

SUOMEN E-URHEILUN EETTINEN OHJEISTO

 SEUL

SISÄLLÖSTÄ

Suomen e-urheilun eettisiin ohjeisiin olemme kirjanneet joukon eettisiä perussääntöjä pelaajille ja e-urheilutapahtumien järjestäjille. Haluamme näiden ohjeiden leviävän suomalaiseen e-urheiluun ja toivomme niiden toimivan työkaluina kaikille e-urheilun parissa toimiville, jotta voimme luoda lajin pariin avoimen ja vastaanottavan ilmapiirin.

Asiakirja tarjoaa tukea ja käytännön vinkkejä niin tapahtumajärjestäjille kuin pelaajillekin siitä, kuinka he voivat luoda ja vahvistaa kaikkien osallistumista tukevia asenteita ja toimintamalleja. Koska e-urheilu muuttuu jatkuvasti, on myös tämä asiakirja nähtävä elävänä, pelaajien ja järjestäjien tarpeiden mukaan muuttuvana ohjeena. Teksti sisältää myös vinkkejä siihen, miten vanhemmat voivat tehdä e-urheilua tutummaksi ja kehittää ilmapiiriä.



Suomen e-urheilun eettinen ohjeisto
Suomen elektronisen urheilun liitto - SEUL ry

SEUL ry, Mikko Meriläinen et al.
Mukaillen alkuperäisteosta "Svensk e-sports Code of Conduct"
Käännös: Virkemies / Sampo Purontaus
Käännöksen tarkistanut: Eero Purontaus
Taitto ja ulkoasu: Roope Sandberg / G-Works

1. painos
ISBN 978-952-93-8230-9 (nid.)
ISBN 978-952-93-8231-6 (PDF)

Creative Commons Nimeä 4.0 (CC BY 4.0)

www.seul.fi

SISÄLLYSLUETTELO

| | |
|---|----|
| Esipuhe | 7 |
| Kuka on e-urheilija | 8 |
| Säännöillä parempaan e-urheiluun | 8 |
| Eettiset ohjeet pelaajille | 9 |
| Eettiset ohjeet järjestäjille | 10 |
| Käytännön ohjeita paremmaksi e-urheilijaksi pyrkivälle | 15 |
| Ohjeita tapahtumajärjestäjille | 21 |
| E-urheilijan vanhemmille | 35 |

01

ESIPUHE

Suomen elektronisen urheilun liitto – SEUL ry haluaa kiittää suuresti ruotsalaisen alkuperäisteos ”Svensk e-sports Code of Conduct” toimittajaa Jesper Engliniä, projektinjohtaja Mattias von Gegerfeltiä sekä muita ohjeiston tekemiseen osallistuneita tärkeästä työstä ohjeiston parissa, jonka avulla elektronista urheilua voidaan viedä eettisempään ja ihmistä läheisempään suuntaan. Lainaammekin tässä alkuperäisen teoksen esipuhetta, joka kiteyttää myös suomenkielisen ohjeiston tavoitteet.

”Elektronisen urheilun asema yhteiskunnassa on vankkumaton. Se on vakiinnuttanut asemansa tärkeänä osana monien ihmisten elämää ja e-urheilun harrastajat voivat tulla hyvin erilaisista lähtökohdista. Siksi sillä onkin erinomaiset mahdollisuudet houkutella lajin pariin suuria harrastajajoukkoja.

Tämän asiakirjan tarkoituksena on tarjota työkaluja, joilla voimme hyödyntää e-urheilun suurta potentiaalia. Niiden avulla rakennamme yhdessä e-urheilua, jonka piirissä mahdollisimman moni voi tuntea itsensä tervetulleeksi, kohdata muita harrastajia, kilpailla ja kehittyä.

Me, jotka olemme mukana e-urheilussa – pelaajina, järjestäjinä tai vanhempina – voimme vaikuttaa lajin tulevaisuuteen. Meillä on mahdollisuus rakentaa lajista juuri sellainen kuin haluamme, niin itsellemme kuin tulevillekin sukupolville. Tämän saavuttaaksemme meidän on noudatettava yhteisiä sääntöjä ja samalla kannettava vastuamme siitä, miten kohtaamme toisemme niin pelin aikana kuin sen ulkopuolellakin.

Rakennetaan yhdessä parempaa e-urheilua kaikille!”

Erkka Jouste

Puheenjohtaja

Suomen elektronisen urheilun liitto – SEUL ry

Kuka on e-urheilija?

Tässä ohjeistossa e-urheilija ymmärretään käsitteen laajimmassa merkityksessä. Kaikkia jotka pelaavat kilpailumielessä toisiaan vastaan tietokoneella, pelikonsolilla tai jollain muulla elektronisella laitteella voidaan nimittää e-urheilijoiksi. Nämä ohjeet keskittyvät käsittelemään organisoitua e-urheilua, eikä pelaajien taitotasolla ole tässä yhteydessä merkitystä. Tämän asiakirjan sisältö koskeekin kaikkia, aloittelijoista maailman huipuille.

Säännöllä parempaan e-urheiluun

E-urheilun tulee olla avoin ja houkutteleva ympäristö, jossa osanottajat voivat kokea olonsa turvalliseksi, pitää hauskaa ja saada tilaa kehittyä lajissaan niin taitaviksi kuin mahdollista. E-urheilun suurena etuna on se, että lajia voi harrastaa hyvinkin erilaisista lähtökohdista. Meillä on mahdollista kutsua mukaan valtavia ihmisjoukkoja!

Jotta tämä onnistuu, meidän on otettava vastuu siitä, kuinka kohtaamme kanssapelaajamme ja vastustajamme, tuomarit ja yleisön. Noudattamalla tämän ohjeiston sääntöjä teemme e-urheilusta miellyttävän harrastusympäristön kaikille. Nämä säännöt on syytä huomioida myös pelien ja kilpailujen ulkopuolella.

Sääntöjen rikkomisesta turnauksessa, pelissä tai sen ulkopuolella koituu seurauksia. Kulloistenkkin seurauksien laadun ratkaisee yksittäinen tapahtumajärjestäjä. Sääntöjen tarkoituksena ei ole keskittyä yksittäisten henkilöiden rankaisemiseen, vaan niillä pyritään kehittämään lajia sellaiseksi, että yhä useampi voisi kokea e-urheilun avoimeksi ja kutsuvaksi.

