

Mikko Kortelainen

PELIMIITTI – HOT OR NOT?

Tutkimus Pelimiitti-toiminnasta

Opinnäytetyö

CENTRIA-AMMATTIKORKEAKOULU

Yhteisöpedagogi (AMK), kirkon nuorisotyö

Syyskuu 2018

TIIVISTELMÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ

Centria-ammattikorkeakoulu	Aika Syyskuu 2018	Tekijä/tekijät Mikko Kortelainen
Koulutusohjelma Yhteisöpedagogi (AMK), kirkon nuorisotyö		
Työn nimi PELIMIITTI – HOT OR NOT? Tutkimus Pelimiitti-toiminnasta		
Työn ohjaaja KM Sari Virkkala	Sivumäärä 59 + 5	
Työelämäohjaaja Projektityöntekijä Minna Koirikivi, Centria-ammattikorkeakoulu OSAVA-hanke		

TIIVISTELMÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ

Tämä opinnäytetyö on toteutettu Centria-ammattikorkeakoulun OSAVA-hankkeen hankkeistamana. Työ liittyi OSAVA-hankkeen Pelimiitti-toimintaan ja sen tavoitteena oli selvittää, vahvistaako Pelimiitti-toiminta siihen osallistuneiden nuorten osallisuutta sekä kerätä tietoa Pelimiitti-toiminnan ohjaajien kokemuksista.

Työn teoreettiseen viitekehykseen kuuluu digitaalinen nuorisotyö ja osallisuus, sekä aiemmat esimerkit digitaalisen nuorisotyön toteuttamisesta Suomessa. Työssä puretaan digitaalisen nuorisotyön käsitettä ja käsitellään pelikasvatusta. Lisäksi työssä on esimerkkejä siitä, miten digitaalista nuorisotyötä on toteutettu esimerkiksi Tampereen seurakunnan Bittileireillä. Osallisuutta puretaan käsitteenä ja lisäksi tarkastellaan sen ulottuvuuksia, keskittyen erityisesti nuorten osallistamiseen yhteiskuntaan.

Opinnäytetyössä toteutettiin kaksi kyselyä Pelimiittiin osallistuneille nuorille ja ohjaajille. Kyselyissä selvitettiin osallisuuden ulottuvuuksien mukaisesti nuorten mahdollisuuksia vaikuttaa, saada tietoa, turvallisuuden kokemusta sekä sitä, mitä nuoret oppivat ollessaan Pelimiitissä. Pelimiitin ohjaajilta kerättiin ohjaamiskokemuksia Level Up! –seminaarissa toteutetussa haastattelussa sekä erikseen toteutetussa kyselyssä.

Tuloksista käy ilmi, että Pelimiitti-toiminnalla on mahdollisuuksia vaikuttaa nuorten osallisuuden vahvistavasti. Sekä nuoret että ohjaajat olivat kokeneet erittäin voimakasta yhteisöllistä tunnetta toiminnan aikana. Pelimiitin ohjaamista verrattiin nuorten rinnalla kulkemiseen ja rippikoulun isosena olemiseen. Tuloksista selviää, että Pelimiitti oli onnistunut luomaan osallistujensa keskuudessa vahvaa turvallisuuden tunnetta, mikä oli rohkaissut nuoria tuomaan itseään ja ajatuksiaan esiin ja näin ollen vahvistanut yhteisöllisyyden ja osallisuuden tunteita. Lisäksi nuoret oppivat ilmaisemaan ja hillitsemään tunteitaan Pelimiitin aikana.

Asiasanat

Digitaalinen nuorisotyö, osallisuus, OSAVA-hanke, pelillisuus, Pelimiitti-toiminta

ABSTRACT

Centria University of Applied Sciences	Date September 2018	Author Mikko Kortelainen
Degree programme Bachelor of Humanities, Community Educator		
Name of thesis PELIMIITTI – HOT OR NOT? Research on Pelimiitti-activity		
Instructor M.Ed Sari Virkkala	Pages 59 + 5	
Supervisor Project worker Minna Koirikivi, Centria University of Applied Sciences, OSAVA-project		
<p>This thesis was commissioned by Centria University of Applied Sciences and it was for the OSAVA-project. The subject of this thesis was Pelimiitti-activity as part of the OSAVA-project and the objectives were to find out whether Pelimiitti-activity can empower the feeling of social participation and to collect information about the experiences of the Pelimiitti-directors.</p> <p>The theoretic background of this thesis focused on digital youth work, social participation and the previous examples of digital youth work in Finland. The thesis explains the definition of digital youth work and focuses on parental education of the gaming activity. There are also examples of executing the education, such as Bittileiri activity organized in the parish of Tampere. The definition and different forms of social participation are also discussed in the thesis, focusing particularly on the participating of the youth in the society.</p> <p>The thesis was carried out by creating two surveys, one for the youth who took part in Pelimiitti-activity and the other for the Pelimiitti-directors. The objectives of the surveys were to find out, based on the dimensions of social participation, whether the youth felt that they were able to influence and that they found enough information. Moreover, the aim was to find out whether they felt safe and also to find out about the youth's views on what they had learned through Pelimiitti-activity. The experiences of Pelimiitti-directors were gathered by interviewing them at the Level Up! seminary as well as through the survey.</p> <p>The results showed that Pelimiitti-activity has a chance to empower the social participation of the youth. Both the teenagers and the directors felt powerful feelings of social bonding. The leading of Pelimiitti was compared to being a tutor on a confirmation camp. The results showed that Pelimiitti has succeeded in creating a strong feeling of safety among the youth</p>		

ABSTRACT

and directors alike, which has encouraged the young ones to express themselves and their thoughts, and by so has enforced the feelings of both community and social participation. On top of that, the participants also learned to express and control their emotions during Peli-miitti-activity.

Key words

Digital youth work, gaming, OSAVA-project, social participation, Peli-miitti-activity

KÄSITTEIDEN MÄÄRITTELY

Verke: Yksi Opetus- ja kulttuuriministeriön nimeämistä valtakunnallisista verkkonuorisotyön kehittämiskeskuksista, josta lyhenne Verke (Verke 2017). Lyhennettä käytetään opinnäytetyössä. Verken visio on, että kaikilla nuorten parissa työskentelevillä on valmiudet hyödyntää työssään digitaalista mediaa ja teknologiaa. Pyrkii toteuttamaan visiotaan tuottamalla julkaisuja, joita käytetään tässä opinnäytetyössä myös lähteinä.

Lanit: Kyseessä on tapahtuma, jossa joukko ihmisiä kokoontuu pelaamaan yhdessä samaan paikkaan omien tietokoneiden tai pelikonsoliensa parissa ja pelaavat lähiverkossa (Local Area Network) (Huttunen, Marjomaa & Tenkanen 2013, 28).

OSAVA-hanke: Osallisuuden vahvistaminen nuorten kasvuympäristöissä ja kasvuyhteisöissä. Hankkeen tarkoituksena oli edistää nuorten osallisuutta ja hyvinvointia ja ehkäistä nuorten syrjäytymistä. Hanketta pyöritti Centria-ammattikorkeakoulu ja sen kohdealueena olivat Nivala-Haapajärven seutukunnat, pilottipaikkakuntinaan Alavieska, Ylivieska ja Haapajärvi. (Mikä on OSAVA-hanke? 2018.)

Pelimiitti-toiminta: OSAVA-hankkeen koordinoimaa pelitoimintaa 13-17-vuotiaille nuorille. Järjestettiin Ylivieskassa, Haapajärvellä ja Alavieskassa, omissa ryhmissään, joita ohjasivat vapaaehtoiset täysi-ikäiset yhteisöpedagogiopiskelijat Centria-ammattikorkeakoulusta. Toimintaan kuului myös pelistriimausta ja pelejä pelattiin Steam-pelipalvelun välityksellä. (Castrén 2017.)

Striimaaminen: Videokuvan ja äänen välittämistä eteenpäin tietoverkoissa. Suomalainen lähin vastaava termi olisi suoratoisto. Juontaa juurensa englannin kielen streaming – sanasta. Erona tiedostojen lataamiseen nettiin on se, että videota voidaan katsella suoraan, eli puhe on niin sanotusta live-striimauksesta tai sitten se ladataan nettiin, esimerkiksi Youtubeen, jolloin puhutaan playoutista. (Pulkkinen 2015.)

Steam: Valve Corporationin kehittämä maailman suurin pelialustapalvelu netissä, missä ihmiset voivat kokoontua saman pelin ääreen kotikoneiltaan. Palvelussa on mahdollista ostaa, ladata ja muokata pelejä. (Valve 2017.)

Twitch: Netissä toimiva sosiaalinen videopalvelu pelaajille, jotka haluavat jakaa pelikokemuksiaan videoimalla niitä (Twitch 2017). Pelejä voi myös toistaa suoraan eli striimata Twitch-palveluun ja näin videot näkyvät suorana katsojille kautta maailman.

Discord: Nettipalvelu, jonka kautta pelaajat voivat olla ääniyhteydessä toisiinsa kautta maailman. Palvelu on käyttäjilleen ilmainen. (Discord 2017.)

TIIVISTELMÄ
ABSTRACT
KÄSITTEIDEN MÄÄRITTELY
SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	1
2 KASVU PELIEN KAUTTA – OPINNÄYTETYÖN TEOREETTINEN PERUSTA	4
2.1 Digitaalinen nuorisotyö.....	4
2.2 Pelikasvatus.....	6
3 MITÄ ON OSALLISUUS?	9
3.1 Osallisuuden ulottuvuudet	11
3.2 Osallisuus ja nuoriso	14
3.3 Osallisuuden vahvistaminen	15
4 DIGITAALISEN NUORISOTYÖN TUTKIMUKSIA JA SOVELLUKSIA	18
4.1 Tutkimuksia nuorten digitaalisen pelaamisen vaikutuksista	18
4.2 Tampereen seurakunta: Bittileirit.....	24
4.3 Kirkon Twitch-kanava: Ristiohjain	25
4.4 Fisucraft.....	26
5 OSAVA-HANKE.....	28
5.1 Hankkeen tavoitteet ja toiminta-alue.....	28
5.2 Pelimiitti-toiminta: idean synty ja toteutus	29
6 TUTKIMUSTEHTÄVÄT	32
6.1 Tutkimuksen tavoitteet ja tutkimuskohteet	32
6.2 Tutkimuskysymykset.....	32
7 TUTKIMUSMENETELMÄT JA AINEISTO	34
7.1 Kysely Pelimiitti-toimintaan osallistuneille nuorille.....	34
7.2 Pelimiitin ohjaajille suunnattu kysely	36
8 TULOKSET	38
8.1 Nuorten vastaukset Pelimiitti-kyselyyn.....	38

8.2 Ohjaajien vastaukset kyselyyn ja haastatteluun	45
8.3 Vahvistiko Pelimiitti nuorten osallisuutta?.....	49
8.4 Millaista on ohjata Pelimiittiä?	51
9 JOHTOPÄÄTÖKSET	53
LÄHTEET.....	55
LIITTEET	
KUVIOT	
KUVIO 1. Osallisuuden kolmio	11
KUVIO 2. Osallisuuden ulottuvuudet	13
TAULUKOT	
TAULUKKO 1. Osallisuuden eri tyypit.....	9
TAULUKKO 2. Lani-Tiimiläisten vapaa sana	41
TAULUKKO 3. Nuorten aktiivisuus Pelimiitissä.....	42
TAULUKKO 4. Nuorten vastaukset siihen, miten kiusaamiseen puututtiin.....	43
TAULUKKO 5. Miten osallisuutta vahvistettiin Pelimiitissä	46
TAULUKKO 6. Miten kasvua ja kehitystä tuettiin Pelimiitissä	46

1 JOHDANTO

Digitaalisuus nostaa päätään yhä enemmän ja enemmän, varsinkin nuorten keskuudessa. Yhä useampi nuori viettää aikaansa netissä, joko sosiaalisessa mediassa tai pelaillen. Kehittyneempi laitteisto ja internet ovat mahdollistaneet sen, että toisin kuin ennen vanhaan, jolloin pelejä pelailtiin kaverin kanssa samalla pelikonsolilla saman television ääressä, nykyään pelaaja voi tavata toisia pelaajia netin välityksellä ilman fyysistä kontaktia. Puhuminen onnistuu kuulokkeiden ja mikrofonin avulla. Kaveri voi olla satojen kilometrien päässä.

