

Non-toxic -tehtävät

Helsinki

Tervetuloa Non-toxic -tehtävien pariin!

Parempaan pelikulttuurin rakentamiseen tarvitaan kaikkia: e-urheilijoita, pelaajia, striimaajia, opettajia, nuoriso-ohjaajia, koteja ja huoltajia, selostajia, pelitapahtumajärjestäjiä ja e-urheiluvalmentajia.

Tässä tehtäväkokonaisuudessa tutustut keinoihin edistää syrjimätöntä eli kaikille avointa ja turvallista pelikulttuuria, jossa kaikki voivat osallistua omana itsenään ilman pelkoa häirinnästä tai syrjinnästä. Saat myös käsityksen siitä, miten kuka tahansa pystyy omassa elämässään luomaan avointa ja turvallista pelikulttuuria. Tehtävät on suunniteltu niin, että saat niistä tietoa, ideoita, välineitä ja suosituksia syrjimättömän pelikulttuurin rakentamiseen. Tehtäviä voi tehdä itsenäisesti tai ryhmässä esimerkiksi koulussa tai nuorisotyössä opettajan tai ohjaajan johdolla. Tehtävät soveltuvat myös pelikasvattajien oman osaamisen kehittämiseen ja vinkeiksi pelikasvatuksen toteuttamiseen.

Tehtävät on jaettu kolmeen temaattiseen kokonaisuuteen: 1. Mukaan pelaamaan, 2. Kannustava pelikulttuuri ja 3. Syrjimätön pelikulttuuri. Jokaisen kokonaisuuden alussa on listattu videosuositukset pelikasvatukseen perehdyttävän Non-toxic –videosarjan videoista. Videot ovat kestoltaan noin viisi minuuttia. Kaikki videot löytyvät [soittolistalta](#) ja ne soveltuvat taustatiedoksi tai keskustelua herättämään.

[Non-toxic - syrjimätön pelikulttuuri](#) on Helsingin kaupungin nuorisopalveluiden ylläpitämä valtakunnallinen hanke, jossa pelikulttuuria ja pelitoimintaa kehitetään kaikille avoimeksi ja turvalliseksi, vihapuheesta ja häirinnästä vapaaksi harrastukseksi.

Tervetuloa mukaan tekemään yhdessä parempaa pelikulttuuria!

Riikka Lehtinen, projektisuunnittelija, Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri

Sonja Ahtiainen, projektikoordinaattori, Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri



1. Mukaan pelaamaan!

Videosuosituksset: Pelitoiminnan käynnistäminen, Nuorisotyö, e-urheilu ja nuorten teknologiataidot



Tehtävä: Eettinen ohjeisto

Tavoite: Tutustua e-urheilijan eettisiin ohjeisiin ja saada välineitä paremman pelikulttuurin edistämiseen.

Tutustu Suomen elektronisen urheilun liiton eli SEULin julkaisemaan [Suomen e-urheilun eettiseen ohjeistoon](#).

Lue ohjeista s. 13-16 (Osa 02 “Käytännön ohjeita paremmaksi e-urheilijaksi pyrkivälle”). E-urheilu eli elektroninen urheilu tarkoittaa digitaalisten pelien kilpailullista pelaamista. E-urheilua voi harrastaa yksin tai joukkueessa. Mikä ohjeista on mielestäsi tehokkain? Mitkä ohjeista ovat sinulla jo käytössä? Mikä ohjeista on sinulle ehkä ihan uusi? Mikä ohjeista on sellainen, jonka toivoisit tulevan kaikille yleiseksi ohjeeksi omassa suosikkipelissäsi tai peliporukassasi?



Tehtävä: Eettiset ohjeet pelaajille

Tavoite: Tutustua pelaajien eettisiin ohjeisiin ja saada välineitä syrjimättömän pelikulttuurin edistämiseen.

Tutustu Suomen elektronisen urheilun liiton eli SEULin julkaisemaan [Suomen e-urheilun eettiseen ohjeistoon](#).

