<sup>101</sup>-toiminnon sekä kannatukset. Näistä kolme viimeistä ovat tutkijan mukaan pelin viralliset moderointisysteemit. Blameyn mukaan raportointi on ollut osa pelin moderointisysteemiä sen julkaisusta lähtien. Ensimmäisen julkaisun jälkeen toiminto mahdollisti pelaajien raportoimisen valitsemalla jonkun ennestään esitetyistä syistä, kuten ”häirintä”, ”epäsovelias pelinimi”, ”roskaposti” tai ”huijaaminen”. Vuonna 2017 häirintä jalkautettiin useammaksi osa-alueeksi, jotta raportit olisivat tarkempia. Muutoksen jälkeen vaihtoehdot olivat ”huono tiimityöskentely”, ”sureminen”<sup>102</sup> ja ”toimettomuus”. Vuonna 2018 kategoriat muuttuivat jälleen, kun ”toimettomuus” vaihtoehtona poistui ja sen tilalle otettiin vaihtoehdoksi ”pelin sabotoiminen”. Toinen moderoinnin muoto liittyy äänikeskustelujen hallintaan. Pelaajat esimerkiksi voivat hiljentää toisensa pelin aikana, jolloin pelaajat eivät voi kuulla toistensa puhetta. Pelaajat voivat myös estää toisensa, jolloin he eivät voi enää lähettää viestejä toisilleen pelin sisällä eikä heitä voi yhdistää samoihin peleihin. AaT-toiminto puolestaan mahdollistaa sen, että pelaajat voivat estää viikoksi kolme pelaajaa, jotka eivät voi kyseisenä aikana liittyä samaan joukkueeseen toimenpanijan kanssa.<sup>103</sup> Kolmannesta moderoinninkeinosta, eli kannatussysteemistä kerron lisää alaluvussa 4.5.

Kysymyksessä 14 kartoitettiin vastaajien kokemuksia tavoista, joilla Overwatch-yhteisön häirintään puututaan pelin sisällä. Vaikka moderoinninkeinot ovat suuressa roolissa häirinnän hillitsemisessä, en rajannut kysymystä käsittelemään pelkästään kyseisiä toimenpiteitä. Halusin antaa vastaajille mahdollisuuden tuoda esille myös sellaiset tekijät, jotka eivät ole sidoksissa pelin sisältöihin. Kysymys oli avoin ja siihen vastasivat enemmistö tutkittavista (N=30).

Lähes puolet vastaajista (N=11) kokivat, ettei häirintään puututa ollenkaan. Monet näistä vastaajista vastasivat lyhyesti, ettei häirintään puututa, avaamatta kokemuksiaan sen enempää. Vastaajista häirintätilanteet sivuutetaan täysin tai moderoinnin keinot eivät yksinkertaisesti toimi, jonka vuoksi toksisten pelaajien käytös jatkuu entisellään. Toiset taas kokivat (N=7), että häirintään puututaan huonosti;

*“It’s not handled. It’s ignored and pushed aside.”<sup>104</sup>*

---

<sup>101</sup> Käytän termistä myös lyhennettä AaT

<sup>102</sup> Sureminen eli ”griefing” tarkoittaa omien joukkuelaisten tarkoituksenmukaista häiriköintiä tai pelaamisen sabotoimista <https://www.techopedia.com/definition/1916/griefer>

<sup>103</sup> Blamey 2022, 35-36, 37, 39

<sup>104</sup> V15

*“I think pretty poorly, reporting people is close to useless and people seem to justify or make excuses for a lot of bad things because "it's part of the game" or "it's just a game"”<sup>105</sup>*

*“It really isn't. We just overlook it”<sup>106</sup>*

Vastaajat avasivat kokemuksiaan kertomalla, että häirintään puututaan vain äärimmäisissä tilanteissa ja tavanomaiset kohtaamiset häiriökäyttäytymisen kanssa sivuutetaan. Erityisesti ongelma näkyy ääni- tai tekstipohjaisessa chatissä. Toinen syy miksi häirintään puututaan vastaajien mielestä huonosti, johtuu raportoinnin tehottomuudesta. Tutkittavien mukaan, vaikka pelissä yrittäisi raportoida häiriköiviä pelaajia, mitään seuraamuksia ei tunnu tapahtuvan, ellei raportteja tule useammalta pelaajalta. Yksi vastaajista kokee, että toimimaton raportointi saa aikaan kokemuksen käytöksen sallittavuudesta, sillä toksisuus koetaan olevan ”vain osa peliä”. Vain yksi vastaajista kokee, että raportit menevät läpi. Tutkittava on kertomansa mukaan saanut raportoinnin jälkeen usein vastuksen sähköpostiinsa, jossa on kerrottu, että toimenpiteisiin on ryhdytty häiriköivän pelaajan pelikiellon toimeenpanemiseksi.

Vastaajat (N=6) toivat myös esille, että toisinaan muut pelaajat saattavat puolustaa toisiaan toksisesti käyttäytyviä pelaajia vastaan. Tutkittavat kertovat puolustaneensa myös itseään, mutta näissä tilanteissa itsensä puolustaminen on johtanut häirikköjen käytöksen pahentumiseen. Itsensä puolustautuminen voi aiheuttaa erään tutkittavan mukaan ”ego boostuksen” häiriköijille:

*“It doesn't really get taken care of because even if you wanna stand up for yourself and try to be the bigger person, that only boosts that harasser's ego a bunch more meaning they'll continue at any circumstance.”<sup>107</sup>*

*“-- Some players, like me, seem to also fight negativity with positivity :D making sure to thank good players and compliment good plays from both teams.”<sup>108</sup>*

*“Most of the time no one speaks up, but there are still nice people understanding the situation and how it effects the gameplay for everyone and they say something about it.”<sup>109</sup>*

Yksi vastaajista kuvaa tilanteeseen puuttumista ystäviensä kanssa ”taisteluksi positiivisuuden kautta”. Tällä he pyrkivät voittamaan negatiivisuuden kehumalla hyviä pelaajia sekä kiittämällä

---

<sup>105</sup> V09

<sup>106</sup> V36

<sup>107</sup> V27

<sup>108</sup> V01

<sup>109</sup> V04

pelaamisesta. Yksi tutkittavista toi esille, että myös striimaajat saattavat puhua toksista käytöstä vastaan omissa lähetyksissään ja sillä ajaa turvallisempaa pelikulttuuria. Vastaajasta kyseinen menettely yhdessä muiden moderoinnin muotojen kanssa ei kuitenkaan riitä toksisuuden hillitsemiseen.

Muutammat tutkittavat (N=3) toivat esille puheen sensuroimisen häiriköinnin ehkäisykeinona. Pelissä niin ääni- kuin tekstipohjaisessa chatissa on mahdollista käyttää puheen sensurointia, joka tunnistaa tiettyjä epäsoveliaita tai loukkaavia sanoja. Yksi vastaajista nosti esille, kuinka kiellettyjen sanojen ilmaantuessa tekstipohjaisessa chatissa viesti voidaan korvata jollakin humoristisella lauseella kuten ”nukkumaanmenoaikani meni jo, älkää kertoko äidilleni”. Kyseinen vastaaja oli myös ainoa tutkittavista, joka kokee nykyisten puuttumisen keinojen olevan jokseenkin toimivia, vaikka parantamiselle on vielä varaa. Tutkittavien mukaan on myös tilanteita, joissa sensurointi ei toimi, mutta suurimmaksi osaksi ajasta ohjelma koetaan toimivaksi:

*“some what okay, i feel like there is room to get better but its not the worst it could be. the "censoring" of stupid and inappropriate chat messages to "It's past my bedtime. Please don't tell my mommy." and so on, is a good and fun twist to the censoring, ofc there are some message that get around the filter but mostly it does work There is reporting but i don't really use it that much, i mostly just block the players/accounts that are acting stupid and stuff. If they are saying something seriously bad stuff i do report and block”<sup>110</sup>*

Yksi vastaaja toi sensuroimisesta esiin tapausesimerkin, jossa Hong Kongin protestien mainitseminen voi johtaa pelaajien välittömään pelikieltoon:

*“Players voicing out against Blizzard or even mentioning Hong Kong during the HK protests results in instant bans, if that counts as "harassment management." Otherwise, depends on the fanbase surrounding the individual. Some individuals of little social consequence are banned, whereas popular Overwatch streamers with particularly vile behaviors are, if anything, rewarded.”<sup>111</sup>*

Tutkittava viittaa vastauksessaan Blizzard Entertainment-yhtiöön kohdistuneeseen kritiikkiin sekä menettelyyn vuoden 2019 Hong Kongin protestien suhteen. Dakota Tritharan mukaan (2021) vuonna 2019 yhtiön järjestämässä, kansainvälisesti striimatussa *Heartstone*-turnauksessa ammattipelaaja Ng Wai Chung oli osoittanut tukeaan Hong Kongissa käynnissä oleville protesteille Hong Kongin ihmisoikeuksien sekä demokratian puolesta. Chung oli saanut

---

<sup>110</sup> V08

<sup>111</sup> V29

kannanotostaan sanktion, jonka yhtiö myöhemmin lievensi. Lopullisessa sanktiossa Chung sai pitää turnauksesta voittamansa rahasumman, mutta hän sai kahden ohjelmatuottajan kanssa väliaikaisen irtisanomisen puoleksi vuodeksi. Yhtiön toteuttama sensuuri ja rangaistukset herättivät peliyhteisön keskuudessa vastustusta ja kritiikkiä, joka johti aihetunnisteen #BoycottBlizzard nousuun Twitterissä. Liikkeen tarkoituksena oli saada pelaajat ja muut toimijat boikotoimaan Blizzard-yhtiötä.<sup>112</sup> PC games-lehden artikkeli *SNOWSTORM: BLIZZARD suspends pro player for Hong Kong protest, as China's grip tightens*, (2020) mukaan Blizzard-yhtiöön on kohdistunut muitakin vastoinkäymisiä vuonna 2019. Helmikuussa 2019 yhtiö joutui lomauttamaan satoja työntekijöitä ja päättämään *Heroes of the Storm*-pelin e-urheilu tuotannon. Artikkelin mukaan Hong Kongin protestien tukemisen sensuroiminen koetaan kolauksena sanavapaudelle sekä Kiinan otteen vahvistamiselle pelituotannossa.<sup>113</sup> Molemmat artikkelit nostavat toisaalta esiin, että yhtiön johtaja J Allen Brackin lausunnon mukaan, yhtiö on toiminut vain omien käytäntöjensä sekä asettamiensa sääntöjen mukaan, eikä Kiinalla ole ollut vaikutusta yhtiön päätöksentekoon.<sup>114</sup> Tilanne osoittaa myös mahdollisia syitä tutkittavieni vastahakoisuudelle sekä kielteisyydelle yhtiötä kohtaan, joka on toistunut aineistossa useasti. Ilmiö on toisaalta mielestäni suurempi osoitus siitä, että yhtiöllä on kyvykkyys puuttua rikkeisiin nopealla tavalla, mutta tilanteet, joissa rikkomuksiin puututaan ovat valikoituja. Tästä syntyy kuva, ettei Blizzard-yhtiö puutu yhtä tehokkaasti sellaisiin rikkeisiin, joista ei ole mahdollista taloudellista haittaa yhtiön toiminnalle.

