

YHDEN VERTAISUUS JA TASA-ARVO SUUNNITELMA 2021-2022

Yhdenvertaisuussuunnitelma

Suomen elektronisen urheilun liiton toiminta ja arvot	3
Yhdenvertaisuus ja tasa-arvo	3
Yhdenvertaisuus- ja tasa-arvosuunnitelma	4
Yhdenvertaisuus- ja tasa-arvokysely	5
Suunnitelma yhdenvertaisuuden ja tasa-arvon toteuttamiseksi	11
Toimenpiteiden toteutumisen arviointi	12
Suunnitelman seuranta ja päivittäminen	14
LIITE 1: Kyselylomake	15

Suomen elektronisen urheilun liiton toiminta ja arvot

Suomen elektronisen urheilun liitto, SEUL ry, toimii suomalaisen kilpapeliturheilun keskusjärjestönä. Liiton tehtävänä on kehittää ja tuoda esiin elektronista urheilua sekä jäsenistönsä toimintaa. Liiton toiminta jakautuu elektronisen urheilun kehittämiseen sekä edunvalvonta- ja viestintätöihin.

Suomen elektronisen urheilun liiton arvoja ovat avoimuus, yhtenäisyys ja vastuunkanto. SEULin toiminta on avointa ja siihen pääsee osallistumaan kuka tahansa niin halutessaan. Liitto viestii omasta toiminnastaan avoimesti ja aktiivisesti. Elektroninen urheilu on kaikkien siihen kuuluvien yhteinen asia - sen takia SEUL kuuntelee ammatti- ja harrastepelaajia, tapahtumajärjestäjiä sekä katsojia. Liitto kantaa yhteiskuntavastuunsa osallistumalla yhteiskunnalliseen keskusteluun pelaamisesta ja tekemällä yhteistyötä eri nuorisotoiminnan järjestöjen kanssa.

Liitto ylläpitää kilpailuohjesääntöä, jonka tarkoituksena on standardoida verkkopeliturnausten toteuttamista, sekä varmistaa pelaajille reilu kohtelu eri tapahtumissa ja turnauksissa. Kilpailuohjesäännön osa-alueita ovat esimerkiksi tapahtumapaikkaa koskevat määräykset, osallistumisoikeus ja pelaajalisenssi.

Yhdenvertaisuus ja tasa-arvo

Yhdenvertaisuuden periaatteen mukaan kaikki ihmiset ovat samanarvoisia riippumatta heidän sukupuolestaan, iästään, etnisestä tai kansallisesta alkuperästään, kansalaisuudestaan, kielestään, uskonnostaan ja vakaumuksestaan, mielipiteestään, vammastaan, terveydentilastaan, seksuaalisesta suuntautumisestaan tai muusta henkilöön liittyvästä syystä.

Nykyinen yhdenvertaisuuslaki tuli voimaan 1.1.2015. Lain tarkoituksena on yhdenvertaisuuden edistäminen, syrjinnän ehkäisy sekä syrjinnän kohteeksi joutuneen oikeusturvan tehostaminen. Lain mukaan viranomaisien, koulutuksen järjestäjien sekä työnantajien tulee arvioida ja edistää omassa toiminnassaan yhdenvertaisuutta.

Suomessa syrjinnän kieltoa tarkentavat yhdenvertaisuuslain lisäksi rikoslaki, tasa-arvolaki sekä työlainsäädäntö.

Yhdenvertaisuus- ja tasa-arvosuunnitelma

Suomen elektronisen urheilun liiton yhdenvertaisuus- ja tasa-arvosuunnitelma on tehty edistämään koko Suomen elektronisen urheilun kentän toimintaa yhdenvertaisuuden ja tasa-arvon osalta.

Yhdenvertaisuussuunnitelman tekeminen aloitettiin kesällä 2020 kartoittamalla Suomen elektronisen urheilun kentän tilannetta yhdenvertaisuus- ja tasa-arvokyselyn avulla. Kyselyyn pääsivät osallistumaan kaikki elektronisen urheilun harrastajat ja ammattilaiset.

Yhdenvertaisuussuunnitelman tekemiseen osallistui Suomen elektronisen urheilun liiton yhdenvertaisuustyöryhmä, jonka jäsenet olivat osoittaneet mielenkiintoaan ohjelman tekemistä kohtaan. Työryhmä käsitteli yhdenvertaisuus- ja tasa-arvokyselyn tulokset, suunnitteli yhdenvertaisuutta kehittäviä toimenpiteitä sekä osallistui yhdenvertaisuussuunnitelman kehittämiseen. Työryhmään kuuluivat SEUL ry liittohallituksen jäsenet Jussi Korpimäki, Kati Haapanen ja Otto Takala, liittohallituksen puheenjohtaja Joonas Kapiainen, liiton projektikoordinaattori Mirka Otsonkoski, järjestöaktiivi Johanna Verhiö, sekä Non-Toxic -syrjimätön pelikulttuuri -hankkeen projektisuunnittelija Riikka Lehtinen ja projektikoordinaattori Sonja Ahtiainen.

