

NUORISOTYÖ

LANITTAA



**NUORISOTYÖ
LANITTA**



Toimittaja: Pasi Tuominen

Graafinen suunnittelu: Sofia Wilkman

Kirja on julkaistu [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)
Nimeä 4.0 (CC BY 4.0) -lisenssillä.

ISBN (nid.) 978-951-9245-31-7

ISBN (sähköinen) 978-951-9245-32-4

Verke

www.verke.org

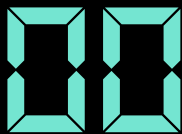
info@verke.org

Paino: Paintek Pihlajamäki Oy, Helsinki 2016



nuorisosaasiainkeskus
HELSINKIN KAUPUNKI

Opetus- ja
kulttuuriministeriö



Alkusanat	7
------------------------	----------



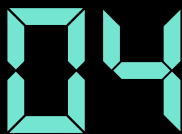
Tervetuloa lanien maailmaan	11
--	-----------



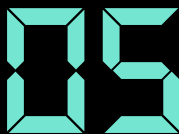
Lanit tukevat nuorisotyötä	17
2.1 Nuorisotyöllisyys lanitoiminnassa	17
2.2 Lanitoiminnan tavoitteita Hämeenlinnassa	20



Lanien anatomia	25
3.1 Lanit - mitä siellä tapahtuu?	25
3.2 Paikka, vekottimet ja verkko	34



Parhaat lanit syntyvät nuorilta nuorille	45
4.1 Nuorten osallistaminen lanitoimintaan	45
4.2 Bunkkeri-Crew laneja järjestämässä	48



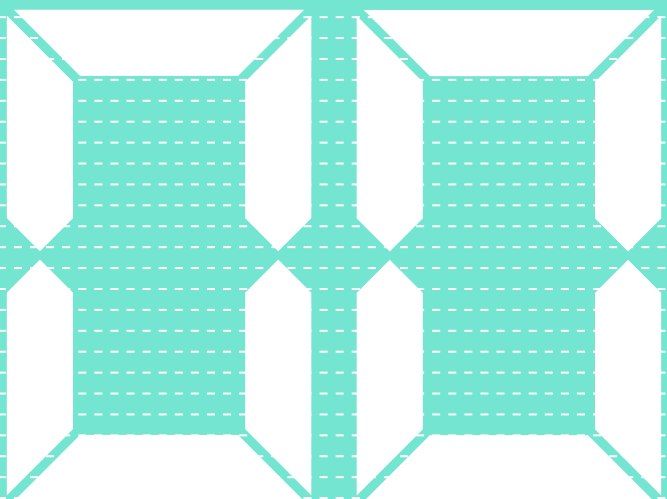
Yhteistyöhön kannattaa panostaa	55
5.1 Hyvästä yhteistyöstä hyötyvät kaikki	55
5.2 Hämeenlinna: Seurakunta, kunta ja kirjasto yhteistyössä	57
5.3 Ylivieska: Monialainen yhteistyö	60



Meidän ekat lanit	65
Case 1: Lauritsalan seurakunta ...	65
Case 2: Ylivieskan Game Days.....	72
Termistöä	83



Kirjoittajat	87
---------------------------	-----------



ALKUSANAT



Pasi Tuominen, suunnittelija, Verke



AN, lanit, lanittaminen. Nuo sanat saattavat kuulostaa hieman hassuilta, mutta niillä on iso ja erityinen merkitys monelle nuorelle niin Suomessa kuin ulkomaillakin. Lanittaminen sisältää yleensä paljon pelaamista, mutta siihen liittyy roppakaupalla muitakin. Pelaaminen on kuitenkin tärkeää pitää mielessä, kun puhutaan lanittamisesta.

Luet paraikaa opasta, jonka tarkoitus on kannustaa nuorisotyötä lanittamaan – ja lujaa!

Tämän oppaan alkukipinä on leimahtanut kirjoittajien omista lämpimistä kokemuksista ja niistä muistoista, joita laneihin liittyy. Omien kokemustemme myötä haluamme kannustaa kaikkia nuorisotyön ammattilaisia ottamaan lanittamisen työmuotona haltuun. Lukemasi opas pyrkii kertomaan lukijalleen, miten lanit voi järjestää pitämällä nuorisoyöllisen näkökulman mukana.

Harrastan myös itse lanittamista. En tosin enää niin paljon kuin joskus nuorempana. Laneista on tullut kaveripiirimme tapa pitää yhteyttä. Kokoonnumme pari kertaa vuodessa kaveriporukalla, jonka elämä on vienyt kenen minnekin. Osa osallistujista saapuu ulkomailta asti. Joskus lanipaikkana toimii vuokramökki, joskus joku järjestää muun perheensä hetkeksi evakkoon sukulaisille tai lomalle. Tällöin aikuiset miehet saavat talon käyttöönsä ja pelaavat yhden vii-

konlopun keskenään. Kokoonnumme yhteisen harrastuksen ja mielenkiinnon kohteiden ympärille. Tärkeintä ovat kuitenkin ne ihmiset, jotka paikalle saapuvat.

Nauru ja iloiset ilmeet kuuluvat asiaan. Varaamme aikaa pelaamisen lisäksi juttelulle, kuulumisten vaihdolle ja rauhallisemmalle istuskelulle. Yksi tärkeimpiä kriteereitä lanipaikallemme onkin se, että siellä on mahdollisuus saunoa. Saunassa on perinteisesti suomalaisen hyvä olla.

Me aikuiset miehet emme ole ainoita, jotka harrastavat lanittamista. Lanit kiinnostavat ja inspiroivat myös nuoria – niin tyttöjä kuin poikiakin. Pelaaminen on osa lähes jokaisen nuoren elämää. Vetovoimainen ajanviettotapa kerääkin laneihin paljon pelaamisesta kiinnostuneita nuoria. Lisäksi kaverit ja yhteisöllisyys ovat tärkeitä syitä osallistua laneille. Saman harrastuksen tai kiinnostuksen ympärille kerääntyvistä ihmisistä löytyy paljon yhteishenkeä ja energiaa. Toivon tuon energian tarttuvan tämän oppaan välityksellä myös nuorisotyöntekijöihin. Varsinkin niihin ammattilaisiin, jotka pohtivat, mistä lanittamisessa onkaan kysymys tai miettivät, pitäisikö lähteä järjestämään ensimmäistä omaa tapahtumaa.

Tässä oppaassa nuorisotyön ammattilaiset jakavat omia kokemuksiaan ja ajatuksiaan laneista ja niiden järjestämisestä. Nuorisotyön LAN-tapahtumia tarkastellaan eri näkökulmista: nuorisotyölliset tavoitteet, nuorten osallistaminen, laneihin tarvittava tekniikka, monialainen yhteistyö. Oppaan lopussa on pari kertomusta ihan ensimmäisten lanien järjestämisestä.

Oma suuri toiveeni on, että tämän oppaan luettuasi lanikulttuuri on sinulle, hyvä lukija, entistä tutumpi. Toivon myös, että saat uutta intoa ja rohkeutta omien nuorisotyöllisten lanien järjestämiseen. Innostuksen iskiessä kannattaa suunnata Facebookin Lanit nuorisotyössä -ryhmään, jossa pääsee keskustelemaan aiheen parissa muiden nuorisotyön ammattilaisten kanssa. Tutustumisen arvoinen on myös Suomen Elektronisen urheilun liiton (SEUL) julkaisema **Tapahtumajärjestäjän käsikirja**, josta löytyy paljon teknistä tietoutta lanien järjestämiseen liittyen. Se on ladattavissa maksutta netistä (www.seul.fi).

Haluan vielä lopuksi kiittää mahtavaa kirjoitustiimiä, joka on mahdollistanut tämän oppaan päättymisen sinun luettavaksesi. Janne, Lasse, Maija, Mikko, Timo ja Tomi, olette huippuja!



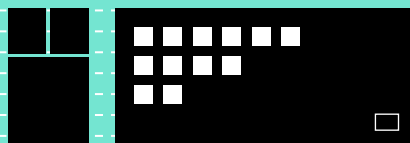
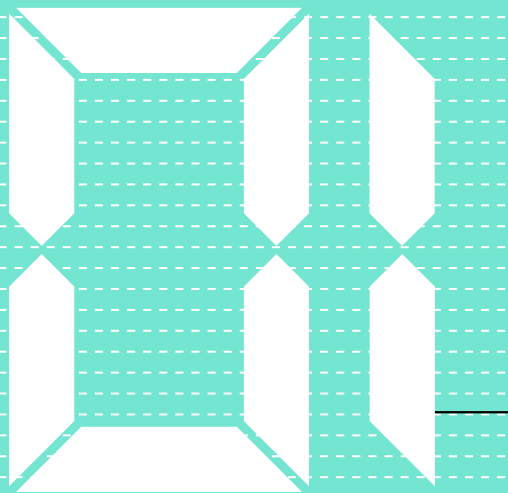
Lanit, kokoontuminen, jossa pienestä suureen nörttiporukka tulee yhteen pelaamaan ja pitämään hauskaa. Itse olen ollut JLaneilla jo kolmesti ja jokainen kerta on ollut edellistä hauskempi, vaikka jokaisella Lanilla on ollut aina omat pikkukoettelemuksensa, kuten huulten rohtuminen, LAN-kaapelin unohtuminen ja tietokonebugit. Niin silti siellä on hauskaa pelailla kavereitten kanssa, osallistua erilaisiin turnajaisiin, kisoihin ja kamppanjoiniin.

Lanit on nuorisotyöllisenä / seurakunnallisena tapahtumana mukava poikkeus, vähän nörtimpänä puuhana, seurakunnan muusta toiminnasta. Lanit on myös kiva paikka tavata tuttuja, tehdä uusia kavereita pelaamalla ja rauhoittua arjesta. On myös hauska nähdä tuttuja rippikoululaisia nörtteilemässä ja pitämässä hauskaa ”luonnollisessa ympäristössään” eli tietokoneen edessä.

Tähän mennessä olen ollut laneilla, parin kaverin luona ja JLaneilla, niin voin sanoa, että vaikka olisikin vain pienen porukan kanssa lanittamassa niin kyllä se on sen pienen vaivan arvoista. Samalla tavalla kuin jotkut saavat hupinsa katsomalla televisiota tai harrastustensa parista, niin me saamme hupimme tietokoneen edessä kavereitten kanssa pelaamalla.”

Joonas 17 v

JumaLAN, Nurmijärven seurakunta



TERVETULOA LANIEN MAAILMAAN



Pasi Tuominen, suunnittelija, Verke



elit ja pelaaminen ovat muutaman viime vuoden aikana nous-
taneet huomattavasti päätään nuorisotyössä sekä erilaisina
työmuotoina että välineinä. Suomessa toimii ilahduttavan uut-
teria nuorisotyön ammattilaisia, jotka vievät pelaamisen nuo-
risityöllisiä toimintoja uusille urille ja tekevät sitä tunnetuksi.

Nuorisityöllistä pelitoimintaa on esitelty Verken aikaisemmin julkaisemassa
Nuorisityö pelaa -oppaassa.

Pelien hyödyntäminen nuorisotyössä vastaa tarpeeseen, joka on tullut nuo-
rilta. Nuorille pelaaminen on luonteva tapa viettää aikaa, mutta peliharrastuk-
seen liittyy paljon muutakin. Erilaiset ala- ja johdannaiskulttuurit näyttelevät
isoa osaa peliharrastajien parissa. Näiden kulttuurien ilmentyminä kumpuaa
erilaisia peleihin ja pelaamiseen keskittyviä tapahtumia. LAN-tapahtumat ovat
ehkä tunnetuin pelitapahtumien tyyppi ja lanit kokoavatkin tehokkaasti erilai-
sia harrastajia yhteen.

Nuorille vetovoimaisena ilmiönä LAN-tapahtumat tarjoavat nuorisotyön
ammattilaisille oivan mahdollisuuden, toimintamuodon ja paikan tehdä työ-
tä. LAN-tapahtumat mahdollistavat monia erilaisia rooleja niin ohjaajalle kuin
nuorillekin. Nuorisityölle olennaista on, että sen käytäntöjä voidaan soveltaa

todella monenlaisissa, toisistaan poikkeavissa toiminnoissa tai ympäristöissä. Ohjausta ja nuorten kohtaamista toteutetaan esimerkiksi autopajalla, bänditoiminnessa, teatterissa tai vaikkapa sirkuksessa. LAN-tapahtumat ja lanittaminen eivät ole poikkeuksia. Lanikulttuuria pitää vain hieman sisäistää, jotta nuorisotyölliset mahdollisuudet näyttäytyvät selkeämmin. Niiden avaamiseksi kertaan seuraavaksi hieman lanittamisen historiaa ja LAN-tapahtumien toimintaa.

Termi LAN tulee sanoista Local Area Network, joka taas kääntyy suomeksi lähiverkko-termiksi. Lähiverkolla tarkoitetaan tietoverkkoratkaisua, jossa päätelaitteet on liitetty toisiinsa ilman internetiä. Yleensä lähiverkossa toisiinsa yhteydessä olevat laitteet ovat myös samassa tilassa tai ainakin saman katon alla. Monilla ihmisillä on kotonaan tietämättään LAN-verkko. Kotona oleva reititin tai modeemi jaetaan yleensä useamman laitteen kesken (tietokone, pelikonsoli, tabletti, jääkaappi ja niin edelleen), jolloin nämä laitteet voivat kommunikoida toistensa kanssa. Laitteet eivät tarvitse kommunikointiin internetiä, vaan ne kykenevät välittämään tietoa lähiverkossa, jonka jakajana toimii reititin tai modeemi.

Lanit ovat olleet laajasti osa nuorisokulttuuria jo 90-luvulta lähtien. LAN-tapahtumien alkuaikojen tärkeimmät vetonaulat olivat verkko ja osallistujat. Internet-nopeudet olivat 90-luvun alussa murto-osa nykyisestä. Varsinkin isompiin LAN-tapahtumiin järjestettiin yleensä nopea runkoverkko, jossa nopeudet olivat silloisella mittapuulla päätä huimaavia. Vaikka nopeaa internet-yhteyttä ei olisi ollutkaan saatavilla, oli lähiverkossa tiedostojen jakaminen huomattavasti nopeampaa kuin mitä se olisi ollut ”purkkien” kautta netissä. Purkit olivat tietokoneita, joihin saattoi ottaa yhteyden datapuheluna, eli luoda yhteyden puhelinverkkoa pitkin tietokoneella. Purkkeja voisi verrata nykyisiin keskustelufoorumeihin. Purkkeihin tosin saattoi olla vain yksi henkilö kerrallaan yhteydessä. Osallistumista laneille odotettiin kovasti myös sen takia, että siellä monet purkkikeskusteluissa tutuiksi tulleet nimimerkit saivat vihdoinkin kasvot ja ajatuksia päästiin vaihtamaan kasvotusten. Jo varhaisina aikoina internetissä sosiaalisuus ja muut tietoväylien käyttäjät ovat olleet tärkeitä elementtejä!

LAN-tapahtumista tunnetuin ja vanhin Suomessa on kaksi kertaa vuodessa (Summer ja Winter) Helsingissä järjestettävä Assembly. Ensimmäisen kerran Assembly-tapahtuma, tutummin ”Assyt”, järjestettiin vuonna 1992. Assembly on edelleen yksi maailman arvostetuimmista ja suurimmista LAN-tapahtumista.

Assemblyn vuoden 2015 kesätapahtumassa oli noin 7500 kävijää. Suurimman LAN-tapahtuman titteli menee naapuriimme Ruotsiin, jossa DreamHack-nimeä kantavan tapahtumien ketjun päätapahtuma kerää yli 20 000 kävijää.

Assemblyn juuret ovat demo-kulttuurissa ja demo-harrastajissa. Demot ovat reaaliaikaisesti tietokoneella pyöriviä digitaalisia taideteoksia, jotka sisältävät sekä kuvaa että ääntä. Demot tehdään ohjelmoimalla ja tiimit kisailevat erilaisten ennalta määrättyjen rajojen puitteissa omilla teoksillaan. Esimerkkejä demoista löytää helposti laittamalla YouTubeen hakusanoiksi assembly, demo ja compo.

Demot ja demo-kilpailut ovat edelleen osa Assembly Summeria, mutta tapahtuman huomio on keskittynyt 2000-luvun alusta lähtien entistä enemmän peleihin. Assemblyilla digitaalinen kulttuuri ja elämäntapa esittäytyvät edelleen monimuotoisesti. Tapahtumassa on nykyään muun muassa musiikkikeikkoja, erilaisia kilpailuja, näytteilleasettajien kojuja ja jopa työvoimarekryjä.

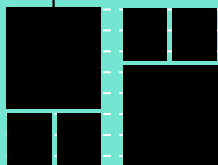
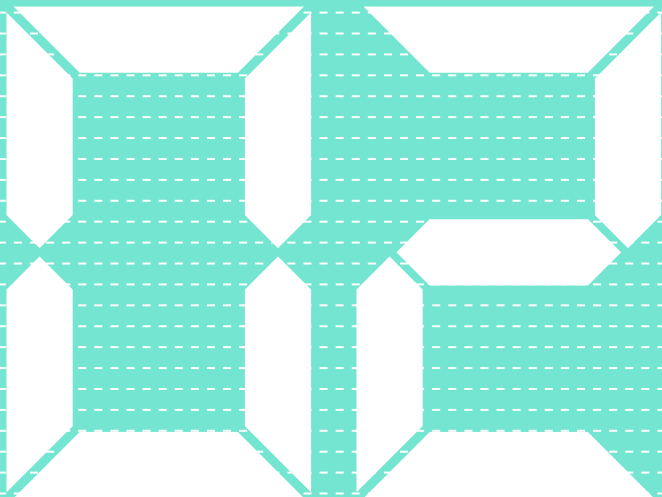
LAN-tapahtumia järjestetään ympäri Suomea. Isoimpia ovat Assemblyn jälkeen Insomnia Porissa, Vectorama Oulussa, Urbanlan Kokkolassa ja LanTrek Tampereella. Pienempiä laneja on lähes joka viikko eri puolilla Suomea. Yksi suosittu paikka tarkastella tarjontaa ja myös ilmoittaa omasta tapahtumasta on lanit.fi-sivusto, joka esittäytyy Suomen virallisena lanikalenterina.

Pelit ovat nykyään erittäin suuressa osassa LAN-tapahtumissa. Pelit ovat viihteen muotona niin suuri ja niin iso osa koko digitaalista kulttuuria, että on luonnollista niiden näkyvän kattavasti LAN-tapahtumissa. Itse asiassa suurin osa nykyisistä LAN-tapahtumista on keskittynyt pelkästään peleihin ja pelaamiseen. Pelaamisen merkitys on ajan myötä korostunut muun muassa sillä, että kilpapelaaaminen eli elektroninen urheilu (esports) näyttelee isoa roolia useissa LAN-tapahtumissa. Esports-kulttuuri näyttäytyy varsin eloisana useimmissa isoissa tapahtumissa, jotka nykyisin toimivat esports-turnausten näyttämöinä. Pienempiinkin tapahtumiin toimijat yleensä pyrkivät järjestämään kilpailun tai pienen turnauksen. Isoissa tapahtumissa on erilliset kilpapelamiseen tarkoitettut alueet ja kisakatsomot.

Monet suosituimmista peleistä, joita osallistujien LAN-tapahtumissa voi nähdä pelaavan, ovat samoja pelejä, joissa ammattipelaajat kisaavat turnauksissa. Esports muovaakin lani-kulttuuria omalta osaltaan, mutta ei sanele sitä yksin.



