



NUORISOTYÖ
PELAA

NUORISOTYÖ PELAA

Verke – Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus



Toimittaja: Heikki Lauha

Kansi ja taitto: Sofia Wilkman

MineCrafter-fontti: PurePixel

Kirja on julkaistu Creative Commons Nimeä 4.0 (CC BY 4.0) -lisenssillä.

ISBN 978-951-9245-22-5 (nid.)

ISBN 978-951-9245-23-2 (PDF)

Verke – Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus

www.verke.org

info@verke.org

Paino: Paintek Pihlajamäki Oy, Helsinki 2014



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

SISÄLLYS

Esipuhe	7
1. Johdatus digitaaliseen pelikulttuuriin nuorisotyössä	11
2. Pelit avoimessa toiminnassa	17
2.1. Pelien hyödyntäminen nuorisotalolla	17
2.2. Pelitalo-konsepti Hyvinkään Nuorisopalveluissa	21
2.3. Tyttötoiminta Helsingin Pelitalolla	27
2.4. Nuorisotilojen välinen verkkopeliliiga	30
2.5. Netari-toiminta Habbo Hotel -pelimaailmassa	35
2.6. Minecraftin hyödyntäminen nuorisotyössä	39
<i>Case 1. Tampereen seurakuntien Minecraft-toiminta</i>	39
<i>Case 2. Vamos goes Minecraft</i>	44
2.7. Steam nuorisotyön välineenä	49
3. Pelit ryhmätoiminnassa	55
3.1. Verkkoroolipeli nuorisotalon pelikerhossa	55
3.2. Nuorten pelinkehityskerho	61
3.3. Poikien peliryhmä	71
3.4. Pelitoiminta bittileirillä	74
3.5. Peliohjelmointileirit	79
4. Tapahtuma- ja turnaustoiminta	85
4.1. Oulun kaupungin turnaustoiminta	85
4.2. Porvoon nuorisopalveluiden lanit	90
4.3. eSports-toiminta nuorisotyöllisestä näkökulmasta	93
5. Digitaaliset pelit – nuorisotyön Mario vai Bowser?	97
5.1. Nuorisotyö ja ongelmapelaaminen	97
5.2. Yhdenvertaisuuden edistäminen pelitoiminnassa	102
5.3. Pelaamisen tulevaisuus	110
Kirjoittajat	117



ESIPUHE

 **Heikki Lauha**

Haluan aloittaa tunnustamalla, että en ole aktiivinen digitaalisten pelien pelaaja. Nuorena koin toki omat huuman hetkeni niin PC- kuin konsolipelienkin parissa. Ensimmäiset pelimuistoni ovat naapurin isojen poikien pelaamista pikkutuhmista Leisure Suit Larry -peleistä, EA Sports -pelisarjoista, ja tietenkin ensimmäisestä omasta pelikonsolista, Atari 5200:sta, jonka ostin isoveljeni kanssa 90-luvun alussa pihakirpputorilta. Mutta nuoruusvuosien jälkeen kosketukseni digitaaliseen pelikulttuuriin on, ajoittaisia ystävien kanssa järjestettyjä peli-iltoja lukuun ottamatta, ollut melko vähäistä.

Työn puolesta olen kuitenkin seurannut hyvin läheltä digitaaliseen pelikulttuuriin ja erityisesti pelikasvatukseen liittyvää ammatillista keskustelua. Se on hyvin intohimoista. Välillä jopa niin kiihkeää, että siinä mennään ihon alle, identiteetin ja maailmankuvan tasolle. Minusta intohimoinen keskustelu peleistä on hienoa. Se kertoo siitä, että ihmisille on aidosti merkityksellistä se, mitä he tekevät ja minkä puolesta. Se kertoo myös siitä, että digitaalinen pelikulttuuri ei ole vielä saavuttanut – yhtenä kulttuurimuotona muiden joukossa – sellaista yhteiskunnallisesti hyväksyttävää asemaa, jossa sen ei tarvitse perustella omaa olemassaoloaan ja merkitystään. Kuten Verken vuonna 2013 tekemien, nuorisotyöntekijöiden internetin käyttöä koskevien kyselyjen tuloksetkin ovat osoittaneet, paljon on vielä tehtävää myös nuorisotoimialalla niin asenteiden kuin toimintatapojen muuttamisessa, jotta digitaalisten pelien merkitys ja mahdollisuudet nuorten parissa tehtävässä työssä todella ymmärrettäisiin.

Intohimosta ja asian tärkeydestä kertoo myös se, että tämän Nuorisotyö pelaa -oppaan työstämiseen on osallistunut yhteensä 17 kirjoittajaa kymmenestä eri organisaatiosta! Oppaan tarkoitus on tarjota käytännön toimintaesimerkkien avulla näkökulmia ja työkaluja siihen, miten kuka tahansa meistä voi edistää positiivista pelikulttuuria nuorten parissa tehtävässä työssä. Osa oppaan esimerkeistä lähtee hyvin pienimuotoisista toimintamuodoista, toisissa taas kuvataan jo pidemmälle vietyjä toimintamalleja. Tarkoituksena on siis tarjota jokaiselle jotakin.

Opas on jatkoa Verken keväällä 2014 julkaisemalle Nuorisotyö bloggaamismenetelmäoppaalle sekä Pelikasvattajien verkoston vuonna 2013 tuottamalle Pelikasvattajan käsikirjalle, syventäen käsikirjan nuorisotyötä käsittelevää lukua. Jos siis haluat luoda kokonaiskuva digitaalisesta pelikulttuurista tai ymmärtää paremmin pelien ja pelillistämisen kasvatuksellista puolta (esim. ikärajat tai oppiminen peleissä), kannattaa ensin tutustua Pelikasvattajan käsikirjaan, joka löytyy osoitteesta www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf. Käsikirjan painettua versiota voi tiedustella Pelikasvattajien verkoston tai suoraan Verken kautta.

Lopuksi haluan lämpimästi kiittää koko upeaa Nuorisotyö pelaa -oppaan kirjoittajajoukkoa ja heidän taustaorganisaatioitaan: Simo Lemmetyinen ja Erkki Ukkola (Helsingin Diakonissalaitos, Vamos-palvelut), Ari Huotari, Anna-Laura Marjeta, Miika Pulkkinen, Pasi Tuominen ja Ville Tuomisto (Helsingin nuorisosiainkeskus), Mika Joensuu ja Jenni Lappalainen (Hyvinkään Nuorisopalvelut), Juha Alatalo ja Marko Tiusanen (Oulun sivistys- ja kulttuuripalvelut), Anniina Lundvall (Pelastakaa Lapset ry), Satu Valtere (Plan Suomi, Ei vihapuheelle -liike), Miika Koistinen (Porvoon nuorisopalvelut), Timi Noro (Stadin Nuorisoseurat ry), Kaapo Kosonen (Tampereen seurakunnat) sekä Tero Huttunen. Uskon, että teidän jakamienne arvokkaiden kokemusten ja peliosaamisen kautta myös monet muut nuorisotalan toimijat saavat uutta inspiraatiota digitaalisen pelitoiminnan kehittämistyöhön!



8

6

7

5

3

4

2

1

1. JOHDATUS DIGITAALISEEN PELIKULTTUURIIN NUORISOTYÖSSÄ

 **Tero Huttunen**

Nuorisotyön lyhyt historia on pitkälti kietoutunut leikkeihin ja peleihin. Millä tahansa vuosikymmenellä oletkin nuorisotyötä opiskellut, olet todennäköisesti tutustunut erilaisiin kirjoihin tai oppaisiin, joihin on listattu erilaisia leikkejä tai pelejä. Toisaalta, samankaltaisista menetelmistä esimerkiksi seikkailukasvatuksessa tai draamapedagogiassa puhutaan harjoitteina. Siinä missä esimerkiksi 1970-luvulla julkaistut leikkikirjat pohjautuvat piha- ja seuraleikkeihin, saapui viimeistään 1990-luvulla mukaan jo erilaisia tavoitteellisempia harjoitteita, joissa leikkiä tai leikkimielisyyttä käytettiin työvälineenä tarkempiin tavoitteisiin kuin esimerkiksi vain ajan viettämiseen yhdessä tai toisiin tutustumiseen.

Tältä pohjalta kasvatusalalla työskentelevät tiedostavat, että lapsen ja nuoren kasvuprosessissa leikit ja pelit ovat keskeisiä välineitä minäkuvan rakentumisessa, ympäristön ja minuuden välisten suhteiden sekä sosiaalisten normien hahmottamisessa ja erilaisten kognitiivisten taitojen kehityksessä. Psykologi Lev Vygotskyn mukaan leikki toimiikin kehityksen laboratoriona, paikkana, jossa hetkellisesti lapsi on kyvyissään ikätasoaan ylemmällä tasolla. Vygots-

ky tulkitisi, että kuvitteellisten tilanteiden kehittäminen ja kokeminen johtaa abstraktin päättelyn kehittymiseen, ja että leikki on itse asiassa parasta valmistautumista tulevaisuuteen. Samaan aikaan pelitutkimuksessa puhutaan usein maagisesta kehästä, jossa arjen keskellä leikin ja pelien avulla saavutetaan hetkeksi tila, jossa sosiaaliset normit eivät pidäkään paikkaansa ja voidaan toimia arjesta tai minäkuvasta poikkeavalla tavalla. Näissä maagisissa kehissä ja laboratorioissa on turvallista kokeilla erilaisia itseilmaisun muotoja ja oppia uutta, niin itsestä ja muista ihmisistä kuin myös ympäröivästä yhteiskunnasta. Leikeissä ja peleissä saadut kokemukset ja opit siirtyvät myös leikin tai pelin kehän ulkopuolelle, laboratoriosta käytännön arkeen.

Toimiiko tämä mekanismi nuorten kehityksessä myös digitaalisten pelien osalta? Kulttuurifilosofi Marshall McLuhanin tunnetuimpia tiivistyksiä on väite mediasta ihmisen ajattelun laajentumana, joka on jatkoa samanlaiselle välineiden käytön historialle, jonka alkulaukauksena voidaan pitää vaikkapa kivien ja keppien käyttöä ihmisen käden jatkeena. Media tekee ihmisen ajattelusta ja dialogista esimerkiksi volyymiltaan ja tavoittavuudeltaan voimakkaampaa, samaan tapaan kuin keppi teki ihmisen käden iskuvoimasta voimakkaamman. Niin hyvässä kuin myös pahassa. Kasvattajana on erittäin tärkeä ymmärtää ja hyväksyä, että digitaalinen media on itseisarvoltaan neutraali, ei hyvä eikä paha.

Digitaalinen media on siis laajentuma nykyihmisen elämässä, ja samalla tavalla kuin muutkin osa-alueet ihmisen arjessa, myös leikki ja pelit ovat saaneet laajentuman digitaaliseen ulottuvuuteen. Siten leikki ja pelaaminen, olkoon se fyysisessä tai digitaalisessa ympäristössä, on luonnollinen osa psykososiaalista kasvua tämän ajan yhteiskunnassa. Se pitää sisällään edellä kuvattua leikin ja pelin oppimispotentialit, mutta lisäksi se on väylänä digitaalisen median luonteen ja sen piirteiden omaksumiseen. Pelaamalla digitaalisia pelejä nuori oppii paremmin myös digitaalisen median vaikutuskeinoja ja -mahdollisuuksia sekä samalla ymmärtää paremmin muiden lähettämien viestien tarkoituksia ja myös itse ilmaisemaan omia ajatuksia.

Monet kokevat digitaalisten pelien lumoavan nuoria perinteisiä leikkejä ja pelejä enemmän ja yhä aikaisemmassa kehitysvaiheessa. Toisaalta pohdi-



Kuva: Pelitalo

taan, miksi juuri pelit ovat nousseet tähän asemaan. Digitaaliset pelit eroavat luonteeltaan joiltain osin muusta digitaalisesta mediasta. Siinä missä elokuva, televisio tai radio ovat mediaa, ovat pelit tai sosiaalinen media luonteeltaan enemmänkin hypermediaa. Perinteisessä mediassa kerronta on lineaarista, kun taas hypermediassa kerronta on ei-lineaarista: se alkaa jostain, mutta sillä ei ole tiettyä määrättyä loppupistettä. Tämä koskee narratiivin lisäksi myös toimintaa. Hypermediassa käyttäjä on usein samanaikaisesti kerronnan seuraaja ja sen tulevien käänteiden luoja. Tähän liittyy myös toinen keskeisenä pidetty vastapari, aktiivisuus ja passiivisuus. Perinteisessä mediassa yksilö on katsoja tai kuluttaja, kun hypermediassa hän on aktiivisempi toimija: peleissä interaktiossa pelisisältöjen kanssa sekä sisältöjen luoja, esimerkiksi valitessaan pelissä erilaisia ratkaisuvaihtoehtoja.

Tästä johtuen digitaaliset pelit kuvastavat perinteistä mediaa paremmin sen ympäröivän länsimaisen yhteiskunnan luonnetta, johon nuori on kasvamassa. Tämä yhteiskunta on digitalisoitunut ja verkottunut, ja leikkejä ja pelejä

pelataan lähinaapureiden lisäksi niin sanotun globaalin naapuruston kanssa. Aivan samaan tapaan kuin kommunikointi sosiaalisessa mediassa, sisällöt eivät koske enää vain omaa perhettä, koulukavereita, lähiötä tai valtiota, vaan laajempaa verkottunutta maailmaa. Siinä mielessä onkin hyvä, että nuoret ovat osana tätä digitaalista leikkikenttää ja ovat siellä kasvamassa, niin itsenäiseksi ja eheäksi yksilöksi kuin myös aktiiviseksi kansalaiseksi.

Nuorisotyön tehtävänä on tukea näitä samoja tavoitteita, ja sillä onkin vahvasti oma paikkansa nuorten digitaalisen pelaamisen kentässä. Digitaalinen pelikulttuuri on edelleen osittain lapsenkengissä ja siitä seuraa usein ilmiöitä tai teemoja, jotka nuorisotyössä ovat tuttuja. Esimerkkeinä näistä ilmiöistä ovat kirjoitushetkellä #gamergate-nimellä myrskyävä keskustelu pelikulttuurissa ilmenevästä eriarvoisuudesta ja syrjinnästä tai vaikkapa eSports-kulttuurissa ilmaantuneet ensimmäiset sopupelihavainnot. Näiden lisäksi peleissä tapahtuu päivittäin yksilökohtaisia kokemuksia epäoikeudenmukaisuudesta, pettymyksistä, iloista, uusista kavereista tai uuden oppimisesta. Nuori tarvitsee näiden ilmiöiden käsittelyssä peilejä ja näkökulmia, joiden tukemana tai ohjauksella muodostaa sekä ilmaista ilmiöistä oma näkemyksensä. Tämän prosessin kautta on mahdollista saada aikaan muutosta niihin pelikulttuurin ongelmakohtiin, jotka nyt enemmän nousevat yleisessä keskustelussa esille.

Monesti varsinkin nuorisotyössä sanotaan, että nuorissa on tulevaisuus. Tämä koskee myös digitaalisen pelaamisen tulevaisuutta. Yhteiskunnassa laajemminkin muutokset on usein lähtöisin uudesta sukupolvesta ja näissä muutoksissa nuorisotyö on usein ollut läheisesti mukana. Vielä kymmenen vuotta sitten valtaosa nuorisotyöstä oli erittäin kaukana digitaalisia pelejä pelaavan nuoren arjesta, mutta luettuasi tämän oppaan huomaat varmaan, että nuorisotyö on nyt paremmin läsnä myös nuorten digitaalisessa pelikulttuurissa ja se pääsee todistamaan pelikulttuurin muutoksia aitiopaikalta.

Oppaassa tuodaan esille hyviä käytäntöjä digitaalisten pelien, nuorten ja nuorisotyön kohtaamispiesteistä. Ne ovat yhtäältä erilaisten verkkopelien hyödyntämisestä pienryhmätyössä, kuten verkkoroolipelien hyödyntämisestä Munkkivuoren nuorisotalolla tai Tampereen seurakunnan Minecraft -pelipalvelimella. Toisaalta oppaassa esitellään monipuolista pelaamista samassa

nuorisotilassa niin figupelaamisen kuin Steam-peliyhteisön välityksellä Hyvinkään nuorisotoimessa.

Nuorisotilojen tiedetään ottavan myös mittaa toisistaan valtakunnan laajuisissa verkkopeliliigan turnauksissa. Turnaukset ja kilpailullinen pelaaminen ovatkin viime aikoina nostaneet suosiota, ja oppaan eSportsia käsittelevässä luvussa esitellään hiukan laajemmin, mitä kaikkea muuta elektroninen urheilu voi nuorisotyölle tarjota. Turnaukset ovat keskeisiä usein myös lan-tapahtumissa ja erilaisten pelitapahtumien järjestämisestä, muun muassa Porvoosta ja Oulusta onkin tässä oppaassa oma lukunsa.

Pelaamisen lisäksi nuorisotyössä on lähdetty hyödyntämään pelien tekemistä ja sitä käsitellään luvussa 3 nuorten pelikerhon sekä lasten ja nuorten pelinkehittämisleirin näkökulmasta. Kasvatuksellisia näkökulmia käsitellään muun muassa yhdenvertaisuuden edistämistä pelikulttuurissa Ei Vihapuheelle -liikkeen puolesta sekä sukupuolisensitiivisen tyttöjen pelitoiminnan kokemuksia Helsingin pelitalolla. Oppaan lopuksi esitetään vielä visioita tulevasta: mitä kaikkea digitaalisten pelien kentässä saattaakaan tapahtua ja miten nuorisotyö voi näitä muutoksia hyödyntää.

Käsissäsi on siis kattava paketti siitä, miten digitaalisia pelejä ja digitaalista pelaamista voidaan hyödyntää nuorisotyöllisten tavoitteiden saavuttamiseen. Voidaan myös sanoa, että käsissäsi on ensimmäinen digitaalisten pelien harjoitekirja, joka raottaa, miten digitaalisia pelejä voidaan soveltaa omassa työssä tai laajemmin koko nuorisotyön kentällä.



2. PELIT AVOIMESSA TOIMINNASSA

2.1. Pelien hyödyntäminen nuorisotalolla

 **Miika Pulkkinen**

Suomesta ei varmasti löydy montaa nuorisotaloa, jossa digitaalinen pelaaminen ei olisi jollain tapaa toimintamuotona tai vähintäänkin läsnä jossain muodossa. Pelaaminen on loistava tapa saada kon-takti nuoreen, luoda lisäsisältöä nuorisotalolle sekä kehittää nuorten keskinäistä yhteistoimintaa ja sosiaalista kanssakäymistä. Lisäksi pelaamisen ympärille on helppo rakentaa turnaus- ja pienryhmätoimintaa hyvin matalalla kynnyksellä. Laadukasta pelitoimintaa saa aikaiseksi jo yhdellä pelikonsolil-lakin, mutta jotkin nuorisotalot ovat vieneet toimintaa pidemmälle useiden konsolien ja/tai lukuisien pelitietokoneiden voimin. Tässä osiossa käydään läpi näkökulmia ja metodeja pelitoiminnan hyödyntämisessä avoimessa nuoriso-talotoiminnassa.

Pelikonsolit nuorisotaloilla

Tämä on niin sanottu perustaso pelien hyödyntämisessä. Harvassa on ne nuorisotalot, joista ei löytyisi jonkinlaista pelikonsolia. Pelikonsolit ovat mo-nelle lapselle ensimmäinen kosketus digitaalisiin peleihin. Yleisimmät peli-konsolit nuorisotaloilla ovat Sony'n Playstation-, Microsoftin Xbox- ja Ninten-don Wii- konsolit. Näille konsoleille ostetaan usein urheilupelejä (esim. Fifa- ja

Nuoret pelaamassa
NHL-peliä PlayStation
-konsolilla Helsingin
Merirastin nuorisotalolla.



Kuva: Miika Pulkkinen

NHL- pelisarjat), tasohyppelypelejä (esim. Mario, Little Big Planet ja Rayman -pelisarjat) tai laulu-/tanssi-/aktiviteettipelejä (esim. Singstar, Guitar Hero, Wii Sports tai Dance Central -pelisarjat). Usein on järkevää selvittää nuorilta, mitä pelejä he tykkäävät pelata, mutta pelejä valitessa tulee kuitenkin muistaa ikärajat ja se, että pelin tulisi olla moninpeli: mieluiten vähintään kahden pelaajan pelattava, mutta yleensä parhaiten nuorisotalolle sopii pelit, joissa voi yhtä aikaa pelata neljä pelaajaa tai kaksinpelit, joissa pelin kesto mahdollistaa pelaajien nopean kierrättämisen.

Pelaaminen avoimessa nuorisotalotoiminnassa

Pelit tuovat hyvää sisältöä avoimiin nuorten iltoihin. On suositeltavaa, että ohjaajilla on ainakin perusosaamista nuorisotalolla pelattavista peleistä, sillä tällöin ohjaajalla on mahdollisuus opastaa nuoria pelin parissa, liittyä pelaamaan nuorten kanssa tai keskustella peleistä nuorten kanssa. Pelien parissa vietetyt pelaamis- ja keskusteluhetket ovat loistava tapa saada kontakti nuoriin.

Hyvä metodi saada pelit tutuksi, on pelata työyhteisön kesken yhdessä eri pelejä vaikkapa kokouksen tai ruokatauon päätteeksi, tai vaikkapa ennen nuorisotalon aukeamista. Näin pelit tulevat tutuksi ja niiden käyttö nuorisotyössä helpottuu, mutta pelaaminen työyhteisön kesken on myös hauskaa, rentouttavaa (ainakin sitten, kun pelien alkeet on oppinut) ja ryhmyttävää.

Turnaustoiminta nuorisotalolla

Turnaukset tuovat erinomaista sisältöä vaikkapa viikonlopputoimintaan tai teemailtaan: esimerkiksi ennen televisiosta tulevaa tärkeää jalkapallomatsia voidaan iltaa viettää Fifa-turnauksen parissa. Turnauksen järjestäminen ei ole kovinkaan haastavaa ja se on samalla hyvä tapa osallistaa nuoria. Nuoret ovat usein innokkaita järjestämään turnauksia peleihin, joita he itse pelaavat. Turnauskaavioksi kelpaa yleensä ihan perinteinen pudotuspelikaavio. Netistä löytyy useita sivustoja, joiden kautta monimutkaisemmatkin turnauskaaviot saa käyttöön napin painalluksella (esim. <http://challonge.com>). Yhden illan turnausten lisäksi voidaan järjestää myös pitempiketoisia turnauksia tai liigoja, joissa pelejä pelataan vaikkapa yhtenä iltana viikossa useiden viikkojen ajan. Lisäjännitystä turnauksiin saa myös pelaamalla muita nuorisotaloja vastaan joko verkon välityksellä tai kutsumalla naapurinuorisotalon nuoret turnaukseen omalle nuorisotalolle.

Mobiilipelit nuorisotalolla

Pelaaminen on viime vuosina siirtynyt enemmän ja enemmän mobiililaitteille. Tabletin tai älypuhelimien hankkiminen ohjaajien käyttöön – ja mahdollisuuksien mukaan myös nuorten käyttöön – mahdollistaa sen, että mobiilipelaamiseen voivat ottaa osaa nuorisotalolla sekä ohjaajat että ne nuoret, joilla omaa pelaamiseen soveltuvaa mobiililaitetta ei ole. Mobiilipelien hyöty on siinä, että pelit ovat usein ilmaisia tai hyvin halpoja, joskin ne usein vaativat jossain vaiheessa lisäsisällön ostoa pelikokemuksen parantamiseksi. Tabletin tai älypuhelimien hankkimisen ohjaajille voi pelaamisen lisäksi perustella myös sillä, että sosiaalisen median käyttö ja miksei vaikkapa nuorisotalon kotisivujenkin päivitys onnistuu helposti avoimen toiminnan ohessa.

PC-pelaaminen nuorisotalolla

Ympäri Suomea on alkanut ilmaantua nuorisotaloja, jotka ovat erikoistuneet PC-pelaamiseen. Tämä tarkoittaa sitä, että tilaan on hankittu pelitietokoneita (yleensä 10 tai useampia). PC-pelaaminen mahdollistaa entistä laajemman valikoiman pelejä, sillä monet suosituimmat pelit eivät ole tarjolla konsoleille tai mobiililaitteille. PC-pelaamisen perustamiskustannukset ovat selkeästi suuremmat kuin konsoli- tai mobiilipelaamisen.

Yksi pelitietokone itsessään maksaa noin 1000 euroa ja sen lisäksi kustannuksia tulee vielä oheislaitteista (näyttö, näppäimistö, hiiri, kuulokkeet) ja peleistä. Lisäksi PC-pelaaminen vaatii tietysti tilaa ja tarpeeksi hyvän nettiyhteyden. PC-pelaamisella tavoitetaan kuitenkin se ryhmä nuoria, jotka eivät pelaakaan konsoleilla ja muutoin pelaisivat kotona. Tämä osa pelitoimintaa tavoittaa hyvin nekin nuoret, joilla on pelaamiseen soveltuva tietokone kotonaan, sillä harvoin pääsee samaan tilaan pelaamaan kavereiden kanssa yhdessä. Puhumattakaan tietysti siitä, että kaikilla ei ole mahdollisuutta hankkia pelaamiseen soveltuvaa tietokonetta kotiin, ja siten nuorisotalo voi olla ainut paikka harrastamiseen.

Nuorten suosimat tietokonepelit ovat hyvin usein joukkuepelejä, ja siten onkin helppo järjestää toimintaa, johon pääsee kerrallaan pelaamaan – tietokoneiden määrästä riippuen – iso joukko nuoria. Joukkuepelithän ovat parhaimmillaan juurikin kavereiden kanssa pelattuna, joten tietokoneilla ryhmätoiminnan järjestäminen hoituu melkein pä itsestään. Useat nuorten suosimat pelit ovat ilmaisia, joten sisältöä tietokoneilla on helppo luoda ilman jatkuvaa pelien ostamista. Hyviä esimerkkejä suosituista ja ilmaisista joukkuepeleistä ovat MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) -pelit, League of Legends ja Dota 2.

2.2. Pelitalo-konsepti Hyvinkään Nuorisopalveluissa

 **Mika Joensuu**

Hyvinkään kaupungin Nuorisopalveluissa erilaisten pelien ja niihin liittyvän kulttuurin hyödyntämisestä on tullut viime vuosina merkittävä osa nuorille tarjottavia palveluita. Nuorisotalo Sillassa käynnistyi syksyllä 2012 opetus- ja kulttuuriministeriön hankeavustuksella Hyvinkään Pelitalo, jossa nuorten käytössä on kymmenen pelikäyttöön sopivaa tietokonetta, laitekohtaiset Steam-tunnukset sekä niihin valmiiksi asennettuja pelejä. Ensimmäisestä Pelitalo-hankkeesta (viralliselta nimeltään "Nuorisopalveluiden nuorisotyöllinen peli-, tietokonekeskus- ja verkkotoimintahanke"; ymmärrätte varmaan, miksi puhutaan mieluummin Pelitalo-hankkeesta) lähtien toimintaa on pyritty kehittämään käytännön työn kautta sekä jatko-hankerahoituksen että kaupungin oman rahoituksen turvin.

Hyvinkäällä toteutetaan aktiivisesti monia nuorisotyön muotoja ja esimerkiksi verkkonuorisotyötä ollaan oltu kehittämässä sekä paikallisesti että valtakunnallisesti. Siitä huolimatta Pelitalo-toiminta on yllättänyt niin erilaisilla mahdollisuuksillaan kuin eroavaisuuksillaan ja yhtymäkohdillaan muuhun nuorten ohjaamiseen verrattuna. Toimintaa on pyritty viemään jatkuvasti eteenpäin, mutta toiminnan uutuuden vuoksi toimintaa on ajoittain kehitetty yrityksen ja erehdyksen kautta. Pelitalosta on kuitenkin parissa vuodessa tullut yksi Nuorisopalveluiden eniten nuoria tavoittavista toiminnoista.

Pelitalo osana nuorisotaloa

Yksi suurimmista Pelitalo-toimintaan liittyvistä haasteista on ollut (ehkä jopa yllättäen) toiminnan tapahtuminen nuorisotalolla. Nuorisotaloille ei aina nimestään huolimatta ole nuorten helppo tulla. Nuorilla saattaa olla talosta negatiivisia mielikuvia, esimerkiksi liittyen siihen, keitä muita nuoria talolla

käy. Pelitalo-toiminnassa on kuitenkin ollut tarkoitus tavoittaa juuri sellaisia nuoria, jotka eivät Nuorisopalveluiden muuhun toimintaan ole osallistuneet. Silti, vaikka nuorilla olisi kiinnostusta osallistua toimintaan, nuorisotalon kuvitteellinen kynnyks on saattanut olla heille korkea ylittää.

Kevääseen 2014 asti Pelitalon tietokoneet sijaitsivat fyysisesti nuorisotalon alakerran salissa. Peli-iltojen aikana nuorisotaloa ei siten voitu pitää auki tavallisina nuorten iltojen eli ”avoimien” aikaan. Nuorisotalon avoimessa toiminnassa käyvien nuorten ja Pelitalon nuorten välille alkoi syntyä ristiriitoja, kun muut nuoret kokivat Pelitalon vievän heiltä nuorisotaloiltoja. Pelitalolle alkoi toiminnan alkuvaiheessa tulla paljon avointen kävijöitä, jotka kuitenkin halusivat muuttaa Pelitalo-illat tavallisiksi nuorisotaloilloiksi: he halusivat pelata biljardia, katsoa Salattuja Elämiä ja vain viettää aikaansa muiden nuorten kanssa. Pelaaminen ei kävijöitä kiinnostanut, ja osalla kävijöistä asenne pelaajia kohtaan oli erittäin negatiivista.

