



Osaamista  
ja oivallusta  
tulevaisuuden  
tekemiseen

Jesse Kallunki

# Naisten epätasa-arvo ja syrjintä videopelimaailmassa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Elokuva ja televisio

Opinnäytetyö

4.11.2020

Tekijä(t) Otsikko	Jesse Kallunki Naisten epätasa-arvo ja syrjintä videopelimaailmassa
Sivumäärä Aika	36 sivua + 1 liite 4.11.2020
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Tutkinto-ohjelma	Elokuva ja televisio
Suuntautumisvaihtoehto	Mediatuotanto
Ohjaaja(t)	Lehtori Aura Neuvonen
<p>Opinnäytetyön tavoitteena on selvittää millaista epätasa-arvoa, syrjintää ja kiusaamista naiset kohtaavat videopelejä pelatessaan. Lisäksi työssä kartoitetaan elektronisen urheilun tilannetta Suomessa samasta aiheesta ja pohditaan syitä, miksi tällaista käytöstä vielä tapahtuu ja miten sitä voisi estää.</p> <p>Opinnäytetyö perustuu kirjallisiin lähteisiin ja tekijän omiin kokemuksiin videopeleistä, harrastepohjaisille pelaajille suunnattuun laadulliseen kyselytutkimukseen sekä ammattipelaajien ja elektronisen urheilun piirissä työskentelevien haastatteluihin.</p> <p>167 ihmistä vastasi kyselyyn, joista suurin osa oli 24–29-vuotiaita. Kyselyyn vastanneista 70,1 prosenttia oli naisia. 152 vastannutta kertoi pelaavansa videopelejä vähintään lähes joka päivä. Yli 80 prosenttia vastanneista on kohdannut kiusaamista itseään kohtaan pelien aikana, sekä lisäksi miltei 90 prosenttia on havainnut toisiin kohdistuvaa kiusaamista. 67,1 prosenttia vastanneista kertoo kiusaamisen johtuneen sukupuolesta.</p> <p>Epätasa-arvoinen ja syrjivä käytös naisia kohtaan näkyy videopeleissä nimittelynä, seksuaalisena häirintänä, alentamisena, vähättelynä ja pelin luovuttamisena, kun tiedetään joukkueläisen olevan naispuolinen.</p> <p>Ennakkoluulot nousevat isoimpana syynä ala-arvoiselle käytökselle. Yleisesti ajatellaan, että pelit ovat poikien juttu eivätkä tytöt osaa pelata. Anonyymius mahdollistaa kiusaamisen jäämättä kiinni tai joutumatta vakavimpiin toimenpiteisiin. Monet otaksuvat, että kiusaaminen kuuluu pelikulttuuriin.</p> <p>Kiusaaminen on vaikuttanut naisten pelaamistottumuksiin esimerkiksi mikrofonin käyttämättömyytenä, pelaamisen vähentämisenä tai kokonaan lopettamisena.</p> <p>Haastateltavat toivovat naisten normalisointia pelialalla ja, että naisia olisi enemmän töissä elektronisen urheilun parissa. Lisäksi huonosti käyttäytyvät henkilöt tulisi tuomita entistä rängemmin.</p>	
Avainsanat	Videopelit, E-urheilu, Syrjintä

Author(s) Title	Jesse Kallunki The Inequality and Discrimination of Women in Video Gaming
Number of Pages Date	36 pages + 1 appendix 4 November 2020
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Film and Television
Specialisation option	Media Production
Instructor(s)	Aura Neuvonen, Senior Lecturer
<p>The goal of this thesis is to find out the kinds of inequality, discrimination, and bullying women face when playing video games from a casual and professional e-sports industry perspective. The reasons for this kind of behavior are discussed, with a goal towards preventing it from happening.</p> <p>Author's own experiences in gaming, a poll made for amateur video gamers, and interviews with multiple people who work in the e-sports industry are being used as sources for this thesis.</p> <p>Out of 167 people surveyed, most were aged between 24-29 with 152 saying they play video games almost every day. 80% stated that they have experienced bullying with 90% stating that have witnessed it happening. It was noted, that out of all those surveyed, 70,1% were female and 67,1% believed that the reason for the bullying or harassment was their gender.</p> <p>Examples of discriminatory behavior towards women in video games are name calling, sexual harassment, and underestimating them or quitting the game on purpose when it is discovered that there is a female player in the team.</p> <p>The biggest reason for this behavior is prejudice. People often think video games are meant for boys and not for girls. With many people believing bullying is a part of video game culture, anonymity makes it possible to bully or harass someone without getting caught or it leading to bigger consequences.</p> <p>Because of the bullying, some women prefer to not use the microphone while playing, and their amount of time spent playing has decreased or stopped indefinitely.</p> <p>People interviewed for this thesis wished for the normalization of women in the casual video gaming and the e-sports industry by increasing the number of women involved. In addition, people who act poorly should be punished more severely.</p>	
Keywords	Video games, e-sports, discrimination

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Videopelaaminen	1
2.1	Pelaaminen harrastuksena	2
2.2	Striimaaminen	4
3	Historiaa	4
3.1	Ensimmäinen videopeliturnaus	4
3.2	Pelikonsolit	5
3.3	Verkkopelaaminen	6
3.4	Pelikulttuuri 2020-luvulla	7
4	Elektroninen urheilu	7
4.1	Määritelmä	7
4.2	Ammattipelaajat	8
4.3	Peligenret	8
4.3.1	FPS-pelit	9
4.3.2	RTS-pelit	9
4.3.3	MOBA	9
4.3.4	Battle Royale	9
4.3.5	Taistelupelit	10
4.3.6	Ajopelit	10
4.3.7	Urheilupelit	10
4.3.8	Rytmi- ja tanssipelit	10
4.4	E-urheilun palkinnot	11
5	Syrjintä ja epätasa-arvo	12
5.1	Määritelmä	12
5.2	Kiusaaminen ja syrjintä videopeleissä	13
5.3	Vaikutukset	14
5.4	Syrjintä ja epätasa-arvo opinnäytetyössä	14
6	Kyselytutkimus	15
6.1	Kyselyn toteutus	15
6.2	Valintakysymyksien vastaukset	16
6.3	Avointen kysymysten vastaukset	20

7	Teemahaastattelut	23
7.1	Haastattelujen toteutus	23
7.2	Haastattelu 1	24
7.3	Haastattelu 2	24
7.4	Haastattelu 3	26
7.5	Haastattelu 4	28
7.6	Haastattelu 5	30
8	Pohdintaa	31
9	Yhteenveto	33
	Lähteet	35
	Liitteet	
	Liite 1. Kyselylomake	

## 1 Johdanto

Vapaa-aikani muodostuu suurelta osin videopelien pelaamisesta ja videopelikulttuurista. Pelaan pelejä suurimmalta osin yksin, mutta välillä myös yhdessä ystäväni kanssa. Seuraan elektronista urheilua sekä useita peliaiheisia keskustelupalstoja. Olen useasti havainnut kiusaamista ja toksista käyttäytymistä itseäni ja muita pelaajia kohtaan pelien aikana sekä yhteisöjen keskustelualustoilla.

Opinnäytetyön tarkoituksena on selvittää, minkälaista epätasa-arvoista käytöstä videopelimaailmassa on ja miten pelikulttuuria saisi tasa-arvoisemmaksi. Tässä opinnäytetyössä keskitytään kuitenkin vain naiseen kohdistuvaan kiusaamiseen, epätasa-arvoon ja syrjintään videopelikulttuurissa.

Naisten videopelaaminen on yleistynyt, eikä se ole enää niin eriskummallinen ilmiö kuin se mahdollisesti oli vuosikymmen takaperin. Vaikka sukupuolirooleja on rikottu, naiset joutuvat silti epätasa-arvon, syrjinnän ja seksuaalisen häirinnän kohteeksi. Halusin selvittää, kuinka yleistä sukupuolesta johtuva epäasiallinen käytös on ja miten se ilmenee videopelikulttuurissa.

Lähteinä on käytetty teoksia, jotka käsittelevät videopelien historiaa sekä elektronisen urheilun taustaa. Aineisto epätasa-arvon ja syrjinnän tapahtumisesta on hankittu sähköisellä kyselyllä, johon vastasi yhteensä 167 henkilöä. Lisäksi työtä varten on haastateltu viittä pelialalla ja elektronisen urheilun parissa työskentelevää henkilöä, jotka kertoivat isomman skenen tapahtumista.

## 2 Videopelaaminen

Videopelaamisella tarkoitetaan pelien pelaamista digitaalisella laitteella. Aivan ensimmäisiksi digitaalisia pelejä luotiin tietokoneille, mutta nykyään niitä voi pelata pelikonsoleilla, puhelimilla ja jopa televisioilla. Videopelit vaativat näyttölaitteen, josta kuvaa seurataan. Arcadeista eli pelihalleista löytyvät kolikkopelit kuuluvat videopelieihin, mutta flipperit, rahapeliautomaatit ja kourapelit ovat elektronisia pelejä, sillä niiden vuorovaikutteisissa toiminnoissa hyödynnetään sähköä. (Lowood, 2011).

## 2.1 Pelaaminen harrastuksena

Tämän luvun lähteinä on käytetty suurimmaksi osaksi omia kokemuksia ja havaintoja.

Videopelien pelaaminen voi olla satunnaista hauskanpitoa, päivittäistä ajanvietettä tai jopa pakkomielle. Videopelejä voi pelata yksin sekä yhdessä kavereiden tai jopa tuntemattomien ihmisten kanssa netin välityksellä.

Pelaamiseen käytetty ajan määrä ja syyt pelata vaihtelevat runsaasti. Pelimaailma voi tarjota pelaajalle nautintoa, yhteisöllisyyttä ja palkitsevuutta — asioita, joita hän ei välttämättä koe muuten. Lisäksi pelit voivat toimia pakopaikkana ulkomaailman tapahtumista. Pelaaminen voi olla useille nuorille ainoa viihde-elementti vapaa-ajalla kavereiden, Netflixin tai kirjallisuuden sijaan. Pelit voivat toimia yksinäisen henkilön seurana tai linkkinä yhteiselle tekemiselle.

Pelaamisen aloittamiseen ja sen tärkeyteen voi vaikuttaa jo varhaisessa iässä tutustuminen videopeleihin esimerkiksi vanhempien sisarusten kautta sekä syrjäytyminen muista ikätovereista. Pelien, leikkien ja harrastuksien tarkoitus on viihdyttää ja antaa vastapainoa arjen askareille.

Joillekin pelaajille pelien tuoma yhteisöllisyys voi olla isompi syy pelaamiselle kuin itse pelattavuus. Verkossa pelattavat onlinepelit mahdollistavat useiden henkilöiden yhtäaikaisen pelaamisen, jota voi verrata tavalliseen hengailuun. Tässä tapauksessa aktiiviteetti tapahtuu omissa kodeissa netin välityksellä. Yksinäinen henkilö voi saada peliyhteisöjen kautta samasta asiasta kiinnostuneita ystäviä, joita ei muuten tapaisi arjessaan.

Kiinnostus videopelejä kohtaan ei ole aina pelkästään itse pelien pelaamista. Videopelit ovat kuin urheilu, elokuva tai mikä tahansa muu ilmiö, joka koostuu muustakin kuin itse pelaamisesta. Kun joku lukee tuloksia viimeisimmästä jääkiekko-ottelusta, toinen taas lukee uusista päivityksistä ja tapahtumista lempipeliinsä liittyen. Peleistä tehdään hyvin paljon erilaista sisältöä mediaan, esimerkiksi livelähetyksiä, videoita, podcasteja, kirjoja ja fanifiktiota. Fanifiktio (engl. *fanfiction*) tarkoittaa fiktiivistä tekstiä, joka on aiheen fanien kirjoittamaa. Peliblogien kirjoittaminen ja seuraaminen on myös yleistä. Oma arki on helppo täyttää videopeliaiheisilla sisällöillä aivan kuten millä tahansa omalla mielenkiinnon kohteella. Eri videopelien maailmaa voi seurata niille suunnatuilla foorumeilla tai keskustelualustoilla, kuten Discordissa. Discord on vuonna 2015 julkaistu sovellus, jossa

voi luoda keskustelukanavia tiettyjen pelien eri osa-alueiden tai jonkin ihan muun aiheen keskustelemiseen. Discord mahdollistaa pelitovereiden löytämisen ja kiltojen, eli pelien sisäisten tiimien, rakentamisen sekä luo yhteisöllisyyden tunnetta. Discordia käyttää yli 150 miljoonaa pelaajaa (Gilbert 2018).

On olemassa lukuisia erilaisia tapahtumia, jotka on tarkoitettu peleistä kiinnostuneille henkilöille. Lanit, eli lähiverkkotapahtumat (engl. *Local Area Network*), keräävät yhteen ihmisiä omien tietokoneiden ja konsolihjaimien kanssa pelaamaan toisien kanssa ja vastaan lähiverkon avulla. Tapahtumien koko vaihtelee muutamista pelaajista tuhansiin ja kesto päivästä jopa pariin viikkoon. Suomen suurin lanitapahtuma on vuodesta 1992 asti järjestetty Assembly, tunnetummin Assyt (Rönkä 2018). Assemblyssa järjestettyjen kilpailujen parhaiten pärjänneet pelaajat ja joukkueet ovat jatkaneet kilpailujaan maailmanlaajuisesti.

Lanien lisäksi DigiExpo ja conit (engl. *convention*) houkuttelevat tapahtumiinsa videopeliharrastajia ja niiden fanittajia. Con-tapahtumissa on erilaisia aktiviteetteja, luentoja, työpajoja ja cosplay-näytöksiä. Cosplayssa tarkoituksena on luoda jonkun populaarikulttuurin hahmon vaatetus ja pukeutua siihen. Vaikka conit ovat yleensä anime- ja mangakulttuuriin keskittyviä tapahtumia, videopelit ovat aiheena myös suuressa osassa. Osaksi sen takia, että edellä mainituista genreistä löytyy myös paljon pelejä.