**”ASSEMBLY ON
SUOMEN VANHIN
LAN-TAPAHTUMA.**



LANIT TUKEVAT NUORISOTYÖTÄ

2.1 NUORISOTYÖLLISYYS LANITOIMINNASSA



Janne Pehkonen, nuorisotyönohjaaja, Lappeenrannan seurakunta



Pasi Tuominen, suunnittelija, Verke



AN-tapahtumat ja lanittaminen näyttäytyvät erittäin monimuotoisina toimintoina nuorison parissa. Monimuotoisuus ylittää myös nuorisotyölliseen näkökulmaan, kun tarkastellaan kaikkia niitä merkityksiä, joita lanikulttuurilla nuorille on: miten he oman harrastuneisuuden puitteissa osallistuvat tapahtumiin, niiden valmisteluihin ja ennen kaikkea niiden kokemiseen.

Nuorisotyössä ollaan vuosien saatossa alettu herätä lanien potentiaalille ohjauksen, osallistamisen ja nuorisotyön kenttänä. Nuorisotyön kannalta tärkeää on oivaltaa, ettei nuorisotyöorganisaation tai yksittäisen nuorisotyöntekijän tarvitse taipua kaikkiin järjestelyihin yksin. LAN-tapahtumaa voi ja kannattaa palastella osaamisen mukaan. Nuorten osallistaminen ja yhteistyö muiden organisaatioiden kanssa keventää tapahtuman pääjärjestäjän taakkaa. Jokaiselle tekijälle ja osaajalle on tapahtumassa oma tonttinsa.

Nuoriso-ohjaajan päävastuu on tuoda laneille oma osaamisensa, nuorisotyöllinen ammatillisuus sekä aikuisen näkökulma. Olla mukana tekijänä, mutta myös tukemassa, turvaamassa ja mahdollistamassa asioita nuorille. Nuorten kannustaminen aktiiviseen toimintaan minkä tahansa tapahtuman

järjestämisessä on osallistamista parhaimmillaan. LAN-tapahtumissa osallistujat ja toteuttajat ovat usein samoja ihmisiä. Toisin sanoen laneja järkkäillään itselle ja kavereille. Nuoria ei pidäkään unohtaa, kun tekijöitä tai osajia etsii tapahtuman järjestämiseen. LAN-tapahtuman suunnittelussa ja järjestämisessä mukana oleminen antaa nuorelle mahdollisuuden kehittää omia taitojaan. Esimerkiksi tiimityöskentelyä ja vuorovaikutustaitoja tulee harjoitettua huomaamattaan, kun rakentaa tapahtumaa ryhmässä työskennellen. Nuorten tieto, innostuneisuus sekä osaaminen ovatkin positiivisen paljon esillä tämän oppaan esimerkeissä. Osallistaminen ja nuorten omien voimavarojen sekä taitojen hyödyntäminen ovat nuorisotyöllisesti tärkeitä lähtökohtia LAN-tapahtuman järjestämisessä.

Lanit voivat houkuttaa nuorisotyölliseen toimintaan mukaan uusia kasvoja. Osa nuorista saattaa vierastaa esimerkiksi seurakunnan tai kunnan nuorisotyötä, jos he kokevat, että siellä ei ole heille mitään mielekästä tarjottavaa. Nuoret, jotka saattavat olla koulussa vähän hiljaisempia ja joiden suurin osa sosiaalisista suhteista löytyy kenties digitaalisten pelien suuresta maailmasta, jäävät valitettavan usein ulkopuolelle perinteisen nuorisotyön kentästä. Verkkopelien sosiaalisuutta ja yhteisöllisyyden merkitystä nuorille ei pidäkään väheksyä. Joillekin pelimaailma voi olla se ainoa paikka, mistä löytyy kavereita, kun koulussa tai muualla sellaisia ei ole. Mitä jos lanit järjestämällä saisi myös tällaisia nuoria osallistumaan nuorisotyölliseen toimintaan, koska kerrankin olisi tarjolla jotain, mikä voisi tällaista yksinäistä ja hiljaista nuorta kiinnostaa? Pelaamalla fyysisesti muiden ihmisten kanssa samassa paikassa pelikokemus avartuu ja nuori löytää mahdollisesti uusia sosiaalisia suhteita sieltä muiden lanittajien joukosta. Sosiaalinen vahvistaminen on yksi nuorisotyön kulmakivistä ja pelimaailma on mahdollisuus sosiaalisuuden kehittymiseen, ei sen vähenemiseen.

Nuorisotyö laneilla

Kuten missä tahansa muissakin nuorisokulttuurisesti merkittävissä tapahtumissa, myös laneilla on tilaa nuorisotyölliselle toiminnalle. LAN-tapahtumien osalta lähestymistapoja on yleensä kaksi.

1 Mahdollistetaan tapahtuma tai toimintaan osallistuminen. Tuetaan nuorten rakentamaa tapahtumaa, tuotetaan tapahtuma nuorisotyöllisen organisaation toimiessa pääorganisaattorina tai mahdollistetaan nuorille osallistuminen laneille vaikkapa kustantamalla konepaikkoja.

2 Viedään nuorisotyö tapahtuman sisälle. Ollaan muiden järjestämässä tapahtumassa mukana tai osana tapahtumaa. Nuorisotyöllisellä taholla voi olla vaikkapa oma piste toisen organisaation järjestämässä tapahtumassa tai nuorisotyöntekijät voivat osallistua itse tapahtumaan ja tuoda ohjauksellista toimintaa suoraa laneille mukaan tällä tavoin.

Mikään ei tietenkään estä, etteikö mahdollistava ja tapahtuman sisäinen toiminta voisi kohdata samalla kertaa. Pääasia on tavoittaa ja osallistaa nuoria sekä päästä heidän kanssaan kontaktiin.

2.2 LANITOIMINNAN TAVOITTEITA HÄMEENLINNASSA



Lasse Saraste, nuorisotyönohjaaja, Hämeenlinna-Vanajan seurakunta



eurakunnan pyörittämä pelitoiminta Hämeenlinnassa laajeni, kun kaupungin nuorisotyöntekijä tuli mukaan suunnittelemaan ja tekemään pelitapahtumia. Yhteistyö on ollut mielekästä, sillä kumpikin työntekijä pitää työstään ja kummallakin on halu olla mukana kehittämässä pelitoimintaa osaksi perusnuorisotyötä. Itselläni on ollut jo pitkään tahto olla mukana kehittämässä nuorten peliharrastusta sekä miettimässä peliharrastuksen sisältöä nuorisotyöllisestä näkökulmasta.

Olennaista Hämeenlinnan seurakunnan ja kunnan pelitoiminnalle on ollut omien organisaatioiden tuki yhteistyölle. Niin kunnan kuin seurakunnan organisaatiot ovat antaneet meille mahdollisuuden työajan kohdentamisen pelitoimintaan sekä taloudellisia resursseja peliharrastuksen kehittämiseen ja toteuttamiseen nuorille Hämeenlinnassa.

Aluksi työn sisällöllisen puolen mietintä kumpusi siitä, miten saisimme nuorisotyöstä päättävät tahot vakuuttuneiksi siitä, että pelitoiminta ja työmme on tärkeää. Perusteluilla halusimme oikeuttaa oman työmme sisältöä nuorisotyön näkökulmasta. Nykyisin mietimme työn sisältöä sitä kautta, että työmme olisi mielekästä sekä nuorille että ohjaajille. Ajatuksen, että nuori pelaa koska se on kivaa, pitää olla riittävä peruste pelitoiminnan järjestämiselle. Nuori ei pelaa oppiakseen englantia tai saadakseen ammatin, vaikka ne voivat kylläkin olla seurauksia pelaamisesta. Mielekkään toiminnan tarjoaminen nuorelle on riittävä tavoite työmme pohjaksi. Nuori pelaa, miksi emme voisi olla vain mukana siinä, yhdessä tasavertaisina tekemässä? Olemme oivaltaneet, ettei meidän tarvitse selitellä pelaamisen olevan ”vain pelaamista”, vaan varteeno-tettava harrastus.

Yhdessä nuorten kanssa harrastamalla haluamme vaikuttaa positiivisesti nuoriin ja heidän asenteisiinsa. Pelaaminen nuoren kanssa inhimillistää nuorisotyöntekijää nuoren silmissä, kun aikuinen tulee nuoren tykö, ihan normaalina ja tasa-arvoisena kanssapelaajana. Nuorisotyöntekijällä on kuitenkin

oma ammatillinen roolinsa pelatessa. Mielestäni nuorisotyöntekijän titteli ei suoraan anna valtuuksia toisen elämään ja asioihin puuttumiseen, vaan nuori antaa itse siihen oikeuden. Jotkut asioista ovat hyvinkin henkilökohtaisia: kuinka paljon valvot, mitä ja miten kirjoitat ja puhut netissä, mitä syöt, huolehditko kunnostasi ja niin edelleen.

Yksi pelitoiminnan tavoitteista on vastuuttaa nuoria ja näin tukea heidän itsetuntonsa sekä sosiaalisten taitojensa kehitystä. Nuorten osallistaminen auttaa myös tavoittamaan muita nuoria nuorisotyöllisen pelitoiminnan piiriin. Huomasimme tämän käytännössä, kun ajattelimme tilojen ja laitteiden tarjoamisen riittävän houkuttelevaan nuoria paikalle. Kun avasimme pelitilan seurakuntatalolle Hämeenlinnaan, siellä kävi vain muutama nuori. Nämä nuoret kokivat toiminnan kuitenkin tärkeäksi. Päätimme silloisen johtavan nuorisotyönohjaajan kanssa jatkaa peli-iltoja, mutta nyt niin, että aloimme suunnitella ja tehdä asioita yhdessä nuorten kanssa. Pojat alkoivat jakamaan mainoksia, rummuttivat ”puskaradiossa” pelitilasta muille nuorille ja ennen kaikkea he tulivat mukaan suunnittelemaan ja toteuttamaan toimintaa. Nuorten ehdotuksesta pelikerhossa järjestettiin ensimmäiset lanit seurakuntatalolla. Nuoret halusivat mukaan auttamaan lanien järjestelyissä. Oma tietotaitoni ei kaikkeen lanien järjestelyihin vaadittaviin asioihin riittänyt.

Ensimmäisillä laneilla me työntekijät pelasimme omia pelejämme ja valvoimme leirin järjestystä, kunnes nuoret alkoivat pyytää meitä tulemaan heidän kanssaan samoihin peleihin, saivatpahan ainakin pelaajia mukaan, jotka olivat huonompia kuin he. Nuoret opettivat meille pelien sosiaalisuudesta hyvin tärkeän asian: yhteisöllisyys nousee siitä, että pelaamme samoja pelejä ja olemme samojen haasteiden edessä. Mukaan lähteminen peleihin ei kuitenkaan ollut ihan helppoa, sillä todellisuudessa oli vaikeaa kiinnostua samoista peleistä nuorten kanssa. Kokemukset nuorten kanssa yhteisten pelien pelaamisesta olivat kuitenkin oikein hyviä. Koen tällaisten hetkien antavan omalle työllemme mielekkyyttä ja näkökulmaa. Ei asiantuntijana tai ylhäältä päin katsoen ja valvoen, vaan samalla tasolla kommunikoiden.

Vuorovaikutus laneilla antaa hyvän mahdollisuuden keskustella pelien lisäksi, monista muistakin nuorten elämään liittyvistä asioista heidän kanssaan. Nostamme laneilla yleensä jonkin aiheen keskusteltavaksi. Aiheita ovat olleet

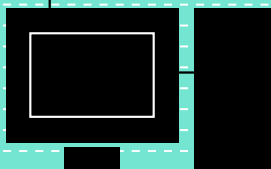
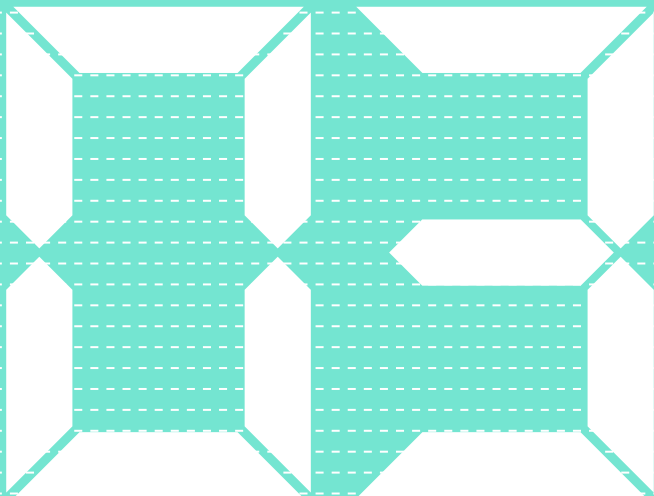
muun muassa pelien sisällöt, käyttäytymissäännöt, ikärajat, tietoturvallisuus, pelaamiseen käytetty aika sekä terveyteen liittyviä teemoja esimerkiksi liikunnasta, ravinnosta ja levosta. Näitä keskusteluja on sitten jatkettu läpi LAN-tapahtuman ja nuoria kuunnellen myös saunassa tai ruokailujen yhteydessä.

Olemme huomanneet, että lanit mahdollistavat myös vanhempien kohtaamisen. Usein laneille saapuvat nuoret tulevat nimittäin paikalle vanhempiensa tuomana. Eräillä laneilla järjestimme vanhemmille mahdollisuuden tulla kokeilemaan Artemis-nimisen avaruuspelin pelaamista nuorten opastamina. Tulos oli kuitenkin heikko, sillä yksikään vanhemmista ei jäänyt pelaamaan. Syynä oli vanhempien mukaan kiire. Emme ole koittaneet vanhempien peluuttamista enää uudestaan ison työmäärän takia (koneiden raahaaminen jne), mutta ajatusta vanhempien kohtaamisesta tapahtumassa emme jättäneet.

Menestystä on tuonut vanhemmille tarjottu kahvitus. Olemme järjestäneet sen lanien loppuun niin, että kun nuoret pakkaavat koneitaan, voimme tarjota heitä hakeville vanhemmille kahvia ja siinä samassa keskustella heidän kanssaan. Kokemuksena tästä käytännöstä on, että kun pikkuhiljaa ollaan tultu tutuiksi, saamme myös luotua keskusteltua pelaamisesta ja kasvatuksellisista asioista. Kokemukseni mukaan pelaaminen huolestuttaa monia vanhempia ja he kaipaavat näkökulmia ja keskustelua pelien vaaroista. Itse pyrin välttämään sitä, että roolini olisi puolustaa pelejä ja pelaamista. Koen keskustelun lähtökohdan olevan vanhemman huolen kuulemisessa. Näin keskustelu säilyy avoimena, eikä vanhemman ja ohjaajan välille tule vastakkainasettelua.

Nuorisotyöllisen pelitoiminnan yksi tavoite voisi olla perheiden yhteisen peliharrastuksen tukeminen. Nuorisotyössä voisi kokeilla esimerkiksi peliteemapäivää koko perheelle tai haastaa vanhemmat saapua pelaamaan yhdessä nuorten kanssa. Miksei jopa yhteiset lanit vanhemmille ja nuorille?





LANIEN ANATOMIA

3.1 LANIT - MITÄ SIELLÄ TAPAHTUU?



Janne Pehkonen, nuorisotyönohjaaja, Lappeenrannan seurakunta



Tomi Keränen, työnohjaaja, Kemin nuorisotyö



Timo Liimatta, nuorisotyönohjaaja, Riihimäen seurakunta

PELAAJIA MONEEN LÄHTÖÖN



elien sopiminen ja rajaaminen etukäteen todennäköisesti vaikuttaa nuorten päätökseen osallistua laneille. Laneilla onkin aika yleistä, että pelattavat pelit ovat pelaajien vapaasti valittavissa, mutta ennakkoon sovitaan esimerkiksi kisojen ja peliturnausten aihepiirit tai pelit.

Laneissa pelaamisen pääpaino on yleensä moninpelaamisessa, mutta yksin pelaaviakin lanittajia on. Pelaaminen tyypillisesti jakautuu muutamaasi erityyppisiin ryhmiin. Ensimmäinen pääryhmä on PC-pelaajat ja toinen konsolipelaajat. Nämä ryhmät jakautuvat tyypillisesti yhteistyöpelaajiin ja kilpailuhenkisiin pelaajiin. Toki myös kilpailullisten räiskintäpelien pelaajat tekevät yhteistyötä, mutta tässä yhteydessä yhteistyöpelaajilla tarkoitetaan pelaajia, jotka esimerkiksi keskittyvät luomaan pelissä jotain yhteistä tai pelaavat yhdessä tietokonetta vastaan. Tyypillisiä luovia yhteistyöpelejä ovat esimerkiksi Minecraft, Starbound, Terraria, ja Windward.

Kilpailuhenkisiä pelejä taas on muutama pääryhmä: räiskintäpelit, strategiapelit sekä erilaiset urheilu- ja rallipelit. Räiskintäpelejä ovat esimerkiksi

Counter Strike: Global Offensive sekä Battlefield-pelisarja. Strategiapeleissä kovinta kastia ovat League of Legends ja Dota 2, perinteisempiä Command & Conquer tai Starcraft-tyyppisiä Real Time Strategy (RTS) -pelejä näkyy niitäkin vielä pelattavan. Laneilla pelataan paljon myös NHL- ja FIFA-tyyppisiä urheilupelejä. Rallipelit alkavat tätä nykyä olla unohtuneita helmiä, mutta aina silloin tällöin näkee pelattavan esimerkiksi Spintires-, rFactor 2 - tai Carmageddon-autopelejä. Myös beat-em-up-taistelupeleillä, kuten Street Fighter -pelisarja, on oma pelaajajoukkonsa.

PELIEN VALINTA

Turnauksia sekä pelikilpailuja varten kannattaa pelit ilmoittaa aina ennakoon. Etukäteen voidaan sopia jo muitakin pelattavia pelejä, joita pelataan yhdessä huvien vuoksi. Mikäli kaipaa vinkkejä hyviin lanipeleihin, kannattaa tutustua esimerkiksi www.co-optimus.com -sivujen sisältöön sekä Steam-palvelun peleihin suodatusoptioilla co-op, multiplayer sekä oma suosikkipeligenre. Nuoret tietävät kyllä yleensä, mitä haluavat pelata, ja nuorten parissa työtään tekevä, aloitteleva lanijärjestäjä, löytääkin yleensä parhaan tiedon suoraan nuorilta. Tapahtumaa suunnitellessa kannattaa miettiä pelivalikoima ensisijaisesti osallistujien tarpeisiin ja mieltymyksiin nojaten. Mikäli järjestetään puhtaasti LoL- & Dota 2 -lanit, niin asia on sillä selvä. Pelejä ei sen enempää tarvitse miettiä.

Yleensä kuitenkin nuorilla on ajanvietepelejä, joita pelataan vaihteen vuoksi, hiljaisina hetkinä tai kun hävitty osakilpailu painaa mieltä. Oheispeleistä

Tiimejä kiinnostaa kisailu

Jos kunnalla on useampia toimipisteitä, joissa käy eri nuoret tai eri seurakuntien nuorista löytyy monia tiimejä, heidän välillään järjestettävät turnaukset ovat varmasti todella tervetulleita. Näitä tiimejä saattaa löytyä peleistä esim: CS:GO (Counter-Strike: Global Offensive), Dota 2 (Defense of the Ancients 2) tai LoL (League of Legends), jotka ovat tämän oppaan kirjoitushetkellä suosituimpia 5 vastaan 5 -pelejä.

kannattaa keskustella nuorten kanssa, sillä nuorilla pelien suosio kulkee ajan-kohtaisten trendien mukaan. Välillä nämä pelit voivat olla yllättäviäkin, esimerkiksi kalastuspelit Propilkki tai Muumipappa kalassa. Onpa myös Propilkki-lauantai järjestetty laneilla, ja suosion huipulla paikalla oli noin 30 pelaajaa pienemmissä ryhmissä kyykkimässä virtuaalijäällä.