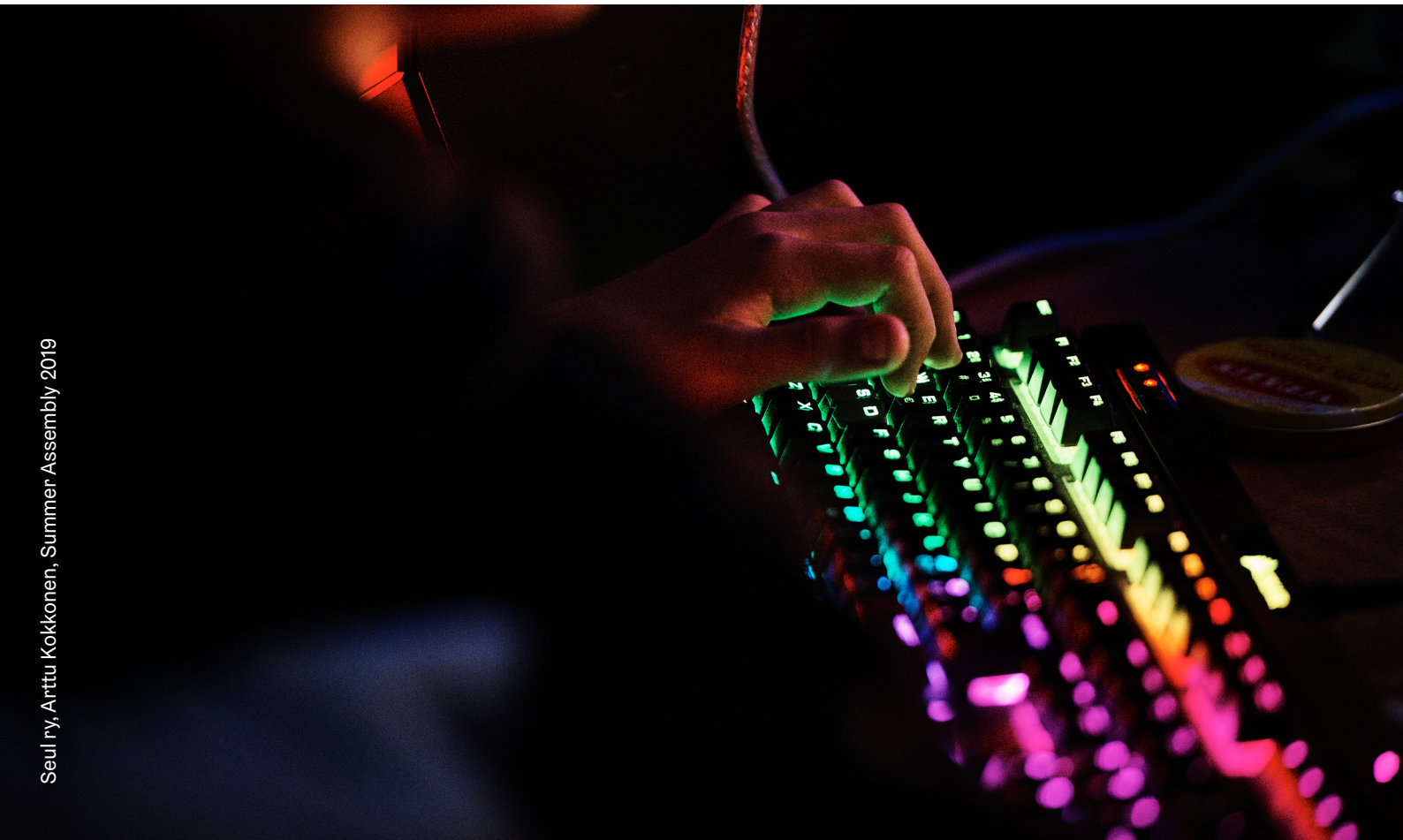
Lue s. 9 Eettiset ohjeet pelaajille. Arvioi, miten hyvin ohjeet toteutuvat pelikulttuurissa tällä hetkellä oman kokemuksesi tai kuulemasi mukaan. Mitkä ohjeista toteutuvat mielestäsi paremmin? Mitkä huonommin? Mikä ohjeista on mielestäsi helpoin toteuttaa? Mikä vaikein? Miten ohjeiden noudattamista voisi mielestäsi edistää pelikulttuurissa?



