



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Jaana Tiiri

Identiteettipeli

Moniperusteisen syrjinnän ehkäisyyn kehitetty peli

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Sosionomi (AMK)

Sosiaalialan tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

4.10.2020

Tekijä(t) Otsikko	Jaana Tiiri Identiteettipeli
Sivumäärä Aika	45 sivua + 2 liitettä 4.10.2020
Tutkinto	Sosionomi (AMK)
Tutkinto-ohjelma	Sosiaalialan tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Sosionomi (AMK)
Ohjaaja(t)	yliopettaja Jyrki Konkka lehtori Jukka Törnroos
<p>Tämän opinnäytetyön tuloksena kehitettiin menetelmä, Identiteettipeli, jonka avulla voidaan ehkäistä moniperusteista syrjintää. Peli suunniteltiin ja kehitettiin yhteistyössä Aspa-säätiön Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen kanssa. Voimaa seksuaalisuudesta -hanke edistää seksuaalioikeuksien toteutumista asumisen palveluissa vammaisten ihmisten ja mielenterveyskuntoutujien parissa. Hankkeen työntekijät näkivät usein työssään moniperusteista syrjintää, mutta heillä ei ollut käytössään menetelmiä, joiden avulla syrjintää olisi voinut käsitellä. Tämä havainto on yhtenevä tuoreimpien tutkimusten kanssa: tutkimusten mukaan vammaiset henkilöt ja mielenterveyskuntoutajat kohtaavat moniperusteista syrjintää. Sosiaalialan työntekijöillä ja asumisen palveluiden käyttäjillä ei ole kuitenkaan riittävästi tietoa moniperusteiseen syrjintään puuttumisesta ja sen ehkäisystä. Tähän tarpeeseen luotiin moniperusteista syrjintää käsittelevä peli.</p> <p>Tavoitteena oli kehittää peli, joka on innostava ja informatiivinen ja jota asumisen palveluiden työntekijät ja asiakkaat voivat hyödyntää mahdollisimman helposti. Peliä suunniteltiin yhteiskehittämisen keinoin kolmessa työpajassa moniperusteista syrjintää kokevien, Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen kokemustoimijoiden ja työntekijöiden kanssa. Pelin kehittämisen jälkeen sitä testattiin kolmessa pelituokiossa Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen kokemustoimijoiden ja työntekijöiden, Aspa-säätiön kehittämistoiminnan esihenkilön, asumisen palveluita käyttävien henkilöiden ja työntekijöiden sekä järjestöyhteistyökumppaneiden kanssa. Testauksen jälkeen peliä muokattiin palautteen perusteella vielä toimivammaksi.</p> <p>Opinnäytetyön tuloksena syntyi moniperusteista syrjintää käsittelevä korttipeli. Korttipelissä on tietoa erilaisista identiteeteistä, moniperusteisesta syrjinnästä sekä siitä, miten syrjintään voi puuttua. Pelissä juhlistetaan identiteettien moninaisuutta ja tarjotaan pelaajille mahdollisuuksia pohtia ja oppia erilaisista syrjintään puuttumisen tavoista.</p> <p>Kehitetty peli on keskustelunavaus moniperusteisen syrjinnän teemoista sosiaalialalla. Syrjintä ja sen ehkäisy ovat monimutkaisia asioita, joiden käsittelyä helpottamaan peli on luotu. Lähtökohtaisesti peli on kehitetty asumisen palveluiden kontekstiin, asumisen palveluita käyttäville ja niissä työskenteleville, mutta peliä voi hyödyntää sosiaalialalla laajemminkin. Moniperusteinen syrjintä jää liian usein näkymättömiin tiedon puutteen takia, ja tähän haasteeseen Identiteettipeli on yksi ratkaisu.</p>	
Avainsanat	moniperusteinen syrjintä, hyötypelit, asumispalvelut

Author(s) Title	Jaana Tiiri Identity game
Number of Pages Date	45 pages + 2 appendices 4 October 2020
Degree	Bachelor of Social Services
Degree Programme	Social Services
Specialisation option	Social Services
Instructor(s)	Jyrki Konkka, Principal Lecturer Jukka Törnroos, Senior Lecturer
<p>As a result of this thesis a method to prevent and address multiple discrimination was developed. The method, called Identity game was developed in collaboration with the Power of Sexuality project by the Aspa Foundation. Power of Sexuality project promotes the realization of sexual rights of people with disabilities and those undergoing mental health rehabilitation in housing services. The project workers have come across with cases of multiple discrimination but have not found methods to handle the issue. This perception is in line with the latest research: people with disabilities and mental health rehabilitation clients face multiple discrimination, and both professionals in social services and users of housing services need more knowledge about preventing and addressing multiple discrimination. A game concerning these issues was created to answer this need.</p> <p>The aim of the game was to be easy to use and informative to both the employees and the users of housing services. The development of a serious game was chosen as a method because of the exciting nature of games and gaming. The game itself was co-created in three workshops with people who face multiple discrimination, experts by experience, and employees of Power of Sexuality project. After development, the game was tested in three sessions with experts of experience and employees of Power of Sexuality project, the director of development of Aspa Foundation, users and employees of housing services and employees of collaboration organizations. After these sessions, the game was further developed to address the upcoming issues.</p> <p>As a result of the thesis, a card-based serious game about multiple discrimination was created. The game includes information about different identities and means to prevent and address multiple discrimination. The game celebrates the diversity of identities and gives the players opportunities to ponder and learn about different ways to address discrimination.</p> <p>The developed game launches a dialogue about multiple discrimination in social services. Discrimination and prevention of discrimination are complex subjects and the game was developed to help address these issues. The game was first created to the users and employees of housing services, but the card game can also be used in a broader context of social services. Multiple discrimination is often invisible because of lack of information, and Identity game can provide one solution to this problem.</p>	
Keywords	multiple discrimination, serious games, housing services

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Voimaa seksuaalisuudesta -hanke	2
3	Vammaisten henkilöiden ja mielenterveyskuntoutujien asumisen palvelut	4
3.1	Asumisen palvelut	4
3.2	Vammaiset henkilöt ja mielenterveyskuntoutajat	4
4	Syrjintä	6
4.1	Moniperusteinen syrjintä	9
4.2	Moniperusteisen näkökulman haasteet	12
4.3	Syrjinnän vaikutukset	14
5	Kehittämistehtävä	16
6	Menetelmät	19
7	Pelin kehittämisprosessi	22
8	Identiteettipeli	31
8.1	Pelin esittely	31
8.2	Pelin arviointi	34
9	Pohdinta	38
	Lähteet	41
	Liitteet	
	Liite 1. Pelin kehittämistyöpajan palautekoonti 28.6.2019	
	Liite 2. Identiteettipelin kortit ja ohjeet	

1 Johdanto

Tämän opinnäytetyön tuloksena kehitettiin menetelmä, Identiteettipeli, jonka avulla voidaan ehkäistä moniperusteista syrjintää. Moniperusteisella syrjinnällä tarkoitetaan syrjintää, joka kohdistuu kahteen tai useampaan syrjintäperusteeseen samassa ihmisessä. Moniperusteinen syrjintä on vielä melko tuntematon syrjinnän muoto sosiaalialan kentällä, minkä vuoksi moniperusteisen syrjinnän ehkäisemiseen ja tiedon levittämiseen ei helposti löydy materiaalia tai menetelmiä. Tämän takia olen kehittänyt opinnäytetyönäni yhteistyössä Aspa-säätiön Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen kanssa moniperusteista syrjintää, sen ehkäisyä ja siihen puuttumista käsittelevän pelin.

Voimaa seksuaalisuudesta -hanke tekee työtä vammaisten ihmisten ja mielenterveyskuntoutujien seksuaalioikeuksien edistämiseksi asumisen palveluissa. Hankkeen aikana on useaan kertaan törmätty moniperusteiseen syrjintään, mutta keinoja ja menetelmiä siihen puuttumiseen ei ole löytynyt. Suomalaisissa tutkimuksissa on todettu tämä sama haaste: vammaiset henkilöt ja mielenterveyskuntoutujat kohtaavat moniperusteista syrjintää, johon harvoin puututaan (Lepola 2018). Yksi syy syrjintään puuttumattomuuteen on tiedonsaannin ongelmat: Jauhola & Oosi & Rausmaa & Keinänen (2018) toteavat tutkimuksessaan sosiaali- ja terveysalalta puuttuvan osaamista ja ymmärrystä moniperusteisesta syrjinnästä. Työntekijöiden lisäksi tiedonpuutteesta kärsivät syrjintää kokevat; esimerkiksi vammaisten henkilöiden syrjintä- ja häirintäkokemuksia käsitelleessä tutkimuksessa saatiin selville, että 42 % tutkimukseen vastanneista syrjintää kokeneista eivät tiedä, mihin heihin kohdistetusta syrjinnästä voisi ilmoittaa (Korhonen & Jauhola & Oosi & Huttunen 2016).

Vaikka syrjinnän moniperusteisuus ja sen ehkäiseminen on mainittu Suomen allekirjoittamissa kansainvälisissä ihmisoikeussopimuksissa ja hallituksen tasa-arvo-ohjelmassa vuosille 2020–2023 korostetaan tasa-arvon edistämistyössä intersektionaalista näkökulmaa, konkreettisia toimia moniperustaisen syrjinnän ehkäisemiseksi ja sen kokijoiden tueksi on tehty hyvin vähän. Opinnäytetyö on tästä syystä hyvin ajankohtainen ja vastaa asumisen palveluissa ilmenneen tarpeen lisäksi myös laajemmin sosiaalialan tarpeisiin. Luodun pelin tavoitteena on olla helposti lähestyttävä ja käytteenotettava menetelmä keskustelun avaamiseksi moniperusteisesta syrjinnästä, sen ehkäisystä ja siihen puuttumisesta.

2 Voimaa seksuaalisuudesta -hanke

Aspa-säätiön Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeessa nousi tarve kehittää menetelmä moniperusteisen syrjinnän käsittelemiseen ja ehkäisyyn hankkeen kohderyhmän parissa asumisen palveluissa. Hankkeen yksi päätavoitteista on sukupuoli-identiteettien ja seksuaalisen suuntautumisen moninaisuuden näkyväksi tuominen asumisen palveluissa, ja tätä tavoitetta toteuttaessaan hankkeen työntekijät olivat törmänneet palveluissa tapahtuvaan ja palveluita käyttävien ihmisten kohtaamaan moniperusteiseen syrjintään. Moniperusteista syrjintää ei kuitenkaan tunneta Suomessa vielä laajalti, eikä sen käsittelyyn ja ehkäisyyn löydy helposti tietoa tai menetelmiä. Tämän vuoksi lähdin kehittämään Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeelle opinnäytetyönäni moniperusteista syrjintää ehkäisevää ja siitä tietoa levittävää menetelmää.

Aspa-säätiön tavoitteena on edistää asiakkaidensa itsenäistä elämää. Se on 13 suomalaisen vammais- ja mielenterveysjärjestön perustama säätiö, jonka tarkoituksena on tuottaa asumisen palveluita vammaisille, mielenterveyskuntoutujille ja muille asumisen palveluita tarvitsevalle (Perustajajärjestöt n.d.). Tätä tarkoitusta varten Aspa-säätiö omistaa Aspa Palvelut Oy:n, joka tuottaa asumisen palveluita, joita ostavat kunnat. Palveluista saaduilla tuotoilla hankitaan lisää vuokra-asuntoja asumisen palveluita tarvitsevien käyttöön. Tuotoilla kehitetään myös asumisen palveluiden laatua kehittämistoiminnan ja -hankkeiden avulla. Näin ollen Aspa-säätiö on yhteiskunnallinen yritys, jolla tavoitteenaan on saatavillaan tuotoilla kehittää asumisen palveluita yhä yhdenvertaisemmiksi ja itsenäistä elämää tukevimmaksi. Asumisen palveluiden kehittämistoimintaa rahoitetaan sekä Aspa Palvelut Oy:n tuotoilla että STEA:n jakamalla Veikkauksen tuotoilla, minkä vuoksi asumisen palveluiden kehittämistoiminta ei rajoitu pelkästään Aspan itse tuottamiin asumisen palveluihin, vaan tavoitteena on kehittää asumisen palveluita koko Suomessa. (Tämä on Aspa n.d.)

Voimaa seksuaalisuudesta -hanke on Aspa-säätiön kehittämishanke, jonka ensisijaisena tavoitteena on edistää seksuaalioikeuksien (ks. esim. Seksuaalioikeuksien julistus 2019) toteutumista asumisen palveluissa. Hanke on toiminnassa pääkaupunkiseudulla, Pirkanmaalla, Päijät-Hämeessä ja Jyväskylässä vuosina 2018–2020. Hanketta rahoitetaan Veikkauksen tuotoilla. Jotta seksuaalioikeudet toteutuisivat paremmin asumisen palveluissa, hanke toteuttaa toimintaa keskittyen neljään päätavoitteeseen: Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeessa halutaan vahvistaa asumisen palveluiden käyttäjien valmiuksia ilmaista omia seksuaalisuuteen liittyviä tarpeitaan, tehdä näkyväksi sukupuoli-

identiteettien ja seksuaalisen suuntautumisen moninaisuutta, lisätä asumisen palveluiden työntekijöiden ja alan opiskelijoiden osaamista ja varmistaa, että ammattilaiset huomioivat työssään yksilölliset ja muuttuvat elämäntilanteet sekä perhesuhteet asumisen palveluissa. (Voimaa seksuaalisuudesta n.d.)

Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen toiminta, sen toteutus ja suunnittelu perustuvat vahvasti jaettuun asiantuntijuuteen alan ammattilaisten ja asumisen palveluista, vammaisuudesta tai mielenterveyskuntoutumisesta henkilökohtaista kokemusta omaavien kokemustoimijoiden välille. Kaikessa järjestettävässä toiminnassa ja sen suunnittelussa on mukana kokemustoimijoita.

Hankkeen perustyöhön kuuluu hankkeessa kehitetty Lupa puhua -toimintamalli, jota toteutetaan alueellisesti. Toimintamalli koostuu kolmesta vaiheesta, joista ensimmäisessä hankkeen työntekijä kiertää alueella yhteistyökumppanuuteen hakeutuneita asumisen palveluiden yksiköitä kokemustoimijan ja seksologin kanssa. Jokaisessa asumisen palveluyksikössä pidetään alkuinfo, josta osallistujat saavat perustietopaketin seksuaalioikeuksista. Alkuinfoissa kerätään osallistujilta, eli asumisen palveluiden käyttäjiltä ja työntekijöiltä, toiveita hankkeen järjestämää toimintaa varten. Näiden alkuinfojen jälkeen järjestetään alueella toimintapäivät, joihin osallistuu palveluiden käyttäjiä ja työntekijöitä kaikista paikoista, joissa on pidetty alkuinfo. Toimintapäivillä syvennyttään seksuaalioikeuksien edistämiseen juuri sen alueen asumisen palveluissa ja pohditaan tapoja sekä ottaa seksuaalisuuteen liittyvät asiat puheeksi että tehdä muutoksia asumisen palveluiden käytännöissä. Toimintapäivillä kerätään myös toiveita hankkeen järjestämää ryhmätoimintaa varten. Toimintapäivien jälkeen alueella käynnistyy Lupa puhua -ryhmätoiminta, jossa ryhmämuotoisesti käsitellään seksuaalisuuden eri teemoja esimerkiksi sessidraaman ja opintopiirin keinoin.

Lupa puhua -toimintamallin tavoitteena on vahvistaa asumisen palveluiden käyttäjien valmiuksia ilmaista seksuaalisuuteen liittyviä tarpeitaan, edistää seksuaalioikeuksien toteutumista asumisen palveluissa ja luoda asumisen palveluihin tietoa ja dialogia seksuaalisuudesta ja sukupuoli-identiteetistä. Lupa puhua -toimintamalliin haluttiin sisällyttää menetelmä, jonka avulla käsitellä ja ehkäistä moniperusteista syrjintää. Tähän tarpeeseen luotu Identiteettipeli vastaa.

3 Vammaisten henkilöiden ja mielenterveyskuntoutujien asumisen palvelut

Tarve moniperusteista syrjintää ja sen ehkäisyä käsittelevälle menetelmälle nousi Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen työstä ja sen kohderyhmistä eli asumisen palveluita käyttäviltä vammaisilta henkilöiltä ja mielenterveyskuntoutujilta sekä työntekijöiltä. Tälle kohderyhmälle luotiin Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeessa Lupa puhua -toimintamalli, jonka osa kehitetty menetelmä, Identiteettipeli, on. Pelin kehitysprosessissa otin kuitenkin huomioon sen, että moniperusteista syrjintää kohtaavat myös monet muut henkilöt kuin asumisen palveluiden käyttäjät, joten peliä on kehitetty myös sillä ajatuksella, että sitä voitaisiin hyödyntää laajalti erilaisissa ympäristöissä. Peliä voi pelata, jos haluaa oppia moniperusteisesta syrjinnästä, identiteettien moninaisuudesta ja syrjinnän ehkäisemisestä.

3.1 Asumisen palvelut

Asumisen palveluita voidaan Suomessa järjestää joko sosiaalihoitolain (1301/2014 § 21), mielenterveyslain (1116/1990 § 5), lain vammaisuuden perusteella järjestettävistä palveluista ja tukitoimista (380/1987 § 8) tai lain kehitysvammaisten erityishuollosta (519/1977 § 2) nojalla. Asumisen palvelut yleisesti koostuvat asunnosta ja kunkin palvelun käyttäjän tarvitsemista palveluista, joita voivat olla esimerkiksi ateria-, vaatehuolto-, hygieni- ja siivouspalvelut, asumistaitojen arviointiin ja harjaannuttamiseen liittyvät palvelut, hoito- ja hoivapalvelut, yksilölliseen apuun perustuvat palvelut tai asunnon muu-
tostyöt. Palveluasuminen voidaan järjestää monella tavalla: se voi kattaa ryhmäkodin, asuntojen muodostaman ryhmän tai palveluasumisyksikön. (Valjakka & Nurmi-Koikkalainen & Anttila & Konttinen 2013: 36–39.)

3.2 Vammaiset henkilöt ja mielenterveyskuntoutajat

Vammaisella henkilöllä juridisesti tarkoitetaan henkilöä, jolla ”vamman tai sairauden johdosta on pitkäaikaisesti erityisiä vaikeuksia suoriutua tavanomaisista elämän toiminnoista” (Laki vammaisuuden perusteella järjestettävistä palveluista ja tukitoimista 380/1987 § 2). Vammaisuutta voidaan kuitenkin määritellä hyvin monesta eri näkökulmasta ja nykyään mm. kansainvälisissä ihmisoikeussopimuksissa korostetaan vammaisuuden rakentumista yksilön ja yhteiskunnan välisessä suhteessa. Tässä näkökulmassa kiinnitetään huomiota siihen, että osa vammaisuuden takia esiin nousevista haasteista

ei johdu varsinaisesti henkilön ominaisuuksista, vaan yhteiskunta rakentaa vammaisuutta myös erilaisilla esteillä ja rajoitteilla. Tämä oikeusperustainen vammaisuuden malli kiinnittää enemmän huomiota ympäristön syrjivien rakenteiden purkamiseen ja yksilöiden oman toimijuuden korostamiseen. (Vammaisuus 2018.)

Samaan tapaan kuin vammaisuuskin, mielenterveyskuntoutajat ja mielenterveystyö määritellään juridisesti hyvin lääketieteellisistä lähtökohdista. Mielenterveyslain (1116/1990 § 1 ja §5) mukaan ”mielenterveystyöhön kuuluvat mielisairauksia ja muita mielenterveydenhäiriöitä poteville henkilöille heidän lääketieteellisin perustein arvioitavan sairautensa tai häiriönsä vuoksi annettavat sosiaali- ja terveydenhuollon palvelut”. Näihin palveluihin lukeutuvat myös lakisääteiset asumispalvelut. Mielenterveyden häiriöiden määritelmät ovat, kuten vammaisuudenkin, muuttuneet ja kehittyneet aikojen saatossa. Osa entisaikoina mielisairauksina pidetyistä ominaisuuksista, kuten homoseksuaalisuus, ei enää kuulu mielisairauksien piiriin. Mielenterveyteen liittyvät diagnoosit heijastelevatkin aina aikaansa ja ovat jatkuvassa muutoksessa eivätkä stabiileja faktoja. Tässäkin tematiikassa tärkeää on kiinnittää huomiota ensisijaisesti yksilöiden voimavaroihin ja siihen tukeen, jota kukin elämäänsä tarvitsee. (Hautamäki 2011.)

Opinnäytetyöni ja kehittämäni pelin kohderyhmää tarkastellessa pidän tärkeänä kohderyhmän moninaisuuden ymmärtämisen. Kuten moniperusteisen syrjinnän tematiikkaan läheisesti kuuluukin, kukaan yksilö ei ole pelkästään vammainen tai pelkästään mielenterveyskuntoutuja. Jokaisen identiteetti on rakentunut eri osista, joille kukin annamme elämässämme erilaisia painoarvoja. (Kuusela 2006: 43–45.) Toiset identiteetin osat, kuten esimerkiksi vammaisuus, ovat kuitenkin myös syrjintäperusteita. Syrjinnän kohdistuessa ihmisen identiteetissä tiettyihin osiin saattavat nämä identiteetin osat kerätä painoarvoa niin, että niitä aletaan pitää ihmisen ensisijaisina identiteetteinä tavalla, jossa ne määrittäisivät henkilön koko identiteetin. Tämä ei kuitenkaan ole todellisuutta, koska jokainen meistä koostuu useasta identiteetin osasta. (Fredman 2016: 32–33.) Opinnäytetyössäni ja kehitettävässä pelissä pyrin nostamaan esille yksilöiden identiteettejä kokonaisuudessaan ja tuomaan arvoa sille, että kaikki identiteettimme osat ovat niin tärkeitä kuin millaisiksi ne itse määrittelemme. Mitään identiteetin osaa ei voi ulkopuolelta määrätä yksilön elämässä ensisijaiseksi.

4 Syrjintä

Syrjinnän käsite, sen määritelmä ja siihen liittyvä lainsäädäntö ei ole Suomessa uutta. Syrjimättömyys ja yhdenvertaisuus on jo perustuslain säätämisen aikaan nähty niin oleellisena osana yhteiskuntaa, että yhdenvertaisuus on ensimmäinen lueteltu perusoikeus perustuslaissa. Perustuslain kuudennen pykälän perusteella ihmiset ovat yhdenvertaisia lain edessä. Syrjintä määritellään niin, että ketään ei saa ilman hyväksyttävää syytä henkilöön liittyvän syyn perusteella asettaa eri asemaan. Näitä henkilöön liittyviä syitä luetellaan useita, ja niihin kuuluvat sukupuoli, ikä, alkuperä, kieli, uskonto, vakaus, mielipide, terveydentila, vammaisuus tai muu henkilöön liittyvä syy. (Suomen perustuslaki 731/1999 § 6.) Tämä lista eri syrjintäperusteista ei tietenkään ole kaikenkattava, eikä sitä ole sellaiseksi tarkoitettukaan. Lista syrjintäperusteista perustuu kansainvälisiin ihmisoikeussopimuksiin (ks. esim. Universal Declaration of Human Rights 1948) ja se on muodostettu kuvaamaan erityisesti suomalaisessa yhteiskunnassa esiintyvän syrjinnän ydinalueita. (Ojanen & Scheinin 2011: 247.)