Pienillä laneilla kannattaa ottaa pelien valinnassa huomioon muutamien pelien käytännön ongelmat pelaajamäärien suhteen. Esimerkiksi suosituissa 5 vastaan 5 tai 4 vastaan 4 -peleissä yhden pelaajan ero voi vaikuttaa oleellisesti pienemmän joukkueen peli-iloon. Sama tulee helposti esiin peleissä, joissa on paljon kilpailumuotoista joukkue toimintaa, kuten LoL, Dota 2 ja Counter Strike: Global Offensive. Mikäli muutenkin paljon yhdessä pelaava joukkue haluaa pelata yhdessä muita vastaan, ja muut laniosallistujat eivät kyseistä peliä harasta, niin altavastajajoukkueen motivaatio katoaa nopeasti rökitysputkeen.

IKÄRAJOJA KANNATTAA POHTIA

Mikäli laneissa osallistujina on alle 18-vuotiaita, on hyvä miettiä pelien ikärajoja. Suomessa on käytössä PEGI-ikärajajärjestelmä (www.pegi.info/fi). Kaikilla peleillä ei kuitenkaan välttämättä ole ikärajaa valmiiksi arvioituna. Tällöin aikuisen tulee miettiä, onko peli sisältönsä puolesta ikäryhmälle sopiva. Ikärajoista ja ohjeistuksista voi lukea lisää osoitteesta www.ikarajat.fi.

Harrastajaryhmät sekä eri oppilaitosten opiskelijat ja opiskelijakunnat järjestävät usein lanitoimintaa, joka on suunnattu vain täysi-ikäisille. Tällaisilla laneilla pelivalikoima on vapaa, koska PEGI-ikärajat eivät sulje mitään vaihtoehtoa pois. Tyypillisiä suosittuja K18-pelejä ovat niinsanotut ensimmäisen persoonan sota- tai ammuskelupelit, jotka ovat suhteellisen todentuntuisia, esimerkiksi Call of Duty- sekä Battlefield-pelisarjat.

KISAILUA JA PUUHAA PELIEN OHESSA

Perinteisesti LAN-tapahtumiin on kuulunut myös erilaiset kilpailut, compot (engl. competition), vaikkakin viime vuosina iso osa LAN-tapahtumista on keskittynyt lähinnä pelaamiseen. Tietokonegrafikan, -musiikin, demo-ohjelmoinnin ja lyhytelokuvavideoiden kilpailut tarjoavat lanien ajalle muutakin ohjelmaa kuin pelkkää pelaamista. Mikäli lanien taidecompoilla on jokin yhteinen

Ennen laneja voidaan sopia seuraavia asioita. näistä kannattaa myös tiedottaa ennakkoon osallistujille:

1 Mitä, missä, milloin. Esim. NuokkuLAN, Lanikuja 2, pe 14. klo 18.00 - su 3.4. klo 12.00

2 Missä peleissä on suunniteltua ohjelmaa tai kisoja.

Esim. Pelataan ainakin seuraavia pelejä; Minecraft, LoL, ARK - survival evolved, CS:GO. Minecraft ja ARK pelejä pelataan Oulun palvelimilla, CS:GO ja LoL virallisilla palvelimilla. LoL ja CS:GO -peleissä järjestetään erillisiä turnauksia, joihin nuoret voivat jo ennen laneja kerätä omaa tiimiä kasaan ja mahdollisesti myös harjoitella.

3 Mitä syödään. Esim. Pizzatilaus pe- ja la-iltoina klo 20:00, tilaus Niilolle klo 19:30 mennessä tasarahalla varustettuna. Muu ruokailu omatoimisesti.

4 Järjestys ja siisteys. Esim. Välisiivous la klo 16:00, loppusiivous su klo 14:00. Kaikki pelaajat osallistuvat siivoukseen.

5 Lanipaikan keittiö, lepo- ja pesutilat sekä käymälät.

Esim. Paikalla on käytettävissä yksi korkea jääkaappi. Huomioi muut käyttäjät, ei suuria määriä juomia jne. Lepotila pidettävä hiljaisena. Käymälät ja suihkutilat kellarikerroksessa.

aihe, voidaan se ilmoittaa osallistujille etukäteen, jolloin he voivat valmistella kilpailuteoksiaan jo ennen varsinaista lanitapahtumaa.

Matalan kynnyksen kilpailuina toimivat hyvin niinsanotut fast compot, joissa kuvan tai musiikkikappaleen tekemiselle on lyhyt rajattu aika, esimerkiksi tunti. Tämän ajan alussa annetaan kyseisen kuvakilpailun aihe tai sample-paketti äänistä, joista biisi tulee rakentaa. Tämänkaltaisiin kilpailuihin on lähes jokaisen mahdollista osallistua. Melkein kaikilta koneilta löytyy jokin kuvankäsittelyohjelma ja netistä voi ladata ilmaisia musiikkiohjelmistoja, joskin ohjelman haltuunottamiseen menee oma aikansa.

Pelitapahtumien jälkilöylyissä parhaat suitsutukset tulevat usein lanien oheistoiminnasta. Erilaiset hiiren- tai cd-levynheittokilpailut tuovatkin monesti kaivattua pientä säpinää. Tässäkin suunnitelmallisuus pelastaa paljon. Ei esimerkiksi kannata heittää pituutta hiirillä, siinä loppuu tilat ja lopulta hiiret.



Kuva: Melu Aalto

Oheiskilpailuista

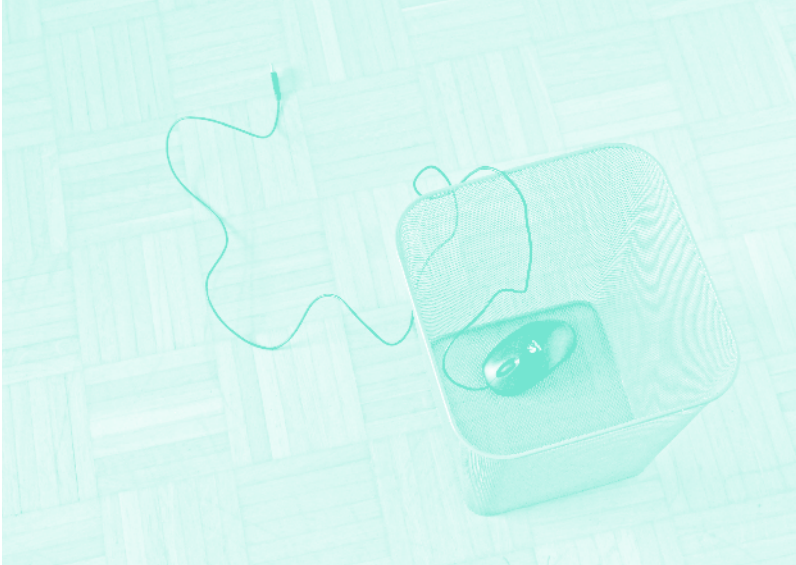
Hyvä esimerkki:

Sijoita parin patjan päälle roskakori. Hanki jostain vanha, mielellään rikkinäinen johdollinen hiiri. Jaa hiiren johto esimerkiksi maalarinteipillä viiteen osaan ja merkitse teippiin numeroina 1–5. Kilpailun tavoite on heittää vanha langallinen hiiri roskakoriin 10 metrin päästä. Pisteytys voi olla vaikkapa seuraavanlainen: hiiri korissa 100 pistettä ja -10 pistettä jokaisesta korin ulkopuolella olevasta teippimerkinnästä. Voittaja on se, joka saa eniten pisteitä. Kisaa voi helpottaa tai vaikeuttaa muuttamalla heittoetäisyyttä tai korin kokoa.

Huono esimerkki:

Emolevynheittokilpailu, jonka tuloksena oli lähinnä verisiä sormenpäitä. Emolevyillä olevien liittimien ja juotosten terävien särmien tähden syntyi laastaroitavia sormia ja tämän myötä töppösormien vuoksi mönkään menneet Counter Strike-turnaukset.

Tämän kisan idea syntyi keskellä yötä puoliväsyneiltä nuorilta, jotka olivat juuri jouluna saaneet uusia tietokoneita ja vanhoja komponentteja oli menossa kierrätykseen. Toisaalta, juuri tämän kisan nämä nuoret muistavat vielä tänäkin päivänä, melkein kymmenen vuotta tapahtuneen jälkeen.



Kuva: Pasi Tuominen

Palkintoina kilpailuissa voi olla vaikkapa PaySafe-kortteja (10–25€), tietokoneen oheislaitteita ja pelejä. Yksi hyväksi havaittu keino on, että kilpailun voittaja palkitaan ja muut osallistuvat toisen palkinnon arvontaan. Lanien aikana osallistujat voivat kerätä arpalippuja, joita saa osallistumalla yhteisiin lanikilpailuihin (jos järjestetään useita erilaisia kilpailuita). Palkinnon arvonta voidaan suorittaa lanien lopussa. Näin kilpailu ei ole niin totista vääntämistä, kun palkintoja voi saada muillakin tavoin kuin suoraan kisoja voittamalla.

Tietokonepelaajat harrastavat monesti myös lautapeliä pelaamista ja lanien yhteydessä onkin hyvä mahdollisuus pelailla lautapelejä, kun todennäköisesti paikalla on muita samanhenkisiä tyyppisiä. Järjestäjän näkökulmasta tämä on helppo lisäohjelma. Pyytää vain osallistujia tuomaan mukaansa omia lautapelejä ja järjestää jonnekin pöytätilaa lautapelaamiselle. Etenkin useamman päivän tapahtumassa on hyvä olla jotain muutakin kuin koneen ääressä tapahtuvaa tekemistä niille, jotka eivät koko aikaa jaksaa tai halua istua tietokoneen äärellä.

Käytäntö Hämeenlinnasta:

“Karkkipöytä, siihen kuuluvat dipattavat porkkanat ja kurkut. Tarjosimme karkkipöytäideaa nuorille alkujutustelussa, sillä halusimme sen olevan nuorten oma valinta. Sovimme, että jos se koetaan ikäväksi, luovumme siitä. Karkkipöytä sijaitsee koneista hieman kauempana ja kaikki tuovat sinne omat herkkunsa. Karkkipöydässä on ajatuksena tapasyömisestä vähentäminen ja se, että välillä tulee noustua koneelta pois. Kokemukset pöydästä ovat olleet hyvät niin nuorilla kuin työntekijöillä ja sitä pyydetään joka kerta uudestaan. Aina nuoret eivät ole halunneet toteuttaa tätä käytäntöä. Pidämme tärkeänä nuorten omaa vastuuta ja sitä, että he itse oppisivat pohtimaan sekä päättämään asioita omista lähtökohdistaan käsin, miettimään omaan hyvinvointiin liittyviä asioita.”

LAN-TAPAHTUMAN MUUT OHEISJÄRJESTELYT

Lanitapahtumat vaativat aina hiukan satsausta tiloihin. Pienelle porukalle esimerkiksi nuorisotilan tai koululta saatujen tilojen normaalit saniteettitilat ovat riittävät moneen käyttöön, joskin esimerkiksi suihkun käyttö on monesti lukusta, mikä ei onnistu joka paikassa.

Ruokailulle ja ruoan säilyttämiselle on hyvä varata omat tilansa. Usein osallistujat syövät päätteidensä ääressä, mutta ruoan lämmitys tai valmistaminen kannattaa miettiä etukäteen. Samoin mahdolliset tiskit ja niistä huolehtiminen.

Mikäli lanit järjätään yön yli, kuten perinteisesti on tapana, niin kannattaa varata tilojen yhteyteen yksi tai kaksi huonetta lepoon ja nukkumiseen, eli niissä tiloissa on kaikenlainen muu oleskelu kielletty. Tämä järjestely voidaan myös suunnitella siten, että tila on varattu nukkumiseen ainoastaan esimerkiksi klo 22:00–14:00 välisen ajan. Yleensä nukkumistarvikkeet eli patja, maakupussi, päänalunen ja peitto ovat jokaisen tapahtuman osallistujan omassa hoidossa, mutta mahdollisuuksien mukaan voi käyttää esimerkiksi kunnan patjoja.

Jos lanit kestävät useamman yön yli, kannattaa sopia nuorten kanssa jokin pakollinen uniaika. Vaikka kaikki olisivatkin paikalla koko ajan, saadaan tällä varmistettua se, että kukaan ei valvo montaa vuorokautta putkeen. Esimerkiksi sopimalla klo 04:00–08:00 pakolliseksi uniajaksi varmistetaan edes jokunen tunti unta per yö. Ja harvapa sitä aamukahdeksalta herää, kun on kerran saanut unen päästä kiinni.

Lanien puuhaamisessa kannattaa muistaa helpohko laajennettavuus saman kunnan eri nuorisotilojen tai eri kuntien välillä. Eri kuntien tai yhteisöjen nuorisotoimijat voivat järkkätä samaan aikaan useammat 6–12 hengen lanit esimerkiksi Jyväskylässä kahdella nuorisotilalla sekä Petäjävedellä ja Tikkakoskella. Nämä lanitapahtumat voidaan yhdistää internetin yli niin, että koossa onkin verkon välityksellä periaatteessa yhteensä n. 30 hengen lanit. Joukkueet voivat suunnitella pelitaktiikoita ihan uudella tasolla. Kun molemmat joukkueet ovat omissa tiloissaan, voi taktiikoista sopia lennossa ilman viivettä. Tällaisten verkon yli tapahtuvien kimpupalanien järkkäämisessä etäisyyksillä ei ole mitään merkitystä, kunhan kaikissa paikoissa on toimiva internet.

MARKKINOINNISSA KANNATTAA HYÖDYNTÄÄ NUORIA

Nuorisotila ja sosiaalinen media ovat hyviä työvälineitä markkinointiin. Myös viidakkorumpu toimii. Nuoret tapaavat toisiaan koulussa ja vapaa-ajalla, joten sana kulkee riippumatta siitä, onko lanien järjestäjällä entuudestaan yhteyksiä potentiaalsiin lanittajiin. Isommilla paikkakunnilla kannattaa mainostaa myös esimerkiksi julisteilla ja paikallisradiossa.

Nuorten käyttämiä sosiaalisen median palveluita kannattaa hyödyntää myös lanien markkinointiin. Järjestäjäorganisaation omien sosiaalisen median kanavien lisäksi kannattaa harkita ostettua mainontaa esimerkiksi Facebookissa tai Instagramissa. Pelaavat nuoret käyttävät lisäksi eri pelialustojen ja pelipalveluiden, kuten Steam, uPlay, Origin sekä pelikonsolien omia sosiaalisia toimintoja.

LAN-tapahtuman järjestäjä voi muodostaa ennakkoon esimerkiksi Facebookiin, WhatsAppiin tai Telegramiin laniosallistujille tarkoitetun suljetun ryhmän, jossa on helppo informoida tapahtuman paikasta, ajankohdasta, säännöistä ja muista käytännön asioista sekä ilmoittaa mahdollisista hommista, jotka kaipaavat vapaaehtoista tekijää. Ryhmissä voi olla myös nähtävänä muut mukaan

ilmoittautuneet, mikä voi kannustaa myös nuorta itseään lähtemään mukaan. Pelaajilla on monesti toiveita laneilla pelattavista peleistä ja esimerkiksi tiimeistä. Näitä voi käsitellä etukäteen sosiaalisen median ryhmässä ja niiden ympärille on hyvä lähteä rakentamaan tapahtumaa.

Yhteiset pelisäännöt ja riittävä tiedotus asioista osallistujille näyttelevät isoa osaa lanien järjestelyiden sujuvuuden kannalta.

3.2 PAIKKA, VEKOTTIMET JA VERKKO

- 😊 **Janne Pehkonen**, nuorisotyönohjaaja, Lappeenrannan seurakunta
- 😊 **Tomi Keränen**, työnohjaaja, Kemin nuorisotyö
- 😊 **Timo Liimatta**, nuorisotyönohjaaja, Riihimäen seurakunta

TILOJEN KOKO, TARVIKKEET JA PELIKONEET



elaajalle tarvitaan noin metrin verran pöytätilaa ja tuoli per pelaaja. Suomessa melko yleiselle pirttikalustolle, kokoluokkaa n. 100 cm x 200 cm, mahtuu 3–4 pelaajaa hiukan tietokoneiden ja oheislaitteiden koosta riippuen. Tämän kokoisella pöydällä yhden pelaajan ”tontti” on siis 50 cm x 100 cm. Jos pöytä on kapeampi ja pelaajilla on suurikokoiset näppäimistöt ja näytöt, voi olla että pöydän molemmille puolille ei mahdu kahta pelaajaa, vaan toisella puolen pöytää on yksi pelaaja keskellä ja vastakkaisella puolella 2 pelaajaa reunoissa. Pelikoneiden keskusyksiköt voi sijoittaa lattialle ja etukäteen voidaan sopia, että laneille ei saa tuoda liian suuria lisävarusteita, kuten televisiota näyttöksi tai valtavaa kokoisia näppäimistöjä ja hiirimattoja.

Nykypäivän laneissa ei ole PC-kone enää pakollinen. Pelikonsolit kuten Xbox ja PlayStation toimivat nekin lanihommissa. Toki konsolien ja PC-koneiden väliset yhteiset ja ristiin pelattavat pelit ovat vielä harvassa. Sekalaneissa tämä kannattaa ottaa huomioon ja miettiä myös laitteiden erilaisia tilantarpeita: konsoli, iso TV ja neljä pelaajaa ohjaimineen tarvitsevat tilaa eri tavalla kuin PC-pelaaja laitteineen. Siinä missä neljä PC-pelaajaa vaativat minimissään n. 200 cm x 100 cm tilaa pöydälle ja istuimille, neljä konsolipelaajaa tarvivat tilaa

n. 300 cm x 200 cm alueen. TV voi sijaita joko lattialla tai pienehköllä pöydällä ja pelaajat voivat käyttää istuimina melkein mitä vain sohvista patjoihin. Tilojen soveltaminen konsolikäyttöön on helpompaa kuin PC-koneille.

TILOJEN SÄHKÖT

Lähtökohtaisesti sähköasioissa kannattaa aina lähestyä ammattilaisia. Oman organisaation tai tapahtumapaikan tilojen sähköasioista vastaavaan voi olla yhteydessä ja kysyä, kuinka sähköt tällaiseen tapahtumaan voi järjestää. Pie-nissä laneissa voi kuitenkin olla myös sähköasioiden suhteen omatoiminen, varsinkin mikäli käytössä olevissa tiloissa on jo valmiiksi otettu huomioon suuri sähkönkulutus.

10–16 hengen laneissa tarvitsee lähinnä tarkistaa, että kaikkien koneiden virta ei ole yhden sulakkeen takana. Sähkökuorman jako useammalle sulakkeelle on sähköturvallisuuden kannalta tärkeää. 16A sulake ei kestä yli 3,7 kW kuormaa. Tietokoneet tuottavat kuormaa vaihtelevasti, mutta noin 600W virtalähteellä varustettu pöytäkone kuluttaa pelikäytössä 200–400W, hieman varustuksesta riippuen.

Mikäli lanien koneluku on 10–16 kappaletta, niiden tuottama sähkökuorma on vähäinen, joten jatkojohtoja voi ketjuttaa. Maadoitusten on hyvä olla kunnossa. Maadoittamattomiin pistorasioihin ei tietokoneita kannata kytkeä. Jatkojohtoja ei pääsääntöisesti suositella ketjutettavaksi, eikä missään tapauksessa, mikäli koko ketjun sähkökuorma ylittää 3,5 kW. Jatkojohdoista kannat-

Esimerkki virrankulutuksesta

Vuonna 2016 suhteellisen tehokas kokoonpano, eli 750W virtalähteellä varustettu tietokone jossa on i7 tehosuoritin (i7 4690K), neljä kiintolevyä, tehonäytönohjain (nVidia Geforce GTX980 Ti) sekä 28-tuumainen 4K näyttö kulutti aktiivisessa pelikäytössä virtaa 350W. Tällaisia koneita voisi siis pitää yhden sulakkeen takana teoriassa 10 kappaletta, mutta käytännössä kannattaa aina jakaa kuorma useammille sulakkeille.





