



GUIDE FÖR NYBÖRJARE MOT EN JÄMLIKARE SPELVERKSAMHET

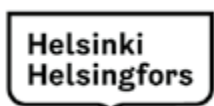


Sonja Ahtiainen, Essi Taino

Helsingfors



I samarbete



UNDERSVINGS- OCH
KULTURMINISTERIET

Utgivare: Helsingfors stad, Kultur och fritid / Ungdomstjänster /
Non-toxic – icke-diskriminerande spelkultur projekt
Guide för nybörjare mot en jämlikare spelverksamhet
Sonja Ahtiainen, Essi Taino

Illustratör: Jutta Kivilompolo
Infografik: Johanna Sarajärvi
Layout: Sami Fiander

Översättningen till svenska av Mariela Kaaja och korrekturläsningen av Michael Nagler.

ISBN: 978-952-386-325-5

Innehåll

INLEDNING	4
BEGREPP	5
NON-TOXIC UTREDNINGAR	7
SPELFOSTRAN	8
Emotionella färdigheter	10
Etiska anvisningar	12
Jämlikhetsplan	12
Gästnlägg: Hämylan möjliggör en jämlik inläring för alla	14
TRYGGARE RUM	15
Avtal om ett tryggare rum	16
Tryggare rum på webben	16
Hinderslöst och tillgängligt spelrum	17
Trakasseriombud	18
Gästnlägg: Det tematiska rummet i ungdomsarbetet i Hyvinge	19
KOMMUNIKATION	21
Marknadsföring av verksamheten	23
Positiv retorik	24
Om du är objekt för en hatkampanj eller trollning...	24
Gästnlägg: E-sport i Finland – åtgärder för att främja jämlikhet och jämställdhet	26
ORDLISTA	28
KÄLLOR OCH LÄSTIPS	32
BILAGOR	33
Modell: Etisk anvisning	33
Modell: Jämlikhetsplan	34
En workshop för utarbetandet av ett avtal om tryggare rum	35
Exempel på avtal om ett tryggare rum	35
Non-Toxic-affisch	36

Inledning

Denna guide utgör en del av arbetet inom Non-toxic, som är ett projekt som utförts av Helsingfors stad ungdomstjänster. Guiden är skriven med tanke på en mer icke-diskriminerande spelverksamhet som främjar jämlikhet. I projektet har man tagit tag i frågor om en för alla tryggare spelverksamhet och sökt byggmaterial för fostringsarbetet för dem som arbetar inom spelverksamheten. I denna guide närmar man sig frågan i synnerhet ur ett mer initiativtagande perspektiv, men den erbjuder säkert fungerande perspektiv även för mer erfarna spelare.

Non-Toxic – ett icke-diskriminerande spelkulturprojekt är ett projekt som genomförts i tre faser åren 2017–2023. Projektet finansieras av Undervisnings- och kulturministeriet. Dess mål är att utveckla spelkulturen och spelverksamheten till en för alla öppen och säker hobby som är fri från hatretorik och trakasserier, genom att fokusera på att stärka kompetensen hos de fostrare som arbetar med unga, producera forskningsdata samt utveckla verktyg och tillvägagångssätt.

Om verksamhetsfältet för en själv inte är bekant kan spelverksamheten lätt ses i svartvitt antingen som något ”bra” eller ”dåligt” för barn eller unga. Guiden erbjuder viktiga perspektiv på arbetet med unga på spelarenor som är viktiga och glädjande för dem. Arenorna för spelverksamhet är inte åtskilda från det övriga samhället, såväl inkludering som uteslutning sker även i dem. Man måste därför se till att varje deltagare har möjlighet att delta på ett jämlikt och tryggt sätt. Guiden erbjuder material för detta.

I guiden går man först igenom centrala begrepp med tanke på spelverksamhet som främjar jämlikhet. Därefter övergår man till bakgrundsinformation som tillhandahålls av de utredningar om hur jämlikheten i spelverksamheten förverkligas som gjorts under Non-Toxic-projektperioderna. Nedan behandlas fostran inför spelverksamhetens frågor och konkreta sätt att stärka spelfostran i arbetet. I slutet av guiden ger frågor som gäller tryggare rum och kommunikation praktiska tips till arbetet. I slutet av guiden hittar du också en ordlista som gäller jämlikhet och spelkultur: när du läser guiden kan du granska betydelsen av ett eventuellt nytt begrepp i ordlistan. Bilagorna och källorna ger dig mer information till stöd för ditt arbete.

Läs och njut – fundera på det du läst i ditt arbete, var nyfiken och tänk på bekanta och kanske också nya synvinklar samt ta ibruk lärdomar såväl med ungdomar som kollegor!

Vi önskar just Dig jämlika och glada stunder bland spelverksamheten!

Vänliga hälsningar

Sini Perho

Planerare, Helsingfors stad

Begrepp

Diskriminering

Diskriminering är obefogad sämre behandling av en person på grund av någon personlig egenskap. Grundlagen förbjuder diskriminering, vilket innebär att ingen får utan godtagbart skäl särbehandlas på grund av kön, ålder, ursprung, språk, religion, övertygelse, åsikt, hälsotillstånd eller handikapp eller av någon annan orsak som gäller hans eller hennes person. Det allmänna förbudet mot diskriminering definieras i Finlands grundlag (6 §) och närmare bestämmelser om diskriminering finns i jämställdhets- och diskrimineringslagarna.

Diskriminering är också trakasseri, vägran att göra rimliga anpassningar samt instruktioner för eller befallningar på diskriminering. Diskrimineringen kan vara direkt eller indirekt. Vid direkt diskriminering behandlas en person av skäl som gäller hans person mindre gynnsamt än någon annan har behandlats, bemötts eller skulle bemötas i en jämförbar situation. Indirekt (dvs. strukturell) diskriminering är det om en skenbart jämlik regel, grund eller praxis försätter någon i en ofördelaktigare ställning på grund av en orsak som gäller hans person. Situationen är dock inte indirekt diskriminering, om regeln, grunden eller praxisen har ett allmänt godtagbart mål och de metoder som används för att uppnå målet är ändamålsenliga och nödvändiga.

I spelkulturen kan diskriminering förekomma exempelvis i en intern ljud- eller textdiskussion eller i en stream. Diskriminering försätter spelarna i ojämlik ställning på grund av de antaganden som gjorts.

Trakasseri

Trakasseri är en form av diskriminering. Ett kränkande beteende innebär trakasserier om det hänför sig till ålder, ursprung, nationalitet, språk, religion, övertygelse, åsikt, politisk verksamhet, fackföreningsverksamhet, familjeförhållanden, hälsotillstånd, handikapp eller sexuell läggning och om beteendet på grund av en ovan nämnd orsak skapar en atmosfär som gör att personen förnedras eller förödmjukas eller som hotar personen eller är fientlig eller aggressiv. Det väsentliga är att det också i lagen talas om atmosfären i samband med trakasseri. Atmosfären är ett ganska abstrakt begrepp vars upplevelse är beroende av personliga tolkningar, men å andra sidan uppstår atmosfären också av mycket konkreta saker, såsom de ord som människor använder och deras sätt att tala.

Trakasseri kan till exempel vara uteslutning på grund av personliga egenskaper, uppsåtlig fördärvning eller doxering av ett spel, dvs. att söka och dela någon annans personuppgifter..

Hatretorik

Hatretorik är en form av trakasseri. Hatretorik är kommunikationsmässigt, dvs. det kan utöver tal även vara skrifter, bilder, symboler, musik, teckningar och video. Hatretorik definieras inte i finländsk lagstiftning, men enligt rekommendationen från Europarådets ministerkommitté omfattar det alla uttrycksformer som sprider, uppmuntrar, främjar eller rättfärdigar etniskt hat, främlingsfientlighet, antisemitism eller annat hat som baserar sig på intolerans på ett sätt som hotar och kränker intoleransen. Hatretorik kan vara ett brott enligt strafflagen, diskriminering som är förbjuden enligt diskrimineringslagen eller jämställdhetslagen eller annars ett allmänt skadligt uttryck.

Inom spelkulturen kan hatretoriska uttrycksformer vara bl.a. lagnamn, spelarnamn samt memer som skapar en atmosfär som uppmuntrar till diskriminering.


Toxicitet

Med toxicitet, dvs. giftighet, avses trakasseri, diskriminering och hatprat som förekommer i spelkulturen och sådana uttrycksformer som är typiska för spelkulturen och som leder till utskjutande mekanismer och verksamhetskultur. Toxiska fenomen är inte enbart spelkulturbundna, utan samma fördomar, normer och strukturer påverkar utanför den på alla delområden i samhället.

Hinderslöshet

Hinderslösheten handlar om att beakta människors mångfald i planeringen, genomförandet och underhållet av den byggda miljön samt användbarhet av redskap.

Medinderslöshet avses ofta den fysiska miljön, såsom utrymmen som alla lätt kan ta sig till (t.ex. ramper, hissar, tillgängliga toaletter). Utöverinderslösheten beaktas till exempel frågor som gäller syn, hörsel, förståelse och kommunikation.

Anvisningarna för anordnare avinderslöshetsevenemang för Elektronisk idrott, som publicerats av SEUL, gör det lättare att gestaltainderslösheten i utrymmet.  <https://seul.fi/>

Tillgänglighet

Tillgängligheten är en del avinderslösheten. Den avser huvudsakligen den immateriella miljön, snarare än den fysiska miljön. Som en immateriell miljö räknas t.ex. tjänsternas sociala atmosfär, innehåll, kommunikation, skyltar och webbsidor. Tillgänglighet i fråga om kommunikation, tillgång till information och tjänster innebär att de är tillgängliga för alla och att användaren kan välja olika sätt att kommunicera, få information och delta i verksamheten. I de elektroniska tjänsterna ska man beakta att innehållet är tydligt och begripligt och att det kan läsas med hjälp av skärm-läshjälpmedel. Den information som offentliga aktörer eller tjänsteproducenter tillhandahåller ska vara tillgänglig på många olika sätt via olika kanaler i digital och tryckt form.

Med social tillgänglighet avses en atmosfär, attityder och en omvärld som beaktar människors mångfald och där var och en kan vara sig själv utan rädsla för diskriminering. Med hjälp av social tillgänglighet garanterar man trygg och jämlik service, myndighetspraxis eller tryggt och jämlikt utrymme för alla. Genom den främjas jämlikheten inom samhällets olika delområden, såsom läroanstalter, arbetsplatser, det politiska beslutsfattandet och kulturlivet. Positiva attityder mot människors mångfald syns t.ex. i alla möten människor emellan som ett respektfullt beteende. Med hjälp av social tillgänglighet försöker man få ett jakande svar på frågorna "Är detta utrymme för mig?", "Hör jag hit?" och "Är jag trygg här?".

Regionförvaltningsverkets anvisningar om tillgänglighet på

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



Non-Toxic utredningar

NON-TOXIC

- Pelikasvatusta kotona ja nuorisotyössä,
Miia Siutila, 2020

Föräldrarna och ungdomsarbetarna kände relativt väl till spel och spelkulturer.



Många föräldrar önskade ytterligare information om spel i en praktisk form.

Föräldrarna berättade att de ingripit i de ungas dåliga spelbeteende genom att anmärka på det, förbjuda eller begränsa spelandet. De verkade dock enbart hjälpa tillfälligt.

55%
av föräldrarna
och **13%**
av ungdomsarbetarna

svarade att **ungdomarna inte har berättat att de stött på trakasserier i spelen eller spelkulturen.**

Ungdomsarbetarna berättade att de lyckats påverka de ungas beteende genom diskussioner om de eventuella konsekvenserna av skrikande och skällande, bättre kommunikationssätt samt betydelsen av uppmuntran.

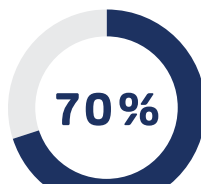
Den andra utredningen som projektet producerade fokuserade på föräldrarnas och ungdomsarbetarnas erfarenheter av trakasserier av ungdomar inom spelverksamheten. Den genomfördes som två enkäter, av vilka den ena riktades till föräldrar och den andra till ungdomsarbetare. Enkäterna utdelades via olika kanaler, såsom sociala medier, Helsingfors stads egna webbsidor samt av olika aktörer. Enkäten för ungdomsarbetare besvarades av totalt 91 personer. Enkäten för föräldrar besvarades av 136 personer.

