

Käyttötarkoitus:

Digitaalisen pelikulttuurin yhdenvertaisuuden vahvistaminen

Lyhyt kuvaus käyttötarkoituksesta (500 merkkiä):

Digitaalisen pelikulttuurin yhdenvertaisuuden, turvallisuuden ja moninaisuuden vahvistaminen nuoria kohtaavien ammattilaisten ja pelikulttuurin toimijoiden koulutusten, ohjeistusten ja työvälineiden kehittämisen ja toimeenpanon, tutkitun tiedon lisäämisen ja hyödyntämisen sekä monialaisen yhteistyön keinoin.

Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hankkeiden sisältöjen kehittäminen ja juurruttaminen osaksi valtakunnallista nuorisotyön ja e-urheilun kenttää, nuorten digiosallisuuden vahvistaminen.

Haettavan avustuksen määrä: 252 000 e

Avustusten suunniteltu käyttöaika: 1.4.2022-30.9.2023

Hankesuunnitelma:**Tarvekuvaus (1000 merkkiä)**

Non-toxic -hankkeen selvityksen mukaan 90 % kilpailullisia pelejä pelaavista nuorista on havainnut vihapuhetta ja häirintää pelatessaan, 70 % on joutunut niiden kohteeksi. Verkkoviha kohdistuu erityisesti tyttöihin sekä vähemmistöihin.

Pelaamisen ja pelitoiminnan merkitys kasvaa jatkuvasti. Non-toxic -selvityksen mukaan suuri osa nuorten kohtaamasta syrjinnästä ja häirinnästä ei tule kasvattajien tietoon. Tarvitaan pelitoimintaan kehitettyjä toimintatapoja ja välineitä, jotka helpottavat häirinnän tunnistamista, puuttumista ja ennaltaehkäisyä.

Non-toxic -selvityksen mukaan nuoret toivovat turvallisempia pelitiloja, joissa myös marginaaliryhmiin kuuluvien olisi mahdollista osallistua pelitoimintaan. Kasvattajat toivovat ohjeita, välineitä ja lisää tietoa, jotta he osaisivat kehittää pelikulttuurista turvallisempaa yhdessä nuorten kanssa. Erityisesti häirintäyhdyshenkilökoulutuksen tarve sekä pelitoiminnan saavutettavuuden kehittäminen ovat kentällä tunnistettuja tarpeita.

Tavoitteet (1000 merkkiä)**1. Syrjivien rakenteiden ja toimintatapojen tunnistaminen**

- a) pelitoiminnan ja e-urheilun yhdenvertaisuuden vahvistaminen
- b) saavutettavan pelikulttuurin toimintatapojen jalkauttaminen

2. Syrjintätilanteissa toimimisen vahvistaminen

a) häirintäyhdyshenkilökoulutuksen tarjoaminen nuoria kohtaaville ammattilaisille pelikulttuurin tarpeisiin

b) menetelmien ja välineiden tarjoaminen syrjäntilanteiden tunnistamiseen ja ratkaisemiseen

3. Tutkitun tiedon lisääminen

a) tutkitun tiedon lisääminen, hyödyntäminen ja levittäminen

b) aiempien selvitysten syventäminen ja asiantuntijuuden vahvistaminen

4. Hyvien käytäntöjen jakaminen ja moniammatillisen yhteistyön vahvistaminen

a) pelikulttuurin toimijoiden yhteistyön vahvistaminen nuoriin pelikulttuurissa kohdistuvan syrjinnän vähentämiseksi

b) nuorten pelaajien turvallisuuden ja luottamuksen vahvistaminen yhteiskuntaa kohtaan

Toteutustapa (1000 merkkiä)