**”PELAAJALLE
TARVITAAN NOIN
METRIN VERRAN
PÖYTÄTILAA.**

taa tarkistaa merkinnät ja toimia niiden mukaan. 16/250 tarkoittaa, että se on testattu kestäämään 16 ampeerin kuormaa alle 250V jännitteellä.

Ja kyllähän lanitkin latistuvat, jos kesken kovimman matsin talosta katoaa sähkö.

TILOJEN INTERNET-YHTEYS

Vaikka internet-yhteys ei olekaan kirjaimellisesti pakollinen laneissa, on se nykypäivänä niin tärkeä osa pelaamista (n. 90 % peleistä vaatii internetyhteyden), ettei nettiyhteyttä kannata sivuuttaa, mikäli sen hankinta ei ole kohtuuton vaikeaa. Internet-yhteyden hankkimisen yhteydessä täytyy tarkistaa, että yhteys tarjoaa riittävän määrän IP-osoitteita.

4G LTE -yhteys riittää mikäli parempaa ei ole saatavissa. ADSL-, VDSL- ja kaapeliyhteydet riittävät noin 10–16 hengen tarpeisiin hiukan riippuen yhteyden nopeudesta ja pelattavista peleistä. Nettiyhteydessä on ”nopeuden” eli kaistanleveyden (esimerkiksi 50 Mb/s) lisäksi tärkeää viive. Viive (latenssi, ping rate) on aika, jossa signaali kulkee netin läpi tietokoneelta toiselle. Vaikka nopeus olisi 100 Mb/s, mutta viive on korkea, se vaikuttaa paljon pelikokemukseen. Korkean viiveen takia pelit ”lagaavat”. Korkea viive saattaa koitua ongelmaksi mobiililaajakaistoilla kuten 3G- ja 4G-yhteyksillä. Valokuituyhteydet ovat yleensä niin nopeita, että niillä pärjää hieman isommallakin porukalla. Yhteyksistä kannattaa kysyä esimerkiksi oman organisaation tietohallinnosta ja mikrotuesta. Monesti esimerkiksi viikonloppukäytön ollessa kyseessä kuntien tietohallinto saattaa tulla helpostikin vastaan nettiyhteyksien osalta.

IP-osoitteet saattavat olla liittymässä rajattuja

Esimerkiksi kotikäyttäjien ADSL- ja 4G-yhteyksissä operaattorit (Sonera, Elisa, DNA) tarjoavat suoraan vain viisi kappaletta IP-osoitteita. Modeemeissa on kuitenkin mahdollisuus käyttää DHCP-palvelua, joka käyttää näistä osoitteista yhden, muodostaa uusia IP-numeroita tarpeellisen määrän ja jakaa ne lähiverkkoon käyttäjille.

LAN-LAITTEISTO ELI LÄHIVERKKO

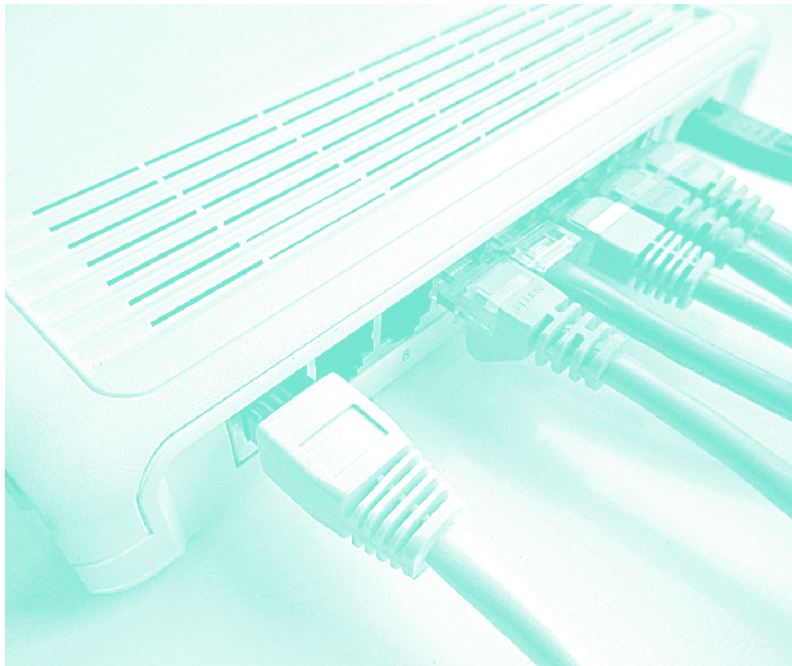
Langallinen lanilaitteisto on helpoimmillaan 8-porttinen verkkokytin, jolla yhdistetään kaikki lanikoneet toisiinsa verkkojohtojen välityksellä. Jokainen portti tarjoaa yhdelle käyttäjälle tai laitteelle yhden IP-osoitteen. Kytkimet maksavat tietotekniikan alan verkkokaupoissa halvimmillaan noin 20 euroa kappaleelta. Näitä kytkimiä voidaan ketjuttaa 4–5 kappaletta (jolloin saadaan 30 asiakaspaikkaa), jolloin tämäntyyppisten kytkimien käytännön rajat alkavat tulla vastaan. Jos tietää jo ensimmäisellä kerralla, että lanitapahtumat tulevat laajenemaan, kannattaa satsata kytkimiin hiukan enemmän (8 porttia, 1 gigabit, hintaluokka 80€ / kpl). Kymmenellä tällaisella kytkimellä saadaan 60 asiakaspaikkaa. Kaksi porttia varataan joka laitteesta ketjutukseen ja internetyhteydelle. Jokaista kytkintä kohden ketjutus vaatii yhden 3–10 metrin mittaisen verkkojohdon käytössä olevista tiloista riippuen.

Kytкимиä ja muuta laneille tarvittavaa laitteistoa kannattaa aina kysellä oman organisaation tietohallinnasta vastaavalta, jos löytyisi vaikka ylimääräisiä lainaan. Laitteiston osalta voi olla yhteydessä myös paikkakunnan ammattiopistoihin ja ammattikorkeakouluihin.

Muista tarkistaa portit

Kannattaa varmistaa, että pelien sekä pelipalveluiden, kuten Steamin, vaatimat portit ovat organisaation tarjoamassa nettiyhteydessä avoinna. Jos portit eivät ole avoinna, kyseiset pelipalvelut ja pelit eivät saa yhteyttä internetiin. Käytännössä kaikki organisaatiot ja suuret yhteisöt, joilla on nopea internetyhteys, rajoittavat verkon käyttöä ns. viihdepalveluiden osalta, jotta työhön liittyvät tärkeämmät yhteydet toimivat paremmin. Porttiohjaukset hoitaa melkein aina organisaation tai yhteisön tietohallinto, eli käyttäjän kannattaa selvittää tarvittavat portit ja ilmoittaa ne, sekä lanien ajankohta asiasta vastaavalle henkilölle. Pelipalveluiden ja pelien vaatimat portit yleensä selviävät nopeiten googlaamalla palvelun tai pelin nimeä ja sanoja "port forward" esim. "Steam port forward".

Lähiverkon lopulliseen muodostamiseen tarvitaan myös yksi RJ-45-verkkojohto jokaista tietokonetta kohden. Yleensä lanien järjestäjä ei tarjoa näitä johtoja, vaan ohjeistuksessa kerrotaan, että jokainen laneihin tulija tuo oman johdon mukanaan. Näitä johtoja myydään lähes kaikissa suurissa tavarataloissa. 3–5 metrin mittaiset johdot ovat yleensä hintaluokassa 5–25 euroa kappaleelta, riippuen pituudesta ja Cat-luokituksesta. Cat-luokitus kertoo johdon sopivuudesta yhteyden nopeuksiin. Cat5-johto riittää 1 Gb/s nopeuksiin, ja oppaan kirjoitushetkellä melkein kaikki myynnissä olevat verkkojohdot ovat luokkaa Cat5 tai parempia.



Kuva: pixabay.com

Kuvassa tyypillinen kevyeen tai kotikäyttöön tarkoitettu verkkokytkin ja sen liitäntäpaneeli. Takimmaisena näkyy virtajohto, edessä 8 kappaletta RJ-45-portteja, joista yhteen liitetään verkon tulojohto internetistä tai edellisestä kytkimestä, toiseen verkon lähtöjohto seuraavaan kytkimeen sekä loppuihin kuuteen yhteysjohto jokaisen lanittajan tietokoneelle tai konsolille.

Lanit voi järjestää myös langattomasti. Laneilla voi käyttää WLAN-verkkoja, varsinkin kannettavien tietokoneiden osalta. WLANin kanssa kannattaa muistaa, että kytkinlaitteet eivät välttämättä tue kovin montaa yhteyttä kerralla, varsinkaan alhaista viivettä vaativien pelien osalta.

STEAM

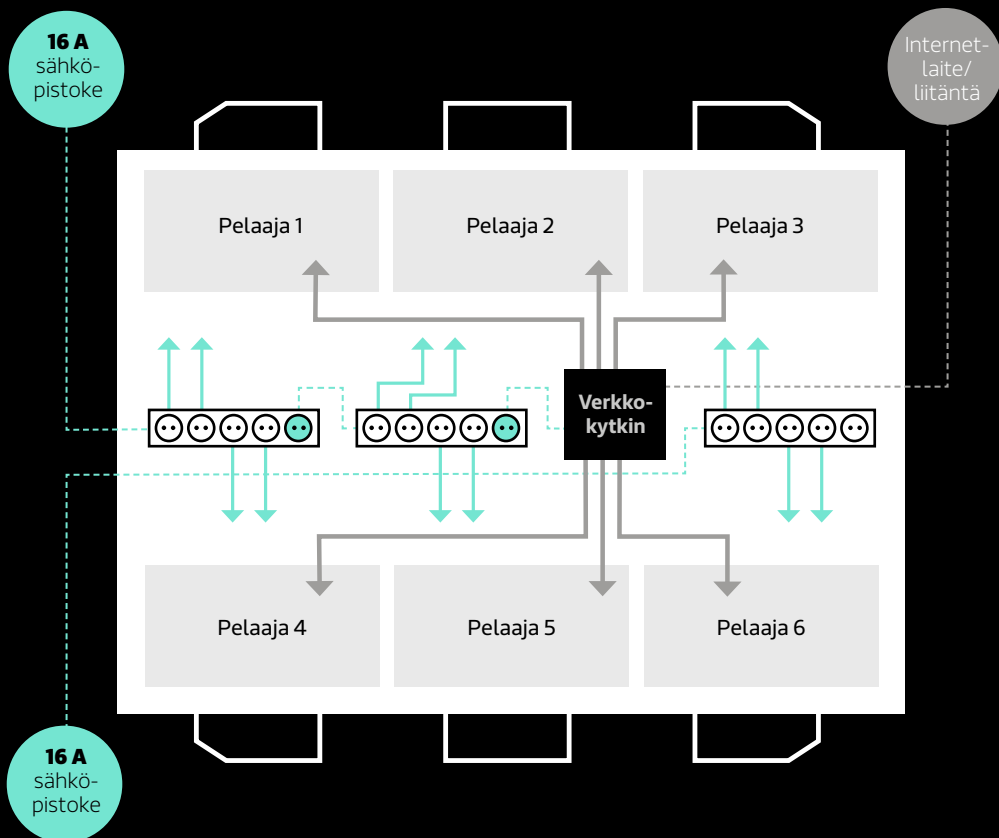
Steam on Valve Corporationin tietokonepelien jakelu-, moninpeli- ja viestintäalusta. Steam hallinnoi käyttäjän pelikirjastoa sekä toimii kauppapaikkana. Käyttäjän omistamat pelit on palvelun kautta mahdollista ladata tietokoneelle sekä pitää päivitettyinä. Steamissa on myös paljon sosiaalisia ominaisuuksia, kuten kaverilista, keskustelufoorumeita, mahdollisuus luoda omia yhteistöjä sekä tuki chat- ja äänikeskusteluun muiden pelaajien kanssa. Steam on yksi suosituimmista pelipalveluista ja monen laneille osallistuvan käyttämä ohjelma.

Ennen LAN-tapahtumaa kannattaa muistuttaa nuoria hoitamaan Steam-pelilataukset ja -päivitykset kotona ja jättää lanien nettiyhteys pelaamiseen. Varsinkin, jos nettiyhteyden kaistanleveys LAN-tapahtumassa saattaa olla rajoittava tekijä.

LAITTEISTO JA KALUSTEET 6–8 PELAAJAN LAN-TAPAHTUMALLE

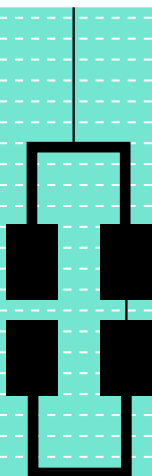
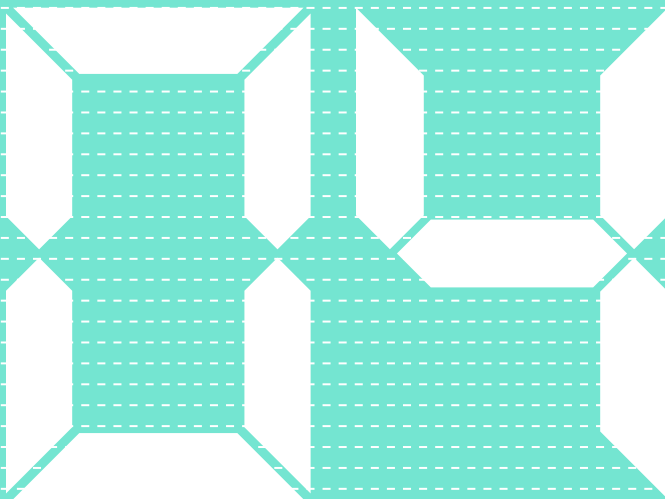
- 1 Kaksi pöytää ja 6–8 tuolia (Yksi henkilö tarvii pöytätilaa n. 50cm x 100cm)
- 2 Huone, jossa on kaksi eri sulakkeiden takana olevaa pistoketta
- 3 Vähintään neljä kappaletta 3–5 metrin mittaisia jatkoroikkia. Mitoitus siten, että yhdessä ketjussa on puolet koneista. Tähän esimerkkiin hyvä koko on neljä johtoa, joissa viisi pistoketta kussakin. Näistä muodostetaan kaksi ketjua, joista molemmista saadaan käyttövirta neljälle koneelle sekä yhdelle kytkimelle.
- 4 3–5-metrisiä RJ-45-verkkojohtoja modeemin ja kytkimien linkittämiseen
- 5 Lanittajat tarvitsevat myös 3-metrisiä RJ-45-verkkojohtoja. Yleensä lanien järjestäjä ei tarjoa näitä johtoja, vaan jokainen lanittaja tuo omat johtonsa. Usein nuorilla on kotona samannäköisiä, mutta hiukan alimitoitettuja (n. 80 cm pituisia) johtoja, joten tuota 3 metrin mittaa kannattaa painottaa laniohjeistuksessa.
- 6 Internetyhteys. Minimissään 4G LTE -yhteys, joka on jaettu yhden koneen kautta koko porukalle tai oma 4G-modeemi. Parempina vaihtoehtoina ADSL, VDSL, kaapeli ja kuituyhteydet.
- 7 8-porttinen kytkin. Kytkimiä on olemassa useita eri kokoja, joissa nettipiuhojen porttien määrä vaihtelee. Jokainen pelaaja tarvitsee yhden portin, ja jokaisesta kytkimestä kaksi porttia täytyy varata ketjuttamiseen, eli voit laskea tarvitsemasi kytkinmäärän. 8-porttiset kytkimet on havaittu koon puolesta yleensä sopiviksi, ne voi sijoittaa useimpiin tiloihin helposti eikä pelaajilla itsellään tarvi olla yli 3–5 metrin mittaisia RJ-45-verkkojohtoja.

Lanipöydät, -sähköt ja verkkokytkenät 6:lle pelaajalle



Yhden pöydän koko voi olla 180 x 90 cm. Pelipaikan leveys 90 cm. Pelipaikan syvyys 45 cm. Istuutilaa 100 cm. Tämä paketti

mahtuisi hyvin 4 x 5 m tilaan, mutta sen saa mahtumaan pienempäänkin viihtyisyydestä tinkimällä.



PARHAAT LANIT SYNTYVÄT NUORILTA NUORILLE

4.1 NUORTEN OSALLISTAMINEN LANITOIMINTAAN



Mikko Virta, nuorisotyöntekijä, Hämeenlinnan nuorisopalvelut



Tomi Keränen, työnohjaaja, Kemin nuorisotyö



usia kavereita, uusia kokemuksia ja yhdessä pelaamista. Pelaamisen ei tarvitse olla yksin kotona tietokoneen ääressä olemista tai pelkästään VOIPin (puhekommunikointiohjelmien) välityksellä tapahtuvaa sosiaalista kanssakäymistä. Parhaimmillaan pelaaminen on, kun kaveri pelaa siinä vieressä. Lanit ovat pelaajien sosiaalinen tapahtuma, jossa tutustutaan ja ystävystytään kasvokkain.

Nuorten osallisuus laneilla sekä lanien järjestämisessä on iso juttu heille itselleen. Se näkyy selvänä innokkuutena ja siinä, miten nuoret arvostavat sitä, kun heitä kuunnellaan ja he saavat itse olla mukana kiinnostavissa jutuissa, niin suunnittelemassa kuin toteuttamassakin. Nuorista on oman tekemisen myötä laneilla puhjennut kukkaan muutamia todellisia helmiä, joita ei ehkä olisi huomattu ilman vastuuttamista ja osallistamista.

Nuoret voivat olla mukana alusta pitäen lähes kaikissa lanijärjestelyissä. Suora vastuuttaminen ja pelkästään perään katsominen eivät aluksi riitä, vaan vastuullisen työntekijän pitää olla ohjaamassa ja paikalla järjestämässä, vaikka

Nuorten vastuulla voi olla esimerkiksi seuraavia asioita:

1 Alkukipinä.

Nuoret kaipaavat ajanvietettä ja erilaiset pelit ovat osa nuorten vapaa-aikaa. Nuorilla saattaa olla jo kokemusta pienten lanien järjestämisestä ja haluaisivat järjestää isomman tapahtuman.

2 Tilojen etsiminen.

Nuoret voivat miettiä sopivia paikkoja porukalla sekä olla yhteydessä tilat omistaviin tahoihin.

3 Aikuisten yhteistyökumppanien etsiminen.

Nuorilla joukkona on yhteyksiä mm. vanhempoihin, seurojen aktiiveihin, nuorisotyöntekijöihin ja koulujen opettajiin.

4 Laitteistojen lainaaminen tai hankkiminen.

Nuoret voivat tehdä pohjatyötä ja selvittää, millaisia laitteita tarvitaan ja mistä ne voisi saada.

5 Peliporukan löytäminen ja mukaan innostaminen.

Nuorten keskuudessa on tavallisesti valmiita porukoita, ja näiden ryhmien sosiaalisimmat yksilöt yleensä houkuttelevat mukaan muitakin nuoria.

6 Kilpailun tai turnauksen organisointi ja järjestäminen.

Nuoret voivat opetella pienen turnauksen järkkäämiseen tarvittavat taidot esim. netistä tietoa hakemalla ja seurojen aktiiveilta kysymällä. Samoin joku nuorista on voinut olla jo kauan mukana esim. jalkapallo- tai jääkiekkjoukkueessa, joten perustiedot turnauksien järjestämisestä voi olla jo tiedossa.

7 Itse tapahtumassa järjestäjänä toimiminen.

Tapahtumassa tarvitaan kantajia, laitteistojen kokoajia, siisteyden ylläpitäjiä, turnauksien järjestäjiä, yleispuuhamiehiä ja kannustajia. Tekemistä löytyy kaikille nuorille taidoista riippumatta.

nuoret itse ideoisivat ja toteuttaisivat tapahumaa. Tämä jo siksi, että esimerkiksi tila, jossa lanit järkätään ei ole nuorille välttämättä tuttu. Huomioida pitää myös se, että eri nuorilta voi tulla erilaisia, jopa toisiaan poissulkevia ideoita. Ohjaajan pitää siis olla valmis tekemään kompromisseja ja toimimaan nuorten välissä hyvänä suodattimena.