NON-TOXIC

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

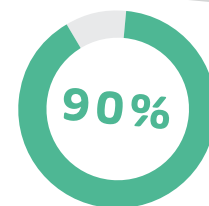


av respondenterna hade upplevt hatretorik eller trakasserier.



hade själva blivit utsatta för hatretorik eller trakasserier.

Enligt svaren upplevde kvinnor och män under 18 år klart mer trakasserier och hatretorik.



av respondenterna önskade att man skulle ingripa i hatretorik och trakasserier.



av de unga önskade att spelarna skulle uppmuntra varandra mer.

Ansvar för dåligt uppförande ansågs i huvudsak ligga hos spelarna själva, spelbolagen och moderatorerna.

Trakasseriet påverkade respondenternas spelval och sätt att spela spel.

Den första utredningen som projektet producerade genomfördes under evenemanget Assembly. Där tillfrågades de 15-29-åriga unga som aktivt spelar tävlingsspel om deras erfarenheter av störande beteende i spelkulturen. Enkäten besvarades av totalt 156 unga.

Spelfostran

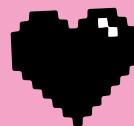
Spelfostrarna intar en nyckelposition när det gäller jämlikheten och inkluderingen i spelkulturen. Spelfostran utgör en del av mediefostran, som i dagens digitala samhälle är lika viktig som till exempel trafikfostran eller hälsofostran. Var och en av oss vuxna som arbetar med barn och unga kan vara spelfostrare och vår inställning till spelande bygger upp den ungas uppfattning om spelvärlden. Unga lär sig mycket via vuxnas exempel och fungerar som kamratfostrare också för andra unga.

I Finland har de digitala spelen betraktats stereotypiskt som en hobby för vita cis-pojkar och män. Även om situationen sakta håller på att ändras i en mer mångsidig riktning, tack vare olika aktörerers hårda arbete, förekommer det fortfarande diskriminerande strukturer och attityder inom spelkulturen som försvårar de ungas jämlika möjligheter att delta i verksamheten. Om gemenskapen inte aktivt undanröjer hindren för deltagande i spelverksamheten, kommer den sannolikt att omärkbart se till att de upprätthålls. **Redan synlig användning av verktyg och verksamhetsmodeller som främjar jämlikhet har en förebyggande inverkan på trakasseri och diskriminering.** Tryggandet av gemenskapens sociala välfärd stöder deltagarna i verksamheten och förbättrar prestationerna såväl i spel som i arbete. Genom att skapa tryggare spelgemenskaper som är mer tillgängliga för alla, kan vi som fostrare påverka en mer omfattande förändring av spelkulturen till en för alla öppen hobby som är fri från hatretorik och trakasseri.

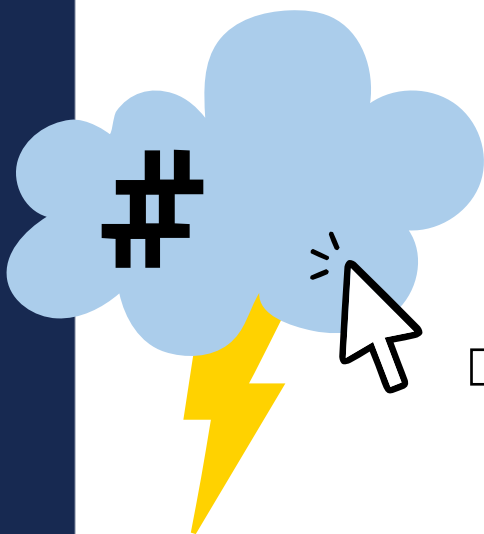
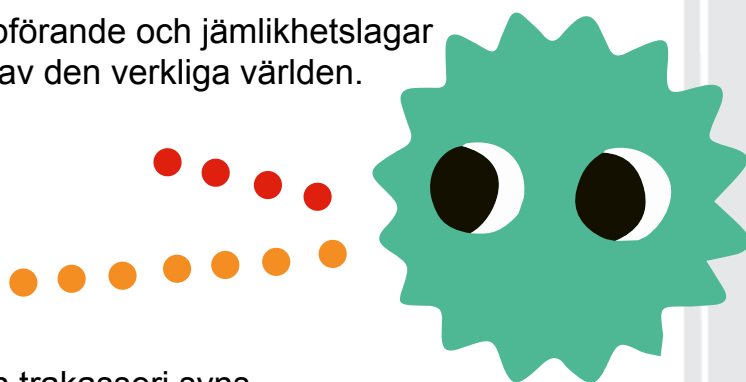
För att främja jämlikheten i spelverksamheten är det bra att utse en ansvarsperson som har möjlighet att utbilda sig och använda sin egen arbetstid till arbetet samt tillräckliga befogenheter och motivation för arbetet. Om ingen ansvarar för det planmässiga främjandet av jämlikhet (eller om ansvaret fördelas jämnt mellan alla), beaktas det lätt först när det blir tid över efter att andra arbetsuppgifter som hör till vardagen har utförts. Informationsutbytet och jämlikhetsarbetet ska säkerställas i hela organisationen för att genomförandet av det ska hålla hög kvalitet också i samband med personalförändringar.



Minneslista för spelfostrare som främjar jämlikhet



- Fråga, var intresserad.** Lyssna, uppmuntra. En öppen atmosfär underlättar diskussionen också i eventuella problemsituationer.
- Uppskatta spelhobbyn,** även om den skulle vara främmande eller svår för en själv. Spelandet kan vara social verksamhet, genom vilken man knyter verkliga människorelationer.
- På webben gäller samma regler** för uppförande och jämlikhetslagar som utanför spelen. Spelen utgör en del av den verkliga världen.
- Delta, spela själv.** Bekanta dig med spelen och deras mekanik. Se på matcher och spelvideor.
- Lär dig identifiera** hur diskriminering och trakasseri syns och förekommer i spel (de vanligaste termerna och sätten, doxing, osv.)
- Om du märker kommentering eller språkbruk** som är diskriminerande eller störande, ta det genast till tals. Fråga om du inte förstår det språk som används i spelet.
- Att leva sig in i spelet med känsla är i sig inte toxiskt.** Att leva sig in i spelet med känsla får dock inte ske på minoriteters eller andra människors bekostnad. Att kalla någon homo eller hora hör inte till ett rättvist spel.
- Att förbjuda eller sluta spelandet är ingen lösning** på trakasseri eller mobbning. Stöd den spelare som drabbats av trakasseri genom att lyssna och vara tryggt närvarande. Fråga om de störande spelarna är bekanta utanför spelen.
- Ta reda på** hur man kan anmäla störande spelare i spelet eller på plattformen i fråga. I de populäraste spelen används redan ett verktyg för intern rapportering. Det är också okej att tysta de störande spelarna.



EMOTIONELLA FÄRDIGHETER

Emotionella färdigheter utgör en väsentlig del av spelfostran och är en av dina viktigaste färdigheter som spelfostrare. Förmågan att upptäcka och vara medveten om sina känslor utgör grunden för emotionella färdigheter och självkännedom. Det behövs i växelverkan för att gestalta och förstå andra människors känslor. Det är viktigt att identifiera sina egna känslor också för att man först genom att identifiera sina egna känslor kan se orsakerna till och följderna av dem och om man så önskar, påverka dem. Känsloreglering handlar om känslokontroll och självbehärskning. Det handlar om att hantera känslor i lämpliga delar, så att de inte blir övermäktiga för en själv eller i förhållande till situationen, och inte heller skadar någon. Självbehärskning behövs såväl för behärskning av känslor och känslosvall som för behärskning av impulser och önskemål.

Många element i spelens strukturer har planerats väcka känslor hos spelarna. I spelen erbjuds bland annat känslöväckande berättelser och upplevelser, kommersiella lugnande modeller som kräver självbehärskning, tävlingskonstellationer, beroendeframkallande medaljmål samt interaktionssituationer med andra spelare. Spelfostraren bör därför sätta sig in i de mekanismer som utgår från bakomliggande känslor och föra en öppen diskussion om dem med de unga. Fostraren bör också vara medveten om sina egna känsloreaktioner i olika spelsituationer och tänka på hur de påverkar hens verksamhet. Det kan till exempel kännas illa att förlora spelet framför andra och det kan leda till att vissa spelsituationer undviks eller att obekvämligheten täcks med nedvärderande beteende. Fostraren behöver inte vara den perfekta hanteraren av sina egna känslor, utan det räcker att vara medveten om de egna stötestenarna och sträva efter att vara öppen i fråga om dem.

När man tillägnar sig emotionella färdigheter är det väsentligt att komma ihåg och förstå att alla känslor i spelsituationerna är tillåtna. Det är viktigt att man också kan uttrycka negativa känslor – på ett lämpligt sätt och inom ramen för gott uppförande. Att klä sina känslor i ord för en själv och andra kan vara ett sätt att göra dem förståeliga och därmed lättare att hantera. Att spela med känsla är i sig inte toxiskt, men det får inte ske på bekostnad av andra spelare, såsom minoriteter. Trakasserier eller diskriminerande språkbruk hör inte till stabil känslohantering.



ÖVNING I IDENTIFIERING AV KÄNSLOR

Syftet med övningen är att motivera och hjälpa spelaren att fästa uppmärksamhet vid de känslor som upplevts under spelen. Genom att identifiera sina egna känslor samt situationer som väcker starka känslor kan spelaren påverka hur känslorna framträder i den egna verksamheten.

1. Gå först tillsammans igenom övningens mål och nytta.
2. Ett stort papper och en tusch för anteckning av känslor fästs upp på väggen i övningsutrymmet eller på något annat lämpligt ställe.
3. När spelaren upptäcker att hen upplever en känsla, går personen i fråga till pappret för att dra ett streck. Känslan behöver inte namnges eller specificeras.
4. Under övningens gång påminns spelarna vid behov om identifieringsuppgiften.
5. I slutet av övningen räknar man hur många streck som samlats på pappret.
6. Alternativt namnges känslorna som upptäckts under spelet. I detta alternativ kan man gå vidare genom att diskutera de upplevda känslorna och hur de påverkade spelandet.

När övningen upprepas kan man jämföra om det uppstår mer eller mindre känslor under olika dagar. Man kan fortfarande fundera på vad de dagliga skillnaderna kunde bero på. Övningen kan alternativt göras så att namnet på alla deltagare i övningen antecknas på pappret, och var och en antecknar de upplevda känslorna med hjälp av streck vid det egna namnet. Till slut räknas strecken och man diskuterar om antalet upplevda känslor kändes lämpligt för en själv. Det finns inget rätt eller fel antal.

Esimerkkiteita:

Glädje

Nedstämdhet

Avundsjuka

Entusiasm

Skuld

Rädsla

Lättnad

Vrede

Oro

Avspändhet

Snopenhet

Blyghet

Lycka

Ångest

Hat

Sorg

Förlamning

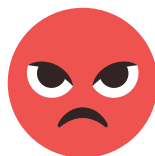
Frustration

Utanförskap

Förödmjukelse

Besvikelse

Irritation



ETISKA ANVISNINGAR

Etiska anvisningar (eng. code of conduct) är en förteckning över ansvarsfulla principer för organisationens eller verksamhetens iakttagande samt etiska spelregler. Den lyfter fram bland annat verksamhetens gemensamma värden, normer och ansvar, och drar upp riktlinjer för hurdant beteende som uppmuntras och vad som inte accepteras. Genom att skriva ut organisationens eller verksamhetens etiska mål kan man bättre se till att de är desamma för alla och att alla är medvetna om dem. Etiska anvisningarna berättar för chefer, arbetstagare och kunder på allmän nivå vad man kan förvänta sig av verksamheten, vad verksamheten förutsätter av dem och hur man vill att ärendena ska vara. För att vara betydelsefull ska genomförandet av de etiska anvisningarna följas upp, beaktas i beslutsfattandet, och varje medlem i gemenskapen (och i synnerhet personer i en dominerande ställning) ska agera föredömligt i enlighet med detta.