Osalle Pelitalolla käyvistä nuorista muiden nuorten kanssa käytävä kampaipailu tilasta nosti osallistumiskynnyksen jälleen niin korkeaksi, että he lopettivat toiminnassa käymisen. Syyskaudelle 2014 tiloja kuitenkin järjestettiin uudelleen ja Pelitalon tietokoneet saivat erillisen huoneen, ”Konehuoneen”. Vaikka varsinainen Pelitalo-ilta pidetään erillisenä iltana kuin avoin nuortenilta, on tietokoneiden käyttö nyt mahdollista samanaikaisesti muun toiminnan kanssa. Avointen nuoretkin pääsevät vapaasti pelaamaan koneilla perjantai-iltaisina, ja muiden avointen iltojen aikana nuorten ryhmät voivat käyttää tilaa sopimalla asiasta etukäteen.

Pelitalo on onnistunut tavoittamaan hyvin nuoria. Toiminta on kuitenkin kiinnostanut huomattavasti enemmän poikia kuin tyttöjä: tyttöjä toiminnassa on käynyt vain muutamia. Parhaimmillaan toimintaan on osallistunut yli 60 nuorta illassa. Koska tietokoneita on käytössä vain kymmenen, on niille tehty 45 minuutin mittaiset käyttövuorot, jotta mahdollisimman moni nuorista pystyisi käyttämään tietokoneita. Koneiden suhteen enempiä kävijöitä ei voida toiminnassa edes palvella yhden illan aikana, sillä kuudella 45 minuutin vuorolla on kymmenellä koneella yhteensä 60 yksittäistä konevuoroa. Nuorten on kuitenkin haluttu viihtyvän tilassa myös omaa vuoroaan odottaessa sekä



Kuva: Mika Joensuu

Hyvinkään Nuorisopalveluiden Pelitalolla pelataan tietokone- ja konsolipelien lisäksi myös lauta-, kortti- ja miniatyyripelejä.

sen jälkeen, minkä edistämiseksi on toiminassa lisätty muita yhdessä tapahtuvia, pelitoimintaan liittyviä asioita, kuten lauta-, miniatyyri- ja korttipelien pelaamista.

Eri peligenret saman katon alla

Pelitalolla järjestetään tietokone- ja konsolipelien lisäksi myös muuta pelaamiseen liittyvää toimintaa. Tiloissa on iltojen aikana pelattu mm. Runequest -pöytäroolipeliä, Magic the Gathering ja Pokémon -keräilykorttipelejä, erilaisia lautapelejä sekä miniatyyripelejä (mm. Warhammer).

Eri peligenrejen yhteen kokoamisessa on monia hyviä puolia. Kun samoissa tiloissa ja samanaikaisesti tapahtuu monenlaista toimintaa, luodaan kaikille nuorille luonteva tilaisuus tutustua myös muihin harrastuksiin. Muiden pelien näkeminen ja sivustaseuraaminen madaltaa kynnystä lähteä myös kokeilemaan niitä, jolloin eri pelien harrastajat pääsevät sekä esittelemään pelejä muille nuorille että mahdollisesti rekrytoimaan väkeä aloittamaan uutta harrastusta. Kun Nuorisopalvelut huolehtivat, että tiloista löytyy esimerkiksi

peleihin tarvittavia MtG-pelikortteja, Warhammer-miniatyyrejä ja monipuo-
lisesti erilaisia lautapelejä, ei pelaamiseen mukaan lähteminen vaadi nuorilta
niin suurta sitoutumista kuin omien välineiden hankkiminen vaatisi.

Kaikki Pelitalolle tulevat ja tietokonepelaamisesta kiinnostuneet nuoret ei-
vät toki ole kiinnostuneet näistä peleistä. Monet muiden peligenrejen harras-
tajat pelaavat kuitenkin myös tietokonepelejä, joko yleisesti tai samaan aihe-
piiriin liittyen. Tietokonepelit voidaankin nähdä tässä suhteessa suurempana
nuoria yhdistävänä teemana, joka yhdistää alleen muiden nuorisokulttuurien
edustajia.

Nuorten pelaamisen käsitteleminen tai näkeminen vain tietynlaisena toi-
mintana onkin karkeaa yleistämistä, sillä muiden nuorisokulttuurien tapaan
pelaaminen ilmenee nuorten keskuudessa monimuotoisesti. Toiset haluavat
sitoutua, toiset vain kevyttä viihdettä, toisia kiinnostaa toiminta, toisia stra-
teginen suunnittelu. Erilaisten lauta-, kortti- ja miniatyyripelien kautta voi-
daan tarjota erilaisiin nuorten kiinnostuksiin liittyvää pelaamista, joista nuoret
voivat valita itseään kiinnostavimpia kokeiltavaksi. Esimerkiksi kansakuntien
kehittämiseen perustuvia Civilization-tietokonepelejä pelaavat nuoret voivat
kiinnostua samaan aihealueeseen liittyvistä lautapeleistä, kuten Dominionis-
ta tai Age of Wondersista. Starcraft- ja Warcraft -toimintastrategioita pelaavat
voivat puolestaan kiinnostua Warhammer- ja Warhammer 40000 -minia-
tyyripeleistä, ja tietokoneroolipelejä (kuten World of Warcraft) pelaavat voivat
kiinnostua muista roolipeleistä, tai vaikka roolipeli maailmaa parodioivasta
Munchkin-korttipelistä.

Nuorten ryhmät osana Pelitaloa ja niiden tukeminen

Nuorisotyön ei ole tarkoitus olla vain nuorille järjestettävää toimintaa, vaan
myös nuorten omaehtoisen toiminnan tukemista. Vaikka aktiivisimmat
nuorten harrastajaryhmät saattavat olla valmiita käynnistämään esimerkiksi
rekisteröitynyttä yhdistystoimintaa, suurempi osa nuorista haluaisi mahdol-
lisuuksia matalamman kynnyksen osallistumiselle. Hyvänä keinona tällaisten
nuorten aktivointiin on nuorten omien toimintaryhmien tukeminen esimer-
kiksi tarjoamalla myös rekisteröitymättömille ryhmille tukea: mahdollisuuden

käyttää nuorisotalon tiloja, välineitä tai varastoja, tukea mainontaan ja suunnitteluun tai muuta vastaavaa.

Hyvinkään Pelitalolla nuorten omaehtoista toimintaa mahdollistetaan pääasiassa kahdella tavalla. Pelitalon tiloissa käy aktiivisia pelaavien nuorten ryhmiä, jotka kokoontuvat pelaamaan esimerkiksi League of Legendsia tai Minecraftia sovittuina vuoroina. Nuoret ottavat toiminnasta itse vastuuta ja samalla tietokoneille on saatu käyttöä myös niille päiviille, kun varsinaista ohjattua Pelitalo-toimintaa ei ole järjestetty. Pelitalon ryhmät ovat toimineet hyvin ja nuoret ovat huolehtineet yhdessä sovittujen sääntöjen noudattamisesta. Lisäksi nuorisotyön näkökulmasta on toimintaa tukemalla onnistuttu aktivoida nuorten ryhmiä, jotka sekä mahdollistavat nuorten yhdessä tapahtuvaa sosiaalista toimintaa ja samalla toimintaan osallistuvien nuorten henkilökoh- taisten taitojen (onpa kyse toiminnan organisoinnista tai peleihin liittyvästä oppimisesta) kehittymisen.

Toisena toimintatapana on ollut muiden kuin tietokonepeleihin liittyvi- en nuorten ryhmien kokoaminen mukaan Pelitalo-iltoihin. Haasteena tässä on ollut löytää sellaisia nuorten ryhmiä, jotka aiemmin ovat toimineet itse- näisesti tai esimerkiksi kokoontuneet vain kahviloissa tai kotonaan. Verkkoa hyödyntämällä on tiloihin saatu mukaan esimerkiksi Pokémon-korttipelaajia (Suomen Pokémon-foorumilta) ja Warhammer-pelaajia (miniatyyripelaajien Sotavasara.net -foorumilta) käymällä suoraan näissä harrastusfoorumeissa lähettämässä viestejä mahdollisuuksista kokoontua Pelitalolla. Etsivän nuorisotyön hengessä on menty nuorten luo, ei vain odotettu, että löytävätkö he itse mukaan toimintaan.

Lopputuloksena ja näiden toimien kautta Hyvinkäällä toimii nykyään maa- nantai-iltaisain Pelitalo, jossa eri peligenrejen nuoret harrastajat tapaavat toi- siaan viikoittain, luovat toiminnan sisällä aktiivisesti omaehtoista toimintaa sekä vanhempien nuorten osalta opastavat nuorempiaan eri peleihin liittyen. Pelitoiminta onkin osoittautunut erinomaiseksi välineeksi tehdä nuorisotyötä, monella tasolla yhdellä välineellä.



2.3. Tyttötoiminta Helsingin Pelitalolla

 **Anna-Laura Marjeta**

Helsingin nuorisoasiainkeskuksen Pelitalolla käy viikoittain keskimäärin 300 nuorta harrastamassa digitaalisen viihdepelaamisen kulttuureita. Säännölliseen viikko-ohjelmaan kuuluu pelinkehitystoimintaa, suljettua pienryhmätoimintaa, nuorten itseohjautuvaa ryhmätoimintaa ja avoimia peli-iltoja. Tämän lisäksi Pelitalo osallistuu useisiin pelitapahtumiin, koordinoi nuorten peliselostajien ryhmää ja järjestää leirejä. Pelitalon kävijöistä yli 90% on poikia. Erityisesti pelinkehityksen sekä pelitapahtumatoimintaan on osallistunut myös yksittäisiä tyttöjä. Pelitalolla on toiminut myös tyttötuomariryhmä, joka on järjestänyt ja tuomaroinut Assembly-tapahtumassa harrastetunauksia. Pelitalon laajaa toimintakokonaisuutta tarkastellessa on kuitenkin huomattava, että vain muutamia tyttöjä on onnistuttu houkuttelemaan mukaan säännölliseen toimintaan.

Syksyllä 2013 Pelitalolla päätettiin kiinnittää erityistä huomiota tyttöjen peliharrastukseen liittyvien tarpeiden kartoittamiseen. Vuoden aikana Pelitalolla järjestettiin useita tempauksia, jotka oli suunnattu erityisesti digitaalisesta pelaamisesta ja siihen liittyvistä johdannaiskulttuureista (kuten roolipelaamisesta, graafisesta suunnittelusta, pelitapahtumien järjestämisestä tai peliaiheisista blogeista) kiinnostuneille tytöille. Syksyllä järjestetyissä tyttöjen pelipäivissä oli tarkoituksena viestittää, että Pelitalon tilat, tarpeistot ja ohjaajaresurssit ovat myös tyttöpelaajien käytettävissä. Pelipäivinä yhteistyökumppanit (esimerkiksi Nörttitytöt ry, Seul ry, ja TanSSIPelaajat ry) tulivat pitämään Pelitalolle erilaisia pelipisteitä, joissa nuoret saivat kokeilla pelejä osaavan ohjauksen turvin. Samalla he tutustuivat toisiinsa ja naispuolisiin aktiivisesti pelaamista harrastaviin esikuihin. Lisäksi pelipäivään kuului keskusteluhetkiä, joiden aikana kävijöiltä kerättiin ideoita ja palautetta Pelitalon toiminnan kehittämiseksi.

Kahden erikseen järjestetyn peli-illan aikana Pelitalolla kävi kolmisenkymmentä uutta pelaamisesta kiinnostunutta tyttöä. Tytöt esittivät seuraavanlaisia kommentteja Pelitalon toimintaan liittyen: Tilat, Pelitalon nettisivut ja pelivai-koima koettiin pojille suunnatuksi. Pelitalon toimintaa koskevat tiedotteet eivät olleet aiemmin tavoittaneet tyttöjä, minkä tytöt kokivat harmilliseksi, sillä he piti-vät Pelitalon tiloja ja resursseja kiinnostavina. Tytöt myös toivoivat, että Pelitalolla järjestettäisiin miittejä eli tapaamisia samoista peleistä pitävälle nuorille (esim. Sims, Pokemon ja Animal crossing). Pelipäivässä mukana olleista nuorista koot-tiinkin ryhmä, joka lähti nuoriso-ohjaajan tukemana suunnittelemaan Pokemon ja Animal crossing-miittiä. Tapahtuma järjestettiin myöhemmin syksyllä ja se keräsi kertaluontoisesti Pelitalolle kymmeniä kyseisiä pelejä harrastavia pelaajia.

Toisaalta tyttöjen peli-illoissa kävi ilmi, että pelitavat ja tarpeet peliharras-tukselle eivät jakaudu selkeästi sukupuolittain, vaan tytöillä – kuten pojillakin – voi olla keskenään hyvin erilaisia tapoja harrastaa pelaamista. Pelitalon tyt-tökävijät ovat myös suoraan sanoneet, että ovat kokeneet oudoksi toiminnan rajaamisen pelkästään tytöille. Tämän vuoksi varsinaista tyttöerityistä peliker-hoa ei ole otettu osaksi Pelitalon säännöllistä viikkotoimintaa, vaan jatkossa-kin Pelitalon toimintaa järjestetään aina ensisijaisesti toiminnan sisältö edellä. Toiminnan tulee kuitenkin olla monimuotoista, vaihtelevaa ja sellaista, että nuoret pystyvät itse siihen nopeasti vaikuttamaan.

Vuoden 2014 aikana tyttökävijöiden määrä Pelitalon toiminnassa on hil-jalleen kasvanut. Erityisen paljon tytöt ovat osoittaneet kiinnostusta pelinke-hitystoimintaan, Pelitalon harjoittelijan Niklas Renmanin ideoimaan Digital arts -toimintaan sekä Gaymer's night -tapahtumaan, jonka Pelitalo järjesti osana vuoden 2014 Pride-viikkoa. Yleisesti uusia kävijöitä, myös uusia tyttö-kävijöitä, on ollut helppo houkutella tällaisiin uusiin kerhoihin ja tapahtumiin. Tämän vuoksi on tärkeää, että ympäri vuoden Pelitalolla järjestetään suositu-n vakiintuneen toiminnan lisäksi sisällöltään erilaisia tapahtumia ja tempauksia, joiden avulla toiminnan piiriin löytää erilaisia nuoria. Kertaluonteisetkin nuor-ten vierailut Pelitalolla ovat arvokkaita. Näin nuoriso-ohjaajat pysyvät kärryillä pelikulttuureiden harrastamisen moninaisuudesta, ja erilaisia pelaajia osataan jatkossa huomioida toiminnan suunnittelussa paremmin.



2.4. Nuorisotilojen välinen verkkopeliiliiga

 **Pasi Tuominen**

Ultakunnallista nuorisotilojen välistä verkkopeliiliigaa on toteutettu kevästä 2012 alkaen FIFA- ja NHL-sarjan peleissä. Verkkopeliiliigan tyyppistä toimintaa olisi mahdollista toteuttaa minkä tahansa pelin ympärille, kysynnän ja tarpeen mukaan. Toiminnan tarkoituksena on tuoda pelaamisesta kiinnostuneita nuoria yhteen ja kannustaa pelitoiminnan järjestämiseen eri kuntien, kaupunkien ja muiden nuorisotoimijoiden välillä. Liiga on tarkoitettu kaikille nuorisotoimijoille, kuten kunnallisille palveluille, seurakunnille ja yhdistyksille, jotka järjestävät nuorisotoimintaa ja voivat kerätä oman joukkueensa toiminnassa mukana olevista nuorista. Pelaajina liigaan voivat osallistua kaikki pelin ikärajasuosituksen mukaiset nuoret.

Liigaa voi verrata mihin tahansa muuhun kilpailutoimintaan, jossa voidaan ajatella järjestettävän turnauksia tai liigoja. Liigat on pelattu PlayStation Network -ympäristön avulla, joka mahdollistaa kahden internetissä olevan PlayStation 3 -konsolin osallistumisen samaan peliin paikasta riippumatta. PlayStation 3 on valikoitunut aikoinaan alustaksi ilmaisen nettipelaamisen vuoksi. Nykyisillä uudemmilla konsoleilla, PlayStation 4:llä ja Xbox Oneella, verkkopelaaminen on pääsääntöisesti maksullinen palvelu.

Tavoitteet

Verkkopeliiliigan tavoitteena on toteuttaa yhteisöllistä toimintaa, johon mahdollisimman moni taho pääsee osallistumaan taidoista ja maantieteellisestä sijainnista riippumatta. Mukaan kutsutaan nuorista koostuvia joukkueita ympäri Suomen. Jokaisella joukkueella tulee olla vastuullinen aikuinen, joka hoitaa muun muassa ilmoittautumiset sekä valvoo paikan päällä, että sääntöjä ja reilua peliä noudatetaan. Tarkoituksena on tuoda pelaajia yhteen ja herätellä kipinää pelitoiminnan järjestämiseen eri alueiden välillä. Liigan toiminnalla

on suora yhteys elektroniseen urheiluun, joka kasvattaa suosiotaan jatkuvasti. Tavoitteena on myös tarjota nuorille vetovoimainen ja kasvattava kokemus, jossa mieluisaa ajanvietettä käytetään monipuolisesti, ohjatusti ja rakentavasti hyödyksi.

Toteuttaminen

Liigan toteuttaminen käynnistyy järjestävien tahojen yhteisestä palaverista, jossa sovitaan, ketkä hoitavat käytännön järjestelyt sekä tukea antavat tahot. Liigaa on aiemmin koordinoitunut yhteistyössä Verken kanssa Espoon nuorisopalveluiden Labra-projekti, Oulun sivistys- ja kulttuuripalvelujen MES-SI-hanke sekä Helsingin nuorisoasiainkeskuksen Pelitalo. Peliliigan järjestäminen aloitetaan aikataulujen sopimisella, liigan sääntöjen laatimisella sekä markkinoinnilla. Lisäksi liigalle luodaan omat verkkosivut sekä Facebook-sivu. Nämä helpottavat liigan seuraamista ja ovat oiva väline sekä järjestävälle että osallistuville tahoille olla yhteydessä ja jakaa kokemuksia. Sivuilla on merkityksensä myös markkinoinnissa ja toiminnan vetovoimaisuuden rakentamisessa. Liigaa on mainostettu myös esim. Verken uutiskirjeessä sekä AllianssiExpressissä. Vuonna 2013 järjestettyyn NHL14-liigaan ilmoittautui kaikkiaan 12 nuorten joukkuetta eri puolilta Suomea. Syksyllä 2012 toteutettuun FIFA13-liigaan puolestaan osallistui noin 30 joukkuetta ympäri maata.

Alkuperäinen aikataulu on muuttunut hieman joka liigassa. Melko pian liigojen käynnistymisen jälkeen on todettu tahdin olevan liian nopea, verkko-yhteyksiin liittyvien ongelmien ja nuorisotilojen vaihtelevien aukioloaikojen vuoksi. Näin ollen järjestelyille on yleensä annettu lisäaikaa. Joukkueita on joutunut kuitenkin jättäytymään pois jo alkumetreillä verkko-yhteyksiin liittyvien ongelmien vuoksi, sillä usein esim. kaupunkien sisäisessä verkossa olevat pelikoneet takkuavat aika lailla. Tulevaisuudessa tuleekin huomioida, että liigaan osallistuvat joukkueet varmistavat yhteyksiensä toimivuuden pelaamalla useampia harjoitusotteluita ennen liigan alkamista. Myös pelaajien sitoutuminen on ollut hieman haasteellista joidenkin joukkueiden osalta, varsinkin niillä osallistuvilla tahoilla, joilla liigassa pelattava peli (FIFA/NHL) ei kenties ole ollut se suosituin peli.

Oululainen Maikkulan nuorisotalo hurraa voittomaalia keväällä 2012 Helsingin Kontulassa järjestetyssä NHL12-verkkopeliiliigan lopputurnauksessa.



Kuva: Juha Alatalo

Resurssit

Koska verkkopeliiliigan suunnittelu ja järjestäminen vie oman aikansa, tulee työvoimaresurssien olla kunnossa. Aikaa vievät muun muassa sääntöjen tekeminen ja mahdollinen testaus, yhteistyökumppaneiden haaliminen, työn organisointi, markkinointi ja sen suunnittelu, joukkueiden kerääminen, liigan kotisivun ja tulosten ylläpito, yhteyksien testaus, varautuminen yhteysongelmiin ja ottelutaulukoiden luominen. Näin ollen liigan järjestäminen edellyttää noin kolmen työntekijän työpanosta. Työaikaa ei tarvitse käyttää kokonaan liigan toteuttamiseen, mutta työntekijällä tulisi olla useampi tunti viikossa aikaa käytettäväksi liigan valmisteluun ja toteutukseen. Peliiliigan suunnittelu

ja käytännön järjestelyt tulee aloittaa hyvissä ajoin. Jos varsinainen liiga on tarkoitus pelata esimerkiksi marras-joulukuussa, olisi valmistelut hyvä aloittaa jo elokuussa. Myös työntekijän tekninen osaaminen on tärkeää. Jos sitä ei ole entuudestaan, olisi hyvä perehtyä peleihin, laitteisiin ja verkkoon – jos se suinkin on mahdollista. Tietoa ja taitoa kannattaa pyytää konkareilta. Jotta liigan järjestäminen olisi sujuvaa, tulee työntekijän hallita ainakin perusasiat PS3-konsolista tai mistä tahansa alustasta, jolla peliä on tarkoitus pelata. Myös itse pelistä ja tarvittavista yhteyksistä olisi hyvä olla perustiedot.

Laiteresurssien ja internet-yhteyksien osalta toiminnan järjestämisen edellytykset eivät ole erityisen vaativat: PlayStation 3 -konsoli, näyttö, neljä ohjainta ja NHL14-peli sekä toimiva internet-yhteys riittävät. Jatkossa liigoja järjestettäneen PS4-konsolilla. Myös muutama varaohjain on tervetullut lisävarustukseen. Suurimpana haasteena erityisesti kunnallisilla toimijoilla on ollut saada käyttöönsä riittävä ja vapaan tiedonsiirron salliva internet-yhteys: kaupunkien tietoturvaan liittyvät käytännöt kun usein estävät pelaamisen edellyttämän, riittävän vapaan tiedonsiirron salliman yhteyden käyttämisen. Espoossa pilotoidaan parasta aikaa kaupungin muista verkkokokonaisuuksista erillistä, pelikäytössä toimivaa yhteyttä. Joissakin kunnissa tilanne on ratkaistu kokonaan ulkopuolisella verkkoyhteydellä, joka on tarkoitettu vain peleille ja pelitoimintaan.

Kokemuksia

Verkkopeliiliigan suurin anti nuorille on varmasti joukkueen kanssa yhdessä tekeminen. Onnistumisen tunteet voiton jälkeen ovat mielettömät, ja se riemu siitä, että ”hei, me ollaan voitettu toinen kaupunki!”. NHL14-verkkopeliiliiga poiki myös liigan ulkopuolella tapahtuvaa verkkopelitoimintaa eri nuorisotilojen välillä, ja kiinnostusta vastaavan liigan järjestämiseen vaikuttaa löytyvän jatkossakin. Myös ohjaajien välinen ajatusten ja kokemusten vaihto on koettu hyödylliseksi. Yksi suuri haaste verkkopeliiliigan toteuttamisessa on yhteysongelmat. Kun puhutaan kunnan – tai muun organisaation – verkon rakenteesta (osallistujan puolelta), niin liigan järjestäjällä on vain tietyissä puitteissa mahdollisuus vaikuttaa yhteysongelmiin. Monet organisaatioiden verkot on

rakennettu siten, että yhteyksiä ulos ja sisään on rajoitettu (palomuurit, NAT jne.). Nämä rajoitteet voivat haitata pelien tarvitsemia yhteyksiä. Tämä tulee pitää mielessä ja tuoda mahdollinen ongelma myös osallistujien tietoisuuteen. Ongelmaa on hyvä tuoda esiin myös omassa organisaatiossa ja miettiä, kuinka peliliigatoimintaa voitaisiin tukea esim. organisaation verkkoinfran puolesta.

Testipelejä kannattaa suorittaa niin paljon kuin vain mahdollista. Mikäli osallistuvalla joukkueella on ongelmia omien yhteyksien kanssa, tulisi heillä olla aikaa kysellä omalta verkontarjoajalta mahdollista ratkaisua pulmaan. Nämä asiat pitää kuitenkin suorittaa ennen varsinaisia liigapelejä.

Hyödyt nuorisotyön kannalta

Verkkopeliliiga-toiminta on erittäin potentiaalinen nuorisotyön muoto, samalla tavalla kuin mikä tahansa muu tapahtuma tai joukkuekilpailu, jossa nuoria kootaan yhteen tekemään ja kokemaan yhdessä. Verkkopeliliiga antaa samanlaisia kasvattavia kokemuksia nuorille kuin mikä tahansa muukin joukkuelaji. Valtakunnallinen peliliiga on vain yksi tapa toteuttaa toimintamuotoa. Mikään ei estä järjestämästä pienempimuotoista liigatoimintaa esimerkiksi yhden kunnan eri nuorisotalon toimijoiden välillä tai vaikkapa vain kahden nuorisotalon välillä. Toiminnassa voi myös hyödyntää yksilösuorituksiin keskittyviä pelejä. Tärkeintä on, että tekemisessä on mukana hauskuus, riemu sekä paljon mielekästä puuhaa nuorille. Peliliiga toimii myös tärkeänä airueena kilpapelaaamiselle sekä eSports-kulttuurille nuorisotyössä. Peliliigan avulla nuoret pääsevät kokemaan elektronista urheilua matalammalla kynnyksellä sekä rennolla otteella.

2.5. Netari-toiminta Habbo Hotel-pelimaailmassa

 **Anniina Lundvall**

Huorisotyöntekijöitä ja muita ammatilaisia on työskennellyt Habbo Hotel-pelimaailmassa kymmenen vuoden ajan. Pelastakaa Lapset ry on ylläpitänyt valtakunnallista Netari-verkkonuorisotaloa Habbossa kahden vuoden ajan. Vuodessa Habbon Netari-huoneessa kävi yli 20 000 lasta ja nuorta, ja se on suosituin Netari-työympäristö. Tämä artikkeli pohjautuu kuuden Netari-ohjaajan kokemuksiin Habbosta pelikulttuurin näkökulmasta.

Habbo Hotel on online-yhteisö, joka on rakennettu peliympäristöön. Pelit ja yhteisö ovat erottamattomasti suhteessa toisiinsa, sillä pelaaminen luo vuorovaikutusta ja vuorovaikutus luo mahdollisuuden yhdessä pelaamiseen. Peligenre-ajattelun näkökulmasta Habbossa on roolipelimäisiä ominaisuuksia, sillä pelissä luodaan hahmoja, jotka seikkailevat yhdessä fantasiamaailmassa. Toisaalta Habbo on myös simulaatiopelimäinen: se on ikään kuin hiekkalauttikko, pelaajien tekojen mukaan muuttuva ja mukautuva vuorovaikutuksellinen leikkikenttä.

Habbossa ei suoriteta erityisiä tehtäviä, kuten verkkopeleissä yleensä, vaan hotellin tiloissa liikutaan ja jutellaan muiden käyttäjien kanssa. Habboa voi pelata yksin: esimerkiksi muista verkkopeleistä tuttu hahmon tuunaus onnistuu, samoin oman huoneen sisustaminen. Habbossa tuunaukseen ja oman pelihahmon kehittämiseen käytetään pelivaluutta, mikä on niin ikään tuttua maksullisista verkkopeleistä. Pelivaluutan käyttäminen ei kuitenkaan ole pakollista, vaan peliin kirjautuminen ja moniin toimintoihin osallistuminen on maksutonta.

Habbossa tärkeää on yhteisöllisyys. Juttelun lisäksi Habbo-hahmot voivat tehdä asioita yhdessä. Habbossa on panostettu erilaisiin pelimäisiin, yhteisöl-

lisyyttä hyödyntäviin käyttäjäkilpailuihin, joiden palkinnot liittyvät usein oman hahmon ja huoneen koristamiseen ja kehittämiseen.

Nuorisotyöntekijä ei pelaa?

Kyselyyn vastanneista Netari-ohjaajista kaikki suhtautuivat pelaamiseen ja pelimaailmoihin lähtökohtaisesti positiivisesti. Kaikilla oli erilaisia pelikokemuksia sekä työstä että vapaa-ajalta. Pelimäisyydestä huolimatta Habbossa tällä hetkellä työskentelevät Netari-ohjaajat eivät koe varsinaisesti pelaavansa ollessaan työvuorossa Habbossa. Vaikka Habbo on verkkopeli, se näyttäytyy ennen kaikkea yhteisönä nuorisotyöntekijän silmissä.

Habbo tuntuu olevan nuorisotyöntekijälle luonteva peliympäristö, koska pelaaminen ei ole pääosassa vaan työ perustuu keskusteluun ja ajatusten vaihtoon. Netari-ohjaajat kuvaavatkin Habboa ”kohtaamispaikaksi”, ”chatiksi” ja ”nuorisotilaksi”, jossa on ”värikkäitä hahmoja” ja ”hilavitkuttimia” sekä paikaksi, jossa ”nuoret pelaa”, mutta jossa nuorisotyöntekijä ei pelaa. Nekin aikuiset, jotka eivät koe olevansa pelaajia tai koe tuntevansa pelikulttuuria kovin hyvin, voivat silti toimia mielekkäästi lapsille ja nuorille suunnatussa peliympäristössä. Yksi ohjaajista sanoi kokemuksen ”mukavuusalueella olemiseksi”. Pelikulttuuriin tutustumisen ja ammatillisen kehittymisen näkökulmasta Habbosta on helppo aloittaa. Mukava kokemus työstä voi helpottaa muihin peliympäristöihin tutustumista ja peleihin liittyvien työmuotojen kehittämistä.

Pelaamisen taidot testissä

Habbossa pelaaminen vaatii Netari-ohjaajan näkökulmasta monia taitoja. Pelikulttuurin näkökulmasta nopeat hoksottimet ja reagointikyky tuntuvat olevan Netari-ohjaajan tärkeimpiä ominaisuuksia. Habbon rytmi ja samanaikaiset, päällekkäiset toiminnot vaativat ohjaajalta tehokasta tarkkaavaisuuden jakamista useampien kohteiden kesken sekä taitoa löytää kuhunkin tilanteeseen sopivaa oikeaa tapaa toimia peliympäristössä. Ohjaajat kertovat oppineensa ”tulkitsemaan viestejä”, ”viemään keskustelua uuteen suuntaan”, ”keskittymään olennaiseen” ja vähentämään ”monisanaisuutta”. Teknisesti ympäristö voi olla aloittelevalla Netari-ohjaajalle haastava etenkin, jos ei ole tottunut pelaamaan



Kuvat: Anniina Lundvall



Habbo Hotel on peliympäristöön rakennettu nuorten kohtaamispaikka. Habbon Netari-huoneessa nuoret voivat tulla juttelemaan keskenään sekä yhdessä nuorisotyöntekijöiden kanssa.

erillisissä pelimaailmoissa. Liikkuminen graafisessa ympäristössä kuitenkin helpottuu, kun näppäimistön ja hiiren käyttöön syntyy rutiini.