Tarkemmin syrjintään, kiellettyihin syrjintäperusteisiin ja syrjinnän muotoihin keskittyy yhdenvertaisuuslaki. Yhdenvertaisuuslaissa kielletään syrjintä mihinkään henkilöön liittyvän syyn perusteella. Tämän lisäksi kielletään syrjintä henkilöön liittyvän oletuksen perusteella. Syrjintä on siis lain mukaan tapahtunut, vaikka syrjivän osapuolen oletus syrjityn henkilön ominaisuuksista tai identiteetistä ei olisi syrjityn henkilön kohdalla todellinen. Yhdenvertaisuuslaissa eritellään myös tarkemmin kielletyn syrjinnän muodot, jotka ovat välitön ja välillinen syrjintä, häirintä, kohtuullisten mukautusten epääminen ja ohje tai käsky syrjiä. (Yhdenvertaisuuslaki 1325/2014 § 8.) Laissa huomioon otettavaa on syrjinnän kiellon lisäksi se, että siinä määritellään erilaisen kohtelun hyväksymisen perusteet. Kaikki henkilön ominaisuuksiin perustuva erilainen kohtelu ei ole laitonta, kunhan erilaisella kohtelulla on hyväksytyt tavoitteet ja päämäärät. Esimerkiksi on laillista säätää ja ylläpitää ikärajoituksia tupakka- ja alkoholituotteiden hallussapidolle terveyden edistämisyistä. Lisäksi esimerkiksi vammaisille suunnatut erityispalvelut ovat tietyn ihmisryhmän erilaista kohtelua, jonka tavoitteena on kuitenkin tämän ihmisryhmän yhdenvertaisuuden edistäminen. (Yhdenvertaisuuden arviointi n.d.)

Yhdenvertaisuuslaissa (1325/2014 § 8) tiivistetty syrjinnän määritelmä on eriarvoista, kiellettyyn syrjintäperusteeseen perustuvaa kohtelua, jonka lopputuloksena henkilöä kohdellaan huonommin kuin vertailukelpoisessa tilanteessa toista henkilöä olisi koh-

deltu. Syrjinnän määritelmää ei kuitenkaan voi yksinkertaistaa ihmisten erilaiseksi kohteluksi, vaan kyseessä on monimuotoinen ilmiö, joka ilmenee eri tavoin eri tilanteissa. Ihmiset voivat kokea syrjintää toisten ihmisten tarkoituksenmukaisista ja tiedostamattomista toimista, tulla syrjityiksi ympäröivän yhteiskunnan rakenteiden takia tai ihmiselle kuuluvien mukautusten epäämisen kautta. (Mikä on syrjintää? n.d.)

Syrjintä tulisikin nähdä ihmisten välisiin eroihin perustuvan ei-hyväksyttävän erottelun lisäksi toimintana, jonka vuoksi ihmiset joutuvat eri asemaan ilman hyvää perustelua. Tässä tapauksessa syrjintä voidaan määritellä erottelun asteen ja tarkoitusperän kautta. Erottelun perustuessa ihmisoikeuksiin nojaavaan perusteeseen ei ole kyse syrjinnästä. Toisaalta jos erottelun aste on tarpeeksi suuri, ei edes hyväksyttävä peruste tee hyväksyttäväksi hyvin jyrkkää erilaista kohtelua. (Scheinin 1996: 8–9, 18.) Ymmärtääksemme syrjintää laajempänä ilmiönä kuin yksittäisten ihmisten eriarvoisen kohtelun kautta on tarkasteltava laajemmin syrjinnän muotoja ja ilmenemistä.

Yksi syrjinnän muoto toki on henkilön tai ryhmän eriarvoinen, kiellettyyn syrjintäperusteeseen, ilman hyväksyttävää oikeutusta tapahtuva kohtelu. Tätä syrjinnän muotoa kutsutaan välittömäksi syrjinnäksi. Tämä syrjinnän muoto on usein helppo havainnoida, sillä yleensä syrjinnän tuottaja on yksilöitävissä. (Makkonen 2003: 11.) Välitöntä syrjintää on esimerkiksi se, jos teatterin katsomoon ei johda ramppia, jolloin pyörätuolia käyttävä henkilö ei pääse katsomaan esityksiä.

Välillisellä syrjinnällä sen sijaan tarkoitetaan tilanteita, joissa toimitaan näennäisesti neutraalisti, mutta tuloksena on kuitenkin jonkin ihmisryhmän päätyminen huonompaan asemaan. Tämä lopputulos, jolla on syrjiviä vaikutuksia, johtaa tilanteeseen, jossa tosiasiallinen yhdenvertaisuus ei toteudu. Välillisessä syrjinnässä on usein kyse tilanteista, joissa tosiasialliseen yhdenvertaisuuteen päästäkseen tarvitaan erityisiä toimenpiteitä. (Ojanen & Scheinin 2011: 245.) Esimerkkinä välillisestä syrjinnästä on tilanne, jossa työpaikkaan rekrytoidessa hakijoilta vaaditaan täydellistä suomen kielen taitoa, vaikka aktualisissa työtehtävissä tätä taitoa ei välttämättä tarvita. Näin ollen työnhakijoista syrjäytyy esimerkiksi maahanmuuttajia, vaikka tämä ei ole ollut vaatimuksen tarkoituksellinen tavoite. (Makkonen 2003: 11.)

Välillinen syrjintä todistaa sen, että tosiasiallisen yhdenvertaisuuden tapahtumiseksi on syrjintää kartoittaessa tarkasteltava aktiivisten tekojen lisäksi tekojen ja toiminnan vaiku-

tuksia. Erityisten yhdenvertaisuutta ja syrjimättömyyttä tukevien toimenpiteiden puuttumisen seurauksena syntyvä välillinen syrjintä luo kolmannen syrjinnän luokan: kohtuullisten mukautusten epäämisen. (Scheinin 1996: 11.) Sekä perustuslaissa että yhdenvertaisuuslaissa todetaankin, että erityiset toimenpiteet ja erilainen kohtelu on sallittua, kun sen tavoitteena on tosiasiallinen yhdenvertaisuuden toteutuminen. Tätä kohtelua kutsutaan positiiviseksi erityiskohteluksi. Positiivisen erityiskohtelun taustalla on sama ajatus muodollisesta ja tosiasiallisesta yhdenvertaisuudesta: muodollinen, samanlainen kohtelu kaikissa tilanteissa ei synnytä tosiasiallista yhdenvertaisuutta, vaan syrjintää. Näin ollen syrjinnäksi lasketaan ne tilanteet, joissa kohtuullisia mukautuksia, eli tarvittavia erityistoimia, olisi voitu tehdä yhdenvertaisuuden edistämiseksi, mutta niitä ei ole tehty. (Ojanen & Scheinin 2011: 252–253.)

Positiivisen erityiskohtelun tunnistaa siitä, että käytettävät keinot ovat perus- ja ihmisoi-
keuksien kannalta hyväksyttäviä, oikeasuhtaisia, suunnitelmallisia ja tilapäisiä. Erityis-
kohtelu ei saa myöskään päätyä syrjimään mitään toista ihmisryhmää samalla, kun sen
avulla toteutetaan toisen ihmisryhmän yhdenvertaisuutta. Kohtuullisten mukautusten
epäämisen kautta tapahtunutta syrjintää on esimerkiksi sellainen rekrytointitilanne, johon
työnantaja ei suostu hankkimaan ramppia pyörätuolia käyttävän työnhakijan päästä-
miseksi mukaan rekrytointiin. (Yhdenvertaisuuden arviointi n.d.)

Syrjintää on myös häirintä. Häirinnäksi katsotaan toiminta tai puhe, joka loukkaa henkilön
tai ihmisryhmän koskemattomuutta ja arvoa luomalla uhkaavan, vihamielisen, halventa-
van, nöyryyttävän tai hyökkäävän ilmapiirin. Häirintä voi olla joko tarkoituksellista tai tar-
koituksettomasti tuotettua. Ollakseen laissa kiellettyä häirintää pitää sen olla toistuvaa,
ilmeistä, julkista tai muuten vakavaksi määriteltävää. (Ojanen & Scheinin 2011: 246.)
Häiritsevä käyttäytyminen voi olla hyvin moninaista: määritelmään lasketaan esimerkiksi
puhe, sähköiset viestit, ilmeet ja eleet, epäasiallisen materiaalin julkaiseminen tai muu
viestintä (Mikä on syrjintää? n.d.). Häirintää voi olla esimerkiksi seksuaalivähemmistöihin
kohdistuvien toistuvien uhkauksien julkaiseminen sosiaalisen median alustoilla.

Lisäksi lakien mukaan kielletyn syrjinnän muoto on ohje tai käsky syrjiä. Erilaisten toi-
mintaohjeiden, opastuksien tai velvoitteiden antaminen, joiden tavoitteena tai tuloksena
on syrjinnän toteutuminen, on kiellettyä. Tämän syrjinnän toteutumiseksi ohjeen tai käs-
kyn antajan on oltava toimivalta ja asema tehdä kyseisiä määräyksiä. Syrjivästä ohjeesta
voidaan kuitenkin tuomita, vaikka kukaan ohjeen tai määräyksen saajista ei toteuttaisi-
kaan vaadittuja toimenpiteitä. Esimerkkinä kielletyistä, syrjivistä ohjeista on esimerkiksi

vahtimestareille annetut ohjeet olla päästämättä tiloihin tietyn etnisen taustan omaavilta näyttäviä ihmisiä. (Mikä on syrjintää? n.d.)

Syrjinnän erilaiset määritelmät ja niiden kiellot näkyvät laajasti suomalaisessa lainsäädännössä. On kuitenkin paljon syrjintätapauksia ja keinoja, joita on vaikea määritellä ja estää tapahtumasta juridisesti. On olemassa esimerkiksi institutionaalisen syrjinnän muoto, jolla viitataan tilanteisiin, joissa koko yhteiskunnan rakenteet voivat olla kokonaisuudessaan syrjiviä. (Makkonen 2003: 11.) Syrjinnän ehkäisemiseksi on tunnistettava sen muodot, esiintymispaikat ja vaikutukset. Tämän takia peliä kehittäessä kiinnitettiin erityistä huomiota siihen, että se esittelisi laajasti erilaisia syrjintätilanteita. Perinteinen syrjintäkäsitys on kuitenkin syrjinnän muodosta riippumatta yleensä hyvin yksinkertainen: henkilö joutuu yhden identiteettinsä osan syystä alempiarvoiseen asemaan verrattuna muihin. Syrjintä ei kuitenkaan usein ole niin yksinkertaista.

4.1 Moniperusteinen syrjintä

Moniperusteisella syrjinnällä tarkoitetaan syrjintää, joka kohdistuu kahteen tai useampaan syrjintäperusteeseen yhdessä ihmisessä. Ihmisen identiteetti koostuu aina monesta eri osasta: kaikki ihmiset ovat esimerkiksi jonkun ikäisiä, omaavat sukupuoli-identiteetin, etnisen taustan ja seksuaalisen suuntautumisen. Näin ollen syntyy tilanteita, joissa ihminen voi kohdata syrjintää vaikkapa sekä naisena että vammaisena tai seksuaali- ja etniseen vähemmistöön kuuluvana. Eri syrjintäperusteiden ilmeneminen samassa ihmisessä saattaa jopa synnyttää aivan uusia syrjinnän muotoja. Identiteettien moninaisuuden ja monien eri syrjintäperusteiden ilmentymisen huomioiminen syrjinnän tutkimisessa ja ehkäisemisessä on verrattain uutta ja siitä on vasta vähän tietoa. (Makkonen 2003: 13–14.)

Moniperusteisen syrjinnän käsitteistön ja tutkimuksen alku juontaa juurensa 1980-luvun amerikkalaisten mustien naistutkijoiden huomioihin siitä, miten mustien naisten kohtaama syrjintä on perustavanlaatuisesti erilaista verrattuna valkoisten naisten tai mustien miesten kohtaamaan syrjintään. Tutkija Kimberle Crenshaw'in (1989) artikkeli on keskustelunavaus moniperusteisuuden teemoista. Artikkelissa Crenshaw käsittelee sitä, miten eri syrjintäperusteisiin liitettävät syrjinnän kuvaukset ovat yleensä etuoikeutetuista lähtökohdista rakennettuja: esimerkiksi naisiin kohdistuva syrjintä kuvataan valkoisten naisten kokeman syrjinnän pohjalta ja tummaihoisiin kohdistuva syrjintä tummaihoisten miesten kokemuksista. Näin ollen ihmiset, joissa risteää monta syrjintäperustetta, jäävät

syryään, ja heidän syrjimiskokemuksensa jäävät kuvaamatta. Tämän takia Crenshaw esittelee uuden, intersektionaalisuuteen perustuvan tavan tarkastella syrjintäkokemuksia. Intersektionaalisuudella tarkoitetaan sitä, että yksittäisten syrjintäperusteiden sijasta ihmisen identiteettiä pitää käsitellä kokonaisuutena, johon kuuluu monta erilaista identiteetin osaa.

Tämän keskustelunavauksen jälkeen moniperusteisuutta on ruvettu huomioimaan muun muassa erilaisissa kansainvälisissä ihmisoikeussopimuksissa. Ensimmäisen kansainvälisen läpimurtonsa moniperusteisen syrjinnän tematiikka sai 1995 annetussa YK:n Pekingin julistuksessa, joka käsittelee naisten asemaa. Tämän julistuksen allekirjoittaneet maat, Suomi mukaan lukien, sitoutuivat tehostamaan ”ponnisteluja kaikkien ihmisoikeuksien ja perusvapauksien turvaamiseksi kaikille naisille ja tytöille, joiden vaikutusvallan ja aseman edistämisen tiellä on monenlaisia heidän rodustaan, iästään, etnisestä taustastaan, kulttuuristaan, uskonnostaan tai vammaisuudestaan taikka alkuperäisväestöön kuulumisesta johtuvia esteitä”. (Pekingin julistus ja toimintaohjelma 1995.) Tämän lisäksi moniperusteinen syrjintä huomioidaan myös YK:n kansainvälisessä vammaisten oikeuksien sopimuksessa. Tässä sopimuksessa tuodaan esille vammaisten naisten erityisen herkkä asema ja heihin kohdistuva moniperusteinen syrjintä ja kehoitetaan toimiin syrjinnän ehkäisemiseksi. (YK:n yleissopimus vammaisten henkilöiden oikeuksista ja sopimuksen valinnainen pöytäkirja 2015.)

Moniperusteisen syrjinnän ollessa melko tutkimaton syrjinnän muoto, on tälle syrjinnälle muodostunut monia erillisiä termejä ja määritelmiä tutkimusyhteisön vielä hakiessa konsensusta tästä terminologiasta. Makkonen (2002) yhdistelee artikkelissaan näitä termejä ja muodostaa niistä usein viitatus (ks. esim. Fredman 2016, Aaltonen & Joronen & Villa 2009 ja Lepola 2018) terminologisen viitekehyksen. Makkosen mallissa moniperusteinen syrjintä on kattotermi, jonka alle kuuluvat moniperusteisen syrjinnän kolme perustyyppiä: moninkertainen syrjintä, kumulatiivinen syrjintä ja risteävä (intersektionaalinen) syrjintä.

Moninkertaisella syrjinnällä tarkoitetaan tilanteita, joissa yksi henkilö tulee syrjityksi useammalla perusteella useammassa kuin yhdessä tilanteessa. Moninkertaisen syrjinnän tapauksissa henkilö siis kohtaa yhdessä tilanteessa syrjintää yhden identiteettinsä osan perusteella ja toisessa tilanteessa toisen identiteettinsä osan perusteella. (Makkonen 2002: 9–13.) Esimerkkinä moninkertaisesta syrjinnästä on tilanne, jossa vammaainen, maahanmuuttajataustainen henkilö tulee ensin syrjityksi työhaussa vammaisuutensa

vuoksi ja sen jälkeen asunonäytössä etnisen alkuperänsä perusteella (Aaltonen & Joronen & Villa 2009: 19).

Kumulatiivisella syrjinnällä sen sijaan tarkoitetaan tilanteita, joissa yksi henkilö kokee samassa tilanteessa syrjintää useamman kuin yhden eri syrjintäperusteen kautta. Tällaisessa tilanteessa henkilö voi siis kohdata kahdelle tai useammalle eri syrjintäperusteelle tyypillistä syrjintää samassa tilanteessa. (Makkonen 2002: 9–13.) Tällaisen tilanteen voi joutua kohtaamaan esimerkiksi maahanmuuttajataustainen nainen työhaussa, jossa eriytymistä ja syrjintää tapahtuu sekä sukupuolen että etnisen taustan perusteella (Aaltonen & Joronen & Villa 2009: 20).

Risteävällä tai intersektionaalisella syrjinnällä sen sijaan tarkoitetaan tilanteita, joissa identiteetin moninaisuudesta ja syrjinnän moniperustaisuudesta johtuen syntyy täysin uusia syrjinnän muotoja. Nämä syrjinnän muodot ovat sellaisia, joita ei esiinny yksinään minkään yksittäisen syrjintäperusteen yhteydessä. Esimerkiksi ympäri maailmaa vammaiset naiset läpikäyvät pakotetun sterilisaation, joka on hyvin äärimmäinen syrjinnän ilmentymä. Tämä on sellaista syrjintää, joita vammaiset miehet eivät kohtaa ainakaan lähellekään niin laajalla mittakaavalla kuin vammaiset naiset. (Makkonen 2002: 9–13.)

Syrjinnän moniperusteisuuden on tärkeää syventyä jo pelkästään siksi, että sitä kokevat kohtaavat syrjintäperusteiden lisääntyessä enemmän syrjintää ja syrjinnästä aiheutuvia haittoja. Moniperustaista syrjintää kohtaavalle se tarkoittaa sitä, että syrjintä on todennäköisemmin jatkuvaa, totaalisempaa ja todennäköistä. (Lepola 2018: 82.) Moniperusteisiin identiteetteihin ja syrjintään keskittymällä on myös mahdollista vastata yhdenperustaisen syrjinnän käsityksen kolmeen ongelmaan. Ensimmäinen ongelma yhdenperustaisessa syrjintänäkökulmassa on se, että jokaisella syrjintää kohtaavalla on joka tapauksessa moniperusteinen identiteetti. Kuten todettua, jokaisella ihmisellä on esimerkiksi ikä, sukupuoli-identiteetti ja etninen tausta. Näiden yhdistelmien vaihtelu vaikuttaa koettuun syrjintään ja tekee syrjinnän huomioimisesta ja siihen puuttumisesta hankalaa, jos syrjintää käsitellään vain yhden perusteen kautta. Tämä liittyy olennaisesti yhdenperustaisen syrjinnän toiseen ongelmaan, joka on yhteen syrjintäperusteeseen liitettyjen ihmisten näkeminen homogeenisena ryhmänä. Yhden syrjintäperusteen sisälläkin koettu syrjintä voi olla hyvin monenlaista, eikä yksi määritelmä esimerkiksi vammattoman naisen kokemasta sukupuolisyrjinnästä vastaa vammaisen naisen sukupuolisyrjinnän kokemusta. (Fredman 2016: 30.)

Kolmas ongelma yhdenperustaisessa syrjintänäkökulmassa on se, että siinä tulkinnassa syrjintä tietyn ominaisuuden perusteella nähdään valtasuhteiltaan symmetrisenä. Valtasuhteiden symmetrialla tarkoitetaan sitä, että yksittäisiin syrjintäperusteisiin vedoten syrjinnästä voitaisiin tehdä symmetrisiä malleja, joissa esimerkiksi vammattomat henkilöt ovat aina etuoikeutettuja vammaisiin henkilöihin nähden. Tällä rinnastuksella ei kuitenkaan saada näkyviin kaikkia syrjintärakenteita ja -tilanteita. (Fredman 2016: 30–34.) Jo moniperusteisen syrjinnän keskustelua avatessaan Crenshaw (1989) keskittyikin syrjintää ja sen lainalaisuuksia kuvatessaan yksittäisten ihmisten identiteettien sijaan eri syrjintäperusteisiin ja ihmisten ominaisuuksiin ja siihen, miten niillä on erilaisia rooleja tilanteista riippuen. Fredman (2016: 30–34) kuvaa tätä ilmiötä syrjinnän valtasuhteiden kautta. Syrjintä ja siihen liittyvä valta eivät ole vain symmetrisiä, horisontaalisia malleja, vaan syrjintää voi esiintyä myös vertikaalisesti. Esimerkiksi etniseen kantaväestöön kuuluva nainen on syrjinnän kannalta turvallisemmassa asemassa kuin etniseen vähemmistöön kuuluva nainen, mutta syrjitymmässä asemassa etniseen kantaväestöön kuuluvaan mieheen verrattuna. Eri syrjintäperusteiden takia koettu syrjintä on myös hyvin tilanne-riippuvaista: kun syrjintä kohdistuu esimerkiksi vammaisiin, on uskonnolliseen enemmistöön kuuluva vammaton henkilö yhtä turvallisessa asemassa kuin uskonnolliseen vähemmistöön kuuluva vammaton henkilö. Jos tilanteessa esiintyisikin uskontoon liittyvää syrjintää, olisivat henkilöiden väliset valtarakenteet toisenlaiset.

Kuvattujen valtarakenteiden ja syrjinnän kohteiden muuttuminen tilanneriippuvaisesti kertoo siitä, miten syrjinnän tutkimisessa ja määrittelyssä kokonaisuuden hahmottamiseksi on tärkeää aina kiinnittää huomiota ihmisen identiteetin ja syrjintäperusteiden lisäksi syrjinnän kontekstiin. Jos syrjintää määritellään keskitytään pelkästään yhteen tiettyyn syrjintäperusteeseen, rakentuu siihen perusteeseen kohdistuvasta syrjinnästä hyvin stereotyyppinen kuva. Kuten Crenshaw (1989: 150–153) analyysissään kuvaa: jotta päästäisiin tarkkailemaan kaikkea yhteiskunnassa tapahtuvaa syrjintää, pitää keskittyä ennemminkin yhteiskunnassa oleviin valtasuhteisiin erilaisten ominaisuuksien ja syrjintäperusteiden välillä kuin yksittäisten ihmisten identiteetteihin.

4.2 Moniperusteisen näkökulman haasteet

Moniperusteisen syrjinnän teemasta on tiedeyhteisössä käyty keskustelua 1980-luvulta asti. Kuitenkaan 2010-luvullakaan moniperusteista syrjintää ja sen ehkäisyä ei ole sisällytetty lainsäädäntöön tai syrjintää kokevien tukipalveluihin. Tähän tilanteeseen on monia

syitä. Suomalaisen lainsäädännön puitteissa moniperusteisesta syrjinnästä käytiin keskustelua viimeksi vuonna 2014, kun yhdenvertaisuuslakia tarkennettiin. Säädöksiä laatiessa pohdittiin muun muassa sitä, miten yhdenvertaisuuslakia voitaisiin soveltaa moniperusteisen syrjinnän tapauksissa, mutta moniperusteisen syrjinnän käsite jäi kuitenkin lakimuutoksen ulkopuolelle. Tämä heikentää moniperustaista syrjintää kokevien oikeusturvaa. (Hallituksen esitys eduskunnalle yhdenvertaisuuslaiksi ja eräksi siihen liittyviksi laeiksi HE 19/2014: 57.) Moniperusteista syrjintää kokevien on myös hankalampi tuoda syrjintäkokemuksiaan ylipäätään esiin, koska sen määrittely, mihin syrjintäperusteeseen syrjintä kohdistui, on vaikeampaa (Makkonen 2002: 12). Tämän takia tarvittaisiin tehokkaampia oikeusturvakeinoja moniperusteisten syrjintätapausten esiintuomiseen ja eteenpäinviemiseen.

Moniperusteista syrjintää tarkastellessa on myös haasteena olla luomatta vain lisää jäykkiä identiteettiä luokkia, joiden kautta syrjintää tarkastellaan. Kun ongelmana on stereotyyppinen syrjinnän määritelmä liittyen esimerkiksi vammaisten kokemaan syrjintään, ei ratkaisu voi olla toisen, stereotyyppioihin perustuvan määritelmän rakentaminen koskemaan vammaisten naisten kokemaa syrjintää. Moniperusteisuudessa ei saisikaan jäädä jumiin käsittelemään syrjintää sen kautta, millaista syrjintää mikäkin syrjintäperusteiden yhdistelmä kohtaa. Sen sijaan pitää nähdä, miten jokaisen ihmisen identiteetti on moniperustainen ja pyrkiä tutkimaan syrjintää eri identiteettien välisiä valtasuhteita tarkastelemalla. (Fredman 2016: 31–33.)

