

# Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri

# Turvallisemman osallistumisen periaatteet

- Jokainen on tervetullut omana itsenään.
- **Osallistumme keskusteluun oman harkinnan mukaan. Voimme myös vetäytyä keskustelusta oman harkinnan mukaan.**
- Emme jaa yllättäen puheenvuoroja osoitettuna tietyille henkilölle. Luomme yhdessä tilaa pohdinnalle.
- **Huomioimme, että eri aiheet voivat vaikuttaa meihin eri tavoin, esimerkiksi kertomalla etukäteen mahdollisen vaikean aiheen käsittelystä.**
- Tiedostamme kaikkien osallistujien erilaiset taustat sekä kokemuksen määrän.
- **Puhumme toisillemme kunnioittavasti ja tarvittaessa korjaamme omaa puhettamme.**
- Emme kyseenalaista syrjinnän ja häirinnän kokemuksia.

# Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri

- Tavoitteet:
  - Pelikulttuuria ja pelitoimintaa kehitetään kaikille avoimeksi ja turvalliseksi, vihapuheesta ja häirinnästä vapaaksi harrastukseksi
  - Nuoria pelaajia kohtaavien kasvattajien osaamisen vahvistaminen digitaalisesta pelikulttuurista, vihapuheen ja syrjinnän ehkäisystä sekä turvallisemman pelikulttuurin luomisesta yhteistyössä kunnallisen nuorisotyön kumppaneiden kanssa
  - E-urheilukulttuurin syrjimättömyyden ja yhdenvertaisuuden edistäminen yhteistyössä e-urheiluorganisaatioiden kanssa
  - Tutkitun tiedon lisääminen ja hyödyntäminen



HYVINKÄÄN  
NUORISOPALVELUT



**TURKU**  
Nuoret



ROVANIEMI



**TAMPEREEN KAUPUNKI**  
LIIKUNTA- JA NUORISOYKSIKKÖ

Twitter: @Nontoxic\_hanke, #NonToxicFi, #NonToxicGaming

Opetus- ja kulttuuriministeriö



**VECTORAMA**

# Teflon-testi

**Kuinka usein joudut elämässäsi epämukaviin tilanteisiin tai epämukavan erityishuomion kohteeksi seuraavien ominaisuuksiesi takia?**

# Kuinka usein joudut elämässäsi epämukaviin tilanteisiin tai epämukavan erityishuomion kohteeksi seuraavien ominaisuuksiesi takia?

**Laske itsellesi jokaisesta kohdasta pisteet**

**Ei koskaan: 0**

**Harvoin: 1**

**Joskus: 2**

**Usein: 3**

- ikä
- sukupuoli/sukupuoli-identiteetti ja tapa ilmaista sukupuolta
- seksuaalinen suuntautuminen
- etninen tausta
- äidinkieli tai (äidin)kielet
- kansalaisuus
- vamma/terveydentila
- uskonto tai maailmankatsomus

**Syrjintää pitää  
aktiivisesti opetella  
tunnistamaan,  
jotta osaisi  
puuttua siihen paremmin.**

**Kohdellaan perusteettomasti huonommin jonkin henkilökohtaisen ominaisuuden perusteella**

**Ihmisarvoa tarkoituksellisesti tai tosiasiallisesti loukkaava käyttäytymistä, uhkaava, vihamielinen tai hyökkäävä ilmapiiri**

**Ilmaisumuodot, jotka levittävät, lietsovat, edistävät tai oikeuttavat vihaa**

**Syrjintä**



**Häirintä**



**Vihapuhe**

Pelikulttuurissa syrjintää voi esiintyä esim. pelin sisäisessä voice chatissa tai teksti-chatissa tai striimissä.

Häiritsevä käyttäytyminen voi olla, esim. ulos sulkeminen henkilökohtaisen ominaisuuden perusteella, tahallinen pelin pilaaminen tai doxaus eli toisen henkilötietojen etsiminen ja jakaminen.

Pelikulttuurin ilmaisumuotoja voivat olla mm. joukkuenimet, pelaajanimimerkit, meemit jne.