Vastaajien kokemusten perusteella voidaan päätellä, etteivät nykyiset moderoinnin muodot tai yhteisön sisäiset puuttumisen keinot ole riittäviä sellaisinaan, sillä enemmistö vastaajista kokee, ettei peliyhtiö puutu ongelmaan laisinkaan tai huonosti. Vaikka moderoinninkeinoja onkin monenlaisia, niiden tehokkuus ei riitä toksisuuden kaitsemiselle. Ongelmatilanteiden sivuuttaminen tai konkreettisten tekojen puuttuminen lisäävät negatiivisia kokemuksia moderoinnin toimivuudesta. Pelin sisäiset hallintakeinot eivät kuitenkaan ole ainoat tavat puuttua toksisuuteen. Myös yhteisön jäsenet puolustavat toisinaan toisiaan, mutta tässäkin tilanteessa koetaan kynnyksenä olla ensimmäinen, joka puolustaa muita. Silti yhdessä ongelmaan puuttuminen on koettu toimivammaksi, kuin uhrin itsensä yksin puolustaminen.

Kysymyksessä 16 kartoitettiin sisältääkö Overwatch-peli sellaista sisältöä, joka mahdollistaa toksisen käyttäytymisen pelin sisällä. Kysymykseen vastasivat enemmistö tutkittavista (N=26),

---

<sup>112</sup> Trithara 2021, 71-73

<sup>113</sup> Watts, Rachel. SNOWSTORM: BLIZZARD suspends pro player for Hong Kong protest, as China's grip tightens, PC Gamer <https://issuhub.com/view/index/11511?pageIndex=8>

<sup>114</sup> Trithara 2021, 72-73 & Watts 2020, 9

joista 17 oli sitä mieltä, että peli itsesään mahdollistaa toksisen käytöksen pelin sisällä. Vähemmistö vastaajista (N=8) kokivat, ettei pelissä sisällöllisesti ole vikaa, vaan itse peliyhteisössä. Vastavuoroisesti kaksi tutkitavista koki, että peli itsesään on pääsyy toksisuudelle. Tutkittavat, jotka kokivat pelin sisältöjen mahdollistavan toksisen kulttuurin ilmenemisen, taas kokivat (N=6), että Overwatch-pelin eri pelityypit, erityisesti kilpailullinen pelaaminen, mahdollistavat toksisuuden pelissä. Tämän kaltaiset kokemukset olivat odotettavissa, sillä Blameyn (2022) mukaan Overwatch-yhteisö muuttui toksisemmaksi ja jännitteisemmäksi sen jälkeen, kun kilpailullinen pelimuoto julkaistiin<sup>115</sup>. Yksi vastaajista myös mainitsee, että *Quick Play*-pelityyppi otetaan liian vakavasti. *Quick play* on yksi Overwatch-pelin pelattavista pelimuodoista, jota kilpailulliseen pelaamiseen verrattuna kuvataan rennompana ja pisteytykseltään sekä joukkueen muodostukseltaan löyhempänä.<sup>116</sup> Ottaen huomioon pelityypin tarkoituksen toimia rennompana vaihtoehtona on mielenkiintoista huomata, että myös ei-kilpailulliseen pelimuotoon voi yhdistyä kokemuksia liiallisen vakavasta pelaamisesta. Vastaajasta uudelleen nimeäminen voisi rauhoittaa pelaajia kyseisessä kategoriassa. Yksi vastaajista kokee, ettei peli ole pääsyyllinen toksiselle kulttuurille, mutta pelin joukkuepelaaminen on kulminoitunut ongelmaksi. Vastaajasta se pelaaja, joka hoitaa joukkueen johtamisen (*carrying*) ei ota vastuuta, jos joukkue ei menesty, jolloin syy huonoon menestykseen vyöryy muille pelaajille. Yksi vastaajista myös mainitsi, että useammat nimeltä mainitsemattomat striimaajat mahdollistavat toksisuuden pelissä.

Yksi mainituimmista sisällöllisistä haasteista (N=5) näkyi hahmojen roolissa, niihin liittyvissä ennakkoluuloissa ja representaatioissa. Vastaajat kokivat, että tietyt hahmot (esimerkiksi Doomfist ja Hammond) mahdollistavat ”egosentrisemmän ja ylivoimaisemman” pelitavan verrattuna muihin pelaajiin. Kaksi vastaajaa taas toivat esille, että seksuaalisoiduilla sekä seksuaalivähemmistöjä edustavilla hahmoilla pelaaminen voi saattaa pelaajan häirinnän kohteeksi. Kaksi muuta vastaajaa taas toivat esille, että tiettyihin hahmoihin, esimerkiksi Mercy, kohdistuu selvästi enemmän häirintää hahmovalinnan takia.

Häirintäkulttuurin mahdollistavat sisällöt keskittyivät vastaajien mukaan vahvasti pelihahmojen rooleihin sekä esitystapoihin sekä pelin eri pelaamismuotoihin. Ennen kaikkea edellä mainittujen tekijöiden suhdetta hegemoniseen maskuliinisuuteen, intersektionaalisuuteen ja sukupuolittuneisuuteen on huomioitava, sillä kyseiset tekijät perustuvat vahvasti näiden muodostamiin asenteisiin. Tämä ilmenee esimerkiksi negatiivisella

<sup>115</sup> Blamey 2022, 34

<sup>116</sup> Overwatch Wiki, Quick Play [https://overwatch.fandom.com/wiki/Quick\\_Play](https://overwatch.fandom.com/wiki/Quick_Play)

suhtautumisella tiettyihin hahmoihin sekä yksilöihin, jotka pelaavat kyseisellä hahmolla. Hahmojen ominaisuudet kuten asu, rooli tai seksuaalinen suuntautuminen voi aiheuttaa vastareaktioita häiriköissä, jonka vuoksi kyseisillä hahmoilla pelaavat pelaajat johtuvat helpommin häirinnän kohteiksi. Kyse ei ole varsinaisesti siitä, että toksisen kulttuurin olemassaolo johtuisi kyseisistä hahmoista, vaan siitä, miten kulttuuri ilmenee suhteessa kyseisiin hahmoihin. Tiedyt hahmot ominaisuuksiensa vuoksi mahdollistavat helpomman maallittamisen ja myrkyllisten asenteiden kohdistamisen näitä vastaan. Toiset hahmot voivat puolestaan ylläpitää toksisia asenteita mahdollistamalla ja ylläpitämällä epätasa-arvoisia valta-asetelmia joukkueen sisällä.

Kysymyksessä 17. kartoitettiin, kuinka Blizzard käsittelee pelin sisäistä häirintää pelin ulkopuolella, esimerkiksi sosiaalisen median kanavilla, nettisivuillaan tai foorumeillaan. Kysymykseen vastasivat enemmistö tutkittavista (N=27). Yli puolet vastanneista (N=18) kokivat, ettei Blizzard puutu toksiseen kulttuuriin pelin ulkopuolella tai he eivät ole koskaan huomanneet yhtiön toimineen niin. Vain yksi vastaajista koki, että yhtiö on joskus puhunut aiheesta myös pelin ulkopuolella, jos häirintä on muuttunut erityisen pahaksi. Toinen vastaaja taas koki, että yhtiö on aikaisemmin puhunut aiheesta pelin muilla alustoilla, mutta suuren käyttäjäkunnan saavuttaminen on hankalaa, jonka vuoksi tieto ei kulje kaikille pelaajille. Kaksi vastaaja puolestaan koki, että Blizzard-yhtiö väittää tukevansa kelvollista peliyhteisöä, mutta yritys jää pelkän puheen tasolle. Toisen tutkittavan mielestä yhtiöllä ei ole kontrollia yhteisön toiminnasta ja ”pojat on poikia”-mentaliteetti juontuu yhtiön vanhoista henkilökunnan jäsenistä, jotka ovat itse joskus kuuluneet osaksi peliyhteisön ”toksisia trolleja”. Toinen vastaajista taas kokee, että yhtiö täyttää vain vähimmäisvaatimukset, mikä tulee Pride-kuukauden tai POC<sup>117</sup>-yhteisön juhlamiseen. Kolme tutkittavista taas ei osannut vastata kysymykseen, koska he eivät seuraa yhtiön toimintaa pelin ulkopuolella.

Kokonaisuudessaan kokemukset pelin ulkopuolella tapahtuvasta häirinnän käsittelemisestä yhtiön toimesta ovat kielteiset. Enemmistö vastaajista kokee, ettei yhtiö tuo aihetta esiin pelin ulkopuolella tai vastaajat eivät ole huomanneet yhtiön ikinä ottaneen kantaa ongelmaan. Vain muutama vastaajista koki, että Blizzard on käsitellyt aihetta myös pelin ulkopuolella, mutta tavat, joilla yhtiö on ottanut kantaa positiivisen yhteisöllisyyden ylläpitämiseksi ovat jääneet puheen tasolle tai yhtiö on tehnyt vain minimi määrän työtä inklusiivisuuden tukemiseksi.

---

<sup>117</sup> POC eli *People of color* on englanninkielinen termi, jolla viitataan ihmisiin, jotka ominaisuuksiensa puolesta mielletään muiksi kuin valkoisiksi ihmisiksi <https://yhdenvertaisuus.fi/sanasto>

## 4.5 Ratkaisut

Tässä alakappaleessa käsittelen verkkokyselyn kysymyksiä (15, 18, ja 19). Nämä käsittelevät Overwatch-pelin moderointistrategioita sekä toksista kulttuuria ehkäisevien toimien toimivuutta. Kysymykset valottavat myös tutkittavien omia kehitysideoita, joilla pelin häirintäkulttuuria voitaisiin parantaa.

Kysymys 15 avaa tutkittavien kokemuksia Overwatch-pelin moderoinnista sekä muista häirintää ehkäisevistä toimista sekä niiden laadusta. Kysymykseen vastasivat enemmistö tutkittavista (N=24). Eniten (N=8) tutkittavat toivat esiin, kuinka moderoinnin tapojen sekä rangaistuksien tulisi tulla vakavampia ja tehokkaampia. Pääongelmana koettiin, etteivät nykyiset interventiometodit ole tehokkaita, saati toimivia, jonka vuoksi niihin tulisi puuttua. Ratkaisuksi ehdotettiin, henkilökohtaisemman pelikokemuksen luomiseksi, mahdollisuuksia muuttaa yksittäisten pelaajien ääniasetuksia tai muiden pelaajien suoraa estämistä. Lisäksi toivottiin, että chatissä tapahtuvaan häirintään, rasistiseen, seksiseen tai homofobiseen kielenkäyttöön puuttumista. Muutama vastaajista (N=3) ei osannut eritellä spesifejä tapoja muuttaa monitorointia tai häirintään puuttumista, mutta vastaajat kokivat, että jotain on ehdottomasti tehtävä. Jopa tilanteesta puhuminen peliyhtiön toimesta voisi vastaajien mielestä auttaa asiaa, sen sijaan että yhtiö kääntäisi selkänsä ongelmalle.