Hahmotuskyvyn koettiin kehittyvän paremmaksi kokemuksen myötä. Mitä enemmän Netari-ohjaaja on Habbossa, sitä paremmin hän toimii peliympäristön vaatimalla tavalla. Kokemuksen myötä Netari-ohjaaja oppii myös laittamaan asioita tärkeysjärjestykseen – hiljennetäänkö huutelija, jutellaanko yhdessä, autetaanko hätääntynyttä nuorta yksilökeskustelussa vai korjataanko omaan koneeseen tullutta teknistä ongelmaa. Yksi ohjaajista kertoi, että alussa vaivannut alemmuuden tunne teknisestä kömpelyydestä on vaihtunut iloksi siitä, ettei olekaan surkea somessa ja osaa ammattinsa myös peliympäristössä.

Flow'ta ja lisää pelikulttuuria työhön

Ohjaajat korostivat nuorisotyöllistä otetta Habbossa. Netari-ohjaaja on kuunteleva, kyselevä, perusteluja antava, turvallinen aikuinen peliympäristössä, johon ohjaaja tuo mukanaan nuorisotyön periaatteet ja arvot. Habbo on kuitenkin myös paikka, jossa työn tekeminen tuntuu erilaiselle kuin muissa verkkoympäristöissä. Yksi ohjaajista mainitsi, että aika kuluu Habbossa kuin huomaa matta. Habboa myös kuvattiin eläväiseksi ja värikkääksi, hauskaksi ja vilkkaaksi paikaksi. Työntekijän näkökulmasta Habbo omalla tavallaan pelillistää amma-

Netari-ohjaaja täydessä työn touhussa Habbossa. Työntekijän näkökulmasta Habbo mahdollistaa ammatillisen työn pelillistämisen ja toiminnallisen nuorisotyön verkossa.



Kuva: Anniina Lundvall

tillista arjen työtä ja tarjoaa rutiinityöhön uudenlaisen, toiminnallisen tekemisen tavan. Ei ole väärin, että työn tekeminen imaisee mukanaan ja on hauskaa. Pelillisuus tuo mahdollisuuksia, joita muissa työympäristöissä ei voi hyödyntää: yksi ohjaajista toivoi (pilke silmäkulmassa), että voisi elävässä elämässä nappia painamalla hiljentää huonosti käyttäytyvän nuoren pariksi minuutiksi.

Netarin Habbo-toiminnassa pelillisyyttä ei korosteta, mutta sen mahdollisuudet tiedostetaan. Habbo mahdollistaa esimerkiksi kilpailujen, ratojen ja erilaisten testien tekemisen. Näitä Habbossa ovat perinteisesti järjestäneet 14–17-vuotiaat Netarin apuohjaajat eli apparit. Myös roolipelaamisen hyödyntäminen olisi mahdollista. Minecraft-tyyppinen yhdessä rakentelu, yhteiset suunnitteluprojektit ja mikseipä vaikka työntekijöiden ja apuohjaajien kokouksetkin olisi mahdollista järjestää Habbo-ympäristössä. Mahdollisuuksia on ja näitä olisi hyvä tutkia lisää nuorisotyöllisin ottein.

2.6. Minecraftin hyödyntäminen nuorisotyössä

CASE 1. TAMPEREEN SEURAKUNTIEN MINECRAFT-TOIMINTA

Jussi “Kaapo” Kosonen

Tampereen seurakunnissa pelitoiminnan päämäärä ei ole pelaava lapsi, vaan yhdessä pelaava lapsi. Minecraft tarjoaa siihen loistavan työvälineen. Peli on itsessään luovuuteen kannustava ja tarjoaa paljon hyviä mahdollisuuksia itsensä kehittämiseen, uuden luomiseen, ideointiin ja mielikuvituksen käyttämiseen pelaamisessa. Peli on avoin hiekkalaatikkopeli, jossa voi rakentaa rajattomasti mitä ihmeellisimpiä rakennelmia tai jopa koneita. Voidakseen rakentaa, täytyy ensin louhia ja rakentaa tarvittavat rakennuspalikat. Samaan aikaan pelissä täytyy suojautua öisin ilmestyviä pe-toja vastaan. Pelissä on myös creative-moodi, joka tarjoaa pelkän rakentamisen ja vapaasti hyödynnettävät resurssit ja materiaalit.

Bittiserveri

Idea oman serverin pyörittämisestä lähti bittileiriltä (ks. luku 3.4). Leirien ajaksi olimme usein avanneet lähiverkkoon oman serverin, jonne pääsi leirillä mukaan yhdessä rakentelemaan. Monille lapsille se olikin ensimmäinen kokemus yhdessä pelaamisesta Minecraftissa. Kotonaan he olivat käyttäneet paljonkin aikaa omien maailmojen luomiseen, mutta monet halusivat esitellä aikaansaamiaan ja rakennelmiaan muillekin.

Tiimi

Minecraft-tiimiin lähti mukaan neljä ohjaajaa: 1) serverivastaava, jonka vastuulla oli serverin ylläpitäminen ja päivitykset 2) karttavastaava, joka suunnitteli ja rakensi meille oman aloituskartan ja 3) muutama pelaaja, jotka opastivat ja auttoivat alussa muita pelaajia. Lisäksi yhden vastuulle jäi toiminnan pyörit-

täminen. Budjettia toimintaan ei ollut, joten kaiken piti tapahtua ilman rahaa. Serverin laitoimme toimimaan ohjaajamme omalle palvelimelle, joka sijaitsi hänen opiskelija-asunnossaan, jossa oli riittävän nopea nettiyhteys. Tämä järjestely ei maksanut mitään. Vuokraservereitä olisi saanut hankittua, mutta niistä olisi joutunut maksamaan useita kymmeniä euroja kuukaudessa. Nyttemmin Minecraft on avannut oman serveripalvelun, Minecraft Realmsin, joka maksaa 10€ kuukaudessa.

Mallinnettu leirikeskus

Karttavastaava rakensi meille oman aloituskartan, johon oli mallinnettu bittileirin leirikeskus. Keskukseen alueelle eivät lapset saaneet rakentaa, vaan alue oli varattu yhteisrakennuksille ja projekteille. Keskusalueelta lähti junaverkosto neljään eri ilmansuuntaan, jonne annettiin vapaat oikeudet tehdä, mitä kukin haluaa. Jokaisen tuli kuitenkin merkitä omat alueensa hyvin, ettei tulisi sekaannuksia. Keskusalueella sijaitsi talo, johon jokainen pelaaja ”syntyi” ensimmäisellä kerralla. Sieltä löytyi ohjeita, miten menetellä, sekä hieman resursseja, joiden avulla pääsi alkuun pelissä: ase, hakku, lapio, kirves sekä ruokaa.

Infot netistä

Peliä varten rakennettiin myös oma tukisivusto, johon oli koottu ohjeet, miten pelissä ja serverillä tuli käyttäytyä. Sivustolle koottiin myös listaa pelaajista, jotka olivat saaneet pääsyn serverille. Serverille pääsyä piti erikseen anoa, ja hyväksymisen yhteydessä kerrottiin toimintaohjeet. Pelaaja lisättiin niin sanotulle pääsylistalle (whitelist), joka määritteli, ketkä kaikki pääsevät serverille. Listalla näkyi pelaajan nimimerkki pelimaailmassa sekä oikea nimi. Sivustolta löytyi myös serverin osoite.

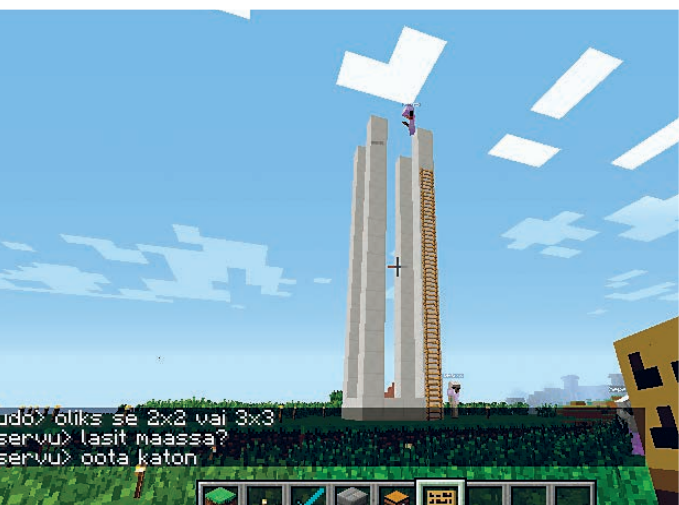
Hartaudellista materiaalia

Koska kyseessä oli seurakunnan palvelu, pyrimme toimimaan myös kristillisen kasvatuksen tavoitteiden mukaisesti. Alueelle rakennettiin erilaisia hiljentymisen paikkoja, kirkkoja, kappeleita ja hengellisiä polkuja, joita sai käydä katso-massa omaan tahtiin. Minecraftin mekaniikan mukaan niihin saattoi laittaa



Kuvat: Kaapo Kosonen

Tampereen seurakuntien bittileirin Minecraft-serverillä nuoret rakensivat yhdessä muun muassa suuren kellotornin ja kasviuoneen.



dd6> oliko se 2x2 vai 3x3
servu> lasit maassa?
servu> oota katon



erilaisia hengellisiä tekstejä tai rakentaa kristillisiä symboleita. Lähinnä sellaisia ajatuksia herättäviä juttuja.

Yhdessä, mutta erikseen

Alussa pelaaminen keskittyi ornien kaivausten ja rakennelmien tekemiseen ja satunnaisiin vierailuihin toisten käyttäjien rakennuksilla. Pikkuhiljaa porukka alkoi pelaamaan yhdessä ja jopa yhteisiä kaivauksia ja projekteja suunniteltiin. Parhaimmillaan serverillä oli yhtä aikaa toistakymmentä poikaa. Varsinaisia tuhotöitä ei aluksi esiintynyt, kunnes mukaan tuli eräs kaveri, joka alkoi häiriköimään. Aluksi sitä siedettiin, mutta kun eräällä kerralla lokitiedostot selvästi osoittivat kaverin olleen häiriköinnin syy, kaverille annettiin pysyvä banni eli estettiin hänen pääsynsä serverille. Tämän jälkeen ongelmia ei ole esiintynyt.

Yhteisprojektit

Alusta alkaen oli selvää, että serverillä tehtäisiin jotain myös yhdessä. Ensimmäisiä yhteisprojekteja oli yhteisen kasvihuoneen rakentaminen. Myöhemmin tehtiin muun muassa suuri ”kellotapuli” eli risti, joka näkyi kauas. Samoin kirkkoa rakennettiin useaan otteeseen. Projektista laitettiin aina ilmoitus bittileirin verkkosivuille ja sovittuna kellonaikana pojat kokoontuivat paikalle kukin kotoaan käsin. Puheohjelman (TeamSpeak) avulla keskustelimme ja kaikille selitettiin projektin kulku. Ylläpitäjät kuvasivat tapahtuman myös videolle sekä jakoivat pojille rakennusmateriaalia, jolloin pääpaino oli rakentamisessa. Kukin pojista otti automaattisesti vastuulleen oman ”alueen”, mutta silti usein käytiin purkamassa kaverin rakentama juttu ja tehtiin hienompi tilalle. Tämä kaikki sujui kuitenkin hienossa yhteisymmärryksessä sekä asiasta neuvotellen.

Projekteja jatkettiin usean viikon ajan aina yhdessä. Sovimme, että yksin ei käy kukaan rakentamassa, vaikka moni mielellään olisikin puuhaillut työt loppuun yksin. Se ei kuitenkaan ollut projektin päätarkoitus vaan nimenomaan yhteispeli. Joskus serverin kaatumisen vuoksi rakennelmat hukattiin, mutta kun kuitenkin pääpaino oli yhteisessä tekemisessä, rakennelmat tehtiin uudestaan.

Loppupäätelmiä

Minecraft tarjoaa todella hienon tavan tehdä lasten kanssa yhdessä. Vaikka jokainen toimiiikin kotoaan käsin, on pelaamisessa jatkuvasti vahva läsnäolon tuntu. Toki asiaa auttaa, että pojat tuntevat toisensa jotenkuten leirien kautta, samoin kuin ohjaajansa.

1

MINECRAFT-PROJEKTIN TÄRKEIMMÄT SAAVUTUKSET TYÖN KANNALTA:

- Yhteys poikiin
- Yhdessä tekemisen riemu
- Saavutus (hienot rakennelmat)
- Mielekäs tekeminen
- Me-henki

Pienellä rahallisella panoksella saataisiin teknisesti turvallisempi ympäristö. Pelin jatkuva päivittäminen tuotti oman hankaluutensa vapaaehtoisuuteen pohjautuvassa järjestelmässä. Samoin on syytä olla selvät säännöt siitä, miten menetellään, mutta muuten lapset saivat toimia vapaasti. Säännöillä turvattiin, ettei ketään kiusattu tai kenenkään tavaroita tuhottu tai varastettu. Pelimuotona survival tuntuu toimivimmalta, silloin pelaamisessa on haastetta mutta kuitenkin paljon tekemistä.

CASE 2. VAMOS GOES MINECRAFT

 **Simo Lemmetyinen & Erkki Ukkola**

UAMOS on Helsingin Diakonissalaitoksen 16–29-vuotiaille helsinkiläisille ja espoolaisille nuorille suunnattu palvelukokonaisuus. Toiminnan tarkoituksena on vahvistaa nuoren omia voimavaroja ja vahvuuksia sekä tukea nuorta kiinnittymään yksilöllisesti arvioituun ja suunniteltuun jatkopolkuun. Päätaavoitteena on löytää nuorelle tie koulutukseen, työelämään tai muuhun mielekkääseen toimintaan. Vamos-palvelut koostuvat sekä yksilötuesta että ryhmätoiminnasta, ja palvelukokonaisuuden sisälle sijoittuu monenlaisia eri toimintoja. Ryhmänuotoista toimintaa ovat esimerkiksi toimintakeskus- ja starttityöpajaryhmät sekä kuntouttava työtoiminta. Yksilöohjaus voi tapahtua esimerkiksi etsivän nuorisotyön tai urapalveluiden kautta.

Näiden toimintojen lisäksi Vamos tarjoaa myös nuorille vapaaehtoisia ja nuorten omista toiveista lähteviä harrasteryhmiä aina kuntosalista kädentaitoihin ja musiikista jalkapallovuoroon. Yksi näistä harrasteryhmistä on ”Vamos goes Minecraft”.

Idea toimintaan sekä yritysysteistyöstä että nuorilta

Vamos goes Minecraftin suunnittelu lähti liikkeelle tamperelaisen TeacherGaming LLC:n yhteistyöehdotuksesta. TeacherGaming LLC on kehittänyt Minecraft-pelin pohjalta oman MinecraftEdu-sovelluksensa, jonka tavoitteena on mahdollistaa monipuoliset pedagogiset menetelmät Minecraftin avulla niin lasten kuin aikuistenkin opetuksessa. Nopea kysely peliin enemmän vihkityneiltä nuoriltamme tuotti paitsi idean normaalin ryhmätoiminnan ulkopuolisesta harrasteryhmästä, niin myös tarkemman tavoitteen kyseisen ryhmän olemassaololle.

Ryhmämme tavoite on nuorten osaamista mahdollisimman paljon hyödyntäen yhdistää Vamoksen palveluiden maailma Minecraftin maailmaan.

Näin ollen Vamoksen toiminnasta kiinnostuneella nuorella olisi mahdollisuus virtuaalimaailman matalan kynnyksen kautta tutustua erilaisiin tarjoamiimme avun ja tuen muotoihin omalta kotikoneeltaan käsin, ja näin kerätä motivaatiota ottaa Vamokseen yhteyttä mahdollisen tuen tarpeen sattuessa. Ryhmytyön loppuvaiheessa valmis pelimaailma on tarkoitus sijoittaa ulkopuoliselle palvelimelle, jolle kenen tahansa Vamoksen toiminnasta kiinnostuneen nuoren on mahdollista liittyä peliin ja tutustua tarjoamiimme palveluihin sekä myös meihin työntekijöihin. MinecraftEdun ominaisuudet tekevät mahdolliseksi myös sen, että itse Minecraftin maailman rajattomasta koosta huolimatta Vamoksen toimintaan palvelimella tutustuvat nuoret pystyvät liikkumaan vain tietyllä alueella, eivätkä he voi esimerkiksi muokata tai tuhota jo heidän peliin liittyessään olemassa olevia maailman osia. Lopullisen pelimaailman ollessa valmiina on myös mahdollista, että yksi tai useampi Vamoksen työntekijä on tiettyinä aikoina tavattavissa Minecraftin kautta. Villeimmissä visioissa jopa perinteisesti järjestettävä – joko jossain toimipisteessämme tai esimerkiksi nuoren valitsemassa kahvilassa – ensitapaaminen olisi mahdollista toteuttaa virtuaalisesti, jolloin kynnys yhteistyön aloittamisesta saattaisi parhaimmassa tapauksessa madaltua.

Käytännön toteutuksesta

Harrasteryhmämme kokoontuu noin kahden viikon välein Varnos Pasilan toimipisteessä. Toimintaa olemme mainostaneet sekä varsinaisen ryhmätoiminnan yhteydessä että yksilötyöntekijöiden toimesta, ja Varnos goes Minecraft onkin kerännyt varsin paljon kyselyitä aiheesta kiinnostuneiden nuorten toimesta. Harrasteryhmätoiminta on varsinaisen ryhmäajan ulkopuolista ja siihen saa osallistua nuoria kaikista projektimme yksiköistä ja toiminnoista. Myös työntekijöitä on kannustettu osallistumaan tai ainakin tulemaan tutustumaan Minecraftiin ja ryhmäämme. Vaikka peli on suosittu nuoremme keskuudessa, se vaikuttaisi olevan varsin tuntematon suurimmalle osalle työntekijöistämme. Lukuisista yritysyhteistyökumppaneidemme suuntaan lähettämistämme pyynnöistä huolimatta emme vielä ole saaneet omaa tietotekniikkaa ryhmän käyttöä varten, vaan harrasteryhmän kokoontumisen yhteydessä osa työnte-



Vamos goes Minecraft-harrasteryhmässä nuoret ja työntekijät rakentavat yhteisvoimin Vamos-palvelukokonaisuutta Minecrafttiin.



kijöistämme on yhteisöllisyyden nimissä lainannut työkäytössä olevia kannettavia tietokoneitaan harrasteryhmämme käyttöön.

Tätä kirjoittaessa ryhmä on ehtinyt kokoontua neljä kertaa, noin kahdesta kolmeen tuntiin kestäviin pelisessioihin. Tänä aikana maailman rakentaminen on ehtinyt edetä valtavaa vauhtia. Kukin Varnos-yksikkö on saanut jo omat tilansa sille omistetulta saarelta. Nuoret ovat rakentaneet rakennuksia sekä niiden sisustusta sekä itsenäisesti että yhteistyössä toistensa kanssa. Pelimuodoista olemme luonnollisesti käyttäneet luomismoodia ilman pelin hirviöitä, ja rakentamisen helpottamiseksi kaikilla pelaajilla on ollut käytössään rajaton määrä pelin materiaaleja.

Kokemuksia virtuaalimaailman rakentamisesta

Itse ryhmätyöllä voidaan ajatella myös olevan kaksoismerkitys. Nuoret pääsevät paitsi näyttämään osaamisensa virtuaalimaailman luojina, niin harrasteryhmä tarjoaa heille myös oivallisen mahdollisuuden treenata sekä työ- että koulumaailmassa tarpeellisia vuorovaikutus- ja yhteistyötaitoja. Vaikka kukin rakentaa näennäisen itsenäisesti puurtaen omaa osuuttaan Varnoksen omasta Minecraftin sisällä olevasta saaresta, työskentelevät he kuitenkin yhteistyössä toistensa kanssa; kukin toisiaan tukien ja toinen toistensa työtä auttaen.

Nopeasti ryhmän aloittamisen jälkeen huomasimme, että maailman rakentamiseen aktiivisesti osallistuvat nuoret ovat pelissä huomattavasti taitavampia kuin me Minecraftiin lähinnä pintapuolisesti tutustuneet ohjaajat. Tämän voidaan ajatella toimivan myös nuorta itseään voimaannuttavana kokemuksena. Näin varsinkin sellaisten nuorten kohdalla, joiden itsetunto on kenties menneiden opiskelu- tai muiden kokemusten takia tavanomaista huonompi. Tavallisessa ryhmätoiminnassa hiljaisetkin nuoret ovat pienen harrasteryhmän sekä yhteisen mielenkiinnon kohteen turvin pystyneet rohkeasti paitsi tekemään yhteistyötä ryhmässä edellä mainitun kaltaisesti, niin myös kertomaan rohkeasti omia mielipiteitään ja ehdotuksiaan maailman rakenteen suhteen. Minkäänlaisia ongelmia tai konfliktitilanteita nuorten kesken emme ole tähän mennessä kohdanneet. MinecraftEdun opettajalle tai pelin ylläpitäjälle suunnatut ominaisuudet mahdollistavat esimerkiksi pelaajien liikkumisen es-

tämisen tai pelaajien siirtämisen paikasta toiseen pelimaailman sisällä, mutta tällaisille ominaisuuksille ei ole meillä ollut käyttöä. Pelaaminen on ollut leppoisaa ja luovaa ajanvietettä niin itse pelimaailmassa kuin sen ulkopuolellakin.

Harrasteryhmämme julkaisee myös päivityksiä toiminnastaan sosiaalisessa mediassa. Vamos goes Minecraft -sivusto Facebookissa tarjoaa paitsi päivityksiä maailman rakentumisesta niin myös yleistä infoa harrasteryhmästä ja siitä, milloin se kokoontuu.

Loppupäätelmiä rakennusurakan varrelta

MinecraftEdu on pienimuotoisesti käytössämme myös esimerkiksi peruskoulun keskeyttäneistä nuorista koostuvan starttityöpajaryhmän opetustilanteissa. Esimerkiksi yksinkertaisten matematiikan tehtävien sijoittaminen varsinkin pelaamista enemmän harrastaville nuorille tuttuun maailmaan on osoittautunut varsin hedelmälliseksi sekä opetuksen että oppimisen kannalta. Kuitenkin selkeästi suurimman hyödyn olemme saavuttaneet harrasteryhmämme tarjoaman vapaamman maailmanrakennuksen kautta.

Harrasteryhmämme kaltaisia rakennusprojekteja voi helposti soveltaa myös muunlaisiin ympäristöihin ja käyttötarkoituksiin. Esimerkiksi koulun oppilaat voivat yhteistyössä rakentaa oman koulurakennuksensa tai alueellisen nuorisotyön asiakkaina olevat nuoret voivat rakentaa näkemyksensä omasta naapurustostaan. Mahdollisuudet ovat käytännössä rajattomat, kunhan toiminnan ohjaajat antavat nuorille tarpeeksi vapaat kädet toteuttaa sekä omia että yhteisiä visioitaan. Kuten tässäkin tapauksessa, voi ohjaajien päätehtäväksi jäädä toiminnan tai ohjelman tarkan suunnittelun sijaan vain innostajan, porukan koollekutsujan sekä toteutusmahdollisuuksien tarjoajan rooli.

2.7. Steam nuorisotyön välineenä

 **Jenni Lappalainen**

Sosiaalinen media ja sen eri palvelut ovat saaneet hyvän jalansijan nuorisotyössä. Yksi näistä sosiaalisista yhteisöistä on Valve Corporationin kehittämä Steam, joka on videopelien jakelu-, moninpeli- ja viestintäalusta. Steam on virtuaalinen pelikauppa, josta pystyy ostamaan pelin esimerkiksi luottokortilla tai paysafe-maksukortilla. Pelit ja niihin ostettu lisämateriaali ovat sidoksissa käyttäjätunnukseen. Omia ostamiaan pelejä voi pelata vaikka tietokone olisi eri, mutta ilman käyttäjätunnusta asennettujakaan pelejä ei pysty pelaamaan. Steamissa on myös ilmaispelejä. Peli-
en oston lisäksi Steam on suosittu keskustelupalvelin pelaajien keskuudessa: keskustelufoorumin lisäksi siellä on hyvät mahdollisuudet chat-viestittelyyn kaksin tai suuren ryhmän kanssa. Pelien sisällä on myös mahdollista keskustella chat-ikkunassa tai puhe-toiminnon kautta.

Steamin käyttö nuorisotyön välineenä onkin hyvä tapa lähestyä pelaavia nuoria, jotka eivät välttämättä ole mukana Facebookin kaltaisissa sosiaalisissa medioissa. Steam on toimintaympäristönä monipuolinen ja antaa laajat mahdollisuudet.



STEAMIA VOI ESIMERKIKSI VERRATA:

Facebookiin: Steamissa on myös oma sivu, johon voi kirjoittaa itsestään tietoja. Pelailujen määrät ja pelikirjastot päivittyvät automaattisesti, voit ottaa kuvia peleistä ja kirjoittaa tilanteista selosteet kavereiden nähtäville. Steamissa toimii kaveri-lista, josta näkee, ketkä ovat online (=paikalla) ja ketkä missäkin pelissä. Keskusteluja voi käydä yksittäin kaverin kanssa tai suuremman porukan kesken.



Chat-nuorisotyöhön: Steamin kautta voidaan käydä pitkiäkin chat-pohjaisia keskusteluja aiheesta kuin aiheesta. Toiminta tavoittaa ne nuoret, jotka eivät uskalla tai muusta syystä voi tulla nuorisotalolle, mutta haluavat tulla kohdatuksi ja osallistua toimintaan, jossa on mukana nuoriso-ohjaaja.

Biljardin pelaamiseen nuorisotalolla: Pelin ohella on helppo tutustua nuoreen (ja nuoren tutustua ohjaajaan) ja käydä keskusteluja sekä pelistä että mistä tahansa muustakin aiheesta. Keskusteluyhteys on helppo luoda yhteisen tekemisen varjolla, nuori tulee kohdatuksi ja ohjaaja tutuksi.

Steam-tunnukset nuorten käytössä

Seuraava toimintamalli on vain yksi esimerkki monien eri tapojen joukossa; pelitoimintaa on mahdollista tehdä ja toteuttaa useilla eri tavoilla. Tämä on Hyvinkään Pelitalolla toiminut konsepti.

Hyvinkään Pelitalolla on 10 pelikäyttöön tarkoitettua tietokonetta sekä ohjaajalla pelikäyttöinen kannettava tietokone. Jokaisella näistä kymmenestä tietokoneesta on asennettuna Steam ja konekohtaiset Steam-tunnukset. Steam-tunnukset ovat tavalliset käyttäjätunnukset ja ne ovat nuorilla vapaassa käytössä Pelitalon aikana. Tunnuksia ei voi hyödyntää kotoa käsin Steamin oman paikatunnistuksen vuoksi (=lähettää sähköpostiin varmistuskoodin, eikä nuorilla ole tiedossa näitä sähköposteja ja niiden salasanoja).

Steameihin on ostettu valmiiksi pelejä, joita saa Pelitalo-toiminnassa vapaasti käyttää – uusia pelejä ostetaan kysynnän perusteella myös lisää. Alun perin pelit on ostettu luottokortin kautta, mutta tämä vaati nuorisopäällikön läsnäolon, minkä vuoksi nyt myöhemmin se on ratkaistu nuoriso-ohjaajan Steam-tunnuksen kautta. Nuoriso-ohjaajalla on oma Steam-tunnus (myös tavallinen Steam-käyttäjätili), jossa on kaverilistoilla nuorten omia Steameja sekä Pelitalon tietokoneiden Steam-tunnukset. Ohjaajan tunnukselle on ostettu tarvittaessa lahjakortti/Paysafe-rahaa ja ohjaaja on näin voinut ostaa pelejä lahjoina muille tietokoneille. Ylijäävät eurot pysyvät tallessa ohjaajan tunnuksen takana seuraaviin ostoihin.

Pelitalolla nuori saa illan aikana käyttää myös omaa Steamiaan halutessaan, mutta pelien asentamiseen tarvitaan ohjaajan suostumus. Moni käyttää omia Steam-tilejä esimerkiksi esineiden keräämisen ja suoritusten vuoksi niissäkin peleissä, joita Pelitalon Steameista löytyy.

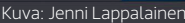
Tietokoneiden käyttöä varten on tehty paperilla oleva varauslista, josta löytyy koneen numero, konevuoron alkamisaika, varaajan nimi sekä huomioitavaa-kohta. Huomioitavaa-kohtaan on tarkoitus ohjaajan kirjoittaa mahdollisia pelaamiseen vaikuttavia asioita, esimerkiksi jos näppäimistöstä on hajonnut kirjain. Konevuorot kestävät 45 minuuttia. Konevuoroja ehtii illan aikana olemaan kuusi kierrosta.

Jokainen voi saapuessaan varata varauslistasta yhden vuoron, mutta vuoron loputtua on myös mahdollista tulla varaamaan uusi vuoro. Tämä mahdollistaa sen, että ruuhka-aikoina vuorot menevät tasaisesti, ja taas hiljaisina iltoina on mahdollista jatkaa useampi vuoro peräkkäin. Ohjaaja muistuttaa tarvittaessa vuorojen vaihdosta, ja listasta on helppo seurata, onko koneella oikeanniminen nuori paikalla. Jos tietokone vapautuu ennen oman vuoron alkua (esim. edellinen vuorolainen on koneella vain 20 minuuttia), saa koneelle jo mennä seuraava vuorossa oleva.