EETTISET OHJEET PELAAJILLE

E-URHEILIJA EI KOSKAAN:

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

EETTISET OHJEET JÄRJESTÄJÄLLE

E-urheiluun liittyvien kilpailujen ja tapahtumien järjestäjillä on merkittävä mahdollisuus vaikuttaa siihen, miten e-urheilu jatkossa kehittyy. Auttamalla tapahtumien osanottajia käyttäytymään kunnioittavasti muita ihmisiä kohtaan, järjestäjät vahvistavat paitsi koko e-urheilun kenttää, myös omaa tapahtumaansa.

Noudattamalla seuraavia ohjeita järjestäjät varmistavat, että tapahtuma tukee e-urheilun avoimuutta ja vetovoimaisuutta.



E-URHEILUTAPAHTUMAN JÄRJESTÄJÄT SITOUTUVAT:

- tutustumaan tähän oppaaseen ja sen sisältöön sekä noudattamaan sen periaatteita tapahtuman toteuttamisessa
- laatimaan toimintasuunnitelman niitä tilanteita varten, joissa joku toimii Suomen e-urheilun eettisen ohjeiston vastaisesti. Toimintasuunnitelman laatimiseksi katso ohjeen osiota "Ohjeita tapahtumajärjestäjälle"
- valvomaan ja ylläpitämään tapahtumaan liittyviä sosiaalisen median kanavia ja keskustelufoorumeja sekä estämään niillä näiden sääntöjen vastaisen kommentoinnin
- valmistelemaan tapahtumat niin, että kaikki voivat kokea niissä itsensä tervetulleiksi riippumatta sukupuolesta, sukupuoli-identiteetistä, taustasta, toimintakyvystä, seksuaalisesta suuntautumisesta tai uskonnosta. Sama koskee ikärajattomissa tapahtumissa myös osallistujien ikää.
- valvomaan, etteivät tapahtumien osanottajat käytä lempinimiä, joukkuenimiä, skinejä tai muita symboleja, jotka voidaan kokea loukkaaviksi esimerkiksi seksimin tai rasismien vuoksi.
- ehdottomasti kieltämään kielenkäytön, toiminnan ja käytöksen, joka tähtää seksuaaliseen tai muuhun väkivaltaan
- ehdottomasti kieltämään osanottajien vihamielisen tai väkivaltaisen käytöksen
- tiedottamaan tapahtumaan osallistuvia näistä säännöistä ennen tapahtumaa

02

KÄYTÄNNÖN OHJEITA PAREMMAKSI E-URHEILIJAKSI PYRKIVÄLLE

Seuraavat ohjeet on hyvä muistaa silloin kun peli on kuumimmillaan. E-urheilu tarjoaa iloa, turhautumista, raivoa ja onnistumisen elämyksiä. Tärkeää onkin hallita tunteensa ja pyrkiä toimimaan tiukoissakin tilanteissa niin, että myönteinen peli-ilmapiiiri säilyy kaikille.

Käyttäytymällä asiallisesti kehität e-urheilua yleensä, mutta myös erityisesti omaa suoritustasi. Rakentava asenne auttaa sinua voittamaan enemmän pelejä. Jos olet tai pyrit ammattimaiseksi e-urheilijaksi, positiivinen pelaajaimagosi auttaa sinua myös tärkeiden sponsoreiden hankinnassa.

Online on sama kuin offline

Jokaisella pelaajalla on vastuunsa miellyttävän toimintaympäristön luomisessa niin chatissa kuin pelissäkin. Kohtaa kanssapelaajasi, vastustajasi ja pelin hallinnoijat verkossa samalla huomaavaisuudella kuin kasvokkain. Käyttäydy pelatessasi ja verkkokeskusteluissasi samoin kuin toimitisit samojen henkilöiden kanssa tavallisessa arkisessa kanssakäymisessä.

Hyväksy se, että joku voi loukkaantua

Kannattaa tiedostaa, että jotkut henkilöt voivat loukkaantua asioista, joita sinä et koe loukkaaviksi. Me kaikki tulemme erilaisista taustoista ja kokemusmaailmoista, minkä vuoksi koemme kielen ja sen ilmaukset eri lailla. Vaikka itse olisitkin tottunut juttelemaan ja vitsailemaan pelatessasi, ei ole itsestään selvää, että kaikki muut pelissä tulkitsevat vitsisi samoin kuin sinä. Huomioi myös ne toimijat, kuten muut pelaajat ja yleisö, joiden kanssa et ole pelin aikana suoranaisesti vuorovaikutuksessa.

Neuvo pilkkaamisen sijaan

Muista, että me kaikki erehdymme ja teemme virheitä. Kaikki ovat josain vaiheessa aloittelijoita pelissä. Rakentava palaute ja käytännön vinkit pelin aikana auttavat aloittelevaa pelaajaa enemmän kuin turhautumisesi osoittaminen. Samalla luot myönteistä peli-ilmapiiiriä ja lisäät menestymisen mahdollisuuksia joukkueellesi.

Ole empaattinen

Kun harmittaa, pysähdy hetkeksi ennen kuin annat turhautumisesi ryöpsähtää muiden silmille. Kaikki tunteesi ovat sallittuja ja oikeita, ja tulet varmasti peliurasi aikana kokemaan niin riemua kuin raivoakin. Kysymys onkin siitä kuinka ilmaiset tunteesi. Mieti itse, miltä tuntuu joutua toisen pelaajan raivon kohteeksi. Pyri kohtaamaan ihminen verkkoympäristössä samalla tavalla kuin puhuttelisit häntä kasvokkain.

Positiivinen puhe tuo voittoja

Kun pelaat joukkueessa, yritä olla myönteinen ja motivoi joukkuekavereitasi rakentavilla kommenteilla ja kannustuksella. On paljon helpompaa voittaa pelejä, kun joukkueen sisäinen vuorovaikutus on avointa ja hyväksyvää. Riot Gamesin julkaisemat tilastot (<https://support.riotgames.com/hc/en-us/articles/201751874-Behavior-Worthy-of-a-Champion>)



osoittavat, että pelaajan rakentava asenne pelin hankalissa tilanteissa lisää voiton todennäköisyyttä keskimäärin 10 prosentilla.

Voita reilusti

Pelin voittaminen on mahtava tunne. Nauti siitä! Varmista silti myös se, ettet turhaan hiero suolaa vastustajan haavoihin. Muista miltä tuntuu, kun mikään ei toimi. Se turhauttaa, eikä tilanteessa kaipaakaan muiden ilkkumista. Jos pystyt voittamaan vastustajasi nopeasti, älä pitkitä voittoa.

