



GENERATION  
EQUALITY



PLAN  
INTERNATIONAL



UN  
WOMEN

SUOMI

# OIKEUS OLLA ONLINE

Generation Equality -nuortenryhmän manifesti  
teknologiasektorille verkkohäirinnän kitkemiseksi



# JULKAISUN TIEDOT

**Julkaisupäivämäärä: 1.11.2022**

**Julkaisija: Generation Equality -nuortenryhmä**

**Generation Equality -nuortenryhmää koordinoivat**

**UN Women Suomi ja Plan International Suomi**

**Yhteystiedot: [generationequalitynuoret@gmail.com](mailto:generationequalitynuoret@gmail.com)**

**Koostanut ja kirjoittanut Generation Equality -  
nuortenryhmän ajatusten pohjalta Lila Leander,  
editoinut Linda-Lotta Luhtala**

**Ulkoasu ja taitto: Ida Erämaa**

**Kuvat: Linda-Lotta Luhtala**

**Kuvitukset: theDifference Consulting**

This work is available under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial Licence 4.0 International.

# MANIFESTIN **TIIVISTELMÄ**

## 9+1

### **Teknologiasektorin toimijoiden tulisi:**

- 1. Lisätä työntekijöiden tietoisuutta sukupuoleen perustuvasta verkkohäirinnästä**
- 2. Laatia toimintaohjeet sukupuoleen perustuvan verkkohäirinnän kitkemiseen**
- 3. Huomioida verkkohäirintä työntekijöiden someohjeissa**
- 4. Kampanjoida verkkohäirintää vastaan**
- 5. Kehittää uusia innovaatioita verkkohäirinnän kitkemiseksi osana liiketoimintaansa**
- 6. Kehittää digialustojen moderointia**
- 7. Tarjota tukea verkkohäirintää kokeneille ja torjua häirintää somealustoilla**
- 8. Kehittää reilun pelin servereitä**
- 9. Vaikuttaa lainsäädäntöön ja käytäntöihin verkkohäirinnän kitkemiseksi**

**+1 TEE GENERATION EQUALITY -SITOUMUS  
VERKKOHÄIRINTÄÄ VASTAAN**

# KEITÄ OLEMME JA MIKÄ TÄMÄN MANIFESTIN TARKOITUS ON?

YK:n tasa-arvojärjestö UN Womenin koordinoiman **Generation Equality -kampanjan tavoitteena on edistää naisten ja tyttöjen oikeuksia vauhdittamalla tasa-arvotavoitteita, jotka ovat edistyneet tarvittavaa hitaammin.**

Kampanjan kuudesta pääteemasta yksi on, miten teknologian ja innovaatioiden avulla voidaan edistää sukupuolten tasa-arvoa. **Jotta kaikkien sukupuolten on mahdollista hyödyntää teknologian tarjoamia mahdollisuuksia, verkkohäirintä on kitkettävä ja verkossa on oltava turvallisia tiloja.**

Vuonna 2021 perustettu **Generation Equality -nuortenryhmä koostuu 15–29-vuotiaista nuorista ja sitä koordinoi UN Women Suomi ja Plan International Suomi.** Tarkoituksenamme on saada meidän nuorten ääni kuuluviin Generation Equality -prosessissa ja kertoa päättäjille, mitkä teemat ja teot on mielestämme merkityksellisiä ja olennaisia tasa-arvon ja kampanjan sitoumusten edistämiseksi.

Suomen valtio johtaa teknologia ja tasa-arvo -toimintaryhmää ja Suomi tukee Generation Equality -kampanjan tasa-arvotavoitteita yhteensä noin 150 miljoonalla eurolla.

Yksi Suomen sitoumuksista kuuluu seuraavasti: *“Suomi sitoutuu lisäämään teknologia-sektorin tietoisuutta sukupuolittuneesta verkkoväkivallasta ja sitouttaa teknologiasektorin (ml. startupit, sosiaalisen median alustat, suuret teknologiayritykset, peliteollisuus) löytämään ratkaisuja sukupuolittuneen teknologiavälitteisen verkkoväkivallan ehkäisemiseen ja eliminoimiseen.”*



Tällä manifestilla haluamme lisätä tietoisuutta verkossa tapahtuvasta sukupuoleen perustuvasta häirinnästä sekä **tuoda esiin konkreettisia toimia, joita teknologiasektorin toimijoiden täytyy ottaa huomioon kehittääkseen verkkoympäristöä turvallisemmaksi kaikille.**