Yhdenvertaisuussuunnitelma hyväksyttiin Suomen elektronisen urheilun liiton hallituksen kokouksessa 14.12.2020. Suunnitelma julkaistiin liiton verkkosivuilla 17.12.2020. Suunnitelma tullaan liiton verkkosivujen lisäksi jakamaan myös liiton sosiaalisen median tilien (Twitter, Instagram ja Facebook) kautta ja lähettämään sähköpostitse liiton jäsenjärjestöille.

Yhdenvertaisuus- ja tasa-arvokysely

Kyselyn toteutus

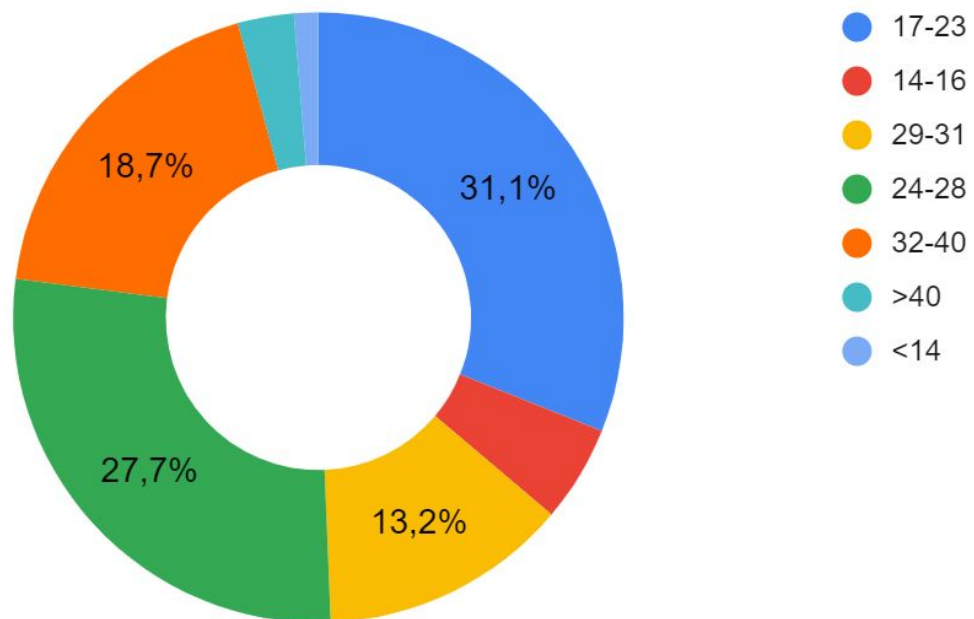
Yhdenvertaisuus- ja tasa-arvokysely pohjautui Olympiakomitean “yhdenvertaisuus- ja tasa-arvokysely urheiluseuroille” -kyselylomakkeeseen. Olympiakomitean alkuperäistä lomakkeen kysymyksiä muotoiltiin paremmin elektronisen urheilun kentälle sopiviksi. Kyselyä on päivitetty vuoden 2018 saadun palautteen perusteella ja esimerkiksi sukupuolta koskevaan kysymykseen vaihtoehtoja on lisätty.

Kysely järjestettiin 17.6.-26.7.2020 välisenä aikana. Kyselyyn oli mahdollista vastata SEULin verkkosivuilla ja sitä jaettiin myös liiton sosiaalisen median kanavissa Twitterissä sekä Facebookissa. Kyselylomake on suunnitelman liitteenä (ks. Liite 1).

Kyselyn tulokset

Kyselyyn vastasi yhteensä 235 henkilöä. Vastanneista 71,5 prosenttia oli miehiä, 23 prosenttia naisia ja 4,3 prosenttia merkitsi sukupuolekseen muu / intersukupuolinen. sukupuoltaan ei halunnut ilmoittaa 1,3 prosenttia vastaajista. Vastaajista 31,1 prosenttia oli 17-23 -vuotiaita, 27,7 prosenttia 24-28-vuotiaita ja 18,7 prosenttia 32-40-vuotiaita.

