

# Turvallisempaa larppausta

**Materialipaketti  
häirinnän torjuntaan  
ja ehkäisyyn**



# Sisällys

<b>Mikä materiaalipaketti?</b>	<b>3</b>
<b>Mitä on häirintä</b>	<b>4</b>
<b>Kun kohtaat häirintää</b>	<b>8</b>
<b>Kun epäilet häirintää</b>	<b>10</b>
<b>Kun sinua häiritään</b>	<b>11</b>
<b>Kun sinulle kerrotaan häirinnästä</b>	<b>13</b>
<b>Kun sinua syytetään häirinnästä</b>	<b>14</b>
<b>Kun epäilet häirinneesä jotakuta</b>	<b>15</b>
<b>Pelinjärjestäjän tarkastuslista</b>	<b>16</b>
<b>Rajanvedon harjoittelu työpajoissa</b>	<b>18</b>
<b>Häirinnän vastaiset periaatteet</b>	<b>19</b>
<b>Tukea somessa</b>	<b>22</b>
<b>Tekijät</b>	<b>23</b>

# Mikä materiaalipaketti?

**Tämä materiaalipaketti käsittelee sukupuolista häirintää ja ahdistelua sekä näiden torjuntaa ja ehkäisyä.** Se on koottu työkaluksi larpeja silmällä pitäen, mutta sitä voi soveltaa myös roolipeleihin ja erilaisiin tapahtumiin. Syrjintä, seksismi ja kiusaaminen esiintyvät usein yhtä aikaa häirinnän kanssa, mutta niitä ei erikseen käsitellä tässä paketissa.

Materiaalipaketti on neliosainen. **Ensimmäisessä osassa** määritellään lyhyesti häirinnän käsite ja tarkastellaan sitä erityisesti liveroolipelikontekstissa. **Toisessa osassa** käsitellään häirintätilanteessa toimimista neljästä eri näkökulmasta: pelinjärjestäjän näkökulmasta, häirinnän kokijan näkökulmasta, häiritäjän näkökulmasta ja kanssaosallistujan näkökulmasta. **Kolmanteen osaan** on koottu käytännön vinkkejä pelinjärjestäjälle tapahtuman turvallisuuden lisäämi-

seksi sekä malliteksti häirinnän vastaisesta linjauksesta. Neljännessä osassa annetaan vinkkejä peliä edeltävistä harjoituksista, joilla voi lisätä pelaajien omien rajojen tunnistamista ja niistä kiinni pitämistä.

Häirintää ja ahdistelua on kaikkialla. Materiaalipaketin tarkoitus on tunnustaa ja tunnistaa häirinnän ja ahdistelun olemassaolo ilmiönä myös suomalaisessa larppikulttuurissa ja helpottaa siihen puuttumista. Pohjimmiltaan pyrkimyksenä on tietenkin ehkäistä häirintää ja tehdä harrastuksesta vielä turvallisempi. Materiaalin vinkkiosiossa on huomioitu myös alaikäiset osallistujat

**Paketti on vapaasti käytettävissä ja sovellettavissa larpeihin ja tapahtumiin** (mainitse kuitenkin lähde).

**Materiaalipaketin tarkoitus on tunnustaa ja tunnistaa häirinnän ja ahdistelun olemassaolo ilmiönä myös suomalaisessa larppikulttuurissa ja helpottaa siihen puuttumista.**



# Mitä on häirintä





# Mitä on häirintä

**“Sukupuolista häirintää on ei-toivottu huomio, joka liittyy sukupuoleen, esimerkiksi halventava tai alentava puhe toisen sukupuolesta, sukupuoleen liittyvä kiusaaminen, teot, jotka saavat tuntemaan itsensä noloksi, pelokkaaksi, loukkaantuneeksi tai vihaiseksi.**

**Seksuaalista häirintää on muun muassa vihjailu ja seksuaalisesti värittyneet vitsit, varta-aloa, pukeutumista tai yksityiselämää koskevat puheet ja kysymykset. Ehdottelu, vaatiminen ja fyysinen koskeminen sekä raiskaus tai sen yritys ovat seksuaalista häirintää. Häirintää tapahtuu myös puhelimen ja netin välityksellä. Sukupuolinen huomio muuttuu häirinnäksi silloin kun sitä jatketaan, vaikka huomion kohde ilmaisisi sen olevan epämiellyttävää.”**

(Mannerheimin Lastensuojeluliitto)

**Sukupuolinen huomio muuttuu häirinnäksi silloin kun sitä jatketaan, vaikka huomion kohde ilmaisisi sen olevan epämiellyttävää.**

“

Kanssapelaaja istui saunassa todella lähelle siten, että jouduin siirtymään. Ei sanonut mitään tai kysynyt saako koskettaa, ja saunassa oli paljon vapaata istumatilaa.

Kukaan läsnäolija ei kommentoinut tilannetta vaan teeskenteli ettei huomannut.”

Häirintä on määritelty kattavasti [hairinta.info](http://hairinta.info)-sivustolla. Samalla sivustolla kerrotaan häirintätilanteeseen puuttumisesta ja annetaan ohjeet rikosilmoituksen tekemiseen. Häirintä voi muistuttaa luonteeltaan paljon työpaikka- tai koulukiusaamista. Niistä kertoviin sivustoihin tutustuminen voi myös olla hyödyllistä.

