



**NEAPYKANTOS  
KALBA  
INTERNETINIUOSE  
ŽAIDIMUOSE**

**TYRIMO ATASKAITA**

*Play your Role* projektą finansuoja EK (2014 – 2020 m.) Teisių, lygybės ir pilietybės programa. Užsiėmimų rinkinys – septynių partnerių bendro darbo rezultatas:

**ZAFFIRIA**, Italija

**CIAC, Universidade do Algarve**, Portugalija

**COSPE**, Italija

**Fundacja Nowoczesna Polska**, Lenkija

**JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis**, Vokietija

**SAVOIR\*DEVENIR**, Prancūzija

**VŠĮ EDUKACINIAI PROJEKTAI (EDUPRO)**, Lietuva

2020 m. gegužės mėn.



Leidinį finansuoja Europos Sąjungos Teisių, lygybės ir pilietybės 2014–2020 m. programa. Leidinio turinyje pateikiamas tik pačio autoriaus požiūris ir jis/ ji prisiima už tai atsakomybę. Europos Komisija nėra atsakinga už leidinyje esančios informacijos naudojimą.

# TURINYS

<b>4</b>	<b>1. ĮVADAS</b>
<b>6</b>	<b>2. LITERATŪROS APŽVALGA</b>
<b>7</b>	2.1 Virtualūs vaizdo žaidimai
<b>8</b>	2.2 Neapykantos kalba ir smurtas
<b>10</b>	2.3 Platformos ir kūrėjai – cenzūra ir laisvė
<b>11</b>	2.4 Vaizdo žaidimų raštingumas
<b>13</b>	2.5 Rimti žaidimai
<b>14</b>	2.6 Išvados
<b>16</b>	<b>3. TYRIMAS</b>
<b>17</b>	3.1 Metodologija
<b>18</b>	3.1.1 Tikslinės grupės
<b>18</b>	3.1.2 Hipotezės
<b>21</b>	3.2 Klausimyno rezultatų analizė
<b>21</b>	3.2.1 Aprašomoji statistinė analizė
<b>21</b>	3.2.1.1 Italija
<b>22</b>	3.2.1.2 Lietuva
<b>23</b>	3.2.1.3 Portugalija
<b>24</b>	3.2.1.4 Bendra aprašomoji statistinė analizė
<b>26</b>	3.2.2 Koreliacijos duomenys
<b>26</b>	3.2.2.1 Italija
<b>28</b>	3.2.2.2 Lietuva
<b>30</b>	3.2.2.3 Portugalija
<b>33</b>	3.2.2.4 Bendrosios koreliacijos duomenys
<b>35</b>	3.3 Hipotezių patvirtinimas
<b>36</b>	3.4 Rezultatai ir išvados
<b>37</b>	<b>4. FOKUS GRUPĖ</b>
<b>38</b>	4.1 Kokybinė analizė
<b>38</b>	4.1.1 Italija
<b>41</b>	4.1.2 Lietuva
<b>44</b>	4.1.3 Portugalija
<b>48</b>	<b>5. BAIGIAMOSIOS IŠVADOS</b>
<b>51</b>	<b>6. BIBLIOGRAFIJA</b>

# 1. IVADAS



1

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=LEGISSUM:I33178>

Neapykantos kalbą Europos Sąjungos įstatymai apibrėžia taip: „viešas smurto ar neapykantos kurstymas, nukreiptas prieš asmenį dėl tam tikrų savybių: rasės, odos spalvos, religijos, tautinės ar etninės kilmės“<sup>1</sup>.

Šis tyrimas atliktas vykdant projektą „Play your role“. Projekto pagrindinis tikslas yra rasti būdus, kaip įtraukiant žaidėjus, mokytojus, pedagogus, vaizdo žaidimų įmones, vaizdo žaidimų kūrėjus ir pilietinę visuomenę užkirsti kelią neapykantos kalbos naudojimui vaizdo žaidimuose.

Daugelio paauglių gyvenime žaidimai internete arba bendravimas žaidimų bendruomenėse užima labai daug laiko. Tai gali įtakoti jų supratimą apie virtualų ir realų gyvenimą, veikti jų elgesį, konfliktų sprendimą. Apklausos ir tyrimai visame pasaulyje rodo, kad internetiniuose žaidimuose yra nemažai neapykantos, agresijos, įžeidžiančių komentarų, priekabiavimo, persekiojimo. Labai dažnai su neapykantos skleidėjais susidūrę paaugliai nurodo, kad jie įžeidinėjami dėl jų rasės, religijos, gebėjimų, lyties, seksualinės orientacijos ar tautybės. Projekto veiklomis siekiama išanalizuoti ir suprasti neapykantos kalbos naudojimo paplitimą internete, ieškoti prevencijos priemonių, galinčių užkirsti kelią neapykantos kalbos naudojimui, padėti jaunimui ugdyti kritinį mąstymą per žaidimus ir motyvuoti juos kovoti prieš neapykantos kalbos vartojimą.

„Play your role: žaidimai prieš neapykantos kalbą“ yra Europos Komisijos finansuojamas projektas pagal Europos Sąjungos Teisių, lygybės ir pilietybės programą (2014–2020). Projekto partneriai – ZAFFIRIA (Italija), COSPE (Italija), SAVOIR\*DEVENIR (Prancūzija), JFF – Jugend Film Fernsehene.V. (Vokietija), VšĮ EDUKACINIAI PROJEKTAI-EDUPRO (Lietuva), Fundacja Nowoczesna Polska (Lenkija), CIAC, Universidade do Algarve, (Portugalija).

Šiame straipsnyje pateikiami literatūrinės analizės rezultatai. Informacijos pateikimas suskirstytas į 6 dalis:

1. Vaizdo žaidimai.
2. Neapykantos kalba ir smurtas.
3. Platformos ir kūrėjai – cenzūra ir laisvė.
4. Vaizdo žaidimų raštingumas.
5. Rimti žaidimai.
6. Išvados.

# 2. LITERATŪROS APŪZVALGA



## 2.1 Virtualūs vaizdo žaidimai

Vaizdo žaidimai leidžia žaidėjui virtualiame pasaulyje pralaimėti be fizinių pasekmių (Silva, 2010). Vaizdo žaidimai įsiveržia į kasdienį gyvenimą su įdomia ir saugia realybe. Virtualiame pasaulyje etika ir moralė tarsi negalioja, o žaidėjas pasineria į laisvą ir nepriklausomą aplinką, kur jis gali būti kitokiu: agresyviu, gražiu, žudiku, imperijos karaliumi. „Žaidimas yra sistema, kuri įtraukia žaidėjus į dirbtinį konfliktą“ (Salen & Zimmerman, 2004, p. 80). Tyrimai parodė, kad jei žaidėjui tektų rinktis tarp žiauraus žaidimo, kuris jam nekelia iššūkio, ir žaidimo, kuriame nėra smurto, bet yra iššūkis, žaidėjas pasirinktų antrąjį (Ramos, 2008). Kita vertus, vaizdo žaidimai suteikia galimybę išmokti naujų dalykų, stebėti savo pažangą, skatina kurti, bendrauti su kitais žaidėjais, ugdo gebėjimus žaisti bendradarbiaujant ir konkuruojant (Nass, Taubert & Zolotikh, 2014).

Šiais laikais vaizdo žaidimai yra labai populiarūs: Europoje 97 proc. 12–17 metų paauglių (iš kurių 40 proc. yra merginos) žaidžia ar žaidė vaizdo žaidimus. Europos konsolių rinkoje 20 perkamiausių žaidimų buvo parduota virš 973 milijonų egzempliorių<sup>2</sup>. Vaizdo žaidimų rinka per 2018 metus pagal žaidimų bendruomenių dydį pasiekė naujus rekordus. Populiariausi yra „Playerunknown’s Battlegrounds“ (PUBG)<sup>3</sup> ir „Fortnite“<sup>4</sup> žaidimai.

Pastebėta, kad internetiniai žaidimai palengvina žaidėjų bendravimą ir socializaciją, kadangi žaidėjai neturi informacijos apie kitų žaidėjų lytį, amžių, rasę, išvaizdą. Žaidėjai, susibūrę į virtualias bendruomenes, kuria ir vadovaujasi savo sukurtomis taisyklėmis ir vertybėmis. Vieni mokslininkai pasisako už tai, kad žaidimai didina žaidėjų socializaciją (Colwell, Grady ir Rhaiti, 1995), tačiau kiti teigia, kad žaidėjai yra izoliuoti (Selnow, 1984).

Žaidimo pasakojimas įtraukia kaip filmas, kuris taip pat perduoda idėjas ir vertybes, sukelia emocinį atsaką. Pasinėrę į žaidimą, vartotojai kuria savo virtualų pasaulį, kuris remiasi sprendimais, kuriuos žaidėjas daro žaidime. Virtuali laisvė gali lemti neetišką elgesį (Machado, 2007; Ramos, 2008).

Vaizdo žaidimai suteikia platų galimybių ir kūrybos lauką ir tik nuo žaidėjų priklauso, kaip jis elgsis. Dauguma vartotojų yra vaikai, paaugliai (Ferreira, 2003), todėl etikos ir moralės klausimai, taisyklės vaizdo žaidimuose tampa labai aktualūs.

2

<https://www.pewresearch.org/internet/2008/09/16/teens-video-games-and-civics/>

3

PUBG yra pirmasis vaizdo žaidimas, išpopuliarinęs „battle royale“ žanrą – vaizdo žaidimų rūšį, kurioje daugybė žaidėjų (paprastai 100) tuo pačiu metu varžosi tame pačiame žemėlapyje ir išgyvena tik vienas

4

„Fortnite“ yra internetinis vaizdo žaidimas, sukurtas „Epic Games“. Žaidėjai turi rinkti medžiagas, ginklus ir bandyti vienas kitą sunaikinti. Laimi paskutinis stovintis žaidėjas. Jame yra daugiau nei 125 milijonai žaidėjų ir šis žaidimas tapo kultūriniu reiškiniu.

## 2.2 Neapykantos kalba ir smurtas

Neapykantos kalba – tai viešas smurto ar neapykantos kurstymas, nukreiptas prieš asmenį ar asmenų grupę dėl tam tikrų savybių: rasės, odos spalvos, religijos, tautinės ar etninės kilmės. Įgyvendinant Elgesio kodeksą, nuo 2016 m. gegužės mėn. daugelis Europos platformų įsipareigojo kovoti su neapykantos kalbos plitimu. Nevyriausybinų organizacijų ir viešųjų įstaigų<sup>5</sup> atliktas Elgesio kodekso vertinimas parodė, kad keturis kartus padidėjo pranešimų apie neapykantos kalbą internete. Daugiausiai pranešimų gauta dėl ksenofobijos – 17,8 proc., 17,7 proc. – dėl neapykantos musulmonams, 15,8 proc. – dėl etninės kilmės.

5

[http://europa.eu/rapid/press-release\\_IP-18-261\\_en.htm](http://europa.eu/rapid/press-release_IP-18-261_en.htm)

6

PewDiePie, komikas ir vaizdo įrašų prodiuseris, žinomas dėl savo vaizdo žaidimų žaidimo tinklalapyje „Youtube“.

Neapykantos kalbos galima rasti:

1. Žaidimuose, žaidžiamuose ne internete.
2. Internetiniuose žaidimuose.
3. Internetinėse bendruomenėse.

Žaidimuose, žaidžiamuose ne internete neapykanta gali būti skleidžiama per žaidimo turinį (žiaurūs vaizdai, smurtas, neapykantos kalbą vartoja žaidimų veikėjai, situacijos) arba siejama su žaidėju elgesiu žaidžiant. Šį klausimą puikiai iliustruoja specialus PEGI („Pan European Game Information“ – Europos vaizdo žaidimų turinio įvertinimo sistema) žymėjimas (nurodantis, pvz., kokiai amžiaus grupei skirtas žaidimas ir įspėjimai apie diskriminaciją ar neapykantos kalbos vartojimą).

Internetinius žaidimus žaidžia keli žaidėjai. Jie sudaro komandas, kuria ir svarsto strategijas, kalbasi. Nesant tinkamo moderatoriaus, tai gali sukelti konfliktines situacijas ir žaidėjai gali pradėti vienas kitą įžeidinėti ne tik virtualiame, bet ir realiame gyvenime. Pavyzdžiui, žaidėjas PewDiePie<sup>6</sup> – „YouTube“ garsenybė, gavo baudas ir daugelis rėmėjų nutraukė su juo sutartis dėl jo antisemitinių įžeidinėjimų, kuriuos jis naudojo savo „YouTube“ kanale.

Internetinės bendruomenės susiburia žaidžiant konkrečius internetinius žaidimus (pvz., „PUBG“, „Fortnite“, „League of Legends“ ir „Overwatch“) vaizdo žaidimų platformose (pvz. „Twitch“, „Steam“ ir „Reddit“). Jose galima rasti smurto, netolerancijos, dviprasmių komentarų ir kitų neapykantą skatinančių dalykų.

Pastaraisiais metais labai paplito įžeidinėjimai, priekabiavimas prie moterų, dirbančių vaizdo žaidimų industrijoje. Kuriasi neapykantos grupės, kurios gali kelti grėsmę ne tik virtualiai, bet ir realiame gyvenime.

Žudymai, nusikaltimai, kurių gausu kine ir televizijoje, perkeliama ir į žaidimus, kur žaidėjams leidžiama elgtis kaip žudikams ar



## 7

Call of Duty“, pirmojo asmens šaudyklės vaizdo žaidimų franšizė, kurią 2003 m. išleido „Activision“, daugiausia dėmesio skyrė Antrojo pasaulinio karo žaidimams. 2014 m. Gineso rekordai pripažino, kaip geriausią visų laikų žaidimų seriją.

## 8

Kai kuriose šalyse, pavyzdžiui, Jungtinėje Karalystėje ir Australijoje, neapykantos kalba laikoma nusikaltimu.

nusikaltėliams. Neapykantos kalbos vartojimas tapo tendencija, kuri persikelia ir į žaidimus. Virtualus pasaulis kuria tariamą visišką laisvės, nebaudžiamumo iliuziją, kuria žaidėjai naudojami kartais net pažeisdami ar ignoruodami šalies įstatymus. Pavyzdžiui žaidimuose „GTA“, „Fortnite“ ar „Call of Duty“<sup>7</sup> žaidėjai gali elgtis taip, kaip nori, ir jų neetišką ir nusikaltimą<sup>8</sup> elgesys (rasizmo ar seksizmo skatinimas) „GTA“ pasaulyje laikomas priimtiniu. Gebėjimas paskatinti virtualų smurtinį elgesį vadinamas „internetinės disinhibicijos efektu“ (Suler, 2004, p. 321), kuris dažnai iššaukia ir grubios kalbos vartojimą, kritiką, agresyvumą ir neapykantą (Joinson, 1998).