Syitä siihen, miksi moniperusteista syrjintää ei olla tuotu ihmisoikeuskentältääkään selkeästi esiin, on esimerkiksi se, että moniperusteisuutta on kansalaisjärjestökentältä vaikea tuoda esiin. Erilaiset eturyhmät ja kansanliikkeet ovat usein rakennettu jonkun tietyn syrjintäperusteen ympärille. Tällöin syrjintätapaukset, jotka liittyvät kahteen tai useampaan erilliseen eturyhmittymäkenttään, ovat vaikeita lähestyä. Vähemmistökyseissä on myös usein poliittisesti tärkeää saada taakseen myös enemmistön tuki, minkä takia oman ryhmän tuoma viesti pyritään muokkaamaan ulkopuoliselle mahdollisimman helpoksi ymmärtää. Moniperusteisen syrjinnän tilanteet ovat usein monimutkaisia, ja niiden ratkaiseminen voi vaatia muutosta sekä oman ryhmittymän ulkopuolella että sisäpuolella. Tämä voi näyttää eturyhmän sisäisiltä ristiriidoilta ja hajaannukselta, mikä taas vaikuttaa negatiivisesti enemmistön tuen saatavuuteen. Moniperusteista syrjintää kokevat tuntevatkin usein jäävänsä eri eturyhmien väliinputoajiksi. (Makkonen 2002: 18–23.)

Muun muassa näistä syistä johtuen moniperusteinen syrjintä on edelleen hyvin piilossa oleva ilmiö. Suomen tasolla sitä on tutkittu hajanaisesti. Törmä & Huotari & Tuokkola & Pitkänen (2014: 212–222) tutkivat ikäihmisiä, jotka kuuluvat myös eri vähemmistöihin. Tutkimuksessa saatiin selville, että Suomessa esiintyy hyvin moninaista syrjintää iän ja mm. etnisen taustan, vammaisuuden, uskonnon ja seksuaali- ja sukupuoli-identiteetin johdosta. Syrjinnän tunnistamiseksi ja ehkäisemiseksi ikäihmisten palveluihin tarvittaisiin lisää tietoa moniperusteisista identiteeteistä. Olsén & Heinämäki & Harkoma (2017) tutkivat saamelaisten vammaisten ja seksuaali- ja sukupuolivähemmistöjen kohtaamaa moniperusteista syrjintää. Tutkimuksessa kävi ilmi, että moniperusteista syrjintää kohdetaan sekä palvelujärjestelmän että henkilökohtaisten verkostojen kautta. Tämänkin tutkimuksen tuloksissa todetaan moniperusteiseen syrjintään kohdistuvien ennaltaehkäisevien toimien tarve. Jauhola & Oosi & Rausmaa & Keinänen (2018: 81) tekivät selvityksen kielivähemmistöjen saamasta palvelusta sosiaali- ja terveystaloudellalla ja lopputuloksena päätyivät esittämään, että palvelujärjestelmässä on tällä hetkellä huolestuttavan vähän osaamista moniperusteisista identiteeteistä, niiden kohtaamisesta ja syrjinnän ehkäisystä. Lepola (2018: 82–83) tutki seksuaali- ja sukupuolivähemmistöihin kuuluvien vammaisten ja etnisten vähemmistöjen kokema moniperusteista syrjintää ja sai tulokseksi, että moniperusteista syrjintää kokeneiden on erityisen vaikea tehdä ilmoitusta kokemastaan syrjinnästä ja saada apua.

Tutkimuksista saatujen, jopa hälyttävien tulosten seurauksena erilaisia toimintoja moniperusteisen syrjinnän ehkäisyksi tai kokijoiden auttamiseksi on kuitenkin tehty todella vähän. Moniperusteisen syrjinnän ehkäiseminen ja kohtaajia tukevien toimintojen rakentaminen on ollut tavoitteena erinäisissä valtion hankkeissa (ks. Lönn 2015: 5–6 ja Sjöblom 2016: 112–113), mutta tavoitteita ei olla täytetty. Tästä syystä onkin erityisen tärkeää, moniperusteisen näkökulman lähestymisen haasteista huolimatta, lähteä tutkimustuloksiin nojaten toteuttamaan erilaisia moniperusteista syrjintää kokevien henkilöiden tilannetta tukevia toimintoja. Tähän tarpeeseen opinnäytetyönä luotu menetelmä pyrkii vastaamaan.

4.3 Syrjinnän vaikutukset

Syrjinnän ollessa henkilöön ja identiteettiin kohdistettua alistamista ja poissulkemista on sillä paljon negatiivisia vaikutuksia ihmisen psyykeen hyvinvointiin, jaksamiseen ja mielikuviin itsestä. Syrjinnän kokijan hyvinvoinnin lasku, masentuneisuus ja ahdistuneisuus voi tutkimusten perusteella johtua syrjinnän nöyryyttävyydestä. (Makkonen 2003: 19.)

Syrjinnän tarkoituksena ja lopputuloksena on myös usein ulkopuolisuuden tunteen herättäminen syrjinnän kohteessa. Pitkäaikainen syrjinnän kokeminen saattaa vaikuttaa henkilön koko toimintakykyyn sitä alentavasti jopa niin paljon, että mahdollisuudet pysyä työ- tai opiskelukykyisenä tai kykenevänä käyttää erilaisia palveluita laskevat. (Yhdenvertaisuusvaltuutetun kertomus eduskunnalle 2018: 22.) Syrjinnän nöyryyttävyyden ja uuvuttavuuden takia moni syrjintää kokenut ei myöskään uskalla tai jaksaa tehdä syrjinnästä ilmoitusta viranomaisille (Makkonen 2002: 7). Tämän vuoksi pelin perustoiminnoksi kehitettiin syrjintään puuttumisen keinojen pohdinta ja niistä keskustelu.

Makkonen (2003: 19–20) esittelee koostamassaan analyysissä ihmisten erilaisia syrjinnästä selviytymisstrategioita. Koettu syrjintä on aina yksilöllinen kokemus, johon eri yksilöt voivat reagoida eri tavoin. Yksi selviytymisstrategia on syrjinnän kieltäminen, jossa yksilö saattaa kieltää kokonaan kokemansa syrjinnän. Henkilö saattaa myös ajatella, että syrjintä oli hänen toimistaan johtuvaa ja syyttää siitä itseään. Toinen yleinen selviytymisstrategia on syrjivien tilanteiden välttely. Syrjintää kokeva yksilö usein oppii nopeasti, mitkä ovat sellaisia tilanteita ja paikkoja, joissa syrjintää todennäköisesti esiintyy. Näin syntyy välttelykäyttäytymistä, joka itsessään vain lisää syrjityn ryhmän segregoitumista muusta väestöstä ja yleisistä tiloista. Äärimmillään selviytymisstrategiaksi voi muodostua itsensä ja identiteettinsä kieltäminen. Tässä strategiassa syrjinnän välttämiseksi henkilö voi piilottaa identiteettinsä tai luopua siitä. Esimerkiksi uskonnolliseen vähemmistöön kuuluva henkilö voi luopua harjoittamastaan uskonnosta vain kohtaamansa syrjinnän takia. Erilaisia syrjinnästä selviytymisstrategioita käytetään, jotta kyettäisiin sopeutumaan ympäristön odotuksiin paremmin. Tämä kuitenkin lisää syrjinnän päätavoitteen, erilaisuuden tukahduttamisen yhteiskunnasta, toteutumista.

Syrjinnän vaikutuksia tarkastellessa on myös kiinnitettävä huomiota siihen, miten eri syrjintäperusteiden puolesta syrjityksi tulevat ovat toistensa kanssa eri lähtökohdissa. Esimerkiksi etnisen alkuperän puolesta syrjittyjen perhe- ja lähiyhteisö usein kärsii samankaltaisesta syrjinnästä, mikä lisää syrjintää kohtaavan tukiverkkoja ja mahdollisuuksia saada vertaistukea. Sen sijaan esimerkiksi vammaisuuden perusteella syrjityksi tulevalle harvemmin on perhe- tai muussa lähiyhteisössään muita vammaisuuden perusteella syrjityksi tulevia, minkä takia vertaistuen saaminen on lähtökohtaisesti hankalampaa. (Makkonen 2002: 7.)

Moniperusteisen syrjinnän kokemisen vaikutuksiin on kiinnitettävä erityistä huomiota. Moniperusteista syrjintää kokevat syrjintäperusteiden määrästä johtuen enemmän syrjintää, ja se on luonteeltaan totaalisempaa. Syrjintä saattaa kohdistua henkilöön myös muun muassa henkilön perhe- tai lähisuhteista käsin, mikä saattaa johtaa omasta lähipiiristä irrottautumiseen ja sosiaalisen tilan kaventumiseen. Moniperusteista syrjintää kokevilla saattaakin olla vahva kokemus siitä, ettei kuulu täysin koko identiteettinsä kanssa mihinkään yhteisöön. (Lepola 2018: 80–83.)

Moniperusteista syrjintää, sen vaikutuksia ja ilmentymistä tarkkaillessa on havainnollistavaa jakaa syrjinnän kokemukset myös ulko- ja sisäryhmäsyrjintään. Ulkoryhmäsyrjinnällä tarkoitetaan sellaista syrjintää, johon henkilö törmää yleisesti yhteiskunnassa tai arjessaan. Ulkoryhmäsyrjintä tapahtuu yleensä henkilölle tuntemattoman ihmisen tai toimijan toimesta. Sisäryhmäsyrjinnällä sen sijaan tarkoitetaan syrjintää, jonka tuottajana toimii henkilön oma lähipiiri tai vertaisyhteisö. (Makkonen 2003: 14.)

Ulkoryhmäsyrjintä on moniperusteisesta syrjinnästä kärsivälle yleensä vakavaa, sillä monen syrjintäperusteen yhdistyessä yhdessä henkilössä on kohdattavan syrjinnän määrä myös suurempi. Tämä voi aiheuttaa yksilölle merkittävän paljon syrjinnästä aiheutuvia haittavaikutuksia. Sisäryhmäsyrjinnän kohtaaminen toisaalta voi olla vielä raskaampaa, sillä sisäryhmäsyrjintää kohtaa yleensä sellaisten henkilöiden taholta, joihin itse haluaisi samaistua. Kun omaksi koettu yhteisö kääntyykin syrjiväksi, voi se loukata syvästi kokijan identiteettiä. Tällaisia tilanteita voi esiintyä esimerkiksi seksuaali- ja uskonnolliseen vähemmistöön kuuluvan henkilön elämässä: oma uskonnollinen lähipiiri saattaa suhtautua syrjivästi seksuaalivähemmistöidentiteettiin ja seksuaalivähemmistöyhteisö syrjivästi uskonnolliseen vakaumukseen. Tällöin syrjintää kokeva henkilö syrjäytyy molemmista yhteisöistä, joista hakee samaistumispintaa. (Lepola 2018: 82–83.)

5 Kehittämistehtävä

Moniperusteisen syrjinnän kohtaamisesta ja yleisyydestä on Suomessa tehty vain muutamia tutkimuksia. Näistä tutkimuksista kuitenkin selkenee, että vammaiset henkilöt ja mielenterveyskuntoutujat kohtaavat moniperusteista syrjintää. Esimerkiksi Korhonen, Jauhola, Oosi ja Huttunen (2016) ovat tutkineet vihapuheen ja häirinnän laajuutta ja vaikutusta eri vähemmistöryhmiin. Tutkimuksessa saatiin tulos, joka tuo ilmi, että vajaa neljännes vammaisuuden perusteella vihapuhetta ja häirintää kohdannut on kohdannut sitä

useamman kuin yhden syrjintäperusteen takia. Erittäin relevanttia opinnäytetyöni kannalta on myös saatu tietoa siitä, että 22 % häirintää kohdanneista vammaisista henkilöistä on törmännyt häirintään kotonaan tai asuntolassa. Kolmasosa häirintää kohdanneista vammaisista on kohdannut sitä terveys- ja sosiaalihuollon työntekijältä ja neljäsosa muun palveluammattin henkilöiltä. (Korhonen & Jauhola & Oosi & Huttunen 2016: 47–57.) Näistä tuloksista voi päätellä, että vammaiset henkilöt kohtaavat arjessaan moniperusteista syrjintää ja että syrjintää kohdataan myös asumisen palveluissa. Tämän vuoksi moniperusteista syrjintää käsitteleviä menetelmiä on olennaista suunnitella asumisen palveluiden kontekstiin.

Mielenterveyskuntoutujan identiteetti yhdistettynä seksuaali- tai sukupuoli-identiteettiin voi johtaa myös moniperusteisen syrjinnän kokemiseen. Lepola (2018: 77) tutkimuksessaan analysoi tilannetta, jossa henkilön sukupuoli-identiteettiä oli vähätelty ja kerrottu sen johtuvan hänen mielenterveysongelmistaan. Tällainen syrjintä palvelujärjestelmän ammattilaisilta voi johtua siitä, että jokainen palvelujärjestelmän asiantuntija on erikoistunut vain yksittäisten ihmisryhmien tilanteisiin. Tämä kertoo siitä, miten ammattilaisten keskuudessa tarvittaisiin lisää osaamista moninaisista identiteeteistä ja moniperusteisesta syrjinnästä. Näin ollen moniperusteiseen syrjintään liittyvää tietoa ja menetelmiä sen käsittelemiseen tarvitaan myös ammattilaisten käyttöön.

Moniperusteinen syrjintä saattaa nousta esiin myös sellaisissa tapauksissa, joissa erikseen yksittäisten syrjintäperusteiden tasolla syrjintää ei ilmene, mutta niiden yhdistyessä samassa ihmisessä syrjintää ilmenee. Tätä kutsutaan nimellä ”*trigger effect*”. (Makkonen 2002: 14.) Vammaisten henkilöiden parissa tällaista syrjintää on ilmennyt esimerkiksi tilanteissa, joissa asumisen palveluissa työskentelevät ammattilaiset ovat kieltäytyneet kertomasta seksuaalivähemmistöistä muun seksuaalikasvatuksen ohella, koska kasvatuksen kohteina oli vammaisia henkilöitä. Tässä tilanteessa syrjintä nousi esille vasta silloin, kun käsittelyssä oli sekä vammaisuus että seksuaalivähemmistöön kuuluminen. (Tiiri 2017: 57–58.) Ymmärryksen levittäminen siitä, että sama ihminen voi kuulua useampaan syrjintäperusteeksi laskettavaan ihmisryhmään, vähentäisi tällaisissa tilanteissa syntyvää moniperusteista syrjintää.

Huolestuttava piirre molemmissa, sekä Lepolan (2018) että Korhosen ym. (2016) tutkimuksissa on se, että syrjintää kohdanneet kokevat usein syrjintään puuttumisen ja siitä raportoimisen haastavaksi. Korhosen ym. (2016) tutkimuksessa osoitetaan, miten vammaisista, syrjintää kohdanneista henkilöistä 65 % ei ilmoittanut kohdatusta syrjinnästä

millekään taholle. Tarkastellessa ilmoittamattomuuden syitä paljastuu, että 61 % heistä ei tehnyt ilmoitusta, koska ei uskonut sen johtavan mihinkään, ja jopa 42 % heistä ei tiennyt, mihin ilmoituksen voisi tehdä. Lepola (2018) sen sijaan analysoi tutkimuksessaan, että koska moniperusteinen syrjintä kohdistuu useampaan syrjintäperusteeseen yhdessä henkilössä, voi syrjinnän kohteelle olla haastavaa määritellä, miten häntä syrjittiin ja missä tilanteessa. Näin ollen syrjinnän kohteelle jää vain kokemus syrjinnästä eikä tietoa siitä, miten syrjintään voisi puuttua. Näiden tulosten pohjalta voidaan tulkita, että moniperusteiseen syrjintään puuttumiseksi tarvitaan helposti saatavaa tietoa siitä, mihin syrjinnän kohteeksi joutunut voi syrjinnästä ilmoittaa.

Tutkimusten lisäksi tarve moniperusteista syrjintää käsittelevälle menetelmälle on nousut myös Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen työstä. Olin hankkeella työntekijänä vuoden, jonka aikana pääsin näkemään ja kuulemaan toiveista ja tarpeista moniperusteiseen syrjintään liittyen kollegoiltani, kokemustoimijoilta, asumisen palveluiden käyttäjiltä ja työntekijöiltä. Asumisen palveluiden käyttäjien moninaisten identiteettien kohtaamisessa esiintyy monenlaisia syrjiviä käytäntöjä. Esimerkiksi asumisen palveluita käyttävälle kehitysvammaiselle miehelle ei annettu lupaa käyttää hametta palveluyksikön yleisessä tilassa, ja tämän rajoituksen syyksi kerrottiin vain, että hameen käyttäminen häiritsisi muita asukkaita. Hameen käyttäminen rinnastettiin miehen käymässä keskustelussa vappuna tapahtuvaan roolipukeutumiseen, joten keskustelu miehen sukupuoli-identiteetistä ja sen ilmaisusta sivuutettiin täysin. Eräässä asumisen palveluyksikössä asukkaiden seurustelusuhteita oli työntekijöiden toimesta alettu kyseenalaistaa ja rajoittaa, sillä yksikössä asuvien henkilöiden ei katsottu voivan seurustella useamman henkilön kanssa yhtäaikaaisesti. Kun hankekollegani kysyivät tilanteesta ja toivat esille, että vammaisenkin henkilö voi olla esimerkiksi polyamorinen monogaamisen sijaan, asumisyksikön työntekijät kertoivat, etteivät olleet edes ajatelleet, että kehitysvammainen henkilö voi olla polyamorinen.

Asumisen palveluissa esiintyy myös rakenteellisia syitä moniperusteisen syrjinnän ilmenemiselle: asumisyksikön saunavuorot voivat olla jaoteltuina vain miehille ja naisille ottamatta huomioon sukupuoli-identiteettien moninaisuutta palvelun käyttäjissä, tai kommunikointimuotonaan kuvakommunikaatiota käyttävälle henkilölle ei tarjota kommunikointiin ollenkaan kuvia esittämään identiteetin moninaisuuden mahdollisuuksia. Näin ollen kuvakommunikaatiota kommunikointiin käyttävän henkilön ei ole mahdollista kertoa identiteetistään tai siitä, miten hän haluaisi tulla kohdelluksi ja kohdatuksi.

Tämän tiedon ja analyysien pohjalta opinnäytetyölleni muodostuu kehittämistehtävä. Jotta moniperusteista syrjintää voitaisiin ehkäistä erityisesti asumisen palveluiden kontekstissa ja niiden käyttäjien, vammaisten henkilöiden ja mielenterveyskuntoutujien, parissa, pitää luoda menetelmä, joka:

1. tarjoaa tietoa identiteettien moninaisuudesta ja siitä, miten yhteen ihmiseen voi yhdistyä monia eri syrjintäperusteita,

sekä

2. tarjoaa tietoa moniperusteisesta syrjinnästä, sen muodoista ja ilmenemistavoista, sekä syrjintään puuttumisen tavoista.

6 Menetelmät

Opinnäytetyöprosessissani moniperusteista syrjintää ehkäisevälle menetelmälle määritettiin tarve ja tavoite. Tämän jälkeen suunnittelimme yhteistyökumppani Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen hankepäällikön kanssa menetelmän muotoa. Tavoitteena oli, että menetelmä olisi innostava, siihen olisi helppo tarttua ja että sitä olisi helppo hyödyntää. Menetelmän olisi myös tarjottava informaatiota ja onnistumisen iloa sekä asumisen palveluiden käyttäjille että työntekijöille. Tavoitteena oli myös, että menetelmää voitaisiin hyödyntää myös laajemmassa kontekstissa kuin asumisen palveluissa. Näistä tavoitteista käsin syntyi idea pelin kehittämisestä.

Pelit ovat tarjonneet ihmisille hupia ja haasteita jo vuosisatojen ajan. Juul (2003) on tutkimuksessaan koonnut yhteen monia määritelmiä termille ”peli” ja muodostanut niistä yhtenäisen määritelmän. Määritelmässä nimetään peleille kuusi yhteistä tekijää: peleissä toiminnalle on määritelty tietyt reunaehdot säännöillä, peleissä on mitattavia tavoitteita ja seurauksia, joista syntyy haaste, peleissä on erilaisia lopputulemia, joita pelaaja tavoittelee, peleissä pelaaja on aktiivinen sekä kiinnostunut pelin lopputulemasta ja pelin aikana tehdyillä toimilla on vaikutusta ainoastaan pelissä ja sen aikana. Nämä kuusi tekijää yhdistää pelien moninaista kirjoa aina lauta- ja korttipelieistä videopelieihin.

Pelien merkitys viihteenä ja hupina on ilmeinen, mutta peleillä ja pelaamisella on paljon muitakin hyötyjä. Pelit voivat olla myös tehokkaita opettamisen ja harjoittelun välineitä, sillä ne ovat motivoivia ja niiden avulla erilaisten teemojen käsittely on tehokasta. Pelien

pelaaminen luo myös hyvän ilmapiirin epäonnistumisten käsittelylle, sillä pelissä epäonnistumista voi käsitellä pelaamisen eikä todellisen elämän kautta. Tämä tarjoaa pelaajille mahdollisuuden tarkastella erilaisia vaihtoehtoja onnistumiseen pyrkiessään. Näiden ominaisuuksien myötä peleille on syntynyt myös alakategoria ”hyötypelit” (engl. *serious games*), joiden tavoitteena on opettaa pelaajille uusia asioita tai toimintatapoja. Hyötypelien ensisijaisena tavoitteena ei siis ole olla viihdettä, mutta se ei tietenkään tarkoita, etteikö hyötypelin pelaamisen äärellä voisi viihtyä. (Abt 1970: 8–14.)

Opinnäytetyönä kehitettäväksi menetelmäksi valikoitui näin ollen hyötypelin kehittäminen. Pelit ja pelaaminen menetelmänä ovat myös otollisia kohderyhmän, asumisen palveluiden käyttäjien ja työntekijöiden, kannalta. Pelien hyödyntäminen asiakastyössä purkaa työntekijän ja asiakkaan välisiä valtasuhteita, sillä peli menetelmänä voi olla molemmille tahoille uusi. Asiakkaalla saattaa olla enemmän kokemuksia pelaamisesta ja peleistä, mikä mahdollistaa asiakkaan toimijuuden korostumisen ja työntekijän ja asiakkaan välisen asiantuntijuuden tasapainottumisen asiakastilanteessa. (Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä 2020.) Moniperusteisen syrjinnän ollessa melko tutkimaton ja tuntematon käsite auttaa pelaaminen ja pelin käyttäminen menetelmänä sekä asiakkaita että työntekijöitä tutustumaan aiheeseen ilman valta-asetelmaa siitä, että tilanteessa toinen osapuoli opettaa ja toinen on opetuksen kohteena. Erilaisia hyötypeljä onkin kehitetty sosiaalialalle esimerkiksi tukemaan nuorten aikuisten mielenterveyskuntoutumista. Näistä kokeiluista on saatu nuorilta positiivista palautetta siitä, että hyötypelien käyttäminen kehittää keskittymiskykyä, auttaa irrottautumaan arjesta ja tarjoaa mahdollisuuden aktiiviseen vuorovaikutukseen. (Raitio & Hopia 2014: 12–14.)

Toimivan pelin kehittämiseksi pelin kehittämisprosessin on hyvä olla iteratiivinen. Tällä tarkoitetaan sitä, että peliä kehittäessä ja rakentaessa on vaikeaa havainnoida, millainen kokemus pelistä ja sen pelaamisesta lopulta muodostuu. Tämän takia peliä ja sen eri versioita on kehittämisen aikana hyvä testata useita kertoja. (Kultima 2014: 138–139.) Pelinkehittämisen iteratiivisuus sopii hyvin yhteen Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen toimintatapojen kanssa. Hankkeessa kaikki toiminnasta luotaviin tuotteisiin suunnitellaan ja toteutetaan yhteistyössä kokemustoimijoiden kanssa. Kokemustoimijoina Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeessa toimivat vammaiset henkilöt ja mielenterveyskuntoutujat, joilla on kokemusta asumisen palveluista sekä kiinnostusta seksuaalioikeuksien edistämiseen. Kehitettävää peliä on siis mahdollista kehittää aikana testauttaa kohderyhmällä ja tehdä testipelikertojen jälkeen tarvittavia muutoksia.