(esim. <http://www.koulukiusaaminen.com/>, <https://www.ttl.fi/tyoyhteiso/tyopaikkakiusaaminen/>)

Liveroolipelaajat edustavat eri ikäluokkia lapsesta vanhuksien. He tulevat ympäri Suomea tai maailmaa, heillä on erilainen henkilökohtainen tausta ja he edustavat erilaisia (peli)kulttuureja. Erilaisten tottumusten ja taustojen kohdatessa myös häiritseviä tilanteita syntyy helpommin. Turvallisen harrastusympäristön takaaminen kaikille voi vaatia joustamista omista totutuista tavoista sekä sellaisten asioiden huomioimista, jotka eivät aikaisemmin ole käyneet mielessä tai tuntuvat omasta mielestä turhilta tai typeriltä.



Minulla oli lyhyt säätösuhde toisen larppaajan kanssa. Kerroin selvästi, etten halua seurustella.

Suhde hiipui pian, mutta myöhemmin olen kuullut hänen väittäneen jopa yhteisille ystävillemme, että seurustelimme. Totuuden vääristely suuttuttaa ja loukkaa.”

**Materiaalissa on tarkoitus** keskittyä nimenomaan sellaisiin häirinnän ilmenemismuotoihin, jotka eivät suoraan täytä rikoksen tunnusmerkistöä vaan ovat vaikeammin huomattavissa ja nimettävissä. Monien kokemuksistaan kertoneiden larppaajien mukaan häirintä on usein juuri tällaista. Olennaista on teon toistuvuus vielä senkin jälkeen kun häirinnän kokija on ilmaissut toiminnan olevan epämiellyttävää.

Häirintä voi tapahtua ennen peliä, pelin aikana tai pelin jälkeen. Sitä tapahtuu tietysti myös vailla pelikontekstia. Tässä materiaalissa keskitytään kuitenkin nimenomaan peleihin liittyvän häirinnän käsittelyyn ja torjuntaan. On syytä myös muistaa, että kaikki sukupuolet voivat häiritä ja kaikkia sukupuolia voidaan häiritä. Oletus miehestä häiritsijänä ja naisesta häirittyinä voi pitää paikkansa useimmissa tapauksissa, mutta ei kaikissa.

Häirintä voi saada larpeissa omanlaisiaan muotoja. **Tässä on lueteltu joitakin esimerkkejä larpeihin liittyvistä tilanteista, jotka voivat olla häirintää.** Osa esimerkeistä on hyvin selvästi häirintää, osassa raja voi olla vaikeampi tunnistaa. Kiinnostuksen ilmaisun tai väärinkäsityksen erottaa häirinnästä se, että ei-toivottu käytös jatkuu, vaikka käytöksen kohde on ilmaissut ettei halua kokea sitä.

- **Ei-toivottu koskettaminen**, esim. halaaminen tai hierominen, kiinnipitäminen, suuteleminen, syliin istuminen
- **Arvottavat tai seksuaalissävytteiset huomautukset** esim. ulkonäöstä tai käytöksestä (vitsit, keuhut, kritiikki)
- **Painostaminen epämiellyttäviltä tai ahdistavilta tuntuviin tekoihin** tai tilanteisiin (saunomiseen alasti sekasaunassa tai saunavuoroilla, läheisyyteen esim. pelin aikana, jatkoilla tai nukku-matiloissa, alkoholinkäyttöön), pelaamaan rajummin (“HC-tyyliin”)
- **Toistuva hakeutuminen pelaamaan yhdessä** romanttissävyyisiä suhteita
- **Sovittujen rajojen ylittäminen pelitilanteessa**, piittaamattomuus turvasanojen käytöstä tai turvasanan käytön kommentointi jälkikäteen negatiiviseen sävyyn tai julkisesti
- **Jatkuva seuraan hakeutuminen**, tiheä viestittely
- **Perättömien juttujen levittely**, mustamaalaus



Vastapelaaja oli innostunut hahmojemme romanttisesta kontaktista ja ohjasi peliä edeltävää ropetusta ja suunnitellua seksuaaliseen suuntaan toistuvista aiheen vaihdoista huolimatta (esimerkiksi kommentoimalla ulkonäköä ja vihjailemalla).

Pelipaikalla ennen peliä hän otti paljon fyysistä kontaktia ja ilmaisi että hänellä 'ei ole rajoja' mitä tulee läheisyyteen."

**Torjumista voi ilmaista** muillakin tavoilla kuin suoralla sanallisella kiellolla (joka on usein myös se eniten rohkeutta, kokemusta jne. vaativa tapa). Viestintä voi olla sanatonta. Se voi olla vetäytymistä kauemmas, muuttumista hiljaiseksi, välttelyä, poistumista paikalta. Omien rajojen sanominen ääneen on erittäin tärkeää, mutta sanallisen kiellon puuttuminen ei ole suostumus sietää häiritsevää käytöstä. Jos et ole hyvä lukemaan sanatonta viestintää, voit aina varmistaa tilanteen mukavuuden kysymällä keskustelukumppaniltasi tai joltakulta muulta paikalla olevalta.