Det lönar sig att utarbeta guiden utifrån den egna omvärlden för att guiden bäst ska beakta gemenskapens behov. I den kan man t.ex. fästa särskild uppmärksamhet vid sociala dimensioner, jämlikhet, hållbar utveckling, informationssäkerhet eller något annat som är viktigt för samhället. Anvisningarna behöver inte vara komplicerade, eftersom deras uppgift enbart är att erbjuda ramar för verksamheten. De kan som enklast vara en förteckning över de principer eller användningsmodeller som man förbinder sig till. Ordet code of conduct används till exempel i internationella spelgemenskaper tidvis också om allmänna uppföringsregler i Discord.

 Modellen för etiska anvisningar finns som bilaga i slutet av denna guide.

JÄMLIKHETSPLAN

Syftet med jämlikhetsplanen är att planmässigt främja jämlik och likvärdig verksamhet. Via den utreder man verksamhetens eller organisationens mål och genomförande samt utvecklingsbehov. Medan de etiska anvisningarna berättar hur ärendena ska vara, berättar jämlikhetsplanen i praktiken, hur ärendena nås och vad som ännu måste göras. När jämlikhetsplanen utarbetas är det bra att beakta att jämlikhet inte enbart handlar om att ta med flickor i spelverksamheten, utan att dess perspektiv också ska omfatta olika minoritetsgrupper samt att spelandet ska vara tillgängligt.

Det är bra att utarbeta planen med hela arbetsgemenskapen för att så många synvinklar och erfarenheter som möjligt ska kunna påverka innehållet i planen. I planen ingår anvisningar om konkreta åtgärder eller verktyg med hjälp av vilka jämlikheten i verksamheten främjas. I planen kan man till exempel skriva in hur man ingriper i trakasseri och vem man kan kontakta om man upplever trakasseri. När en bra jämlikhetsplan utarbetas lyssnar man på behoven hos målgruppen (spelare, kunder, arbetstagare osv.) till exempel genom en enkät eller gemensamma diskussionstillfällen. Att inkludera målgruppen hjälper att synliggöra dolda jämlikhetsutmaningar. Planen ska uppdateras med jämna mellanrum, till exempel med ett års mellanrum eller vartannat år, för att förändringarna i verksamhetskvaliteten ska kunna beaktas.

 En modellplan för jämlikhetsplanen finns som bilaga i slutet av denna guide.

Organisationens steg mot jämlikhet

1

Skapande av etiska anvisningar.

Upprättande av jämlikhetsplan.

2



3

Planmässig och tillgänglig kommunikation.

4

Tillämpning av principerna för tryggare rum i vardagen.

9

Säkerställande av moderering av nätfunktioner.

8

Säkerställande av möjligheterna för deltagande med låg tröskel.

5

Möjliggörande av en tillräcklig utbildning.

Deltagande i nätverk som främjar jämlikhet.

10

11

Förebyggande av situationer i stället för bestraffning.

6

Stöd för socialt och ansvarsfullt ledarskap.

7

Utnämning av ansvarsperson.

LEVEL UP!



GÄSTINLÄGG: HÄMYLAN MÖJLIGGÖR EN JÄMLIK INLÄRNING FÖR ALLA

Timo Järvenpää, ansvarig lärare inom spelfostran

I Hämeenkylä koulu i Tavastby i Vanda har Elevagenterna, dvs. elever som är intresserade av informations- och kommunikationsteknik, årligen varje november sedan år 2016 (med undantag av coronaåret 2020) ordnat ett eget nätspelsevenemang, HämyLAN, för skolan. Evenemanget samlar årligen hundra konsol- och datorspelare i årskurserna 6–9 för att tillsammans tillbringa tid i spelandets tecken. Under evenemanget erbjuds gemensamma aktiviteter vid sidan av spelandet, av vilka bland annat olika tävlingar är populära. Planeringen och genomförandet av evenemanget genomförs av elevagenterna tillsammans med två av skolans lärare som handleder elevagenterna. Dessutom styr flera lärare och rektorer verksamheten under hela evenemanget, även över natten.

I evenemangen möter elever som är intresserade av att spela på webben varandra och i evenemangen har det uppstått nya kompisförhållanden som annars inte skulle ha blivit möjliga. I evenemangen får också lärarna träffa eleverna via dera intressen på ett helt annat sätt än traditionellt på lektionerna. Vi har fått god respons om evenemangen speciellt av vårdnadshavarna. De anser att det känns tryggt att låta eleverna njuta av att vara tillsammans och spela under evenemangen.

Evenemanget HämyLAN har fått särskild betydelse som en av skaparna av gemenskap i vår skola. Elevagenterna, som genom sitt eget arbete vill göra det möjligt för eleverna i skolan att tillbringa tid där tillsammans med andra, väntar på planeringen av evenemanget i höst. Evenemangets 100 datorplatser reserveras årligen på några dagar, varvid andra elever också väntar på evenemanget.

Deltagarna representerar mångsidigt eleverna i vår skola. I evenemanget deltar personer i olika åldrar och oberoende av kön, personer med olika spelarefarenheter samt aktörer som spelar med olika apparater. Intresset för att spela förenar deltagarna under evenemanget, varvid framhävandet av olika utgångspunkter inte framhävs. Det är glädjande att årligen se att både tävlingsinriktade och tystare elever tillbringar en spel natt tillsammans, eftersom de inte nödvändigtvis arbetar tillsammans i skolundervisningen. Avsikten är att deltagarna enligt deras önskemål ska få en datorplats antingen nära kompisarna eller på en lugn plats, så att alla känner sig trygga under evenemanget.

Under evenemangen har det inte framkommit några trakasseri- eller mobbningsfall som vi skulle ha varit tvungna att ingripa i. Under årens lopp har förutom skollärare också personalen i den lokala ungdomsgården samt skolkuratoren deltagit åtminstone en del av tiden i evenemangen. Man ingriper i eventuell trakasseri eller mobbningsituationer i enlighet med skolans normala praxis. En vuxen i skolan som upptäckt eller fått kännedom om osaklig verksamhet ingriper omedelbart i situationen och för situationen till antimobbingsgruppen för fortsatt utredningen. Till antimobbingsgruppen hör skolans lärare och personer inom social- och hälsovården med anknytning till skolan.

Som lärare är det underbart att njuta av glädjen att spela tillsammans och möta eleverna i deras intresse för att spela. Under natten hinner man möta eleverna på ett annat sätt än i den normala undervisningen och föra intressanta diskussioner om deras spelande och i allmänhet om de ungas liv. Utöver att spela i ett frivilligt evenemang lär man sig den allmänna delen i grundläggande undervisningen i enlighet med dess mål. Av de övergripande målen stöder evenemanget kulturell kompetens, social kompetens (L2) samt förmågan att ta hand om sig själv och vardagskompetensen (L3), vars praktik är oerhört viktig för det framtida studie- och arbetslivet.

Nätspelsevenemangen har skapat en spelvänlig atmosfär för vår skola. Godkännande av spelandet som en del av den ungas liv och kommunikation om spelandet har under de senaste åren ökat i skolans vardag.

Tryggare rum

I kontexten för principerna för tryggare rum hänvisar ordet säkerhet till den sociala dimensionen, dvs. människornas sociala attityder och interaktion. Målet med principerna för tryggare rum är att få alla människor att känna sig välkomna oberoende av sina personliga egenskaper (kön, etniskt ursprung, sexuell läggning, funktionsförmåga, språk, klass eller någon annan egenskap som tillhör personen).

I samband med principerna används inte begreppet ”tryggt rum” utan begreppet ”tryggare rum”, eftersom man under inga omständigheter helt kan garantera att diskriminering inte sker i fråga om tjänster eller rum. Med principerna byggs proaktivt tryggare rum, där man aktivt arbetar för att förhindra diskriminering. Varje deltagare ansvarar dock för sitt eget beteende och påverkar genom sin verksamhet rummets trygghet för medmänniskorna. Varje användare av ett rum förbinder sig till principerna. Därför lönar det sig alltid att tillsammans med andra användare utarbeta principerna för ett tryggare rum. Det lönar sig att granska principerna regelbundet och uppdatera dem vid behov. Genomförandet av dem och kommunikationen om dem är en väsentlig del av skapandet av en tryggare atmosfär.



AVTAL OM ETT TRYGGARE RUM

Syftet med utarbetandet av avtalet om tryggare rum är att utreda genom hurdan växelverkan, hurdant beteende och hurdana verksamhetssätt människor kan känna sig välkomna i rummet. Avsikten är inte att utreda deltagarnas allmänna erfarenheter av trygghet och diskriminering, utan att hitta konkreta sätt att öka tryggheten som är kopplade till deltagarna. Genomgången av processen tillsammans med alla deltagare är betydelsefull för att alla ska känna sig delaktiga i avtalet och kunna förbinda sig till det. Därför lönar det sig inte att direkt kopiera ett annat avtal om ett tryggare rum och det är bra att skapa ett separat avtal för varje verksamhet eller liten grupp. Delaktighet är nyckeln till att skapa tryggare rum.

SKAPANDE AV ETT AVTAL OM TRYGGARE RUM

Alla tillfrågas:

Vad behöver jag för att kunna delta?

Vad behöver jag för att känna mig trygg/respekterad?

- Alla antecknar sina svar privat, cirka 2–5 min. Efter det sammanställs svaren till exempel på ett stort papper eller i ett utdelat dokument. Svaren sammanställs med namn eller anonymt, vilket som känns lämpligast för gruppen.
- Gemensamma principer/regler formuleras på basis av svaren.
- Om avtalet överträds, planeras och antecknas verksamhetssätten tillsammans.
- Avtalet hålls framlagt i rummet eller t.ex. i Discord.
- Avtalet kan också ingås genom diskussion.
- Avtalet uppdateras tidvis.
- Med sökmotorerna på webben hittar man färdiga modeller och exempel på principer för ett tryggare rum.

TRYGGARE RUM PÅ WEBBEN

”Online är offline”, det vill säga på webben gäller samma regler för uppförande och ansvar som utanför webben. Principer för tryggare rum kan också utarbetas för spelverksamheten på webben, vilket stöder röjningen av plats för de ungas egen röst och identitet. Det är bra att på ett tydligt sätt i streamer, nätgemenskaper och under virtuella evenemang lyfta fram de principer som utarbetats, eftersom besökarna kommer och går friare och inte nödvändigtvis märker till exempel sådan information som snabbt visas enbart i början av streamen.

I webbverksamhet och virtuella evenemang är det bra att ha moderatörer som i sin verksamhet kan motsvara ordningsvakter i fysiska evenemang. Rollen kan dock variera beroende på aktörens behov. Moderatörerna ska vara tydligt identifierbara och ha tillgång till tillräckliga verktyg och på förhand överenskomna metoder för att hantera personer som uppför sig på ett störande sätt.

När det gäller att skapa tryggare rum för digitala plattformar, såsom distanstillställningar eller Discord, är det särskilt viktigt att klä följande i ord:

- På vilka grunder kan samtal eller meddelanden raderas?
- På vilka grunder kan en debattör hindras från att delta i tjänsten?
- Vem är moderator för diskussionen och vem kan man kontakta om diskussionen upplevs osaklig eller diskriminerande?
- Hur länge kan spärningen gälla?

HINDERSLÖST OCH TILLGÄNGLIGT SPELRUM

I en jämlikare spelverksamhet beaktas förutom sociala situationer även fysisk hinderlöshet och tillgänglighet. Det vanligaste sättet att sörja för hinderlöshet är att säkerställa att man i den byggda miljön så lätt som möjligt kan röra sig med rullstol eller andra hjälpmedel. Genom att sänka trösklar, bredda dörrar, sörja för tillträde till inva-wc, erbjuda ramper och hissar samt placera möbler på tillräckligt avstånd kan man påverka lättheten att röra sig.