Verbalinė neapykantos kalbos išraiška dažnai toleruojama kaip įprasta reakcija pykstant ar nusivylimo akimirkomis. Žaidimų metu bendraujama daug ir dažnai. Komentarai gali būti nuo komplimentų iki įžeidinėjimų dėl kilmės, rasės, religijos, seksualinės orientacijos. Anonimiškumas ir nebaudžiamumas skatina vartoti neapykantos kalbą kaip valdžios demonstraciją ar neigiamų emocijų paleidimo būdą. Tačiau toks elgesys kenkia tiek agresoriaus, tiek ir aukos psichinei ir fizinei būklei bei mažina jų savivertę (Breuer, 2017).

Pasak Consalvo, Ivory, Martins ir Williams (2009), pagrindinis neapykantos kalbos taikinytis yra moterys ir mažumos. Vaizdo žaidimuose yra mažai veikėjų moterų, ispanų, indėnų kilmės, o daugiausia vaizduojami baltaodžiai vyrai. Televizija, žaidimai gali daryti įtaką kognityviniam socialinės tapatybės formavimuisi ir paveikti žaidėjų įsitikinimus apie socialines grupes.

Consalvo ir kt. tyrimai (2009 m.) parodė, kad 40 proc. žaidimų nėra veikėjų moterų. O jei jos ir yra, joms skiriami antraplaniai vaidmenys. Daugiau nei du trečdaliai veikėjų yra baltos odos spalvos (68 proc.), toliau eina lotynų amerikiečiai (15 proc.) ir juodaodžiai (8 proc.) (ypač gangsterių žaidimuose, pvz., „GTA“). Šis disbalansas kuria stereotipus, kurie atvaizduojami žaidimuose.

„Sega Uk“ rinkodaros direktorius Simon Morris sakė, kad smurtas, kuris yra mūsų visuomenės dalis, yra problema, tačiau mes dėl to nekalti. Mūsų žaidimai gaminami atsižvelgiant į paklausą. Mes tik reaguojame į tai, ką žmonės nori pirkti“ (Cunningham, 1995, p. 196). Žaidėjų, turinčių tam tikrą savybę, dėmesį, labiau pritrauks bendruomenės, kurios turi panašią savybę (Consalvo ir kt., 2009). Breuer teigė, kad mažumos yra nepakankamai atstovaujamos ir tai nulemia, kad mažumų žaidėjai patiria atskirtį ir neapykantos kalbą. Vietoj to, kad mažumos būtų ginamos nuo neapykantos nusikaltimų, kontrolė dažnai naudojama kaip netolerancijos skleidimo priemonė (Bernardes, Fernandes, Bonaldi & Nesteriuk, 2016). Daugelio autorių ir mokslininkų tyrimų nustatė ryšį tarp

smurto vaizdavimo ir agresyvaus vaikų elgesio. Pasak Packard (2013, p. 318), smurtiniai vaizdo žaidimai, tokie kaip „GTA“ ar „Fortnite“, galimai gali skatinti seksualinį priekabiavimą ir netinkamus santykius tarp berniukų ir mergaičių.

## 2.3 Platformos ir kūrėjai – cenzūra ir laisvė

9

„Massive Multiplayer Online“, internetinis vaidmenų vaizdo žaidimas, kuriame vienu metu konkuruoja ir bendrauja labai daug žmonių.

10

„World of Warcraft“ internetinis žaidimas „MMORPG“ tipo, kurį sukūrė ir platino „Blizzard Entertainment“. Paleistas 2014 m

11

„Ubisoft“ yra prancūzų vaizdo žaidimų įmonė, turinti kelias kūrimo studijas visame pasaulyje, kurianti populiarius žaidimus, tokius kaip „Assassin's Creed“, „Just Dance“, „Prince of Persia“, „Rayman“.

12

[https://europa.eu/rapid/press-release\\_MEMO-18-262\\_en.htm](https://europa.eu/rapid/press-release_MEMO-18-262_en.htm)

13

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233231>

Žaidimo kūrėjų tikslas yra patenkinti jau turimą auditoriją, o ne plėsti ją kuriant naujus žaidimus kitai auditorijai. MMORPG<sup>9</sup> žaidimai, tokie kaip „World of Warcraft“<sup>10</sup>, populiarėja, nes žaidėjams suteikiama galimybė patiems pasirinkti veikėjų lytį, rasę, amžių ar pačiam susikurti originalų veikėją (Consalvo ir kt., 2009). Kaip rašo Zagalo (2019), sukurti žaidimą, turintį etinę ir moralinę vertę, bet taip pat ir populiarų, nėra pasiekiamas įmonėms ar korporacijoms, kurios tik nori uždirbti pinigų.

Kovoje su neapykantos kalba kūrėjai vaidina labai svarbų vaidmenį, kadangi jie kuria žaidimo turinį ir veikėjus. Tokiu būdu jie gali reguliuoti veikėjų charakteristikas ir jų skaičių. Taip jie gali padidinti žaidėjų, priklausančių įvairioms mažumoms, skaičių (Breuer, 2017). Tačiau žaidimų kūrėjai negali numatyti visų žaidėjų elgesio virtualioje aplinkoje, todėl žaidimų kontrolę turėtų atlikti mažosios dirbtinio intelekto programos, veikiančios kaip virtuali policija, galinti ištaisyti pastebėtas kūrėjų klaidas (Machado, 2007).

Didelės kompanijos, tokios kaip „Ubisoft“<sup>11</sup>, įgyvendina savo bendruomenės sistemų ir žaidimų pokalbių Elgesio kodeksą, draudžiantį žaidėjams naudoti rasistinius ar homofobinius įžeidimus. Žaidėjai užblokuojami (priklausomai nuo pažeidimo lygio) nuo dviejų iki penkiolikos dienų. Kai kuriais atvejais galimas blokavimas visam laikui (pvz., Tomo Clancy's „Rainbow Siege“ žaidime). Sunkiau vyksta pažeidimų atsekamumas pokalbiuose ir diskusijose.

Didelį susirūpinimą kelia per didelė kontrolė ir cenzūra. ES Elgesio kodeksas, skirtas kovai su neapykantos kalba internete<sup>12</sup>, turi būti pavyzdys platformoms. UNESCO taip pat skatina medijų vaidmenį kovojant su neapykanta ir ekstremizmu. Leidinyje „Countering Online Hate Speech“<sup>13</sup> pateikiama neapykantos kalbos apžvalga ir pateiktos kelios priemonės, kaip ją neutralizuoti (Grizzle & Tornero, 2016).

Žaidimų platformos ir bendruomenės paprastai tarnauja kaip vieta skleisti neapykantos kalbą. „Discord“<sup>14</sup>, programa, leidžianti kurti pokalbius ir grupes, vienijančias žaidėjus, jau parodė savo

14

„Discord“, programa su balso ir teksto pokalbiais, sukurta žaidėjams. Paleista 2015 m.

15

„Twitch“, tiesioginio vaizdo perdavimo svetainė daugiausia dėmesio skirianti vaizdo žaidimams. Paleista 2011 m.

16

„YouTube“, vaizdo įrašų bendrinimo platforma. Įkurta 2005 m.

17

Tiesioginis srautas – tiesioginis įvykio perdavimas internetu.

poziciją prieš neapykantos kalbą ir užblokavo kelis vartotojus, skatinusius nacių ir baltųjų viršenybės ideologiją. „Steam“, žaidimų bendruomenė ir kūrėja, atsisakė blokuoti žaidimus ar keisti žaidimų turinį, motyvuodama laisva žmonių pasirinkimo teise ir atsiribojimu nuo kultūrinių ginčų. „Twitch“<sup>15</sup> ir „YouTube“<sup>16</sup> yra platformos, kuriose galima tiesiogiai žiūrėti<sup>17</sup> beveik viską, įskaitant ir žaidimus. Jose turinys veikia be filtrų, todėl neįmanoma sustabdyti netinkamų veiksmų. Tiesioginiai transliuotojai gali tapti žvaigždėmis, tokiomis kaip PewDiePie, ir įtakoti, paveikti stebėtojus. Vaizdo žaidimų uždraudimas ar cenzūra gali būti laikomi žodžio laisvės suvaržymu. Žodžio laisvė yra svarbus savarankiško mąstymo, savęs realizavimo, demokratijos pamatas (Greenawalt, 2005, p. 279). Ar cenzūra gali būti pateisinama? Žodžių galia atsiskleidžia per turinio įtaką nuomonėms ir veiksams. (Hurley, 2004). Vertinant iš kitos pusės, tam tikrų vaizdo žaidimų uždraudimas gali būti netinkama priemonė, nes smurtiniai vaizdo žaidimai paverčiami lyg ir „uždraustu vaisiu“, o tai skatina ieškoti būdų, kaip jį paragauti.

Gal žaidėjų žaidimų raštingumo ugdymas ir žaidimų kūrimas galėtų paskatinti jaunas žmones diskutuoti apie žaidimų turinį. (Lourenço, 1998). Žaidimų turinys turi būti tobulinamas atsisakant smurtinių veiksmų ir siekiant maksimaliai sumažinti jų daromą žalą.

## 2.4 Vaizdo žaidimų raštingumas

Vaizdo žaidimai įtraukia į sudėtingų situacijų sprendimus, moko vertinti pažangą, spręsti konfliktus, organizuoti veiklą, todėl vaizdo žaidimai yra labai gera edukacinė priemonė (Moita, 2007). Pedagogai, naudodami vaizdo žaidimus edukacijos procese, turi rasti tinkamus metodus, kad įtrauktų mokinius į procesą. Vaizdo žaidimai gali padėti ne tik išmokyti skaityti, skaičiuoti, atpažinti, tačiau jie taip pat gali padėti ugdyti toleranciją, mokyti etiško elgesio, pakantumo. Svarbiausia mokytojui sugebėti išmokyti mokinius atskirti realų ir virtualų pasaulį ir leisti pajusti malonumą mokytis fantastikos ir fantazijos erdvėje (Moita, 2007; Ramos, 2008).

Kaip jaunimas gali mokytis iš vaizdo žaidimų? Kaip skatinti vaizdo žaidimų raštingumą tarp pedagogų, vaikų ir paauglių? Espinosa ir Scolari vaizdo žaidimų raštingumą apibūdino taip: „tai gebėjimas žaisti žaidimus, suprasti žaidimus, kurti žaidimus“ (Espinosa & Scolari, 2009, p. 48–49). Per neformalaus mokymosi užsiėmimus mokiniai gali įgyti tokių įgūdžių, kurie retai lavinami mokykloje (kritinis mąstymas, bendradarbiavimas, dalyvavimas ir kt.). Mokymasis per žaidimus yra labai aktualus jaunam žmogui, kur sprendamas problemas,

vertindamas ir imituodamas žaidėjas gali mokytis virtualiame pasaulyje. Stebėjimas yra svarbiausia neformalaus mokymosi strategija, nes stebėdamas savo mėgstamus žaidėjus „YouTube“, jaunimas gali atlikti užduotis ir spręsti problemas vaizdo žaidimuose (Espinosa & Scolari, 2009).

Kas gali skatinti mokytis naudojant vaizdo žaidimus? Kuriant žaidimą svarbu, kad būtų elementų, kurie padėtų žaidėjams mokytis. Žaidėjai gali lavinti savo žaidimo įgūdžius pasirinkdami tapatybę (avatar) ir dalyvaudami veiksmu, kuris leidžia jiems rizikuoti be realių pasekmių. Didelės išlaidos, laikas, prieinamumas, konservatyvus požiūris į tradicinius mokymosi metodus – tai yra kliūtys, kurios trukdo vaizdo žaidimams tapti prieinamu ir plačiai naudojamu mokymosi būdu (Nass ir kt. 2014).

Žaisdamas pagal taisykles, vartotojas, bendraudamas su kitais lavina savo socialinius įgūdžius. Mokiniai žaidime yra aktyvūs žinių perėmėjai, jie patys valdo veiklą, sprendžia problemas ir siekia tam tikrų tikslų (Delwiche, 2006). Zagal (2008) teigė, kad terminas „žaidėjų raštingumas“ (aistra žaisti), neturėtų būti tapatinamas su terminu „žaidimų raštingumas“ (gebėjimu suprasti žaidimus). Norint suprasti žaidimus, būtina suvokti jų vaidmenį kultūroje. Kultūrinis kontekstas dažnai yra svarbus norint suprasti žaidimus.

Žaidimų supratimas reiškia gebėjimą paaiškinti, aptarti, išdėstyti žaidimus kultūriniame kontekste (artefaktai), kitų žaidėjų ir platformų kontekste. Savo tyrime Zagal (2015), ieškodamas žaidimų raštingumo pagrindo, atkreipė dėmesį į du mokomuosius objektus: bendruomeninės praktikos, kur vartotojas yra bendruomenės dalis, ir žinių kūrimas, kur bendruomenėje skatinamos idėjos ir jos tobulinamos.

Pasak Grizzle ir Tronero (2016), nėra aiškaus sutarimo, kaip neutralizuoti neapykantos kalbos internete neigiamą poveikį. Tačiau švietimas ir sąmoningumo didinimas yra pagrindiniai elementai, padedantys kovoti su neapykantos kalba internete.

UNESCO mokytojams parengė vadovą „Vadovas mokytojams apie smurtinio ekstremizmo prevenciją švietime“. Jame teigiama, kad nepakanka kovoti su smurtiniais ekstremistais, reikia visiškai jam užkirsti kelią. Reikalingos tokios kovos formos, kurios neleistų klaidingai interpretuoti kultūros ir skatintų neapykantą dėl nežinojimo<sup>18</sup>. Medijų ir informacinis raštingumas turėtų būti ugdomas tiek formaliajame, tiek neformaliajame ugdyme, o jaunimui privalu suteikti daugiau informacijos, kad jie turėtų žinių, kai susidurs su neapykanta ir radikaliu turiniu.

Vaizdo žaidimai gali būti puikios mokymo priemonės, galinčios

18

<https://en.unesco.org/preventing-violent-extremism>

Mes pabrėžiame gamesforchange.com, sukurtą 2004 m., darbą su šia misija: „įgalina žaidimų kūrėjus, socialinius novatorius skatinti realaus pasaulio pokyčius naudojant žaidimus ir technologijas, kurie padeda žmonėms mokytis, tobulinti savo bendruomenes, prisidėti kuriant pasaulį geresne vieta. Mes sušaukiame suinteresuotąsias šalis per savo kasmetinį G4C FESTIVALĮ ir skatiname keistis idėjomis bei ištekliais per seminarus ir konsultacinius projektus. Mes įkvepiame jaunimą tyrinėti pilietines problemas, mokytis XXI amžiaus, STEM įgūdžių per mūsų STUDENT CHALLENGE ir mokyti pedagogus vesti žaidimų kūrimo užsiėmimus apie žaidimų poveikį. Mes išlaikome projektus, žaidimų iššūkius bendradarbiaudami ir kurdami patyrusių, įvairių organizacijų. Mes veikiamė kaip stiprintuvas, kuris kuruoja pokyčius per mūsų žaidimų arkadas ir apdovanojimus“ (<http://www.gamesforchange.org>).

## 20

„My Child Lebensborn“ yra auklėjimo, išgyvenimo žaidimas, paremtas tikrais įvykiais. Sukūrė „Sarepta Studio AS“, išleistas 2018 m.