1. Turvallisempi pelitoiminta

a) aloittelijan opas pelitoimintaan (avoin materiaali): saavutettavan pelitoiminnan järjestäminen

b) kasvattajien ja pelitoimintaa tarjoavien toimijoiden kouluttaminen

c) avoimet vanhempainillat ja tietoiskut turvallisesta pelikulttuurista

2. Syrjäntilanteissa toimiminen

a) häirintäyhdyshenkilökoulutukset yhdessä yhteistyökumppaneiden kanssa

b) häirintäyhdyshenkilön jalkauttaminen pelitapahtumiin ja pelitoimintaan

c) pelitapahtumajärjestäjille suunnatut koulutustilaisuudet (Seul ry)

3. Tutkitun tiedon lisääminen

a) tutkimusartikkelit

b) koulutusten ja materiaalien kehittäminen tutkimustulosten pohjalta

c) puheenvuorot ja artikkelit koulutus- ja muissa tapahtumissa ja ammattijulkaisuissa

4. Moniammatillinen yhteistyö

a) e-urheilun, nuorisotyön, pelinkehityksen ja pelimedioiden toimijoiden kartoittaminen

b) tiedon ja hyvien käytäntöjen jakaminen

c) seminaarit ja verkostotapaamiset

d) hyvien käytäntöjen kokoaminen ja julkaiseminen, yhteiset kampanjat ja lausunnot

Keskeiset yhteistyökumppanit (2000 merkkiä)

Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL ry / Miika Pulkkinen, toiminnanjohtaja

Hyvinkään kaupungin nuorisopalvelut / Mika Joensuu, nuorisopäällikkö
Rovaniemen kaupungin nuorisopalvelut / Nella Sepänheimo, nuorisopalvelujen esimies
Tampereen kaupungin nuorisopalvelut / Essi Nopanen, ohjaaja (e-urheilu & sosiaalinen media)
Turun kaupungin nuorisopalvelut / Jaana Ranta-aho, toiminnanjohtaja
Vectorama-verkkopelitapahtuma, Oulu / Suvi Jänkä, projektipäällikkö
Ropecon / Merli Juustila
HUMAK / Merja Kylmäkoski
Nuorisotutkimus, Yhteiskuntatieteiden tiedekunta, Tampereen yliopisto / Päivi Honkatukia
Nuorisotutkimusverkosto / Mikko Salasuo
Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö / Frans Mäyrä

Hanke osallistuu aktiivisesti digitaalisen pelaamisen parissa toimivista kasvatusalan ammattilaisista koostuvan Pelikasvattajien verkoston toimintaan ja käyttää verkoston asiantuntemusta hyväkseen.

Hankkeen arvioitu maantieteellinen laajuus (1000 merkkiä)

Hanketta koordinoidaan Helsingistä ja toteutetaan paikallisten nuorisotyön ja e-urheilun kumppanien kanssa eri puolilla Suomea. Hankkeen toimenpiteillä pyritään tavoittamaan kasvatusalan ammattilaiset ja digitaalisen pelikulttuurin toimijat ja vaikuttamaan heihin valtakunnallisesti mahdollisimman kattavasti. Yhteistyötä tehdään myös eurooppalaisista toimijoista koostuvan verkoston kanssa.

Kohderyhmä (500 merkkiä)

1. nuoria pelaajia kohtaavat ammattilaiset: nuorisotyöntekijät, opettajat, ohjaajat, kasvattajat
2. e-urheilukentän toimijat: tapahtumajärjestäjät, seurat, organisaatiot, valmentajat, tuomarit, pelaajat
3. nuoret pelaajat ja e-urheiluharrastajat

Yllä mainittujen kohderyhmien kautta pyritään vaikuttamaan siihen, että digitaalisen pelikulttuurin harrastaminen on nuorille turvallisempaa. Nuoret peliharrastajat ovat hankkeen keskeisin kohderyhmä, vaikka heihin ei kohdistu konkreettisia toimenpiteitä.