Vaikuta muihin

Yleisö ja muut pelaajat, jotka huomaavat urheilijamaisen käytöksesi muita pelaajia, tapahtuman järjestäjiä ja pelin hallinnoijia kohtaan, alkavat käyttäytyä mallisi mukaisesti. Myös käytöksesi pelin ulkopuolella, esimerkiksi sosiaalisessa mediassa, vaikuttaa muihin. Käyttäytymisesi huomataan – näytä siis hyvää esimerkkiä!

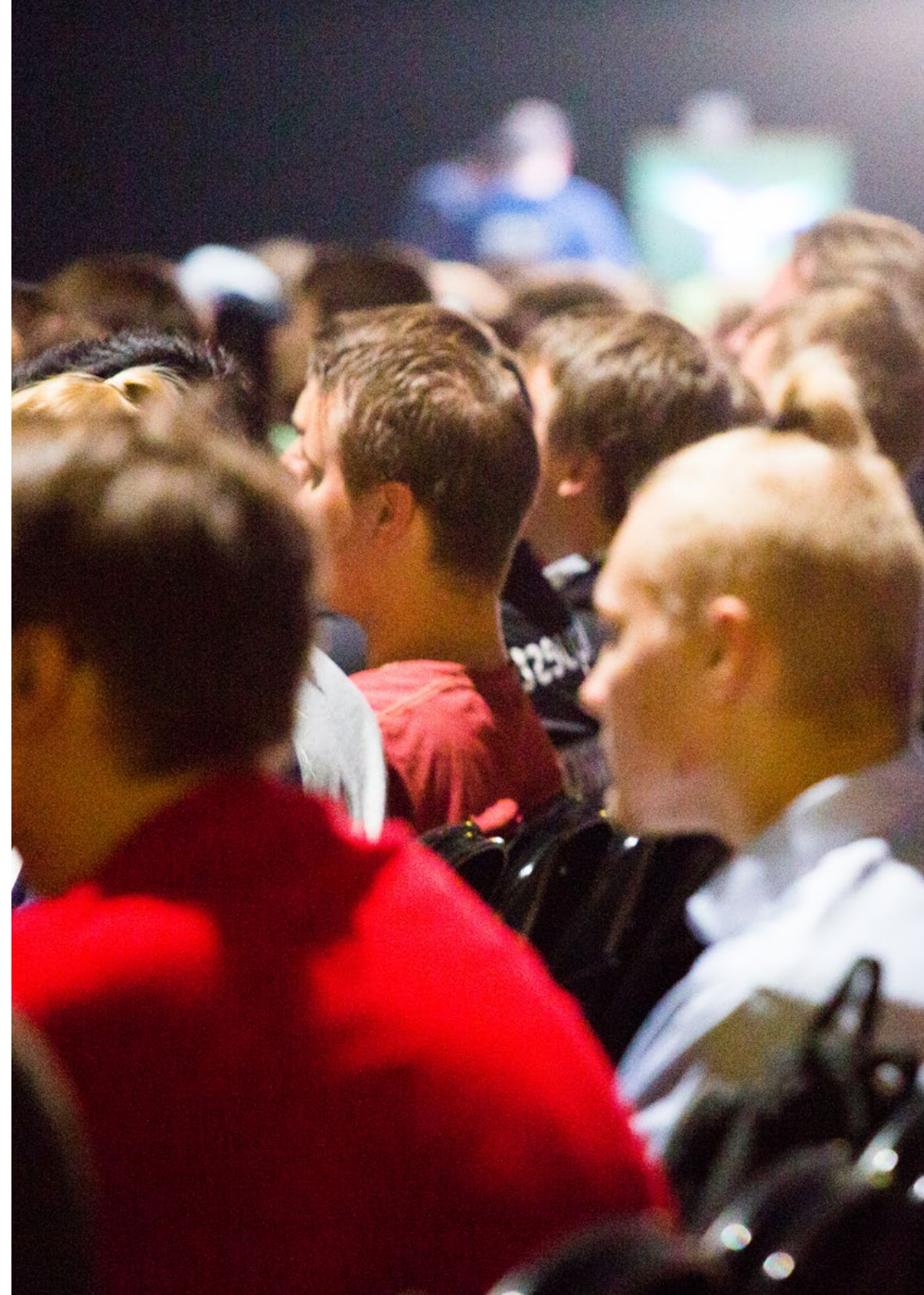


Analysoi valittamisen sijaan

Kun tappio harmittaa, älä suuntaa sitä joukkueetovereihisi. Yritä sitä vastoin pohtia, mikä meni vikaan – myös omalla kohdallasi. Syvenny tilastoihin, katso uusintoja, ja mieti mitä olisi pitänyt tehdä pelissä toisin.

Ole huomaavainen tuomareita ja tapahtuman järjestäjiä kohtaan

Kiinnitä turnauksiin osallistuessasi erityistä huomiota siihen, että kohtelet tuomareita ja tapahtuman järjestäjiä reilusti. Sinulla on luonnollisesti oikeus huomauttaa mielestäsi väärästä tuomiosta tai toiminnasta, mutta häiriköinti tai vihamielinen käytös tuomareita tai järjestäjiä kohtaan ei ole kenellekään eduksi. Tuomio ei muutu ja omakin keskittymisesi peliin herpaantuu.



03

OHJEITA TAPAHTUMA- JÄRJESTÄJILLE

Seuraavaksi esittelemme edellä esiteltyjen eettisten ohjeiden soveltamiseen liittyviä käytännön vinkkejä tapahtumajärjestäjille. Ohjeita voi luonnollisesti soveltaa kulloinkin käytössä olevan materiaalin ja tapahtuman mukaisiksi, mutta on tärkeää, että niiden ydinsanoma säilyy. Pyrimme luomaan e-urheilusta avoimemman ja vastaanottavamman toimintaympäristön kaikille.

Nämä vinkit kannattaa ottaa järjestäjän tukimateriaaliksi. Kaikkien ohjeiden välittömästä ja kirjaimellisesta toteuttamisesta ei kannata tehdä itselleen huolen aihetta, vaan näiden vinkkien tarkoituksena on tukea kehitystänne tapahtumajärjestäjänä.

Ottakaa käyttöönne aluksi joku tai joitakin näistä ohjeista ja toimintatapojen vakiintuessa voitte palata näiden ohjeiden ääreen etsimään uusia vinkkejä.