Kokemustoimijoiden, Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen työntekijöiden, Aspa-säätiön työntekijöiden ja moniperusteista syrjintää kohtaavien henkilöiden kokemukset ja näkemykset ovat tärkeässä roolissa pelin kehittämisprosessissa tutkitun tiedon lisäksi. Pelinkehittämisen iteratiivista luonnetta tukee yhteiskehittämisen toimintatapa, jolla sosiaalialan kontekstissa tarkoitetaan palveluiden, työkalujen tai menetelmien kehittämistä asiantuntijaryhmässä, joka koostuu sekä alan ammattilaisista että palveluiden käyttäjistä. Yhteiskehittämisessä asiantuntijuutta jaetaan, minkä avulla sekä palveluiden parissa työskentelevien että asiakkaiden oma asiantuntijuus voi kasvaa ja kehitettävistä palveluista tulla vaikuttavampia. Kehittäessä palveluita yhdessä kohderyhmän parissa sujuu palveluiden jalkauttaminen helpommin. (Hietala 2018: 118–125.) Näin ollen pelin kehittämisprosessi suunniteltiin sisältävän yhteiskehittämisen työpajoja ja mahdollisuuksia muokata peliä koko kehittämisen ajan.

Pelin kehittämisprosessi koostui neljästä pelin suunnitteluun ja kehittämiseen keskittyvästä kehittämistyöpajasta ja -keskustelusta. Näihin työpajoihin ja keskusteluihin osallistui Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen kaikki työntekijät, viisi hankkeen kokemustoimijaa ja yhdeksän moniperusteista syrjintää kohtaavaa henkilöä. Kehittämisideoita ja palautetta keräsin työpajoista ja keskusteluista järjestelmällisesti. Koostin kaikista kehittämissessioista muistiinpanot: jokaisen session jälkeen pidin loppukeskustelun heränneistä ajatuksista, ja moniperusteista syrjintää kohtaaville henkilöille suunnatusta kehittämistyöpajasta keräsin palautteet myös kirjallisesti (Liite 1).

Pelin kehittämisprosessiin kuului myös pelin testaus. Kehittämistyöpajojen ja -keskusteluiden jälkeen pelin ensimmäistä kehitettyä versiota testattiin kolmella testipelauskeralla. Näihin testipelauskertoihin osallistuivat Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen kaikki työntekijät, Aspa-säätiön kehittämistoiminnan johtaja, neljä hankkeen kokemustoimijaa, neljä asumisen palveluiden käyttäjää, asumisen palveluiden työntekijä ja yksikkövastaava sekä kolme järjestöyhteistyökumppania. Keräsin myös testipelikerroilta järjestelmällisesti palautetta, tein muistiinpanoja pelaamisen aikana ja jokaisen pelikerran jälkeen pidin loppukeskustelun, josta keräsin kehittämis ehdotukset. Jokaisen testipelikerran osallistujien tekemät kehittämis havainnot kehittivät peliä vielä eteenpäin. Seuraavassa luvussa avaan tarkemmin pelin toteutunutta kehittämisprosessia ja sen vaikutusta valmistuneeseen peliin.

7 Pelin kehittämisprosessi

Pelin kehittämisprosessi alkoi suunnittelupalaverilla Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen hankepäällikön kanssa tammikuussa 2019. Palaverin tavoitteena oli pohtia yhdessä muotoa moniperusteista syrjintää ehkäisevälle menetelmälle. Etenimme vapaalla, nopealla ideoiden ilmaan heittelyllä ja pyrimme ilmaisemaan viltimmätkin ideamme. Ajatus pelin kehittämisestä nousi jo heti alussa, ja hankepäällikkö ilmaisi pelien hyödyntämisen olevan hänen kokemuksensa mukaan hyvä tapa sitouttaa hankkeen kohderyhmää käsiteltävän aiheen äärelle.

Palaverin aikana jäimme keskustelemaan siitä, miten moniperusteisesta syrjinnästä käytävä keskustelu pyörii paljon syrjinnästä aiheutuvien negatiivisten kokemusten ympärillä. Tämä on toki olennaista, sillä moniperusteista syrjintää kohtaavat henkilöt kohtaavat syrjintää usean syrjintäperusteen vuoksi useammin (ks. esim. Lepola 2018: 82–83). Olimme kuitenkin hankepäällikön kanssa yhtenevää mieltä siitä, että identiteettien moninaisuutta ja moniperusteisuutta olisi hyvä myös pitää arvossa ja juhlistaa. Tästä ajatuksesta syntyi luotavan pelin perusajatus. Mitä tapahtuisi, jos moniperusteista syrjintää käsittelevän keskustelun kääntäisikin ympäri, ja loisimme pelin, jossa mitä enemmän eri identiteettien osia pelaajat onnistuisivat keräämään, sen parempi? Mitä jos pelissä voitaisi se, joka on onnistunut keräämään itselleen eniten erilaisia identiteettien osia? Innostuimme kumpikin tästä ajatuksesta ja päätimme, että lähden kehittämään opinnäytetyökseni peliä, jossa tämä näkökulma on keskiössä.

Suunnittelupalaverin jälkeen lähdin kehittämään pelille runkoa. Suunnittelussani keskityin erityisesti kehittämistehtäväni kahteen osa-alueeseen: pelin olisi sekä tarjottava tietoa identiteettien moninaisuudesta että moniperusteisesta syrjinnästä ja siihen puutumuksesta. Aloitin pelirungon kehittämisen siitä ajatuksesta, että eniten eri identiteetin osia kerännyt voittaa. Tällöin pelille muodostui tavoite: pelissä on tarkoitus tehtäviä hyväksytysti suorittamalla voittaa mahdollisimman monta identiteetin osaa, joista kasaantuu omalle pelihahmolle kokonainen, moninainen identiteetti. Koko pelin voitaisi se, jonka pelihahmolle on kerääntynyt pelin lopussa eniten erilaisia identiteetin osia. Tämä eri identiteettien osien kasaantuminen omalle pelihahmolle kuvastaa näin ollen sitä, että ihmisen identiteetti koostuu useasta osasta, eikä kukaan ihminen ole pelkästään esimerkiksi vammaisen henkilö.

Tämän jälkeen pohdin sitä, miten peliin saisi liitettyä tiedon välittymisen moniperusteisesta syrjinnästä ja siihen puuttumisesta. Koska peli-ideassa oli vielä avoinna se, millä tavoilla identiteetin osia saattoi voittaa omalle pelihahmolle, istui syrjintään puuttumiseen liittyvä tematiikka siihen mainiosti. Suunnittelin, että identiteetin osia voittaakseen pelaajien tulisi tutustua yhteen syrjintätapaukseen ja keksiä yksi mahdollinen tapa puuttua tähän kuvattuun syrjintätilanteeseen. Jos syrjintätilanteeseen keksisi yhden tavan puuttua, voittaisi itselleen identiteettiosan, ja jos ei keksisi, niin ei voittaisi identiteettiosaa. Pohdin myös, miten todennettaisiin se, että pelaajan keksimä tapa puuttua todella sopii esitellyyn syrjintätilanteeseen. Syrjintään puuttumisen tapoja kussakin tilanteessa on monia, eikä niistä yksi ole välttämättä ainoa oikea. Sen takia esiteltäviin syrjintätilanteisiin ei voisi koota ”oikeita vastauksia”, joista pelaaja voisi vastauksensa tarkistaa. Tämän sijasta keksinkin, että yhden pelaajan vuorollaan pohtiessa syrjintätilanteeseen puuttumista muodostuisi muusta pelaajajoukosta raati, joka pelaajan vastattua keskustelelee siitä, onko pelaajan esittämä vastaus tapa puuttua esitettyyn syrjintätilanteeseen. Jos raati hyväksyy vastauksen, voittaa vastauksen antanut pelaaja identiteetin osasen pelihahmolleen ja vastausvuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle, joka tarttuu uuteen syrjintätilanteeseen.

Tämän pelirakenteen pohjalta pidimme Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen hankepäällikön ja hanketyöntekijän kanssa uuden suunnittelupalaverin toukokuussa 2019, jossa esittelin suunnittelemaani pelipohjaa. Tässä suunnittelupalaverissa tavoitteemme oli konkreettisesti pohtia sitä, millaiselle alustalle peli toteutettaisiin, ja miten pelin pelaaminen etenisi. Tulimme palaverissa yhteisymmärrykseen siitä, että tällä hetkellä hankkeen varat eivät riittäisi pelin rakentamiseen videopelimuotoon tai muuten verkkoon pelattavaksi, joten päädyimme ehdotukseeni siitä, että pelistä tulisi muodoltaan korttipeli. Korttipelit ovat tuttu pelimuoto, eikä niin kallis tai pelattaessa tilaa vievä toteuttaa kuin lautapeli. Korttipeli sopisi myös yhteen jo tehtyihin suunnitelmiin pelin kulusta.

Suunnittelupalaverissa Voimaa seksuaalisuudesta -hanketiimin kanssa kävimme myös läpi ehdotustani pelin kulusta. Hanketiimi oli tyytyväinen pelin suunniteltuun perusajatukseen siitä, että jokainen pelaaja vuorollaan saisi mahdollisuuden voittaa pelihahmolleen uuden identiteettiosan yrittämällä keksiä esiteltäviin syrjintätilanteisiin puuttumisen keinoja. Luonnostelimme yhdessä sitä, millaisia eri kortteja peliin tulisi. Peliin tulisi ainakin haastekortteja, joissa jokaisessa esiteltäisiin yksi syrjintätilanne. Tämän lisäksi tulisi erilaisia identiteettikortteja, joissa jokaisessa esiteltäisiin yksi identiteetin osa. Näitä identi-

teetikortteja pelaajat voittaisivat omalle hahmolleen, jos suoriutuisivat haastekortin tehtävästä. Tässä vaiheessa jäimme pohtimaan sitä, että jos identiteetikortteihin laitamme esimerkiksi erilaisia sukupuoli-identiteettejä ja seksuaalisia suuntautumisia, niin mitä pelissä tapahtuisi, jos jonkun pelaajan hahmolle kertyisikin vaikkapa viisi erilaista, toisensa kanssa ristiriidassa olevaa seksuaalista suuntautumista? Tavoitteena pelissä kuitenkin on, että muodostuvista hahmoista rakentuisi mahdollisimman realistisia. Tätä pohtiessa päädyimme siihen, että peliin tulisi erilaisia pelikierroksia, joista jokaisessa pelattaisiin eri identiteettiryhmän kortteista. Eli esimerkiksi ensimmäisellä kierroksella jokainen, joka keksii oman haastekorttinsa syrjintätilanteeseen puuttumisen tavan, nostaa identiteetikortin seksuaalisen suuntautumisen identiteettejä kokoavasta pinosta, seuraavalla kierroksella esimerkiksi sukupuoli-identiteettejä kokoavasta pinosta ja niin edelleen.

Näiden pelin tilaajien kanssa käytyjen suunnittelupalaverien jälkeen pelin toiminnallinen perusrunko alkoi muodostua. Tämän jälkeen peliin piti suunnitella sisältö: mitkä kaikki identiteetit olisi tärkeää sisällyttää identiteetikortteihin ja millaisia syrjintätilanteita peliin tulisi ratkaistavaksi. Koska moniperusteisen syrjinnän kokemuksia on Suomessa tutkittu vain vähän, koin tässä vaiheessa tärkeäksi järjestää suunnittelutyöpajan, joka on suunnattu moniperusteista syrjintää kokeville ja siitä kiinnostuneille henkilöille. Kuulemalla ja kehittämällä peliä yhdessä tämän yhteisön ja pelin kohderyhmän kanssa saatiin peliä ja sen sisältöä kehitettyä autenttisemmaksi ja tarkennettua sitä, että peli kuvaa moniperusteista syrjintää ja identiteettien moninaisuutta realistisesti.

Pelin suunnittelutyöpaja toteutettiin osana Helsinki Pride 2019 -viikon ohjelmistoa. Prideviikko soveltui hyvin työpajan ajankohdaksi, sillä silloin identiteettien moninaisuudesta ja syrjinnästä puhutaan paljon, ja ihmiset osaavat odottaa tällä viikolla näihin teemoihin liittyviä tapahtumia ja ohjelmia. Järjestin työpajan Helsingin hotelli Holiday Inn City Centre:n kokoustilassa, sillä se on esteetön ja saavutettava tila, joka sijaitsee lähellä rautatieasemaa, josta kauempaa tulijoidenkin on helppo siirtyä työpajapaikalle. Tapahtumaan mainostettiin kuvio 1 mukaisella mainoksella Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen Instagramissa, Aspa-säätiön Facebook-sivulla sekä Helsinki Priden nettisivuilla. Mainosta levitettiin myös Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen kanssa yhteistyössä oleville asumisen palvelupaikoille, ja pääkaupunkiseudusta kauempana asuville tarjottiin mahdollisuutta matkakorvauksiin. Tällä haluttiin varmistaa se, että työpajaan osallistuisi mahdollisimman paljon moniperusteista syrjintää kokevia tai siitä kiinnostuneita asumisen palveluiden käyttäjiä.

Tule mukaan kehittämään moniperusteista syrjintää ehkäisevää peliä!

28.6. 16.30-19.00
Holiday Inn City Centre, Elielinaukio 5
Feeliks-Truman -kokoustila 1 krs.

Työpajassa sukelletaan tutkimaan identiteettiä ja sen moninaisuutta.
Mitkä ovat juuri sinulle tärkeät osat identiteettiäsi?
Miten identiteetteihin perustuvaa syrjintää voitaisiin ehkäistä?

Voimaa seksuaalisuudesta -hanke kehittää keskustelupeliä,
jossa tarvitsemme apuasi. Tule sellaisena kuin olet, identiteettisi on tärkeä!

**HELSINKI
Pride
2019**

OHJELMAJÄRJESTÄJÄ

**Voimaa
seksuaalisuudesta**

Kuvio 1. Pelin kehittämistyöpajan mainos. (Aspa-säätiö 2019)

Työpajan tavoitteina oli kasvattaa osallistujien tietämystä moniperusteisesta syrjinnästä ja kerätä osallistujilta näkemyksiä ja kokemuksia siitä, millaisia identiteettejä pelissä tulisi esitellä ja millaisia syrjintätapauksia pelin haasteisiin olisi hyvä sisällyttää. Koska tavoitteena oli keskustella hyvin henkilökohtaisista ja kipeistäkin asioista, tavoitteiden onnistumiseksi yhdeksi työpajan tavoitteeksi nousi myös se, että työpajan ilmapiiristä rakennettaisiin mahdollisimman kunnioittava ja sensitiivinen.

Työpajan ohjelma suunniteltiin seuraavanlaiseksi: ensimmäiseksi työpajaan luodaan turvallisempaa tilaa käymällä läpi Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen parissa käytettävät turvallisemman tilan periaatteet. Näitä periaatteita ovat: 1. Lupa puhua. Työpajassa jokaisella on lupa ilmaista mielipiteensä ja tunteensa ja kaikille osallistujille annetaan tila ja rauha puhua. 2. Kunnioittaminen. Työpajassa osallistujien ja ohjaajien kesken vallitsee yhteisymmärrys siitä, että jokainen meistä on erilainen ihminen ja sellaisenaan kunnioitettava. Omaa lupaa puhua ei saa käyttää toisten halventamiseen. 3. Yksityisyys. Työpajassa voidaan puhua hyvinkin henkilökohtaisia asioita, joten työpajassa puhutut asiat jäävät työpajan seinien sisälle, ellei toisin ole sovittu. Näiden periaatteiden läpikäymisen jälkeen solmitaan ryhmäsopimus, jossa kaikki osallistujat sitoutuvat näihin periaatteisiin työpajan ajaksi.

Turvallisemman tilan luomisen jälkeen tehdään yhdessä pieni tutustumisharjoitus osallistujien lämmittelyksi. Tutustumisharjoituksen nimi on ”Kuka sinä olet?”, ja harjoituksessa osallistujat etsivät itselleen parin. Parin kanssa ensin toinen kysyy parilta monta kertaa peräkkäin ”Kuka sinä olet?”, ja pari voi vastata haluamallaan tavalla tähän kysymykseen. Jokaisen vastauksen on kuitenkin oltava erilainen. Pari voi vastata vaikkapa ”sinisilmäinen”, ”maalta kotoisin oleva”, ”rohkea” ja ”nainen”. Hetken kyselyn jälkeen parit vaihtavat vuoroja, toinen kysyy ja edellinen kysyjä vastaa. Tällä harjoituksella tutustutaan toiseen työpajaan osallistujiaan sekä herätellään ajatuksia työpajan teemaa ajatellen: jokaisella meistä on monenlaisia identiteetin osia ja meitä kuvaavia sanoja.

Tämän jälkeen työpajassa on vuorossa infotuokio moniperusteisesta syrjinnästä. Infotuokiossa käyn läpi sen, mitä tarkoitetaan moniperusteisella syrjinnällä, millaisia syrjinnän ja moniperusteisen syrjinnän muotoja on olemassa, millaisia keinoja syrjintään puuttumiseen on olemassa ja miten jokaisella meistä on moniperusteinen identiteetti. Infotuokion jälkeen osallistujien on mahdollista kysyä kysymyksiä ja keskustella esiin nousseista ajatuksista.

Infotuokion jälkeen työpajassa on tauko. Taukoa seuraa ryhmäharjoitus, jonka tavoitteena on virittää osallistujien mielet luovaan toimintaan. Harjoituksessa kaikki osallistujat kerääntyvät pöydän ympärille, jonka päällä on yhtenäinen, suuri paperiarkki. Jokaiselle tarjotaan kyniä ja kerrotaan tehtävänanto. Harjoituksessa vetäjä kertoo asioita, joita osallistujien pitää piirtäen tai kirjoittaen kuvailla paperille. Kuvattavia asioita ovat esimerkiksi ”pääryhöiden kapina”, ”salaisuuksia kiehuva keitto”, ”esteetön Pride-kulkue” ja niin edelleen. Jokainen osallistuja kuvaa haluamallaan tavalla nämä asiat. Kun lista on käyty loppuun, jokainen osallistuja voi nousta ja lähteä kiertämään muiden piirroksia ja tekstejä tarkkaillen. Sen jälkeen osallistujia kehoitetaan ottamaan kynät ja lähtemään rohkeasti lisäämään asioita muiden piirroksiin ja teksteihin. Tehtävänantona on tehdä kaikista kuvista ja teksteistä ylpeämpiä. Tämän jälkeen tuotosta ihailaan vielä yhdessä, ja harjoitteen nostamista tunteista ja ajatuksista voi keskustella. Harjoitteessa tavoitteena on tuoda esille jokaisen kyky olla luova ja tehdä näkyväksi se, että vaikka jokaisen tulkinta kustakin aiheesta on erilainen, ovat erilaiset näkökulmat asioihin tervetulleita. Piirroksiin ja kuviin täydentämisen tavoitteena on näyttää se, että muiden ideoihin on lupa tarttua ja lähteä kehittämään niitä eteenpäin: yhteistyöllä lopputuloksesta tulee usein riemukain.

Piirto- ja kirjoitusharjoituksen jälkeen osallistujaryhmä jaetaan kahtia ja siirrytään konkreettisesti pelin kehittämisen pariin. Ryhmät vierailevat kehittämispisteillä, joissa toisessa pohditaan sitä, mitkä kaikki identiteetit olisi hyvä sisältyä pelin identiteetikortteihin ja toisessa pohditaan, minkälaisia syrjintätilanteita pelin haastekorteissa olisi hyvä olla. Pisteillä ajatuksia ja ideoita saa heitellä vapaasti, ja kaikki ideat kirjataan ylös. Pisteiden ohjaajat pitävät huolta siitä, että ryhmästä jokaisen ääni ja mielipiteet tulevat esiin ja kirjoitetuksi ylös. Yhdellä pisteellä vietetään aikaa yhteensä 15 minuutin ajan, kunnes ryhmät vaihtavat pisteitä päittäin. Näin ollen jokainen saa kertoa mielipiteensä kumpaakin teemaan.

Tämän työstön jälkeen koko ryhmä kootaan vielä kerran kasaan ja käydään palauterinki. Palauteringissä voi purkaa ajatuksiaan edellisestä suunnittelusesssiosta ja koko kehittämistyöpajasta. Ringin aikana jokainen täyttää myös palautelomakkeen, jotta saamme informaatiota siitä, toteutuvatko kehittämistyöpajalle asettamamme tavoitteet. Palauteringissä ilmaistaan myös se, että ohjaajien kanssa on lupa jäädä keskustelemaan työpajan jälkeen, jos jokin asia jäi vaivaamaan osallistujia.

Pelin kehittämistyöpaja järjestettiin tämän toimintasuunnitelman mukaisesti 28.6.2019. Työpajaan osallistui 9 henkilöä, joiden lisäksi paikalla oli ohjaajana minun lisäksi Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen hankepäällikkö. Työpajassa ohjasin itse muut osuudet, paitsi piirtämisharjoituksen ohjasi hankepäällikkö ja kehittämispisteillä toista keskustelua ohjasin itse ja toista hankepäällikkö. Työpaja oli todella onnistunut, ja palautteen perusteella työpaja onnistui tarjoamaan tietoa ja ymmärrystä osallistujille, ja osallistujat antoivat tärkeän panoksen pelin kehittämistä varten.

Palautekyselyssä kysyimme, kuinka merkityksellisenä/hyödyllisenä kehittämistyöpajaa asteikolla 1-5 (1 = ei ollenkaan merkityksellinen/hyödyllinen, 5 = todella merkityksellinen/hyödyllinen) pidettiin. Tästä kysymyksestä tulokseksi saatiin keskiarvo 4,3, eli voimme tulkita työpajan olleen osallistujille merkityksellinen ja hyödyllinen. Palautekyselyssä kysyimme myös, oppivatko osallistujat työpajassa lisää moniperusteisesta syrjinnästä, ja vastausten keskiarvo asteikolla 1-5 (1 = en oppinut uutta, 5= opin paljon uutta) oli 3,7. Kysyimme myös, kuinka kunnioittavana ja sensitiivisenä työpajan ilmapiiri koettiin, ja tästä kysymyksestä saimme vastaukseksi asteikolla 1-5 (1 = ei yhtään kunnioittava/sensitiivinen, 5 = todella kunnioittava/sensitiivinen) keskiarvon 5. (Liite 1.)

Palautekyselystä saatujen vastausten perusteella työpajan tavoitteet täyttyivät. Osallistujat oppivat moniperusteisesta syrjinnästä, ja erään osallistujan vastauksen ”Opin, mitä tarkoittaa.” (Liite 1) perusteella voidaan päätellä, että työpajassa osallistuja oppi moniperusteisesta syrjinnästä ensimmäistä kertaa. Työpajan pelinkehittämisen osioista saatiin myös kerättyä tärkeitä näkemyksiä ja kokemuksia syrjinnästä. Palautekyselyn vastauksista näkee myös sen, että moniperusteisten syrjintäkokemusten jakaminen ja toisten kokemusten kuuleminen oli myös osallistujille merkityksellistä. Koska kokemuksia jaettiin avoimesti ja työpajassa puhuttiin hyvin henkilökohtaisista ja kipeistä asioista, olen erittäin tyytyväinen siihen, että jokainen osallistuja arvioi työpajan ilmapiirin olleen todella kunnioittava ja sensitiivinen.

Pelin sisältöä varten työpajasta saatiin monia syrjintäkokemuksia, joista muodostaa haastekortteja peliin. Työpajasta saatiin myös pitkä lista erilaisia identiteettejä, jotka täydentävät pelin identiteetikortteja. Ilmaan nousi myös idea siitä, että syrjintäperusteiksi luettavien identiteettien lisäksi pelissä olisi hyvä olla muunlaisia identiteettejä, koska kukaan henkilönä ei ole myöskään pelkästään syrjintäperusteiksi luettavien identiteettien osien summa. Tämä innoitti pelin kehittämisprosessia niin, että lisäsin pelin identiteetikortteihin lisää identiteettejä liittyen esimerkiksi luonteenpiirteisiin, ammatteihin ja elämäntapaan.