Teknologian kehittymisen myötä nuorisotyötä on ollut syytä kehittää digitaaliseen suuntaan. Suomessa digitaalisen nuorisotyön käsite on saanut alkunsa valtakunnallisen verkkonuorisotyön kehittämiskeskuksen eli Verken toiminnan ansiosta vuonna 2012. Tällöin Verke kutsui nuorisotalon eurooppalaiset toimijat yhteen keskustelemaan aiheesta. (Lauha & Tuominen 2016, 9.) Jo tuolloin päätettiin, että tavoitteena digitaalisessa nuorisotyössä tulee olla nuorten toimijuuden vahvistaminen.

Suomalaisessa nuorisotyössä on kautta aikain pyritty hyödyntämään uutta teknologiaa mahdollisimman nopeasti. Tämä näkyy jo 80-luvulta, jolloin ensimmäiset pelikoneet löysivät tiensä nuorisotaloihin. Tämä kehitys johti nettisivujen luomiseen ja siellä tapahtuvaan tiedotustyöhön, mistä toiminta kehittyi sosiaalisen median ja nykyään myös videopelejä hyödyntäväksi työksi, eli tuttavallisemmin digitaaliseksi nuorisotyöksi. (Lauha 2016, 20.)

Erityisesti digitaalinen nuorisotyö ja varsinkin nuorten peliharrastuneisuus näkyvät Etelä-Suomessa, mutta sitä tapahtuu myös Pohjois-Pohjanmaalla. Oulussa toimiva Suomen verkkopeliyhdistys ry. järjestää Vectorama – verkkopelitapahtumaa, joka on tarkoitettu kaikenikäisille pelaamisesta kiinnostuneille. Ne ovat koko Pohjois-Suomen suurimmat lanit ja ne ovat vetäneet tähän mennessä satoja konepaikallisia pelaajia ja niiden lisäksi myös konepaikattomia

pelaajia. Vuonna 2016 konepaikallisia kävijöitä oli noin 860. (Suomen verkkopeliyhdistys 2017; Tietoa meistä 2017.)

Ylivieskassa järjestetään kaksi kertaa vuodessa Lanr0x LAN party – peliviikonloppu 18-vuotiaille. Ikärajoitus johtuu tapahtuman sisältämästä materiaalista. Viimeisimmällä kerralla 16.10.2007 kävijöitä tapahtumassa oli ainakin 32 ennakoilmoittautumisten perusteella. Tapahtuman enimmäisosallistujamäärä on 40 pelaajaa. (Niemelä 2017.)

Pelitoimintaa on yritetty järjestää myös pienemmillä paikkakunnilla Pohjois-Pohjanmaalla. Esimerkiksi Alavieskassa nuoriso teki aloitteen lan-illan puolesta ja sai ne järjestettyä (Koirikivi 2017 a). Samaa on yritetty järjestää Haapajärvellä, mutta toistaiseksi vielä ei ole tullut tuloksia.

Näiden tapahtumien ja nuorten ideoinnin pohjalta on saanut alkunsa OSAVA-hankkeen Pelimiitti-toiminta, mikä pyörii Alavieskassa, Ylivieskassa ja Haapajärvellä. Pelimiitti-toiminta on netissä tapahtuvaa pelaamista, missä pelaajat muodostavat yhteisön omilla koneillaan, eivätkä siis kokoonnu fyysisesti samaan paikkaan pelaamaan. Toimintamalli on uusi, koska Pelimiitti hyödyntää ohjaajina Centria-ammattikorkeakoulun vapaaehtoisia opiskelijoita, pääasiassa yhteisöpedagogeja. Pääohjaajana ja toiminnan koordinaattorina toimii OSAVA-hankkeen työntekijä Minna Koirikivi. (Koirikivi 2017 a.)

Nämä syyt ovat innostaneet minua haastamaan itseäni ja tekemään opinnäytetyön Pelimiitti-toiminnasta. Aloitin tekemään opinnäytetyötä kolmantena opiskeluvuoteni, opintojen vielä ollessa hieman kesken, koska aihe yksinkertaisesti kiinnosti: olen pelaillut konsoli- ja tietokonepelejä nuoruudessani ja näin koen pelaamisen ja peliharrastuneisuuden itselleni läheisiksi toiminnoiksi. Kuitenkin kun pelikonsolini särkyi, en ole ostanut uutta sen tilalle, joten lähtökohtaisesti olen tämän päivän peleistä ja pelaamismalleista, erityisesti nettipelaamisesta ja Steam- sekä muiden nettipalveluiden osalta vähän pihalla, mutta juuri siksi tämä työ kiinnosti: haluan tietää missä mennään nykyään.

Koska toiminta oli vielä opinnäytetyötä tehdessäni uutta ja se haki vielä muotoaan, minulla olisi voinut olla myös mahdollisuus tehdä toiminnallinen opinnäytetyö aiheesta. Opinnäytetyön aihetta valitessa minua kiinnosti enemmän tutkia tämän ilmiön kannattavuutta ja sitä, miten nuoret kokivat toiminnan omakseen ja luoda näin pohjaa tämän kaltaisen toiminnan toteuttamiseksi muualla Suomessa.

Tutkimuksessani minua kiinnostaa se, mitä kokemuksia nuoret ja ohjaajat saivat Pelimiitti-toiminnasta. Erityisesti Pelimiitti-toiminnan tavoitteista nuorten osallisuus (Koirikivi 2017 b) ja sen vahvistuminen sekä ohjaajien kokemus digitaalisesta nuorisotyöstä ja sen ohjaamisesta tulivat heti ensimmäisenä mieleeni miettiessäni tutkimuskysymyksiä. Miten Pelimiitti-toiminta voisi vahvistaa nuorten osallisuutta? Kuinka se houkuttelee nuoria ja pystyykö se houkuttelemaan myös niitä nuoria, jotka eivät ole aikaisemmin harrastaneet mitään eivätkä näin ollen ole mukana yhteiskunnan tarjoamissa aktiviteeteissa? Millaista Pelimiitti-toiminnan ohjaaminen on? Saavatko ohjaajat kokemuksiansa kautta lisää varmuutta järjestää ja ohjata Pelimiitin kaltaista toimintaa jatkossa?

Opinnäytetyö on hankkeistettu ja hankkeistajana toimii Centria-ammattikorkeakoulun OSAVA-hanke. Työni on tapaustutkimus Pelimiitti-toiminnasta ja sen tavoitteena on tutkia sitä vahvistaako Pelimiitti-toiminta nuorten osallisuutta ja kerätä tietoa ohjaajina toimineiden opiskelijoiden kokemuksista Pelimiitti-toiminnan ohjaajina.

2 KASVU PELIEN KAUTTA – OPINNÄYTETYÖN TEOREETTINEN PERUSTA

Teoreettiset lähtökohdat tälle opinnäytetyölle ovat digitaalisessa nuorisotyössä ja pelillisyydessä. Pelimiitti-toiminta perustuu osallisuuden luomiseen digitaalisen nuorisotyön keinoin, joihin pelien pelaaminen, eli pelitoiminta kuuluu. Pelimiitti-toiminta hyödyntää toiminnassaan nykyajan pelaamiseen liittyviä palveluita, kuten yhteisöpalvelu Steamia, Twitch-julkaisukanavaa ja Discord-palvelua kommunikointiin. Selitän seuraavaksi, mitä digitaalisella nuorisotyöllä ja pelillisyydellä tarkoitetaan.

2.1 Digitaalinen nuorisotyö

Yksinkertaisimmillaan digitaalisessa nuorisotyössä on kyse siitä, että nuorisotyössä hyödynnetään nykyaikaista digitaalista mediaa ja teknologiaa, kuten sosiaalisen median sovelluksia ja pelilaitteita sekä pelejä. Alun perin sana juontaa juurensa aiemmin tehdystä verkkonuorisotyöstä, mikä tarkoitti nuorten kohtaamista netissä muun muassa erilaisilla keskustelupalstoilla. (Verken strategia 2016-2019 2017, 1.)

Digitaalinen nuorisotyö on syvemmin tarkasteltuna pohjimmiltaan nuorisotyötä siinä missä esimerkiksi nuorisotiloissa tehtävä työ on. Tavoitteet ovat samat: molemmissa tapauksissa kyse on kasvattamisesta ja nuorten kohtaamisesta, mikä rakentaa prosesseja, joiden varassa nuorisotyön tavoitteiden on mahdollista toteutua (Kiilakoski 2016, 27.) Nämä tavoitteet toteutuvat kolmen painopisteen mukaan. Nuorisotyössä on kyse kasvatuksesta, joka voi viedä toisten nuorten kanssa enemmän ja toisten nuorten kanssa vähemmän aikaa. Nuorisotyössä ei ole siis kyse pelkistä hetkittäisistä tapahtumisista ja kohtaamisista, vaan kohtaamiskerroista, jotka kestävät niin kauan kuin nuori niitä kohtaamisia itse tarvitsee kasvaakseen. Tämä kasvu tuo toivon mukaan positiivisia tuloksia nuorten eri elämäntilanteisiin. Nämä kolme näkökantaa, eli kasvatusta, kohtaaminen ja kohtaamisen positiiviset tulokset näkyvät myös digitaalisessa nuorisotyössä. (Kiilakoski 2016, 26.) Ne tapahtuvat vain netissä.

Miksi digitaalista nuorisotyötä sitten tehdään? Ensinnäkin valtio on uutta nuorisolakia pohiessaan ottanut asian esille, josta seuraava suora lainaus hallituksen esityksestä nuorisolaiksi 2016 on peräisin:

Nuorten toimintaympäristö on myös muuttunut merkittävästi vuoden 2006 jälkeen. Digitaalinen toimintaympäristö, mukaan lukien sosiaalinen media, on laajentanut ja monipuolistanut nuorten tapaa harrastaa, vaikuttaa, osallistua ja kommunikoida. Nuorisotyön palvelut ja vaatimukset myös digitaalisessa ympäristössä ovat kasvaneet samalla kun yksilön ja nuorten ryhmien kasvokkain kohtaamisen tarve on säilynyt. Nämä muutokset ovat haastaneet nuorisotyön toimimaan uusissa ympäristöissä. (Hallituksen esitys 2016.)