Luokaa tapahtumallenne eettiset säännöt

Kirjoittakaa tapahtumallenne eettiset säännöt, jotka tiedotatte kaikille osallistujille. Konkreettiset ja selkeästi ilmaistut eettiset säännöt toimivat ennaltaehkäisevästi, ja ongelmien esiintymisen todennäköisyys pienenee. Säännöillä varmistatte myös, että mahdolliset seuraamukset sääntörikkomuksista ovat ymmärrettäviä ja tehokkaita.

Suomen e-urheilun eettiseen ohjeistoon on valmiiksi kirjattu eettinen säännöstö, jota voitte hyödyntää. On toki mahdollista myös luoda tapahtumalle omat säännöt tai muokata yleisiä sääntöjä paremmin tapahtumaanne sopiviksi. Siinä tapauksessa on kuitenkin tärkeää, ettette poista keskeisimpiä eettisiä sääntöjä. Ne tulee nähdä pysyvinä perussääntöinä, joiden pohjalta toimitaan.

Liittäkää eettiset säännöt jo tapahtumailmoittautumiseen

Eettiset säännöt on hyvä liittää mukaan jo tapahtumanne ilmoittautumisaineistoon. Usein tapahtumilla on lajeittain määrittäviä erityisohjeita, joiden yhteyteen myös eettiset säännöt sopivat hyvin. Tällöin eettinen normisto voi muodostaa esimerkiksi luettelon, jonka osallistujat itse klikkaa hyväksyvänsä ennen peliluvan saamista. Tällöin osallistujat saatetaan itse vastuullisiksi sääntöjen noudattamisesta. Jos sääntöjä tämän jälkeen kuitenkin rikotaan, on järjestäjällä oikeus asettaa jatkokesurauksia. Ehdotuksia sopiviksi seuraamuksiksi löytyy luvusta "Sääntörikkomusten seuraukset".

Kun pelaajat vahvistavat tällä tavalla osallistumisensa turnaukseen joko paikan päällä tai verkossa, voi kilpailun tuomari muistuttaa heitä pelisäännöistä ja pelaajan vastuusta sääntöjen noudattamisessa. Tällä tavoin minimoidaan riski sille, että joku pelaajista ei ymmärtäisi, millaista käyttäytymistä ja toimintaa heiltä odotetaan. Liittämällä eettiset säännöt pakolliseksi osaksi tapahtumaan ilmoittautumista, osoitate järjestäjänä, että eettiset kysymykset ovat tärkeitä. Tämä lisää todennäköisyyttä sille, että ne otetaan pelaajien piirissä vakavasti. Seuraamusten uhka sääntöjen rikkojille lisää niiden uskottavuutta. Ohjatkaa kuitenkin pelaajia niin, että heidän on helppo toimia oikein.

Henkilötietojen tarkistaminen ilmoittautumisessa

Yksi tapa turnauksen sääntöjen – niin eettisten kuin käytännöllistenkin – painoarvon nostamiseksi on vaatia osallistujilta henkilötiedot osallistumisoikeutta varten. Henkilötietona voidaan edellyttää ilmoitettavaksi

esimerkiksi pelaajan koko nimi. Tällä toimenpiteellä järjestäjät saavat kaksi etua. Ensiksikin pelaajat todennäköisesti ottavat ilmoittautumisvaiheessa hyväksyttävät säännöt vakavammin huomioon ja toisaalta pelaajien tunteminen helpottaa tapahtuman järjestäjien työtä pelaajien käytöksen seuraamisessa.

Mikäli useammat turnausjärjestäjät ottavat nimien vaatimisen osaksi ilmoittautumiskäytäntöään, on alan toimijoilla helpompi noudattaa yhteistä linjaa sääntöjä rikkoneen pelaajan kohdalla. Mikäli pelaaja on suljettu yhden järjestäjän tapahtumista, voivat toistenkin turnausten järjestäjät viitata pelaajalle langetettuun sanktioon.

Huom! Henkilötietojen vaatiminen saattaa olla joissain tapauksissa ongelmallista, koska se saattaa rajoittaa niiden osallistumista, jotka eivät halua kirjautua tapahtumiin todellisilla henkilötiedoillaan esimerkiksi etnisen tai sukupuolisen syrjinnän pelossa. Päätäkää, miten mahdollistatte osallistumisen tällaisissa tapauksissa ja miten vähennätte huolta syrjinnästä.

Laatikaa selkeä toimintasuunnitelma tapahtumallenne

On ensiarvoisen tärkeää valmistautua erilaisiin yllätyksiin, joita voi ilmaantua laneillanne tai turnauksessanne. Järjestäjänä on helpompi reagoida nopeasti, mikäli tapahtumaa varten on sovittu jo etukäteen toimintatavat esimerkiksi tilanteeseen, jossa pelaaja kirjoittaa asiattoman kommentin vastustajastaan. Muuten järjestäjien reagointi tapahtumiin voi olla vaikeaa nopeatempoisissa, kiihkeissä pelitilanteissa.

Kootkaa tapahtuman avainhenkilöt yhteen hyvissä ajoin ennen tapahtuman käynnistymistä ja sopikaa toimintatavoista sääntöjen rikkomistilanteissa. Kuinka toimitte, kun pelaaja käyttäytyy sopimattomasti chatissa? Kuinka vastaatte sääntöjänne koskevaan kritiikkiin? On vaikeaa varautua kaikkeen, mitä turnauksessa saattaa tapahtua. Mitä parempi toimintasuunnitelma tapahtumalla on, sitä helpompaa on käsitellä hankalia tilanteita, kun ne tulevat järjestäjien eteen.

Tapahtuman lähtökohtana tulee kuitenkin pitää sitä, että pelaajat haluavat toimia sääntöjen mukaisesti. Tällöin järjestäjän tehtävänä on lähinnä ohjata ja tukea pelaajia sen sijaan, että rangaistuksista tehtäisiin itsetar koitus. Itse rangaistusta paljon tärkeämpää on, että pelaajat ymmärtävät rangaistuksen syyn ja oppivat käyttäytymään paremmin jatkossa. Turnausta koskevan toimintasuunnitelman laatimisessa on hyvä käsitellä seuraavia kolmea pääaihetta:

RISKIARVIO

Mitä riskejä arvelette liittyvän tapahtumaanne – Mitä voi tapahtua? Mihin nämä tapahtumat voivat johtaa? Miten toimitte, jos eettinen ohjeistonne kyseenalaistetaan?