## 21

„Florence“, interaktyvus istorinis vaizdo žaidimas, kurį sukūrė ir išleido „Mountains Studio“ 2018 m.

sutelkti dėmesį ir motyvuoti jaunos žmones mokytis tam tikrų įgūdžių, pagrįstų kritiniu mąstymu, bendradarbiavimu ir bendravimu.

## 2.5 Rimti žaidimai

Rimti žaidimai leidžia žaidėjui išmokti tam tikros rūšies mokomosios medžiagos žaidimo metu. Žaidimas ir mokymasis yra neatskiriamos dalys. Paprastai jų grafinis vaizdas nėra patrauklus, todėl jie nėra priimami su tokio pačiu entuziazmu kaip „žaidimų karaliai“. Dažniausiai rimti žaidimai tobulina tik vieną įgūdį. Prieš pradėdant žaisti yra būtina perskaityti instrukcijas. Jie yra sunkiai randami ir prieinami visose platformose, todėl nėra labai populiarūs (Nass ir kt., 2014).

Keli autoriai atliko tyrimus, siekdami nustatyti rimtų žaidimų svarbą ugdymui ir elgesiui. „International Journal of Videogames“ arba „The International Journal of Game-Based Learning“ dešimtmetį telkė mokslininkus ir inžinierius kurti žaidimus kaip mokymosi priemones. Jameso Paul Gee savo mokslinę karjerą skyrė žaidimų, mokymosi ir visuomenės santykio tyrimams. Anot jo, raštingu vaizdo žaidimų srityje galima save laikyti tada, jei gali atpažinti („skaitymo“ atitikmuo) ir (arba) sukurti („rašymo“ atitikmuo) reikšmes vaizdo žaidimų srityje (Gee, 2014). Gee nustatė, kad pagrindinis rimtų žaidimų principas yra sėkmė, kuri motyvuoja ir kelia iššūkius. Amerikietis Mark Prensky savo moksliniame tyrime, susijusiame su mokymusi skaitmeniniuose žaidimuose, rėmėsi „skaitmeninių čiabuvių“ samprata, kuri skatintų mokinius mokytis naudojant technologijas (Prensky, 2006).

Kai kurios nevyriausybinės organizacijos vaizdo žaidimus naudoja dirbdamos su įvairiomis bendruomenėmis švietimo<sup>19</sup> ir kultūros srityse. Mokinių įsitraukimas į virtualią aplinką, kuri yra labai panaši į realią, tačiau leidžiančia išbandyti įvairias galimybes, yra viena iš efektyviausių mokymosi priemonių (Giasolli, V., Giasolli, M., Giasolli, R. & Giasolli, A., 2006). Vaizdo žaidimai skatina mokymąsi per istorinį kontekstą arba personažus. Pavyzdžiui, žaidimas „Mano vaikas Lebensbornas“<sup>20</sup>, kuriame žaidėjas po antrojo pasaulinio karo prižiūri nacių programos vaiką Norvegijoje. Šio žaidimo tikslas yra emocinis įtraukimas. Žaidimas „Florence“<sup>21</sup> leidžia žaidėjui suformuluoti klausimus apie naująją visuomenę (Zagaló, 2018). Sėkmė šiuose žaidimuose priklauso nuo žaidėjo emocinio atsako bendraujant, žaidimo estetikos. Svarbiausi šių žaidimų elementai: žaidimas skatina siekti tikslo (Shell, 2013); sutelkti dėmesį į rezultatą (Werbach & Hunter, 2012), įveikti pavojus (Chou, 2015), pasiekti pergalę (Zichermann & Cunningham, 2011).



Mokymasis per žaidimus yra geras kelias ugdant mokinius, modeliuojant jų elgesį. Rimti žaidimai gali tapti įrankiu įtraukti žaidėją per emocijas, motvuojant jį ir išvengiant nuobodulio.

## 2.6 Išvados

Vaizdo žaidimai atlieka svarbų vaidmenį jaunų ir suaugusių žmonių gyvenime. Jie padeda kurti kitokį elgesio modelį, spręsti konfliktus. Dėmesys į vaizdo žaidimus buvo atkreiptas tada, kai padaugėjo atvejų dėl smurtinio elgesio ir iškilo problemų dėl mokinių laisvalaikio. Medijų raštingumas duoda įrankius kritiniam mąstymui, ir kūrybiškumui ir gali prisidėti prie problemos sprendimo. Remiantis Europos Vadovų Tarybos išvadamis apie medijų raštingumo ir kritinio mąstymo ugdymą pasitelkus švietimą ir ugdymą, medijų raštingumas yra „visi techniniai, pažintiniai, socialiniai, pilietiniai ir kūrybiniai gebėjimai, kurie leidžia mums pasiekti, kritiškai suprasti, bendrauti su tradicinėmis ir naujomis medijų formomis (...). Tai glaudžiai susiję su aktyviu įsitraukimu į demokratinį gyvenimą, pilietiškumu, gebėjimu kritiškai ir savarankiškai spręsti problemas, taip pat apmąstyti savo veiksmus. Tai padeda sustiprinti jaunų žmonių atsparumą ekstremistų žinutėms dezinformacijos akivaizdoje“<sup>22</sup>.

Skaitmeniniai žaidimai labai dažnai buvo siejami su neigiamu poveikiu žaidėjų fizinei ir psichinei sveikatai. Atrodo, kad vaizdo žaidimai yra virtuali erdvė, kurioje neapykantos kalba vartojama be kliūčių. Tačiau naujesni tyrimai rodo, kad nors skaitmeniniai žaidimai dėl įvairių priežasčių (neapykantos kalbos, priklausomybės, smurto, izoliacijos) gali neigiamai paveikti žmogaus, ypač vaiko, sveikatą, jei yra formuojami geri žaidimo įpročiai (pavyzdžiui, ribotas žaidimo laikas, tinkama aplinka, žaidimų raštingumas), juos galima laikyti saugiais, teigiamais ir pamokančiais (Felicia, 2009). Remiantis 2009 m. tyrimu, parengtu įgyvendinant „European Schoolnet“ žaidimų mokyklose projektą, gimė judėjimas, siekiantis patenkinti naujos besimokančiųjų kartos, dažnai vadinamos „skaitmeniniais čiabuviais“, poreikius. „Skaitmeninių čiabuvių“ išskirtinė savybė yra siekis užtikrinti sėkmingus mokymosi rezultatus ir mokymosi motyvaciją“ (Felicia, 2009, p. 6), o tai gali būti vienas iš būdų kovoti su smurtu ir neapykantos kalba tam tikrose žaidimų bendruomenėse.

Pastaraisiais metais yra atlikta daug tyrimų, pavyzdžiui, Breuer (2017), Bernardes et al. (2016), Packard (2013) ir Ferreira (2003), kurie analizavo smurtinį ir agresyvų elgesį, kurį sukėlė vaizdo žaidimai. Daug tinklaraščių ir svetainių, „Kotaku“ ar „Vice“, paskelbė

22

Priimta 2016 m. gegužės 30 d., <http://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-9641-2016-INIT/en/pdf>

straipsnių, įspėjančių apie netinkamą internetinių žaidimų ir interneto bendruomenių sklaidžiamą turinį. Literatūros šaltiniuose galima rasti informacijos, kad žaidimai neturi įtakos smurtiniam elgesiui (Ulanoff, 2019). Kaip pažymi Zagalo (2014), yra kalbama apie kultūros kūrimą, nes, kad ir koks žiaurus būtų žaidimas, jis verčia žaidėją pažinti save ir savo aplinką, ir žaidėjas gali sutikti arba nesutikti su tuo, kas vyksta.

Nuolat yra kuriami nauji vaizdo žaidimai su naujomis temomis, veikėjais. Pasak Machado (2007), pasekmių, kurias gali sukelti kiekvienas žaidimas, žaidimų kūrėjams neįmanoma numatyti. Žaidimai gali būti visiškai nesmurtiniai, tačiau žmonės gali elgtis agresyviai ar įžeidinėti kitus. Galiausiai būtina paminėti žaidimų skirstymo į kategorijas svarbą, naudojant, PEGI žymėjimą.

Projektu „Play your role“ siekiama išanalizuoti neapykantos kalbą interneto vaizdo žaidimuose. Prevencija yra svarbus būdas siekiant paskatinti rimtų žaidimų naudojimą edukacijos tikslams. Laukiami rezultatai yra organizacijų, mokyklų įgalinimas kovoti su neapykantos kalba internete naudojant naujus pedagoginius įrankius, metodus mokytojams, pagrįstus vaizdo žaidimais.

# 3. TYRIMAS





## 3.1 Metodologija

Tyrimo metu buvo vykdyta mokinių iš trijų šalių – Portugalijos, Italijos, Lietuvos – anketinė apklausa. Kiekybinį tyrimą sudarė penkios dalys: 1) problemos apibrėžimas, 2) literatūros apžvalga, 3) analizės modelio sudarymas, 4) surinktų duomenų apdorojimas ir analizė, 5) rezultatai ir išvados.

Problemų apibrėžimo etape bandyta apibrėžti jaunimo supratimo apie neapykantos kalbą lygį. Literatūros apžvalgos etape pateikiama literatūra ir informacija apie neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose. Literatūros analizė padėjo paruošti pagrindą duomenų rinkimui. Trečiajam – analizės modelio sudarymo – etapui įgyvendinti buvo parengta anketa, kurią sudarė atviri ir uždari klausimai. Klausimai nuomonės vertinimui gauti buvo sudaryti pagal Likerto skalės principą. Respondentų buvo prašoma įvertinti neapykantos kalbą internete pagal penkiabalę skalę ir nurodyti savo sutikimo ar nesutikimo su kiekvienu teiginiu laipsnį. Klausimų sudarė penkios klausimų grupės. Pirmos grupės klausimais buvo siekta išsiaiškinti ryšį tarp paauglių ir vaizdo žaidimų, antros grupės klausimais – suprasti jaunimo supratimo lygį apie neapykantos kalbą internetinių žaidimų bendruomenėse, trečios grupės klausimai buvo susiję su „Livestream“ (tiesioginio transliavimo) ir pokalbių platformų naudojimu, ketvirtos grupės klausimais siekta išsiaiškinti, kas turėtų prisiimti atsakomybę už internetinės neapykantos kalbos vartojimą, penktos grupės klausimais aiškintasi, kaip jaunimas susitvarko su neapykantos kalba vaizdo žaidimuose ir internetinėse bendruomenėse.

Surinktų duomenų apdorojimo etape, duomenys buvo apdoroti naudojant socialinių mokslų statistikos paketą 22.0 iš IBM SPSS (SPSS). Iš pradžių buvo atlikta kiekvienos šalies moksleivių apklausos statistinė analizė, po to tęsiama atitinkamų koreliacijų analizė. Penktajame tyrimo etape pateikti rezultatai ir išvados.

## 3.1.1 Tikslinė grupė

Tyrime dalyvavo abiejų lyčių mokiniai iš Portugalijos, Italijos ir Lietuvos. Tikslinę grupę sudarė 572 asmenys iš kurių 246 merginos ir 291 vaikinai: iš Italijos (195), Lietuvos (228) ir Portugalijos (149). Respondentų amžius vyravo nuo vienuolikos iki dvidešimties metų, daugiausia buvo 12 metų respondentų.

## 3.1.2 Hipotezės

### **h.1. Jaunimas, kuris žaidžia daugiau valandų, labiau linkęs vartoti neapykantos kalbą.**

Neapykantos kalbos vartojimas internetinėje aplinkoje ypač paplito šio tūkstantmečio pradžioje. Neapykantos kalba labiausiai pasireiškė internetinių žaidimų aplinkoje. Virtualus pasaulis suteikia žaidėjams autonomijos, neribojamos kalbos laisvės jausmą, tarsi jie gali patys viską kontroliuoti, elgtis neetiškai, kartais net ignoruodami šalies teisės aktus (Machado, 2007; Ramos, 2008).

Neapykantos kalba dažnai laikoma kaip norma, reaguojant į konkurenciją, esant nusivylimui ar pykčiui. Vaizdo žaidimai suteikia dideles galimybes žaidėjams bendrauti ir kurti, todėl, esą, žaidėjai gali patys spręsti, kaip elgtis. Žaidimų metu žaidėjų komentarai gali būti įvairūs: nuo komplimentų iki kritikos ar asmeninių įžeidimų dėl seksualinės orientacijos, priklausymo mažumų grupėms. Šis gebėjimas „atrankinti“ asmens virtualų smurtinį elgesį vadinamas „internetinės disinhibicijos (nusistovėjusių normų nepaisymo) efektu“ (Suler, 2004, p. 321), kuris dažnai iššaukia grubios kalbos vartojimą, kritiką, agresyvumą ir neapykantą (Joinson, 1998).

### **h.2. Žaidėjai, kurie yra susidūrę su neapykantos kalba žaidimų bendruomenėse, yra labiau linkę ją naudoti.**

Virtualiame pasaulyje etika ir moralė lyg ir neegzistuoja, o žaidėjas tarsi pasineria į laisvą ir nepriklausomą aplinką, kurioje jie gali būti kuo nori. „Žaidimas yra sistema, įtraukianti žaidėjus į dirbtinį konfliktą“ (Salen & Zimmerman, 2004, p. 80). Pastebėta, kad internetiniai žaidimai palengvina žaidėjų bendravimą, sukuria trumpalaikius santykius. Žaidėjai kuria virtualias bendruomenes, vadovaudamiesi konkrečiomis taisyklėmis ir vertybėmis. Jos skatina priklausomumo bendruomenei jausmą. Internetinės bendruomenės susidaro žaidžiant tam tikrus žaidimus ar vaizdo žaidimų platformose (pavyzdžiui, „Twitch“, „Steam“ ir „Reddit“). Jose demonstruojamas

nepakantumas, netolerancija turintiems kitokią nuomonę. Pastaraisiais metais ypač suaktyvėjo priekabiavimo prie moterų, dirbančių vaizdo žaidimų industrijoje, atvejų.

Vaizdo žaidimai jau seniai siejami su neigiamu poveikiu žaidėjų fizinei ir psichinei sveikatai. Gali susidaryti nuomonė, kad virtualioje aplinkoje neapykantos kalbos vartojimas didėja tarsi savaime. Naujausi tyrimai rodo, kad skaitmeniniai žaidimai (neapykantos kalba, priklausomybė, smurtas, izoliacija) gali paveikti žaidėjų sveikatą, tačiau įvedus tam tikrus apribojimus (laiko, žaidimo aplinkos) ir ugdant žaidimų raštingumą, vaizdo žaidimai gali teigiamai veikti žaidėjų elgesį bei mokymąsi (Felicia, 2009).

### **h.3 Tėvai / pedagogai turi būti aktyvūs užkertant kelią neapykantos kalbai.**

Vaizdo žaidimuose žaidėjai susiduria su smurtu, amoraliu elgesiu, o vien draudimų gali nepakakti, kad jaunimas šiomis temomis nesusidomėtų. Vietoj draudimų, būtina sudominti žaidėjus jiems rūpimomis ir aktualiomis temomis ir tuo pačiu priminti apie etišką elgesį virtualiame pasaulyje, parodyti skirtumą tarp realaus ir virtualaus pasaulio. Būtina panaudoti žaidimus mokymuisi (Moita, 2007; Ramos, 2008).

