



ALOITTELIJAN OPAS

YHDENVERTAISEMPAAN PELITOIMINTAAN



Sonja Ahtiainen, Essi Taino

Helsinki



Yhteistyössä



OPETUS- JA KULTTUURIMINISTERIÖ

Julkaisija

Helsingin kaupunki
Kulttuuri ja vapaa-aika / Nuorisopalvelut
Non-Toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke
Aloittelijan opas yhdenvertaisempaan pelitoimintaan
Sonja Ahtiainen, Essi Taino

Kuvat: Infografiikat: Taitto:

Jutta Kivilompolo
Johanna Sarajärvi
Sami Fiander

Käännöksen englanniksi laati Tuukka Taarluoto ja oikolukijana toimi Michael Nagler.
Ruotsinnoksesta vastasi Mariela Kaaja ja oikoluvun suoritti Patricia Louhelainen.

ISBN: 978-952-386-322-4

Sisällys

JOHDANTO	4
KÄSITTEET	5
NON-TOXIC SELVITYKSET	7
PELIKASVATTAJUUS	8
Tunnetaidot	10
Eettinen ohjeisto	12
Yhdenvertaisuussuunnitelma	12
Vieraskynä: Hämylän mahdollistaa kaikille yhdenvertaisen oppimisen	14
TURVALLISEMPI TILA	15
Turvallisemman tilan sopimus	16
Turvallisempi tila verkossa	16
Esteetön ja saavutettava pelitila	17
Häirintäyhdyshenkilö	18
Vieraskynä: Hyvinkään teemoitetun nuorisotyön tila	19
VIESTINTÄ	21
Toiminnan markkinointi	23
Vastapuhe	24
Jos olet vihakampanjan tai trollaamisen kohteena...	24
Vieraskynä: E-urheilu Suomessa - toimenpiteitä tasa-arvon ja yhdenvertaisuuden eteen	26
SANASTO	28
LÄHTEET JA LUKUVINKIT	32
LIITTEET	33
Mallipohja: eettinen ohjeisto	33
Mallipohja: yhdenvertaisuussuunnitelma	34
Työpaja turvallisemman tilan sopimuksen laatimiseen	35
Esimerkki turvallisemman tilan sopimuksesta	35

Johdanto

Käsillä oleva opas on osa Helsingin kaupungin nuorisopalvelukokonaisuuden Non-toxic-hankkeen työtä syrjimättömämmän ja yhdenvertaisuutta edistävän pelitoiminnan äärellä. Hankkeessa on tartuttu kysymyksiin kaikille turvallisemmasta pelitoiminnasta ja etsitty rakennusaineita pelitoiminnan parissa työskenteleville kasvatustyöhön. Tässä oppaassa asiaa lähestytään erityisesti aloittelevammalle sopivasta näkökulmasta, mutta opas tarjoaa varmasti toimivia näkökulmia kokeneemmillekin.

Non-Toxic – syrjimätön pelikulttuuri-hanke on kolmessa vaiheessa vuosina 2017-2023 toteutettu hanke. Hankkeen rahoittajana on Opetus- ja kulttuuriministeriö. Sen tavoitteena on kehittää pelikulttuuria ja pelitoimintaa kaikille avoimeksi ja turvalliseksi, vihapuheesta ja häirinnästä vapaaksi harrastukseksi keskittymällä nuorten parissa toimivien kasvattajien osaamisen vahvistamiseen, tutkimustiedon tuottamiseen sekä työkalujen ja toimintatapojen kehittämiseen.

Pelitoiminta saatetaan nähdä helposti mustavalkoisesti joko ”hyvänä” tai ”pahana” lapselle tai nuorelle, jos se ei ole itselle tuttu toimintakenttä. Opas tarjoaa tärkeitä näkökulmia työhön nuorten kanssa heille merkityksellisillä ja iloa tuottavilla peliareenoilla. Pelitoiminnan areenat eivät ole erillisiä muusta yhteiskunnasta, niin mukaan ottamista kuin ulossulkemista tapahtuu niissäkin. Onkin huolehdittava jokaisen osallistujan mahdollisuudesta yhdenvertaiseen ja turvalliseen mukanaoloon ja siihen opas tarjoaa aineksia.

Oppaassa käydään läpi ensin yhdenvertaisuutta edistävän pelitoiminnan kannalta keskeiset käsitteet. Tämän jälkeen siirrytään taustatietoon, jota tarjoavat Non-Toxic-hankekausien aikana tehdyt selvitykset pelitoiminnan yhdenvertaisuuden toteutumisesta. Seuraavaksi oppaassa käsitellään kasvattajuutta pelitoiminnan kysymysten äärellä ja konkreettisia tapoja vahvistaa pelikasvattajuutta työssä. Turvallisemman tilan luomisen ja viestinnän kysymykset tuovat oppaan loppuun käytännön vinkkejä työhön. Oppaan lopusta löydät myös yhdenvertaisuuteen ja pelikulttuuriin liittyvää sanastoa: voit lukiessasi tarkastaa mahdollisen itsellesi uuden käsitteen merkityksen sanastosta. Liitteistä ja lähteistä saat lisätietoa työsi tueksi.

Lue ja nauti – ja pohdiskele lukemaasi työssäsi, ole utelias ja tuumaile tuttuja ja ehkä niitä uusiakin näkökulmia ja ota käyttöösi oppeja niin nuorten kuin kollegojen kanssa!

Yhdenvertaisia ja iloisia hetkiä pelitoiminnan parissa juuri Sinulle!

Terveisin,

Sini Perho

Suunnittelija, Helsingin kaupunki

Käsitteet

Syrjintä

Syrjintää on henkilön perusteeton huonompi kohtelu jonkin henkilökohtaisen ominaisuuden johdosta. Ihmiset ovat lain edessä yhdenvertaisia, eikä ketään saa ilman hyväksyttävää syytä asettaa eri asemaan sukupuolen, iän, alkuperän, kielen, uskonnon, vakaumuksen, mielipiteen, terveydentilan, vammaisuuden tai muun henkilöön liittyvän syyn perusteella. Yleinen syrjintäkielto on määritelty Suomen perustuslaissa (6 §) ja syrjinnästä säädetään tarkemmin tasa-arvo- ja yhdenvertaisuuslaeissa.

Syrjintää on myös häirintä, kohtuullisten mukautusten epääminen sekä ohje tai käsky syrjiä. Syrjiminen voi olla välitöntä tai välillistä. Välittömässä syrjinnässä henkilöä kohdellaan henkilöön liittyvän syyn perusteella epäsuotuisammin kuin jotakuta muuta on kohdeltu, kohdellaan tai kohdeltaisiin vertailukelpoisessa tilanteessa. Välillinen (eli rakenteellinen) syrjintä on sitä, jos näennäisesti yhdenvertainen sääntö, peruste tai käytäntö saattaa jonkun muita epäedullisempaan asemaan henkilöön liittyvän syyn perusteella. Tilanne ei kuitenkaan ole välillistä syrjintää, jos säännöllä, perusteella tai käytännöllä on yleisesti hyväksyttävä tavoite ja tavoitteen saavuttamiseksi käytetyt keinot ovat asianmukaisia ja tarpeellisia.

Pelikulttuurissa syrjintää voi esiintyä esimerkiksi pelin sisäisessä ääni- tai tekstikeskustelussa tai striimissä. Syrjintä asettaa pelaajat eriarvoiseen asemaan oletettujen ominaisuuksien johdosta.

Häirintä

Häirintä on yksi syrjinnän muodoista. Loukkaava käyttäytyminen on häirintää, jos se liittyy ikään, alkupe-
rään, kansalaisuuteen, kieleen, uskontoon, vakaumukseen, mielipiteeseen, poliittiseen toimintaan, ammat-
tiyhdistystoimintaan, perhesuhteisiin, terveydentilaan, vammaisuuteen tai seksuaaliseen suuntautumiseen,
ja jos käyttäytymisellä luodaan edellä mainitun syyn vuoksi henkilöä halventava, nöyryyttävä tai häntä
kohtaan uhkaava, vihamielinen tai hyökkäävä ilmapiiri. Olennaista on huomata, että myös laissa puhutaan
ilmapiiristä häirinnän yhteydessä. Ilmapiiri on melko abstrakti käsite, jonka kokemus on sidoksissa henkilö-
kohtaisiin tulkintoihin, mutta toisaalta se myös syntyy hyvin konkreettisista asioista, kuten ihmisten käyttä-
mistä sanoista ja tavoista puhua.

Pelikulttuurissa häirintä voi olla esimerkiksi ulos sulkemista henkilökohtaisen ominaisuuksien perusteella, tahallista pelin pilaamista tai doksausta eli toisen henkilötietojen etsimistä ja jakamista.

Vihapuhe

Vihapuhe on yksi häirinnän muodoista. Vihapuhe on viestinnällistä eli se voi olla puheen lisäksi myös
kirjoituksia, kuvia, symboleja, musiikkia, piirroksia ja videota. Vihapuhetta ei määritellä suomalaisessa
lainsäädännössä, mutta Euroopan neuvoston ministerikomitean suosituksen mukaan se käsittää kaikki
ilmaisumuodot, jotka levittävät, yllyttävät, edistävät tai oikeuttavat etnistä vihaa, ulkomaalaisvastaisuutta,
antisemitismiä tai muuta vihaa, joka pohjautuu suvaitsemattomuuteen uhkaavalla ja loukkaavalla tavalla.
Vihapuhe voi olla rikoslain mukainen rikos, yhdenvertaisuuslaissa tai tasa-arvolaisissa kiellettyä syrjintää, tai
muuten yleisesti haitallista ilmaisua.

Pelikulttuurin sisällä vihapuheen ilmaisumuotoja voivat olla muun muassa joukkuenimet, pelaajanimerkit sekä meemit, joilla luodaan syrjintää kannustavaa ilmapiiriä.


Toksisuus

Toksisuudella eli myrkyllisyydellä tarkoitetaan pelikulttuurissa ilmenevää häirintää, syrjintää ja vihapuhetta ja niiden pelikulttuurille tyypillisiä ilmenemismuotoja, jotka johtavat ulossulkeviin mekanismeihin sekä toimintakulttuuriin. Toksisuuden ilmiöt eivät ole pelkästään pelikulttuurisidonnaisia, vaan samat ennakkoluulot, normit ja rakenteet vaikuttavat sen ulkopuolella kaikilla yhteiskunnan osa-alueilla.

Esteettömyys

Esteettömyydessä on kyse ihmisten moninaisuuden huomioon ottamisesta rakennetun ympäristön suunnittelussa, toteuttamisessa ja kunnossapidossa, sekä välineiden käytettävyydessä.

Esteettömyydellä viitataan usein fyysiseen ympäristöön kuten tiloihin, joihin kaikkien on helppo päästä (esim. luiskat, hissit, esteetön wc). Liikkumisen esteettömyyden lisäksi otetaan huomioon esimerkiksi näkemiseen, kuulemiseen, ymmärtämiseen ja kommunikaatioon liittyvät asiat.


SEULin julkaisema *Elektronisen urheilun esteettömän tapahtuman järjestäjän opas* auttaa tilan esteettömyyden hahmottamisessa.  <https://seul.fi/>

Saavutettavuus

Saavutettavuus on osa esteettömyyttä. Sillä viitataan pääosin aineettomaan ympäristöön, ei niinkään fyysiseen ympäristöön. Aineettomaksi ympäristöksi lasketaan esimerkiksi palveluiden sosiaalinen ilmapiiri, sisältö, viestintä, opastus sekä verkkosivut. Saavutettavuus viestinnässä, tiedonsaannissa ja palveluissa merkitsee sitä, että ne ovat kaikkien saavutettavissa ja käyttäjä voi valita eri tapoja kommunikoida, saada tietoa ja osallistua toimintaan. Sähköisissä palveluissa on huomioitava, että sisältö on selkeää ja ymmärrettävää ja se on luettavissa ruudunlukuapuvälineillä. Julkisten tahojen tai palveluntuottajien tarjoaman tiedon pitäisi olla saatavilla monipuolisesti eri kanavien kautta digitaalisessa ja painetussa muodossa.

Sosiaalisella saavutettavuudella tarkoitetaan ihmisten moninaisuuden huomioon ottavaa ilmapiiriä, asenteita ja toimintaympäristöä, jossa jokainen voi olla oma itsensä ilman pelkoa syrjinnästä. Sosiaalisella saavutettavuudella taataan turvallinen ja tasa-arvoinen palvelu, tila tai viranomaiskäytäntö kaikille. Sillä edistetään yhdenvertaisuuden toteutumista yhteiskunnan eri osa-alueilla, kuten oppilaitoksissa, työpaikoilla, poliittisessa päätöksenteossa ja kulttuurielämässä. Myönteiset asenteet ihmisten moninaisuutta kohtaan näkyvät esimerkiksi kaikissa ihmisten välisissä kohtaamisissa arvostavana käyttäytymisenä. Sosiaalisella saavutettavuudella pyritään saavuttamaan myönteinen vastaus kysymykseen ”Onko tämä tila minua varten?”, ”Kuulunko minä tänne?” ja ”Onko minulla täällä turvallinen olo?”.

Aluehallintoviraston ohjeet saavutettavuudesta

 <https://www.saavutettavuusvaatimukset.fi/>



Non-Toxic selvitykset

NON-TOXIC

- Pelikasvatusta kotona ja nuorisotyössä,
Miia Siutila, 2020

Vanhemmat ja nuorisotyöntekijät tunsivat pelejä sekä pelikulttuureja kohtuullisen hyvin.

Monet vanhemmat toivoivat lisätietoa peleistä käytännönläheisessä muodossa.

Vanhemmat kertoivat puuttuneensa nuorten huonoon pelikäyttöön huomauttamalla, kielloilla tai pelaamisen rajoittamisella. Ne kuitenkin vaikuttivat auttavan vain väliaikaisesti.

55% vanhemmista ja **13%** nuorisotyöntekijöistä

vastasivat, **etteivät nuoret ole kertoneet kohdanneensa häirintää** peleissä tai pelikulttuurissa.

Nuorisotyöntekijät kertoivat onnistuneensa vaikuttamaan nuorten käyttöön käymällä keskusteluita huutamisen ja haukkumisen mahdollisista vaikutuksista, paremmista kommunikointitavoista sekä kannustamisen merkityksestä.

Selvitys toteutettiin kahtena kyselynä, joissa selvitettiin vanhempien ja nuorisotyöntekijöiden kokemuksia nuoriin kohdistuvasta häirinnästä pelitoiminnassa. Kyselyjä jaettiin mm. sosiaalisessa mediassa, Helsingin kaupungin omilla sivuilla sekä eri toimijoiden jakamina. Nuorisotyöntekijöiden kyselyyn vastasi yhteensä 91 henkilöä. Vanhempien kyselyyn vastasi 136 henkilöä.