Kuten hallituksen esityksestä voidaan todeta, digitaalisuus on pyritty ottamaan huomion keskipisteeksi luodessa uutta lakia nuorisotyölle. Myös Heikki Lauha (2017, 9-10) toteaa "Tulevaisuudessa digi uppoaa osaksi arkea" -raportissaan, että syy digitaalisen nuorisotyön olemassaoloon on se, että yhä useampi nuori on siirtymässä nettiin eri sosiaalisten ja kulttuurillisten ilmiöiden, kuten Instagramin, pelien ja muiden sosiaalisen median palvelujen kautta. Näin ollen myös nuorisotyötä on laajennettava nettiin, minne nuoret ovat menneet ja missä nuorisotavataan.

Kuinka digitaalista nuorisotyötä sitten tehdään? Nuorisotyöntekijöiden kanssa työskennelleen tutkijan, Dana Cohlmeysin, mukaan (2016, 30) nuorisotyöntekijän on mietittävä, millaiset tavoitteet ja ihanteet ohjaavat nuorisotyötä, millaisia asioita nuoret kohtaavat verkossa ja sen ulkopuolella ja mitkä ovat nuorten omat asenteet digitaalisessa yhteiskunnassa elämisestä ja työskentelystä. Tärkeä kysymys on se, miten digitaalinen nuorisotyö sopii osaksi perusnuorisotyötä.

Nuorisotyön ihanteet ja tavoitteet löytyvät nuorisolaista. Nuorisolain mukaan (2016) nuorisotyön tavoitteina on muun muassa edistää nuorten osallisuutta ja vaikuttamismahdollisuuksia

sekä kykyä vaikuttaa, että myös tukea nuoren kasvua ja yhteisöllisyyttä, sekä tukea häntä harrastustoiminnassaan ja toimimisessa yhteiskunnassa. Tämän tulee tapahtua myös verkossa, josta hallituksen esityksessä (Hallituksen esitys 2016) oli puhetta. Myös digitaalista nuorisotyötä tulisi siten tehdä niin, että se tukee nuorisolain mukaisia tavoitteita. Muuten se ei toteudu nuorisotyön näkökulmasta oikein. Nuorisolain lisäksi Cohlmeier (2016, 30-31) asettaa digitaaliselle nuorisotyölle viisi tärkeintä päämäärää, joiden mukaan digitaalisen nuorisotyön tulee kehittää nuorten digitaalisia taitoja, tukea nuorten digitaalista kansalaisuutta ja osallisuutta, murtaa digitaalista kahtiajakoa eli vähentää digitaalisuuden ulkopuolelle jääviin kohdistuvaa kiusaamista, tukea nuoria verkkomaailmaan liittyvien riskien ja mahdollisuuksien hallinnassa sekä olla perinteisesti tukena nuorten kasvussa ja ongelmissa.

2.2 Pelikasvatus

Yksi digitaalisen nuorisotyön muoto on konsoli- ja nettipelien hyödyntäminen nuorisotyössä. Yleisemmin puhutaan digitaalisista peleistä. Digitaaliset pelit ovat nykyään suosittua ajanvietettä, minkä parissa viihtyvät sekä lapset, nuoret että myös aikuiset. Ne ovat oman aikansa kulttuuriteoksia, joissa peli itse on tarinan välittäjänä. Ne voivat luoda myös moninpelissä pohjan sosiaaliselle kanssakäymiselle ja niitä voidaan käyttää myös opetuskäyttöön. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 8.) Pelit voidaan mieltää nykypäivän pihapeleiksi, joita entisajan lapset leikkivät ennen vanhaan ulkona sulassa tai vähemmän sulassa sovussa. Nyt vain leikkikaluna toimii pelikonsoli tai tietokone ja leikkiympäristönä internet.

Pelaaminen ja peliteollisuus ovat ottaneet harppauksia ajan saatossa ja niitä pelaavat niin lapset kuin myös aikuiset. Tämän vuoksi tarvitaan myös pelikasvatusta, varsinkin nuorisotyössä. Lyhyesti pelikasvatuksessa on tavoitteena antaa kaikenikäisille valmiuksia pelaamiseen ja sitä kautta tämän päivän tietoyhteiskunnassa toimimiseen. (Meriläinen 2013, 10.)

Pelikasvatuksessa tärkeä käsite on pelisivistys. Pelisivistyksellä tarkoitetaan niin sanottua lukutaitoa, jonka avulla osataan erottaa erilaisia pelejä ja pelien osa-alueita toisistaan ja tulkita pelien välittämiä viestejä ja hahmottaa siten niitä kulttuurisina ilmiöinä. Tämän lisäksi pelilukutaitoon kuuluu hahmottaa myös pelaaminen itse kulttuurisena ilmiönä ja ymmärtää sen rooli nyky-yhteiskunnassa. (Meriläinen 2013, 10.)

Mitä pelikasvatus sitten on käytännössä? Meriläisen mukaan (2013, 12-13) pelikasvatus voi olla käsitteenä hankala ymmärtää, mutta kyse ei ole mistään raketitieteestä. Se ei vaadi laajaa tietämystä peleistä tai pelikulttuurista, eikä välttämättä edes kiinnostusta pelaamiseen. Tärkeintä pelikasvatuksessa on itse kasvatus. Pelaamisessa erityisesti lapset voivat oppia paljon, varsinkin, jos pelikasvattaja kiinnostuu kasvatettavasta ja keskustelee hänen kanssaan pelaamisen aikana tai sen jälkeen. Mitä tunteita peli herättää ja, jos ne ovat negatiivisia, miten niitä käsitellään? Voidaan siis puhua siitä, että pelikasvatus on aivan samanlaista kasvatusta kuin muukin kasvatustyö on: kuuntelemista, välittämistä, keskustelua ja vuorovaikutusta. On tärkeää havaita, että tämä kasvatus ei rajoitu pelkästään lapsiin ja nuoriin, vaan myös aikuiset pelaajat ovat ehkä jopa enemmän pelikasvatuksen tarpeessa.

Yksi pelikasvatuksen muoto, jota nuorisotyö voi järjestää, ovat lanit. Pehkosen ja Tuomisen mukaan (2016, 17-18) lanien järjestäminen nuorisotoimessa on osallistamista parhaimmillaan: yleensä nuorten joukosta löytyy innokkaita pelaajia, jotka tulevat mielellään niitä järjestämään itselleen ja kavereilleen. Työvoimaa on siis lähes aina saatavissa. Nuoret saavat niistä myös itse eväitä elämäänsä omien taitojensa kehittämisen ja kokemusten valossa, puhumattakaan pelien kautta tapahtuvista vuorovaikutustilanteista ja niistä oppimisesta. Osallistamisen lisäksi tämä toimintamuoto voi houkutella uusia kasvoja joko nuorisotaloille, järjestöjen tai seurakuntien toimintaan. Uusia ihmisiä kohdatessaan myös uusien ystävyysuhteiden löytäminen on mahdollista.

Pelejä käytetään viihdekäytön lisäksi myös selkeästi opetuskäyttöön. Jo muinaisista ajoista lähtien sotapelit ovat antaneet upseereille mahdollisuuden tutkia ja arvioida taistelujen mahdollisia tuloksia etukäteen siirtelemällä sotajoukkojaan pelilaudoilla, tai jälkikäteen arvioida, mitä taistelussa olisi pitänyt tehdä toisin. Tunnetuin tällaiseen opetuskäyttöön suunniteltu peli on shakki ja se on viihdekäytössä vielä nykyäänkin. Sitä käytettiin parantamaan upseerien suoriutuskykyä taistelukentillä. (Liljamo 2016, 5.) Upseerien eläköityessä he siirtyivät yleensä kauppa- tai hallintoalan tehtäviin, joihin he toivat pelien kautta oppimisen mukanaan. Uskotaan, että tätä kautta on syntynyt pelillisen oppimisen traditio. (Harviainen 2013, 63-64.)

Pelillistä oppimista sovelletaan erityisesti kaupan alalla ja eri maiden puolustusvoimissa. Tällä hetkellä myös koulut ovat alkaneet käyttää entistä enemmän pelejä opetuksessa. Pelejä on käytetty erityisesti kielten prepositioiden oppimiseen tai yhteenlaskuihin. Nykyaikana pelien laadun parantuessa on olemassa myös pelejä, jotka tukevat oppimista ja saavat aikaan keskustelua. Tästä esimerkkinä toimii Fisucraft, josta kerron myöhemmin luvussa 4.4. Pelien käyttöä opetuksessa on perusteltu muun muassa siten, että ne ovat joillekin oppilaille motivoiva tapa oppia. Nykyaikana pelit ovat useimmille lapsille ja nuorille tuttuja, joten oppimisen voi tuoda heille tuttuun ympäristöön. Pelien käyttö vaatii opettajaltaan paljon suunnittelua, sekä koulussa käytettävien tietokoneiden tai muiden pelilaitteiden on oltava ajan tasalla. (Harviainen 2013, 64 ; Hentonen 2013, 68-69.)

3 MITÄ ON OSALLISUUS?

Pelimiitti-toiminnan tavoitteisiin kuuluu osallisuuden vahvistaminen. Tämän vuoksi on siis hyvä tietää, mitä osallisuus oikein on. Sosiologian professori emeritus Martti Siisiläisen (Siisiläinen 2015) mukaan osallisuuden voi mieltää yleiskäsitteeksi, kun on mukana jossain sosiallisessa toiminnassa tai piirissä. Osallisuutta nauttiakseen henkilöltä voidaan joskus edellyttää aktiivisuutta ja omatoimisuutta, mutta aina se ei ole välttämätöntä, sitä voi saada myös ilman tietoista pyrkimystä siihen.

Osallisuuden määrittelemisen apuna voidaan käyttää toimijan omaa motivaatiota ja aktiivisuutta, jonka avulla voidaan luoda osallisuuden eri tyyppjä. Osallisuuden tyypit selitetään seuraavassa taulukossa.

TAULUKKO 1: Osallisuuden eri tyypit (mukaillen Siisiläinen 2015)

Motivoiva / kiinnostuksen herättävä taho on:	Edellyttääkö mukana oleminen aktiivisuutta toimijalta	
	<i>Osallistuja on itse aktiivinen</i>	<i>Osallistuja on itse passiivinen</i>
Toimija itse:	<i>Osallistuminen:</i> <ul style="list-style-type: none"> - Intressi/kiinnostus - Pohtii, kyseenalaistaa - Voi suostua/kieltäytyä vapaasti - Esim. yhdistykset 	<i>Mukautuva / suostuva osallistuu:</i> <ul style="list-style-type: none"> - Suostuu mukaan - Ei piittaa toiminnasta - Esim. muoti-ilmiöiden seuraaminen
Muu kuin toimija:	<i>Osallistaminen:</i> <ul style="list-style-type: none"> - Joku muu ottaa toimijan mukaan - Empowerment: kehittyminen toiminnan seurauksena - Esim. TE-toimisto 	<i>Pakottaminen / holhoaminen:</i> <ul style="list-style-type: none"> - Pakko osallistua, ei vaihtoehtoja - Esim. vankilat, diktatuurit

Osallisuutta voidaan taulukon mukaan (TAULUKKO 1) todeta olevan neljää eri tyyppiä. Kun toimija on itse aktiivinen ja motivoitunut, hän osallistuu toimintaan oma-aloitteisesti. Siisiläinen (2015) nimeää tämän toiminnan abstraktiksi ideaalityypiksi, aidoksi osallistumiseksi. Sen mukaan toimija toimii itsenäisesti, vapaasti ja riittävällä tiedolla varustettuna osallisena toiminnassa, mikä palvelee hänen etujaan optimaalisesti.