Edellä kuvattu toimintamalli on toiminut hyvin noin 15–30 tietokoneella pelaavan nuoren kanssa. Syksyllä 2013 paikalla oli jopa 68 nuorta, jolloin konevuoroja ei enää riittänyt järkevästi kaikille. Tietokoneiden lisäksi Pelitalolla on käytössä Playstation 3, Wii U sekä paljon lautapelejä. Näitä käytetään paljon konevuorojen odottelun yhteydessä. Esimerkiksi Wii U:lle mahtuu samanaikaisesti pelaamaan viisi henkeä ja moni seuraa myös vierestä näitä pelejä. Illoissa on paikalla myös omina toimintaryhminään Magic the Gathering -pelaajia sekä RuneQuest-roolipelin pelaajia. Uutena juttuna Pelitalolla on myös mahdollista pelata Warhammerilla, ja myös Pokemon-korttipelaajia on saapunut mukaan toimintaan.

Steam-pelailu verkon ylitse

Syksyllä 2013 Hyvinkään Pelitalon kautta käynnistettiin verkon yli tapahtuva Steam-pelailu. Steam-pelailuun on mahdollista osallistua kotikoneelta tai tulla



Steamin kautta pelattavaksi peliksi valittiin nuorten ehdotuksesta Team Fortress 2. Peli antaa mahdollisuudet kaikille osallistua (ilmaispeli, eikä vaa- di paljoa koneen tehoilta) ja sisältää monipuolisesti kenttävaihtoehtoja sekä hahmoja.

52 | Pelit avoimessa toiminnassa

maamattaan. Pelaaminen tapahtuu serverillä eli pelipalvelimella. Palvelin on käytännössä virtuaalinen pelilauta, jossa kaikki hahmot seikkailevat reaaliajassa samassa ympäristössä. Yhteydenpito muihin pelaajiin tapahtuu chat-ikkunassa pelin alareunassa tai puheviesteinä. Pidempiin keskusteluihin on käytössä erillinen chat-ikkuna (yksilö- tai ryhmä) sekä mahdollisuus käyttää erillistä puheohjelmaa, esim. Skypeä. Palvelimen voi luoda itse tai mennä valmiille palvelimille. Hyvinkään Pelitalolla on ollut käytössään nimikoitu palvelin, jota hallinnoi Dlamming.fi. Ohjaajalla on kuitenkin admin-oikeudet pelissä (=poistaa tarvittaessa henkilöitä palvelimelta ja vaihtaa pelimuotoa) sekä mahdollisuus tietotaitojensa mukaan myös muokata palvelinta.

Kokemuksia

Steam-pelailuihin on osallistunut monia sellaisia nuoria, jotka eivät syystä tai toisesta osallistu muulla tavalla Pelitalon tai Nuorisopalveluiden toimintaan. Osa näistä kontakteista on luotu välituntivierailujen yhteydessä ja osa on tullut muiden nuorten mukana. Kynnys osallistua kotoa käsin on huomattavasti matlampi kuin saapua paikalle. Steam-pelailujen kautta näihin nuoriin on luotu kontakti, ja pelikertojen lisäksi ohjaajan on mahdollista vaihdella kuulumisia Steamin chat-ikkunan kautta muinakin päivinä.

Pelailu on ollut nuorille osallistavaa ja nuoret ovat lähteneet rakentamaan pelikertoja ”omana juttunaan” ja olleet tarkkoina säännöistä. Jos palvelimelle on eksynyt huonosti käyttäytyvää porukkaa tai muutoin selkeästi väärässä paikassa olevia, ovat nuoret ornatomisesti pyrkineet selittämään näille kyseessä olevan ”tietyn porukan peli-ilta”. Tästä huolimatta nuoret ovat silti olleet avoimia uusille kävijöille ja ovat itsenäisesti mainostaneet pelikertoja muille nuorille. Ohjaajan mukana olo on ollut nuorille tärkeä osa pelaamista sekä keskusteluja. Kerrankin koko porukan huolena oli ohjaajan toimimaton mikrofoni – sitä ratkoi jokainen nuori chat-viesteillä!



3. PELIT RYHMÄ- TOIMINNASSA

3.1. Verkkoroolipeli nuorisotalon pelikerhossa

 **Timi Noro**

Dungeons & Dragons Online (DDO) on netistä ilmaiseksi ladattava massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli. DDO:ssa painottuu pelaajien välinen yhteistyö sekä ryhmätyö pelin sisäisten tavoitteiden saavuttamiseksi. Stadin Nuorisoseurat ry:n ylläpitämällä Helsingin Munkkivuoren nuorisotalolla toimivassa avoimessa pelikerhossa DDO:ta pelattiin ohjatusti kevätkaudella 2013. DDO:n hyödyntämisen tavoitteena oli luoda nettiroolipelin kautta lapsille ja nuorille positiivisia sekä kehittäviä pelikokemuksia. Tavoitteena oli myös rakentaa pelin sisällä pelaajille yhteisö, jossa tuetaan ja autetaan kanssapelaajien pelihahmoja tarvittaessa. Toiminnan kohderyhmää olivat yli 9-vuotiaat lapset ja nuoret.

Toteuttaminen

Dungeons & Dragons Online -peliin rekisteröidytään nimimerkillä ja sähköpostilla, jonka jälkeen pääsee luomaan pelihahmon. Tämän lisäksi valitaan pelimaailma (eli tässä pelissä serveri), jossa halutaan hahmon seikkailevan. Pelimaailmat ovat identtisiä, mutta kun hahmolle on valittu yksi pelimaailma, sitä ei pysty vaihtamaan. Vain samassa pelimaailmassa olevat hahmot voivat olla toisiinsa yhteydessä ja pelata yhdessä. Yksi pelitili mahdollistaa yhteensä kahden eri pelihahmon pelaamisen.

Taustaa DDO:sta

Pelin painotus on yhteistyössä, vaikka soolonakin pelaaminen on mahdollista. PvP (pelaaja vastaan pelaaja) sisältöä ei ole kovin paljoa. Näin ollen pelikokemukset ovat lähes kauttaaltaan kaikilla positiivisia (tai ainakin opettavaisia), koska pelaajat onnistuvat tai epäonnistuvat yhdessä. Itse pelaaminen tapahtuu Eberon ja Faerun -nimisissä fantasiamaailmoissa. Pelimekaniikka noudattaa useista pöytäroolipeleistä tuttua d20-systeemiä, ja melkein mitä tahansa muuta konsoli- tai tietokoneroolipeliä pelanneet löytävät pelistä paljon tuttuja elementtejä.

Pelin sisältö koostuu pienistä seikkailuista, joita pelihahmot voivat suorittaa yhdessä. Yhtä seikkailua voi olla pelaamassa normaalisti kuuden pelaajan porukka ja seikkailut vaihtelevat pituudeltaan noin kahdesta minuutista aina tuntiin asti. Seikkailujen suorittaminen vaatii etukäteissuunnittelua: mitä varusteita mukaan, mitä loitsuja tarvitaan, kuka toimii parantajana, kuka tankkina jne. Pelin palkitessa pelaajia tavaroilla, niitä voi vaihtaa pelihahmojen kesken.

Pelissä on tällä hetkellä 121 ilmaiseksi pelattavaa tehtävää ja uutta sisältöä lisätään tasaisin väliajoin päivitysten myötä. Peliin on mahdollista ostaa VIP-tili, joka avaa lisää sisältöä pelaajan käyttöön. Pelissä voidaan myös perustaa oma kilta (pelin sisäinen pelaajien muodostama ryhmittymä). Sitä varten tarvitaan pelin sisäistä valuuttaa (turbine points). Valuuttaa saa peliä pelaamalla tai ostamalla sitä oikealla rahalla. Killan saa nimetä itse ja killan perustajasta tulee samalla sen johtaja. Killan perustaminen avaa kiltalaisille oman pelin sisäisen chat-ikkunan ja kilta-sivulta näkee, mikä hahmo on missäkin päin pelimaailmaa seikkailemassa. Killat keräävät pelihahmojen tapaan kokemuspisteitä. Kaikki killassa olevat hahmot hankkivat killalleen lähes automaattisesti kokemusta normaalisti pelaamalla. Kun kokemuspisteitä on tarpeeksi, kilta nousee tasolla ja kiltalaiset saavat sen mukana peliä helpottavia etuja.

DDO:n hyödyntäminen nuorisotalon pelikerhossa

Munkkivuoren nuorisotalolla toimivassa avoimessa pelikerhossa peliä pelattiin ohjatusti kevätkaudella 2013, kerran viikossa kahden tunnin ajan. Idea pelin pelaamiseen lähti osittain nuorilta itseltään. He olivat kuulleet pelistä ja kertoi-



Kuva: Timi Noro

vat siitä ohjaajalle, joka yhdessä muutaman nuoren kanssa päätti kokeilla peliä. Nuoret olivat pelistä innoissaan ja peliä pelaamaan liittyi tämän innostuksen myötä nopeasti lisää nuoria (nuorisotalolla eri pelit leviävät nopeasti talolla käyvien nuorten keskuudessa; niistä puhutaan paljon ja jos ei olla itse pelaamassa, katsellaan mitä muut pelaavat). Nuorisotalolla toimi jo avoin, viikoittain pidettävä, pelikerho, jonka kerho-ohjelmaksi pelin pelaaminen oli luonteva liittää. Peliä pelaavien joukkoon liittymisestä tehtiin mahdollisimman helppoa. Jos jotain nuorta kiinnosti kokeilla peliä, ohjaaja tai muut nuoret auttoivat häntä luomaan pelitilin ja opastivat pelin perusasioissa.

Pelaajien käytössä oli kolme tietokonetta ja ohjaajalla oma kone. Muutamat nuoret osallistuivat pelaamiseen myös kotoaan käsin omilta tietokoneiltaan. Ohjaaja perusti peliin killan ja pelaajat (enimmillään 15 henkeä) liittyivät siihen. Peliä pelattiin yleensä 2-4 hengen porukoissa myös varsinaisen pelikerhon ulkopuolella. Ohjaaja oli mukana pelaamassa myös varsinaisen kerhoajan ulkopuolella nuorisotalon avoimessa toiminnassa.

Noin kolmen kuukauden aktiivisen pelaamisen jälkeen osa pelaajista alkoi menettää mielenkiintoa peliä kohtaan. Suurimmaksi ongelmaksi muodostui lopulta pelin ilmaissisältö. Seikkailuja (=pelisisältöä) on aluksi hyvinkin paljon, mutta kun hahmo nousee tasoilla, hän joutuu yhä enemmän ja enemmän tekemään samoja seikkailuja uudestaan saadakseen kokemuspisteitä seuraavalle tasolle (jonka jälkeen aukeaa jälleen vain muutama uusi seikkailu pelattavaksi). Osa nuorista olisi halunnut pelata peliä myös kotona, jolloin hahmon kehitys olisi nopeutunut, koska pelaamiseen olisi käytetty enemmän aikaa. Harvalla kuitenkaan oli kotona käytössään oma tietokone, joka soveltui pelaamiseen. Kesäloman jälkeen osa nuorista jatkoi vielä pelaamista satunnaisesti, mutta suurin osa keväällä pelanneista oli keskittänyt mielenkiintonsa jo muiden pelien pariin – tästä esimerkkinä League of Legends, jonka suosio lähti leviämään nuorisotalolla käyvien keskuudessa syksyllä 2013 hurjasti.

Resurssit

Pelissä on niin sanottu tutoriaali, jonka kautta pelaaja voi opetella DDO:n peliteknikkaa. Myös aikaisemmasta digitaaliroolipelien pelaamisesta on hyötyä pelin omaksumisessa. Peli soveltuu myös niille, joilla ei ole aiempaa kokemusta tämän tyyppisistä peleistä. Tällöin ainakin ohjaajan täytyy varata jonkin verran enemmän aikaa pelin perusteiden opetteluun ja peliohjeiden lukemiseen. Pelissä on myös mahdollista automatisoida pelihahmojen kehitys niin, että peli tekee pelaajan puolesta pelihahmon kehitystä (level up) koskevat päätökset. Peliin osallistuvilta nuorilta ei vaadita aikaisempaa kokemusta tämän tyyppisistä peleistä.



DDO:N HYÖDYNTÄMINEN NUORISOTYÖSSÄ EDELLYTTÄÄ:

1. PC tai MAC -tietokoneet, jotka soveltuvat pelaamiseen
2. Ohjaajalla tulee olla myös oma tietokone käytössään
3. Verkkopelaamiseen soveltuva verkkoyhteys
4. Säännölliset aikataulut, jolloin pelaaminen tapahtuu

Säännölliset aikataulut tarkoittavat tässä tapauksessa ainakin kerran viikossa tapahtuvaa pelaamista. Näin pelin opettelu ja pelitapahtumat pysyvät kaikilla tuoreessa muistissa, ja säilyy tunne, että pelissä pääsee koko ajan jonkin verran eteenpäin.

Kokemuksia

Dungeons & Dragons Online soveltuu hyvin pelityövälineeksi nuorisotyöhön. Pelijä harrastavan on helppo päästä peliin sisään, mutta se tarjoaa myös paljon haasteita niitä etsivälle, sillä pelissä on mahdollista ns. säätää sen vaikeustaso- ja. DDO:ssa pelin sisäinen yhteydenpito pelaajien välillä sekä peliporukoiden muodostaminen on helppoa.

Nuoret kokivat pelin kiinnostavaksi. Pelimaailma on hyvin rakennettu ja se pohjautuu jo monta kymmentä vuotta vanhaan fantasiamaailmaan, jossa on rikas sisältö. Pelihahmoa tehdessä on useita (9 kpl) vaihtoehtoja, joilla voi olla monia eri rooleja. Pelatessa onnistumisen kokemuksia syntyi yhdessä selvitystyistä seikkailuista. Monet seikkailut olisivat olleet liian vaikeita yksin pelattaviksi, mutta ryhmätyöskentelyn avulla ne päästiin läpi. Yhteisöllisyyden tuntua syntyi muun muassa samaan pelikiltaan kuulumisesta. Nuoret nauttivat myös pelin värikkästä ulkoasusta ja mahdollisuudesta muokata omasta hahmosta hyvinkin erinäköisiä luomuksia.

Ohjaaja organisoii pelivuorot pelaajille huolehtien, että kaikki halukkaat saavat tasaisesti peliaikaa, hän auttoi pelaajia pelihahmojen kehityksessä sekä neuvoi pelaajia pelin aikana seikkailuissa (suurimman osan aikaa niin, että oli itse mukana omalla pelihahmolla pelaamassa). Lisäksi pelaajat tarvitsivat aika paljon apua esimerkiksi pelin englanninkielisen sisällön suomentamisessa.



DDO-PELIN HYÖDYNTÄMISEEN NUORISOTYÖSSÄ LIITTYY MYÖS HAASTEITA, KUTEN ESIMERKIKSI:

1. Peli on kokonaan englanniksi ja osa pelin tehtävistä vaatii kielitaitoa tehtävien selvittämiseksi.
2. Pelin vaikeustaso nousee, mitä pidemmälle pelissä edetään. Suurempi vaikeustaso tarkoittaa myös tiiviimpää ryhmäpelaamista pelin haasteiden voittamiseksi.
3. Ilmaispelaajien täytyy suorittaa osittain samoja tehtäviä monta kertaa, jotta pelissä pääsee eteenpäin. Tämä näkyy erityisesti alun suhteellisen nopean pelihahmon kehityksen muuttumisessa hitaammaksi, mitä pidemmälle pelaaja pelissä pääsee. Tämä saattaa aiheuttaa pelaajissa turhautumista.

Arviointi

Pelikerhon toiminta on osa nuorisotalon avointa toimintaa. Avointa toimintaa arvioidaan kokonaisuutena tunnuslukujen, palautekyselyiden ja nuorilta saatujen suullisten palautteiden perusteella. Avoimen toiminnan kerho-ohjelmat muodostuvat pitkälti nuorten toiveiden pohjalta. Munkkivuoren nuorisotalon avoimessa pelikerhossa ohjaaja pelaa nuorten kanssa useita erilaisia digitaalisia pelejä (alustoina PS3, PS4, Xbox, PC) kuin myös esim. lautaroolipelejä. Talolla käyvät nuoret päättävät pitkälti, mitä pelejä talolle hankitaan. Jos nuoret kiinnostuvat erityisesti jostain pelistä, tämä peli voidaan nostaa kerho-ohjelmaksi useaksi kerhokerraksi. Kerhon toiminta on rakennettu joustavaksi ja spontaaniksi.

Linkkejä:

Dungeons & Dragons Online -pelin viralliset verkkosivut: <http://www.ddo.com>

DDO-viki, joka sisältää kattavat ohjeet lähes kaikkeen peliin liittyvään:

<http://ddowiki.com>

3.2. Nuorten pelinkehityskerho

Ari Huotari

Helsingin nuorisoasiainkeskuksen Nuorten toimintakeskus Hapen Pelitalolla toimii maanantai-iltaisin nuorten pelinkehityskerho nimeltään Gamedev-klubi. Klubilla nuorilla on mahdollisuus yhdessä tehdä ja oppia tekemään digitaalisia pelejä pelialan ammattilaisten opastamana.

Toiminnan tavoitteena on, että pelinkehityksestä ja sen eri osa-alueista kiinnostuneilla nuorilla on ylipäättään mahdollisuus mielenkiintoiseen harastukseen. Tavoitteena on myös, että he oppivat samalla muun muassa ryhmätyöskentelytaitoja, projektinhallintaa ja teknisiä taitoja. Lisäksi tarvittaessa voidaan pelialasta kiinnostunut nuori ohjata oikealle polulle, jos kiikarissa on esimerkiksi opiskelu- harjoittelu- tai työpaikka pelialalla. Toiminta on suunnattu 13–25-vuotiaille pääkaupunkiseudulta kotoisin oleville nuorille.

Toteuttaminen

Gamedev-klubi kokoontuu viikoittain maanantai-iltaisin kello 18–21. Nuoret saavat tulla paikalle jo klo 17, jos he haluavat rauhassa työstää omia projektejaan, tulla juttelemaan ohjaajien kanssa tai vaikka pelailla hetki ennen deavaamista eli pelinkehittämistä. Vapaaehtoiset ohjaajat saapuvat paikalle viimeistään klo 17.30, ja yhdessä nuoriso-ohjaajien kanssa käydään läpi illan kulku ennen varsinaisen ohjelman alkamista klo 18. Klubilla käytetään puhekielenä suomea ja englantia, koska osa nuorista ja osa ohjaajista puhuvat sujuvammin englantia kuin suomea.

Ohjaajat

Toimintaa ohjaavat Pelitalon nuoriso-ohjaajat ja pelialalta tulevat vapaaehtoiset ohjaajat. Tällä hetkellä Pelitalolta on mukana kaksi nuoriso-ohjaajaa, ja vapaaehtoisia ohjaajia on mukana kymmenkunta.

Nuoriso-ohjaajan tehtäviin kuuluu suunnitella ja arvioida toimintaa yhdessä nuorten ja vapaaehtoisten kanssa. He kutsuvat tarvittavat suunnittelu- ja yhteistyöpalaverit koolle. Lisäksi nuoriso-ohjaajat markkinoivat toimintaa ja vastaavat viestinnästä ohjaajien kesken ja tiedotuksesta nuorille. He myös osallistuvat klubin iltojen varsinaiseen ohjaamiseen.

Pelialan vapaaehtoisilla ohjaajilla on merkittävä rooli pelinkehitystoiminnan järjestämisessä. He ovat mukana toiminnan suunnittelussa ja toteutuksessa. Vapaaehtoisten ohjaajien rooli on tukea nuoria pelintekoprosessissa ja ongelmatilanteissa. He kiertävät aktiivisesti nuorten pienryhmissä, tukevat nuoria pelintekoprosessin hallinnassa, auttavat teknisissä haasteissa ja antavat nuorille vinkkejä erilaisiin tilanteisiin. Nuoret vastaavat itse omasta oppimisestaan, heitä ei varsinaisesti opeteta erilaisten ohjelmien hallitsemiseen – lukuun ottamatta aloittelijoiden tutoriaali-opetusta. Vapaaehtoisten rooliin ei sisälly nuorisotyöllisiä tehtäviä, kuten yhteydenpitoa tarvittaessa esim. vanhempainiin, vaan niistä vastaavat nuoriso-ohjaajat. Vapaaehtoisten roolina on siis toimia tukena varsinaiseen pelinkehitykseen liittyvissä asioissa.

Nuorten ryhmät

Klubilla käy säännöllisesti noin 40 nuorta. Iältään he ovat 13–25-vuotiaita, mutta suurin osa heistä on noin 15–17-vuotiaita. Valitettavasti vain murto-osa klubin kävijöistä on tyttöjä, mutta viime aikoina tyttöjen määrä on ollut lisääntymään päin.

Nuoret voidaan jakaa karkeasti osaamistason mukaan aloittelijoihin ja kokeneempiin pelintekijöihin. Tämä on luonut haasteita ryhmien muodostamisen kannalta, joten tämän vuoksi on otettu käyttöön niin sanotut aloittelijoiden illat: Pari kertaa kaudessa järjestetään ilta, jolloin vasta-alkajilla on mahdollisuus tutustua Game Maker -pelinteko-ohjelman tutoriaaliin pelialan vapaaehtoisten opettamana. Illan jälkeen aloittelijat muodostavat omia noin 3–4 hengen pienryhmiä, joissa he tekevät oman ensimmäisen pelin seuraavan kuuden viikon aikana. Tässä ajassa he oppivat perusteet siitä, millaista pelien tekeminen Gamedev-klubilla on ja mitä erilaisia asioita täytyy tehdä, jotta pelattava peli syntyy. Osa ryhmäläisistä toimii peliohjelmoijana, osa tekee

grafiikkaa ja pelihahmoja, ja osa voi halutessaan luoda musiikkia sekä pelin äänimaailmaa tai huolehtia pelin designista ja toimivuudesta. Jokaisella on joka tapauksessa oma rooli ja vastuualue.

Kokeneemmat pelintekijät muodostavat omia ryhmiä sen mukaan, mitkä ohjelmat heillä on hallussa. Muuten ryhmien muodostus toimii samalla tavalla kuin aloittelijoilla, eli jokaisella ryhmäläisellä on oma vastuualue. Täysi-ikäisten nuorten kanssa on yleensä muodostettu omia ryhmiä.

Pelintekoprosessi

Klubilla tehdään pelejä noin kuuden viikon sykleissä. Aikataulu näyttää suurin piirtein seuraavalta:



Week 1: Form groups, beginners do tutorials, others do planning and paper-prototypes

Week 2: Have a basic gameplay laid down (ending condition for basic level)

Week 3: Add second level / more content / “add something more”

Week 4: Ending condition, scoring etc.

Week 5: Polish, menu etc.

Week 6: Game ready, reflection, portfolios, demo

Ensimmäisellä viikolla tehdään suunnitelma pelistä ja suunnitelman pohjalta luodaan paperiprototyyppi. Prototyyppi voi olla yksinkertaisimmillaan paperille piirretty kuva pelistä, ja siinä selitetään, mitä pelissä tehdään ja mikä pelaajan tavoite on. Paperiprototyyppiin voidaan käyttää tarvittaessa muitakin työvälineitä havainnollistamiseen, kuten muovailuvahaa, legoja, lautapelinappuloita, askartelutavaraa ym. Tärkeintä on, että peliä päästään jotenkin havainnollistamaan ennen kuin aletaan työskennellä koneilla.

Seuraavat kerrat luodaan peliin digitaalista sisältöä. Ohjelmoijat koodaavat peliä toimivaksi, graafikot luovat pelihahmoja ja pelimaailmaa jne. Vapaaehtoiset ohjaajat ovat tiiviisti mukana projektin työstämisessä. He istuvat alas joka viikko jonkin ryhmän kanssa ja käyvät läpi, mitä peliin on jo tehty ja mitä seuraavaksi kannattaa tehdä. Tämä auttaa nuoria pikkuhiljaa hahmottamaan, kuinka projekteja hallinnoidaan ja millaisista osista peli koostuu. Kokeneemmat ryhmät eivät välttämättä tarvitse tiivistä ohjaamista, vaan he osaavat viedä projekteja eteenpäin omatoimisemmin.

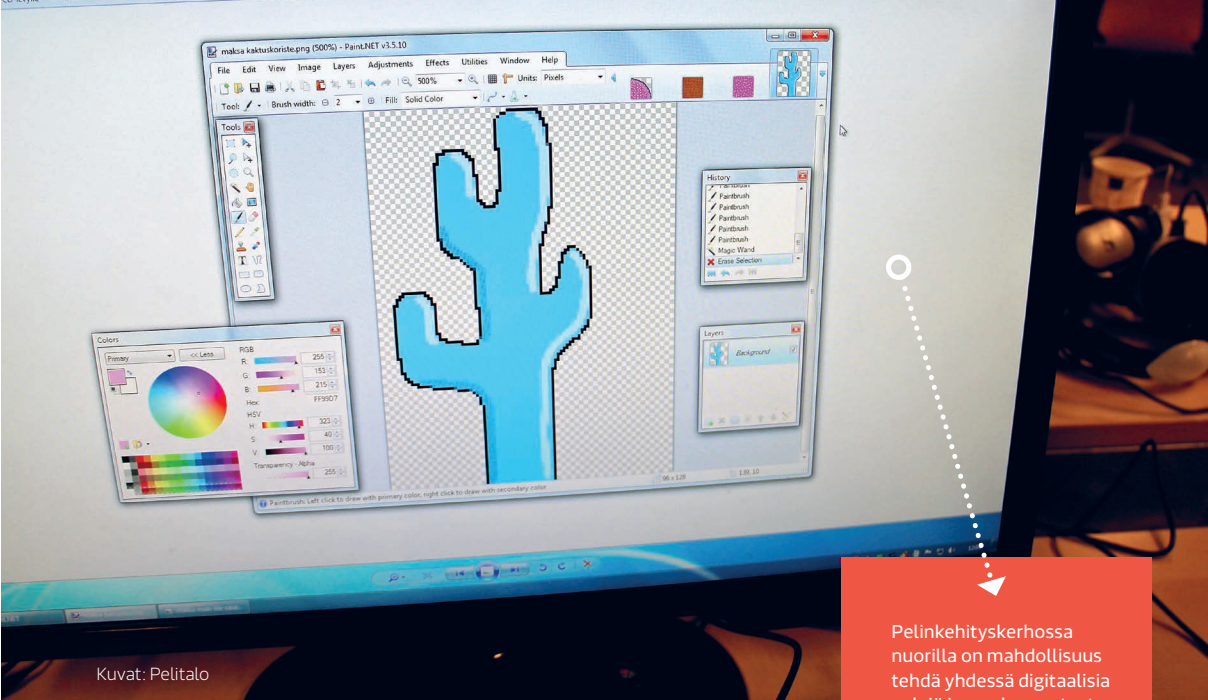
Kuudennella viikolla projektin pitäisi olla valmis näytettäväksi. Tuolloin jokainen ryhmä esittelee oman peliprojektinsa muille klubilaisille. Ennen esittelyä vapaaehtoiset ja nuorisohjaajat käyvät kunkin ryhmän kanssa läpi sitä, miten peliprojekti sujui, mitä kukin oppi itse ja mitä opittiin ryhmänä. Lisäksi ryhmäläiset laativat lyhyen esittelytekstin pelistä, kirjaavat ylös pelin tekijät ja roolit sekä lisäävät peliprojektin omaan portfoliokansioonsa, joka voi olla esim. Dropbox- tai Google Drive -kansio.

Kuudennen viikon jälkeen alkaa uusi kuuden viikon jakso ja tarvittaessa voidaan muodostaa uusia ryhmiä, mutta jos jokin ryhmä haluaa jatkaa peliprojektin tekemistä yhdessä, niin siihen voidaan antaa mahdollisuus.

Pari kertaa vuodessa järjestetään myös muunlaista toimintaa, jolloin klubilaisilla on mahdollisuus tutustua toisiinsa hieman erilaisissa merkeissä. Se voi olla esimerkiksi yhteisten lanien järjestämisestä tai retki jonnekin yhdessä sovittuun paikkaan. Pari kertaa kaudessa pyritään myös järjestämään retki johonkin pelialan yritykseen tai järjestetään kouluvierailu, jolloin nuorilla on mahdollisuus tutustua pelialaan ammatillisesta näkökulmasta.

Hyväksi havaittuja käytäntöjä

Pelinkehitystoiminta soveltuu erinomaisesti pienryhmätoiminnaksi. Harvat pelialalla työskentelevät ihmiset tekevät pelejä täysin itsenäisesti, joten amatikseen pelejä tekevät työskentelevät usein moniammatillisissa työympäristöissä. Aivan kuten ammatillisillakin, on kerhon nuorilla ryhmissä omat vastualueet. Sooloilulla ja yksin tekemisellä ei pitkälle pötkitä, vaan on osattava puhalttaa yhteen hiileen. Juuri tämä yhdessä toimiminen on osoittautunut

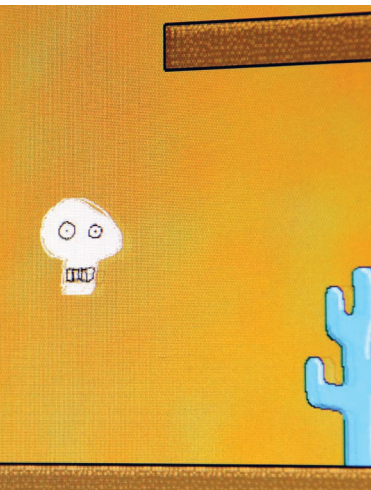




suurimmaksi haasteeksi nuorten pelinkehitystoiminnassa. Se on myös samalla monille suurin oppimis- ja kehittymismahdollisuus. Ryhmätyöskentelyä tuetaan niin, että jokaisella ryhmällä on kokoontumiskerroilla oma ohjaaja, joka käy ryhmän kanssa läpi, mitä illan aikana tapahtuu, ja pitää huolta siitä että ryhmä kommunikoi keskenään.