Oikeastaan voisi todeta, että ainoa asia, mitä alle 18-vuotias nuori ei voi laneilla tehdä, on olla virallisesti yli 18-vuotias. Tämä tarkoittaa, että nuori ei voi olla vastuussa tapahtuman turvallisuudesta tai järjestyksenpidosta, samoin useimmat tilojen ja laitteiden vuokraajat vaativat täysi-ikäisyyttä vuokrasopimuksen tekoon. Nuorten parissa työtään tekevät tulevat tässä jeesiin, ja auttavat nuoria asioissa, jotka ovat nuorille hankalampia. Työntekijän tärkein rooli on olla se turvallinen aikuinen, joka innostaa tekemään, kannustaa eteenpäin, tietää mitä tehdä kun tulee tiukka paikka ja osaa olla nuorelle yhtäaikaan vastuuntuntoinen aikuinen sekä samanhenkinen kaveri.

Usein nuorisotyöntekijän vastuulla on:

- 1** Kokonaisuuden hallinta ja organisointi. Jonkun pitää olla tietoinen kaikista yksittäisistä asioista, ettei jokin tärkeä unohdu, esimerkiksi tilojen ja laitteiden tai niistä vastaavien ulkopuolisten palveluntarjoajien sopimusten varmistaminen.
- 2** Aikataulussa pysyminen.
- 3** Virallisena järjestäjänä toimiminen ja mahdollisten lupien yms. hankkiminen sekä viranomaisyhteyksien ylläpito. Esimerkiksi palokunnan on hyvä tietää yli 50 hengen tapahtumista ja mikäli lanit ovat niin suuret, että niistä voi aiheutua liikennehäiriötä tai muuten ovat avoimet yleisölle, silloin pitäisi tehdä poliisille ilmoitus yleisötapahtumasta.
- 4** Nuorten avustaminen tiedonhaussa ja erilaisten laneihin liittyvien tehtävien opettelussa tai niiden ulkoistamisessa. Esimerkiksi peliserverin luonti ja ylläpito sekä laniverkon toimivuuden varmistamisen perusteet.

4.2 BUNKKERI-CREW LANEJA JÄRJESTÄMÄSSÄ



Mikko Virta, nuorisotyöntekijä, Hämeenlinnan nuorisopalvelut



un järjestimme ensimmäisiä laneja Hämeenlinnassa yhteistyössä seurakunnan työntekijän kanssa, me työntekijät olimme itse vetovastuussa. Koska emme tarkalleen tiedäneet, miten verkko kannattaa rakentaa, olimme yhteydessä seurakunnalle entuudestaan tuttuun it-tarvikkeiden tavarantoimittajaan. Yrityksen silloinen työntekijä oli myös mukana rakentamassa verkkoa ensimmäisillä kerroilla.

Kun lanit oli pari kertaa järjestetty, alkoi lanittajien joukosta löytyä muutamia asiasta enemmän kiinnostuneita nuoria. Siitä alkoi yhteistyö nuorten kanssa, mikä lopulta johti BunkkeriCrew nimisen ryhmän perustamiseen. Aiemmin lanit oli nimetty Bunkkeri-laneiksi, ryhmä sai siis nimensä sen mukaan.

Aluksi nuoret esittivät mielipiteitään ja toiveitaan meille nuorisotyöntekijöille. Nuoret myös osallistuivat lanien rakenteluun, aluksi vain pöytien, tuolien ja muun tarvittavan materiaalin roudaamiseen. Aika pian kuitenkin nuorista alkoi löytyä lisää osaamista, esimerkiksi ict-asentajan koulutusta käyviä nuoria. He ottivat vastuulleen tietoverkon rakentamista ja suunnittelua sekä sähköverkon suunnittelua. Tässä vaiheessa, noin vuosi ensimmäisistä nuorten kanssa yhteistyössä järjestetyistä laneista, emme enää tarvinneet lainkaan yksityisen puolen apua verkon rakentamisessa. Osaamista löytyi ryhmästämmme riittävästi. Verkon rakentaminen ei olisi vaatinut mitään erityisosaamista, mikäli laneihin käyttämässämme tilassa (seurakuntatalon monitoimisalissa) olisi ollut riittävä nettiyhteys, joka ei olisi ollut riippuvainen niin sanotusta kirkkoverkosta.

Aloimme kokoontua Bunkkeri-Crew:n kanssa säännöllisesti. Ryhmään kuului kahden nuorisotyöntekijän (toinen seurakunnasta ja toinen kunnan puolelta) lisäksi kuusi 16–18-vuotiaasta aktiivista nuorta. Meillä työntekijöillä oli alusta asti selvä visio siitä, mihin toiminnalla pyritään: aktivoidaan nuoria itseään tuottamaan itselleen ja muille nuorille mieleistään palvelua siten, että me työntekijät toimimme vain mahdollistajan roolissa omien organisaatioi-



Kuva: Tomi Krokberg

Laneja valmistelemaan ja toteuttamaan tarvitaan paljon väkeä. Henkilöt vasemmalta oikealle: Tomi Pulkkinen, Niko Rantala, Aleksi Vankka, Miro Salo, Riikka Malinen, Mico Airasvuo ja Tero Keso.

demme tukemina. Tähän ei tietenkään päädytty sormia napsauttamalla, vaan nuoria piti rohkaista ottamaan vastuuta tapahtumien suunnittelun ja toivomisen lisäksi myös itse toteuttamisesta. Se vei aikansa, mutta ensimmäinen sukupolvi bunkerit-crew:läisiä toteutti monta LAN-tapahtumaa, joista viimeisimmät alusta loppuun itse, nuorten ryhmänä. Meidän työntekijöiden rooli oli vain toimia taustalla ja mahdollistaa tapahtuma hankkimalla tarvittavat materiaalit, antamalla tilat käyttöön ja olemalla vastuussa siitä, että kaikki lopulta sujui hyvin.

Kun nuoret pääsivät vauhtiin, alkoivat lanit kiinnostaa laajemminkin. Viidakkorumpu paukkui nuorten parissa hurjasti. Jos meillä oli aluksi ollut 10–15 laneista innostunutta nuorta, joista kuusi oli itse järjestämässä tapahtumaa, oli kiinnostuneita osallistujia pian enemmän kuin me pystyimme ottamaan mukaan laneihin.

Lanien järjestäminen alkoi kiinnostaa myös uusia kävijöitä. Olimme posititiivisen ongelman edessä: mistä saada tilaa hieman suuremmalle tapahtumalle? Seurakuntatalon sali ei vetänyt 20 henkeä enempää ja yöpymismahdollisuudet olivat isolle porukalle huonot. Onneksi ratkaisu löytyi seurakunnan leirikeskuksesta.





**” NUORISTA LÖYTYYY
OSAAMISTA.**

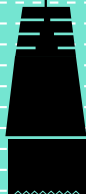
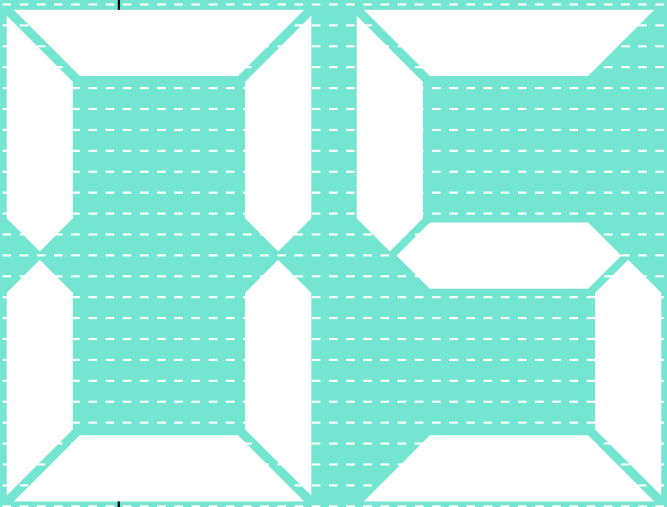
Tässä vaiheessa alusta asti mukana olleet nuoret, jotka olivat osa Bunkkeri-Crew:ta, alkoivat vetäytyä taka-alalle, kuka toiselle paikkakunnalle muuttamisen vuoksi, kuka armeijan vuoksi. Onneksi uusissa lanittajissa oli innokkaita saappaiden täyttäjiä ja vanhat crew-jäsenet opastivat nuorempiaan hyvin alkuun. Oli tapahtunut ensimmäinen sukupolvenvaihdos Bunkkeri-Crew:n toiminnassa.

Uusien crew-jäsenten myötä tuli myös uusia ideoita. Lanien koko oli kiinnostuksen ja leirikeskuksen myötä tuplaatunut, mutta leirikeskuksen nettiyhteys oli tahmea. Tätä ongelmaa pohdittiin crew-kokouksissa yhdessä nuorten kanssa. Joku ehdotti, että voisimme ottaa lan-pelaamisen lisäksi tarjolle myös lautapelejä, korttipelejä ja lisätä konsolipelaamista, jotta saisimme tarjontaa laajemmin. Aikaisemminkin laneilla oli satunnaisesti joitakin lautapelejä kokeiltu, konsoleita oli laneilla pelattu aina. Tämä ideointi muutti lanien sisällöllistä suuntaa pitkäksi aikaa siten, että aloimme puhua pelitapahtumasta, emme pelkästään LAN-tapahtumasta. Se osoittautui toimivaksi konseptiksi. Saimme lähes pelkästään positiivista palautetta osallistuvilta nuorilta, siitähän huolimatta, että aina kun pelattiin joukolla jotain peliä, joka tarvitsi vähänkään ulkoverkkoa, oli nettiyhteyden kanssa ongelmia. Tapahtumat olivat muuten niin hyvin järjestettyjä ja nuorten näköisiä, että pienet nettihuolet jäivät yksittäisiin valituksiin. Lisäksi leirikeskusmiljöö antoi aivan uudet ulottuvuudet mukavuuksiin lanittajille, kuten sängylliset huoneet, leirikeskuksen emäntien ruuat ja niin edelleen. Saunomaan ja peseytymään oli päässyt aina seurakuntatalollakin, mutta sängyt ja huoneet, joissa pystyi oikeasti välillä vähän lepäämäänkin rauhassa, olivat luksusta kaikkien mielestä.

Nyt laneja on järjestetty seurakunnan ja kaupungin nuorisotyön yhteistyöllä kohta kahdeksan vuotta Hämeenlinnassa. Takana on kolmekymmentä Bunkkeri-lan tapahtumaviikonloppua, joista arviolta 25 lania on ollut lähes kokonaan nuorten Bunkkeri-Crew:n järjestämiä. Me nuorisotyön ammattilaiset olemme siis onnistuneet melko hyvin siinä alkuperäisessä visiossamme, että nuoret järjestävät nuorille mielekästä puuhaa itseään kiinnostavan aiheen piirissä. Tottakai aina välillä on jouduttu ottamaan isompaa roolia, kuten niin sanottujen sukupolvenvaihdosten yhteydessä, mutta crew-ryhmä on aina on-

nistunut kouluttamaan uusia jäseniä vanhojen poistuvien tilalle. Tällä hetkellä on menossa kolmas sukupolvi Bunkkeri-Crew-nuoria ja vaihdos neljanteen on juuri alkamassa.

Vanhoista, alkuperäisistä crew-jäsenistä osa on myös palannut takaisin vuosien jälkeen takaisin toimintaan mukaan. Osa vain osallistumalla laneille, mutta osa myös järjestävän tahon rooliin, crew-ryhmään. Tämän ansiosta olemme voineet ottaa uusia askelia pelitoiminnassa. Olemme alkaneet kokeilla, mitä vaaditaan esports-turnausten järjestämisessä. Nuorilta löytyy tietotaitoa, jota ilman tämä ei olisi mahdollista. Tässä otamme oppia enemmänkin me nuorisotyöntekijät nuorilta. Saamme siis jotain takaisinpäin siitä, mitä ehkä itse olemme joskus näille nuorille antaneet, kun olemme mahdollistaneet heitä kiinnostavaa toimintaa. Ensimmäinen turnaus on jo järjestetty, ja siitä saamamme hyvä palaute kannusti jatkamaan. Toinen turnaus on tulossa, ja jatkossa pyrimme aktivoitumaan vielä lisää. Haaveena on saada Hämeenlinnan seudulle aktiivista esports-toimintaa, jonka avulla voimme tukea nuoria pelaajia sekä nuorten peliporukoita harrastamaan digitaalista pelitoimintaa. Tähtäimessä on tietysti myös joukkueiden valmennus ja tuomarikoulutukset suosituimmissa peleissä.



YHTEISTYÖHÖN KANNATTAA PANOSTAA

5.1 HYVÄSTÄ YHTEISTYÖSTÄ HYÖTYVÄT KAIKKI



Pasi Tuominen, suunnittelija, Verke



AN-tapahtumassa on monia erilaisia rooleja ja vastuita, joille tarvitaan tekijöitä. Samalla tavoin kuin muissakin tapahtumissa, laneissa on mahdollista jakaa vastuuta ja tekemistä tekijöiden osaamisen tai mielenkiinnon mukaan. Suunniteltaessa tapahtumaa olisikin hyvä jo aikaisessa vaiheessa miettiä yhteistyön paikat sekä kartoittaa mahdolliset yhteistyökumppanit.

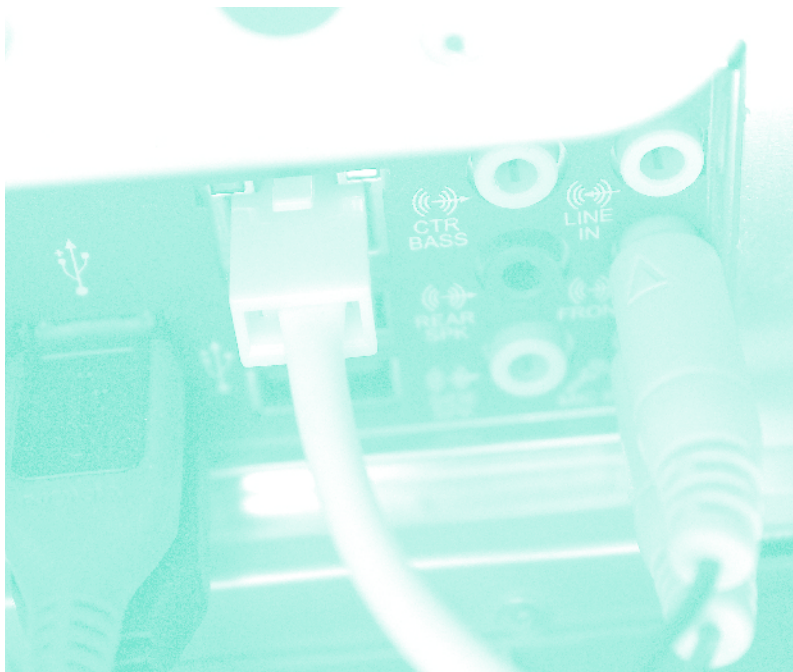
LAN-tapahtuman monimuotoisuuden, vetovoimaisuuden ja teemojen johdosta kiinnostuneita yhteistyökumppaneita löytyy yleensä paljon ja välillä yllättävistäkin tahoista. Tapahtuman koko sanelee toki yhteistyökumppanien määrää ja laatua. Pienelle, muutaman hengen tapahtumalle tekijöiden ja tuen tarve ei ole niin iso kuin isommille laneille.

Yhteistyössä toimiessa on tärkeää jakaa vastuualueet ja sopia tarkkaan jokaisen toimijan tontista. Yksi taho voi olla vastuussa tiloista ja siihen liittyvistä järjestelyistä, yksi hoitaa ohjelmaa ja sisältöä tapahtumaan, yksi rahoittaa tai

hankkii sponsoreita. Hyvän yhteistyön tunnusmerkki on, että kaikki osapuolet kokevat hyötyvänsä siitä, vaikka hyöty olisi osapuolille erilainen.

Yhteistyökumppaneiden kartoitus kannattaa aloittaa miettimällä, mitkä tahot voisivat olla kiinnostuneita ja toimivat samoista lähtökohdista kuin järjestävä taho. Nuorisotyöllisistä lähtökohdista järjestettävälle tapahtumalle on luontevaa etsiä yhteistyökumppaneita oman alueen muista nuorisotyön toimijoista. Järjestöt, kunnat ja seurakunnat tuottavat kaikki usein toimintaa tai palveluita nuorille, vieläpä samalla alueella. Mikään ei estä näitä tahoja istumaan saman pöydän ääreen suunnittelemaan yhteistä tapahtumaa. Tällä tavoin on mahdollista jakaa järjestämisen kuluja sekä työtaakkaa.

Tapahtuman näkyvyys mainostettaessa kasvaa, kun mukana on useampi taho toteuttamassa. Yhteistyön avulla on mahdollisuus tavoittaa myös uusia



Kuva: Pasi Tuominen

kohderyhmiä. Vaihtuvuutta voi tapahtua esimerkiksi nuorissa, jotka ovat tottuneet käymään seurakunnan järjestämässä nuorisotyöllisessä toiminnassa, mutta jotka hakeutuvat LAN-toiminnan kautta myös kunnan muihin nuorille suunnattujen toimintojen pariin. Tai toisin päin.

LAN-tapahtuman järjestäminen vaatii aina jonkin verran teknistä tietoutta ja osaamista. Tapahtuman koko ja sisältö määrittelevät, minkä verran ja minkälaista teknistä osaamista tarvitaan. Tekninen puoli (tietoverkot, sähköt, striimaus, palvelimet jne.) onkin monesti ulkoistettu, joko ostamalla ulkopuolelta tai toimimalla yhteistyössä asiansa osaavan kumppanin kanssa. Tekniikan puolella oivia yhteistyökumppaneita ovat jo valmiiksi laneja järjestävät ryhmät. Ammattikorkeakoulut ja yliopistot ovat hyviä paikkoja kysellä teknistä apua ja kiinnostusta yhteisten lanien järkkäämiseen. Myös paikalliset tietoverkkojen tai tietotekniikan parissa toimivat yritykset ovat varteenotettavia vaihtoehtoja.

Oman paikkakunnan yrityksiä ja muita toimijoita kannattaa kysyä rohkeasti mukaan. Yrityksen toimialan ei tarvitse liittyä tekniikkaan millään tavalla. Grillin pitäjä tai linja-autofirma saattaa innostua vaikkapa sponsoreiksi tai muuten tukemaan tapahtumaa. Tärkeintä yhteistyössä ja kontaktien solmimisessa on se, ettei kenties ensimmäisiä laneja järjestävä toimija jää asian kanssa yksin.

5.2 HÄMEENLINNA: SEURAKUNTA, KUNTA JA KIRJASTO YHTEISTYÖSSÄ



Mikko Virta, nuorisotyöntekijä, Hämeenlinnan nuorisopalvelut



ielestäni yhteistyön tukipilareita ovat tarve yhteistyöhön, henkilökemioiden toimivuus ja se, että kaikki osapuolet kokevat hyötывänsä siitä.

Kunnan ja seurakunnan yhteistyö Hämeenlinnassa lähti siitä, että kunnan nuorisotyöntekijä tuli mukaan lanien järjestäjäksi yhdessä seurakunnan nuorisotyönohjaajan kanssa. Seurakunta oli järjestänyt kerhotoimintaa tietokoneilla jo jonkin aikaa, mutta kunnalla ei tällaista toimintaa vielä ollut. Laneja järjestettäessä resurssit jakautuvat työntekijöiden

välillä tasan. Molemmista yhteisöistä mukana on työntekijä, jonka työnkuvaan sisältyy pelitoiminnan järjestäminen. Työntekijöiden roolit ovat samankaltaiset, vaikka pieniä eroja toki löytyy. Koska lanit järjestetään pääasiassa seurakunnan leirikeskuksessa, on seurakunnan panos siltä osin suurempi.