En tillgänglig miljö omfattar dock också andra frågor, såsom beaktande av syn, hörsel och förståelse. Det är bra att använda tillräckligt med kontraster och distinkta färgnyanser, som beaktar exempelvis färgblindhet, på skyltar och i rummets material. Med akustiska signaler och ljuddämpande material kan man underlätta gestaltningen via hörseln. Tillgängliga visuella skyltar och signaler kan också användas i verksamheten på webben.

Olika sensoriska överkänsligheter kan utgöra ett hinder för deltagandet, om de inte beaktas vid planeringen av rummet. Till exempel för svag belysning kan anstränga ögonen och för ljus kan orsaka migrän. Kontinuerliga höga ljud eller störande surr kan belasta koncentrationsförmågan och trötta ut snabbare. Användning av kraftiga doftämnen kan orsaka andningssymtom eller huvudvärk. Dessa belastar varje deltagares välbefinnande, även om de inte utlöser allvarigare symtom hos alla. Om miljön eller till exempel de sociala situationerna blir för belastande, kan deltagarna erbjudas ett trivsamt rastutrymme eller ett tyst hörn för korta andhämtningspauser.

I spelverksamheten kan man också beakta tillgängligheten genom att erbjuda olika alternativa spelkontroller, möss som är lämpliga för vänster- och högerhänta, justerbara bord och stolar, till exempel med beaktande av olika stora spelare, genom att i huvudsak använda hörlurar i stället för högtalare och genom att lära unga att använda spelens tillgänglighetsinställningar. I många populära spel är det möjligt att reglera exempelvis färgnyanser, kontraster, röster, vibration, fontstorlek och tryckbara tangenter. Dessa kan rentav vara till nytta i vissa tävlingssituationer, eftersom de kan försnabba upptäckandet av motståndare eller minska handens belastning vid tangentställningen.

Att sörja för tillgängligheten innebär inte bara beaktande av spelare med funktionsnedsättning utan ökar alla deltagares bekvämlighet och underlättar deltagande. Varje person har situationer i sitt liv där spelet försvåras, till exempel på grund av tillfälligt nedsatt syn eller hörsel, handskada, ryggsmärta eller andra symtom. Om spelverksamheten redan har planerats så att den är så tillgänglig som möjligt, ökar det möjligheten att fortsätta med den kära hobbyn också när något överraskande händer en själv. Genom att göra tillgänglighet till en normal del av spelhobbyn sänks tröskeln för alla att använda hjälpmedel som lämpar sig för dem själva.

TRAKASSERIOMBUD

Trakasseriombudet är en tillförlitlig person som genomgått utbildningen för trakasseriombud, som man kan kontakta om man stöter på trakasseri i verksamheten. Hen stöder också verksamhetsarrangören i att skapa ett tryggare rum. Hen har tystnadsplikt som hör till förtroendepositionen, och på grund av tystnadsplikten kan hen på ett allmänt sätt informera verksamhetsarrangörerna om situationerna. Trakasseriombudet får inte sprida identifierbara skildringar eller personuppgifter till andra utomstående. Närmare information till myndigheterna får ges endast i brottmål eller i situationer som hotar en persons hälsa.

Trakasseriombudet möter, lyssnar och löser situationen enligt klientens önskemål. Lösningen kan vara att lyssna och diskutera eller mer konkret genom att hänvisa till andra tjänster eller stöd. Ibland kan den som tar kontakt vilja reda ut situationen med den som trakasserat. Då har trakasseriombudet till uppgift att kontakta båda parterna och styra dem till att be om förlåtelse och förlåta. Trakasseriombudet som arbetar i digitala miljöer kan också bli tvungen att utreda trakasseriformer som är typiska för dessa miljöer, såsom doxing eller hatretorik i memer.

Vid allvarigare trakasseri-situationer kan moderatören eller ordningsvakten avlägsna trakasseraren från verksamheten. Trakasseriombudet vidtar inte några disciplinära åtgärder. Om det är fråga om ett brott, kan situationen inte behandlas enbart med hjälp av trakasseriombudet eller som en intern angelägenhet inom verksamheten, utan situationen ska alltid anmälas vidare till myndigheterna. Om det är osäkert ifall det är fråga om ett brott eller inte, kan råd begäras till exempel av brottsofferjouren (riku.fi).

Övriga skyldigheter i anslutning till rollen ska fastställas med arbetsgemenskapen, eftersom den påverkas av spelverksamhetens omfattning, läge och antalet anställda. I en mindre organisation kan det vara nödvändigt att kombinera trakasseriombudets roll med en annan uppgift och i en större organisation kan det finnas behov av flera trakasseriombud. Trakasseriombuden finns traditionellt på plats för deltagarna i verksamheten, men det kan också uppstå stödbehov hos arbetstagare. I synnerhet frivilliga arbetstagare vid större evenemang kan behöva en neutral part med vem man kan diskutera om trakasseri-situationerna.

Då rollen fastställs bör man alltid granska maktutövningen och dess konsekvenser för sammanslutningens verksamhet. Allmänt taget ska en person som inte har någon annan betydande roll inom upprätthållandet, begränsningen eller beslutsfattandet av ordningen (såsom ordningsvakter, ledningsgrupp, ansvarig ledare osv.) vara verksam i trakasseriombudets uppgifter. Detta garanterar att hens verksamhet förblir så opartisk och konfidentiell som möjligt, och att det inte uppstår konflikter i fråga om utövandet av makt eller ansvaret för olika roller.

Vem som helst som lämpar sig för uppgiften kan fungera som trakasseriombud. Goda läsfärdigheter i sociala situationer, stresstålighet samt förmåga att lugnt bemöta personer som befinner sig även i svåra känslotillstånd räknas som merit. Trakasseriombudet ska fungera så neutralt som möjligt – hen får inte egga upp trakasseri-offret eller döma trakasseraren. Man bör komma ihåg det mänskliga perspektivet att människor själva i grunden inte är onda, men man kan bedöma och ingripa i deras handlingar. Gärningsmannen är alltid ansvarig för sina handlingar, vare sig det är fråga om en felbedömning eller en uppsåtlig gärning.

FUNDERINGAR: HUR EMOTTAS TRAKASSERIFALLEN.

Fundera på den spelverksamhet du ordnar. Om det skulle förekomma trakasseri mot en ung person:

- - Hur bemöts hen och av vem?
- - Vem är ansvarig?
- Hur förverkligas den ungas rätt till privatliv? Har aktörerna tystnadsplikt och på vilket sätt har det avtalats om den? När ska föräldrarna underrättas om det är fråga om en minderårig (9-/13-/16-åring)?



GÄSTINLÄGG: DET TEMATISKA RUMMET I UNGDOMSARBETET I HYVINGE

Jenni Lappalainen, ansvarig ungdomsarbetare för det tematiska ungdomsrummet

Ungdomstjänsterna i Hyvinge har tre ungdomslokaler: ett köpcentrum-ungdomslokal med öppen verksamhet, en riktad lokal för ungdomsarbete och en tematisk lokal för ungdomsarbete. I detta sammanhang består det tematiserade ungdomsarbetet av verksamhet som är riktad till olika grupper: till exempel verksamhet som byggts upp kring en viss hobby, arbete som riktar sig till en viss målgrupp eller sysselsättning som unga ordnar för varandra.

År 2023 finns följande verksamheter i den tematiska lokalen för ungdomsarbete i Hyvinge: Spelhuset, Animeklubben, regnbågscaféet, Tjejkvällen, konstgruppen Poimu, DnD-spelgruppen, Miniaturklubben, Pokemon TCG-klubben, Soha-gruppen för unga vuxna samt kvällar för unga personer med utvecklingsstörning. Lokalen är ungdomsgården Pointti, som består av fem rum. Lokalerna är inredda för att fungera för olika användningsbehov från kök till vardagsrum, hobbyrum samt rum som lämpar sig för spelande. Klubbarna och verksamheterna löper parallellt så att det under en del kvällar pågår tre separata verksamheter samtidigt.

Tidigare när spelverksamheten var i samma lokal som det öppna ungdomsarbetet kunde man möta utmaningar i fråga om ”vem lokalen tillhör”: ungdomsgården Silta hade varit ett ungdomshus sedan 1976, så historien för den öppna verksamhetens lokal var lång. På basis av detta var ungdomsgården förknippad med antaganden om verksamhetens innehåll, besökarkåren och vem verksamheten är riktad till.

I princip är verksamhetsmodellen inte ny, eftersom det redan 2009 fanns en kväll för unga som ordnades på torsdagar i stadsdelen Martti i Hyvinge. Lokalerna utnyttjades samtidigt av Warhammer-klubben, Bofferklubben och Animeklubben. Då fungerar klubbarna separat i intilliggande rum, men gemenskapligt. Under kvällen deltog flera besökare i två klubbar – och i bästa fall i alla tre klubbar. I och med klubbarnas parallella verksamhet utvidgades många ungdomars vänskrets, hobbymöjligheterna blev mångsidigare och samhörigheten ökade. Redan då var en del av verksamheterna de ungas egna verksamhetsgrupper: Boffer- och Animeklubben började båda som egna verksamhetsgrupper för unga vid sidan av Warhammer-klubben. De ungas egen verksamhetsgrupp är en klubb/grupp som uppstår från de ungas idé och aktivitet i genomförandet. Ungdomarna ordnar verksamheten för varandra med stöd av ungdomstjänsterna: ungdomarna själva ansvarar för innehållet och verksamheten och ungdomstjänsterna erbjuder lokalerna samt det stöd som behövs för att upprätthålla verksamheten.

Sådana här grupper skapar mångsidigt innehåll som de unga vill ha under ungdomstjänsten och gör det möjligt att utnyttja lokalerna fullt ut utan att handledarresursen binds till verksamheten. Bland verksamheterna 2023 är konstgruppen Poimu och Miniaturklubben de ungas egna verksamhetsgrupper. När båda grupperna är i huset finns ungdomshandledarna i de närliggande lokalerna, men ungdomarna ansvarar själva för innehållet och klubben.

Möjligheten att genomföra egna verksamhetsgrupper utvidgar ungas jämlikhet: till exempel behöver man inte själv kunna anvisa resurser för konstnärlig verksamhet, utan man har gemensam användning av verktyg från digital teckning till målning samt mångsidig teknik. Tack vare den på förhand uppbyggda praxisen har man som snabbast på en vecka kunnat genomföra de ungas idé till aktiv verksamhet.

Ungdomstjänsterna ordnar verksamheter vid ungdomslokalen Point, vilka de unga har fått ha önskemål om eller som på basis av besökarantalet och responsen är betydelsefulla för sina besökare. Som exempel på dessa kan spelverksamheten nämnas. Efter öppna verksamheten är spelverksamheten den mest omfattande verksamhetshelheten för ungdomstjänsterna i Hyvinge och för varje vecka samman unga som inte har kunnat nås i den öppna verksamheten. Syftet med regnbågscaféet är att erbjuda sina besökare en trygg och kamraterna lokal, men upprätthållandet av regnbågsverksamhet framför också buskapet om likvärdiga värderingar för de unga som är verksamma i lokalen och för omgivningen.

I varje Points verksamhet finns tydliga verksamhetsprinciper som genomgått tillsammans med de unga och som baserar sig på ett tryggare rum och gemenskap. Verksamheterna är politiskt och religiöst obundna, och frågor som gäller värderingar diskuteras inte respektlöst ens i situationer som media skulle ha mycket att säga om. Dessutom respekteras kroppsfreden noggrant, inte ens till exempel spelfigureernas utseende bedöms med kroppsliga egenskaper. När man spelar (och överhuvudtaget!) talar man respektfullt: ingen, inte ens en själv, skäller eller kritiserar sin spelkompetens och skriker inte åt motståndaren ”även om de inte skulle vara närvarande”. En gemensam, respektfull talkultur har krävt ihärdighet och arbete i fråga om utmanande kommentarer, men har gett ett gott resultat.