# Jokainen voi olla pelikasvattaja.





# Non-toxic – selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä (2018)

# Non-toxic -selvityksen tuloksia

94% havainnut pelaajan taitojen  
haukkumista

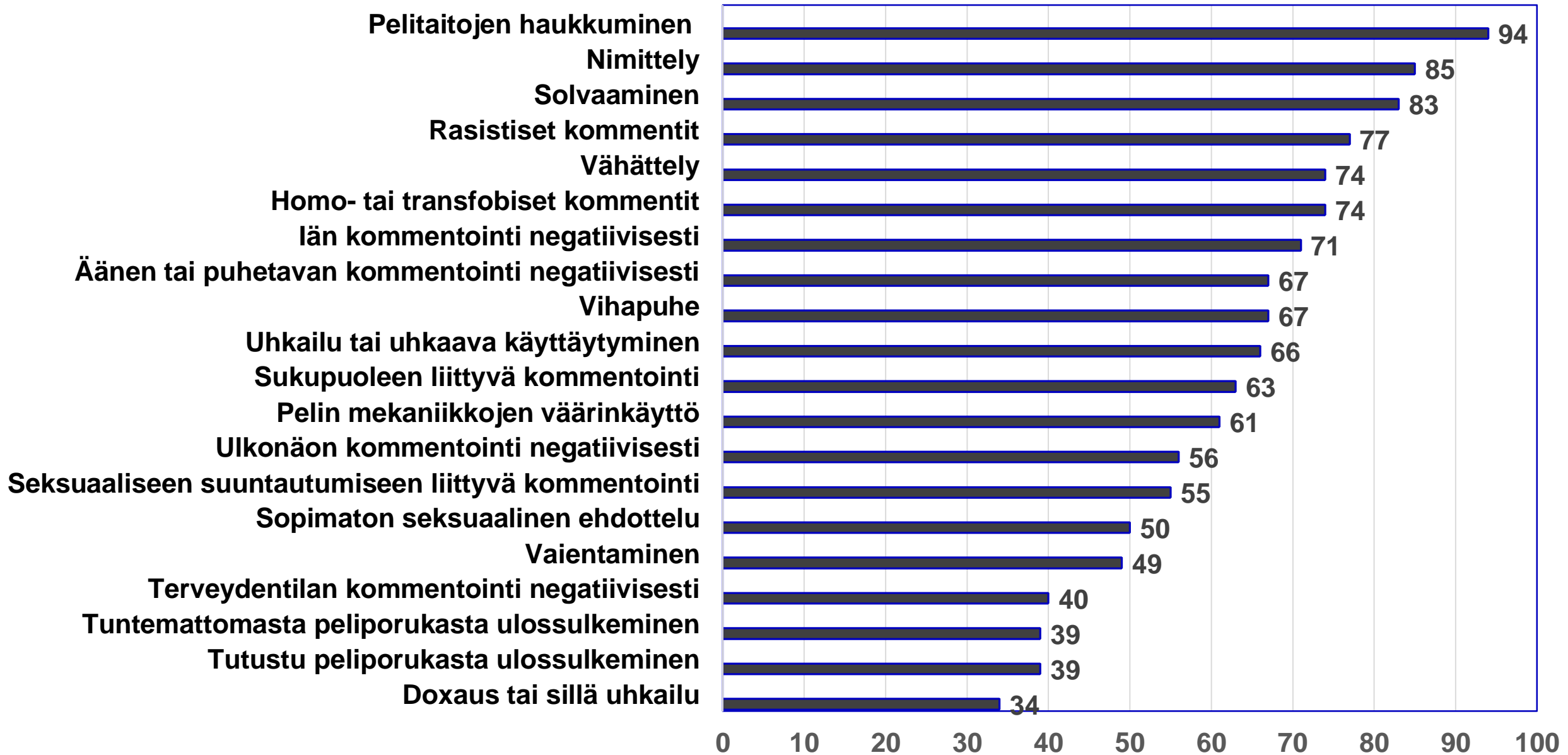
90% todistanut  
häirintää ja  
vihapuhetta