TOIMENPITEET

Kuinka käsittelette erilaiset ongelmatilanteet? Milloin järjestäjän on puututtava tilanteeseen ja miten nopeasti on reagoitava? Liittykö panostuksiinne kustannuksia? Kenen tai minkä tahon on vastattava panostuksista?

TAVOITE

Mikä tavoite toimintasuunnitelmallanne on? Millaisen kuvan haluatte antaa tapahtumastanne osallistujille ja muille ihmisille?

Avoimuus lisää luottamusta

On tilanteita, jotka tapahtuman järjestäjä käsittelee mieluummin suljet- tujen ovien takana. Salainen käsittely saattaa tuntua mukavammalta ja se vähentää vastaväitteiden mahdollisuutta. Silti selkeä ja hyvin valmis- teltu, julkinen ja yleisölle avoin toimintasuunnitelma on parempi keino kohdata epäluulot ja helpottaa päätösten hyväksymistä.

Tapahtumiin liittyy toki myös tilanteita, joissa avoimuus on vaikeampaa. Yksityisyyden suoja voi olla yksi syy tähän. Mitä avoimemmin kuitenkin päätöksenne perustelette, sitä parempi – niin rakennatte luottamusta.



Yhteiset lähtökohdat toimintaan

Toimijoiden johdonmukaisuus on keskeistä avoimen ja kutsuvan ta- pahtuman järjestämisessä. Kaikkien toimintaan osallistuvien on syytä tuntea tapahtumassa sovellettavat toimintatavat. Järjestäkää siis ta- pahtumaanne alkuun tilaisuus, jossa kaikki toimihenkilöt saavat tiedon tapahtuman säännöistä. Selvittääkää toimihenkilöille samalla, kenen puoleen he voivat kääntyä kysymysten tai pelaajien suunnasta tulevien näkemysten käsittelemiseksi.

Kyseessä voi olla lyhyt, yksinkertainen ohjelman ja sääntöjen läpi- käynti. Tällöin tapahtuman eettisistä ohjeista vastuullinen henkilö tiedottaa toimitsijoille käytännön sääntökysymyksistä sekä ilmapii- ristä, joka tapahtumassa halutaan luoda. Ajatuksena on selkeyttää kaikille tapahtumaan liittyvät tavoitteet sekä toimintatavat, joilla näi- hin tavoitteisiin pyritään.

Toinen hyvä työkalu tapahtuman yhteisten tavoitteiden luomisessa on selkeä yhdenvertaisuussuunnitelma. Suunnitelman laatiminen auttaa järjestäjiä varmistamaan, että kaikki tapahtumaan osallistuvat tuntevat itsensä tervetulleiksi ja olonsa turvalliseksi. Yhdenvertaisuussuunnitelman ei tarvitse olla loppuun hiottu – tärkeintä on, että sitä käytetään aktiivisesti ja sen sisältö on selvä kaikille tapahtumassa toimiville. Ohjeita yhdenvertaisuussuunnitelman laatimiseen saat esimerkiksi Sisäministeriön yhdenvertaisuussivustolta (<http://www.yhdenvertaisuus.fi/yhdenvertaisuussuunnittelu/oppaita-yhdenvertaisuuden-kehitt/>).

Olkaa johdonmukaisia

Kehittääksenne tapahtumakulttuuria tehokkaasti, on tärkeää säilyttää johdonmukaisuus siinä, kuinka kohtaatte ongelmallisen käytöksen. Älkää sulkeko silmiänne hankaliltakaan tilanteilta älkääkään antako asiantoman käytöksen mennä läpi huomioimatta. Jos tapahtumanne osallistujat kokevat toimintanne suorasekkäiseksi ja johdonmukaiseksi, on todennäköisempää, että yhä useampi kokee olonsa turvalliseksi.

Tapahtuman kannalta saattaa olla eduksi, jos sillä on nimetty eettisten sääntöjen vastuuhenkilö, jolle kaikki asiaan liittyvät kysymykset ja näkökulmat ohjataan. Rooliin nimetyn henkilön on mahdollista syventyä teemaan liittyviin kysymyksiin ja erikoistua näiden kysymysten asiantuntijaksi. Samalla välttätte sekaannukset, joita erilaisten tietojen antaminen voi osallistujien joukossa aiheuttaa.

Järjestäkää monipuolista kilpailutoimintaa

E-urheilussa itsessään on vain vähän rajoituksia siinä, ketkä voivat osallistua toimintaan. Tämä on myös yksi lajin vahvuuksista. Kuitenkin esimerkiksi naiset, seksuaalivähemmistöihin kuuluvat ja vammaiset henkilöt ovat selvästi aliedustettuja lajin piirissä. Yksi suurimpia syitä tälle on se, että verkkopelaaminen ja e-urheilu on pitkään mielletty vain poikien tai nuorten miesten harrastukseksi, ja toimintaa on kehitetty näiden näkökulmasta.

Keskeinen tapa monimuotoisuuden edistämiseksi e-urheilussa on huomioida vähemmistöjen ja erityisryhmien tarpeet tapahtumien toteutuksessa. Nämä tarpeet huomioimalla luodaan viihtyisiä, hyväksyvä ympäristö, jossa kynnys kilpailemisen aloittamiseen on matalampi ja kaikki pelaajat tuntevat olevansa tervetulleita e-urheilun pariin. Myös osallistujaryhmien perusteella rajattuja kilpailuja voidaan järjestää tarvittaessa, mutta tavoitteena on päästä tilanteeseen, jossa tällaisille ei ole enää tarvetta.

Kritiikki osallistujaryhmiltään rajattuja kilpailuja kohtaan perustuu usein siihen, että se on epäoikeudenmukaista muita ryhmiä kohtaan. Vasta-argumentti tälle on se, että useimmat ryhmät ovat saaneet merkittävän etumatkan ja ovat pystyneet muokkaamaan e-urheilun omien mieltymystensä mukaiseksi. Siksi on tärkeää antaa tilaa uusillekin ryhmille. E-urheilun monipuolistuminen hyödyttää kaikkia ja kehittää lajia.

Oleellinen seikka toimittaessa erityisryhmien kanssa on kysyä kohde-ryhmältä itseltään, millaiset käytännöt ovat sen kannalta sopivimpia. Näin varmistetaan, että toiminnan painopiste suunnataan alueille, joilla on todella merkitystä kohderyhmälle.