Tämän kehittämistyöpajan jälkeen pelin pelillinen runko ja sisältö alkoivat muodostua jo ensimmäiseksi versioksi valmiista pelistä. Peliä kuitenkin kehitettiin vielä Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen kokemustoimijoiden kanssa, joita osallistui yhteensä viisi. Tässä kehittämistuokiossa elokuussa 2019 tavoitteena oli käydä kokemustoimijoiden kanssa läpi pelille kirjoitettuja ohjeita ja tarkastella niitä kriittisin silmin: onko peli pelattava, onko se viihdyttävä ja oppiiko sitä helposti pelaamaan?

Kehittämistuokiossa keskusteluun nousi pelin eteneminen ja sen jännittävyys. Kokemustoimijat pohtivat, syntyisikö peliä pelatessa usein sellainen tilanne, jossa kierros toisensa jälkeen jokainen pelaajista keksisi keinon puuttua haastekortissa esitettyyn syrjintään ja pelin lopussa kaikilla olisi sama määrä kerättyjä identiteetikortteja. Tämän seurauksena pelistä katoaisi jännittävyys ja kaikki pelaajat olisivat joka kerta voittajia. Tähän haasteeseen vastataksemme kehitelimme tuokiossa ”hyvä mäihä” ja ”huono mäihä” -kortit. Nämä kortit olisivat sellaisia, jotka sekoitetaan ennen pelin aloittamista haastekorttien sekaan, jotta pelaaja vuorollaan pakasta nostaessa ei tiedä, saako hän haastekortin vai jommankumman mäihäkorteista. ”Hyvä mäihä” -kortin nostaessa pelaaja saisi ottaa

omalle pelihahmolleen kaksi lisäidentiteetikorttia, kun taas ”huono mäihä” -kortin nostava joutuisi luopumaan pelihahmonsa yhdestä identiteetikortista. ”Hyvä mäihä” -kortteja ja näistä tapahtuvia identiteetikorttien nostoa varten luodaan oma hyvä mäihä -identiteetikorttien pino, josta kortit voi nostaa. Näin vältetään jälleen tilanne, jossa pelaajan pitäisi nostaa omalle pelihahmolleen esimerkiksi kaksi uutta seksuaalista suuntautumista. Hyvä mäihä -identiteetikortteihin kirjoitetaan erilaisia identiteetin osia, joita voi olla monia, kuten ”rohkea”, ”leffafani” ja ”hyvä ystävä”. Näin ollen peliin tulee jännittävä elementti, joka tuo myös eroavaisuuksia pelaajien välille. Hyvä mäihä -identiteetikorteilla moninaistetaan myös pelihahmoille kerääntyvää identiteettiä, ettei se koostu välttämättä vain syrjintäperusteiksi lasketuista identiteeteistä.

Kokemustoimijoiden kanssa kehittämistuokiossa vedin vielä salamakierrokset pelin sisältöjen pohdinnan tueksi. Salamakierroksilla kokemustoimijat kolmessa pienessä ryhmässä kirjoittavat kaikki mieleensä tulevat ajatukset esitetystä kysymyksestä viiden minuutin aikana, jonka jälkeen kysymys vaihtuu. Keräsin myös kokemustoimijoilta ajatuksia ja kokemuksia syrjintätilanteiksi haastekortteja varten. Salamakierroksilla pohdittiin myös tapoja syrjintään puuttumiseen ja keräsin kokemustoimijoilta heidän kokemuksiaan syrjintään puuttumiseen. Lopuksi kävimme vielä yhdessä läpi ”hyvä mäihä” ja ”huono mäihä” -korteilla täydennettyä peliohjetta, joka keräsi kiitosta selkeydestään.

Näiden neljän kehittämistyöpajan myötä sain arvokasta tukea ja apua pelin kehittämistä varten. Pelin jalkauttamiseksi kohderyhmän käyttöön osoittautui yhteiskehittäminen hyvin toimivaksi menetelmäksi. Työpajoihin osallistuneet moniperusteista syrjintää kohtavat kokivat merkitykselliseksi sen, että heidän kokemuksiaan kuultiin, ja että niistä olisi apua syrjintää ehkäisevän menetelmän kehittämisessä.

Pelin rakenteen ollessa jo selkeä oli jäljellä pelin kehittämisessä enää korttien sisällön kirjoittaminen, jotta pelin ensimmäistä versiota voitaisiin testata eri kohderyhmillä. Kirjoitin puhtaaksi haastekortteihin erilaiset syrjintätilanteet ja jokaiseen identiteetikorttiin lyhyen kuvauksen kyseisestä identiteetistä. Identiteettien kuvauksien kirjoittamisen tukena käytin monia erilaisia lähteitä painottaen sellaisia taustamateriaaleja, joissa itse näihin identiteetteihin identifioituvat ovat päässeet sanoittamaan ja muodostamaan kuvauksen identiteetistään. Taustamateriaaleina käytin muun muassa Seta ry:n sanastoa (Sateenkaarisanasto 2020), Pirkanmaan Setan sanastoa (Seksuaalisen suuntautumisen, sukupuoli-identiteetin ja seksin sanastoa n.d.), Tilastokeskuksen väestötietoja (Väestö 2020) ja Uskonnot Suomessa -hankkeen kokoamaa tietopankkia (Uskonnot n.d.).

Pelin sisältöjä kirjoittaessani pohdin, miten peliin voisi liittää vielä lisää informaatiota erilaisista tavoista puuttua syrjintään. Tähän kysymykseen vastaus löytyi ”hyvä mäihä” ja ”huono mäihä” -kortteista, joilla ei vielä tässä vaiheessa ollut kuin pelin rytmiin vaikuttava ulottuvuus. Päätin, että ”hyvä mäihä” -kortteihin keräisin tapoja syrjintään puuttumiseen ja ”huono mäihä” -kortteihin esimerkkejä ikävistä tilanteista, jotka kuitenkin eivät ole syrjintää. Näin ollen pelaaminen itsessään toisi myös näkökulmia pelihaasteiden ratkaisuun ja syrjinnän tematiikan pohtimiseen.

Sisältöjen kirjoittamisen ja näiden pohjalta pelissä käytettävien korttien (Liite 2) kokoamisen jälkeen peli oli testausvaiheessa. Halusin pelille mahdollisimman monta testipelauskertaa sekä mahdollisimman moninaisen pelaajajoukon, joten järjestin kolme testipelaussessiota keväällä 2020. Ensimmäistä kertaa peliä olivat pelaamassa minun lisäkseni Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen hanketyöntekijä ja kokemustoimija, toisella kertaa Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen koko tiimi, kokemustoimija ja Aspa-säätiön kehittämistoiminnan johtaja ja kolmannella kerralla pelaajajoukko koostui neljästä asumisen palveluiden käyttäjästä, asumisen palveluiden työntekijästä ja yksikkövastavasta, kolmesta järjestöyhteistyökumppanista ja kahdesta kokemustoimijasta.

Osallistuin itse pelaamiseen ensimmäisellä ja toisella testipelikerralla, mutta kolmannella kerralla jaoin pelaajat kahteen ryhmään pelaamaan omaa peliään ja jäin itse tarkkailemaan pelaamista. Jokainen pelikerta koostui pelaamiseen käytetystä ajasta ja sen jälkeen ohjaamastani palautekeskustelusta. Näistä testipelikerroista sain todella tärkeää palautetta ja kokemuksia, joiden perusteella peliin tehtiin vielä muutoksia. Pelatessa tuli ilmi, että joillekin pelaajista voi olla haastavaa nähdä ero pelihahmon ja oman identiteetin välillä. Tämä näkyi testipelivaiheessa muun muassa ahdistuksena, kun pelihahmolle nostettiin eri sukupuoli-identiteetti kuin mitä pelaajalla itsellään on. Eräs pelaajista koki tarvetta tässä tilanteessa alkaa vakuutella muille pelaajille, ettei kortissa ollut sukupuoli-identiteetti ollut hänen omansa. Tämän takia pelihahmokortteihin, joiden päälle identiteetikortteja kerätään, lisättiin nimet. Näin tuli selkeämmäksi, että identiteettien osia kerätään Terrille, Kainolle, Elialle jne., eikä vain omalle pelihahmolle. Hahmokortteille valittiin sukupuolineutraalit nimet, jotta koottavista identiteeteistä tulisi joka tapauksessa realistisia.

Testipelikerroilla keskusteluun nousi myös pelin haastavuus. Osa pelaajista piti peliä todella hyvänä ja oikealla tavalla haasteellisena, kun taas osa pelaajista piti peliä liian

haastavana. Tähän tarpeeseen jatkojalostin pelin ohjetta niin, että se sisältää myös useamman erilaisen pelitavan mahdollisuuden näillä korteilla pelattavaksi. Nämä sovelletut pelitavat pitävät sisällään muun muassa sanaselitysversion, jossa identiteetikorttien identiteettejä yritetään selittää omalle pelijoukkueelle sanomatta identiteetin nimeä, haastekorttiversio, jossa joukkueet kysyvät toisiltaan haastekorttien kysymyksiä ja sitten syrjintään puuttumisen keinoja keksinyt joukkue saa pisteen, sekä tarinallisen version, jossa jokainen pelaaja kerää pelihahmolleen identiteetin ottamalla identiteetikortin jokaisesta eri pakasta ja sen jälkeen pohtii, millainen elämä muodostuneella pelihahmolla mahtaa olla ja millaisiin tilanteisiin hän törmää arjessaan. Pelin haastavuutta vähentääkseni selkeytin myös paljon pelissä olevia tekstejä ja muokkasinkin niitä selkeän kielin parissa työskentelevien ihmisten kanssa.

Näiden muutosten jälkeen pelin ensimmäinen versio oli valmis. Peli (Liite 2), sen ohjeet ja kortit ovat tulostettavassa muodossa. Tulostuksen jälkeen kortit on vain leikattava toisistaan irti ja peli on valmiina pelattavaksi. Tällaisessa muodossa luovutin pelin Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeelle jatkokehitettäväksi, hanke voi käyttää peliä tällaisenaan tai tehdä siitä päivitettyjä versioita. Hankkeen kanssa suunnittelimme, että pelille tilataan kuvitus ja taitto, jotta se olisi tulevaisuudessa houkuttelevamman näköinen. Peli suunniteltiin myös lähetettäväksi Selkokeskukselle tarkastettavaksi, jotta pelin teksteistä saataisiin mahdollisimman selkokieliset.

8 Identiteettipeli

8.1 Pelin esittely

Identiteettipeli koostuu 152 kortista, joita on kuudenlaisia. Pelaajien hahmokortit ovat pelin aloituskortteja, joista pelaajat tai pelaajista koostuva joukkue saa valita itselleen pelin ajaksi pelihahmon. Hahmokorteissa on jokaisessa pelihahmon nimi. Identiteetikorteissa esitellään jokaisessa erilainen identiteetin osa. Identiteetikortit voidaan jakaa kahdeksaan identiteettiluokkaan, jotka muodostavat pelikierrokset. Erilaisia identiteettiluokkia on kahdeksan: sukupuoli-identiteetti, seksuaalinen suuntautuminen, vammaisuus ja terveydentila, perhetilanne, ammatti, äidinkieli, uskonto ja elämäntilanne. Haastekortteihin on kirjoitettu syrjintätilanteita ja jokaiseen kysymys ”Miten tähän syrjintään voisi puuttua?”. Huono mäihä -korteissa käsketään pelaajia luovuttamaan pois yksi keräämänsä identiteetikortti ja niissä olevissa tietolaatikoissa esitellään ikäviä tilanteita, jotka eivät kuitenkaan ole syrjintää. Hyvä mäihä -korteissa pelaajia kehoitetaan nostamaan yksi

hyvä mäihä -identiteetikortti ja tietolaatikossa esitellään erilaisia tapoja syrjintään puutumiseen. Hyvä mäihä -identiteetikortit ovat identiteettejä, joita pelaaja saa nostaa, jos nostaa hyvä mäihä -kortin. Näissä korteissa on identiteetin osia, jotka ovat esimerkiksi luonteenpiirteitä tai harrastuksia.

Peliä voi yhtä aikaa pelata enintään yhdeksän henkilöä. Pelaajat voivat myös muodostaa joukkueita, jotka keräävät identiteetikortteja samalle pelihahmolle. Alkuvalmisteluiksi jokainen pelaaja saa valita itselleen haluamansa hahmokortin, jolle alkaa kerätä identiteetikortteja. Tämän jälkeen haastekortit, hyvä mäihä ja huono mäihä -kortit sekoitetaan yhdeksi pakaksi, joka asetetaan pelipöydälle. Tämän jälkeen pelaajat päättävät, kuinka monta kierrosta he haluavat pelata sillä pelikerralla. Kierroksia on mahdollista pelata enintään kahdeksan. Jos pelaajat päättävät pelata kaikki kahdeksan kierrosta, asettavat he kaikki erilaiset identiteettiluokat omiksi pinoikseen pöydälle. Jos pelaajat päättävät pelata pienemmällä määrällä kierroksia, he voivat valita, mistä identiteettiluokista he haluavat pelata. Esimerkiksi jos pelaajat päättävät pelata kolme kierrosta, he voivat valita pöydälle perhetilanne-, vammaisuus ja terveydentila- ja uskontokorttipinot. Näiden lisäksi pöydälle otetaan vielä hyvä mäihä -identiteetikorttipino, jonka jälkeen peli voi alkaa.

Pelissä tavoitteena on kerätä omalle pelihahmolle mahdollisimman monta identiteetikorttia. Identiteetikortteja voittaa keksimällä tavan puuttua haastekorteissa esitettyihin syrjintätilanteisiin. Identiteetikortteja voi voittaa myös nostamalla haastekorttipakasta hyvä mäihä -kortin. Se, jonka pelihahmolla pelin päättyessä on eniten identiteetikortteja, voittaa!

Peli alkaa pelaajien päätettyä, kuka aloittaa ja mikä on pelaajien vuorojärjestys. Pelaajat päättävät myös, missä järjestyksessä kierroksia pelataan. He voivat valita, että esimerkiksi ensin pelataan perhetilannekierros, jonka jälkeen uskontokierros jne. Tämän jälkeen ensimmäinen pelaaja nostaa kortin haastekorttipakasta ja kortti luetaan ääneen. Jos pelaaja nostaa huono mäihä -kortin, pitää hänen poistaa yksi hahmolleen keräämänsä identiteetikortti. Jos pelaaja ei vielä ole ehtinyt keräämään hahmolleen yhtään identiteetikorttia, ei tapahdu mitään. Jos pelaaja nostaa hyvä mäihä -kortin, saa hän nostaa hyvä mäihä -identiteetikorttipakasta hahmolleen kaksi identiteetikorttia.

Jos pelaaja nostaa haastekortin, luetaan haastekortissa oleva syrjintätilanteen kuvaus ääneen, ja kortin nostaneen tehtävänä on keksiä tapa puuttua kuvattuun syrjintään. Syrjintään puuttumisessa ei useinkaan ole yhtä oikeaa vastausta, joten tärkeintä ei ole sopivimman tavan keksiminen, vaan se, että tilanteeseen keksittäisiin edes yksi tapa puuttua. Jos pelaaja keksii tavan puuttua kuvattuun syrjintään, muut pelaajat muodostavat raadin, jonka tehtävänä on päättää, oliko pelaajan keksimä puuttumisen tapa sopiva kuvattuun tilanteeseen. Raati pohtii keskustellen, minkä jälkeen he tekevät päätöksen siitä, oliko puuttumisen tapa sopiva kuvattuun tilanteeseen vai ei. Jos tapa puuttua oli sopiva, voittaa kortin nostanut pelaaja identiteetikortin sille kierrokselle varatusta pakasta. Jos tapa ei ollut sopiva, pelaaja ei voita identiteetikorttia. Identiteetikortteja nostettaessa pelaaja lukee kortin sisällön ja pysähtyy pohtimaan: onko kortissa kuvattu identiteetti tuttu ennestään vai uusi tuttavuus? Miltä maailma näyttää tämän identiteetin omaavan henkilön silmin? Tämän pohdinnan jälkeen pelaaja saa lisätä identiteetikortin pelihahmokorttinsa päälle.

Jokainen pelaaja vuorollaan nostaa kortin haastekorttipinosta. Kun ensimmäinen kierros on ohi ja jokainen pelaaja on kerran saanut nostaa kortin haastepinosta, siirretään sille kierrokselle tarkoitettu identiteetikorttipino syrjään ja vaihdetaan seuraavaan. Kierroksia pelataan niin monta kuin alussa suunniteltiin. Kun viimeinen kierros on pelattu loppuun, tarkastetaan tulokset. Se pelaaja, kenen pelihahmolla on eniten identiteetikortteja, on voittaja! Tämän jälkeen pelissä tehdään vielä viimeinen kierros, jossa jokainen pelaaja esittelee pelihahmolleen kerääntyneen identiteetin. Jokainen pelaaja vuorollaan pohtii, miltä maailma näyttää pelihahmon silmin. Miten eri identiteetin osat vaikuttavat ja millainen niiden yhdistelmä on?

Jos pelin mekaniikka tuntuu haasteelliselta tai aikaa on rajatummin, voi korteilla pelata myös muilla tavoilla. Identiteetikortteja voi hyödyntää sanaselityspelin tavoin: pelaajat voidaan jakaa kahteen joukkueeseen, jossa kukin vuorollaan yrittää selittää omalle joukkueelle, mistä identiteetistä on kysymys sanomatta identiteetin nimeä ääneen. Jokaisesta oman joukkueen oikeasta vastauksesta joukkue saa pisteen. Myös pelkästään haastekortteja voi käyttää joukkuepelaamiseen. Pelaajat jaetaan kahteen joukkueeseen, jossa kumpikin joukkue vuorotellen yrittää keksiä yhden kortin syrjintätilanteeseen mahdollisimman monta syrjintään puuttumisen tapaa. Se joukkue, kumpi keksii useamman tavan syrjintään puuttumiseen, saa pisteen.

Pelihahmokortteja ja identiteetikortteja voi käyttää myös ilman pelaamisen elementtiä: jokainen ryhmästä voi valita oman pelihahmon ja nostaa jokaisesta identiteettiluokasta hahmolle yhden identiteetin. Tämän jälkeen jokainen esittelee oman hahmonsensa ja pohtii sitä, miltä maailma näyttää tämän pelihahmon silmin. Identiteetikortteja voi käyttää myös esimerkiksi palvelusuunnitelmaa laadittaessa. Identiteetikortteja voi levittää pöydälle ja kehottaa asiakasta valitsemaan omaan elämäänsä sopivia kortteja. Tämän myötä käsitys asiakkaan elämänpiiristä laajenee.

8.2 Pelin arviointi

Arvioin valmistunutta peliä kahdesta näkökulmasta: pelin lopputulosta suhteessa opinnäytetyöni kehittämistehtävään sekä tilaajalta ja kohderyhmältä saatuihin palautteisiin. Opinnäytetyöni kehittämistehtävä jakautuu kahteen tavoitteeseen. Tavoitteena oli kehittää menetelmä, joka tarjoaa tietoa identiteettien moninaisuudesta ja siitä, miten yhteen ihmiseen voi yhdistyä monia eri syrjäntäperusteita ja lisäksi tarjoaa tietoa moniperusteisesta syrjinnästä, sen muodoista ja ilmenemistavoista sekä syrjintään puuttumisen tavoista. Peli kehitettiin tukemaan myös Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen yhtä pää-tavoitetta sukupuoli-identiteetin ja seksuaalisen suuntautumisen moninaisuuden näkyväksi tuomiseksi asumisen palveluissa. Pelistä haluttiin kynnystä madaltava tapa sekä asumisen palveluiden asiakkaille että työntekijöille käsitellä monimutkaista ja usein raskasta moniperusteisen syrjinnän teemaa.

Kehittämistehtäväni tavoite menetelmän kehittämisestä, joka tarjoaisi tietoa identiteettien moninaisuudesta ja monien eri identiteettien osien ja syrjäntäperusteiden yhdistymisestä yhteen ihmiseen, toteutui mielestäni pelissä todella hyvin. Koko pelin tavoitteena on kerätä pelihahmolle mahdollisimman monta erilaista identiteetin osaa, ja mitä enemmän osia on, sen parempi. Tämä perusajatus juhlistaa identiteettien moninaisuutta ja tuo esille mitä erilaisempia kombinaatioita eri identiteeteistä. Pelissä toistuvat keskustelun hetket uusia identiteettejä nostettaessa sekä pelin päättyessä varmistavat sen, että peli jakaa ymmärrystä erilaisten identiteettien yhdistelmistä. Kun pelaajia kehoitetaan pohtimaan, miltä maailma näyttää kyseisen identiteetin tai identiteettikombinaation omaavan henkilön silmin, saa se pelaajat ajattelemaan, että tätä identiteettien moninaisuutta esiintyy myös oikeassa elämässä pelin ulkopuolella. Pelissä on esitelty selkeällä kielellä yli 80 erilaista identiteettiä, joka jo itsessään lisää tietämystä erilaisista identiteeteistä.

Kehittämiskohteena pelissä tiedon levittämiseen identiteettien moninaisuudesta ja niiden yhdistymisestä liittyen on toki se, että kaikkia syrjintäperusteiksi laskettavia identiteetti-ryhmiä ei peliin saatu mahtumaan. Pelistä jää näin ollen puuttumaan esimerkiksi ikä, alkuperä ja kansalaisuus. Alkuperään, kansalaisuuteen ja ikään liittyvää syrjintää käsitteleviä haastekortteja pelissä toisaalta on, joten ainakin näihin syrjintäperusteisiin kohdistuvaa syrjintää tuodaan pelissä kuitenkin esille.

Kehittämistehtävän toinen tavoite, tiedon lisääminen moniperusteisesta syrjinnästä, sen muodoista ja ilmenemistavoista sekä syrjintään puuttumisen tavoista, toteutuu myös pelissä hyvin. Pelissä syrjintätilanteita esitellään haastekorteissa hyvin laajasti: haasteissa on esimerkkejä välittömästä, välillisestä, risteävästä, kumuloituvasta ja intersektionaalista syrjinnästä. Peli tuo esille sellaisia syrjintäkokemuksia, jotka on kerätty yhteiskunnan marginaalin marginaaleissa eläviltä henkilöiltä ja heitä koskevista tutkimuksista. Nämä kokemukset eivät helposti pääse esille, eikä tähän syrjintään usein puututa. Pelissä ei kuitenkaan jäädä voivottelemaan syrjintäkokemusten äärelle, vaan painopiste on syrjintään puuttumisessa ja siinä, että jokaiseen syrjintäkokemukseen voi löytää monta erilaista tapaa puuttua. Peli on myös itsessään informatiivinen syrjintään puuttumisen keinoista. Hyvä mäihä -korteissa esitellään syrjintään puuttumisen keinoja ja huono mäihä -kortit auttavat hahmottamaan sen, että kaikki ikävä kohtelu ei ole syrjintää, vaan on olemassa ikäviä tilanteita, jotka eivät kuitenkaan ole syrjintää.

Kehittämiskohde pelissä liittyen tavoitteeseen tiedon levittämisestä moniperusteisesta syrjinnästä ja siihen puuttumisesta on se, että jos pelaajalla ei ole minkäänlaista pohjatietoa syrjinnästä ilmiönä, voi peliin olla hankala tarttua. Tieto syrjintään puuttumisen keinoista on hyvä mäihä -korteissa, ja jos kukaan ei pelin aikana satu nostamaan hyvä mäihä -korttia, ei tietoa puuttumisen keinoista välttämättä välity. Pelin ohjetta voisi kehittää tulevaisuudessa niin, että siihen sisältyisi myös pieni ohjeteksti liittyen syrjintään ilmiönä ja syrjintään puuttumisen esimerkkejä.