NON-TOXIC

- Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä
Ella Alin, 2018

noin **90%**

oli kohdannut vihapuhetta tai häirintää

70%

olivat joutuneet itse vihapuheen tai häirinnän kohteeksi.

Naiset ja alle 18-vuotiaat miehet kokivat selvästi enemmän häirintää ja vihapuhetta.

90%

toivoi, että vihapuheeseen ja häirintään puuttuttaisiin.

yli **80%**

toivoi, että pelaajat kannustaisivat toisiaan enemmän.

Vastuu huonosta käytöksestä koettiin olevan pääasiassa pelaajilla itsellään, peliyhtiöillä sekä moderaattoreilla.

Häirintä vaikutti pelivalintoihin sekä tapoihin pelata pelejä.

Selvitys toteutettiin Assembly-tapahtumassa. Siinä kysyttiin aktiivisesti kilpailullisia pelejä pelaavilta 15-29 vuotiailta nuorilta heidän kokemuksistaan häiritsevistä käyttäytymisistä pelikulttuurissa. Vastaajia oli yhteensä 156 nuorta.

Pelikasvattajuus

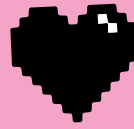
Pelikasvattajat ovat avainasemassa vaikuttamassa pelikulttuurin yhdenvertaisuuteen ja inklusiivisuuteen. Pelikasvatus on osa mediakasvatusta, joka on nykyisessä digitaalisessa yhteiskunnassa yhtä tärkeää kuin esimerkiksi liikennekasvatus tai terveystkasvatus. Jokainen lasten ja nuorten kanssa tekemisissä oleva aikuinen voi olla pelikasvattaja, ja kasvattajan suhtautuminen pelaamiseen rakentaa nuoren mielikuvaa pelaamisen maailmasta. Nuoret oppivat paljon aikuisten esimerkin kautta, ja toimivat vertaiskasvattajina myös toisille nuorille.

Digitaalisia pelejä on Suomessa pidetty stereotyyppisesti valkoihoisten cis-poikien ja miesten harrastuksena. Vaikka tilanne on pikkuhiljaa muuttumassa moninaisempaan suuntaan eri toimijoiden kovan työn ansiosta, pelikulttuurissa esiintyy edelleen syrjiviä rakenteita ja asenteita, jotka vaikeuttavat nuorten yhdenvertaisia mahdollisuuksia osallistua toimintaan. Jos yhteisö ei ole aktiivisesti poistamassa esteitä pelitoimintaan osallistumiselle, se todennäköisesti huomaamattaan ylläpitää niitä. **Jo yhdenvertaisuutta edistävien työkalujen ja toimintamallien näkyvä käyttäminen vaikuttaa ennaltaehkäisevästi häirintään ja syrjintään.** Yhteisön sosiaalisen hyvinvoinnin vaaliminen tukee osallistujien sitoutumista toimintaan ja parantaa suorituksia niin peleissä kuin työnteossa. Luomalla turvallisempia ja kaikille saavutettavampia peliyhteisöjä, voimme kasvattajina vaikuttaa pelikulttuurin laajempaan muutokseen kaikille avoimeksi, vihapuheesta ja häirinnästä vapaaksi harrastukseksi.

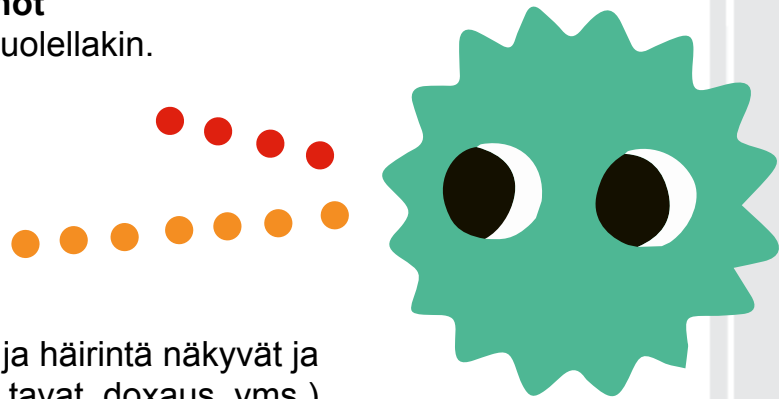
Pelitoiminnan yhdenvertaisuuden edistämiseen on hyvä nimetä vastuhenkilö, jolla on mahdollisuus kouluttautua ja käyttää työskentelyyn omaa työaika, sekä riittävät valtuudet ja motivaatio työskentelylle. Jos yhdenvertaisuuden suunnitelmallinen edistäminen ei ole kenenkään vastuulla (tai jos vastuu jaetaan yhdenvertaisesti kaikille), se huomioidaan helposti vasta silloin, kun muilta arjen pyörittämiseen liittyviltä työtehtäviltä jää aikaa. Tiedon jakaminen ja yhdenvertaisuustyön jatkuminen tulee varmistaa koko organisaation laajuisesti, jotta sen toteutus pysyy laadukkaana myös henkilöstömuutosten yhteydessä.



Yhdenvertaisuutta edistävän pelikasvattajan muistilista



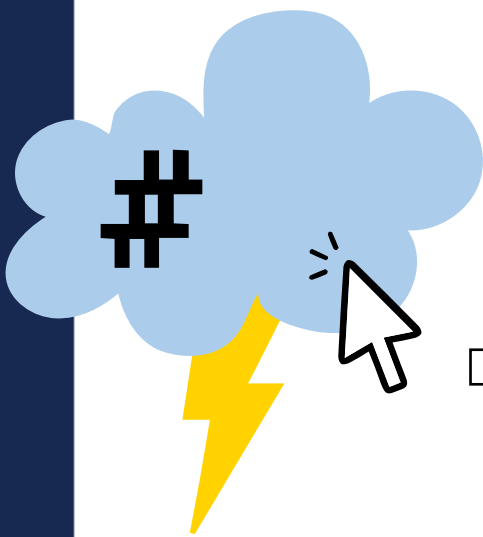
- Kysele, ole kiinnostunut.** Kuuntele, kannusta. Avoin ilmapiiri helpottaa keskustelua myös mahdollisissa ongelmatilanteissa.
- Arvosta peliharrastusta,** vaikka se olisi itselle vierasta tai vaikeaa. Pelaaminen voi olla sosiaalista toimintaa, jonka kautta solmitaan todellisia ihmissuhteita.
- Verkossa pätevät samat käytössäännöt** ja yhdenvertaisuuslait kuin pelien ulkopuolellakin. Pelit ovat osa todellista maailmaa.
- Osallistu, pelaa itse.** Tutustu peleihin ja niiden mekaniikoihin. Katso matseja ja pelivideoita.
- Opettele tunnistamaan,** miten syrjintä ja häirintä näkyvät ja ilmenevät peleissä (yleisimmät termit ja tavat, doxaus, yms.)
- Ota puheeksi,** jos huomaat kommentointia tai kielenkäyttöä, joka on syrjivää tai häiritsevää. Kysy, jos et ymmärrä pelissä käytettyä kieltä.



- Peleihin tunteella eläytyminen** ei sinänsä ole toksista. Tunteella eläytyminen ei saa kuitenkaan tapahtua vähemmistöjen tai muiden ihmisten kustannuksella. Homottelu tai huorittelu ei kuulu reiluun peliin.

- Ratkaisu häirintään** tai kiusaamiseen ei ole pelaamisen kieltäminen tai sen lopettaminen. Tue häirintää kohdannutta pelaajaa kuuntelemalla ja turvallisella läsnäololla. Kysele, ovatko häiritsevät pelaajat tuttuja pelien ulkopuolella.

- Ota selvää,** miten kyseisessä pelissä tai alustalla voi ilmoittaa häiritsevistä pelaajista. Suosituimmissa peleissä on jo käytössä pelin sisäinen raportointityökalu. Häiritsevien pelaajien hiljentäminen on myös ok.



TUNNETAIDOT

Tunnetaidot ovat oleellinen osa pelikasvatusta ja yksi tärkeimmistä taidoista pelikasvattajana. Kyky havaita ja tiedostaa omia tunteita on tunnetaitojen ja itsetuntemuksen perusta. Sitä tarvitaan vuorovaikutustilanteissa toisten ihmisten tunteiden hahmottamisessa ja ymmärtämisessä. Omien tunteiden tunnistaminen on tärkeää myös siksi, että vasta tunnistamalla omia tunteita pystyy näkemään niiden syyt ja seuraukset sekä halutessaan myös vaikuttamaan niihin. Tunteiden säätely on tunteiden hallintaa ja itsehillintää. Se on kykyä käsitellä tunteita sopiviksi paloiksi niin, että ne eivät käy ylivoimaisiksi itselle tai tilanteeseen nähden, eivätkä vahingoita ketään. Itsehillintää tarvitaan niin tunteiden ja tunnekuohujen kuin impulssien ja mielihajujen hallitsemiseksi.

Monet pelien rakenteisiin liittyvät elementit on suunniteltu aiheuttamaan tunteita pelaajissa. Peleissä on tarjolla muun muassa tunteita herättäviä tarinoita ja elämyksiä, itsehillintää vaativia kaupallisia rauhoitusmalleja, kilpa-asetelmia, koukuttavia mitalitavoitteita, sekä vuorovaikutustilanteita muiden pelaajien kanssa. Pelikasvattajan onkin hyvä perehtyä taustalla toimiviin tunteisiin vetoaviin mekanismeihin ja käydä niistä avointa keskustelua nuorten kanssa. Kasvattajan on hyvä myös tiedostaa omat tunnereaktiot erilaisissa pelitilanteissa ja pohtia miten ne vaikuttavat hänen toimintaansa. Esimerkiksi pelissä häviäminen muiden edessä voi tuntua pahalta ja johtaa tietynlaisten pelitilanteiden välttelyyn tai epä mukavuuden peittämiseen vähättelevällä käytöksellä. Kasvattajan ei tarvitse olla täydellinen omien tunteiden hallitsija, vaan riittää että tiedostaa omat kompastuskivet ja pyrkii olemaan avoin niiden suhteen.

Tunnetaitojen omaksumisessa on olennaista oivaltaa, että kaikki pelitilanteissa kohdatut tunteet ovat sallittuja. On tärkeää, että myös negatiivisia tunteita voi ilmaista – sopivin tavoin ja hyvän käytöksen rajoissa. Tunteiden sanoittaminen itselle ja muille voi olla yksi tapa saada niitä itselleen ymmärrettäviksi ja sitä kautta hallittavammiksi. Tunteella pelaaminen ei sinänsä ole toksista, mutta se ei saa tapahtua muiden pelaajien, kuten esimerkiksi vähemmistöjen, kustannuksella. Häirintä tai syrjivä kielenkäyttö eivät kuulu tasapainoiseen tunteidenhallintaan.



HARJOITUS TUNTEIDEN TUNNISTAMISEEN

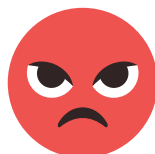
Harjoituksen tavoitteena on motivoida ja auttaa pelaajaa kiinnittämään huomiota pelien aikana koettuihin tunteisiin. Tunnistamalla omia tunteita sekä vahvoja tunteita herättäviä tilanteita, pelaaja voi vaikuttaa siihen, miten tunteet ilmenevät omassa toiminnassa.

1. Käykää ensin yhdessä läpi harjoituksen tavoite ja hyöty.
2. Harjoitustilan seinälle tai muuhun sopivaan paikkaan asetetaan iso paperi ja tussikynä tunteiden kirjaamista varten.
3. Kun pelaaja huomaa pelin aikana kokevansa jonkin tunteen, hän käy vetämässä viivan paperiin. Tunnetta ei tarvitse nimetä tai eritellä.
4. Pelaajia muistutetaan harjoituksen aikana tunteiden bongaamistehtävästä tarpeen mukaan.
5. Harjoituksen lopuksi lasketaan, kuinka monta viivaa on kertynyt paperiin.
6. Vaihtoehtoisesti paperille nimetään tunteet, jotka huomataan pelin aikana. Tässä vaihtoehdossa voidaan edetä keskustelemalla havaituista tunteista ja miten ne vaikuttivat pelaamiseen.

Harjoitusta toistettaessa voidaan vertailla, kertyykö tunteita enemmän vai vähemmän eri päivinä. Voidaan edelleen pohtia, mistä päiväkohtaiset erot voisivat johtua. Harjoitus voidaan tehdä vaihtoehtoisesti niin, että paperiin kirjataan jokaisen harjoitukseen osallistuvan nimi, ja jokainen merkitsee havaitut tunteet viivoin oman nimen kohdalle. Lopuksi lasketaan ja keskustellaan siitä, tuntuiko koettujen tunteiden määrä itselle sopivalta. Oikeaa tai väärää määrää ei ole olemassa.

Esimerkkitunteita:


Ilo	Apeus/alakulo	Kateus
Innostuneisuus	Syällisyys	Pelko
Huojennus/helpotus	Raivo	Huoli
Rentous	Nolous	Ujous
Onni	Ahdistus	Viha
Suru	Lamaannus	Turhautuminen
Ulkopuolisuus	Nöyryytys	
Pettymys	Ärtymys	



EETTINEN OHJEISTO

Eettinen ohjeisto tai ohjeistus (eng. *code of conduct*) on lista organisaation tai toiminnan noudattamista vastuullisista periaatteista sekä eettisistä pelisäännöistä. Se nostaa esille muun muassa toiminnan yhteisiä arvoja, normeja sekä vastuita, ja linjaa, minkälaista käyttäytymistä kannustetaan ja mitä ei hyväksytä. Kirjoittamalla auki organisaation tai toiminnan eettiset tavoitteet voidaan paremmin huolehtia siitä, että ne ovat kaikille samat ja kaikki ovat niistä tietoisia. Eettinen ohjeisto kertoo esihenkilöille, työntekijöille sekä asiakkaille yleisellä tasolla, mitä toiminnalta voi odottaa, mitä toiminta edellyttää heiltä, ja miten asioiden halutaan olevan. Ollakseen merkityksellinen, eettisen ohjeiston toteutumista tulee seurata, se pitää huomioida päätöksenteossa, ja jokaisen yhteisön jäsenen (sekä erityisesti valta-asemassa olevien henkilöiden) tulisi toimia esimerkillisesti sen mukaisesti.