Pelinkehitystoiminta ei Gamedev-klubin tapauksessa ole kevyttä puuhastelua. Pelit ja niiden tekeminen tuntuu monesta mielenkiintoiselta, mutta käytännössä pelien tekeminen vaatii nuorelta pitkäjänteisyyttä, valmiutta tehdä kompromisseja ja oma-aloitteisuutta. Valmis lopputulos on viikkojen ahkeran puurtamisen päässä. Tämä on hyvä avata nuorelle, kun hän tulee tutustumaan pelinkehitystoimintaan. Lisäksi nuorilta vaaditaan sitä, että he pystyvät tulemaan paikalle viimeistään klo 18 ja olemaan paikalla klo 20.30 saakka. Tätä vaaditaan siksi, että muun ryhmän työskentely häiriintyy, jos ryhmäläiset eivät pysty osallistumaan toimintaan aktiivisesti.

Joka viikko pyritään pitämään alustus jostakin pelien tekemisen osa-alueesta. Alustuksen pitää joku vapaaehtoisista ja se on kestoltaan noin 10 minuut-



Kuvat: Pelitalo

tia. Alustus voi liittyä esimerkiksi paperiprototyyppeihin, grafiikan tekemiseen, pelisuunnitteluun tai viimeistelyyn. Alustuksen tavoitteena on kohentaa nuorten osaamista ja suunnata ajatukset kohti omaa peliprojektia.

Alustusten lisäksi voidaan tarvittaessa järjestää ylimääräisiä iltoja, joissa on mahdollista syventyä vapaaehtoisen opastamana johonkin pelintekemisen osa-alueeseen. Aiheena voi olla esimerkiksi 3D-grafiikka, jokin ohjelmointikieli tai peli-design. Näihin iltoihin osallistuvat vain ne nuoret, jotka ovat kiinnostuneita oppimaan lisää juuri kyseisestä pelintekoon liittyvästä osa-alueesta.

Tyypillinen ilta etenee käytännössä niin, että klo 18 annetaan alkuinfo, jossa tiedotetaan ajankohtaisista asioista. Sen jälkeen on noin 10 minuutin alustus, jonka pitää pelialan asiantuntija. Tämän jälkeen ryhmät kokoontuvat ja vapaaehtoisen tukemana katsovat tilanteen läpi, tekevät suunnitelmat ja alkavat tehdä pelejään vastualueidensa mukaisesti. Klo 20.30 aloitetaan teosten talentaminen, mielellään esim. jonnekin pilvikansioon (esim. Dropbox tai Google Drive). Klo 20.45 nuoret pääsevät kotiin ja ohjaajat pitävät purun klo 21 asti.

Resurssit

Toimintaa on hyvä olla ohjaamassa kaksi nuoriso-ohjaajaa. Vapaaehtoisia ohjaajia on hyvä olla niin monta kuin mahdollista riippuen nuorten määräs-
tä. Karkeasti voidaan sanoa, että vapaaehtoisia olisi hyvä olla vähintään yksi ohjaaja kahdeksaa nuorta kohden. Käytännössä tämä tarkoittaa, että vapaaehtoisella ohjaajalla on kaksi pienryhmää, joita tämä ohjaa illan aikana. Muita tarvittavia resursseja ovat seuraavat:



AINEELLISET RESURSSIT:

- Tietokoneet per nuori
- Oheislaitteita ja tavaraa, kuten piirtopöytiä, äänityslaitteistoa ja askarteluvälineitä
- Tila, jossa on tietokoneet + muuta vapaata tilaa mahdollisuuksien mukaan
- Kahvitustarjoilut vapaaehtoisille + kauden päätteeksi illanvietto *(kiitokseksi)*

MUUT RESURSSIT:

- Pelien tekemiseen liittyviä ohjelmia *(osa maksullisia, esim. Gamedev-professional – osa ilmaisia, esim. Paint.net tai Gimp)*
- Nuoriso-ohjaajat
- Vapaaehtoisia pelialan ammattilaisia

Kokemuksia

Gamedev-klubi on toiminut syksyllä 2014 jo neljättä kauttaan. Toiminta on vuosien varrella kokenut merkittäviä muutoksia. Näihin muutoksiin ovat vaikuttaneet nuoret itse. Toiminnan alussa mukana olevat nuoret olivat pääsääntöisesti täysi-ikäisiä, osaamistasoltaan kehittyneitä pelintekijöitä ja heitä oli mukana reilun tusinan verran. He saivat hyvin vapaat kädet tehdä projekteja omaa tahtia. Tämä johti kuitenkin siihen, että projektit eivät valmistuneet ajal-

laan, ryhmät alkoivat hajota pikkuhiljaa, ja tämä vaikutti nuorten motivaatioon käydä klubilla. Myönteisenä kehityksenä voidaan pitää sitä, että osa klubilaisista työllistyi pelialan firmoihin, mikä taas johti osaltaan siihen, että klubiprojek-teista irtaantui ihmisiä.

Seuraavina kausina toimintaa alettiin markkinoida laajemmalle kohdeylei-sölle ja ryhmien työskentelyyn kiinnitettiin enemmän huomiota. Projekteille annettiin tiukemmat aikarajat. Klubille alkoi tulla mukaan enemmän aloitte-lijoita ja nuorempaa väkeä. Haasteeksi muodostui se, että ryhmiä oli hankala saada toimimaan johtuen kävijöiden hyvin erilaisesta osaamistasosta. To-dettiin, että aloittelijoille oli klubille mukaantulo haasteellista, ja aloittelijoiden osalla nähtiinkin paljon katoa. Toki edistystäkin tapahtui: projekteja saatiin valmiiksi ja näkyvää tulosta syntyi. Tämä johtui siitä, että projekteja tuettiin ohjaajien toimesta enemmän, esimerkiksi luomalla rakenteita, viikkoaikatau-luja ja ennalta määrättyjä tehtävälistoja.

Viimeisimmällä kaudella kävijöiden määrä on trendin mukaan lisääntynyt. Myös vapaaehtoisia ohjaajia on saatu mukaan klubille ennätysmäärä. Tämä huomioon ottaen ja nuorilta sekä ohjaajilta kerätyn palautteen perusteella toimintaa on pystytty kehittämään entistä paremmaksi. Aloittelijat otetaan huomioon paremmin ja ryhmien toimivuuteen pystytään kiinnittämään enemmän huomiota, kun ohjaajia on riittävästi. Toiminta kehittyy jatkuvasti ja hyväksi koettuja käytäntöjä sovelletaan jatkossa enemmän, kun taas huo-noksi koettuja karsitaan. Tiukasta ja ennalta määrätystä tehtävälistasta ollaan esimerkiksi luopumassa ja se korvataan sillä, että vapaaehtoiset ohjaajat käyvät oman ryhmänsä kanssa joka kerta läpi, mitä kulloisellakin kerralla tehdään ja miten peliprojekti etenee.

Edellä kuvailtu tapa järjestää pelinkehityskerhotoimintaa ei ole ainoa oikea toimintatapa. Voisi sanoa, että Pelitalon nykyinen pelinkehitysklubi on suuren kompromissin ja konsensuksen tulos. Tähän on vaikuttanut se, että klubil-la käyvien nuorten ikähaitari on suuri ja heidän osaamistasossaan on suuria eroja. Tähän mennessä on siis pyritty vastaamaan kaikkien nuorten tarpeisiin. Suuremmilla resursseilla voisi olla mahdollista pitää eri-ikäisille ja eritasoisille nuorille omia kerhoja, ja tällöin toiminta niissä saattaisi olla rakenteeltaan ja



toimintamalleiltaan erilaista kuin nykyisessä klubissa. Pelinkehitystoimintaa on siis mahdollista soveltaa hyvin monella eri tavalla!

Arviointi

Toimintaa arvioidaan ja kehitetään nuorilta ja vapaaehtoisilta ohjaajilta saadun palautteen perusteella. Palautetta kerätään kahdesti vuodessa ennen joulua ja kesälomien. Palaute kerätään Webropol-kyselynä. Palautteiden tulokset käsitellään yhdessä nuorten ja ohjaajien kanssa, ja siitä viriävän keskustelun pohjalta päätetään, mihin suuntaan toimintaa viedään.

Lisäksi toimintaa arvioidaan Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskuksen tunnuslukujen kautta. Kävijöiden ja vapaaehtoisten ohjaajien määrää sekä myös yksittäisten nuorten aktiivisuutta seurataan. Nuoret äänestävät jaloillaan. Jos nuoret käyvät aktiivisesti ja säännöllisesti klubilla, niin sitä voidaan käyttää myös osaltaan toiminnan mielekkyyden ja tarpeellisuuden mittarina. Tähän mennessä aktiivisuus on ollut kasvamaan päin.

Gamedev-klubin kotisivu löytyy osoitteesta: <http://pelitalo.munstadi.fi/toiminta/pelinkehitys>.

3.3. Poikien peliryhmä

 **Anna-Laura Marjeta**

Helsingin nuorisoasiainkeskuksen Pelitalolla vuonna 2011 käynnistynyt poikien peliryhmä -toimintamuoto on suunnattu sosiaalisesti eristäytyneille sekä keskittymis- tai mielenterveyshäiriöistä kärsiville 15–25-vuotiaille nuorille miehille. Poikien peliryhmässä on kyse nuorisotyöllisestä työmuodosta, jossa ryhmänohjaus voidaan toteuttaa moniammatillisesti (esim. yhteisöpedagogi, sosionomi ja terveydenhoitaja). Taavoitteena on poikien ja nuorten miesten psykososiaalisen kasvun, kokonaisvaltaisen sukupuoli-identiteetin kehittymisen ja sosiaalisen vahvistumisen tukeminen. Työmuoto on suljettua pienryhmätoimintaa, jossa toiminta liittyy vahvasti digitaaliseen pelaamiseen. Toiminnan lähtökohtana on, että nuorten kiinnostuneisuutta ja taitoja liittyen digitaaliseen pelaamiseen arvostetaan. Nuorten kanssa työskentelyssä, ryhmäyttämisessä ja sosiaalisen vahvistamisen harjoitteissa hyödynnetään pelaamista. Monipuolisen pelaamisen kautta myös nuoren omiin pelaamisen tapoihin pyritään vaikuttamaan siten, että nuori kiinnostuisi yksin kotona pelaamisen sijasta yhdessä muiden nuorten kanssa pelaamisesta ja muusta pelaamiseen liittyvästä yhteisöllisestä toiminnasta.

Toteuttaminen

Digitaalista pelitoimintaa hyödyntämällä parannetaan nuorten kiinnostusta ja sitoutuneisuutta ryhmä-/tukitoimintaa kohtaan. Nuorten sosiaalisten taitojen ja verkostojen vahvistaminen tehdään digitaaliseen pelaamiseen liittyvän toiminnan avulla.

Ryhmään etsitään nuoria ensisijaisesti nuorten parissa työskentelevien ammattilaisten kautta (erityisesti etsivän nuorisotyön ja lastensuojelun kautta). Yhteen ryhmään otetaan noin 8 nuorta. Jokainen ryhmään tuleva nuori haastatellaan ennen ensimmäistä kokoontumista. Alkuhaastattelussa pyritään

varmistamaan, että nuori itse on kiinnostunut toiminnasta ja halukas sitoutumaan siihen.

Ryhmän toimintakausi voi olla puolesta vuodesta vuoteen ryhmän kokouksessa kerran viikossa 3 tuntia kerrallaan. Neljästä kokoontumiskerrasta kolmessa ryhmä kokoontuu pelaamaan digitaalisia pelejä. Pelejä pelataan ryhmissä vastakkain tai yhtenä ryhmänä yhteistä vastustajaa vastaan. Ryhmässä pelataan useita erilaisia pelejä ja pelikokemuksista keskustellaan jokaisella tapaamiskerralla yhteisesti. Yhtenä neljästä kokoontumiskerrasta tehdään jotain muuta kuin pelaamista. Näillä kerroilla tekeminen voi olla joko toiminnallisesti (toimintaa, jota kukaan nuorista ei ole aiemmin kokeillut) tai puitteidensa vuoksi (esimerkiksi uusi toimintaympäristö tai uusia ihmisiä) uutta ja haastavaa.

Toimintakauteen kuuluvat olennaisesti myös väli- ja loppuhaastattelut, joissa ohjaajat juttelevat nuorten kanssa kahden kesken. Välikeskustelun tavoitteena on selvittää, miten nuori on viihtynyt ryhmässä ja voisiko ryhmän toimintaa jotenkin kehittää. Loppukeskustelussa nuorta valmistellaan ”irtoamaan” ryhmästä ja liittymään esimerkiksi muuhun avoimeen nuorisotyölliseen toimintaan. Loppukeskustelulla pyritään myös selvittämään nuoren tilanteessa toimintakauden aikana tapahtuneet muutokset sekä yksilöllisen tuen tarve ja tilanne ryhmätoiminnan jälkeen.

Resurssit

Esimerkiksi kolmen ohjaajan toteuttamana ryhmätoiminnan järjestämiseen tarvitaan ohjaajan työresurssien (keskimäärin noin 5 h/viikko/työntekijä toimintakauden ajan) lisäksi seuraavia asioita:



- Tietokoneet kaikille ryhmän nuorille ja ohjaajille
- Toimiva ja pelaamisen mahdollistava lähiverkko
- Pelilisenssit kaikille nuorille ja ohjaajille (jokaista peliä varten on oltava/hankittava omat pelilisenssit jokaiselle pelaajalle)
- Tila (jossa koneet, verkko jne. käytettävissä)
- Muuta toimintarahaa, jota käytetään mm. pieneen ruokatarjoiluun ja joka 4. kerran toimintaan

Mikäli toimintamuodon mahdollistavat resurssit vaikuttavat haasteellisilta kerätä kokoon, kannattaa työmuodon järjestämiseksi etsiä yhteistyömahdollisuuksia alueella toimivien erilaisten yleishyödyllisten pelikahviloiden, pelikerhojen tai pelikeskusten kanssa. On myös olemassa monia yhdistyksiä, jotka toimivat pelaamisen teemojen parissa ja voivat olla kiinnostuneita yhteistyöstä.

Kokemuksia

Helsingin nuorisoasiainkeskuksen Pelitalolla Poikien peliryhmän toimintaa on arvioitu haastatteleamalla sekä nuoria että ryhmänohjaajia. Kokemukset ovat osoittautuneet hyviksi. Nuorten kiinnostus ja sitoutuneisuus toimintaa kohtaan on ollut erittäin hyvää. Nuoret ovat kertoneet toiminnan olevan heille tärkeää ja he ovat löytäneet toiminnan kautta uusia ystäviä. Nuoret kertovat myös tulleen rohkeammiksi sosiaalisissa tilanteissa.

On kuitenkin huomattu, että ryhmän tulee olla kestoaltaan pitkä (mieielellään kalenterivuosi), sillä luottamuksen rakentuminen sosiaalisesti eristäytyneisiin nuoriin vie aikaa. Samoin luottamuksen syntymisen jälkeen sosiaalisten taitojen ja suhteiden rakentaminen vie aikaa. Koska toiminta vie paljon resursseja, on oltava erityisen huolellinen siinä, että toimintaan osallistuvat nuoret ovat varmasti oikeaa kohderyhmää.

Hyödyt nuorisotyön kannalta

Työmuoto on onnistunut tavoittamaan ja sitouttamaan nuorisotyölliseen toimintaan sellaista kohderyhmää, jota on ollut vaikea tavoittaa ja sitouttaa muiden jo olemassa olleiden työmuotojen avulla. Toiminnalla on kokemusten perusteella nuoren sosiaalisia taitoja ja verkostoja vahvistavia vaikutuksia. Työmuoto toimii myös esimerkkinä nuorisotyön kentällä siitä, miten digitaalista pelaamista on mahdollista hyödyntää siten, että se toimintana tukee erityisellä tavalla nuorisotyöllisiä tavoitteita.

Poikien peliryhmää koskeva mallinnus löytyy osoitteesta: <http://www.verke.org/materiaalit/item/66-poikien-peliryhman-arviointi>.

3.4. Pelitoiminta Bittileirillä

 **Jussi "Kaapo" Kosonen**

Bittileiri on kolme kertaa vuodessa järjestettävä poikaleiri, jossa teemana on tietokoneet. Leiri järjestetään 12–16-vuotiaille pojille Tampereen seurakuntien leirikeskuksessa ja se kestää neljä vuorokautta. Leirejä on järjestetty jo 20 vuoden ajan ja alussa leirien teemat painottuivatkin koneiden kokoamiseen ja säätämiseen. Peleillä ja peliturnauksilla on kuitenkin aina ollut tärkeä rooli leirien ohjelmassa: ovathan tuon ikäiset pojat juuri pelien suurkuluttajia. Leiriläiset tuovat omat koneensa leirille ja käyttävät niitä itse pelatessaan. Kyse on eräänlaisesta "lasten lanit" -leiristä. Nykyään leirien ohjelmassa pääpaino on pelaamisessa. Bittileirillä noudatetaan PEGI-ikärajoja.

Bittileiri on perinteinen poikaleiri leiriohjelmineen. Omilla koneilla ollaan päivän aikana noin kolme kertaa ja kaksi tuntia kerrallaan. Muuten leirin ohjelmaan kuuluvat iltaohjelmat, ulkoilut, leirinuotiot ja hartaushetket, kuten perinteisillä leireilläkin. Leirin vetävät pääosin vapaaehtoiset ohjaajat, jotka on koulutettu ohjaajana toimimiseen ja jotka ovat itse myös olleet joskus bittileiriläisiä. Ainoastaan leirin johtaja on seurakuntien palkkalistoilla. Leirien välillä leiriläiset pitävät yhteyttä muun muassa verkkosivujen ja peliservereiden avulla. Bittileirillä on oma Steam-yhteisö, jonka avulla keskustellaan, pelataan yhdessä ja järjestetään yhteispelejä. Bittileiriläisille on myös oma TeamSpeak-puheohjelma. Kaikki leiriin liittyvä info löytyy www.bittileiri.fi -sivulta.

Peliturnaukset

Leirin aikana pelataan useita peliturnauksia. Turnauspelit esitellään usein ennen leiriä netissä, jolloin pelaajat voivat ladata pelit valmiiksi ja harjoitella pelaamista. Leirin aikana pidetään myös lyhyt esittely pelistä, jotta myöhäisetkin innostujat saadaan mukaan turnauksiin. Itse leirillä turnauksia on pidetty

muun muassa seuraavista peleistä: Counter-Strike (CS) 1.6, CS: Global Offensive, CS: Source, Dota 2, League of Legends, Civilization, Team Fortress 2 ja StarMade. Yleinen pyrkimys on, että kaikki turnauspelit olisivat ilmaisia, jotta turnauksiin osallistuminen ei tulisi leiriläisille ylimääräisenä kustannuksena. Samoin kaikissa turnauspeleissä noudatetaan PEGI:n ikärajoja, joten K-16 -peleihin ei voi osallistua 12-vuotiaat leiriläiset.

Turnauksiin ilmoittaudutaan leirin aikana ja pelit pelataan tuomarien valvonnassa. Turnaukseen osallistuminen on vapaaehtoista, mutta voittajille on luvassa mainetta ja pienet palkinnot. Joissain peleissä arvotaan joukkueet ja toisiin saavat pelaajat muodostaa omat joukkueensa. Ongelmana voi silloin olla liian epätasaiset joukkueet. Lopuksi ohjaajien tiimi haastaa voittajajoukkueen näytösotteluun, jota voi seurata isolta valkokankaalta.

Vapaa pelaaminen

Leirin koneaikana pojat voivat harrastaa myös vapaata pelaamista keskenään. Yleensä pienissä porukoissa tapahtuva pelaaminen on suosituinta ja pelaajat keskustelevat jo ennen leiriä suosikkipeleistään. Usein saman pelin harrastajat sijoittuvat leirillä vierekkäin: kaverin opettaminen ja taktiikoiden hiominen käy siten helpommin. Aika-ajoin joku avaa pelinsä moninpeliksi ja muutkin voivat liittyä yhteiseen peliin. Näiden pelien ikärajoja ei valvota muuten kuin K-18 -tapauksissa, ja näitä alle 18-vuotiailta kiellettyjä pelejä ei leirillä saa pelata ollenkaan, eivät edes ohjaajat.

Yhdessä pelaaminen

Leirin ajaksi on usein avattu oma Minecraft- ja/tai StarMade-serveri sisäverkkoon. Kyseessä ovat niin sanotut hiekkalaatikkopelit, joissa vapaasti rakennetaan ja luodaan rakennuksia, esineitä ja maailmoja. StarMade-peli on kuin Minecraft, mutta sijoittuu avaruuteen ja on tällä hetkellä vielä ilmainen. Alussa rakennetaan oma avaruusalus, jolla lähdetään kaivamaan mineraaleja, ja planeetoille rakennetaan omia tukikohtia. StarMadessa on myös mahdollisuus taistella toisia pelaajia vastaan. Sittenmin molempiin peleihin on avattu myös netissä pyörivä serveri, joka on leiriläisille auki 24/7. Serverille pääsevät ainoas-

Yhteiskuva
Tampereen
seurakuntien
järjestämän
bittileirin 2014
syysmiitistä.



Kuva: Kaapo Kosonen

taan leiriläiset, jolloin kaverit tuntevat toisensa eikä kiusaamista tai tuhoamista esiinny. Serverien säännöt, ohjeet ja osoitteet ovat bittileirin verkkosivuilla.

Konsolipelit

Leirillä järjestetään myös konsolipeliturnauksia. Suosituin on ollut Mario Kart -peli, jota voi pelata neljä pelaajaa yhtä aikaa. Samoin NHL- ja FIFA-urheilupelit ovat olleet suosittuja. Peliturnaukset ovat myös vapaaehtoisia, mutta eivät nykyään enää niin suosittuja. Jokainen pelaa mieluiten omalla koneellaan, eikä seurakunnilla ole aina mahdollisuutta hankkia uusimpia konsoleita. Konsolipeliturnaukset syntyivät aikana, jolloin kaikilla ei ollut mahdollisuutta tuoda omaa konetta leirille: näin haluttiin tarjota heillekin pelimahdollisuus.

Peliesittelyt

Leirin aikana leiriläisille annetaan mahdollisuus järjestää peliesittelyitä. Ohjaajat pitävät esittelyn turnauspeleistä ja halukkaat voivat esitellä oman suosikki-

pelinsä muille leiriläisille, jolloin pelistä kiinnostuneet voivat innostua ja oppia helposti uuden pelin idean ja pelimekaniikat. Peliesittelyt ovat lyhyitä tuokioita, jotka järjestetään valkokankaan edessä. Leirin aikana järjestetään myös niin sanottuja tietoisuuksia yleisistä aiheista, kuten tietoturva, puheohjelmat, koneen siivous, ylläpito jne. Tietoisuuksiin on kaikkien osallistuttava.

Minipeliturnaus

Leirin yksi suosituimpia ohjelmia on minipeliturnaus. Siinä pelaajat käyvät jokainen vuorollaan tekemässä tuloksen jossain minipelipisteessä. Pelit valitaan niin, että mahdollisimman harva on päässyt pelaamaan kyseistä peliä aikaisemmin. Pelit ovat lyhyitä ja kaikilla on samanlainen mahdollisuus suorittaa omat pisteet. Turnauksen lopuksi pisteet lasketaan ja voittaja palkitaan. Minipelit ovat usein kännykkä-, konsoli-, retro-, tanssimatto- tai nettipelejä. Pääpaino on nopeatempoisuudella, erikoisuudella ja hauskuudella.

Ulkopelit

Leirin ohjaajat ovat pyrkineet kehittelemään maastoon sijoitettavia pelejä, jotka muistuttavat tietokonepelejä, mutta ovat liikunnallisia ja ulkona tapahtuvia. Nämä pelit luovat hyvän vastapainon sisällä paikallaan pelattaviin peleihin. Tällaisia pelejä ovat muun muassa erilaiset liveroolipelit (larpit), airsoft-pelit, ns. kauppalaiva-peli, Afrikan Tähti -maastossa sekä Stratego- ja Kaos-pelit.

Kauppalaiva-pelissä pelaaja liikkuu satamien välillä ostaen ja myyden tuotteita ja hankkien siten omaisuutta. Satamia valvovat leirin ohjaajat ja ne sijaitsevat fyysisesti eri puolilla leirikeskusta. Pelaajat voivat ryhtyä kaappareiksi tai suorittaa tehtäviä (questeja). Suurimman omaisuuden pelin aikana kerännyt on voittaja. Stratego-peli on kuin lipunryöstön ja korttipelin risteytys. Taislut tapahtuvat korteilla, mutta päämääränä on vastustajan lipun hankkiminen omaan tukikohtaan. Kaos-pelissä pelaajien tehtävä on etsiä maastosta numerosarjoja, joita vastaan heille esitetään kysymys (bittileirillä tietotekniikka-aiheinen). Vastatessaan oikein he siirtyvät pelilaudalla eteenpäin. Larppaus- ja softaus-peleissä tarvitaan välineistöä, kuten aseita tai pehmo miekkoja. Seurakunnan omilla välineillä peli on turvallisempaa, tasaväkisempää ja kaikki

pääsevät osallistumaan. Softauksessa on pelattu 2 vs. 2 -pelejä. Näiden pelien pelaamiseen on syytä kysyä vanhemmilta lupa.

Loppupäätelmiä

Pelaaminen on suosittua varsinkin bittileirin kohderyhmän keskuudessa. Bittileiri pyrkiikin tekemään pelaamisesta sosiaalista harrastusta yksinpelaamisen sijaan. Lapsilla ei ole aina mahdollisuutta osallistua Assemblyille tai järjestää omia LAN-tapahtumia. Siksi leirimuotoinen – myös kasvattava tapahtuma – jossa kuitenkin valvotaan samalla pelaamista ja sen määrää sekä tehdään kaikkea muutakin, on varsinkin vanhempien mieleen. Useat leiriläisten vanhemmat ovat kiitelleet siitä, että lapsi ei muuten suostuisi osallistumaan muuhun leirit toimintaan, ja että leirillä on myös kasvatuksellisia tavoitteita. Seurakunnan näkökulmasta myös hengelliset asiat ovat esillä ja niitä pidetään normaaliin leirielämään liittyvinä. Leirit ovat 20-vuotisen historian aikana olleet erittäin suosittuja, eikä niitä tarvitse mainostaa erikseen, vaan leirit täyttyvät muutamassa päivässä. Leiristä halutaan myös tehdä jatkuvaa toimintaa, jolloin pojat oppivat tuntemaan toisensa ja ryhmästä syntyy yhteisö. Leirit pidetään aina suurten lomien aikaan: kesälomalla, syyslomalla ja hiihtolomalla. Leirin järjestää Tampereen seurakuntien nuorisotyö.

Lisätietoa bittileiristä löytyy osoitteesta: www.bittileiri.fi.

3.5. Peliohjelmointileirit

 **Ari Huotari**

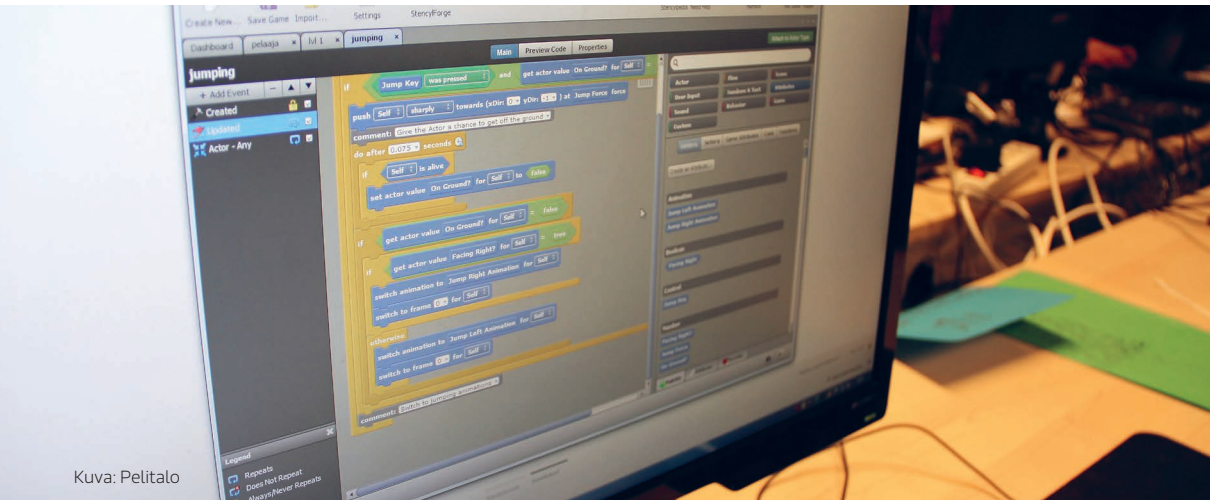
Helsingin nuorisoasiainkeskuksen Pelitalolla järjestetään kesäisin peliohjelmointileirejä 9–17-vuotiaille lapsille ja nuorille. Leirit järjestetään yhteistyössä Helsingin yliopiston tietojenkäsittelytieteenlaitoksen Linkki-resurssikeskuksen kanssa. Leirien tavoitteena on, että lapset ja nuoret oppisivat ohjelmoinnin perusteita pelien ohjelmoimisen kautta. Lisäksi tavoitteena on mahdollistaa mielekästä tekemistä loma-ajalle ohjelmoinnista ja peleistä kiinnostuneille lapsille ja nuorille. Pelinkehityisleirejä järjestetään koulujen loma-aikoina, pääsääntöisesti kesälomien alussa. Leirit ovat viisi päivää kestäviä päiväleirejä: päivät alkavat aamulla klo 9 ja päättyvät klo 16.

Ohjaajat

Leirejä ohjaavat Pelitalon nuoriso-ohjaajat ja Linkki-resurssikeskuksessa työskentelevät yliopisto-opiskelijat. Nuoriso-ohjaajat hoitavat leirien markkinoinnin, leirilistojen organisoinnin, leiriruokailun suunnittelun ja muut hallinnolliset asiat. Lisäksi he toimivat leireillä ohjaustehtävissä ja hoitavat esimerkiksi ryhmäytykset. Kesälomien aikaan leireillä voi olla mukana myös nuori kesätyöntekijä, joka toimii apuohjaajana leireillä.