Testipelaamisen aikana törmäsin myös tilanteeseen, jossa asumisen palveluiden käyttäjä pohti vastausta haastekortin syrjintätilanteeseen ja ehdotti syrjintään puuttumisen keinoksi ”lyöntiä syrjijän naamaan”. Tässä tilanteessa muista pelaajista koostunut raati osasi ohjata pelaajaa sanomalla, ettei väkivalta ollut toimiva tapa puuttua syrjintään, ja antoi pelaajalle mahdollisuuden pohtia toista syrjintään puuttumisen tapaa. Tämän jälkeen pelaaja onnistui löytämään sopivan syrjintään puuttumisen tavan. Tämä toi kuiten-

kin esiin pelaamiseen liittyvän haasteen. Jos peliryhmä ei olisi ollut valveutunut ymmärtämään, ettei väkivalta ollut sopiva tapa syrjintään puuttumiseen, olisi tämä voitu peliryhmässä päättää hyväksytyksi tavaksi puuttua syrjintään. Peli jättää pelaajajoukon vastuulle yhdessä pohtia, mitkä olisivat sopivia tapoja puuttua syrjintään, mikä taas jättää tilan väärinymmärrykselle syrjintään puuttumisen keinoista. Haasteisiin ei kuitenkaan haluttu tehdä ”oikeita vastauksia” tarkistamista varten, koska tilanteissa ei useinkaan ole yhtä eikä edes kahta oikeaa vastausta. Syrjintään puuttumisen keinoihin liittyviin väärinymmärryksiin ja niiden taltuttamiseen voisi toimia myös pelin ohjevihkoon lisättävä tietoisuus.

Peli on saanut tilaajalta ja kohderyhmältä paljon myönteistä palautetta. Tilaajan, eli Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen, mukaan peli tekee pioneerimaista työtä, eikä moniperusteista syrjintää tai identiteettien moniperusteisuutta käsitteleviä menetelmiä ole ollut ennen tätä olemassa. Pelin monikäyttöisyyden ja erilaisten pelausmuotojen takia sitä voi käyttää hyvin laajasti erilaisissa tilanteissa ja eri kohderyhmien kanssa. Pelissä olennaista on myös sen keskittyminen vammaisuuden ja mielenterveyskuntoutumisen lisäksi laajasti muihin identiteetteihin ja niiden yhdistelmiin. Tilaajan mukaan usein vammaisille ja mielenterveyskuntoutujille kehitettävät menetelmät ovat aiheeltaan hyvin rajattuja koskemaan juuri nimenomaan esimerkiksi vammaisuuteen tai mielenterveyteen liittyvää palvelujärjestelmää eivätkä ota huomioon ihmisten elämien muita osa-alueita. Peli tuo helposti tartuttavassa ja mukaansatempaavassa muodossa esiin identiteettien yhteiskunnallisuuden ja toisaalta sen, ettei mitään yksittäistä ihmisen identiteetin osaa voi nostaa ulkopuolelta ensisijaiseksi ja määrittäväksi ihmisen elämässä.

Tilaajan mukaan pelissä hyvää on myös se, miten se palvelee sekä yksilö- että ryhmätasolla. Yksilötasolla peli voi tarjota pelaajilleen jopa olemassaolon oikeutuksen tunteen, koska pelissä esitellään moninaisesti erilaisten identiteettien yhdistelmiä. Monet kohderyhmämme edustajat pohtivat sitä, saako heillä olla esimerkiksi sukupuoli-identiteetti, vaikka he ovat vammaisia henkilöitä, tai saako seksuaalisesta suuntautumisesta kertoa mielenterveyskuntoutujille suunnatussa asumisen palvelussa. Peli tuo esille sen, että nämä identiteettien yhdistelmät ovat mahdollisia, ja että monen identiteetin osan kanssa on oikeus elää ja tulla kohdatuksi kaikkien niiden identiteettien kautta. Peli antaa myös ryhmille pohdittavaa syrjintätilanteiden käsittelyn kautta. Syrjintään puuttumisen keinojen pohtiminen yhdessä asumisen palveluiden työntekijöiden ja käyttäjien kanssa voi avata keskusteluyhteyden siihen, miten asumisyksikössä tapahtuvaan syrjintään voisi puuttua

uudella tavalla. Pelissä onnistunutta on myös se, ettei sen pelaamiseen tarvita varsinaista vetäjää. Tämä edesauttaa sitä, että ryhmät voivat itsenäisesti tarttua peliin ja hyödyntää sitä ilman erityistä koulutusta sen käyttöön.

Peli asettuu myös tilaajan mukaan hyväksi osaksi Lupa puhua -toimintamallia. Peliä toimintamallin osana hyödyntämällä voidaan saavuttaa toimintamallin tavoitteita tiedon lisäämisestä seksuaalisuudesta ja sukupuoli-identiteeteistä ja seksuaalioikeuksien edistämistä. Peli itsessään tarjoaa tietoa erilaisista identiteeteistä, ja syrjinnän ehkäisy ja siihen puuttuminen edistävät seksuaalioikeuksien toteutumista.

Haasteiksi tilaaja pelistä nimeää sen, että pelissä käsitellään hyvin abstrakteja asioita, joita osan kohderyhmästä voi olla vaikea käsittää ja käsitellä. Syrjintätilanteet voivat olla näkymättömiä, eikä haastekorttia lukemalla välttämättä saa selkeästi kuvaa esimerkiksi siitä, mikä tai kuka syrjivä taho on. Tällöin syrjintään puuttumisen keinoja voi olla todella vaikea kuvitella ja sanoittaa. Tällaisissa tilanteissa, jos pelaajajoukossa olisi esimerkiksi sekä asumisen palveluiden käyttäjiä ja työntekijöitä, jäisi työntekijöiden vastuulle se, kuinka tarkasti pelin teemoihin syvennyttään ja kuinka hyvin erilaisia termejä selitetään auki. Tämä saattaa johtaa siihen, että pelistä ohitetaan liian vaikealta kuulostavat kohdat ja pysytellään sellaisissa identiteeteissä ja syrjintätilanteissa, jotka ovat tuttuja ja ymmärrettävissä. Silloin tavoite tiedon lisäämisestä ei toteudu.

Pelin kohderyhmä, eli asumisen palveluiden käyttäjät ja työntekijät, on kiitellyt peliä erityisesti sen monipuolisuuden, uuden tiedon levittämisen ja sovellettavuuden puolesta. Työntekijät ja asukkaat ovat pitäneet siitä, että peli pystyy tarjoamaan uutta tietoa ja oivalluksia molemmille, ei esimerkiksi pelkästään vain asukkaille. Tämä madaltaa työntekijöiden ja asukkaiden välillä olevia valta-asetelmia ja luo hedelmällisen pohjan keskustelulle syrjinnästä ja moninaisista identiteeteistä. Pelissä voidaan toimia myös tiiminä, mikä tuo ihmisiä yhteen ja antaa mahdollisuuden työskennellä yhdessä yhteisen tavoitteen eteen. Asumisen palveluiden esihenkilöltä on myös tullut palaute siitä, että pelin avulla voidaan ottaa puheeksi ja tarkastella asumisen palvelussa olevia rakenteellisia syrjintää aiheuttavia toimintatapoja ja pohtia niiden muuttamista.

Kehittämiskohteena pelissä kohderyhmän näkökulmasta on erityisesti pelin selkeys. Peli on kirjoitettu selkeällä kielellä, mutta selkokielen käyttämisestä pelissä olisi paljon apua pelin vaiheiden ymmärtämisen kannalta. Peli on myös tällä hetkellä ainoastaan teksti-

muodossa, joten kuvia ymmärtämisen tukena käyttävät henkilöt jäävät helposti pelaamisen ulkopuolelle. Pelin kuvittaminen laajentaisi pelistä nauttivien ja sitä hyödyntävien määrää entisestään.

9 Pohdinta

Pelin kehittämis- ja testausprosessi on ollut pitkä mutta todella antoisa. Prosessin aikana käsitykseni siitä, että moniperusteista syrjintää käsitteleviä materiaaleja ja menetelmiä todella tarvitaan, on vain vahvistunut. Moniperusteinen syrjintä on vielä melko tuntematon käsite, mutta moniperusteista syrjintää kohtaaville ilmiö on todellinen ja syrjinnän vaikutukset usein jopa toimintakykyä alentavia (Yhdenvertaisuusvaltuutetun kertomus eduskunnalle 2018). Tämän vuoksi on erittäin tärkeää, että moniperusteista syrjintää ehkäisemään pyrkivä menetelmä on luotu, ja että sen kehittäminen jatkuu myös opinnäytetyöprosessini jälkeen.

Jotta syrjintää voitaisiin ehkäistä, syrjinnästä on oltava tietoinen. Jotta erityisen helposti piiloon jäävää moniperusteista syrjintää voidaan ehkäistä, sen muodoista, ilmenemistavoista ja siihen puuttumisen keinoista on oltava tietoa helposti saatavilla. Moniperusteisen syrjinnän näkökulmasta tehtyjen tutkimusten (ks. esim. Jauhola ym. 2018 & Lepola 2018 & Korhonen ym. 2016) tuloksina on, että sosiaalialalle tarvitaan kipeästi tietoa ja ymmärrystä moniperusteisesta syrjinnästä ja identiteettien moninaisuudesta. Sekä mielenterveyskuntoutujien palveluissa että vammaisten henkilöiden palveluissa esiintyy moniperusteista syrjintää, joten tähän ilmiöön keskittyvien menetelmien kehittäminen palveluita ja palveluiden käyttäjiä varten on olennaista. Kehittämäni peli vastaa tähän tarpeeseen tarjoamalla helposti käyttöön otettavan tavan oppia ja laajentaa sekä palveluiden käyttäjien että työntekijöiden ymmärrystä syrjinnästä.

Tutkimusten mukaan moni mielenterveyskuntoutuja ja vammainen henkilö kokee syrjintää mutta ei tiedä, miten siihen voisi puuttua tai minne syrjinnästä tulisi ilmoittaa (Korhonen ym. 2016). Tutkimusten perusteella moniperusteisesta syrjinnästä ilmoittaminen ja avun saaminen on vaikeaa (Lepola 2018: 82–83). Tämän opinnäytetyön tuloksena kehitetty peli vastaa tähän tarpeeseen tarjoamalla sen pelaajille tietoa syrjintään puuttumisesta ja mahdollisuuksia pohtia syrjintään puuttumisen keinoja laajasti yhdessä pelaajaryhmän kanssa.

Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen työssä kohdataan usein tilanteita, joissa asumisen palveluita käyttävien ihmisten identiteettejä ei nähdä eikä kohdella kokonaisuuksina, vaan ulkopuolelta identiteeteistä nostetaan ensisijaiseksi esimerkiksi vammaisuus. Tämä johtaa siihen, että ihmiset eivät pääse ilmaisemaan tarpeitaan liittyen identiteettinsä muihin osiin. Tällöin myös syrjintä, joka kohdistuu vammaisuuden tai mielenterveyden haasteiden sijasta johonkin muuhun, jää helposti näkymättömäksi. Tämän takia keskustelu identiteettien moninaisuudesta ja moniperusteisuudesta on tärkeää nostaa esille. Asumisen palveluissa on tarve tiedolle identiteettien moninaisuudesta, ja luotu peli on matalan kynnyksen tapa välittää tätä tietoa. Peli avaa keskustelun mahdollisuuden siitä, kuinka monesta osasta identiteettimme koostuu, ja millaisina ihmisinä haluamme tulla kohdelluiksi. Pelin avulla tietoa voivat saada sekä asukkaat että työntekijät.

Pelin ensimmäinen versio on valmis ja luovutettu Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen käyttöön. Hankkeella on tavoitteena jalkauttaa peli kaikille hankkeen toiminta-alueille mahdollisimman moneen asumisen palvelun yksikköön. Hankkeen päätyttyäkin peli jää Aspa-säätiölle, joka voi hyödyntää sitä asumisen palveluiden kehittämistyössä. Aspa-säätiöstä peli on mahdollista saada käyttöön laajemminkin sosiaalialalle, jossa tarve menetelmälle moniperusteisen syrjinnän käsittelemiseen on ilmeinen. Pelin vahvuus on se, että vaikka se on ensisijaisesti kehitetty asumisen palveluihin, se on helposti yleistettävissä hyvin monelle eri kohderyhmälle. Peliin voitaisiin tarttua nuorten ja aikuisten kesken kaikkialla sosiaalialan kentillä ja niiden ulkopuolellakin. Moniperusteista syrjintää esiintyy yhteiskunnan kaikilla osa-alueilla, ja sitä ehkäisemään suunniteltuja menetelmiä tarvitaan.

Pelin kehittämisen luonteeseen liittyy olennaisesti se, että kehittäminen on pitkä ja muutoksia täynnä oleva prosessi. Opinnäytetyönä luotu peli on ensimmäinen versio, josta on jo suunnitteilla seuraava versio. Peli on tällä hetkellä tekstipohjainen, joka ei ole saavutettava kuvien avulla kommunikoiville ihmisille. Tästä syystä pelille on Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeen puolesta tilattu kuvitus, ja pelin painattamispaikkaa etsitään parhaillaan. Pelin kieltä voisi myös tarkistuttaa Selkokeskuksen avulla selkeämmäksi. Eteenpäin kehittämisessä on myös paljon mahdollisuuksia luoda lisää sisältöä peliin: identiteettikortteihin voi lisätä uusia luokkia, haastekortteja voi luoda lisää ja tuoda esille yhä moninaisempaa kuvaa moniperusteisesta syrjinnästä, ja syrjintään puuttumisen keinoja voisi kirjoittaa lisää.

Merkityksellistä tässä opinnäytetyöprosessissa on se, että pelinkehittämisen aikana yhteiskunnan marginaalien marginaaleissa elävien ihmisten kokemuksia on koottu yhteen, ja peliä on kehitetty koko ajan kokemustoimijoiden kanssa. Jokainen kehittämisprosessiin osallistunut on osallistunut siihen vapaaehtoisesti, mistä haluan suuresti kiittää. Pelin kehittämiseen on konkreettisilla toimilla pyritty luomaan turvallisempaa tilaa, jotta kiipeistä ja henkilökohtaisista asioista on ollut mahdollista keskustella. Moniperusteista syrjintää ehkäiseviä toimia tai menetelmiä ei voida luoda ilman tätä syrjintää kokevien ihmisten panosta, kokemusta ja asiantuntijuutta. Toivon, että tämä asiantuntijuus leviää laajasti sosiaalialalle kehitetyn pelin myötä.

Lähteet

Aaltonen, Milla & Joronen, Mikko & Villa, Susan 2009. Syrjintä Suomessa 2008. Ihmis-oikeusliitto ry. Helsinki: Art-Print Oy. Saatavana osoitteessa < https://ihmisoiikeusliitto.fi/wp-content/uploads/2014/05/Syrjinta_Suomessa_2008_IOL_2009.pdf > Luettu 10.3.2019.

Abt, Clark C. 1970. Serious Games. New York: Viking Press.

Aspa-säätiö 2019. Pelin kehittämistyöpajan mainos. Helsinki: Aspa-säätiö.

Crenshaw, Kimberle 1989. Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics. University of Chicago Legal Forum: Vol. 1989: Issue 1, Article 8. Saatavana osoitteessa < https://chicagounbound.uchicago.edu/uclf/vol1989/iss1/8/?utm_source=chicagounbound.uchicago.edu%2Fuclf%2Fvol1989%2Fiss1%2F8&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages > Luettu 10.3.2019

Fredman, Sandra 2016. Intersectional discrimination in EU gender equality and non-discrimination law. European Commission. Directorate-General for Justice and Consumers. Brussels. Saatavana osoitteessa < <http://ohrh.law.ox.ac.uk/wordpress/wp-content/uploads/2016/07/Intersectional-discrimination-in-EU-gender-equality-and-non-discrimination-law.pdf> > Luettu 10.3.2019.

Hallituksen esitys eduskunnalle yhdenvertaisuuslaiksi ja eräksi siihen liittyviksi laeiksi HE 19/2014 vp. Saatavilla osoitteessa < https://www.eduskunta.fi/FI/vaski/HallituksenEsitys/Documents/he_19+2014.pdf > Luettu 10.3.2019.

Hautamäki, Lotta 2011. Psykiatrinen diagnoosi sosiaalisena ilmiönä. Suuntaaja 1/11. Aspa-säätiö. Päivitetty 18.1.2017. Saatavana osoitteessa < <https://www.aspa.fi/fi/suuntaaja/suuntaaja-12011-mielenterveyskuntoutujien-asuminen/psykiatrinen-diagnoosi-sosiaalisena> > Luettu 11.3.2019.

Hietala, Outi 2018. Sosiaalisen kuntoutuksen yhteiskehittämisessä osallisuus avautuu kaikille. Teoksessa Kostilainen, Harri & Nieminen, Ari (toim.): Sosiaalisen kuntoutuksen näkökulmia ja mahdollisuuksia. Diakonia-ammattikorkeakoulun julkaisuja. Diak Työ-elämä 13. Tampere: Juvenes Print Oy. 118–139. Saatavana osoitteessa < https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/141721/Diak_Ty-oelama_13_verkko.pdf?sequence=4&isAllowed=y > Luettu 13.7.2020.

Jauhola, Laura & Oosi, Olli & Rausmaa, Salla & Keinänen, Janika 2018. Selvitys yhdenvertaisuuden toteutumisesta sosiaali- ja terveystalouden valinnanvapauskokeilussa. Painopisteenä kielellinen saatavuus. Oikeusministeriön julkaisu 33/2018. Helsinki. Saatavana osoitteessa < http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161064/OMSO_33_2018_Selvitys_yhdenvertaisuuden_toteutumisesta_kielellinen_saavutettavuus.pdf > Luettu 11.3.2019.

Juul, Jesper 2003. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. Puheenvuorosta tekstiksi Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings

kääntänyt Copier, Marinka & Raessens, Joost. 30–45. Utrecht: Utrecht University. Saatavana osoitteessa < <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> > Luettu 10.7.2020.

Korhonen, Nita & Jauhola, Laura & Oosi, Olli & Huttunen, Hannu-Pekka 2016. ”Usein joutuu miettimään, miten pitäisi olla ja minne olla menemättä” Selvitys vihapuheesta ja häirinnästä ja niiden vaikutuksista eri vähemmistöryhmiin. Oikeusministeriön julkaisu 7/2016. Helsinki. Saatavana osoitteessa < http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/76633/omso_7_2016_vipu-raportti_158_s.pdf?sequence=1&isAllowed=y > Luettu 11.3.2019.

Kultima, Annakaisa 2014. Pelinkehittämisen periaatteita. Teoksessa Krokfors, Leena & Kangas, Marjaana & Kopisto, Kaisa (toim.): Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisyyt ja leikkilisyys opetuksessa. Tampere: Vastapaino. 131–145.

Kuusela, Pekka 2006. Realismi ja sosiaalisen identiteetin episteeminen status. Teoksessa Rautio, Pertti & Saastamoinen, Mikko (toim.): Minuus ja identiteetti. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print. 34–56. Saatavana osoitteessa < https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/95382/minuus_ja_identiteetti_2006.pdf?sequence=1&isAllowed=y > Luettu 8.7.2020.

Laki kehitysvammaisten erityishuollosta 519/1977. Voimaantulo 1.1.1978. Saatavana osoitteessa < <http://finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1977/19770519> > Luettu 11.3.2019.

Laki vammaisuuden perusteella järjestettävistä palveluista ja tukitoimista 380/1987. Voimaantulo 1.1.1988. Saatavana osoitteessa < <http://finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1987/19870380> > Luettu 11.3.2019.

Lepola, Outi 2018. Koko ajan jännittyneenä – Moniperusteinen syrjintä seksuaali- ja sukupuoli-vähemmistöihin kuuluvien kokemana. Oikeusministeriön julkaisu 5/2018. Helsinki: Grano Oy. Saatavana osoitteessa < http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161239/OMSO_51_2018_Koko_ajan_j%c3%a4nnittyneen%c3%a4_Rainbow_Rights_web.pdf?sequence=4&isAllowed=y > Luettu 10.3.2019.

Lönn, Hillevi 2015. Sukupuolten tasa-arvon edistäminen ja valtavirtaistaminen (Valtava)-kehittämishjelma RAPORTTI. Työ- ja elinkeinoministeriö. Edita Prime Oy. Saatavana osoitteessa < <https://tem.fi/julkaisu?pubid=URN:ISBN:978-952-227-999-6> > Luettu 11.3.2019.

Makkonen, Timo 2002. Multiple, Compound and Intersectional Discrimination: Bringing the experiences of the most marginalized to the fore. Institute for Human Rights. Åbo Akademi University. Saatavana osoitteessa < <https://www.abo.fi/wp-content/uploads/2018/03/2002-Makkonen-Multiple-compound-and-intersectional-discrimination.pdf> > Luettu 10.3.2019.

Makkonen, Timo 2003. Syrjinnän vastainen käsikirja. Kansainvälinen siirtolaisuusjärjestö IOM: Baltian ja Pohjoismaiden aluetoimisto. Vammala: Vammalan Kirjapaino Oy. Saatavana osoitteessa < <https://multikult.files.wordpress.com/2008/05/syrjinnan-vastainen-kasikirja.pdf> > Luettu 5.3.2019.

Mielenterveyslaki 1116/1990. Voimaantulo 1.1.1991. Saatavana osoitteessa < <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1990/19901116> > Luettu 11.3.2019.

Mikä on syrjintää? n.d. Yhdenvertaisuusvaltuutettu. Saatavana osoitteessa < <https://www.syrjinta.fi/mika-on-syrjintaa-> > Luettu 5.3.2019.

Ojanen, Tuomas & Scheinin, Martin 2011. Yhdenvertaisuus ja syrjinnän kieltö (PL 6 §). Teoksessa Hallberg, Pekka & Karapuu, Heikki & Ojanen, Tuomas & Scheinin, Martin & Tuori, Kaarlo & Viljanen, Veli-Pekka (toim.): Perusoikeudet. Helsinki: WSOYpro. 227–280.

Olsén, Laura & Heinämäki, Leena & Harkoma, Assi 2017. Vähemmistöjen sisäisten vähemmistöjen ihmisoikeudet ja moniperustainen syrjintä: saamelaiset vammaiset henkilöt ja seksuaali- ja sukupuolivähemmistöt. Juridica Lapponica 43. Rovaniemi: Lapin yliopistopaino. Saatavana osoitteessa < <https://lauda.ulapland.fi/handle/10024/63084> > Luettu 11.3.2019.

Pekingin julistus ja toimintaohjelma 1995. Yhdistyneet Kansakunnat. Hyväksytty 15.9.1995. Saatavana osoitteessa < https://um.fi/julkaisut/-/asset_publisher/TVOLgBmLyZvu/content/pekingin-julistus-ja-toimintaohjelma?curAsset=0&stId=47307 > Luettu 10.3.2019.

Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä 2020. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. Päivitetty 2.4.2020. Saatavana osoitteessa < <https://thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/uudista-asiakastyota-luovasti-ja-leikkisasti/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa> > Luettu 10.7.2020.

Perustajajärjestöt n.d. Aspa-säätiö. Saatavana osoitteessa < <https://www.aspa.fi/fi/t%C3%A4m%C3%A4-aspa/perustajaj%C3%A4rjest%C3%B6t#8bfd680> > Luettu 6.7.2020.

Raitio, Katja & Hopi, Hanna 2014. Pelaten terveeks? -hankkeen loppuraportti. JAMK. Saatavana osoitteessa < https://www.jamk.fi/globalassets/tutkimus-ja-kehitys--research-and-development/tki-projektien-lohkot-ja-tiedostot/pelaten-terveeks/pelaten-terveeks-raportti_lopullinen.pdf > Luettu 4.10.2020.

Sateenkaarisanasto 2020. Seta ry. Päivitetty 29.1.2020. Saatavana osoitteessa < <https://seta.fi/sateenkaaritieto/sateenkaarisanasto/> > Luettu 22.7.2020.

Scheinin, Martin 1996. Mitä on syrjintä? Teoksessa Dahlgren, Taina & Kortteinen, Juhani & Lång, K. J. & Pentikäinen, Marja & Scheinin, Martin (toim.): Vähemmistöt ja niiden syrjintä Suomessa. Helsinki: Yliopistopaino. 7–19.

Seksuaalioikeuksien julistus 2019. Sexpo-säätiö. Seksuaaliterveyden maailmanjärjestön virallinen käänös. Päivitetty 1.2.2019. Saatavana osoitteessa < <https://sexpo.fi/kannanotto/seksuaalioikeuksien-julistus/> > Luettu 6.7.2020.