*Ensimmäisellä Suomen vierailullaan vuonna 2021 UN Womenin uusi pääjohtaja **Sima Bahous** tapasi Generation Equality -nuortenryhmän jäseniä keskustelutilaisuudessa, jonka aiheena oli, miten sukupuolittunut verkkohäirintä on merkittävä uhka erityisesti nuorille.*

*Kuva: Linda-Lotta Luhtala*

# SUKUPOOLEEN PERUSTUVA VERKKOHÄIRINTÄ ON MERKITTÄVÄ ONGELMA ERITYISESTI NUORILLE

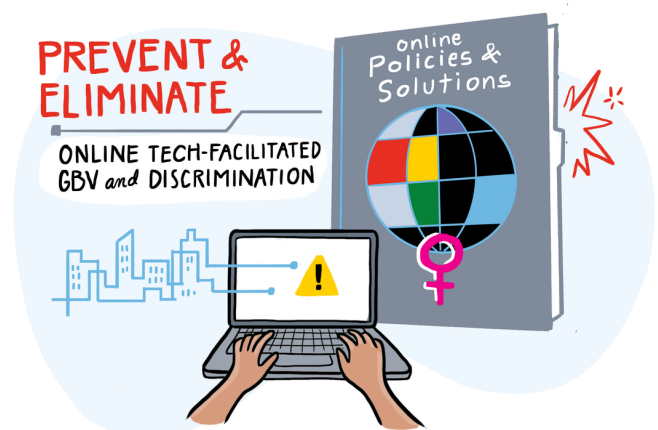
Sukupuoleen perustuva verkkohäirintä on ongelma kaiken ikäisille, mutta korostuneemmin nuorille. Plan Internationalin toteuttaman kyselytutkimuksen mukaan **Suomessa 42 % kyselyyn vastanneista 15–25-vuotiaista tytöistä ja nuorista naisista on joutunut sosiaalisen median alustoilla häirityksi.** Tytöt ja nuoret naiset saavat verkossa seksuaalissävytteisiä viestejä ja kuvia ilman suostumustaan sekä kohtaavat vainoamista ja muunlaista ahdistavaa häirintää.<sup>1</sup>

Non toxic -hankkeen selvityksessä kartoitettiin 15–29-vuotiaiden nuorten kokemia häirintää ja vihapuhetta peleissä. Yli puolet vastaajista kertoi havainneensa muunmuassa toisen pelaajan pelitaitojen haukkumista, rasistisia ja homo- tai transfobisia kommentteja sekä pelaajan ikään, sukupuoleen ja ulkonäköön liittyvää negatiivista kommentointia. Vihapuheen tai häirinnän kohteeksi kertoi joutuneensa 70 % vastaajista.<sup>2</sup>

Verkossa tapahtuva sukupuoleen perustuva verkkohäirintä mielletään usein yksittäistapauksiksi, jolloin sitä ei tunnisteta yhteiskunnallisena ongelmana.

Ongelman ytimessä ovat syvälle juurtuneet patriarkaaliset rakenteet, jotka vaikuttavat verkossa toimittaessa. Ilmiönä sukupuoleen perustuva verkkohäirintä on osa sukupuolittuneen väkivallan jatkumoa. **Verkkohäirinnän tarkoituksena on häpäistä ja hiljentää tyttöjä ja naisia, etenkin nuoria ja vähemmistöryhmiin kuuluvia.**

Käytämme manifestissa termiä **sukupuoleen perustuva verkkohäirintä**, kuvaamaan naisiin, tyttöihin ja sukupuoli-vähemmistöihin kohdistuvaa verkkoväkivaltaa, -ahdistelua ja -häirintää. Termillä viittaamme digitaalisessa ympäristössä tehtyihin tekoihin, jotka vaihtelevat trol-laamisesta ei-toivottuihin seksuaalisiin viesteihin, uhkailuun, vainoamiseen ja henkilötietojen luvattomaan levittämiseen.



1. Plan International. [Free to be Online?](#) 2020. Suurtutkimus: maailmanlaajuisesti 58 % ja Suomessa 42 % tytöistä on joutunut häirityksi sosiaalisessa mediassa - Plan).