Käyttäkää mielipidevaikuttajia

Elektronisen urheilun kentällä on henkilöitä, joita pelaajat ja yleisö kunnioittavat ja seuraavat. Tapahtuman tunnelmaa muokkaa myönteiseen suuntaan se, että osallistujat ja yleisö kuulevat mielipidevaikuttajien puheenvuoroja siitä, miksi avoin ja vastaanottavainen ilmapiiri on tärkeää e-urheilussa. Tämä pätee riippumatta siitä, onko tapahtuma kansainvälinen kilpailu suurine stream-katsojajoukkoineen, vai pieni paikallinen lan-tapahtuma. Puheenvuoroissa e-urheilua voidaan käsitellä niin taitavan pelaajan, kommentaattorin kuin streamaajankin näkökulmasta.

Jos nämä mielipidevaikuttajat vielä sattuvat kuulumaan e-urheilussa aliedustettuihin ryhmiin, on mahdollista, että tapahtumanne kokevat



turvalliseksi myös tavallisten osallistujaryhmien ulkopuolelta tulevat ihmiset. Kannattaa siis huomioida nämä ryhmät myös asiantuntija- ja juontajavalinnoissanne, siten osoitatte, että moninaisuus on luonnollista.

Esitelkää säännöt julkisesti

Muistuttamalla näkyvästi säännöistä, jotka ovat voimassa kilpailus-
sanne, lisäätte todennäköisyyttä sille, että niitä noudatetaan. Asetta-
kaa sääntöjä esittelevät julisteet tapahtuman sisäänkäynnin yhteyteen.
Liittäkää säännöt Facebook-ryhmänne ilmoitustaululle. Antakaa niiden
pyöriä kuvaruuduilla yhdessä kilpailuaikataulujen ja sponsoritiedottei-
den kanssa. Kertokaa säännöistä myös videolla, joka esitetään säännöl-
lisin välein näyttämöllä. Antakaa sääntöjen näkyä ja pyrkikää saman-
aikaisesti sovittamaan ne mahdollisimman hyvin tapahtumayhteyteen,
ettei niitä koeta häiritseviksi.

Osoittakaa moniarvoisuutenne

Tuomalla aktiivisesti esille tapahtumanne moniarvoisuuden vahvistatte
niitä ryhmiä, jotka ovat aliedustettuja e-urheilussa. Yhä useammat mar-
ginaaliryhmien edustajat uskaltavat ehkä ottaa ratkaisevan askeleen
ja ilmestyvät tapahtumaanne, mikäli he kokevat tulevaisuutensa nähdyiksi ja
edustetuiksi. Kysymys voi olla tapahtumanne mainonnasta - vaikkapa
kuvissa esiintyvien henkilöiden sukupuolen ja ihonvärin valinnasta. Toi-
saalta kysymys voi olla tapahtumanne järjestelyistä vastaavan työryhmän
moninaisuudesta. Moniarvoinen työryhmä auttaa myös laajentamaan
näkökulmianne ja huomioimaan tapahtumanne kehittämisen kannalta
keskeisiä kysymyksiä.

Olkaa johdonmukaisia viestinnässänne

Sopikaa millä sävyllä käytte verkkokeskustelut niin pelin aikana kuin
peliin liittyvillä foorumeillakin. Viestikää myös osallistujille, kuinka ha-
luatte heidän käyttäytyvän ja seurata viestintää. Mikäli koette, että
joku ylittää hyväksyttävän käytöksen rajat, olkaa johdonmukaisia ottaes-

sanne asian esille kyseisen henkilön kanssa. Muistuttakaa säännöistä ja perustelkaa, miksi ne ovat teille tärkeitä. Toimimalla selkeästi ja johdonmukaisesti kasvatatte myönteistä ilmapiiriä, jossa osallistujien oletetaan ilmaisevan itseään asiallisesti, ja jossa päinvastainen käyttäytyminen on poikkeus. Kun työ osallistujien keskinäisen vuorovaikutuksen kehittämiseksi on johdonmukaista ja eettisten sääntöjenne rikkomuksista rangaistaan johdonmukaisesti, johtaa kehitys lopulta itsesääntelyyn. Osallistujat valvovat itse, että sääntöjä noudatetaan, ilman että järjestäjien tarvitsee puuttua toimintaan. Rakentava vuorovaikutus alkaa tulla tavaksi.

Kohdatkaa henkilökohtaisesti ennen pelejä

Mikäli järjestätte paikkaan sidottua tapahtumaa, on hyvä varmistaa, että kaikki osallistujat tapaavat toisiaan hetken, ennen kuin turnaus alkaa. Näin pelaajat eivät jää toisilleen vieraiksi, vaan tiedostavat kohtaavansa pelissä ihmisen eikä pelkkää hahmoa. Kysymykseen voi tulla vaikkapa lyhyt kohtaaminen, jossa pelaajat kättelevät samalla kun pelin säännöt käydään yhdessä läpi. Kohtaamisten tarkoituksena on voimistaa empatian tunnetta ja edistää urheilijamaista käytöstä kilpailun aikana.

Kannustakaa myönteiseen käytökseen

Tämän asiakirjan tarkoituksena on kannustaa toimijoita avoimempaan ja huomaavaisempaan toimintatapaan e-urheilun piirissä. Nostamalla esiin myönteisimmät esimerkit ja palkitsemalla niistä luotte myönteistä ilmapiiriä tapahtumaanne. Pelaaja, joka on osoittanut erityisen hyvää joukkuehenkeä saattaa olla huomionosoituksen arvoinen. Palkinto voi olla esimerkiksi uusi näppäimistö tai kovalevy.

Luokaa kodikkaat olosuhteet

Meillä kaikilla on erilaiset lähtökohdat e-urheiluharrastuksellemme. Se, että järjestämämme peliolosuhteet huomioivat tämän seikan, auttaa meitä laajentamaan lajiin osallistuvien piiriä. Kysymys voi olla sisään-

käynnin pyörätuoliluiskasta, rukoilulle varattavasta erillisestä tilasta tai sukupuolineutraaleista WC-tiloista. Yksi tapa kehittää tapahtumaolosuhteita mahdollisimman monille sopiviksi, on yhteydenotto järjestöihin, jotka toimivat erilaisuuteen liittyvissä kysymyksissä. Tällaisia ovat esimerkiksi seksuaalisuus- ja sukupuolikysymyksiä käsittelevä Seta (www.seta.fi) ja vammaisjärjestö Kynnys ry (www.kynnys.fi).