Vaikai ir paaugliai yra labiausiai pažeidžiama vartotojų grupė vaizdo žaidimuose. Žaidimų raštingumas, rimti žaidimai galėtų skatinti diskusiją apie žaidimo turinį ir siunčiamą žinutę (Lourenço, 1998). Pedagogai, naudodami vaizdo žaidimus kaip mokymo priemonę, gali paskatinti pokyčius šioje srityje. Pasak Grizzle ir Tronero (2016), nėra aiškaus sutarimo, kaip neutralizuoti internetinės neapykantos kalbos neigiamą poveikį, tačiau, panašu, kad medijų ir informacinis raštingumas yra pagrindiniai elementai su tuo kovoti.

### **h.4. Neapykantos kalba turi įtakos žaidėjų kasdienybei.**

Vaizdo žaidimai labai ilgai buvo siejami su neigiamu poveikiu žaidėjų fizinei bei psichinei sveikatai. Šiandien, panašu, vaizdo žaidimai tapo vieta, kur neapykantos kalbos vartojimas tik auga. Neapykantos kalba – tai nuomonė, kuri sukelia neapykantą žmonių, jų grupių atžvilgiu, kai žodžiai ima žėisti fiziškai.

Žaidimas internete ar bendravimas žaidimų bendruomenėje yra daugumos paauglių kasdienybė, todėl jų supratimas apie vaizdo žaidimų pasaulį daro įtaką jų elgesiui ir konfliktų valdymui. Žaidimas internete yra susijęs su bendravimu su kitais žaidėjais žaidimo sesijų metu. Nemoderuojamas komandų sudarymas, pasidalijimas strategijomis, pokalbiai dažnai gali kelti konfliktus

arba paskatinti neapykantos kalbos vartojimą. Realus ir virtualaus pasaulio sumaišymas gali turėti tam tikrų pasekmių, kelti konfliktus ne tik virtualiame bet ir realiame gyvenime. Anonimiškumas, pasekmių nebuvimas virtualiame pasaulyje gali paskatinti neapykantos kalbą vartojimą kaip galios demonstravimą ar neigiamų emocijų išleidimo būdą (Breuer, 2017). Visa tai turi įtakos tiek fizinei būklei, tiek agresorių ir jų aukų savivertei.

## 3.2 Klausimyno rezultatų analizė

Klausimyno tikslas buvo surinkti duomenis iš trijų šalių mokinių, suskirstytų pagal amžiaus grupes: mokinių Italijoje – nuo 11 metų iki 13 metų, Lietuvoje – nuo 12 metų iki 15 metų, Portugalijoje – nuo 14 metų iki 20 metų.

### 3.2.1 Aprašomoji statistinė analizė

Buvo atlikta kiekvienos šalies aprašomoji statistinė duomenų analizė atskirai, o po to – bendra trijų šalių duomenų aprašomoji statistinė analizė.

#### 3.2.1.1 Italija

Imtį sudarė 195 respondentai, kurių vidutinis amžius – 12 metų, 49 proc. vaikinių (n = 96) ir 51 proc. merginų (n = 99).

Išanalizavus atsakymus į klausimus apie vaizdo žaidimus, rezultatai tokie: 57 proc. mokinių žaidžia 1–2 valandas per dieną, 34 proc. mokinių žaidžia savo namuose. Dauguma moksleivių teigė, kad žaisdami nejaučia pykčio, 13 proc. – atsakė, kad pažaidę jaučiasi pikti. Dauguma respondentų vaizdo žaidimų nevertina kaip mokymosi priemonės, o internetines bendruomenes laiko draugų susiradimo vieta.

Klausiant, kaip jaunuoliai suvokia neapykantos kalbą žaidimų bendruomenėse, ir ar jie žino interneto žaidimų platformų taisykles, 67 proc. respondentų atsakė, kad žino taisykles. 60 proc. respondentų nėra susidūrę su neapykantos grupėmis internete, 16 proc. – susidūrė. 77 proc. respondentų teigė, kad su jais niekada nesusisiekė neapykantą skatinančios grupės, 80 proc. – nepastebi neapykantos kalbos. Tik 5 proc. respondentų nesutinka, kad reikia cenzūruoti šias bendruomenes.

Apibendrinant duomenis apie elgesį „Livestream“ (tiesioginių transliacijų metu) ir pokalbių platformose, 53 proc. mokinių nenaudoja „Livestream“, 62 proc. – nenaudoja pokalbių platformų. Labiausiai mėgstamos platformos – „YouTube“ ir „Discord“. Jose 56 proc. jaunuolių nepastebėjo agresyvios kalbos, 68 proc. nerado netinkamo turinio, o 33 proc. nurodė, kad kalbėjo su nepažįstamais žmonėmis žaidimuose ar bendruomenėse.

Kalbant apie atsakomybę už neapykantos kalbą, rezultatai rodo,

kad 46 proc. respondentų kaltina žaidėjus, 38 proc. mano, kad padėtį gali pakeisti žaidimų bendruomenės prižiūrintys asmenys. Gauti rezultatai nėra pakankami, kad būtų galim padaryti išvadas apie vaizdo žaidimų auklėjamąjį vaidmenį. Gauti rezultatai neleidžia daryti išvadų nei apie tai, kas padėtų visiškai atsisakyti neapykantos kalbos, nei apie edukacinį vaizdo žaidimų vaidmenį. Apibendrinant atsakymus į klausimą apie mokinių požiūrį į neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir internetinėse bendruomenėse – 85 proc. sutinka, kad būti heiteriu (neapykantos skleidėju) nėra labai šaunu. 76 proc. respondentų atsakė, kas niekada nebuvo neapykantos skleidėjų aukomis, 82 proc. – niekada nevartojo neapykantos kalbos. Dažniausiai pasitaikančias neapykantos kalbos rūšys yra įžeidinėjimai dėl rasės (29 proc.), seksualinės orientacijos (22 proc.), etninės priklausomybės (20 proc.).

Kalbant apie tėvų ir pedagogų vaidmenį vykdant neapykantos kalbos vartojimo prevenciją, nustatyta, kad 47 proc. tėvų ir pedagogų įspėja apie neapykantos kalbos pavojus, tačiau 45 proc. respondentų teigia, kad tėvai neprižiūri jų žaidimų veiklos. 77 proc. respondentų nurodė, kad kasdieniame gyvenime neapykantos kalba jiems neturi įtakos. Tik 21 proc. mokinių reguliariai žaidžia rimtus žaidimus.

### 3.2.1.2 Lietuva

Imtį sudarė 228 mokiniai nuo 12 iki 15 metų. Imties vidurkis – 14 metų. 52 proc. vaikinių (n = 119) ir 48 proc. merginų (109).

Išanalizavus atsakymus į klausimus apie vaizdo žaidimus, paaiškėjo, kad 75 proc. mokinių savo namuose žaidžia reguliariai, 1–2 valandas per parą. 49 proc. mokinių vaizdo žaidimus vertina kaip mokymosi priemonę. 63 proc. teigė, kad po žaidimo nesijaučia pikti. 75 proc. apklaustųjų mano, kad internetinių žaidimų bendruomenės yra vieta susirasti draugų. 54 proc. respondentų atsakė, kad žino internetinių žaidimų platformų taisykles, 56 proc. pastebėjo neapykantos grupių egzistavimą, 70 proc. atsakė, kad neapykantos grupės su jais nėra susisiekę. 68 proc. jaunuolių, susidūrę su neapykantos kalba, niekam apie tai nepranešė.

Apibendrinant duomenis apie elgesį „Livestream“ ir pokalbių platformose galima paminėti, 57 proc. mokinių nenaudoja „Livestream“ ar pokalbių platformų. Labiausiai mėgstamos platformos – „Youtube“ (55 proc.) ir „Twitch“ (43 proc.). Platformą „Discord“ naudoja 96 proc. respondentų internetiniams pokalbiams. 46 proc. apklaustųjų teigė, kad agresyvi kalba nėra įprasta per „Livestream“ žaidimus, 70 proc. nepastebėjo netinkamo turinio. 20 proc. respondentų niekada nėra

kalbėję su nepažįstamaisiais žaidimų platformose.

Kalbant apie atsakomybę už neapykantos kalbą, 47 proc. respondentų mano, kad pakeisti situaciją gali patys žaidėjai, 49 proc. teigia, kad prevencija nėra žaidimų kūrėjų darbas. 15 proc. tiriamųjų tiki, kad įmanoma visiškai pašalinti neapykantos kalbą iš interneto.

Apibendrinant atsakymus į klausimą apie mokinių santykį, požiūrį į neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir internetinėse bendruomenėse – 59 proc. sutinka, kad būti heiteriu (neapykantos skleidėju) nėra labai šaunu, tačiau 15 proc. mano priešingau. 67 proc. respondentų atsakė, kad niekada nebuvo neapykantos skleidėjų aukomis, 52 proc. – niekada nevartojo neapykantos kalbos. Dažniausiai pasitaikančias neapykantos kalbos rūšys yra įžeidinėjimai dėl rasės (36,6 proc.), seksualinės orientacijos (17 proc.).

Kalbant apie tėvų ir pedagogų vaidmenį vykdant neapykantos kalbos vartojimo prevenciją, 39 proc. respondentų teigia, jog tėvai neprižiūri jų žaidimų veiklos. 62 proc. respondentų nurodė, kad kasdieniame gyvenime neapykantos kalba internete jiems neturi įtakos. 23 proc. mokinių reguliariai žaidžia rimtus žaidimus.

### 3.2.1.3 Portugalija

Imtį sudarė 149 mokiniai, nuo 14 iki 20 metų, imties vidurkis – 16 metų. 54 proc. apklaustųjų vaikiniai (n = 81) ir 45 proc. merginos (n = 67).

Išanalizavus atsakymus apie vaizdo žaidimus paaiškėjo, kad 34 proc. mokinių žaisdami vaizdo žaidimus praleidžia mažiau nei vieną valandą per dieną, 17 proc. – visai nežaidžia. Iš žaidžiančių, 46 proc. žaidžia namuose, 25 proc. žaidžia miegamuosiuose. 46 proc. moksleivių teigė, kad po žaidimo nejaučia pykčio. 40 proc. respondentų vaizdo žaidimus vertina kaip mokymosi priemonę, o 48 proc. internetines bendruomenes laiko draugų susiradimo vieta. 40 proc. respondentų žino internetinių žaidimų platformų naudojimo taisykles, 26 proc. nėra susidūrę su neapykantos grupėmis, 46 proc. – niekada nėra pranešę apie neapykantos kalbą.

Apibendrinant duomenis apie elgesį „Livestream“ ir pokalbių platformose, 66 proc. mokinių nežiūri „Livestream“ (tiesioginių žaidimų transliacijų), 32 proc. pastebėjo agresyvią kalbą vaizdo įrašuose, 42 proc. nemano, kad tokie įrašai daro jiems neigiamą įtaką. 30 proc. mokinių, kurie naudoja tiesioginių srautų platformas, teikia pirmenybę „Youtube“ (52 proc.) ir „Twitch“ (48 proc.). Apie 42 proc.



respondentų niekada nenauda pokalbių platformų, ir, nors 53 proc. kalbėjo su nepažįstamais žmonėmis šiose platformose, 38 proc. nepastebėjo netinkamo turinio. 22 proc. atsakiusiųjų „Discord“ yra mėgstamiausia platforma (97 proc.).

Kalbant apie atsakomybę už neapykantos kalbą, 52 proc. respondentų mano, kad pakeisti situaciją gali patys žaidėjai, 30 proc. mano, kad žaidimai gali išmokyti žaidėjus nenaudoti neapykantos kalbos, 38 proc. mokinių netiki, kad įmanoma panaikinti neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse.

65 proc. sutinka, kad būti heiteriu (neapykantos skleidėju) nėra labai šaunu, o 58 proc. nevertina neapykantos kalbos rimtai. Neapykantos kalba vaizdo žaidimuose yra kur kas dažnesnis reiškinys nei žaidimų platformose. Daugiau nei 50 proc. respondentų niekada nebuvo neapykantos skleidėjų aukomis ir nevartojo neapykantos kalbos internetiniuose vaizdo žaidimuose ar žaidimų bendruomenėse. Dažniausiai pasitaikančias neapykantos kalbos rūšys yra įžeidinėjimai dėl kilmės (22 proc.), rasės (22 proc.), seksualinės orientacijos (20 proc.).

Kalbant apie tėvų ir pedagogų vaidmenį vykdant neapykantos kalbos vartojimo prevenciją, 52 proc. respondentų teigia, kad tėvai neprižiūri jų žaidimų veiklos. 62 proc. respondentų nurodė, kad kasdieniame gyvenime neapykantos kalba neturi jiems įtakos. 30 proc. mokinių niekada nežaidė rimtų žaidimų.

### 3.2.1.4 Bendra aprašomoji statistinė analizė

Išanalizavus trijų šalių tyrimo dalyvių atsakymus apie vaizdo žaidimus paaiškėjo, kad 40 proc. respondentų vaizdo žaidimus žaidžia reguliariai, 9 proc. niekada nežaidė. 60 proc. mokinių praleidžia 1–2 valandas per dieną žaisdami vaizdo žaidimus savo namuose. 36 proc. vaizdo žaidimus vertina kaip mokymosi būdą, o 57 proc. žaidimų bendruomenes laiko draugų susiradimo vieta. 58 proc. teigia, kad po žaidimo nesijaučia pikti.

53 proc. respondentų žino platformų naudojimo taisykles. 71 proc. respondentų teigė, kad su jais niekada nesusisieki neapykantą skatinančios grupės, o 29 proc. – niekada nesusidūrė su neapykantos kalba. Dauguma apklaustųjų niekada nepranešė apie neapykantos kalbą (66 proc.). 45 proc. sutinka su internetinės neapykantos kalbos cenzūra.

Apibendrinant duomenis apie elgesį tiesioginių transliacijų ir



pokalbių platformose, pastebima tendencija nežiūrėti tiesiogiai transliuojamų žaidimų (45 proc.) – daugiau nei 40 proc. niekada nenaudojo jokios „Livestream“ platformos, o tarp 37 proc. naudotojų mėgstamiausia yra „YouTube“ (53 proc.). Nustatyta, kad 48 proc. mokinių niekada nesinaudojo jokia pokalbių platforma, o iš naudojusių 23 proc. teigė, kad mėgstamiausia yra „Discord“ (95 proc.). 28 proc. niekada nesikalbėjo su nepažįstamaisiais žaidimų metu, o 46 proc. mokinių teigia, kad nepastebėjo netinkamo turinio pokalbių platformose.

Kalbant apie atsakomybę už neapykantos kalbą, 23 proc. respondentų mano, kad žaidimų kūrėjai turi prisiimti atsakomybę už neapykantos kalbos vartojimą žaidimuose. 48 proc. mano, kad pakeisti situaciją gali patys žaidėjai, o 39 proc. netiki, kad įmanoma visiškai panaikinti neapykantos kalbą internete.