Tehtävä: Aloittelijan ohjeet

Tavoite: Tarkastella ja havaita pelikulttuuriin sisään pääsemiseen liittyviä mahdollisia esteitä tai hidasteita, joita aloittelija voi kohdata. Saada välineitä aloittelijoiden peliharrastuksen helpottamiseen.

Pelikulttuuriin ja e-urheilukulttuuriin voi olla vaikea päästä mukaan ja pelaamisessa voi olla vaikea päästä alkuun. Voi olla hankalaa löytää peliseuraa, peliyhteisöä tai joukkuetta, jossa kehittyä. Laadi ohjeet aloittelijalle. Voit laatia ohjeet esim. peliin, jota itse pelaat tai haluaisit pelata. Voit tutkia netistä erilaisia peliyhteisöjä, esim. Pelimiitti, Female Gaming Finland, oman kuntasi nuorisopalveluiden pelitoiminta ja eri peleihin keskittyviä Discord-kanavia. Laatimasi ohjeistus voi koostua tekstistä ja kuvista tai se voi olla video tai äänite.



2. Kannustava pelikulttuuri

Videosuosituksset: Pelisivistys ja pelikasvatus, Nuorisotyöntekijä pelaajana, Ongelmallinen pelaaminen



Tehtävä: Kannustuksen merkitys

Tavoite: Havaita, että kannustava ja avoin ilmapiiri tukee myös pelaajien hyvinvointia ja pelimenestystä.

Selvitysten mukaan muita pelaajia kannustavat pelaajat menestyvät peleissä paremmin kuin ne pelaajat, jotka käyttäytyvät syrjivästi tai häiritsevästi. Esim. [Riotion tutkimuksen](#) mukaan joukkueet, joissa ei ole häirintää, voittavat useammin. Mistä uskot sen johtuvan? Miten häiritsevä eli toksinen käyttäytyminen saattaa vaikuttaa omaan peliin? Entä sen henkilön peliin, johon häirintä kohdistuu? Miten se vaikuttaa yleiseen peli-ilmapiiriin? Miten itse luot joukkueeseen kannustavaa ryhmähenkeä, jossa jokainen voi olla oma itsensä? Kirjoita mielipiteesi tekstikenttään.



Tehtävä: Kannustava pelikulttuuri

Tavoite: Hahmottaa peleissä olevia erilaisia kannustamisen mahdollisuuksia ja vaihtoehtoja. Havaita ja ymmärtää kannustamisen merkitys hyvälle peli-ilmapiirille ja pelisuoritukselle.

Tutustu valitsemasi verkkomoninpelin (esim. CS:GO, League of Legends, Dota 2, WoW, Overwatch, PUBG, Fortnite) kannustustyökaluihin ja muihin tapoihin kannustaa muita pelaajia. Verkkomoninpelit ovat pelejä, joita voi pelata yhdessä tuttujen ja itselle vieraiden pelaajien kanssa verkon yli. Listaa tapoja, joilla voi kannustaa itsellesi vierasta pelaajaa pelin sisällä tai muilla tavoin. Listaa mahdollisimman monta kannustamisen tapaa, joita tiedät tai keksi uusia.

Kokeile jotakin listaamaasi kannustamisen tapaa. Ota kannustuksestasi kuva tai kuvakaappaus tai kerro, miten kannustit pelaajaa ja saitko kannustukseen jonkin vastauksen.



Tehtävä: Raportointi

Tavoite: Tutustua jonkin suositun pelin raportointityökaluihin. Ymmärtää, miksi on tärkeää, että nekin pelaajat raportoivat tai puuttuvat häiritsevään käyttäytymiseen, joihin häirintä ei suoraan kohdistu tai joihin sitä kohdistuu vähemmän.