Seksuaalisen suuntautumisen, sukupuoli-identiteetin ja seksin sanastoa n.d. Pirkanmaan Seta. Saatavana osoitteessa < <http://www.pirkanmaanseta.fi/seksuaalisen-suuntautumisen-sukupuoli-identiteetin-ja-seksin-sanastoa/> > Luettu 22.7.2020.

Sjöblom, Stina 2016. Suomen vammaispoliittisen ohjelman VAMPO 2010-2015 loppuraportti. Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskuksen raportteja ja muistioita 2016:14. Helsinki. Saatavana osoitteessa < http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/74810/Rap%20ja%20mui_2016-14_verkkoversio%20100316.pdf?sequence=1&isAllowed=y > Luettu 11.3.2019.

Sosiaalihuoltolaki 1301/2014. Voimaantulo 1.4.2015. Saatavana osoitteessa < <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2014/20141301#Pidp446884640> > Luettu 11.3.2019.

Suomen perustuslaki 731/1999. Voimaantulo: 1.3.2000. Saatavana osoitteessa < <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1999/19990731> > Luettu 5.3.2019.

Tiiri, Jaana 2017. Vaatimus kaappien esteettömyyssäädösten tarkentamiseksi. Teoksessa Suomi 100 – sateenkaaren väreissä. Blogikirjoitukset 2016–2018. 57–58. Saatavana osoitteessa < <http://suomi100-sateenkaarenavareissa.fi/wp-content/uploads/2018/04/Suomi100-sateenkaariblogit-2016-2018.pdf> > Luettu 11.3.2019.

Tämä on Aspa n.d. Aspa-säätiö. Saatavana osoitteessa < <https://www.aspa.fi/fi/aspa/t%C3%A4m%C3%A4-aspa#8bfbd680> > Luettu 6.7.2020.

Törmä, Sinikka & Huotari, Kari & Tuokkola, Kati & Pitkänen, Sari 2014. Ikäihmisten moninaisuus näkyväksi. Selvitys vähemmistöihin kuuluvien ikääntyneiden henkilöiden kokemasta syrjinnästä sosiaali- ja terveyspalveluissa. Sisäministeriön julkaisu 14/2014. Grano Oy. Saatavana osoitteessa < <http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/78988/ik%c3%a4ihmisten%20moninaisuus%20n%c3%a4kyv%c3%a4ksi.pdf?sequence=1&isAllowed=y> > Luettu 11.3.2019.

Universal Declaration of Human Rights 1948. The United Nations General Assembly. Saatavana osoitteessa < <http://www.un.org/en/universal-declaration-human-rights/> > Luettu 9.3.2019.

Uskonnot n.d. Uskonnot Suomessa -hanke. Saatavana osoitteessa < <http://www.uskonnot.fi/uskonnot/> > Luettu 22.7.2020.

Valjakka, Sari & Nurmi-Koikkalainen, Päivi & Anttila, Heidi & Konttinen, Juha-Pekka 2013. Neurologisesti pitkäaikaissairaiden ja vammaisten ihmisten asumisen selvitys. ASPA-selvityksiä 1/2013. SOLVER palvelut Oy. Saatavana osoitteessa < https://www.aspa.fi/sites/default/files/NV_raportin%20nettiversio.pdf > Luettu 11.3.2019.

Vammaisuus 2018. Vammaispalveluiden käsikirja. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. Päivitetty 21.11.2018. Saatavana osoitteessa < <https://thl.fi/fi/web/vammaispalvelujen-kasikirja/vammaisuus-yhteiskunnassa/vammaisuus> > Luettu 11.3.2019.

Voimaa seksuaalisuudesta n.d. Aspa-säätiö. Saatavana osoitteessa < <https://www.aspa.fi/fi/tule-mukaan-toimintaamme/voimaa-seksuaalisuudesta> > Luettu 11.3.2019.

Väestö 2020. Tilastokeskus. Päivitetty 4.6.2020. Saatavana osoitteesta < https://www.tilastokeskus.fi/tup/suoluk/suoluk_vaesto.html > Luettu 22.7.2020.

Yhdenvertaisuuden arviointi n.d. Finlex-julkaisut. Saatavana osoitteessa < <http://yhdenvertaisuus.finlex.fi/yhdenvertaisuuden-arviointi/mita-arvioidaan/#top> > Luettu 5.3.2019.

Yhdenvertaisuuslaki 1325/2014. Voimaantulo: 1.1.2015. Saatavana osoitteessa < <https://www.finlex.fi/fi/laki/smur/2014/20141325> > Luettu 5.3.2019.

Yhdenvertaisuusvaltuutetun kertomus eduskunnalle 2018. K 6/2018 vp. Saatavana osoitteessa < <https://www.syrjinta.fi/documents/10181/36404/Eduskuntakertomus/68ed9230-62d6-4e4b-894b-9c4fa17fe104> > Luettu 11.3.2019.

YK:n yleissopimus vammaisten henkilöiden oikeuksista ja sopimuksen valinnainen pöytäkirja 2015. Suomen YK-liitto. Somero: Sälekarin Kirjapaino Oy. Saatavana osoitteessa < https://um.fi/julkaisut/-/asset_publisher/TVOLgBmLyZvu/content/pekingin-julistus-ja-toimintaohjelma?curAsset=0&stId=47307 > Luettu 10.3.2019.

Pelin kehittämistyöpajan palautekoonti 28.6.2019

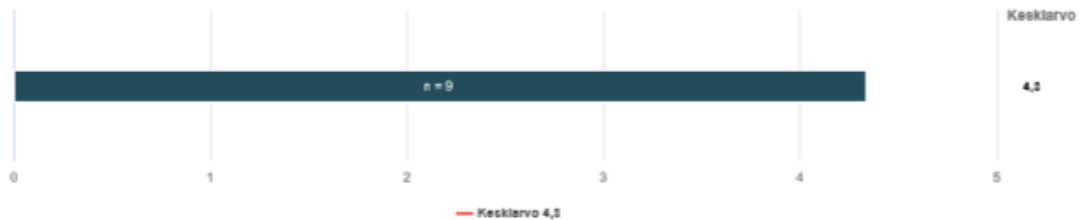
Perusraportti

VS pelityöpaja 28.6.2019

Vastaajien kokonaismäärä: 9

1. A.) Kuinka hyödylliseksi/merkitykselliseksi koit työpajan?

Vastaajien määrä: 9



Erittäin huono 1	2	Keskinkertainen 3	4	Erittäin hyvä 5	Keskiarvo	Mediaani
0%	0%	0%	66,67%	33,33%	4,33	4

2. Mikä oli hyödyllisintä/merkityksellisintä?

Vastaajien määrä: 5

Vastaukset
Muiden kokemusten kuuleminen.
Minä - "kuka sinä olet", syrjäytökokemusten jakaminen.
Keskustelu.
Oli kivaa.
Syrjäyttämisteet.

3. B.) Opitko uutta moniperusteisesta syrjinnästä?

Vastaajien määrä: 9



Erittäin huono 1	2	Keskinkertainen 3	4	Erittäin hyvä 5	Keskiarvo	Mediaani
0%	22,22%	11,11%	44,45%	22,22%	3,67	4

4. (Voit tarkentaa vastauksiasi viivoille).

Vastaajien määrä: 4

Vastaukset
Olin kuullut jossain aiemmin. :)
Uusia kokemuksia muiden kertomana, syrjinnän "aiasia".
Opin, mitä tarkoittaa.
Syrjintä joka ei ole suoraa.

5. C.) Saitko työpajasta valmiuksia ilmaista tarpeitasi ja toiveitasi esim. sukupuoli-identiteettiin ja seksuaalisuuteen liittyen?

Vastaajien määrä: 9



Erittäin huono 1	2	Keskinkertainen 3	4	Erittäin hyvä 5	Keskiarvo	Mediaani
0%	0%	22,22%	66,67%	11,11%	3,89	4

6.

Vastaajien määrä: 2

Vastaukset
Sain miini-harjoituksen kokotaskuun, jonka avulla miettiä omaa identiteettiä.
Vahvistui.

7. D.) Kuinka sensitivinen/kunnioittava ilmapiiri työpajassa oli?

Vastaajien määrä: 9



Erittäin huono 1	2	Keskinkertainen 3	4	Erittäin hyvä 5	Keskiarvo	Mediaani
0%	0%	0%	0%	100%	5	5

8.

Vastaajien määrä: 0

Vastaukset

9. E.) Mitä muuta palautetta haluat antaa työpajasta?

Vastaajien määrä: 7

Vastaukset
Kehittämispuoleen jäi vähän aikaa.
Hyvä työpaja! Pirttäminen oli kivaa ja aika meni nopeasti.
Oli kivaa.
Sosiaalinen, eteneväm sulava, avoin.
Kehittämiseisuus olisi saanut olla pitempi.
Hyvä henki, tykkäsin paljon. Odotan valmista peitä.
Avoin ja välillön.

10. F.) Mitä asioita olisi tärkeää huomioida keskustelupelissä?

Vastaajien määrä: 5

Vastaukset
Sanoin jo kaiken työpajassa!
EI OLETETA!!!
Laaja kirjo tilanteita.
Etä kannustaa ja innostaa.
Luovat kysymykset? Sekoittaa yllättäviä sanoja normien sekaan.

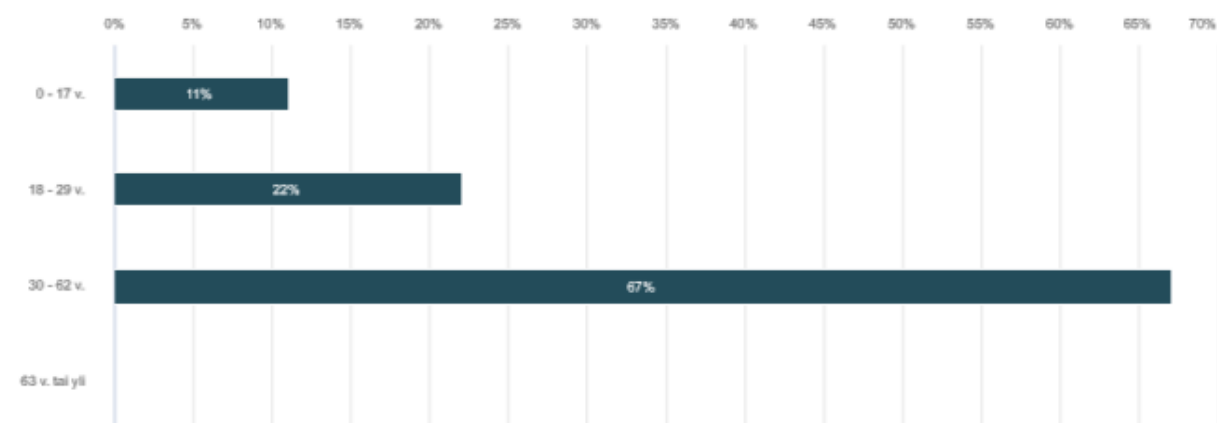
11. G.) Millä tavoin voisimme tehdä näkyväksi moninaisuutta asumisen palveluissa?

Vastaajien määrä: 2

Vastaukset
Puhumalla.
Tilaa että voi asua yhdessä.

12. Vastaajan ikä

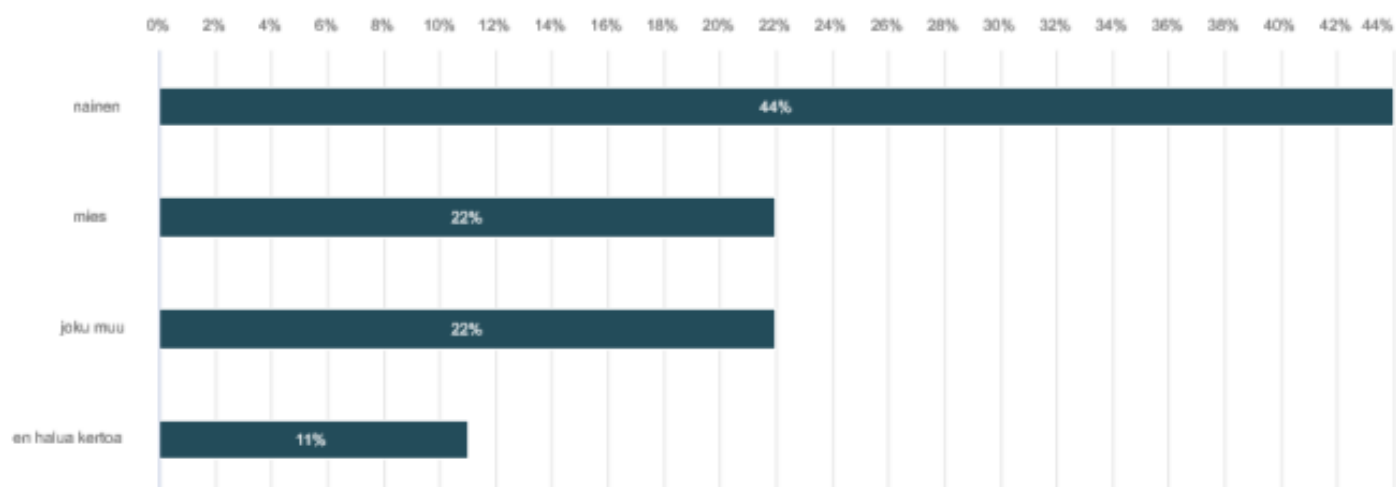
Vastaajien määrä: 9 , valittujen vastausten lukumäärä: 9



	n	Prosentti
0 - 17 v.	1	11,11%
18 - 29 v.	2	22,22%
30 - 62 v.	6	66,67%
63 v. tai yli	0	0%

13. Vastaajan sukupuoli

Vastaajien määrä: 9 , valittujen vastausten lukumäärä: 9



	n	Prosentti
nainen	4	44,44%
mies	2	22,22%
joku muu	2	22,22%
en halua kertoa	1	11,11%

Identiteettipelin kortit ja ohjeet

Identiteettipeli

Identiteettipeli on kehitetty Voimaa seksuaalisuudesta -hankkeessa yhteistyössä moniperusteista syrjintää kokevien ryhmien kanssa. Pelin kehittämistyöpajoja ohjasi, ja niiden pohjalta pelin loi hanketyöntekijä Jaana Tiiri osana Metropolian Ammattikorkeakoulun sosiaalialan tutkinto-ohjelman opinnäytetyötä.

- korttityyppiä: identiteetit, hyvä mäihä -identiteetit, haastekortteja, hyvä mäihä- ja huono mäihä -kortteja, pelaajien hahmokortteja
- hahmokortit: pelaajalle tai pelaajajoukkueelle nostettava pelihahmo, jolle kerätään identiteettejä
- identiteettikortit: identiteetin nimi ja kuvaus identiteetistä
- hyvä mäihä -identiteettikortit: hyvä mäihä -korteista voitettavia identiteettejä, jotka ovat esim. luonteenpiirteitä, harrastuksia jne.
- haastekortit: esitelty syrjintätilanne ja kysymys: miten puuttuisit?
- hyvä mäihä -kortit: hyvän kohtaamisen kuvaus, tapoja puuttua syrjintään
- huono mäihä -kortit: ikäviä tilanteita, jotka eivät ole syrjintää

Pelin ohjeet / kulku

- Jokaiselle pelaajalle annetaan tyhjä hahmokortti, kerrotaan, että se on heidän pelihahmonsansa tälle kierrokselle
- Pelipöydälle asetetaan pino, jossa sekoitettuna haastekortteja, hyvä mäihä- ja huono mäihä -kortteja
- Pelipöydälle asetetaan myös pinoittain eri identiteettiluokkien identiteettikortit sekoitettuna (kukin identiteettiluokka omana pinonaan) ja hyvä mäihä -identiteettikortit omana pinonaan
- Pelin tavoitteena on kerätä pelihahmolle niin monta identiteettiä kuin mahdollista. Se, jolla pelin päättyessä on kerättyä eniten identiteettejä, voittaa
- Peli koostuu erilaisista identiteettiluokkakierroksista:
 - sukupuoli-identiteetti
 - seksuaalinen suuntautuminen
 - vammaisuus ja terveydentila
 - perhetilanne
 - ammatti
 - äidinkieli
 - uskonto
 - elämäntilanne

- Kierroksilla jokainen pelaaja vuorollaan nostaa haastekorttipinosta kortin ja peliryhmässä luetaan se ääneen
 - Jos pelaaja nostaa hyvä mäihä -kortin, saa hän kaksi hyvä mäihä -identiteettikorttia
 - Jos pelaaja nostaa huono mäihä -kortin, hän joutuu luopumaan yhdestä identiteettikortistaan (jos pelaajalla ei vielä ole yhtään identiteettikorttia, ei tapahdu mitään)
 - Jos pelaaja nostaa haastekortin, luetaan kortissa olevan syrjäntilanteen kuvaus ääneen. Tämän jälkeen pelaaja yrittää keksiä tapaa puuttua kyseiseen syrjäntilanteeseen. Jos pelaaja keksii tavan puuttua tilanteeseen, hän voittaa kierrosta vastaavan identiteettikortin!
 - Identiteettikortin saatuaan pelaaja reflektoi, tietääkö kyseisen identiteetin jo ennalta, vai tutustutaanko ensin identiteettiin kortin avulla, sekä millaiselta elämä voisi näyttää tämän identiteetin omaavan näkökulmasta
- Kierroksia voidaan käydä haluttu määrä, joko kaikki tai vähemmän
- Kierrosten jälkeen lasketaan, kenellä on eniten identiteettikortteja, kuka on voittanut
- Pelin lopussa kukin voi myös tarkastella, millainen identiteetti omalle pelihahmolle muodostui. Miltä elämä näyttäisi tästä näkökulmasta? Ovatko kaikki identiteetin osat tuttuja, vai tutustutaanko kortin kuvaukseen?

Pelin sovellusohjeet

- Pelin identiteettikorteilla voi pelata myös aliasta: sekoittakaa kaikki kahdeksan identiteettikorttisarjaa keskenään, muodostakaa joukkueet ja arvuutelkaa, tunnistatteko toisen selityksestä kaikki identiteetit!
- Hahmoja voi luoda myös ilman peliä: jokainen voi valita oman hahmokortin ja hahmolle jokaisesta identiteettiluokasta yhden identiteetin osan. Tämän jälkeen voi lähteä pohtimaan ja keskustelemaan, miltä kunkin syntyneen hahmon elämä näyttää.
- Haastekorttien syrjäntilanteista voi keskustella myös pelkästään. Tai pelaajat voidaan jakaa kahteen joukkueeseen, joille esitetään haasteita. Joukkue, joka keksii suuremman määrän syrjäntään puuttumisen keinoja, saa pisteen.
- Identiteettikortteja voi käyttää myös esimerkiksi palvelusuunnitelmaa muodostaessa. Identiteettikorteista voi valita itseään koskevia kortteja ja näin luoda laajempaa kuvaa ihmisen elämänpiiristä.

Identiteetikortit

Sukupuoli-identiteetti

<p>Cisnainen</p> <p>on sukupuoli-identiteetiltään nainen, joka on syntymässä määritelty naiseksi.</p>	<p>Cismies</p> <p>on sukupuoli-identiteetiltään mies, joka on syntymässä määritelty miehiksi.</p>	<p>Transnainen</p> <p>on sukupuoli-identiteetiltään nainen, joka on syntymässä määritelty miehiksi.</p>
<p>Transmies</p> <p>on sukupuoli-identiteetiltään mies, joka on syntymässä määritelty naiseksi.</p>	<p>Muunsukupuolinen</p> <p>on sukupuoli-identiteetiltään jotakin muuta, kuin mies tai nainen.</p>	<p>Sukupuoleton</p> <p>Sukupuolettomalla ihmisellä ei ole sukupuoli-identiteettiä.</p>
<p>Genderfluid/ sukupuolijoustava</p> <p>Sukupuolijoustavalla on liukumaa ja vaihtuvuutta sukupuolessa ja sen ilmaisuissa.</p>	<p>Intersukupuolinen</p> <p>on ihminen, jota syntyessä ei olla kehoa tarkkailemalla voitu yksiselitteisesti määrittää tytöksi tai pojaksi.</p>	

Seksuaalinen suuntautuminen

<p>Homo</p> <p>tuntee seksuaalista vetovoimaa samaa sukupuolta olevia kohtaan.</p>	<p>Hetero</p> <p>tuntee seksuaalista vetovoimaa eri sukupuolta olevia kohtaan.</p>	<p>Biseksuaali</p> <p>tuntee seksuaalista vetovoimaa sekä omaa, että eri sukupuolta olevia kohtaan.</p>
<p>Panseksuaali</p> <p>tuntee seksuaalista vetovoimaa kaikkia sukupuolia kohtaan.</p>	<p>Aseksuaali</p> <p>ei tunne seksuaalista vetovoimaa, tai tuntee sitä hyvin vähän.</p>	<p>Demiseksuaali</p> <p>tuntee seksuaalista vetovoimaa ainoastaan sellaisia ihmisiä kohtaan, joihin on luonut vahvan tunnesiteen.</p>
<p>Objektiseksuaali</p> <p>tuntee seksuaalista kiinnostusta kohteita ja esineitä kohtaan.</p>	<p>Transvestiitti</p> <p>on ihminen, joka kokee tarvetta ilmentää oman sukupuolensa lisäksi ajoittain muita sukupuolia.</p>	

Vammaisuus ja terveydentila

<p>Sokea</p> <p>ihminen ei näe. Hän voi lukea pistekirjoitusta ja kulkea esimerkiksi opaskoiran avustuksella.</p>	<p>Liikuntavammai- nen</p> <p>ihminen omaa jonkin ruumiillisen vamman, jonka vuorovaikutus erilaisten esteiden kanssa voi estää hänen osallistumisensa yhteiskuntaan yhdenvertaisesti.</p>	<p>Kehitysvammai- nen</p> <p>ihminen omaa jonkin oppimiseen ja ymmärrykseen vaikuttavan vamman, jonka vuorovaikutus erilaisten esteiden kanssa voi estää hänen osallistumisensa yhteiskuntaan yhdenvertaisesti.</p>
<p>Kuuro</p> <p>ihminen ei kuule. Hän käyttää viittomakieltä vuorovaikutukseen ja kulttuurin luomiseen.</p>	<p>Kipusairas</p> <p>kokee sairautensa takia kroonista eli jatkuvaa kipua. Kipu voi vaikuttaa arkeen vain vähän, tai vaikuttaa paljon arjessa selviämiseen.</p>	<p>Pitkäaikaissai- ras</p> <p>sairastaa vähintään puoli vuotta samaa sairautta. Pitkäaikais-sairaudet voivat vaikuttaa arkeen vain vähän, tai vaikuttaa paljon arjessa selviämiseen.</p>

<p>Epävakaa persoonallisuushäiriö</p> <p>ilmenee ihmisellä tunne-elämän keskimääräistä suurempana vaihteluna. Hoidon ja tuen piirissä toimintakyvyn ylläpitämisen ennuste on hyvä.</p>	<p>Neuroepätyypillinen</p> <p>Neuroepätyypillisuus vaikuttaa siihen, miten ihminen on vuorovaikutuksessa ja miten hän aistii ja kokee maailman. Hänellä voi olla haasteita ilmaista ja tulkita tunteita, herkkyyttä stressiin, hyvä yksityiskohtien erottelukyky ja oikeudentaju.</p>	<p>Pyörätuolin käyttäjä</p> <p>käyttää liikkumiseen pyörätuolia. Pyörätuoleja on sekä käsillä kelattavia manuaalituoleja, että sähköllä toimivia sähköpyörätuoleja.</p>
<p>Mielenterveyskuntoutuja / mielenterveystoipuja</p> <p>on sairastanut tai sairastaa jotakin mielen terveyden häiriötä. Kuntoutumisen tavoitteena on selvittää mahdollisimman hyvin elämän eri rooleista. Toipuminen tarkoittaa itselle uuden, merkityksellisen elämän luomista.</p>	<p>Lyhytkasvuinen</p> <p>ihminen on aikuinen, jonka pituus on alle 140-150 cm.</p>	<p>Masentunut</p> <p>ihminen tuntee pitkittynyttä masentunutta mielialaa, sekä esim. vähentynyttä mielenkiintoa, kyvyttömyyttä nautintoon, unettomuutta ja voimattomuutta. Erilaisilla tukimuodoilla, kuten psykoterapialla, keskusteluavulla ja lääkityksellä on vaikutusta toimintakyvyn kohenemiseen.</p>

<p>Kaksisuuntainen mielialahäiriö</p> <p>ilmenee ihmisellä vaihtelevina masennus- ja maniajaksoina. Oikeanlaisen hoidon avulla suurin osa sairastuneista elää täysipainoista ja tavallista elämää.</p>	<p>Puhevammainen</p> <p>ihminen ei kommunikoi puheella, vaan käyttää kommunikointiin muuta tapaa, esimerkiksi kuvakommunikaatiota.</p>	
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Perhetilanne

<p>Avoliitossa</p> <p>kaksi ihmistä ovat päättäneet virallistaa suhteensa avioliitoksi.</p>	<p>Avoliitossa</p> <p>rakkaussuhteessa elävät ihmiset elävät samassa kodissa, mutta eivät ole virallistaneet suhdettaan.</p>	<p>Yksineläjä</p> <p>elää yksin, eikä hänellä ole rakkaussuhdetta.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------

<p>Yhden lapsen vanhempi</p> <p>toimii yhden lapsen huoltajana.</p>	<p>Kahden lapsen vanhempi</p> <p>toimii kahden lapsen huoltajana.</p>	<p>Viiden lapsen vanhempi</p> <p>toimii viiden lapsen huoltajana.</p>
<p>Parisuhteessa</p> <p>ihminen on toisen ihmisen kanssa rakkaussuhteessa.</p>	<p>Monisuhteessa</p> <p>ihminen on rakkaussuhteessa kahteen tai useampaan ihmiseen.</p>	<p>Leski</p> <p>on ihminen, jonka puoliso on menehtynyt.</p>
<p>Apilaperheellinen</p> <p>on ihminen, joka on osa perhettä, jota on alusta asti ollut perustamassa useampi kuin kaksi ihmistä.</p>	<p>Yksinhuoltaja</p> <p>toimii ainoana huoltajana lapsilleen.</p>	<p>Vapaaehtoisesti lapseton</p> <p>on ihminen, joka vapaaehtoisesti valinnut olla hankkimatta lapsia.</p>

Lapseton on ihminen, joka on tahattomasti jäänyt lapsettomaksi.		
-------------------------------------------------------------------------------	--	--

Ammatti

Kassatyöntekijä voi työskennellä esim. kauppojen ja ravintoloiden kassoilla, sekä lipunmyynnissä.	Lentäjä on suorittanut itselleen lentolupakirjan ja työseen lentää erilaisia ilma-aluksia.	Somekonsultti voi tukea erilaisia toimijoita sosiaalisen median käytössä.
Toimittaja etsii ja raportoi tietoa maailman tilasta ja tapahtumista.	Koodaaja luo esim. tietokoneohjelmia, kännykkäsovelluksia ja käyttöjärjestelmiä.	Kirjanpitäjä pitää lukua yrityksen tai organisaation taloudesta.