70 proc. respondentų sutinka, kad būti heiteriu (neapykantos skleidėju) nėra labai šaunu. 52 proc. nevertina neapykantos kalbos rimtai, o 67 proc. nemano, kad neapykantos kalba turi įtakos kasdieniame jų gyvenime. Daugiau nei 60 proc. respondentų niekada nebuvo neapykantos skleidėjų aukomis ir nevartojo neapykantos kalbos internetiniuose vaizdo žaidimuose ar žaidimų bendruomenėse. Dažniausiai pasitaikančias neapykantos kalbos rūšys yra įžeidinėjimai dėl etninės kilmės (19 proc.), rasės (29 proc.), seksualinės orientacijos (20,7 proc.). 45 proc. mokinių teigė, kad tėvai niekada nekontroliavo jų dalyvavimo internetinių žaidimų bendruomenėse.

Penki dažniausiai žaidžiami žaidimai yra „Fortnite“ (16 proc.), „FIFA“ (14 proc.), „Minecraft“ (14 proc.), „GTA“ (8 proc.) ir „Brawl Stars“ (7 proc.). Žaidimai, kuriuose dažnai vartojama neapykantos kalba, yra „Fortnite“ (16 proc.), „CS. GO“ (5 proc.), „Call of Duty“ (2 proc.) ir „Minecraft“ (2 proc.). 22 proc. respondentų niekada nežaidė rimtų žaidimų ir tik 20 proc. žaidžia reguliariai.

## 3.2.2 Koreliacijos duomenys

Analizuodami koreliacijas, galime pastebėti kiekybinių kintamųjų sąsajų intensyvumą. Šis koeficientas kinta nuo -1 iki +1 (-1 mažesnis arba lygus R didesnis, arba lygus 1). Šiame tyrime analizuosime tik koreliacijas, viršijančias arba lygias 0,3, nes, pasak Marôco (2011, p. 24), ši vertė jau yra stipri koreliacija.

### 3.2.2.1 Italija

#### 1 lentelė – Žaidimo laikas

	Kiek valandų per dieną dažniausiai žaidžiate?
Ar žaisdami jaučiatės pikti ir agresyvūs?	<b>.445(**)</b>
Ar esate vartojęs neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?	<b>.354(**)</b>

**\*\*** Ryški koreliacija su reikšmingumo lygiu 0,01, N = 18

## 2 lentelė – Neapykantos grupės

	Ar esate vartojęs neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?	Ar esate buvęs neapykantos skleidėjų auka vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?
Ar pastebėjote neapykantos grupes žaidimų bendruomenėse?	<b>.340(**)</b>	<b>.414(**)</b>
Ar žaidimų bendruomenėse su jumis susisiekė neapykantos grupės atstovai?	<b>.564(**)</b>	<b>.578(**)</b>

**\*\*** Analizuojant koreliacijas, susijusias su žaidimo laiku (1 lentelė), darytina išvada, kad mokiniai, praleidžiantys daugiau laiko žaisdami, jaučiasi agresyvūs ( $r = .44$ ;  $p < 0,01$ ) ir labiau linkę vartoti neapykantos kalbą ( $r = .35$ ;  $p < 0,01$ ).

Kalbant apie neapykantos kalbos vartojimą (2 lentelė), duomenys rodo, kad respondentai, labiau linkę vartoti neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse, daugiau žino apie neapykantos grupes žaidimų bendruomenėse ( $r = .34$ ;  $p < 0,01$ ), taip pat su jais susisiekė neapykantos grupių atstovai ( $r = .56$ ;  $p < 0,01$ ). Mokiniai, kurie yra buvę neapykantos skleidėjų aukomis vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse, pastebi neapykantos grupes žaidimų bendruomenėse ( $r = .41$ ;  $p < 0,01$ ), ir su jais buvo susisiekę neapykantos grupės atstovai ( $r = .57$ ;  $p < 0,01$ ).

## 3.2.2.2 Lietuva

### 3 lentelė – Žaidimo laikas

	Kiek valandų per dieną dažniausiai žaidžiate?
Ar esate vartojęs neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?	<b>.357(**)</b>

\*\* Ryški koreliacija su reikšmingumo lygiu 0,01, N = 220

### 4 lentelė – Neapykantos kalbos praktika

	Ar esate buvęs neapykantos skleidėjų auka vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?
Ar kada nors esate vartoję neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?	<b>.475(**)</b>

\*\* Ryški koreliacija su reikšmingumo lygiu 0,01, N = 220

## 5 lentelė – Neapykantos grupės

	Ar esate vartojęs neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?	Ar esate buvęs neapykantos skleidėjų auka vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?
Ar pastebėjote neapykantos grupes žaidimų bendruomenėse?	<b>.357(**)</b>	...
Ar žaidimų bendruomenėse su jumis susisiekė neapykantos grupės atstovai?	<b>.352(**)</b>	<b>.429(**)</b>

\*\* Ryški koreliacija su reikšmingumo lygiu 0,01, N = 220

Kalbant apie laiką, kurį mokiniai praleidžia žaisdami (3 lentelė), darytina išvada, kad tie, kurie praleidžia daugiau valandų žaisdami, paprastai vartoja neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir internetinėse žaidimų bendruomenėse ( $r = 0,35; p < 0,01$ ). Analizuojant duomenis apie neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir internetinių žaidimų bendruomenėse (4 lentelė), matyti, kad agresoriai taip pat dažniausiai yra ir neapykantos kalbos aukos ( $r = ,47; p < 0,01$ ). Mokiniai, kurie vartoja neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir internetinių žaidimų bendruomenėse (5 lentelė), žino apie neapykantos grupes žaidimų bendruomenėse ( $r = 0,35; p < 0,01$ ) ir su jais dažniau susisiečia neapykantos grupių atstovai ( $r = 0,35; p < 0,01$ ). Neapykantos grupių atstovai taip pat susisiečia su neapykantos skleidėjų aukomis ( $r = ,42; p < 0,01$ ).

### 3.2.2.3 Portugalija

**6 lentelė – Žaidimo laikas**

	Kiek valandų per dieną dažniausiai žaidžiate?	Ar kada nors esate vartoję neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?
Ar žaisdamas jaučiatės piktesnis ar agresyvesnis?	<b>.387(**)</b>	<b>.326(**)</b>
Ar esate vartojęs neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?	<b>.402(**)</b>	...
Ar šaunu būti heiteriu (neapykantos skleidėju) vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?	...	<b>.461(**)</b>

**\*\*** Ryški koreliacija su reikšmingumo lygiu 0,01, N = 119

## 7 lentelė – Neapykantos kalbos vartojimas

	Ar kada nors esate vartoję neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?
Ar esate buvęs neapykantos skleidėjų auka vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?	<b>.586(**)</b>
Ar pranešėte apie tai, kad susidūrėte su neapykantos kalba?	<b>.428(**)</b>

\*\* Ryški koreliacija su reikšmingumo lygiu 0,01, N = 119

## 8 lentelė – Neapykantos grupės

	Ar esate vartojęs neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?	Ar esate buvęs neapykantos skleidėjų auka vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?
Ar pastebėjote neapykantos grupes žaidimų bendruomenėse?	<b>.311(**)</b>	<b>.422(**)</b>
Ar žaidimų bendruomenėse su jumis susisiekė neapykantos grupės atstovai?	<b>.544(**)</b>	<b>.563(**)</b>

\*\* Ryški koreliacija su reikšmingumo lygiu 0,01, N = 119

## 9 lentelė – Internetinė neapykantos kalba kasdieniame gyvenime

	Ar jautėte interneto neapykantos kalbos įtaką kasdieniame gyvenime?
Kaip vertinate neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?	<b>.386(**)</b>

\*\* Ryški koreliacija su reikšmingumo lygiu 0,01, N = 119

Kalbant apie laiką, kurį mokiniai praleidžia žaisdami (6 lentelė), darytina išvada, kad tie, kurie praleidžia daugiau valandų žaisdami internetinius vaizdo žaidimus, dažniau jaučiasi pikti ir agresyvūs ( $r = ,38$ ;  $p < 0,01$ ) ir vartoja neapykantos kalbą ( $r = ,40$ ;  $p < 0,01$ ). Neapykantos kalbą vartojantys respondentai mano, kad yra šaunu būti heiteriu (neapykantos skleidėju) ( $r = ,46$ ;  $p < 0,01$ ).

Duomenys apie neapykantos kalbos vartojimą internetiniuose vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse (7 lentelė) rodo, kad neapykantos skleidėjų aukos ( $r = ,58$ ;  $p < 0,01$ ) yra tie, kurie patys naudoja neapykantos kalbą. Taip pat tie, kurie vartoja neapykantos kalbą, praneša apie neapykantos kalbą internete ( $r = ,42$ ;  $p < 0,01$ ).

Išanalizavus duomenis apie neapykantos kalbos grupes (8 lentelė), nustatyta, kad tie, su kuriais susisiekė neapykantos grupių atstovai žaidimų bendruomenėse, paprastai vartoja neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir internetinių žaidimų bendruomenėse ( $r = ,54$ ;  $p < 0,01$ ). Taip pat jie yra neapykantos skleidėjų aukos ( $r = ,56$ ;  $p < 0,01$ ). Duomenys rodo, kad neapykantos skleidėjų aukos pastebi neapykantos grupes žaidimų bendruomenėse ( $r = ,42$ ;  $p < 0,01$ ).

Apibendrinus informaciją apie interneto neapykantos kalbos vartojimą kasdieniame gyvenime (9 lentelė), matyti, kad tie, kurie jaučiasi paveikti neapykantos kalbos kasdieniame gyvenime, rimtai žiūri į jos vartojimą ir vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse ( $r = ,38$ ;  $p < 0,01$ ).



### 3.2.2.4. Bendros koreliacijos duomenys

Analizuodami koreliacijas, galime pastebėti kiekybinių kintamųjų sąsajų intensyvumą. Šis koeficientas kinta nuo -1 iki +1 (-1 mažesnis arba lygus R didesnis, arba lygus 1). Šiame tyrime analizuosime tik koreliacijas, viršijančias arba lygias 0,3, nes, pasak Marôco (2011, p. 24), ši vertė jau yra stipri koreliacija.

#### 10 lentelė – Žaidimo laikas

	Kiek valandų per dieną dažniausiai žaidžiate?
Ar esate vartojęs neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?	<b>.386(**)</b>

\*\* Ryški koreliacija su reikšmingumu lygiu 0,0, N = 514

#### 11 lentelė – Neapykantos kalbos vartojimas

	Ar esate vartojęs neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?
Ar esate buvęs neapykantos skleidėjų auka vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?	<b>.465(**)</b>
Ar šaunu būti heiteriu (neapykantos skleidėju) vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?	<b>.351(**)</b>

\*\* Ryški koreliacija su reikšmingumu lygiu 0,0, N = 514

## 12 lentelė – Neapykantos grupės

	Ar esate vartojęs neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?	Ar esate buvęs neapykantos skleidėjų auka vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?
Ar kada pastebėjote neapykantos grupių egzistavimą žaidimų bendruomenėse?	<b>.358(**)</b>	<b>.365(**)</b>
Ar kada nors žaidimų bendruomenėse su jumis susisiekė neapykantos grupės atstovai?	<b>.443(**)</b>	<b>.507(**)</b>
Ar kada nors žaidimų bendruomenėse su jumis susisiekė neapykantos grupės	...	<b>.461(**)</b>

\*\* Ryški koreliacija su reikšmingumo lygiu 0,0, N = 514

Kalbant apie laiką, kurį mokiniai praleidžia žaisdami (10 lentelė), darytina išvada, kad mokiniai, praleidžiantys daugiau valandų žaisdami, dažniau vartoja neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir internetinių žaidimų bendruomenėse ( $r = ,36$ ;  $p < 0,01$ ). Duomenys apie neapykantos kalbos vartojimą internetiniuose vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse (11 lentelė) rodo, kad respondentai, vartojantys neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse, mano, kad neapykanta yra šaunu ( $r = ,35$ ;  $p < 0,01$ ), ir, kad jie dažniau yra neapykantos skleidėjų aukos ( $r = ,46$ ;  $p < 0,01$ ).

Apibendrinant duomenis apie neapykantos grupes (12 lentelė), matyti, kad mokiniai, naudojančios neapykantos kalbą vaizdo žaidimų ir žaidimų bendruomenėse, geriau žino apie neapykantos grupes šiose platformose ( $r = 0,46$ ;  $p < 0,01$ ) ir jų atstovai dažniau su šiais

mokiniais susisiečia ( $r = 0,44$ ;  $p < 0,01$ ). Duomenys taip pat rodo, kad mokiniai, nukentėję nuo neapykantos kalbos vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse, dažniau pastebi neapykantos grupės žaidimų bendruomenėse ( $r = ,46$ ;  $p < 0,01$ ) ir jų atstovai dažniau su šiais mokiniais susisiečia ( $r = ,57$ ;  $p < 0,01$ ).

### 3.3 Hipotezių patvirtinimas

Remiantis rezultatais ir koreliacijomis, buvo siekiama patvirtinti arba atmesti hipotezę.

#### **h.1. Jaunimas, kuris žaidžia daugiau valandų, labiau linkęs vartoti neapykantos kalbą.**

Ši hipotezė buvo patvirtinta visose šalyse, nes buvo pastebėta reikšminga koreliacija tarp klausimų „Kiek valandų per dieną dažniausiai žaidžiate?“ ir „Ar esate vartojęs neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?": italų ( $r = ,35$ ;  $p < 0,01$ ); lietuvių ( $r = ,37$ ;  $p < 0,01$ ) ir portugalų ( $r = ,40$ ;  $p < 0,01$ ), kurių visuotinė koreliacija yra ( $r = ,38$ ;  $p < 0,01$ ).

#### **h.2. Žaidėjai, kurie yra susidūrę su neapykantos kalba žaidimų bendruomenėse, yra labiau linkę ją naudoti.**

Ši hipotezė buvo patvirtinta visose šalyse, nes buvo pastebėta reikšminga koreliacija tarp klausimų „Ar esate vartojęs neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?“ ir „Ar žaidimų bendruomenėse su jumis susisieki neapykantos grupės atstovai?": italų ( $r = ,56$ ;  $p < 0,01$ ); lietuvių ( $r = ,35$ ;  $p < 0,01$ ) ir portugalų ( $r = ,54$ ;  $p < 0,01$ ), kurių visuotinė koreliacija yra ( $r = ,44$ ;  $p < 0,01$ ).