Toiseksi eniten vastaajat toivat esille (N=7) raportoinnin parantamisen. Moni koki, ettei raportointi ole tehokas tapa puuttua toksisiin yksilöihin, sillä raportointi vaatii useamman raportin mennäkseen käsittelyyn:

*“They are only if the player is reported by the whole team, otherwise i hardly see people get banned even though they deserve it.”<sup>118</sup>*

*“While it pleases me to see that in a day or two the offender in particular has been "dealt with," I'm not entirely sure how their punishment was carried out. To this day, I have no knowledge of whether or not anyone in particular that I have had a previous negative interaction with that reaped a "Thank You For Reporting" message on my Overwatch home screen has resulted in any real consequences”<sup>119</sup>*

Toisekseen edes riittävä raportointi ei tuota selkeää tulosta tai muutosta pelaajien käytökseen. Vastaajat toivoivat tarkempaa tietoa raportoinnin etenemisestä sekä tavoista, joilla yhtiö

---

<sup>118</sup> V05

<sup>119</sup> V13

puuttuu raportoituun pelaajaan. Kuten myös kysymyksessä 14 yksi vastaajista kertoi saaneensa viestin yhtiöltä raportoituaan pelaajan, jossa kerrottiin ”asian olevan nyt käsittelyssä”, mutta tavat, joilla asiaa käsitellään tai puututaan, jäivät täysin pimentoon.

Valitettavasti yhtäläinen määrä vastaajista (N=7) koki, ettei tilanteeseen puuttuminen tule auttamaan, sillä tilannetta ei voi muuttaa. Seurauksista huolimatta toksiset pelaajat jatkavat tutkittavien mielestä toimintaansa, internet on täynnä ikäviä ihmisiä eikä Blizzard voi tehdä asialle mitään. Vastaajat kokevat ongelman ylivoimaisena ja pelikulttuurista riippumattomana, kuten yksi vastaajista koki, ”ihmisluonnosta” johtuvana ongelmana. Ongelmaan voi puuttua, mutta siihen ei ole lopullista ratkaisua.

Muut vastaajat (N=6) kokivat, että yhteisön välinen kommunikointi tulisi muuttua, jolloin kulttuurinen muutos tapahtuisi sisältäpäin. Häiriköiden käytökseen tulisi vastaajista puuttua myös muiden pelaajien toimesta, eikä yksilöiden pitäisi puolustaa itseään yksin. Vastaajat kokivat, että itsensä puolustaminen saattaa pahentaa häiriköintiä, mutta häiriköinti on saatu loppumaan, kun siihen on puuttunut useampi pelaaja. Myös asenteet toksisuuden kuulumisesta ja sietämisestä pelikulttuurissa tulisi hiljentää. Yhden vastaajan mukaan tärkeintä olisi, että miehet ottaisivat vastuun omasta sekä muiden miespelaajien käytöksestä. Miehet ovat etuoikeutetummassa asemassa pelikulttuurissa, jonka vuoksi heidän panoksellaan voi olla enemmän vaikutuksia ongelmaan muiden miesten keskuudessa. Kaksi vastaajaa tuo myös esille, kuinka harvoin miehet puuttuvat kohtaamaansa toksisuuteen eikä ole oikein, että häiriköinnin uhrit joutuvat yksin puolustamaan itseään. Vastaajat kokivat myös, että chatiä voitaisiin käyttää positiivisuuden levittämiseen ja muiden kannustamiseen hyvinkin yksinkertaisilla tavoilla, mutta chatin käyttötarkoitus on kääntynyt nurin häirinnän ja ”spämmäämisen” vuoksi. Yksi vastaajista toisaalta koki, että kommunikaatioon liittyviin haasteisiin voi puuttua vain sivuuttamalla negatiiviset kommentit ja jatkaa pelaamista, sillä häiriköt haluavat toiminnallaan vain huomiota itselleen.

Kysymyksessä 18 vastaajat pääsivät kertomaan, millaisia muutoksia heidän mielestään tarvittaisiin, jotta peliyhteisöstä tulisi turvallisempi ja saavutettavampi. Kysymyksekseen vastasivat noin puolet tutkittavista (N=19). Kuten kysymyksessä 15 ilmeni, enemmistö tutkittavista toivoisi, että pelin raportointisysteemi kehitettäisiin toimivammaksi. Raportoimisen toivottiin olevan tiukempaa, helpompaa ja luotettavampaa kuin mitä se on nyt. Yksi vastaajista koki, että raportoitujen pelaajien keskustelut tulisi äänittää, jolloin moderaattorit pystyisivät kuuntelemaan pelaajien koko keskustelun. Yksi vastaajista ehdotti syrjinnälle omaa raportoimiskeinoa tai vaihtoehtoa. Motiivina on todennäköisesti se, että raportit huomattaisiin paremmin ja puuttuminen voisi olla nopeampaa. Toinen vastaaja taas



koki, että raportoinen tehokkuutta pitäisi lisätä antamalla häiriköille pelikieltoa. Pelikieltoon liittyen yksi vastaajista koki, että pelin kopioiden määrää yksittäisillä koneilla tulisi rajoittaa, sillä muuten pelikieltoa saaneet häiriköt voivat luoda uuden käyttäjän ja palata takaisin peliin. Vastaajasta pelaajille pitäisi tarjota kahta tai kolmea käyttäjää, jotta jokaiselle roolille löytyisi oma tilinsä.

Vastaajat (N=5) toivoivat pelin tekijöiden toimivan aktiivisemmin toksisuuden torjumisessa sekä siitä puhumisessa. Yksi vastaajista nosti esille sen, kuinka Blizzard-yhtiön tulisi olla enemmän äänessä ongelman suhteen tekemällä selväksi, etteivät heidän halua toksisuutta osaksi yhteisöään. Sillä seurauksella vastaajan mielestä yhtiön tulisi varautua siihen, että osa pelaajista saattaa lopettaa Overwatch-pelin pelaamisen, mutta ainakin he pitäisivät sanansa eivätkä tyytyisi yksittäisiin blogijulkaisuihin, joissa yhtiö käsittelee toksisuuden vääryyttä. Vastaajat haluavat yhtiön ottavan vastuuta peliyhteisön hyvinvoinnista sekä tavoista, joilla yhtiö itse käsittelee ongelmaa. Vastaajat kokivat jo aiemmissa kysymyksissä, etteivät yhtiön toksisuutta ehkäisevät toimet ole toimivia tai ne eivät tavoita yleisöään halutulla tavalla. Moni yhtiön maininneista kokeekin, ettei Blizzard tee toksisesta kulttuurista johtuvien ongelmien eteen mitään. Julkisella keskustelulla ja vahvemmilla toimilla yhtiö voi vastaajista osoittaa tukensa ja mahdollisesti tehdä muutoksia yhteisön sisäiseen kulttuuriin.

Yksi vastaajista toivoi tapaa, jolla pelaajat voisivat löytää toisilleen ei-toksista peliseuraa. Tarve omankaltaisen seuran löytymiselle on korostunut niin aineiston keruuseen käytetyissä verkkoyhteisöissä kuin kyselyn muissa vastauksissa. Vähemmistöpelaaajille kohdennetut verkkoyhteisöt ja niiden varotoimet, joita esittelin metodiluvussa, kertovat turvallisen yhteisön tarpeellisuudesta sekä merkityksestä pelaajille. Hyväksyvä, turvallinen ja rohkaiseva yhteisö ylläpitää pelaajien halua jatkaa pelaamista ja kokemuksia yhteisöön kuulumisesta, jotka mahdollistavat myös pelaajaidentiteetin muodostumisen. Tästä syystä tarpeeseen on vastattu luomalla verkkoyhteisöjä toisiin alustoihin, jotta samanhenkiset ihmiset voivat löytää toisensa turvallisessa ympäristössä. Samaa metodologia voitaisiin hyödyntää pelin sisällä. Overwatch-pelissä on mahdollista hakea joukkueovereita erilaisin keinoin esimerkiksi roolin perusteella. Vastaajan ehdotuksen pohjalta voisi pohtia uuden joukkueenmuodostusmahdollisuuden luomista, jossa turvallista peliyhteisöä kaipaavat pelaajat saisivat hakea peliseuraa.

Kaksi vastaajaa ehdotti ratkaisuja kommunikaatioon liittyviin haasteisiin. Ensimmäinen vastaajista toivoisi mahdollisuutta kääntää pelaajien viestejä omalle kielelleen, jos pelaajat pelaavat tai laittavat yksityisviestiä vieraalla kielellä. Tällöin pelaajan olisi mahdollista raportoida toiseuttavat pelaajat, jotka saattavat hyödyntää vieraskielisyyttään muita pelaajia vastaan. Toinen vastaajista toivoi chatissä vahvempaa sensuuria, sillä jotkut pelaajat ovat

löytäneet keinoja välttää sanojen sensuroimisen käyttäessään loukkaavaa kieltä. Vaikka aiemmassa alaluvussa sensuroiminen koettiin toimivana systeeminä, sen sudenkuoppien ja kiertämisen tiedostaminen voi auttaa pelituottajia kehittämään systeemiä toimivammaksi.