Verksamheterna är avgiftsfria, icke bindande och den unga behöver inte kunna identifieras. Medlemskortet är frivilligt. I lokalerna beaktas strävan efter tillgänglighet och vi utvärderar verksamheten och lokalerna regelbundet samt diskuterar med arbetsgemenskapen och de unga.

Trots allt har man stött på och kommer att stöta på utmaningar i verksamheten – det viktigaste är att lära sig att leva i situationer, lita på yrkesskickligheten och vara beredd att granska riktlinjerna. Den vanligaste utmaningen i början av säsongen är att tillsammans med de nya besökarna frigöra sig från bland annat att kalla andra för nybörjare. Man måste vara beredd att upprätthålla riktlinjer och en respektfull talkultur så att gemenskapens sätt att tala inte blir mer toxisk. Det kräver tålamod också av gamla besökare: en del av de unga har ett inlärt och väldigt aggressivt sätt att tala när det gäller att spela, och att vänja sig av med gammalt är inte lika lätt som att lära sig något nytt.

Utmaningen ökar när värderingarna (till exempel det hemlärdade) står i konflikt med ungdomslokalen. En sådan situation har förekommit mellan unga med invandrarbakgrund och regnbågsunga, där sexuella minoriteter utsattes för fördomar som gav sig uttryck i attityder. Under hösten 2022 var vi tvungna att begränsa en del av de unga till att delta i spelverksamhet endast när regnbågsverksamheten inte är i gång för att undvika otrygga situationer bland de unga, eftersom vi genom diskussionen inte fick de nödvändiga resultaten. Nu under våren 2023 har vi kunnat häva begränsningarna när situationen har lugnat sig.

Vi har också stått inför en ny situation med språkliga utmaningar, där ett kyrilliskt tangentbord inte ens på flera månader kunde fås till lokalen på grund av att det var slut i lagret och man inte kunde hitta ett gemensamt språk utan översättare. Gemenskapen började inte byggas upp mellan besökarna på ett naturligt sätt.

Till slut hittades svaret i spelverksamhetens ursprungliga källor: samhörigheten byggs upp mellan de unga när de har ett spel som den ena vill lära sig – till exempel VR-setet – och den andra kan lära.

Det gemensamma språket är en gemensam hobby och en gemensam syssla: den samhälleliga sidan av spelverksamheten.

Kommunikation

Planerna på jämlikhet mellan spelgemenskaperna som görs upp med goda avsikter glöms lätt om de inte ständigt hålls framme och om de inte konkret syns i den vardagliga verksamheten. Verksamhetsarrangören bör tänka på vilka frågor hen kommunicerar verbalt och vilka frågor som också kunde fungera som visuellt budskap. Genom kommunikation kan tröskeln för deltagandet sänkas redan före de första mötena och känslan av samhörighet mellan deltagarna ökas. God kommunikation synliggör verksamhetens värden och vad samfundet förutsätter av deltagandet samt erbjuder deltagarna.

Högklassig och mer inkluderande kommunikation kräver yrkesskicklighet, arbetstid och resurser. Det är mycket svårt att utföra det i samband med andra tidskrävande arbetsuppgifter. Det är bra att den arbetstagarare som genomför kommunikationen får utbildning och stöd till exempel för att genomföra en lättläst och lättillgänglig kommunikation, visuell yttring och beaktande av hjälpmedel.



Minneslista för jämlikare kommunikation

- Använd alternativa texter till bilderna** (eng. alt text) och lättläst språk i kommunikationen. Den viktigaste informationen borde hittas vid första anblicken och med hjälpmedel.
- Utnyttja symbolerna** i den icke-verbala kommunikationen (till exempel regnbågsflaggan är synlig på väggen eller Discord i annonsutrymmet/infokanalen).
- Använd fotografier av alla olika spelare**, om din verksamhet är öppen för alla. Att visa endast en spelargrupp ger en ensidig uppfattning om målgruppen för verksamheten.
- Utarbeta material på olika språk** enligt besökarnas behov (finska, engelska, svenska ... men vid behov också ryska, arabiska och så vidare).
- Använd visuella rumstavlor eller affischer** – även digitala.
- Skriv anvisningar** för nybörjare: hur kommer du med? Vad behöver du veta? Anvisningarna kan vara i en rolig form, såsom video eller serie.



En bild berättar mer än tusen ord.



FUNDERINGAR: NÄR EN NY UNG ANLÄNDER TILL SPELRUMMET...

Placera dig i rollen som ny besökare. Besökaren kan för första gången delta i verksamheten som du ordnar antingen i ett fysiskt spelrum, en turnering, ett evenemang eller en nätgemenskap. Du lyckas bäst i uppgiften när du konkret rör dig i spelrummet på samma sätt som en ny besökare skulle göra. Vad ser den nya besökaren? Vilken information får hen och på vilket sätt? På vilket sätt tas hen emot? Hur förändras det första intrycket, om den nya besökaren till exempel är en flicka, regnbågsungdom, en invandrare eller en ung person med funktionsnedsättning?

MARKNADSFÖRING AV VERKSAMHETEN

Lockandet av nya deltagare har en nyckelställning med tanke på spelverksamhetens kontinuitet. Verksamheten kan under en tid klarat sig med hjälp av standardbesökare, men den krymper långsamt om nya deltagare inte kan lockas till platsen. På grund av detta är det bra att planera på vilket sätt verksamheten marknadsförs och till vem. Vid marknadsföringen bör man fundera på hur olika val eventuellt stärker fördomar och stereotyper, hur de utestänger eller involverar olika ungdomsgrupper eller föräldrar till unga, och om de är ändamålsenliga till exempel med tanke på verksamhetsmålen. En del av marknadsföringen bör också riktas till de ungas föräldrar, eftersom en stor del av ungdomarna fortfarande får information om nya hobbyverksamhetsmöjligheter via sina föräldrar.

Ett bra sätt att öka synligheten av mångfalden i marknadsföringen är att samarbeta med olika lokala organisationer eller tjänster som främjar jämlikhet. Man kan fråga dem om stöd i jämlikhetsärenden, samarbetsmöjligheter eller ordna besök med låg tröskel för att bekanta sig med spelrummet. Ett annat sätt är att delta i evenemang, jippon och temadagar. Till exempel deltagande i ett lokalt Pride-evenemang kan sänka tröskeln för regnbågsunga att delta i verksamheten när de först får kännedom om verksamheten i en tryggare miljö.

Sensitiviteten och risken att göra fel är också bra att beakta i marknadsföringen. Verksamhetens egentliga innehåll ska överensstämma med vad som förmedlas vidare. Om det till exempel i reklam för verksamheten syns personer som tillhör minoriteter, men verksamhetens strukturer inte stöder deras deltagande, faller man offer för tokenism. Tokenism innebär praxis där organisationen drar nytta av att kommunicera utåt med mer inkluderande föreställningar, men inte internt handlar enligt jämlikhetsprinciperna. Ofta överskattas underrepresenterade personer (såsom invandrare eller personer som tillhör sexuella minoriteter och könsminoriteter) utåt till exempel genom att man berättar att ”vi är inkluderande när vi har en arbetstagare som representerar minoriteter i en organisation med 100 personer”. Även kommunikation med god vilja, där man vill betona till exempel spelarnas mångfald, kan falla offer för tokenism. Att lämna mångfalden utanför kommunikationen är å andra sidan ett fenomen som föder sig självt och tokenismen kan inte elimineras helt innan samhällets värderingar, verksamhetsmodeller och strukturer genuint blir jämlikt tillgängliga för alla.

ANVÄNDNING AV MEMER I MARKNADSFÖRINGEN

Memer är ett mycket bra sätt att få synlighet bland ungdomar. De kan dock omedvetet upprätthålla diskriminering, om de delas utan att deras ursprung eller allmänna betydelse klarläggs. Ett bra exempel på detta är Pepe The Frog-memen, som är allmänt populär och som också har ett starkt samband med kommunikation som stimulerar extremhögerörelsers hatretorik. Förutom reaktionsbilder används memmer också mycket som spelarprofilernas ikoner samt som Discord-smilisar, vilket gör det svårare att upptäcka deras eventuella diskriminerande innehåll

POSITIV RETORIK

Människorna har begränsad kapacitet att agera i sociala situationer och miljön påverkar vår verksamhet. Starka känslotillstånd och tankar överförs lätt från en person till en annan. Om miljön gynnar neutrala tillvägagångssätt eller tänker att ”det grövsta skämtet nu bara hör till spelkulturen och inte behöver ändras”, ger det också utrymme för hatretorik och likgiltighet.

Syftet med den positiva retoriken är att ta utrymme från hatretoriken genom att betona varje persons människovärde och genom att erbjuda alternativa berättelser som väcker empati samt positiva berättelser om mångskiftande spelare. Som enklast är det att stå på diskrimineringsobjektets sida och stödja denna. I situationen visas det genom egen handling att hatretorik inte accepteras och att man måste ingripa i den. Personer som blivit objekt för hatretorik kan inte åläggas eller ansvara för att ändra attityderna kring dem, utan för detta behövs var och ens gemensamma insats.

Den positiva retoriken är inget direkt svar på påståenden i hatretoriken och avsikten är inte att börja utmana hatretoriskt innehåll. En direkt utmaning leder ofta bara till en ond cirkel av kommentarer och kan förvärra situationen. Genom att betona positiva drag som väcker empati försöker man få till stånd en förändring i tänkesättet. Den positiva retoriken ska medvetet och aktivt utnyttjas långsiktigt så att det stöder främjandet av jämlikhet i gemenskapen. Genom att inkludera positiva berättelser eller exempel i sociala medier, i marknadsföringskampanjer eller i diskussionen om spelverksamheten ges plats och röst åt personer som förekommer i berättelserna. Samtidigt berättar detta för alla att dessa människor beaktas och uppskattas i verksamheten och är välkomna att delta.

FUNDERINGAR: VEMS HANDLING.

Tänk på din handling. Vems röster och berättelser kommer fram? Vem blir utanför? På vilket sätt kunde olika berättelser lyftas fram i din verksamhet?

OM DU ÄR OBJEKT FÖR EN HATKAMPANJ ELLER TROLLNING...

Ibland kan det hända att du som fostrare eller spelare blir objekt för hatretorik eller trollning. Du kan också möta unga som blivit objekt för en hatkampanj och som behöver råd. I en sådan situation kan man försöka agera på följande sätt för att lugna ner situationen:

1. Håll dig lugn och reagera snabbt.

Kom ihåg att rykten och trakasserier i sociala medier, spel eller nätgemenskaper ofta går över inom några dagar eller veckor och sällan har långvarig inverkan utanför verksamheten på nätet.

Om situationen beror på ditt eget misstag, be synligt om ursäkt. Raderandet av det ursprungliga misstaget kan öka trakasserier, och sannolikt sprider någon redan en kopia av misstaget i de sociala medierna. Det viktigaste är att uppriktigt erkänna sitt eget misstag och försöka ändra på beteendet.

Om situationen inte beror på ditt eget misstag kan du välja hur du reagerar på situationen. Reaktionen är individuell och det finns inget rätt sätt att reagera på. Du kan till exempel besluta att hålla dig så säker som möjligt genom att lämna tjänsten tillräckligt länge och låta bli att delta i diskussionen. Du kan också genom dina egna meddelanden rikta uppmärksamhet mot trakasserier och dem som utför det, varvid du eventuellt kan påverka diskussionsklimatet och orsaka påföljder för trakasserarna. Det ökar också risken för allvarigare och långvarigare trakasserier.

2. Skydda ditt some-konto.

Ta i bruk säkerhetsverktygen. Byt lösenord, använd 2-fasig identifieringen, radera dina egna identifikationer (bl.a. telefonnummer, e-postadress, lokaliseringssuppgifter) från publikationer som syns för andra. Om du vill vara särskilt försiktig ska du inte använda samma användarkod i varje tjänst. Du kan också skapa separata koder för privat och offentligt bruk. Många konton kan tillfälligt göras privata, varvid du bättre kan kontrollera vem som ser dem och vem som inte gör det.