Sääntörikkomusten seuraukset

Eettisen ohjeiston tavoitteena on herätellä osallistujia pohtimaan ja noudattamaan hyviä käytöstapoja. Sääntörikkomuksista rankaisemista ei pidä nähdä itsetarkoituksena, vaan välineenä, jolla pystytään puuttumaan sääntöjen rikkomiseen ja näin lisäämään pelaajien turvallisuutta esimerkiksi turnauksen aikana.

Jos pelaaja rikkoo sopimianne eettisiä sääntöjä, on syytä selvittää hänelle tarkasti, millä tavalla rikkomus tapahtui ja miksi olette päättäneet

EHDOTUS SEURAAMUKSIKSI SÄÄNTÖRIKKOMUKSISSA

- Varoitus (Kahden varoituksen jälkeen tuomitaan asteikolta seuraava rangaistus)
- Kierroksen / osaottelun tuomitseminen hävityksi
- Ottelun tuomitseminen hävityksi
- Sulkeminen turnauksesta ja mahdollinen sulkeminen Suomen e-urheilutapahtumista
- Sulkeminen Suomen e-urheilutapahtumista

ryhtyä asian johdosta toimenpiteisiin. Muuten seuraamukset saattavat vain lisätä kiukkua ja ymmärtämättömyyttä. Pahimmassa tapauksessa väärä käyttäytymismalli vain pahenee sen sijaan, että uusi toimintatapa vahvistuisi.

Järjestäjien on arvioitava, onko henkilö rikkonut eettisiä sääntöjä, ja jos tulette siihen johtopäätökseen, on teidän myös arvioitava rikkomuksen vakavuusaste.

Näiden rangaistusten lisäksi voi kysymykseen tulla myös palkintorahojen epääminen, mikäli tapahtumalla on rahapalkintoja turnauksissaan.

Joukkuelajien kohdalla rangaistusasteikkoa sovelletaan turnauksen päätuomarin tai järjestäjän harkinnan mukaan tapauskohtaisesti. Koko joukkueen rankaisemista tulee kuitenkin välttää tilanteissa, joissa vain yksi pelaaja käyttäytyy huonosti tai sääntöjen vastaisesti. Tämä tulee huomioida etenkin rangaistusasteikon loppupäässä.

Viestintä on erityisen keskeisessä asemassa rangaistusta tuomittaessa. Tilannetta on paljon helpompi käsitellä suoraan pelaajan kanssa kuin julkisesti esimerkiksi sosiaalisessa mediassa. Jos pelaajilla on jo etukäteen tiedossa, mitä heiltä odotetaan, ja jos järjestäjät ovat johdonmukaisia sääntötulkintoissaan, on hyvin mahdollista, että rangaistu pelaaja hyväksyy seuraamukset. Mikä tärkeintä, hän ymmärtää miksi hänen käytökseensä on puututtu.



04

E-URHEILIJAN VANHEMMILLE

Elektroninen urheilu on varsin uusi ilmiö, joka on alkanut vallata alaa 2000-luvun alusta lähtien. Lajissa yksittäiset pelaajat tai joukkueet kilpailevat toisiaan vastaan tietokone- tai konsolipelissä. Suurimpia pelejä alalla ovat League of Legends, Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive, Hearthstone ja Starcraft II. Yksi maailman suurimmista e-urheiluturnauksista on Dota 2 -kilpailu The International, jonka loppukilpailulla vuonna 2015 oli 4,6 miljoonaa katsojaa ja lähes 16 miljoonan euron palkintopotti.

E-urheilu on myös yksi Suomen nopeimmin kasvavia urheilulajeja, joka on jo nyt luonteva osa monen nuoren arkea. He käyttävät paljon aikaansa peleissä sekä sosiaalisilla foorumeilla, joissa peleistä keskustellaan. Vanhemmille voi olla joskus vaikeaa ymmärtää pelejä ja niihin liittyvää vetovoimaa.

Tämän asiakirjan tarkoituksena on auttaa e-urheilun parissa toimivia laatimaan toiminnalleen myönteisiä normeja ja auttaa lajia hyödyntämään mahdollisuutensa kehittyä mahdollisimman monelle pelaajalle houkuttelevaksi. E-urheilu on toimintatavoiltaan ainutlaatuinen siksi, että se antaa muita lajeja paremmat mahdollisuudet toimintaan osallistumiselle toimijan taustoista ja lähtökohdista riippumatta. E-urheilun haasteena on kuitenkin tukevien toimintojen kuten vanhempien läsnäolon puute. Nuorelle lajille on huomattavasti vaikeampaa kehittää myönteisiä kehyksiä ja käytänteitä ilman aikuisten tukea. Siksi on tärkeää, että vanhemmat osallistuvat lapsensa e-urheiluharrastukseen.



Seuraavaksi esittelemme joitakin vinkkejä siihen, kuinka vanhemmat voivat lisätä e-urheilutietouttaan ja tukea lajia harrastavaa lastaan:

Esittäkää kysymyksiä

Vanhemmille voi joskus olla vaikeaa osoittaa asiantuntemattomuuttaan lastensa edessä. Odotetaanhan vanhempien osaavan vastata useimpiin kysymyksiin, joita lapsi esittää. Saattaakin tuntua turhautavalta, jos ei vanhempana juurikaan ymmärrä lapsensa suurimmasta mielenkiinnon kohteesta. Ratkaisu saattaa kuulostaa yksinkertaiselta: esittäkää kysymyksiä! Aidoilla, uteliailla kysymyksillä pääsee usein jo pitkälle. Monet nuoret kertovat mielellään viimeisimmästä ottelustaan, tai minkä sankarin hahmoa he tällä hetkellä pelissä käyttävät. Vain harvoilla nuorilla on mahdollisuus keskustella näistä asioista kiinnostuneen vanhemman kanssa. Arvovallastaan hetkeksi luopuva vanhempi voi saada teostaan palkkion moninkertaisena.

Osoittakaa arvostavanne lapsenne harrastusta

Aikaisemmin nuorten keskeiset kohtaamispaikat olivat fyysisiä tiloja, kuten nuorisotaloja. Nytemmin yhteisöllisyys on siirtynyt yhä enemmän verkkoympäristöihin. Pelit ja sosiaalisen median kanavat ovat tärkeitä nuorten sosiaalisessa yhteiselämässä ja minäkuvan rakentumisessa. Vaikka vanhempi ei itse olisikaan aktiivinen netinkäyttävä, on aiheellista huomioida, että digitaalinen sosiaalinen yhteisöllisyys on nuorille tärkeää. E-urheilu on tästä hyvä esimerkki.