90% toivoi puuttumista  
häirintään ja  
vihapuheeseen

87% toivoi  
kannustusta

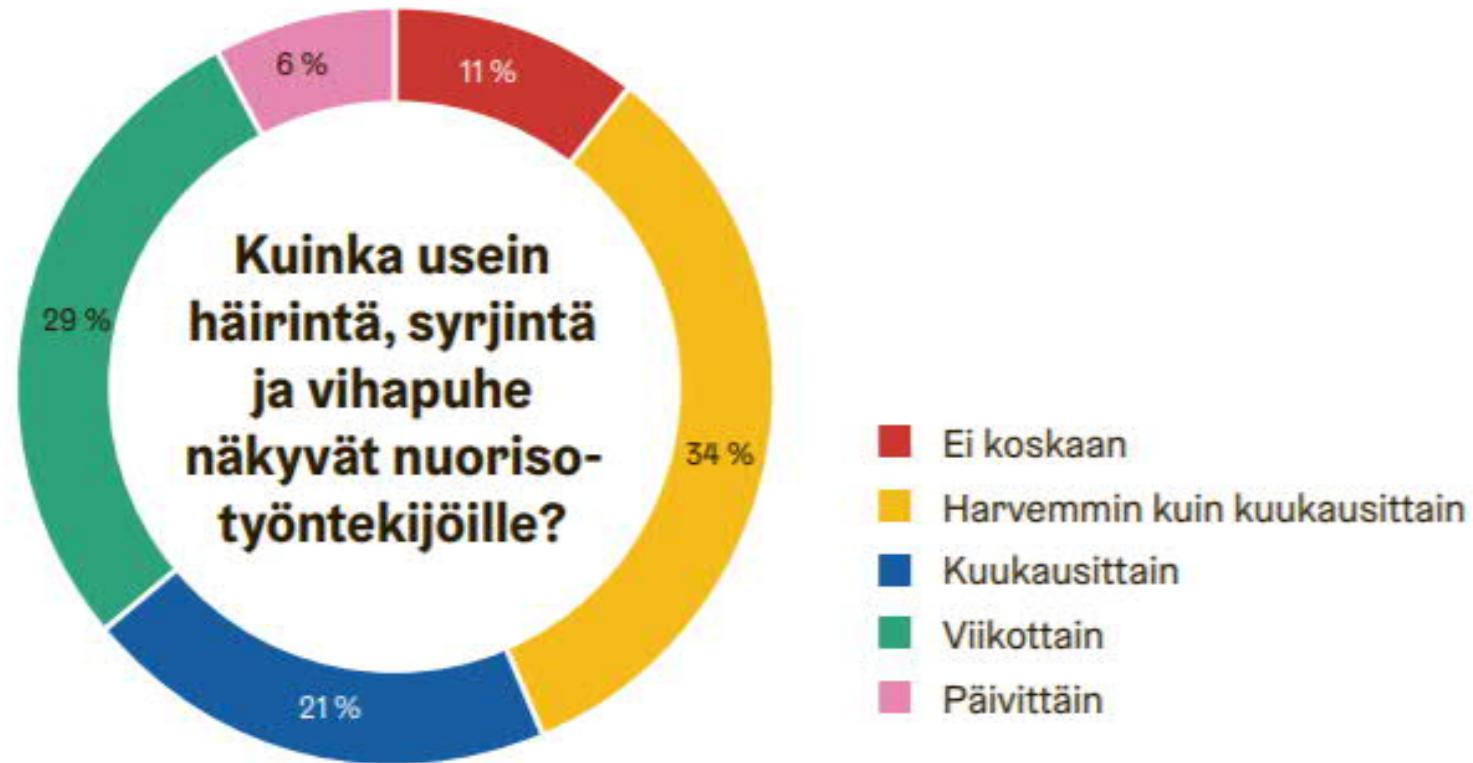
70% joutunut  
häirinnän tai  
vihapuheen  
kohteeksi

Kohdistuu enemmän naisiin ja  
alle 18-vuotiaisiin miehiin



# Non-toxic – Pelikasvatus kotona ja nuorisotyössä (2020)

# Pelikasvatus nuorisotyössä



Kuvio 9. Kuinka usein häirintä, syrjintä ja vihapuhe näkyvät nuorisotyöntekijöille?

# Pelikasvatus kotona



Kuvio 22. Onko nuori kertonut kohtaavansa peleissä tai pelikulttuurissa häirintää