Tutustu valitsemasi verkkomoninpelin (esim. CS:GO, League of Legends, Dota 2, WoW, Overwatch, PUBG, Fortnite) raportointityökaluihin. Verkkomoninpelit ovat pelejä, joita voi pelata yhdessä tuttujen ja itselle vieraiden pelaajien kanssa verkon yli. Selvitä, miten valitsemassasi pelissä voi raportoida asiattomasti käyttäytyvän pelaajan. Pohdi, miksi on tärkeää, että kaikki raportoivat häiritsevästi käyttäytyviä pelaajia eivätkä ainoastaan ne, joihin kohdistuu häirintää pelissä. Laadi lyhyt ohje valitsemasi pelin raportointityökalujen käytöstä. Ohje voi sisältää tekstiä ja kuvia.

3. Syrjimätön pelikulttuuri

Videosuosituksset: Syrjimätön pelikulttuuri, Naispelaajat ja sukupuoli pelikulttuurissa ja elektronisessa urheilussa



Tehtävä: Syrjimätön pelikulttuuri

Tavoite: Huomata, että jokainen pystyy itse omalla toiminnallaan vaikuttamaan siihen, että pelikulttuurista tulee syrjimätön ja kaikille turvallisempi.

Valitse yksi [Non-toxic -verkkotapahtuman soittolistan](#) videoista ja katso se.

Valitse vähintään yksi asia, joka videossa oli sinulle uutta, sinulle tärkeintä tai mielenkiintoista. Mitä oli ehkä vaikea uskoa? Kirjoita tai kerro oma ideasi, miten voit pelissä luoda ilmapiiriä, jossa kaikki voivat osallistua omana itsenään ilman pelkoa häirinnästä tai syrjinnästä.



Tehtävä: Kannanotto

Tavoite: Huomata, että jokainen voi itse omalla toiminnallaan vaikuttaa siihen, että pelikulttuuri olisi kaikille avoin ja syrjimätön.

Katso [Non-toxic Gaming –kampanjan lyhyet videot](#), joissa otetaan kantaa syrjimättömän pelikulttuurin puolesta, jossa jokainen voi osallistua omana itsenään ilman pelkoa häirinnästä tai syrjinnästä.

Suunnittele ja toteuta kannanotto syrjimättömän pelikulttuurin puolesta itseksesi, pelikaverin tai joukkueen kanssa. Ota kantaa syrjimättömän pelikulttuurin puolesta. Kannanoton voi toteuttaa kirjoituksena, kuvana, julisteena tai videona. Video voi olla esim. noin 20-50 sekunnin mittainen.

Kerro kannanotossasi, miksi mielestäsi on tärkeää, että kaikki voivat pelata ilman pelkoa häirinnästä tai syrjinnästä. Voit suunnitella kannanottoosi oman tunnuslauseen ja omat ohjeet pelaajille. Voit myös käyttää Non-toxic Gaming –kampanjan tunnuslausetta “Yhdessä parempaa pelikulttuuria” sekä kampanjan ohjetta “Toimi, tue, pelaa”.

Lisää ideoita videoon voit saada [Non-toxic Gaming –kampanjasivulta](#).



Tehtävä: Yhdenvertaisuutta edistävän pelaajan muistilista

Tavoite: Huomata, että jokainen pystyy itse omalla toiminnallaan vaikuttamaan siihen, että pelikulttuurista tulee syrjimätön ja kaikille turvallisempi.

Lue [Yhdenvertaisuutta edistävän pelikasvattajan muistilista](#) (sivun lopussa).

Ohjeet on kirjoitettu kaikille kasvattajille eli esim. huoltajille, valmentajille, opettajille ja nuorisohjaajille. Mikä listan vinkeistä voi olla mielestäsi vaikein toteuttaa? Entä helpoin? Laadi oma vinkkilista pelaajalle. Keksi listaan ainakin 3-5 vinkkiä, miten pelaaja voi edistää yhdenvertaisuutta peleissä, pelitapahtumissa tai vaikkapa e-urheilumatsin yleisössä.