Jos toimija on itse aktiivinen ja hän hakeutuu jonkin muun toimijan järjestämään toimintaan, on puhe aktiivisesta osallistamisesta (TAULUKKO 1; Siisiläinen 2015). Tavoite tällaisella toiminnalla on osanottajan aktivoiminen ja voimaannuttaminen kohti itsenäistä toimintaa. Esimerkkeinä tällaiselle toiminnalle ovat valtioissa muun muassa työvoimahallinto ja terveystalvet, joilla pyritään saamaan henkilö joko töihin tai terveystalvetuissa edistämään omaa terveydentilaansa.

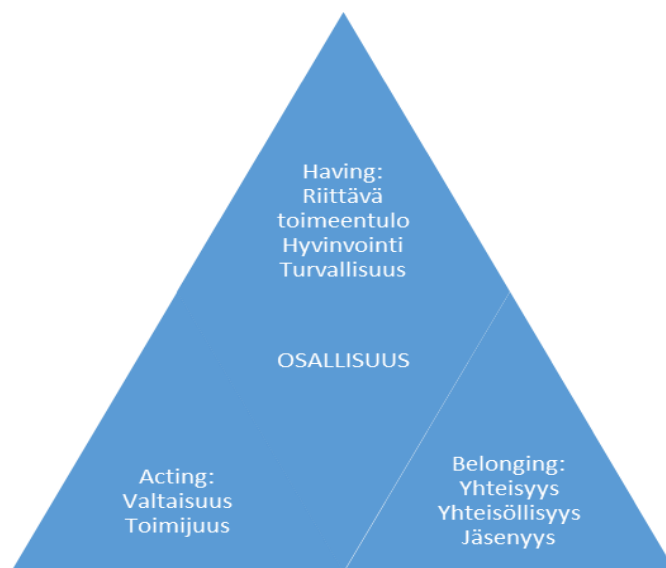
Kun toimija ei ole itse aktiivinen, mutta hänellä on sisäistä motivaatiota, hän voi tavallaan ajautua mukaan toimintaan, kuten esimerkiksi seuraamaan eri muotivillityksiä, mitä eri aatteet, uskonnot, tiede ja vaatemuoti tarjoavat hänelle. Näiden suuntausten seuraaminen on kuitenkin hänelle täysin vapaaehtoista, hänellä on oikeus myös olla noudattamatta niitä, toisin kuin siinä tilanteessa, jolloin ulkoinen taho pakottaa toimijan toimimaan vasten tahtoaan. Tällöin kyseessä on diktatuurimainen osallisuuden muoto, eli pakottaminen ja holhoaminen. Tällöin kansalainen ei itse ole aktiivinen yhteiskunnan hänelle tarjoamaan toimintaan, mihin hänen on kuitenkin osallistuttava. Tällaisia instituutioita ovat muun muassa vankilat. (TAULUKKO 1; Siisiläinen 2015).

Osallisuus on usein vastavuoroista, eli pelkän toimintaan kuulumisen ja siihen vaikuttamisen lisäksi edellytetään, että henkilö otetaan toimintaan mukaan ja henkilö itse tulee mukaan. Osallistuminen on ihmiselle luonnollista jo syntymästä asti. (Saarinen 2015, 6.) Sitä harjoitellaan lapsena vanhempien kanssa, päiväkodeissa ja kouluissa omissa leikki- ja luokkaryhmissä, omissa yhteisöissään. Lapsi oppii elämään yhteiskunnan jäsenenä saadun palautteen (kehut, moitteet, kannustus) avulla. Osallisuus on siis tärkeä tekijä ihmisen kehityksen kannalta.

3.1 Osallisuuden ulottuvuudet

Yhteiskunnallisesti sanaa osallisuus arvostetaan paljon Suomessa ja se on mukana monissa yhteiskunnallisissa tavoitteissa. Sitä pyritään edistämään ja osallisuuden vahvistamista pidetään keskeisenä keinona torjua köyhyyttä ja ehkäistä syrjäytymistä. 2010-luvun politiikka- ja hyvinvointiohjelmissa osallisuutta on määritelty sekä eri toimintojen tavoitteeksi, että eri tavoitteiden saavuttamisen keinoksi, minkä takia voidaan päätellä, että osallisuus-käsitettä käytetään yhteiskunnassa hyvin löyhästi, eikä sitä välttämättä ole ymmärretty oikein tai samalla tavalla kaikkialla yhteiskunnassa. (Raivio & Karjalainen 2013, 12.)

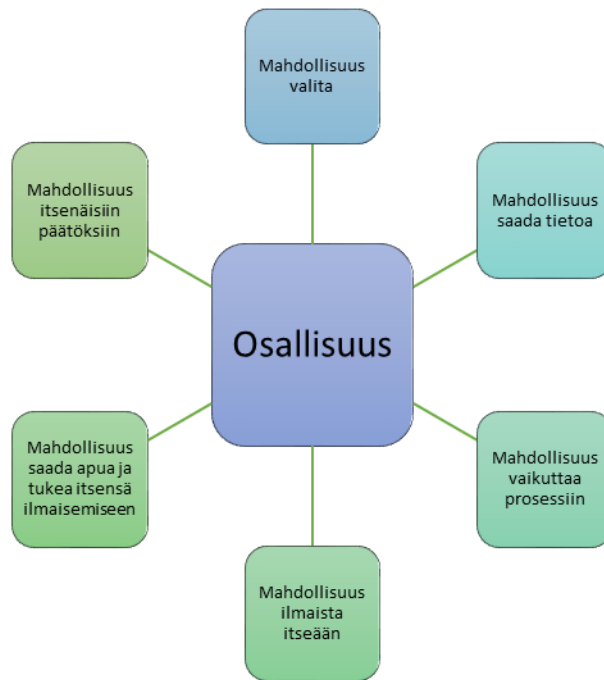
Aiemmassa luvussa osallisuus määriteltiin osallistumiseksi ja vuorovaikuttamiseksi. Raivion ja Karjalaisen artikkeleiden mukaan (Raivio 2014; Raivio & Karjalainen 2013, 16) ihmisellä on oltava riittävät perusedellytykset osallisuudelle, jotta hän olisi yhteiskunnallisesti toimintakykyinen ja kykenisi osallistumaan ja vuorovaikuttamaan. Nämä edellytykset voidaan tiivistää kolmeen luokkaan: riittävä toimeentulo, hyvinvointi ja turvallisuuden tunne eli *having*, valtaisuus ja toimijuus omilla asioilla eli *acting* ja yhteisöihin kuulumisen ja jäsenyyden tunne eli *belonging*.



KUVIO 1. Osallisuuden kolmio (mukaiillen Raivio & Karjalainen 2013, 17)

Kuvio perustuu sosiologi Erik Allardtin jäsenyykseen hyvinvoinnin ulottuvuuksista ihmisen perustarpeiden kautta, joita ovat having, loving ja being. Raivio ja Karjalainen (2013, 16) ovat muokanneet kuviota vastaamaan paremmin yhteiskuntaa, jossa sanat loving ja being ovat korvattu sanoilla acting ja belonging. Sana having viittaa riittävään toimeentuloon ja hyvinvointiin, eli toisin sanoen taloudelliseen osallisuuteen yhteiskunnassa. Taloudellisen hyvinvoinnin lisäksi yhteiskunnan on tarjottava myös hyvinvointia ja turvallisuutta sen asukkaille. Sana acting viittaa kansalaisen toiminnalliseen osallisuuteen, mikä tarkoittaa sitä, että hän saa päättää omista asioistaan ja toimia aktiivisesti yhteiskunnassa. Sana belonging viittaa yhteisölliseen osallisuuteen. Yhteisöllistä osallisuutta on kuulua yhteiskuntaan ja olla sen jäsen. Syrjäytymistä aiheuttaa näiden osallisuuden ulottuvuuksien vastakohtat tai niiden puute, kuten puute riittävästä taloudellisista avuista, eli having-sektorilta tai yhteiskunnan tai yhteisön hylkääminen joukostaan, eli belonging-sektorilta.

Osallisuutta voidaan kuvitella myös subjektiivisina kokemuksina. Tämän on todennut Nigel Thomas, jonka mukaan osallisuuden ulottuvuuksiin kuuluvat mahdollisuudet saada tietoa, vaikuttaa prosesseihin, ilmaista itseään ja saada apua itsensä ilmaisuun sekä tehdä itsenäisiä päätöksiä. Nämä kyseisten ulottuvuuksien keskinäiset suhteet voivat vaihdella ja muuttua esimerkiksi ikääntymisen ja yksilöllisyyden myötä. (Saarinen 2015, 8.) Seuraava kuvio 2 havainnollistaa Thomasin ideaa.



KUVIO 2: Osallisuuden ulottuvuudet Nigel Thomasin mukaan (mukaillen Saarinen 2015, 8)

Thomasin mukaan osallisuus on jaettavissa kuuteen ulottuvuuteen. Näistä ensimmäinen on mahdollisuus valita osallistuako toimintaan vai ei. Tämän päätöksen tekeminen on osa ensimmäistä osallisuuden ulottuvuutta. Toinen ulottuvuus kuvaa osallistujan mahdollisuutta saada tietoa siitä mihin hän osallistuu ja mikä hänen roolinsa siinä on. (Saarinen 2015, 8.)

Osallisuuden kolmannessa ulottuvuudessa osallisuutta on se miten osallistuja saa vaikuttaa siihen prosessiin, mihin hän on osallistumassa. Hän voi vaikuttaa sen toteutumiseen tai sisältöön. Neljännessä ulottuvuudessa osallisuutta on osallistujan mahdollisuudet ilmaista omia mielipiteitään ja ajatuksiaan prosessista. Osallistujaa voi auttaa muodostamaan omia ajatuksiin ja mielipiteitään, jolloin puhutaan osallisuuden viidennestä ulottuvuudesta. Osallisuutta on myös se, että osallistujalle annetaan vapaat kädet tehdä itsenäisiä päätöksiä prosessin edetessä, jolloin puhutaan osallisuuden kuudennesta ulottuvuudesta. (Saarinen 2015, 8.)

3.2 Osallisuus ja nuoriso

Nykyaikana nuoria pyritään osallistamaan usein eri keinoin ja useissa eri toimintaympäristöissä. Nuorten osallistaminen kuuluu nuorisotyöhön nuorisolain mukaisesti (2016), missä nuorisotyön tavoitteiksi luetaan nuorten osallisuuden ja vaikutusmahdollisuuksien edistäminen, sekä se, että nuorten kykyä ja edellytyksiä toimia yhteiskunnassa tulee vahvistaa. Tämän takia nuorista pyritään kasvattamaan aktiivisia kansalaisia osallistamalla heitä ja ottamalla heidät mukaan erilaisiin toimintoihin.