2. Helsingin kaupunki. [Non-toxic -Selvitys](#) kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä. 2018.



# TEKNOLOGIASEKTORIN VASTUU JA ROOLI

Teknologiasektorin toimijat ovat avainroolissa mahdollistamassa, että **kaikkien, myös nuorten ja vähemmistöjen, oikeus olla turvassa verkossa toteutuu.** Pelaaminen ja sosiaalisen median käyttäminen aloitetaan yleensä jo nuorena. Nuoren on helpompi hyväksyä verkkohäirintä osana digitaalisia ympäristöjä, jos tarjolla ei ole tietämystä tai työkaluja sen tunnistamiseen ja siitä raportoimiseen. **Nuorten käsitys verkkohäirinnästä vääristyy väistämättä, jos alustalla ei tapahdu muutosta, vaan nuorta syyllistetään ja kehoitetaan itse käyttäytymään toisin tai pysymään kokonaan poissa verkosta.**

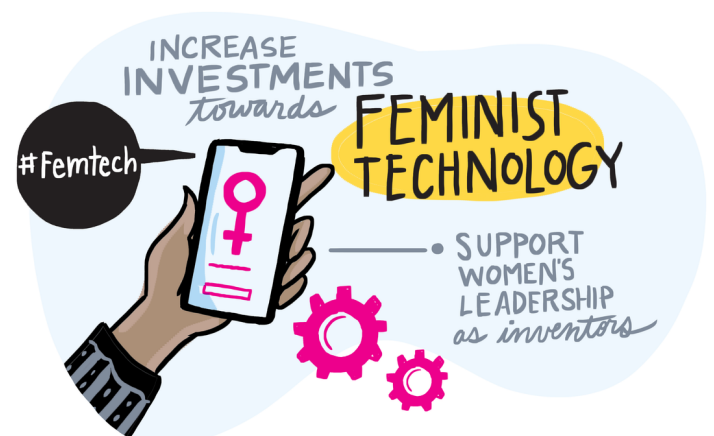
**Siksi on tärkeää, että teknologiasektorin toimijat tukevat nuorten aktivismia ja ottavat vastuuta sukupuoleen perustuvan verkkohäirinnän vakavuuden ja laajuuden osoittamisesta.** Teknologiasektorin toimijoiden on sitouduttava konkreettisiin toimiin verkkohäirintään puuttumiseksi sekä kehitettävä uusia, innovatiivisia ratkaisuja ongelmaan. Naiset ja vähemmistöt tulee ottaa mukaan esimerkiksi sosiaalisen median alustojen kehitystyöhön ja uusien innovaatioiden suunnitteluun ja testaamiseen.

Erityisen tärkeää on myös teknologiasektorin vastuu pitää organisaationsa turvalisina, häirinnästä vapaina työpaikkoina kaikille.

**Suurin osa pelialalla työskentelevistä on valkoisia cis-miehiä, ja tämä ei voi olla näkymättä myös pelihahmoissa, peleissä ja työkuulttuurissa.**

3

On oleellista huomioida, että nykyinen pelaajakanta on monipuolisempi kuin koskaan, ja **on selvää, että peleihin tarvitaan lisää hahmoja, jotka edustavat kaikkia sukupuolia, kansallisuuksia ja seksuaalisia suuntauksia.** Siksi teknologiasektorin on sitouduttava inklusiivisuuden ja monimuotoisuuden lisäämiseen.



# MITÄ TEKNOLOGIA-ALOJEN TOIMIJAT VOIVAT TEHDÄ VERKKOHÄIRINNÄN KITKEMISEKSI?

## 1. Työntekijöiden tietoisuuden lisääminen sukupuoleen perustuvasta verkkohäirinnästä

Väkivallan muotoja on ymmärrettävästi hankala tunnistaa, jos asiasta ei ole itsellään tietoa. Siksi avainasemassa on teknologiasektorin tietoisuuden kasvattaminen liittyen sukupuoleen perustuvaan verkkoväkivaltaan.

Kun suunnitellaan toimenpiteitä verkkohäirinnän kitkemiseksi, on tärkeää ottaa huomioon intersektionaalinen näkökulma eli, että sukupuolen lisäksi myös esimerkiksi ikä, alkuperä ja toimintakyky vaikuttavat henkilön kokemaan häirintään verkossa. Näin huomioidaan laajasti käyttäjien erilaiset tarpeet.