Yksi vastaajista nostaa esille positiivisen vahvistamisen toksisuuden taltuttamisessa. Vastaajan mielestä isoilla yrityksillä ei ole riittävästi aikaa vahtia ja puuttua peliyhteisön toksisuuteen, jolloin positiivisen käytöksen palkitseminen voisi olla rankaisemisen sijaan parempi vaihtoehto peleissä. Tästä huomattavana uutena ilmiönä Overwatch-pelissä on meritokraattisuuden sekä positiivisen vahvistamisen hyödyntäminen osana toksisen kulttuurin kitkemistä. Vuonna 2018 peliin julkaistiin uusi ”kannatus” ominaisuus eli *endorsements*. Pelaajat voivat jakaa kannatuksensa kahdelle pelaajalle pelin päätyttyä kiitoksena hyvästä pelaamisesta. Kannatuksilla on kolme eri kategoriaa: “shot caller”, “good teammate” ja “sportmanship”.<sup>120</sup> Samalle pelaajalle voi antaa kannatuksen vain kerran 12-tunnin aikana. Positiivisten kannatuksien saaminen kerryttää pelaajalle kannatustasoa (*endorsement level*), jonka tason perusteella on mahdollista saada *Battle pass*-palkintoja. Kannatusten jakaminen taas kerryttää pelaajalle *Battle pass*-kokemuspisteitä (*battle experience points*). Tällä pyritään siihen, että pelaajia palkitaan hyvästä pelaamisesta sekä käytöksestä. Huono käytös sekä pelien keskeyttäminen puolestaan laskevat pelaajan kannatustasoa. Matala kannatustaso voi johtaa siihen, ettei pelaaja saa ollenkaan palkintoja, joka toimii ”rangaistuksena” huonosta käytöksestä.<sup>121</sup>

Blameyn mukaan samana vuonna, kun kannatusominaisuus julkaistiin, uudessa systeemissä huomattiin muutamia vikoja. Blamey kartoitti tutkimuksessaan Overwatch-pelissä käytettyjen moderointi systeemien toimivuutta verkkokeskustelulankojen kautta. Kannatussysteemi on herättänyt eräällä keskustelulangalla vilkasta keskustelua liittyen systeemin toimivuuteen. Keskustelun aloittajan mielestä kannatusten yhtenä puutteena on mahdottomuus antaa ystäville kannatusmainintoja. Tällöin ystävien kanssa pelaamisesta tulee rangaistus. Keskustelussa ehdotettiin ratkaisuksi pienennettyä pistemäärää ystäville annettaville kannatusmaininnoille. Tällöin ystävien kanssa pelaaminen ei rankaisisi pelaajia. Myös kannatusten antaminen kerran 12-tunnin aikana koettiin aloittajan mielestä vaikuttavan joukkueiden pysyvyyteen. Jos kaikki joukkuelaiset ovat antaneet pelaajalle kannatuksensa, pelaajan ei kannata jäädä pelaamaan saman joukkueen kanssa, sillä mainintoja ei voida antaa enempää ja kannatustaso pääsee laskemaan. Keskustelun perusteella ilmeni myös, että annetut kannatusmaininnat eivät aina ole

---

<sup>120</sup> Blamey 2022, 41

<sup>121</sup> Overwatch wiki, Endorsements <https://overwatch.fandom.com/wiki/Endorsements>

järkeviä tai uskottavia. Tämä ilmenee esimerkiksi silloin, kun pelaajia palkitaan maininnoilla, joita he eivät ole ansainneet. Pääasiallisesti kannatussystemi on Blameyn tutkimuksessa ilmenneiden kokemusten mukaan vioistaan huolimatta suhteellisen toimiva systeemi. Toisaalta on huomattava, kuten Blamey itsekin tuo esiin, keskustelu aloitettiin heinäkuussa kuukausi systeemin julkaisun jälkeen.<sup>122</sup> Systeemi on ollut tällöin vielä hyvin uusi, jonka vuoksi sen toimivuus on ollut vasta ensikoetuksella.

Vuotta myöhemmin (maaliskuu 2019) uutisoitiin Blizzard-peliyhtiön tutkija Natasha Millerin lausunnosta *Game Developers Conference*-tapahtumassa, jossa Miller toi esiin pelin sisäisen toksisuuden laskeneen 40 % kannatussystemin julkaisun jälkeen.<sup>123</sup> Mielestäni tutkimukseen ja sen tuloksiin on suhtauduttava terveeseen kriittisesti seuraavista syistä. Tutkimuksesta itsestään tai sen tuottamistavoista löytyy hyvin vähän tietoa, jolloin tutkimus ei ole hyvien tutkimuskäytänteiden mukaisesti julkista ja läpinäkyvää. Koska tutkimuksen tuloksia, metodeja tai otantoja ei voida tarkastella, on mielestäni asianmukaista suhtautua tuloksiin varauksella. En epäile positiivisen vahvistamisen toimivuutta, sillä sen hyödyt on voitu todentaa psykologisissa tutkimuksissa, mutta häiriökäyttäytymisen vähentymisen ja sen vaikutuksien näkyminen konkreettisella tasolla epäilyttää, kun tarkastelemme kyselyaineiston tuloksia sekä muita viime vuosina julkaistuja Overwatch-pelin sisäisiä ilmiöitä käsitteleviä tutkimuksia. Näitä tuloksia yhdessä tarkastelemalla voidaan tehdä päätelmä siitä, ettei toksinen kulttuuri ole kadonnut Overwatch-peliyhteisön keskuudesta ja sen vaikutukset näkyvät edelleen vähemmistöpelaaajien vähäisessä halukkuudessa osallistua pelin sisäisiin keskusteluihin. Vaikka uusi kannatussystemi ja -tasot olisivat vähentäneet toksista kulttuuria peliyhteisön keskuudessa, se ei ole riittänyt laskemaan häirintää sellaiseen määrään, jolla ei olisi negatiivisia vaikutuksia vähemmistöpelaaajien pelikulttuuriseen osallistumiseen. Tästä esimerkkinä vain kaksi tutkittavista toi esiin kannatussystemin sekä positiivisen vahvistamisen moderoinnin keinona verkkokyselyaineistossa. Toisekseen ilmiö on nähtävissä myös yhteisöllisyyttä ylläpitävissä ja heikentävissä tekijöissä, jossa negatiivisa mainintoja tuli aineistossa huomattavasti enemmän. Lisäksi uusi ominaisuus mahdollistaa tuloksien väärentämisen, kun pelaajat jakavat kannatuksia toisilleen muista kuin annetuista syistä. Tällöin systeemiä voidaan potentiaalisesti käyttää myös vähemmistöpelaaajia vastaan, tarjoten uuden tavan syrjimiselle.

---

<sup>122</sup> Blamey 2022, 41-42

<sup>123</sup> Kidwell, Emma, Overwatch saw 40% less disruptive behavior with the endorsement system, Game Developer, 21.3.2019 <https://www.gamedeveloper.com/design/-i-overwatch-i-saw-40-less-disruptive-behavior-with-the-endorsement-system>

## 5 Lopuksi

### 5.1 Tulokset

Tutkimuksen lopputulokset osoittavat, kuinka toksinen pelikulttuuri vaikuttaa edelleen vahvasti Overwatch-pelilyhteisön sisällä, samalla valottaen uusia mahdollisuuksia, joiden avulla häiriökäyttäytymiseen voitaisiin puuttua. Erityisen mielenkiintoisena seikkana oli huomata myös vähemmistöpelaaajien poikkeavia kokemuksia häirintäkulttuuriin puuttumisessa ja ilmiön ongelmallisuuden kokemuksissa, joita avaan myöhemmin lisää. Tämän lisäksi tutkimus mahdollisti nykyisten moderoinninkeinojen sekä muiden pelistä riippumattomien hallintakeinojen kartoittamisen ja vertailun. Vastaajat jakoivat laajasti ideoitaan, joiden avulla pelin nykyisiä moderoinninmuotoja voitaisiin kehittää sekä lisätä uusia tapoja hillitä häirintää pelin sisällä, että sen ulkopuolella.

Tutkimus onnistui saavuttamaan kohderyhmänsä, joka koostui Overwatch-peliä pelaavista vähemmistöpelaaajista. Kohderyhmälle ei asetettu tavoiteltavaa tai rajattua ikähaarukkaa, mutta vastaajien ikä painottui vahvemmin nuoriin sekä nuoriin aikuisiin. Verrattaessa Overwatch-pelilyhteisöön kokonaisuudessa, voidaan huomata, että tutkimusaineisto kuvaa pääsääntöisesti etnisesti rajatumman ja nuoremman ikäryhmän kokemuksia. Vastaajien kansallinen tausta sijoittui vahvasta länsimaihin, jonka vuoksi on huomioitava, ettei aineisto kuvasta vähemmistöpelaaajien kokemuksia maailmanlaajuisesti.

Verkkokyselyllä kartoitin toksisen pelikulttuurin ilmenemismuotoja sekä tutkittavien kokemuksia häiriökulttuuriin puuttumisesta sekä ilmiön ongelmallisuudesta yhteisön sisällä. Ilmeni, että kaikki vastaajat ovat kohdanneet toksista kulttuuria pelatessaan Overwatch-peliä, josta eniten tutkittavat ovat kohdanneet seksismiä, rasismia sekä homofobiaa. Aikaisempien tutkimuksien nojalla, tulos oli odotettavissa. Oli kuitenkin mielenkiintoista huomata, etteivät kaikki tutkittavat koe toksista kulttuuria ongelmaksi tai ilmiöksi, johon tulisi puuttua. Suuri enemmistö vastaajista tosin kokee tilanteen päinvastaiseksi ja heistä toksisen kulttuuri on ongelma, johon tulisi puuttua.

Verkkokyselyaineisto osoitti tutkittavien kokevan nykyiset moderoinnin keinot tehottomiksi. Vastaajista moderointia tulisi kiristää ja häirinnästä koituvien rangaistusten tulisi olla vakavampia. Yksi moderoinnin esiin tuoduista muodoista on raportoiminen. Raportointisysteemiä tulee parantaa, sillä koetaan, etteivät raportit etene tai jälkimenettelyistä ei tiedoteta tarpeeksi. Tutkittavat haluaisivat olla varmoja siitä, että heidän raportteihinsa

reagoidaan ja häiriköille annetaan asianmukaiset rangaistukset. Raportoimisen toivottiin myös olevan helpompaa ja luotettavampaa kuin nyt. Yksittäisiä ehdotuksia raportoinnin helpottamiselle esitettiin seuraavasti: 1) pelien sisäiset keskustelut tulee äänittää, jotta moderaattorit voisivat kuulla pelissä käydyt keskustelut kokonaisuudessaan 2) jotta raportit huomattaisiin paremmin, syrjintään liittyville raporteille tulee olla oma vaihtoehtonsa 3) raportoitujen pelaajien tulee saada herkemmin pelikieltoa ja 4) pelin kopioiden määrää tulee rajoittaa, jotta pelikieltoa saaneet pelaajat eivät voi heti palata takaisin peliin luomalla uuden käyttäjän.

Myös Blizzard-yhtiön rooli toksisuuden ehkäisemisessä ja mahdollistamisessa ilmeni kyselyaineistossa. Osa tutkittavista kokee, että yhtiö sivuuttaa häiriköinnin ongelmat eikä yhtiö toimi riittävästi, saati ollenkaan, ongelman eteen. Vastaajat toivovat yhtiön toimivan aktiivisemmin toksisuuteen puuttumisessa ja yhteisön hyvinvoinnin parantamisessa. Yhtiön tulee vahvemmin tuoda esille kantansa toksisuuden vastustamisessa ja tehdä näkyvämpiä sekä konkreettisempia toimenpiteitä häirinnän ehkäisemiseksi. Vastaajista yhtiön tulee olla valmis myös uhrauksiin, sillä toksisuuden ehkäiseminen voi johtaa siihen, että osa pelaajista lopettaa pelin pelaamisen. Yhtiön rooli tunnustetaan selvästi yhtenä ongelmaan vaikuttavana tekijänä, mutta myös mahdollisuutena toksisuuteen puuttumisessa. Kysyttäessä pelin sisällöllisten tekijöiden vaikutuksesta toksisuuden mahdollistamisessa, tutkittavat kokivat pelityyppien, esimerkiksi kilpailullisen pelaamisen, herättävän toksisuutta muissa pelaajissa. Myös hahmojen roolit, esitystavat sekä niihin liittyvät ennakkoluulot vetivät puoleensa häirintää. Tällöin ongelma ei johtunut itse hahmoista, vaan tavasta, jolla muut pelaajat suhtautuvat kyseisiin hahmoihin. Enemmistö kysymykseen vastanneista kuitenkin koki, että vika ei ole pelin sisällössä, vaan yhteisökuulttuurissa.