Hankkeeseen osallistuvien henkilöiden määrä, arvio (1000 merkkiä)

keskeisten yhteistyökumppanien edustajat, henkilöstö, asiantuntijat: ~25 henkilöä
koulutusten osallistujat (nuorisotyöntekijät & muut kasvattajat, tapahtumajärjestäjät & vapaaehtoiset, e-urheilutoimijat): ~1000 henkilöä
tapahtumien tuotantoon osallistuvat: ~100 henkilöä

tutkimukseen osallistuvat: ~200 henkilöä (suunnittelu, kyselyt, haastattelut)
kansainvälisen verkoston jäsenet: ~25 henkilöä

Hankkeeseen osallistuvien vapaaehtoisten määrä, arvio (1000 merkkiä)

tapahtumatuotantoon osallistuvat: ~150 henkilöä
kuntien nuorisopalveluiden vapaaehtoiset: ~50 henkilöä
järjestötoimijoiden vapaaehtoiset: ~50 henkilöä

Miten hankkeen kohderyhmä osallistuu hankkeen suunnitteluun, toteutukseen ja arviointiin? (1000 merkkiä)

Koulutuksista ja tapahtumista kerätään osallistuja- ja kävijäpalautetta, joiden perusteella koulutussisältöjä ja toimintaa kehitetään jatkuvasti. Hankkeen toiminnoissa tuodaan yhteen erilaisia pelikulttuurin toimijoita ja jaetaan hyviä käytäntöjä.

Yhteistyökumppanit ovat kohderyhmiensä edustajina mukana hankkeen joka vaiheessa: kumppanit voivat osallistua koulutusten ja materiaalien suunnitteluun ja tuotantoon resurssiensa ja toiveidensa mukaisesti, järjestettävät koulutukset ovat osallistavia ja vahvasti vuorovaikutteisia ja tapahtumajärjestäjät ynnä muut toimijat osallistuvat e-urheilun kentälle kehitettävien toimenpiteiden suunnitteluun, testaamiseen ja arviointiin.

Tutkimus suunnitellaan ja toteutetaan kohderyhmälähtöisesti ja yhteistyökumppaneiden kanssa. Hankkeen ohjausryhmään kootaan kattavasti eri kohderyhmien ja yhteistyökumppaneiden edustajia. Toimenpiteiden toteuttamisessa hyödynnetään kansainvälistä osaamista.

Aikataulu (500 merkkiä)

Hanke käynnistetään mahdollisimman suoraan Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri - hankkeen (hankekausi päättyy 03/2022) jatkona: 1.4.2022-31.9.2023. Koulutus- ja kehittämistyötä yhdessä nuorisotyön kumppanien kanssa toteutetaan koko hankkeen ajan. Tutkimustyö suunnitellaan kevään 2022 aikana ja tutkimusartikkelit tuotetaan 2022 ja 2023 aikana. Ensimmäiset häirintäyhdyshenkilöt koulutetaan 2022 syksyllä.

Tulokset (1000 merkkiä)

1. Turvallisempi pelitoiminta

- a) pelitoimintaan on kehitetty saavutettavuusopas (avoin materiaali) ja toimijoita on koulutettu
- b) nuorille suunnattu pelitoiminta on turvallisempaa ja inklusiivisempaa, nuorten digiosallisuus on vahvistunut

2. Syrjintätilanteissa toimiminen vahvistunut

- a) Häirintäyhdyshenkilöitä on koulutettu pelitoiminnan ja pelitapahtumien tarpeisiin
- b) Häirintäyhdyshenkilöitä toimii pelitapahtumissa

3. Tutkittu tieto

- a) pelaajien kohtaamasta syrjinnästä, syistä ja seurauksista on tuotettu aiempaa syvällisempää tutkimusta ja ymmärrys ilmiöstä on lisääntynyt
- b) tietoa on tarjolla hyödynnettäväksi pelikulttuurissa

4. Moniammatillinen yhteistyö pelikulttuurissa

- a) keskeiset pelikulttuurin eri alojen toimijat on tavoitettu ja koottu verkostoon
- b) syrjimätöntä ja turvallista pelikulttuuria on kehitetty moniammatillisesti ja monialaisesti

Tulosten hyödyntäminen (1000 merkkiä)