Yritysten tulisi tarjota henkilöstölleen koulutusmateriaalia ja mahdollisuuksia keskustella aiheesta. **Jos oma tietämys verkkoväkivallasta on puutteellista, kannattaa kääntyä aiheen asiantuntijoiden puoleen ja suunnitella heidän kanssaan henkilöstölle koulutusmateriaaleja.**

## 2. Toimintaohjeiden laatiminen sukupuoleen perustuvan verkkohäirinnän kitkemiseen

Verkkohäirinnän ehkäisystä ja kitkemisestä tulee laatia yrityksissä mahdollisimman selkeät toimintaohjeet. Näin yritysten on helpompaa sitoutua ratkaisujen löytämiseen ja liittää aihe vahvemmin osaksi esimerkiksi vastuullisuusraportointia. **Raportointi mahdollistaisi myös vertailun eri yritysten välillä.**

Avoin viestintä organisaation konkreettisista toimista sukupuoleen perustuvan verkkoväkivallan ehkäisemiseksi vaikuttaa positiivisesti työnantajamielikuvaan ja näyttäisi yrityksen houkuttelevana vaihtoehtona työnhakijoille.





### 3. Verkkohäirinnän huomioiminen työntekijöiden someohjeissa

Monilla organisaatioilla on omia ohjeistuksia siihen, miten työntekijöiden tulisi käyttäytyä sosiaalisessa mediassa. Näissä voisi ohjeistaa, miten somessa toimitaan niin, että kaikkien on turvallista olla siellä, esim. millaista kieltä käytetään ja miten tunnistaa kohtaamansa verkkohäirinnän muodot ja raportoida niistä.

Työpaikoilla tulisi olla anonyymi kanava verkkoväkivallan ja -häirinnän raportoinnille, erityisesti, jos työntekijä joutuu niiden kohteeksi joko työpaikan sisäisessä kanavassa tai työnantajan edustajana ulkoisilla alustoilla. Palautteen saaminen niin yhtiön henkilöstöltä kuin palvelun käyttäjiltä ja sen perusteella tapahtuva toiminnan kehittäminen on tärkeää.

### 4. Verkkohäirinnän vastainen kampanjointi

Yritysten tulee osoittaa sitoutumisensa verkkohäirinnän kitkemiseen **osallistamalla kampanjoihin, joissa lisätään tietoisuutta sukupuoleen perustuvasta verkkohäirinnästä ja yritysten roolista sen kitkemisessä sekä kampanjoida itse asian puolesta.**

Sosiaalisen median alustat ovat keskeisessä roolissa tietoisuuden kasvattamisessa. Tietoisuutta voidaan kasvattaa lisäksi esimerkiksi aktivisteja tukemalla sekä osallistamalla erilaisiin somehaasteisiin.

Somealustat ovat tärkeässä asemassa sekä yhteistyökumppaneina että rahoittajina verkkoväkivaltaan keskittyvän tutkimustiedon lisäämisessä. Sosiaalisten medioiden algoritmit ovat ylhäältä käsin säänneltyjä. Tätä sääntelyä voitaisiin hyödyntää myös tietoisuuden levittämiseen sekä verkkohäirintään liittyvien kampanjoiden tukemiseen.

Pelialalla tarvitaan laaja ja näkyvä kampanja, jossa peliyhtiöt sitoutuvat tekemään verkkohäirinnän vastaista työtä. Inhimillisen kärsimyksen lisäksi turvattomat ja poissulkevat peliyhteisöt myös karkottavat asiakkaita. **Turvallisten verkkoympäristöjen luominen on paitsi oikein myös taloudellisesti kannattavaa.**

Vaikuttavuuden maksimoimiseksi kampanjoinnissa kannattaisi hyödyntää somevaikuttajia ja julkkispelaajia sekä yhteistyötä niin striimialustojen kuin sosiaalisen median alustojen kanssa.



## 5. Uusien innovaatioiden kehittäminen verkkohäirinnän kitkemiseksi osaksi liiketoimintaa

Kannustamme startupeja ja muita yrityksiä, joiden liiketoimintaan liittyy tavalla tai toisella verkkoväkivalta, toimimaan verkkoväkivaltaa vastaan. Esimerkiksi **yritykset, jotka työskentelevät markkinointi-automaation tai somedatan kanssa, voisivat identifoida verkkohäirintää datasta** tai lanseerata kampanjoita verkkohäirintää vastaan ja tietoisuuden kasvattamiseksi.