Pelaaminen harrastuksena voi näkyä myös pukeutumisessa ja keräilykohteena. Peleistä tuotetaan figuureja, julisteita, fanivaatteita ja muita tuotteita, aivan kuten elokuvista ja sarjoista. Joistakin videopeleistä, esimerkiksi Pokémonista, on teetetty korttipeli sekä animaatio-sarja ja -elokuvia videopelien ohelle. Osa kerättävistä korteista ja figuureista on erittäin harvinaisia ja arvokkaita, mikä voi olla erittäin kallista tosifanille.

Peligenrejä löytyy lukuisia, joten kaikille löytyy jotakin. Siinä missä elokuvien ystävä haluaa katsoa kauhuelokuvia, voi peleistä kiinnostunut pelata kauhupelejä. Pelit ovat osallistavia ja luovat vaikutelman siitä, että pelaaja on itse tapahtumien keskipisteenä. Tällaista virtuaalimaailmaan uppoutumista kutsutaan immersioiksi (Brown & Cairns 2004).



## 2.2 Striimaaminen

Striimaamisesta eli pelikuvan suoratoistosta ja sen katselusta on tullut vuosien varrella iso osa pelien harrastajien vapaa-aikaa. Tavalliset ihmiset ja heidän kertomuksensa kiinnostavat ihmisiä. Ilmiötä voi verrata tosi-tv:n katsomiseen ja eri sisällöntuottajien seuraamiseen sosiaalisessa mediassa.

Yleensä pelaaja jakaa pelikuvan lisäksi kuvaa itsestään kommentoiden peliänsä ja keskustellen yleisönsä kanssa. Vuorovaikutus striimaajan ja yleisön välillä on tärkeää, sillä se ylläpitää heidän suhdettansa. Livelähetyksiä voi muun muassa katsoa oppiakseen pelistä uutta toisilta pelaajilta ja tunteakseen itsensä osaksi yhteisöä.

Livelähetyksien teko on ilmaista ja mahdollista kaikille. Puhelimella hyvälaatuisen livestriimauksen katsominen onnistuu helposti, mikä mahdollistaa enemmän katsojia ja käyttäjiä eri medioille.

Elektronisen urheilun eli e-urheilun seuraaminen on myös livestriimauksen katsomista. Kilpailut näytetään suorana esimerkiksi Twitchissä ja Youtubessa. Vuonna 2011 perustettu Twitch on kaikkein suurin livelähetyksien suoratoistopalvelu – sen kautta jaettuja livepelisessioita lähetetään samanaikaisesti noin 56 000 (Iqbal 2020).

Välillä kilpailuja voi katsoa myös televisiosta, mikä ei kuitenkaan ole vielä kauhean yleistä. Suomessa e-urheilun jakamisesta televisiossa huolehtii Yle. Seuratuimpia pelejä Suomessa ovat Counter-Strike: Global Offensive ja Overwatch, joiden pelaamisessa suomalaiset ovat menestyneet mainiosti (Rönkä 2018).

## 3 Historiaa

### 3.1 Ensimmäinen videopeliturnaus

Ensimmäisiä pelisovelluksia alettiin kehittämään jo 1940-luvulla. Pelit olivat lähinnä shakin ja korttipelien kaltaisia pelejä, ja niiden suunnittelu yhdistyi osittain ohjelmointikielten ja tieteellisen peliteorian kehittämiseen. 1950- ja -60-luvuilla pelien kehittäminen ja suunnittelu tapahtui korkeakouluissa, koska tietotekniikan saatavuus oli rajoittunut aluksi korkeakouluympäristöihin. Pelaaminen tapahtui aluksi vain kehittäjien keskuudessa, mutta

kiinnostuksen levitessä käyttö laajeni 1960- ja -70-luvuilla. (Sihvonen & Mäyrä 2009; 2015.)

Vuonna 1962 ilmestynyt Spacewar! on ensimmäisiä nykyaikaisia tietokonepelejä, jossa kaksi pelaajaa yrittää tuhota toistensa alukset. Peli kehitettiin Massachusettsin korkeakoulussa opiskelijoiden toimesta. Spacewar! oli aikanaan erittäin suosittu, ja sen suosio säilyi kauan. Kymmenen vuotta keksinnön jälkeen Stanfordin yliopistossa järjestettiin historian ensimmäinen videopeliturnaus. Turnauksen voittajalle ei ollut luvassa tuntuja rahasummia, vaan Rolling Stone -lehden vuositilaus. (Rönkä 2018.)

Pelihallien suosio oli parhaimmillaan 1970- ja 1980-luvulla. Pelihalleihin matkustettiin pitkiä matkoja pelaamaan kolikkopelejä. Tuon ajan suosituimmat arcadepelit Pac-Man, Donkey Kong ja Space Invaders antoivat suuntaa tulevaisuuden peleille. Peliyhtiö Atari järjesti ensimmäisenä suuren elektronisen urheilun turnauksen. Turnauksessa pelattiin avaruusammuntapeli Space Invaderssia. Turnaus keräsi jopa 10 000 yhdysvaltalaista pelaajaa. Koska tapahtuma sai niin paljon mediahuomiota, se vahvisti videopelaamisen asemaa oikeana harrastuksena. (Rönkä 2018.)

### 3.2 Pelikonsolit

1970- ja 80-luvun taitteessa elintaso koheni, vapaa-ajan ja viihteen merkitys kasvoi ja kulutustuotteiden markkinointi kehittyi. Televisio-, elektroniikka- ja videopelilaitteiden lisäksi markkinoille tuli monia muitakin elektronisia laitteita, kuten videonauhureita, taskulaskimia ja digitaalikelloja. Digitaalinen tekniikka oli muuttunut niin edulliseksi, että se soveltui myös kuluttajamarkkinoille. Monet huomasivatkin juuri tässä markkinaraon: jos tietotekniikkaa pystyttäisiin tekemään ihmisläheisemmäksi ja helpommin lähestyttäväksi, yhä useammat ostaisivat kotikäyttöön tarkoitettuja laitteita, ja näin myös ohjelmistoteollisuus saisi uutta potkua. (Sihvonen & Mäyrä 2009; 2015.) Konsoleita oli rakenneltu muun muassa Atarin toimesta jo 70-luvulta, mutta Nintendo ja Sega onnistuivat tavoitteissaan (Rönkä 2018). Videokonsolit mullistivat pelaamista entisestään, kun videopelien pelaaminen onnistui kotoa käsin.

Pelaamisen yleistymistä 1970- ja 80-luvuilla vaikeutti kuitenkin merkittävästi se, että samalla kun pelien kysyntä kasvoi nopeasti, ei pelikasettien ja -levykkeiden toimittajilla ollut välttämättä kovin laadukasta myytävää. Markkinoille tuotiin suuria määriä erittäin heik-

kolaatuisia pelejä. 1980-luvun alussa ja erityisesti vuonna 1983 Yhdysvalloissa koettiin videopelikaupan suuri romahdus. Atarin kaltaiset "videopelien kultakauden" yritykset ajautuivat vaikeuksiin tai vararikkoon. Vasta Nintendon ja muiden japanilaisten videopelivalmistajien markkinoille tuomat aiempaa laadukkaammat kotikäyttöön tarkoitetut pelit elvyttivät peliteollisuuden uudelleen. (Sihvonen & Mäyrä 2009; 2015). Konsoleista tehtiin yksinkertaisia ja helppokäyttöisiä.

Nintendo järjesti oman mestaruusturnauksensa vuonna 1990. Turnauksessa pelattiin Super Mariota, Rad Raceria ja Tetristä. (Rönkä 2018.)

### 3.3 Verkkopelaaminen

Internetin yleistymisen 1990-luvulla mahdollisti uudenaikaisien pelien pelaamisen verkossa. Ennen netin yleistymistä peleissä otettiin toisista mittaa ennätystuloksia vertaillen. Internet mahdollisti kahden pelaajan samanaikaisen kilpailun toisia vastaan, vaikka he eivät olisikaan samassa paikassa fyysisesti. Lanin (engl. *Local Area Network*) eli lähiverkon avulla pystyttiin pelaamaan toisia vastaan tai yhdessä käyttäen samaa verkkoa. Tällaista pelaajien kerääntymistä alettiin kutsua lanitukseksi. (Rönkä 2018)

Internetin käyttö peleissä mahdollisti uusien peligenrejen syntymisen. Pelit muuttuivat reaaliaikaisiksi kamppailuiksi sekä tiimivetoisiksi moninpeleiksi. WarCraft ja StarCraft ovat ensimmäisiä reaaliaikaisia strategiapelejä, jotka olivat aikansa suosituimpia. Myös ensimmäisen persoonan räiskintäpelit eli FPS:t, kuten Doom ja Quake, nousivat suuriksi ilmiöiksi. (Rönkä 2018).

Internet mahdollisti myös modauskulttuurin leviämisen (Rönkä 2018). Modaus on esimerkiksi pelien toimintojen ja saavutuksien muokkaamista, joita alkuperäinen valmistaja ei ole suunnitellut. Modamalla voi tehdä uusia kenttiä, grafiikoita ja jopa täysin uusia pelejä. Doom, Quake ja Half-Life olivat niitä pelejä, joiden modaamisesta syntyi e-urheilun kannalta tärkeitä pelejä: Team Fortress ja Counter-Strike. WarCraft III -pelistä sen sijaan syntyi täysin uusi genre: MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). (Rönkä 2018.) Tunnettuja MOBA-pelejä ovat muun muassa League of Legends ja Dota 2.

Verkossa pelaaminen nousi Etelä-Koreassa jättimäiseen suosioon. RTS- eli reaaliaikainen strategiapeli StarCraft keräsi paljon faneja siellä, ja sitä alettiin pelata kilpaa. Starcraftin ympärille luotiin turnauksia ja liigoja ja pelaajat saivat sponsorisopimuksia. Pelin

suosio alkoi levitä muualle maailmaan, ja ennakkoluuloinen ajatus turnauksien olevan vain nörteille alkoi hälvetä. (Rönkä 2018.) Etelä-Korea on nykyäänkin yksi suurimmista e-urheilumaista. (Medovarski 2019).

### 3.4 Pelikulttuuri 2020-luvulla

Videopelit ja pelaaminen harrastuksena kehittyvät yhä edelleen: pelilaitteiden valikoima on isompi, uusia peligenrejä syntyy vieläkin ja pelaamisesta tulee koko ajan hyväksytymmää. Pelit ovat myös yleistyneet älypuhelimien suosion kautta. Pelit ovat puhelimien keskeisiä sovellusmuotoja, joita perheen nuorimmatkin osaavat käyttää. Pelejä käytetään viihteenä, mutta myös apuna opetuksessa (Harviainen 2012).

Pelikulttuureihin liittyvän muutoksen ehkä merkittävin ilmiö on se, että pelaajakunta on tänään aivan toinen kuin vuosikymmen sitten. Muutos on erityisen konkreettisesti nähtävissä digitaalisten pelien pelaajien ikähaarukassa. Kun useimmat 1970- ja 1980-lukujen videopeleistä kehitettiin ja markkinoitiin tietoisesti nuorisolle, aikuisten pelikulttuurien kehitys on 1990-luvulta lähtien ollut voimakasta. 2000-luvulla tehdyt selvitykset osoittavat digipelaajan keski-ikänsä tasaisesti nousevan. (Sihvonen & Mäyrä 2009; 2015.)

Pelaajien laajenevan ikähaitarin lisäksi pelikulttuurien monimuotoistumiseen ovat vaikuttaneet pelaajien sukupuolen ja kulttuurisen taustan kaltaiset tekijät (Sihvonen & Mäyrä 2009; 2015). Taustat vaikuttavat esimerkiksi siihen, kuinka omistautuneita harrastukseen jotkut pelaajat ovat ja kuinka paljon aikaa sekä rahaa he siihen käyttävät. Sosiaalisen median ansiosta pelaajat löytävät toisensa ja syrjäytymistä tapahtuu vähemmän.

Videopelien kilpailullinen pelaaminen on saanut enemmän näkyvyyttä muun muassa sosiaalisen median takia. Pelejä on helpompi seurata, ja skeneen tulvii entistä enemmän rahaa. Elektroninen urheilu on nykypäivänä iso ja tunnettu osa videopelikulttuuria.

## 4 Elektroninen urheilu

### 4.1 Määritelmä

Elektroninen urheilu, lyhyesti e-urheilu, on tietotekniikkaa hyödyntävää kilpaurheilua. Elektronisessa urheilussa videopelejä pelataan vastakkain kilpailullisesti pelistä ja pelimuodosta riippuen yksilö- tai joukkumuodossa. Yleisesti elektronisen urheilun pelit ovat

tietokoneella tai konsolilla pelattavia viihdepelejä, jotka jakautuvat useampaan alalajiin eli genreen.

Suomen elektronisen urheilun liiton (SEUL) mukaan nykymuotoisen elektronisen urheilun katsotaan alkaneen id Softwaren vuonna 1993 julkaisemasta Doom- tai samaisen yhtiön vuonna 1996 julkaisemasta Quake-pelisarjasta. Aivan ensimmäisenä elektronisen urheilun turnauksena pidetään Microsoftin sponsoroimaa Red Annihilation -Quake-turnausta vuonna 1997. 2000-luvulla pelien ja niiden alustojen kehittyessä e-urheilun ja pelaamisen suosio kasvoi. Organisaatiot saivat enemmän sponsoreita, mikä mahdollisti suurempien tapahtumien järjestämisen ja tiheämpään tahtiin. (SEUL.)

Kisojen järjestäjinä toimivat yleensä peliyhtiöt ja muut isot organisaatiot sekä eri liitot ja järjestöt. Kisat voivat olla osa isoa tapahtumaa, jossa pelataan useita eri pelejä, tai se voi olla keskitetty täysin yhteen peliin.