Ikä

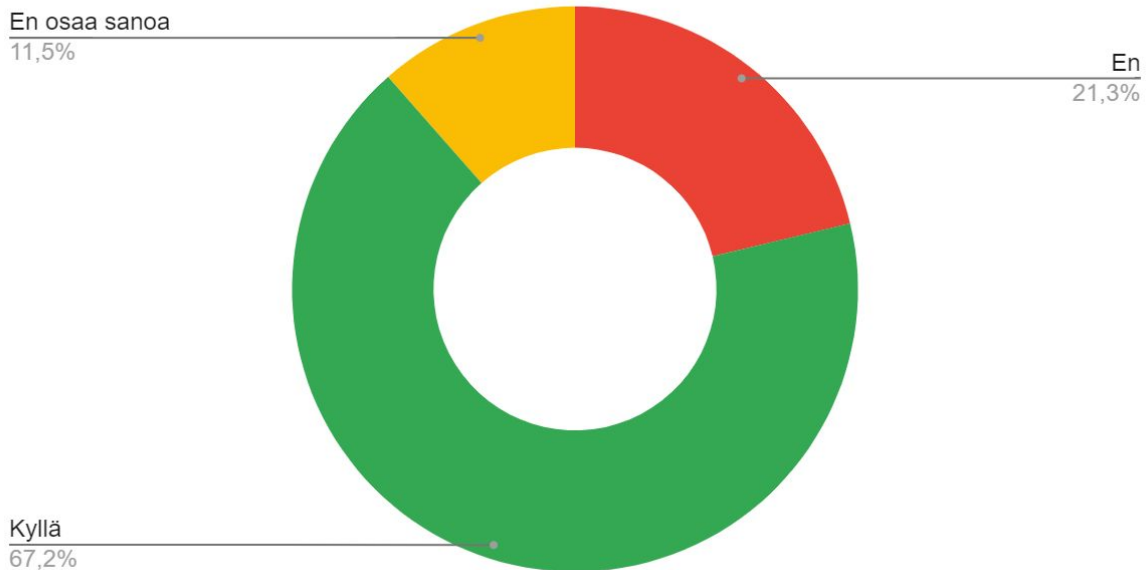


KUVIO 1. Ikäjakauma, kaikki vastaajat.

Suurimmat vastaajien ilmoittamat ryhmät olivat harrastepelaaja (69,4 %), kilpailullisesti pelaava (14,5 %), tapahtumajärjestäjä (10,2 %) ja valmentaja/ohjaaja (2,6 %). Vastaajat ilmoittivat osallistuneensa Suomen e-urheilun kentällä eniten pelitapahtumiin, online-turnauksiin sekä offline-turnauksiin. Myös vuonna 2018 toteutetussa kyselyssä vastaajista 73,8 % oli harrastepelaajia.

Kysyttäessä uusien harrastajien huomioimisesta noin 40 % vastaajista oli sitä mieltä, että uudet harrastajat pääsevät ryhmään hyvin mukaan, jos he ottavat itse kontaktia ja tekevät töitä ryhmäytymisen eteen. 27,2 % vastanneista oli sitä mieltä, että uudet harrastajat eivät saa mitään erityishuomiota, vaan jokainen oppii pikkuhiljaa käytännön kautta.

Koetko olevasi tasavertaisessa asemassa muihin harrastajiin nähden?

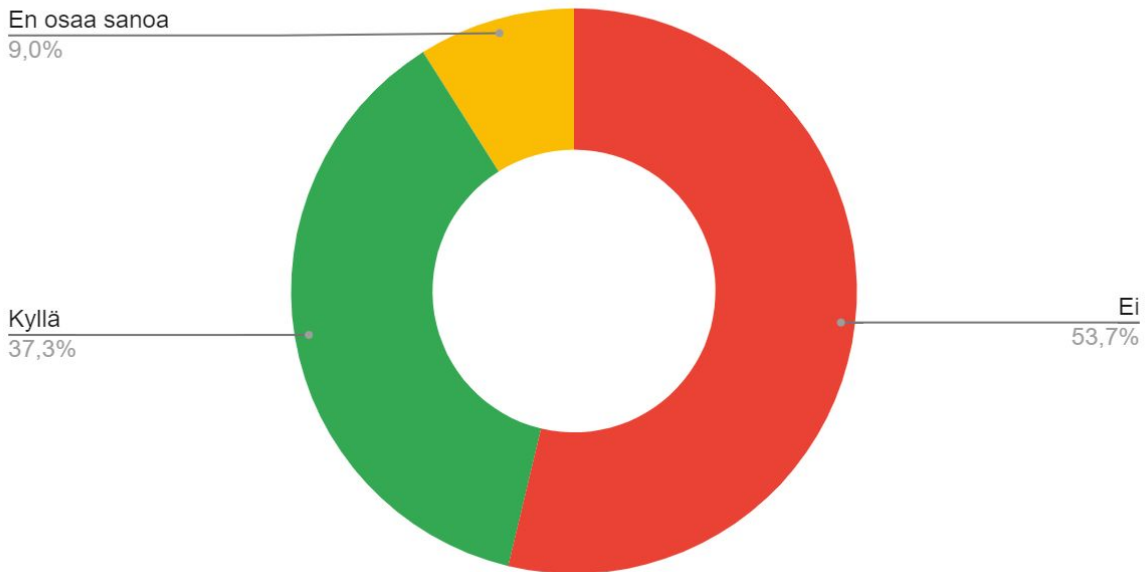


KAAVIO 2. Tasavertainen asema, kaikki vastaajat.