Koska startupeja voi olla haastavaa saada toimimaan itsenäisesti verkkohäirintää vastaan, voisi yksi vaihtoehto olla jonkinlainen alan yhteinen vetoisuus. Vetoomuksella pyrittäisiin saamaan merkittävimpiä startup-kentän toimijoita allekirjoittajiksi. Tämä varmasti toisi aiheelle huomiota, vaikka konkreettisten tekojen tekeminen jäisikin vähemmälle.



## 6. Digialustojen moderoinnin kehittäminen

Digialustojen moderointia on kehitettävä, ja sille tulee asettaa tiukempia vaatimuksia. **Yritysten tulee panostaa alustojen moderointiin, palkata osaavia ammattilaisia ja etsiä innovatiivisia ratkaisuja suurten käyttäjämäärien moderointiin.**

Moderointia voidaan helpottaa, kun käyttäjille painotetaan verkkohäirinnän seuraamuksista ja sanktioista.

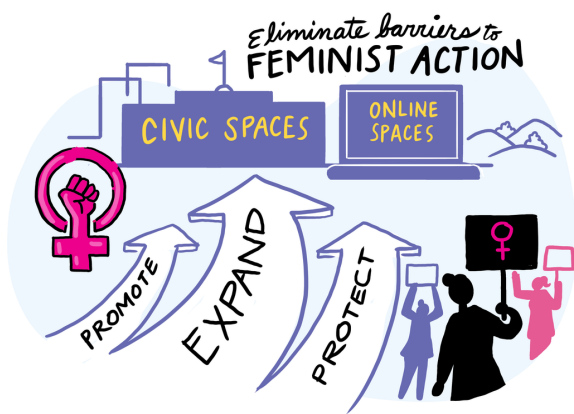
Alustoille rekisteröityessä ja tunnistautuessa pitäisi käyttäjää muistuttaa, miten alustalla käyttäytyään toisia kunnioittavalla tavalla ja millaisia sanktioita etiketin laiminlyömisestä seuraa. Jotta käytöstavat eivät ehdi kirjautumisen jälkeen unohtua, alustat voisivat ottaa käyttöön jonkinlaisen huomion chat-kenttiin, joissa muistutetaan kunnioittavasta käyttäytymisestä muita käyttäjiä kohtaan myös nimimerkin takana toimiessa.

## 7. Tuen tarjoaminen verkkohäirintää kokeneille ja häirinnän torjuminen somealustoilla

Verkkohäirintää kokeville on tarjottava aiempaa parempaa tukea. Vähintä mitä alustat voivat tarjota on mahdollisuus vuorokauden ympäri toimivaan chat-palveluun, jonne voi olla yhteydessä matalalla kynnyksellä käyttäjän kohdatessa verkkohäirintää. Tuen lisäksi myös häirintätilanteiden toimintaohjeistuksen tulisi olla selkeä ja helposti löydettävissä. Kaikilla alustoilla tulisi myös olla asetukset, joiden avulla voi estää yksityisviestit, kuvat tai kommentit tuntemattomilta. Kuten Facebookissa, muilla somealustoilla voisi myös hyödyntää mahdollisuutta asettaa oma profiili piilotetuksi siten, että vain ystäväsi ystävät löytävät sen haulla.

## 8. Reilun pelin serverien kehittäminen

Peliyhtiöille yhtenä konkreettisenä ratkaisuna sukupuoleen perustuvan verkkohäirinnän ehkäisyyn on reilun pelin serverit, joissa pelaavat sitoutuvat nollatoleranssiin syrjimiselle, kiusaamiselle ja vihapuheelle. Servereitä moderoitaisiin, kaikista rikkomuksista voisi raportoida nimettömänä, ja viestintä jäisi talteen. Verkkohäirinnästä seuraisi häirinnän tekijän servereiltä poistaminen. **Turvallisten tilojen luomiseksi peliyhtiöiden on ryhdyttävä ottamaan vastuuta nykyistä vahvemmin pelien moderoinnista ja valvonnasta.**



