

Häirintäkysely 2019-2020

Aluksi - kyselyn rakenteesta ja vastausten tulkinnasta

Kysely oli jaoteltu useampaan osioon ja koostui kysymyksistä, joista osa oli tarkoituksella johdattelevia: kyselyn täyttäjät ohjautuivat eri osioihin tiettyjen vastausten perusteella (*esim. vain ylläpitäjiksi ilmoittautuneet ohjautuivat vastaamaan ylläpitämistä koskeviin kysymyksiin*). Kyselyn pituudella yritettiin myös estää turhat ns. höpövastaukset ja kyselyyn spammaaminen tulosten vääristämiseksi.

Tässä tulosjulkaisussa ei käsitellä aivan jokaista kysymystä yksitellen, vaan **keskitytään kaikkein olennaisimpiin ja kyselyn aiheen kannalta tärkeimpiin tuloksiin**. Selvyden ja luettavuuden vuoksi kysymykset eivät myöskään ole täysin siinä järjestyksessä, jossa ne kyselylomakkeessa esiintyivät.

Vastaajien anonymiteetin suojelemiseksi suoria lainauksia on muokattu, ja jos tarkkoihin yksittäisiin kysymyksiin vastaajia oli alle viisi, on vastaajien määräksi mahdollisuuksien mukaan ilmoitettu "alle 5".

Vastausten käsittelystä, muotoilusta sekä tulkinnasta vastaa RoPe-Netin ylläpitäjä (Sykomori). Osassa tuloksia viitataan näin RoPe-Netin sisältöön (*esim. listausdataan ja keskusteluryhmän käyttäjämääriin*) ilman lähteiden tarkempaa erittelyä.

Mitä lainausten "muokkaus" tarkoittaa?

Suoria sitaatteja on monessa kohtaa lyhennetty rajullakin kädellä siten, että esiin nousevat vain aiheen kannalta kaikkein oleellisimmat kohdat, eikä läheskään kaikkia vastauksia esitellä. Niitä on kirjakielistetty vastaajien persoonallisten tyylien häivyttämiseksi, ja kaikki liian tarkat yksityiskohdat on pyritty poistamaan. Lainaukset on myös esitetty täysin satunnaisessa järjestyksessä ja valittu siten, että ne olivat paitsi lyhennettävissä ja muokattavissa, myös kiinnostavia, ja lisäisivät jotakin jo sanottuun.

Muokkausten ensisijainen tarkoitus on ollut suojella vastanneiden yksityisyyttä, sillä häirintäkysely käsittelee varsin arkaluontoisia ja henkilökohtaiselle tasolle meneviä aiheita.

Miksi osa numeerisesta datasta on prosentteina ja osa vastausmäärinä?

Tuloksissa on pyritty tuomaan esiin vastausten kaikkein tärkeimmät ja kiinnostavimmat kohdat helpoimmin tulkittavassa muodossa. Niissä osioissa, joihin on vastannut vain osa kyselyn täyttäjistä, ilmoitetaan erikseen alussa vastaajien kappalemäärä, mutta dataa käsitellään usein prosentteina, jotta se olisi ymmärrettävämpää.

Osassa kysymyksissä mainitaan vastaajien tarkka määrä ja sen suhde kaikkiin kyselyyn vastanneisiin, jotta tuloksista tai niiden yleistettävyydestä ei tehtäisi harhaanjohtavia tulkintoja.

Sisällysluettelo

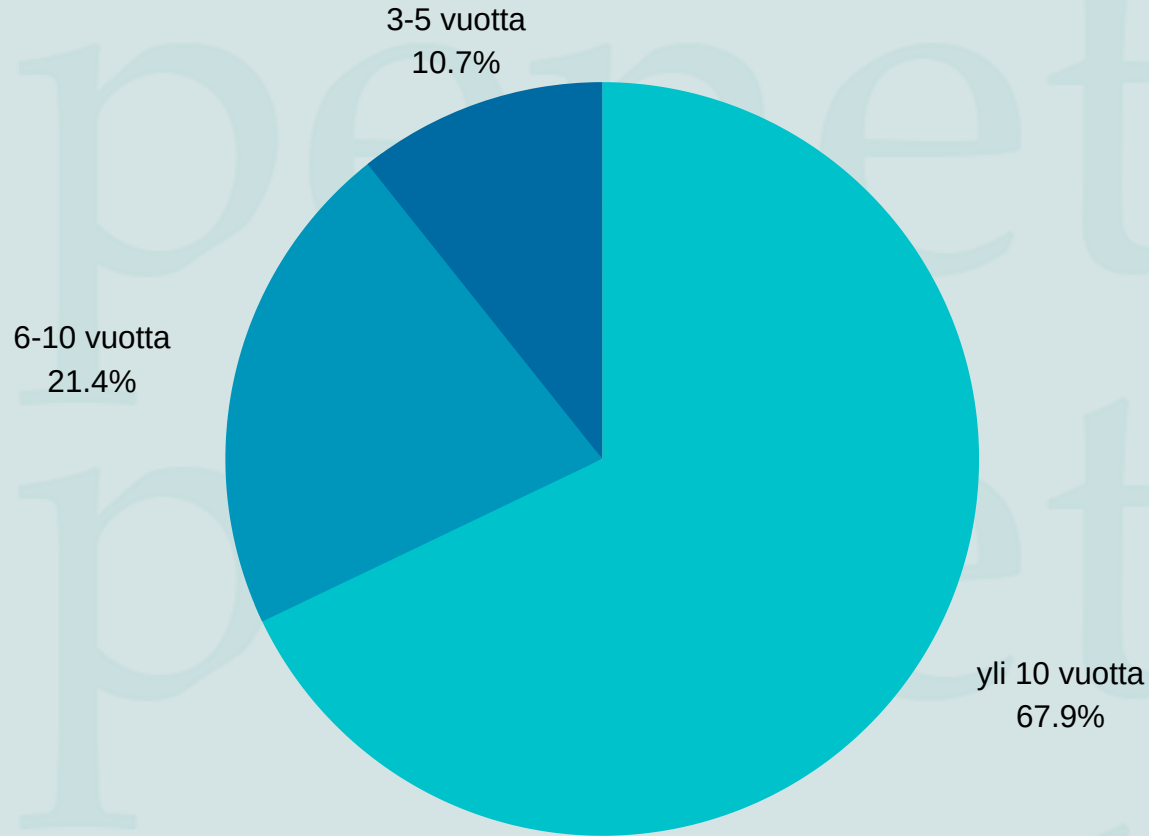
Aluksi

1. Taustatiedot
 2. Häirintä
 - 2.1 Häirinnän tunnistaminen
 - 2.2 Häirinnän laajuus
 - 2.3 Häirintäkokemukset
 - 2.4.1 Häirintään puuttuminen
 - 2.4.2 Muiden kokema häirintä
 3. Ylläpidon kokema ja todistama häirintä
 4. Häirintään osallistuminen
 - 4.1 Häirintään osallistumisen tunnistaminen
 5. Häirinnän seuraukset
- Lopuksi

1. Taustatiedot

Kysymyksistä, joilla kartoitettiin vastanneiden suhdetta tarinaroolipeleihin kontekstiksi kyselyn muihin osioihin.

Kuinka kauan olet pelannut tarinankerronnallisissa verkkoroolipeleissä?



Vastausten perusteella kysely tavoitti lähinnä pitkään tarinapelaamista harrastaneita.

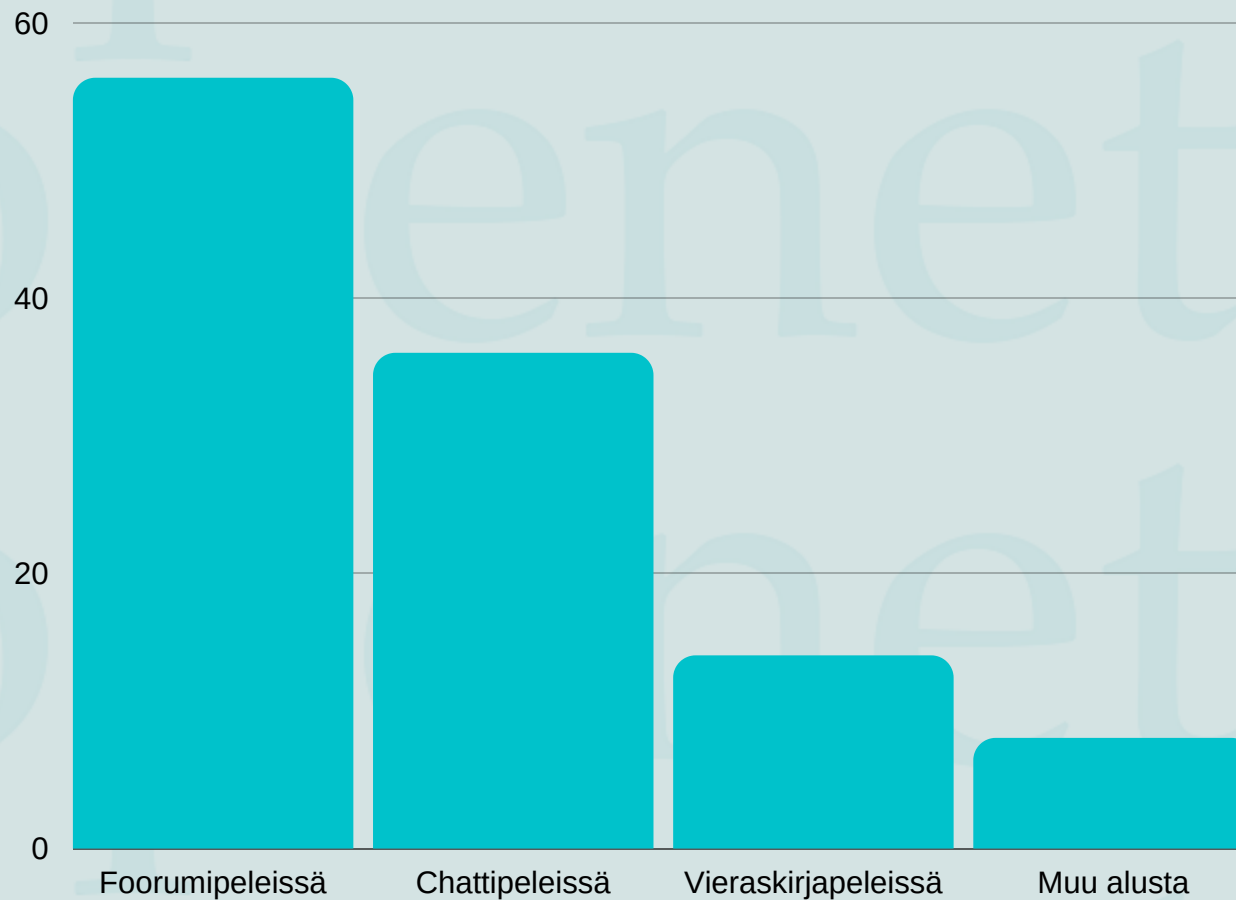
Vastauksia kertyi kokonaisuudessaan 56 kappaletta, joten tuloksia voi pitää

korkeintaan suuntaa-antavina: pelkästään RoPe-Netin keskusteluryhmän jäseniksi

liittyneitä on pitkään ollut n. 120-130 (vuonna 2020), eli kyselyyn ei vastannut edes suurin osa

RoPe-Netin kaikkein aktiivisimmista käyttäjistä.

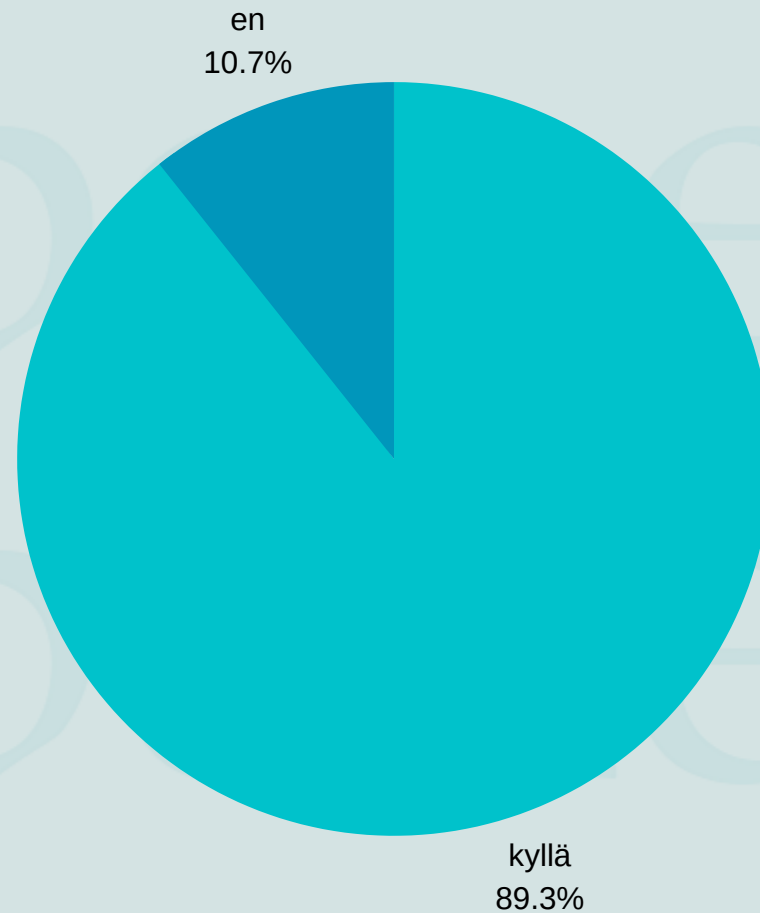
Minkälaisissa peleissä olet pelannut?



Vastausten perusteella kysely tavoitti helpoimmin foorumipelaajat: kaikki vastanneet kertoivat roolipelanneensa foorumilla. Tulos ei ole yllättävä, sillä suurin osa RoPe-Nettiin listatuista peleistä on foorumipohjaisia.

Muiksi alustoiksi ilmoitettiin mm. Discord, Skype, Whatsapp ja ei-roolipelaamiseen keskittyneet keskustelufoorumit. Kysymyksen lopullinen tarkkuus jäi näin melko heikoksi, sillä osa vastaajista on oletettavasti mieltänyt kaiken pikaviestimissä pelaamisen chattipelaamiseksi ja yleiset keskustelufoorumit foorumipelaamiseksi.

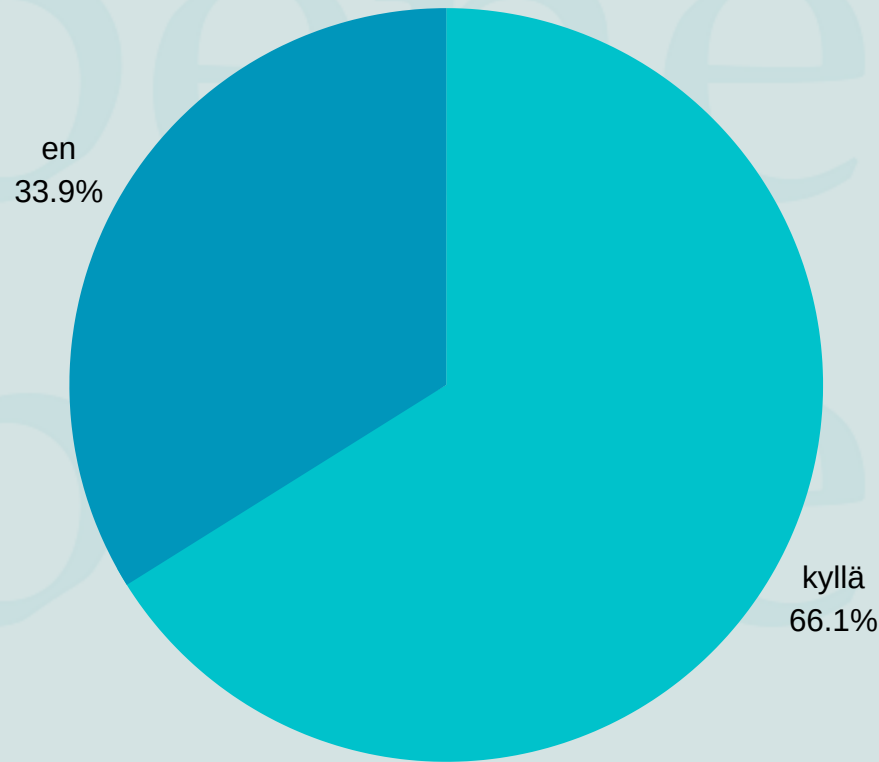
Harrastatko tällä hetkellä ropettamista?