Om man försöker skapa ett varumärke som anknyter till namnet runt spelandet, reservera namnet för varumärket på varje social medieplattform, även om du inte skulle använda plattformen. På detta sätt kan trakasserarna inte utge sig för att vara du med ett falskt konto.

3. Spara bevisen.

Ta bildkapningar av störande meddelanden och spara eventuella namn samt övriga kontaktuppgifter/URL-adresser på användarkonton. Du kan använda dessa som bevismaterial i synnerhet vid långvariga och allvarliga trakasserisituationer. OBS! Kom ihåg att göra detta innan du blockerar användarna eller raderar meddelandena.

4. Blockera användare och radera meddelanden.

Det bästa sättet att hindra hatretorik från att spridas på webben är att helt och hållet avlägsna det. Du kan bockera och rapportera personerna som deltar i trakasserier. Trakasserarnas spam tar plats av saklig diskussion och kan i värsta fall leda till en okontrollerbar tvist mellan de personer som försvarar dig och de som trakasserar dig. Då kan det vara bra att för en stund stänga kommentarerna eller göra sitt eget konto privat, rensa meddelandena och göra kontot synligt igen när situationen lugnat ner sig.

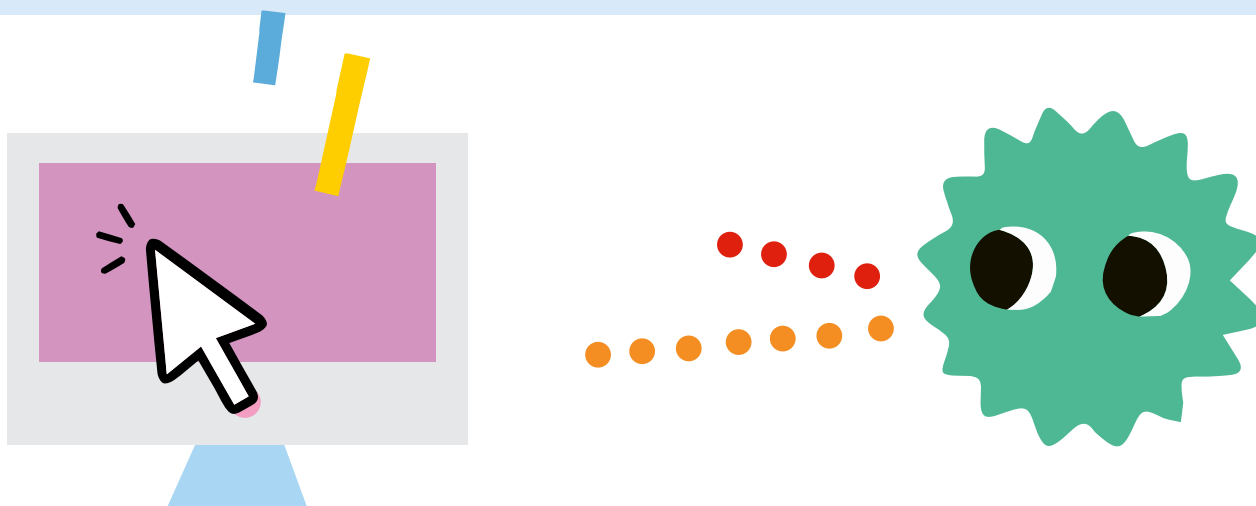
5. Be om hjälp.

Diskussionens nyans kan bli mycket tråkig och det kan vara svårt att hålla sig borta från den. Du kan be en pålitlig vän eller bekant följa diskussionen i stället för dig, moderera situationen och filtrera bara de meddelanden som är nödvändiga. Trakasserier kan också utvidgas till att gälla din vänskrets och din familj, och då lönar det sig att informera dem så snart som möjligt om situationen.

6. Gör vid behov en brottsanmälan eller barnskyddsanmälan.

Om du utsätts för hot om våld eller om dina privata uppgifter sprids utan samtycke, kan du göra en brottsanmälan till polisen. Via Brottsofferjouren kan du med låg tröskel få mer information om vad du kan göra och när det är fråga om ett brott. Om objektet för eller gärningsmannen bakom trakasserier är en minderårig, är det i vissa fall nödvändigt att göra en barnskyddsanmälan.

Orsaken till trakasserier på webben är ofta att man söker uppmärksamhet och en reaktion av objektet. Många trakasserare upphör med sin verksamhet om de inte får önskat gensvar.





GÄSTINLÄGG: E-SPORT I FINLAND – ÅTGÄRDER FÖR ATT FRÄMJA JÄMLIKHET OCH JÄMSTÄLLDHET

Mirka Otsonkoski, vice ordförande, Finska e-sportförbundet (Seul rf)

Finska e-sportförbundet – SEUL rf är centralorganisationen för den finländska tävlingssportens. Organisationen har som uppgift att utveckla och lyfta fram den elektroniska sporten och sina medlemmars verksamhet. Förbundet har genom sin egen verksamhet aktivt strävat efter att utveckla läget i fråga om jämlikhet och jämställdhet på det finländska e-idrottsfältet. År 2018 publicerade förbundet den första enkäten om jämlikhet och jämställdhet. Resultaten av enkäten belyste åsikterna hos grenens hobbyutövare, yrkesutbildade personer och aktörerna på fältet om situationen där. På basis av dessa resultat samlade arbetsgruppen ihop åtgärder för att förbättra situationen på fältet. Åtgärderna har samlats i förbundets jämlikhets- och jämställdhetsplan. År 2023 bereder förbundet sin tredje jämlikhets- och jämställdhetsplan.

Under årens lopp har bland annat följande helheter valts som åtgärder i jämlikhets- och jämställdhetsplanen:

Mångfaldigande av spelarbilderna

Syftet med åtgärden är att utvidga uppfattningen om spelaren. Fastän spelandet är allas gemensamma hobby, tas det ofta för givet att spelaren är en ung man. Som en del av denna åtgärd uppdaterade förbundet sin mediebank med bilder där också företrädare för andra kön syntes. Uppdateringen av mediebanken genomfördes i samarbete med Non-Toxic-projektet.

Skapande av verksamhetssätt för diskrimineringsituationer

Anvisningar och utbildning för trakasseriombuden har beretts redan 2019–2020. Trakasseriombud är till exempel en utbildad person som deltar i evenemang eller gemenskaper och erbjuder stöd och hjälp i en situation där en person upplever sig ha blivit trakasserad. Trakasseriombud kan också agera i en webbmiljö. En utmaning vid tillhandahållandet av utbildningen var den dåliga tillgången till det material som hänförs till utbildningen och ämnet. År 2023 tog utbildningen för trakasseriombuden dock ett stort framsteg, då Non-Toxic-projektet skapade en grund för utbildningen. Utbildningarna kommer att inledas på fältet för e-sport under hösten 2023.

Kartläggning av samarbetsmöjligheter inom handikappsporten

År 2019 tilldelade den dåvarande Suomen vammaisurheilu ja -liikunta (VAU ry), nuvarande Finlands Paralympiska kommitté, förbundet Ahos-projektet, som var avsett för att skapa nya möjligheter bland e-sporten för personer med nedsatt rörelse- och/eller funktionsförmåga. Ahos-projektet svarade på målet med jämlikhets- och jämställdhetsenkäten att kartlägga möjligheterna för samarbete inom handikappidrotten.

Publikationer

Förbundet har publicerat material gällande ämnet, bland annat en etisk anvisning för e-idrott i Finland. Den etiska anvisningen innehåller anvisningar om beteende, respekt mot medspelare och ökad jämlikhet. Anvisningen innehåller dessutom praktiska tips för spelarna, arrangörerna och spelarnas föräldrar.

Förbundet publicerade en Guide för tillgängliga evenemang som en del av Ahos-projektet. Guiden utarbetades år 2020 i samarbete med Finlands Paralympiska kommitté och genomfördes på basis av en tillgänglighetskartläggning som gjordes under LanTrek-evenemanget. I guiden finns information om frågor som evenemangsarrangören ska beakta med tanke på tillgängligheten, såsom att man under evenemanget kan röra sig hindersfritt med rullstol. Dessutom ordnades en studieresa för att bekanta sig med tillgängligheten vid VM-tävlingarna, som ordnas av den internationella takorganisationen IESF (International Esports Federation), som en del av Ahos-projektet.

Utbildningar

Den första Non-Toxic-certifikatsutbildningen ordnades år 2021 av förbundet i samarbete med Non-Toxic-projektet. Utbildningens syfte är att bekanta sig med situationen på det inhemska e-sportfältet med tanke på jämlikhet och jämställdhet. En gemensam utbildning med dess diskussioner uppmuntrar till gemensamt ansvar i frågan. De aktörer som deltagit i utbildningens slutresultat utarbetar egna planer för jämlikhet och jämställdhet.

Efter att ha utfört utbildningen får aktörerna tillgång till ett certifikat som till exempel kan bifogas till aktörens webbsidor. Certifikatet informerar dem som läser aktörens webbsidor, till exempel spelarnas föräldrar, om att aktören är förtrogen med ämnet och visar ansvarstagande i sin egen verksamhet.

Till förbundets övriga utbildningar, till exempel tränar- och domarutbildningar, har lagts till ett avsnitt om jämlikhet och jämställdhet på e-sportfältet.

Samarbete med Non-Toxic-projektet för en icke-diskriminerande spelkultur

Förbundet har samarbetat intensivt med Non-Toxic-projektet i fråga om jämlikhet och jämställdhet. Till detta hör till exempel kommunikationssamarbete (till exempel distribution av enkäter och nyheter), kampanjen Non-Toxic Gaming – Yhdessä parempaa pelikulttuuria samt förbundets arbete med jämställdhetsplanerna, som projektets anställda årligen har deltagit i som en del av den arbetsgrupp som utarbetar planen. Företrädaren för förbundet har deltagit i styrgruppen för projektet.

Kampanjen Non-Toxic Gaming – Yhdessä parempaa pelikulttuuria publicerades sommaren 2021. Kampanjens målsättning är att bjuda in aktörer inom spelkulturen och e-sporten för att stöda en icke-diskriminerande spelkultur. Som en del av kampanjen publicerade aktörerna i sociala medier sina ställningstaganden i anslutning till ämnet med hashtaggen #NonToxicGaming.



Ordlista

Antiracism är en aktiv verksamhet som strävar efter att minska och bekämpa rasism i samhället och i världen.

Banning, det vill säga hindrande av en annan spelare genom att ta bort hen från spelet och hindra hen från att åter ansluta sig i spelet.

Cis. Ordet cis används för att beskriva att en persons könsidentitet och könsuttryck stämmer överens med det kön som fastställts för hen och de förväntningar som i allmänhet förknippas med könet i kulturen. Största delen av människorna är cissexuella. Cis är motsatsen till ordet trans; orden har sitt ursprung i latin, där det har betydelsen ”på denna sida” och ”på andra sidan”. Cismannen är född som pojke och ciskvinnan som flicka.

Cisnormen är en tankemodell och en oskriven regel i vårt samhälle och vår kultur, enligt vilken alla människor upplever det biologiska könet som deras och avspeglar könet entydigt.

Diskriminering är obefogad sämre behandling av en person på grund av någon personlig egenskap. Inför lagen är alla människor jämlika, ingen får utan godtagbar motivering särbehandlas på grund av kön, ålder, ursprung, språk, religion, övertygelse, åsikt, hälsotillstånd, handikapp eller av någon annan orsak som gäller hans person. I spelkulturen kan diskriminering förekomma exempelvis i en intern ljud- eller textdiskussion eller i en stream.

Utöver direkt och indirekt diskriminering är diskriminering också trakasseri, vägran att göra rimliga anpassningar samt en instruktion för eller en befallning om diskriminering. Diskrimineringslagen definierar direkt och indirekt diskriminering. Vid direkt diskriminering behandlas en person av skäl som gäller hans person mindre gynnsamt än någon annan har behandlats, bemötts eller skulle bemötas i en jämförbar situation. Indirekt (strukturell) diskriminering handlar om då en skenbart jämlik regel, grund eller praxis försätter någon i en ofördelaktigare ställning på grund av en orsak som gäller hans person. Med undantag att regeln, grunden eller praxisen har ett allmänt godtagbart mål och de metoder som används för att uppnå målet är ändamålsenliga och nödvändiga.