Tehtävä: Vihapuhe pelikulttuurissa

Tavoite: Tiedostaa, että syrjivä kiusaaminen ja häirintä voivat olla vihapuhetta, joka loukkaa toisten ihmisoikeuksia. Ymmärtää, että myös peleissä vihapuhe on väärin ja se voi olla rangaistavaa. Ihmisoikeudet ovat kaikille ihmisille yhtäläisesti kuuluvia perustavanlaatuisia vapauksia ja oikeuksia. Ihmisoikeudet kuuluvat jokaiselle ihmisyyden perusteella, eikä niitä voida ottaa tai luovuttaa pois.

Vihapuhe tarkoittaa viestintää, joka levittää tai lietsoo vihaa yhtä ihmistä tai ihmisryhmää vastaan. Viestintä voi olla puhetta, mutta se voi olla myös esimerkiksi kirjoituksia, kuvia, symboleja, musiikkia, piirroksia tai videoita.

Katso Syrjimätön pelikulttuuri –video ja pohdi, mitä tarkoitetaan toksisuudella. Linkki videoihin löytyy tämän tiedoston johdannosta. Miten vihapuhe ja toksisuus näkyvät peleissä? Oletko itse havainnut peleissä vihapuhetta tai syrjintää? Mitä mieltä olet väitteestä ”Toksisuus kuuluu pelikulttuuriin”? Mitä voisit vastata henkilölle, joka ajattelee näin? Miten voit itse toimia niin, että luot kaikille avointa peli-ilmapiiiriä, jossa jokainen voi olla oma itsensä?



Tehtävä: Pelihahmot

Tavoite: Tarkastella pelejä kriittisesti, arvioida omaa suhdettaan peleihin ja pelikokemuksiin.

Listaa 10 peliä ja pelihahmoa, joilla olet pelannut elämäsi aikana eniten. Tarkastele tekemääsi listaa: Mitä eri sukupuolia pelaamiesi pelien hahmot ovat? Kuinka monta miestä? Naista? Entä muita sukupuolia? Onko kaikilla hahmoilla sukupuoli? Mitä huomioitasi voi päätellä: millaisen kuvan se luo pelikulttuurista? Millaisia pelihahmoja haluaisit nähdä peleissä enemmän?

Kohti parempaa pelikulttuuria – Vinkit kasvattajille ja pelikulttuurin toimijoille

1. Valitse omaan toimintaan soveltuvat toimenpiteet yhdenvertaisuuden edistämiseen. Kaikkea ei tarvitse osata kerralla. Tärkeintä, että aloittaa jostakin.
2. Laatikaa turvallisemman tilan periaatteet ja pitäkää ne esillä toiminnassa tai tapahtumassa jo etukäteen. Turvallisemman tilan periaatteilla pyritään turvaamaan kaikille fyysisesti ja sosiaalisesti turvallisempi osallistumisen mahdollisuus.
3. Muista moderointi esim. Discordissa tai Twitchissä tapahtuvassa toiminnassa.
4. Tutustu pelien ja online-ympäristöjen toimintoihin. Selvitä esim. mitä tarkoittaa mutettaminen, bännääminen ja reporttaaminen, millaisia kannustamisen keinoja peleissä on.
5. Ota käyttöön Seulin eettiset ohjeet pelaajille ja pelitapahtumajärjestäjille.
6. Viesti toiminnasta saavutettavasti ja moninaisesti.
7. Laatikaa toimintaan tai tapahtumaan ohjeet aloittelijoille: miten tulla mukaan?
8. Konkreettisen ohjeistuksen laatiminen: miten toimia, jos huomaa tai kohtaa epäasiallista kohtelua tai häirintää, kehen ja mitä kautta voi ottaa yhteyttä?
9. Opettele tunnistamaan syrjintää ja häirintää pelikulttuurissa.
10. Laatikaa toimintaanne yhdenvertaisuussuunnitelma jatkoa varten.

Tehtävät: Riikka Lehtinen, projektisuunnittelija, Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri

Kannen kuvat: Nadja Hilowle ja Sara Honkanen

Helsinki