Lähes 90% vastaajista kertoi olevansa yhä aktiivisia harrastajia.

Suhteutettuna siihen, että kaikki vastaajat olivat pelanneet vähintään 3 vuotta ja lähes 70% yli 10 vuotta, vaikuttaa tarinapelaaminen varsin pitkäjänteiseltä harrastukselta. Näiden tulosten pohjalta näyttää myös selkeältä, että tämän kyselyn vastaajiksi valikoitui pitkälti tarinapelaamisesta kaikkein kiinnostuneimpia aktiiviharrastajia.

Oletko toiminut ylläpitäjänä tarinankerronnallisessa verkkoroolipelissä?



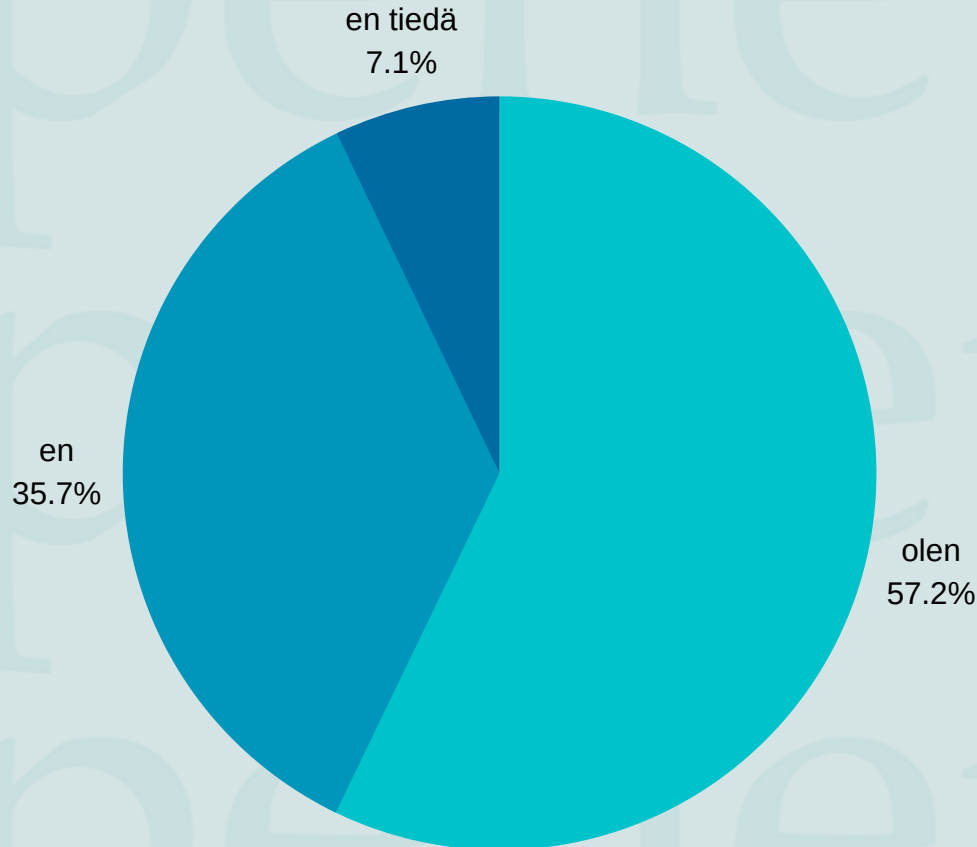
Yli puolet kyselyyn vastanneista kertoi toimineensa tarinapelin ylläpitäjänä.

Tätä tulosta ei voi sellaisenaan soveltaa kuvaamaan harrastuksen tilannetta ylipäätään, sillä kyselyssä ei erotella aktiivisia ylläpitäjiä joskus pelihistoriansa aikana ylläpitäneistä.

Aktiiviharrastajien vastaajiksi valikoitumisen lisäksi tulosta saattaa vääristää myös kyselyn toteutustaho (= *listaussivuston aktiivinen käyttö on voinut lisätä kyselyn löytämistä*), sekä se todellisuus, että ylläpitäessä altistuu kohtaamaan ja käsittelemään häirintätapauksia laajemmin kuin pelaajana.

2. Häirintä

Oletko kokenut pelaajana häirintää tarinankerronnallisissa verkkoroolipeleissä?



Noin 60% vastaajista (32 kpl) kertoi kokeneensa pelaajana häirintää tarinapeleissä.

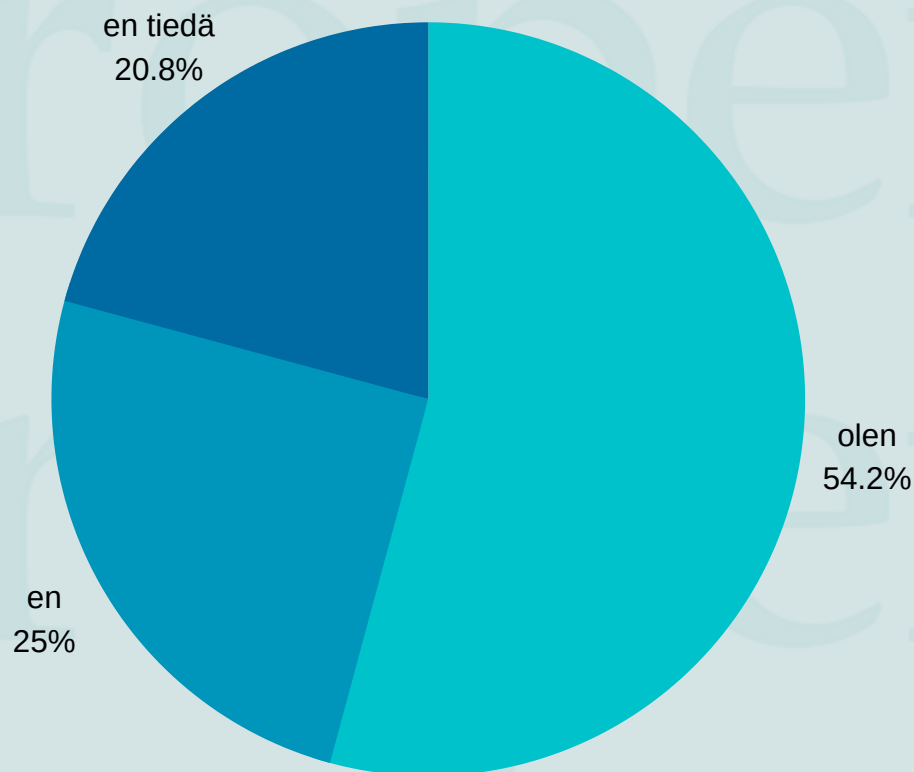
Nämä vastaajat ohjautuivat vastaamaan suoraan häirintää käsitteleviin kysymyksiin. "En" tai "en tiedä" -vastanneet (24 kpl) ohjautuivat sen sijaan häirinnän tunnistamista käsitteleviin kysymyksiin.

2.1 Häirinnän tunnistaminen

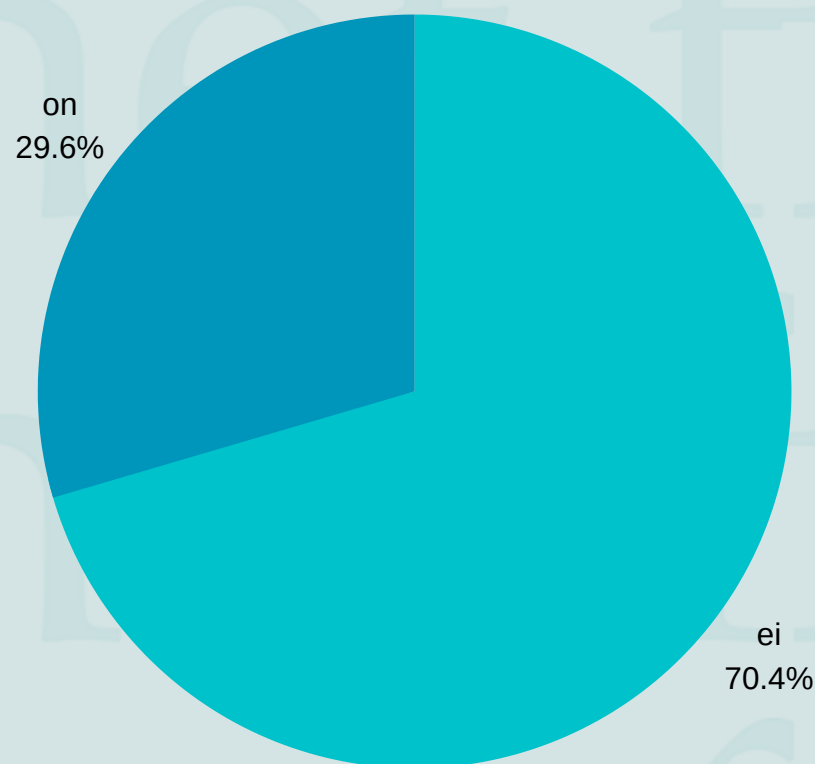
Kysymyksistä, joilla yritettiin johdattelevasti selvittää, jäikö häirintää kokemattomilta tai häirinnän suhteen epävarmoilta tunnistamatta mahdollista häirintää.

Osioon vastasi 24 henkilöä.

Oletko kokenut päässeesi osaksi pelien yhteisöä liittymisen jälkeen?



Onko sinua (esim. pelitaitojasi) tai hahmojasi kommentoitu tai arvosteltu ikävällä tavalla?



Hieman yli puolet kertoi päässeensä osaksi pelien yhteisöä liittymisen jälkeen. Peliseuraa sitä pyytäessään olivat saaneet lähes kaikki, ja suurin osa (n. 70%) oli kokenut pelien ilmapiirin hyväksi. Yleisin kohdattu ongelma oli vastapelaajan hahmon vetäminen pois pelistä ilmoittamatta (n. 80%), kaikkia muita tarjottuja ongelmavaihtoehtoja oli kohdannut alle 5 vastaajista.

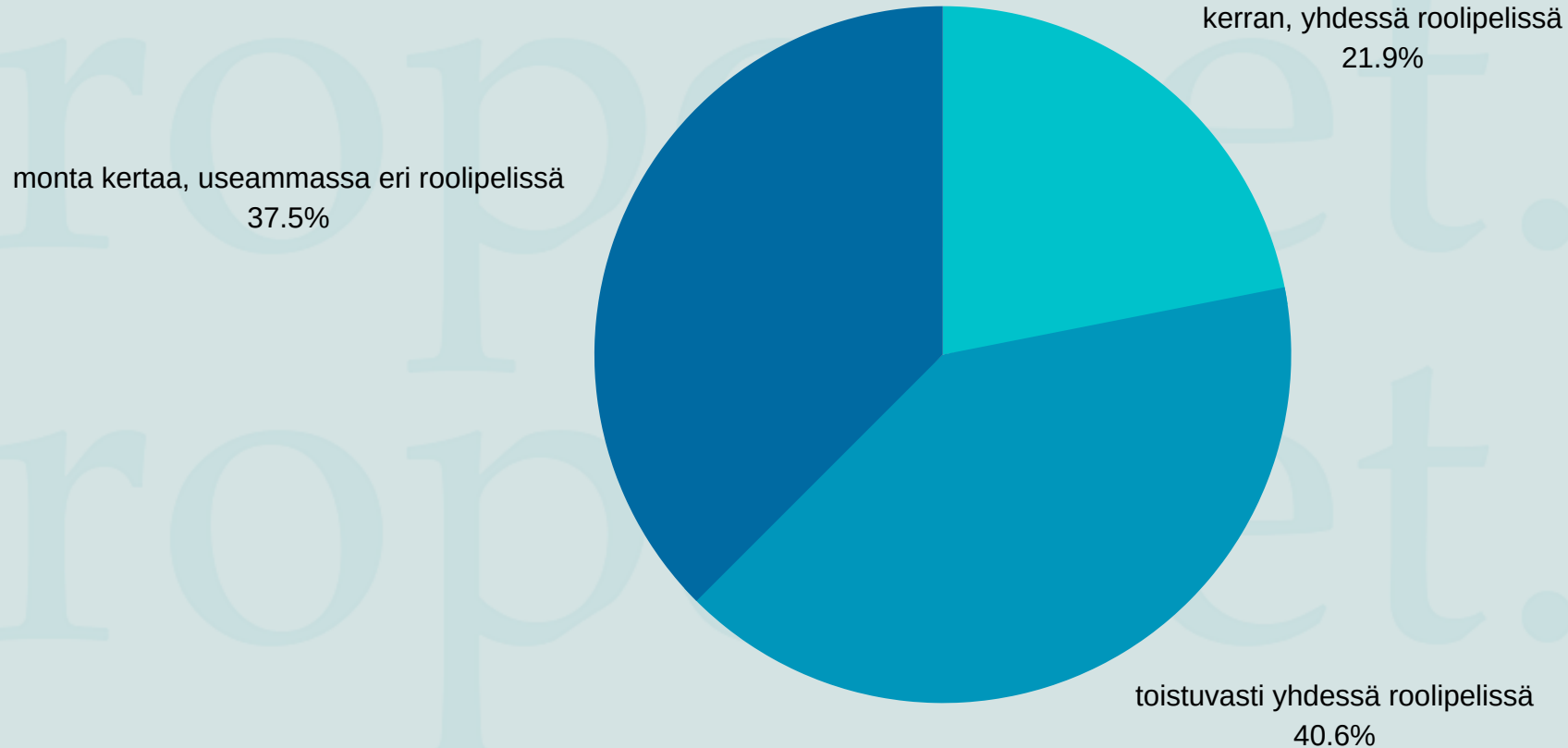
7 vastaajaa kertoi itseään tai hahmojaan kommentoidun tai arvostellun ikävästi. Nämä vastaajat ohjautuivat myös varsinaisia häirintäkokemuksia käsittelevään osioon.

2.2 Häirinnän laajuus

Kysymyksistä, joilla kartoitettiin häirinnän laajuutta ja yleisyyttä niiltä, jotka vastasivat myöntävästi kokeneensa sitä.

Osioon vastasi 32 henkilöä.