"Ei" tai muu kielto on voimasana ja turvasana. Kenenkään "ei" ei tarkoita "kyllä". Nauraminen tai hymyily ei muuta kiellon painoarvoa. Se tulisi aina ottaa tosissaan, ja sitä tulisi aina käyttää tosissaan. Kielloilla leikkiminen vesittää kiellon arvoa.

**"Ei" tai muu kielto on voimasana ja turvasana.**

**Mikä todennäköisesti ei ole häirintää?** Häirinnän kokija päättää, onko käytös häiritsevää vai ei. Voitaneen kuitenkin turvallisesti väittää, että tietyt, toisilleen tuntemattomien ihmisten väliseen kanssakäymiseen vaikiintuneet tavat ovat harvemmin häirintää. Esim. kättely tai käytökseen kohdistuva asiallinen kritiikki eivät todennäköisesti ole häirintää. Asiallinen (myös seksuaalisen tai romanttisen) kiinnostuksen osoittaminen toista ihmistä kohtaan ei ole häirintää.



# Kun kohtaat häirintää





# Kun kohtaat häirintää

**Häirintään puuttuminen** sen kokijana tai sivustakatsojana on aina vaikeaa. Erityisen vaikeaa se voi olla larppaajien kaltaisessa yhteisössä, jossa ihmiset usein tuntevat toisensa ja jossa ihmiset ovat erilaisissa sosiaalisissa asemissa toisiinsa nähden. Tässä yhteydessä on hyvä myöntää, että osalla harrastajista on enemmän valtaa ja sosiaalista pääomaa kuin toisilla, ja tällöin on vaarana, että heitä eivät koske samat säännöt kuin kaikkia muita.

**Osalla harrastajista on enemmän valtaa ja sosiaalista pääomaa kuin toisilla.**

“

Eräessä pelissä offgame-tilassa miespuolinen pelaaja pyysi liittymään ryhmäseksiin hänen ja toisen naispelaajan kanssa: kun kieltäydyin, hän suuttui ja siitä lähtien käytäytyi töykeästi.

Toinen miespelaaja toisen pelin jälkeen lähenteli seksuaalisesti laittamalla kättä haarioihini. Olin alaikäinen ja molemmat pelaajat huomattavasti vanhempia. En ole pelannut enää pitkään aikaan näiden vuoksi.”

# Kun epäilet häirintää

**Kun kanssapelaajana,** ystävänä tai vaikka ohikulkijana kohtaat tilanteen, jonka luonne mietityttää, siihen on hyvä puuttua. Häirinta.infon sivulla Häirintään puuttuminen on yleisluontoiset ohjeet. Ne koskevat ehkä enemmän ohikulkijana kohdattua häirintätilannetta. Larpissa tai tapahtumassa kynnys puuttua voi olla suurempi. Olemme tuttuja toisillemme, haluamme pysyä mukana joukossa, meillä on toisiimme erilaista valtaa, meillä on erilaisia tottumuksia.

## Häirinta.infon ohjeista voidaan nostaa muutama pääkohta:

- **Kysy**, onko tilanne ok.
- **Puutu** häiritsevään käytökseen ja nimeä se, pyydä tarvittaessa apua.
- **Varmista** häirinnän kohteen turvallisuus.
- **Noudata** häirinnän kohteen toivetta siitä, miten tilanteessa edetään. Älä sooloile! Jos mahdollista, olisi tärkeää, että asia käsiteltäisiin häiritsijän kanssa, jotta hän voi muuttaa käytöstään. Jos häirinnän kohde ei kuitenkaan halua edetä asiassa, se on ok.
- **Ohjaa** häirinnän kokija häirintäyhdyshenkilön tai pelinjärjestäjän puheille.

Yhteisöllisyys tarjoaa myös erään hyvän käytännön häirinnän ehkäisemiseen ja lopettamiseen. Nordic-skenessä sitä on joskus kutsuttu nimellä "Dude, not cool". Kyse

on keskinäisestä sosiaalisesta kontrollista, jossa muut tuomitsevat sopimattoman käytöksen, mielellään jo ennen kuin sitä tapahtuu. Mielikuva tällaisesta kontrollitilanteesta on usein aika maskuliininen, eli miespuolisen häiritsijän ajatellaan kuuntelevan parhaiten muita miehiä "vertaisinaan". Tosiasiassa keskinäinen sosiaalinen kontrolli voi toimia minkä tahansa ryhmän sisällä.

**Ydinajatus on,** että ryhmän sisällä asia on helpompi ottaa puheeksi ja viesti on myös helpompi ottaa vastaan. Kontrolli voisi toimia myös sellaisessa tilanteessa, jossa kuulet toistuvasti kerrottavan tietyn henkilön häiritsevästä käytöksestä. Asian voisi tällöin ottaa hänen kanssaan puheeksi asiallisesti. Sopimattoman käytöksen tuomitsemisen ei tarvitse tarkoittaa kaveriporukasta sulkemista tai pysyvää häpeää.



[Roolipelitapahtuman purkutilaisuudessa] oli jokunen vuosi sitten tapaus, jossa pikkusaunaan oli ahtautunut iso määrä miehiä plus minä. Itsellä olo oli turvallinen, eikä kukaan ahdistellut. Mutta yksi miehistä alkoi heittää muille ahdistelevaa homoseksuaalisävytteistä läppää ja alkoi myös kosketella muita.