#### **h.3. Tėvai ir pedagogai turi aktyvų vaidmenį siekiant užkirsti kelią neapykantos kalbai.**

Ši hipotezė nepasitvirtino visose šalyse. Nustatyta mažai reikšminga koreliacija tarp klausimų „Ar esate vartojęs neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?“ ir „Ar jūsų tėvai ar pedagogai jus perspėjo apie neapykantos kalbos pavojų internete?": italų ( $r = -.14$ ;  $p < 0,01$ ); lietuvių ( $r = -.16$ ;  $p < 0,01$ ) ir portugalų ( $r = -.18$ ;  $p < 0,01$ ), visuotinė koreliacija ( $r = -.19$ ;  $p < 0,01$ ). Taip pat tarp klausimų „Ar esate vartojęs neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?“ ir „Ar jūsų tėvai ar pedagogai prižiūri jūsų žaidimus ir pokalbius?": italų ( $r = 0,04$ ;  $p < 0,01$ ); lietuvių ( $r = -.09$ ;  $p < 0,01$ ) ir portugalų ( $r = -.07$ ;  $p < 0,01$ ), visuotinė koreliacija ( $r = -.04$ ;  $p < 0,01$ ).

#### **h.4. Neapykantos kalba veikia žaidėjų kasdienybę.**

Analizuojant duomenis nustatyta, kad 67 proc. respondentų teigia, kad neapykantos kalba internete neturi įtakos jų kasdieniam gyvenimui: 77 proc. Italijoje, 62 proc. Lietuvoje ir 62 proc. Portugalijoje. Pastebima tendencija, kad į internetinę neapykantos kalbą nežiūrima rimtai. Tai rodo reikšminga koreliacija Portugalijos atveju ( $r = 0,35$ ;  $p < 0,01$ ) klausimuose „Ar jautėtės paveiktas neapykantos kalbos kasdieniniame gyvenime?“ ir „Ar rimtai vertinate neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose ir žaidimų bendruomenėse?“. Todėl, atsižvelgiant į surinktus duomenis, ši hipotezė nepasitvirtino.

### **3.4 Rezultatai ir išvados**

Tyrimo metu nustatyta, kad mokiniai žaisdami internete vidutiniškai per dieną praleidžia vieną–dvi valandas. Dauguma jų žaisdami nesijaučia pikti. Kai kurie teigia, kad naudojami vaizdo žaidimo bendruomenėmis, ieškodami draugų. Tėvams ir pedagogams trūksta intervencinio požiūrio į neapykantos kalbos vartojimą. Mokiniai nepastebi neapykantos kalbos vaizdo žaidimų ir žaidimų bendruomenėse, todėl tam neskiria daug dėmesio, kai kurie netgi mano, kad naudoti neapykantos kalbą yra šaunumo ženklas.

Kita vertus, mokiniai, kurie daugiau laiko praleidžia žaisdami internete, linkę naudoti neapykantos kalbą bei tampa neapykantos skleidėjų aukomis. Dažniausiai pasitaikančias neapykantos kalbos rūšys yra įžeidinėjimai dėl rasės, tautybės, kilmės, seksualinės orientacijos.

Šis tyrimas parodo, kad jauni žmonės, žaisdami vaizdo žaidimus ir bendraudami žaidimų bendruomenėse, dažniausiai turi lengvabūdišką požiūrį, o neapykantos kalba jiems nekelia didelio susirūpinimo. Jie taip pat nesinaudoja dažnai pokalbių ar tiesioginių transliacijų platformomis ir nepriskiria atsakomybės už neapykantos kalbos augimą šių platformų kūrėjams ar vartotojams.

Manytina, kad būtų tikslinga atlikti panašų tyrimą visose Europos Sąjungos šalyse, kuris apimtų ne tik jaunus žmones, bet ir suaugusiuosius. Tai suteiktų galimybę pamatyti platesnį ir gilesnį šio reiškinio vaizdą.

# 4. FOKUS GRUPĖ



## 4.1 Kokybinė analizė

Projekte buvo matyta atlikti gilesnę kai kurių kiekybinės analizės metu iškilusių klausimų analizę su nedidele tikslinės grupės dalimi. Pokalbių akis į akį su mokiniais nepavyko suorganizuoti dėl užklupusios pandemijos Europoje, todėl fokus grupės nariams iš Italijos, Lietuvos ir Portugalijos buvo parengtas klausimynas, kurį jie galėjo užpildyti internete. Pasirinktos metodologijos – internetinės apklausos – uždavinys buvo suprasti, ką mokiniai žino apie neapykantą internete ir kaip į ją reaguoja, kaip ir ar šis reiškinys yra suprantamas ir išgirsti jų pasiūlymų, kaip galima kovoti su neapykanta internete.

### 4.1.1 Italija

„Play your role“ projektas skirtas išanalizuoti neapykantos kalbos problemą vaizdo žaidimuose ir jaunų žmonių nuomonę apie šį reiškinį. Šiuo tikslu buvo atliktas tyrimas ir apklausti Paularo miesto, Friulio vidurinės mokyklos mokiniai.

#### Tyrimo tiksliai:

- išsiaiškinti, kiek mokiniai žino apie neapykantos kalbą internete;
- išsiaiškinti, kaip jie reaguoja į neapykantos kalbą internete;
- gauti mokinių pasiūlymus, kaip kovoti su neapykantos kalba internete.

Tyrimo metu buvo vykdoma apklausa internetu. Buvo apklausti 37 mokiniai nuo 11 iki 14 metų, iš kurių 62 % buvo merginų ir 38 % vaikynų.

Į klausimą „**Ar vaizdo žaidimai gali būti naudojami mokymosi tikslais?**“ 54 % mokinių atsakė teigiamai, 46 % – neigiamai. Daugelis mokinių mano, kad vaizdo žaidimai gali būti naudojami mokymuisi. Mokiniai mano, kad per vaizdo žaidimus galima tobulinti funkcinis įgūdžius (įsidėmėti istorinius faktus, tobulinti anglų kalbą ir kt.), taip pat papildomus įgūdžius (mokytiis pralaimėti, bendradarbiauti).

Į klausimą „Ar sutinkate su neapykantos kalbos (neapykantos grupių) cenzūra žaidimų platformose? Cenzūros formos: vartotojo draudimas toliau tęsti žaidimą (pašalinimas), automatinis tam tikrų žodžių draudimas, galimybė „drausti kalbėti“ arba „nutildyti“ kitą vartotoją“ 89 % mokinių atsakė teigiamai ir tik 11 % atsakė neigiamai.

Atsakydami į klausimą „Ar esate susidūrę su neapykantos kalba vaizdo žaidimuose?, mokiniai teigė, kad nėra susidūrę su neapykantos kalba.

Mokiniai pateikė kelis pasiūlymus, kaip kovoti su neapykantos kalbos vartojimu vaizdo žaidimuose:

- prevencija – trinti neapykantą kurstančius komentarus, drausti rašyti komentarus);
- intervencija (po neapykantos komentary) – vartotojo pašalinimas, policijos įsikišimas;
- mokyti žaidėjus sąmoningumo.

Į klausimą „**Kaip manote, kas yra atsakingas už neapykantos kalbos internete mažinimą?**“ daugiau nei pusė mokinių (67 %) atsakė, kad žaidėjai patys turi būti atsakingi už prevenciją, 19 % manė, kad atsakingas yra žaidimo vadovas, 14 % manė, kad atsakomybė gula ant žaidimo kūrėjų pečių. Mokiniai argumentavo savo atsakymus taip:

- žaidėjas yra atsakingas, nes jis/ji rašo neigiamus komentarus;
- žaidimų vadovai yra atsakingi, nes jie valdo žaidimus ir jie turėtų užtikrinti saugumą;
- žaidimų kūrėjai yra atsakingi, nes kurdami žaidimus nenumatė priemonių, kurios apsaugotų vartotojus nuo neapykantos kalbos vartojimo žaidimų platformose.

Į klausimą „**Ar tikite, kad neapykantos kalba gali visiškai išnykti iš vaizdo žaidimų?**“ dauguma mokinių (81 %) atsakė neigiamai, o 19 % – teigiamai. Mokinių nuomonę galimą suskirstyti į tris kategorijas:

- vartoti neapykantos kalbą yra žmogiška;
- kartėlis, apmaudas susidūrus su neapykantos kalba išlieka ilgam, neapykanta yra įprastas reiškinys;
- mintys apie pokyčius (visi mokiniai, susidūrę su neapykantos kalba turėtų sureaguoti, jeigu norima, kad neapykantos kalba išnyktų kaip reiškinys).

Į kitą klausimą „**Ar vaizdo žaidimai gali išmokyti žaidėjus nevertoti neapykantos kalbos?**“ didžioji dauguma mokinių (60%) atsakė neigiamai ir 40 % teigiamai. Mokiniai pasiūlė idėjas, kurios galėtų padėti naikinti neapykantos kalbą internete:

- specifiniai žaidimai, kurie mokytų nevertoti neapykantos kalbos (pvz. žaidimai, kurie moko lygybės);
- bendri komandiniai žaidimai su tinkamu turiniu.

Kiti mokiniai nepateikė idėjų, nes jų nuomone, vaizdo žaidimai skirti ne mokyti, o pramogauti. Darytina išvada, kad mokiniai stokoja supratimo, kas yra neapykantos kalba, kaip ji veikia.

Į klausimą „**Ar neapykantos kalba vaizdo žaidimuose ir platformose (tokiose kaip „Twitch“, „Discord“ ir kitos) yra normalu?**“ 94 % mokinių atsakė neigiamai, 5 % – teigiamai.

Į kitą klausimą „**Ar neapykantos kalbą reiktų vertinti rimtai?**“ beveik visi mokiniai (87 %) atsakė teigiamai ir 13 % neigiamai. Mokiniai pateikė savo teigiamo atsakymo pasirinkimo motyvus:

- poveikio kasdieniam gyvenimui (žaidėjas gali pasirodyti, kad neapykantos kalba realiaame gyvenime yra tiesa);
- pasekmių asmenybei (žaidėjas gali patikėti, kad yra silpnas, jaustis liūdnas ar piktas);
- rimtų pasekmių (persekiojimas, savižudybė);
- kitų priežasčių (mokiniai gali pradėti vartoti neapykantos kalbą realiaame gyvenime).

Mokiniai, kurie atsakė neigiamai, manė, kad nereikia priimti neapykantos kalbos rimtai, kadangi veiksmas ir neapykantos kalbos vartojimas vyksta virtualioje erdvėje ir žaidėjai asmeniškai nepažįsta vieni kitų

Atsakydami į atvirą klausimą „**Prašome pasidalinti patirtimi kaip jautėtės ir elgėtės susidūrę su neapykantos kalba vaizdo žaidimuose?**“ mokiniai pasidalijo savo patirtimi.

#### **Mokinių patirtys:**

- „*Taip, tai yra nutikę man. Aš pasakiau tam, kuris iš manęs tyčiojosi, kad nustotų tyčiotis arba aš kreipsiuosi į policiją.*“
- „*Žaidžiau žaidimą „Clash of Clans“. Mano vardas ne itališkas ir mane dėl to pradėjo įžeidinėti. Įžeidinėtojas manė, kad aš esu prancūzas. Aš jam pasakiau, kad nesu prancūzas ir kad jis klysta. Jis atsiprašė, o aš ištryniau žaidimą, nes man jis nusibodo.*“
- „*Esu susidūręs. Arabas mane įžeidinėjo ir parašė man įžeidžiančių žodžių, tokių kaip šūdas, eik velniop. Aš tą asmenį užblokavau ir išjungiau žaidimą.*“
- „*Taip, esu susidūręs, bet tada aš pradėjau naują žaidimą.*“
- „*Taip, tai yra nutikę man. Žaidime reikėjo prisijungti prie klanu. Aš pasirinkau klaną, kuris, galvojau, buvo geriausias, bet, deja, kai tik prisijungiau prie jų, jie iškart pradėjo rėkti ir keiktis. Aš iš karto išėjau iš grupės.*“
- „*Taip, esu susidūręs daugybę kartų. Nereikia bandyti įžeidinėtojų nugalėti žodžiais, bet svarbiausia reikia laimėkite prieš juos ŽAIDIME! Neapykantos kalbos vartotojai mano, kad yra geresni už kitus, o kad juos nutildytume, reikia prieš juos laimėti. Iš pradžių, aš atsakinėdavau į jų įžeidimus, tačiau kai prieš juos laimėjau – jie nepratarė nė žodžio. Kitą kartą buvo visa grupė tokių žmonių, tai aš pasikviečiau savo draugus ir mes juos nugalėjome.*“



## 4.1.2 Lietuva

„Play your role“ projektas skirtas išanalizuoti neapykantos kalbos problemą vaizdo žaidimuose ir jaunų žmonių nuomonę apie šį reiškinį. Šiuo tikslu buvo atliktas tyrimas ir apklausti 2 Šiaulių (Lietuva) progimnazijų ir 1 gimnazijos mokiniai.

### Tyrimo tiksliai:

- išsiaiškinti, kiek mokiniai žino apie neapykantos kalbą internete;
- išsiaiškinti, kaip jie reaguoja į neapykantos kalbą internete;
- gauti mokinių pasiūlymus, kaip kovoti su neapykantos kalba internete.

Tyrimo metu buvo vykdoma apklausa internetu. Buvo apklausti 44 mokiniai nuo 12 iki 19 metų, iš kurių 61 % buvo merginų ir 34 % vaikinių. Daugiausia atsakymų (23 %) pateikė 14 metų mokiniai, 50 % atsakiusiųjų buvo 15 – 17 metų.

Į klausimą „**Ar vaizdo žaidimai gali būti naudojami mokymosi tikslais?**“ 86,4 % mokinių atsakė teigiamai, 13,6 % – neigiamai. Daugelis mokinių mano, kad vaizdo žaidimai gali būti naudojami mokymuisi. Mokiniai nurodė, kad, kai mokantis naudojo vaizdo žaidimus, pagerėjo jų anglų kalbos, geografijos (žemėlapių supratimas), tam tikro istorinio laikotarpio architektūros ir gyvenimo būdo žinios, taip pat žinios apie senovės Graikiją.

Dauguma tikslinės grupės dalyvių nurodė, kad žaidžiant patobulino susikaupimo, bendradarbiavimo, bendravimo, greitos reakcijos, taktinės veiklos atlikimo, tikslo pasiekimo, komandinio darbo, strateginio bei loginio mąstymo įgūdžius, kantrybę, susikaupimą, naujų dalykų kūrimą. Be to, kai kurie mokiniai paminėjo, kad žaidimai padeda atsipalaiduoti, atsikratyti psichologinės įtampos, susirasti naujų draugų, suvaldyti savo emocijas, nekreipti dėmesio į patyčias.

Į klausimą „**Ar sutinkate su neapykantos kalbos (neapykantos grupių) cenzūra žaidimų platformose?**“ Cenzūros formos: vartotojo draudimas toliau tęsti žaidimą (pašalinimas), automatinis tam tikrų žodžių draudimas, galimybė „drausti kalbėti“ arba „nutildyti“ kitą vartotoją“ daugiau nei 77 % atsakė teigiamai.

Atsakydami į klausimą „**Ar esate susidūrę su neapykantos kalba vaizdo žaidimuose?**“, mokiniai teigė, kad nėra susidūrę su neapykantos kalba. Mokiniai pateikė kelias idėjas, ką būtų galima daryti tokiose situacijose:

- intervencija po neapykantos kalbos pavartojimo – dalyvių pašalinimas arba nutildymas;

- pradėk nuo savęs – gerbk kitus.
- Kai kurie mokiniai sakė, kad neįmanoma sustabdyti neapykantos kalbos, nes yra daug daroma, tačiau tai neveiksminga.