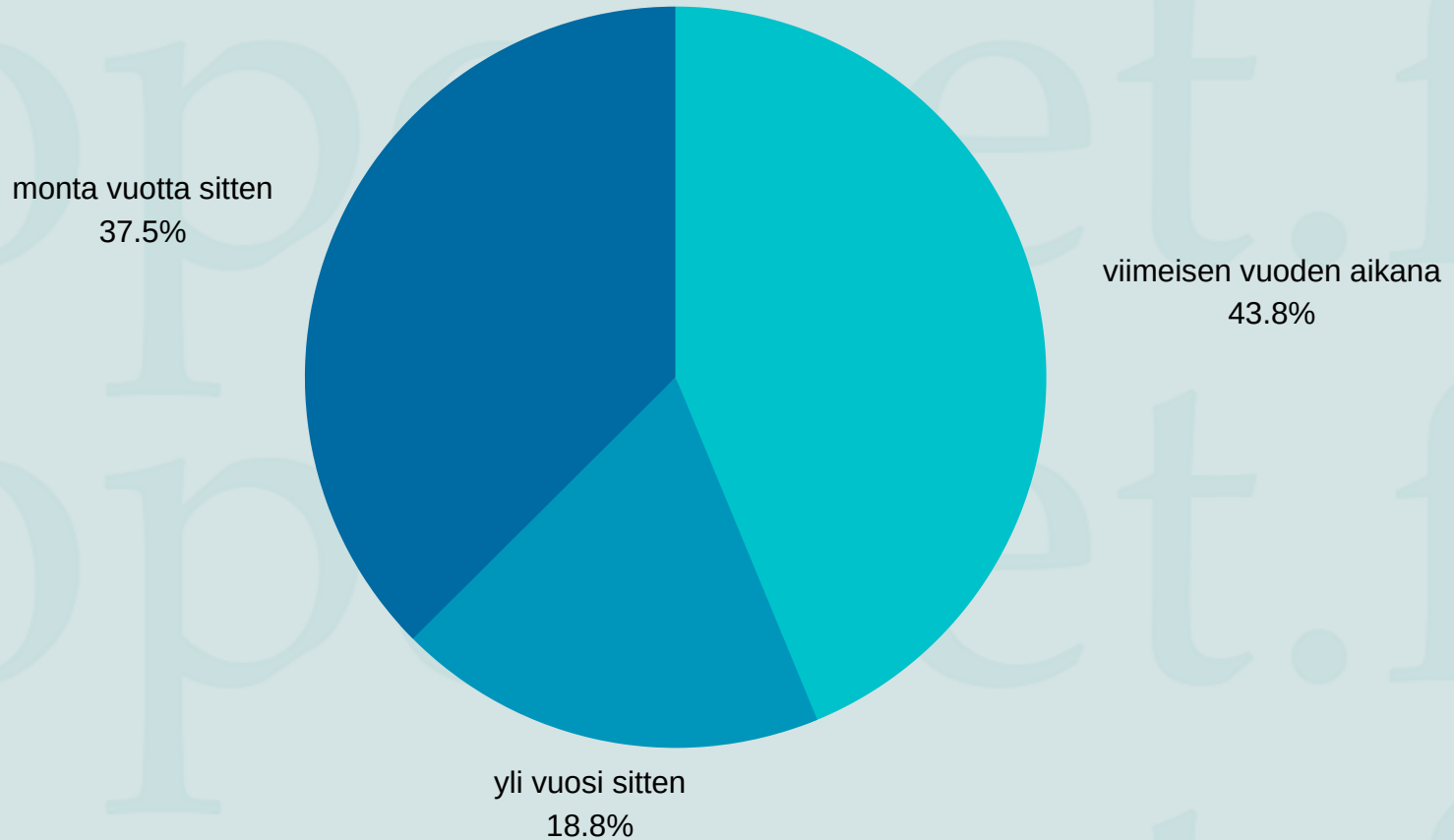
Miten usein olet kokenut häirintää?



Vastausten perusteella häirintää on koettu laajasti.

Yhteensä lähes 80% kertoi kokeneensa häirintää useaan otteeseen, joista noin puolet oli kohdannut häirintää toistuvasti yhdessä pelissä ja puolet monta kertaa eri peleissä.

Milloin viimeksi koit häirintää?



Koetuista häirintätapauksista yli puolet (n. 56%) ilmoitettiin tapahtuneeksi yli vuosi sitten, ja valtaosa (n. 67%) näistä tapauksista oli puolestaan useita vuosia vanhoja. Viimeisen vuoden aikana häirintää kertoi kokeneensa alle puolet (n. 44%) vastaajista, ja kyselyn vastaamishetkestä lähiaikana (2kk kuluessa) häirintää kokeneita oli alle 5.

Koko kyselyyn vastanneista (56 kpl) häirintää viimeisen vuoden aikana kokeneita on vajaa kolmasosa (n. 29%).

Minkälaista häirintää olet kokenut?



Yleisimmin kerrottiin koetun **ulkopuolelle jättämistä** (n. 65% vastaajista), **haukkumista tai nimittelyä** (n. 63%), **yleistä ahdistelua** (n. 60%) ja **uhkailua** (n. 38%).

Muita häirintämuotoja ilmoitti kokeneensa n. 44% vastaajista, kutakin kuitenkin alle 5 henkilöä: näistä yleisintä oli **seksuaalinen ahdistelu**. Muita nimettyjä häirinnän muotoja olivat esimerkiksi:

- Rasismi
- Seksuaalisuuteen tai sukupuoleen kohdistuva syrjintä
- Painostaminen pelaamaan
- Nolaaminen ja syyllistäminen
- Yleinen kiusaaminen ja piikittely
- Selän takana juoruilu

2.3 Häirintäkokemukset

Kysymyksistä, joilla selvitettiin tarkemmin koetun häirinnän muotoja ja tapoja.

Osioon vastasi 39 henkilöä.

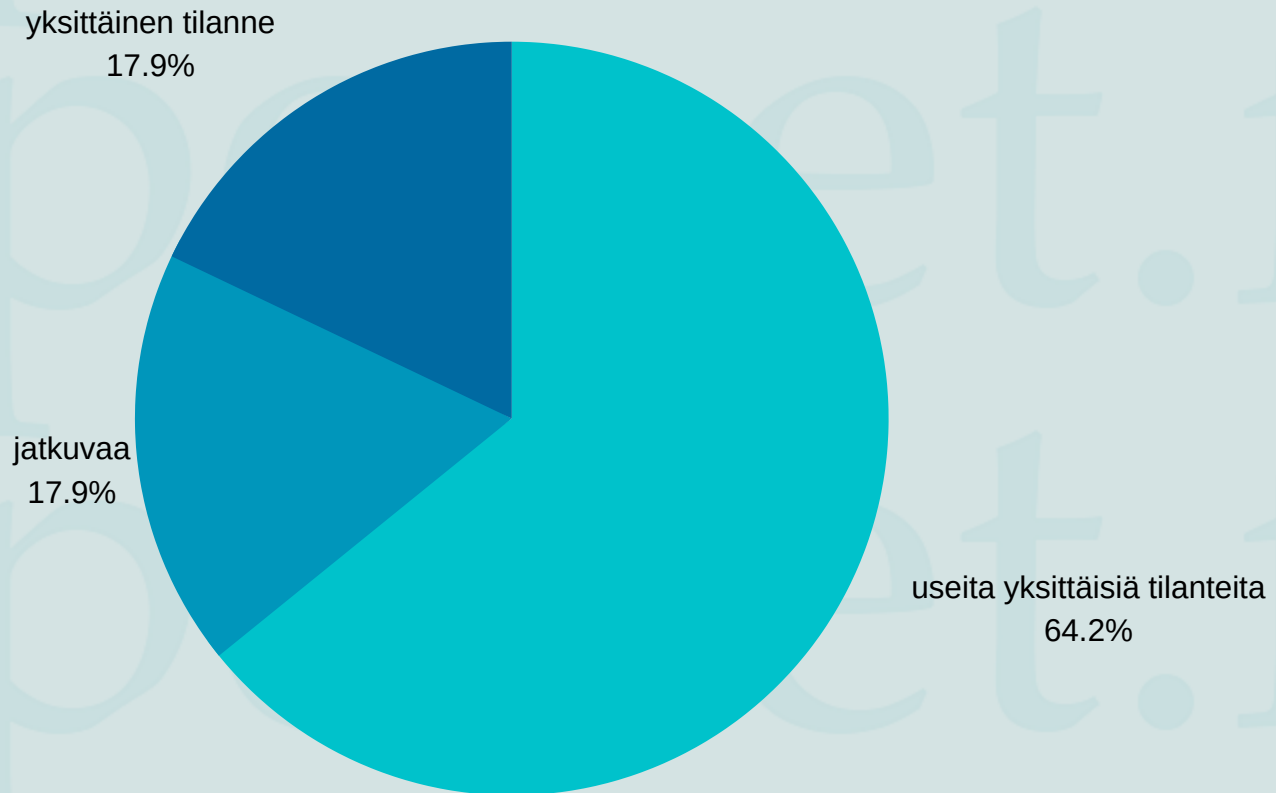
Missä kokemasi tilanne tai tilanteet tapahtuivat?



Yleisimmin häirintätilanteiden kerrottiin tapahtuneen julkisesti, joko **keskusteluryhmissä** (n. 69% vastaajista) tai **foorumien yleisillä alueilla** (n. 54%). **Yksityisviesteillä** häirintää oli kokenut n. 60%, ja osaa (n. 18%) oli myös häiritty kesken pelin.

Muualla häirintää kertoi kokeneensa myös alle 5 vastaajaa: yleisimmin pelaajien omassa suljetuissa ryhmissä.

Oliko häirintä jatkuvaa, tai pitkäaikaista?



Koetuista häirintätapauksista suurin osa oli yksittäisiä tilanteita (n. 82%), mutta häirintää on silti koettu pääsääntöisesti useita kertoja.

Jatkuvaa häirintää kertoi kokeneensa 7 henkilöä, eli miltei 19% tähän osioon vastanneista. Koko kyselyyn vastanneista (56 kpl) osuus on 12,5%.

Miten häirintä tapahtui ja millaista se oli?

Vapaamuotoisia vastauksia kysymykseen annettiin 21. Ohessa valikoituja (muokattuja) sitaatteja.

"Ylläpitäjä oli itse häirikkö, ja osasi tehdä sen niin hyvin, ettei sitä alkuun tahtonut edes ymmärtää varsinaiseksi häirinnäksi. Hahmoni oli jatkuvasti vaarassa kuolla, ja sitä ja minua itseäni arvosteltiin muiden edessä."

"Ideoitani ei kelpuutettu ja syyksi kerrottiin "koska se on typerää". Myös pelityyliäni haukuttiin."

"Minua painostettiin pelaamaan seksuaalissävytteisiä pelejä silloin täysi-ikäisen kanssapelaajan toimesta. Itse olin alle 15. Myös yhden pelin miitissä ylläpito ja ylläpidon kaverit kävivät paikalle pääsemättömien hahmoja läpi, ja nauroivat niille."

"Häirintä oli pelien ja vastausten kinuamista yksityisviestein ja roolipelin ryhmäkeskustelussa."

"Olen törmännyt ikäviin viesteihin roolipeliäni koskien toisissa peleissä ja peleihin vastaamiseen on painostettu niin paljon, että olen jopa laittanut yhden ystävyysuhteen poikki sen takia."

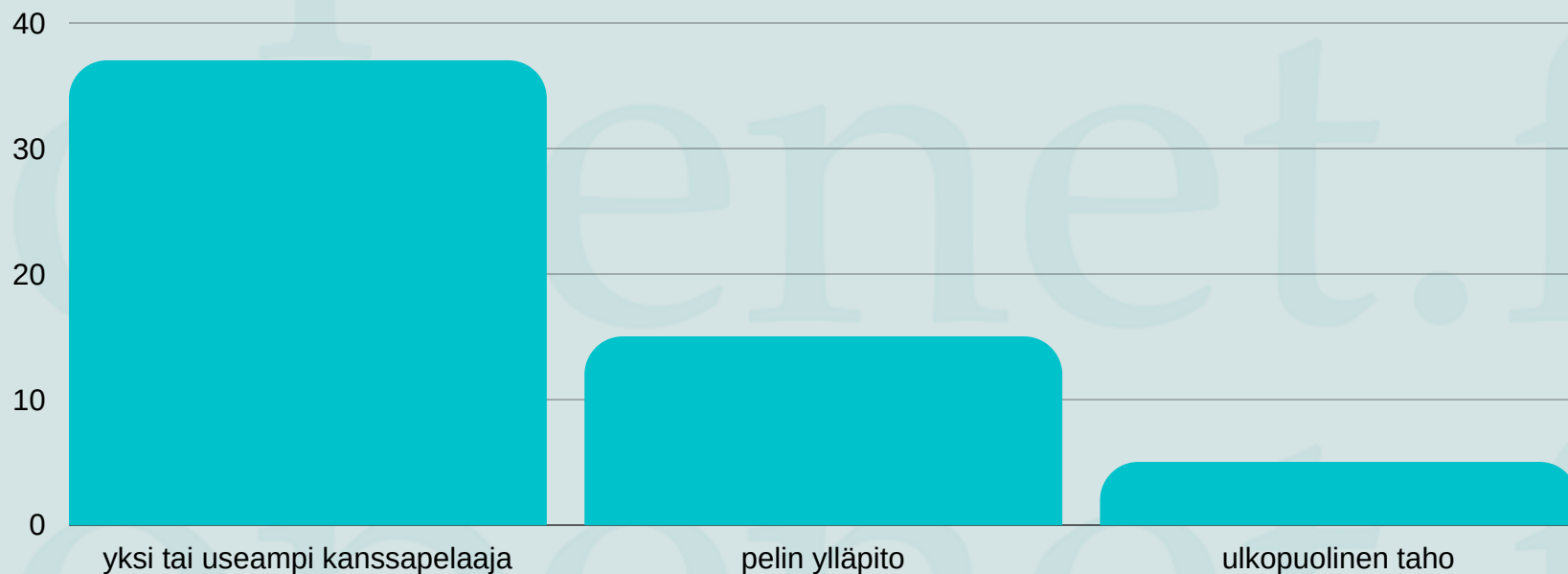
"Toinen pelaaja syytti keskusteluryhmässä, etten koskaan vienyt juonia eteenpäin, ja haukkui minua julkisesti. Ylläpito ei puuttunut asiaan, ja lopulta lopetin kyseisessä pelissä pelaamisen kokonaan."

"Häirintä alkoi muutama vuosi sitten kun liityin peliin, jonka ylläpitäjään tutustuin. Hän alkoi kiusaamaan minua: kieltäytyi pelaamasta kanssani, haukkui minua ja pelitaitojani surkeiksi, ja alkoi kopioida hahmotietojani muihin roolipeleihin nimimerkilläni. Hän myös käytti ottamiani kuvia sosiaalisessa mediassa esittäen olevansa minä, ja lähetti minulle epämieluisia ja halveksuvia viestejä. Häirintä jatkuu edelleen. Koko tilanne on ollut todella ahdistava, enkä uskalla enää pelata tai liittyä roolipeleihin."

"Minua mustamaalataan jatkuvasti, ja muita pelaajia "varoitellaan" minusta, jotta peliseuran ja uusien kavereiden saaminen tehtäisiin mahdollisimman vaikeaksi."

"Pelin omassa keskusteluryhmässä on erikseen nsfw-kanava, mutta sen sisältö on monesti vuotanut yleiseen keskusteluun. Olen kokenut sen häiritsevänä, itseäni ei huvita avata ryhmää nähdäkseni vain keskustelua pornosta."

Kuka tai ketkä osallistuivat häirintään?