Vanhempien tuleekin osoittaa arvostusta nuorten kiinnostuksen kohteille ja e-urheilun parissa käytetylle ajalle samalla tavoin kuin heitä kannustetaan ja arvostetaan muissakin harrastuksissaan. E-urheilusta tuleekin aloittaa perheessä rakentava keskustelu, jolloin lapsi oppii kertomaan luontevasti peliin liittyvistä asioista, niin myönteisistä kuin kielteisistäkin. Avoin ilmapiiri helpottaa myös mahdollisten ongelmalanteiden käsittelyä.

Opetelkaa pelin perusasiat

Vanhempien ei tarvitse olla lapsensa harrastaman pelin asiantuntijoita, mutta pelin perustiedot helpottavat merkittävästi vuorovaikutusta lapsen kanssa. Tuttu esimerkki peliin liittyvästä ristiriitatilanteesta on yhteinen ruokailu. Kilpapelien ottelut vaihtelevat kestoltaan, mutta saattavat viedä jopa 45 minuuttia, jollei pidempäänkin. Vanhempien tieto siitä, kuinka kauan peli suurin piirtein kestää, helpottaa esimerkiksi sen määrittämistä, koska viimeinen peli ennen päivällistä on viimeistään aloitettava.

Arkea ei tarvitse rakentaa pelkästään lapsen peliharrastuksen ympärille, mutta jos pelaaja joutuu jättämään League of Legends -ottelun kesken pelin, on harmi verrattavissa siihen, että tulee haetuksi pois jalkapallokentältä ennen kuin ottelu on päättynyt. Pelaaja, joka jättää ottelun kesken saa helposti myös rangaistuksen teostaan, vaikkapa väliaikaisen pelikiellon. Pelaajan joukkue joutuu sekin kärsimään keskeytyksestä,

koska peliä on vaikea voittaa vajaamiehisellä joukkueella. Tilannetta voi verrata siihen, että jääkiekkjoukkue joutuu pelaamaan koko ottelunsa niin, että kentällä on vain neljä pelaajaa.

Pelatkaa ja katsokaa yhdessä

Joillekin vanhemmille saattaa tuntua vieraalta istuutua tietokoneen tai TV:n ääreen ja harrastaa tai seurata e-urheilua yhdessä lapsensa kanssa. Vaikka peliin tutustuminen saattaa vaatia vaivannäköä, se antaa vanhemmalle mahdollisuuden jakaa lapsensa tärkeän kiinnostuksen kohteen ja kokea yhdessä koko e-urheiluun liittyvän tunneskaalan. Lisäksi vanhempi saa osallistumisensa kautta lisätietoa pelistä. Keskustelu todennäköisesti helpottuu, kun lapsi huomaa vanhemman olevan kiinnostunut ja ymmärtävän pelin perusteet.

Käykää laneilla

Vanhemman kannattaa tutustua lan-tapahtumiin lapsensa kanssa joko vierailijana tai osallistujana. Tämä auttaa ymmärtämään paremmin sekä elektronista urheilua että pelikulttuuria. Tapahtumissa tutustuu myös lajin eri toimijoihin, tapahtumajärjestäjiin, pelaajiin, faneihin ja kommentaattoreihin. Tapahtumakokemus onkin parhaita tapoja hankkia parempi kokonaiskuva e-urheilusta. Erityisesti suuremmissa tapahtumissa on usein erikseen vanhemmille suunnattua ohjelmaa.

Osallistukaa e-urheilutapahtuman järjestämiseen

Laneihin tai e-urheiluturnaukseen kannattaa suhtautua samoin, kuin mihin tahansa urheilutapahtumaan. Aivan kuten vanhemmat kuljettavat lapsiaan muihin urheiluharrastuksiin ja osallistuvat tarvittaessa seuran toimintaan lapsensa harrastuksen tukemiseksi, voivat vanhemmat osoittaa kiinnostustaan e-urheilua harrastavan lapsensa lajiin. Vanhempien läsnäolo e-urheilun piirissä on tärkeää myös myönteisten sääntöjen noudattamiseksi.

Lisätietoa kasvattajalle pelikasvatuksesta maksuttomassa Pelikasvattajan käsikirjassa: www.pelikasvatus.fi

Tätä asiakirjaa hallinnoi ja kehittää Suomessa Suomen elektronisen urheilun liitto yhdessä pelaamiseen liittyvien alojen asiantuntijoiden kanssa. Tavoitteena on saavuttaa mahdollisimman laaja edustavuus, joka on sekoitus aatteellisia, akateemisia ja kaupallisia toimijoita, yhdistyksiä, tapahtumajärjestäjiä ja pelaajia.

Suomen elektronisen urheilun liiton vastuulla on myös tapahtumajärjestäjien ja pelaajien tukeminen sääntökysymyksissä, joita nousee esiin eri tapahtumissa. SEUL voi suositella seuraamuksia sääntörikkomustilanteissa ja toimia tapahtumajärjestäjien neuvonantajana. Liitto pyrkii säilymään täysin itsenäisenä, jotta se pystyisi mahdollisimman laajasti edistämään kehittämään suomalaisen e-urheilun olosuhteita avoimmiksi ja kutsuvammiksi.

KIITOKSET

Erkka Jouste / SEUL ry

Mikko Meriläinen / Helsingin yliopisto

Miisa Nuorgam / SEUL ry

Tommi Tossavainen / Kansallinen Audiovisuaalinen Instituutti KAVI

Anniina Lundvall, Netta Vahteri, Sonja Ahtiainen, Martti Härmä

ja Minna Kylmälahti / Pelastakaa Lapset ry

Isabella Holm / Mediakasvatusseura

Roope Sandberg / G-Works, taitto ja graafinen ulkoasu

Sampo Purontaus / Virkemies, käännöstyö

Eero Purontaus, käännöstyön tarkastus

Kuvat Erkka Jouste

Jaakko Markkanen

Jari Saukkonen

Jussi Jääskeläinen

Kiitos lisäksi kaikille alkuperäisteoksen tekemiseen osallistuneille ruotsalaisille henkilöille ja järjestöille!

Ett stort tack till alla svenska experter och organisationer som deltagit i producerandet av ursprungsverket, Svensk e-sports Code of Conduct!