1. Turvallisempi pelitoiminta

- a) pelitoiminnan tarjoajat hyödyntävät saamaansa osaamista ja kehitettyjä työvälineitä syrjimättömän toiminnan järjestämisessä
- b) kasvattajien työn ja kotien tueksi on saatavilla koulutus- ja tietomateriaalia

2. Syrjintätilanteissa toimiminen

- a) nuoria kohtaavat ammatillaiset osaavat tukea nuoria pelaajia syrjintätilanteissa ja ratkaista syrjintätapauksia
- b) pelitoimintaa tuotetaan entistä moninaisemmalle joukolle nuoria
- c) nuorten pelaajien luottamus yhteiskuntaan ja digiosallisuus vahvistuvat

3. Tutkittu tieto

- a) materiaalipakettia ja koulutussisältöjä kehitetään tutkimustulosten pohjalta
- b) tietoa ja osaamista levitetään nuorisotyön, e-urheilun ja pelikulttuurin ammattilaisille ja toimijoille osana koulutuksia ja muuta asiantuntijatyötä

4. Moniammatillinen yhteistyö pelikulttuurissa

- a) pelitoiminta, e-urheilu ja peliala hyödyntävät toistensa oppeja, käytäntöjä ja välineitä
- b) pelikulttuurin toimijoilla on yhteinen pyrkimys pelikulttuurin turvallisuuden lisäämiseen

Mitä tiedonkeruumenetelmiä/mittareita tullaan käyttämään tulosten osoittamiseksi (1000 merkkiä)

1. Turvallisempi pelitoiminta

- a) alueellisten koulutusten määrä
- b) koulutettujen ammattilaisten määrä
- c) koulutuspalautteet
- d) julkaisujen ja puheenvuorojen määrä

- e) toteutettu materiaalipaketti ("aloittelijan opas")
- f) kehitetyt työvälineet

2. Häirintäyhdyshenkilötoiminta

- a) häirintäyhdyshenkilökoulutusten määrä
- b) koulutettujen häirintäyhdyshenkilöiden määrä
- c) koulutuspalautteet
- d) tapahtumien kävijä- ja osallistujapalautteet
- g) sitoutetut toimijat ja toimintatapojen muutos

3. Tutkittu tieto

- a) tutkimuksiin osallistuneiden määrä
- b) tutkimusten laajuus
- c) tutkimustiedon levittäminen (esittelyt, puheenvuorot, julkaisut)

4. Moniammatillinen yhteistyö pelikulttuurissa

- a) verkostotapaamisten ja seminaarien määrä
- b) yhteistyöverkoston laajuus
- c) verkoston yhteiset kannanotot, kampanjat tai lausunnot

Miten hanke vastaa hakuilmoituksessa esitettyihin hakukohtaisiin myöntöperusteisiin? (2000 merkkiä)

Vaikka lähes kaikki nuoret pelaavat digitaalisia pelejä, kuntien nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa sukupuolten jakautuminen on merkittävä: 85% osallistujista on poikia, e-urheilutoiminnassa 95% osallistujista on poikia (Härkönen, 2021). Samalla, kun pelitoiminnan ja e-urheilun merkitys jatkaa kasvuaan, tarvitaan uusia työvälineitä ja toimintatapojen uudistamista, jotta tytöt ja vähemmistöihin kuuluvat nuoret eivät jää pelitoiminnan, e-urheilun ja niiden tuoman teknologiaosaamisen ulkopuolelle.

Tuottamalla tutkittuun tietoon perustuvia välineitä, menetelmiä ja toimintatapoja pelitoiminnan ja pelikulttuurin saavutettavuuden vahvistamiseen tuetaan digitaalisen pelaamisen saavutettavuutta ja sitä kautta moninaisten nuorten osallisuutta ja ääntä yhteiskunnassa. Vahvistamalla nuoria pelaajia kohtaavien toimijoiden osaamista syrjinnän tunnistamisessa ja syrjintätilanteiden ratkaisemisessa luodaan turvallisempia kasvuympäristöjä ja peliyhteisöjä.