Yksi syy osallistavalle toiminnalle on nuorissa itsessään. Nuoruus on hyvin herkkä elämäntaihe, missä nuori kohtaa paljon muutoksia. Nuori tarvitsee tässä elämäntaiheessa paljon tukea ja onnistumisen kokemuksia. Tässä nuorisotyöllä on tärkeä tehtävä, jossa pyritään osallistamaan nuoria niin, että heillä olisi mahdollisuuksia yhteiskunnalliseen kiinnittymiseen sekä itsetunnon kohentamiseen. (Horelli, Haikkola & Sotkasiira 2008, 217.)

Nuorisotyö pyrkii vahvistamaan sekä nuorten omaa vapaa-ajan aktiivisuutta että myös aktiivisuutta nuorisopolitiikassa, minkä kautta he pääsisivät vaikuttamaan omiin kasvu- ja elinoloihinsa paikallistasolla. Tämä näkyy esimerkiksi nuorisovaltuustojen ylläpitämisenä nuorisotyössä. Nuorten osallistuminen ei synny itsestään, vaan siihen tarvitaan järjestelmällisyyttä, tukea, vuorovaikutusta ja niiden lisäksi on myös annettava tilaa nuorille itselleen järjestäytyä ja luoda nuoria itseään auttava kulttuuri toiminnassa. (Horelli ym. 2008, 217.)

Sanaa osallistuminen, varsinkin nuorten kanssa, voidaan pitää monisäikeisenä käsitteenä. Mikä lasketaan nuorten osalla osallistumiseksi, mitä taas ei pidetä riittävänä osallistumisena? Kun tästä aiheesta puhutaan, on hyvä asettaa tavoite sille, minkälaista osallistumista toiminnalla haetaan. Nuorisolaissa puhutaan (2016), että lain tavoitteena on edistää nuorten kykyä ja edellytyksiä toimia yhteiskunnassa. Nuorisotyössä näin laajaa käsitettä on toteutettava monella eri tavalla, jos siihen halutaan päästä. On myös pohdittava tarkasti, miten tähän tavoitteeseen päästään. (Horelli ym. 2008, 218.)

Horellin ja kumppaneiden (2008, 218-219) mukaan osallistuminen on sosiaalista toimintaa, jota nuorisotyö pyrkii tarjoamaan nuorille. Tämän lisäksi pyritään myös siihen, että nuoret saavat vaikuttaa eli saada aikaan jonkin asteisia muutoksia sosiaalisissa ja poliittisissa prosesseissa, erityisesti päätöksenteossa. Tässä toteutuvat myös Allardtin ja Thomasin teoriat siitä, että nuori saa tulla mukaan ja hänellä on mahdollisuus saada osallistua ja vaikuttaa asiaan sekä se, että heillä on yhteisö, jossa he saavat tehdä niin (KUVIO 1; KUVIO 2). Kun osallistuvilla nuorilla on tunne siitä, että he saavat ja että he pystyvät vaikuttamaan toimintaan, mihin he osallistuvat, nuoret voivat kokea voimaantumista ollessaan mukana ja omien kykyjen kehittyessä yhteiskunnallisissa prosesseissa, johon Siisiläinen viittaa teoriassaan (Siisiläinen 2015). Esimerkkejä tällaisista prosesseista ovat esimerkiksi nuorten toiminta nuorisovaltuustoissa tai vaikuttaminen nuorisotilan välineistöön, tilaan itsessään tai muihin asioihin, kuten esimerkiksi koulumaailmassa omiin opintoihin.

3.3 Osallisuuden vahvistaminen

Tullakseen aktiiviseksi kansalaiseksi Suomessa, on kansalaisen suoritettava peruskoulu ja ammatillinen koulutus. Yleensä nuoruusiässä osa nuorista jää syystä tai toisesta koulutuksen, tai valmistuessaan, työelämän ulkopuolelle. Tämä johtaa nuorten ajautumiseen marginaali- eli vähemmistöasemaan. Puhutaan nuorten syrjäytymisestä yhteiskunnan ulkopuolelle. Tällaisessa elämäntilanteessa olevalle nuorelle on tyypillistä itsetunnon heikentyminen. (Laine & Salminen 2012, 8.) Myös tällaiset nuoret kuuluvat nuorisolain piiriin ja myös heidän osallisuuttaan yhteiskuntaan on vahvistettava. Tätä varten Suomessa on erilaisia nuorisotyön muotoja, toimintoja ja hankkeita, kuten OSAVA-hanke, joita on kehitetty ennaltaehkäisemään syrjäytymistä. Esittelen niistä työpajatoimintaa ja etsivää nuorisotyötä. OSAVA-hankkeesta kerron myöhemmin luvussa 5.

Nuorten syrjäytymistä alettiin havaita jo 80-luvulla, jolloin nuorten työmarkkinoilta syrjäytymisen ehkäisymuodoksi kehittyi työpajatoiminta. 90-luvun lama-aikana työpajat yleistyivät. 2000-luvulle tultaessa työpajojen rooli hätätyöllistäjästä muuttui: nykyään työpajojen perustehtävänä on tuottaa työssäoppimisen ja yksilöllisen valmennus- ja kuntoutustoimen palveluita. Tavoitteina työpajatoiminnalle ovat nuorten elämänhallinnan tukeminen, osallisuuden vahvistaminen ja syrjäytymisen ehkäiseminen. (Komonen 2008, 429.) Tämä tapahtuu valmentautumalla työpajatoiminnassa työnteolla tai työtoiminnalla omien edellytyksiensä mukaisesti, noudattaen henkilökohtaista valmennussuunnitelmaa, joka on luotu yksilövalmentajan kanssa. (Nuorisolaki 2016.)

Nuoria pyritään myös etsimään yhteiskunnan apujen piiriin. Tätä varten nuorisotyössä on syntynyt etsivän työn käsite, eli etsivä nuorisotyö. Työn perustehtävänä on sananmukaisesti etsiä, löytää ja auttaa niitä nuoria, jotka ovat avuntarpeessa eivätkä he ole saaneet tai löytäneet niitä palveluita, joiden apua he tarvitsisivat tai eivät ole aikaisemmin niissä autetuiksi tulleet. Etsivän työn tehtävänä on myös täydentää olemassa olevia nuorten palveluita ja tiedottaa niistä nuoria, sekä tiedottaa toimijoita nuorten tarpeista ja edistää palvelutarjonnan kehittämistä. (Huhtajärvi 2008, 446.)

Etsivän nuorisotyön ominaispiirre ja peruseriaate on vapaaehtoisuus. Nuori, joka on tekemisissä etsivän nuorisotyöntekijän kanssa, saa itse päättää, johtaako kontakti luottamukselliseen suhteeseen ja avunantoon ja millaista apua hän haluaa saada etsivältä nuorisotyöntekijältä. Etsivä työntekijä ei pakota nuorta mihinkään, eikä hänellä ole siihen välineitä. Työ perustuu työntekijän ja asiakkaan, eli nuoren väliseen luottamukseen, sekä humanistiseen uskoon siitä, että ihminen kykenee muuttamaan toimintatapojaan. Työ on ratkaisukeskeistä. (Huhtajärvi 2008, 446-447.)

Etsivän työn menetelmiin kuuluu oman toiminta-alueen kartoittaminen, mihin kuuluu etsivän työn tarpeen määrittäminen toiminta-alueella. Tämän jälkeen nuoria aletaan etsiä näyttäyty-

mällä nuorten toimintapaikoilla, esimerkiksi kouluissa ja nuorisotiloissa, joista saadaan mahdollisia kontakteja. Kontakteja nuoriin voi saada joko suoraan nuorilta itseltään, tai koulumaailman kautta esimerkiksi huolestuneilta opinto-ohjaajilta. Joskus nuorten vanhemmat ottavat yhteyttä liittyen nuorten mahdollisiin ongelmiin. Tämän jälkeen nuoriin pyritään luomaan luottamussuhde, mikä on aikaa vievä prosessi, jonka kautta päästään auttamaan. Auttaminen on motivointia ja erilaisista palveluista tiedottamista, sekä tukemista erilaisten hakemusten tai muiden asioiden kanssa. Nuorisotyöntekijä voi tämän jälkeen ohjata nuorta erilaisten palveluiden hakemiseen ja niiden piiriin, esimerkiksi työpajatoimintaan. (Huhtajärvi 2008, 447-449.)

4 DIGITAALISEN NUORISOTYÖN TUTKIMUKSIA JA SOVELLUKSIA

Digitaalista nuorisotyötä on pyritty toteuttamaan sekä seurakuntien, että kuntien ja hankkeiden toimesta. Seuraavassa kappaleessa esittelen niistä muutaman. Ensimmäiseksi esittelen Tuomas Rappin (2013) tutkimuksen nuorten digitaalisen pelaamisen vaikutuksista ja Annika Sabellin (2018) pro gradu – tutkielman, jossa tutkittiin nuorisotyön hyödyntämistä pelikulttuurissa. Tuon esille seurakuntien harjoittamaa digitaalista nuorisotyötä muun muassa Tampereen seurakunnan Bittileirien ja kirkon oman Twitch-kanavan, Ristiohjaimen, muodossa, sekä kerron Fisucraftista.

4.1 Tutkimuksia nuorten digitaalisen pelaamisen vaikutuksista

Nuorten digitaalisesta pelaamisesta on ollut paljon keskustelua mediassa - ja varsinkin sen vaikutuksista. Tämä oli innoittanut Tuomas Rappia tutkimaan ja tuomaan esille digitaalisen pelaamisen positiivisia vaikutuksia opinnäytetyönä. Hän oli mukana Elämä pelissä – hankkeessa, joka toimi opinnäytetyön hankkeistajana. Hanke on Jyvälän Nuoret ry:n toteuttama, jonka ideana on tarjota elämänhallinnallisista ongelmista kärsiville nuorille sosiokulttuurista innostamista digitaalisten pelien kautta. (Rapp 2013, 5.)

Rapp toteutti kaikille Suomen alle 29-vuotiaille nuorille kyselyn, jossa pyrittiin saamaan nuorten mielipiteitä esiin heidän pelaamisestaan. Tutkimuksen tarkoituksena oli tuottaa uutta tietoa nuorten pelaamisesta ja edesauttaa pelillisen nuorisotyön kehitystä. Kyselyssä pyrittiin myös selvittämään, mitä nuoret mahdollisesti saivat ja oppivat pelaamisen kautta. Kyselyyn vastasi 201 suomalaista, joista 83 oli miehiä ja 117 naisia, yhden sukupuoli ei tule esille. Vastaajista 195 oli 18-29-vuotiaita ja loput 6 vastaajaa 12-17-vuotiaita. (Rapp 2013, 22-23.)