Yliopiston opiskelijat vastaavat leireillä ohjelmoinnin opettamisesta. He pitävät lyhyitä opetustuokioita, joiden jälkeen he kiertävät leiriläisten keskuudessa antamassa yksilöllistä tukea. He osallistuvat myös leirien suunnitteluun ja kehittämiseen, saatujen kokemusten sekä lasten ja nuorten palautteiden pohjalta.

Tähän mennessä leireille on voitu resursoida yksi nuoriso-ohjaaja ja kesätyöntekijä. Yliopistolta on ollut mukana kaksi opiskelijaa ja leirien ulkopuolella taustalla on vaikuttanut resurssikeskuksen koordinaattori.



Kuva: Pelitalo

Leirit ja leiriläiset

Viime vuosina peliohjelmointileirejä on pidetty kolmenlaisia: aloittelijoiden leirejä, aloittelijoiden jatkoleirejä ja kokeneempien ohjelmoijien leirejä. Kaikille leireille on otettu mukaan 25 ensimmäisenä ilmoittautunutta. Aloittelijoiden leirit ja aloittelijoiden jatkoleirit on suunnattu 9–13-vuotiaille ohjelmoinnista kiinnostuneille nuorille. Jatkoleireille pääsevät ne nuoret, jotka ovat suorittaneet aloittelijoiden leirin. Näillä leireillä käytetään Scratch-ohjelmaa, joka on helppo visuaaliseen ohjelmointiin perustuva ohjelma. Käytännössä koodia ei siis kirjoiteta itse, vaan yhdistelemällä erilaisia ehtopalikoita saadaan aikaiseksi ”koodi”. Tässä opitaan siis sitä, mikä on se ajatus, joka ohjailee ohjelmointia ja miten ohjelmointi toimii. Aloittelijoiden leirit läpikäynyt osaa leirien jälkeen itsenäisesti tehdä yksinkertaisia pelejä Scratch-ohjelmalla.

Kokeneempien nuorten leirillä käytetään oikeaa ohjelmointikieltä, Javaa. Leirit on suunnattu 13–17-vuotiaille ohjelmoinnista kiinnostuneille nuorille, jotka jo ymmärtävät, mistä ohjelmoinnissa on kyse.

Kaikilla leireillä nuoret ohjelmoivat itsenäisesti, mutta yleensä leirin päät-

teeksi on jonkin pelin voinut ohjelmoida parin kanssa. Jokaisen leirin lopuksi pidetään demotilaisuus, jonne leiriläisten vanhemmat voivat myös osallistua. Demotilaisuudessa jokainen leiriläinen voi halutessaan esitellä yhden tekemänsä pelin yleisölle.



TYYPILLINEN LEIRIPÄIVÄ NÄYTTÄÄ SUURIN PIIRTEIN SEURAAVALTA:

klo 8.30	Ohjaajat paikalla
klo 9	Leiripäivä alkaa
klo 9.15	Alkuharjoitukset (<i>ryhmäytysleikkejä, Minecraft-ryhmäytystä ym.</i>)
klo 10	Peliohjelmointiopetus alkaa
klo 12	Ruokatunti
klo 13	Peliohjelmointiopetus jatkuu
klo 15-16	Peliohjelmointiopetus päättyy, ohjelmointia saa jatkaa tai voi pelaila koneella
Ohjaajat pitävät oman palaverin (<i>mikä meni hyvin, mitä kehitetään, seuraavasta päivästä sopiminen</i>)	
klo 16	Leiriläiset viimeistään kotiin
klo 16–16.30	Pelitalon ohjaaja valmistelee seuraavaa päivää / seuraavaa viikkoa

Päivän mittaan pidetään säännöllisesti pieniä taukoja, jolloin voi syödä välipalaa, pelaila, olla ohjatuissa ryhmäleikeissä mukana ja jutella ohjaajien tai muiden nuorten kanssa.

Leirit kestävät yleensä viisi arkipäivää. Leirin viimeisenä päivänä pidetään

pelien demotilaisuus, jonne kutsutaan nuorten vanhemmat mukaan. Demotilaisuus kestää noin 2 tuntia, joten se on hyvä aloittaa klo 14. Tilaisuuden jälkeen vanhemmilla on mahdollisuus jäädä keskustelemaan leiristä ja Pelitalon toiminnasta ylipäätään. 13-vuotiaiden ja sitä vanhempien nuorten vanhemmille mainitaan myös Pelitalon Gamedev-klubista, jossa on mahdollista jatkaa harrastamista.

Resurssit

Pelitalo tarjoaa tilat, välineet ja nuoriso-ohjaajan työpanoksen leireille. Helsingin yliopisto maksaa opiskelijoiden palkan leireiltä. Ruokailu on tilattu yleensä ulkopuoliselta palveluntarjoajalta. Osa kuluista on katettu leirimaksuilla (80 euroa / leiriläinen).



AINEELLISET RESURSSIT:

- Tietokoneet per nuori
- Tila, jossa on tietokoneet + muuta vapaata tilaa mahdollisuuksien mukaan
- Ryhmätyövälineitä (*palloja, paperia ja kynä, askarteluvälineitä ym.*)

MUUT RESURSSIT:

- Pelinteko-ohjelmat (*monessa tapauksessa ilmaisia*)
- Digitaalisia pelejä tauoille ja ryhmätykseen (*esim. Minecraft*)
- Nuoriso-ohjaajat ja yliopiston opiskelijat
- Leiriruoat

Kokemuksia

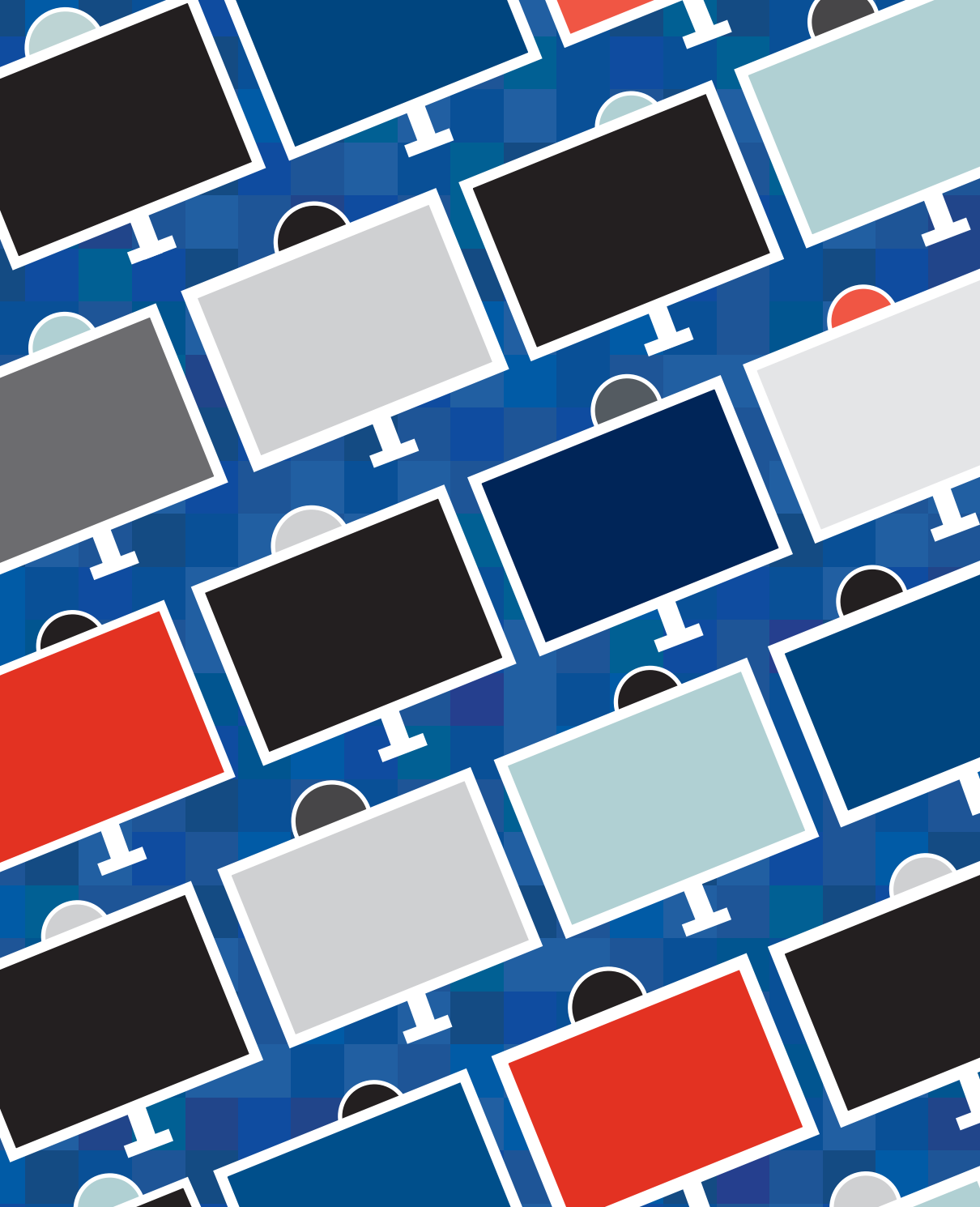
Parin viime kesän jälkeen voidaan todeta, että peliohjelmointileirit ovat olleet menestys. Ilmoittautumisten alkaessa helmikuussa leirit ovat täyttyneet yleensä kuukauden sisällä. Leireille on siis ollut kova kysyntä!

Saadun palautteen perusteella lapset ja nuoret ovat kokeneet, että he ovat oppineet paljon ohjelmoinnista pelien tekemisen kautta. Tätä on varmasti-kin edesauttanut se, että opetustuokioihin on panostettu yliopiston puolelta erittäin paljon. Päivän mittaan on pidetty useita lyhyitä opetustuokioita, joissa näytetään valkokankaalta, mitä seuraavaksi tehdään. Lapset osallistuvat itse aktiivisesti näihin tuokioihin: kyse ei ole luennoinnista, vaan heitä osallistetaan kysymällä kysymyksiä ja antamalla tilaa kommentoida.

Mainitsemisen arvoista on myös se, että monelle lapselle ja nuorelle peli-ohjelmointileirit saattavat olla ensimmäinen kokemus mielenkiintoisesta vapaa-ajan aktiviteetista. Leireillä myös ne nuoret, jotka muuten jäisivät muiden nuorten ”jalkoihin”, saavat mahdollisuuden loistaa ja osoittaa kyvykkyytensä tehdä heille mieluisia asioita. Tämä kokemus on myös vanhemmille tärkeää nähdä, kun nuori on löytänyt hengenheimolaisiaan ja hän pääsee vihdoin sellaiseen ympäristöön, jossa tuntuu olevan tilaa hengittää.

Arviointi

Toimintaa arvioidaan ja kehitetään lapsilta ja nuorilta kerätyn palautteen perusteella. Palautteet kerätään yksinkertaisilla Webropol -kyselyillä ja ne käydään läpi leirin ohjaajien kesken. Myös leirien kävijämääriä seurataan aktiivisesti. Helsingin yliopiston tietojenkäsittelytieteenlaitos työstää myös pidempiaikaisen seurannan perusteella omaa tutkimustaan peliohjelmointileireillä oppimisesta.



4. TAPAHTUMA- JA TURNAUSTOIMINTA

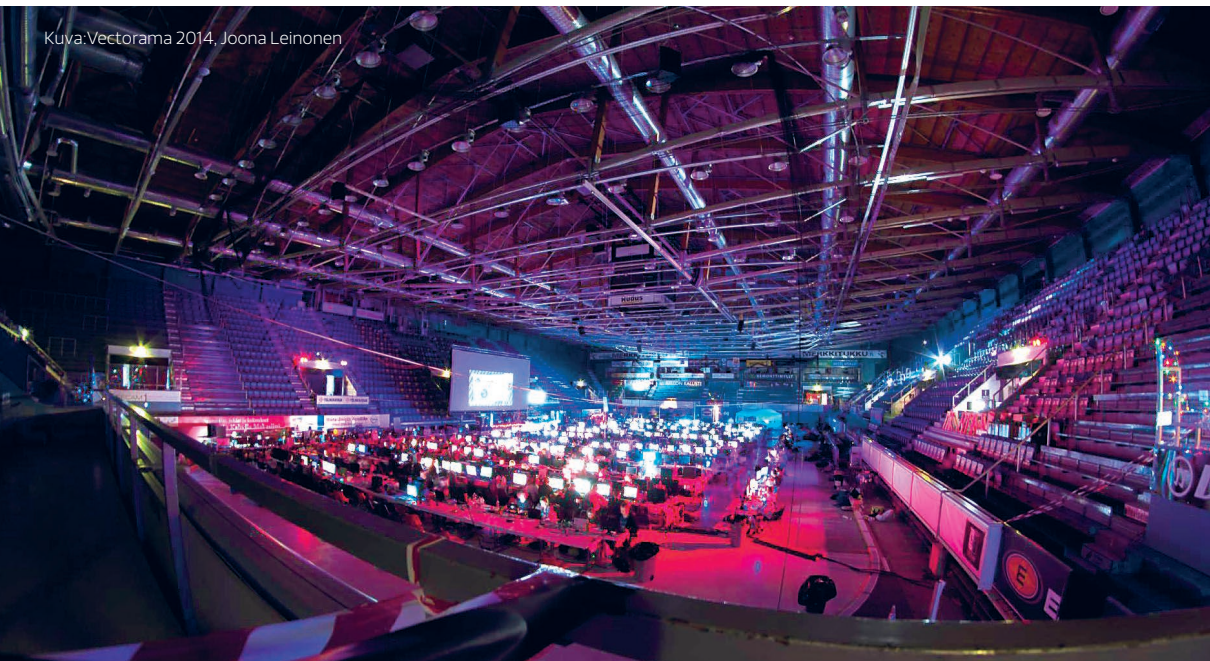
4.1. Oulun kaupungin turnaustoiminta

 **Juha Alatalo & Marko Tiusanen**

Digitaalisen pelitoiminnan eräänlainen ”kypsyystaso” voidaan yleisesti hahmottaa tarkastelemalla ohjaajan osuutta toiminnan toteuttamiseen. Tutulla pelikentällämme Oulussa toimintaa on nuorisotyöllisistä lähtökohdista järjestetty käytännössä kahdella tasolla, jotka voidaan erottaa toisistaan erityisesti ohjaajan ottaman roolin kautta. Paikallinen ja verkkovälitteinen pelitoiminta kaupungin rajojen sisällä on perinteisesti ollut lyhytkestoista, ohjaajavetoista turnaustoimintaa, jossa nuoret itse astuvat kuvaan vasta osallistujan roolissa. Puitteet toiminnalle luodaan ennakkoon kaupungin ohjaajaverkoston piirissä, ja sitä koordinoi yleensä pelitoiminnassa jo ansioitunut työntekijä, jolla on valmiudet ja kokemuksen tuomaa itseluottamusta homman hoitamiseen. Paikallisen tason lisäksi myös kansallinen, koko maan kattava pelitoiminta on usein samoista lähtökohdista peräisin. Toiminta on laadukasta ja nuorisotyöllisesti arvokasta, mutta nostaa usein ohjaajan tarpeettoman vahvasti tekemisen keskiöön.

Digitaalista peli- ja turnaustoimintaa voidaan lähestyä myös nuorten omatehtoisien turnausjärjestämisen kautta. Suurin ero edellä kuvattuun toiminnan järjestämiseen on ohjaajan ottama rooli: toiminta on edelleen suunniteltua, laadukasta ja tavoitteellista, mutta se ei tapahdu ohjaajan johtamana, vaan ohjaajan mahdollistamana. Tekemisen lähtökohtana ovat nuoren tai nuorten

Kuva: Vectorama 2014, Joona Leinonen



ryhmän omat toiveet ja tavoitteet. Samalla ohjaajalta vaaditaan myös nuoren iän huomioivaa herkkyyttä ja läsnäoloa tunnistaa oikea-aikainen ja mitoitutukseltaan sopiva tuki projektille.

Yksi tärkeimmistä nuorisotyön välineistä on tietoisuus siitä, mistä ympärillä puhutaan ja mitä nuorten maailmassa tapahtuu. Nuorten keskusteluisista on helppo napata vihjeitä heitä itseään kiinnostavasta toiminnasta, kuten digitaalisesta pelaamisesta. Yleisesti pelaamisesta kiinnostuneet nuoret ovat innostuneita myös heidän lempipelinsä ympärillä tapahtuvasta tekemisestä, mikä jo itsessään toimii hyvänä motivaattorina. Hyvä tapahtuma voi saada alkunsa hyvinkin pienestä, kuten lausahduksesta "olis mukava tehdä turnaus". Kun tähän syötteeseen uskalldataan tarttua ja annetaan kannustusta sopivalla

tasolla, on koossa mahdollisuus merkittävän tapahtumajärjestämiskokemuksen synnyttämiseen.

Yksi Oulusta käsin järjestetyistä turnauksista sai alkunsa juuri tällaisesta sivukorvalla kuullusta lauseesta. Mahdollisuuden ei haluttu antaa lipua ohitse, vaan pian huomasimme istuvamme nuoren kanssa kahvikupin ääressä jutustelemassa hänen lempipelistään ja peliturnauksen järjestämisestä sekä yleisistä tapahtumajärjestämiseen liittyvistä asioista. Keskustelussa käytiin läpi nuoren omia kokemuksia erilaisista turnauksista ja siitä, millaisen turnauksen hän itse haluaisi toteuttaa. Samalla selkeytyi myös ohjaajan rooli ja tarvittavan tuen määrä, jolla turnaus saataisiin järjestettyä.

Ohjaajan apua käytettiin muun muassa aikataulutuksen luomiseen, sponsoreiden ja yhteistyökumppaneiden hankkimiseen, markkinoinnin suunnitteluun sekä laitteistojen hankintaan ja käyttöön. Yhteisenä tavoitteena oli ehjän tapahtumakokonaisuuden rakentaminen. Näin ollen keskusteluissa nousivat esiin myös toive ja halu suoran, selostetun turnausstreamin lähettämiseen, sekä kisakatsomon perustaminen nuorisotilan yhteyteen. Ohjaajan rooliksi tässä vaiheessa jäi lähinnä seurata tapahtuman valmisteluja ja tarjota tarvittavaa apua tekemiseen. Mitään ei kuitenkaan tehty valmiiksi järjestäjien puolesta, vaan tarjottiin tukea, kannustusta ja välineistöä, minkä myötä ongelmatilanteissa päästiin eteenpäin.

Turnaus pelattiin verkon välityksellä, mikä mahdollisti yli 100 joukkueen osallistumisen. Pelaajia ja joukkueita tuli Euroopan lisäksi myös Aasiasta ja Amerikasta. Turnaus oli aikanaan suurin koskaan Suomessa järjestetty turnaus PC-alustalla toimivasta Dota 2 -pelissä. Turnauksen otteluita lähetettiin suorina nettivideolähetyksinä suomen- ja englanninkielisen selostuksen kera. Turnaustoimistona toimivan nuorisotilan yhteyteen rakennettiin viikonlopun ajaksi kisastudio ja tapahtumatoimituksen tukikohta. Yksi joukkue myös kutsuttiin pelaamaan turnausta paikan päälle, mikä helpotti erilaisten haastattelijan ja juttujen tekemistä tuoreeltaan otteluiden välissä. Lisäksi videolähetyksiin voitiin tarpeen mukaan napata vierailevia kommentaattoreita.

Turnauksen tauottua nuoret olivat tyytyväisiä lopputulokseen, ja tapahtuma onnistui kokonaisuutena hyvin. Koitoksesta saadut opit otettiin käyttöön

myös uudestaan, sillä tapahtuma poiki jatkoa kahden turnauksen muodossa. Sama turnaustiimi hoiti järjestelyt yhä itsenäisemmin, jolloin me vain lähinnä tarjosimme heidän käyttöönsä tilat ja kaluston. Näin saavutimme yhden onnistuneen tavoitteistamme, jossa nuoret itse tuottavat toimintaa ja tapahtumia nuorille. Verkkoturnauksen myötä tapahtumapaikkoina yhdistyivät nuorisotalon lisäksi myös virtuaaliympäristöt.



MITÄ PELITAPAHTUMAN JÄRJESTÄMINEN VAATII?

Tekijät:

Keskiosässä ovat pelien parissa toimimisesta kiinnostuneet nuoret.

Tavoite / konsepti:

Millainen turnaus halutaan tehdä? Suuruusluokka ja oheistoiminta määrittelevät tarpeet mm. kalustolle, markkinoinnille, sponsoroiden hankkimiselle sekä turnaus- ja serverialustalle.

Aikataulutus:

Mietitään nuorten kanssa yhdessä, mitä tehtäviä järjestäminen vaatii, jaetaan tehtävät ja määritetään aikarajat, johon mennessä kukin asia hoidetaan. Mietinnän tuloksena päätetään päivämäärä varsinaiselle turnaukselle. Ohjaaja myös saa samalla työkalun, jolla voidaan seurata järjestelyjen etenemistä ja tarvittaessa antaa apua, mikäli projektissa ilmenee hankaluuksia tai tekemisessä tulee seinä vastaan.

Kalusto:

Suunnitelmien pohjalta saadaan käsitys toteutukseen tarvittavasta kalustosta. Se hankitaan ja testataan jo varhaisessa vaiheessa valmisteluja, jolloin jää hyvin aikaa tarvittaville toimenpiteille, kuten yhteensopivuuksien varmistamiseen, esimerkiksi konsolien kautta streamattaessa.

Markkinointi:

Sanan levittäminen ja mainonta ovat olennainen osa tapahtumajärjestämistä. Digitaaliseen pelaamiseen liittyy paljon omia markkinointikanavia,

joita on oleellisen tärkeä hyödyntää. Näkyvyys erilaisissa yhteyksissä helpottaa myös mahdollisten sponsoreiden hankkimista. Kun markkinointipaketti on hyvin koottu, on turnausta myös helpompi myydä erilaisille yhteistyökumppaneille.

Kenraaliharjoitus:

Ennen varsinaista tapahtumaa testataan kaikkien osa-alueiden toimivuus, pelien päivitykset ja laitteistojen toimivuus. Samalla laitetaan liikkeelle vielä viimeinen mainostus turnauksesta erilaisia digitaalisia ympäristöjä hyödyntäen.

Toteutus:

Varaudu pieniin yllätyksiin, joita tekniikan kanssa touhutessa voi ilmetä. Tee ohjaajana varasuunnitelma kriittisten ongelmien varalle. Kun yllättävät tilanteet on haarukoitu, valmiita toimintavaihtoehtoja on enemmän. Samalla luodaan rauhallista ilmapiiriä nuorten tapahtumajärjestäjien keskuuteen. Nauti nuorten tekemisestä ja onnistumisen kokemuksista.

Lopetus:

Projekti on hyvä päättää yhteiseen palautekeskusteluun. Tällöin pohditaan onnistumisia ja haasteita; miten ongelmista selvittiin ja mitä voidaan jatkossa tehdä yhä paremmin. Tämä on oppimiselle elintärkeä reflektointin paikka.

Edellä kuvattu kokonaisuus oli suhteellisen laaja johtuen järjestäjien omasta motivaatiosta. Välttämättä kaikki oheistoiminta ei ole tarpeellista, ja esimerkiksi turnaustoimiston saa pyörimään jo yhdellä tietokoneella ja kunnan rajoitteista vapaalla verkkoyhteydellä. Tärkein alullepanija vastaavanlaisessa toiminnassa onkin kontaktin saaminen nuoreen ja molemminpuolisen luottamuksen saattaminen. Nuorten osoittaman kiinnostuksen ei saa antaa mennä ohitse, vaan syötteisiin tulee tarttua heti tuoreeltaan. Jo ohjaajan läsnäolo ja tekeminen ilmapiiriin viljeleminen kantavat pitkälle.

4.2. Porvoon nuorisopalveluiden lanit

 **Miika Koistinen**

Lanien eli verkkopelitapahtumien järjestäminen on yleistynyt viime vuosina nuorisotyössä. Verkkopelaamiseen liittyvää yhteistyötä on myös tiivistetty alueellisten verkkopeliyhdistysten kanssa etenkin suurten pelitapahtumien yhteydessä. Tästä hyvänä esimerkkinä ovat Tampereella järjestettävä LanTrek ja Oulussa pidettävä Vectorama-tapahtuma, joissa alueen nuorisotoimet ovat olleet tukemassa tapahtumien järjestelyitä.

Myös Porvoossa nuorisopalvelut on halunnut olla mukana järjestämässä lanitoimintaa nuorille. Tätä kirjoittaessa Porvoon nuorisopalvelut on järjestänyt kahdet yhden yön kestävät lanit Nuorisotila Zentrassa ja seuraavaa ollaan järjestämässä lokakuussa. Laneille on osallistunut 40–60 yli 13-vuotiaista nuorta. Mukana on ollut muutama tyttökin. Pesutilojen puutteen vuoksi lanit ovat olleet yhden yön mittaisia.

Nuorisopalveluiden lanitoiminta sai uuden alun syksyllä 2013. Juttelin nuorisotilalla yhden nuoren kanssa ja kyselin hänen kuulumisiaan. Nuori odotti kovasti viikonloppua ja ”autotalli-laneja”, niin kuin hän kaveriporukan järjestämää pelihetkeä kuvasi. Pojat siis kokoontuivat jonkun kotiin viikonlopuksi pelaamaan. Nuoren kanssa käydyn keskustelun loppu oli tiivistettynä seuraavanlainen: Nuorille ei ole tiloja, joissa he voisivat järjestää laneja isommalla porukalla. Kysyin nuorelta, soveltaisiko nuorisotila sellaiseksi paikaksi – ja soveltuihan se.

Aluksi käytiin pieni keskustelu säännöistä, joita meidän puolelta tapahtumaan asetettaisiin. Pelien ikärajoja tullaan noudattamaan ja energiajuomat ovat kiellettyjä. Vastauksena pientä rutinaa, mutta ei ongelmaa. Nuori kokosi kavereistaan porukan, jolle he antoivat nimeksi ”Porvoon Pelaajat” (tarkoituksena, että he rekisteröivät sen yhdistykseksi jossain vaiheessa myöhemmin). Tämän jälkeen alkoi tapahtuman suunnittelu. Meidän tehtäväksi (2 nuoriso-

Porvoon nuorisopalveluiden lanit on lähtenyt nuorten omista toiveista ja nuoret vastaavat pääosin myös tapahtuman järjestelyistä.



työntekijää) jäi yhteistyö Porvoon kaupungin atk-yksikön kanssa, jotta saisimme verkon auki tapahtumaan, sekä tarvittavien laitteiden hommaaminen, jotta tapahtuman tekninen puoli hoituisi. Nämä asiat saatiin hoidettua ja nuoret tekivät mainokset ja kaiken teknistä osaamista vaativan työn suunnittelun, jonka atk-yksikkö sitten vielä hyväksyi. Toisille laneille (kevät 2014) nuoret väsäsivät vielä sähköisen ilmoittautumisjärjestelmänkin. Lisäksi nuoret ovat saaneet tapahtumiin mukaan muutamia sponsoreita (esim. pizzeriasta halvat pizzat). Tätä kirjoittaessa tulossa ovat kolmannet lanit ja toiveissa nuorilla olisi järjestää Porvoossa viikonlopun kestävä lan-tapahtuma. Sopivia tiloja etsitään parhaillaan. Tiloja on, mutta suurin ongelma on saada ne käyttöön ilmaiseksi tai kohtuullisella vuokralla.

Tapahtumien järjestäminen nuorten kanssa on sujunut vaivattomasti. Niin kuin aina nuorten kanssa, pientä motivoivaa takamukseen potkimista on ollut, mutta lopulta hommat on tullut hoidettua. Tällaisen toiminnan järjestämiseen ei vaadita paljon. Innokkaat ja osaavat nuoret pystyvät hoitamaan teknisen toteutuksen, kunhan me nuorisotyöntekijät annamme heille vain mahdollisuuden. Vaikka Porvoossa ei esimerkiksi nuorisotiloille ole saatu langattomia verkkoja tai PS-pelikonsolitakaan verkkoon, niin lanien järjestämisestä päästiin sopuun atk-yksikön kanssa helposti.

Toiminta-ajatus näissä tapahtumissa on nuorilta nuorille. Järjestelyissä mukana olevat nuoret kokevat kunnia-asiaksi sen, että tapahtuma onnistuu ilman isompia ongelmia. Säännötkin ovat lähes täysin nuorten laatimat. Nuorisopalveluilta toiminta on vaatinut vain tilat, jonkin verran työtunteja ennen tapahtumaa ja kaksi työntekijää töihin tapahtuman ajaksi. Lisäksi tapahtumissa on ollut muutama apunuori järjestämässä oheisohjelmaa ja hoitamassa kioskia.

Lan-toimintaa, jota Porvoossa tuskin saataisiin järjestettyä ilman innokkaita nuoria, suosittelen kokeiltavaksi myös muualla. Ainakin Porvoossa nuoret tykkää!

4.3. eSports-toiminta nuorisotyöllisestä näkökulmasta

 **Ville Tuomisto**

Elektroninen urheilu eli eSports on nuorisotyöllisesti haastavaa ja mielenkiintoista toimintaa. Iso osa maailman huippupelaajista on nuoria tai nuoria aikuisia. Nuorisotyöllisesti haastavaa elektronisessa urheilussa on löytää keinoja, joilla voidaan tukea nuoren kehitystä pelaa-jana, mutta myös löytää tasapainoa harjoittelun ja opiskelun tai työn välillä. Myös keinot tukea nuoren kehittymistä harrastuksessa ovat Suomessa vähissä. Suomalaisia peliorganisaatioita on vähän ja toimintaan mukaan pääseminen vaatii kovia pelisuorituksia, joiden saavuttaminen on pitkän työn tulos. Ulkomailta löytyy toki lukuisia peliorganisaatioita, mutta yhteistyö ulkomaisten toimijoiden kanssa on monessa suhteessa haasteellista. Nuorisotyön näkökulmasta eSports-toiminnan edistäminen osana nuorisopalveluiden muuta pelitoimintaa voisi toimia linkkinä, jolla tarjottaisiin nuorille mahdollisuuksia syventää omaa harrastustaan.