Lähes kaikki (n. 95%) osioon vastanneet olivat kokeneet häirintää kanssapelaajiensa taholta. Ylläpitäjien häirinnästä kertoi n. 40% vastaajista ja pelin ulkopuolisesta häirinnästä n. 13%. Muita häirinnän tahoja nimesi alle 5 vastaajista.

Näiden tulosten perusteella häirintä vaikuttaa olevan yleisintä roolipelien sisällä, ja **myös ylläpitäjien tekemää häirintää koetaan huomattavan usein.**

Vielä tarkemmin häirintäkokemuksista kerrottua

Vapaamuotoisia vastauksia annettiin lisäksi vielä 7. Ohessa valikoituja (muokattuja) sitaatteja.

"Yksi mieleenpainuvimpia oli tilanne, jossa sanomiseni käsitettiin kenties tahallaan väärin, ja toisesta roolipelistä tultiin isolla joukolla häiriköimään ja syyttämään myös tilanteeseen liittymättömiä tahoja pelin vieraskirjaan."

"Häirintäkokemuksia on muutamia, mutta koen voineeni jättää ne taakseni. Tapahtuessaan ne eivät kuitenkaan tuntuneet lainkaan mukavilta ja veivät peli-intoani."

"Olen nähnyt pelaajien välisiä konflikteja ja väärinymmärryksiä tapahtuvan paljon, mutta kiusaamista ja häirintää melko vähän. Tulkitsen asian siten, että ropepiireissä on paljon erilaisia persoonia, mutta myös sosiaalisten kykyjen puutetta tai kokemattomuutta."

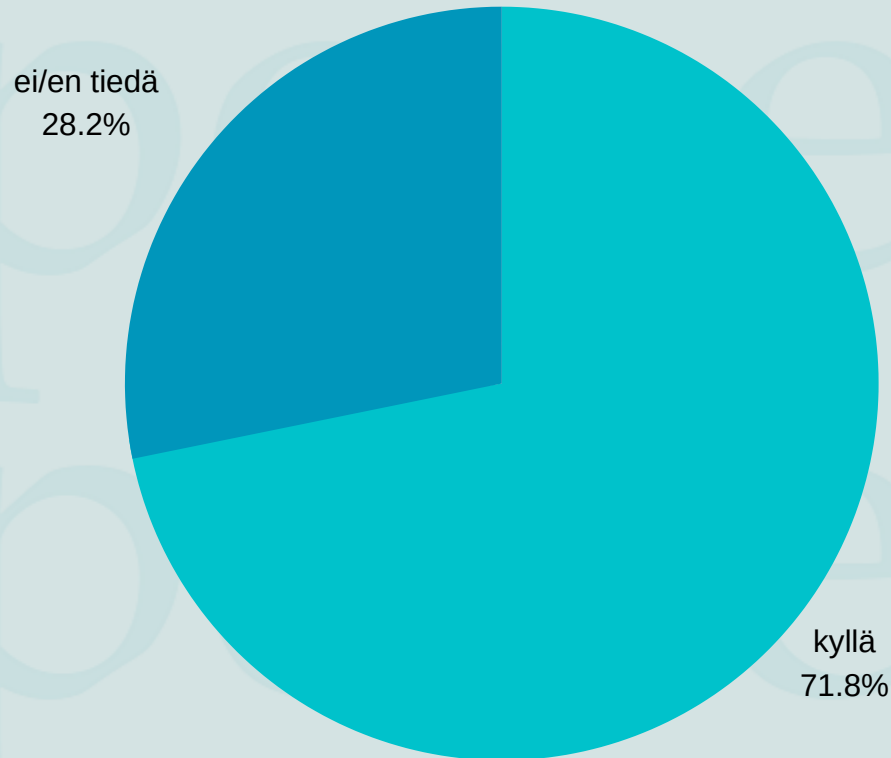
"Suurin osa häiritsijöistäni on ikivanhoja juttuja levittäviä henkilöitä kavereineen. Se on yksi varjopuoli, kun pysyy pitkään roolipeliharrastuksen parissa."

2.4.1 Häirintään puuttuminen

Kysymyksistä, joilla selvitettiin miten vastaajien kokemaan häirintään mahdollisesti puututtiin.

Osioon vastasi 39 henkilöä.

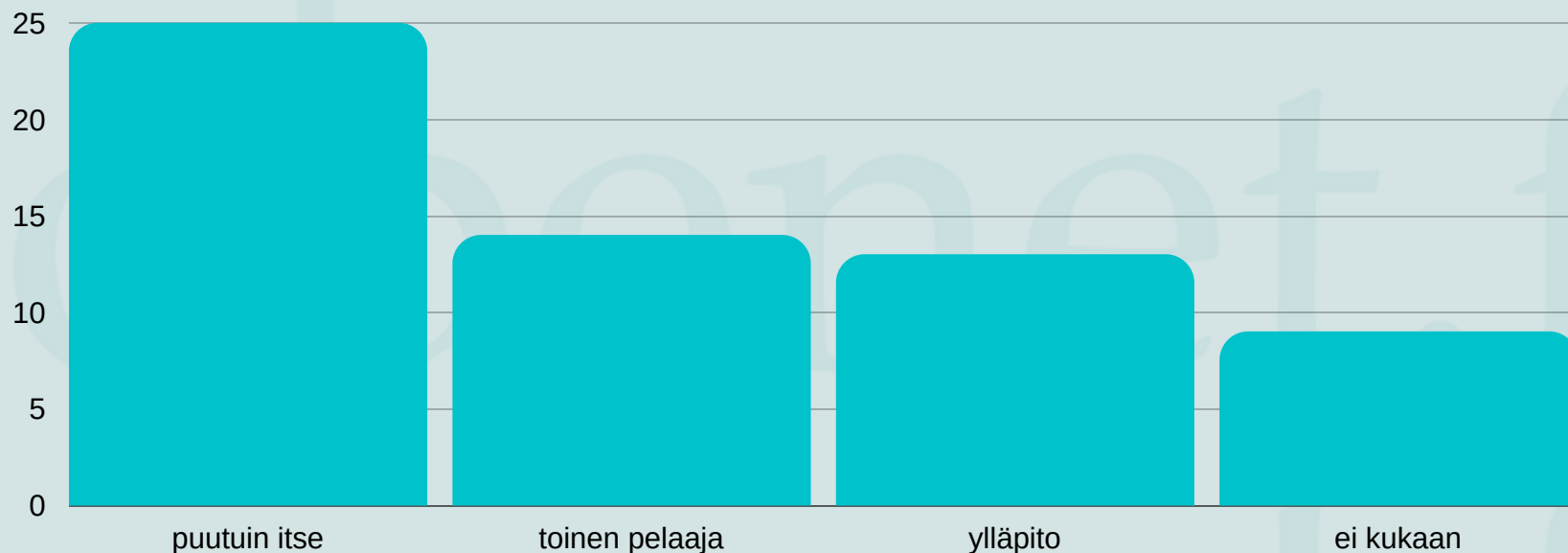
Tiesikö kukaan muu kokemastasi häirinnästä?



Valtaosa vastaajista (n. 72%) kertoi, että myös muut tiesivät heidän kokemastaan häirinnästä.

Alle 5 vastaajaa kertoi, ettei heidän kokemastaan häirinnästä tiennyt kukaan muu, ja noin viidesosa oli epävarma asiasta.

Puuttuiko kukaan kokemaasi häirintään?



Suurin osa (n. 64%) oli puuttunut kokemaansa häirintään itse. Noin kolmasosaan häirinnästä oli puuttunut toinen pelaaja (n. 36%) tai ylläpito (n. 33%). **Vajaa neljäsosa (n. 23%) kertoi, ettei kukaan ollut puuttunut häirintään.** Muita vastauksia häirintään puuttujista annettiin alle 5.

Huomioiden, että n. 70% kertoi muiden tienneen häirinnästä, **muiden puuttuminen häirintään vaikuttaa olleen melko vähäistä.**

Erytisesti ylläpidon puuttuminen häirintään näyttää puutteelliselta suhteessa ylläpidon käyttämään valtaan ja merkitykseen peleissä. Toisaalta kyselyssä ei erikseen kysytty, kuinka laajasti ylläpidon koettiin olevan tietoista koetusta häirinnästä. **Suurempi osa häirintää kokeneista (n. 40%) oli kokenut ylläpidon taholta häirintää kuin ylläpidon puuttuneen häirintään (n. 33%).** Vastaajamäärä oli niin pieni, ettei ero ole kovin merkittävä: kumpikin luku on kuitenkin kokonaisuudessaan huolestuttava.

Millä tavalla häirintään puututtiin (tai jätettiin puuttumatta)?

Vapaamuotoisia vastauksia kysymykseen annettiin 25. Häirintään kerrottiin monissa vastauksissa jätetyn puuttumatta, tai sitä oli vähätelty. Käytetyiksi ratkaisuiksi kerrottiin mm. keskustelut aiheesta, häiritsijän erottaminen pelistä, sekä itse pelistä poistuminen. **Ohessa valikoituja (muokattuja) sitaatteja.**

"Häirintään puututtiin varoituksilla ja keskustelemalla. Kun ylläpito häiriköi, jouduin lopulta mustalle listalle heidän kyseenalaistamisestaan, jolloin moni muukin pelaaja lopetti ja peli kuoli siihen."

"Häirintää vähäteltiin ja naureskeltiin, ettei meidän roolipelissä häiriköidä!"

"Häirintä jätettiin huomiotta."

"Häirintään puututtiin puhumalla ja selittämällä, miksei kyseinen käytös ollut hyväksyttävää. Häiritsijälle tehtiin myös selväksi, että jos käytös ja asenne eivät muuttuisi, ei kyseinen roolipeli olisi häntä varten. Eikä se ollutkaan."

"Käskin lopettaa häiritsemisen, ja uhkasin lopettavani vastaamisen. Tilanne laantui."

"En kertonut häirinnästä kuin kavereilleni, joten ei siihen voitu puuttua."

"Riitoja koitettiin sovittaa, ja joskus pelaajia heitettiin ulos. Eräissä draamassa lensin itse ylläpitäjänä ulos omasta pelistäni muun ylläpidon toimesta."

"Juttelin häirinnästä itse asianosaisen kanssa kahdenkesken."

"Häiriköivä pelaaja poistettiin."

"Kokemukseni mukaan kukaan ei ole puuttunut häirintään, jota tapahtuu edelleen roopepiireissä. Olen itse joutunut keskustelemaan etenkin ikäviä juoruja käsittelevistä aiheista ja selittämään, etteivät ne pidä paikkaansa."

"Häirintään ei puututtu, vaan minulle ja toiselle pelaajalle, joka tiesi häirinnästä, annettiin porttikielto peliin."

"Lähdin pois koko roolipelistä, koska häirintään ei puututtu."

Minkälaisia seurauksia häirinnästä oli häiritsijälle tai häiritsijöille?

Vapaamuotoisia vastauksia kysymykseen annettiin 23. Vastauksissa korostui, ettei monille häiritsijöille ollut toiminnastaan mitään seurauksia. Mainittuja seurauksia olivat mm. pelistä erottaminen ja sanalliset nuhtelut. **Ohessa valikoituja (muokattuja) sitaatteja.**

"Häiritsijä poistettiin pelistä, kun toistuvat huomautukset eivät auttaneet."

"Häiritsijälle ei ollut mitään seurauksia." (toistui useissa vastauksissa)

"Ei minkäänlaisia. Häiritsijät ovat edelleen käärmeissään ja kokevat itse olleensa uhreja."

"Häiritsijä joko katui käytöstään tai tajusi, ettei voi enää häiritä muita salaa koska ylläpito tarkkaili häntä, ja lähti roolipelistä."

"Häiritsijät usein poistuivat omatoimisesti, mutta jatkoivat pahanpuhumista omissa piireissään."

"Kyseessä oli ylläpidon kaveriporukka, eikä häiritsijöille tullut seurauksia."

"Kerran häiritsijä erotettiin pelistä, mutta muissa kokemuksiani tapauksissa seurauksia häiritsijälle tai häiritsijöille ei ollut."

"Häiritsijä sai varoituksen."

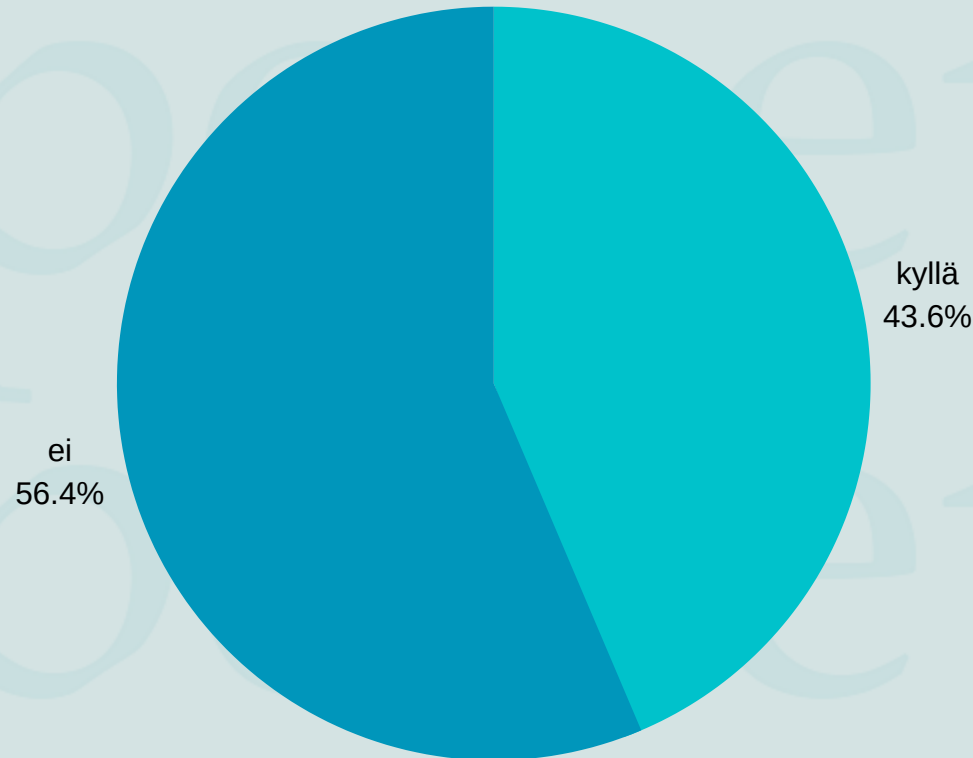
"Lopetin roolipelaamisen vuosiksi, ja olin todella arka aloittamaan uudelleen. Nyt kun olen taas pelannut enemmän teen heti selväksi, etten vastaa koko ajan, koska pelkään saman toistuvan."

"Häiritsijälle annettiin sanallista palautetta."

"Pitkällä aikavälillä häiritsijä sai huonon maineen."

"Häirinnästä ei luonnollisesti tullut mitään seurauksia. Osa jatkaa puuhiaan edelleen yksityisviesteillä pitkin roolipelien keskustelukanavia."

Oliko häirintään puuttuminen riittävää?



Yli puolet häirintää kokeneista vastaajista (n. 56%) koki puuttumisen riittämättömäksi.

Tämä kuvastui melko hyvin myös häirintään puuttumisen seurauksista kerrotuissa vapaamuotoisissa vastauksissa.

Miten olisit toivonut häirintään puututtavan?

Vapaamuotoisia vastauksia kysymykseen annettiin 17. Vastauksissa toivottiin mm. ylläpidolta parempaa puuttumista sekä vapaampaa ilmapiiriä, jotta ongelmia olisi voitu käsitellä.