Ohjeisto on hyvä tehdä omasta toimintaympäristöstä käsin, jotta se parhaiten huomioi yhteisön tarpeet. Siinä voidaan esimerkiksi kiinnittää erityistä huomiota sosiaalisiin ulottuvuuksiin, yhdenvertaisuuteen, kestävään kehitykseen, tietoturvaan tai muuhun yhteisölle tärkeään asiaan. Ohjeiston ei tarvitse olla monimutkainen, sillä sen tehtävänä on vain tarjota raamit toiminnalle. Se voi yksinkertaisimmillaan olla listaus periaatteista tai käytösmalleista, joihin sitoudutaan. Esimerkiksi kansainvälisissä peliyhteisöissä *code of conduct*-sanaa käytetään ajoittain myös yleisistä käytössäännöistä Discordissa.

 Eettisen ohjeiston mallipohja löytyy tämän oppaan lopussa liitteenä.

YHDENVERTAISUUSUUNNITELMA

Yhdenvertaisuussuunnitelman tarkoituksena on edistää tasa-arvoista ja yhdenvertaista toimintaa suunnitelmallisesti. Sen kautta tarkastellaan toiminnan tai organisaation yhdenvertaisuuden tavoitteita, toteutumista sekä kehitystarpeita. Siinä missä eettinen ohjeisto kertoo, miten asioiden pitäisi olla, yhdenvertaisuussuunnitelma kertoo käytännön läheisesti, miten asiat saavutetaan ja mitä on vielä tehtävä. Yhdenvertaisuussuunnitelmaa tehdessä on hyvä huomioida, että yhdenvertaisuus ei ole pelkästään tyttöjen mukaan ottamista pelitoimintaan, vaan sen näkökulmien tulee kattaa myös erilaiset vähemmistöryhmät sekä pelaamisen esteettömyyden.

Suunnitelma on hyvä tehdä koko työyhteisön voimin, jotta mahdollisimman monet näkökulmat ja kokemukset pääsevät vaikuttamaan sen sisältöön. Suunnitelmaan sisällytetään ohjeita konkreettisista toimista tai työkaluista, joiden avulla edistetään toiminnan yhdenvertaisuutta. Siihen voi esimerkiksi kirjata, miten häirintätilanteisiin puututaan ja keneen voi olla yhteydessä, jos kokee häirintää. Hyvän yhdenvertaisuussuunnitelman laatimisessa kuunnellaan toiminnan kohderyhmän (pelaajat, asiakkaat, työntekijät, yms) tarpeita esimerkiksi kyselyn tai yhteisten keskustelutilaisuuksien kautta. Kohderyhmän mukaan ottaminen auttaa piilossa olevien yhdenvertaisuushaasteiden näkyväksi tulemisesta. Suunnitelma tulee päivittää tasaisin väliajoin, esimerkiksi vuoden tai kahden välein, jotta voidaan huomioida muutokset toiminnan laadussa.

 Yhdenvertaisuussuunnitelman mallisuunnitelma löytyy tämän oppaan lopussa liitteenä.

Organisaation askeleet kohti yhdenvertaisuutta

1

Eettisen ohjeistuksen luominen.

Yhdenvertaisuussuunnitelman tekeminen.

2



3

Suunnitelmallinen ja saavutettava viestintä.

Turvallisemman tilan periaatteiden käyttö arjessa.

4

9

Verkkotoimintojen modernoinnin varmistaminen.

8

Matalan kynnyksen osallistumismahdollisuuksien varmistaminen.

5

Riittävän koulutuksen mahdollistaminen.

6

Sosiaalisen ja vastuullisen johtamisen tukeminen.

7

Vastuuhenkilön nimeäminen.

Osallistuminen yhdenvertaisuutta edistäviin verkostoihin.

10

11

Tilanteiden ennaltaehkäiseminen rankaisemisen sijaan.

LEVEL UP!



VIERASKYNÄ: HÄMYLAN MAHDOLLISTAA KAIKILLE YHDENVERTAISEN OPPIMISEN

Timo Järvenpää, pelikasvatuksen vastuopettaja

Hämeenkylässä Vantaalla vuosittain vuodesta 2016 (lukuun ottamatta koronavuotta 2020) Oppilasagentit eli tieto- ja viestintäteknikasta kiinnostuneet oppilaat ovat järjestäneet marraskuussa koulun oman Hämylan-verkkopelitapahtuman. Tapahtuma kokoaa vuosittain sata 6.–9.-luokkalaista konsoli- ja tietokonepelaajaa viettämään yhdessä aikaa pelaamisen merkeissä. Tapahtumassa on tarjolla yhteistä tekemistä pelaamisen ohella, joista suosittuja ovat mm. erilaiset kilpailut. Oppilasagenttien kanssa suunnittelusta ja toteutuksesta vastaa kaksi koulun Oppilasagenttien ohjaavaa opettajaa. Lisäksi useita opettajia ja rehtorit ovat ohjaamassa toimintaa tapahtumassa läpi yön.

Tapahtumissa verkkopelaamisesta kiinnostuneet oppilaat kohtaavat toisensa ja siellä on syntynyt uusia kavereuksia, joita muuten ei olisi mahdollistunut. Tapahtumissa myös opettajat pääsevät kohtaamaan oppilaita heidän kiinnostuksen kohteiden kautta aivan eri tavalla kuin perinteisesti oppitunneilla. Olemme saaneet erityisesti huoltajilta hyvää palautetta tapahtumista, joihin on heidän mukaansa turvallista päästää oppilaat nauttimaan yhdessä olosta ja pelaamisesta.

HämyLAN-tapahtuma on saanut erityisen merkityksen yhtenä koulumme yhteisöllisyyden luoja. Tapahtuman suunnittelua syksyllä odottaa Oppilasagentit, jotka haluavat omalla työllään mahdollistaa koulun oppilaille erilaisen mahdollisuuden viettää muiden kanssa aikaa koululla. Tapahtuman 100 konepaikkaa varataan vuosittain muutamassa päivässä, joten tapahtumaa odotetaan myös muidenkin oppilaiden keskuudessa.

Osallistujat edustavat monipuolisesti koulumme oppilaita. Mukana erilaisella pelikokemuksella, eri laitteilla pelaavia sekä eri ikäisiä osallistujia sukupuolesta riippumatta. Tapahtumassa kiinnostus pelaamiseen yhdistää osallistujia, jolloin eri lähtökohdista tuleminen ei korostu. Vuosittain on ilo huomata, että yhteistä peliyötä viettävät niin kilpailuhenkiset kuin hiljaisemmat oppilaat, jotka eivät välttämättä toimi yhdessä normaalisti kouluopetuksessa. Osallistujille pyritään mahdollistamaan heidän toiveiden mukaan konepaikka joko kavereiden lähelle tai rauhalliseen paikkaan, jotta kaikilla on turvallinen olo tapahtuman ajan.

Tapahtumien aikana ei ole tullut esille yhtään häirintä- tai kiusaamistapausta, johon olisimme joutuneet puuttumaan. Vuosien varrella tapahtumissa on ollut mukana koulun opettajien lisäksi vähintään osan ajasta paikallisen nuorisotilan henkilökuntaa sekä koulukuraattori. Mahdollisiin häirintä- tai kiusaamistilanteisiin puututaan koulun normaaleiden käytänteiden mukaisesti. Epäasiallisen toiminnan havainnut tai tietoonsa saanut koulun aikuinen puuttuu tilanteeseen välittömästi ja vie tilanteen kiusaamisen vastaisen ryhmän jatkoselvittelyyn. Kiusaamisen vastaiseen ryhmään kuuluu koulun opettajia ja sosiaali- ja terveydenhoidon henkilöitä koululta.

Opettajan roolissa on upeaa nauttia pelaamisen ilosta yhdessä ja kohdata oppilaita heidän kiinnostuksensa parissa pelaamassa. Yön aikana ehtii kohdata oppilaita eri tavalla kuin normaalissa opetuksessa ja käydä mielenkiitaisia keskusteluja heidän pelaamisestaan ja yleensä nuorten elämästä. Vapaaehtoisessa tapahtumassa pelaamisen lisäksi opitaan perusopetuksen yleisen osan tavoitteiden mukaisesti. Laaja-alaisista tavoitteista tapahtumassa tuetaan kulttuurista osaamista, vuorovaikutustaitoja (L2) sekä itsestä huolehtimista ja arjen taitoja (L3), joiden harjoittelu erittäin tärkeää tulevaa opiskelu- ja työelämää varten.

Verkkopelitapahtumat ovat luoneet koulullemme pelaamismyönteisen ilmapiirin. Pelaamisen hyväksyminen osana nuoren elämää ja pelaamisesta puhuminen ovat koulun arjessa lisääntyneet viime vuosien ajan.

Turvallisempi tila

Turvallisemman tilan periaatteiden kontekstissa sana *turvallisuus* viittaa sosiaaliseen ulottuvuuteen, eli ihmisten sosiaalisiin asenteisiin ja keskinäiseen vuorovaikutukseen. Turvallisemman tilan periaatteiden tavoite on saada jokainen ihminen tuntemaan olonsa tervetulleeksi riippumatta hänen henkilökohtaisista ominaisuuksistaan (sukupuoli, etninen tausta, seksuaalinen suuntautuminen, toimintakyky, kieli, luokka tai muu henkilöön liittyvä ominaisuus).

Periaatteiden yhteydessä ei käytetä käsitettä ”turvallinen tila” vaan ”turvallisempi tila”, sillä missään tilanteessa ei voida täysin taata, että syrjintää ei tapahtuisi palveluissa tai tiloissa. Periaatteilla rakennetaan ennakoivasti turvallisempia tiloja, joissa aktiivisesti tehdään työtä syrjinnän estämiseksi. Jokainen osallistuja kuitenkin on vastuussa omasta käytöksestään ja vaikuttaa toiminnallaan siihen, kuinka turvallinen tila on kanssaihmisille. Jokainen tilan käyttäjä sitoutuu periaatteisiin, minkä takia turvallisemman tilan periaatteet on aina hyvä laatia yhdessä muiden käyttäjien kanssa. Periaatteita kannattaa tarkastella säännöllisesti ja päivittää tarpeen vaatiessa. Niiden toimeenpano ja niistä näkyvästi viestiminen on olennainen osa turvallisemman tilan ilmapiirin luomista.



TURVALLISEMMAN TILAN SOPIMUS

Turvallisemman tilan sopimuksen luomisen tavoitteena on selvittää, minkälaisella vuorovaikutuksella, käytöksellä ja toimintatavoilla ihmiset saadaan kokemaan olonsa tervetulleeksi tilaan. Tarkoituksena ei ole selvittää osallistujien yleisiä kokemuksia turvallisuudesta ja syrjinnästä, vaan löytää konkreettisia, osallistujiin kytköksissä olevia keinoja turvallisuuden lisäämiseen. Prosessin läpikäyminen yhdessä kaikkien osallistujien kanssa on merkityksellistä, jotta kaikki kokevat sopimuksen omakseen ja voivat sitoutua siihen. Tämän takia turvallisemman tilan sopimusta ei kannata suoraan kopioida muualta ja se on hyvä luoda jokaiselle toiminnalle tai pienryhmälle erikseen. Osallisuus on avain turvallisempien tilojen luomisessa.

TURVALLISEMMAN TILAN SOPIMUKSEN LUOMINEN

Kaikilta kysytään:

Mitä tarvitsen, jotta voin osallistua?

Mitä tarvitsen, jotta minulla on turvallinen/kunnioitettu olo?

- Jokainen kirjaa omat vastauksensa yksityisesti, noin 2–5 min. Sen jälkeen vastaukset kootaan yhteen esim. isolle paperille tai jaettuun asiakirjaan. Vastaukset kootaan nimellä tai nimettömästi, mikä vain tuntuu ryhmälle sopivimmalta tavalta.
- Vastausten pohjalta muotoillaan yhteiset periaatteet/säännöt.
- Yhdessä suunnitellaan ja kirjataan toimintatavat, mikäli sopimusta rikotaan.
- Sopimus pidetään esillä tilassa tai esim. Discordissa.
- Sopimuksen voi tehdä myös keskustellen.
- Sopimusta päivitetään aika ajoin.
- Verkon hakukoneilla löytää valmiita malleja ja esimerkkejä turvallisemman tilan periaatteista.

TURVALLISEMPI TILA VERKOSSA

”Online on offline” eli verkossa pätevät samat käytössännöt ja vastuut kuin verkon ulkopuolella. Turvallisemman tilan periaatteet voi myös luoda verkossa tapahtuvaan pelitoimintaan, joka tukee tilan raivaamista nuorten omalle äänelle ja identiteetille. Luodut periaatteet on hyvä pitää näkyvästi esillä striimeissä, verkko-yhteisöissä sekä virtuaalitapahtumien aikana, sillä kävijät tulevat ja menevät vapaammin eivätkä välttämättä huomaa esimerkiksi vain striimin alussa nopeasti vilautettuja infoja.

Verkossa olevassa toiminnassa ja virtuaalitapahtumissa on hyvä olla moderaattoreita, jotka voivat vastata toiminnaltaan fyysisten tapahtumien järjestyksenvalvoja. Rooli voi kuitenkin vaihdella toimijan tarpeiden mukaan. Moderaattoreiden tulee olla selkeästi tunnistettavia ja heillä tulee olla käytössä riittävästi työkaluja ja ennalta sovittuja keinoja käsitellä häiritsevästi käyttäytyviä henkilöitä.

Digitaalisten alustojen, kuten etätilaisuuksien tai Discordin, turvallisempien tilojen laadinnassa on erityisen tärkeitä sanoittaa seuraavat asiat:

- Millä perusteella keskusteluja tai viestejä voidaan poistaa?
- Millä perusteella keskustelija voidaan estää osallistumasta palveluun?
- Kuka on keskustelun moderaattori ja keneen voi olla yhteydessä, jos keskustelu koetaan epäasialliseksi tai syrjiväksi?
- Miten pitkään esto voi olla voimassa?

ESTEETÖN JA SAAVUTETTAVA PELITILA

Yhdenvertaisemmassa pelitoiminnassa huomioidaan sosiaalisten tilanteiden lisäksi myös fyysinen esteettömyys sekä saavutettavuus. Yleisin tapa huolehtia esteettömyydestä on varmistaa, että rakennetussa ympäristössä voi liikkua pyörätuolilla tai muilla apulaitteilla mahdollisimman helposti. Madaltamalla kynnyksiä, leventämällä ovia, huolehtimalla inva-wc:hen pääsystä, tarjoamalla rampeja ja hissejä sekä sijoittamalla huonekaluja riittävillä etäisyyksillä voidaan vaikuttaa liikkumisen helppouteen.