#### 4.2 Ammattipelaajat

Moni voi ajatella, että videopelien pelaaminen ammattimaisesti on vain aikuisten leikkimistä. Ammattipelaajaksi ei tulla pelailemalla pelejä vaan samanlaisella rankalla harjoittelulla kuin muissakin lajeissa.

Ammattipelaajalta odotetaan sitoutumista peliin ja harjoitteluun ajallisesti sekä taloudellisesti. Oman pelin valitsemisen jälkeen pelaajan on keskityttävä hiomaan eri mekaniikoita omassa pelissänsä ja opittava vastustajiensa tavat pelata. Harjoittelu vie runsaasti aikaa muilta elämän osa-alueilta, ja jatkuva istuminen sekä näytön katsominen voi aiheuttaa fyysisiä ongelmia. Ammattipelaajan on huolehdittava fyysisestä hyvinvoinnistaan, jotta muun muassa reaktiokyky ja jänteet pysyvät hyvänä (Rönkä 2018). Lisäksi ammattitason laitteistot voivat maksaa yhteensä tuhansia euroja. Pelaajan on oltava valmis vastaanottamaan palautetta.

#### 4.3 Peligenret

Elektronisessa urheilussa pelattavat pelit jaetaan usein genreihin. Tämä mahdollistaa useampien peligenrejen huippupelaajien etenemisen urallaan ammattipelaajaksi (SEUL.)

#### 4.3.1 FPS-pelit

FPS-pelit (engl. *First Person Shooter*) eli ensimmäisen persoonan toiminta- ja räiskintä-pelit ovat yksi isoimmista genreistä e-urheilussa. FPS-pelejä pelataan pelihahmon omasta näkökulmasta. Räiskintäpeleissä päätarkoituksena on eliminoida vastustajia käyttäen aseita. Peleissä on myös eri objektiiveja, esimerkiksi alueen valloitus, lipunryöstö ja esineen kuljettaminen toisen joukkueen yrittäessä estää tämän. Tunnettuja FPS-pelejä e-urheilussa ovat muun muassa Quake, Counter-Strike: Global Offensive ja Overwatch.

#### 4.3.2 RTS-pelit

RTS- (engl. *Real Time Strategy*) eli reaaliaikaiset strategiapelit on toinen isoista genreistä. Näissä peleissä tarkoituksena on kerätä resursseja, joilla rakennetaan rakennuksia, jotka tuottavat joukkoja. Joukot yrittävät vallata alueita ja kukistaa vastustajan tukikohdan. Pelit ovat perinteisesti yksi vastaan yksi. Strategiapeleissä on osattava hallita pelin mikro- ja makrotasojä yhdenaikaisesti, eli yksiköiden pikkutarkkaa hallintaa sekä laajempaa tuotantoresurssien ja ekonomiatasapainon hallintaa. Suosituimmat RTS-pelit elektronisessa urheilussa ovat StarCraft II ja WarCraft III. (SEUL.)

#### 4.3.3 MOBA

Kahdesta edellisestä genrestä on aikojen saatossa syntynyt uusi peligenre MOBA (engl. *Multiplayer Online Battle Arena*) eli taisteluareenapelit. Suomen elektronisen urheilun liiton mukaan genre on kerännyt kaikkien aikojen suurimman pelaajayleisön. MOBA-peleissä kaksi joukkuetta pyrkii tuhoamaan toisiensa rakennuksia päästääkseen tukikohtaan ja valloittaakseen sen. Peleissä pelataan yksittäisillä hahmoilla, joilla on eri rooleja ja kykyjä. Vihollisia eliminoimalla pelaajat saavat rahaa ja pisteitä, joiden avulla pelaaja voi ostaa hahmolleen parannuksia ja hahmon kyvyt paranevat. Pelatuimpia MOBA-pelejä ovat Dota 2 ja League of Legends. (SEUL.)

#### 4.3.4 Battle Royale

Tuoreimman genren Battle Royalen eli selviytymispelien perusideana on olla viimeinen henkilö tai joukkue elossa. Pelaajat keräävät kentistä löytyviä aseita ja tarvikkeita kukis-

taen vihollisia. Usein peleissä on samanaikaisesti jopa 50–100 pelaajaa vastakkain. Tunnettuja Battle Royale -pelejä ovat nuorison keskuudessa suosittu Fortnite ja PlayerUnknown's Battlegrounds. (SEUL.)

#### 4.3.5 Taistelupelit

Taistelupelit on konsolipeligenre, jossa kaksi pelaajaa ottelee toisiaan vastaan hahmoilla, joilla kaikilla on erilaiset kyvyt. Pelit voivat olla joko 2D- tai 3D-pelejä. Taistelupelejä on löytynyt pelihalleista jo 1970-luvulta lähtien, mikä tekee genrestä yhden vanhimmista, ja se on yhä edelleen suosituimpia. (SEUL.) Useat taistelupelien ammattipelaajat käyttävät joystick-ohjaimia, jotka muistuttavat pelihallien arcade-pöytiä (Rönkä 2018). Isoimpia taistelupelejä e-urheilussa ovat Street Fighter ja Tekken (SEUL).

#### 4.3.6 Ajopelit

Ajopelit jaetaan kahteen ryhmään, arcadepeleihin ja simulaattoreihin (engl. *Sim Racing*). Arcadepelit keskittyvät viihteellisyyteen madaltaen vaadittavien taitojen kynnystä. Simulaattorit sen sijaan pyrkivät kohti realismia, jolloin ajotaitojen pitää olla hallussa.

#### 4.3.7 Urheilupelit

Urheilupelit ovat joukkuepelejä, jotka pohjautuvat olemassa oleviin urheilulajeihin kaikkine sääntöineen. Pelaaja ohjaa kokonaista joukkuetta tehdäkseen maalin ja suojaamalla oman maalin aluetta. Suosituimpia genren pelejä ovat jalkapallopelisarja FIFA ja jääkiekkopelisarja NHL (SEUL).

#### 4.3.8 Rythmi- ja tanssipelit

Rythmi- ja tanssipeleihin kuuluvat pelit, joissa pelaajan tulee liikuttaa kehoaan pelin antamien ohjeiden mukaisesti. Pelit vaativat rytmitajua ja koordinaatiokykyä, jotka harjaantuvat pelejä pelatessa. Tanssipelit nousivat suosioon vuosituhaten taitteen jälkeen (Rönkä 2018). Tunnetuin tanssipeli on Dance Dance Revolution. Rytmipeleihin luetaan mukaan kitara- ja bändipelit, kuten Guitar Hero. (SEUL.)

#### 4.4 E-urheilun palkinnot

Kilpailujen voittosummat riippuvat peleistä. Tunnetuilla peleillä on paljon sponsoreita, mikä nostaa voittosumman korkealle. Tämän luvun voittosummia on tarkasteltu Esportsearnings-sivustolta, joka on pääosin peliyhteisön ylläpitämä sivusto. Sivustolle kerätään manuaalisesti tietoja luotettavista lähteistä. (Esportsearnings, 2020).

Suurin elektronisessa urheilussa ansaittu voittojen summa on tanskalaisen Johan ”N0tail” Sundsteinin 6 899 532 dollaria. Toiseksi suurimman voittopotin on ansainnut suomalainen Jesse ”JerAx” Vainikka 6 470 000 dollarilla. Kummatkin summat on voitettu Dota 2 -pelejä pelaamalla.

500:ssa eniten elektronisessa urheilussa tienanneista henkilöistä on vain yksi naispuolinen henkilö. Hän on kanadalainen Sasha ”Scarlett” Hostyn, joka on kerännyt itselleen 368 655 dollaria StarCraft II -peleissä. Hän on listalla sijalla 320. (Esportsearnings.) Taulukosta huomaa, että naisia ei ole skenen isoimmista tapahtumissa. Syitä tähän voi olla lukuisia. Hostyn on osallistunut uransa alkuajoina vain naisille tarkoitettuihin turnauksiin, joissa voittosumma on ollut pienempi (Esportsearnings).

Highest Prize Money Won					
1.	2018-11-03	1st	» WCS 2018 Global Finals	\$280,000.00	StarCraft II
2.	2019-11-01	3rd-4th	» WCS 2019 Global Finals	\$51,000.00	StarCraft II
3.	2018-03-18	3rd	» WESG 2017 (SC2)	\$40,000.00	StarCraft II
4.	2019-03-17	2nd	» WESG 2018 (SC2)	\$40,000.00	StarCraft II
5.	2018-08-05	1st	» GSL vs. The World 2018	\$26,902.11	StarCraft II
6.	2018-03-04	3rd-4th	» IEM XII - World Championship (SC2)	\$26,000.00	StarCraft II
7.	2020-03-01	3rd-4th	» IEM XIV - Katowice 2020 (SC2)	\$25,800.00	StarCraft II
8.	2019-08-18	1st	» GSL vs. The World 2019	\$24,900.00	StarCraft II
9.	2018-06-03	1st	» DreamHack Austin 2018 (SC2 - WCS Circuit)	\$20,000.00	StarCraft II
10.	2018-01-28	1st	» DreamHack Leipzig 2018 (SC2 - WCS Circuit)	\$20,000.00	StarCraft II

**Kuva 1.** Joonna ”Serral” Sotalan suurimmat yksittäiset voittosummat (Esportsearnings)



Highest Prize Money Won				
1.	2018-02-07	1st	» IEM XII - PyeongChang (SC2)	\$50,000.00 <i>StarCraft II</i>
2.	2012-08-25	1st	» WCS 2012: North America	\$24,000.00 <i>StarCraft II</i>
3.	2016-10-23	1st	» WESG 2016 - Americas Finals (SC2)	\$11,834.24 <i>StarCraft II</i>
4.	2018-03-18	5th-8th	» WESG 2017 (SC2)	\$10,000.00 <i>StarCraft II</i>
5.	2019-03-17	4th	» WESG 2018 (SC2)	\$10,000.00 <i>StarCraft II</i>
6.	2020-09-13	1st	» DH SC2 Masters 2020 Fall: North America	\$8,600.00 <i>StarCraft II</i>
7.	2019-04-06	2nd	» WCS Winter Americas 2019	\$8,000.00 <i>StarCraft II</i>
8.	2017-01-15	5th-8th	» WESG 2016 (SC2)	\$8,000.00 <i>StarCraft II</i>
9.	2013-08-25	5th-8th	» WCS 2013 Season 2 Finals	\$7,500.00 <i>StarCraft II</i>
10.	2019-11-01	19th	» WCS 2019 Global Finals	\$7,500.00 <i>StarCraft II</i>

Kuva 2. Sasha "Scarlett" Hostyn suurimmat yksittäiset voittosummat (Esportsearnings)

## 5 Syrjintä ja epätasa-arvo

### 5.1 Määritelmä

Tasa-arvovaltuutetun mukaan jokaisella tulisi olla mahdollisuus toteuttaa itseään ilman, että hänelle asetetaan esteitä sukupuolensa perusteella. Sukupuoleen perustuvalla häirinnällä tarkoitetaan henkilön sukupuoleen, sukupuoli-identiteettiin tai sukupuolen ilmaisuun liittyvää ei-toivottua käytöstä, joka ei ole luonteeltaan seksuaalista, jolla tarkoituksellisesti tai tosiasiallisesti loukataan tämän henkistä tai fyysistä koskemattomuutta ja jolla luodaan uhkaava, vihamielinen, halventava, nöyryyttävä tai ahdistava ilmapiiri. Sukupuoleen perustuva häirintä voi ilmetä esimerkiksi naisten halveksumisena ja kiusaamisena työpaikoilla ja kouluissa uhrin sukupuolen takia (Tasa-arvoasiain neuvottelukunta 2020.)

Suomen perustuslain mukaan ketään ei saa ilman hyväksyttävää perustetta asettaa eriarvoiseen asemaan sukupuolen perusteella. Tasa-arvon perusteet on kirjattu tasa-arvolakiin, joka kieltää syrjimistä ketään sukupuolen perusteella. Tasa-arvolain tarkoituksena on estää sukupuoleen, sukupuoli-identiteettiin tai sukupuolen ilmaisuun perustuva syrjintä ja edistää naisten ja miesten välistä tasa-arvoa sekä parantaa naisten asemaa erityisesti työelämässä. Laki kieltää sukupuoleen perustuvan syrjinnän lähes kaikilla elämänaloilla ja kaikessa yhteiskunnallisessa toiminnassa. Tasa-arvolaki on pakottavaa oikeutta; sen säännöksistä ei saa poiketa sopimuksella sen osapuolen vahingoksi, jota syrjintäkielloilla suojataan. (Tasa-arvoasiain neuvottelukunta 2020.)

Yhdenvertaisuusvaltuutetun mukaan syrjintä tarkoittaa henkilön huonompaa kohtelua toisiin verrattuna yhden tai useamman henkilökohtaisen ominaisuuden takia. Tämä voi

näkyä esimerkiksi epäkohteliaana käytöksenä, palvelun antamisesta kieltäytymisenä tai sen huonossa laadussa. (Yhdenvertaisuusvaltuutettu).

## 5.2 Kiusaaminen ja syrjintä videopeleissä

Omien havaintojeni mukaan kiusaaminen on valitettavasti arkipäiväistä internetissä ja videopelimaailmassa. Muun muassa anonyymius ja lyhyet tapaamiset pelien aikana mahdollistavat sen. Pelaajat voivat huudella mitä vain ja kirjautua ulos saman tien. Tätä voi tapahtua kenelle tahansa. Kokemuksieni mukaan usein pelaajan taidottomuus tai virheet pelien aikana saavat kanssapelaajat ärsyyntymään ja tämä johtaa häirintään. Häirintä, kiusaaminen ja syrjintä näkyy yleensä haukkumisena, alentamisena, huuteluna ja pulaan jättämisenä. Epämiellyttävä käytös omaa tiimiläistä kohtaan harvoin auttaa pelaajaa kehittymään vaan päinvastoin hermostumaan ja näin suoriutumaan pelissä huonommin. Kokemuksieni mukaan huutelijat luulevat tietävänsä pelistä enemmän ja kokevat olevansa aina oikeassa.