Vastaajista 50,2 prosenttia (2018: 61 %) koki Suomen elektronisen urheilun kentän ilmapiirin moniarvoiseksi ja avoimeksi ja 67,2 prosenttia (71,9 %) koki olevansa tasavertaisessa asemassa muihin harrastajiin nähden. Kun tarkasteltiin niiden vastaajien vastauksia, jotka olivat ilmoittaneet sukupuolekseen "nainen", "muu/intersukupuolinen" tai "en halua kertoa" 50,7 % vastaajista koki etteivät he ole tasavertaisessa asemassa muihin harrastajiin nähden ja 46,3 % koki, ettei Suomen e-urheilun kentän ilmapiiri ole moniarvoinen ja avoin. Kun tarkasteltiin sukupuolekseen vaihtoehdon "mies" valinneiden vastauksia, 79,2 % koki olevansa tasavertaisessa asemassa kentällä muihin harrastajiin nähden.

34 % vastaajista oli sitä mieltä, että jotkin ryhmät eivät voi osallistua Suomen elektronisen urheilun toimintaan tai osallistuminen olisi hankalaa. Noin 34 prosenttia vastaajista oli sitä mieltä, että kentällä on valmentajina, ohjaajina ja/tai johtotehtävissä eri sukupuolia, mutta enemmistöä vastaajista (46,2 %) oli valinnut vastausvaihtoehdoksi "en osaa sanoa".

Onko kaikilla sukupuolilla samanlaiset mahdollisuudet harrastaa ja kilpailla?

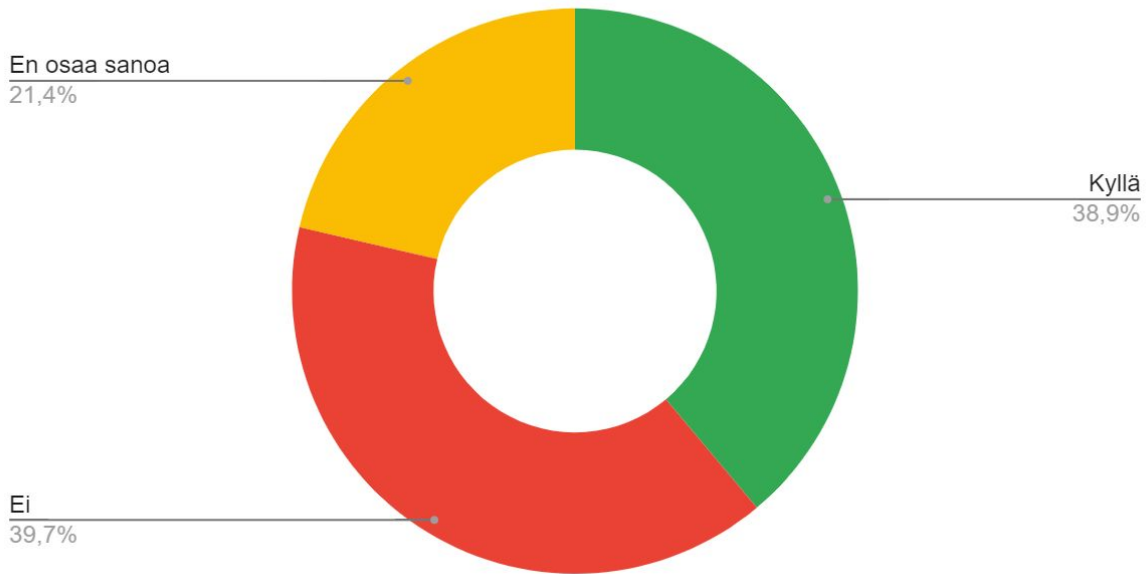


KAAVIO 3. Samanlaiset mahdollisuudet harrastaa ja kilpailla. Vastaajat: nainen, muu/intersukupuolinen, en halua kertoa.

58,7 prosenttia (2018: 69 %) vastanneista koki, että kaikilla sukupuolilla on samanlaiset mahdollisuudet harrastaa ja kilpailla. Kun tarkasteltiin niiden vastaajien vastauksia, jotka olivat ilmoittaneet sukupuolekseen "nainen", "muu/intersukupuolinen" tai "en halua kertoa", 53,7 prosenttia (2018: 56,2 %) vastaajista totesi, että kaikilla sukupuolilla ei ole samanlaisia mahdollisuuksia harrastaa ja kilpailla.

Selvä enemmistö vastaajista (70,6 %) koki, että harrastaja voisi tuoda elektronisen urheilun tilaisuuteen tai tapahtumaan samaa sukupuolta olevan puolisonsa. 67,2 prosenttia vastaajista ei tiennyt, onko Suomen elektronisen urheilun kentällä vammaisurheilua tai soveltavan elektronisen urheilun toimintaa. 68,39 prosenttia koki mahdolliseksi harrastaa elektronista urheilua Suomessa edullisesti.