Koko saunallinen miehiä jäättyi, eivätkä osanneet toimia yllättävässä tilanteessa. Menin naisena väliin ja sain häiritsijän poistettua saunasta. Miehet kiittivät ja sanoivat olevansa ihmeissään, että jäättyivät noin."



# Kun sinua häiritään

## (ihannemaailman toimintaohje)

- Nimeä teko ja kehoita lopettamaan (“En halua että kosket minuun, päästä irti”).
- Poistu tilanteesta ja kerro siitä turvallisille ihmisille.
- Kerro tilanteesta pelinjärjestäjille.
- Selvitä tilanne häiritsijän kanssa.

**On hienoa, jos pystyt häirintää kokiessasi toimimaan näin!** Valitettavasti tosielämässä se ei ole aina helppoa tai edes mahdollista. Itse tilanteessa et ehkä tunnista, että kyseessä on häirintä. Ajattelet, että ehkä se oli vahinko tai väärintulkinta, tai ehkä “Se vaan on sellainen”. Et ehkä kehtaa puhua asiasta kenellekään, koska “Eihän se nyt ollut iso juttu!”, “Mitä jos se loukkaantuu?”, “Se on mukava tyyppi selvin päin!” tai “Siitähän on niin kauan...”. Tai et yksinkertaisesti halua enää olla missään tekemisissä häiritsijän kanssa, koska hänen tekonsa oli ahdistava. Tällaiset ajatukset ovat normaaleja.

On siis syytä miettiä myös toisenlaista toimintaohjetta. Sen laatiminen on huomattavasti monimutkaisempaa. Olennaista on, että ei ole oikeaa tai väärää tapaa toimia. Sinun ei ole pakko tehdä asialle mitään jollet itse halua tai jollet usko asian selvittämisen parantavan oloasi. Oma hyvinvointisi ja jaksamisesi tulee ensin.



Erään ropeyhdistyksen leireillä yksi järjestäjästä vittuili ja väänsi vitsiä tytöiksi olettamiensa nuorten ulkonäöstä, seksikyydestä ja suojaikärajasta.

Julkisemmin hän varoitteli muita ”jätkiä” koskema-  
ta alaikäisiin, ja kun silmä välitti, niin kaikenlaisilla  
tekosyillä veti samoja alaikäisiä sivuun ja itse teki  
kaikkea ehdottelusta ja koskettelusta seksiin painos-  
tamiseen. Harva tiesi ja kukaan ei puhunut, kohteet  
kaikista vähiten, seurauksien ja leimatuksi tulemisen  
pelossa.”

**Sinä määrittelet, mikä on häirintää sinulle, ei kukaan muu.**

# Kun sinua häiritään

## (tosielämän versio)

- Osaat sanoittaa epämiellyttävät tuntemukset vasta paljon myöhemmin (päiviä, viikkoja, vuosia). Tajuat, että sinuun kohdistettu käytös oli häirintää....
- ... tai ehkä tiedät hyvin, että kyse oli häirinnästä, mutta et tekohetkellä pystynyt toimimaan tai tiennyt mitä tehdä.
- Yritä saada asia kerrottua turvallisessa ilmapiiirissä (ystävät, suljetut Facebook-ryhmät, terapeutti, häirintäyhdyshenkilö).
- Jos kysymys on selkeästä ja tarkoituksellisesta ahdistelusta, harkitse rikosilmoituksen tekemistä.
- Jos pystyt, keskustele tekijän kanssa tapahtuneesta. Joskus häirintä voi johtua ajattelemattomuudesta tai erilaisista tottumuksista, joten häiritsijän kuuleminen voi johtaa väärinkäsityksen selviämiseen. Asia voi olla helpompi ottaa esiin esim. chatissa tai muiden tuella.
- Jos et itse halua tai pysty keskustelemaan häiritsijän kanssa, pyydä jälleen apua. Joku toinen voi käydä keskustelun puolestasi.
- Harkitse tarkkaan ennen häiritsijän nimen paljastamista sosiaalisessa mediassa. Onko häiritsijä tuomittu teostaan tai onko hänen käytöksensä yleisesti tunnettua? Milloin on kyseessä aiheellinen varoittaminen, milloin lynkkaus?
- Muista että häirintä ei ole sinun syytäsi.
- Sinä määrittelet, mikä on häirintää sinulle, ei kukaan muu.

**Häirinnän kohteen jaksaminen**, hyvä olo ja toipuminen ovat ensisijalla. Päätöstä mahdollisesta asiaan puuttumisesta voi pohtia pitkäänkin, eikä sitä tarvitse kokea velvollisuutena. Joskus häiritsevän tilanteen jättäminen sikseen tuntuu helpoimmalta. Häirinnän kokijalla on oikeus tähän, eikä häntä tule painostaa viemään asiaa eteenpäin. Kysymys, jota tässä kohtaa kuitenkin voi miettiä, on tekijän joutuminen vastuuseen teoistaan ja mahdollisesti muihin kohdistuvan samanlaisen häirinnän estäminen. Ikävimmässä skenaariossa häirintä pääsee jatkumaan kun siitä ei puhuta. Mikä tässä tilanteessa on oikein? Se on vaikea ja tilanneriippuvainen kysymys.