# Miten häirintä vaikuttaa?

**68%** vihapuhe ja häirintä peleissä vaikuttivat pelivalintoihin

**58%** häirintä vaikuttanut keskittymiskykyyn pelatessa

**56%** vaikuttanut voice chatin käyttöön pelatessa

**20%** pelännyt, että heidän yhteystietojaan kaivetaan esille levitykseen

**17%** kokenut seksuaalista häirintää peliharrastuksen parissa

**16%** jättäytynyt pois peliporukasta häirinnän tai sen pelon vuoksi

**15%** häirintä aiheuttanut pidempään kuin päivän kestävää mielihapaa

**12%** häirintä vaikuttanut keskittymiskykyyn pelaamisen ulkopuolella

**10%** omaa tai läheisten turvallisuutta uhattu

**7%** häirintä aiheuttanut uniongelmia

# Pelaamisen ilot ja hyödyt

- ✓ Rakas ja tärkeä ympäristö ja harrastus
- ✓ Tunnetaidot ja yhteistyötaidot
- ✓ Oppimaan oppimisen taidot
- ✓ Kognitiiviset, ajattelun taidot
- ✓ Luovuus
- ✓ Ongelmanratkaisukyky
- ✓ Sosiaaliset taidot
- ✓ Stressin helpottuminen
- ✓ Positiiviset kokemukset, onnistumisen kokemukset
- ✓ Oman kehityksen huomaaminen
- ✓ Kielitaito
- ✓ Peliin uppoutuminen
- ✓ Inklusiivisuus
- ✓ Peleillä ja pelaamisella on myös **itseisarvo**



**Toksinen pelikulttuuri**  
**=**  
**Häiritsevä käytös kuuluu**  
**pelikulttuuriin ja**  
**häirintää kuuluu sietää tai lopettaa**  
**pelaaminen.**  
**?**

Turvallinen pelikulttuuri

=

Jokainen voi pelata omana  
itsenään ilman pelkoa  
syrjinnästä tai härinnästä

**NON  
TOXIC**  
#NonToxicGaming

Tunteella pelaaminen  
on ok, mutta häirintä  
tai syrjivä kielenkäyttö  
eivät kuulu hyvään  
pelikulttuuriin tai  
e-urheiluun.

**NON  
TOXIC**

#NonToxicGaming

# Välineitä ja keinoja syrjimättömän pelikulttuurin edistämiseen

## E-URHEILU TAPAHTUMAN JÄRJESTÄJÄ SITOUTUU:



- ▶ Valvomaan ja ylläpitämään tapahtumaan liittyviä some kanavia ja keskustelufoorumeja sekä estämään niillä näiden sääntöjen vastaisen kommentoinnin
- ▶ Valmistelemaan tapahtumat niin, että kaikki voivat kokea niissä itsensä tervetulleiksi riippumatta sukupuolesta, sukupuoli-identiteetistä, taustasta, toimintakyvystä, seksuaalisesta suuntautumisesta tai uskonnosta. Sama koskee ikäraajattomissa tapahtumissa myös osallistujien ikää.
- ▶ Valvomaan, etteivät tapahtumien osanottajat käytä lempinimiä, skinejä joukkuenimiä tai muita symboleja, jotka voidaan kokea loukkaaviksi esimerkiksi seksismin tai rasismin vuoksi.
- ▶ Ehdottomasti kieltämään kielenkäytön, toiminnan ja käytöksen, joka tähtää seksuaaliseen tai muuhun väkivaltaan
- ▶ Ehdottomasti kieltämään osanottajien vihamielisen tai väkivaltaisen käytöksen
- ▶ Tiedottamaan tapahtumaan osallistuvia näistä säännöistä ennen tapahtumaa



## E-URHEILIJA EI KOSKAAN:

- ▶ Käytä ilmauksia, jotka häpäisevät tai loukkaavat muita pelaajia – olivat he sitten kanssapelaajia tai vastustajia – tai heidän suorituksiaan pelissä.
- ▶ Käytä kieltä, lempinimiä tai muita ilmauksia, jotka halventavat sukupuolta, sukupuoli-identiteettiä, etnistä tai kulttuurista taustaa, toimintakykyä, seksuaalista suuntausta, fyysisiä piirteitä tai ikää
- ▶ Puheellaan tai toiminnallaan viittaa seksuaaliseen tai muuhun väkivaltaan tai toivo onnettomuuksia
- ▶ Käyttäydy uhkaavasti tai väkivaltaisesti
- ▶ Vaikuta pelin lopputulokseen pelaamalla tarkoituksella huonosti
- ▶ Huijaa pelissä