Oletko havainnut harrastajien, ohjaajien tai johtohenkilöiden kielenkäytön syrjivän joitakin ihmisryhmiä verkossa?

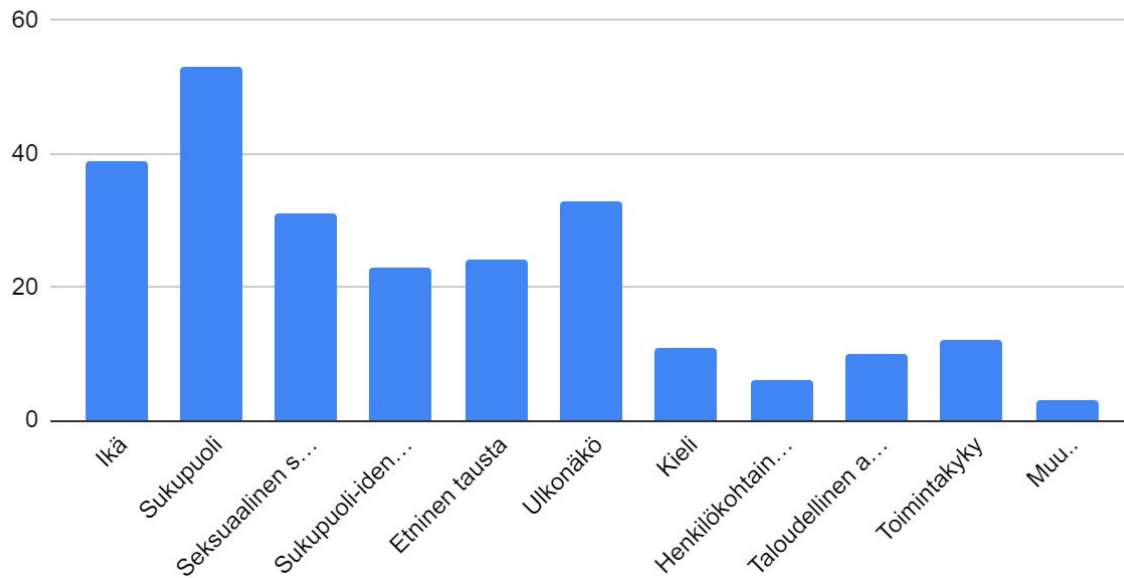


KAAVIO 4. Syrjivä kielenkäyttö verkossa, kaikki vastaajat.

38,9 % vastaajista oli havainnut harrastajien, ohjaajien tai johtohenkilöiden kielenkäytön syrjivän joitakin ihmisryhmiä verkossa. Vastaajista 39,7 prosenttia ei ollut havainnut syrjivää kielenkäyttöä. 52,3 % vastaajista ei ollut havainnut harrastajien, ohjaajien tai johtohenkilöiden kielenkäytön syrjivän ihmisryhmiä e-urheilun tapahtumissa. Avoimeen kysymykseen vastanneista moni jatkoi, että syrjivään kielenkäyttöön ei tapahtumissa tai verkossa yleensä puututa. Esille tuli esimerkiksi, että kielenkäyttöön suhtaudutaan vitsinä tai asiaan puuttuessa pelätään leimautumista.

69,4 % (2018: 60 %) ei ollut koskaan kohdannut tai todistanut syrjintää esimerkiksi elektronisen urheilun tapahtumissa Suomessa. 17,7 % oli kohdannut tai todistanut syrjintää joskus ja 6 % useasti.

Jos vastasit edelliseen kysymykseen havainneesi syrjintää, mihin se on kohdistunut? Voit valita useamman vaihtoehdon.



KUVIO 5. Syrjinnän kohdistuminen, kaikki vastaajat.

Havaitun syrjinnän on kohdistunut eniten sukupuoleen, ikään ja ulkonäköön. 35,2 % vastaajista oli sitä mieltä, että Suomen elektronisen urheilun kentällä keskustelua syrjinnästä on käyty jonkin verran, mutta asiaan ei ole varsinaisesti paneuduttu kunnolla. 35,6 prosenttia vastaajista ilmoitti, ettei tiennyt onko kentällä käyty keskustelua aiheesta. Vastaajista noin 57 prosenttia ei tiedä, onko kentällä määritelty toimintatapaa tilanteeseen, jossa harrastaja tai urheilija kokee tullessa syrjityksi kentän toiminnassa.