Vaikeinta kokemassani häirintätapauksessa oli se, että ahdisteleva osapuoli oli ystävä ja me molemmat olemme naisia. Olimme ennen peliä sopineet fyysisistä rajoistamme, jotka määriteltiin hyvin joustaviksi molemmin puolin. Ei ollut syytä pelätä, ettemme kunnioittaisi toistemme rajoja ja osaisi huomioida toisiamme.

Pelissä kanssapelaajani voimallinen, fyysinen läheisyys aiheutti minussa kuitenkin suurta ahdistusta, sillä en voinut paeta tilannetta luontevasti millään tavalla (olin fyysisesti loukussa), enkä myöskään osannut verbalisoida ahdistustani.”



# Kun sinulle kerrotaan häirinnästä

## (järjestäjä)

- Kuuntele. Ota vakavasti, älä kyseenalaista tai etsi syytä.
- Älä sano ainakaan näin: “Miksi kerrot vasta nyt?” “No se nyt on sellainen, ei siitä kannata välittää.”
- Sinulle voidaan kertoa akuutista häirinnästä, äskettäin tapahtuneesta häirinnästä tai häirinnästä, josta on jo kauan. Kynnys puuttua asiaan kasvaa ajan kuluessa. Yritä kuitenkin aina löytää keino selvittää asia.
- Akuutti häirintätilanne: keskeytä tilanne, selvitä se häiritsijän, häirityn ja häirintäyhdyshenkilön kanssa. Noudata häirinnän kokijan toivetta siitä, miten tilanteessa edetään. Jos

häirintä tapahtuu pelitilanteessa, järjestä niin ettei häirinnän kokija joudu enää kohtaamaan häiritsijää pelin aikana jos hän näin toivoo. Sinulla on myös oikeus kehottaa häiritsijää poistumaan tapahtumasta, jos tilanne vaatii sitä. Fyysistä koskemattomuutta ei kuitenkaan saa rikkoa. Jos häiritsijä ei kehotuksesta huolimatta poistu paikalta, ota yhteyttä poliisiin.

- Häirintätilanne, josta kuulet myöhemmin: ota yhteyttä häirittyyn (tai pyydä häirintäyhdyshenkilöä tekemään se) ja kysy, miten hän haluaisi edetä tilanteessa. Jos mahdollista, olisi tärkeää, että häiritsijälle kerrottaisiin asiasta, jotta hän voi muuttaa käytöstään. Kunnioita kuitenkin häirinnän kokijan toivetta.

**Puuttuminen häirintätilanteeseen** voi olla vaikeaa. Erityisen hankalaa se voi olla, jos häiritsijä ja häiritty ovat omia kavereita. Puolen ottaminen voi tuntua ikävältä. Pelinjärjestäjä on kuitenkin vastuussa pelissään tapahtuvaan häirintään puuttumisesta. Kaikkea ei tarvitse osata hoitaa itse, mutta täytyy varmistaa, että pelissä on sopiva henkilö tekemään se (esim. häirintäyhdyshenkilö). Pyydä siis rohkeasti apua.

**Pelinjärjestäjä on kuitenkin vastuussa pelissään tapahtuvaan häirintään puuttumisesta. Kaikkea ei tarvitse osata hoitaa itse, mutta täytyy varmistaa, että pelissä on sopiva henkilö tekemään se.**

# Kun sinua syytetään häirinnästä

- Jos tilanne on käynnissä, lopeta heti. Pyydä anteeksi.
- Kuuntele. Syytös voi tuntua epäoikeudenmukaiselta tai epäuskottavalta, mutta muista, että häirinnän kokija päättää, onko käytös hänelle häiritsevää vai ei, et sinä.
- Selvitä asia häirinnän kokijan kanssa jos hän toivoo sitä. Mukana voi olla esim. häirintäyhdyshenkilö tai pelinjärjestäjä, myös sinun toiveestasi. Häirintä voi johtua ajattelemattomuudesta tai erilaisesta tapakulttuurista, ja keskustelu voi selvittää tilanteen.
- Noudata häirinnän kokijan toivetta siitä, millaista kanssakäymisenne on jatkossa.
- Vaikka tilanteesta olisi jo aikaa, suhtaudu selvittämispyyntöön silti rakentavasti.
- Jos sinusta tuntuu vaikealta ryhtyä selvittämään asiaa, pyydä siihen apua. Joskus vaikea asia voi olla helpompi ottaa puheeksi esim. chatissa tai sähköpostilla kuin kasvotusten.
- Jos kohtaat toistuvasti syytöksiä häirinnästä, kannattaa ottaa asia puheeksi esim. luotettujen ystävien tai perheenjäsenten kanssa ja/tai hakeutua ammattiavun piiriin.