Doxering, det vill säga att söka och publicera någon annans personuppgifter eller hot med dem.

Flaming, det vill säga aggressiva anklagelser och skällande på andra om allt som går fel i spelet.

Grieffation, det vill säga uppsåtlig fördärvning av ett spel.

Hatretorik är en form av trakasseri. Hatretorik är kommunikationsmässigt, dvs. det kan vara tal, men det kan även vara till exempel skrifter, bilder, symboler, musik, teckningar och filmer. Hatretorik definieras inte i finländsk lagstiftning, men enligt rekommendationen från Europarådets ministerkommitté omfattar det alla uttrycksformer som sprider, uppmuntrar, främjar eller rättfärdigar etniskt hat, främlingsfientlighet, antisemitism eller annat hat som baserar sig på ett sätt som hotar och kränker intoleransen. Hatretorik kan vara ett brott enligt strafflagen, diskriminering som är förbjuden enligt diskrimineringslagen eller jämlikhetslagen eller annars ett allmänt skadligt uttryck.

Inom spelkulturen kan hatretoriska uttrycksformer vara bland annat lagnamn, spelarnamn och memer.

Hinderslösheten handlar om att beakta människors mångfald i planeringen, genomförandet och underhållet av den byggda miljön. Hinderslöshet innebär också användbarhet av redskap. Med hinderslöshet avses ofta den fysiska miljön, och tillgängligheten förstås så att alla lätt kan ta sig till utrymmen (till exempel



ramper, hissar, tillgängliga toaletter). Utöver hinderlösheten beaktas till exempel frågor som gäller syn, hörsel, förståelse och kommunikation. Guide för arrangören av hinderlöshetsevenemang inom e-sporten. Skyltning gör det lättare att gestalta och arbeta i lokalen.

Inklusion hänvisar till hur mycket människor som till exempel inkluderas i någon verksamhet eller organisation och som annars skulle kunna lämnas utanför eller marginaliseras.

Inklusivitet innebär jämlik, icke-diskriminerande, engagerande och inkluderande verksamhet.

Jämlikhet är en grundläggande rättighet. Med jämlikhet avses att alla människor har samma värde oberoende av kön, ålder, hudfärg, ursprung, nationalitet, språk, religion och övertygelse, åsikt, politiska eller fackföreningsverksamhet, familjeförhållanden, skador, hälsotillstånd, sexuella läggning eller annan personlig grund. Jämlikhetslagen skyddar mot diskriminering av sexuella minoriteter och innehåller en diskrimineringsfrämjande skyldighet. Diskrimineringsskyddet för könsminoriteter har antecknats i jämlikhetslagen.

Kännedom om normer. I ett normmedvetet förhållningssätt granskas samhällets strukturer, görs standarderna synliga och de ifrågasätts. Med normer avses i detta sammanhang de i samhället rådande uppfattningar om vad som anses vara ”normalt”. Normmedvetande är en aktiv åtgärd för att avveckla normer.

Könssensitivitet är ett tänkesätt där man beaktar könsnormerna och deras konsekvenser både på individnivå och på samhällsnivå. Målet med fostran är att göra det möjligt för varje barn att vara personliga flickor, pojkar eller barn som definierar sig själva på något annat sätt.

Lhbtqi+ eller hbtqi+. Bokstavskombinationen hänvisar till både könsminoriteter och sexuella minoriteter: homosexuella, lesbiska, bisexuella/bi-människor, transmänniskor, intersexuella och queerer. Det finns olika versioner av bokstavsförkortningen beroende på vilka grupper man vill hänvisa till. Förkortningen är oftast skriven hbtq på svenska och lgbti på engelska.

Mikroaggression är en avsiktlig eller oavsiktlig kommentar eller handling som stärker och upprätthåller rasistiska eller annars diskriminerande stereotyper samtidigt som den upprepas återger. Till exempel genom att skryta om hur väl en icke-vit person talar finska, visar berömmaren samtidigt att hen anser att en svart eller brun person inte kan tala finska som sitt modersmål. Även om dessa verkar vara harmlösa frågor eller kommentarer är de kränkande och kumulativa för objektet.

Minoritetstress är ett psykologiskt fenomen som beskriver ett kroniskt stresstillstånd som beror på minoritetsstatus och som beror på upplevda, ackumulerade diskrimineringserfarenheter, ångest och rädsla som dessa orsakar, känslor av olikhet och erfarenheter av utanförskap. Minoritetstress kan inverka negativt på den fysiska och psykiska hälsan och välfärden samt förändra personens sociala beteende.

En **moderator** är en person som övervakar sakligheten i diskussionen och till moderatorns uppgifter hör att övervaka att diskussionen följer reglerna för denna och att diskussionen i allmänhet hålls inom gränserna för god smak.

Moderering är övervakning av det innehåll som publiceras. Moderatoren kan censurera meddelanden, utvisa eller ge portförbud till användare som uppför sig dåligt. Genom moderering kontrolleras eventuell spamning, det vill säga att samma ärende publiceras om och om igen.

Mute, det vill säga tysta.

POC. Sammanfattning som kommer från de engelska orden People of Colour och Person of Colour.

Rasism är att människor eller grupper av människor ges en lägre ställning på basis av till exempel etnisk bakgrund, hudfärg, medborgarskap, kultur, modersmål eller religion. Bakom rasistiskt beteende och hatretorik ligger ofta brist på information och rädsla, stereotypiskt tänkande, fördomar och likgiltighet. Rasism förekommer i vardagen som kränkande gärningar: uteslutning, antydanden, utskällning, rasistiskt skämtande, förödmjukande inställningar, uttryck som tyder på förakt, gester eller till och med fysiskt våld.

Rasifiering är en social process där personer i dominerande ställning sammankopplar fördomar med individen eller människogruppen på basis av etnisk bakgrund, religion och/eller hudfärg.

Rasifierad hänvisar till en person/människa som upplever rasifiering i samhället.

Smurfing, det vill säga en erfaren spelare skapar ett nytt spelkonto för att kunna spela med nybörjare och förödmjuka dem.

Social hinderlöshet innebär en atmosfär och en omvärld där var och en kan vara sig själv utan rädsla för diskriminering. Social hinderlöshet är en del av en mer omfattande hinderlöshet och tillgänglighet, som garanterar trygg och jämlik service, myndighetspraxis eller tryggt och jämlikt utrymme för alla och som främjar jämlikhet.

Stereotypi betyder en allmän uppfattning om en grupp eller en individ som medlem i en specifik grupp. Omfattande generaliseringar som gäller hela människogrupper kan göras på basis av några exempel. Oavsett om stereotyperna är positiva eller negativa ses personen ensidigt, varför hen inte behandlas jämlikt. Det är viktigt att ifrågasätta stereotypiskt tänkande, eftersom det kan utsätta människor för mobbing, rasism och hatretorik.

Swatting, det vill säga anonymt avslöjande av ett påhittat brott till polisen, i syfte att åstadkomma en rusning i bostaden (benämningen styrs av swat-gruppen).

Med **tillgänglighet** avses ofta den icke-fysiska miljön. Till exempel tjänster, kommunikation och webbsidor ska genomföras så att de är lämpliga för alla, till exempel att språket är begripligt, att fontten är läsbar, att figuren är gestaltad och så vidare. Tillgänglighet i fråga om kommunikation, tillgång till information och tjänster innebär att användaren kan välja olika kommunikationssätt samt få information och service. Till exempel den information som offentliga aktörer eller tjänsteproducenter tillhandahåller borde vara tillgänglig i olika kanaler, såsom i digital och tryckt form. I de elektroniska tjänsterna, såsom webbtjänsterna, ska man beakta att innehållet är tydligt och begripligt och att det kan läsas med hjälp av skärmläshjälpmiddel.

Tokenism. Skenbart beaktande till exempel vid marknadsföring av företag, där också möjligtvis en kvinna, en svart person, en person med funktionsnedsättning eller en representant för unga formellt inkluderas.

Toxicitet, det vill säga giftighet, avser trakasseri, diskriminering och hatretorik som förekommer i spelkulturen och sådana uttrycksformer som är typiska för spelkulturen. Spelkulturens toxicitet hänvisar till uteslutande mekanismer och verksamhetskultur. Spelkulturen är inte den enda platsen där "toxiciteten" förekommer, utan samma fördomar, normer och strukturer finns på alla delområden i samhället och på alla kulturområden.

Trakasseri är en form av diskriminering, i lagen beskrivs hurdant beteende som är diskriminerande. Ett kränkande beteende innebär trakasseri om det hänför sig till ålder, ursprung, nationalitet, språk, religion, övertygelse, åsikt, politisk verksamhet, fackföreningsverksamhet, familjeförhållanden, hälsotillstånd, handikapp eller sexuell läggning och om beteendet på grund av en ovan nämnd orsak skapar en atmosfär som gör att personen förnedras eller förödmjukas eller som hotar personen eller är fientlig eller aggressiv. Det väsentliga är att det i lagen talas om atmosfären, som å ena sidan är ett ganska abstrakt begrepp, men å andra sidan uppstår atmosfären av mycket konkreta saker, såsom de ord som vi använder, sättet vi talar på.

Trakasseri kan till exempel vara uteslutning på grund av en personlig egenskap, uppsåtlig fördärvning eller doxering av ett spel, det vill säga att söka och dela någon annans personuppgifter.

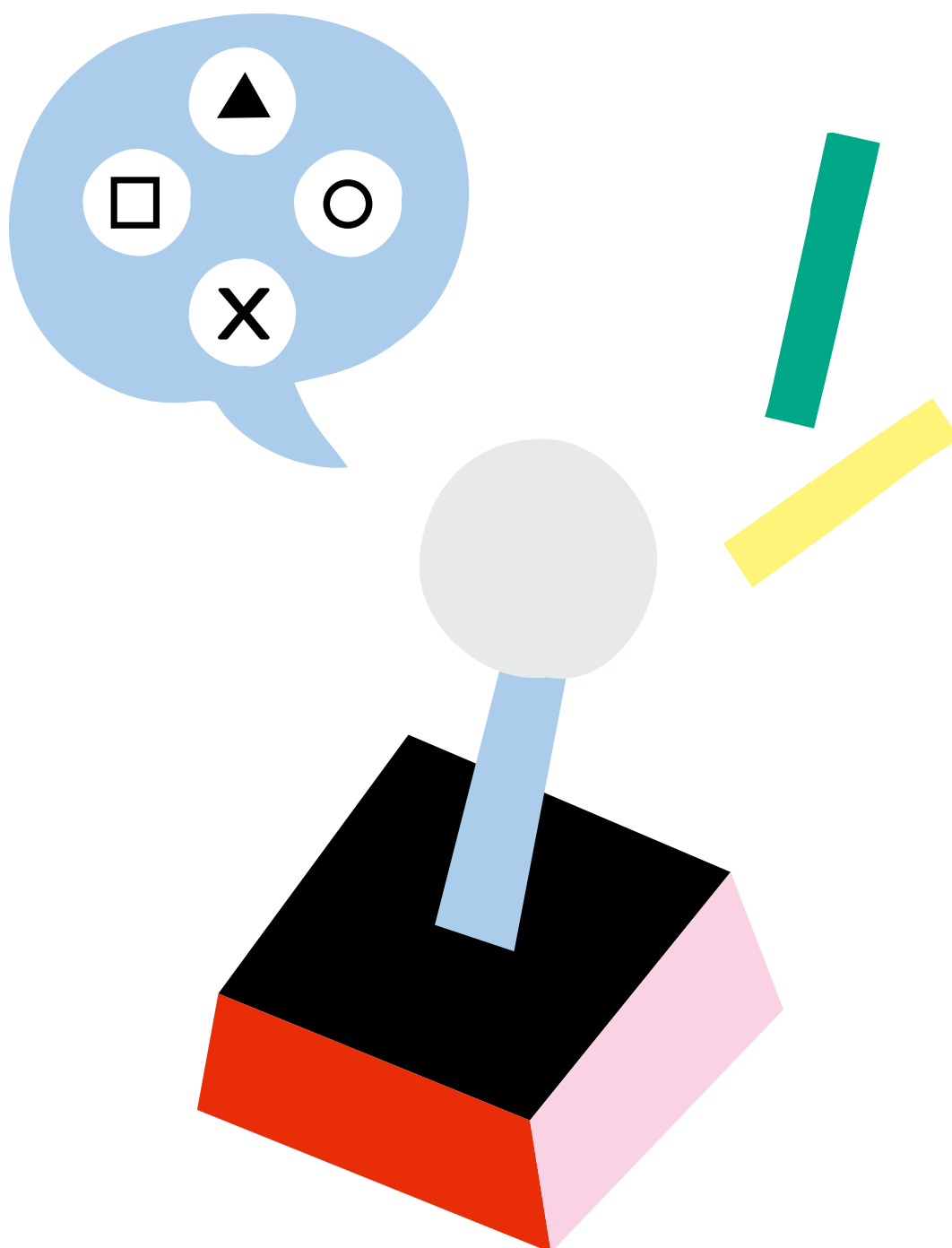
Transfobi betyder hat, rädsla, obehag eller vämjelighet mot transmänniskor. Fobiskt beteende kan ta sig uttryck i ogiltigförklaring, nedvärdering, uteslutning, trakasseri eller diskriminering. Transfobi jämförs med fenomen som sexism och rasism.