Ehdotuksia annettiin myös yhteisön sisäiseen muutokseen liittyen. Vastaajat ovat kokeneet positiivisen yhteisöllisyyden ei ainoastaan yhteenkuuluvuutta ylläpitävänä, mutta myös toksisuutta ehkäisevänä tekijänä. Toksisuus on saatu pelien aikana loppumaan, kun pelaajat ovat yhdessä puolustaneet häiriköinnin uhreja. Lisäksi ilmeni, että toksisuuden normalisoiminen yhteisön keskuudessa tulee lopettaa, jotta haitalliset ajatusmallit eivät mahdollista häirintää jatkossakin. Tässä yhteydessä nostettiin esille myös miespelaajien rooli toksisuuden ehkäisemisessä. Miespelaajat koetaan olevan paremmassa asemassa pelikulttuurissa, jonka vuoksi miespelaajien ei tulisi ainoastaan ottaa vastuuta omasta, vaan myös muiden miespelaajien käytöksestä ja puuttua kohtaamaansa häirintään useammin. Overwatch-pelin oletetaan toimivan meritokraattisena ympäristönä, mutta tutkimukset ovat osoittaneet, ettei näin ole. Meritokraattisuuden illuusion takia sivuutetaan rakenteellinen

epätasa-arvo, joka mahdollistaa etumatkan paremmassa asemassa oleville pelaajille, tässä tapauksessa cissukupuolisille heteromiehille. Toksinen meritokratia yhdessä nörttimaskuliinisuuden kanssa pyrkivät sivuuttamaan ja marginalisoimaan yksilöitä, jotka eivät pysty toteuttamaan oletettua pelaajaidentiteettiä. Näistä taustalla vaikuttavista tekijöistä johtuvat ennako-oletukset sekä asenteet toistuivat useasti tutkittavien kokemuksissa.

Moderoinnin sekä yhteisöllisyyden lisäksi tutkittavat ehdottivat muita keinoja toksisuuden ehkäisemiselle, esimerkiksi tarpeena löytää itselleen ei-toksista peliseuraa. Ehdotuksen pohjalta voidaan kehittää uusi tapa joukkueen muodostamiselle, mutta mielestäni ratkaisuun liittyy kaksisuuntainen ongelma, jota avaan lisää alaluvussa 5.2.

Valitettavaa oli huomata, että osa vastaajista kokee, ettei toksisuuteen puuttuminen tule auttamaan tilannetta, sillä häirintäkulttuuri on hyvin syvälle juurtunutta ja häiriköiviä ihmisiä löytyy aina. Näiden vastaajien mielestä ongelmaan voi yrittää puuttua, mutta pysyviä ratkaisuja ei ole. Tiedostin kyseisen riskin myös tutkielmaa suunnitellessani. Verkkokyselyä luodessa pohdin olemassa olevia riskejä siitä, ettei ratkaisukeinoja ole tai niitä ei osata ehdottaa. Onneksi tilanne oli päinvastainen ja kattavia vastauksia tuli paljon. Oli hyvä huomata myös jatkotutkimuksia ajatellen, että vähemmistöpelaaajat tunnistavat häiriökulttuurista aiheutuvat ongelmat ja osaavat tarjota niihin myös ratkaisukeskeisiä ideoita, joiden avulla yhteisökulttuuria voitaisiin jatkossa kehittää.

Osa ehdotetuista toimista pyrki ratkaisemaan kommunikointiin liittyviä haasteita. Peliyhteisön kansainvälisyyden takia häirintää voi tapahtua myös vieraalla kielellä, jonka vuoksi tutkittava ehdotti mahdollisuutta kääntää viestejä pelin sisällä, jotta pelaajia olisi mahdollistaa raportoida myös silloin, kun kielimuuria käytetään häirinnän keinona. Toinen ehdotus koski myös tekstipohjaista chattiä ja sen sensuroimisen vahvistamista. Sensuroiminen on koettu aineiston perusteella yleisesti toimivaksi metodiksi, mutta sen kehittämistä tulisi jatkaa. Viimeiseksi ehdotettiin positiivista vahvistamista, eli pelaajia tulisi mieluummin palkita myönteisestä käytöksestä kuin rangaista huonosta. Tähän Overwatch hyödyntää uutta kannatussysteemiä, jonka toimintaperiaate perustuu positiiviselle vahvistamiselle. Systeemin toimivuutta tulisi mielestäni jatkossakin tutkia, mutta keräämäni aineiston perusteella systeemi ei ole tuottanut riittävää helpotusta tutkittavien pelikokemuksiin tai pelikulttuuriseen osallistumiseen.

Tutkielmani sekundääriset ja tarkentavat tutkimuskysymykset pohtivat millaisia pelikulttuurisia osallistumisen tapoja vähemmistöpelaaajat suosivat ja miten toksinen kulttuuri vaikuttaa vähemmistöpelaaajien pelikulttuuriseen osallistumiseen ja kokemuksiin yhteisöön kuulumisesta. Pelikulttuurista osallistumista käsittelevät tulokset osoittivat, että tavat, joilla

tutkittavat osallistuvat pelikulttuuriin ovat varsin moninaiset. Jokaiseen listattuun osallistumisen tapaan oli vastattu, mutta suosituin osallistumisen tapa, minkä kaikki vastaajat valitsivat, oli pelin pelaaminen. Tutkimukseen osallistumista ei rajattu osallistumiskeinojen perusteella, sillä pelikulttuurinen osallistuminen voi tapahtua myös muuten kuin pelaamisen kautta. Toiseksi eniten vastaajat osallistuvat sosiaalisen median kautta ja kolmanneksi eniten kilpapelamisen kautta.

Tulokset osoittivat, että toksinen kulttuuri vaikuttaa vastaajien pelikulttuuriseen osallistumiseen esimerkiksi hahmovalintojen suhteen. Aineistossa ilmeni, että osa vastaajista jättävät hahmovalintansa viimeisiksi, jotta he itse voivat valita hahmonsa ylijääneistä rooleista. Toiset taas karttavat itselleen mielekkäitä rooleja, sillä johtohahmoihin liittyy suurempi vastuu pelissä suoriutumisesta, jonka vuoksi näihin kiinnitetään enemmän huomiota. Taustatukea antavien rooliin taas sisältyi odotukset, jotka perustuivat pelaajien sukupuoleen, erityisesti naiseuteen.

Kommunikaatioon liittyvät haasteet sekä kommunikaation yhteydessä ilmenevä toksisuus toistui tuloksissa useasti ja oli selkeästi suurin haitallinen tekijä vastaajien kokemuksissa. Häirintä vaikuttaa hyvin paljon vastaajien halukkuuteen osallistua pelin sisäiseen kommunikointiin sekä tapaan, jolla he kommunikoivat pelin sisällä. Yksi olennaisin ongelma kommunikoinnin suhteen ilmenee tutkittavien haluttomuudessa käyttää mikrofonia kommunikoinnin välineenä. Kyseinen piirre nostettiin esiin niin pelityyliin kuin yhteisöön kuulumiseen vaikuttavissa tekijöissä. Haluttomuus käyttää omaa ääntä kommunikoinnin välineenä perusteltiin reaktioilla, jotka syntyvät, kun muut pelaajat kuulevat esimerkiksi feminiinisen äänen tai jos ääni herättää ennako-oletuksia pelaajan seksuaalisuudesta tai sukupuoli-identiteetistä. Edellä mainituissa kokemuksissa toistuu pelikulttuurissa valloillaan olevat misogyniset sekä syrjivät asenteet.

Kommunikointiin liittyvät haasteet ovat jatkuneet pelin sisällä myös Overwatch 2-pelissä, mikä osoittaa ongelma jatkuvuuden. Kommunikaatio on joukkuepohjaisissa peleissä oleellinen osa, sillä sujuva kommunikointi mahdollistaa paremman suoriutumisen. Jatkuva häirintä aiheuttaa suorituspaineita tutkittavissa, joka kokemuksien mukaan vaikuttaa menestymiseen pelissä sekä pelin nautittavuuteen. Lisäksi toksinen kulttuuri herättää vastaajissa vahvoja negatiivisia tunteita kuten ahdistusta, ilottomuutta tai pelkoa. Vastaajista häirinnän takia pelaamisesta on hävinnyt hauskuus. Häirinnän takia useat vastaajat joutuvat todistelemaan itseään muille pelaajille, johtuen sukupuolestaan tai seksuaalisesta suuntautumisestaan. Vain muutama vastaajista kokee suullisen häirinnän joskus jopa motivoivana tai häirintään on ajan kanssa totuttu.

Tutkimus kartoitti myös vastaajien kokemuksia Overwatch-peliyhteisöön kuulumisesta. Tutkittavista noin puolet kokivat kuuluvansa osaksi pelin yhteisöä. Alle kolmas osa tutkittavista taas kokee kuuluvansa yhteisöön vain osittain ja loput tutkittavista eivät koe kuuluvansa yhteisöön enää. Suurin tekijä, joka vaikutti tutkittavien ulkopuolisuuden tunteeseen, johtui misogyniasta, homofobiasta, ikäsyrjinnästä sekä rasismien kokemuksista. Muina vaikuttavina tekijöinä mainittiin yleinen määrittelemätön toksinen käytös sekä tauon pitäminen pelaamisesta. Myös Blizzard-yhtiön rooli tuotiin esiin joidenkin tutkittavien toimesta. Voidaan siis huomata, että häiriökäyttäytyminen ei vaikuta yksin ulkopuolisuuden tunteeseen, vaikka se onkin suurin toiseuttava tekijä peliyhteisön keskuudessa. On myös huomattava, että vaikka kaikki vastaajat pelaavat Overwatch-peliä ja osallistuvat pelin kulttuuriin varsin monenlaisilla tavoilla, silti vain puolet vastaajista kokevat kuuluvansa osaksi peliyhteisöä. Lisäksi on huomattavaa, että yhteisöön kuulumisen kokemukset voivat myös muuttua tai olla epävarmoja.