Rappin kyselyssä pelaamisesta opittuja taitoja tutkittiin kysymällä vastaajilta kuinka paljon he olivat niitä oppineet. Vastausvaihtoehtoja oli kolme: en ollenkaan, jonkin verran ja paljon. Arvioitavia taitoja oli yhteensä 10 ja ne olivat kielitaito, tietotekniset taidot, ongelmanratkaisu-, motoriset, visuaaliset, sosiaaliset ja yhteistyötaidot, sekä tunteiden kohtaaminen, itseilmaisu ja luovuus. Tähän osioon Rapp sai 182 vastausta. Joka osa-alueella oli tapahtunut oppimista ja erityisesti sitä tapahtui kielitaidossa, ongelmanratkaisutaidoissa, motorisissa ja visuaalisissa taidoissa sekä tunteiden kohtaamisessa. Ylivoimaisesti opituin taito oli kielitaito, vastaajista 67,58 % olivat oppineet sitä paljon. Oppimista tapahtui vähiten yhteistyötaitojen osalta, jossa jopa 30,77 % vastaajista kokivat, etteivät he olleet oppineet niitä taitoja ollenkaan. Vain 25,27 % kokivat oppineensa niitä paljon. (Rapp 2013, 31-33.) Loppuyhteenvedossa Rapp toteaa, että pelien kautta on siis mahdollista oppia monia eri asioita (2013, 48.)

Rapp pohtii myös pelaamiseen liittyviä ongelmia, kuten liiallista digitaalista pelaamista. Hänen mukaansa liiallinen pelaaminen voi olla enemmänkin seuraus kasaantuneista ongelmista, kuin itse ongelma. Hänen mukaansa pelaaminen itse mielletään enemmän ongelmaksi, eikä sitä nähdä seurauksena muista ongelmista. Hän ehdottaa, että näkökulmaa peleihin pakene- misesta tulisi tutkia ja pohtia tarkemmin, sekä sitä, voiko pelaaminen tarjota vaihtoehdon muunlaiselle tosielämän ongelmista johtuvalle oireilulle. Pelimaailman kautta nuorilla on mahdollisuus saada elämäänsä onnistumisen kokemuksia, hyvää oloa ja myös mahdollisuuksia tavata uusia kavereita. Näin ollen pelaamisesta voi olla oppimiskokemusten lisäksi myös henkistä ja sosiaalista hyötyä. (Rapp 2013, 19-20.)

Pelaamisesta on siis havaittavissa myös hyödyllisiä puolia, mutta mitä tehdä, jos pelaaminen on ongelmallista? Hyvin usein, varsinkin nettipeleissä, niin aikuiset kuin nuoretkin syyllistyvät joskus ala-arvoiseen käyttäytymiseen pelien herättämien tunteiden seurauksena. Joskus yöunet jäävät pelaamisen takia vähäiseksi, mikä aiheuttaa unenpuutteesta johtuvia ongelmia. Nuorisotyössä muun muassa näitä asioita pyritään huomaamaan ja niihin pyritään myös puuttumaan, jolloin puhutaan pelikasvatuksesta. Nuorisotyön hyödyntämistä digitaalisessa pelikulttuurissa tutkinut Annika Sabell (2018) on käsitellyt kyseistä aihetta omassa pro gradu

– työssään. Työ on keskittynyt tutkimaan Turun kaupungin nuorisopalvelujen toteuttamaa nuorisotyötä, mutta tutkimuksessa on tutkittu myös muuta Suomea.

Tutkimuksen mukaan digitaalisen median käyttö kuuluu entistä enemmän ja kasvavissa määrin sekä nuorten että aikuisten työ- ja viihdekäyttöön. Tästäkin huolimatta etenkin nuoret saavat kritiikkiä yleensä vanhemmilta pelaamiseen perehtymättömiltä sukupolvilta, joilla saattaa olla vanhentuneita käsityksiä ja ennakkoluuloja pelikulttuurista. On tärkeää huomata, että mitä enemmän paheksomme nuorten pelikulttuuria ja muuta median käyttöä, sitä kauemmas ajaudumme nuorista. On muistettava, että nuoret ovat vielä ohjaamisen tarpeessa myös netti-maailmassa, eikä vanhentunut ruutuaika, eli pelien ja muun digitaalisen käytön rajoittaminen ole enää tarkoituksenmukaista pelikasvattamista. Sen sijaan tarvitaan ohjausta, jotta netissä ja pelimaailmassa osataan toimia vastuullisesti eikä pelaamisesta tule muita elämän osa-alueita kuormittavaa aktiviteettia. (Sabell 2018, 50-51.)

Sen sijaan, että nuorten ruutuaika kiellettäisiin kokonaan, on hyvä pureutua siihen, miten nuori viettää aikaansa pelatessaan: millaisia pelejä hän pelaa tai mitä hän katsoo esimerkiksi Youtubesta? Sosiaalisessa mediassa, aivan kuten muuallakin maailmassa, missä ihmisjoukot kohtaavat toisiaan, on riski kohdata vihapuhetta, syrjintää, kiusaamista ja muuta epäasiallista käytöstä. Erityisesti aikuisten käytös netissä on todella törkeää ja ei ihme, jos myös nuoret ovat oppineet tämän kaltaista käytöstä. Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL ry toteutti Vihapuhe kilpailullisessa pelikulttuurissa – hankkeen, jonka yhtenä osana oli tutkia nuorten kohtaamaa vihapuhetta ja häirintää pelikulttuurissa. Tätä varten toteutettiin Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri - selvitys, johon vastasi 167 vastaajaa, joista hyväksyttävää aineistoa tuotti 156 vastaajaa. Vastaajista 90 % olivat havainneet vihapuhetta ja häirintää pelatessaan ja 70 % olivat joutuneet vihapuheen tai häirinnän kohteeksi. Vastaajat saivat myös arvioida syitä siihen miksi he kokivat joutuneensa häirinnän tai vihapuheen kohteeksi. Syyt liittyivät muun muassa sukupuoleen, seksuaaliseen suuntautumiseen ja etniseen taustaan. (Sabell 2018, 55-56.)

Ongelmalliseksi tämän kaltaiseen käytökseen puuttumiseen tekee se, että pelimaailmassa ei ole niin sanottua näkyvää auktoriteettia, kuten opettajaa luokkahuoneissa tai valmentajaa jalkapallotreeneissa, jonka puoleen kääntyä kohdatessaan ei-toivottua käytöstä. Toisia kunnioitettavaan ja asialliseen käytökseen tulisi pystyä myös ilman tällaista näkyvää hahmoa, mutta murrosikäisten maailmassa tällaiseen käytökseen tarvitaan ohjausta ja tukea. (Sabell 2018, 57-58.)

Selvityksessä tulee myös ilmi, että häirinnän ja vihapuheen kohtaaminen on sukupuolittunut kokemus pelikulttuurissa. Erityisesti tytöt ja naiset, joita oli 28 vastaajista, kokivat tullessa syrjityiksi sukupuolensa vuoksi, eivätkä olleet halukkaita ilmoittamaan sukupuoltaan pelatesaan, jotta he saisivat olla rauhassa väheksynnältä ja häirinnältä. Tämä ei rajoitu vain pelaamiseen, vaan myös pelitapahtumiin: 25 prosenttia vastanneista naisista tai tytöistä kokivat kaikkein häiritsevimmäksi asiaksi pelitapahtumissa koetun häirinnän. On tutkittu, että pelikulttuuri mielletään enemmän miehiseksi maailmaksi, johon tyttöjen ja naisten on vaikeaa päästä mukaan. Tyttöjen ja naisten pelaamista kyseenalaistetaan. Nuorisotyössä on erityisen tärkeää, että nämä seikat otetaan huomioon järjestettäessä pelitoimintaa. Kaikkien osallistujien on tunnettava itsensä tervetulleeksi ja turvalliseksi. Kaikkien on oltava tervetulleita ja kaikki ovat tasa-arvoisia, niin kuin muussakin nuorisotyössä. (Sabell 2018, 55-60.) Tämä tulee ottaa huomioon pelitoiminnan tavoitteissa ja toiminnassa ylipäänsä. Toiminnassa on otettava huomioon kaikkien osallistujien toiveet ja odotukset sukupuolesta tai taustoista riippumatta.

Media antaa ymmärtää pelaamisesta paljon muuta kuin mitä se oikeasti on ja esimerkiksi termi peliriippuvuus esiintyy siellä paljon. Aiheeseen liitetään paljon myyttejä ja harhaluuloja. Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:n pelitaidon koulutus suunnittelija Aino Harvola on kirjoittanut yleisimmistä myyteistä pelitaito.fi-sivustolla. Yleisimpiin myytteihin kuuluvat muun muassa, että ongelmallinen pelaaminen on riippuvuutta. On todettu, että digitaalisten pelien pelaaminen voi aiheuttaa ongelmallista käytöstä, kuten esimerkiksi toimintakyvyn laskua, velvollisuuksien laiminlyömistä, tunneimpulsiivisuutta ja nukkumisen ja syömisen väliin jättämistä, mutta ei ole voitu saumattomasti osoittaa, että pelaamiseen kuuluisi tai liittyisi riippuvuutta

aiheuttavia tekijöitä. Voi olla, että peleistä johtuvaa innostusta ja uppoutuneisuutta, mitä voi varsinkin nuorisossa esiintyä, on tulkittu riippuvuudeksi. Lääketieteessä keskustellaankin nykyään siitä, voidaanko puhua pelihäiriöstä, joka liittyyisi digitaaliseen pelaamiseen ja siitä mahdollisesti johtuvaan ei-toivottuun käytökseen. Termiä digipeliriippuvuus siis ei ole olemassa, eikä sitä tule sotkea rahapeliriippuvuuteen, mikä on oma tautiluokituksensa. (Harvola 2016.) On myös pohdittava, voiko pelaaminen johtua joistakin muista ongelmista, kuten Rapp (2013, 19-20) kehottaa.

On myös esitetty, että tämä digitaalisiin peleihin yhdistetty riippuvuus olisi yleistä. Aiheesta ei ole tehty väestötasoista tutkimusta, joten siitä ei ole varmaa näyttöä. Parhaimpienkin arvioiden mukaan tämä ongelmallinen pelaaminen jäisi esiintyvyydessään muutamaan prosenttiin pelaajien keskuudessa, eli noin yhdestä kymmeneen prosenttiin. Näin ollen sen esiintyvyyden taso olisi väestössä sama kuin muissa psykologisissa ongelmissa, kuten esimerkiksi syömishäiriöissä, joten ei voida väittää, että digitaalisiin peleihin kohdistuva riippuvuus olisi yleistä. (2016.) Lisäksi hän muistuttaa, että peleistä voi koitua yleisempiä, lievempiä pelihaittoja, kuten peleissä esiintyvän sinivalon aiheuttama unen häiriintyminen, mikä johtaa unenpuutteesta johtuviin ongelmiin. Myös peliasento tai pitkään samassa asennossa pelien parissa pysyminen voi aiheuttaa ergonomisia ongelmia, kuten niskakipuja ja pidemmän päälle myös kunto heikkenee, jos ei tee muuta kuin pelaa. Psykologisia ongelmia pelaamisesta voi tulla, jos pelaa omalle ikäluokalle sopimattomia pelejä.