# Turvallisempi tila



# Kohti parempaa pelikulttuuria

- **Ota käyttöön Seulin eettiset ohjeet e-urheilijalle**
- Viesti toiminnasta saavutettavasti, moninaisesti ja normitietoisesti
- **Aloittelijan opas: miten tulla mukaan toimintaan?**
- Laatikaa konkreettinen ohjeistus: miten toimia, jos huomaa tai kohtaa epäasiallista kohtelua tai häirintää
- **Laatikaa turvallisemman tilan periaatteet + säännöt**
- Opettele tunnistamaan syrjintää ja häirintää pelikulttuurissa
- **Valitse omaan toimintaan soveltuvat toimenpiteet**
- Laatikaa yhdenvertaisuussuunnitelma (pelitoimintaan)
- **Tutustu pelien ja online-ympäristöjen toimintoihin: mutettaminen, bännääminen ja reporttaaminen, kannustamisen keinot**
- Moderointi, esim. Discordissa, Twitchissä





# Toiminta-askeleet: Miten kohdataan ja toimitaan?

1. **Kuuntele.** Ota nuoren kertoma vakavasti. Rauhoittele.
2. **Selvitä**, mitä on tapahtunut, keitä asia koskee. Kirjatkaa ylös missä ja milloin häirintä tai uhkailu on tapahtunut.
3. **Varmista**, että vihapuheesta, häirinnästä, syrjinnästä on kuvakaappaus tai muu dokumentointi.
4. **Ottakaa talteen** myös mahdollinen URL-osoite, joka johtaa häiritsijän profiiliin. Näin säilyy mahdollisuus jäljittää profiili, vaikka sen tekijä vaihtaisi tietojaan
5. **Arvioi** rikos- ja lastensuojeluilmoituksen tarve. Apua arviointiin, esim. riku.fi. Tee tarvittaessa rikosilmoitus.
6. **Keskustele** kaikkien osapuolien kanssa silloin, kun ei ole syytä epäillä rikosta.
7. **Ilmianna** nuoren kanssa häiritsevä sisältö ja häiritsijän profiili.
8. **Auta** tarvittaessa nuorta blokkamaan häiritsevä profiili.

# Toiminta-askeleet: Mitä tehdä, jos kohtaa häirintää?

## Lyhyesti:

- Jos kohtaat epämukavaa tai häiritsevää kommentointia tai muuta sisältöä, ota yhteyttä:
  - Kehen?
  - Mitä kautta?
  - Milloin?

## Tarkemmin:

- **Kerro** tilanteesta vastaavalle henkilölle tai taholle.
- **Suojaa** yksityisyyttäsi: älä paljasta esim. asuinpaikkaasi.
- Vihapuheeseen, häirintään tai syrjintään **ei ole velvollisuutta vastata**.
- **Kuvaa tai videoi** tilanne, ota kuvakaappaus ennen kommentin poistamista.
- **Ota talteen** myös mahdollinen URL-osoite, joka johtaa häiritsijän profiiliin. Näin säilyy mahdollisuus jäljittää profiili, vaikka sen tekijä vaihtaisi tietojaan.
- **Kirjoita ylös**, missä ja milloin häirintä tai uhkailu on tapahtunut.
- **Ilmianna** häiritsevä sisältö ja häiritsijän profiili.
- **Blokkaa** häiritsevä profiili tai sisältö.

# Vinkkejä puuttumiseen

- **Muistuta:** Emme hyväksy halventavaa kielenkäyttöä / nimimerkkejä / joukkuenimiä / profiilikuvia / skinejä tms. tässä tapahtumassa.
- **Kysy:** Tiedätkö, että \*\*\*\*\* on loukkaava sana?
- **Jatka:** Jokaisella on oikeus itsemäärittelyyn, mutta kenelläkään ei ole oikeus käyttää niitä sanoja loukkaaviin tarkoituksiin.
- **Kerro:** Et varmaan halunnut loukata ketään, mutta tiedätkö, että esim. homottelu voi olla hyvinkin loukkaavaa.
- **Tiedustele:** Käytit sanaa \*\*\*\*\*. Mitä oikeasti halusit sanoa? Miten voisit ilmaista asiasi erilailla?
- **Kysy:** Haluatko todella antaa itsestäsi / joukkueestasi tms. huonon kuvan tuollaisella kielenkäytöllä?

Lähde: Sovellettu ja muokattu Setan Opitaan yhdessä! -oppaasta

## Yhdenvertaisuutta edistävän pelikasvattajan muistilista:

- ▶ Kysele, ole kiinnostunut. Kuuntele, kannusta. Avoin ilmapiiri helpottaa keskustelua myös mahdollisissa ongelmatilanteissa.
- ▶ Osallistu, pelaa itse. Tutustu peleihin ja niiden mekaniikkoihin. Katso matseja ja pelivideoita.
- ▶ Ota puheeksi, jos huomaat kommentointia tai kielenkäyttöä, joka on syrjivää tai häiritsevää. Kysy tai ota selvää, jos et ymmärrä pelissä käytettyä kieltä tai lyhenteitä.