Suunnitelma yhdenvertaisuuden ja tasa-arvon toteuttamiseksi

Työryhmä keskusteli kyselyn tuloksista ja ehdotti hallitukselle seuraavia toimenpiteitä yhdenvertaisuuden ja tasa-arvon kehittämiseksi Suomen elektronisen urheilun kentällä:

Tavoite	Toimenpiteet	Aikataulu	Vastuuhenkilö
Pelaajan kuvan moninaistaminen	Kampanja, missä esitellään erilaisia pelaajia ja motivaatiota pelaamisen takana.	2020-2022	Työryhmä
Uuden sukupolven käsitysten selvittäminen	Selvitetään mahdollisuutta toteuttaa tutkimus.	2020-2022	Työryhmä
Yhdenvertaisuus- ja tasa-arvokoulutusten järjestäminen	Järjestetään e-urheilun kentälle tarkoitettuja Non-Toxic -sertifikaattikoulutuksia.	2020-2022	Työryhmä, hallitus

Pelaajan kuvan moninaistaminen

Tavoite: Toimenpiteen tavoitteena on laajentaa ihmisten käsitystä pelaajasta. Pelaaja mielletään yhä usein nuoreksi mieheksi, vaikka pelaaminen on kaikkien yhteinen harrastus. Liian kapea käsitys pelaajan profiilista voi johtaa kasvaneeseen kynnykseen lähteä mukaan esimerkiksi elektronisen urheilun toimintaan.

Toimenpiteet: Suomen elektronisen urheilun liitto toteuttaa verkossa kampanjan, jossa esitellään erilaisia pelaajia kotimaiselta e-urheilun kentältä. Pelaajat voivat esimerkiksi olla ammattipelaajia, tuomareita, selostajia tai peliharrastajia. Henkilökuvissa keskitytään erityisesti henkilöiden motivaatioon pelaamisen takana.

Uuden sukupolven käsitysten selvittäminen

Tavoite: Tavoitteena on selvittää eri sukupolvien, erityisesti nuorempien pelaajien, suhtautumista pelaajien sukupuoleen. Kiinnostuksen kohteena on esimerkiksi se, suhtautuvatko nuoremmat pelaajat avoimemmin ja ennakkoluulottomammin eri sukupuolten peliharrastukseen ja onko eri sukupolvien välillä tapahtunut muutosta. Lisäksi tutkitaan sitä, millaisia tukitoimia vähemmistöjen edustajat kaipaavat harrastukseensa /

ammattilaisuuteensa. Tavoitteena on tarkentaa tutkimuskysymystä sekä selvittää mahdollisuutta laajemman tutkimuksen toteuttamiseen.

Toimenpiteet: Tarkennetaan tutkimuskysymystä, selvitetään mahdollisia yhteistyökumppaneita tutkimukselle ja otetaan selvää siitä, miten tutkimus voitaisiin toteuttaa. Esitetään SEUL ry:n hallitukselle rahoituspäätöstä ja tutkimushakua.

Yhdenvertaisuus- ja tasa-arvokoulutusten järjestäminen

Tavoite: Suomen elektronisen urheilun liitto ja Non Toxic - syrjimätön pelikulttuuri -hanke ovat julkaisseet vuonna 2020 Non Toxic -sertifikaattikoulutuksen. Koulutuksen tarkoituksena on käydä kotimaisen e-urheilun kentän kanssa läpi yhdenvertaisuuden ja tasa-arvon tilannetta kentällä ja kantaa yhdessä vastuuta aiheesta. Koulutukseen osallistujat tekevät omat yhdenvertaisuus- ja tasa-arvosuunnitelmansa. Tavoitteena on järjestää sertifikaattikoulutuksia vuosina 2020-2022. Tavoitteen onnistumista voidaan mitata esimerkiksi koulutuksen käyneiden toimijoiden ja julkaistujen suunnitelmien määrällä.

Toimenpiteet: Non-Toxic -sertifikaattikoulutuksia järjestetään vuosina 2020-2022. Ensimmäinen koulutus järjestetään tammi-helmikuussa 2021.

Toimenpiteiden toteutumisen arviointi

Tavoite	Toimenpiteet	Aikataulu	Vastuhenkilö
Toimintatapa syrjimistilanteeseen	Luodaan toimintapaohjeistus syrjimistilanteeseen esim. tapahtumille.	2018-2020	Toiminnanjohtaja
Selostajien koulutus	Luodaan selostajille koulutus, jonka osana myös arvot.	2018-2020	Työryhmä
Yhteistyö vammaisurheilun parissa	Kartoitetaan mahdollisuuksia yhteistyöhön.	2018-2020	Työryhmä
Jäsenkentän kuuleminen	Kerätään liiton jäsenjärjestöjen kokemuksia	2019	Toiminnanjohtaja

	yhdenvertaisuudesta ja tasa-arvosta.		
--	--------------------------------------	--	--

Toimintatapa syrjimistilanteeseen

Tavoite: Syrjintätilanteita esimerkiksi elektronisen urheilun tapahtumissa Suomessa kertoi vastaajista kohdanneensa yhteensä 40 prosenttia, mutta 60 prosenttia ei tiennyt, onko olemassa määritettyä toimintapaa tilanteeseen, jossa syrjimistä kohdataan. Toimenpiteenä on luoda toimintatapa syrjimistilanteeseen, jota esimerkiksi Suomen elektronisen urheilun tapahtumat voivat käyttää. Toimintatapa voi sisältää esimerkiksi tapahtumassa toimivan häirintäyhdyshenkilön.