Esteetön ympäristö kattaa kuitenkin myös muitakin asioita, kuten näkemisen, kuulemisen ja ymmärtämisen huomioimisen. Opasteissa ja tilan materiaaleissa on hyvä käyttää riittävästi kontrastia ja erottuvia värisävyjä, jotka ottavat huomioon esimerkiksi värisokeudet. Ääniopasteilla ja ääntä vaimentavilla materiaaleilla voidaan helpottaa kuulemisen kautta hahmottamista. Saavutettavia visuaalisia opasteita ja merkkiääniä voidaan käyttää myös verkossa olevassa toiminnassa.

Erilaiset aistiyliherkkyydet voivat olla esteenä osallistumiselle, jos niitä ei oteta huomioon tilan suunnittelussa. Esimerkiksi liian hämärä valaistus voi rasittaa silmiä ja liian kirkas aiheuttaa migreenin. Jatkuvat kovot äänet tai häiritsevä surina voivat rasittaa keskittymiskykyä ja väsyttää nopeammin. Voimakkaiden hajusteiden käyttö voi aiheuttaa hengitystieoireita tai päänsärkyä. Nämä asiat kuormittavat herkästi jokaisen osallistujan hyvinvointia, vaikka ne eivät kaikilla laukaisisikaan vakavampia oireita. Osallistujille voi tarjota viihtyisää rauhallista taukhuonetta tai hiljaista nurkkaa pieniä hengähdystaukoja varten, jos ympäristö tai vaikkapa sosiaaliset tilanteet käyvät liian kuormittaviksi.

Pelitoiminnassa esteettömyyden voi myös huomioida tarjoamalla erilaisia vaihtoehtoisia peliohjaimia, vasen- ja oikeakätisille sopivia hiiriä, säädettäviä pöytiä ja tuoleja erikokoisille pelaajille, käyttämällä pääasiassa kuulokkeita kaiuttimien sijasta ja opettamalla nuoria käyttämään pelien saavutettavuusasetuksia. Monissa suosituissa peleissä on mahdollista säätää esimerkiksi värisävyjä, kontrastia, ääniä, värinää, tekstien kokoa ja painettavia näppäimiä. Näistä voi olla jopa etua joissakin kilpapelitilanteissa, koska ne voivat nopeuttaa vastapelaajien havaitsemista tai vähentää käden rasitusta näppäinasettelussa.

Esteettömyydestä huolehtiminen ei ole pelkästään vammaisten pelaajien huomioimista, vaan se lisää kaikkien osallistujien mukavuutta ja osallistumisen helppoutta. Jokaisella henkilöllä on elämänsä aikana tilanteita, jolloin pelaaminen vaikeutuu esimerkiksi tilapäisen näön tai kuulon heikkenemisen, käsivamman, selkäkipujen tai muiden oireiden johdosta. Jos pelitoiminta on jo valmiiksi suunniteltu mahdollisimman esteettömäksi, se lisää mahdollisuutta jatkaa rakkaan harrastuksen parissa myös silloin, kun omalle kohdalle sattuu yllättävä tilanne. Tekemällä esteettömyydestä normaali osa peliharrastusta madalletaan kaikkien kynnystä käyttää heille sopivia apuvälineitä.

HÄIRINTÄYHDYSHENKILÖ

Häirintäyhdyshenkilö (lyhyesti ”häry” tai ”häyh”) on nimetty luotettava, häirintäyhdyshenkilökoulutuksen käynyt henkilö, johon voi olla yhteydessä, jos kohtaa toiminnassa häirintää. Hän toimii myös toiminnan järjestäjän tukena turvallisemman tilan luomisessa. Hänellä on luottamusaseman tuoma vaitiolovelvollisuus, jonka johdosta hän voi yleisluontoisesti kertoa tilanteista tarvittaville toimintaa järjestäville henkilöille, mutta ei saa levittää tapausten henkilöistä tunnistettavia kertomuksia tai henkilötietoja muille ulkopuolisille. Ainoastaan rikostapauksissa tai henkilön terveyttä uhkaavissa tilanteissa voidaan antaa tarkempia tietoja viranomaisille.

Häry kohtaa, kuuntelee ja ratkaisee tilanteet yhteydenottajan toiveiden mukaisesti. Ratkaisu voi olla kuuntelemista ja keskustelemista tai konkreettisempaa ohjaamista muihin palveluihin tai tukeen. Joskus yhteydenottaja voi haluta selvittää tilannetta häiritsijän kanssa. Silloin häryn tehtävänä on olla yhteydessä molempiin ja ohjata anteeksipyyntöön sekä -antoon. Digitaalisissa ympäristöissä toimiva häry voi joutua selvittämään myös niille ympäristöille tyypillisiä häirinnän muotoja, kuten doksausta tai meemien vihapuhetta.

Vakavamman häirintätilanteen sattuessa moderaattori tai järjestyksenvalvoja voi poistaa häiritsijän toiminnasta. Häry ei tee kurinpidollisia toimenpiteitä. Jos kyseessä on rikos, tilannetta ei voi käsitellä vain häryn voimin tai toiminnan sisäisenä asiana, vaan siitä täytyy aina ilmoittaa eteenpäin viranomaisille. Jos ei ole varma onko kyseessä rikos vai ei, neuvoa voi pyytää esimerkiksi rikosuhripäivystyksestä (riku.fi).

Muut rooliin liittyvät velvollisuudet tulisi määritellä työyhteisön voimin, sillä siihen vaikuttavat pelitoiminnan laajuus, sijainti sekä henkilöstön määrä. Pienemmässä organisaatiossa voi olla tarpeen yhdistää häryn rooli toiseen tehtävään ja isommassa organisaatiossa voi olla tarvetta useille häirintäyhdyshenkilöille. Häryt ovat perinteisesti paikalla toimintaan osallistujia varten, mutta myös työntekijöille voi nousta tarvetta saada tukea. Etenkin isompien tapahtumien vapaaehtoiset työntekijät voivat tarvita neutraalia osapuolta, jonka kanssa keskustella häirintätilanteista.

Roolia määritellessä tulisi aina tarkastella vallankäyttöä ja sen vaikutuksia yhteisön toimintaan. Yleisesti ottaen häryn tehtävissä tulisi toimia henkilö, jolla ei ole muuta järjestyksen ylläpitämiseen, rajaamiseen tai päättämiseen vahvasti liittyvää roolia (kuten järjestyksenvalvojat, johtoryhmä, vastuuhjaaja yms.). Tämä takaa sen, että hänen toimintansa pysyy mahdollisimman puolueettomana ja luottamuksellisena, eikä hänelle tule ristiriitoja eri roolien vallankäytön tai vastuun suhteen.

Härynä voi toimia kuka tahansa tehtävään soveltuva henkilö. Eduksi tehtävässä on hyvät sosiaalisten tilanteiden lukutaidot, paineensietokyky, sekä taito kohdata rankoissakin tunnetiloissa olevia henkilöitä rauhallisesti. Häryn on toimittava mahdollisimman neutraalisti – hän ei saa lietsota häirinnän kohdetta, tai tuomita häirinnän tekijää. Tilanteissa on hyvä muistaa inhimillinen näkökulma, jonka mukaan ihmiset itse eivät lähtökohtaisesti ole pahoja, mutta heidän tekojaan voidaan arvioida ja niihin voidaan puuttua. Tekijä on aina vastuussa tekemisistään, oli kyse sitten virhearvioinnista tai tahallisesta teosta.

POHDINTAA: MITEN HÄIRINTÄTAPAUKSET VASTAANOTETAAN.

Mieti järjestämäsi pelitoimintaa. Jos nuorelle tapahtuisi siellä häirintätapaus:

- Miten hänet kohdataan ja kenen toimesta?
- Kuka on vastuussa?
- Miten nuoren oikeus yksityisyyteen toteutuu? Onko toimijoilla vaitiolovelvollisuus, ja onko siitä sovittu millä tavalla? Milloin ilmoitetaan huoltajille, jos kyseessä on alaikäinen (9/13/16 vuotias)?



VIERASKYNÄ: HYVINKÄÄN TEEMOITETUN NUORISOTYÖN TILA

Jenni Lappalainen, Teemoitetun nuorisotilan vastaava nuoriso-ohjaaja

Hyvinkään nuorisopalveluilla on kolme nuorisotilaa: avointa toimintaa sisältävä kauppakeskus-nuorisotila, kohdennetun nuorisotyön tila sekä teemoitetun nuorisotyön tila. Tässä yhteydessä teemoitettu nuorisotyö on toimintaa, joka on toimintakohtaisesti kohdennettu erilaisille ryhmille: esimerkiksi tietyn harrastuksen ympärille rakennettu toiminta, tietylle kohderyhmälle suunnattu tai nuorten toisille nuorille järjestämää tekemistä.

Vuonna 2023 Hyvinkäällä teemoitetun nuorisotyön tilassa toimivat: Pelitalo, Animekerho, Sateenkaareva kahvila, Tyttöjen ilta, taideryhmä Poimu, DnD-peliryhmä, Pienoismallikerho, Pokemon TCG kerho, Sohva-ryhmä nuorille aikuisille sekä kehitysvammaisten nuorten illat. Tilana on nuortentila Pointti, joka koostuu viidestä huoneesta. Huoneet ovat sisustettu palvelemaan erilaisia käyttötarpeita keittiö-olohuoneesta askartelutilaan sekä pelaamiseen soveltuviin huoneisiin. Kerhot ja toiminnat kulkevat rinnakkain niin, että osassa illoissa on kolme erillistä toimintaa samanaikaisesti.

Aikaisemmin pelitoiminnan ollessa avoimen nuorisotyön kanssa samassa tilassa oli kohdattavissa haasteita sen osalta ”kenen tila on”: nuorisotalo Silta oli toiminut nuorisotalona vuodesta 1976, joten historiaa avoimen toiminnan tilana oli pitkältä ajalta. Tämän pohjalta nuorisotaloon liittyi oletuksia toiminnan sisällöstä, kävijäkunnasta sekä siitä, keille toiminta on suunnattu.

Lähtökohtaisesti toimintamalli ei ole uusi, sillä jo 2009 Hyvinkäällä toimi Martin kaupunginosassa torstaisin nuorten ilta, jossa tiloja hyödynsivät samaan aikaan Warhammer-kerho, Bofferkerho sekä Animekerho. Tällöin kerhot toimivat vierekkäisissä tiloissa erillisinä, mutta yhteisöllisesti. Useat kävijät osallistuivat illan aikana kahden kerhon toimintaan – ja parhaimmillaan kaikkiin kolmeen kerhoon. Kerhojen rinnakkaisen toiminnan myötä monen nuoren ystäväpiiri laajeni, harrastusmahdollisuudet monipuolistuivat sekä lisäsi yhteisöllisyyttä. Jo tällöin toiminnoista osa oli nuorten omia toimintaryhmiä: Bofferkerho sekä Animekerho alkoivat molemmat nuorten omina toimintaryhminä Warhammer-kerhon rinnalla. Nuorten oma toimintaryhmä on kerho/ryhmä, joka syntyy nuorten ideasta sekä aktiivisuudesta toteutuksen parissa. Nuoret pitävät toimintaa toisilleen nuorisopalveluiden tukemana: sisällöstä sekä toiminnasta vastaavat nuoret itse ja nuorisopalvelut tarjoavat tilat sekä tarvittavan tuen toiminnan ylläpitoon.

Tämänkaltaiset ryhmät luovat monipuolista ja nuorten kaipaamaa sisältöä nuorisopalveluiden toiminnan alle mahdollistaen tilojen täyden hyödyntämisen ilman ohjaajaresurssin sitomista toimintaan. Vuonna 2023 toiminnoista taideryhmä Poimu sekä Pienoismallikerho ovat nuorten omia toimintaryhmiä. Molempien ollessa talossa löytyy viereisistä tiloista nuoriso-ohjaajia, mutta sisällöstä ja kerhostaan vastaavat nuoret itse.

Mahdollisuus toteuttaa omia toimintaryhmiä laajentaa nuorten yhdenvertaisuutta: esimerkiksi taiteen tekemiseen ei tarvitse pystyä resursoimaan itse vaan yhteisessä käytössä on välineistöä digipiirtämisestä maalaamiseen sekä monipuolisiin tekniikoihin. Ennalta rakennetun käytännön ansiosta on päästy nopeimmillaan viikossa nuorten ideasta aktiivisen toiminnan äärelle.

Nuorisopalvelut järjestävät nuorisotila Pointissa toimintoja, joista on tullut toiveita nuorilta tai ovat kävijämäärän ja palautteiden perusteella merkityksellisiä kävijöilleen. Näistä esimerkkinä pelitoiminta, joka on avoimen toiminnan jälkeen Hyvinkään nuorisopalveluiden laajin toimintakokonaisuus ja tuo viikoittain yhteen nuoria, joita avoimen toiminnan parissa ei olla tavoitettu. Sateenkaarevan kahvilan tarkoitus on tarjota kävijöilleen turvallinen ja vertaistuellinen tila, mutta lisäksi sateenkaarevan toiminnan ylläpito viestittää tilassa toimiville nuorille sekä ympäristölleen yhdenvertaista arvomaailmaa.

Jokaisessa Pointin toiminnassa on selkeät ja nuorten kanssa yhdessä käytyä toimintaperiaatteet, jotka pohjautuvat turvallisempaan tilaan sekä yhteisöllisyyteen. Toiminnat ovat poliittisesti sekä uskonnollisesti sitoutumattomia, ja arvomaailmoihin liittyvistä aiheista ei keskustella epäkunnioittavasti tilanteissakaan,

joissa media myllyttäisi. Tämän lisäksi kehorauhaa kunnioitetaan tarkasti, eikä edes esimerkiksi pelihahmojen ulkonäköä arvostella kehollisin ominaisuuksin. Pelatessa (ja ylipäänsä!) puhutaan kunnioittavasti: ketään, ei edes itseään, haukuta tai kritisoida peliosaamisesta eikä huudella vastapuolen pelaajille ”vaikka he eivät olisi kuulolla”. Yhteinen kunnioittava puhekuluttuuri on vaatinut pitkäjänteisyyttä ja työtä haastavien kommentointien osalta, mutta on tuottanut hyvää tulosta.

Toiminnot ovat pääsymaksuttomia, eivät vaadi sitoutumista eikä nuoren tarvitse olla henkilöitävissä. Jäsenkortti on vapaaehtoinen. Tiloissa huomioidaan pyrkimys esteettömyyteen ja arvioimme toimintaa sekä tiloja säännöllisesti keskustellen työyhteisön ja nuorten kanssa.