**Syytös voi tuntua epäoikeudenmukaiselta tai epäuskottavalta, mutta muista, että häirinnän kokija päättää, onko käytös hänelle häiritsevää vai ei, et sinä.**



# Kun epäilet häirinneesi jotakuta

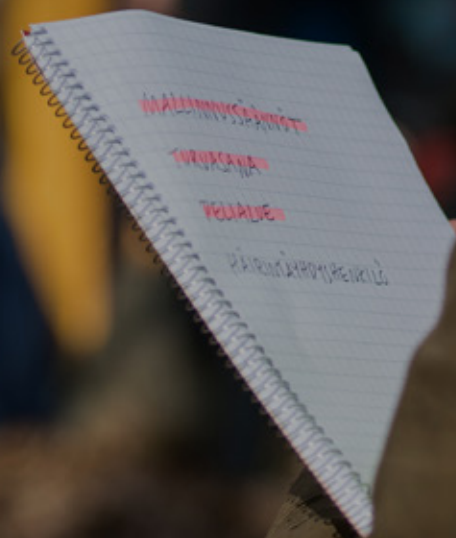
- Ota asia puheeksi mahdollisen häirinnän kokijan kanssa. Mukaan voi pyytää häirintäyhdyshenkilöä tai pelinjärjestäjää.
- Myöhäänkin on parempi kuin ei milloinkaan. Joskus vaikea asia voi olla helpompi ottaa puheeksi esim. chatissa tai sähköpostilla kuin kasvotusten.
- Noudata häirinnän kokijan toiveita siitä, miten olette jatkossa tekemisissä ym.

**Joskus vaikea asia voi olla helpompi ottaa puheeksi esim. chatissa tai sähköpostilla kuin kasvotusten.**

“

Uskon, etten ole ainoa, joka on jäänyt tuppisuuksi ahdistavan tilanteen keskellä, tai jonka on vaikea puhua näistä asioista ystävä- tai harrastuspiirissä, johon ahdistelija kuuluu.”

# Pelin- järjestäjän tarkastus- lista



# Pelinjärjestäjän tarkastuslista

**Tätä listaa voi käyttää apuna suunnittelemaan häirinnän vastaisia toimenpiteitä peliin tai tapahtumaan.**

## EDELTÄVÄT VALMISTELUT

- **Kuka on pelin häirintäyhdyshenkilö, eli ke-  
neen häirintää kokeva pelaaja voi ottaa yhteyttä?**
  - Häirintäyhdyshenkilön on hyvä olla paikalla juuri tätä tarkoitusta varten, eli hänellä ei ole muita pakottavia velvollisuuksia. Hänen on hyvä olla helposti lähestyttävä, empaattinen ja sosiaalisesti taitava.
  - Joskus oman sukupuolen edustajalle voi olla helppointa puhua, olisiko tarvetta useammalle yhdys-  
henkilölle?
- **Onko häirinnästä puhuminen tehty mahdollisimman helpoksi, esim.:**
  - esittelemällä pelin sivuilla häirinnän vastaiset periaatteet,
  - esittelemällä häirintäyhdyshenkilö,
  - muistuttamalla asiasta infomailissa,
  - järjestämällä peliä edeltäviä työpajoja (ks. osa IV),
  - käsittelemällä asiaa pelaajatapaamisessa?
- **Jos pelissä on alaikäisiä, kuinka heille varmistetaan turvallinen peliympäristö? Voisiko heille olla oma ns. tukihenkilö? Entä yhteys huoltajaan? Lupalappu tai keskustelu voi rauhoittaa mieltä.**
- **Kuinka toimitaan jos peliin ilmoittautuu häirintään syyllistynyt henkilö? Kuinka häirintähuhuihin suhtaudutaan?**

## KÄYTÄNNÖN ASIAT

- **Onko kaikilla pelaajilla mukavat ja tasapuoliset mahdollisuudet majoittua, peseytyä ja saunoa? Onko vuorot ajoitettu reilusti?**

- **Mikä on linjaus alkoholikäytöstä? Kuinka sitä valvotaan ja kuinka toimitaan jos joku rikkoo ohjeistusta? Koskevatko säännöt kaikkia?**
- **Jos tapahtumassa on alaikäisiä, alkoholipoliitikkaa tulee miettiä hyvin tarkkaan. Suositus on kokonaan alkoholiton tapahtuma.**
- **Miten majoitus on järjestetty? Miten varmistetaan riittävä yksityisyys esim. jos osa pelaajista joutuu siskonpetiin lattialle? Miten nukumaseuran voi valita?**
- **Kuinka toimitaan, jos joku syyllistyy tapahtumassa häirintään tai ahdisteluun?**

## EHKÄISEVÄT TOIMENPITEET

- **Millaisia omia rajoja vahvistavia ja niistä puhumaan rohkaisevia harjoituksia ennen peliä voidaan tehdä? Onko niitä vetämässä osaava henkilö?**
- **Miten häirintäasiat otetaan esiin alkubriiffissä? Välittykö asian vakavuus? Mieti, onko tämä oikea paikka huumorille.**
- **Miten häirintäasiat otetaan esiin loppubriiffissä/pelin purussa?**
- **Miten madalletaan kynnystä ottaa yhteyttä häirintäyhdyshenkilöön? Voisiko hän esim. lähettää pelaajille oman tervehdyksen?**



# Rajanvedon harjoittelu työpajoissa



# Rajanvedon harjoittelu työpajoissa

**Turvasanoilla ja erilaisilla pelimekaniikoilla** (esim. liikennevalot) voidaan luoda peliin turvakulttuuria ja toimintatapoja, joiden avulla pelaajat voivat helpommin itse ylläpitää omia rajojaan sekä neuvotella sopivasta sisällöstä. Turvasanat ja pelimekaniikat on suunniteltu usein käytettäväksi pelitilanteissa. Ei kuitenkaan ole mitään syytä, miksei niitä voisi käyttää apuna myös pelin ulkopuolisissa, ahdistavissa tilanteissa. Turvasanoista ja muista mekaniikoista voi lukea lisää mm. *Johanna Koljonen*, *Eirik Fatlandin* ja *Lizzie Starkin* blogeista.