Lisäksi puhutaan, että paljon pelaava on riippuvainen ja tämä riippuvuus paranee, kun pelit otetaan pois. Harvolan mukaan on hyvä keskittyä siihen miten nuori pelaa. On täysin eri asia pelata innostuneesti uppoutuneena pelin maailmaan, mikä kertoo positiivisesta koukuttuneisuudesta, mihin pelisuunnittelijat pyrkivät. Samaa ilmiötä havaitaan myös kirjallisuuden lukemisella: kun on tarpeeksi hyvä kirja, sen äärestä ei malttaisi lähteä pois. Tärkeintä on, että arki ja muut velvollisuudet eivät väisty pelaamisen tieltä, jolloin voidaan puhua mahdollisesta häiriöstä. Tämän tueksi kotona voi asettaa sen, että pelaamisen välillä tulee pitää taukoja ja

myöhään illalla tai yöllä ei ole enää soveliasta pelata unirauhan saamiseksi. Varsinaiset peli-ongelmat taas voivat olla monien ongelmien seurauksia, joita voivat aiheuttaa esimerkiksi masennus tai koulukiusaaminen. (Harvola 2016.)

Pelaamisessa on paljon positiivisia puolia, jotka auttavat tunteiden käsittelyssä ja peleistä on saatavissa myös sosiaalisia suhteita (Rapp 2013, 19-20). On havaittu, että masennukseen tai muuhun ongelmaan voi liittyä niin sanottua pakopelaamista, mikä saattaa näyttäytyä riippuvuuskäyttäytymisenä. Kun elämä itsessään tarjoaa vastoinkäymisiä, voidaan peleistä etsiä helpotusta ahdistukseen ja pahaan oloon joko yksin tai peliporukassa. Onnistumisia peleissä ei pidä väheksyä, koska ne voivat piristää aivan yhtä paljon kuin oikean elämän onnistumiset. Jos pelaamisesta on nuorelle jonkinlaista hyötyä käsitellä ongelmiaan, esimerkiksi käsitellä masennusta ja ahdistusta, niin Harvola (2016) uskoo, että pelien poistaminen nuoren elämästä ei todennäköisesti tuota positiivisia tuloksia.

Kotikasvatuksessa pelien pois ottaminen on vanhempien päätettävissä. Jos tilanne sitä vaatii, kyseessä voi olla kasvatuksellinen tilanne. Harvola (2016) ohjeistaa, että täysin mielivaltaisesti tätä ei tulisi tehdä: perusteluksi ei riitä se, että vanhempaa ärsyttää nuoren pelaaminen tai nuoren pitäisi tehdä jotakin kehittävämpää. Pelien kieltämisen sijaan tulisi keskittyä pelaamisen hallinnan opetteluun: pelaamiselle voidaan asettaa kohtuulliset rajat, minkä sisällä pelaaminen sallitaan ja myös arjen askareet hoituvat ilman turhaa vääntämistä ja kääntämistä. Vanhempien kannattaa myös tutustua peleihin, joita oma lapsi tai hänen kaverinsa pelaavat, jotta peleistä voidaan puhua. Tämä auttaa molemminpuoliseen ymmärrykseen siitä, millainen on pelin sisältö ja missä vaiheessa esimerkiksi peleissä on tallennuspisteet, jotta pelaamisen voi lopettaa niin sanottuun sopivaan kohtaan. Myös pelien ikärajoista kannattaa pitää kiinni.

4.2 Tampereen seurakunta: Bittileirit

Tampereen evankelisluterilaiset seurakunnat ovat järjestäneet Bittileirejä 90-luvulta lähtien, joten Tampere on ollut selkeä edelläkävijä digitaalisessa nuorisotyössä Suomessa. Leiri on yli 12-vuotiaille pojille ja sen teemana toimivat tietokoneet. Leirejä järjestetään kolmesti vuodessa hiihtolomalla, kesälomalla ja syyslomalla. Leiriläiset tulevat leirille omat tietokoneet mukanaan ja ne yhdistetään paikallisverkkoon. Leirillä on peliajat erikseen ja lasten vanhemmilla on mahdollisuus vaikuttaa siihen mitä pelejä leireillä pelataan. Leirillä ei pelkästään pelata, vaan luvassa on myös muuta ohjelmaa, kuten ulkoilua, iltaohjelmaa ja hartauksia, mitkä antavat kuvan perinteisestä seurakunnan leiristä. Vähemmän perinteisiin ohjelmanumeroihin kuuluu muun muassa Live Action Role Play – hetki eli tuttavallisemmin larppaushetki, missä osallistujat pääsevät elämään keskiaikaisia taisteluista vaahtomuovista tehdyin keskiaikaisin asein. (Kosonen 1996; Tietoa leiristä 2018; Kansallinen audiovisuaalinen instituutti 2016; Tampereen Kirkkosanomien artikkeli kesän 2009 leiristä 2018.)

Bittileirien taustalla ovat alusta asti olleet mukana Ilkka Puranen ja Tampereen seurakunnan nuorisotyönohjaaja Jussi Kosonen. Tarinan mukaan (Kettunen 2006) Puranen eksyi Kososen ylläpitämälle nettikeskustelupalstalle, kommentoi siihen parannusehdotuksia ja näin yhteistyö alkoi. Pian tuli esille idea tietokoneleireistä ja näin Bittileiri sai alkunsa.

Leirien sisältöön kuuluu mediakasvatusta, jossa pureudutaan pelien haittoihin ja vaikutetaan asenteisiin. Koneilla ollaan kahden tunnin jaksoissa kolmesti päivässä, muuten bittileirillä vietetään normaalia leirielämää seurakuntien leirielämän mukaisesti, johon sisältyy myös iltahartaus. Leiriä ohjaa leirinohjaaja Jussi Kososen lisäksi 16-30-vuotiaat isokset ja vapaaehtoiset. Leiri yhdistää hyvin eri sukupolvia. Leiriä varten on myös kehitetty pelejä, joiden takia on noustava tietokoneelta. Tästä esimerkkinä toimii Kauppalaiva-peli. Pelissä kaikilla on aluksi käytössään laiva ja määräraha, jolla ostetaan erilaisia tarvikkeita, kuten viljaa ja turkiksia eri alueilta leirikeskusta. Tavoitteena on voittaa peli keräämällä eniten rahaa. (Tietoa leiristä 2018; Tampereen

Kirkkosanomien artikkeli kesän 2009 leiristä 2018.) Lisäksi leirillä järjestetään myös softausta, eli kuula-aseilla taistelua pelaajien kesken.

Bittileirien tavoitteisiin kuuluu kodin kasvatuksen tukeminen niin kristillisessä kuin peli- ja mediakasvatuksessa. Tämän vuoksi Bittileiri kerää aktiivisesti palautetta vanhemmilta omilla sivuillaan. (Kysely vanhemmille 2018.) Kyselyssä pyydetään vanhempien mielipiteitä muun muassa Bittileirien pitämiseen ja kestoihin, leirien peliaikoihin, sekä vanhempien mielipiteitä tilanteisiin, joissa pelien ikärajat tulee ottaa huomioon. Kysely on kattava ja siinä otetaan hyvin huomioon vanhempien odotukset ja toiveet.

Pelikasvattajien verkosto on palkinnut Jussi Kososen Vuoden pelikasvattaja-palkinnolla työstään Bittileireillä. Bittileirit ovat edistäneet lasten ja nuorten sosiaalisuutta, yhteisöllisyyttä ja tervehenkistä digitaalista pelaamista. (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti 2016.) Bittileiri on yksi hyvä esimerkki siitä, kuinka pelillisuus ja pelimaailma ovat otettu huomioon nuorisotyössä ja kasvatuksessa. Pelejä ei ole tuomittu vaan ne on otettu tehokkaasti käyttöön ja niiden ohessa on päästy kasvattamaan leireille osallistuneita vastuullisiksi pelaajiksi. Uskon, että ohjaajan läsnäololla pelitilanteissa on ollut positiivista vaikutusta sekä leiriläisiin, että myös pelaamiskulttuuriin, mikä Bittileireillä on vallinnut.

4.3 Kirkon Twitch-kanava: Ristiohjain

Tällä hetkellä pelikulttuurissa suosiossa ovat niin sanotut pelivideot, joita katsellaan sosiaalisessa mediassa. Videoissa seurataan, kuinka joku henkilö pelaa videopeliä ja videolla yleensä näkyy sekä hänen kasvojensa kuva, että myös itse peli mitä hän pelaa. Tämä ilmiö tunnetaan pelistriimauksena ja se on suosittu harrastus ympäri maailman ja sitä tehdään myös Suomessa. Videon katselun lisäksi katsojat voivat osallistua aktiivisesti mukaan videoon laittamalla viestiä pelaajan käyttämään chat-palveluun, johon hän vastaa kun pelaamiseltaan kerkeää. Tällä

hetkellä suosituin palvelu, missä striimauksia tehdään, on Twitch, jolla on maailmanlaajuisesti yli 100 miljoonaa käyttäjää. (Niemelä 2018.)

Myös kirkko on perustanut oman pelistriimauskanavansa Twitchiin ja sen nimi on Ristiohjain. Ristiohjaimen ideana on tarjota nuorille matalan kynnyksen toimintaa, jossa voidaan pohtia nuorten elämänkysymyksiä: pelistriimauksien aikana kirkon työntekijät ja vapaaehtoiset vastaavat nuorten kysymyksiin, joita he esittävät chatiin. Tällä hetkellä Ristiohjain-kanava toimii kerran viikossa tiistaisin 2-3 tuntia kerrallaan. (Niemelä 2018.)

Pelistriimaus on osa nuorisokulttuuria, mutta siitä ovat kiinnostuneet myös lapset ja aikuiset (Niemelä 2018). Näin ollen voidaan päätellä, että Ristiohjaimen avulla kirkko voi tavoittaa nuorten lisäksi myös muita ikäluokkia. Pelaaminen ja pelivideot toimivat houkuttimena varsinaiselle kohtaamiselle työntekijöiden ja chatiin kirjoittajien välillä. Vaikka kohtaukset ovat usein nimettömiä, voivat nuoret silti saada apua kysymyksiinsä, jos he vain uskaltavat kysyä niitä joko kirkon työntekijältä tai vapaaehtoiselta Ristiohjain-kanavalla. Lisäksi nämä kohtaukset eivät edellytä siirtymistä kotoa kauemmas, mikä voi olla ongelma esimerkiksi kaukana asuville nuorille, jotka eivät syystä tai toisesta pääse esittämään kysymyksiä fyysisesti esimerkiksi kirkon tai muun organisaation nuorisotyöntekijöille.

4.4 Fisucraft

Fisucraft-palvelin on kehitetty suositusta Minecraft-tietokonepelistä, jossa rakennetaan erilaisia asioita joko yksin- tai moninpelissä. Vain mielikuvitus on rajana. Fisucraftia ylläpitää Lastenkirkko ja se on suunnattu noin 7-10-vuotiaille ja sieltä on poistettu Minecraft-pelimaailmaan kuuluvat vihamieliset hahmot. Pelaaja voi tutustua erilaisiin maailmoihin, joissa hän voi rakennella vapaasti, tutkia valmiiksi rakennettuja maailmoja, joissa esiintyy Raamatusta tutut teemat ja symboliikat, tai kokeilla seikkailemista selviytymistilassa. (Lastenkirkko 2017.)