Kaikesta huolimatta toiminnassa on kohdattu ja tullaan kohtaamaan haasteita – tärkeintä on oppia elämään tilanteissa, luottamaan ammattitaitoon sekä olemaan valmis tarkastelemaan linjauksia. Tavanomaisin haaste kauden alussa on uusien kävijöiden kanssa noobittelusta ym. irtautuminen. On oltava valmiutta ylläpitää linjauksia ja kunnioittavaa puhekuluttuuria ettei yhteisön tapa puhua muutu toksisemmaksi. Se vaatii kärsivällisyyttä myös vanhoilta kävijöiltä: opittuna osalla nuorista on todella rajuja puhetapoja pelaamisen parissa, eikä vanhasta pois oppiminen ole niin nopeaa kuin pelkkä uuden oppiminen.

Haaste kasvaa kun arvomaailma (esimerkiksi kotona opittu) on ristiriidassa nuorisotilaan. Tämänkaltainen tilanne on ollut maahanmuuttotaustaisten nuorten ja sateenkaarevien nuorten välillä, jossa seksuaalivähemmistöihin kohdistui ennakkoluuloja, jotka purkautuivat asenteellisesti. Jouduimme syksyllä 2022 rajamaan osan nuorista osallistumaan pelitoimintaan vain silloin kun sateenkaareva toiminta ei ole käynnissä välttääksemme turvattomia tilanteita nuorten kesken, sillä keskustelun kautta emme saaneet tarvittavia tuloksia. Nyt keväälle 2023 olemme pystyneet purkamaan rajoituksia tilanteen rauhoituttua.

Olemme olleet myös uuden äärellä kielellisten haasteiden kanssa tilanteessa, jossa kyrillistä näppäimistöä ei saatu kuukausissakaan tilaan varaston loppumisen vuoksi eikä yhteistä kieltä löytynyt ilman kääntäjää. Yhteisöllisyyttä ei alkanut rakentua luonnostaan kävijöiden välille.

Lopulta vastaus löytyi pelitoiminnan peruslähteiltä: yhteisöllisyys rakentuu nuorten välille, kun heillä on peli, jota toinen haluaa oppia – esimerkiksi VR-setti – ja toinen osaa opettaa.

Yhteinen kieli on yhteinen harrastus ja yhdessä tekeminen: pelitoiminnan yhteisöllinen puoli.

Viestintä

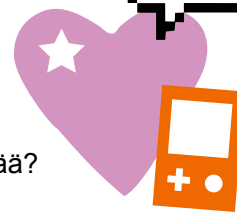
Hyvillä aikomuksilla tehdyt suunnitelmat peliyhteisön yhdenvertaisuudesta jäävät herkästi piiloon, jos niitä ei pidetä jatkuvasti esillä ja jos ne eivät näy konkreettisesti arjen toiminnassa. Toiminnan järjestäjän on hyvä pohtia, mitkä asiat hän viestittää sanallisesti, ja mitkä voisivat toimia myös visuaalisena viestinä. Viestinnällä voidaan madaltaa osallistumisen kynnyksiä jo ennen ensimmäisiä kohtaamisia, sekä kasvattaa yhteenkuuluvuuden tunnetta osallistujien kesken. Hyvä viestintä pitää näkyvillä toiminnan arvot ja mitä yhteisö edellyttää osallistumiselta sekä tarjoaa osallistujalle.

Laadukas, inklusiivisempi viestintä vaatii ammattitaitoa, työaikaa ja resursseja. Sitä on erittäin vaikeaa tehdä muiden aikaa vievien työtehtävien ohella. Viestintää toteuttavan työntekijän on hyvä saada koulutusta ja tukea esimerkiksi selkokielisen ja saavutettavamman viestinnän toteuttamiseen, visuaaliseen ilmaisuun sekä apulaitteiden huomioimiseen.



Yhdenvertaisemmän viestinnän muistilista

- Käytä kuvien vaihtoehtoisia tekstejä** (eng. alt text) ja selkokieliisyyttä viestinnässä. Tärkein tieto tulisi löytyä silmäyksellä ja apulaitteita käyttäen.
- Hyödynnä symboleita sanattomassa viestinnässä** (esimerkiksi sateenkaarilippu näkyvästi seinällä tai Discord bannerissa/infokanavalla).
- Käytä moninaisten pelaajien valokuvia**, jos toimintasi on kaikille avointa. Vain yhden pelaajaryhmän näyttäminen antaa yksipuolisen mielikuvan toiminnan kohderyhmästä.
- Laadi eri kielillä olevia materiaaleja** kävijöiden tarpeiden mukaan (suomi, englanti, ruotsi... mutta tarvittaessa myös venäjä, arabia, yms).
- Käytä visuaalisia huoneentauluja tai julisteita** – myös diginä.
- Laadi ohjeet aloittelijalle:** miten tulet mukaan? Mitä sinun tarvitsee tietää? Ohjeet voivat olla hausassa muodossa, kuten videona tai sarjakuvana.



Yksi kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa.



POHDINTAA: KUN UUSI NUORI TULEE PELITILAAAN...

Asetu uuden kävijän rooliin. Kävijä voi olla ensimmäistä kertaa mukana järjestämässäsi toiminnassa joko fyysisessä pelitilassa, turnauksessa, tapahtumassa tai verkkoyhteisössä. Parhaiten onnistut tehtävässä, kun konkreettisesti etenet pelitilassa samalla tavalla kuin uusi kävijä tekisi. Mitä uusi kävijä näkee? Mitä tietoa hän saa ja millä tavalla? Millä tavalla hänet otetaan vastaan? Miten ensivaikutelma muuttuu, jos uusi kävijä on esimerkiksi tyttö, sateenkaarinuori, maahanmuuttaja tai vammaisen nuori?

TOIMINNAN MARKKINOINTI

Uusien osallistujien houkutteleminen on avainasemassa pelitoiminnan jatkuvuuden kannalta. Toiminta voi jonkin aikaa pärjätä vakiokävijöiden voimalla, mutta se kuihtuu hitaasti kasaan, jos uusia osallistujia ei pystytä houkuttelemaan paikalle. Tämän takia on hyvä suunnitella, millä tavalla toimintaa markkinoi ja kenelle. Markkinoinnissa tulee pohtia, miten eri valinnat mahdollisesti vahvistavat ennakkoluuloja ja stereotyyppiä, miten ne sulkevat ulos tai osallistavat erilaisia nuorisoryhmiä tai nuorten huoltajia, ja ovatko ne tarkoituksenmukaisia esimerkiksi toiminnan tavoitteiden kannalta. Osa markkinoinnista on hyvä kohdistaa myös nuorten huoltajiin, sillä edelleen iso osa nuorista saa tietoa uusista harrastusmahdollisuuksista huoltajien kautta.

Yksi hyvä keino lisätä moninaisuuden näkyvyyttä markkinoinnissa on yhteistyö erilaisten yhdenvertaisuutta edistävien paikallisten järjestöjen tai palveluiden kanssa. Heiltä voi kysyä tukea yhdenvertaisuusasioissa, yhteistyömahdollisuuksista, tai järjestää matalan kynnyksen tutustumiskäyntejä pelitilalle. Toinen keino on tapahtumiin, tempauksiin ja teemapäiviin osallistuminen. Esimerkiksi paikalliseen Pride-tapahtumaan osallistuminen voi madaltaa sateenkaarinuorten kynnystä osallistua toimintaan, kun toiminta tulee heille ensin tutuksi turvallisemmassa ympäristössä.

Markkinoinnissa on hyvä myös huomioida sensitiivisyys ja riski tehdä virheitä. Toiminnan varsinaisen sisällön on oltava linjassa sen kanssa, mitä viestitään eteenpäin. Jos esimerkiksi toiminnan mainoksissa näkyy vähemmistöihin kuuluvia henkilöitä, mutta toiminnan rakenteet eivät tue heidän osallistumistaan, sorrutaan *tokenismiin*. Tokenismi tarkoittaa käytäntöjä, joissa organisaatio saa hyötyä itselleen viestittämällä ulospäin inklusiivisemmilla mielikuvilla, mutta ei sisäisesti toimi yhdenvertaisuusperiaatteiden mukaisesti. Usein aliedustettuja henkilöitä (kuten maahanmuuttajia tai seksuaali- sekä sukupuolivähemmistöihin kuuluvia henkilöitä) ylikorostetaan ulospäin esimerkiksi kertomalla, että ”meillä ollaan inklusiivisia, kun meillä on töissä yksi vähemmistöä edustava henkilö 100 henkilön organisaatiossa”. Myös hyvällä tahdolla tehty viestintä, jossa halutaan korostaa esimerkiksi pelaajien moninaisuutta, voi sortua tokenismiin. Toisaalta moninaisuuden jättäminen pois viestinnästä on itseään ruokkiva ilmiö eikä tokenismista päästä kokonaan eroon, ennen kuin yhteiskunnan arvot, toimintamallit sekä rakenteet muuttuvat aidosti kaikille tasa-arvoisesti saavutettavaksi.

MEEMIEN KÄYTTÖ MARKKINOINNISSA

Meemit ovat erittäin hyvä keino saada näkyvyyttä nuorten keskuudessa. Ne voivat kuitenkin huomaamatta ylläpitää syrjintää, jos niitä jakaa selvittämättä niiden alkuperää tai yleisimpiä merkityksiä. Hyvänä esimerkkinä tästä on laajasti suosittu Pepe The Frog-meemi, joka liittyy vahvasti myös äärioikeistoliikkeiden vihapuhetta lietsovaan viestintään. Reaktiokuvien ohella meemejä käytetään paljon myös pelaajaprofiilien kuvakkeissa sekä Discord-hymiöinä, jolloin niiden mahdolliset syrjivät sisällöt ovat vaikeampia huomata.

VASTAPUHE

Ihmisillä on rajallinen kapasiteetti toimia sosiaalisissa tilanteissa ja ympäristöllä on vaikutusta toimintaamme. Vahvat tunnetilat ja ajatukset tarttuvat herkästi henkilöltä toiselle. Jos ympäristö suosii neutraaleja lähestymistapoja tai ajatellaan, että ”ronskimpi läppä nyt vain kuuluu pelikulttuuriin eikä sitä tarvitse muuttaa”, se myös antaa tilaa vihapuheelle ja välinpitämättömälle suhtautumiselle.

Vastapuheen tarkoituksena on viedä tilaa vihapuheelta korostamalla jokaisen henkilön ihmisarvoa ja tarjoamalla vaihtoehtoisia, empatiaa herättäviä sekä positiivisia tarinoita moninaisista pelaajista. Yksinkertaisimmillaan se on syrjinnän kohteen puolella seisomista ja tukemista. Tilanteessa osoitetaan omalla toiminnalla, että vihapuhe ei ole hyväksyttyä ja siihen täytyy puuttua. Vihapuheen kohteena olevia henkilöitä ei voi velvoittaa tai vastuuttaa muuttamaan ympärillä olevia asenteita, vaan siihen tarvitaan kaikkien yhteistä panosta.

Vastapuhe ei ole suora vastaus vihapuheessa esiintyviin väittämiin eikä sen tarkoituksena ole lähteä haastamaan vihapuheen sisältöä. Suora haastaminen johtaa usein vain negatiiviseen kommentoinnin kierteseen ja voi pahentaa tilannetta. Korostamalla positiivisia ja empatiaa herättäviä piirteitä pyritään saamaan aikaiseksi muutosta ajattelussa. Vastapuhetta täytyy tietoisesti ja aktiivisesti hyödyntää pitkäjänteisesti, jotta se tukee yhdenvertaisuuden edistämistä yhteisössä. Sisällyttämällä positiivisia tarinoita tai nostoja esimerkiksi sosiaalisen median viestintään, markkinointikampanjoihin tai pelitoiminnan keskusteluun, annetaan tilaa ja ääni tarinoissa esiintyville henkilöille. Samalla se kertoo kaikille, että näitä ihmisiä huomioidaan ja arvostetaan toiminnassa ja he ovat tervetulleita mukaan.

POHDINTAA: KENEN TOIMINTA.

Mieti toimintaasi. Kenen äänet ja tarinat nousevat teillä esille? Kuka jää ulkopuolelle? Millä tavoin erilaisia tarinoita voisi nostaa esille toiminnassasi?

JOS OLET VIHAKAMPANJAN TAI TROLLAAMISEN KOHTEENA...

Joskus voi käydä niin, että olet kasvattajana tai pelaajana vihapuheen tai trollaamisen kohteena. Saatat myös kohdata nuoria, jotka ovat vihakampanjan kohteena ja kaipaavat neuvoja. Tällaisessa tilanteessa voi pyrkiä toimimaan seuraavalla tavalla tilanteen rauhoittamiseksi:

1. Pysy rauhallisena ja reagoi nopeasti.

Muista, että sosiaalisessa mediassa, peleissä tai verkkoyhteisöissä olevat kohut ja häirintätilanteet menevät usein ohi muutamissa päivissä tai viikoissa, ja niillä on harvoin pitkäaikaista vaikutusta verkossa olevan toiminnan ulkopuolella.

Jos tilanne johtuu omasta mokaamisesta, pyydä näkyvästi anteeksi. Alkuperäisen virheen poistaminen voi lisätä häirintää, ja todennäköisesti joku jo levittää siitä kopiota somessa. Tärkeintä on vilpittömästi myöntää oma virhe, ja pyrkiä muuttamaan käytöstä.

Jos tilanne ei johdu omasta mokasta, voit valita miten reagoit tilanteeseen. Reagointi on yksilöllistä ja siihen ei ole yhtä oikeaa tapaa. Voit esimerkiksi päättää pysyä mahdollisimman turvassa poistumalla riittävän pitkäksi ajaksi palvelusta ja olla osallistumatta keskusteluun. Voit myös kohdistaa omilla viesteilläsi huomiota häirintään ja sen tekijöihin, jolloin voit mahdollisesti vaikuttaa keskustelun ilmapiiriin ja tuottaa seuraamuksia häiritsijöille. Se myös lisää riskiä vakavampaan ja pitkäaikaisempaan häirintään.

2. Turvaa some-tilisi.

Ota käyttöön turvallisuustyökalut. Vaihda salasana, käytä 2-vaiheista tunnistautumista, poista omat tunnisteesi (mm. puhelinnumero, sähköpostiosoite, sijaintitiedot) muille näkyvistä julkaisuista. Jos haluat olla erityisen varovainen, älä käytä samaa käyttäjätunnusta jokaisessa palvelussa. Voit myös tehdä erilliset tunnukset yksityiskäyttöä ja julkista käyttöä varten. Monia tilejä voi tilapäisesti muuttaa yksityisiksi, jolloin voit paremmin kontrolloida kuka näkee sen ja kuka ei.

Jos olet luomassa itsellesi nimeen liittyvää brändiä pelaamisen ympärille, varaa jokaiselta some-alustalta brändin nimi itsellesi, vaikka et alustaa käyttäisikään. Näin häiritsijät eivät voi esittää sinua valetilillä.