Eri peleillä on erilaiset yhteisökuulttuurit. Mitä isompi peli, sitä enemmän pelaajia ja näin ollen myös kiusaajia. Jokaisessa onlinepelissä, mitä olen pelannut ja seurannut, löytyy kuitenkin samanlainen tapa kiusata ja yhteisöjen omat ohjenuoret kiusaamisen käsittelemiseen.

Kuulun useaan isoon peliyhteisöön, jotka koostuvat tuhansista pelaajista eri maista. Yhteisöt ovat miesvoittoisia. Yhteisöissä kiusatut pelaajat ottavat monesti esille aiheen ja näyttävät kuvakaappauksia kiusaamistilanteista. Yhteisön jäsenten yleinen käsitys on, että huutelijoita ei pitäisi huomioida ja heidät tulisi ”mutettaa” eli mykistää heidän mikrofoninsa ja estää heidän kirjoittamiensa näkymästä pelien sisäisissä tekstikentissä. Omien havaintojeni mukaan usean mielestä kiusaaminen, trollaaminen ja huutelu kuuluvat pelimaailmaan, eikä heidän mielestään moinen käyttäytyminen tule koskaan loppumaan.

Mykistäminen toimii, mutta ei vähennä kiusaamistilanteita. Häiriköinti-, kiusaamis- ja syrjintätapauksiin tulisi aina puuttua pelien aikana. Pelien sisäisesti pystyy ilmiantamaan (engl. *report*) huonosti käyttäytyviä pelaajia. Useasta aiheellisesta ilmiannosta johtaa ennalta määriteltä jähdy ja pahimmassa tapauksessa elinikäinen porttikielto peliin. Nykyään ilmiantojen käsittelyihin panostetaan enemmän.

Syrjinnästä ja epätasa-arvon tapahtumisesta e-urheilussa on keskusteltu jo pitkään, lähinnä vain isojen tapahtumien ja maiden taholta. Haastatteluista kävi ilmi, että Suomessa e-urheiluskene on naisten osalta sen verran pieni, ettei asiaa ole tutkittu aikaisemmin.

Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL toteutti vuonna 2018 kyselyn, jonka tuloksien perusteella liitto toteuttaa toimenpiteitä yhdenvertaisemman ja tasa-arvoisemman e-urheiluskenen saavuttamiseksi.

### 5.3 Vaikutukset

Epätoivotun käytöksen vaikutus toista pelaajaa kohtaan on hyvin yksilöllistä. Jotkut paljon huuteltua saaneet ovat voineet kasvattaa itselleen niin sanotun kovan nahan, eivätkä he piittaa kiusaajista. Toiset taas ovat herkempiä ja vaikutukset voivat olla mittavat.

Mannerheimin lastensuojeluliiton (2017) mukaan kiusaaminen voi aiheuttaa muun muassa itsetunnon ja itsearvostuksen alenemista, masentuneisuutta tai ahdistuneisuutta. Kiusaaminen voi myös vaikuttaa fyysiseen terveyteen psykosomaattisina stressioireina kuten kiputiloina ja yleisenä sairasteluna.

Kiusaaminen voi muuttaa pelaajan käyttäytymistä pelissä, esimerkiksi hahmo- tai rooli-valinnoilla ja tavoitteellisten (engl. *ranked*) pelitilojen pelaamattomuudella, ja se voi jopa johtaa pelin pelaamisen lopettamiseen.

### 5.4 Syrjintä ja epätasa-arvo opinnäytetyössä

Tässä opinnäytetyössä keskitytään vain naisiin kohdistuvaan kiusaamiseen, syrjintään ja epätasa-arvoon videopelimaailmassa sekä e-urheilutapahtumissa, kun kiusaamisen ja syrjinnän syynä on naisten sukupuoli.

Olen laatinut kyselylomakkeen, jonka avulla olen kerännyt vapaa-ajalla pelaavien henkilökohtaisia kokemuksia aiheeseen liittyen. Analysoin vastauksia selvittääkseni, kuinka usein epätasa-arvoa ja syrjintää naispuoliset kokevat pelatessaan videopelejä.

Saadakseni tarkemman kuvan syrjinnästä, haastattelin yhtä ammattipelaajaa ja muutamaa elektronisen urheilun parissa työskentelevää naista, joilta sain viitteitä isomman

skenen tapahtumista. Yksi haastattelu toteutettiin sähköpostin välityksellä, kaksi Discordin kautta ja kaksi kasvotusten. Haastattelut olivat teemahaastatteluja.

## 6 Kyselytutkimus

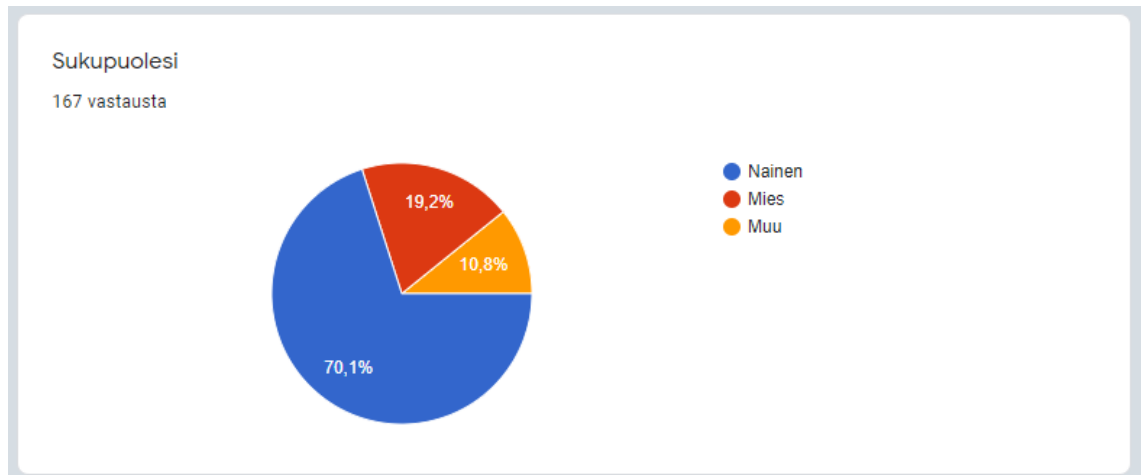
### 6.1 Kyselyn toteutus

Toteutin verkkokyselyn, johon suomalaiset videopelejä harrastemaisesti pelaavat henkilöt saivat kertoa anonymisti havainnoistaan naisten epätasa-arvon ja syrjinnän tapahtumisesta pelien aikana. Kysely on tarkoitettu kaikille onlinepelejä pelaaville. Kyselylomakkeessa on valintakysymyksiä sekä avoimia kysymyksiä, joihin voi halutessaan kertoa yksityiskohtaisesti havainnoistaan. Lomake on työn liitteenä.

Jaoin kyselyn Twitter-tililläni sekä annoin linkin muutamalle naispuoliselle pelaajalle, jotka tunnen henkilökohtaisesti. Vastanneet lupasivat jakaa linkkiä kyselyyn muille pelaajille. Laitoin myös viestiä eri e-urheilujärjestäjille ja -vaikuttajille, jotka jakoivat kyselyä eteenpäin.

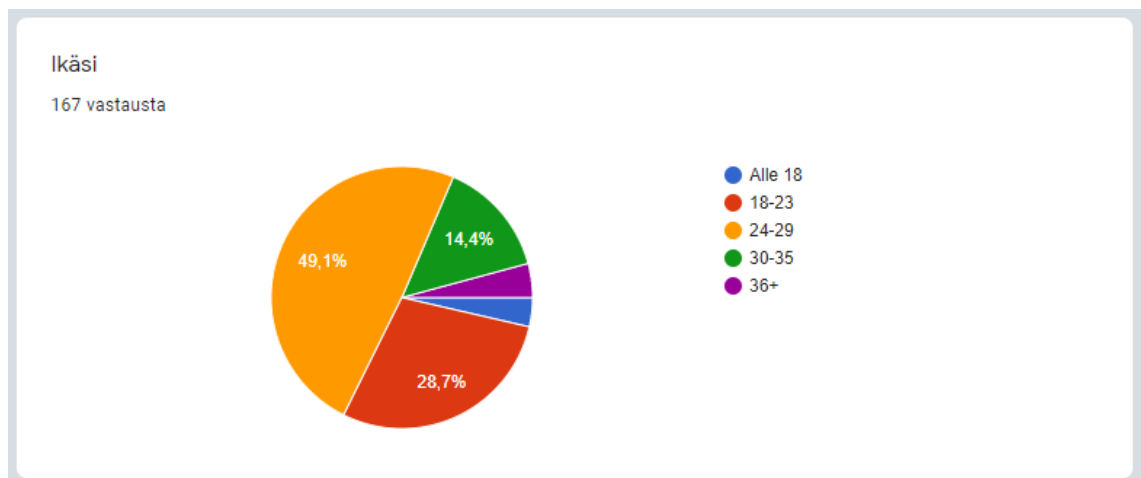
Toivoin kyselyn tavoittavan edes 50 henkilöä, joista suurin osa olisi naisia. Alkuun vastauksia tuli nopealla tahdilla, ja siitä eteenpäin vastausten määrä kasvoi muutamalla kappaleella päivässä. Haastattelemani ammattipelaajan tai e-urheilualalla työskentelevän henkilön retwiittattua tai tykättyä twiittauksestani sain enemmän vastauksia. Kyselyn vastauksien määrä kasvoi huomasti löydettyäni tunnettuja vaikuttajia. Loppujen lopuksi kyselyyn vastasi 167 henkilöä 9.7.2020–1.9.2020 välillä.

## 6.2 Valintakysymyksiä vastaukset



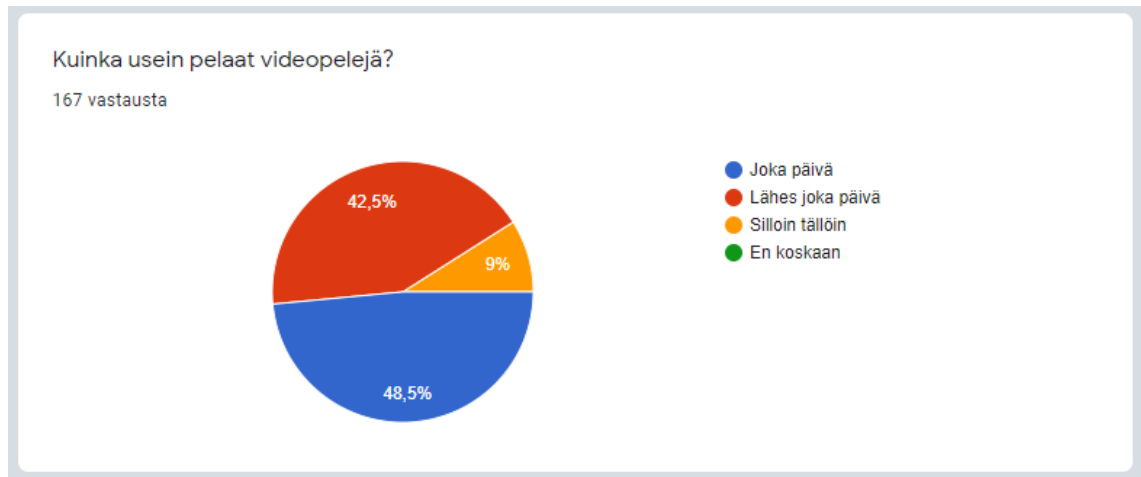
Kuvio 1. Kysymys 1: Sukupuolesi

Kyselyyn vastasi 167 henkilöä, joista 70,1 prosenttia on naisia, 19,2 prosenttia miehiä ja 10,8 prosenttia muunsukupuolisia.



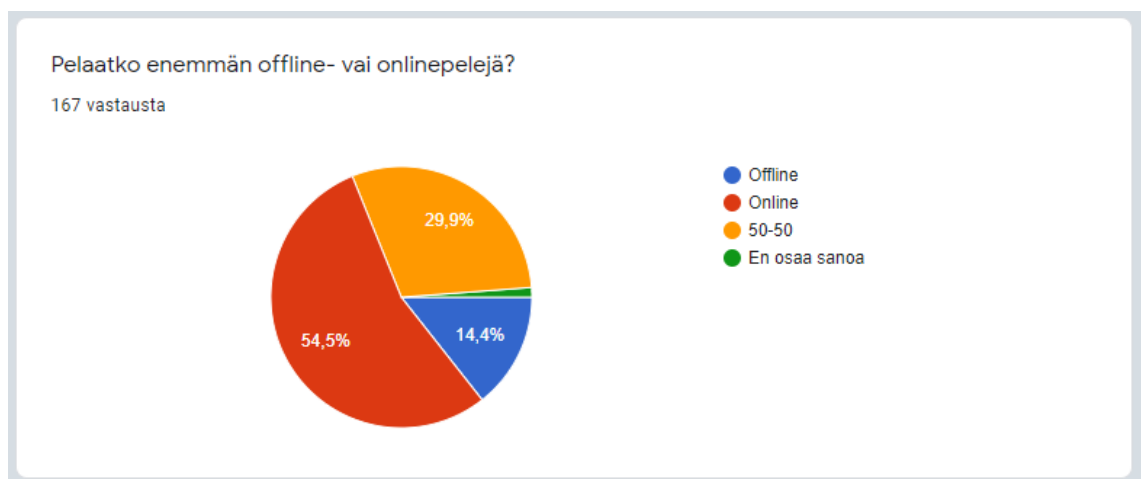
Kuvio 2. Kysymys 2: Ikäsi

Vastaajista lähes puolet eli 49,1 prosenttia on 24–29-vuotiaita. Toiseksi eniten on 18–23-vuotiaita 28,7 prosentilla, 30–35-vuotiaita 14,4 prosenttia, 4,2 % yli 36-vuotiaita sekä 3,6 prosenttia alle 18-vuotiaita.