<https://vanhemmille.seul.fi/>



## Yhdenvertaisuutta edistävän pelikasvattajan muistilista:

- ▶ Onlineissa pätevät samat käytössännöt ja yhdenvertaisuuslait kuin pelien ulkopuolellakin. Pelit ovat osa todellista maailmaa.
- ▶ Lopullinen ratkaisu häirintään tai kiusaamiseen peleissä ei ole pelaamisen lopettaminen. Kysele, ovatko häiritsevät pelaajat tuttuja pelien ulkopuolella. Ota selvää, miten kyseisessä pelissä tai alustalla voi raportoida pelaajia. Suosituimmissa peleissä on käytössä pelin sisäisiä raportointityökaluja.
- ▶ Häiritsevien pelaajien hiljentäminen ja itsensä suojaaminen ikäviltä kommenteilta on myös sallittua. Pelaaja voi myös hakeutua turvallisiin peliyhteisöihin ja pelipaikkoihin, joissa häirintää ja syrjintää ei suvaita ja niihin puututaan.

<https://vanhemmille.seul.fi/>



## Yhdenvertaisuutta edistävän pelikasvattajan muistilista:

- ▶ Arvosta peliharrastusta, vaikka se olisi itselle vierasta tai vaikeaa. Pelaaminen on sosiaalista toimintaa, jonka kautta solmitaan todellisia ihmissuhteita. Se on itsessään arvokasta toimintaa, joka tarjoaa onnistumisen kokemuksia.
- ▶ Opettele tunnistamaan, miten syrjintä ja häirintä näkyvät ja ilmenevät peleissä. Tutustu esimerkiksi peleissä tapahtuvaan häirintään liittyviin ilmiöihin ja termeihin: flaming, grieffaus, doxaus, smurffaus, swatting, mutettaminen, bännääminen.
- ▶ Ota selvää, onko pelitapahtumassa nimitetty häirintäyhdyshenkilöä ja millä tavalla tapahtumassa on varauduttu häirintä- tai syrjintätapauksiin.

<https://vanhemmille.seul.fi/>



## Yhdenvertaisuutta edistävän pelikasvattajan muistilista:

- ▶ Pelaaminen nostattaa pintaan monenlaisia tunteita, mikä kertoo, että kyseessä on pelaajalle tärkeä kokemus. Peleihin tunteella eläytyminen ei sinänsä ole toksista.
- ▶ Tunteella eläytymisen ei pidä tapahtua muiden ihmisten kustannuksella. Vähemmistöihin kohdistuva syrjivä kommentointi tai seksistinen huutelu eivät kuulu reiluun peliin.
- ▶ Jos pelaat itse, näytä esimerkkiä. Puutu häirintään ja syrjivään kommentointiin pelitilanteissa, keskustelufoorumeilla ja pelitapahtumissa, vaikka ne kohdistuisivat johonkukaan, jota et tunne. Viesti selkeästi, että syrjintä ja vihapuhe eivät ole hyväksyttävää.

<https://vanhemmille.seul.fi/>



# Non-toxic –suosituksia:

- [Non-toxic –selvitys \(Alin, Ella 2018\) Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä](#)
- [Non-toxic –selvitys \(Siutila, Miia 2020\) Pelikasvatusta kotona ja nuorisotyössä](#)
- [Seul Eettinen ohjeisto: s.9 Eettiset ohjeet pelaajille, s.11 Eettiset ohjeet tapahtumajärjestäjille](#)
- [Seul: E-urheilun opas vanhemmille ja kasvattajille](#)
- [Non-toxic –pelikulttuuri](#)
- [Seulin esteettömyysopas](#)
- [Seta ry sateenkaarisanasto](#)
- [Oikeusministeriön ylläpitämä tietopankki](#)
- [Huomioi helposti – Inklusiivisempaa larppausta](#)
- [Verke Discord nuorisotyön välineenä](#)





# Non-toxic -tarra

Tarrasta tunnistaa yhdenvertaisuutta edistävän pelikasvattajan.





# **KIITOS!**

**Riikka Lehtinen**

**riikka.lehtinen@hel.fi**

**Sonja Ahtiainen**

**sonja.ahtiainen@hel.fi**



**@Nontoxic\_hanke**