<https://participationsafety.wordpress.com>  
<http://larpwright.efatland.com/?p=339>  
<http://leavingmundania.com/2014/02/27/primer-safety-in-roleplaying-games/>

**Tässä annetaan muutama esimerkki** harjoituksista, joilla voidaan vahvistaa omien rajojen tuntemista ja niistä kommunikointia ja ymmärrystä häiritsevää käytöksestä sekä pelin aikana että pelin ulkopuolella. Harjoituksia on suunniteltu em. blogikirjoitusten pohjalta ja niitä on käytetty peleissä ja niiden esitapaamisissa. **Huom!** Työpajaa vetämässä on hyvä olla sellainen henkilö, jolla on kokemusta harjoituksista ja niiden tavoitteista.

Turvasanaa käytetään katkaisemaan pelitilanne, kun se on menossa liian pitkälle. Valitun turvasanan on hyvä olla lyhyt, selkeä ja helposti muistettava stressaavaksikin tilanteessa, sekä sellainen ettei sitä tule helposti

käytettyä muuten puheessa. Esimerkiksi ‘Turvasana’ tai ‘Offgame lopeta’ ovat toimivia. Turvasanojen käyttäminen ei kuitenkaan ole välttämättä helppoa tilanteen ollessa päällä, joten niiden käyttöä on hyvä kaikkien harjoitella yhdessä etukäteen. Kaikissa harjoituksissa on periaatteena, ettei niihin ole pakko osallistua, ja niistä voi lähteä kesken pois ilman selitysvastuuta, vaikka niihin osallistuminen onkin suositeltavaa.

## **TURVASANAN KÄYTÖN HARJOITTELU**

- **Esittely.** Ensimmäisellä kierroksella pelaajat kättelevät ja esittelevät toisensa: kuka on ja ketä pelaa. Toisella kierroksella esittäytyään uudelle pelaajalle, kysytään saako halata. Jos saa, jatketaan halaamista kunnes toinen sanoo “Turvasana”.
- **Äänenvoimakkuus.** Osallistujat puhuvat, laulavat, äänitelevät eri tavoilla. Aloitetaan hiljaisesta ja voimistetaan koko ajan. Kuka tahansa voi keskeyttää ääntelyn turvasanalla milloin tahansa. Tarvittaessa turvasanaa toistetaan kunnes tilanne keskeytyy.

**Turvasanojen kaltaisia** pelitilanteiden katkaisemiseen tarkoitettuja mekaniikkoja on lukuisia erilaisia, kuten budolajeista tuttuun taputuseleeseen perustuva ns. tap out -mekaniikka. Lue lisää: <https://participationsafety.wordpress.com/2016/09/11/toolkit-the-tap-out/>

# Työpajaa vetämässä on hyvä olla sellainen henkilö, jolla on kokemusta harjoituksista ja niiden tavoitteista.

**Liikennevaloiksi kutsutaan** mekaniikkaa, jossa pelin aikana käytetään värejä (punainen, keltainen, vihreä) kommunikoidaan sitä, missä omat rajat menevät. **“Punainen”** tarkoittaa sitä, että sopiva raja on ylitetty ja toisen pelaajan velvollisuus on välittömästi keskeyttää tilanne ja pakittaa takaisin turvallisemmalle alueelle. **“Keltainen”** tarkoittaa sitä, että nykyinen taso on hyväksyttävä, mutta ei ole suotavaa mennä enää pidemmälle. **“Vihreä”** tarkoittaa sitä, että nykyinen taso on hyväksyttävä ja voi mennä vielä pidemmällekin. Vihreää voidaan käyttää myös pyytämään rajumpaa kohtelua omasta puolestaan, mutta se ei tietenkään velvoita kanssapelaajaa tekemään niin. Vihreää voidaan käyttää myös kysymällä tarkistamaan, että onhan tilanne vielä sopivan rajoissa toiselle.

## **LIIKENNEVALOJEN KÄYTÖN HARJOITTELU**

- **Koskettaminen.** Pelaajat ovat pareittain, esittäytyvät, kättelevät ja halaavat. Kontaktia aletaan ottaa rohkeammin ja haetaan erikoisempia paikkoja koskea. Kumpi tahansa voi vahvistaa kysymällä esim. “Vihreä?” jolloin toinen vastaa. Kumpi tahansa voi milloin tahansa stabilisoida keltaisella tai keskeyttää punaisella. Osallistujat voivat puhua toisilleen, esim. kertoa mitä aikoo seuraavaksi tehdä. He voivat myös keksiä rajoja, esim. kynnäpäähän ei saa koskea tai kuiskaamalla ei saa puhua.
- **Tätä harjoitusta** voisi olla hyvä tehdä erityisesti niiden pelaajien kanssa, jotka pelissä todennäköisesti ovat fyysisesti läheisissä tekemisissä toistensa kanssa. Samalla voi varata aikaa rajoista keskustelemiseen.