Kuvio 3. Kysymys 3: Kuinka usein pelaat videopelejä?

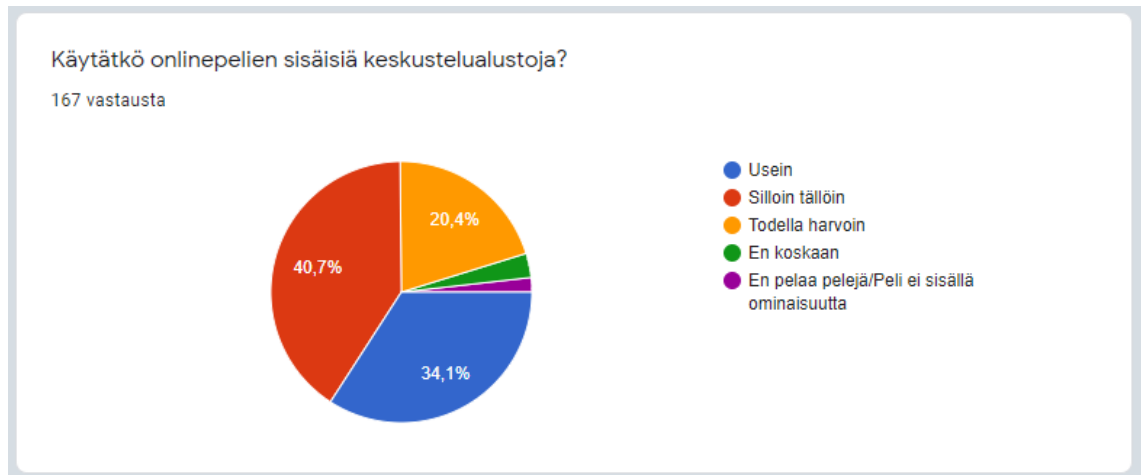
Vastanneista yhteensä 91 prosenttia pelaa videopelejä joka päivä tai lähes joka päivä. Loput pelaavat harvemmin.



Kuvio 4. Kysymys 4: Pelaatko enemmän offline- vai onlinepelejä?

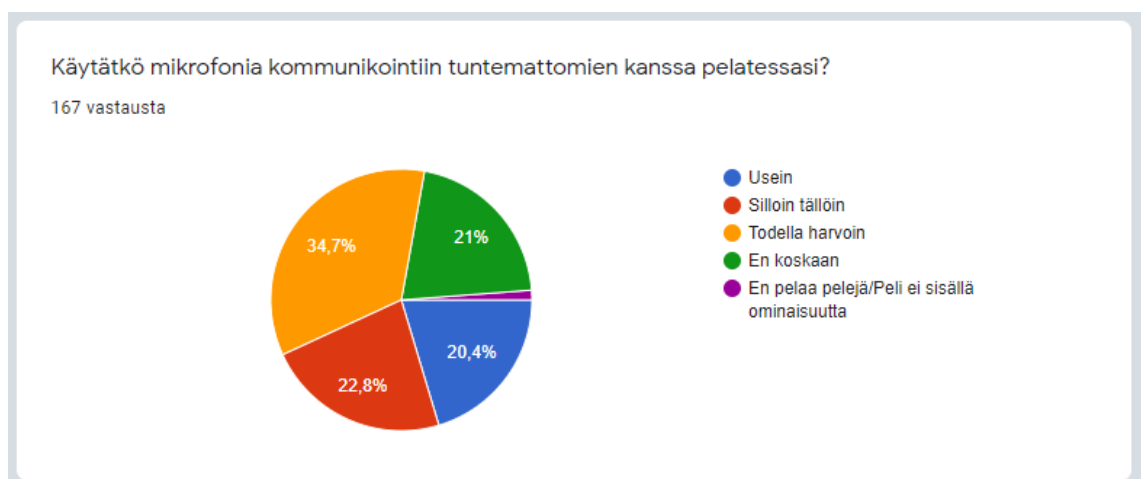
Onlinepeleillä tarkoitetaan videopelejä, joissa pelataan netin välityksellä joko yhdessä tai toisia pelaajia vastaan. Yleisesti onlinepelit sisältävät oman pelinsisäisen tekstichatin ja puhekanavan. Offlinepeleillä tarkoitetaan yksin pelattavia pelejä ilman nettiyhteyttä.

Vastanneista yli puolet eli 54,5 prosenttia pelaa onlinepelejä. 29,9 prosenttia vastanneista pelaa online- ja offlinepelejä yhtä paljon, 14,4 prosenttia pelaa enemmän offlinepelejä ja loput 1,2 prosenttia vastaajista eivät pystyneet määrittelemään.



Kuvio 5. Kysymys 5: Käytätkö onlinepelien sisäisiä keskustelualustoja?

Vastanneista 40,7 prosenttia käyttää silloin tällöin onlinepelien keskustelualustoja. 34,1 prosenttia käyttää usein, 20,4 prosenttia todella harvoin, 3 prosenttia ei käytä koskaan ja loput 1,8 prosenttia eivät pelaa pelejä tai pelit eivät sisällä keskusteluominaisuutta.



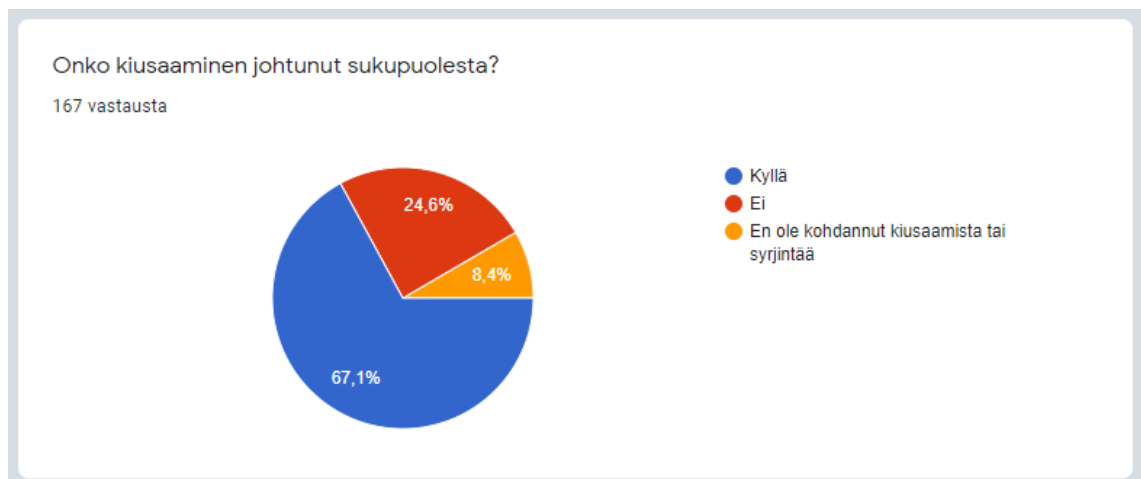
Kuvio 6. Kysymys 6: Käytätkö mikrofontia kommunikointiin tuntemattomien kanssa pelatessasi?

Kyselyyn vastanneista 34,7 prosenttia käyttää mikrofontia tuntemattomien kanssa todella harvoin, 22,8 prosenttia silloin tällöin, 21 prosenttia ei koskaan, 20,4 prosenttia usein ja loput 1,2 prosenttia eivät pelaa pelejä tai pelit eivät sisällä kyseistä ominaisuutta.



Kuvio 7. Kysymys 7: Oletko kohdannut kiusaamista itseäsi kohtaan pelien aikana?

Suuri enemmistö eli 81,4 prosenttia vastanneista kertoo kokeneensa kiusaamista itseään kohtaan pelien aikana.



Kuvio 8. Kysymys 8: Onko kiusaaminen johtunut sukupuolesta?

Vastanneista 67,1 prosenttia on kokenut kiusaamista sukupuolensa takia. 24,6 prosenttia vastanneista kertoo kokeneensa kiusaamista muista syistä ja loput 8,4 prosenttia vastanneista eivät ole kohdanneet kiusaamista tai syrjintää. Tässä on hyvä huomioida, että vastanneista iso osa määritteli itsensä miehiksi tai muunsukupuolisiksi, mistä ero edellisen kysymyksen prosentteihin voi johtua.



### 6.3 Avointen kysymysten vastaukset

Ensimmäisessä avoimessa kysymyksessä kysyin, millaista syrjintä tai kiusaaminen on ollut. Vastausten pituus vaihteli yhden sanan mittaisista pitempiin ja tarkempiin teksteihin.

Suurin osa vastanneista kertoi kohdanneensa vähättelyä sukupuolensa takia. Naispuolisia pelaajia on kehoitettu pelaamaan ”naisten hahmoja”, ja heidän pelitaitojaan on aliarvioitu ja kritisoitu ankarasti. Lisäksi mahdollisiin virheisiin kiinnitetään enemmän huomiota kuin miespuolisten tiimiläisten virheisiin. Naisten kommentteja pelitaktiikoista tai vihollisten liikkeistä ei huomioida. Jotkut tiimiläiset kertovat heti pelin alussa, että ovat jo hävinneet kyseisen kierroksen, sillä heidän puolellaan on nainen. Mahdollinen häviö laitetaan naispuolisten pelaajien syyksi. Joskus syy tappiolle on ollut miespuolisten joukkueelaisten pelin sabotoiminen tahallaan kuolemalla (engl. *feeding*) sekä AFK:na olemalla (engl. *away from keyboard*) eli lopettamalla pelaaminen poistumatta pelistä. Tämä vahingoittaa erän lopputulosta. Yleensä poistuessaan erästä saa eräänlaisen sanktion, jota pelin luovuttajat välttelevät pysymällä pelissä tekemättä mitään. Vastaajat kertoivat syrjinnän olevan muun muassa vähättelyä ja haukkumista:

Pelitaitojani on vähätelty, minua on haukuttu ja ahdisteltu viesteillä, minua ei kuunnella tai ideoitani ei oteta huomioon peleissä, minulle sanotaan ja minulta kysellään epäasiallisia juttuja, häviöt laitetaan minun syyksi vaikka en olisikaan tiimin ”huonoin”

En ole kohdannut systemaattista kiusaamista, joka jatkuisi yhden ottelun jälkeen, mutta sukupuoleeni reagoidaan lähes päivittäin. Kommentointi on aina seksististä, tavanomaisia esimerkkejä vaikkapa ”Shut up bitch”, ”Women shouldn’t talk here”, ”Go back to kitchen”, ”Great a girl now we’re gonna lose for sure”, ”Girls can’t play that character/tanks, why aren’t you playing support?” jne.

Vähättely on myös johtanut seksuaaliseen häirintään. Useaa kyselyyn vastannutta on haukuttu huoraksi, heitä on alennettu ja ahdisteltu seksuaalissävytteisillä viesteillä. Heitä kehoitetaan lähettämään alastonkuvia ja jakamaan yhteystietonsa. Jotkut tiimiläisistä ovat olleet erään vastanneen mukaan positiivisesti yllättyneitä naispuolisen pelaajan sukupuolesta ja alkaneet vaatimaan sosiaalisen median käyttäjänimeä.

Monet kyselyyn vastanneista naisista ovat joutuneet väärin perustein ilmiannetuiksi, jolloin he joutuvat muiden ilmiannetujen pelaajien kanssa samoihin peleihin. Monet kiusaajat käyttävät ilmiantoa väärin ilmiantaessaan nuoria ja naispelaajia, jottei heidän tarvitsisi pelata yhdessä.

Vastauksissa nousivat esiin myös kehotukset itsemurhaan, ja jotkut toivoivat naisien perheenjäsenen raiskaamista tai kuolemista.

Useampi vastannut kertoi, ettei ollut huomannut kiusaamista tai syrjintää tai että se on ollut olematonta.

Toisessa kysymyksessä kysyin, minkä takia syrjintää tai kiusaamista on tapahtunut havaintojesi perusteella.

Vastauksista selkeästi suurin osa on kohdannut syrjintää tai kiusaamista sukupuolensa takia. Sukupuoli on käynyt ilmi joko nimimerkistä tai henkilön puhuessa mikrofoniiin. Vastanneiden mukaan monet miespuoliset ajattelevat ennakkoluuloisesti, että videopelit ovat heidän juttunsa eivätkä naiset osaa pelata. Miehet kutsuvat naisia gamergirleiksi, minkä he näkevät negatiivisena asiana. Vastanneista moni kertoo miesten esineellistävän naisia, eivätkä miehet tiedä kuinka naisten kanssa tulisi käyttäytyä. Miehet eivät myöskään ole kestäneet sitä, kun naispuolinen pelaaja on parempi pelissä kuin he.

Usein sukupuolen takia [miksi syrjintää tai kiusaamista on tapahtunut]. En rehellisesti sanottuna keksi muuta syytä. Netissä on helppoa sanoa mitä kamalampia asioita toiselle, sillä ajatellaan, että siitä ei tule mitään seurauksia. Pelimaailma on muutenkin hyvin toksinen ja kuka tahansa voi kokea kiusaamista ilman mitään syytä.

Toiseksi isoimmaksi teemaksi vastauksissa nousee pelitaitojen puutteellisuus tai pelin huono kulku ja lopputulos. Jos ei pelaa hyvin, voi joutua silmätikuksi ja haukutuksi, jolloin tartutaan mihin tahansa haukutun ominaisuuteen. Se voi olla nimimerkki, sukupuoli, ulkonäkö, ääni ja hahmovalinnat. Usein myös huonosti pelaavat henkilöt alkavat syyttää muita turhaan, kiusatuksi ei siis välttämättä joudu oman pelisuorituksen takia. Tappio tai huono pelisuoritus voivat johtaa siis toisten turhautumiseen, mikä purkaantuu haukkumisenä.