Erilaisia hankintoja tehtäessä on kustannuksia pyritty tasaamaan. Näistä esimerkkinä muun muassa tapahtumien järjestämisessä mukana olevien nuorten crew-paidat, 4G-reitittimet ja tapahtumien kilpailujen palkinnot. Molemmat työntekijät kokevat saavansa yhteistyöstä lisäpotkua omaan työhönsä. Pelitoimintaa, niin laneja kuin muutakin, on paljon helpompi ja mukavampi järjestää yhteistyökumppanin kanssa kuin yksin. Hieman erilaiset taustat nuorisotyöstä (seurakunta ja kunta) tukevat hyvin toisiaan ja antavat uusia ulottuvuuksia molempien työhön. Toinen saattaa nähdä saman asian hieman eri tavalla ja näkee mahdollisuuksia, joita toinen ei välttämättä huomaa.

Alusta asti oli selvää, että digitaalista pelitoimintaa olisi hyvä valjastaa nuorisotyöhön lanien lisäksi muutenkin. Seurakunnalla oli ollut tietokonekerho, joten jonkinlaista kokemusta asiasta oli. Lisää nostetta ajatukselle tuli nuorisotyöpäiviltä Mikkelistä vuonna 2011. Suosittelemme lämpimästi tutustumista siihen, miten muilla paikkakunnilla tehdään työtä pelien ja pelaamisen parissa ja miten eri tavoin se voi näyttäytyä.

Seurakunnalla oli olemassa kerhotila, johon pelitoimintaa oli mahdollista järjestää suhteellisen helposti vanhaa tietokonekantaa uusimalla. Kaupungin nuorisopalveluilla sen sijaan ei ollut tiloja eikä resursseja toiminnan aloittamiseksi. Nuorisopalveluissa päätettiin yrittää saada rahoitusta hankkeen avulla. Vuonna 2013 nuorisotyöntekijä esitti ensimmäisen kerran hankeavustuksen hakua, mutta vielä tuolloin vihreää valoa ei esimiesten puolelta näytetty. Syksyllä 2014 hankehakemus opetus- ja kulttuuriministeriöön kuitenkin laitettiin ja se meni läpi.

Hankehakemuksen yhteydessä pohdittiin eri vaihtoehtoja, miten ja missä toiminta aloitettaisiin. Sattumalta samoihin aikoihin kaupungin kirjastolta tuli yhteydenotto, jossa tiedusteltiin halukkuutta yhteistyöhön kansallisen pelipäivän tiimoilta. Hämeenlinnassa kirjasto on vuosittain järjestänyt pelipäivän tapahtumia, joihin olimme osallistuneet kerran aikaisemmin. Tuolloin mainositimme pelitoimintaamme nuorille ja kävijöiden oli mahdollista päästä pela-

maan pelejä sekä tulla juttelemaan niistä. Hieno hetki oli, kun seniori-ikäinen mies tuli kysymään nuorilta, miten pääsisi pelaamaan tankkipeliä. Häntä opastettiin tilin luomisessa peliin ja siinä, miten pelissä pääsee eteenpäin.

Jos paikkakunnalla pelkän nuorisotyön voimin ei pystytä järjestämään laneja, niin yhteistyökuvioita kannattaa etsiä laajemminkin. Työyhteisömme yhteisissä pohdintoissa on ilmoille joskus heitetty sitä, että pelitoimintaa voisi hyvin järjestää myös vanhuksille ja muillekin erityisryhmille. Tällä tavalla saattaa löytyä yllättäviäkin resursseja järjestää toimintaa. Tulevaisuudessa voi olla, että vanhuksille järjestetään omia laneja. Tämä tuo myös uusia näkökulmia siihen, miten voi onnistua pienilläkin paikkakunnilla luomaan resursseja pelitoimintaan: yhteistyössä esimerkiksi vanhustyön ja sosiaalityön kanssa.

Kun kirjasto päätti hakea pelitoimintaan omaa hankerahaa, joka myös myönnettiin, päätimme yhdistää nuorisopalveluiden ja kirjaston hankkeet siltä osin, että voitiin aloittaa yhteistyö digitaalisen pelitoiminnan järjestämiseksi. Kirjastolta löytyi sopiva tila, sen jälkeen sovittiin vastuista ja hankinnoista. Kirjaston pelitilan vastuu jakautuu siten, että nuorisopalvelut vastaa sisällöstä ja laitteiden toiminnasta, kirjasto kiinteistönhoidosta, verkkoyhteyksistä ja niin edelleen. Laitteita hankittiin molempien hankerahoista. Uusi pelitila liitettiin saman Bunkkeri-brändin alle, missä oli jo seurakunnan kanssa yhteistyössä järjestetyt LAN-tapahtumat sekä seurakunnan oma pelitila. Seurakunta päivitti omaa pelitilaansa samaan aikaan, kun uusi tila kirjaston kanssa yhteistyössä avattiin. Halusimme tiivistää yhteistyötä brändin avulla siten, että ei puhuttaisi seurakunnan tilasta ja kaupungin tilasta erikseen, vaan puhuttaisiin vain Bunkkeri-pelituloista ja Bunkkeri-toiminnasta. Näin toiminta olisi nimensä puolesta jo ennestään tuttua nuorille, jotka olivat olleet mukana LAN-tapahtumissa. Uutta pelitilaa kirjaston tiloihin oli mukana rakentamassa ja suunnittelemassa myös LAN-toiminnasta tuttuja nuoria, eli Bunkkeri-Crew:n jäseniä.

Laneja järjestettäessä tärkeitä yksittäisiä yhteistyöhenkilöitä ovat olleet myös kulloisenkin tilan muut työntekijät; vahtimestarit, leirikeskukseen emännät, siivoojat ja muut kiinteistöistä vastaavat tai niissä työskentelevät henkilöt. Kun lanit järjestää jossakin tietyssä tilassa, niin on hyvä huomioida tilassa normaalisti toimiva huolto-, siivous ja keittiöväki. On tärkeää, että informaatio kulkee näiden ihmisten välillä ja että kyseiset henkilöt tietävät, minkälaisista

tapahtumista on kyse ja keneen voi olla yhteydessä, mikäli tarvetta ilmenee. Lisäksi nämä henkilöt ovat usein juuri niitä, jotka tuntevat tilat kuin omat taskunsa ja voivat auttaa ongelmatilanteissa.

5.3 YLIVIESKA: MONIALAINEN YHTEISTYÖ



Maija Pihlaja, nuorisotiedottaja, Settinetti



un aloin järjestää pelitapahtumaa Ylivieskassa, ensimmäisinä yhteistyökumppaneina mieleeni tulivat nuorisotoimi, kulttuuri-toimi, Koulutuskuntayhtymän ammattioppilaitosten medialinjat sekä Centria ammattikorkeakoulun pelikoulutus. Yhteistyökuvioita syntyi kuitenkin myös muiden verkostojen ja sattumien

kautta. Yllättäen sain yhteydenottoja sellaisiltakin tahoilta, joita en ollut tullut ajatelleeksikaan, kuten esimerkiksi ammattikorkeakoulun yhteisöpedagogilinjalta ja sieltä käsin hallinnoidusta Osava-hankkeesta. Hankkeen työntekijältä taas kuulin, että 4H-yhdistys oli miettinyt pelitapahtuman tai lanien järjestämistä ja että seurakuntaakin olisi hyvä pyytää mukaan. Niinpä otin heti heihin yhteyttä. Yhteistyötahoja miettiessäni muistin myös yhden hankkeen, jonka kanssa oli aiemmin ollut puhetta mediakasvatusyhteistyöstä, ja otin yhteyttä heihin. Mietin asiaa siltä kannalta, mitkä tahot jo tavalla tai toisella toimivat peli- ja media-asioiden parissa ja kenen olemassa olevia verkostoja voisi hyödyntää eri kohderyhmiä ajatellen.

Kaikkien kanssa yhteistyö ei kuitenkaan käytännössä lähtenyt käyntiin, esimerkiksi seurakunta ei muiden kiireiden takia osallistunut palavereihin, ja siten jäi pois tapahtuman järjestelyistä. Nuorisotoimen osallisuus jäi loppujen lopuksi melko vähäiseksi aikatauluongelmien takia. Suhtautuminen oli positiivista joka suunnasta ja pidin loppuun asti ovia avoimina, jotta kaikki halukkaat saattoivat hypätä kyytiin ja uusia ideoita otettiin vastaan. Tiedotin tapaamisista ja järjestelyiden etenemisestä myös niille, jotka eivät olleet aktiivisesti mukana.

Pelitapahtuman järjestämisestä vastasi yhteistyön myötä syntynyt verkosto, jossa jokaisella toimijalla oli yhteisen tavoitteen lisäksi omia tavoitteita.

Osava-hanke järjesti aktiivisesti tapahtumaan sisältyntä pelillisyyuskoulutusta, joka oli samalla osa yhteisöpedagogiopiskelijoiden valinnaisia opintoja. 4H-yhdistykselle pelitapahtuma tarjosi mahdollisuuden oman toiminnan kehittämiseen ja eräänlaiseen imagonkohoitukseen. Ammattiopistoille tapahtuma oli pr-tilaisuus, eli he pääsivät esittelemään omaa toimintaansa nuorille. Joskin heti aluksi sovimme, että tapahtumaan ei tuoda kovin näkyvää markkinointia, vaan keskitytään opiskelijoiden tekemien pelien ja animaatioiden esittelyyn. Teknikot ja muut tapahtumavastaavat olivat mukana puhtaasti intohimosta pelaamiseen ja toivoivat osallistumisen poikivan uusia keikkoja kouluilla ja tapahtumissa. Lanivalvojaksi lupautuivat sellaiset henkilöt, jotka uteliaisuuttaan halusivat päästä kokemaan, millaista laneissa on olla. Järjestelyihin osallistuneilla oli siis hyvin monenlaisia motiiveja.

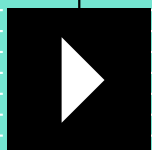
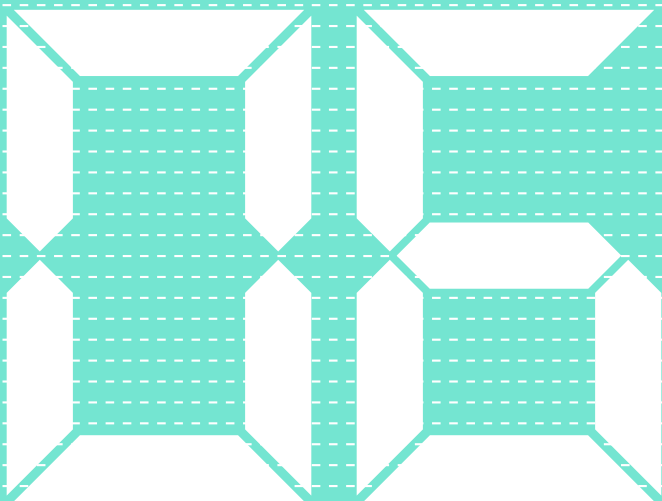
Käytännön tasolla eri yhteistyökumppanit antoivat pelitapahtumalle erilaisia resursseja. Lanien osalta työnjako oli seuraavanlainen: ammattiopisto järjesti tilat ja niihin liittyvän tekniikan sekä nettiyhteyden, 4H-yhdistys piti laneilla kioskia, lanien valvonnasta vastasivat 4H ja Valve-hanke, lanitekniikasta vastaava peliporukka järjesti myös lanien ohjelman. Pääjärjestäjä Settinetti hoiti markkinoinnin, tiedotuksen, ennakoilmoittautumiset, ihmisten vastaanottamisen ja yleiset järjestelyt sekä ennakkoon että tapahtuman aikana.

Vaikka monikaan järjestäjistä ei ollut koskaan ennen ollut mukana järjestämässä laneja, kaikki toivat siihen oman panoksensa eri osa-alueille. Näin isompikin tapahtuma tuntui kevyeltä järjestää, kun kenenkään vastuulle ei tullut liian paljon tekemistä, vaan tehtäviä jaettiin sen mukaan, mikä sujui kullakin yhteistyötahon luontevasti. Jälkeenpäin kaikki osallistujat sanoivatkin, että kokemus oli tosi mukava.



**”YHTEISTYÖ
VÄHENTÄÄ
TAAKKA.**





MEIDÄN EKAT LANIT

CASE 1: LAURITSALAN SEURAKUNTA



Janne Pehkonen, nuorisotyönohjaaja, Lappeenrannan seurakunta



len aina ollut kiinnostunut tietokonepeleistä ja myöhemmällä iällä niiden käytöstä nuorisotyössä. Joten luonnollisesti, kun pääsin töihin seurakunnan nuorisotyöhön, otin tilaisuudesta kaiken irti. Ensiksi kuulostelin, löytyykö nuorten porukasta innokkaita pelaajia. Kun niitä löytyi, aloin kehittää ajatusta pienistä laneista asiasta kiinnostuneiden nuorten kesken.

Laneihin kiinnostusta osoittaneet nuoret olivat poikia, joita näin meidän avoimissa ovissa viikoittain ja kyselin, minkälaiset lanit he haluaisivat ja mitä siellä tehtäisiin. Meille kaikille lanien järjestäminen ja niihin osallistuminen oli siinä vaiheessa aika vieras asia. Yhdessä tuumin pienellä pohdinnalla saatiin kasaan lanien perusajatus: tietokoneet, pelejä, ruokaa ja paljon pelaamista. Tämä ajatus otettiin vastaan suurella innolla ja mielenkiinnolla, koska nuorista kuulosti kivalta ajatus, että pääsisivät tekemään toistensa kanssa jotain sellaista, mitä yleensä tekevät kotona eri kaveriporukoissa. Ja jotain muuta kuin mitä olivat yleensä tottuneet seurakunnan tiloissa ja toiminnassa tekemään. Se oli jotain uutta ja raikasta.

Tästä intoutuneena pistin pyörät pyörimään ja aloin järjestää meidän ekoja laneja.

TILAT JA VERKKOYHTEYDET

Aivan aluksi työlistalla oli tilojen selvitys ja nettiyhteyden toimivuuden selvitys. Tilaksi valikoitui meidän oma nuorisotilamme, johon mahtui tarvittavat pöydät ja josta löytyi tarvittavat pistokepaikat. Nettiyhteys olikin hankalampi asia, koska kyseessä oli työpaikan verkko, jota ei ollut suunniteltu ihan tällaiseen käyttöön nopeuksien osalta. Alkuselvittelynä laitoin koneen kiinni nuorisotilasta löytyvään nettipistokkeeseen ja käytin netistä löytyvää Internet Speedtestiä yhteydenopeuden selvittämiseen. Tuloksen perusteella lähdin luottavaisin mielin viemään laneja eteenpäin.

Työyhteisössä hieman ehkä vieroksuttiin ideaa tällaisista laneista. Pelaminen ehkä nähtiin sellaisena mörkönä ja ajatuksena, että eihän se mitään nuorisotyötä ole. Mutta mitään kielteistä sanaa ei kuitenkaan vastaan tullut. Ja itseasiassa lanien aikana muutama työntekijä pyörähti nuorisotilalla katso-massa, mitä siellä oikein puuhataan ja hymyhän sieltä aivan aluksi irtosi, kun kuusi nuorta ja minä siellä pöytäringissä pelattiin kesäisenä hellepäivänä valot sammutettuina ja verhojen ollessa visusti kiinni. Myös kommenttia irtosi, että ”ihan kivaltahan tuo näyttää”.

PIENELLÄ LIIKENTEeseen

Loin videopelien jakelu- ja moninpelialusta Steamiin ryhmän, johon kutsuin näitä nuoria, jotka olivat kertoneet haluavansa osallistua laneihin. Täällä kyseisessä ryhmässä hoidin kaiken laneihin liittyvän infon ja mainostuksen, koska ajattelin, että on hyvä toimia siellä missä nuoretkin.

Heitin nuorille päivämäärästä ehdotuksia, joilla selvitettiin parhain mahdollinen viikonloppu laneille. Jo heti alkuun nuorille oli tehty selväksi, että lanit toteutettiin perjantain ja sunnuntain välillä siten, että aikataulut olivat seuraavat: perjantai klo 18–23, lauantai klo 9–23 ja sunnuntai klo 9–18. Eli yöt käytiin aina kotona nukkumassa, koska olin työntekijänä yksin, niin tuol-lainen 48 tunnin valvominen ei välttämättä olisi onnistunut. Tästä ei nuorten keskuudesta kauhean suurta valitusvirttä noussut, eli asia ymmärrettiin hyvin. Myöskin kodeissa kasvatuksellisesta näkökulmasta oltiin varmasti tyytyväisiä siitä, että nuoret saivat halutessaan kunnon yöunet.

Lopulta porukka oli kasassa ja laneille oli osallistumassa huikeat kuusi nuorta. Alkuun ajattelin, että eihän tätä kannata lähteä edes toteuttamaan, kun alkuun suunnitelmissa oli noin 12–15 henkeä. Tässä itekin olin ehkä ollut hie-
man optimistinen, että meidän noin 30 aktiivisen nuorten joukosta löytyisi niin monta tietokonepeleistä kiinnostunutta, varsinkaan kun pelaamista ei ollut tuotu aiemmin esiin. Mutta sitten ajattelin, että jostain on aloitettava ja näillä mentäisiin. Ja tästä saataisiin varmasti hyvää oppia tulevaan, mikä tukisi uusien lanien järjestämistä ja mahdollisesti aloittaisi toiminnan, joka aiheuttaisi lumipalloefektin, kun ensimmäiset osallistujat levittäisivät sanaa kylillä, että seurakunta tarjoaa tällaista toimintaa.

Nuorisotilaan mahtui juuri sopivasti tarvitsemamme määrä pöytiä lanitajien koneille ja näytöille, eli yksi pöytä per lanittaja. Toisilla oli perinteiset keskusyksiköt monine näyttöineen, kun toiset tyytyivät läppäreillä pelaamiseen. Netin kanssa koimme pieniä ongelmia, koska käytimme seurakunnan omaa verkkoa, joka oli rajoitettu niin, että yhdestä nettipistokkeesta tuli ulos 3Mb/s-nopeus, joka sitten aiheutti ongelmia, kun lähdettiin jakamaan nettiä yhdestä nettipistokkeesta kytkimen kautta useammalle koneelle. Aikaisemman Internet Speedtestin selvittelyn mukaan sain 3Mb/s-nopeuden yhdellä koneella. Ja silloin ajattelin, että kytkimen kautta tähän varmasti sitten laneissa antaa sen 3Mb/s-nopeuden jokaiselle. Toisin kuitenkin kävi. Kun laneissa sitten liitettiin kaksi konetta kytkimeen, niin nopeus olikin enää 1.5mbit/s per kone ja kolmella koneella mentiin jo 0.7Mb/s kohdilla. Nopeusongelma ratkaistiin sillä, että osalle vedettiin netti jostain toisesta nettipistokkeesta, jolloin he saivat omalle koneelleen 3Mb/s-nopeuden ja osa nuorista jakoi puhelimestaan netin omalle koneelleen. Sitten kaikki olikin valmista ja lanit pääsivät alkamaan.

MITÄ PELATTAISIIN?