## **EPÄILYTTÄVÄÄN TILANTEeseen PUUTTUMISEN HARJOITTELU**

- **Osallistujat jaetaan ryhmiin.** Jokainen saa vetäjältä roolin ja ohjeet (esim. häirinnän kohde, sivullinen ja häiritsijä, joka lähentelee/tyrkyttää alkoholia/koskettelee). Tilanne pelataan ja rooleja vaihdellaan. Tavoitteena on madaltaa kynnystä torjua häiritsevää käytös ja harjoitella siihen puuttumista. Harjoituksen vetäjä voi myös pelata ahdistelijan roolia, jos sitä ei halua antaa pelaajalle.
- **Pari- tai ryhmäharjoitus.** Yksi/useampi ehdottaa erilaisia asioita (esim. “Otatko kaljan”, “Saako halaata”, “X:llä on kyllä hyvät tissit”), toinen/muut torjuvat asiallisesti (esim. “Ei kiitos”, “Kiitos mutta ei nyt”, “Toi on mun mielestä vähän asiatonta”). Jos vastaus on myönteinen, kysyjä voi eskaloida tilannetta pidemmälle “Hierotko vähän mun hartioita?”, “Mä istun sun syliin” tms.



# Häirinnän vastaiset periaatteet

## (esimerkki)

**Pelin kotisivuilla** tms. paikassa näkee monesti ohjeita pelityylistä, pelikäytännöistä jne. Näihin voi hyvin lisätä häirinnän vastaiset periaatteet, jolloin asia tulee näkyvämmäksi. Periaatteet itsessään voivat olla hyvin tiiviit ja tarjota esim. tämän materiaalin peliin tulijoille luetta- vaksi. Lisäksi voi listata yleisiä ohjeita, joita voi muokata pelikohtaisesti. Alla esimerkkiteksti.

**Tässä pelissä ei hyväksytä ahdistelua ja häirintää (paitsi hahmojen toimintana pelissä, kaikkien osapuolten rajoja kunnioittaen). Tavoitteena on luoda yhdessä turvallinen peliympäristö jokaiselle peliin osallistujalle.**

**Tässä pelissä sovelletaan häirinnän vastaista materiaalipakettia [[linkki esim. tähän materiaaliin](#)]. Peliin osallistuvan tulee tutustua materiaaliin huolellisesti ja sitoutua omalla toiminnallaan edistämään turvallista peliympäristöä ja torjumaan häirintää.**

### **Yleisiä ohjeita:**

- Ihmisten henkilökohtainen tila, rajat ja tottumukset ovat erilaisia. Joku ei halua koskettaa kuin läheisimpiä ystäviään. Joku haluaa sauna-aikaa vain oman sukupuolensa seurassa. Joku ei halua sauna-aikaa ollenkaan. Joku ei halua juoda lainkaan alkoholia. Kunnioitetaan toistemme rajoja.
- Jos emme tunne toista hyvin, tervehditään kättele-mällä. Kysytään lupaa jos tekee mieli halata tai koskettaa muulla tavoin.
- Vältetään seksististä ja syrjivää puhetta, käytöstä ja tapoja ja puututaan niihin aina jos kohtaamme niitä.

# Tukea somessa

[Larp Women Unite Suomi Facebookissa](#) on kohtuullisen turvallinen paikka puhua ahdistelukokemuksista. Myös [Larp Women Unite \(International\)](#) -ryhmässä on avointa keskustelua kokemuksista.

[Larp Men Unite \(International\)](#) -ryhmässä voi myös keskustella.

[Sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöille](#) suunnattuja Facebook-ryhmiä on myös olemassa. Ne eivät ole julkisia. Ota yhteyttä materiaalin kokoajaan ([niina.niskanen@iki.fi](mailto:niina.niskanen@iki.fi)), hän ohjaa eteenpäin henkilölle, joka tietää enemmän larppaavien vähemmistöjen ryhmistä.

Muutosehdotukset tähän materiaalipakettiin voi lähettää osoitteeseen [niina.niskanen@iki.fi](mailto:niina.niskanen@iki.fi).

# Tekijät

Suunnittelu, kokoaminen ja kirjoittaminen

**Niina Niskanen**

Ideat, keskustelut, materiaalin kommentit

**Suomi-larp -Facebook-ryhmän osallistujat**

Taitto ja graafinen suunnittelu

**Sara Kananen**

Valokuvaus ja kuvausjärjestelyt

**Tuomas Puikkonen**

Valokuvissa

**Iida Heikkari, Saara Honkanen, Simo Järvelä,**

**Elli Leppä, Niina Niskanen, Paula Pennanen,**

**Jukka Seppänen, Santeri Virtanen**

Käännös

**Aleksi Joensuu**

**Ahdistelukokemukset on koottu nimettömästi suomalaisilta harrastajilta.**