3. Ota todisteet talteen.

Ota häiritsevästä viesteistä kuvankaappaukset ja tallenna mahdolliset käyttäjätilien nimet sekä muut yhteystiedot/URL-osoitteet. Voit käyttää näitä todistusaineistona etenkin pitkittyneissä, vakavissa häirintätapaauksissa. HUOM! Muista tehdä tämä ennen kuin blokkat käyttäjät tai poistat viestejä.

4. Blokkaa käyttäjät ja poista viestit.

Paras keino estää vihapuheen leviäminen verkossa on poistaa se kokonaan näkyvistä. Voit blokata ja raportoida häirintään osallistuvat henkilöt. Häiritsijöiden spämmi vie tilaa asialliselta keskustelulta ja voi pahimmillaan johtaa hallitsemattomaan riitaan sinua puolustavien ja häiriköivien henkilöiden välillä. Silloin voi olla hyvä hetkeksi sulkea kommentointi, tai laittaa oma tili yksityiseksi, putsata viestit, ja laittaa se taas näkyväksi, kun tilanne on rauhoittunut.

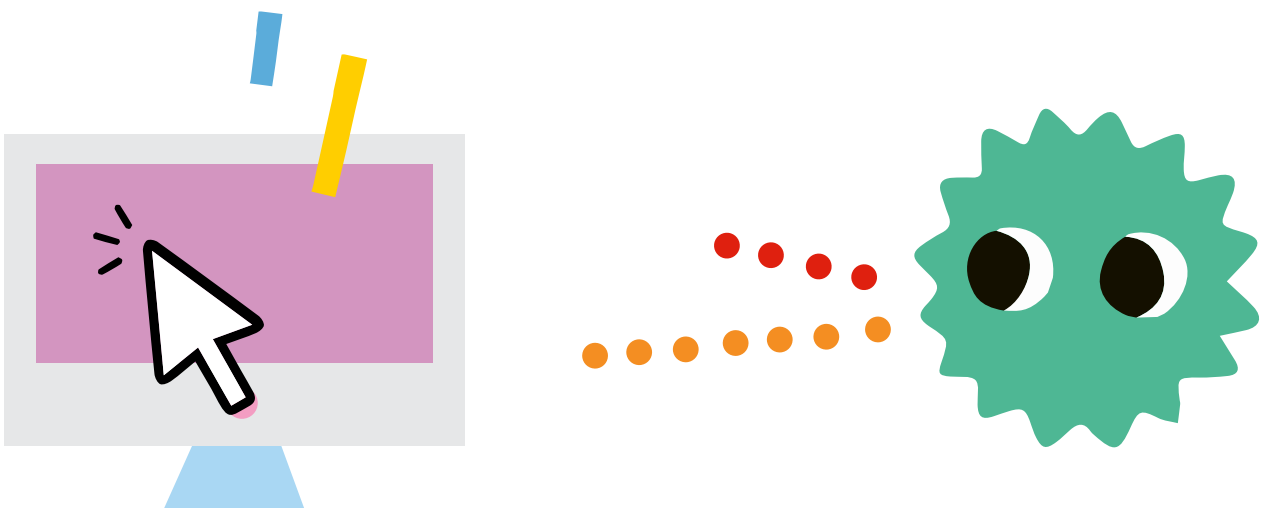
5. Pyydä apua.

Keskustelun sävy voi muuttua erittäin ikäväksi ja siitä voi olla vaikea pysyä erossa. Voit pyytää luotettavaa ystävää tai tuttua seuraamaan keskustelua puolestasi, moderoimaan tilannetta ja suodattamaan sinulle vain ne viestit, jotka ovat tarpeellisia. Häirintä voi myös laajentua koskettamaan ystäväpiiriäsi ja perheettäsi, jolloin heille on hyvä ilmoittaa tilanteesta mahdollisimman pian.

6. Tee tarvittaessa rikosilmoitus tai lastensuojeluilmoitus.

Jos sinua uhkaillaan väkivallalla tai yksityistietojasi levitetään ilman suostumusta, voit tehdä rikosilmoituksen poliisille. Rikosuhripäivystyksestä voit saada matalalla kynnyksellä enemmän tietoa, mitä voit tehdä ja milloin kyseessä on rikos. Jos häirinnän kohde tai tekijä on alaikäinen, joissain tapauksissa on tarpeellista tehdä lastensuojeluilmoitus.

Verkkohäirinnän synnä on usein huomion ja reaktion hakeminen kohteelta. Moni häiritsijä lopettaa toimintansa, jos ei saa haluamaansa vastakaikua.





VIERASKYNÄ: E-URHEILU SUOMESSA - TOIMENPITEITÄ TASA-ARVON JA YHDENVERTAISUUDEN ETEEN

Mirka Otsonkoski, varapuheenjohtaja Suomen elektronisen urheilun liitto (Seul ry)

Suomen elektronisen urheilun liitto - SEUL ry toimii suomalaisen kilpapeluurheilun keskusjärjestönä, tehtävänä kehittää ja tuoda esiin elektronista urheilua sekä jäsenistönsä toimintaa. Liitto on omalla toiminnallaan aktiivisesti pyrkinyt kehittämään Suomen e-urheilukentän tilannetta koskien tasa-arvoa ja yhdenvertaisuutta. Vuonna 2018 liitto julkaisi ensimmäisen yhdenvertaisuus- ja tasa-arvokyselyn, jonka tulokset valaisivat lajin harrastajien, ammattilaisten sekä kentän toimijoiden mielipiteitä kentän tilanteesta. Näiden tulosten perusteella työryhmä kokosi toimenpiteet kentän tilanteen parantamiseksi. Toimenpiteet on koottu liiton yhdenvertaisuus- ja tasa-arvosuunnitelmiin. Vuonna 2023 liitto työstää kolmatta yhdenvertaisuus- ja tasa-arvosuunnitelmaansa.

Yhdenvertaisuus- ja tasa-arvosuunnitelman toimenpiteiksi on vuosien varrella valittu muun muassa seuraavat kokonaisuudet:

Pelaajan kuvan moninaistaminen

Toimenpiteen tavoitteena on laajentaa käsitystä pelaajasta. Pelaaja mielletään usein nuoreksi mieheksi, vaikka pelaaminen on kaikkien yhteinen harrastus. Osana tätä toimenpidettä liitto päivitti mediapankkia kuvilla, joissa pelaamassa näkyi myös muiden sukupuolien edustajia. Mediapankin päivitys toteutettiin yhteistyössä Non-Toxic -hankkeen kanssa.

Toimintatavan luominen syrjimistilanteeseen

Häirintäyhdyshenkilöitä koskevaa ohjeistusta sekä koulutusta on työstetty jo vuosina 2019-2020. Häirintäyhdyshenkilö on esimerkiksi tapahtumissa tai yhteisöissä toimiva koulutettu henkilö, joka tarjoaa tukea ja apua tilanteessa, jossa henkilö kokee tullessa häirityksi. Häirintäyhdyshenkilö voi toimia myös verkkoympäristössä. Haasteeksi koulutuksen tarjoamisessa muodostui koulutuksen sekä aiheeseen liittyvän materiaalin huono saatavuus. Vuonna 2023 häirintäyhdyshenkilöiden koulutus otti kuitenkin suuren harppauksen eteenpäin, kun Non-Toxic -hanke loi koulutukseen pohjan. Koulutukset päästään aloittamaan e-urheilun kentällä syksyllä 2023.

Yhteistyömahdollisuuksien kartoittaminen vammaisurheilun parissa

Vuosina 2019 silloinen Suomen vammaisurheilu ja -liikunta (VAU ry), nykyinen Suomen Paralympiakomitea, myönsi liitolle Ahos-hankkeen, joka oli tarkoitettu uusien mahdollisuuksien rakentamiselle liikkumis- ja/tai toimintaesteisille henkilöille e-urheilun parissa. Ahos-hanke vastasi yhdenvertaisuus- ja tasa-arvokyselyn tavoitteeseen kartoittaa yhteistyön mahdollisuuksia vammaisurheilun parissa.

Julkaisut

Liitto on julkaissut aiheeseen liittyvää materiaalia, muun muassa **Suomen e-urheilun eettisen ohjeiston**. Eettinen ohjeisto sisältää ohjeita käyttäytymiseen, kanssapelaajien kunnioittamiseen sekä yhdenvertaisuuden lisäämiseen. Ohjeisto sisältää lisäksi käytännön vinkkejä pelaajille, järjestäjille ja pelaajien vanhemmille.

Osana Ahos-hanketta liitto julkaisi **Esteettömän tapahtuman oppaan**. Oppas on tehty vuonna 2020 yhteistyössä Suomen Paralympiakomitean kanssa ja se toteutettiin perustuen LanTrek-tapahtumassa tehtyyn esteettömyyskartoitukseen. Oppaaseen on koottu tietoa asioista, joita tapahtuman järjestäjän tulisi huomioida esteettömyyden puolesta, kuten sen, että tapahtumassa pääsee kulkemaan esteettömästi pyörätuolilla. Osana AHOS-hanketta järjestettiin lisäksi opintomatka kansainvälisen kattojärjestön, IESF:n (International Esports Federation), järjestämien MM-kisojen esteettömyyteen tutustumiseen.

Koulutukset

Vuonna 2021 liitto järjesti yhteistyössä Non-Toxic -hankkeen kanssa ensimmäisen **Non-Toxic -sertifikaattikoulutuksen**. Koulutuksen tarkoituksena on tutustua kotimaisen e-urheilun kentän tilanteeseen yhdenvertaisuuden ja tasa-arvon näkökulmasta. Yhteinen koulutus keskusteluineen rohkaisee kantamaan vastuuta aiheesta yhdessä. Koulutuksen lopputuotoksena osallistuneet toimijat luovat omat yhdenvertaisuus- ja tasa-arvosuunnitelmansa.

Koulutuksen suorittaneet toimijat saavat käyttöönsä sertifikaatin, joka voidaan liittää esimerkiksi toimijan verkkosivuille. Sertifikaatti viestii toimijan verkkosivuja selaaville, esimerkiksi pelaajien vanhemmille, että toimija on perehtynyt aiheeseen ja osoittaa vastuullisuutta omassa toiminnassaan.

Liiton muihin koulutuksiin, esimerkiksi **valmentaja- ja tuomarikoulutuksiin**, on lisätty yhdenvertaisuutta ja tasa-arvoa e-urheilun kentällä käsittelevä osionsa.

Yhteistyö Non-Toxic - syrjimätön pelikulttuuri -hankkeen kanssa

Liitto on tehnyt tiivistä yhteistyötä Non-Toxic -hankkeen kanssa koskien tasa-arvoa- ja yhdenvertaisuutta. Tähän lukeutuu esimerkiksi viestinnällinen yhteistyö (esimerkiksi kyselyiden ja uutisten jakaminen), Non-Toxic Gaming - Yhdessä parempaa pelikulttuuria -kampanja sekä liiton yhdenvertaisuus- ja tasa-arvosuunnitelmien parissa työskentely, johon hankkeen työntekijät ovat vuosittain osallistuneet osana suunnitelmaa tekevää työryhmää. Liiton edustaja on osallistunut hankkeen ohjausryhmään.

Non-Toxic Gaming - Yhdessä parempaa pelikulttuuria -kampanja julkaistiin vuoden 2021 kesällä. Kampanjan tavoitteena on kutsua pelikulttuurin ja e-urheilun toimijoita kannattamaan syrjimätöntä pelikulttuuria. Osana kampanjaa toimijat julkaisivat sosiaalisessa mediassa kannanottojaan aiheeseen liittyen käyttäen merkintää #NonToxicGaming.



Sanasto

Antirasismi on aktiivista toimintaa, joka pyrkii vähentämään ja vastustamaan rasismia yhteiskunnassa ja maailmassa.

Arkipäiväinen rasismi. Hienovaraiset, toistuvat kohtaamiset, joissa esim. tehdään oletuksia henkilöstä liittyen tämän oletettuun taustaan. Kts. myös mikroaggressio

Bännääminen/bänniminen eli toisen pelaajan estäminen poistamalla pelistä ja estämällä uudelleen liittyminen.

Cis. Sanaa cis käytetään kuvaamaan sitä, että henkilön sukupuoli-identiteetti ja sukupuolen ilmaisu ovat hänelle syntymässä määritellyn sukupuolen ja siihen kulttuurissa yleensä liitettyjen odotusten mukaiset. Suurin osi ihmisistä on cissukupuolisia. Cis on vastakohta sanalle trans; sanat ovat alkuaan latinasta, jossa niillä on merkitys 'tällä puolen' ja 'toisella puolen'. Cismies on syntymässä määriteltä poijaksi ja cisnainen on syntymässä määriteltä tytöksi.

Cisnormi on yhteiskuntamme ja kulttuurimme ajatusmalli ja kirjoittamaton sääntö, jonka mukaan kaikki ihmiset kokevat heille syntymässä määritellyn sukupuolen omakseen ja ilmentävät sitä yksiselitteisesti.

Doksaus eli toisen henkilötietojen etsiminen ja julkaisu tai niillä uhkailu.

Esteettömyydessä on kyse ihmisten moninaisuuden huomioon ottamisesta rakennetun ympäristön suunnittelussa, toteuttamisessa ja kunnossapidossa. Esteettömyys tarkoittaa myös välineiden käytettävyyttä. Esteettömyydellä viitataan usein fyysiseen ympäristöön ja esteettömyys ymmärretään niin, että tiloihin on kaikkien helppo päästä (esim. luiskat, hissit, esteetön wc). Liikkumisen esteettömyyden lisäksi otetaan huomioon esimerkiksi näkemiseen, kuulemiseen, ymmärtämiseen ja kommunikaatioon liittyvät asiat.

Flaming eli toisen aggressiivinen syyttely ja haukkuminen kaikesta mikä pelissä menee pieleen.

Grieffaus eli tahallaan pelin pilaaminen.

Häirintä on yksi syrjinnän muodoista. Yhdenvertaisuuslaissa kuvataan, millainen käyttäytyminen on syrjivää. Käyttäytyminen on häirintää, jos loukkaava käyttäytyminen liittyy ikään, alkuperään, kansalaisuuteen, kieleen, uskontoon, vakaumukseen, mielipiteeseen, poliittiseen toimintaan, ammattiyhdistystoimintaan, perhesuhteisiin, terveydentilaan, vammaisuuteen, seksuaaliseen suuntautumiseen ja käyttäytymisellä luodaan mainitun syyn vuoksi henkilöä halventava tai nöyryyttävä taikka häntä kohtaan uhkaava, vihamielinen tai hyökkäävä ilmapiiri. Olennaista on huomata, että laissa puhutaan ilmapiiristä, joka toisaalta on melko abstrakti käsite, mutta toisaalta se syntyy hyvin konkreettisista asioista, kuten sanoista, joita käytämme, tavasta, jolla puhumme.