Jotkut vastanneista kokevat joidenkin ajattelevan kiusaamisen ja toisten alentamisen olevan asioita, jotka kuuluvat pelikulttuuriin, eivätkä kiusaajat näe asiaa vahingollisena. Pelaajat ovat anonyymeja, eivätkä ymmärrä sitä, että ilkeily voi vaikuttaa toisiin pahastikin.

Muutama vastannut ei osannut kertoa syytä syrjinnälle tai kiusaamiselle, ja he näkivät kyseisen käyttäytymisen lapsellisena ja ajattelemattomana, eikä niinkään kiusaamisena.

Kolmannessa kysymyksessä selvitin, onko kiusaamiseen tai syrjintään puututtu.

Selkeä enemmistö on ilmiäntanut huonosti käyttäytyvät pelaajat pelien sisäisen ilmianto-ominaisuuden kautta.

Toiseksi isoin enemmistö ei ole tehnyt asian eteen mitään. Osa ottaa asian huumorina ja nauraa ala-arvoisille kommentteille, osaa taas ei kiinnosta ja lopuilla ei ole jaksamista viedä asiaa eteenpäin. Jotkut myös pelkäävät, että kiusatun puolustaminen voi johtaa heidän kiusaamiseensa.

Vastauksissa useampi henkilö kuitenkin kertoi vastanneensa takaisin törky- ja kiusaamiskommentteihin. Vastaajat pyytävät kiusaajaa lopettamaan, he valistavat kiusaamisen vaikutuksista, puolustavat itseään tai heittävät samalla mitalla lokaa takaisin.

Muutama vastannut kertoo joutuneensa vaihtamaan peliseuraa, vähentämään pelin pelaamista tai lopettamaan sen täysin.

Viimeinen avoin kysymys oli mahdollisuus kertoa vapaasti kokemuksistaan ja jakaa muita mietteitä. Vastauksia tuli vähemmän kuin edellisiin.

Osa kertoo kiusaamisen ja syrjinnän vaikuttaneen pelikokemuksiinsa niin, etteivät he pelaa enää tavoitteellisia pelimodeja (engl. *ranked mode*) tai ainakin välttelevät niitä. Tavoitteellisissa pelitiloissa pelataan niin sanotusti tosissaan, jotta oma sijoitus pelissä nousisi mahdollisimman korkealle. Näissä pelitiloissa käytetään yleisesti eniten mikrofonia kommunikointiin. Kyselyssä ilmeni, ettei suuri prosentti vastaajista käytä mikrofonia. Moni kertoo, ettei uskalla käyttää enää mikrofonia kiusatuksi joutumisen pelosta. Jotkut, jotka käyttävät mikrofonia, ovat joutuneet muuntamaan ääntään niin, ettei heitä tunnista naisiksi. Monen mukaan kiusaamista tapahtuu enemmän juuri kyseisissä pelitiloissa.

Usea vastanneista kertoo pelaavansa vain ennalta tunnettujen henkilöiden kanssa, sillä kiusaaminen ja herjaaminen vaikuttavat heidän pelisuorituksiinsa:

Odotan edelleen sitä päivää, jolloin naispelaajat eivät olisi enää mitään alieneja tai seksiobjekteja...

Olen pelannut Overwatchia tällä hetkellä noin 1000 tuntia ja koen, että minulla alkaa olla melko hyvä pelisilmä. Välillä en kuitenkaan yksinkertaisesti jaksa puhua

voice chatissa pelissä, sillä en jaksa kuunnella muiden pelaajien jatkuvaa kommentointia sukupuolestani, vaikka voisin auttaa omaa tiimiäni pärjäämään paremmin. Näin ollen sanoisin, että jatkuva itseäni kohdistuva kommentointi johtaa siihen, etten aina pelaa niin hyvin kuin voisin, tai tee ainakaan tiimityötä niin hyvin kuin mahdollista.

Kiusaaminen ja syrjintä ovat johtaneet siihen, etteivät kaikki halua pelata tiettyjä pelejä. Vastauksissa nousi esiin useaan otteeseen *Counter-Strike: Global Offensive* ja sen toksinen yleisilmapiiri. Naispelaajat ovat joutuneet valitsemaan sukupuolineutraaleja nimi-merkkejä, jottei heidän sukupuolensa paljastuisi.

Muutama kertoi epäasiallisen käytöksen vaikuttaneen heidän mielenterveyteensä muun muassa itsetunnon huonontumisena, ahdistuneisuutena ja energiaa vievänä.

Ei ole vaikuttanut pelaamiseen, koska rakkaus peleihin voittaa häirinnän.

Monet kiittivät opinnäytetyön aiheen valitsemisesta, he kokevat asian erittäin tärkeänä. Yhteisenä vastanneiden toivomuksena on vähentää epätasa-arvoa ja kiusaamista videopelimaailmassa ja se, että naispelaajia näkyisi enemmän ammattipuolella.

## 7 Teemahaastattelut

### 7.1 Haastattelujen toteutus

Haastattelin yhtä ammattipelaajaa ja neljää e-urheilun parissa työskentelevää naista vuoden 2020 heinä-syyskuun välillä. Haastattelujen tarkoituksena oli selvittää, löytyykö heidän piireistään epätasa-arvoa tai syrjintää pelaajien tai järjestäjien toimesta. Haastattavat työskentelevät tai ovat työskennelleet e-urheilun parissa tai samankaltaisessa toiminnassa, minkä takia heillä on laajempi näkemys sekä mahdollisesti henkilökohtaisia kokemuksia epätasa-arvosta ja syrjinnästä ammatillisessa pelaamisympäristössä. Haastattelut toteutettiin osaltaan kasvotusten, sähköpostin kautta ja Discordin puhelun välityksellä. Haastatteluissa käytiin läpi haastatteltavien historiaa videopelien parissa ja miten he päätyivät sen hetkisiin asemiinsa ja miten he näkevät naisten aseman elektroni- sessa urheilussa. Valitsin haastattelumetodiksi teemahaastattelun, sillä en osannut arvioida minkälaisia vastauksia tulisin saamaan. Kaikki haastattelut on purettu omiin alalukuihin, enkä sen vuoksi käytä lähdeviitteitä.

## 7.2 Haastattelu 1

Haastattelussa e-urheilun parissa työskentelevä naispuolinen henkilö, joka haluaa pysyä nimettömänä.

Ensimmäinen haastateltava on käynyt useassa e-urheilutapahtumassa sekä töissä, että kävijänä. Hän ei ole henkilökohtaisesti huomannut e-urheilijoiden kesken havaittavaa syrjintää tai kiusaamista, mutta on kuullut, että joku on havainnut. Hän ei ole myöskään havainnut kyseistä käyttäytymistä tapahtumien järjestäjiltä.

Vapaa-ajalla pelatessaan hän on kohdannut syrjintää hyvin paljon ja uskookin, että ruohonjuuritaso kiusaaminen ja syrjiminä on suurin syy, miksei naisia nähdä yhtä paljon videopelimaailmassa tai e-urheilupuolella. Lisäksi pojilla on yleensä iso porukka, jossa he pelaavat samoja pelejä nuoresta pitäen. Tytöiltä puuttuu samankaltainen tukiverkko.

Hänen työhönsä liittyvissä haastatteluissa häneltä kysytään hyvin usein, miten nainen on päätenyt pelialalle. Syynä tällaisille kysymyksille on yleisesti ajattelemattomuus. Lisäksi hänen ulkonäköään arvostellaan sosiaalisessa mediassa ja hänelle heitetään epätasa-arvoista herjaa, esimerkiksi "hän pitäisi mennä takaisin hellan ääreen". Useimmiten kommenttien heittäjät ovat nuoria. Joukosta löytyy kuitenkin haastateltavaa puolustavia henkilöitä.

Haastateltavan mielestä näkyvien ja tunnettujen alan henkilöiden tulisi julkisesti tuomita kiusaaminen ja epätasa-arvoinen käytös, jotta heitä seuraavat voisivat ottaa mallia. Kaikki eivät ymmärrä, kuinka iso vaikutus heidän käytöksellään voi olla.

Hänen mielestään e-urheilumaailma on menossa hitaasti oikeaan suuntaan. Suurimmat ongelmat ovat ruohonjuuritasolla, minkä takia kyseisen tasoon tulisi keskittyä enemmän.

## 7.3 Haastattelu 2

Toinen haastateltava Raakel "Xenophics" Aaltonen on 32-vuotias World of Warcraft -pelaaja. Aaltonen aloitti pelin vuonna 2007 International Raid -kiltaan, joka yhdisty Paragoniksi vuonna 2009. Kilta oli aikoinaan maailman paras kilpailullisesti, ja he voittivat

useita ennätyksiä. Aaltonen kuvailee World of Warcraftia pelimaailman suunnistukseksi, jossa on tarkoitus päihittää pomovastus suuren tiimin (killan) avulla.

Aaltonen ei kuvaile itseään ammattipelaajaksi, sillä hän ei pelatessaan tienannut sillä elantoaan. Hänen pelaikoinaan killan noin 30 jäsentä saivat kukin maksimissaan vain satoja euroja. Peliä pelattiin täysillä pari viikkoa 8 kuukauden välein, eikä peliä pystynyt seuraamaan yhtä hyvin kuin nykyään. Pelien striimaaminen on mahdollistanut pelien seuraamisen. Pelistä on tehty katsojaystävällisempi, mikä tuo enemmän rahaa killalle ja sen jäsenille. Aaltosen mukaan peli on muuttunut paljon 10 vuoden aikana, mikä mahdollistaisi nykyään elannon tienämisen peliä pelaamalla.

Aaltonen lopetti World of Warcraftin kilpailullisen pelaamisen vuonna 2012 eikä halua palata enää samanlaiseen pelaamiseen, sillä siihen pitäisi uhrata niin paljon aikaa. Lisäksi jatkuva vertailu toisiin pelaajiin ja kiusaamisen kohtaaminen veisi häneltä liikaa henkisiä resursseja.

Siellä [pelin sisällä] syrjitään kaikkia. Ihmisen arvo rakentuu sille, kuinka hyvä sä oot pelaamaan niitä pelejä. Etenkin korkean tason piireissä ja joukkueissa. Jos et sä osu hyvin, sä oot paska. Ja jos sä oot ihan paska, ihan sama kuinka hyvä tyyppi sä olisit – tai sun pitää olla ihan järkyttävän hyvä tyyppi, niin ehkä sit sulle saataan puhua. Tämmönen fiilis mulle on tullut.

Aaltonen on huomannut, kuinka muita pelaajia vähätellään heidän pelisuorituksien takia. Killoissa kanssapelaajia pyrittiin kannustamaan haukkumisella, eikä niinkään tsemppaamisella tai opettamalla paremmaksi. Ulkopuoliseksi jäämisen ja haukutuksi tulemisen pelko johtivat parempaan pelisuoritukseen. Tappioiden jälkeen huonoja tuntemuksia ei käyty läpi ryhmässä vaan asiasta vaiettiin.

Kiusaaminen ja haukkuminen ovat johtuneet siitä, kuinka on erottunut ”tavallisesta” miespainotteisesta porukasta. Syitä olivat muun muassa erilainen puhetyyli ja vammaisuus. Tuntemattomat pelaajat yleensä purkavat huonoa oloaan muihin tuntemattomiin kiusaamalla, jotta heiltä saataisiin jonkinlainen reaktio. Reaktiota kalastellaan millä tahansa verukkeilla, esimerkiksi sukupuoliella, seksuaalisella suuntautumisella, ylipainolla ja pelitaidoilla. Nämä ominaisuudet eivät ole itsessään ongelmia, mutta kiusaajat käyttävät niitä syinä haukkumiselle.

Jos tuntemattomien pelaajien kanssa tuli ilmi, että Aaltonen on naispelaaja, hän sai tiimiläisiltään erilaista kohtelua. Aaltosen lähikaverit ja Paragonissa olleet pelaajat kuitenkin arvostavat häntä pelaajana, eivätkä piittaa siitä, sopsisiko hän jonkinlaiseen muottiin.

Aaltonen on joutunut kovettamaan tunteensa pelatessaan johtajana ja pelaajana, jottei kukaan pystyisi tarttumaan hänen tuntemuksiinsa ja jäisi näin alttiiksi kiusaamiselle. Heikkous ja pelko nousta toisia korkea-arvoisia pelaajia vastaan on johtanut hänetkin liittymään kiusaamiseen.

Pelimaailmassa koetut tapahtumat ovat aiheuttaneet hänelle ongelmia nykypäivänäkin. Hän ei voi ymmärtää, kuinka kukaan pystyy olemaan tällaisessa yhteisössä kauaa.

Aaltonen on sittemmin työskennellyt eri e-urheiluun liittyvissä tapahtumissa ja projekteissa. Oman kokemuksensa mukaan kaikkia on arvostettu ja tapahtumissa on ollut hyvä yleishenki. Lapsellista syrjintää tai kiusaamista on tapahtunut ainoastaan kaveriporukoissa, muttei jonkun tietyn asian takia.

Aaltosen mielestä empatialla, arvostamisella ja tunteiden arvon ymmärtämisellä pystytäisiin vähentämään epätasa-arvoisuutta ja syrjintää e-urheilussa ja pelaamiskulttuurissa yleisesti. Tunteiden jäädyttämisen sijaan pelaajien tulisi olla avoimempia tunteistaan, sillä se johtaa parempaan joukkuehenkeen. Myös pelaajan itse tulee arvostaa omia tunteitaan ja arvoaan. Pelaaja ei ole pelkkä pelisuoritus tai maine pelissä.

Hän kertoo, että Dota 2:n ammattipelaajat käyttävät urheilupsykologeja. Tiimiläiset puhuvat keskenään kunnioittavasti ja kannustavasti. He tietävät miten käyttäytyä, kun tunteet nousevat.