Olin etukäteen vähän selvittellyt pelejä, joita lanittajat halusivat laneilla pelata ja tässä kohtaa huomasin suuren haasteen – suurin osa ehdotetuista peleistä oli K18-merkinnällä varustettuja. Ja kaikki pelaajat alaikäisiä. Tämä ei kuitenkaan muodostunut ongelmaksi, koska löysimme monia pelattavia pelejä, kiitos yhden nuoren lanittajan, joka avasi Steam-ryhmässämme keskustelun siitä,

mitä pelejä laneissa halutaan pelata. Ja että pelit mahdollisesti olisivat kaikilla ladattuina ja hankittuina jo laneille tullessa. Näitä pelejä olivat muun muassa Team Fortress 2, Robocraft ja Sid Meier's Civilization. Näistä Robocraft pääsi yllättämään erittäin positiivisesti ja lanien lopulta jokaiselta löytyi se koneeltaan. Luonnollisesti K18-pelit aiheuttivat keskustelua, että miksi sitä peliä ei nyt voida pelata, koska kotonakin saa. Tässä sitten ei auttanut muu kuin vetää selkeä linja siitä, miksi ikärajoja on noudatettava varsinkin nuorisotyössä ja hyvillä perusteluilla asiakin meni perille.

Laneihin kuuluvat usein erilaiset turnaukset tietyissä peleissä. Itse en näihin ekoihin laneihin saanut järjestettyä mitään vastaavaa aikalailla oman tietotaidon puutteesta johtuen. Olin itse tottunut nuoruudessa kaverien kanssa pidettyihin laneihin sisältävän vain pelaamista ilman sen suurempaa oheistoimintaa. Apua olisin varmaankin saanut, kun sitä olisi osannut jostain kysyä. Tuolloin en vielä tiennyt sosiaalisesta mediasta löytyviä ryhmiä, esimerkiksi Facebookin Lanit nuorisotyössä - ja Pelikasvattajien verkosto -ryhmät olisivat varmasti tarjonneet apua. Hieman keltanokkana itselläni oli enemmän halua kuin taitoa lähteä laneja toteuttamaan. Eikä paikkakunnalta löydy oikein pelaamiseen vihkiytyneitä nuorisotyöntekijöitä, joilta apua olisi voinut pyytää. Mutta kaikesta huolimatta pääajatuksena oli kokeilla, miten ne lanit toimivat.

MITÄ JÄI MIELEEN?

Lanittajilla itselläänkin oli suurempia odotuksia lanien suhteen, vaikka eivät itse olleet ennen laneille osallistuneetkaan. Suuren maailman Assemblyt ynnä muut olivat antaneet mielikuvia, mitä lanit voivat parhaimmillaan olla. Varmaan meidänkin osallistujien mielessä olisi ollut enemmän porukkaa ja koulun liikuntahallin kaltainen tila, missä monien kymmenien ellei jopa satojen näyttöjen valot loistaisivat. Myös jonkinlaista turnausta varmaankin odotettiin. Tosin jo lanittajien pieni määrä itsessään pienensi mahdollisten turnauspelien valikoimaa.

Yhtenä ajatuksena oli tehdä laneilla eräänlainen elektroninen messu tai joku sen kaltainen, koska tiesin lanittajissa olevan porukkaa, joille videoiden ja muiden teko on mieluista puuhaa. Tämä kuitenkin jäi kauniiksi ajatukseksi, koska tuntui vaikealta lähteä toteuttamaan ideaa pelailun lomassa. Tosin tämän

ajatuksen perään kyllä kyseltiin, että pitkö meidän täällä laneilla sellainen tehdä. Nyt jälkikäteen ajateltuna olisi pitänyt silloin rohkaistua ja alkaa tuumasta toimeen. Laneista kuitenkin selvittiin ihan vapaalla yhdessä pelailulla ja hauskaakin oli, niinkuin oli tarkoituskin.

Kyselin nuorilta, miten laneilla yhdessä pelaaminen erosi verrattuna siihen, että jokainen olisi pelannut yksin kotonaan. Lanit nähtiin sosiaalisena tapahtumana ja omalla tavallaan hauskemmalta tavalta pelata tietokonepelejä, koska oltiin kavereitten kanssa samoissa tiloissa, syötiin, pelattiin ja juteltiin muuten vain siinä pelailun lomassa. Hyvänä nähtiin myös se, että ylipäättänsä tällaista toimintaa kokeiltiin ja lähdettiin toteuttamaan. Ja melkein heti lanien jälkeen tuli jo kyselyä, että milloin olisi taas uudet lanit. Ajan mittaan tätä kyselyä tuli myös uusilta tyypeiltä, jotka olivat kuulleet laneista ja halusivat osallistua seuraaviin.

Lanit sujuivat kaiken kaikkiaan hyvin, alun internet-ongelmia lukuun ottamatta. Pelaajat jaksoivat pelata hyvin aamusta iltaan, yöunien turvin. Totta kai toiveena olisi ollut yhtäjaksoiset 48 tunnin lanit, mutta tällä erää niitä ei ollut mahdollista toteuttaa. Sunnuntai-illan tullessa alettiin lopetella laneja, pakata kamoja ja siivota paikkoja. Lopulta, kun pelaajat olivat lähteneet ja tilat olivat tyhjät, pystyin toteamaan vain yhden asian. Kyllä kannatti!

Näiden ekojen lanien jälkeen ollaan järjestetty kahdet lanit, joissa osallistujamäärät ovat lisääntyneet parhaimmillaan sinne kymmeneen lanittajaan. Vieläkin rajoituksena toimii tilat ja yhden työntekijän panos, joten lanit on pidetty viikonlopun mittaisina ja yöt ollaan käyty kotona nukkumassa. Tähän haetaan tulevaisuudessa ratkaisua leirikeskuksessa järjestettävillä laneilla, jossa majoituspuolikin olisi hommaan sopiva ja pyytämällä mukaan myös niitä osaavia, laneista kiinnostuneita vapaaehtoisia.

***”HYVÄ ETTÄ TÄLLAISTA
TOIMINTAA KOKEILTIIN.***





CASE 2: YLIVIESKAN GAME DAYS

 **Maija Pihlaja**, nuorisotiedottaja, Settinetti



ettinetti-nuorisotiedotuksen MobiDigi-hanke järjesti Ylivieskassa lanit, joihin osallistui noin 40 nuorta ja aikuista. Lanit olivat osa nelipäiväistä Game Days -tapahtumaa, jonka aikana nuorille, nuorisotyöntekijöille ja nuorten vanhemmille tarjottiin koulutusta ja elämyksiä sekä tietoa peleistä, pelaamisesta ja pe-
lillisyydestä. Minä, Settinetin nuorisotiedottaja, olin Game Days -tapahtuman järjestäjä ja siten myös lanien pääjärjestäjä.

Mukana lanien järjestämisessä olivat Settinetin lisäksi Centria ammatti-
korkeakoulun Osava-hanke, JEDU Ylivieskan ammattiopisto sekä Ylivieskan 4H-yhdistys. Kaikki tahot ja työntekijät olivat ensimmäistä kertaa järjestämäs-
sä LAN-tapahtumaa.

Itsekään en tiennyt etukäteen yhtään, mistä laneissa on kyse. Aloitin val-
mistautumisen siten, että kävin yksissä laneissa katsomassa, miltä tila ja toi-
minta ylipäättään näyttää ja mitä siellä on. Jotain samalla kyselinkin tekniikasta
ja muusta, mutta paljoo ei jäänyt mieleen, koska asiat olivat melko vieraita
minulle. Päätin, etten itse ota osaa mihinkään teknisiin asioihin, vaan annan
muiden huolehtia siitä puolesta. Kutsuinkin mukaan kokeneen täysi-ikäisten
laniporukan, he vastasivat lanitekniikasta ja ohjelmasta lanien aikana.

Pelitapahtuman palaverissa tuli esiin joitakin konkreettisia asioita, kuten
mitä laneissa tarvitaan: pöydät, tuolit, verkkoyhteys, kaapelit... Mutta entä
säännöt ja muu toiminta? Nuorisotyöntekijät, joilla oli enemmän kokemusta
nuorten tapahtumien järjestämisestä kuin minulla, pohtivat muun muassa sitä,
miten ehkäistään järjestyshäiriöt, pähteiden käyttö ja muut ongelmat. Minusta
tuntui kuitenkin jo ennakkoon, että lanien tyyppinen tapahtuma ei ole sen kal-
taiselle ongelmille altis. Jo siksikin, että järjestimme tapahtuman ammattiopis-
ton tiloissa. Nuoret näkevät ison vaivan, kun roudaavat koneensa paikalle ja
tulevat nimenomaan pelaamaan yhdessä. Tilanne ehkä olisi voinut olla toisen-
lainen, mikäli tapahtumapaikkana olisi ollut nuorisotalo, mihin monenlaiset

nuoret ovat tottuneet tulemaan viettämään aikaa erilaisissa mielentiloissa ja monipuolisen toiminnan merkeissä.

Pyrin kuitenkin luomaan sellaiset säännöt, joilla mahdolliset tapahtuman ”väärinkäytökset” ehkäistiin. Googletin netistä muualla järjestettyjen lanien ohjeistuksia ja löysin myös jotain keskusteluja, missä käsiteltiin ikärajoja ja muuta huomioitavaa. Sääntöjä sovellettiin joustavasti, koska paikalla oli myös täysi-ikäisiä pelaajia ja pääasia oli, että kaikilla on kivaa eikä liikaa nipoteta. Paikalla oli koko ajan myös kaksi valvojaa, mutta mielestäni täysi-ikäisten pelaajien osallistuminen tapahtumaan loi sitäkin enemmän turvallisuuden tunnetta. Mielestäni oli hyvä, että ensi kertaa laneissa olevat nuoret näkivät, miten kokeneemmat lanittajat käyttäytyvät ja toimivat. Näin tapahtumaan saatiin luontevasti myös kasvatuksellinen näkökulma.

TILAT JA TEKNIikka

Tilaksi valikoitui JEDU ammattiopiston mediapaja. Se on studiotila, jossa opiskelijat harjoittelevat lavatekniikan käyttöä ja videokuvaamista. Vapaata tilaa oli noin 100 neliötä. Tilassa oli valmiiksi paljon sähköpistokkeita, valkokangas ja projisointi sekä äänentoisto. Myös luokkatiloja oli käytettävissä, yhden niistä laitoimme lepotilaksi, johon toimme retkipatjoja liikuntasalista. Aulassa toimi 4H-yhdistyksen kiosk. Pelaajien käytössä oli myös mikroaaltouuni, jääkaappi ja kahvinkeitin.

Jokaiselle pelaajalle oli kahden hengen pulpettipöytä sekä tuoli. Pöydän koko oli juuri sopiva, pienempi ei olisi riittänyt. Pöydät aseteltiin riveihin. Rivien väliin ei jäänyt paljon tilaa, mistä tulikin vähän palautetta jälkeenpäin. Välillä pelin tuoksinassa joku huitaisi jotakuta selän takana istunutta.

Kalustaessa halusimme huomioida vähän sitäkin, että monet nuoret olivat ennakkoon ilmoittautuessaan sanoneet haluavansa kavereiden kanssa vierekkäin. Oli yksi kymmenen hengen ryhmä, joka saatiinkin kätevästi samoille vastakkaisille riveille sijoitettua. Joskin jostain tupsahti vielä yksi poika, joka halusi samaan ryhmään ja hänelle järjestettiin pöytä rivin jatkoksi.

Ammattiopiston mikrotukihenkilö järjesti verkkoyhteyden, joka toimi todella hyvin. Reitittimet ja kaapelit tulivat tekniikasta vastaavalta laniporukalta. Jatkojohtoja oli mediapajassa riittävästi. Myös ilmastointi oli riittävä, joskin

siinä täytyi etukäteen hoksata huomioida automatisoidut asetukset: normaali-asetuksilla ilmastointi menee pienemmälle viikonloppuisin.

Lanien aikana tuli eteen sellainen sähköongelma, että vikavirtasuojat laukesivat koko ajan. Koulun henkilökunnan mukaan vastaavaa ei ollut tapahtunut koskaan ennen. Jälkeenpäin pohdittiin, missä vika saattoi olla. Voiko olla esimerkiksi niin, että jos yksi laite vuotaa virtaa, vuoto moninkertaistuu, kun laitteita on paljon? Miten tällainen tilanne voitaisiin välttää? Nykyään kaikissa uusissa pistorasioissa on vikavirtasuojat ja sitä mietittiinkin, että asiasta voi tulla todellinen ongelma, jos järjestetään lanit jossain uudessa rakennuksessa.

Jälkeenpäin ajatellen lepotiloihin olisi voinut panostaa enemmänkin. Jotkut nuoret olivat yön aikana valitelleet päänsärkyä, heitä ohjeistettiin huilaamaan välillä. Olisi ehkä ollut hyvä olla särkylääkettäkin tarjolla.

KUINKA PALJON OSALLISTUJIA?

Tavoite oli, että mahdollisuuksien mukaan kaikki halukkaat pääsisivät mukaan, koska Ylivieskassa ei ollut ennen järjestetty nuorille laneja. Tilan kokoa käytiin arvioimassa kokeneemman lanijärjestäjän kanssa ja todettiin, että maksimi-osallistujamäärä on 50. Se tuntui realistiselta määrältä kaikin puolin. Tilassa oli myös tekniset edellytykset siihen, eli sähköä riittäisi koneisiin.

Ennakoilmoittautumisia tuli 40, lopullinen osallistujamäärä oli 38. Tämä määrä oli hyvä: järjestäjän kannalta hallittavissa, mutta tarpeeksi porukkaa, että voitiin pelata monia eri pelejä.

LANIEN IKÄRAJA

Olin kysellyt joiltain nuorilta laneista, joissa he olivat käyneet ja vaikutti yleiseltä, että ikärajana oli ollut 15 vuotta. Mietin, että voi olla myös nuorempia, jotka haluaisivat osallistua. Näin päädyttiin joustavaan viidentoista vuoden ikärajaan. Käytännössä näin: ikäraja on 15 vuotta, mutta jos tilaa on, nuoremmatkin pääsevät vanhempien luvalla. Tuli paljon kyselyitä, voiko osallistua jos täyttää samana vuonna 15. Sääntö muotoiltiin uusiksi: osallistua saavat tänä vuonna 15 vuotta täyttävät ja jos tilaa jää, nuoremmatkin voivat tulla.

Suurin osa osallistujista olikin 14-vuotiaita, 15- ja 16-vuotiaita oli myös ihan kivasti, 13-vuotiaita vain yksi. Monet heistä olivat elämänsä ensimmäistä



Kuva: Sami Huhtakangas

Laniluola valmiina.

kertaa laneissa. Ikärajan joustavuus oli sikälikin hyvä päätös, että näin ollen sisarukset pääsivät osallistumaan. Nuorin osallistuja oli 12-vuotias, hän tuli laneihin vanhempiensa kanssa. Täysi-ikäisiä osallistujia oli 11.

Mielestäni oli hyvä juttu, että osallistujia oli kaikenikäisiä. Näin ne nuoret, jotka olivat ensimmäistä kertaa laneissa, pääsivät oppimaan asioita aikuisilta pelaajilta. Jälkeenpäin palautteessa tosin kommentoitiin sitä, että kokeneen laniporukan olisi pitänyt aktiivisemmin kutsua kaikkia osallistumaan kisoihin ja striimaukseen. Jotkut osallistujat siis ehkä kokivat jääneensä hieman ulkopuoliseksi. Pohdimme asiaa jälleenpäin ja totesimme, että olisi ollut hyvä idea laittaa seinälle lista, jossa olisi voinut ilmoittautua kisoihin.

K18-pelien pelaaminen kiellettiin lanien säännöissä. Mutta tietysti täysi-ikäiset osallistujat saivat niitä pelata, mistä seurasi sellainen vahinko, että välillä yhtä peliä striimattiin valkokankaalle kaikkien nähtäväksi. Tämä asia olisi pitänyt selkeämmin sopia etukäteen. Että vaikka täysi-ikäiset K18-pelejä pelaisivatkin, niitä ei striimata, koska paikalla on alaikäisiä.

LANIEN KESTO

Lanien kestoa sovellettiin joustavasti huomioiden osallistujien ikäerot. Nuorten kohdalla kesto rajattiin yhteen yöhön. Paikalle sai tulla perjantai-iltana klo 18 ja viimeistään klo 12 seuraavana piti alkaa lopetella. Mietimme sitä, että jos nuoret eivät malta levätä ja syödä riittävästi yön aikana, kaksi yötä voi olla liikaa jaksamisen kannalta. Yksi yö näyttikin riittävän hyvin, monet alkoivat jo aamulla klo 9 aikaan pakkailemaan tavaroita. Yhden yön aikarajaan oli perusteluna myös se, että valvojen saaminen kahdeksi vuorokaudeksi olisi voinut olla hankalaa.

Täysi-ikäiset saivat kuitenkin olla koko viikonlopun, se oli oikeastaan kokeneemman laniporukan ehtona, että he ylipäättään viitsivät roudata tavaransa paikalle ja toimia teknikkoina. Joku esitti etukäteen kysymyksen, tuntuuko nuorista sitten epäreilulta se, että jotkut saavat jatkaa koko viikonlopun. Itse ajattelin sen niin, että alaikäiset ovat tottuneet monenlaisiin heitä koskeviin rajoituksiin ja varmasti sopeutuvat tilanteeseen. Käytäntö näyttikin sen, että he eivät olisi kaivanneetkaan toista yötä. Täysi-ikäinen lukiolaisryhmäkin oli paikalla vain yhden yön.

POISTUMISKIELTO

Nuoria koski poistumiskielto lanipaikalta. Näin haluttiin estää se, että joku voisi käyttää lanitapahtumaa keinona päästä karkaamaan yöksi pois kotoa. Ylipäättään alaikäisten päästäminen yksin ulos yöhön on huono ajatus, koska he ovat valvojen vastuulla. Nuorille kerrottiin, että jos haluaa lähteä aikaisemmin kotiin, saa toki lähteä, mutta valvojat sopivat asian vanhempien kanssa puhelimitse. Tapahtumapaikan ovet olivat lukossa ja kukaan ei myöskään päässyt taloon sisään soittamatta puhelimella valvojille.

Aikuiset sen sijaan saivat kulkea vapaasti, heidän vain tuli sopia jonkun kanssa, että varmasti pääsevät takaisin sisään. Tästä järjestelystä ei koitunut mitään ongelmaa.

ENERGIAJUOMAT JA PÄIHTEET

Energiajuomien nauttimista koskevia sääntöjä mietin etukäteen nuoriso-ohjaajien kanssa. Monet nuorisotyöntekijät olivat lähtökohtaisesti nollatoleranssin kannalla, mutta toisaalta energiajuomien nauttiminen kuuluu lanikulttuuriin

eikä ole laitonta. Minusta tuntuikin siltä, että liika nipottaminen asiassa loisi nihkeää filistä. Kuitenkin jollain tavalla energijuomien nauttimista tulisi rajoittaa ja aikuisten tulisi ottaa vastuuta asiasta.

Neuvonpitojen myötä päädyin sellaiseen ratkaisuun, että energijuomia ei kielletä, mutta niiden nauttimisessa tulee noudattaa kohtuullisuutta. Vanhempia vastuutettiin asiasta. Lupalappuun kirjattiin, että vanhempien tulee huolehtia siitä, ettei nuori tuo mukanaan liikaa energijuomia, järjestäjien vastuulla taas on se, että niitä ei tapahtumaan tule muualta. Tarkemmin määrittelemättä jäi se, mikä on liikaa, asia jätettiin vanhempien harkinnan varaan ja tapauskohtaisesti maalaisjärjellä katsottavaksi.

Kun nuoret saapuivat paikalle, jokaiselta kysyttiin, paljonko hänellä on energijuomia mukanaan. Samalla varmistettiin, että mukana on tarpeeksi evästä. Monet näyttivät eväslaukkujen sisällön tullessaan yhdessä vanhempien kanssa. Suurimmalla osalla ei ollut ollenkaan energijuomia. Ehkä noin viidellä nuorella oli 1–3 juomaa.

Tilaisuus oli päihteetön, mikä tarkoitti, että alkoholin nauttiminen kiellettiin myös aikuisilta. Aikuiset tupakoitsijat ohjeistettiin tapauskohtaisesti.