Į klausimą „**Kaip manote, kas yra atsakingas už neapykantos kalbos internete mažinimą?**“ beveik 64 % manė, kad patys žaidėjai yra atsakingi už neapykantos kalbos prevenciją, 1/3 manė, kad atsakingas yra žaidimo vadovas ir 9 % manė, kad tai yra žaidimo kūrėjų darbas. Mokiniai argumentavo savo atsakymus taip:

- Žaidėjai yra atsakingi, nes jis / ji rašo, sako neigiamus komentarus ir taip skleidžia pyktį. Mokiniam reiktų išmokti tinkamai išreikšti savo emocijas, suprasti, kad sakydamas nepadorius žodžius nesi „kietas“. Kai kurie mokiniai teigė, kad į neapykantos kalbą nereiktų reaguoti rimtai.
- Žaidimų vadovai yra atsakingi ir turėtų matyti, kas neteisinga, ar netinkama. Žaidėjai galėtų padėti vadovams.
- Atsakingi yra žaidimų kūrėjai, nes jie sukūrė žaidimą.

Į klausimą „**Ar tikite, kad neapykantos kalba gali visiškai išnykti iš vaizdo žaidimų?**“ daugiau nei 77 % mokinių atsakė neigiamai, o likusieji manė, kad neapykantos kalba gali būti visiškai panaikinta. Mokinių atsakymus galimą suskirstyti į tris kategorijas:

- vartoti neapykantos kalbą yra žmogiška („tai neišvengiama gyvenimo dalis“, „negalime pakeisti visų žmonių“, „visada bus žmonių, kurie galvos, kad taip elgtis yra „kieta““);
- konkretus požiūris („Tu negali uždrausti žmogui jausti“, „kai kam neapykantos kalba yra normalu“, „internetas be dramų nebūtų įdomus“, „žaidėjas turi suprasti, kad žaidimas nėra tikrovė“);
- mintys apie pokyčius („kiekvienas turėtų pamąstyti prieš pradėdama kalbėti“).

Į kitą klausimą „**Ar vaizdo žaidimai gali išmokyti žaidėjus nevertoti neapykantos kalbos?**“ 54,5 % mokinių atsakė neigiamai ir 45,5 % – teigiamai. Mokiniai pasiūlė žaidimų idėjas, kurios galėtų padėti naikinti neapykantos kalbą internete:

- pašalinti žaidimo veikėjų keiksmažodžius;
- mažinti azartą žaidimuose: ramus žaidimas, kuriame neįmanoma pralaimėti;
- psichologinis žaidimo aspektas – jei nežinote, kaip elgtis, negalite pereiti į kitą lygį;
- žaidimas su 3 dalyviais, kuriame jie gali emociškai išsikrauti;
- žaidimas, kuriame vaizduojamos sunkios situacijos ir kokios

gali būti pasekmės.

Į klausimą „**Ar neapykantos kalba vaizdo žaidimuose ir platformose (tokiose kaip „Twitch“, „Discord“ ir kitos) yra normalu?**“ 72,7% mokinių atsakė neigiamai ir 27,3% – teigiamai. Mokiniai, kurie atsakė teigiamai, teigė, kad žaisti yra smagu, žaidimai skatina kritiškai mąstyti, ir kad yra normalu, kai žmogus gali pasisakyti apie tai, kas jam nepatinka. Kai kurie respondentai kaltino auką, kad jis / ji išprovokavo, neigiamą reakciją, nes jis / ji nemoka žaisti ir yra tik kliūtis kitiems).

Į kitą klausimą „**Ar neapykantos kalbą reiktų vertinti rimtai?**“ 34 % mokinių atsakė teigiamai, 65,9 % – neigiamai (29 iš 44 mano, kad į neapykantos kalbą nereikėtų reaguoti rimtai). Mokiniai, kurie pasisakė, kad neapykantos kalba turėtų būti vertinama rimtai, nes dėl neapykantos kalbos, patyčių virtualioje erdvėje, realiame gyvenime gali kilti rimtų pasekmių (depresija, savižudybė, užsisklendimas nuo kitų, psichologinės problemos). Mokiniai, kurie atsakė neigiamai, pateikė šiuos argumentus:

- „Nereikėtų to vertinti rimtai“; „tai tik juokais“; „jie rimtai taip nemano“; „jie negalvoja, ką sako“; „neturėtumėte į tai kreipti dėmesio“; „žmogus vartoja neapykantos kalbą, nes nepažįsta kito žmogaus“; „tai normalu“; „tai tik emocijos, nes pralaimėjai žaidimą“;
- „Jūs turite pasirinkimą nežaisti“; „Galite išjungti kompiuterį, jei jaučiatės per daug veikiamas“;
- „Neapykantos kalba nieko nereiškia, tačiau gali paveikti silpnesnį žmogų“;
- „Viskas sakoma žaidime, o ne realiame gyvenime“;
- „Kai esi įsijautęs į žaidimą, gali tiesiog netyčia pasakyti tai, ko nenori“;
- „Galite tiesiog nutildyti nepagarbų žaidėją ir tęsti žaidimą“.

Atsakydami į atvirą klausimą „**Prašome pasidalinti patirtimi kaip jautėtės ir elgėtės susidūręs su neapykantos kalba vaizdo žaidimuose?**“ mokiniai pasidalijo savo patirtimi:

- „Jie nori įžeisti, nes laimėjai žaidimą.“
- „Esu susidūręs, kelis kartus. Esu tai daręs pats ir pats patyręs. Priežastis ta, kad įdėjęs daug pastangų nepasieki to, ko norėjai.“
- „Esu patyręs, bet tai nebuvo rimtai. Tai buvo tiesiog žmogus, nevaldantis savo emocijų.“
- „Mačiau vaizdo įrašą apie tai – „Eve Online Cyberbullying – Fanfest Alliance Leader Panel 2012.“
- „Mes žaidėme internete. Prisijungė kažkoks atsitiktinis vaikinys ir pradėjo mus įžeidinėti, bet mes jį sunaikinome žaidime.“

- „Žinoma! Kai žiūri „YouTube“ ten yra daug neapykantos.“
- „Aš tyčiojau iš kitų. Priežastis – iš dalies buvo mano paties nepasitikėjimas savimi. Stengiausi įtikinti kitiems, susirasti draugų ir atrodyti geresnis už kitus nei buvau.“
- „Daug keiksmazodžių ir nelogiškų argumentų.“
- „Visi taip daro.“
- „Kai laimėjau žaidimą, gavau asmenines žinutes iš kitos komandos nario. Jis mane išvadino blogais žodžiais, bet vėliau išmokau užblokuoti gaunamus pranešimus.“
- „Mūsų komanda pralaimėjo, o vienas narys iš priešininkų komandos buvo labai piktas ir vartojo keiksmazodžius prieš silpniausią mūsų komandos narį.“
- „Taip, esu susidūręs, bet tiksliai nepamenu situacijos, nes nekreipiau didelio dėmesio į tai.“
- „Užblokavau kitus ir dabar man niekas negali parašyti.“
- „Aš būčiau pranešęs apie tą asmenį.“
- „Aš negaliu nieko padaryti prieš 50 tūkst. žmonių sąjungą.“
- „Tuo pasirūpino platformos vadovas“.

### 4.1.3 Portugalija

Play your role“ projektas skirtas išanalizuoti neapykantos kalbos problemą vaizdo žaidimuose ir jaunų žmonių nuomonę apie šį reiškinį. Šiuo tikslu buvo atliktas tyrimas ir apklausti „Francisco Fernandes Lopes“ mokyklos (Olhão) mokiniai.

#### Tyrimo tiksliai:

- išsiaiškinti, kiek mokiniai žino apie neapykantos kalbą internete;
- išsiaiškinti, kaip jie reaguoja į neapykantos kalbą internete;
- gauti mokinių pasiūlymus, kaip kovoti su neapykantos kalba internete.

Tyrimo metu buvo vykdoma apklausa internetu. Buvo apklausti 28 mokiniai nuo 11 iki 22 metų, iš kurių 46 % buvo merginų ir 54 % vaikynų, daugiausiai respondentų – 47 % – buvo 15 metų amžiaus.

Į klausimą „**Ar vaizdo žaidimai gali būti naudojami mokymosi tikslais?**“ 64 % mokinių atsakė teigiamai, 36 % – neigiamai. Daugelis mokinių teigė, kad žaidimai jiems padėjo pagreitinti istorinių, kultūrinių faktų išmokimą, patobulinti anglų kalbą, loginį mąstymą, emocijų valdymą (pyktį / nusivylimą), komandinį darbą, bendravimą su kitais.

Į klausimą „**Ar sutinkate su neapykantos kalbos (neapykantos**

**grupių) cenzūra žaidimų platformose?** Cenzūros formos: vartotojo draudimas toliau tęsti žaidimą (pašalinimas), automatinis tam tikrų žodžių draudimas, galimybė „drausti kalbėti“ arba „nutildyti“ kitą vartotoją“ 64 % mokinių sutiko su šiuo teiginiu.

Atsakydami į klausimą „**Ar esate susidūrę su neapykantos kalba vaizdo žaidimuose?**“, 18 % mokinių sakė, kad jie yra susidūrę su šiuo reiškiniu internete ir siūlė šalinti iš žaidimo vartotojus, naudojančius neapykantos kalbą iš žaidimų.

Į klausimą „**Kaip manote, kas yra atsakingas už neapykantos kalbos internete mažinimą?**“ 68 % mokinių atsakė, kad žaidėjai patys turi būti atsakingi už prevenciją, 25 % manė, kad atsakingas yra žaidimo vadovas, 7 % manė, kad atsakomybė gula ant žaidimo kūrėjų pečių. Mokiniai argumentavo savo atsakymus taip:

- „Atsakomybė yra žaidėjų, kurie kuria bendruomenę ir vartoja neapykantos kalbą.“
- „Jei žaidėjai nenaudos neapykantos kalbos, ji išnyks iš žaidimų. Žaidimų kūrėjai ir vadovai jau daro viską, kad taip atsitiktų.“
- „Mano nuomone, žaidėjai turėtų pasistengti nevertinti žaidimo pernelyg rimtai.“
- „Mano nuomone, vadovai turi galią leisti ar neleisti, kai kurių žaidimų funkcijų. Jei žaidimas yra gerai valdomas, galimai išvengti neapykantos kalbos.“
- „Žaidimų kūrėjai yra atsakingi, nes jie turėtų sukurti žaidimą, kuris neleistų vartoti neapykantos kalbos.“

Į klausimą „**Ar tikite, kad neapykantos kalba gali visiškai išnykti iš vaizdo žaidimų?**“ dauguma mokinių (78,6 %) atsakė neigiamai. Respondentai teigė, kad neapykantos kalba yra įtvirtinta mūsų kultūroje, jos neįmanoma kontroliuoti, nes netinkamai kalbančių ir besielgiančių žaidėjų visada bus. Mokiniai taip pat sakė, kad norime to ar ne, tačiau visada egzistuos opozicija, ir nereikia į kiekvieną neapykantos kalbos žodį reaguoti rimtai, nes tai gali būti tik pokštas.

Į kitą klausimą „**Ar vaizdo žaidimai gali išmokyti žaidėjus nevertoti neapykantos kalbos?**“ 50 % mokinių atsakė neigiamai ir 50 % teigiamai. Mokiniai pasiūlė idėjas, kurios galėtų padėti naikinti neapykantos kalbą internete:

- „Vaizdo žaidimuose gali būti taikomos baudmės, pavyzdžiui, tokios kaip žaidimo valiutos / deimantų / įvykdytų misijų pašalinimas.“
- „Vaizdo žaidimai gali sukurti mokymosi aplinką (pavyzdžiui,

*mokomieji žaidimai ir su žaidimu susiję mokomieji vaizdo įrašai):“*

- *„Vaizdo žaidimai yra efektyviausias būdas pabūti kito žmogaus kailyje.“*

Į klausimą **„Ar neapykantos kalba vaizdo žaidimuose ir platformose (tokiose kaip „Twitch“, „Discord“ ir kitos) yra normalu?“** 57% mokinių atsakė neigiamai, 43% – teigiamai.

Teigiamai atsakę manė, kad svarbu atpažinti skirtingus neapykantos kalbos lygius ir kad kartais tai gali padėti žaidėjams suprasti jų klaidas. „Neapykantos kalba yra įprasta, nes ji dažnai vartojama, kai žmonės pralaimėdami supyksta“. Mokiniai taip pat teigė, kad daugelis žaidėjų mano, kad yra linksma įžeidinėti kitus. Mokiniai atkreipė dėmesį, kad žaidimų kūrėjai „YouTube“ platformoje kuria vaizdo įrašus, kuriuose jie vartoja neapykantos kalbą.

Į kitą klausimą **„Ar neapykantos kalbą reiktų vertinti rimtai?“** 64% mokinių atsakė teigiamai ir 36% neigiamai. Mokiniai, kurie sutiko, kad į neapykantos kalbą reiktų vertinti rimtai, savo atsakymus argumentavo sakydami, kad tai gali paveikti žaidėjų psichiką, sumenkinti jų savivertę, sukelti depresiją ar pasikeisti jų elgesį. Neigiamai atsakę mokiniai, teigė, kad:

- *„Nereikia rimtai žiūrėti į neapykantos kalbą“.*
- *„Manau, kad į neapykantos kalbą nereikėtų reaguoti rimtai, nes tai tik žaidimas, o tie kurie vartoja tą kalbą tėra „heiteriai“ (neapykantos skleidėjai).“*
- *„Nemanau, kad į neapykantos kalbą reiktų reaguoti rimtai, nes tie, kurie ją vartoja, patys nepasitiki savimi ir yra nelaimingi.“*
- *„Daugelis komentarų yra tik juokai, todėl neturėtų būti vertinami rimtai.“*
- *„Tai yra tik žaidimas, todėl žmonės neturėtų įsižeisti. Yra daug svarbesnių dalykų, kurie kelia nerimą, nei internetinė neapykantos kalba.“*
- *„Manau, kad daugumai žaidėjų tai nerūpi, nes jie taip pat vartoja neapykantos kalbą.“*

Atsakydami į atvirą klausimą **„Prašome pasidalinti patirtimi kaip jautėtės ir elgėtės susidūręs su neapykantos kalba vaizdo žaidimuose?“** mokiniai pasidalijo savo patirtimi:

- *„Dažniausiai įžeidinėjama, kai žaidėjai pralaimi žaidimą.“*
- *„Daug kartų susidūriau su neapykantos kalba, kai žaidžiau su draugais, kurie žaidžia labai gerai, dėl to kiti žaidėjai ima juos kaltinti sukčiavimu ir juos įžeidinėti.“*

- „Daugybę kartų susidūriau, tačiau tai niekada nebuvo skirta konkrečiai man. Kai kuriuose žaidimuose, pvz. „CS.GO“, žaidėjai yra vertinami pagal jų lygį ir rangą.“
- „Tai atsitinka dažnai, todėl sunku prisiminti konkrečią situaciją.“
- „ Aš neapykantos kalbą vertinu kaip mokymąsi tobulinti žaidimų įgūdžius.“
- „Susidūriau daug kartų. Mano pusbrolis / pusseserė (kuris(-i) serga depresija, nes neturi draugų) bando susidraugauti internetiniuose žaidimuose ir daug kartų buvo užpultas(-a).“
- „Iš pradžių aš pykdavau ir atsakydavau, tačiau po kurio laiko pradėjau tai toleruoti. Šiuo metu atsakau tik tada, kai įžeidinėjimai nukreipti į kitą žaidėją, o kai tai skirta man, aš tiesiog nekreipiu dėmesio.“
- „Kai jie pyksta, aš juos ignoruoju ir žaidžiu toliau.“



# 5. BAIGIAMOSIOS IŠVADOS





Pirmojo tyrimo etapo metu buvo siekta išsiaiškinti jaunimo suvokimą apie neapykantos kalbą. Tyrimo metu buvo analizuota literatūra apie internetinę neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose, vadovaujantis kuria buvo parengti apklausos klausimai. Buvo laikytasi pozicijos, kad žaidėjai turi skirtingą patirtį vaizdo žaidimuose. Skaitmeniniai žaidimai jau seniai siejami su neigiamu poveikiu žaidėjų fizinei bei psichinei sveikatai. Šiuo metu atrodo, kad virtualiojoje erdvėje neapykantos kalba plinta be tarpininkavimo. Naujausi tyrimai rodo, kad skaitmeniniai žaidimai dėl įvairių priežasčių (neapykantos kurstymo, priklausomybės, smurto, izoliacijos) neigiamai Pirmojo tyrimo etapo metu buvo siekta išsiaiškinti jaunimo suvokimą apie neapykantos kalbą. Tyrimo metu buvo analizuota literatūra apie internetinę neapykantos kalbą vaizdo žaidimuose, vadovaujantis kuria buvo parengti apklausos klausimai. Buvo laikytasi pozicijos, kad žaidėjai turi skirtingą patirtį vaizdo žaidimuose.