Inklusio viittaa siihen, kuinka paljon esim. johonkin toimintaan tai organisaatioon sisällytetään ihmisiä, jotka saattaisivat muuten jäädä ulkopuolelle tai tulla marginalisoiduksi.

Inklusiivisuus tarkoittaa yhdenvertaista ja syrjimätöntä sekä kaikkia osallistavaa ja mukaan ottavaa toimintatapaa.

Lhbtqi+ tai hlbtqi+. Kirjainyhdistelmä viittaa sekä sukupuoli- että seksuaalivähemmistöihin: homot, lesbot, biseksuaalit/bi-ihmiset, transihmiset, intersukupuoliset ja queerit. Kirjainlyhenteestä on eri versioita riippuen siitä, mihin ryhmiin halutaan viitata. Lyhenne on ruotsiksi useimmin kirjoitettu hbtq ja englanniksi lgbtqia.



Mikroaggressio on tahallinen tai tahaton kommentti tai teko, joka vahvistaa ja ylläpitää rasistisia tai muiden syrjiviä stereotypioita ja samalla toiseuttaa. Esim. kehumalla, miten hyvin ei-valkoiseksi rodullistettu henkilö puhuu suomea, kehuja tulee samalla osoittaneeksi, että hänen mielestään musta tai ruskea henkilö ei voi puhua suomea äidinkielenään. Vaikka nämä vaikuttavat harmittomilta kysymyksiltä tai kommenteilta ne ovat kohteelle loukkaavia ja kasautuvia.

Moderaattori on keskustelun asiallisuutta valvova henkilö. Hänen tehtäviinsä kuuluu valvoa, että keskustelun sisältö noudattaa kyseisen keskustelun sääntöjä ja että se yleensäkin pysyy hyvän maun rajoissa.

Moderointi on julkaistavan sisällön valvontaa. Moderaattori voi sensuroida viestejä, antaa jäähyjä tai porttikieltoja huonosti käyttäytyvälle käyttäjälle. Moderoimalla pidetään kurissa mahdollinen spämmin eli saman asian julkaiseminen uudestaan ja uudestaan.

Mutettaminen eli hiljentäminen.

Normitietoisuus. Normitietoisessa lähestymistavassa tarkastellaan yhteiskunnan rakenteita, tehdään normit näkyviksi ja kyseenalaistetaan niitä. Normeilla tarkoitetaan tässä yhteydessä yhteiskunnassa vallalla olevia käsityksiä siitä, mitä pidetään ”normaalina”. Normitietoisuus on aktiivista toimintaa normien purkamiseksi.

POC Lyhennys, joka tulee englannin kielen sanoista People of Colour sekä Person of Colour.

Rasismia on ihmisten tai ihmisryhmien asettaminen muita alempiarvoisempaan asemaan esim. etnisen alkuperän, ihonvärin, kansalaisuuden, kulttuurin, äidinkielen tai uskonnon perusteella. Rasistisen käytöksen ja vihapuheen taustalla on usein tiedon puutetta ja pelkoa, stereotyyppistä ajattelua, ennakkoluuloja ja välinpitämättömyyttä. Arjessa rasismi ilmenee loukkaavina tekoina: poissulkemisena, vihjailuna, nimitteilynä, rasistisena vitsailuna, nöyryyttävänä suhtautumisena, halveksuntaa osoittavina ilmeinä, eleinä tai jopa fyysisenä väkivaltana.

Rodullistaminen on sosiaalinen prosessi, jossa valta-asemassa olevat henkilöt liittyvät yksilöön tai ihmisryhmään ennakkoluuloja etnisen taustan, uskonnon ja/tai ihonvärin perusteella.

Rodullistettu viittaa henkilöön/ihmiseen, joka kokee yhteiskunnassa rodullistamista.

Saavutettavuudella viitataan usein muuhun kuin fyysiseen ympäristöön. Esimerkiksi palvelut, viestintä ja verkkosivut pitää toteuttaa niin, että ne soveltuvat kaikille, esim. kieli on ymmärrettävää, fontti on luettavaa, kuvitus on hahmotettavaa, jne. Saavutettavuus viestinnässä, tiedonsaannissa ja palveluissa merkitsee sitä, että käyttäjä voi valita eri tapoja kommunikoida sekä saada tietoa ja palveluja. Esimerkiksi julkisten tahojen tai palveluntuottajien tarjoama tieto pitäisi olla saatavilla eri kanavien kautta, kuten sähköisessä ja painetussa muodossa. Sähköisissä palveluissa, kuten verkkopalveluissa on huomioitava, että sisältö on selkeää ja ymmärrettävää ja se on luettavissa ruudunlukuapuvälineillä.

Smurffa eli kokenut pelaaja luo uuden pelitilin, jotta pääsee pelaamaan aloittelijoiden kanssa ja nöyryyttämään heitä.

Sukupuolisensitiivisyys on ajattelutapa, jossa huomioidaan sukupuolinormit ja niiden vaikutukset sekä yksilön että yhteiskunnan tasolla. Kasvatuksen tavoitteena se tarkoittaa, että kasvatuksella tehdään tilaa jokaiselle lapselle olla omanlaisiaan tyttöjä, poikia tai muilla tavoin itsensä määrittäviä lapsia.

Swatting, swattaus eli keksityn rikoksen ilmianto anonyymisti poliisille, tavoitteena saada aikaan rynnäkkö asuntoon (nimitys ohjautuu swat -ryhmästä).

Tokenismi. Näennäistä huomioimista esim. yrityksen markkinoinnissa, jossa otetaan muodollisesti mukaan vähemmistöryhmän edustaja.

Toksisuus eli myrkyllisyydellä tarkoitetaan pelikulttuurissa ilmenevää häirintää, syrjintää ja vihapuhetta ja niiden pelikulttuurille tyypillisiä ilmenemismuotoja. Pelikulttuurin toksisuus viittaa ulossulkeviin mekanismeihin sekä toimintakulttuuriin. Pelikulttuuri ei ole ainut, jossa ”toksisuus” vaikuttaa vaan samat ennakkoluulot, normit ja rakenteet vaikuttavat kaikilla yhteiskunnan osa-alueilla ja kaikilla kulttuurin aloilla.

Turvallisempi tila. Turvallisuus viittaa turvallisemman tilan kontekstissa turvallisuuden sosiaaliseen ulottuvuuteen eli ihmisten sosiaalisiin asenteisiin ja keskinäiseen vuorovaikutukseen. Turvallisemman tilan periaatteiden tavoite on saada jokainen ihminen tuntemaan olonsa tervetulleeksi riippumatta hänen henkilökohtaisista ominaisuuksistaan (sukupuoli, etninen tausta, seksuaalinen suuntautuminen, toimintakyky, kieli, luokka tai muu henkilöön liittyvä ominaisuus).

Transfobia tarkoittaa vihaa, pelkoa, inhoa tai vastenmielisyyttä transihmisiä kohtaan. Fobinen käyttäytyminen voi ilmetä mitätöintinä, vähättelynä, poissulkemisena, häirintänä tai syrjintänä. Transfobia rinnastuu seksismin ja rasismiin kaltaisiin ilmiöihin.

Stereotypialla tarkoitetaan yleistävää mielipidettä ryhmästä tai yksilöstä tietyn ryhmän jäsenenä. Laajoja, koko ihmisryhmää koskevia yleistyksiä saatetaan tehdä muutaman esimerkin pohjalta. Olipa stereotypia myönteinen tai kielteinen, henkilö nähdään yksipuolisesti, minkä takia hän jää vaille yhdenvertaista kohtelua. Stereotyyppisen ajattelun kyseenalaistaminen on tärkeää, sillä se voi altistaa kiusaamiselle, rasismille ja vihapuheelle.

Sosiaalinen esteettömyys tarkoittaa ilmapiiiriä ja toimintaympäristöä, jossa jokainen voi olla oma itsensä ilman pelkoa syrjinnästä. Sosiaalinen esteettömyys on osa laajempaa esteettömyyttä ja saavutettavuutta, joilla taataan turvallinen ja tasa-arvoinen mm. palvelu, tila tai viranomaiskäytäntö kaikille ja edistetään yhdenvertaisuutta.

Syrjintää on se, että ihmistä kohdellaan perusteettomasti huonommin jonkin henkilökohtaisen ominaisuuden perusteella. Ihmiset ovat lain edessä yhdenvertaisia, eikä ketään saa ilman hyväksyttävää perustetta asettaa eri asemaan sukupuolen, iän, alkuperän, kielen, uskonnon, vakaumuksen, mielipiteen, terveydentilan, vammaisuuden tai muun henkilöön liittyvän syyn perusteella.

Välittömän ja välillisen syrjinnän lisäksi lain mukaan syrjintää on häirintä, kohtuullisten mukautusten epäminen sekä ohje tai käsky syrjiä. Yhdenvertaisuuslaki määrittää välittömän ja välillisen syrjinnän. Välitön syrjintä on sitä, jos jotakuta kohdellaan henkilöön liittyvän syyn perusteella epäsuotuisammin kuin jotakuta muuta on kohdeltu, kohdellaan tai kohdeltaisiin vertailukelpoisessa tilanteessa. Välillinen syrjintä tai rakenteellinen syrjintä on sitä, jos näennäisesti yhdenvertainen sääntö, peruste tai käytäntö saattaa jonkun muita epäedullisempaan asemaan henkilöön liittyvän syyn perusteella. Poikkeuksena se, että säännöllä, perusteella tai käytännöllä on hyväksyttävä tavoite ja tavoitteen saavuttamiseksi käytetyt keinot ovat asianmukaisia ja tarpeellisia.

Transsukupuolisuus. Transsukupuolisen ihmisen sukupuoli-identiteetti ei vastaa hänen syntymässä määriteltyä sukupuoltaan. Transsukupuolisen henkilön sukupuoli-identiteetti voi olla mies, nainen ja/tai jotain muuta. Transsukupuolinen ihminen voi päättää korjata kehoaan vastaamaan sukupuoli-identiteettiään, tai ilmentää sitä muilla itselleen sopivilla tavoilla. Transsukupuoliselle on tärkeää, että hänet kohdetaan oikeassa sukupuolestaan, minkä vuoksi sukupuolen korjauksen sosiaaliset ja juridiset ulottuvuudet ovat myös tärkeitä. Aiemmin on käytetty käsitettä transseksuaalisuus, joka on vanhentunut ja se voidaan kokea loukkaavana.

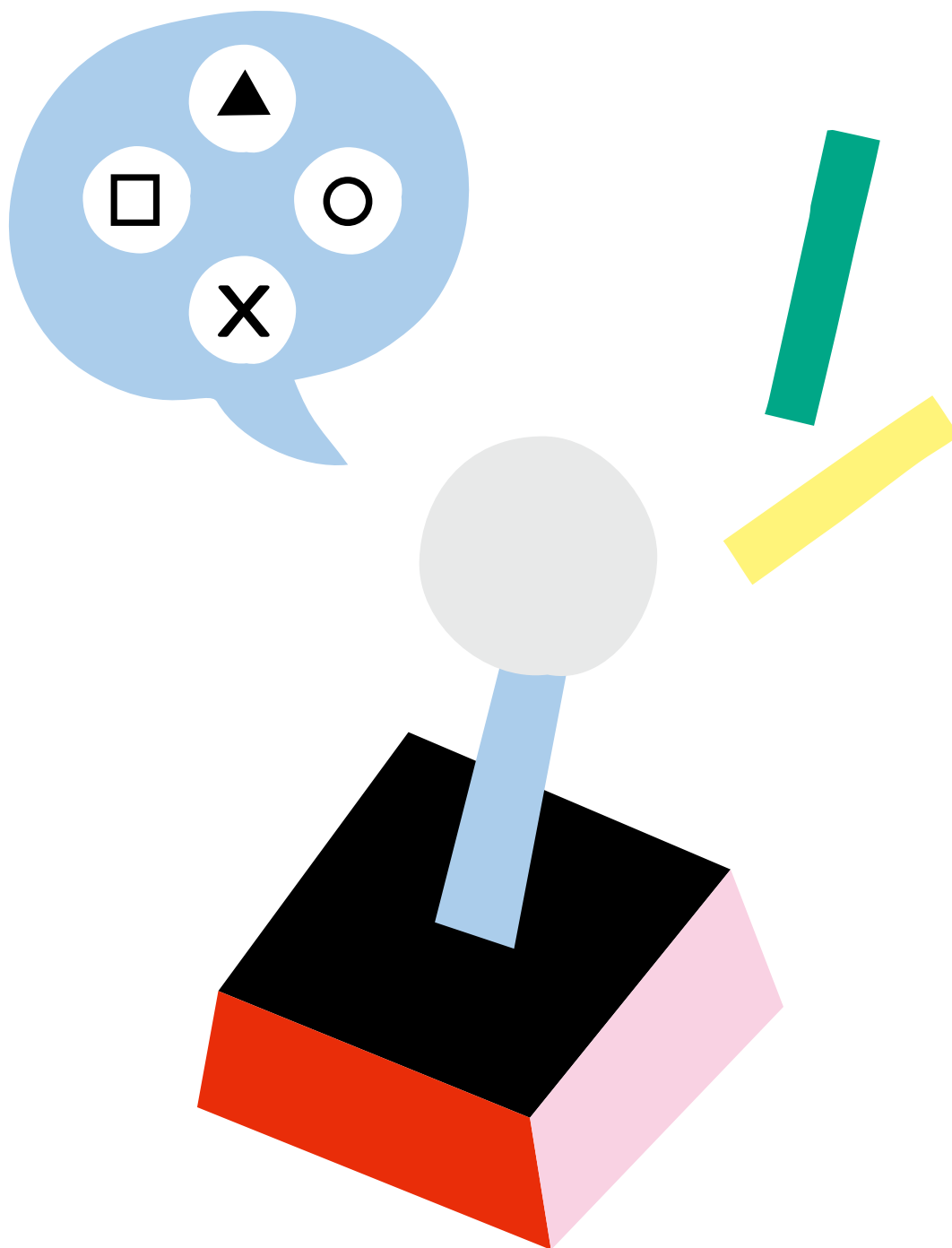
Valkoisuus viittaa sosiaaliseen rakenteeseen, jossa valkoisiksi mielletyt henkilöt nähdään normina, johon ei-valkoisia ("etnisiä") ihmisiä verrataan. Historiallisista ja yhteiskunnallisista syistä valkoiset ihmiset ovat ryhmänä valta-asemassa suhteessa ei-valkoisiin ihmisiin.