Ohessa valikoituja (muokattuja) sitaatteja.

"Muiden pelaajien tuki epäreilussa tilanteessa olisi ollut hyvä asia, kun vastassa oli häirintää toteuttava ylläpito."

"Olin toivonut rakentavampaa keskustelua, enemmän ymmärrystä siitä, että kyseessä on fiktiivinen kirjoitusroolipeli, ja vähemmän hyökkäävää käyttäytymistä."

"Ylläpito olisi voinut olla lähestyttävämpi."

"Olin toivonut nollatoleranssia kiusaamiseen. Koska ropeissa kuitenkin oli paljon teini-ikäisiä jotka klikkiytyvät helposti, en ihmettelisi vaikka häirintää olisi joka pelissä."

"Olin toivonut yleistä käytöstavoista muistuttamista pelaajille."

"Olen todistanut tilanteita, joissa olisi mielestäni kuulunut jakaa jäähyjä ja varoituksia huonosta käytöksestä. Liian usein tekijät saavat jatkaa toimiaan haitallisen kauan."

"Asioista olisi pitänyt pystyä puhumaan entistäkin rakentavammin ja syvällisemmin."

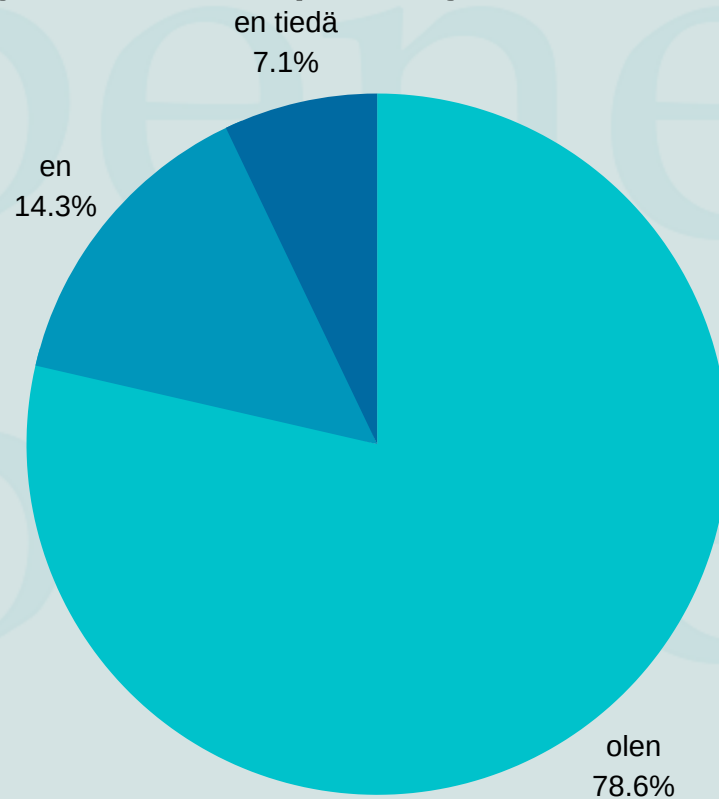
"Ongelmia häirintään puuttumisessa on ollut vain tilanteissa, joissa pelin ylläpito on ollut siihen osallisena. Näissä tapauksissa olisin toivonut ylläpidolta objektiivisuutta, rauhanomaista asennetta, avointa mieltä poikkeaville mielipiteille sekä ymmärrystä sille, ettei rakentava palaute ole henkilökohtainen hyökkäys vaan peliä kehittävä voimavara."

"Olsi hienoa, jos pelien yleisenä linjana ilkeitä juoruja levittäville kerrotaisiin, ettei heidän toimintansa ole hyväksyttävää ja sen olisi loputtava."

"Olin toivonut ilmapiirin olevan sellainen, että häirinnästä olisi uskaltanut kertoa."

2.4.2 Muiden kokema häirintä

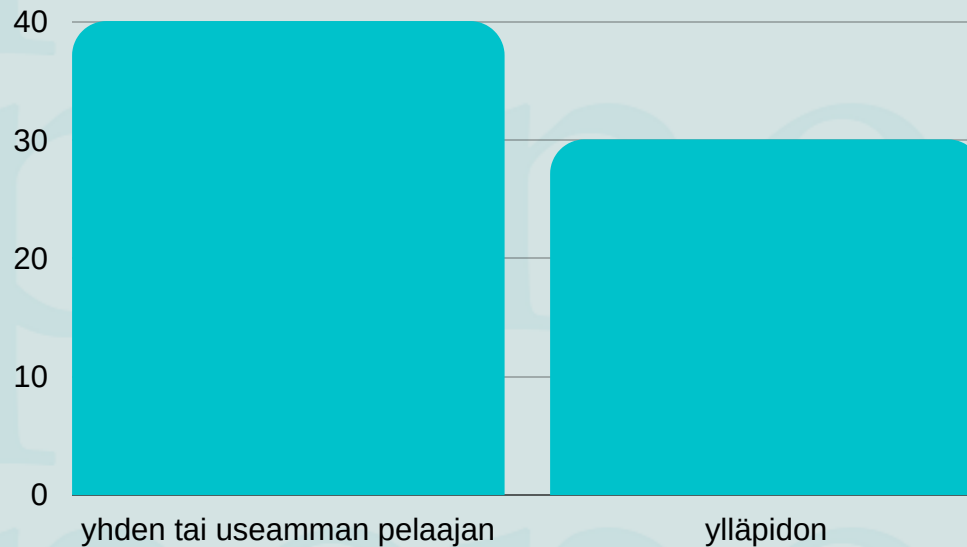
Oletko nähnyt muiden pelaajien tulevan häirityiksi?



Noin 80% vastaajista (44 kpl) kertoi nähneensä muiden tulevan häirityiksi tarinapeleissä. Nämä vastaajat ohjautuivat ensin muiden häirinnän näkemistä käsitteleviin kysymyksiin, samoin kuin vastaajat, jotka eivät tieneet olivatko nähneet häirintää (4 kpl). Muiden kokemaa häirintään liittyviin kysymyksiin vastasi näin **yhteensä 48 henkilöä.**

"En" -vastanneet (8 kpl) ohjautuivat sen sijaan tämän osion ohi suoraan häirintään osallistumista koskeviin kysymyksiin.

Kenen näit häiritsevän tai osallistuvan toisen pelaajan häirintään?



Suurin osa tämän osion vastaajista (n. 83%) oli nähnyt muiden pelaajien välistä häirintää. **Kaikista kyselyn vastaajista (56 kpl) n. 71% eli selvästi suurin osa kertoo tämän perusteella todistaneensa muiden pelaajien välistä häirintää.**

Huomattavan suuri osa (n. 60%) kertoi myös nähneensä ylläpitäjien häiritsevän muita tai osallistuvan muiden pelaajien häirintään. **Kaikista kyselyn vastaajista (56 kpl) n. 54% eli noin puolet on siis todistanut myös ylläpidon osallistuvan häirintään.**

Ulkopuolisten tekemää häirintää kertoi nähneensä alle 5 vastaajaa.

Millaista häirintää näit?

Vapaamuotoisia vastauksia kysymykseen annettiin 29. Vastauksissa korostui mm. ulkopuolelle jättäminen, haukkuminen, sekä ylläpidon tekemä häirintä tai siihen reagoimattomuus. **Ohessa valikoituja (muokattuja) sitaatteja.**

"Kiusaamista, ulkopuolelle jättämistä, ylläpidon turhaa ahdistelua ja henkilökohtaisuuksiin menemistä."

"Sopimatonta ja provosoivaa käytöstä pelin keskustelualueella."

"Selän takana juoruilua, ja pelaajien poistamista siksi, etteivät he olleet kaikesta samaa mieltä."

"Tahallista huomioimattomuutta ja uuden pelaajan ulkopuolelle jättämistä."

"Hahmojen mollaamista, ja pelaajan savustamista ulos roolipelin ulkopuolisten tapahtumien vuoksi."

"Nimittelyä, roolien kyseenalaistamista ja puheen kääntämistä omiin hahmoihin ryhmäkeskustelussa."

"Yleistä piilovittuilua, ja joskus jopa suoraa haukkumista. Pelaajien jättämistä huomiotta."

"Arvostelua, kiusaamista, sekä jatkuvaa alistamista ja toisen alentamista."

"Ulkopuolelle jättämistä peleistä, hahmosuhteista ja juonista, ja keskusteluryhmän hiljentymistä tietyn pelaajan puhuessa."

"Näin miten ylläpito ja pelaajat hyökkäsivät yhdessä mielestään väärällä tavalla pelaavan kimppuun, ja sättivät häntä pelaamistaan peleistä hyvin henkilökohtaisuuksin menevästi."

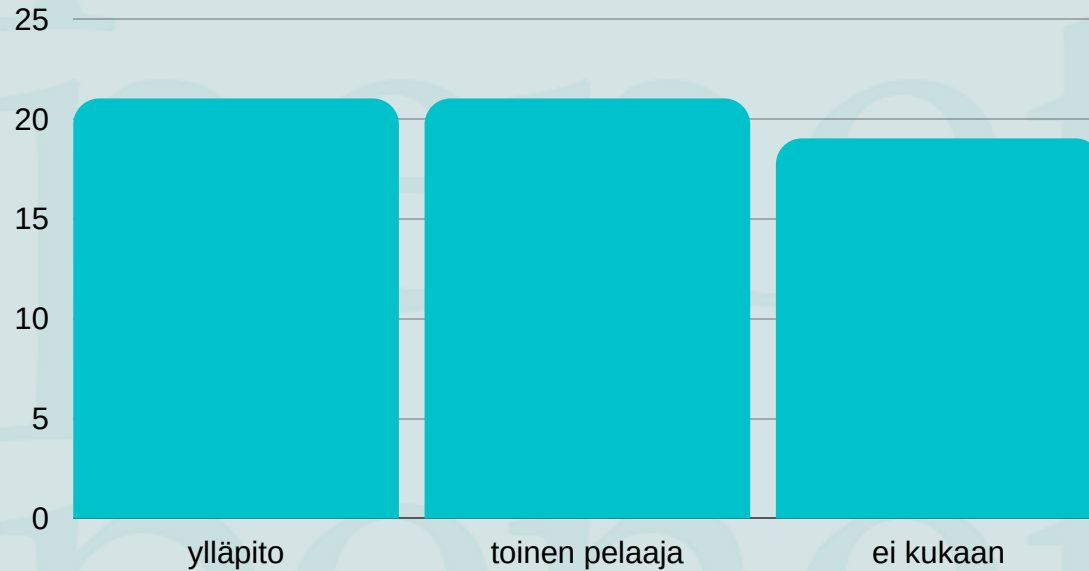
"Haukkumista, ulkopuolelle jättämistä ja valehtelua."

"Olen nähnyt, miten pelaajan hahmoihin kohdistetaan väkivaltaa, ja yksityisviesteillä haukkumista ja spammaamista. Olen myös todistanut, kun pelaajan sometili kaivettiin esiin ja hänen läheisiään alettiin häiriköidä."

"Julkista kiusaamista ja nöyryyttämistä."

"Muutama tuntemani pelaaja on saanut ikäviä viestejä ylläpidolta ja toisilta pelaajilta. Esimerkiksi hahmoja ja pelityyliä on kommentoitu ilkeästi."

Puuttuiko kukaan muu näkemääsi häirintään?



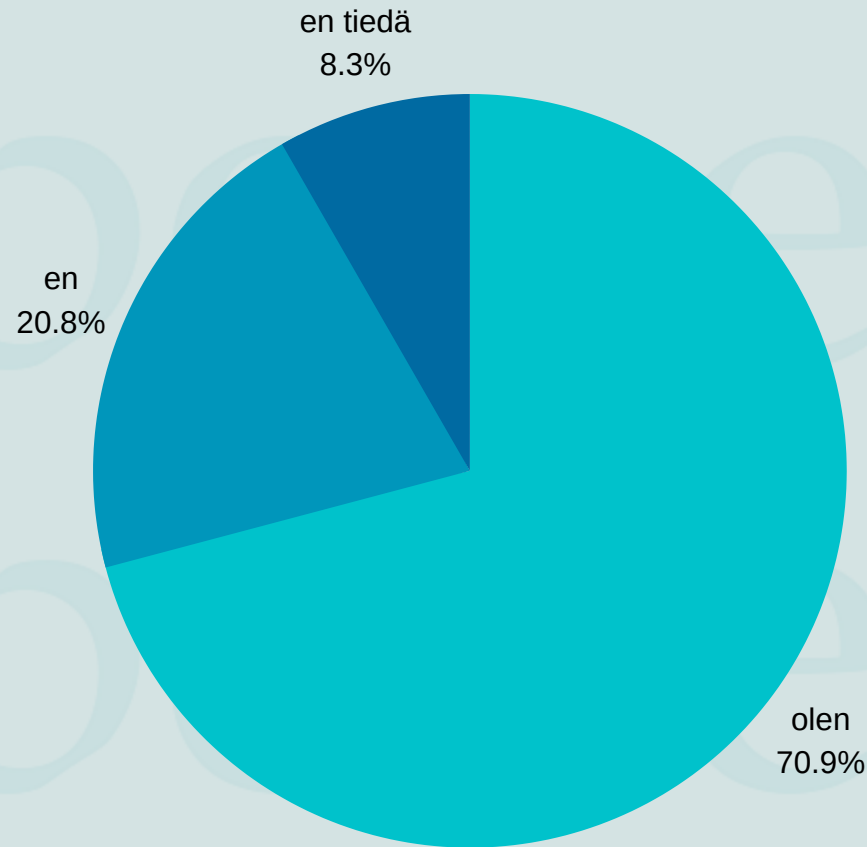
Vähän alle puolet (n. 44%) vastaajista oli nähnyt ylläpidon tai toisen pelaajan puuttuvan näkemäänsä häirintään.

Miltei yhtä moni (n. 40%) kertoi kuitenkin myös, ettei kukaan ollut puuttunut häirintään.

Kaikista kyselyn vastaajista (56 kpl) siis noin kolmasosa (n. 34%) on nähnyt muita häirittävän kenenkään puuttumatta asiaan. Määrä on suurempi kuin häirintää kokeneista siihen puuttumattomuudesta kertoneet (n. 23%), mutta kyselyn vastausten vähäisen kokonaismäärän vuoksi ero ei ole kovin merkittävä.

Muita vastauksia oli 7 kpl. Niissä kerrottiin mm. ettei nähtyyn häirintään puuttumisesta tiedetty.

Oletko puuttunut itse pelaajana näkemääsi häirintään?



Suurin osa tähän osioon vastanneista (n. 71%) kertoi puuttuneensa näkemäänsä häirintään pelaajan asemassa. Tämä on noin kolmanneksen suurempi määrä, kuin miten muiden pelaajien kerrottiin nähdyn puuttuneen häirintään. Lukuun vaikuttanee kuitenkin paitsi oman häirinnäksi koetun käytöksen tunnistamisen vaikeus, myös kyselyyn vastaamisen oletettavasti houkutelleen korostetusti juuri häirintää kokeneita.

Noin viidesosa kertoi, ettei ollut puuttunut näkemäänsä häirintään, ja neljä vastaajaa ei osannut sanoa, oliko.

Miten olet puuttunut häirintään, tai miksi et ole puuttunut häirintään?