Tryggare rum. I kontexten för tryggare rum hänvisar ordet trygghet till den sociala dimensionen, det vill säga människornas sociala attityder och ömsesidiga interaktion. Målet med principerna för tryggare rum är att få alla människor att känna sig välkomna oberoende av sina personliga egenskaper (kön, etniskt ursprung, sexuell läggning, funktionsförmåga, språk, klass eller någon annan egenskap som förknippas med personen).

Transsexualitet. En transsexuell persons könsidentitet motsvarar inte det kön som definierats vid födseln. Könsidentiteten hos en transsexuell kan vara man, kvinna eller något annat. En transsexuell person kan korrigera sin kropp så att den motsvarar den egna könsidentiteten. Det är viktigt för transsexuella att de bemöts som rätt kön, och därför är de sociala och juridiska dimensionerna av könskorrigeringen också viktiga. Tidigare har begreppet transsexuell karaktär använts som är föråldrat och kan uppfattas som kränkande.

Vardaglig racism. Diskreta, upprepade möten där man till exempel gör antaganden om en person beträffande hans förmodade bakgrund. Se även microaggression.

Vithet är en social struktur där personer som uppfattas som vita betraktas som en norm som icke-vita ("etniska") personer jämförs med. Av historiska och samhälleliga skäl har vita personer som grupp en dominerande ställning i förhållande till icke-vita personer.



Källor och lästips

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

Diskrimineringslagen ändrar 1.6.2023: <https://syrjinta.fi/sv/-/diskrimineringslagen-andrar-1.6.2023-lagand-ringarna-framjar-rattsskyddet-for-personer-som-blir-utsatta-for-diskriminering>

Diskrimineringsombudsmannen: <https://syrjinta.fi/sv/framsida> och <https://www.facebook.com/yhdenvertaisuus>

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

Fem-R, ((på engelska och på finska): <http://www.fem-r.fi/sanasto/>

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

Justitieministeriets databank: <https://yhdenvertaisuus.fi/sv/framsida>

Koordinaatti (på finska): <https://www.koordinaatti.fi/fi/materiaalit/kaikki-mukana-yhdenvertaisuussuunnitelun-opas-nuorisotyohon>

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

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

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

Non-toxic –hanke: <https://nuorten.hel.fi/sv/platser-och-saker-att-gora/hobbyer/spela/icke-diskriminerande-spelverksamhet/>

Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri videoserie (undertexter på svenska): https://youtube.com/playlist?list=PLquEBbMvk_XrUgB5wrX_qDN3M0IFXs4Zy

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

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

SETA (på finska): <https://seta.fi/sateenkaaritieto/sateenkaarianasto/>

SETA: <https://sv.seta.fi/material/>

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

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

Seul ry (på finska): <https://seul.fi/yhteiso/eettinen-ohjeisto/>

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

Sukupuolen moninaisuuden osaamiskeskus / Kompetenscentrum för könsångfald https://sukupuolenosaamiskeskus.fi/kompetenscentrum_for_konsmangfald/material/

THL: <https://thl.fi/sv/web/jamstallldhet/kon/ordlista>

Bilagor

Här finns modellerna, exemplen och affischen till guiden.

Modell: Etisk anvisning

Modellen för den etiska anvisningen har utarbetats för en fiktiv PeliY som erbjuder spelrum- och smågruppsverksamhet för unga. PeliY har lagt ut sin etiska anvisning på sin webbplats, berättar om den i samband med presentationen för nya klienter och samarbetspartner samt går igenom den i introduktionen av nya arbetstagare.

Andra etiska anvisningar finns lätt att hitta till exempel genom att göra en sökning på webben med orden "code of conduct" eller "etisk anvisning" och precisera anvisningen till önskad verksamhet.

PeliY:s etiska anvisning

PeliY:s etiska anvisning beskriver vilka värderingar, mål och verksamhetsmodeller som styr vår dagliga verksamhet. En grundpelare är tanken om att spelkulturen tillhör alla oberoende av deras personliga bakgrund. Vi har förbundet oss att göra spelkulturen till en för alla öppen och trygg hobby som motarbetar hatretorik och trakasserier. Vi främjar det gemensamma bästa genom att agera samhällligt ansvarsfullt och stöda den finländska spelkulturen och spelgemenskaperna.

Våra tre viktigaste värderingar är:

Jämlikhet – Alla spelare är lika värdefulla och välkomna att delta i vår verksamhet oberoende av deras kön, sexuella läggning, ursprung, språk, övertygelse eller hälsotillstånd. Vi diskriminerar inte heller någon på grund av spelkunskaper eller -preferenser. Vi är alla begejstrade över olika spel och delområden inom spelkulturen, vilket för med sig rikedom och mångsidighet till den gemensamma hobbyn. Vi strävar efter att erbjuda alla lika möjligheter att delta i vår verksamhet. Vi utvecklar vår verksamhet i en mer jämlik riktning utifrån den responsen vi fått.

Respekt – Var och en är välkommen att vara sig själv. Bemöt andra på samma sätt som vi vill bli bemötta. Inga antaganden görs om någon och vid behov korrigeras det egna uttrycket. Var och en ges tid och fred att agera i gemensamma spelsituationer utifrån sina egna utgångspunkter. Personer som blivit utsatta för diskriminering eller osakligt beteende stöds.

Ansvarsfullhet – Samhälleliga situationer och behov beaktas i all verksamhet. Den finländska spelkulturen och spelgemenskaperna stöds genom att man deltar i gemensamma evenemang, jippon och aktiviteter. Information om spelkulturens strukturer, möjligheter och utmaningar sprids också till personer som står utanför hobbyn. För verksamheten skapas en stark kunskapsbaserad grund som hela tiden utvärderas och utvecklas utifrån forskningsdata.

Genom att delta i vår verksamhet antingen som handledare, spelare, arbetstagare i organisationen eller besökare förbinder du dig att agera föredömligt och följa våra anvisningar vid alla möten och situationer som hänför sig till verksamheten. Tillsammans skapar vi en säkrare verksamhet för alla deltagare i PeliY.

Modell: Jämlikhetsplan

I jämlikhetsplanen väljs konkreta mål, åtgärder, tidtabell och ansvarig(a) person(er). Det är viktigt att fastställa vad åtgärden syftar till att påverka samt hur, när och vem som genomför åtgärden.

Planeringsprocessen är kontinuerlig och alla observerade behov behöver inte tas in i en plan, utan man kan betona vissa områden i sina uppdaterade planer.

Verksamhet och värderingar

En sammanfattning av föreningens/gemenskapens verksamhet och värderingar som man förbundit sig till i verksamheten.

Jämlikhet och jämställdhet

Vad avses med jämlikhet? Bekanta dig med: Finlands diskrimineringslag och ytterligare strafflag, jämställdhetslag och arbetslagstiftning.

Jämlikhets- och jämställdhetsplan

För vilket ändamål har planen utarbetats, vilka har utarbetat den, när har den utarbetats och när har den godkänts.

Enkät om jämlikhet och jämställdhet

Genomförande av enkäten: Om enkäten har genomförts som grund för planen: hur den har genomförts, vem den har delats ut till, var den har delats ut och inom vilken tidsperiod. Resultaten av enkäten sammanfattade.

En plan för att verkställa jämlikhet och jämställdhet

Åtgärder, 3–5 olika. Det beskrivna målet, åtgärderna, ansvarspersonen och tidtabellen.

Utvärdering av verkställandet av åtgärder

Om en tidigare plan finns, hur har målen och åtgärderna uppnåtts. Uppföljning och uppdatering av planen. Uppföljs hur, enligt vilken tidtabell och vem är ansvarsperson.

BILAGA 1: Enkät

Om enkäten har gjorts som grund för jämlikhetsplanen, fogas enkätmodellen som bilaga. Vid behov kan andra bilagor bifogas.

En workshop för utarbetandet av ett avtal om tryggare rum

Verktyg: post-it-lappar, pennor och blädderblock eller en stor skärm från vilken alla ser vad fasilitatorn skriver. Det lönar sig inte att ha fler än 20 personer i en workshop, så att ärendena kan diskuteras öppet och alla blir hörda.

Inledning, berätta om er verksamhet/situation ur ert perspektiv, varför är det viktigt att ingå ett avtal om tryggare rum.

Be deltagarna först att självständigt fundera till exempel på: vad behöver jag för att kunna delta i verksamheten? Vad behöver jag för att känna mig trygg/respekterad? Hurdant är ett jämlikare och tryggare rum där var och en blir sedd och hörd? Be deltagarna skriva sina tankar på post-it-lappar. /5 min

Samla svaren till exempel på ett stort papper, i utdelat dokument eller Padlet. Med namn eller anonymt, vilket som känns lämpligast för gruppen.

Be deltagarna nu att självständigt fundera på: hur önskar du att en annan medbesökare ska agera i ett gemensamt rum/en gemensam verksamhet? Be deltagarna skriva sina tankar på post-it-lappar. /5 min

Dela upp deltagarna i grupper på 4–5 personer. Det är lättare att diskutera i mindre grupper. I grupperna berättar var och en sina egna tankar högt och diskuterar dem i grupper. Be dem gemensamt anteckna centrala lyft. /15 min

Be i sista skedet varje grupp att berätta sina egna lyft och samla dem på ett gemensamt papper, i ett gemensamt dokument eller Padlet. Skapa ett avtal om ett tryggare rum med hjälp av de gemensamma lyften. Skriv det färdiga avtalet så att deltagarna kan se det. /15 min

Berätta var avtalet kommer att hållas framlagt och när det uppdateras.

Exempel på avtal om ett tryggare rum

Var och en är välkommen med i vår verksamhet som hen är.

Skapa en positiv och öppen atmosfär tillsammans:

- En varm, inspirerande, samhällelig atmosfär där man öppet kan tala och inte blir kritiserad.

Var och en får definiera sig själv:

- Vi gör inga antaganden om varandras identitet eller bakgrund.
- Mångfald innebär för oss bland annat mångfald i sexualitet, kropp, kön, etnisk bakgrund och funktionsförmåga.

Ansvar för eget och andras beteende:

- Uppför dig med hänsyn till allas trivsel.
- Var och en har rätt till psykisk och fysisk integritet. Var och en av oss är skyldig att ingripa i eller informera arrangörerna om osakligheter, fysiska och verbala trakasserier respektive diskriminering.
- Erfarenheterna av diskriminering och trakasserier ifrågasätts eller förringas inte.

Koppla av:

- Det är tillåtet att göra misstag och fråga.

BÄTTRE SPELKULTUR TILLSAMMANS.



**NON
TOXIC**

#NonToxicGaming

Helsingfors