Tulokset toivat esiin myös tekijöitä, jotka ylläpitävät yhteisöllisyyden kokemuksia. On toisaalta huomioitava, että kyseisiä mainintoja oli noin puolet vähemmän kuin niitä, jotka tuottavat yhteisöön kuulumattomuuden tunnetta. Suurin tekijä yhteisöllisyyden luomisessa on positiivinen yhteisöllisyys. Positiivisella yhteisöllisyydessä tässä kontekstissa tarkoitetaan hyväksymistä, kannustamista, ystäväystymistä sekä arvojen jakamista muiden pelaajien kanssa. Myös ystävien kanssa pelaaminen nostettiin esiin, sillä näin toimiessaan toksinen kulttuuri ei vaikuta pelikokemukseen. Vain muutamat vastaajista kokivat pelin omistamisen tai pelaamisen itsessään tuottavan kokemuksen yhteisöön kuuluvuudesta, mutta näitäkin kokemuksia varjostaa häirintäkulttuurin kokemukset.

Verkkokyselyn lisäksi tutkielman alkuperäiseen suunnitelmaan kuuluivat myös haastattelut peliyritysten kanssa. Tavoitteena oli käyttää verkkokyselyaineistoa haastattelukysymysten pohjana ja sen pohjalta selvittää, ovatko esimerkiksi vähemmistöpelaaajien ehdotukset häirinnän hillitsemiseksi toteuttamiskelpoisia. Lisäksi verkkokyselyaineiston oli tarkoitus luoda peliyrityksille näkemys häirinnän sekä toiseuttamisen vaikutuksista peliyhteisöön. Esimerkiksi kysymyksissä 8–10 vastaajat antoivat numeroarvon kokemuksiansa pohjalta. Vastausten avulla on mahdollista hahmottaa konkreettisella tavalla, kuinka paljon toksisuus vaikuttaa pelaajien pelikokemuksiin, halukkuuteen jatkaa pelaamista sekä halukkuuteen osallistua pelin sisäiseen kommunikointiin. Peliyritysten toimintaan liittyvät haastattelukysymykset olisivat keskittyneet tapoihin, joilla yritykset ottavat toksisen kulttuurin huomioon omissa tuotannoissaan, millaiseen suuntaan yritykset kokevat pelituotannon menevän haasteiden vuoksi ja kuinka peliyritykset itse pyrkivät ehkäisemään toksisuuden jatkuvuutta myös peliensä ulkopuolella, esimerkiksi viestinnän avulla. Aikataulullisista syistä en toteuttanut haastatteluja osana



tutkielmaani, mutta tulevaisuudessa aion toteuttaa haastattelut osana jatkotutkimuksia. Osio suunniteltiin erityisesti peliyrityksille suunnattujen haastattelujen vuoksi, jotta haastateltaville olisi helpompi esitellä konkreettisella tavalla, kuinka paljon toksinen kulttuuri vaikuttaa vastaajien pelikokemuksiin.

Tutkittavien kokemusten ja ehdotuksien sekä peliteollisuuden kehityksen nojalla voidaan huomata, että mahdollisuus positiiviseen muutokseen on olemassa. Tutkittavat tunnistavat yhteisön roolin, yhtiön vastuun sekä pelin sisäisten toimien kehittämisen olennaisessa roolissa toksisen kulttuurin ehkäisemisessä. Tärkeää on, että konkreettisia toimia on olemassa ja ne ovat parhaimmillaan toteuttamiskelpoisia.

## 5.2 Pohdinta

Tutkielman tuottaminen herätti paljon ajatuksia niin tutkielman toteuttamisen kuin jatkotutkimusten suhteen. Työn edetessä ilmeni joitakin yllättäviä haasteita, joita tulisi ottaa jatkossa huomioon. Vaikka saavutin tutkimuksen kohdeyleisön ja verkkokysely oli metodina erittäin toimiva tapa kerätä laajamittaista dataa, sain huomata, ettei kohderyhmän saavuttaminen ollutkaan niin helppoa, kuin aluksi kuvittelin. Toksinen kulttuuri herättää uhkakuvia erityisesti suljetuissa verkkoyhteisöissä, minkä vuoksi tulisi varata enemmän aikaa ryhmien saavuttamiselle sekä verkostoitumiselle. Suljetut ryhmät ylläpitävät turvallisuutta tarkan moderoinnin avulla, mikä itsessään on mielenkiintoinen toksisuudesta juontunut ilmiö. Tarkastellessani verkkoyhteisöjen toimintaa, aloin pohtia mahdollisia jatkotutkimuksia verkkoyhteisökulttuurista, minkä motiivina on toimia turvallisena tilana naisille, että vähemmistöpelaaajille. Koska ryhmissä moderointi on erittäin tehokasta ja toimivaa, pohdin voisiko kyseisiä piirteitä omaksua myös pelien kontekstissa. Kyseiset verkkoyhteisöt tarjoavat moderointiin liittyvien ongelmien ja haasteiden suhteen ratkaisuja, joiden soveltaminen voisi mahdollistaa myös toimivamman ja tehokkaamman tavan hillitä toksisuutta pelien sisällä. Kuten verkkokyselyaineistossa ilmeni, yksi haasteista tällä hetkellä Overwatch-pelin kontekstissa on tehoton raportointisysteemi sekä heikko tai jopa valikoiva moderointi.

Huomasin myös tilastoja tarkastellessani, että kysely oli avattu satoja kertoja, mutta vain noin viides osa kyselyn avanneista lähetti vastauksen. Syynä tälle voi olla kyselyn pituus, aiheen arkaluonteisuus, liian laajat kysymykset tai yleinen haluttomuus osallistua tutkimukseen. Tarkastellessani yksittäisiä vastausaikoja sain huomata, että osa vastaajista saattoi käyttää jopa tunnin kyselyn täyttämiseen, kun osa taas lähetti vastauksensa noin kymmenessä minuutissa. Testiryhmän kanssa mitoitimme, että kyselyyn vastaaminen veisi noin 10–20 minuuttia, riippuen kuinka yksityiskohtaisesti vastaaja haluaa kertoa kokemuksistaan. Jatkossa

verkkokyselyitä suunnitellessani on mietittävä tarkemmin kyselyn pituutta sekä rakennetta, jotta kyselyyn vastaamista ei rajoittaisi kyselyn pituus tai kysymysten laajuus. Tutkittavat saattoivat myös toistaa vastauksiaan tai vastata kysymyksiin jo aikaisemmissa kysymyksissä, joka antaa osviittaa kyselyn pituudesta ja kysymysten laadusta. Toisaalta toisto osoittaa, että toksisuus voi vaikuttaa hyvinkin laaja-alaisesti tutkittavien pelikulttuuriin kokemuksiin.

Toinen erityisen mielenkiintoinen huomio on näkyvillä kysymyksissä 5 ja 6. Tutkittavien kokemukset häirinnän ongelmallisuudesta tai puuttumisen tarpeellisuudesta tuottavat erikoisen ristiriidan, kun tuloksia verrataan kysymykseen 7, jossa ilmenee, että kaikki verkkokyselyyn vastanneista ovat kohdanneet toksista pelikulttuuria pelatessaan Overwatch-peliä, mutta kaikista vastaajista se ei ole ongelma, johon tarvitsisi puuttua. Ilmiötä ei yksin selittänyt vastaajien sukupuolijakauma. Tästä syystä olisi tärkeää tulevaisuudessa tutkia ilmiötä erityisesti sukupuolisidonnaisesta näkökulmasta, jotta kyseiselle ristiriidalle voitaisiin saada tarkempia vastuksia. Sukupuolittunut pelitutkimus usein keskittyy ilmiöön binäärisestä näkökulmasta, jonka vuoksi olisi tärkeää tarkastella aihetta myös sellaisten vastaajien näkökulmasta, jotka poikkeavat yleistyneestä sukupuolikäsitteestä. Kyseisten yksilöiden kokemukset voivat valottaa ilmiötä toisenlaisesta näkökulmasta ja tarjota vastuksia sille, miksi kaikki vähemmistöpelajaajat eivät koe toksista kulttuuria ongelmana tai asiana, johon tulisi puuttua. Kuten tutkimusteoria sekä tutkimusaineisto yhdessä osoittavat, sukupuolella on suuri merkitys pelikulttuurissa. Sen takia on yllättävää kohdata yksilöitä, jotka joutuvat identiteettinsä takia kohtaamaan häirintää sekä toiseuttamista pelikulttuurissa, mutta eivät myönnä sitä ongelmaksi. Tämän ristiriitaisuuden taustalla on varmasti perustelunsa, joita tulisi selvittää tarkemmin myös yksilötasolla.

Ratkaisuehdotuksissa ilmeni monipuolisia tapoja kohdata toksisuudesta johtuvia ongelmia sekä keinoja, joilla vanhoja moderoinnin tapoja voitaisiin parantaa. Näiden uusien toimintaperiaatteiden sekä ratkaisujen tutkimusta tulisi jatkaa myös konkreettisella ja käytännönläheisellä tasolla. Aion itse tulevissa tutkimuksissani ottaa ilmiön tarkemmin tarkastelun alle, keskittymällä yhteisölähtöisyyden lisäksi myös pelien sisällöllisiin tekijöihin, jotka vaikuttavat yhteisökulttuurin muodostumiseen, jotta sellaisista peliyhteisöistä sekä pelisisällöistä voitaisiin omaksua piirteitä, jotka mahdollistavat positiivisen pelikulttuurin muodostumisen. Kuten johdannossa nostin esiin, moninaisuuden lisääntyminen näkyy jo peleissä, kuten Apex Legends, Warframe tai Valorant, joka osoittaa, että saavutettavuus sekä monimuotoisuus voivat olla osa myös valtavirtaisempaa pelituotantoa. Tarkoitukseni on tutkia tulevaisuudessa kyseisiä piirteitä enemmän ja mahdollisesti löytää tapoja soveltaa niitä

myös muista pelituotannoista, jotka onnistuvat luomaan saavutettavampaa sekä moninaisempaa pelikulttuuria.

Tarkastellessani tutkimusaineistossa esitettyjä ratkaisuehdotuksia, aloin pohtia myös niiden toimivuutta käytännön tasolla, sillä uusissa toksisuutta hillitsevissä toimenpiteissä on tarkasteltava myös niiden vaikutuksia toiseuttamisen jatkumiselle. Eräs tutkittavista oli ehdottanut ominaisuutta, joka mahdollistaisi joukkueen muodostamisen sellaisten pelaajien kesken, jotka etsivät turvallista peliseuraa. Ongelmana ratkaisussa on vähemmistöpelaaajien marginalisoinnin jatkuminen peliyhteisön sisällä. Oma joukkueenmuodostusmahdollisuus eriyttää vähemmistöpelaaajat omaksi ryhmäkseen, sen sijaan, että heidät sulautettaisiin osaksi valtavirtaista pelituotantoa. Lisäksi ongelmaan ei syntyisi tällöin ratkaisua, sillä ongelmapelaaajat saisivat jatkaa toimintaansa keskenään toisilla servereillä. Esitettyjen ratkaisujen tutkimusta on jatkettava tämän takia konkreettisemmalla ja käytännönläheisemmällä tavalla. Kun ongelmakohdat on kartoitettu ja mahdollisista toksisuutta parantavista toimintatavoista on kerätty enemmän dataa, mielestäni seuraava askel olisi aineiston testaaminen myös käytännön tasolla.