Eri kielialueiden moderointi on saatava kuntoon turvallisten tilojen luomiseksi. **Verkkohäirinnän kitkemiseksi myös tekoälyn nykyistä vahvempi hyödyntäminen moderoinnissa on tärkeää, esimerkiksi vihapuheen tunnistavia ohjelmistoja voitaisiin ottaa laajemmin käyttöön.**

## 9. Lainsäädäntöön ja käytänteisiin vaikuttaminen verkkohäirinnän kitkemiseksi

Keskeisessä roolissa on kansallisen ja ylikansallisen lainsäädännön kehittäminen. Lainsäädännöllä teknologiasektori saataisiin sitoutettua ratkaisujen löytämiseen ja toimeenpanoon. Lainsäädäntöä kehittämällä voidaan myös ohjata alustojen ja pelien käyttäjien toimintaa ja käyttäytymistä. Kansallisessa ja ylikansallisessa lainsäädännössä tulisi olla oikeat rikosnimikkeet erilaisille verkkohäirinnän muodoille (esim. kuva- tai videopohjainen seksuaalinen häirintä tai hyväksikäyttö).

Teknologiasektorin toimijoiden tulee aktiivisesti ajaa lainsäädäntöön liittyviä toimenpiteitä ja muutoksia, esimerkiksi työnantajina toteuttaa ja päivittää sukupuoleen perustuvan verkkoväkivallan ja häirinnän torjumisen ohjeistustaan.



# SITOUDU JA PANOSTA SUKUPOOLEEN PERUSTUVAN VERKKOHÄIRINNÄN EHKÄISYYN JA KITKEMISEEN

Teknologiasektorin toimijoiden aito ja näkyvä sitoutuminen inklusiivisuuteen ja sukupuoleen perustuvan verkkohäirinnän tuomitseminen ovat merkittäviä askelia kohti muutosta. Muutos lähtee siitä, että alan toimijat ymmärtävät sukupuoleen perustuvaa verkkohäirintää ilmiönä. Lisäksi heidän tulee osallistaa aiheeseen perehtyneitä asiantuntijoita ja soveltaa tutkimustietoa kouluttaakseen henkilöstöään, kehittääkseen uusia ratkaisuja ja luodakseen turvallisempia digitaalisia tiloja.

Verkkoympäristöjen on oltava turvallisia kaikille, ja turvallisten tilojen luomiseksi yhtiöiden on otettava nykyistä vahvemmin vastuuta alustojen moderoinnista ja valvonnasta. **Vastuun ei pitäisi olla heillä, jotka kokevat häirintää.** Yhtiöiden tulee ottaa verkkohäirintäilmiöt todesta ja estää häiriköivät käyttäjät.

Teknologia-alojen toimijoiden tulee myös osallistua kampanjointiin verkkohäirintää vastaan sekä osoittaa tukensa toimijoille, jotka työskentelevät verkkohäirintää vastaan.

**Konkretisoidakseen sitoutumistaan sukupuoleen perustuvan verkkohäirinnän ehkäisyyn ja kitkemiseen kannustamme teknologiasektorin toimijoita tekemään oman Generation Equality -sitoumuksensa. Lue UN Women Suomen verkkosivuilta, miten ryhtyä sitoumuksentekijäksi.**

Emme voi nähdä verkkoympäristöä muusta yhteiskunnasta irrallisena saarekkeena, jossa vihapuhe ja verkkohäirintä "kuuluvat asiaan".

**Puuttumalla itse ja kannustamalla muita puuttumaan verkkohäirintään teknologia-alan toimijat näyttävät nuorille käyttäjille, että verkkohäirintä ei ole hyväksyttävää ja että digi-tilat kuuluvat kaikille.**





# TULE MUKAAN ORANSSIT PÄIVÄT -KAMPANJAAN

**YK:n Oranssit päivät** -kampanja 25.11.–10.12. naisiin kohdistuvan väkivallan lopettamiseksi.

Vuosittain **merkittäviä rakennuksia valaistaan oranssiksi**, mm. Empire State Building ja Egyptin pyramidit.

**Oranssi väri symboloi toivoa tulevaisuudesta**, jossa elämä ilman väkivaltaa on jokaisen oikeus.

**Osoittakaa seisovanne verkkohäirintää vastaan valaisemalla somekanavanne oranssiksi.**

Lisätietoa: [unwomen.fi/osallistu/oranssit](http://unwomen.fi/osallistu/oranssit)

**#OranssitPäivät**