Erilaiset tukimallit voisivat liittyä esimerkiksi turnaustoimintaan, joka kestää kauemmin kuin yhden viikonlopun. Pitkäkestoiset turnaukset antavat motivaatiota ja päämäärää harjoittelulle ja ne toimivat nuorille hyvänä paikkana kilpailla ympäristössä, joka on heille turvallinen ja tuttu. Myös harjoittelumahdollisuuksien parantaminen on tärkeää. Kaikilla nuorisotaloilla ei ole tietokoneita käytössä, mutta jos pelikoneita on toiminnassa tai saatavilla toimintaan, niitä pitäisi myös tarjota nuorten joukkueiden käyttöön harjoittelua varten. Samoin olisi tärkeää edistää vertaistukea, jossa turnauksissa jo hyvin pärjänneet nuoret jakaisivat omaa osaamistaan kokemattomammille. Nuorten olisi myös hyvä pelata yhdessä samassa paikassa, koska vuorovaikutus kasvotusten on erilaista kun internetissä. Tämä on nähty eSports-maailmassa monesti: huippujouk-



Assembly Winter
2013 -tapahtumassa
järjestettiin pelikilpailuja
sekä pro- että
harrastepelaajille.
Kansainvälisen tason
pelaajille suunnatuissa
pro-turnauksissa
kilpailtiin yhteensä 8 000
euron palkintopotista.

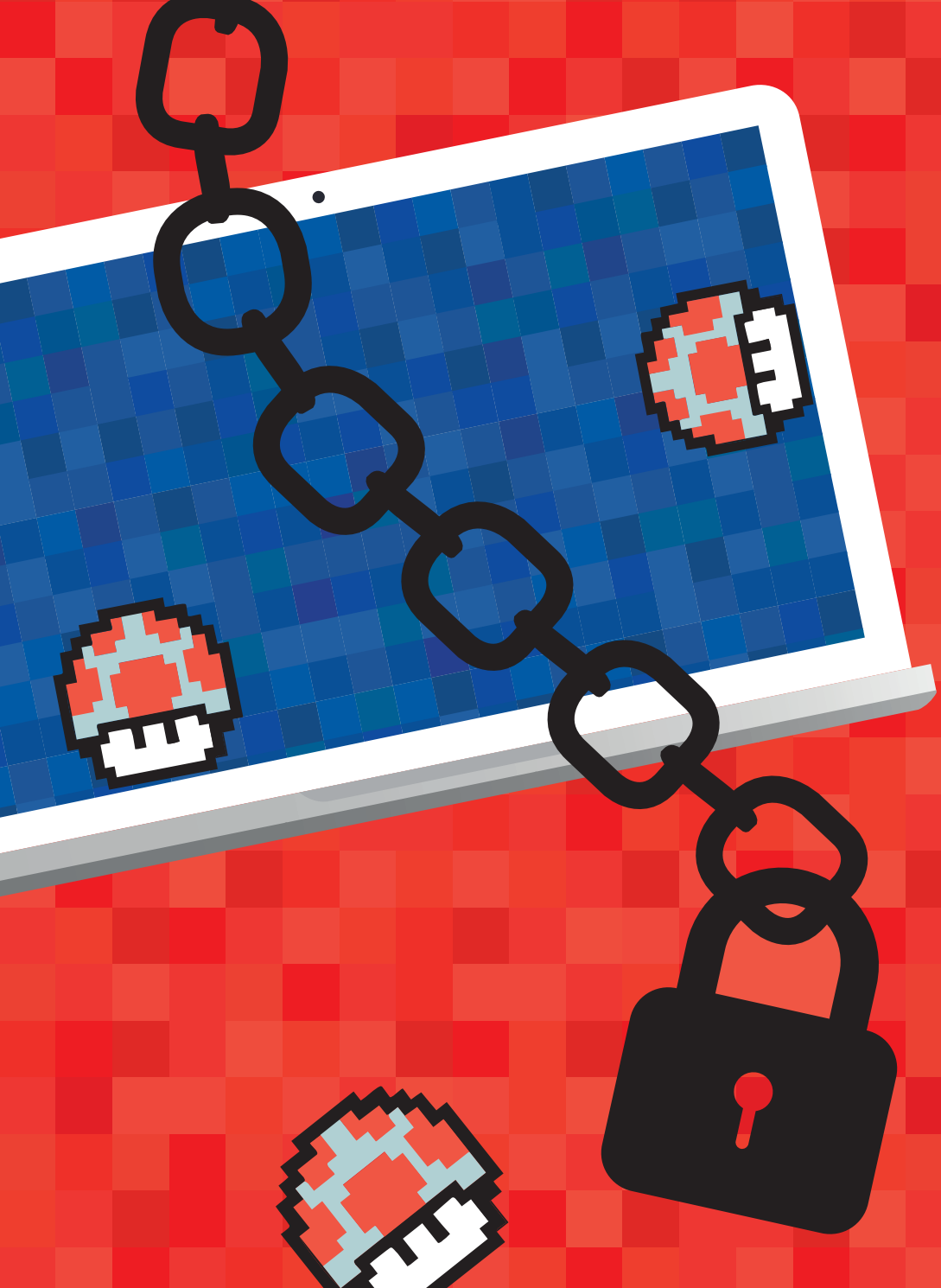
kue online-turnauksissa voi totaalisesti mennä lukkoon, kun ollaan ympäris-tössä, jossa kaikki pelaajat ovat samassa tilassa.

Nuorisotyön näkökulmasta eSports-toiminnassa on myös monia haasteita, jotka eivät suoraan liity itse pelaamiseen. Esimerkiksi tapahtumajärjestäminen on monelle nuorelle mieluinen asia, mutta isompiin tapahtumiin tuntuu välillä hankalalta saada nuoria mukaan. Syy osittain johtuu myös siitä, että nuoret kokevat tarvitsevänsä toiminnassa tukea, ja toimintaa koordinoivia tapahtu-majärjestäjiä on välillä vaikeita tavoittaa. Tässä esimerkiksi Helsingin nuoriso-asiainkeskuksen Pelitalo on toiminut hyvänä linkkinä avaten ovia nuorille eri tapahtumiin ja niiden järjestämiseen.

Tapahtumajärjestämisen ohella on streamaus-toiminnasta tullut keskei-nen osa elektronista urheilua. Streamaus-toiminta on Suomessa vielä todella pientä, mutta se on tällä hetkellä kovassa nousussa: suomalaisessa mediassa on vihdoin ymmärretty se, että ihmiset paitsi pitävät pelaamisesta he myös haluavat seurata sitä. Nuorten streamaus-toimintaa voi toteuttaa miltei mis-sä vain, missä on kone ja mikrofoni. Alkuun pääseminen voi kuitenkin olla hieman hankalaa nuorille, joten on hyvä auttaa ja ohjata nuoria perusasioissa. Myös nuorten kannustaminen on tärkeää, sillä eSports-yhteisöissä voi välillä vallita vihamielinen ilmapiiri, joka ei aina kannusta nuoria jatkamaan toimintaa. Tämän takia aikuisen palaute on tärkeää, jotta nuori voi kehittyä omassa har-rastuksessaan ja käsitellä asioita, joita hän siinä kohtaa. Sekä tapahtumajärjestä-minen että selostustoiminta antavat nuorille hyvää harjoitusta työelämään, sillä molemmat vaativat monipuolisesti niin sosiaalisuutta kuin organisointitaitoja.

Kaiken kaikkiaan eSports-toiminta on nuorisotyöllisestä näkökulmasta nuorten omien intressien ja tarpeiden kartoittamista sekä vastausten löytämistä niihin. Nuorten eSports-toiminnan tukemiseen ei ole olemassa yksiselitteistä toimintamallia, mutta nuoret osaavat kyllä kertoa omasta pelaamisestaan.

Tapahtumajärjestämisestä löytyy lisätietoa esim. Suomen elektronisen urheilun liitto - SEUL ry:n vuonna 2013 julkaisemasta Tapahtumajärjestäjän käsikirjas-ta, joka löytyy osoitteesta: http://www.seul.fi/wp-content/uploads/2014/01/tapahtumajarjestajan_kasikirja_uusi.pdf.



5. DIGITAALISET PELIT - NUORISOTYÖN MARIO VAI BOWSER?

5.1. Nuorisotyö ja ongelmapelaaminen

 **Tero Huttunen**

Kun kasvatusalan ammattilaiset puhuvat digitaalisista peleistä, nousee keskusteluissa usein nopeasti esille käytännön esimerkkejä nuorista, joita luokitellaan ongelmapelaajiksi. Joissain yhteyksissä edelleen puhutaan vielä jopa peliriippuvuudesta. Maltillisemmin asiaa käsittelevissä yhteyksissä saatetaan puhua haittapelaamisesta tai pelien haittavaikutuksista. Asiasta on keskustelu viimeisten vuosien aikana paljon, ja pelien ja haittojen suhteita sekä mahdollisia tunnusmerkkejä onkin käsitelty ansiokkaasti muun muassa Pelikasvattajien verkoston vuonna 2013 tuottaman ”Pelikasvattajan käsikirjan” luvussa 16.

Nuorisotyön ja nuoren kohtaamisen kannalta huomion kiinnittäminen ongelmallisen pelaamisen tunnusmerkkeihin on kuitenkin toissijaista. *Keskeistä on muistaa, että olkoon nuoren elämässä minkälaisia ongelmia tahansa, ne eivät ole alkaneet siitä, että nuori on pelannut digitaalisia pelejä.* Digitaaliset pelit ovat osa tämän ajan digitaalista mediaa ja itseisarvoltaan ne ovat neutraaleja. Mikäli nuori järkyttyy pelien sisällöistä, on hän silloin todennäköisesti ollut tekemisessä omalle kehitystasolle sopimattoman materiaalin kanssa. On huoltajien vastuulla huolehtia siitä, millaisia sisältöjä nuori kuluttaa. Mikäli nuori



Kuva: Melu Aalto

pelaa digitaalisia pelejä niin paljon, että se alkaa syrjäyttää koulunkäyntiä, sosiaalisia suhteita tai muita harrastuksia, on nuoren elämänhallinnan taidoissa puutteita. Syyt elämänhallintataitojen puutteeseen voivat olla moninaisia ja suurin osa todennäköisesti liittyy kehitysympäristön häiriöistä tai puutteista.

Tarkoituksena ei ole vähätellä kenenkään onnia havaintoja tai sitä, mitä olet saattanut jostain lukea pelien haittavaikutuksista tai ongelmapelaamisesta. Tarkoituksena on sanoa, että kun osoitetaan nuoren elämän ongelmien syyksi digitaaliset pelit, ei huomata välttämättä niitä ongelma-kohtia, jotka ovat saaneet nuoren pääsääntöisesti pelaamaan pelejä. Hedelmällisempää olisikin pohtia, onko nuoren elämässä jotain sellaista ongelmakenttää, joka selittäisi pakottavan tarpeen paeta jatkuvasti pelien maailmaan.

On ymmärrettävää, että esimerkiksi harrastusten tai läksyjen laiminlyönnissä syyttävä sormi osoitetaan helposti peleihin. Pelit ovat vetovoimaisia. Osa niistä suunnitellaan siten, että kulutat niiden parissa enemmän aikaa, ja nii-

den mekaniikka antaa toistuvasti reaaliaikaista ja positiivistakin palautetta siitä, miten onnistut. Kuitenkin, suurin osa pelaajista kykenee lopettamaan oman pelaamisen silloin kun he itse haluavat, eivätkä pelit tällöin aiheuta syrjäytymistä sosiaalisista suhteista tai heikennä opinto- tai työmenestystä. Mikäli pelit aiheuttaisivat tämänkaltaisia ongelmia kaikille digitaalisia pelejä pelaaville, olisi maailmassa tälläkin hetkellä satoja miljoonia ongelmapelaajia ja heidän hoitamiseen tarkoitettuja laitoksia. Lisäksi, digitaaliset pelit olisivat todennäköisesti lailla kiellettyjä niiden aiheuttaessa yhteiskuntien lamaantumista.

Näin ei kuitenkaan ole, joten voidaankin sanoa, että vain pieni osa kaikista maailman digitaalisten pelien pelaajista kokee vaikeuksia hallita omaa pelaamistaan siinä mittakaavassa, että se häiritsee muita elämän osa-alueita. Digitaaliset pelit eivät ole kuitenkaan ainoa harrastus, jossa samankaltainen ilmiö on todettu. Esimerkiksi osalla liikuntaa harrastavista on todettu olevan pakkomielteinen suhde omaan harrastukseen. Tällä ryhmällä pakkomielteinen harrastus aiheuttaa muun elämänpiirin kapeutumista sekä vaikeuksia olla urheilematta. (Freimuth ym., 2011) Tässäkään tapauksessa ei voida sanoa, että urheilu olisi aiheuttanut niin sanottua ongelmaa, vaan urheilu on enemmänkin muuttunut harrastuksesta pakkomielteeksi. Miksi siis osalla intohimoinen harrastus muuttuu muuta elämää kapeuttavaksi toiminnaksi ja mitkä tekijät vaikuttavat tämänkaltaisen pakkomielteen syntyyn?

Erään teorian (Vallerand ym., 2003) mukaan intohimoa on kahdenlaista: pakkomielteistä ja harmonista. Harmonisella intohimolla tarkoitetaan juuri sellaista harrastusta, jota edellä kuvattiin yksilölle positiiviseksi ja jonka yksilö voi keskeyttää niin tahtoessaan. Pakkomielteisellä intohimolla puolestaan tarkoitetaan harrastusta, jonka hallinta on joko heikkoa tai se ei tuota positiivisia kokemuksia. Pakkomielteiseen intohimoon yhdistetään lisäksi juuri muiden elämänalueiden kapeneminen tai laiminlyönti. Näiden kahden intohimon keskeinen ero liittyy niiden syntymekanismiin. Siinä, missä harmonisen intohimon synnyn lähteenä on yksilön oma sisäinen kiinnostus tai halu, on pakkomielteisessä intohimossa harrastamisen aloittamisen syy yksilön ulkopuolelta tuleva motiivi. (Mageau, 2009) Ulkopuolinen motiivi voi olla kehitykselle haitallinen kotiympäristö tai koulu- tai muun vertaisryhmän tasolta

tuleva kiusaaminen, jota kyseisellä harrastuksella pyritään pakenemaan tai sulkemaan ulos ajatuksista.

Millään yksittäisellä teorialla ei kuitenkaan voida täysin selittää kaikkea sitä problematiikkaa tilanteissa, joissa nuori on hukassa jonkin elämän osa-alueen kanssa. Digitaalisten pelien kohdalla voidaan kuitenkin todeta, että *ongelmallinen suhde pelaamiseen on oire jostain muusta ongelmasta, joka on alkanut ennen pelaamisen hallinnan menettämistä*. Tätä havaintoa tukevat aiempi tutkimus aiheesta (Liu ym. 2008; Lemmens ym., 2009b; Shotton, 1989; Weinstein, 2010) sekä sosiaali- ja terveysalan ja nuorisotyön ammattilaisten havainnot ongelmapelaajien kanssa tehtävässä työssä (Huttunen, 2013).

Lopuksi, nuorisotyön kannalta tärkeää onkin kysyä: mitä näiden nuorten kanssa tulisi tehdä? Pelaamisen lopettamisesta keskusteleminen ei välttämättä ole paras ratkaisu: se aiheuttaa turhaa ristiriitaa nuoren ja työntekijän välille. Hyödyllisempää olisi harjoitella nuoren kanssa elämänhallintataitoja sekä kertoittaa, mitä on tapahtunut aiemmin vuosien varrella. Pelaaminen voi lisäksi olla voimavara toimiessa niiden nuorten kanssa, joilla pelaaminen näyttäytyy keskeisenä hyvän olon hakemisen lähteenä. Tästä meillä on hyviä esimerkkejä tämän oppaan luvussa 3.3, jossa kerrotaan, kuinka poikien peliryhmässä koettu sosiaalinen vahvistuminen siirtyy myös nuoren muille elämän alueille. Toisena hyvänä esimerkkinä oppaassa on Vamos-palvelukokonaisuuden kokemukset Minecraft-pelipalvelimen käytöstä nuorten ja ohjaajien kohtaamispaikkana.

Osalle nuorista murrosikä voi olla hyvin haastavaa aikaa elämässä. Tällöin tarvitaan vielä enemmän tukea ja tukiverkostoa tilanteen helpottamiseksi. Mikäli aktiivisesti digitaalisia pelejä pelaavan nuoren kohdalla keskitytään pelkäämään hänen pelaamisensa kritisointiin tai jopa pyrkimykseen lopettaa kokonaan hänen pelaamisensa, kadotetaan nuoren elämää koskeva kokonaiskuva.

Lähteet:

- Freimuth, Marilyn & Moniz, Sandy & Kim, Shari R (2011)* Clarifying Exercise Addiction: Differential Diagnosis, Co-occurring Disorders, and Phases of Addiction. *International Journal of Environmental Research and Public Health*.
- Huttunen, Tero (2013)* Hiljaiset pojat. Haastattelututkimus ongelmapelaajista osana sosiaali- ja terveysalan sekä nuorisotyön ammattilaisten asiaskuntaa.
- Liu, Chennan & Liao Minli & Smith & Douglas, S (2011)* An Empirical Review of Internet Addiction Outcome Studies in China. *Research on social Work Practice* 2012 22: 282. Sage Publications.
- Lemmens, Jeroen & Valkenburg, Patti & Jochen, Peter (2009b)* Psychosocial Antecedents of Online Game Addiction Among Adolescents. *Conference papers-International Communication Association 2009 Annual Meeting*, p1-21.
- Mageau, Geneviève A. & Vallerand, Robert J. & Charest, Julie & Salvy, Sarah-Jeanne & Lacaille, Nathalie & Bouffard, Thérèse & Koestner, Richard (2009)* On the Development of Harmonious and Obsessive Passion: The Role of Autonomy Support, Activity Specialization, and Identification With the Activity. *Journal of Personality*, 77:3. http://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2009_MageauVallerandCharestSalvy-LacailleBouffardKoestner_JOP.pdf
- Shotton, Margaret (1989)* Computer addiction? A study of computer dependency. Basingstoke. Taylor and Francis.
- Vallerand, Robert, J & Mageau, Geneviève, A & Léonard, Maude & Ratelle, Catherine & Blanchard, Céline & Koestner, Richard & Gangné, Marylène & Marsolais, Josée (2003)* Les Passions de l' me: On Obsessive and Harmonious Passion. *Journal of Personality and Social Psychology*. <http://www.er.uqam.ca/nobel/r26710/LRCS/papers/126.pdf>
- Weinstein, Malkiel, A (2010)* Computer and Video Game Addiction—A Comparison between Game Users and Non-Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36:268-276.

5.2. Yhdenvertaisuuden edistäminen pelitoiminnassa

Satu Valtere

Nuorisotyö ja -toiminta saavuttaa paljon erilaisia nuoria. Silti monen nuoren toimintaan osallistumiselle on myös esteitä, kuten sairaus tai vamma, syrjäinen asuinpaikka tai kuuluminen etniseen, seksuaaliseen, sukupuoli- tai kielivähemmistöön. Peleillä ja pelaamisella on mahdollisuus saavuttaa nuoria laajasti, jos toiminta onnistutaan tekemään yhdenvertaiseksi kaikille. Tämä osa käsittelee yhdenvertaisuuden edistämistä pelitoiminnassa ja antaa käytännön vinkkejä sen toteuttamiseen.

Mitä on yhdenvertainen pelitoiminta?

Yhdenvertaisessa pelitoiminnassa mahdollistetaan nuorelle turvallinen tila tulla, olla, osallistua ja vaikuttaa. Jokainen hyväksytään omana itsenään ja kaikki ovat samanarvoisia riippumatta etnisestä taustasta, kansallisuudesta, äidinkielen kielestä, ihonväristä, sukupuolesta, sukupuoli-identiteetistä tai seksuaalisesta suuntautumisesta, uskonnosta, maailmankatsomuksesta tai vakaumuksesta, mielipiteestä, vammasta, terveydentilasta tai muusta henkilöön liittyvästä syystä tai ominaisuudesta.

Yhdenvertaisuuden tulee näkyä esimerkiksi pelitoiminnan säännöissä ja ohjeissa sekä toteutua arjen kohtaamisissa, kuten asenteissa tai kohtelussa. Yhdenvertaisuuden edistämiseen liittyy laajasti myös normien tarkastelu (normikriittisyys) ja vihapuheenvastainen työ, johon tässä osiossa keskitytään. Yhteiskunnan normit vaikuttavat nuorisotoiminnan arkeen. Oletukset nuoren sukupuolen ilmaisusta tai ihonväristä vaikuttavat nuoren kokemuksiin nuorisotalon – tai muun nuorisotoiminnan – turvallisuudesta. Tämän takia yhdenvertaisuuden edistämisessä on tärkeää tarkastella vallalla olevia normeja kriittisesti. Nuoret kohtaavat elämän eri alueilla syrjintää ja kiusaamista, joka voi



Kuva: Anniina Lundvall

Verkkonuorisotalo
Netarin ohjaajat
yhteiskuvassa
edistämässä
yhdenvertaisuutta.

ilmetä esimerkiksi hienovaraisilla ulossulkemisen tavoilla. On tärkeää pystyä tarjoamaan nuorelle *turvallista ja kaikille avointa vapaa-ajan toimintaa*. Jotta voimme luoda digitaalisessa pelaamisessa yhdenvertaisia ja turvallisia tiloja, on puututtava systemaattisesti kiusaamistapauksiin, stereotypointiin ja selvitettyä, ketkä joutuvat systemaattisesti yhteisön ja toiminnan ulkopuolelle ja miksi.

Yhdenvertaisuutta voidaan edistää esimerkiksi järjestämällä nuoret fyysisesti yhteen kokoavaa pelitoimintaa sellaisissa tiloissa, joihin pääsee esteettömästi myös pyörätuolilla. Yhdenvertaisuuden edistämiseksi on tärkeää luoda myös sosiaalisesti esteettömiä tiloja, joissa jokainen voi olla oma itsensä turvallisesti ja ilman pelkoa syrjityksi tulemisesta. Jos on esimerkiksi havaittu, että toimintaan ei osallistu alueella asuvia maahanmuuttaja- tai vammaisia nuoria, toiminnan järjestäjät voivat kehittää toimenpiteitä, joilla osallistumista tuetaan. Vammaisen nuoren osallistumisen mahdollistaa esimerkiksi toiminnassa mukana oleva yleisavustaja. Maahanmuuttajanuorten saavuttamiseksi järjestäjät voivat tehdä yhteistyötä alueella toimivien maahanmuuttajajärjestöjen kanssa, jolloin viestiä omasta toiminnasta saadaan välitettyä laajemmin.

Miten edistää yhdenvertaisuutta?

Pelitoiminnan järjestämisessä, kuten muussakin ohjatussa toiminnassa, toiminta tulee järjestää kaikille osapuolille yhdenvertaisena, laadukkaana, positiivisia kokemuksia antavana ja turvallisena. Oli kyse kasvokkain tai verkon välityksellä toteutettavasta pelitoiminnasta, on tärkeää pohtia, miten luodaan kaikille turvallinen tila, jossa yhdenvertaista pelitoimintaa on mahdollista järjestää.

Tässä kootusti muutamia asioita, joiden avulla voi tarkastella omaa toimintaa ja aloittaa yhdenvertaisuuden edistämisen ja vahvistamisen.

1. Nykytilan kartoitus – ketkä jäävät toiminnan ulkopuolelle?

Yhdenvertaisuuden edistämisen ensimmäisiä askelia on tarkastella sitä, kuinka asiat toteutuvat omassa toiminnassa tällä hetkellä:

- Ketä toiminta saavuttaa ja millä tavalla?
- Ketä toiminta ei saavuta ja miksi? Ketkä jäävät toiminnan ulkopuolelle?
- Miten toimintaa tulisi muuttaa tai lisätä, jotta se saavuttaisi laajemmin nuoria?
- Esiintyykö toiminnassa kiusaamista tai vihapuhetta?

On syytä tarkastella avoimesti, millaisia nuoria varten toimintaa järjestetään, saavuttaako se heidät ja mitä se heille antaa. On tärkeää hahmottaa, millä osa-alueilla tarvitaan enemmän toimenpiteitä tai muutoksia yhdenvertaisuuden toteutumiseksi. Nykytilaa voi kartoittaa esimerkiksi tekemällä kysely työntekijöille, vapaaehtoisille ja nuorille. On tärkeää, että nuoret ja vapaaehtoiset ovat mukana kehittämistyössä alusta asti.

2. Työntekijöiden, vapaaehtoisten ja nuorten osallistaminen ja sitouttaminen

Yhdenvertaisuuden edistäminen on kaikkien asia. Jokaisen on uskallettava puuttua syrjintään ja vihapuheeseen sekä jaksettava kyseenalaistaa normeja. On tärkeää, että niin työntekijät, vapaaehtoiset kuin nuoretkin ovat sitoutuneita yhdenvertaisuuden edistämiseen ja heitä tuetaan siinä. Yhdenvertaisuutta edistettäessä saatetaan törmätä tilanteisiin, joissa kohdataan ikäviä asioita omaan toimintaan liittyen. Siihen saattaa myös liittyä pelkoja. Monesti kysytään, "mitä

saan enää sanoa” tai ”mitä voin enää tehdä”. Yhdenvertaisuuden edistämisessä ei ole kyse syyllistämisestä tai vahtimisesta vaan se on kaikkien etu.

Laadukkaan ja yhdenvertaisen pelaamisen ja pelitoiminnan edellytyksenä on ammattilainen tai vapaaehtoinen, joka ymmärtää mitä yhdenvertaisuus tarkoittaa ja miten sitä voidaan edistää. Luotettavan aikuisen läsnäolo peleissä tai toiminnassa luo turvallisuutta, sillä pelikulttuuriin voi liittyä esimerkiksi karkeaa kielenkäyttöä, stereotypiointia tai kiusaamista. Työntekijän tehtävä on pitää huolta, että ketään ei kiusata tai vahingoiteta eikä asiatonta käytöstä sallita. Nykytilanteen kartoituksen avulla organisaatiossa pystytään luomaan yhdessä työntekijöiden, vapaaehtoisten ja nuorten kanssa toiminnan säännöt, jotka vaativat koko yhteisön sitouttamista ja kouluttamista. Yhteisissä toimintasaännöissä on mahdollista kiinnittää huomiota toiminnan avoimuuteen, reiluun pelaamiseen, sosiaalisuuteen pelaamisessa ja pelaamisen yhteydessä rakentuvaan puhekulttuuriin.

3. Viestintä

On tärkeää tiedottaa uusista sovituista toimintasaännöistä kaikille toimijoille. Säännöt voidaan lanseerata esimerkiksi olemassa olevan toiminnan ohella tai järjestää kaikille avoin sääntöjen julkistamistilaisuus. On myös kiinnitettävä huomiota ulkoiseen viestintään, jossa on tärkeää välittää myönteisiä viestejä toiminnan yhdenvertaisuudesta. Tähän liittyy viestien tarkastelu: ketä niillä tavoitellaan ja tavoitetaan. Viestien tulee olla myös selkokielisiä, jolloin saavutetaan paremmin myös tiettyihin vammaisryhmiin ja kielivähemmistöihin kuuluvia.

Viestin sisältöön ja viestintäkanaviin liittyy esteettömyys:

- Viestin sisällön esteettömyys tarkoittaa selkeän ja helposti ymmärrettävän kielen käyttöä.
- Viestintäkanavan esteettömyydellä tarkoitetaan muun muassa sitä, että pelitoiminnan nettisivut tai digitaalisten pelien ohjeet ovat luettavissa näkövammaisten käyttämällä ruudunlukuohjelmilla. Esimerkiksi pelien ohjeet tulisi olla saatavilla myös tekstimuotoisena tai kuulovammaisia varten videomateriaaleissa tulisi olla tekstitys.

4. Seuranta

On tärkeää luoda seurantamekanismit, jotta pystytään arvioimaan säännöllisesti toimenpiteiden toteutumista. Seuranta voi tehdä esimerkiksi kyselyillä. Seurannalla tulee huomioida osa-alueet, joissa on onnistuttu ja osa-alueet, jotka vaativat edelleen työstöä.

Vihapuheesta vapaa pelitoiminta



Vihapuhe on loukkaavaa puhetta tai ilmaisua, joka rajoittaa kohteensa oikeutta olla, tulla kuulluksi ja kuulla sellaisena kuin on. Vihapuheella hyökätään yksilöä tai ihmisryhmää kohtaan etnisen taustan, äidinkielen tai ihonvärin, sukupuolen, sukupuoli-identiteetin tai seksuaalisen suuntautumisen, uskonnon, maailmankatsomuksen tai mielipiteen, vamman tai jonkin muun ominaisuuden perusteella. Vihapuhe on ihmisoikeusloukkaus, joka saa voimansa yhteiskunnan eriarvoisuudesta ja siitä kumpuavasta syrjinnästä.

Yksi tapa luoda turvallinen tila peleissä ja pelitoiminnassa on vihapuheesta vapaaksi alueeksi julistautuminen. Tässä kootusti asiat, joihin vihapuheesta vapaa alue -prosessi perustuu: näiden osa-alueiden tulee olla kunnossa, jotta voidaan julistautua vihapuheesta vapaaksi alueeksi.

1. Vihapuhe tunnistetaan

Työntekijöiden ja nuorten tulee tunnistaa vihapuheen erilaiset muodot. Työntekijöiden ja nuorten kanssa tulee käsitellä vihapuheen määritelmä ja tarkastella omia asenteita suhteessa esimerkiksi monikulttuurisuuteen, sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöihin sekä vammaisuuteen: mitä ennakkoluuloja tai pelkoja työntekijällä tai nuorella itsellään on tai mitä hän ajattelee moninaisuudesta tai erilaisuudesta. Omien asenteiden tunnistaminen on tärkeää, sillä se auttaa tunnistamaan muiden asenteita ja erilaisia vihapuheen ilmaisutapoja.