Skaitmeniniai žaidimai jau seniai siejami su neigiamu poveikiu žaidėjų fizinei bei psichinei sveikatai. Šiuo metu atrodo, kad virtualiojoje erdvėje neapykantos kalba plinta be tarpininkavimo. Naujausi tyrimai rodo, kad skaitmeniniai žaidimai dėl įvairių priežasčių (neapykantos kurstymo, priklausomybės, smurto, izoliacijos) neigiamai veikti vaikų sveikatą, tačiau padedant vaikams formuoti gerus žaidimo įpročius (pavyzdžiui, ribojant žaidimo laiką, parenkant tinkamą laiką ir aplinką, tobulinant žaidimų raštingumą), žaidimai gali teigiamai veikti mokinių elgesį bei mokymąsi (Felicia, 2009). „Rimti žaidimai“ naudoja naujas žaidimų technologijas mokymuisi, formuoja teigiamą vaizdo žaidimų poveikį. Remiantis 2009 m. atliktu tyrimu, atliktu įgyvendinant „European Schoolnet“ žaidimų projektą mokyklose, darytina išvada, kad „rimti žaidimai“ padeda tenkinti naujosios kartos, kuri puikiai valdo skaitmenines technologijas, mokymosi poreikius ir prisideda prie motyvacijos didinimo bei sudaro galimybę kovoti su smurtu ir neapykantos kalba tam tikrose žaidimų bendruomenėse (Felicia, 2009). Tyrimo metu nustatyta, kad dauguma respondentų žaisdami vaizdo žaidimus patobulino savo mokymosi ir kai kurių mokymosi dalykų žinias, įgijo papildomų įgūdžių. Respondentai mano, kad „rimti žaidimai“ nėra pramoga. Tačiau remiantis literatūros analize, pabrėžtina, kad rimti žaidimai turi būti ir malonūs, nes tik taip bus pasiektas tikslas. Tyrimo duomenų analizė leido suprasti, kad neprižiūrimas žaidimas sudaro galimybę žaidėjams vartoti neapykantos kalbą. Nors neapykantos kalbos vartojimas daro neigiamą poveikį žaidėjų psichinei sveikatai, tačiau žaidėjai nevertina jos rimtai. Respondentai išsakė nuomonę, kad yra normalu girdėti bjaurus komentarus visose internetinėse vaizdo žaidimų bendruomenėse. Iš kitos pusės, daugiau kaip 30

didžiųjų žaidimų kūrimo kompanijų susivienijo, kad pradėtų spręsti neapykantos kalbos problemą. Jie rodo iniciatyvą, kuria įvairius įrankius neapykantos kalbai kontroliuoti ir užkirsti jai kelią. Tai gana nauja tendencija, nes iki šiol dėmesys buvo kreipiamas tik į smurtą.

Kalbant apie žaidėjų, žaidimų kūrėjų ir vadovų atsakomybę už internetinės neapykantos kalbos prevenciją, respondentai linkę kaltinti žaidėjus. Manoma, kad be žaidėjų dalyvavimo neapykantos kalbos nebūtų ir abejojama dėl visiško neapykantos kalbos panaikinimo iš internetinių vaizdo žaidimų ir platformų. Mokiniai mano, kad neapykantos kalba visada egzistuos ir kad tai yra tapę norma daugumoje žaidimų bendruomenių. Dauguma respondentų net nekreipia dėmesio į neapykantos kalbą ir ją vertina abejingai.

Tyrėjų nuomone, tėvai ir pedagogai turėtų atlikti svarbų vaidmenį mokant jaunus žaidėjus, kaip elgtis neapykantos kalbos situacijose, skatinant jų empatiją, toleranciją ir įsitraukimą. Tai gali būti pasiekta kuriant įdomius ir iššūkius keliančius rimtus žaidimus, įtraukiančius bendruomenes ir galinčius keisti žaidėjų elgesį. Pagal tyrimo duomenis, tėvai ir mokytojai skiria mažai dėmesio mokinių internetiniams žaidimams. Labai dažnai tėvai bei mokytojai vaizdo žaidimus mano esant keistus ir rizikingus. Tyrimo rezultatai rodo, kad norint spręsti neapykantos kalbos vartojimo interneto žaidimuose problemą, tėvai ir mokytojai turėtų ne drausti ar cenzūruoti žaidimus, o turėtų mokyti žaidėjus įvairių žaidimo strategijų ir elgesio algoritmų. Tai padėtų jauniems žmonėms pamatyti edukacinių žaidimų galimybes ir sutelktų žaidėjų, mokytojų ir tėvų jėgas kovojant su neapykantos kalba internete. Stiprinant mokyklų, jaunimo institucijų, vaizdo žaidimų pramonės, jaunimo, visuomenės informuotumą apie neapykantos kalbą internete, galimi teigiami rezultatai sprendžiant neapykantos kalbos vartojimo internete problemą. Šio projekto indėlis ir novatoriškumas yra stiprinti žaidimą, kaip saugią dialogo, diskusijų ir neapykantos kalbos suvokimo erdvę. Projekte siūloma išmokti kovoti su neapykantos kalba internete pasitelkiant žaidimų pedagoginį potencialą, kuriant naują mokomąją medžiagą, skirtą aktyvinti empatiją, pasitikėjimą, pozityvų bendravimą. Siūloma kūrybiškai pritaikyti technologijas ir įtraukti jaunus žaidimų kūrėjus, vaizdo žaidimų pramonę, taip siekiant padėti pagrindą didesniam vaizdo žaidimų kūrėjų dalyvavimui.

Šis tyrimas yra viena iš keturių projekto veiklų, skirtų kovoti su neapykantos kalba internete. Projekto metu buvo siekta nustatyti iššūkius ir galimus jų sprendimo būdus, įtvirtinti vaizdo žaidimą kaip edukacinį įrankį mokytojams. Taip pat suorganizuoti Europos lygio hakatoną, kuriame žaidimų kūrėjai ir pedagogai kartu kurtų trumpus žaidimus kovoti su neapykantos kalba internete, o miesto žaidime juos išbandytų praktikoje.

# 6. BIBLIOGRAFIJA



- Bernardes, C., Fernandes, H., José, V., Bonaldi, H., & Nesteriuk, S. (2016). *Jogo Sujo: violência verbal e liberdade de expressão nos games Danilo*. Retrieved from: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/156127.pdf>
- Breuer, J. (2017). *Hate Speech in Online Games*. In *Online Hate Speech*. Kaspar, K., Gräßer, L., Riffi, A. (Org.). Munchen: Kopaed. ISBN 978-3-86736-404-1
- Chou, Y. -K. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards*. Scotts Valley, California: Createspace Independent Publishing Platform.
- Colwell, J., Grady, C., & Rhaiti, S. (1995). Computer games, self-esteem and gratification of needs in adolescents. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5(3), 195–206. <https://doi.org/10.1002/casp.2450050308>
- Consalvo, M. , Ivory, J. , Martins, N. , & Williams, D. (2009). The virtual census: representations of gender, race and age in video games. *New Media & Society*, 11(5), 815–834. Retrieved from: <https://doi.org/10.1177/1461444809105354>
- Contreras-Espinosa, R. S., & Scolari, C. A. (2019). How do teens learn to play video games? *Journal of Information Literacy*, 13(1), 45. <https://doi.org/10.11645/13.1.2358>
- Cunningham, H. (1995). Mortal Kombat and computer game girls. In front of the children: Screen entertainment and young audiences. In Cary Bazalgette & David Buckingham (Eds.), *In front of the children: Screen entertainment and young audiences*. London: British Film Institute.
- Delwiche, A. (2006). Massively multiplayer online games (MMOs) in the new media classroom. *Journal of Educational Technology & Society*, 9(3), 160–160. Retrieved from: [https://www.researchgate.net/publication/220374439\\_Massively\\_Multiplayer\\_Online\\_Games\\_MMOs\\_in\\_the\\_New\\_Media\\_Classroom](https://www.researchgate.net/publication/220374439_Massively_Multiplayer_Online_Games_MMOs_in_the_New_Media_Classroom)
- Felicia, P. (2009). *Digital Games in Schools – A Handbook for Teachers* (Caroline Kearney, Ed.). European Schoolnet. Retrieved from: [http://games.eun.org/upload/GIS\\_HANDBOOK\\_EN.PDF](http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_EN.PDF)
- Ferreira, P. (2003). *Violência nos videojogos e a agressividade – Estudo exploratório da associação entre jogar videojogos violentos e a agressividade em adolescentes*. Retrieved from: <http://hdl.handle.net/10400.12/520>
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

Giasolli, V., Giasolli, M., Giasolli, R., & Girasoli, A. (2006). Serious Gaming – Teaching Science Using Games. *Microscopy and Microanalysis*, 12(S02), 1698–1699. <https://doi.org/10.1017/S1431927606061149>

Greenawalt, K. (2005). Rationales for Freedom of Speech. In *Information Ethics: Privacy, Property, and Power*. Seattle, Washington: Washington University Press.

Grizzle, A., & Tornero, J. (2016). Media and information literacy against online hate, radical and extremist content, some preliminary research findings in relation to youth and a research design. In *MILID Yearbook 2016 A collaboration between UNESCO, UNITWIN Cooperation Programme on MIL and Intercultural Dialogue, UNAOC and GAPMIL Media and Information Literacy: Reinforcing Human Rights, Countering Radicalization and Extremism* (pp. 179–201). Retrieved from: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246371>

Hurley, S. (2004). Imitation, Media Violence, and Freedom of Speech. *Philosophical Studies*, 117(1/2), 165–218. <https://doi.org/10.1023/B:PHIL.0000014533.94297.6b>

Joinson, A. (1998). Causes and implications of disinhibited behavior on the Internet. In J. Gackenbach (Ed.), *Psychology and the Internet: intrapersonal,*

*interpersonal, and transpersonal implications*. Cambridge, Massachusetts: Academic Press.

Kinder, M. (1996). Contextualizing video games violence: From Teenage Mutant Ninja Turtles 1 to Mortal Kombat 2. In P. Greenfield and R. Cocking (Eds.), *Interacting with video: 011 advances in applied developmental psychology* (pp. 25–37). Santa Barbara, California: Praeger Publisher.

Laamarti, F., Eid, M. and Saddik, A. (2014). An Overview of Serious Games. *International Journal of Computer Games Technology*. Volume 2014. <https://doi.org/10.1155/2014/358152>

Lourenço, O. M. (1998). *Psicologia de desenvolvimento moral: teorias, dados e implicações* (2a). Coimbra: Livraria Almedina.

Machado, A. (2007). *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus.

Marôco, J. (2011). *Análise Estatística com o SPSS Statistics*. Sintra: ReportNumber.

Moita, F. (2007). *Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @*. Campinas: Editora Alínea.

Nass, M., Taubert, A., Zolotykh, S., & Snyder, B. R. (2014). *Serious Games in Information Literacy: The*

*Creation and Analysis of Games to Teach Information Literacy*. Retrieved from: <https://web.wpi.edu/Pubs/E-project/Available/E-project-031214-143058/unrestricted/IQP.pdf>

Packard, A. (2013). *Digital Media Law*. Hoboken, New Jersey: Wiley-Blackell.

Prensky, M. (2006). Listen to the Natives. Educational Leadership. In *Educational leadership: journal of the Department of Supervision and Curriculum Development*, N.E.A., Vol.63. Retrieved from: [https://www.researchgate.net/publication/279868129\\_Listen\\_to\\_the\\_Natives](https://www.researchgate.net/publication/279868129_Listen_to_the_Natives)

Ramos, D. K. (2008). A escola frente ao fenômeno dos jogos eletrônicos: aspetos morais e éticos. In *Revista Renote*, 6(2). <https://doi.org/10.22456/1679-1916.14512>

Salen, K. , & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Selnow, G. W. (1984). Playing Videogames: The Electronic Friend. In *Journal of Communication*, 34(2), 148–156. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1984.tb02166.x>

Silva, B. M. (2010). Arenas simbólicas virtuais. *Actas Icono 14*, 12–17. Retrieved from: [www.icono14.net](http://www.icono14.net)

Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. In *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321–326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>

Ulanoff, L. (2019, August 12). Video games and social media are not the problem. [Web log post] Retrieved from: <https://www.lifewire.com/video-games-social-media-not-the-problem-you-are-4766862>

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize your Business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.

Zagal, J. P. (2008). *A framework for games literacy and understanding games*. ACM Future Play 2008 International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology, Future Play: Research, Play, Share, 33–40. <https://doi.org/10.1145/1496984.1496991>

Zagalo, N. (2014). Videojogos contribuem para a diminuição da violência. In *Ign Portugal*. Retrieved from: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/33185>

Zagalo, N. (2019, July 29). Das lamentações criativas. [Web log post]. <https://virtual-illusion.blogspot.com/2019/07/das-lamentacoes-criativas.html>



Zagalo, N. (2018, December 21). Metanarrativas de uma nova sociedade, num videojogo. [Web log post]. Retrieved from: <https://virtual-illusion.blogspot.com/2018/12/metanarrativas-de-uma-nova-sociedade.html>

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification By Design*. Canada: O'Reilly Media.