OHJELMA JA TOIMINTA

Lanien alussa pidin lyhyen tervetulopuheen, jossa kerroin tapahtumapaikkaan liittyvät asiat, poistumistiet ja yleiset ohjeet. Olin saanut hyvän vinkin, että jos pelaajille täytyy puhua jotain, kannattaa pyytää sulkemaan näytöt siksi aikaa. Kaikki kuuntelivat kiltisti, mitä sanottavaa minulla oli ja se oli mukava hetki, kun osallistujien kasvoista näki innostuksen ja hyvän mielen ja he malttamattomina kuuntelivat, mitä sanottavaa minulla oli.

Samaan aikaan kun lanit alkoivat, oli luokkatilaan järjestetty keskustelutilaisuus vanhemmille. Keskustelua veti pelialan ammattilainen. Osallistujia ei ollut paljon, mutta heillä näytti olevan mukavaa.

Paikalle tuli piipahtamaan myös pari ihkaoikeaa pelihahmoa. Panthers Tear Forge -ryhmän cosplay-harrastajat kiertelivät asut päällään pelisalissa ja kävivät myös esittäytymässä vanhemmille.

Laneista lähetettiin suora striimaus, joka näytettiin paikallisessa baaris- sa, jossa järjestettiin samaan aikaan täysi-ikäisille lautapeliturnaus ja mah-

GAME DAYS -lanien ohjeet ja säännöt

Mukaan:

- 1 Oma pelikone (näyttö, hiiri, näppäimistö + virtakaapelit)
- 2 Kuulokkeet
- 3 Verkkokaapeli, mielellään noin 5 metriä
- 4 Voit ottaa varalta jatkojohdon, mutta tapahtumapaikallakin niitä on
- 5 Tarpeeksi evästä
- 6 Vähän taskurahaa. Paikalla on 4H-yhdistyksen kiosk, mistä saa ostaa virvokkeita ja naposteltavaa.
- 7 Voit ottaa mukaan myös peiton ja tyynyn tms. lepoahtia varten

Sääntöjä:

- 1 Päihteetön
- 2 K18-pelejä ei saa pelata
- 3 Osallistuminen on ilmaista, mutta sisään pääsevät vain ennakoon ilmoittautuneet
- 5 Alaikäisellä tulee olla mukanaan huoltajan allekirjoittama lupalappu. Lapun saa ilmoittautumisen jälkeen sähköpostilla. Täysi-ikäisyys tulee todistaa.
- 6 Tapahtumapaikalta ei saa poistua
- 7 Energiajuomien nauttimisen suhteen edellytämme kohtuullisuutta eli niukkuutta. Laukut tarkistetaan ja tilanteeseen puututaan tarvittaessa.
- 8 Paikalla on valvojat, jotka huolehtivat siitä, että lanit sujuvat ilman ongelmia

dollisuus kokeilla Xbox Kinectiä. Se toi lanitapahtumaan kivan lisäsäväyksen. Tällaisilla pienillä seikoilla halusin luoda yhteisöllisyyden ilmapiiriä, saattaa peliharrastusta laajemminkin ihmisten tietoisuuteen ja tuoda sukupolvia tai ainakin ikäryhmiä lähemmäksi toisiaan.

ENNAKKOILMOITTAUTUMINEN JA PÄÄSYMAKSU

Laneihin tuli ilmoittautua ennakoon. Vain ennakoon ilmoittautuneet pääsivät sisään, jokaisen nimi tarkistettiin listalta, johon samalla kirjattiin osallistujan ikä. Etukäteen sähköpostilla lähetettiin ohjeet ja alaikäisten lupalappu.

Alun perin oli tarkoitus ottaa osallistujilta viiden euron maksu, mutta se unohtui merkitä julisteeseen ja siksi tuntuiärkevimmältä, että tapahtuma olisi sitten ilmainen. Sisäänpääsyn ehdoksi asetettiin kuitenkin se, että on ilmoittautunut ennakoon ja että alaikäisellä on mukanaan vanhempien allekirjoittama lupalappu. Se lähetettiin lanien ohjeiden kanssa sähköpostilla kaikille osallistujille etukäteen. Täysi-ikäisten tuli todistaa henkilöllisyys.

Ihmisten saapuminen oli melkoinen hässäkkä, koska kaikki tietenkin tulivat jotakuinkin samaan aikaan. Laitoin ovensuuhun pöydän, jonka ääressä istuin. Siinä keräsin lupalaput ja jututin tulijat. Olisi ollut hyvä, jos minun lisäkseni ovella olisi ollut joku toinenkin henkilö ohjaamassa lanittajat peremmälle.

LANIEN MARKKINOINTI

Laneista tiedotettiin osana nelipäiväisen Game Days -tapahtuman markkinointia. Tapahtumaa markkinoitiin somessa yhteistyökumppaneiden verkostoissa ja julisteet jaettiin kouluille, mutta ei oikeastaan muualla. Lehdistötiedote lähetettiin ja näkyvyys oli hyvä: pääjuttu alueen kunnissa ilmestyvässä Kalajokilaakso-lehdessä, parikin juttua pienemmässä paikallislehdessä ja myös Ylen radiolähetykseen haastateltiin. Laneista tiedotettiin lisäksi yläkoululla aamunavauksessa ja kaikkiin Settinetin alueen kuntien yläkouluihin ja lukioihin lähetettiin tiedote, joka jaettiin Wilmassa.

Kaikkein tehokkaimmaksi osoittautui tiedottaminen kouluille. Heti yläkoululla pidetyn aamunavauksen jälkeen alkoi tulla tiedusteluja ja ilmoittautumisia. Kun Wilmassa jaettava tiedote lähetettiin rehtoreille ja opoille, siinä mainittiin, että tapahtuma on osallistujille maksuton ja siihen ei liity kaupallisia toimijoita

tai tavoitteita. Jotkut koulut ovat tarkkoja siitä, että eivät halua mainostaa mitään kaupallista toimintaa.

VALVOJAT

Laneissa oli koko ajan paikalla kaksi valvojaa, jotka hoitivat myös kioskia. Valvojien vuorot olivat klo 18:00–00:00, 00:00–06:00 ja 06:00–12:00. Valvojille kerrottiin pelastautumiseen liittyvät seikat ja muut huolehdittavat asiat.





TERMISTÖÄ

1–100Mb/s = Yksikkö, jolla ilmoitetaan internet-yhteyden nopeus, kuinka monta megabittia siirtyy sekunnissa.

4G LTE = Langaton internetyhteys matkapuhelinverkon välityksellä, ns. mobiililaajakaista

ADSL/VDSL = Langallinen internetyhteys, toimii puhelinverkon kautta

Compo = Kilpailu, competition

Cosplay = Costume roleplay, harrastus jossa pukeudutaan erilaisiksi fiktiivisiksi hahmoiksi, kuten pelihahmoiksi

CS:GO = Counter-Strike: Global Offensive, peli

Dota 2 = Defense of the Ancients 2, peli

Esport = Elektroninen urheilu, joka on myös ammattimaista kilpaurheilua

IP-osoite = Internet Protocol -osoite, numerosarja, jota käytetään internetiin kytkettyjen laitteiden yksilöimiseen.

Kaapeli/valokuitu = Langallinen internetyhteys, toimii tv:n katseluun käytetyn kaapeliverkon tai erillisen valokuituverkon kautta

Konsoli = PlayStation, Xbox tms. pelikonsolit

Kytkin / WLAN kytkin = Laite, jolla internetyhteys jaetaan langallisesti tai langattomasti pelaajien koneisiin

Lanittaja = Nuori, joka osallistuu laneille

LoL = League of Legends, peli

PaySafe = Kortti tai koodi, jolla voi lunastaa eri palveluista ennalta määrätyn summan rahaa omalle tilille palvelussa

PC = Personal Computer, Tietokone

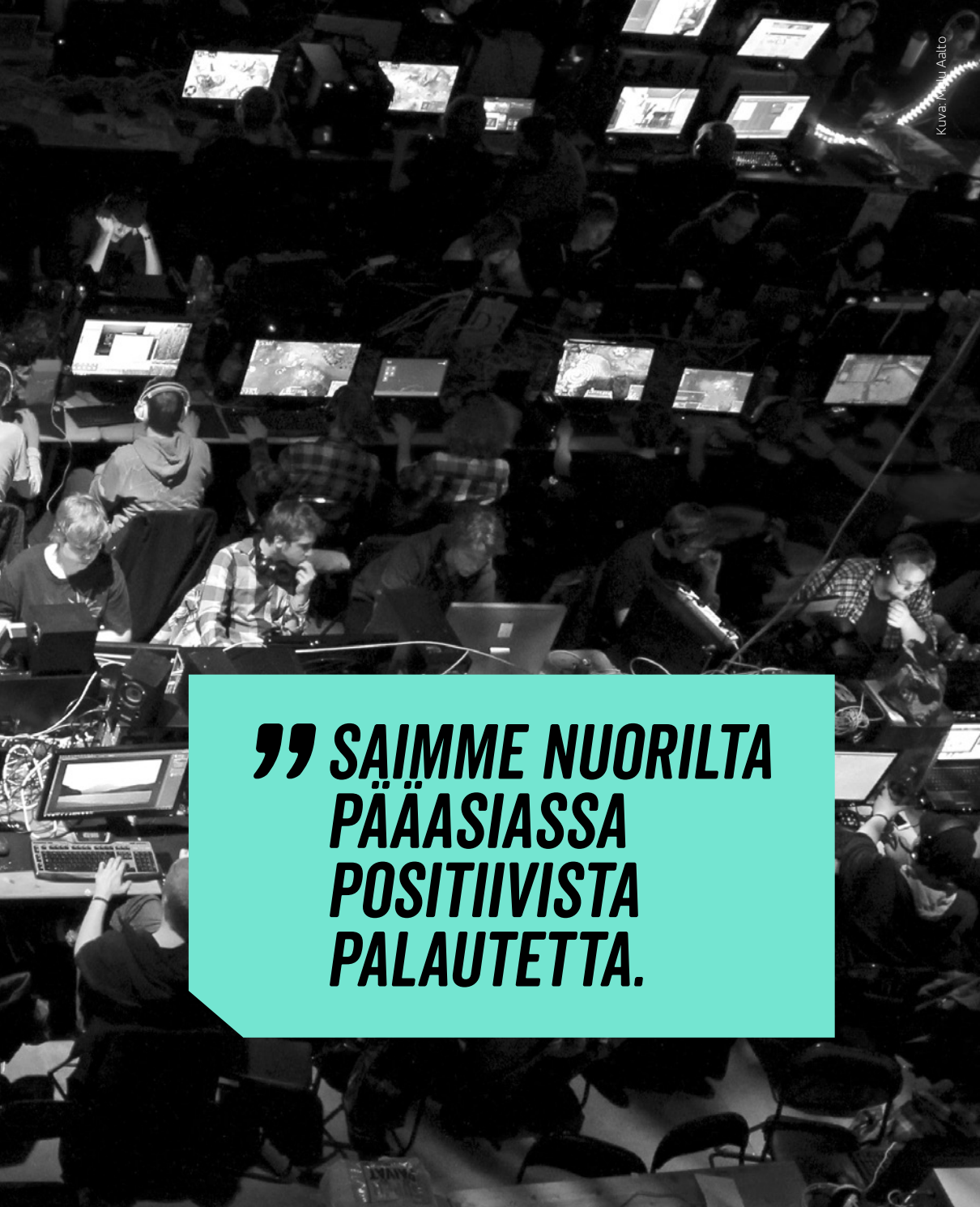
PEGI = Pan European Game Information, videopelien ikärajaluokitus-järjestelmä, joka on käytössä Suomessa”

RTS-pelit = Reaaliaikastrategia, strategiapelit

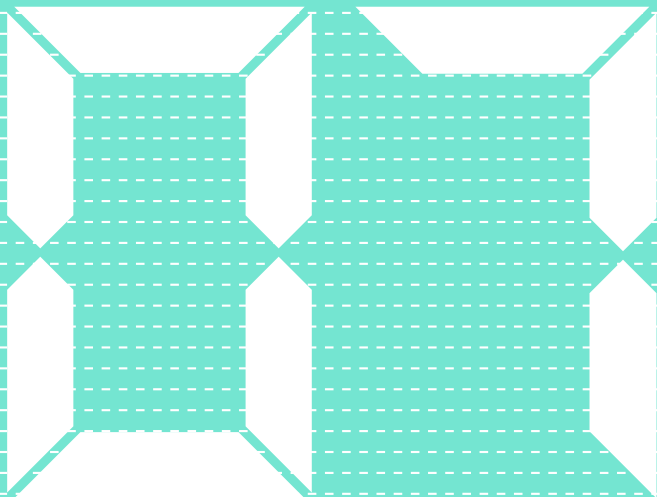
Steam, uPlay, Origin = Videopelien jakelu-, moninpeli- ja viestintäalustoja

VoIP =Voice over Internet Protocol, tekniikka, jonka avulla ääntä voidaan siirtää Internetin yli





**” SAIMME NUORILTA
PÄÄASIASSA
POSITIIVISTA
PALAUTETTA.**



ABCDEFGG ...

KIRJOITTAJAT

Lasse "Rautakannel" Saraste

Hämeenlinna-Vanajan seurakunnan nuorisotyönohjaaja. Tietoni tietokoneen sielullisesta elämästä ovat lähes nolla, mutta olen harrastanut PC-pelien pelaamista jo pitkään. Hieno kokemus oli Travian serverin voittajaryhmään (Kiven vartijat) kuuluminen ja sen myötä tietokonepelaamisen yhteisöllisyyden sekä joukkuepelaamisen tajuaminen. Pelaaminen on omien pelivuosiensa aikana tullut aikuisena salassa pidettävästä lasten leikeistä hyväksi harrastukseksi ja työksi :)

Janne "Kistna" Pehkonen

Olen 26-vuotias lappeenrantalainen sosionomiopiskelija, joka on pyörinyt seurakunnan nuorisotyössä nuorisotyönohjaajan sijaisena. Pelit ovat olleet osa omaa nuoruutta ja nykyistäkin elämää, olen pitänyt seurakunnan nuorisotyössä parit laanit ja toivottavasti vielä monet edessä. Kiinnostus ja halu pelimaailman tuomiseen nuorisotyöhön kasvavat päivä päivältä suuremmiksi.

Tomi Keränen

Olen Kemin kaupungin nuorisotyön alaisuudessa toimivan tietotekniikan ja median alan nuorten työpajan työnohjaaja nyt kuudettatoista vuotta. Työpajalla on tehty yhteistyötä nuorisotyön kanssa lanitoimintaa järjestäen käytännössä koko tämän ajan, keskimäärin kolme kertaa vuodessa. Lanien koko on vaihdellut vuosien saatossa

10–70 nuoren lukemissa ajankohtaisen lanisuosion mukaan. Toki laneja puuhattiin myös vapaa-ajalla jo ennen kuin siitä tuli osa työtä, ne vain olivat 3–6 hengen porukoita vanhempien kellareissa tai ullakoilla. Laneja olen siis järjestänyt jossain muodossa noin 25 vuoden ajan, yhteensä alkaa varmaan sadat lanit olemaan pake-tissa. Pelit ja pelaaminen ovat olleet tuttuja aina, tosin lähinnä PC-koneiden osalta, konsolia en ole omistanut ikinä. Enkä tule omistamaan. Tai ehkä joskus kuitenkin.

Timo “BlackGhoul” Liimatta

Työskentelen nuorisotyönohjaajana Nurmijärven seurakunnassa, missä työtehtäviin kuuluu muun muassa vuosittaisten JumaLAN:ien mahdollistaminen. Olen harrastanut konsoli- ja tietokonepelejä noin 25 vuotta sekä rooli- ja lautapelejä 20 vuotta. Työn puolesta laneja olen ollut järjestämässä yhdeksän vuoden ajan. Lanitoiminnan lisäksi olen pyrkinyt mahdollistamaan monimuotoista pelitoimintaa. Kiinnostus pelien käyttämiseen nuorisotyössä on suuri.

Mikko “Fimir / TenTonTurret” Virta

Työskentelen Hämeenlinnan kaupungin nuorisopalveluissa nuorisotyöntekijänä. Pelimaailma on kiinnostanut aivan pienestä asti, aina kynä+paperi+noppa-roolipeleistä digitaalisiin peleihin. Pelimaailmasta suurimman jäljen elämään on varmasti jättänyt BatMUD, jonka sosiaalisen yhteisön kautta on vuosien saatossa löytynyt hienoja uusia ystäviä. Vaikka oma pelaaminen onkin nykyään enemmän graafisten nettimoninpelien (MMO) pelaamista, tulee BatMUD aina olemaan osa omaa pelikulttuuria ja “peliminää”. Laneja olen järjestänyt kaveripiirissä pienellä porukalla jo yli 20 vuotta, ja työssäni olen saanut järjestää LAN-tapahtumia jo kohta 9 vuotta. Uusia tuulia Hämeenlinnan pelitoimintaan saatiin syksyllä 2015, kun OKM-rahoitteinen Bunkkeri-pelitilatoiminta saatiin alulle yhteistyössä Hämeenlinna-Vanajan seurakunnan sekä Hämeenlinnan kirjaston kanssa. Bunkkeri-pelitoimintaan kuuluu olennaisesti myös eSports, jota olemme nyt vuoden 2016 alusta käynnistäneet Hämeenlinnassa.

Maija Pihlaja

Olen Oulun eteläisen alueen nuorten tieto- ja neuvontapalveluiden, Settinetin, nuorisotiedottaja. Ensimmäisen kokemuksensa lanien järjestämisestä sain talvella 2016, kun Settinetti toteutti Ylivieskassa Game Days -pelitapahtuman.

Pasi “pZiuz” Tuominen

Toimin Verkessä suunnittelijana ja vastaan digitaalisesta pelitoiminnasta. Minulla on pitkä kokemus sekä nuorisotyöstä että lastensuojelusta. Aikoinaan olen ollut mukana järjestämässä useita nuorisotyöllisiä LAN-tapahtumia. Harrastan lanittamista edelleen, mutta tätä nykyä pienimuotoisia laneja kaveriporukan kesken. Käyn kyllä välillä työasioihin liittyen isommissakin tapahtumissa, harvemmin tosin enää pelaamassa. Lanittamisessa arvostan eniten tapahtumien sosiaalisia piirteitä sekä hyvää ja innostunutta henkeä.

NUORISOTYÖ LANITTAÄ

Pelit ja pelaaminen on kasvattanut vuosi vuodelta suosiotaan. Pelikulttuuri ja pelitoiminnan mahdollisuudet on nähty myös nuorisotyössä entistä paremmin. Nuorisotyö lanittaa on menetelmäopas, joka keskittyy yhteen pelikulttuurin ilmiöön, LAN-tapahtumiin. Tarkoituksena on avata LAN-tapahtumien maailmaa sekä kulttuuria lanittamisen ympärillä. Kirjassa käsitellään käytännön esimerkkien kautta, kuinka nuorisotyö voi näkyä LAN-tapahtumassa. Kokemuksia jaetaan mm. ihan ensimmäisistä järjestetyistä laneista sekä siitä, millaista on toimia nuoriso-ohjaajana keskellä nuorten pelitapahtumaa.

Opas on tarkoitettu kaikille nuorisotyötä tekeville, jotka ovat kiinnostuneita LAN-tapahtumista tai niiden hyödyntämisestä omassa toiminnassaan. Oppaan kirjoittajat ovat nuorisotyön ammattilaisia ja monet heistä ovat toteuttaneet nuorisotyöllistä LAN-toimintaa jo pitkään. Nuorisotyö lanittaa on jatkoa Verken vuonna 2014 julkaisemille oppaille Nuorisotyö blogga ja Nuorisotyö pelaa.

ISBN (NID.) 978-951-9245-31-7

ISBN (SÄHKÖINEN) 978-951-9245-32-4