Kuva: Pelitalo

Näin huomion kiinnittäminen stereotypioihin ja vihapuheeseen toiminnassa on mahdollista.

Omien asenteiden ja toiminnan tarkastelun lisäksi on myös hyvä tarkastella pelejä. Nuoren kanssa voi esimerkiksi keskustella siitä, miten sukupuolta käsitellään peleissä käyjistä ja stereotyyppisesti. Myös pelien muita ikäviä piirteitä, kuten naishahmojen kuvaaminen pelkästään uhreina tai pelastamisen kohteina sekä tummaihoisten näyttäminen aina pahantekijöinä, on hyvä ottaa selkeästi puheeksi nuorten kanssa.

2. Vihapuheen olemassaolo myönnetään

Koko yhteisön tulee myöntää vihapuheen olemassaolon mahdollisuus sekä ottaa vihapuheen kokemukset vakavasti. On tärkeää tarkastella omaa toimintaa: onko meidän toiminnassamme vihapuhetta? Mikäli on, mitä sille tulisi tehdä?

3. Vihapuheeseen puututaan

Vihapuheeseen pelitoiminnassa tulee puuttua tilanteen vaatimalla tavalla. Puuttumisesta vastaavat työntekijät. Puuttuminen voi olla esimerkiksi keskustelun käynnistämistä, stereotyyppien kyseenalaistamista tai muiden näkökulmien tarjoamista nuorten ajatusten rinnalle. Työntekijöille tulee luoda raportointimekanismi siihen, että voidaan kirjata ylös mahdolliset vihapuheeseen liittyvät häiriötilanteet ja miten niihin on puututtu. Näin tapaukset on helppo tilastoida.



VINKKEJÄ JA KEINOJA NUORTEN VIHAPUHEESEEN PUUTTUMISEEN:

1. Nuorta tulee kuunnella, kyseenalaistaa ja haastaa.
2. Keskustelut tulee käydä tuomiten teko, muttei nuorta itseään.
3. Nuorelle tulee antaa uutta tietoa ennakkoluulojen tilalle.

4. Vihapuheen vastustaminen näkyy

Pelitoiminnassa vihapuheenvastaisuutta on tärkeää pitää esillä erilaisten tiedotus-, koulutus- ja kilpailukampanjoiden avulla. Yhtä tärkeää on puhua ja toimia vihapuhetta vastaan jokapäiväisessä arjessa. Toiminnassa tulee tarjota mahdollisuuksia keskustella vihapuheesta. Tämä voidaan tehdä erilaisin harjoittein tai kutsumalla ulkopuolisia puhujia. Yhdenvertaisuuden edistäminen on aktiivista normien kyseenalaistamista ja monitahoista tiedon lisäämistä ihmisoikeuksista, vihapuheesta ja siihen puuttumisesta.

Pelien keskeisenä elementtinä on usein pelien säännöistä neuvottelu. Tätä voi hyödyntää menetelmänä, jossa nuorten ryhmän kanssa harjoitellaan dialogia sekä neuvottelu- ja argumentointitaitoja. Esimerkiksi roolipelejä on mahdollista käyttää yhteiskuntaan liittyvien tilanteiden simuloimiseen ja harjoitteluun, jolloin osallisuuden käsitteet muodostuvat enemmänkin kokemuksellisuuden kautta.

5. Vihapuheen kokenutta nuorta tuetaan

Nuoren kokeman vihapuheen käsittely vaatii herkkyyttä kuunnella nuoren omia kokemuksia. Työntekijän tulee ottaa kokemukset vakavasti ja osoittaa tukea. Niin vihapuhetta kokeneilla kuin vihapuhetta tuottaneilla nuorilla täytyy olla mahdollisuus keskustella kahdestaan työntekijän kanssa, tapahtui se verkon välityksellä tai kasvokkain nuorisotalolla. Keskustelun lisäksi työntekijöiden tulee tarvittaessa pyytää ulkopuolista apua tilanteen korjaamiseksi.

Lähteet:

Harviainen & Meriläinen & Tossavainen (toim.) (2013) Pelikasvattajan käsikirja. Tammerprint Oy, Tampere.

Kanninen & Markkula (2011) R-sana. Kirja rasismista ja siihen puuttumisesta. Pelastakaa Lapset ry, Helsinki.

Nuorisolaki 27.1.2006/72.

Suomen Ammattiin Opiskelevien Liitto – SAKKI ry, Seta ry, Suomen Lukiolaisten Liitto SLL ry, Finlands Svenska Skolungdomsförbund FSS rf. (2013) Älä oleta – Normit nurin! Printon. Tallinna.

Yhdenvertaisuus EtuSijalle -hanke (2011) Kop kop – Pääseekö sisään?. Sisäasiainministeriö. Helsinki.

5.3. Pelaamisen tulevaisuus

 **Pasi Tuominen**

Pelaamisen keinot ja tavat ovat muuttuneet melkoisesti digitaalisen pelaamisen historian aikana. Pitkälle ollaan tultu 1950-luvun oskiloskooppipeleistä tai ensimmäisistä kotikonsoleista. Pitkästi teknologiaan nojaavana viihdemuotona digipelit kehittyvät ja muovautuvat jatkuvasti uusien oivallusten ja tekniikoiden myötä. Pelit itsessään alkavat olla jo niin vanha ilmiö, että kaikenlainen retroilu ja vanhojen tekniikoiden hyödyntäminen on yksi alakulttuurilaji jo itsessään.

Tällä hetkellä mobiilimaailma on kuumen paikka pelien suhteen. Jokainen älypuhelimien omistava ihminen omistaa samalla myös pelialustan ja on näin ollen potentiaalinen pelaaja. Verkkoysteysien ja puhelinten kehittyessä myös niille tehtävät pelit kehittyvät ja luovat entistä monipuolisempia kokemuksia mobiililaitteilla pelaaville. Mobiili kiinnostaa pelinkehittäjiä, koska sille löytyy hyviä kehitysympäristöjä, pienillä investoinneilla käynnistettävissä olevia projekteja, iso ja potentiaalinen asiakaskunta sekä tehokkaat levityskanavat. Mobiilipelaaminen onkin nopeasti vakiinnuttanut asemaansa älypuhelimien ja tablettien suosion myötä. Vakiintuneita ovat myös kotikonsolit ja PC-pelaaminen. Nuorisotyöllisesti ajateltuna kahta jälkimmäistä hyödynnetään jo jonkin verran. Mobiilipelaamista sen sijaan ei niinkään ole vielä otettu nuorisotyön kentällä haltuun.

Viihde vierähtää virtuaaliseksi

Tulevaisuuden uudet tuulet puhaltavat jo nurkan takana, ja uudet trendit sekä tavat pelata saattavatkin olla hyvin erilaisia kuin mihin nyt on totuttu. Kymmenen vuotta sitten ajatus mobiilipelaamisen maailmanvalloituksesta oli vain suurten visionäärien haihattelua. Suurempi peliteollisuus hymähteli ajatukselle, vaikka toki Nokian matopeli oli jo nähty.

Tietotekniikka alkaa olla yhä enemmän arkipäivää jokaisen elämässä, ja tietoteknologiaan voi törmätä sellaisissakin asioissa ja paikoissa, missä sitä ei heti välttämättä ajattelisi olevan, kuten vaikkapa uunissa, jääkaapissa tai harn-masharjassa. Elinympäristömme kehittyessä älykkäämmäksi ohjelmointitai-dot tulevat olemaan jatkossa entistä tärkeämpiä.

Koska maailmamme sekä ympäristömme teknologisoituu, voidaan pele-jäkin tuoda uusiin laitteisiin tai hyödyntää uusia laitteita pelaamisessa. Yksi tällainen esimerkki lähitulevaisuudessa on virtuaalitodellisuus (*Virtual Reality*, VR). Siis se sama juttu, jota yritettiin tyrkyttää jo 90-luvulla: VR-lasit silmille, hanska käteen ja ei muuta kuin selailemaan tietokoneen kansiorakennetta polygonien ja pikseleiden 3D-maailmassa. Katsantokannasta riippuen, ysä-rin VR-touhuilut olivat joko über-coolia surffausta tietotekniikan aallonhar-jalla tai pöhköä pönötystä tötsä päässä. Virtuaalitodellisuutta on itse asiassa kehitetty jo 60-luvulta lähtien, mutta 90-luvulla sitä yritettiin ensimmäisen kerran saada markkinoitua suuremmalle yleisölle. 90-luvulla VR:n suuri suo-sio kaatui siihen, että se oli kuluttajille kallista, eikä sitä sisältöäkään juuri ollut. Miksi kyseinen tekniikka saattaa sitten olla **SE** seuraava juttu? Koska nyt aika, teknologia ja käyttäjät ovat kypsempiä virtuaalisille ympäristöille. Tällä hetkellä sekä VR-tekniikka, että siihen luotavaan sisältöön käytettävä tekniikka ovat kummatkin niin kehittyneitä, että se on kuluttajan kannalta kiinnostavaa ja tarpeeksi edullista hankkia. Oculus Rift on ilmiönä monille tuttu, mutta käy-tännössä OR on edelleen testiasteella, eikä kuluttajamalleja vielä tätä kirjoitet-taessa ole saatavilla. Kiinnostus on kuitenkin suurta ja sitä riittää niin kuluttajilla kuin kehittäjilläkin. Oculus Rift -virtuaalilasit onkin saanut kilpailijoita jo ennen kuin se on edes ennättänyt markkinoille.

Virtuaalilaseille on itse asiassa jo pelien puolesta tasoitettu tietä. Etenkin kotikonsoleissa suosiota saanut liikeohjaus on yksi virtuaalitodellisuuden tai lisätyn todellisuuden (*Augmented Reality*, AR) ilmentymä: tässä tapauksessa ohjauksen muodossa. Lisätty todellisuus tarkoittaa todellista näkymää, johon on lisätty tietokoneella tuotettua tietoa ja grafiikkaa. Google Glass hyödyn-tää lisättyä todellisuutta tarjoamalla käyttäjänsä näytölle muun muassa paik-katietoja. Lisätty todellisuus tulee olemaan virtuaalitodellisuuden lisäksi yksi



Kuva: Melu Aalto

kantava tulevaisuuden trendi pelaamisessa. Konsoli- ja mobiilipeleissä on jo jonkin aikaa ollut pelilaitteen kameroita hyödyntäviä pelejä, joissa pelimaailma sekoittuu osaksi todellisuutta.

Uusilla keinoilla uusia kokemuksia

Nettiyhteyksien kehittyminen on luonut aivan uudenlaisia palveluita ja mahdollisuuksia. Pilvipalvelut ovat erittäin suosittuja yritysmaailmassa ja yksityiskäytössä. Aika monella on Facebook- tai Gmail-tili. Moni käyttää pilvipalveluita sekä töissä että vapaa-ajalla. Pilvipalvelut ovat tulleet myös peleihin. Jo nyt tarjotaan erilaisia tallennuspalveluita peleihin liittyen, yleensä varmuuskopioiden tapaan. Kehittyneet ja viiveettömät verkkoteknologiat tarjoavat laajempia mahdollisuuksia, joita hyödynnetään jo muualla, mutta jotka ovat tulossa näkyvämmiin pelaamiseen.

Pilvipelaaminen tekee tuloaan kovaa kyytiä. Microsoft on ilmoittanut, että sen pilvipalvelut mahdollistavat osan pelikonsolin pelin tarvitseman prosessoinnin siirrettäväksi pilvipalveluille. Sony puolestaan on tuomassa omaa PlayStation Now -palveluaan televisioihin, puhelimiin ja pelikonsoleihin. Palvelussa pelit pelataan omalta päätteeltä, mutta itse pelin pyörittäminen ja laskenta tapahtuu verkon yli Sonyn omilla palvelimilla.

Pilvipelaamisen ideana on, että pelattavan päätelaitteen ei tarvitse olla erityisen tehokas ja näin ollen se on myös edullinen. Päätelaitteen pitää vain pyörittää asiakasohjelmistoa, joka ottaa yhteyden verkon yli palvelimeen, jossa varsinainen laskenta ja pelin pyörittäminen toimii. Nopeat verkkoyhteydet mahdollistavat pelin striimaamisen samaan tapaan, kuin katsoisimme videota Youtubesta tai Netflixistä. Ihmiset ovat tottuneita maksamaan jäsenyyksistä verkon erilaisiin palveluihin, johon pilvipelaaminenkin tulee todennäköisesti perustumaan. Yhdysvalloissa on ollut jo muutaman vuoden toiminnassa OnLive-niminen yritys, joka toteuttaa tällaista palvelua. Palvelu on nyt laajentunut myös Eurooppaan. OnLiven kaltaiset pelaamisen ratkaisut tulevat olemaan jatkossa entistä suosituimpia.

Pelejä saattaa pian löytyä myös ranteesta tai takin hihasta. Älykelloja ja aktiivisuusrannekkeita on jo laajalti saatavissa. Älyvaatteetkin ovat löytämässä tietään kauppojen hyllyihin ja sitä kautta vaatekomeroihimme. Näille tullaan varmasti tekemään myös pelisovelluksia. Jos kellolla tai takilla ei varsinaisesti pelatakaan, niin niitä voidaan hyödyntää sitten vaikkapa toisena näyttönä tai sisällyttää muilla tavoin peleihin.

Toisen näytön teknologia on tällä hetkellä mahdollistettu kaikilla uusimmilla kotikonsoleilla, mutta sen käyttö on vielä vähäistä. Nintendon Wii U hyödyntää sitä vahvimmin ja toinen näyttö on integroitu konsolin ohjaimeen. Tulevaisuudessa toista näyttöä hyödynnetään todennäköisesti enemmän, se tulee yleistymään ja sille keksitään uusia sovelluksia.

Uudenlainen suhtautuminen

Pelien kehitys on sekin käymässä läpi murrosta. Itsenäisten, indie-kehittäjien tuotoksista on tullut suuria hittejä maailmalla ja ne ovat monin paikoin

haluttua pelattavaa. Fokus alkaa siirtyä isoista brändeistä ja yhtiönimikkeistä pikkuhiljaa tekijöihin, ihmisiin. Tulevat peliprojektit keräävät uskottavuutta ja sitä kautta pääomaa sen mukaan, kuka tekijä siihen lähtee mukaan. Pelialan tähtiä on toki jo olemassa ja tiettyjä kehittäjiä seurataan aktiivisesti. Nykyisellään huomio kiinnittyy kuitenkin enemmän yhtiöihin, julkaisijoihin tai studioihin kuin pelintekijöihin itsessään. Indie-kehittäjät ovat olleet isossa roolissa muuttamalla käsitystä pelintekijästä ja hänen arvostaan pelin toteutukselle. On toki totta, että pelejä tekee yleensä isompi tiimi ja pelit useimmiten ovat suuremman ryhmän aikaansaannos. Huomiota pelissä voikin saada yhtälailla käsikirjoittaja, säveltäjä, 3D-taiteilija kuin pääsuunnittelijakin.

Se, että pelien kohdalla aletaan kiinnittää enemmän huomiota yksilöihin kuin yhtiöihin, ei todennäköisesti juurikaan vaikuta itse pelaamiseen tai pelien kehittymiseen. Sillä tulee kuitenkin olemaan suuri vaikutus siihen, kuinka me suhtaudumme peleihin ja ajattelemme niitä käsitteenä. Sama murros on aikoinaan tapahtunut elokuvateollisuudessa, jossa ala siirtyi yhtiövetoisuudesta henkilökeskittyneeseen malliin 50- ja 60-lukujen taitteessa. Aikaisemmin elokuvan tekijöitä ajateltiin vain studioiden voimavaroina, ei erillisinä artisteina. Elokuvia markkinoitiin pitkälti studion tai levittävän yrityksen nimissä. Sama tilanne on tällä hetkellä peleissä. Nykyisellään on vaikea kuvitella elokuvan mainosjulistetta, jossa elokuvaa ei markkinoitaisi tekijöiden nimillä tai meriiteillä. Peleistäkin aletaan murrosvaiheiden jälkeen puhua elokuvien tavoin enemmän varteenotettavana taiteena ja kulttuurimuotona, niiden näyttäytyessä uudessa valossa yhteiskunnalle.

Pelit eivät ole katoamassa viihteenmuotona. Kaikenikäiset ihmiset pelaavat entistä enemmän. Nuorisotyön kannalta kenties hankalin aspekti on pysyä kehityksen perässä. Mikäli pelejä halutaan hyödyntää tehokkaasti nuorisotyöllisenä työkaluna sekä ympäristönä, pitää olla mahdollisuudet tehdä työtä siellä missä nuoretkin ovat. Pelien hyödyntäminen tulevaisuudessa tuleekin olemaan pitkälti kiinni siitä, kuinka joustavasti nuorisotyö taipuu kehityksen ja trendien mukana. Nuorisotyön näkökulmasta tässä ei sinällään ole mitään uutta. Aina on menty sinne, missä nuoria on ja mikä heitä kiinnostaa. Epäröintiä koetaankin usein juuri tekniikan tai sen mielekkyyden puolesta. Tulevilla

nuorisotyöntekijöiden sukupolvilla tuskin tulee olemaan suurtakaan haasteellisuutta tämänkaltaisen työn toteuttamisessa. He tulevat olemaan sellaisia työntekijöitä, jotka ovat kasvaneet digitaalisessa ympäristössä ja omaksuneet pelaamisen monipuolisesti jo varhain.

KIRJOITTAJAT

JUHA ALATALO (luku 4.1)

Juha työskentelee projektisuunnittelijana Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelujen projektitoimistossa. Aiemmin Juha toimi EU-rahoitteisessa MESSI – nuorten kulttuuri- ja mediakeskuksen toimintamallin kehittäminen -hankkeessa, jonka yhtenä painopistealueena oli pelikulttuurin ja -toiminnan edistäminen Oulussa. Juha on kasuaalipelaaja, jota sytyttävät erityisesti palloilulajeista tehdyt pelisarjat. Työnsä puolesta hän on perehtynyt pelien mediakasvatukselliseen antiin ja ikärajojen perusteisiin.

ARI HUOTARI (luku 3.2 ja 3.5)

Ari toimii nuoriso-ohjaajan tehtävissä Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskuksessa, tarkemmin ottaen Pelitalolla Nuorten toimintakeskus Hapessa. Arin työkuvaan kuuluu muun muassa nuorten pelinkehitystoiminnan vetäminen sekä poikien peliryhmän ohjaaminen. Ari pelaa innokkaasti (mutta ehkä vähemmän taitavasti) League of Legends- ja Hearthstone -pelejä. Lisäksi lähellä sydäntä on mm. Warhammer-miniatyyripeli.

TERO HUTTUNEN (luku 1 ja 5.1)

Teron historiaan kuuluu paljon verkkonuorisotyötä sekä pelitoimintaa nuoriso-työssä jo vuosituhannen vaihteesta. Hän on myös opiskellut pelitutkimusta sekä vetää vapaa-ajallaan lasten peliohjelmointikerhoa ala-asteen 4–6-luokkalaisille. Tero on itse pelannut erilaisia pelejä jo 1980-luvun puolivälistä lähtien ja lähellä sydäntä ovat erityisesti fps-pelit sekä dystooppisissa maailmoissa samoaminen.

MIKA JOENSUU (luku 2.2)

Mika toimii Hyvinkään kaupungin Nuorisopalveluissa nuorisosihteerinä ja vastaa samalla kaupunkinsa verkkoperustaisen nuorisotyön kehittämisestä. Hän on toiminut muiden töidensä ohessa erilaisissa asiantuntija- ja kouluttajatehtävissä nuorten verkkomaailmaan liittyen jo vuosien ajan. Mika toimii myös ohjaajana Hyvinkään Pelitalolla, jossa hän työskentelee tietokonepelaajien lisäksi lauta-, miniatyyri- ja keräilykorttipelaajien parissa.

MIKA KOISTINEN (luku 4.2)

Miika työskentelee nuorisotyöntekijänä Porvoon kaupungin nuorisopalveluissa, vastaten verkossa tehtävän työn ja pelitoiminnan kehittämisestä yhdessä kolmen muun nuorisotyöntekijän kanssa. Miikan harrastuksia ovat metallisen musiikin kuuntelu, HIFK ja koiran kanssa ulkoilu.

JUSSI ”KAAPO” KOSONEN (luku 2.6.1 ja 3.4)

Kaapo on Tampereen seurakuntien nuorisotyönohjaaja, joka aloitti verkkotoiminnan seurakuntien nuorisotyössä 90-luvun alussa purkkitoiminnalla: Manse Heaven BBS oli ensimmäisiä kirkollisia BBS-systeemejä. Vuonna 1994 aloitettiin säännöllinen bittileiritoiminta ja se on jatkunut yhtäjaksoisesti tähän päivään asti. Muita peli- ja verkkotyömuotoja ovat mm. isien ja lasten pelikoulutoiminta, Lastenkirkko.fi -virtuaalitilaisuudet, Peliraati.fi -toiminta sekä yleinen kiinnostus pelikasvatukseen. Kaapo on itse kiinnostunut Civilization- ja Lord of the Rings Online -peleistä, joihin hän uppoutuu vapaa-aikanaan. Kotona hän häviää säännöllisesti CS:ssä omille pojilleen!

JENNI LAPPALAINEN (luku 2.7)

Jenni toimii Hyvinkään kaupungin Nuorisopalveluissa nuorisohjaajana ja vastaa Hyvinkään Pelitalosta. Pelitalolla on tietokonepelien lisäksi edustettuna myös konsolipelit, lautapelit, keräilykorttipelit sekä miniatyyripelit. Hän käyttää työssään paljon somea sekä toimii verkkonuorisotyön kentällä. Pelitalon lisäksi Jenni muun muassa pitää animerkerhoa, sateenkaarevien nuorten ryhmää, järjestää Hypeconia sekä tuo pelimaailmaa mukaan Nuorisopalveluiden muihinkin tapahtumiin.

HEIKKI LAUHA *(toim.)*

Heikki työskentelee Verkessä projektisuunnittelijana, vastaten mm. ulkoisesta viestinnästä ja tutkimustoiminnasta. Erityisenä mielenkiinnon kohteena hänellä on nuorten osallisuustoiminnan laajentaminen sekä verkkonuorisotyön yhteiskunnallinen vaikuttavuus. Varsinkin nuoruudessa Heikki pelasi aktiivisesti PC- ja konsolipelejä, joista parhaiten mieleen ovat jääneet NHL-, FIFA-, Colin McRae Rally- ja Tekken -sessiot kavereiden kanssa.

SIMO LEMMETYINEN *(luku 2.6.2)*

Simo on töissä Helsingin Diakonissalaitoksella Vamos-projektissa uravalmentajana. Pelit vetivät mukaansa 1990-luvulla kavereiden kanssa pelaillisessa muun muassa Need for Speediä, Command & Conqueria ja Diabla. Pelit ovat kulkeneet rinnalla tähän päivään saakka Civilizationin ja GTA:n merkeissä. Täysin uusi aluevaltaukset ovat opetuskäyttöön tarkoitetut pelit ja niiden mahdollisuudet. Pitkälle ollaan päästy siitä, mitä opetuspelit olivat vuonna 1994!

ANNIINA LUNDVALL *(luku 2.5)*

Anniina on Pelastakaa Lapset ry:n verkkonuorisotoiminnan asiantuntija. Työpöydällä pyörii Netariin, Suunta-palveluun ja Manteli-chattiin liittyviä kehitys- ja viestintähankkeita. Anniina näkee peleissä, pelaamisessa ja pelillistämisessä paljon mahdollisuuksia muun muassa koulujen ja nuorisotyön kehittämisen vinkkelistä. Vapaa-ajalla hän innostuu yksinkertaisista tasohyppelyistä, tanssi- ja laulupeleistä sekä liikuntapeleistä.

ANNA-LAURA MARJETA *(luku 2.3 ja 3.3)*

Ansku on Helsingin nuorisoasiainkeskuksen Pelitalon projektisuunnittelija. Hän kouluttaa nuorten kanssa työskenteleviä nuorten pelikulttuureista ja pelikasvatuksesta. Hän on koulutukseltaan ja sydämetään sosiaalipsykologi. Ansku nauttii erityisesti uusien asioiden opiskelusta ja yhdenvertaisuusasioiden kehittämisestä.

TIMO NORO (luku 3.1)

Timi työskentelee vastaavana nuoriso-ohjaajana Munkkivuoren nuorisotalolla, jota hallinnoi Stadin Nuorisoseurat ry. Hän pitää nuorisotalolla varhaisnuorille avointa pelikerhoa, jossa pelataan konsoli- ja tietokonepelien lisäksi myös lauta-roolipelejä. Hänen kiinnostuksen kohteina ovat mm. tietokoneroolipelit ja nuorten nettikäyttäytyminen sekä sen mukanaan tuomat ilmiöt.

MIIKA PULKKINEN (luku 2.1)

Miika toimii Nuorisotalo Merirastissa nuoriso-ohjaajana, ja puolet työajastaan hän kehittää ja tukee Helsingin nuorisotalojen pelitoimintaa. Miika on ollut muuttamassa Merirastin normaalista lähinuorisotalosta pelitoimintaan erikoistuneeksi pisteeksi. Erityisiä vahvuuksia työssä on pelien käyttö avoimessa toiminnassa, lanijärjestäminen ja turnaustoiminta. Pelimaailmassa aina vuodesta -95 asti on rinnalla kulkenut NHL-pelisarja, mutta nykypäivänä eniten aikaa kuluu kuitenkin League of Legendsin parissa.

MARKO TIUSANEN (luku 4.1)

Marko toimii projektisuunnittelijana Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelujen projektitoimistossa. Aiemmin Marko työskenteli EU-rahoitteisessa MESSI – nuorten kulttuuri- ja mediakeskuksen toimintamallin kehittäminen -hankkeessa, jonka yhtenä painopistealueena oli pelikulttuurin ja -toiminnan edistäminen Oulussa. Marko on pitkän linjan peliharrastaja, jonka kiinnostuksen kohteina ovat myös pelillisyyys ja pelillistämisen laajat, vielä hyödyntämättömät mahdollisuudet työntekijöiden ja kuntalaisten palveluissa.

PASI TUOMINEN (luku 2.4 ja 5.3)

Pasi on maailmanpelastaja, rikollinen, rallikuski, sotasankari, avaruusolio, porimestari, agentti ja ritari. Näitä rooleja peleissä kokeilleena. Pasi on myös toiminut todellisessa elämässään pitkään nuoriso- ja lastensuojelutyössä. Verkkonuorisotyö ja pelien kautta tehtävä nuorisotyö on myös tullut tutuksi ja pari viime vuotta onkin hurahtanut erilaisissa pelinuorisotyötä kehittämissä tai edistämissä tehtävissä. Vä-

lillä on käyty tekemässä hommia myös peliteollisuuden puolella. Pelit ovat Pasille kokonaisvaltainen harrastus ja hän pyrkii olemaan perillä pelikulttuurista laajamittaisesti. Pelien ohella herran sydäntä lähellä ovat sci-fi, hi-fi ja chili.

VILLE TUOMISTO (luku 4.3)

Ville toimii Helsingin Tapulikaupungin nuorisotalolla ja vastaa talolla Pelitalon etäpisteen toiminnasta. Aikaisemmin hän oli mukana Pelitalo-projektin käynnistyksessä ja vastasi sekä toiminnan kehittämisestä että koulutuksista. Pitkän linjan pelaajana Ville on myös aktiivinen toimija eSports-puolella pyörittäen selostusryhmä Huutosakki ry:tä. Myös vapaa-aika kuluu erilaisen pelaamisen ääressä, niin tietokone- kuin live-pelien (esim. MTG-korttipeli) sekä erilaisten miniatyyripelien parissa. Ville on myös aktiivisesti järjestämässä erilaisia kilpa- ja fanimiittejä, joissa ihmiset pääsevät tutustumaan eSports-maailmaan ja seuraamaan eri turnauksia livenä.

ERKKI UKKOLA (luku 2.6.2)

Erkki työskentelee Helsingin Diakonissalaitoksen Vamos-projektissa starttivalmentajana sekä aikuisten perusopetuksen opettajana. Pelien maailma veti mukaansa jo 1990-luvun alkuvuosina ja on pitänyt otteessaan enemmän tai vähemmän tiukasti vielä aikuisiällekin saakka, aina teinivuosien lanien järjestämisestä nykyiseen pelien hyödyntämiseen ohjaus- ja opetustyössä. Peleistä parhaiten kulutusta ja uudelleenkäyttöä ovat kestäneet Civilizationit sekä Fallout-sarjan pelit.

SATU VALTERE (luku 5.2)

Satu työskentelee Plan Suomen koordinoiman Ei vihapuheelle –liikkeen projektipäällikkönä. Liikkeen tavoitteena on edistää sananvapautta ja yhdenvertaisuutta vihapuheenvastaisen työn avulla. Satun työhistoriaan kuuluu läheisesti ihmisoi-keuksien ja yhdenvertaisuuden edistäminen.

NUORISOTYÖ PELAA



uuluuko digitaalinen pelaaminen
nuorisotyöhön? Voiko pelien ympärille
järjestettyä toimintaa toteuttaa
nuorten parissa tehtävässä työssä

tavoitteellisesti?

Nuorisotyö pelaa on menetelmäopas, jonka tarkoituksena on vastata näihin kysymyksiin. Opas lähestyy aihetta käytännön toimintaesimerkkien avulla tarjoten näkökulmia ja työkaluja siihen, miten positiivista pelikulttuuria voidaan eri tavoin edistää nuorisotyössä. Oppaan työstämiseen on osallistunut 17 kirjoittajaa ympäri Suomen niin kunnista, järjestöistä kuin seurakunnistakin.

Nuorisotyö pelaa on suunnattu kaikille nuorten parissa toimiville, jotka ovat kiinnostuneita hyödyntämään digitaalisten pelien moninaisia mahdollisuuksia omassa työssään. Opas on jatkoa Verken – Verkkonuorisotyön valtakunnallisen kehittämiskeskuksen keväällä 2014 julkaisemalle Nuorisotyö blogga -oppaalle.

ISBN 978-951-9245-22-5 (nid.)

ISBN 978-951-9245-23-2 (PDF)