Vihapuhe on yksi häirinnän muodoista. Vihapuhe on viestintää eli se voi olla puhetta, mutta se voi olla myös esimerkiksi kirjoituksia, kuvia, symboleja, musiikkia, piirroksia ja elokuvia. Vihapuheen käsitettä määritellä lainsäädännössä, mutta Euroopan neuvoston ministerikomitean suosituksen mukaan se käsittää kaikki ilmaisumuodot, jotka levittävät, yllyttävät, edistävät tai oikeuttavat etnistä vihaa, ulkomaalaisvastaisuutta, antisemitismiä tai muuta vihaa, joka pohjautuu suvaitsemattomuuteen uhkaavalla ja loukkaavalla tavalla. Vihapuhe voi olla rikoslain mukainen rikos, yhdenvertaisuuslaissa tai tasa-arvolaissa kiellettyä syrjintää tai muuten yleisesti haitallista ilmaisua.

Vähemmistöstressi on psykologinen ilmiö, jolla kuvataan vähemmistöstatuksesta johtuvaa kroonista stressitilaa. Stressitila johtuu koetuista, kasautuneista syrjintäkokemuksista, niiden aiheuttamasta ahdistuksesta-

ta ja pelosta, erilaisuuden tunteista ja toiseuden kokemuksista. Vähemmistöstressi voi vaikuttaa negatiivisesti fyysiseen ja psyykkiseen terveyteen ja hyvinvointiin, sekä muuttaa henkilön sosiaalista käyttäytymistä.

Yhdenvertaisuus on perusoikeus. Yhdenvertaisuudella tarkoitetaan sitä, että kaikki ihmiset ovat samanarvoisia riippumatta heidän sukupuolestaan, iästään, ihonväristään, alkuperästään, kansalaisuudestaan, kielestään, uskonnostaan ja vakaumuksestaan, mielipiteestään, poliittisesta tai ammattiyhdistystoiminnastaan, perhesuhteistaan, vammastaan, terveydentilastaan, seksuaalisesta suuntautumisestaan tai muusta henkilöön liittyvästä syystä. Yhdenvertaisuuslaki suojaa seksuaalivähemmistöjä syrjinnältä ja sisältää yhdenvertaisuudenedistämisvelvoitteen. Sukupuolivähemmistöjen syrjintäsuoja on kirjattu tasa-arvolakiin.



Lähteet ja lukuvinkit

European Commission against Racism and Intolerance (sisältö englanniksi): <https://www.coe.int/en/web/european-commission-against-racism-and-intolerance/hate-speech-and-violence>

Fem-R: <http://www.fem-r.fi/sanasto/>

Helsinki, Opas turvallisemman tilan periaatteiden laatimiseen: https://www.nuorisokanuuna.fi/sites/default/files/materiaalipankki/2022-10/Opas_turvallisemman_tilan_periaatteiden_laatimiseen_Helsinki%281%29.pdf

Koordinaatti: <https://www.koordinaatti.fi/fi/materiaalit/kaikki-mukana-yhdenvertaisuussuunnittelun-opas-nuorisotyohon>

Microsoft Xbox Adaptive Controller: <https://www.xbox.com/fi-FI/accessories/controllers/xbox-adaptive-controller>

MLL: <https://www.mll.fi/tehtavat/stereotypiat-ja-ennakkoluulot-rasismi-ja-vihapuhe/>

MLL: <https://www.mll.fi/ammattilaisille/kouluille-ja-oppilaitoksille/mediakasvatus/vihapuhe/>

Non-toxic –hanke: <https://nuorten.hel.fi/non-toxic/>

Non-toxic – syrjimätön pelikuluttuuri videosarja: https://youtube.com/playlist?list=PLquEBbMvk_XrUgB5wrX_qDN3MOIFXs4Zy

Non-toxic Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä. Alin, 2018. <https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf>

Non-Toxic – Pelikasvatusta kotona ja nuorisotyössä. Siutila, 2020 <https://hel.fi/static/liitteet-2019/KuVa/julkaisut/NonToxic251120.pdf>

SETA: <https://seta.fi/sateenkaaritieto/sateenkaarisanasto/>

Seul ry: <https://seul.fi/seul/medialle/kuvapankki/>

Seul ry: <https://seul.fi/oppaat-ja-ohjeistukset/elektronisen-urheilun-esteettoman-tapahtuman-jarjestajan-opas/>

Seul ry: <https://seul.fi/yhteiso/eettinen-ohjeisto/>

Sukupuolen moninaisuuden osaamiskeskus: <https://sukupuolenosaamiskeskus.fi/sukupuoli/sukupuolen-moninaisuus/sukupuolen-moninaisuuden-sanasto/>

THL: <https://thl.fi/fi/web/sukupuolten-tasa-arvo/sukupuoli/tasa-arvosanasto>

Yhdenvertaisuusvaltuutettu: <https://syrjinta.fi> sekä <https://www.facebook.com/yhdenvertaisuus>

Yhdenvertaisuuslaki muuttuu 1.6.2023: <https://syrjinta.fi/-/yhdenvertaisuuslaki-muuttuu-1.6.2023-lakimuutokset-edistavat-syrjintaa-kohtaavien-ihmisten-oikeussuojaa>

Oikeusministeriön ylläpitämä tietopankki: <https://yhdenvertaisuus.fi/etusivu>

Yhdenvertaisuuslaki: <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2014/20141325>

Liitteet

Täältä löytyvät oppaan mallipohjat, esimerkit ja juliste.

Mallipohja: Eettinen ohjeisto

Tämä eettisen ohjeiston mallipohja on tehty kuvitteelliselle PeliY:lle, joka tarjoaa pelitila- ja pienryhmätointa nuorille. PeliY on laittanut eettisen ohjeistonsa näkyville verkkosivuillensa, kertoo siitä esittelyn yhteydessä uusille asiakkaille ja yhteistyökumppaneille, ja käy sen läpi uusien työntekijöiden kanssa perehdytyksessä. Muita eettisiä ohjeistoja löytyy helposti esimerkiksi tekemällä verkossa haun sanoilla ”code of conduct” tai ”eettinen ohjeisto”, ja tarkentamalla sitä haluttuun toimintaan.

PeliY:n eettinen ohjeisto

PeliY:n eettinen ohjeisto kuvailee, mitkä arvot, tavoitteet sekä toimintamallit ohjaavat meidän jokapäiväistä toimintaamme. Yhtenä peruspilarina on ajatus siitä, että pelikulttuuri kuuluu kaikille henkilökohtaisista taustoista riippumatta. Olemme sitoutuneet luomaan pelikulttuurista kaikille avointa ja turvallista, vihapuheen ja häirinnän vastaista harrastusta. Edistämme yhteistä hyvää toimimalla yhteiskunnallisesti vastuullisesti ja tukemalla suomalaista pelikulttuuria sekä peliyhteisöjä.

Meille kolme tärkeintä arvoa ovat:

Yhdenvertaisuus – Kaikki pelaajat ovat yhtä arvokkaita ja tervetulleita toimintaamme riippumatta heidän sukupuolestaan, seksuaalisesta suuntautumisesta, alkuperästä, kielestä, vakaumuksesta tai terveydentilasta. Emme syrji ketään myöskään pelitaitojen tai pelimieltymysten takia. Olemme kaikki innostuneita erilaisista peleistä ja pelikulttuurin osa-alueista, joka tuo rikkautta sekä monipuolisuutta yhteiseen harrastukseen. Pyrimme tarjoamaan kaikille yhdenvertaiset mahdollisuudet osallistua toimintaamme. Kehitämme toimintaamme yhdenvertaisempaan suuntaan saadun palautteen pohjalta.

Kunnioitus – Jokainen on tervetullut omana itsenään. Kohdellaan muita kuten haluaisimme itseämme kohdeltavan. Kenestäkään ei tehdä oletuksia ja tarvittaessa korjataan omaa ilmaisua. Annetaan jokaiselle aikaa ja rauhaa toimia yhteisissä pelitilanteissa heidän omista lähtökohdistaan käsin. Tuetaan syrjintää tai epäasiallista käytöstä kohdanneita henkilöitä.

Vastuullisuus – Huomioidaan yhteiskunnalliset tilanteet sekä tarpeet kaikessa toiminnassa. Tuetaan suomalaista pelikulttuuria sekä peliyhteisöjä osallistumalla yhteisiin tapahtumiin, tempauksiin sekä toimintoihin. Jaetaan tietoa pelikulttuurin rakenteista, mahdollisuuksista sekä haasteista myös harrastuksen ulkopuolella oleville henkilöille. Rakennetaan toiminnalle vahva tietoperustainen pohja, jota koko ajan arvioidaan ja kehitetään tutkimustiedon pohjalta.

Osallistumalla toimintaamme joko ohjaajana, pelaajana, organisaation työntekijänä tai vierailijana, sitoudut toimimaan esimerkillisesti ja noudattamaan ohjeistoamme kaikessa toimintaan liittyvissä tapaamisissa ja tilanteissa. Luodaan yhdessä PeliY:stä turvallisempaa toimintaa kaikille osallistujille.

Mallipohja: Yhdenvertaisuussuunnitelma

Yhdenvertaisuussuunnitelmaan valitaan konkreettisia tavoitteita, toimenpiteitä, aikataulu ja vastuhenkilö(t). On tärkeää määritellä mihin toimenpiteellä pyritään vaikuttamaan sekä se, miten, milloin ja kuka sen toteuttaa.

Suunnitteluprosessi on jatkuvaa, eikä yhteen suunnitelmaan tarvitse ottaa kaikkia havaittuja tarpeita, vaan voi painottaa tiettyjä alueita päivittyvissä suunnitelmissaan.

Toiminta ja arvot

Tiivistys yhdistyksen/yhteisön toiminnasta ja arvoista, joihin on toiminnassa sitouduttu.

Yhdenvertaisuus ja tasa-arvo

Mitä tarkoitetaan yhdenvertaisuudella. Tutustu: Suomessa yhdenvertaisuuslaki ja lisäksi rikoslaki, tasa-arvolaki sekä työlainsäädäntö.

Yhdenvertaisuus- ja tasa-arvosuunnitelma

Mitä varten suunnitelma on tehty, ketkä sitä ovat olleet tekemässä, milloin tehty ja milloin hyväksytty.

Yhdenvertaisuus- ja tasa-arvokysely

Kyselyn toteutus: Jos toteutettu kysely suunnitelman pohjaksi niin, miten toteutettu, kenelle jaettu, missä jaettu ja millä aikavälillä. Kyselyn tulokset tiivistettynä.

Suunnitelma yhdenvertaisuuden ja tasa-arvon toteuttamiseksi

Toimenpiteet, 3–5 erilaista. Kuvattu tavoite, toimenpiteet, vastuhenkilö ja aikataulu.

Toimenpiteiden toteutumisen arviointi

Jos aiempi suunnitelma on olemassa, miten tavoitteet ja toimenpiteet ovat toteutuneet. Suunnitelman seuranta ja päivittäminen. Miten seurataan, millä aikataululla ja kuka on vastuhenkilö.

LIITE 1: Kyselylomake

Jos yhdenvertaisuus- ja tasa-arvosuunnitelman pohjaksi on suoritettu kysely, lisätään kyselypohja liitteeksi. Tarvittaessa voi lisätä muita liitteitä.

Työpaja turvallisemman tilan sopimuksen laatimiseen

Välineet: post-it-lappuja, kyniä ja fläppitaulu tai iso näyttö, josta kaikki näkevät mitä fasilitaattori kirjoittaa. Yhdessä työpajassa ei kannata olla enemmän kuin 20 ihmistä, jotta asioista voidaan keskustella avoimesti ja kaikki tulevat kuulluksi.

Alustus, kerro toimintanne/tilanne näkökulmastanne, miksi turvallisemman tilan sopimuksen laatiminen on tärkeätä.

Pyydä osallistujia ensin pohtimaan itsenäisesti esim. Mitä tarvitsen, jotta voin osallistua toimintaan? Mitä tarvitsen, jotta minulla on turvallinen/kunnioitettu olo? Minkälainen on yhdenvertaisempi ja turvallisempi tila, jossa jokainen tulee nähdyksi ja kuulluksi? Pyydä osallistujia kirjoittamaan ajatuksensa post-it-lappuihin. / 5 min

Kootkaa vastaukset yhteen esim. isolle paperille, jaettuun asiakirjaan tai esim. Padletille. Nimellä tai nimettömästi, mikä vain tuntuu ryhmälle sopivimmalta tavalta.

Pyydä osallistujia nyt pohtimaan itsenäisesti, Miten toivoisit, että toinen kanssakävijä toimii yhteisessä tilassa/toiminnassa? Pyydä heitä kirjoittamaan ajatuksensa post-it-lappuihin. / 5 min

Jaa osallistujat noin 4–5 hengen ryhmiin. Pienimmissä ryhmissä on helpompaa käydä keskustelua. Ryhmissä jokainen kertoo omat ajatuksensa ääneen ja keskustele niistä ryhmissä. Pyydä heitä yhdessä kirjamaan keskeisiä nostoja. / 15 min

Viimeisessä vaiheessa pyydä jokaista ryhmää kertomaan omat nostonsa ja kokoa ne yhteiseen paperiin, asiakirjaan tai Padletiin. Muodostakaa yhteisistä nostoista teille turvallisemman tilan sopimus. Kirjaa valmis sopimus niin, että osallistujat näkevät ne. / 15 min

Kerro, missä sopimusta tullaan pitämään esillä ja milloin sitä päivitetään.

Esimerkki turvallisemman tilan sopimuksesta

Jokainen on tervetullut toimintaamme omana itsenään.

Luodaan yhdessä hyväksyvää ja avointa ilmapiiriä:

- Lämminhenkinen, innostava, yhteisöllinen ilmapiiri, jossa voi avoimesti jutella eikä joudu arvosteltavaksi.

Jokainen saa määritellä itsensä:

- Emme tee oletuksia toistemme identiteetistä tai taustasta.
- Moninaisuus tarkoittaa meille muun muassa seksuaalisuuden, kehojen, sukupuolen, etnisyyden ja toimintakyvyn moninaisuutta.

Vastuu omasta ja muiden käytöksestä:

- Käyttäytyä kaikkien viihtyvyys huomioiden.
- Jokaisella on oikeus henkiseen ja fyysiseen koskemattomuuteen. Jokaisella meistä on velvollisuus puuttua epäasiallisuuksiin, fyysiseen ja verbaaliseen häirintään ja syrjintään tai kertoa siitä järjestäjille.
- Syrjinnän ja häirinnän kokemuksia ei kyseenalaisteta tai vähätellä.

Rentoudu:

- Erehtyminen ja kysyminen on sallittua.

YHDESSÄ PAREMPAA PELIKULTTUURIA.



**NON
TOXIC**

#NonToxicGaming

Helsinki