Toteutus: Häirintäyhdyshenkilöä koskevaa ohjeistusta sekä koulutusta on työstetty vuosina 2019-2020. Haasteeksi on muodostunut koulutuksen sekä aiheeseen liittyvän materiaalin huono saatavuus. Ohjeistus tullaan julkaisemaan, mutta ei ehdi ennalta suunniteltuun aikatauluun.

Selostajien koulutus

Yhteistyössä Suomen elektronisen urheilun kentän selostajien kanssa halutaan luoda ohjeistusta ja koulutusta selostajille, jotta

Yhteistyö vammaisurheilun parissa

Tavoite: Suomen elektronisen urheilun liitto selvittää yhteistyön mahdollisuuksia vammaisurheilun parissa. Tätä varten perustetaan työryhmä.

Toteutus: Liitolle myönnettiin keväällä 2019 Ahos-kehittämistuki, joka oli tarkoitettu vammais- ja e-urheilun yhteistyön edistämiseen. Tuki myönnettiin kahdeksi vuodeksi (2019-2020) ja se oli 8000 euron suuruinen. Yhdenvertaisuussuunnitelmaa kirjoitettaessa tuella oli mahdollistettu esteettömyyskartoitus LanTrek-tapahtumaan, jonka pohjalta julkaistiin Elektronisen urheilun esteettömän tapahtuman järjestäjän opas. Vuonna 2019 Ahos-ohjausryhmän jäsen Matti Jokinen osallistui IESF:n MM-kisoihin tutustuakseen MM-kisojen esteettömyyteen. Ennen hankkeen päättymistä järjestetään poikkeuksellisen maailmantilanteen salliessa para-e-urheilun leiri sekä listataan erilaisia pelaamiseen ja e-urheiluun käytettyjä apuvälineitä. Hanke on toteutettu yhdessä Paralympiakomitean kanssa.

Jäsenkentän kuuleminen

Tavoite: Järjestetään esimerkiksi liittokokouksen yhteydessä jäsenille tilaisuus, jossa keskustellaan järjestöjen arjessa esille nousseista yhdenvertaisuuteen ja tasa-arvoon liittyvistä kokemuksista ja tilanteista. Tämän keskustelun avulla voidaan kehittää yhdenvertaisuus- ja tasa-arvosuunnitelmaa sekä toimenpiteitä edelleen.

Toteutus: Jäsenkentälle lähetettiin kysely sähköpostitse sekä jäsenkirjeen yhteydessä. Valitettavasti kyselyyn ei saatu niin paljon vastauksia, että tuloksia olisi voitu käsitellä.

Suunnitelman seuranta ja päivittäminen

Edellä mainittujen toimenpiteiden toteuttamisesta sekä yhdenvertaisuussuunnitelman toteuttamisesta ovat vastuussa Suomen elektronisen urheilun liiton hallitus yhdessä liiton toiminnanjohtajan kanssa. Suunnitelma päivitetään seuraavan kerran vuoden 2022 keväällä. Päivityksen yhteydessä yhdenvertaisuus- ja tasa-arvokysely uusitaan ja kyselyä muokataan tarvittavilta osin paremmin elektronisen urheilun kenttään sekä tilanteeseen sopivaksi.

Toimenpiteiden onnistumisen mittarina on esimerkiksi toistettava yhdenvertaisuus- ja tasa-arvokysely sekä suunnitelman päivittämisen yhteydessä tarkastetaan, kuinka asetetut toimenpiteet ovat toteutuneet.

Lisätietoa aiheesta

<http://yhdenvertaisuus.fi/etusivu>

<https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2014/20141325#Pidp450005104>

Kansikuva: Arttu Kokkonen / SEUL ry

LIITE 1: Kyselylomake

1. Sukupuoli

- Mies
- Nainen
- Muu/Intersukupuolinen
- En halua kertoa

2. Ikä

- <14
- 14-16
- 17-23
- 24-28
- 29-31
- 32-40
- >40

3. Oletko

- Harrastepelaaja
- Kilpailullisesti pelaava
- Ammattilaispelaaja
- Valmentaja/ohjaaja
- Tapahtumajärjestäjä/turnausjärjestäjä
- Muu, mikä

4. Millaiseen toimintaan tai tapahtumiin olet Suomen e-urheilun kentällä osallistunut?

Voit valita useamman vaihtoehdon.