Vapaamuotoisia vastauksia kysymykseen annettiin 27. Vastauksissa kuvastui paitsi aktiivinen puuttuminen häirintään, myös sen tunnistamisen vaikeus, pelko joutumisesta itse häirinnän kohteeksi, sekä avuttomuus ja turhautuminen häirintään puuttumisen tuntuessa hyödyttömältä. **Ohessa valikoituja (muokattuja) sitaatteja.**

"Tilanteita on paljon, ja niihin reagoimiseni vaihtelee. Puutun, jos pidän syrjittävästä henkilöstä."

"En ole tunnistanut häirintää."

"En uskalla puuttua, etten joutuisi itse häirityksi."

"Olen kyseenalaistanut, pyytänyt selityksiä toiminnalle, ja kehottanut ylläpitoa tekemään toimenpiteitä, joihin itselläni ei ole ollut oikeuksia."

"Olen huomauttanut asiasta häiritsijälle."

"Olen yrittänyt neutraalisti rauhoitella osallisia, mutta varsinainen puuttuminen oli vaikeaa, kun en tiennyt kiistan taustoja tai osapuolten motiiveja."

"Olen yrittänyt johtaa aiheita muualle, ja sovittaa kiihkeitä keskusteluja vaihtelevin tuloksin."

"Olen puuttunut häirintään aina sitä nähdessäni. Otan asiat puheeksi, mielellään julkisesti keskusteluryhmässä jos mahdollista, ja kysyn häiritsijältä, miksi hän käyttäytyy niin - ja käsken lopettamaan."

"Olen puuttunut häirintään antamalla pelin ylläpidolle rakentavaa palautetta sekä ratkaisuehdotuksia."

"Jos huomaan jonkun loukanneen jotakuta toista, pyrin aina tarjoamaan edes tukea. Olen myös puolustanut pelaajia ja peliä itseään."

"En ole puuttunut, kun tilanteessa on ollut mukana äänekäs ja suurempi osa pelaajista. Olen puuttunut, kun olen kokenut, että minulla on jotain tarjottavaa tilanteeseen enkä ole vain pahentamassa sitä lisää."

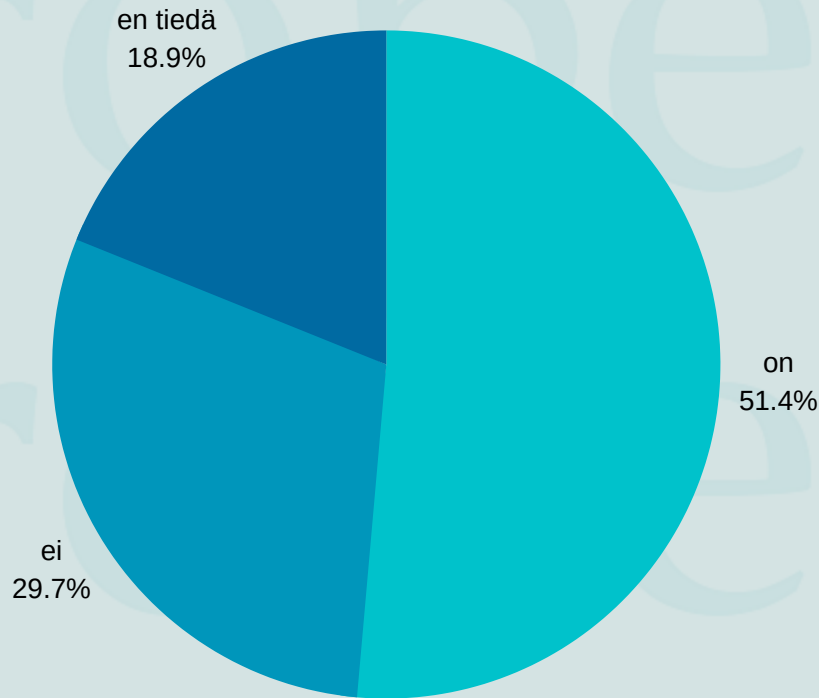
"Puutun aina häirintään tapahtuipa se missä hyvänsä, ja vaadin oikeutta."

3. Ylläpidon kokema ja todistama häirintä

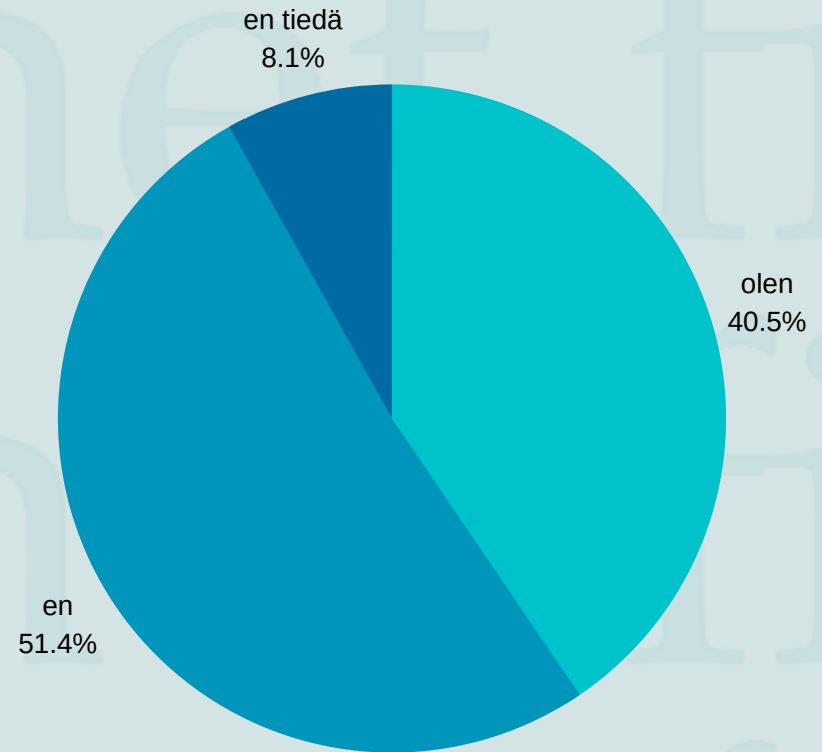
Kysymyksistä, joilla kartoitettiin roolipelien ylläpitäjien kohtaamaa ja tunnistamaa häirintää.

Osioon vastasi 37 ylläpitäjiksi ilmoittautunutta henkilöä.

Onko ylläpitämässäsi pelissä/peleissä esiintynyt häirintää?



Oletko puuttunut häirintään ylläpitämässäsi pelissä?



Noin puolet (n. 51%) ylläpitäjiksi ilmoittautuneista vastaajista oli tunnistanut ylläpitämässään peleissä esiintyneen häirintää. Noin kolmasosa (n. 30%) kertoi, ettei häirintää ollut, ja noin viidesosa (n. 19%) ei ollut varma tai ei ollut tunnistanut häirintää.

Häirintään kertoi kuitenkin puuttuneensa vain n. 41% prosenttia vastaajista. Noin puolet (n. 51%) kertoi, ettei ollut puuttunut häirintään, ja n. 8% ei osannut sanoa, oliko puuttunut häirintään.

Miten puutuit häirintään, tai miksi et ole puuttunut häirintään?

Vapaamuotoisia vastauksia kysymykseen annettiin 24. Vastauksissa kuvastui ettei häirintää koettu tai tiedetty olleen, ja siihen puuttumiseen käytettyjä keinoja olivat keskusteleminen, varoitukset, sekä pelistä erottaminen. Käytetyt keinot olivat pitkälti samoja, joita kerrottiin kohdatun myös pelaajien näkökulmasta. **Ohessa valikoituja (muokattuja) sitaatteja.**

"En ole puuttunut häirintään, koska sitä ei ole ollut." (toistui useissa vastauksissa)

"Puhuttelen häirintään osallistuneita heitä syylistämättä."

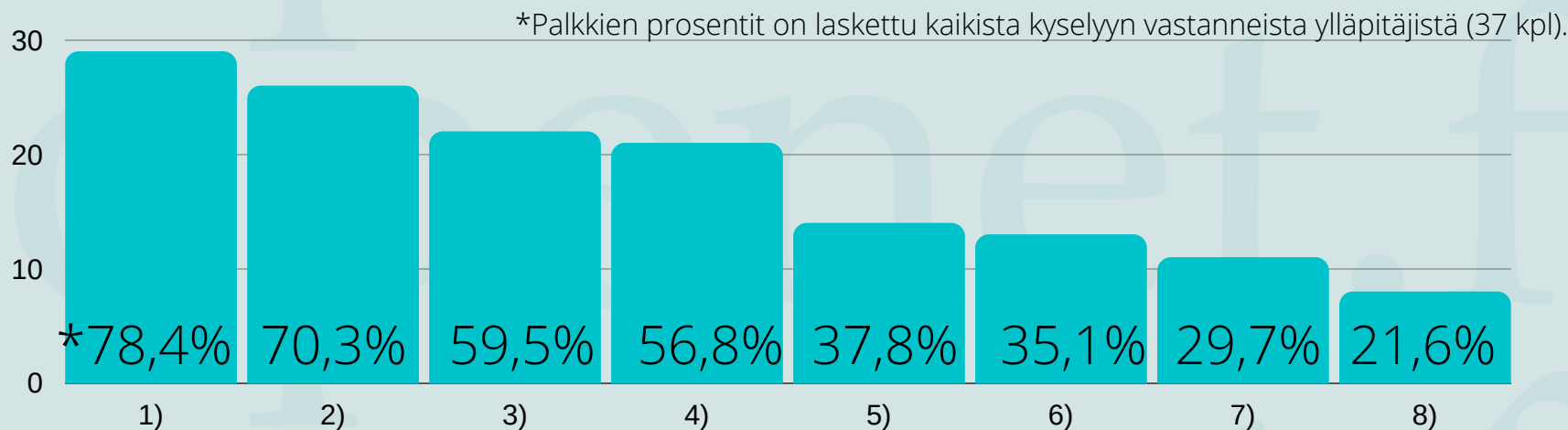
"Olen ottanut asian puheeksi häirinneen pelaajan kanssa. Lisäksi olen tiedustellut pelaajilta, miten he ovat viihtyneet, ja ovatko he kokeneet jääneensä ulkopuolisiksi."

"Jouduin lopulta poistamaan minua ja muita kiusanneen pelaajan. Tämän jälkeen tilanne käytiin pelaajien kanssa yhdessä läpi, ja kaikki saivat purkaa tuntojaan."

"Olen keskustellut aiheesta suoraan häirinneen kanssa, antanut varoituksia ja kerran joutunut erottamaan pelaajan."

"Kiistat on selvitetty osapuolten kesken, mutta joitakin häiriökäyttäytyjiä on täytynyt erottaa. Moni on lähtenyt myös itse, kun ei ole halunnut selvittää ristiriitoja."

Oletko ylläpitäessäsi kohdannut..

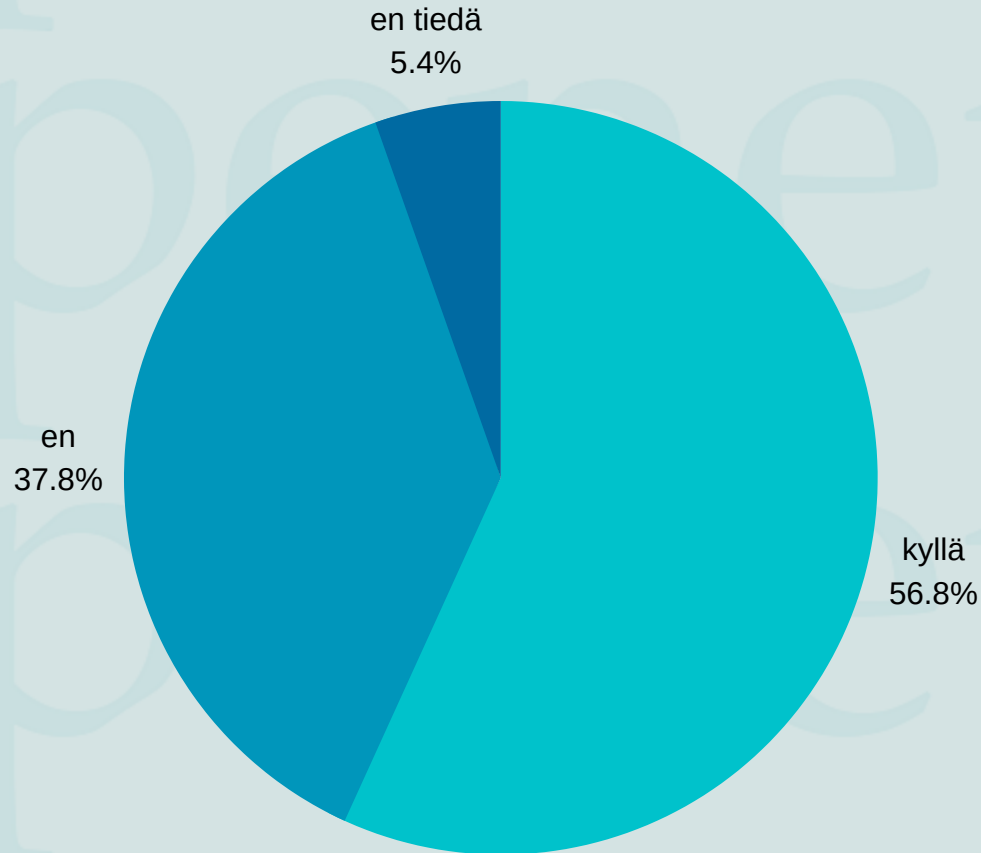


- 1) Pelaajia, jotka valittavat peliseuran puutteesta, mutta eivät lähde mukaan peleihin
- 2) Pelaajia, jotka valittavat juonten puutteesta, mutta eivät halua osallistua mihinkään tarjottuun
- 3) Ylläpidon haukkumista (esim. keskusteluryhmissä)
- 4) Tahallista sääntöjen unohtamista tai venyttämistä
- 5) Tahallisia spammausviestejä (myös esim. trollihahmoja tai liitoitellun tyhmiä kysymyksiä)
- 6) Roolipelin ulkopuolelle valunutta häirintää (esim. stalkkaamista, some-tilien seuraamista)
- 7) Kohtuuttoman vihaisia vieraskirjakommentteja
- 8) Loputtomilla yksityisviesteillä pommittamista

Häiriökäytöstä tunnisti kohdanneensa 32 vastaajaa. Tämän perusteella **suurin osa (n. 86%) kaikista kyselyyn vastanneista ylläpitäjistä (37 kpl) on kohdannut pelaajien taholta epäasiallista tai häiritsevää, mahdollisesti häirinnäksi tulkittavaa käytöstä** vähintään joskus roolipelejä ylläpitäessään.

Lähes 60% kaikista ylläpitäjistä (37 kpl) on kokenut itseensä kohdistuvaa haukkumista, **ja noin 35% on kertonut häirinnän siirtyneen myös roolipelin ulkopuolelle.**

Oletko itse kokenut ylläpitoon kohdistuvaa häirintää?



Yli puolet vastanneista ylläpitäjistä (n. 57%) kertoi kokeneensa itseensä tai peliinsä kohdistuvaa häirintää.

Verrattuna havaitun häiritsevän käytöksen määriin kyselyyn vastanneet ylläpitäjät näyttäisivät arvioivan häirinnän enemmän ala- kuin yläkanttiin, ja kynnyksensä laskea jokin käytös häirinnäksi vaikuttaa olevan suhteellisen korkealla.