Kirjailija kirjoittaa ammatikseen kirjoja.	Lääkäri auttaa työssään sairaana olevia ihmisiä ja asettaa diagnooseja.	Putkiasentaja asentaa koteihin ja rakennuksiin vesi- ja lämpölaitteita.
Rakennustyöntekijä työskentelee rakennustyömailla esimerkiksi muurauksen, betonoinnin ja maanrakennuksen parissa.	Sisustussuunnittelija pohtii erilaisten rakennusten ja tilojen sisustusta ja valvoo suunnitelman toteutusta.	Näyttelijä eläytyy erilaisiin rooleihin esim. teatterissa, elokuvissa, televisiossa ja äänitteissä.

Äidinkieli

Suomenkielinen Vuonna 2018 Suomen väestöstä 4 835 778 ihmistä puhui äidinkielenään suomea.	Suomen ruotsinkielinen Vuonna 2018 Suomen väestöstä 288 400 ihmistä puhui äidinkielenään ruotsia.	Viittomakielinen Suomalaista viittomakieltä äidinkielenään tai toisena kielenään pitää n. 4000-5000 kuuroa ja n. 6000-9000 kuulevaa.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>Saamenkielinen</p> <p>Vuonna 2018 Suomen väestöstä 1995 ihmistä puhui äidinkielenään jotakin kolmesta saamen kielestä: koltansaamea, inarinsaamea tai pohjoissaamea.</p>	<p>Somalinkielinen</p> <p>Vuonna 2018 Suomen väestöstä 20 944 ihmistä puhui äidinkielenään somalia.</p>	<p>Kuva-kommunikatiota käyttävä</p> <p>Suomessa noin 30 000 ihmistä käyttää kommunikointiin apuvälineitä, joista kuvakommunikatio on yksi.</p>
<p>Kurdinkielinen</p> <p>Vuonna 2018 Suomen väestöstä 14 054 ihmistä puhui äidinkielenään kurdia.</p>	<p>Venäjänkielinen</p> <p>Vuonna 2018 Suomen väestöstä 79 225 ihmistä puhui äidinkielenään venäjää.</p>	<p>Vironkielinen</p> <p>Vuonna 2018 Suomen väestöstä 49 691 ihmistä puhui äidinkielenään viroa.</p>

Uskonto

<p>Evankelis-luterilainen kristitty</p> <p>kuuluu kristilliseen, yhteen Jumalaan uskovaan kirkkokuntaan. Luterilaisuuteen kuuluu usko ihmisen pelastumiseen yksin armosta ja uskosta, eikä ihmisen teoista maan päällä.</p>	<p>Ortodoksinen kristitty</p> <p>kuuluu vanhaan kristilliseen kirkkoon. Ortodoksien uskon ydin on usko Kristuksen ylösnousemukseen ja kirkon rooliin oikean uskon ilmaisijana. Kirkon usko perustuu opinkappaleisiin, joiden uskotaan perustuvan Jumalan ilmoitukseen.</p>	<p>Juutalainen</p> <p>on osa Israelin kansan uskonnollista yhteisöä. Juutalaiset uskovat yhteen Jumalaan ja pitävät pyhänä kirjanaan kristillisen Raamatun Vanhaa testamenttia.</p>
<p>Jehovan todistaja</p> <p>uskoo, että Raamattu on kaikilta osin erehtymätön ja ristiriidaton. Jehovan todistajilla on kristilliset juuret, mutta he eivät usko Jumalan kolminaisuuteen eivätkä kadotukseen.</p>	<p>Muslimi</p> <p>uskoo islaminuskoon. Islamissa uskotaan yhteen Jumalaan ja yhteen Jumalan sanansaattajaan, Muhammediin. Muhammedin ilmestyksistä koottu Koraani on islamin pyhä kirja.</p>	<p>Hindulainen</p> <p>uskoo moniin jumaliin, jotka kaikki ilmentävät voimalähteen, brahmanin eri puolia. Hindulaisuuteen kuuluu usko jälleensyntymiseen niin pitkään, kunnes ihminen oivaltaa sielunsa olevan yhtä brahmanin kanssa.</p>

Ateisti ei usko jumalien tai jumaluuden olemassa-oloon.	Agnostikko ei usko, että tieto jumalien olemassa-olosta tai olemattomuudesta olisi koskaan ihmisen ulottuvissa.	Buddhalainen uskoo, että elämä on kärsimystä, mutta kärsimyksestä voi vapautua. Buddhalaisuutta uskotaan opettaneen Siddhartha Gautama, joka piti itseään tavallisenä ihmisenä, ei jumalana.
-----------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Elämäntilanne

Työtön ihminen ei tee palkkatöitä. Työttömyyteen on monia syitä, esim. työmarkkinoilla tapahtuvat muutokset tai kriisit, henkilökohtaiset kriisit tai syrjintä.	Eläkeläinen saa valtiolta rahallista tukea, koska ei tee palkkatöitä. Eläkkeellä olo on monia syitä, kuten vanhuus, työkyvyttömyys tai sairastuminen.	Vegaani ei syö mitään eläinperäisiä tuotteita, kuten lihaa, maitoa tai kananmunia.
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>Kasvissyöjä</p> <p>ei syö lihaa eikä kalaa, mutta voi syödä muna- ja maitotuotteita.</p>	<p>Asumisen palveluiden käyttäjä</p> <p>tarvitsee itsenäiseen asumiseen tukea. Suomessa asumisen palveluita ovat tuettu asuminen, palveluasuminen ja tehostettu palveluasuminen.</p>	<p>Poliittisesti aktiivinen</p> <p>ihminen osallistuu aktiivisesti yhteiskunnalliseen keskusteluun ja haluaa vaikuttaa yhteiskuntaan. Poliittista aktiivisuutta voi ilmaista poliittisista puolueista käsin, tai puolueisiin sitoutumattomasti.</p>
<p>Aktivisti</p> <p>ajaa jonkin yhteiskunnallisen asian muutosta yksin tai yhdessä muiden ihmisten kanssa.</p>	<p>Maalta kotoisin</p> <p>oleva ihminen on syntynyt paikkakunnalla, jossa ihmiset asuvat väljästi ja elämiseen tarvittavat palvelut voivat olla etäällä.</p>	<p>Kaupungista kotoisin</p> <p>oleva ihminen on syntynyt kaupungissa, jossa ihmiset asuvat tiiviistä lähekkäin ja elämiseen tarvittavat palvelut löytyvät läheltä.</p>

Vapaaehtoistyöntekijä tekee työtä ihmisten ja yhteisöjen hyväksi ilman palkkaa tai palkkiota.	Maahanmuuttaja on ihminen, joka on muuttanut Suomeen toisesta maasta. Maahan muuttamiseen voi olla monia syitä, kuten työn perässä muuttaminen, perheen perustaminen, turvapaikan hakeminen tai pakolaisuus.	Työssäkäyvä käy palkkatöissä tai muuten työllistää itse itsensä esim. yrittäjänä.
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------

Hahmokortit

Pelihahmosi nimi on TERRI Hän on:	Pelihahmosi nimi on TOIVE Hän on:	Pelihahmosi nimi on SOINTU Hän on:
Pelihahmosi nimi on ABDI Hän on:	Pelihahmosi nimi on RUNO Hän on:	Pelihahmosi nimi on NOA Hän on:
Pelihahmosi nimi on KAINO Hän on:	Pelihahmosi nimi on ELIA Hän on:	Pelihahmosi nimi on DIMA Hän on:

Hyvä mäihä -identiteetikortit

Rohkea	Innostuja	Hiljainen
Suorasanainen	Eläinrakas	Penkkiurheilija
Kulttuurin rakastaja	Maailmanmatkaaja	Rakastava
Hyvä ystävä	Luova	Matemaattinen

Ahkera	Huolehtivainen	Musikaalinen
Rento	Herkkä	Viisas
Järjestelmällinen	Huumorintajuinen	Kuunteleva
Unelmoija	Elokuvafani	Liikunnallinen

Haastekortit

<p>Pyörätuolia liikkumiseen käyttävä Tiina on menossa kaupungintalolle kaupunginhallituksen kokoukseen, mutta hän ei pääse rakennukseen sisälle, koska sinne pääsee vain portaita pitkin. Miten tähän syrjintään voisi puuttua?</p>	<p>Tuleva aviopari on tapamassa hääsunnittelijaa hääjuhlien järjestelyn alkamiseksi. Hääsunnittelija kohtaa parin ensimmäistä kertaa ja huomaa heidän olevan naispari. Hääsunnittelija kieltäytyy ottamasta paria asiakkaakseen. Miten tähän syrjintään voisi puuttua?</p>	<p>Johanna on työhaastattelussa, jossa häneltä kysytään, mitä hän arvostaa vapaa-ajallaan. Johanna vastaa, että vapaa-ajallaan hän käy autismin kirjolla olevien ihmisten vertaisryhmässä ja järjestää paikallista Pride-kulkuetta. Tämän vastauksen jälkeen työhaastattelu loppuu lyhyeen ja haastattelijä ilmoittaa, että kyseiseen työpaikkaan ei voida ottaa autismin kirjoon kuuluvaa henkilöä ja sateenkaareva identiteetti provosoi liikaa muuta työyhteisöä. Johanna ei saa työpaikkaa. Miten tähän syrjintään voisi puuttua?</p>
<p>Auvo nousee bussin kyytiin ja näyttää kuljettajalle lippuaan. Kuljettaja on ärsyyntynyt ja alkaa huudella rasistisia haukkumasanoja henkilölle. Huutelu jatkuu myös ajomatkan aikana. Miten tähän syrjintään voisi puuttua?</p>	<p>Lumi on syömässä pääsiäisillallista perheensä kanssa. Hän tekee tarkkaan harkitun päätöksen ja kertoo perheelleen olevansa homoseksuaali. Perheenjäsenet katsovat hetken toisiaan ja sen jälkeen kertovat, miten homous on Raamatun mukaan synti ja miten homona ollessaan Lumi ei ole tervetullut perheen yhteisiin tapaamisiin. Miten tähän syrjintään voisi puuttua?</p>	<p>Asumisen palveluita käyttävä mies haluaisi pukeutua mekkoon tullessaan yhteiselle päivälliselle. Asumisen palvelun työntekijä nauraa miehelle ja kertoo, että vappuna hän saa pukeutua hameeseen, kun silloin muutkin pukeutuvat vappuasuihin. Työntekijä kertoo, että muuten mies ei saa pukeutua mekkoon, sillä se häiritسی muita asukkaita. Miten tähän syrjintään voisi puuttua?</p>

<p>Eduskuntavaalit lähestyvät! Onerva etsii tietoa siitä, miten hän voisi äänestää ja päästä äänestyspaikalle, mutta tietoa ei löydy ruotsin kielellä. Onerva ei löydä omaa äänestyspaikkaansa. Miten tähän syrjintään voisi puuttua?</p>	<p>Pentti kokee, että hänelle usein puhutaan kuin lapselle, koska hän on vammainen. Tälläkin kerralla lääkäriissä käydessään hoitohenkilökunta puhuu hänelle korotetun kovalla äänellä ja yksinkertaista kieltä käyttäen niin, että Pentin tärkeät terveystiedot kuuluvat odotustilassa oleville ihmisille. Miten tähän syrjintään voisi puuttua?</p>	<p>Nuori on hakeutumassa transpoliklinikalle korjataksien juridisen sukupuolensa, mutta hänelle sanotaan ensimmäisessä tapaamisessa, ettei tämä ole oikea paikka kehitysvammaisille ihmisille. Miten tähän syrjintään voisi puuttua?</p>
<p>Irakista turvapaikanhakijana Suomeen päätynyt Sabah haluaisi mennä nykyisen kotikaupunkinsa Helsingin viittomakielisten vertaisryhmään, mutta sinne mennessään hänelle sanotaan, että ryhmä on vain suomalaisille, eikä häntä oteta mukaan keskusteluun. Miten tähän syrjintään voisi puuttua?</p>	<p>Venni on menossa lainaneuvotteluun pankkiinsa, mutta neuvotteluhuoneen ovella virkailija kertoo, että hänen tulkkinsa ja opaskoiransa eivät ole tervetulleita tapaamiseen. Miten tähän syrjintään voisi puuttua?</p>	<p>Ravintolatyöntekijä kuulee työpaikkapalaverissa uudesta työskentelyohjeesta: ravintolaan tulevia, romanitaustaiselta näyttäviä henkilöitä ei saa palvella. Miten tähän syrjintään voisi puuttua?</p>

<p>Nuori teki kovan työn ja lopulta pääsi sisään halua- maansa yliopistoon oikeus- tieteen linjalle. Mennessään ensimmäisenä päivänä yli- opistolle hän huomaa, että sisäilmaongelmien takia ope- tus järjestetäänkin väistöi- loissa, joihin hän ei pääse si- sään sähköpyörätuolilla. Miten tähän syrjintään voisi puuttua?</p>	<p>Koltansaamea äidinkielenään puhuva Anni etsii Päijät-Hä- meen seudulta itselleen uutta työpaikkaa. Hänellä on kokemusta siivoojana toimi- misesta, mutta kaikissa hän- nen löytämissään työpaik- kailmoituksissa siivoustyön vaatimukseksi kerrotaan suo- men kielen taito. Anni kysyy kaveriltaan, joka työskente- lee siivousyrityksessä, tarvi- taanko siivoustyöhön suo- men kieltä. Kaveri vastaa, että ei tarvita. Miten tähän syrjintään voisi puuttua?</p>	<p>Yasin on matkalla moskei- jaan rukoushetkeen, mutta huomaakin, ettei moskeijaan pääse sisälle rollaattorin kanssa. Miten tähän syrjintään voisi puuttua?</p>
<p>Syksy saa Twitterissä paljon viestejä toiselta käyttäjältä, joissa kyseenalaistetaan hen- kilöllä olevan kipusairauden olemassaolo ja uhkaillaan kipusairaita henkilöitä väkival- lalla. Tämä käyttäjä jakaa sa- mankaltaista sisältöä omalla seinällään. Miten tähän syrjintään voisi puuttua?</p>	<p>Nainen on tehnyt pitkän uran markkinointiyrityksessä ja kerryttänyt osaamistaan. Hän on muutamaaan ottee- seen hakenut osastonsa päällikön paikkaa, mutta hän- nen ohitseen on aina pal- kattu huomattavasti koke- mattomampi mies. Miten tähän syrjintään voisi puuttua?</p>	<p>Henkilö asuu kerrostalossa, jossa alakerran naapuri ei tunnu sietävän henkilön kä- velykepeistä kuuluvia ääniä. Naapuri työntelee henkilön uskontokuntaa halventavia viestejä postiluukusta ja il- moittelee usein isännöitsi- jälle, että keppien äänien häiritsevyydestä johtuen henkilö pitäisi häätää taloyh- tiöstä. Miten tähän syrjintään voisi puuttua?</p>

<p>Kuvakommunikaation avulla kommunikoiva henkilö on pitkään pohtinut omaa sukupuoli-identiteettiään ja tahtoi kertoa siitä läheisilleen ja hakeutua sukupuolen korjausprosessiin. Hän kuitenkin huomaa nopeasti, ettei transsukupuolisuudesta ole yhtäkään kuvakommunikaatiokuva.</p> <p>Miten tähän syrjintään voisi puuttua?</p>		
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Hyvä mäihä -kortit

<p>Sinulle kävi HYVÄ MÄIHÄ! Saat nostaa kaksi identiteetikorttia!</p> <p>Suomessa toimii <i>yhdenvertaisuusvaltuutettu</i>, jonka tehtävänä on tukea ja auttaa syrjintää kohdanneita. Yhdenvertaisuusvaltuutettu on syrjintään puuttuva viranomainen.</p>	<p>Sinulle kävi HYVÄ MÄIHÄ! Saat nostaa kaksi identiteetikorttia!</p> <p>Jokaisella julkisella ja yksityisellä terveydenhuollon toimipisteellä on nimetty <i>potilasiamies</i>, jonka tehtävänä on puuttua ihmisten kohtamaan syrjintään ja edistää potilaiden oikeuksien toteutumista.</p>	<p>Sinulle kävi HYVÄ MÄIHÄ! Saat nostaa kaksi identiteetikorttia!</p> <p>Jos asumisympäristössä esiintyy syrjintää, on mahdollista olla yhteydessä <i>naapurisuussovitteluun</i>, jonka avulla voidaan ratkaista riitoja.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>Sinulle kävi HYVÄ MÄIHÄ! Saat nostaa kaksi identiteetikorttia!</p> <p>Työyhteisössä tapahtuvasta syrjinnästä on hyvä ilmoittaa <i>esihenkilölle</i>.</p>	<p>Sinulle kävi HYVÄ MÄIHÄ! Saat nostaa kaksi identiteetikorttia!</p> <p>Kouluissa ja oppilaitoksissa tapahtuvasta syrjinnästä voi kertoa esimerkiksi <i>rehtorille</i>, tai oppilaitoksen <i>yhdenvertaisuussuunnitelmasta vastaavalle henkilölle</i>.</p>	<p>Sinulle kävi HYVÄ MÄIHÄ! Saat nostaa kaksi identiteetikorttia!</p> <p>Ihmisten syrjintä johonkin kiellettyyn syrjintäperusteeseen (esim. vammaisuus, seksuaalinen suuntautuminen, sukupuoli, uskonto jne.) perustuen on Suomessa yhdenvertaisuuslain nojalla kiellettyä. Kielletyistä syrjintätilanteista voi ilmoittaa myös <i>poliisille</i>.</p>
<p>Sinulle kävi HYVÄ MÄIHÄ! Saat nostaa kaksi identiteetikorttia!</p> <p>Syrjintää voi ehkäistä ja syrjittyä tukea myös asettamalla syrjityn puolelle. Aloita vaikkapa <i>keskustelu syrjinnän kohteen kanssa</i>, jos huomaat syrjintää julkisella paikalla.</p>	<p>Sinulle kävi HYVÄ MÄIHÄ! Saat nostaa kaksi identiteetikorttia!</p> <p>Sosiaalisella medially on myös vastuu toimia lain mukaisesti ja olla syrjinnästä vapaa. Yhdenvertaisuuslainsäädäntöä loukkaavia sisältöjä voi <i>ilmiantaa palvelun ylläpidolle</i>.</p>	<p>Sinulle kävi HYVÄ MÄIHÄ! Saat nostaa kaksi identiteetikorttia!</p> <p>Jokaisella kunnalla on nimetty <i>sosiaaliamies</i>. Hänen vastuullaan on turvata sosiaalipalveluiden asiakkaiden oikeudet ja syrjintään puuttuminen.</p>

Huono mäihä -kortit

<p>Sinulle kävi HUONO MÄIHÄ! Sinun pitää luovuttaa yksi identiteetikortti!</p> <p>Ikävä kohtelu tai tapahtumat eivät välttämättä ole syrjintää. Esimerkiksi kiusaaminen ei usein ole syrjintää, jos se keskittyy yksittäisiin ihmisiin eikä ihmisryhmiin.</p>	<p>Sinulle kävi HUONO MÄIHÄ! Sinun pitää luovuttaa yksi identiteetikortti!</p> <p>Ikävä kohtelu tai tapahtumat eivät välttämättä ole syrjintää. Esimerkiksi se, että taloyhtiön hissi rikkoutuu, eikä pyörätuolilla liikkuva henkilö pääse hetkeen pois kodistaan, ei ole syrjintää.</p>	<p>Sinulle kävi HUONO MÄIHÄ! Sinun pitää luovuttaa yksi identiteetikortti!</p> <p>Ikävä kohtelu tai tapahtumat eivät välttämättä ole syrjintää. Esimerkiksi se, että kaupungin asuntojonossa voi joutua odottamaan vuosia, ei välttämättä ole syrjintää. Asunnot yleensä jaetaan niitä kipeimmin tarvitseville.</p>
<p>Sinulle kävi HUONO MÄIHÄ! Sinun pitää luovuttaa yksi identiteetikortti!</p> <p>Ikävä kohtelu tai tapahtumat eivät välttämättä ole syrjintää. Esimerkiksi se, että ravintolassa kohtaa tyytä ja kiireistä asiakaspalvelua, ei ole syrjintää.</p>	<p>Sinulle kävi HUONO MÄIHÄ! Sinun pitää luovuttaa yksi identiteetikortti!</p> <p>Ikävä kohtelu tai tapahtumat eivät välttämättä ole syrjintää. Esimerkiksi se, että henkilökohtainen avustaja sairastuu, eikä näin ollen avustettava saa apua, ei ole syrjintää.</p>	<p>Sinulle kävi HUONO MÄIHÄ! Sinun pitää luovuttaa yksi identiteetikortti!</p> <p>Ikävä kohtelu tai tapahtumat eivät välttämättä ole syrjintää. Esimerkiksi yksinäisyyden kokemukset eivät ole syrjintää. Syrjintä voi toisaalta edesauttaa yksinäisyyden kokemuksen syntymistä.</p>

YHT. 152 KORTTIA