#### 7.4 Haastattelu 3

Haastattelussa 26-vuotias Assemblyn moderaattori Kati Holstikko. Holstikko aloitti vuonna 2011 vapaaehtoisena nuorisopalvelujen pelitalolla apuohjaajana pelikehityksessä ja tuomarina harrasteturnauksissa. E-urheilua ja Twitchin keskustelukulttuuria seurannut Holstikko halusi puuttua ajoittain heikkoon moderointiin ryhtymällä itse moderoijaksi. Nykyään hän moderoi livestriimauksien keskustelua sekä Assemblyn Discord-kanavaa, jossa on 3470 käyttäjää. Moderoinnissa hän suodattaa törkykommentit, joita

katselijat heittävät. Holstikon mukaan suurin osa katsojista on nuoria. Discordin puolella hän hallitsee kanavan bot-komentoja, toimii asiakaspalvelijana ja moderoi viestejä.

Holstikko kokee alan naisten joutuvan todistelemaan osaamistaan enemmän kuin miespuolisten kollegansa. Moderoinnissa kohdatut jatkuvat negatiiviset kommentit vievät voimia ja työ voi käydä todella raskaaksi. Lisäksi Holstikko työskentelee moderaattorina omalla nimellään, minkä takia hän on kohdannut itseensä kohdistuvaa kiusaamista työssään. Eräs entinen ammattipelaaja hyökkäsi häntä kohtaan suorassa lähetyksessä. Kyseinen henkilö heitettiin lähetyksestä pihalle, mutta hän jatkoi kiusaamistaan Twitterin puolella. Holstikko kertoo joidenkin googlettavan hänet ja profiilinsa löydettyään tarttuvan henkilökohtaisiin asioihin, esimerkiksi ulkonäköön.

En usko, että Suomen e-sports-skenessä on yhtään naista, joka ei olisi saanut aikaan omaa Ylilauta-kohua.

Jos hän tietää jo etukäteen, että selostajana tai pelaamassa on naispuolisia henkilöitä, Holstikko osaa odottaa jo törkykommenttitulvaa. Kommentit kyseenalaistavat naispuolisten osaamista ja ajattelevat naisten esille tuomisen olevan vain tasa-arvoinen tempku, jolla saada tapahtumalle niin sanotusti pisteitä monipuolisuudesta. Ihmiset eivät ota naisia vakavasti. Harmikseen hän on myös huomannut joidenkin käyttävän tyttö-sanaa haukkumasanana. Holstikon mukaan onneksi keskusteluista löytyy myös järjestäjiä ja pelaajia puolustavia henkilöitä.

Moderaattorin kuvakulmasta katsottuna yleisö on pahin huonon ilmapiirin levittäjä. Eräessä Assemblyn järjestämässä livetapahtumassa naispuoliselle turnausjärjestäjälle huudeltiin yleisöstä.

Käyttäjiä pyritään estämään, mutta he yleensä luovat uudet tilit jatkaakseen kiusaamista. Jos käyttäjien henkilöllisyys saadaan tietoon, heiltä voidaan evätä osallistuminen turnauksiin. Kiusaamista on mahdotonta estää kokonaan.

Holstikko ei ole paljoa yhteydessä ammattipelaajiin, sillä työnsä takia hän keskittyy keskustelupalstojen moderointiin, eikä pysty kommentoimaan pelaajien käyttäytymistä toisia kohtaan. Holstikko ei kuitenkaan ole havainnut huonoa käytöstä järjestäjien taholta – päinvaistoin. Työympäristö on erittäin lämminhenkinen. Holstikko iloitsee, että nykyään e-urheilun parissa työskentelee entistä enemmän naisia.



Vapaa-ajallaan Holstikko välttelee moninpelejä ja mikrofonin käyttöä, sillä ei halua kokea kiusaamista sukupuolensa takia.

Holstikko uskoo, että naisten aseman normalisointi pelialalla vähentäisi epätasa-arvoa ja syrjintää pelikulttuurissa. Naisia tulisi saada enemmän töihin alan tehtäviin poistamalla ennakkoluuloja ja luomalla avoimempaa ilmapiiriä. Hänen mukaansa naisilla on iso kynnyks hakea alalle. Samalla johtoasemiin tulisi saada monipuolisesti eri ikäisiä, sukupuolisia ja eri taustoja omaavia henkilöitä.

#### 7.5 Haastattelu 4

Essi Nopanen on 34-vuotias Tampereen kaupungin nuorisopalveluiden peliohjaaja. Hän on käynyt Varalan e-urheiluohjaajakoulutuksen ja ollut töissä Assemblyssa sekä seuraa e-urheiluskenen tapahtumia vapaa-ajallaan.

Nopanen on pelannut kaikenlaisia pelejä lapsesta asti, mutta hän vältti kilpailullisia pelejä nuorempana, sillä pelien sosiaalisen ilmapiirin toksisuus ahdisti. Hän koki, ettei naispuolisena ollut tervetullut pelipiireihin.

Nopanen aloitti vuonna 2019 vakituisena työntekijänä Pelifarmi-hankkeessa. Hän oli mukana aloittamassa ja kehittämässä toimintaa, ja nykyisin hän ohjaa avointa toimintaa sekä valmentaa peliryhmiä. Pelifarmi e-urheilutoiminta on nuorille tarkoitettu mahdollisuus kokeilla tavoitteellista pelaamista harrastuksena. Pääasiassa kohderyhmänä toimivat 13-20-vuotiaat. Lisäksi heillä on avointa pelitoimintaa, johon kuka tahansa alle 29-vuotias voi osallistua. Pelitoimintaan kuuluu e-urheilujoukkuevalmennusta, lan-tapahtumia sekä e-urheiluturnaustapahtumia. Heidän tiloissaan on konsoleita ja 12 pelikonetta.

Koska nuorisopalvelut eivät voi harrastaa kaupallista tai kilpailullista toimintaa, hanke lähinnä tukee nuoria sekä heidän joukkueitaan valmentamisella ja turnauksiin valmistumisessa. Nuoret kuitenkin itse päättävät mihin haluavat ja aikovat osallistua sekä hoitavat kulujen ja palkintorahojen jakamisen.

Nopanen kertoo kohdanneensa epätasa-arvoa ja syrjintää e-urheilu- ja pelitoiminnassa. Hänen aloittaessaan toiminnassa työskentelyn, toisen kaupungin miesohjaaja vähätteli Nopasen osaamistaan. Kyseinen miesohjaaja ei kysellyt tai aliarvioinut Nopasen miespuolista kollegaa.

Nopanen nostaa esiin verkostoitumisiltojen ongelman. Hän oli ainoa nainen eräässä seminaarissa, jonka iltaohjelmaksi oli valittu saunominen. Miehillä ja naisilla oli erilliset vuorot, joten Nopanen päätti jättää saunan väliin ja siirtyi eri tilaan odottelemaan muita. Kaksi muuta miespuolista kollegaa päättivät jättää saunan myös väliin. Toinen kollegoista mainitsi huomanneensa tilanteen epätasa-arvon.

Nopanen on joutunut tilanteisiin, missä naisten väitetään olevan hankalia kyseenalaistaessaan asioita tai toivoessaan ”erityisjärjestelyjä”. Hänen mukaansa kuntien järjestämissä lan-leiritoiminnassa on useasti paikalla vain pari tyttöä ja naispuolisista ohjaajista on pulaa. Tämän takia leirit suunnataan vain pojille, jotta yksittäiset tytöt eivät joutuisi erityisjärjestelyjen kohteeksi esimerkiksi saunomisen ja majoittumisen vuoksi. Nopanen ymmärtää ajatuksen, mutta ne aiheuttavat tytöille olon, etteivät he kuulu joukkoon oman sukupuolensa takia.

Pelifarmit-toiminnassa näitä epäkohtia pyritään korjata muun muassa niin, että saunominen tapahtuu uimavaatteet päällä ja vanhemmilta voi saada erityisluvan sekamajoittumisesta. Ohjaajat keskustelevat tyttöjen kanssa aina siitä, mikä olisi heille mukavin vaihtoehto.

Nopanen kertoo, että heidän toimintaansa tulevat ensikertalaiset tytöt varmistavat usein etukäteen, ovat tytöt tervetulleita. Nopanen pyrkii ohjaajana luomaan avointa ilmapiiriä ja juttelee paljon tiloihin tulevien tyttöjen kanssa. Hänen mielestään ohjaajien asenteella on suuri vaikutus nuorten viihtymiseen. Ohjaajat tarttuvat nuorten seksistiseen ja toksiseen puhetyyliin, mikä on tuottanut tulosta.

Epätasa-arvoisuutta ja syrjintää esportsissa voisi vähentää sillä, että kuuntelimme enemmän naisten sekä tyttöjen toiveita ja ajatuksia. Kaikenlaiseen seksuaaliseen häirintään ja vihapuheeseen tulisi puuttua matalalla kynnyksellä kaikkien toimesta, eikä pelkästään niin että uhri sanoo jotakin. Yleisestikin toivoisin, että lainsäädännössä sekä poliisin toimesta vihapuheeseen sekä vainoamiseen puuttuttaisiin herkemmin, koska kaikenlainen toksinen käyttäytyminen etenkin naisia kohtaan on yleistynyt netissä/pelialustoilla. Tuntuu, että pelitoiminnassa on pitkään kytenyt ja kärjistynyt se sama vihapuhe jota on muutenkin valloillaan yhteiskunnassa.

Naisia tulisi palkata enemmän esports-toimintoihin ja tapahtumiin näkyville paikoille - ei silmäkarkiksi, vaan ihan aidosti tekemään samaa duunia kuin miehetkin. Tämän lisäksi tasa-arvo koulutusta olisi hyvä lisätä kaikilla pelaamiseen liittyvillä aloilla, jotta vakiintuneet ja piilossa olevat vahingolliset toimintamallit tulisivat esille ja niitä voitaisiin muuttaa.

Oman käsityksenikin mukaan useiden yhtiöiden illanistujaiset sisältävät saunomista, mikä voi olla ongelmallista, jos yhtiössä työskentelee suurimmaksi osaksi miehiä ja vain muutama nainen.

## 7.6 Haastattelu 5

Emilia Kärkäs on 25-vuotias varapuheenjohtaja Female Gaming Finland ry:ssä. Lapsesta asti pelejä pelannut Kärkäs valmistui ammattikorkeakoulusta tradenomiksi ja päätyi yhdistyksen jäseneksi. Varapuheenjohtajana Kärkäs hoitaa paljon erilaisia asioita yhdessä puheenjohtajan kanssa. Hän on mukana hankkimassa yhteistyökumppaneita, joilta saa avustuksia eri tapahtumien järjestämiseen. Kärkäs toimii yhteyshenkilönä hallinnon välillä.

Female Gaming Finland ry on vuonna 2019 järjestetty vapaaehtoistyöllä toimiva yhdistys, joka pyrkii luomaan turvallista videopelaamisympäristöä naisille ja vähemmistöille. Tavoitteena on saada mukaan pelaajia, jotka eivät välttämättä uskalla mennä muihin isoihin tapahtumiin, kuten Assemblyille. Yhdistys järjestää erilaisia pientapahtumia, joihin on matala kynnyks osallistua. Vastaavaa yhdistystä ei ole olemassa Suomessa.

Keskustelimme siitä, miten voisimme yhdessä parantaa naisten asemaa videopelikulttuurissa. Tätä kysymystä yhdistys pohtii koko ajan. Konkreettisesti Female Gaming Finland ry pyrkii edistämään tasa-arvoa videopelimaailmassa puhumalla eri tapahtumissa yhdistyksestään sekä kertomalla naisten asemasta alalla ja kannustamalla tyttöjä ja naisia pelaamaan. Yhdistykselle on tärkeää, että he voivat luoda turvallisen tilan, jossa on hyvä ilmapiiri, jolloin pelaajilla on mahdollista kehittyä pelaamisessa, sekä voidaan opettaa pelaamisen sosiaalista aspektia, kuten mikrofonin käyttöä ja kuinka viihdyttävää pelaaminen voi parhaimmillaan olla. Female Gaming Finland ry:llä on myös Discord-kanava, jossa on aktiivista keskustelua ja ryhmä toimii tukena muun muassa kiusaamislanteissa.

Kärkkään mukaan toksisuuden esille tuominen on tärkeää tasa-arvon edistämiseksi. On näytettävä muille, että toksisessa ilmapiirissä pelaaminen on arkea joillekin henkilöille. Naiset pelikulttuurin eri asemassa pitäisi normalisoida. Hänen havaintojensa mukaan ylläpidetään ajatusta, etteivät naiset pelaa pelejä. Lisäksi hän toivoo, että striimauspalvelu Twitch nostaisi esiin enemmän naisstriimaajia, jotta he saisivat lisää näkyvyyttä.

## 8 Pohdintaa

Sain kyselyvastauksia huomattavasti enemmän kuin olin alun perin kuvitellut. Tiesin, että syrjintää ja kiusaamista tapahtuu onlinepeleissä, mutta silti vastausten raakuus yllätti minut.

Olin yllätynyt myös siitä, kuinka 19,2 prosenttia vastanneista oli miehiä. Tiesin vastanneiden tulevan olemaan suurimmaksi osaksi naispuolisia, mutta kuvittelin heidän määränsä olevan isompi kuin lopulta oli.

Valintakysymykset yleisesti eivät yllättäneet. Kysely oli tarkoitettu pelaajille, ja suurin osa nykyajan peleistä sisältää online-mahdollisuuden. Eniten hajontaa vastauksissa tuli keskustelualustojen ja mikrofonin käytöstä, mikä oli odotettavissa. Nämä vastaukset riippuvat todella paljon persoonasta. Esimerkiksi itse ujompana ja varautuneena henkilönä en pysty käyttämään mikrofonia tuntemattomien kanssa pelatessani.

Yli 80 prosenttia vastanneista on kokenut kiusaamista tai syrjintää. Tähän vaikuttaa suurelta osalta naisten isompi osallistumismäärä kyselyyn. Lisäksi henkilöt voivat määritellä kiusaamisen eri tavalla, kuten vastauksissa tulikin ilmi. Joillekin kiusaaminen voi olla pelkkä yksi negatiivinen heitto, kun taas toiset näkevät vasta jatkuvan häirinnän olevan kiusaamista. Eli hyvin yksilöllistä, mutta mielestäni kaikki toksisuus on tuomittavaa.

