Hankesuunnitelma

Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke

Tausta

Haetaan opetus- ja kulttuuriministeriöltä jatkorahoitusta nuorisopalvelujen pelitoiminnan toteuttaman Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hankkeen (06/2017–05/2019; rahoitus OKM:n Merkityksellinen Suomessa -toimenpideohjelmasta) työn jatkamiseen, toiminnan laajentamiseen valtakunnalliseksi ja kansainvälisen hanketyön valmisteluun.

Digitaalinen pelaaminen ja sen kilpailullinen muoto elektroninen urheilu ovat valtavassa kasvussa. Tuoreimman Pelaajabarometrin (2018) mukaan suomalaisista 10–19-vuotiaista nuorista 97,7 % ja 20–29-vuotiaista nuorista 91,7 % pelaa digitaalisia pelejä, eikä pelikulttuuriin osallistuminen rajoitu vain pelaamiseen. Ilmiö näkyy myös kaikkien nuoria kohtaavien ammattilaisten ja kasvattajien työssä ja arjessa. Elektroninen urheilu on kehittynyt nuorten omaehtoisesta harrastustoiminnasta, ja nuorisotoiminta sekä nuorten pelaajien tukeminen ovat kentällä vasta kehittymässä.

Peliharrastus on monelle nuorelle tärkeä ympäristö oppia erilaisia taitoja ja luoda merkityksellisiä sosiaalisia suhteita. Nuoret kuitenkin kohtaavat pelatessaan myös ikäviä ilmiöitä, joiden käsittelyyn nuoret tarvitsevat tukea ja joiden vähentämisessä nuorisotyöllä on tärkeä rooli. Non-toxic-hankkeen selvityksen mukaan 90 % nuorista pelaajista on havainnut vihapuhetta ja häirintää pelatessaan, ja 70 % on joutunut itse niiden kohteeksi. Toisaalta vastaajista 90 % toivoo, että vihapuheeseen ja häirintään puututtaisiin. Nuoret myös toivovat turvallisempia pelitiloja ja -ympäristöjä, joissa myös aloittelijoiden ja pelikulttuurin marginaaliryhmiin kuuluvien olisi mahdollista osallistua pelikulttuuriin. Kansainvälisten tutkimusten mukaan peliharrastuksen ja kilpapelaamisen yhteydessä syrjintää kokevat eniten tytöt ja naiset, rodullistetut pelaajat sekä nuoret pelaajat, mutta vihapuhetta ja häirintää kohdistetaan myös pelaajien muihin oletettuihin tai todellisiin henkilökohtaisiin ominaisuuksiin.

Pelitoiminta houkuttelee nuorisotyön piiriin niitä nuoria, joita ei palveluissa muuten kohdata ja mahdollistaa osallisuuden ja onnistumisen kokemuksia monille nuorille, jotka muuten ovat jääneet niitä vaille. Kilpailullinen pelaaminen aloitetaan usein jo hyvin nuorena, joten valtaosa esimerkiksi pelitapahtumien osallistujista on myös nuorisotyön kohderyhmää. Koska kilpailullisia pelejä pelataan usein verkossa kansainvälisillä servereillä, harrastus on jo lähtökohtaisesti rajat ylittävää ja myös sen ongelmiin pitäisi pureutua kansainvälisesti.

Haettavan hankkeen neljä toimintalinjaa

1) nuorisotyöntekijöiden ja muiden nuoria kohtaavien kasvattajien ammattitaidon vahvistaminen
    a) kumppaneina kuntien nuorisopalvelut eri puolilta Suomea
    b) toteutustapoina mm. alueelliset koulutukset ammattilaisille, asiantuntijapuheenvuorot & -julkaisut, kaikille avoimen koulutus-/materiaalipaketin kehittäminen

2) e-urheilukulttuurin syrjimättömyyden ja yhdenvertaisuuden edistäminen
    a) kumppaneina Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL ry, tapahtumajärjestäjät ja muut e-urheilun toimijat
    b) toteutustapoina mm. e-urheilutoimijoiden koulutukset, syrjintätilanteisiin puuttumisen ohjeiston ja ns. reilun pelin sertifikaatin yms. työkalujen kehittäminen ja testaaminen, olemassa olevien ohjeistojen ja suunnitelmien (SEUL) levittäminen, toimeenpano ja toteuttaminen

3) tutkitun tiedon lisääminen ja hyödyntäminen
    a) kumppanina e-urheilun ja tasa-arvon teemoihin keskittynyt väitöskirjatutkija
    b) toteutustapoina yhdessä tutkijan kanssa suunniteltu ja toteutettu tutkimus sekä hankkeen koulutusten ja materiaalien kehittäminen tutkimustulosten pohjalta

4) kansainvälisen yhteistyön käynnistäminen
    a) eurooppalaisten toimijoiden kartoittaminen & kumppanuuksien käynnistäminen
    b) kansainvälisen yhteishankkeen valmistelu.

Kokonaiskustannusarvio (2 vuotta)

Henkilöstökulut	200 000 (projektihenkilöstö) 40 000 (muu Helsingin nuorisopalveluiden henkilöstö)
Tutkimus	20 000 (tutkijan palkkio)
Toimitilakulut ja laitteisto	40 000 (toimisto, koulutuskalusto, työvälineet)
Matkakulut	20 000 (seminaarimatkat, koulutusmatkat)
Ulkopuoliset palvelut	10 000 (ulkopuoliset puhujat, koulutuspalvelut)
Tiedotus- & materiaalikulut	10 000 (markkinointi, tiedotus, koulutusmateriaalit)
Muut kulut	
- Tilat ja henkilöstö	20 000 (koulutusyhteistyö)
- Hallintokulut	36 000 (10% kokonaiskustannuksista)
Yhteensä	**396 000**

Rahoitussuunnitelma

OKM:ltä haettava avustus	260 000
Oma rahoitus	136 000
Yhteensä	**396 000**

Haetun avustuksen osuus prosentteina 65%

Hakuilmoitus

Opetus- ja kulttuuriministeriö: Erityisavustukset nuorisoalan valtakunnallisen ja kansainvälisen toiminnan kehittämiseen (jatkuva haku): https://minedu.fi/avustukset/avustus/-/asset_publisher/nuorisoalan-valtakunnallisen-ja-kansainvalisen-toiminnan-kehittamisavustuks-1