Pelaamisen suosioista huolimatta nuorten teknologiataidot ovat laskussa ja teknologisesta kehityksestä putoaminen voi vaikuttaa myös osallisuuteen. Turvallisemman pelikulttuurin edistäminen ehkäisee nuoren digisyrjäytymistä ja tukee digiosallisuutta.

Kun e-urheilutoimijoiden ja kasvatuksen ammattilaisten ymmärrys yhdenvertaisuuden edistämisestä ja syrjinnän ehkäisyn keinoista kasvavat, pelikulttuurissa pystytään entistä

paremmin huomioimaan eri kohderyhmät, ja tuottamaan toimintaa, joka on turvallista ja saavutettavaa moninaisemmalle nuorten joukolle.

Viimeisen reilun vuoden aikana yhteiskunnassa ja eri kulttuurin aloilla on keskusteltu häirinnästä entistä avoimemmin. Myös pelikulttuurissa on tärkeää käydä keskustelua syrjinnän eri muodoista ja pyrkiä niiden vähentämiseen. Etenkin kilpailullinen pelikulttuuri on edelleen voimakkaan sukupuolittunut ja normatiivinen. Kansainvälisten tutkimusten mukaan peliharrastuksen yhteydessä syrjintää kokevat eniten tytöt ja naiset, rodullistetut sekä alaikäiset pelaajat.

Miten hanke vastaa hakuilmoituksessa esitettyihin, ministeriöstä myönnettävien avustusten yleisiin perusteisiin? (1000 merkkiä)

Hankkeen tavoitteet ja toiminta perustuvat aiempien Non-toxic -hankekausien työlle ja havainnoille. Hankkeen työssä noudatetaan yhdenvertaisuuslainsäädännön kaksoisvelvoitetta toteuttamalla sekä syrjintää ehkäiseviä että yhdenvertaisuutta edistäviä toimenpiteitä. Kilpapelaminen ja e-urheilu tarjoavat jo lajeina paljon mahdollisuuksia yhdenvertaisuuden ja tasa-arvon edistämiseen: pelaajan sukupuoli tai toimintakyky eivät vaikuta suoritukseen tai rajoita osallistumista samalla tavalla kuin perinteisessä urheilussa, moninaiset mutta samanhenkiset nuoret voivat kohdata toisiaan digitaalisen, verkossa tapahtuvan pelaamisen parissa välimatkoista ja rakennetun ympäristön esteistä huolimatta. Hankkeen tuloksia levitetään ja juurrutetaan koulutusten, avoimen materiaalin, seminaarien, verkostojen sekä julkaisujen kautta.

KUSTANNUSARVIO (kahdelle vuodelle)

Henkilöstökulut	160 000 (20 kk x 8000 e) (projektihenkilöstö)
	10 000 (pelitoiminnan koordinaattori noin 2 kk??) (muu Helsingin nuorisopalveluiden henkilöstö)
Tutkimus	25 000 (3 x 8000 e)
Toimitilakulut ja laitteisto	10 000 (Asema-tilan käyttö)
Matkakulut	20 000 (seminaarimatkat, koulutusmatkat)
Ulkopuoliset palvelut	15 000 (ulkopuoliset puhujat, koulutuspalvelut)
Tiedotus- & materiaalikulut	20 000 (markkinointi, tiedotus, koulutusmateriaalit)
Seul ry:n osuus tilavuokrat,	10 000 (palkka xx kk, matkakulut, julkaisu-/markkinointikulut?)
Muut kulut	
Tilat ja henkilöstö	10 000 (koulutusyhteistyö)

Yhteensä 280 000

Omarahoitusosuus: 10 % 28 000 e

RAHOITUSSUUNNITELMA

OKM:ltä haettava avustus	252 000 €
Oma rahoitus	28 000 €
Yhteensä	280 000 €

Haetun avustuksen osuus prosentteina 90 %