

# ERILAISIA JA SAMANARVOISIA?

## Pelaamalla ajatuksia yhdenvertaisuustyöhön

Syrjintää on se, että henkilöä kohdellaan perusteettomasti huonommin kuin toisia johtuen henkilön yhdestä tai useammasta henkilökohtaisesta ominaisuudesta, esimerkiksi iästä, sukupuolesta, kielestä, uskonnosta, vakaumuksesta, mielipiteestä, terveydentilasta tai vammaisuudesta. Syrjintä aiheuttaa turvattomuutta. Lisäksi ihmisten kokoemukseen vuorovaikutustilanteista ja osallisuudesta vaikuttavat ympäröivän yhteiskunnan asenteet.

Erilaisiin vähemmistöihin kuuluvat ihmiset kohtaavat syrjintää useammin ja systemaattisemmin kuin valtaväestöön kuuluvat. Syrjintää esiintyy rakenteissa ja ihmisten välillä. Se voi olla avointa häirintää tai mikroaggressioita, välitöntä tai välillistä.

Erilaisia ja samanarvoisia -pelin ideana on pohtia yhdenvertaisuuden toteutumista sellaisen henkilön näkökulmasta, joka kohtaa syrjintää erilaisissa arjen tilanteissa. Peli auttaa hahmottamaan yhdenvertaisuuden toteutumisen ongelmia ja eri väestöryhmien kohtaamia haasteita.

Vaikka pelissä kerrotut elämäntarinat ovat fiktiivisiä, perustuvat ne tutkimustietoon syrjintäkokemuksista.

### PELIN KULKU

- Yhteen peliin voi osallistua enintään viisi pelaajaa.
- Kussakin **tarinakortissa** on kuvattuna yhden henkilön tarina sekä tilaa muistiinpanoille.
- **Tehtäväkorteissa** on kysymyksiä, joiden avulla pelaajat voivat perehtyä syvemmin tarinakorttien henkilöiden kohtamiin tilanteisiin ja analysoida yhdenvertaisuuden toteutumista heidän elämässään. Ne kannustavat löytämään ratkaisuja, joilla yhdenvertaisuuden toteutumista voitaisiin edistää tarinakorttien henkilöiden kohdalla.
- **Vaihe 1 Oma tarinasi (max. 10 min)**  
Pelin aluksi tarinakortit levitetään nurinpäin pöydälle. Jokainen pelaaja nostaa itselleen tarinakortin, ja perehtyy siihen huolellisesti rooliinsa eläytyen. Oletko itse kohdannut tilanteita, joita tarinasi päähenkilö kohtaa? Miltä sinusta tuntuisi kuvatuissa tilanteissa? Millaisia vaikuttamismahdollisuuksia näkisit itselläsi olevan? Kuinka syrjintätilanteet vaikuttaisivat tulevaisuutesi ja arkeesi sekä kokemukseesi omasta arvostasi ja paikastasi yhteiskunnassa?
- **Vaihe 2 Keskustelu (50-75 min)**  
Arvotaan aloittaja, joka kertoo rooliinsa eläytyen tarinansa muille pelaajille. Kuunneltuaan tarinan muut pelaajat nostavat vuorotellen itselleen tehtäväkortin kukin erivärisestä pinosta, ja lukevat siinä olevan kysymyksen toisille pelaajille. Kysymyksiin vastataan yhdessä keskustellen, ja pelaajat tuovat keskusteluun mukaan organisaationsa näkökulman. Vaikuttiko tarina tutulta? Millaisilla ratkaisulla tai toimenpiteillä te tukisitte tarinan päähenkilön yhdenvertaisuuden toteutumista? Tarinakorttivuorossa oleva pelaaja osallistuu keskusteluun roolihaamonsa näkökulmasta. Kun kaikkien pelaajien tehtäväkortit on käyty läpi, tarinakorttivuoro vaihtuu seuraavalle pelaajalle.
- **Vaihe 3 Yhteenveto (25-30 min.)**  
Kun kaikkien pelaajien tarinakortit on pelattu, käydään vielä läpi tarinakortteihin kirjatut asiat ja pohditaan yhdessä kunkin tarinan kohdalla esille nousseita asioita oman organisaation ja työn näkökulmasta. Haastoivatko kertomukset omia oletuksianne tai organisaationne toimintatapoja? Tuliko pelatessa oivalluksia, joita voisitte hyödyntää kehittäessänne ja arvioidessanne omaa toimintaanne?

TURVALLISUUS

VUOROVAIKUTUS

ASENTEET

OSALLISTUMINEN

TARINAKORTIT