Miltei 90 prosenttia on havainnut kiusaamista tai syrjintää toisia kohtaan. Luku on isompi kuin edellisessä kysymyksessä. Tähän voi vaikuttaa juuri se, että vastaajissa oli myös miespuolisia pelaajia, jotka eivät ole kohdanneet kiusaamista itseään kohtaan, mutta kuitenkin toista tiimiläistä kohtaan.

67,1 prosenttia kertoi kiusaamisen johtuneen heidän sukupuolestansa. Se on enemmistö, mutta kuten avoimissa kysymyksissä ja haastatteluissa kävi ilmi, kiusaaminen voi alkaa muusta syystä ja sukupuolta voi käyttää kiusaamisen syynä.

Avointen kysymysten vastauksissa oli paljon luettavaa, mutta huomasin niiden olevan yleisesti melko samanlaisia sisällöltään. Mitä näiden vastausten perusteella voitaisiin tehdä?

Usea vastannut kertoo käyttäneensä pelin sisäistä ilmiantamista. Omien kokemuksieni perusteella ilmiantamisesta on tullut vuosien varrella helpompaa ja ilmiantoihin suhtaututaan vakavammin. Ilmiantamisesta pitäisi tehdä entistä helpompaa ja näkyvämpää. Joissakin peleissä on näkyvissä erilaisia mittareita, jotka indikoivat pelaajan toksisuudesta tai pelien keskeyttämisestä. Ilmiantojen rangaistukset tulisi olla isompia, jotta pelaajat osaisivat välttää niitä.

Parissa haastattelussa nousi esiin toive siitä, että tunnetut alalla olevat henkilöt tuomitsivat ala-arvoista käyttäytymistä näkyvämmiin sosiaalisessa mediassa. Heillä on iso vaikutus nuoriin ja muihin seuraajiinsa. Huonosti käyttäytyvät henkilöt tulisi tuomita niin, että jälkiseuraukset olisivat mittavat ja kaikkien tiedossa.

Female Gaming Finland ry on mielestäni loistava esimerkki siitä, miten saamme tasa-arvoa eteenpäin. Tarvitsemme enemmän samankaltaisia seuroja ja peliryhmiä, joissa on miellyttävä ilmapiiri ja matala kynnyksellä liittyä mukaan. Ensimmäinen haastateltava kertoi, kuinka tytöiltä usein puuttuu pelaamiseen liittyvä tukiverkko. Erilaisten ryhmien markkinointi on tärkeää, jotta jokaiselle löytyisi ryhmä, missä pelata turvallisesti.

Mielestäni toinen oiva keino olisi nettikiusaamisesta valistaminen esimerkiksi alakouluissa. Kiusaaminen voi pahimmillaan saada kiusatun välttämään omaa mielenkiinnon kohdettansa kiusatuksi joutumisen pelon vuoksi. Jos kiusaamista kohtaa internetissä jo nuorena, voi nettiin tai pelattua peliä kohtaan syntyä trauma. Trauma voi pahimmillaan estää kiusattua nauttimasta kyseisestä pelistä tai onlinepeleistä yleisesti.

Kaikki haastateltavat toivovat enemmän naisia pelialalle eri tehtäviin. Naisten aseman normalisointi on yksi niistä pääasioista, mitä kohti pelialalla tulisi pyrkiä. Tämä saavutetaan tasa-arvoisemmalla työnjaolla.

Pienten videopeliryhmien, -yhdistysten ja -tapahtumien näkyvyyden kasvaminen mahdollistaisi enemmän vierailijoita ja jäseniä. On tärkeää saada tytöt ja naiset tuntemaan itsensä tervetulleeksi ja osaksi ryhmää. Haastatteluissa mainittiin, kuinka ison skenen ongelmat ovat lähtöisin ruohonjuuritasoilta. Pelaajat ja katsojat ovat kasvaneet vääränlaisessa pelikulttuurissa, mikä estää uusien naispelaajien kehittymisen. Tytöillä ja naisilla on isompi kynnyksellä jatkaa pelaamista.

## 9 Yhteenveto

Tässä opinnäytetyössä on tutkittu sitä, minkälaista epätasa-arvoa ja syrjintää naiset kohtaavat harrastepohjaisessa ja ammatillisessa pelaamisessa sekä sen ympärillä. Alussa on kerrottu videopelaamisen historiaa ja millaista videopelien harrastaminen on. Harrastepohjaisesti pelaaville henkilöille on teetetty kysely, jonka vastauksia on avattu. Opinnäytetyötä varten on haastateltu viittä alalla työskentelevää naispuolista henkilöä. Haastattelujen tarkoituksena oli selvittää, tapahtuuko epätasa-arvoa ja syrjintää myös ammatipiireissä.

Epätasa-arvoista käytöstä ja syrjintää tapahtuu usein videopelimaailmassa. Kyselyyn vastanneiden mukaan kiusaaminen on pääosin näkynyt halventavana ja vähättelevänä käytöksenä, haukkumisena ja seksuaalisena häirintänä. Naispuolisia pelaajia käsketään valitsemaan ”heille tarkoitettuja” hahmoja, jotka ovat yleensä helpompia pelattavuudeltaan. Naisten panostusta ei arvosteta, eikä heitä oteta tosissaan.

Usea vastannut kertoi saaneensa seksuaalissävyytteisiä viestejä, joissa kalastellaan yksityistietoja. Tämän lisäksi vastauksissa ilmeni joidenkin saaneen viestejä, joissa kehoitetaan henkilöä tappamaan itsensä tai hänen läheiselle toivotaan jotain pahaa.

Joissakin tapauksissa syrjintä on nimenomaan sukupuoleen liittyvää, mutta se voi myös toimia katalysaattorina kiusaamiselle, kuten mikä tahansa muu ominaisuus. Kokemukset syrjinnästä ja epätasa-arvosta ovat johtaneet pelaamisen tai siihen johtuvan työn vähentämiseen tai lopettamiseen, tiettyjen pelien ja toimintojen välttämiseen sekä mielenterveysongelmiin.

Haastatteluissa kävi ilmi, että syrjintää ja epätasa-arvoa tapahtuu jopa ammattipuolella, tosin ei järjestäjien taholta. Alalla on yhteisöllinen tunne ja lämmin ilmapiiri. Sen sijaan pelaajat ja katsojat ovat niitä, jotka aiheuttavat pahaa oloa muille. Syitä kiusaamiselle voivat olla pahan olon purkaminen, pelko ulkopuoliseksi jäämisestä ja ennakkoluuloisuus naisia kohtaan.

Haastattelussa kaikkia naispuolisia pelaajia tai elektronisen urheilun parissa työskenteleviä kävi ilmi, etteivät hekään pystyneet ehdottamaan montaa naispuolista kollegaa, jota voisin haastatella. Tämä kertoo jo paljon siitä, kuinka vähän ammattitasolla pelaavia naisia skenessä Suomessa on. Haastateltavat kertovat alan olevan menossa parempaan

suuntaan, mutta silti toivovat alalle enemmän naisia tuomaan näkyvyyttä sekä luomaan positiivista ja ennakkoluulotonta kuvaa naisista pelialalla.

Jotta naispuolisia ammattipelaajia nähtäisiin enemmän, tytöille tulisi taata tukiverkko ja turvallinen ympäristö, jossa voi pelailaa joutumatta kiusatuksi. Nuorten valistaminen kiusaamisesta ja sen seurauksista, sekä peliseurojen näkyvyyden lisääminen vähentävät ruohonjuuritasolla tapahtuvaa epätasa-arvoa.

## Lähteet

Brown, Emily & Cairns, Paul. 2004. A Grounded Investigation of Game Immersion. [http://complexworld.pbworks.com/f/Brown+and+Cairns+\(2004\).pdf](http://complexworld.pbworks.com/f/Brown+and+Cairns+(2004).pdf) Luettu 2.11.2020.

Esports earnings. Top 100 Highest Overall Earnings. <https://www.esportsearnings.com/players/highest-overall> Luettu 15.8.2020.

Esports earnings. Joonas "Serral" Sotala. <https://www.esportsearnings.com/players/5513-serral-joona-sotala> Luettu 15.8.2020.

Esports earnings. Sasha "Scarlett" Hostyn. <https://www.esportsearnings.com/players/2280-scarlett-sasha-hostyn> Luettu 15.8.2020.

Gilbert, Ben 2018. [The world's biggest chat platform for gaming is taking aim at Steam, the world's biggest gaming storefront.](#) Luettu 16.8.2020.

Harviainen, J. Tuomas 2012. Oppimisroolipelien käyttö ja toimintamekanismit palvelunkehittämisessä <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-10.pdf> Luettu 20.6.2020.

Lowood, Henry 2011. Electronic game. <https://www.britannica.com/topic/electronic-game> Luettu 20.10.2020.

Mannerheimin lastensuojeluliitto 2017. Kiusaamisen seuraukset. <https://www.mll.fi/am-mattilaisille/kouluille-ja-oppilaitoksille/kiusaamisen-ehkaiseminen/kiusaamisen-seuraukset/> Luettu 2.10.2020.

Mansoor, Iqbal 2020. Twitch Revenue and Usage Statistics. <https://www.businessofapps.com/data/twitch-statistics/> Luettu 16.8.2020.

Medovarski, Stefan 2019. Top 5 Biggest Esports Countries. <https://gaming4.cash/top-5-biggest-esports-countries> Luettu 5.10.2020.

Rönkä, Otto 2018. E-Urheilun käsikirja. Otava.

Sihvonen, Tanja & Mäyrä, Frans. 2009; 2015. Pelikulttuuria laboratorioden jättikoneista taskulaitteisiin. [https://pelitieto.net/pelikulttuurien\\_historiaa/](https://pelitieto.net/pelikulttuurien_historiaa/) Luettu 20.6.2020.

Suomen elektronisen urheilun liitto. Mitä on e-urheilu? <https://seul.fi/mita-on-e-urheilu/> Luettu 20.6.2020.

Suomen elektronisen urheilun liitto. Peligenret. <https://seul.fi/e-urheilu/peligenret/> Luettu 20.6.2020.

Tasa-arvovaltuutettu. Seksuaalinen ja sukupuoliin perustuva häirintä. [tasa-arvo.fi/seksuaalinen-hairinta](https://tasa-arvo.fi/seksuaalinen-hairinta) Luettu 29.9.2020.



Tasa-arvoasiain neuvottelukunta. Mitä on tasa-arvo? <https://tane.fi/tasa-arvo> Luettu 29.9.2020.

Yhdenvertaisuusvaltuutettu. Mikä on syrjintää? <https://www.syrjinta.fi/mika-on-syrjintaa> Luettu 29.9.2020.

### **Haastattelut**

Anonyymi 2020. Haastattelu: 27.7.2020.

Aaltonen, Raakel 2020. World of Warcraft-pelaaja. Haastattelu: 30.7.2020.

Holstikko, Kati 2020. Moderaattori. Assembly. Haastattelu: 14.8.2020.

Kärkäs, Emilia 2020. Female Gaming Finland ry. Varapuheenjohtaja. Haastattelu: 2.9.2020.

Nopanen, Essi 2020. Peliohjaaja. Tampereen kaupungin nuorisopalvelut. Esport-haastattelu. Sähköpostiviesti: 17.8.2020.

## Kyselylomake

# Naisten syrjintä ja kiusaaminen videopelimaailmassa

Kyselyn tarkoituksena on kartoittaa kuinka paljon ja millaista syrjintää sekä kiusaamista harrastepelaajat kokevat. Vastauksia käytetään opinnäytetyössä paljastamatta vastaajan henkilöllisyyttä. Opinnäytetyössä tutkitaan naisiin kohdistuvaa epätasa-arvoa videopelimaailmassa.

Kiitos vastauksista! / Jesse

\*Pakollinen

Sukupuolesi \*

- Nainen
- Mies
- Muu

Ikäsi \*

- Alle 18
- 18-23
- 24-29
- 30-35
- 36+

Kuinka usein pelaat videopelejä? \*

- Joka päivä
- Lähes joka päivä
- Silloin tällöin
- En koskaan

Pelaatko enemmän offline- vai onlinepelejä? \*

- Offline
- Online
- 50-50
- En osaa sanoa

Käytätkö onlinepelien sisäisiä keskustelualustoja? \*

- Usein
- Silloin tällöin
- Todella harvoin
- En koskaan
- En pelaa pelejä/Peli ei sisällä ominaisuutta

Käytätkö mikrofonia kommunikointiin tuntemattomien kanssa pelatessasi? \*

- Usein
- Silloin tällöin
- Todella harvoin
- En koskaan
- En pelaa pelejä/Peli ei sisällä ominaisuutta

Oletko kohdannut kiusaamista itseäsi kohtaan pelien aikana? \*

- Kyllä
- En

Oletko kohdannut toisiin kohdistuvaa syrjintää tai kiusaamista pelien aikana? \*

- Kyllä
- En

Onko kiusaaminen johtunut sukupuolesta? \*

- Kyllä
- Ei
- En ole kohdannut kiusaamista tai syrjintää

Millaista syrjintää tai kiusaaminen on ollut? \*

Oma vastauksesi

Minkä takia syrjintää tai kiusaamista on tapahtunut havaintojesi perusteella? \*

Oma vastauksesi

Jos olet kohdannut syrjintää tai kiusaamista onlinepeleissä, oletko tehnyt asialle mitään? Jos olet, mitä? \*

Oma vastauksesi

Vapaa sana (Esim. mietteitä ja kokemuksia aiheesta, onko vaikuttanut pelaamiseesi, vältätkö onlinepelejä tai ranked-modeja)

Oma vastauksesi

Kiitos ajastasi ja vastauksistasi!