Lisää avoimia vastauksia ylläpitämiseen liittyvistä häirintäkokemuksista

Vapaamuotoisia vastauksia annettiin lisäksi vielä 13. Vastaukset kuvasivat tilanteita laidasta laitaan: osa ei ollut kokenut lainkaan tai vain lievää häirintää, osa kertoi hyvinkin vakavasta häirinnästä myös pelien ulkopuolella. **Ohessa valikoituja (muokattuja) sitaatteja.**

"Ylläpitäjää pidetään helposti koneena, jonka tehtävä on olla jatkuvasti tavoitettavissa vastaamaan peliin liittyviin kysymyksiin. Usein myös näkee, miten ylläpidon tekemiä yrityksiä aloittaa uusia juonia tai esitellä uutta pelimekaniikkaa haukutaan tai tehdään naurunalaiseksi."

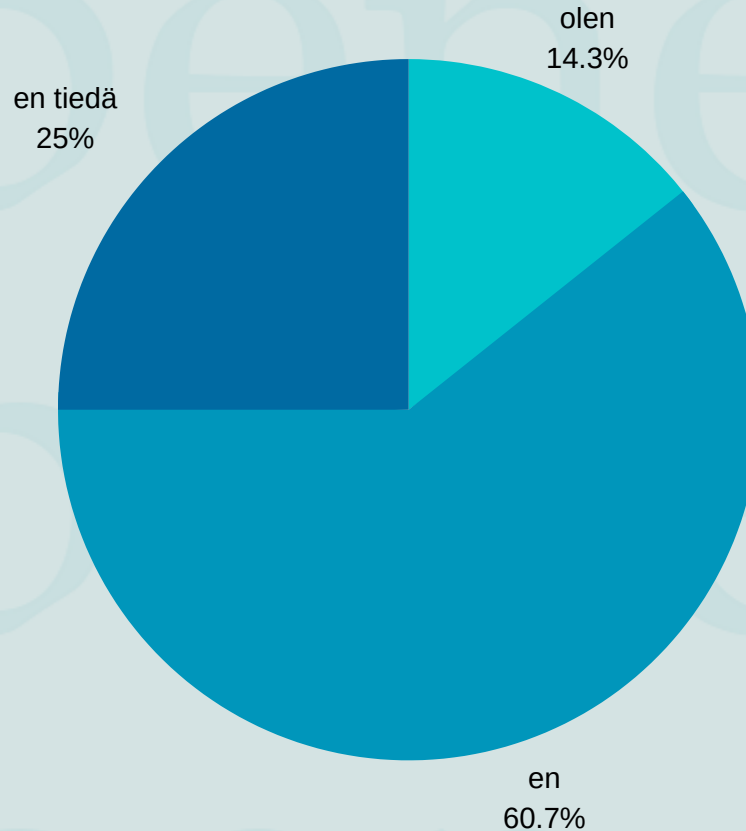
"Minua on seurattu taidetileilläni, foorumeilleni on murtauduttu ja olen saanut vihaviestejä trollitunnuksilta. Sanomisistani ja peleistäni on myös levitelty kuvakaappauksia suljettuihin kaveriryhmiin."

"Olen saanut syytöksiä suosimisesta, kommentteja päivittämisen hitaudesta, ja kritiikkiä siitä että ylläpitäjät pitävät "liikaa hauskaa" ja nauttivat peleistä. Rentoa asennetta on pidetty "nolona ja epäammattimaisena". Tuntuu kuin meidän haluttaisiin istuskelevan norsunluutorneissa ja pitävän kylmästi etäisyyttä pelaajiin."

"Itse en ole ylläpitäjänä kokenut koskaan häirintää. Pelaajat ovat olleet mukavia ja asiallisia, samoin kuin mahdolliset liittyjät. Pelissämme on yleisesti ottaen ollut aina hyvä ja avoin ilmapiiri."

4. Häirintään osallistuminen

Oletko itse häirinnyt muita pelaajia?



Suurin osa vastaajista (n. 61%) kertoi, ettei ollut häirinnyt itse muita pelaajia, tai ei tunnistanut, oliko häirinnyt muita (25%). **Ainoastaan 8 vastaajaa kertoi häirinneensä itse.** He ohjautuivat vastaamaan omaa häiriökäytöstä koskeviin kysymyksiin. Vastausten vähäisyyden vuoksi tätä osiota käsitellään hyvin pintapuolisesti.

Kaikki muut vastaajat (48 kpl) ohjautuivat sen sijaan oman häiriökäytöksen tunnistamista käsittelevään osioon.

Miten kauan häirinnästä tai häirintään osallistumisesta oli?

Lähes kaiken muiden häirinnän kerrottiin tapahtuneen useita vuosia sitten. Vain kaksi kerrotusta häiritsemisestä olivat tätä tuoreempia.

Miten häirintätilanteet syntyivät?

Vapaamuotoisia vastauksia kysymykseen annettiin 5, eikä niistä vähäisen määrän vuoksi voi tehdä yleistyksiä. Häirinnän alkusyiksi mainittiin mm. muiden tökeröstä käytöksestä provosoituminen sekä päätyminen osaksi ilkeilyä harrastanutta porukkaa.

Miksi häirintään osallistuttiin tai häirittiin muita pelaajia?

Vapaamuotoisia vastauksia kysymykseen annettiin 6. Kaikki annetut syyt erosivat toisistaan, eikä niidenkään perusteella voi tehdä yleistyksiä. Häirinnän kerrottiin johtuneen mm. ärsytyksestä ja ajattelemattomuudesta.

Millaisia seurauksia häirinnällä tai siihen osallistumisella oli?

Vapaamuotoisia vastauksia kysymykseen annettiin 6, eikä niistäkään voi vähäisen määrän vuoksi tehdä yleistyksiä. Suurimmassa osassa vastauksia häirinnästä ei ollut mitään seurauksia, tai seuraukset olivat lieviä.

"Uskotko jatkossa häiritseväsi muita pelaajia?"

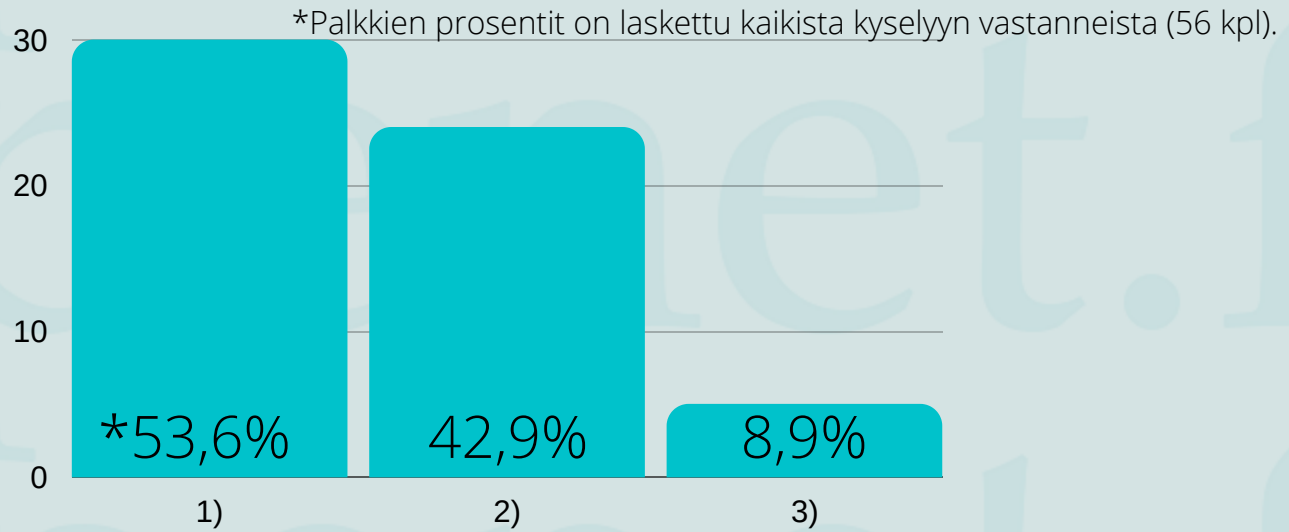
Suurin osa vastaajista uskoi, ettei tulisi jatkossa häiritsemään muita pelaajia.

4.1 Häirintään osallistumisen tunnistaminen

Kysymyksistä, joilla yritettiin kartoittaa, tunnistivatko vastaajat häirinnän merkkejä omasta käytöksestään.

Osioon vastasivat kaikki 56 kyselyyn osallistunutta.

Oletko tehnyt seuraavia asioita roolipelissä?



1) Lopettanut peliin vastaamisen ja jättänyt ilmoittamatta siitä

2) Lopettanut roolipeliin osallistumisen jättämättä eroilmoitusta, ja jättänyt kaikki sovitut juonet kesken

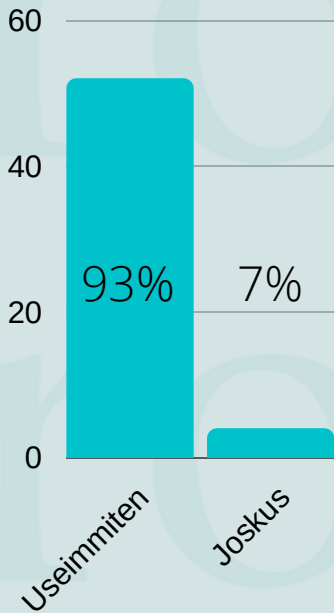
3) Vetänyt ilmoittamatta hahmon pois pelistä kesken sovitun juonen

Mahdollista häiriökäytöstä peleissä tunnisti tehneensä 37 vastaajaa, eli noin kaksi kolmasosaa (n. 66%) kyselyyn vastanneista.

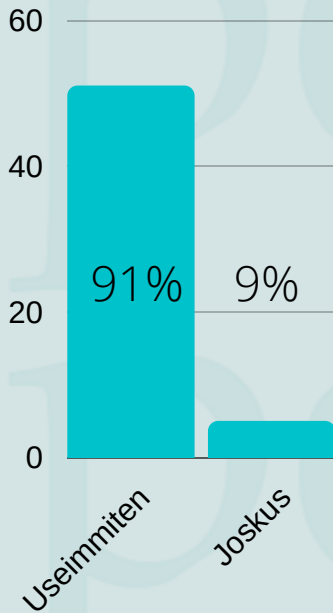
Tunnistettu käytös oli kuitenkin lievää, ja alle 5 vastaajaa kertoi vakavammasta käytöksestä, mm. sääntöjä rikkovasta autohittaamisesta ja muiden hahmojen vahingoittamisesta.

Suostutko pelaamaan jonkun kanssa, jos...

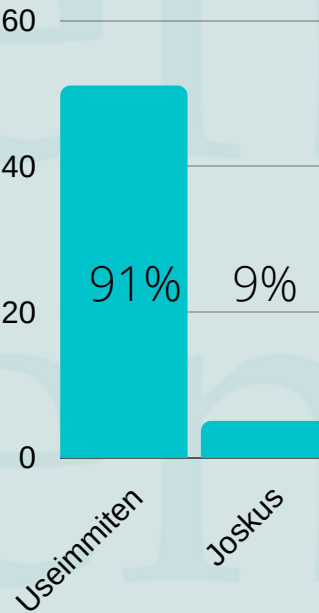
Kysyjä on tuttu pelaaja



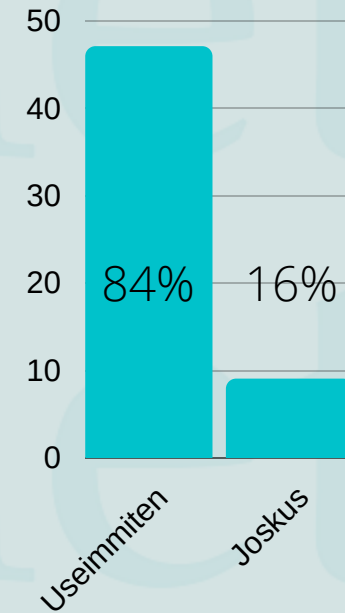
Kysyjä on pelin ylläpitäjä



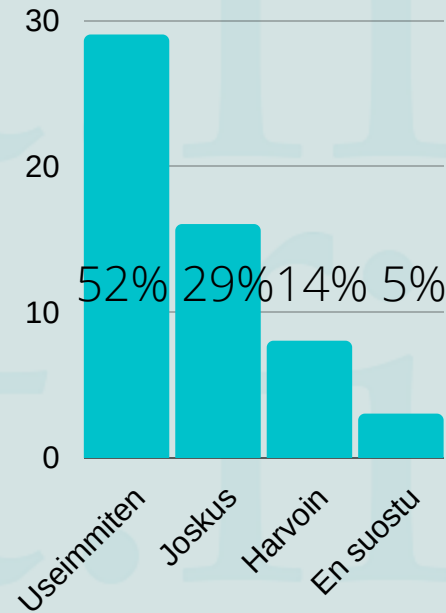
Kysyjä on uusi pelaaja



Et tunne kysyjää



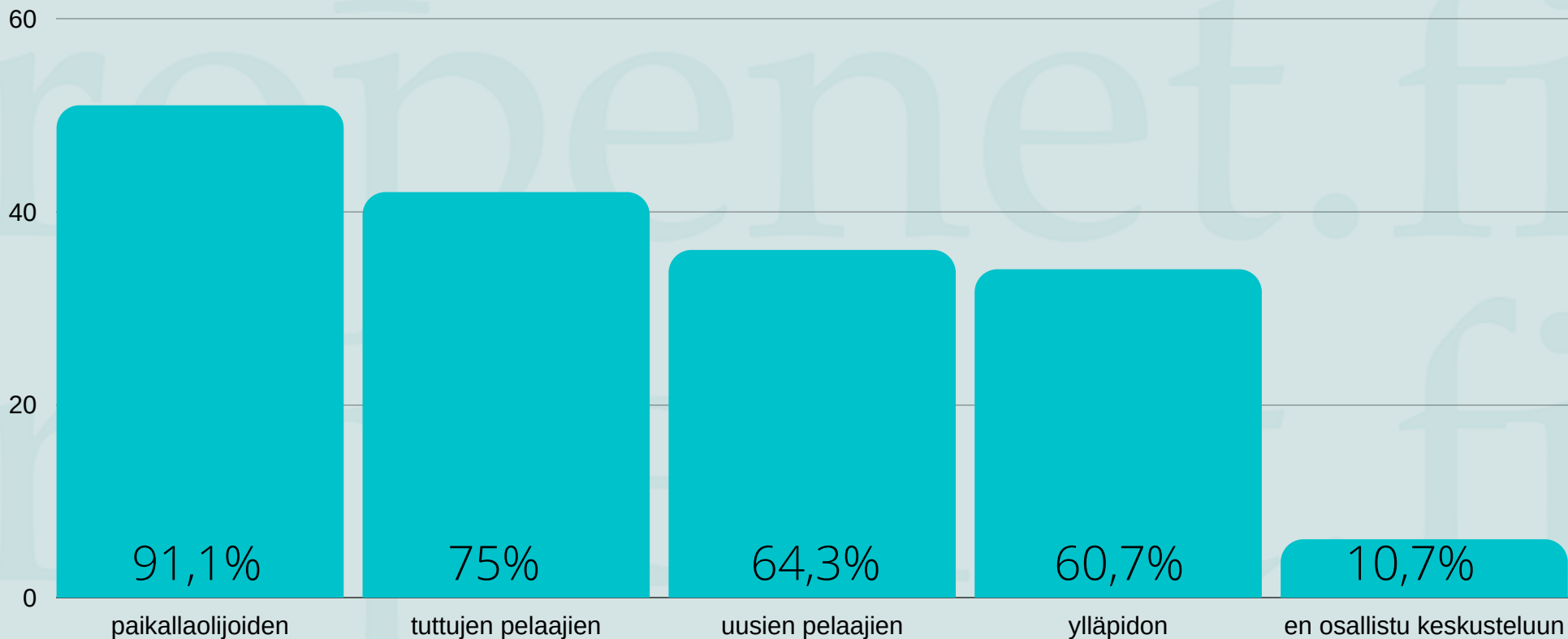
Kysyjä pelaa täysin eri tyylillä



Kaikista kyselyyn vastanneista (56 kpl) selkeästi **suurin osa kertoi hyväksyvänsä peliseurakseen lähes kaikki** riippumatta pelaajan tuttuudesta, asemasta ylläpitäjänä tai pelityylistä. Vain kysyjän käyttämä täysin erilainen pelityyli (esim. minä vs. hän -muodot) keräsi lievästi enemmän vastustusta.