Mielestäni konkreettisen testaamisen lisäksi akateemisessa kontekstissa on ylläpidettävä tiheämpää vuoropuhelua peliteollisuuden kanssa. Aikataulullisten syiden takia, en pystynyt toteuttamaan peliyrityksille suunnattuja haastatteluja, jonka vuoksi tutkimuksesta jäi yksi mahdollinen näkökulma tarkastelematta. Tämän takia haluan jatkossa toteuttaa suunnittelemani haastattelut, jotta tutkimusaihetta ja sen näkökulmaa voitaisiin laajentaa. Koska kyse on pelien sisäisistä toimintatavoista, on tärkeää puhutella myös peliteollisuutta ei ainoastaan vastuullisuuden, mutta myös ehdotuksien toteuttamiskelpoisuuden kannalta. Toimien kartoittaminen sekä testaaminen ei riitä, jos kyseisiä moderointistrategioita ei voida toteuttaa käytännön tasolla.

Pelituotannollisesta näkökulmasta voidaan myös huomata, että vastaajat pitävät yhtiötä vastuullisena oman tuotantonsa ympärille muodostuvien yhteisöjen toiminnasta sekä siihen puuttumisesta myös pelin ulkopuolella. Tämän vuoksi olisi tärkeää suunnata katseita lähemmäs myös peliyrityksien viestintää. Puuttumattomuuden lisäksi ongelmasta puhuminen on vastaajien mielestä jäänyt Blizzard-yhtiön osalta vähäiseksi, joka lisää välipitämättömyyden sekä hiljaisen hyväksynnän kokemuksia. Jatkossa olisi tärkeää pohtia myös peliyhtiöiden opastamista turvallisemman ja saavutettavamman pelituotannon mahdollistamiseksi. Tilanne voi johtua myös siitä, etteivät yhtiöt tiedä millä tavoin vähemmistöpelaaajat sekä heidän tarpeensa tulisi ottaa huomioon pelien sisällöissä. Suurissa pelituotannoissa on monia kaavamaisia ja yleistyneitä piirteitä, joiden rikkominen voi olla haastavaa. Muutos voi herättää

pelkoa vanhan pelaajakunnan katoamisesta, joka voi vaikuttaa pelien tuottoihin sekä yritysten talouteen. Yhtiöiden on kuitenkin myös tunnistettava ja tunnustettava oma roolinsa toksisuuden ylläpitämisessä sekä torjumisessa. Pelituotanto luo pohjan yhteisökuulttuurille, jonka vuoksi myös pelien sisältöjä tulisi tutkia enemmän häirinnän näkökulmasta, jotta saadaan selkeä kuva siitä, millaisia sisällöllisiä muutoksia vaaditaan turvallisemman ja saavutettavamman tuotannon mahdollistamiseksi.

Tutkimus luo uskoa siihen, että konkreettisia muutoksia on mahdollista aikaansaada pelikulttuurin syrjivään ja toiseuttavaan kulttuuriin yhteistyössä pelituotannon, pelaajien sekä pelisisältöjen kanssa. Saavutettavuuden määrä on kasvanut pelituotannossa, mutta sen eteen on vielä tehtävä työtä. Akateemisella tutkimuksella voidaan tukea tätä haluttua muutosta.

## Lähteet

Kaikki linkit tarkastettu 19.4.2023

### Tutkimusaineisto

Verkkokysely

Enni, Eerikäinen. Webropol-verkkokysely toksisen pelikulttuurin kokemuksista sekä häirintäkulttuuriin puuttumisesta Overwatch-pelin kontekstissa. Verkkokyselyaineisto on kerätty 1.7.2022-31.7.2022 välisenä aikana. Kyselyyn vastanneiden määrä 37. Kyselyaineisto on tekijän hallussa ja sen säilytys-oikeus on voimassa 30.5.2042 asti, jolloin aineisto viimeistään hävitetään. Tekijällä on oikeus käyttää kyselyaineistoa myös jatkotutkimuksissa pro gradututkielman lisäksi.

### Kuvat

Kuva 1, Diagrammi verkkokyselyn vastaajien sukupuolijakaumasta, Enni Eerikäinen

Kuva 2, Diagrammi verkkokyselyn vastaajien kansallisesta tai etnisestä taustasta, Enni Eerikäinen

Kuva 3, Diagrammi verkkokyselyn vastaajien ikäjakaumasta, Enni Eerikäinen

### Verkkosivut

apex Legends - The Next Evolution of Hero Shooter – EA <https://www.ea.com/en-gb/games/apex-legends>

female Gaming Finland ry <https://www.femalegamingfinland.fi/>

glad.org, The Nominees for the 31st Annual GLAAD Media Awards  
<https://www.glaad.org/mediaawards/31/2020%20nominees>

havu.gg, Don't be toxic-hanke <https://havu.gg/blogs/news/toxic>

koppa.jyu.fi, Laadullinen tutkimus

<https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/laadullinen-tutkimus>

kvaliMOTV, Mitä laadullinen tutkimus on: lyhyt oppimäärä

[https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L1\\_2.html](https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L1_2.html)

overwatch.fandom.com, Overwatch: <https://overwatch.fandom.com/wiki/Overwatch>

overwatch.fandom.com, Quick Play [https://overwatch.fandom.com/wiki/Quick\\_Play](https://overwatch.fandom.com/wiki/Quick_Play)

overwatch.fandom.com, Roles <https://overwatch.fandom.com/wiki/Roles>

playvalorant.com <https://playvalorant.com/en-gb/>

verke.org, Non-toxic-hanke – Reilua ja kestävä pelikulttuuria rakentamassa

<https://www.verke.org/blogit/non-toxic-hanke-reilua-ja-kestavaa-pelikulttuuria-rakentamassa/>

yhdenvertaisuus.com, Antirasistinen sanasto <https://yhdenvertaisuus.fi/sanasto>

warframe.com <https://www.warframe.com/>

webropol.fi, verkkokysely sovellus <https://webropol.fi/>

technopedia.com, Grier-termin määritelmä

<https://www.techopedia.com/definition/1916/grier>

### **Lehtiartikkelit**

Bevan, Rhiannon, Overwatch 2 Players Are Refusing To Communicate Because Of Toxicity, thegamer.com, 24.10.2022 <https://www.thegamer.com/overwatch-2-players-disable-chat-abuse-toxic/>

Nikkilä, Niko, Arvostelu: Overwatch 2 on peli, jota voi hädin tuskin kutsua jatko-osaksi, Pelaajat.com, 11.10.2022 <https://pelaajat.com/esports/overwatch/arvostelu-overwatch-2-on-peli-jota-voi-hadin-tuskin-kutsua-jatko-osaksi>

Reyes, Jessica, GAME CHANGERS: HOW VALORANT IS MAKING ESPORTS MORE INCLUSIVE, svg.com, 4.4.2022, <https://www.svg.com/821092/game-changers-how-valorant-is-making-esports-more-inclusive/>

WARFRAME HAS THE BEST GAME COMMUNITY! VOTE NOW IN THE 2022 GOLDEN JOYSTICK AWARDS, Warframe.com, 17.10.2022 <https://www.warframe.com/news/warframe-has-the-best-game-community>

Watts, Rachel. SNOWSTORM: BLIZZARD suspends pro player for Hong Kong protest, as China's grip tightens, PC Gamer, US edition; New York Iss. 326, (Jan 1, 2020): 8-9 <https://issuhub.com/view/index/11511?pageIndex=8>

### **Tutkimuskirjallisuus**

Blamey, Courtney, One Tricks, Hero Picks, and Player Politics: Highlighting the Casual-Competitive Divide in the Overwatch Forums, Modes of Esports Engagement in Overwatch, Toim. Ruotsalainen Maria, Törhönen Maria, Karhulahti Veli-Matti, Palgrave Macmillan, 2022 <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/140103>

Boudreau, Kelly (2022) Beyond deviance: toxic gaming culture and the potential for positive change, *Critical Studies in Media Communication*, 39:3, 181-190,

<https://doi.org/10.1080/15295036.2022.2080848>

Buyukozturk, Bertan. "Gendering Identity Talk: Gamers' Gendered Constructions of Gamer Identity." *Sociological focus (Kent, Ohio)* 55.2 (2022): 173–190. Web. <https://www-tandfonline-com.ezproxy.utu.fi/doi/pdf/10.1080/00380237.2022.2042441?needAccess=true>

Chess, Shira. *Ready Player Two : Women Gamers and Designed Identity*, University of Minnesota Press, 2017. ProQuest Ebook Central,

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/kutu/detail.action?docID=5061943>.

Clarke, Victoria, and Virginia Braun. "Thematic Analysis." *The journal of positive psychology* 12.3 (2017): 297–298. Web. <https://www-tandfonline-com.ezproxy.utu.fi/doi/figure/10.1080/17439760.2016.1262613?scroll=top&needAccess=true>

<https://www-tandfonline-com.ezproxy.utu.fi/doi/figure/10.1080/17439760.2016.1262613?scroll=top&needAccess=true&role=tab>

Trithara, Dakota (2022) Toward geopolitical gaming: exploring the tension between Blizzard Entertainment and political forces, *Journal of Information Technology & Politics*, 19:1, 65-82, DOI: 10.1080/19331681.2021.1922326 <https://doi.org/10.1080/19331681.2021.1922326>

Trujillo, Nick, *Hegemonic Masculinity on the Mound: Media Representations of Nolan Ryan and American Sports Culture*, *Critical Studies in Mass COmmunication* Vol. 8, September 1991, pages 290-308 [http://www.uky.edu/~addesa01/documents/Trujillo\\_Baseball.pdf](http://www.uky.edu/~addesa01/documents/Trujillo_Baseball.pdf)

Friman, Usva, Ruotsalainen Maria, *Gender and Toxic Meritocracy in Competitive Overwatch: Case "Ellie"*, *Modes of Esports Engagement in Overwatch*, Toim. Ruotsalainen Maria, Törhönen Maria, Karhulahti Veli-Matti, Palgrave Macmillan, 2022

<https://trepo.tuni.fi/handle/10024/140103>

Friman, Usva, *Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen lähtökohdat*, Suomen pelitutkimuksen seura, *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*, Turun yliopisto

<https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/ptvk2015-03.pdf>

Friman, Usva. *Gender and Game Cultural Agency in the Post-Gamer Era : Finnish Women Players' Gaming Practices, Game Cultural Participation, and Rejected Gamer Identity*. Turku: University of Turku, 2022. Print.