- Pelitapahtumat
- Offline-turnaukset
- Online-turnaukset
- Ohjattu harrastustoiminta
- Koulutustoiminta
- Nuorisotyöllinen joukkue-toiminta
- Joukkue-toiminta

Ilmapiiri

5. Huomioidaanko uudet harrastajat e-urheilussa hyvin? Onko harrastukseen helppo tulla mukaan?

- Kokeneemmat harrastajat kannustavat ja neuvovat uusia tulokkaita ja pyrkivät tekemään heidän olonsa osallisiksi
- Ryhmään pääsee hyvin mukaan, jos ottaa itse kontaktia ja tekee töitä ryhmäytymisen eteen

- Uudet harrastajat eivät saa mitään erityishuomiota, jokainen oppii pikkuhiljaa käytännön kautta
 - En osaa sanoa
6. Koetko Suomen elektronisen urheilun kentän ilmapiirin moniarvoiseksi ja avoimeksi?
- Kyllä
 - Ei
 - En osaa sanoa
7. Koetko olevasi tasavertaisessa asemassa muihin harrastajiin nähden?
- Kyllä
 - En
 - En osaa sanoa

Mahdolliset syrjäntätilanteet

8. Luuletko, että jotkut ryhmät eivät voi osallistua Suomen elektronisen urheilun toimintaan tai osallistuminen olisi hankalaa?
- Kyllä
 - En
 - En osaa sanoa
9. Onko kaikilla sukupuolilla samanlaiset mahdollisuudet harrastaa ja kilpailla?
- Kyllä
 - Ei
 - En osaa sanoa
10. Onko Suomen elektronisen urheilun kentällä valmentajina/ohjaajina/johtotehtävissä eri sukupuolia?
- Kyllä
 - Ei
 - En osaa sanoa
11. Luuletko, että harrastaja voisi tuoda elektronisen urheilun tilaisuuteen tai tapahtumaan samaa sukupuolta olevan puolisonsa?
- Kyllä
 - Joskus
 - Tilaisuudesta riippuen
 - Ei
12. Onko Suomen e-urheilun kentällä vammaisurheilua tai soveltavan elektronisen urheilun toimintaa (kuten yksittäisiä vammaisurheilijoita tai vammaisille ja pitkäaikaissairaille henkilöille kohdennettuja ryhmiä)?
- Kyllä
 - Ei
 - En tiedä

- En osaa sanoa

13. Onko Suomen elektronisen urheilun kentällä maahanmuuttajataustaisia henkilöitä?

Voit valita useamman vaihtoehdon.

- Kyllä, harrastajia
- Kyllä, valmentajia/ohjaajia
- Kyllä, johtohenkilöitä
- Ei
- En osaa sanoa

14. Onko elektronista urheilua mahdollista harrastaa edullisesti Suomessa?

- Kyllä
- Ei
- En osaa sanoa

15. Oletko havainnut harrastajien, ohjaajien tai johtohenkilöiden kielenkäytön syrjivän joitakin ihmisryhmiä (esim. vammais- ja homovitsit, rasistiset kommentit) e-urheilun tapahtumissa?

- Kyllä
- Ei
- En osaa sanoa

16. Jos vastasit edelliseen kyllä, puututaanko syrjivään kielenkäyttöön ja millä tavoin?

17. Oletko havainnut harrastajien, ohjaajien tai johtohenkilöiden kielenkäytön syrjivän joitakin ihmisryhmiä (esim. vammais- ja homovitsit, rasistiset kommentit) verkossa?

- Kyllä
- Ei
- En osaa sanoa

18. Jos vastasit edelliseen kyllä, puututaanko syrjivään kielenkäyttöön ja millä tavoin?

19. Oletko kohdannut tai ollut todistamassa syrjintää Suomessa e-urheilun tapahtumissa tai pelitapahtumissa?

- En koskaan
- Kerran
- Joskus
- Useasti
- Jatkuvasti

20. Jos vastasit edelliseen kysymykseen havainneesi syrjintää, mihin se on kohdistunut? Voit valita useamman vaihtoehdon.

- Ikä

- Sukupuoli
- Seksuaalinen suuntautuminen
- Sukupuoli-identiteetti
- Etninen tausta
- Ulkonäkö
- Kieli
- Henkilökohtainen elämäkatsomus
- Taloudellinen asema
- Toimintakyky
- Muu, mikä?

21. Onko Suomen elektronisen urheilun kentällä keskusteltu syrjinnästä?

- Keskustelemme syrjinnästä ja pyrimme ennaltaehkäisemään sitä puhumalla asiasta
- Keskustelua on ollut jonkin verran, mutta asiaan ei varsinaisesti ole paneuduttu kunnolla
- Emme ole keskustelleet syrjinnästä
- En tiedä

22. Harrastaja/urheilija kokee tulleen syrjityksi kentän toiminnassa. Onko määritelty toimintatapa, miten tilanteessa edetään?

- Kyllä
- Ei
- En tiedä

Vapaa sana

23. Mitä toivoisit SEUL:n tekevän yhdenvertaisuutta ja tasa-arvoa koskevan tilanteen parantamiseksi e-urheilun kentällä?

24. Vapaa sana liittyen yhdenvertaisuus- ja tasa-arvoasioihin