Mitään selkeää pelaajien jättämistä pelien ulkopuolelle ei näin rajatusta materiaalista käy suoraan ilmi, viitaten oletettavasti myös siihen, että tämänkaltainen, ulossulkeva häirintä on useimmiten nimenomaan henkilökohtaista.

Kenen kanssa keskustelelet pelin sisäisissä ryhmissä?



Selvä enemmistö (n. 91%) kaikista vastaajista (56 kpl) kertoi keskustelelevansa paikallaolijoiden kanssa, ja **vain n. 11% kertoi, ettei osallistu ryhmäkeskusteluun lainkaan.**

Tuttujen pelaajien kanssa kertoi keskustelelevansa kolme neljäsosaa (75%), hieman useampi kuin uusien pelaajien (n. 64%) ja ylläpidon (n. 61%) kanssa.

Muita vastauksia oli alle 5, joista suurin osa kertoi vastaajan keskustelevan yksinkertaisesti kaikkien kanssa. Kysymykset eivät siis tuoneet ilmi myöskään keskusteluryhmiin liittyvää ulossulkemista.

5. Häirinnän seuraukset

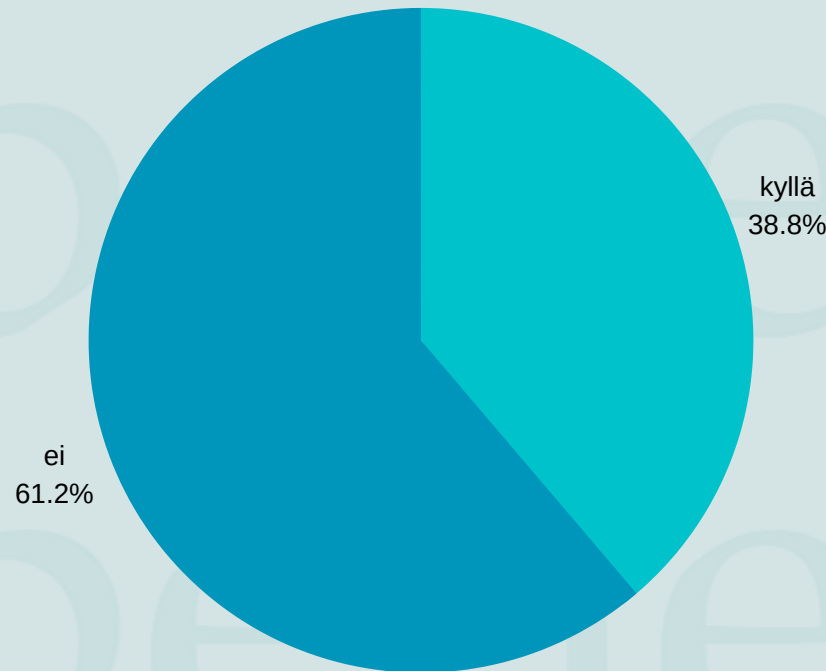
Kysymyksistä, joilla selviteltiin, miten koettu häirintä mahdollisesti vaikutti vastaajiin, ja miten löytää toimivia ratkaisuja häirintään.

Osioon vastasivat kaikki 56 vastaajaa, mutta ainoastaan yksi kysymys oli pakollinen.

Jatkoitko pelaamista pelissä tai peleissä, joissa häirintää tapahtui?

Vapaamuotoisia vastauksia annettiin 43. Vastaukset olivat pääsääntöisesti lyhyitä, ja kuvailivat esimerkiksi lopettamiseen johtanutta aikaa tai pelin lopullista kohtaloa. Useimmat kertoivat jatkaneensa pelissä pelaamista vähintään jonkin aikaa häirintätapausten jälkeen, kuin lopettaneensa.

Olivatko häirinnän seuraukset riittäviä, tai riittävän oikeudenmukaisia?



Kysymykseen vastasi 49 henkilöä. Kaikkiin vastaajiin (56 kpl) suhteutettuna **noin puolet (n. 54%) kertoi, etteivät häirinnän seuraukset olleet riittäviä tai tarpeeksi oikeudenmukaisia**, ja noin kolmasosa (n. 34%) piti seurauksia riittävinä.

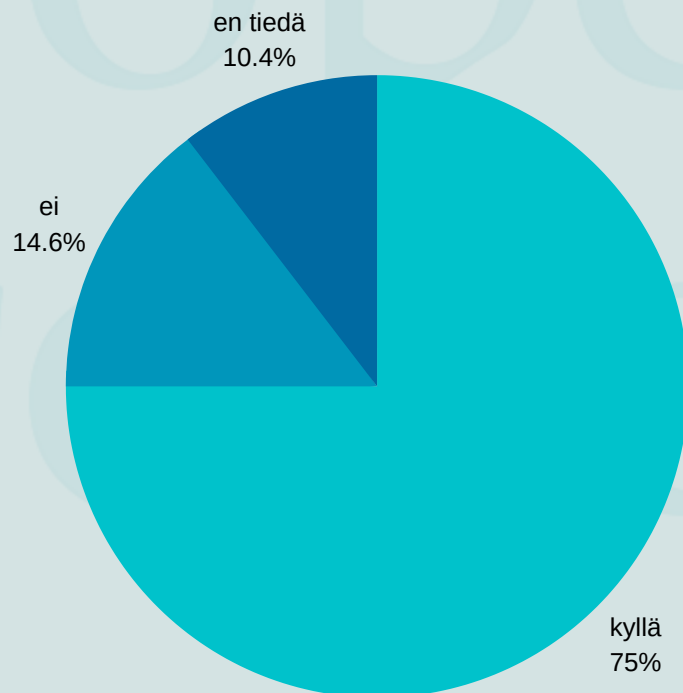
Vaikuttivatko häirintäkokemukset pelimotivaatioosi tai haluusi liittyä uusiin peleihin?

Vapaamuotoisia vastauksia annettiin 40.

Yli puolet vastaajista kertoi häirinnän vaikuttaneen negatiivisesti pelimotivaatioonsa ja haluunsa liittyä peleihin. Osa oli lopettanut pelaamisen kokonaan, ja häirinnällä kerrottiin olleen pitkään vaikutusta mm. itsetuntoon ja omaan mielenterveyteen.

Neljäsosa vastaajista kertoi ettei häirinnällä ollut vaikutusta, tai kuvaili vaikutusta vähäiseksi.

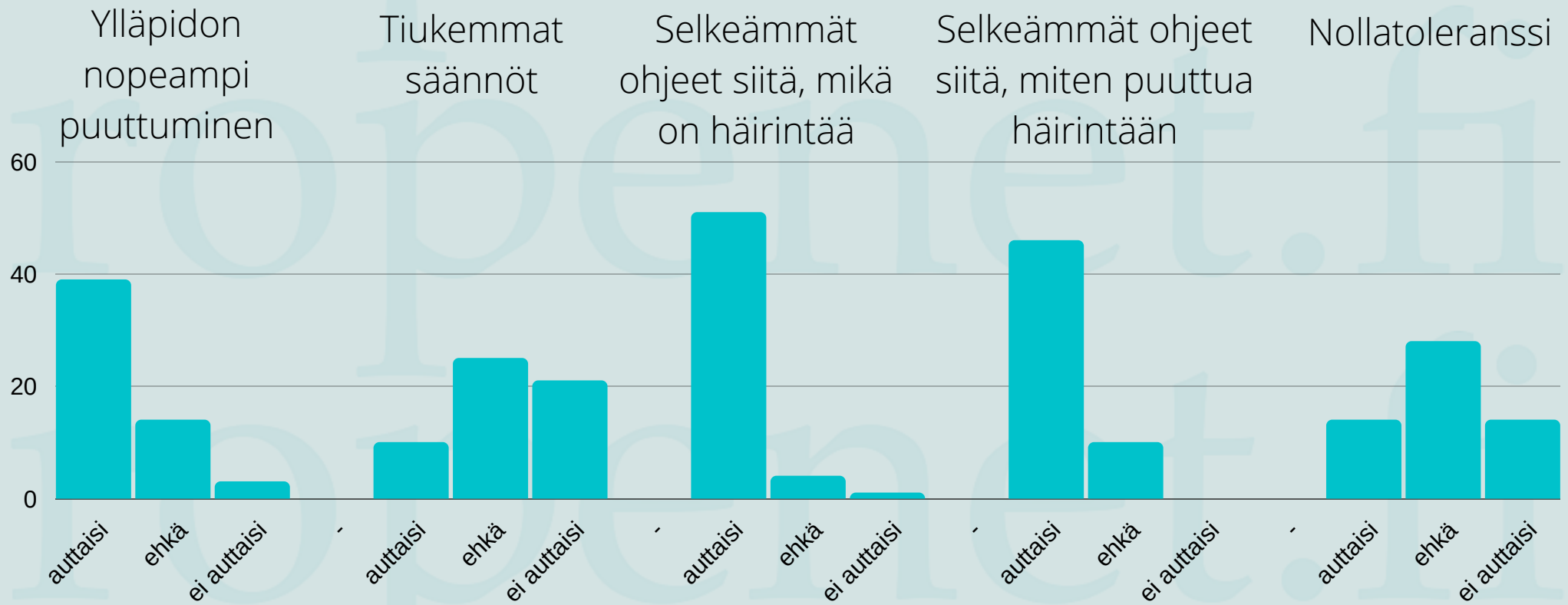
Uskalsitko tai oletko myöhemmin uskaltanut kertoa häirinnästä muille?



Kysymykseen vastasi 48 henkilöä. Kolme neljäsosaa eli selvä enemmistö kertoi uskaltaneensa kertoa kokemastaan häirinnästä muille.

Häirinnästä oli jättänyt kertomatta n. 14%, ja n. 10% ei osannut sanoa, oliko kertonut siitä.

Minkä uskoisit auttavan häirinnän estämisessä ja siihen puuttumisessa?



Kysymykseen vastasivat kaikki 56 henkilöä. **Tehokkaimmiksi katsotut keinot olivat sekä selkeämmät ohjeet sekä häirinnän tunnistamiseen** (n. 91% uskoi sen auttavan ja vain yksi vastaaja ei uskonut sen auttavan lainkaan), **että häirintään puuttumiseen** (n. 82% uskoi sen auttavan ja kaikki uskoivat sen mahdollisesti auttavan). Myös ylläpidon nopeampaa puuttumista pidettiin muita ehdotuksia tehokkaampana (n. 70% uskoi sen auttavan ja vain 3 vastaajaa ei uskonut sen auttavan lainkaan).

Nollatoleranssiin uskottiin selvästi vähemmän (25% uskoi sen auttavan ja 25% uskoi ettei se auttaisi), samoin tiukempiin sääntöihin (n. 18% uskoi sen auttavan ja n. 38% uskoi, ettei se auttaisi lainkaan).

Avoimia vastauksia häirintään puuttumisen ja estämisen keinoista

Vapaamuotoisia vastauksia annettiin 19. Ohessa valikoituja (muokattuja) sitaatteja.

"Häirinnän loppuminen vaatii mielestäni koko yhteisön - niin ylläpitäjien kuin pelaajienkin - toiminnan läpinäkyvyyttä. Kaikki on otettava mukaan riippumatta siitä, onko aiemmin ollut eripuraa vai ei. Ongelmallista on, ettei kokemus häirityksi tulemisesta välttämättä kerro häirinnästä, vaan saattaa johtua pelaajan omista epävarmuuksista. Ylläpidon on pystyttävä luomaan väylä keskustelulle, jossa myös tällaisesta voidaan puhua. Syyt häirinnän takana tulee aina selvittää, jotta sen tapahtuminen voidaan estää myös tulevaisuudessa."

"Mielestäni tärkeintä on, että tilanteisiin puututaan nopeasti, eikä niiden anneta pitkittyä ja kehittyä vahingollisiksi."

"Liian tiukat toimet häirintää vastaan voidaan itsessäänkin tulkita häirinnäksi. Kuka saa päättää, milloin keskustelu ylittää häirinnän rajan? Kaikki ylläpitäjät tai pelaajat eivät osaa olla puolueettomia, ja monet ottavat viattomatkin asiat henkilökohtaisesti."

"Monet eivät varmasti edes tajua, mitä on häirintä, ja useimmiten lievissä tapauksissa häirintä on tahatonta. Asioista puhuminen ja selkeät säännöt ovat keinoja ainakin siihen, että häirintä aiheena ylipäätään nousee esiin."

"Jos ylläpito ei näe toiminnassaan mitään väärää vaikka olisi itse häiriköinyt, ja vain uhriutuu arvostelusta, ei mitään ole tehtävissä."

"Pelit tarvitsevat vähintään kaksi ylläpitäjää."

"Peliyhteisön jäsenten pitäisi muistaa nimimerkin takana olevan vain toinen ihminen. Koskaan ei voi tietää, mitä joku on kokenut. Lisäksi kaikkien pelaajien pitäisi sitoutua noudattamaan turvallisemman pelaamisen pelisääntöjä ja käytäntöjä, jotka ylläpito laatii tarvittaessa. Myös sisältövaroitusten käyttö on hyvästä."

"Pitäisi olla jokin väylä saada apua pelissä tapahtuvaan häirintään myös siinä tilanteessa, kun häiritsijänä on ylläpito."

"Toivoisin, että kaikki pelaajat kiinnittäisivät erityistä huomiota siihen, häiritäänkö jotakuta, ja nostaisivat sen esiin, jotta kukaan ei jäisi asian kanssa yksin. Joistakin asioista pitäisi keskustella, kuten miten luoda ilmapiiri, jossa kenellekään ei tulisi ulkopuolinen olo. Olisi myös tärkeää muistaa, että jokainen pelaaja on joskus ollut aloittelija. Toivon myös, ettei peliyhteisöissä olisi liian voimakkaita mielipiteitä ja ymmärrettäisiin paremmin toisten motiiveja. On tärkeää, ettei netissä yleistyvä mustavalkoinen muiden tuomitseminen siirtyisi myös ropemaailmaan."

"Avoin keskusteluilmapiiri auttaa jonkin verran."

Häirintäkysely 2019-2020

Kysely alkoi 6.12.2019 ja päättyi 1.4.2020.

Nämä tulokset julkaistiin 17.7.2020 osoitteessa [ropenet.fi/häirintä](https://ropenet.fi/hairinta).

Tätä tulosjulkaisua ja sen tiivistelmää saa käyttää häirinnän vastaiseen työhön, kunhan linkittää tietojen lähteen: [ropenet.fi/häirintä](https://ropenet.fi/hairinta)

Tuloksia ei saa muokata tai käyttää muuhun tarkoitukseen ilman lupaa. Lupaa muuhun käyttöön voi pyytää RoPe-Netin ylläpidolta.

Kiitos kaikille kyselyyn vastanneille!