Gray, Kishonna L. (2012) INTERSECTING OPPRESSIONS AND ONLINE COMMUNITIES, *Information, Communication & Society*, 15:3, 411-428, <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1369118X.2011.642401>

Kallio, Kirsi Pauliina, Frans Mäyrä, and Kirsikka Kaipainen. "At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities." *Games and culture* 6.4 (2011): 327–353. Web. <https://journals-sagepub-com.ezproxy.utu.fi/doi/epdf/10.1177/1555412010391089>

Kinnunen, Jani, Tuomela, Milla, Mäyrä Frans: *Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia, Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta Tampereen yliopisto Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta*, 2022 <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/144376>

Lockhart, Eleanor Amaranth (2015). *Nerd/Geek Masculinity: Technocracy, Rationality, and Gender in Nerd Culture's Counter-masculine Hegemony*. Doctoral dissertation, Texas A & M University. Verkossa: <https://oaktrust.library.tamu.edu/handle/1969.1/155516>

Massanari, A. (2017). #Gamergate and The Fapping: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures. *New Media & Society*, 19(3), 329–346. <https://doi-org.ezproxy.utu.fi/10.1177/1461444815608807>

Paul. Christopher A. *The Toxic Meritocracy of Video Games : Why Gaming Culture Is the Worst*. Univ Of Minnesota Press; 2018 [https://utuvolter.fi/permalink/358FIN\\_UTUR/1rsgc7g/cdi\\_proquest\\_ebookcentral\\_EBC5330038](https://utuvolter.fi/permalink/358FIN_UTUR/1rsgc7g/cdi_proquest_ebookcentral_EBC5330038)

Ruotsalainen, Maria, Friman, Usva, "There Are No Women and They All Play Mercy": Understanding and Explaining (the Lack of) Women's Presence in Esports and Competitive Gaming, *DiGRA Nordic '18: Proceedings of 2018 International DiGRA Nordic Conference*, November, 2018 <http://www.digra.org/digital-library/publications/there-are-no-women-and->



[they-all-play-mercy-understanding-and-explaining-the-lack-of-womens-presence-in-esports-and-competitive-gaming/](#)

Ruotsalainen, Maria, Törhönen, Maria, Karhulahti, Veli-Matti, Modes of Esports Engagement in Overwatch, Palgrave Macmillan, 2022 <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/140103>

Saarikoski, Petri, “Rakas Pelit-lehden toimitus...” Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002, Pelitutkimuksen vuosikirja 2012, s. 21–40. Toim.

Jaakko Suominen et al. Tampereen yliopisto

<https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf>

Shaw, Adrienne (2012). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, 14(1), 28–44. <https://doi-org.ezproxy.utu.fi/10.1177/1461444811410394>

Vahlo, Jukka, Karhulahti, Veli-Matti, Two Overwatch Player Profiles, Modes of Esports Engagement in Overwatch, Toim. Ruotsalainen Maria, Törhönen Maria, Karhulahti Veli-Matti, Palgrave Macmillan, 2022 <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/140103>

Vaahensalo, Elina. “Samanlaista Toiseuttamista, Erilaisia Toisia: Toiseuttavan Verkkokeskustelun Muodot Anonyymeissä Suomenkielisissä Keskustelukulttuureissa.” *Media & Viestintä* 44.3 (2021): 1–29. Web.

<https://journal.fi/mediaviestinta/article/view/111507>

Orme, Stephanie. “‘Just Watching’: A Qualitative Analysis of Non-Players’ Motivations for Video Game Spectatorship.” *New media & society* 24.10 (2022): 2252–2269. Web.

<https://journals-sagepub-com.ezproxy.utu.fi/doi/full/10.1177/1461444821989350>

Golf-Papez, Maja, and Ekant Veer. “Don’t Feed the Trolling: Rethinking How Online Trolling Is Being Defined and Combated.” *Journal of marketing management* 33.15-16 (2017): 1336–1354. Web. [https://web-p-ebsohost-com.ezproxy.utu.fi/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=0&sid=cf8fbfa5-7f66-4f73-96ef-](https://web-p-ebsohost-com.ezproxy.utu.fi/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=0&sid=cf8fbfa5-7f66-4f73-96ef-761945771126%40redis)

[761945771126%40redis](https://web-p-ebsohost-com.ezproxy.utu.fi/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=0&sid=cf8fbfa5-7f66-4f73-96ef-761945771126%40redis)

## Liitteet

### Liite 1. Verkkokyselylomake (ulkoasua mukailtu)

A survey about views and experiences of toxic social norms within the gaming culture and how they could be improved

This is an online survey for master thesis made under Cultural Production and Landscape Studies Degree Programme in Turku university . The point of this thesis is to study how we could improve the toxic gaming culture and harrassment issues that target mainly women and other marginalized groups within the gaming community. I'm using Overwatch as my case example due to it's popularity and previous studies regarding the same matter. My goal is to gather information on what kind of experiences non-male gamers have had regarding the toxic gaming culture within Overwatch community and what kind of ideas and needs they have, that could be used to create safer and more accessible gaming community to all gamers.

The survey results will be represented in a way where the survey respondents cannot be recognized or traced. The final thesis will be written in Finnish, which further helps protecting the respondent's privacy. The results of the survey will possibly be used as a basis for interview questions targeted at the gaming companies and the survey data can be used for other research work in the future. If any questions occur about the survey or the study you can contact me via email [enni.eerik@gmail.com](mailto:enni.eerik@gmail.com).

The survey takes about 10-20 minutes to answer. The survey questions are targeted towards gamers who have played Overwatch before or have otherwise participated in the Overwatch community. Male identifying respondents can also answer this survey, but the point is to give other than cis-hetero-male-gamers a chance to share their experiences, ideas and needs. All answers are valid and important to my study, but you don't have to answer all questions and you can stop answering the survey at any time.

By participating in my research, you consent to the processing, storage, and use of your information for research purposes. Here you can read the research privacy statement:

<https://drive.google.com/file/d/1ikwpiVnkVntWKEFsZWZ8epjQ4zceHbxW/view?usp=sharing>

1. Respondent's gender \*

- Female
- Genderqueer
- Trans woman
- Trans man
- Transgender
- Non-binary
- Male

1. Respondent's age (with numbers) \*

2. Respondent's nationality \*

3. How do you take part in the Overwatch community? Select all statements that match you

- Through gaming
- By following the Overwatch league
- By participating in competitive gaming
- By creating fanart
- By reading or writing in the online chatrooms or forums
- Through social media (YouTube, Instagram, Facebook, Tumbler, TikTok etc)

4. Do you feel that there is an internal harassment problem in the Overwatch gaming community?

- Yes
- No

5. Do you think the toxic culture within the Overwatch community should be addressed?

- Yes
- No

6. What kind of harassment have you encountered while playing Overwatch?

Verbal abuse

- Racism
  - Ageism
  - Trolling
  - Discrimination
  - Sexual harassment
  - Sexism
  - Homophobia
  - Transphobia
  - Threat of violence
  - Religious discrimination
  - Ableism
  - I haven't encountered any kind of harassment while playing Overwatch
7. How much does the harassment within the Overwatch community affect your gaming on a scale of 0 to 10? 0 meaning not at all, 10 meaning terribly much
8. How much does the harassment within the Overwatch community affect your willingness to continue playing the game? 0 meaning not at all, 10 meaning terribly much
9. How much does the harassment within the Overwatch community affect the way you communicate with other players within the game? 0 meaning not at all, 10 meaning terribly much
10. Do you consider yourself a member of the Overwatch community?
- Yes
  - No
  - Not anymore
  - Partly
  - I don't know
11. What makes you feel included/excluded from the Overwatch community?

12. How does the toxic behaviours within the Overwatch gaming community effect your gaming style\*?

\*In this context gaming style means the ways you play, the characters you choose to play with, how you communicate with other players etc.

13. How is the harrasment managed among the Overwatch gaming community?

14. Are the ways of intervention effective and efficient? If not, how could they be improved?

15. Is there content within the game that enables toxic behaviour in the Overwatch gaming community?

16. Does Blizzard adress the harassment within Overwatch community outside of the game? For example on their social media, website, blogs etc?

17. What kind of changes could improve the accessibility and security of the gaming community?

18. If you have ideas on how these changes could be achieved, please share them here

19. If you want, you can further share your experiences of the harassment and toxic gaming culture here

## Liite 2. Tietoturvaseloste (ulkoasua mukailtu)

1. Name of the register: Views and experiences about toxic social norms within the gaming culture

2. Data Controller: Enni Eerikäinen

University of Turku, Degree Programme in Cultural Production and Landscape Studies, Siltapuistokatu 2, PL 124, 28101 Pori

3. Contact information of the responsible person:

Name: Enni Eerikäinen

E-mail: enni.eerik@gmail.com

4. Purpose and legal basis for the processing of personal data:

This master thesis is a study about toxic social norms within the gaming culture

and how we could improve them to create safer and more accessible gaming environment for all gamers. This study uses Overwatch as a case example for its popularity among the gaming community and due to its role in previous studies regarding the same issue. The main target audience of this study is non-male gamers, who are the main victims of toxic gaming culture. The study includes an online survey that is targeted towards non-male Overwatch gamers and possible interviews targeted towards gaming companies. The purpose of the online survey is to find out how the internal harassment of the gaming community could be improved from the perspective of non-male gamers, while the interviews provide the gaming industries view on the feasibility of the ideas that were gathered through the survey.

The legal basis for processing personal data in the Article 6 of the EU General Data Protection Regulation is: Processing is necessary for scientific research (public interest, Point 1a of the Article 6)

#### 5. Processed personal data:

The following information of the data subjects is stored in the register: gender, age, nationality, experiences, and impressions about gaming culture

#### 6. Recipients and recipient groups of personal data:

The data will not be transferred or disclosed to parties outside the research group.

#### 7. Information on transferring data to third countries:

Personal data will not be disclosed to parties outside the EU or the European Economic Area.

#### 8. Retention period of personal data or criteria for its determination:

The recorded interviews will be transcribed into text files and the recordings will be destroyed. Simultaneously, the research data (survey and interviews) will be anonymized by erasing identifiable personal data. Personal data is stored until 30.5.2042, after which the data is disposed of securely. The data can also be used for other research work in the future.

#### 9. Rights of the data subject:

The data subject has the right to access their personal data retained by the the Data Controller, the right to rectification or erasure of data, and the right to restrict or object the processing of data. The right to erasure is not applied in scientific or historic research purposes in so far as the right to erasure is likely to render impossible or seriously impair the achievement of the objectives of

that processing.

The realisation of the right to erasure is assessed on a case-by-case basis.

The data subject has the right to lodge a complaint with the supervisory authority.

10. Information on the source of personal data: The data is collected directly from those who participate in the study.

11. Information on the existence of automatic decision-making, including profiling:

The data will not be used for automatic decision-making or profiling.