Lastenkirkon (2017) mukaan Fisucraftin avulla voi osallistaa lapsia ja nuoria Raamatun maailmaan uudella tavalla. Raamatun kertomukset heräävät uudella tavalla eloon pelaamisen kautta ja opetuksessa on mahdollista ylittää oppiaine- ja sisältörajoja oppilaiden hahmottaessa Raamatussa mainittuja paikkoja, joissa esimerkiksi Jeesus oli vaikuttanut, tutustuessa kristillisiin aiheisiin ja symboleihin sekä historiaan. Fisucraftia voi esimerkiksi käyttää yhteisen tarkastelun kohteena tunneilla, materiaalipankkina kuvineen, videoineen ja tutustumiskohteineen, sekä yksilö-, että ryhmätehtäviin, sekä myös koulun ulkopuolisten yhteistyökumppaneiden kanssa. Yhteisissä projekteissa on mahdollista myös kehittää yhteistyötaitoja, joten Fisucraftia voi hyödyntää monipuolisesti.

Fisucraft toimii yhtenä esimerkkinä peleistä, joita voi käyttää opetuskäytössä. Se, että pelaaja pääsee näkemään ja kokemaan tapahtumia 3D-ympäristössä voi olla mieleenpainuvampaa kuin kirjasta lukeminen, ainakin pienemmille lapsille. Fisucraft houkuttelee pelaamaan ja muokkaamaan tai tutustumaan Raamatun maisemiin ja kertomuksiin, joita pääsee kertaamaan aina kun haluaa. Opettajan avulla voidaan myös varmistaa, että Fisucraftissa tapahtunutta päästään purkamaan ja käsittelemään koulujen opetussuunnitelmien mukaisesti, jolloin toteutuu Harviaisen (2013, 65) määritelmä hyvästä opetuspelistä ja siitä, mitä sen pitää välittää.

5 OSAVA-HANKE

Osallisuuden vahvistaminen nuorten kasvuympäristöissä ja kasvuyhteisöissä – hanke, eli tuttavallisemmin OSAVA (Mikä on OSAVA-hanke? 2018) on opinnäytetyöni hankkeistaja, joten on siis hyvä kertoa siitä tarkemmin. Seuraavassa luvussa esittelen OSAVA-hanketta ja syvennyn tämän opinnäytetyön aiheeseen, eli Pelimiitti-toimintaan.

5.1 Hankkeen tavoitteet ja toiminta-alue

OSAVA-hankkeen tavoitteena on edistää nuorten osallisuutta ja nostaa heidän hyvinvointiaan, millä ennaltaehkäistään nuorten syrjäytymistä. Hankkeen kautta ja sen avulla otetaan käyttöön nuoria aktivoivia toimintamalleja heidän omissa kasvuympäristöissä ja yhteisöissä, esimerkiksi koulunuorisotyön asemaa vahvistamalla ja kehittämällä. Samalla edesautetaan ammattilaisverkostojen (opetus-, nuoriso-, sosiaali- ja terveysala) luomista, hyvien työkäytäntöjen jakamista ja perhekeskeisen työotteen luomista. (Mikä on OSAVA-hanke? 2018; OSAVA- Osallisuuden vahvistaminen nuorten kasvuympäristöissä ja kasvuyhteisöissä 1.9.2015 - 31.5.2018 (S20325) 2018.)

Hankkeen kohdealueena ovat Ylivieskan ja Nivala-Haapajärven seutukunnat. Toiminnan pilotteerikoulut ovat Ylivieskan Jokirannan koulu, Haapajärven yläaste ja Alavieskan yhtenäiskoulu, sekä hankkeessa on mukana myös Raudaskylän opiston 10-luokka Ylivieskassa. Hankkeessa käytetään myös paljon sosiaalista mediaa muun muassa informointiin omassa blogissaan, sekä sosiaalisen median kanavissa. Sitä rahoittaa Euroopan sosiaalirahasto. (Mikä on OSAVA-hanke? 2018; OSAVA- Osallisuuden vahvistaminen nuorten kasvuympäristöissä ja kasvuyhteisöissä 1.9.2015 - 31.5.2018 (S20325) 2018.)

5.2 Pelimiitti-toiminta: idean synty ja toteutus

OSAVA-hanke aloitti syksyllä 2017 pyörittämään pelitoimintaa, mikä sai nimekseen Pelimiitti. Toiminnan taustalla ovat OSAVA-hankkeen kohdenuoret Alavieskan, Ylivieskan ja Haapajärven alueilta. Hankkeen työntekijä Minna Koirikivi on nuoria kohdatessaan saanut tietää nuorten peliharrastuneisuudesta ja osa heistä on antanut ideoita pelitoiminnan kehittämiseen, mitä voisi ohjata Steam-pelipalvelun kautta, missä nuorilla voisi olla oma ryhmä. Taustalla ovat olleet myös aiemmat OSAVA-hankkeen kohdepaikkakunnilla vaikuttaneet Ylivieskan Game Days - lanit ja Alavieskan lanit. Vastaavaa on myös yritetty saada aikaan Haapajärvellä, toistaiseksi tuloksetta. (Koirikivi 2017 a.)

Pelimiitti-toiminta on poikkeuksellista digitaalista nuorisotyötä siinä mielessä, että kaikki tapahtumat tapahtuvat netin välityksellä ja siihen voi osallistua kotoa käsin omalta koneelta. Lisäksi vapaaehtoisia, nuorisoalaa opiskelevia opiskelijoita hyödynnetään enemmän kuin aikaisemmissa toimintamuodoissa. Nuorten ei tarvitse fyysisesti kokoontua tiettyyn paikkaan päästäkseen pelaamaan, mikä on yleensä lan-illoissa työlään vaihe, kun koneet kasataan pelikuntoon. (Koirikivi 2017 a.)

Pelimiitti-toiminnan tavoitteena on olla nuorilähtöistä ja nuorten osallisuutta edistävää toimintaa, joka on turvallista ja johon nuoret saavat vaikuttaa. Nuoret luovat toimintaan sisällön ja heitä kuullaan ja kuunnellaan sekä Pelimiitissä että myös omassa elämässään. Tällä tavoin opitaan vuorovaikutus- ja tunnetaitoja, jotka tukevat nuorten kasvua ja kehitystä, kun opetellaan esimerkiksi hillitsemään tunteita mönkään menneen pelisession aikana. Samalla toiminta mahdollistaa tutustumisen uusiin kavereihin ja sosiaalisen vahvistumisen luomalla onnistumisen kokemuksia niin peleissä kuin muussa elämässä. Tukena tälle kaikelle toimivat vapaaehtoiset täysi-ikäiset ohjaajat. Kaiken tämän tarkoituksena on myös luoda pelikulttuurille ja digitaaliselle nuorisotyölle positiivista kuvaa. (Koirikivi 2017 b.)

Toimintaa alettiin toteuttamaan siten, että aluksi koottiin Pelimiitin ohjaajat Centria-ammattikorkeakoulun opiskelijoista. Toimintaa koordinoivat OSAVA-hankkeen työntekijä Minna Koirikivi ja Centria-ammattikorkeakoulun opettaja Paula Santapakka. Ohjaajia saatiin mukaan aluksi kahdeksan kappaletta, jotka lopulta supistuivat viiteen ohjaajaan. Heistä yksi ei ollut Centrialta. Ohjaajat jaettiin kahteen ryhmään OSAVA-hankkeen pilottipaikkakuntiin Ylivieska- ja Alavieska-Haapajärvi-ryhmiin ja alettiin ottaa ilmoittautumisia vastaan ilmoittamalla toiminnasta OSAVA-hankkeen blogissa, Instagram-tilillä ja koulujen ilmoitustauluilla. Lisäksi myös paikalliset nuorisotalot ohjaajineen olivat mukana markkinoimassa toimintaa. (Koirikivi 2017 b.) Ensimmäinen pelikerta pidettiin valtakunnallisella Peliviikolla 1.11.2017. Kaikkien paikkakuntien nuorista ei saatu koottua isoa ryhmää, joten heidät yhdistettiin joulukuussa 2017 yhdeksi isoksi ryhmäksi, jossa oli mukana noin 28 pelaajaa. (Koirikivi 2017, b; Koirikivi 2018 a.)

Pelimiitti-ryhmät toimivat alusta alkaen Steam-pelipalvelussa ja niissä pelattiin Steamista löytyviä pelejä. Pelien aikana tapahtuva kommunikointi tapahtui Discord-palvelun kautta, jossa se tapahtui joko suoraan puhuen tai viestejä kirjoittaen. Pelimiitistä tehtiin sen aikana striimauksia Pelimiitin omalle Twitch-kanavalle, joista ohjaajat olivat vastuussa vuorotellen, sekä he kirjoittivat pelikerroista OSAVA-hankkeen blogiin. (Koirikivi 2017 b.)

Pelimiitti-toiminta järjesti myös Ylivieskassa Pelimiitti LAN – pelitapahtuman nuorten aloitteesta 23.-24.3.2017. Tapahtumaa olivat mukana järjestämässä Centria-ammattikorkeakoulun yhteisöpedagogikoulutus, Pelipaja, Lanr0X LAN Party ja Ylivieskan 4H-yhdistys, sekä Pelimiitti-toiminnassa mukana olleista nuorista vapaaehtoisista koostettu nuorten Lani-tiimi. Valmistelut tapahtumaan aloitettiin jo Pelimiitin alkutaipaleilla vuoden 2017 puolella ja varsinainen toiminta lanien puolesta alkoi tammikuussa 2018. (Projektityöntekijä Minna 2018.)

Pelimiitti LAN -tapahtuma meni hyvin ja suurin osa ilmoittautuneista oli paikalla jo ensimmäisen kymmenen minuutin aikana. Palautteena mainitaan pieniä unohduksia teknisistä lait-

teista, mitä mukana ollakseen tarvittiin, kuten virtajohtoja, mutta tilanteista oli onnistuttu selviytymään jouhevasti. Peliturnauksia pidettiin kaksi neljästä ja niistä toisen turnauksen finaali striimattiin Pelimiitin Twitch-kanavalle, mitä seurattiin laneissa valkokankaalta. (Projektityöntekijä Minna 2018.)

LAN -tapahtuma oli onnistunut ja ilmapiiri oli ollut rentoa ja yhteisöllistä. Nuoret eivät ainoastaan pelanneet, vaan auttoivat teknisissä asioissa sekä paikalla ollutta ohjaajaporukkaa että myös toisiaan. Sekä nuoret että myös vanhemmat olivat antaneet tapahtumasta hyvää palautetta ja pyyntöjä uusista laneista on esitetty. (Projektityöntekijä Minna 2018.)

6 TUTKIMUSTEHTÄVÄT

Pelimiitti-toiminnan tavoitteena on olla nuorilähtöistä toimintaa, mikä edistää nuorten osallisuutta. Tämän on tarkoituksena tapahtua turvallisessa ilmapiirissä, missä on tilaa epäonnistua ja missä nuorten ajatukset ja mielipiteet otetaan huomioon. Nuoret ovat toiminnan keskiössä. (Koirikivi 2017 b.) Tavoitteisiin kuuluvat myös nuorten kasvun ja kehityksen tukeminen.

6.1 Tutkimuksen tavoitteet ja tutkimuskohteet

Verrattuna muuhun pelitoimintaan mitä olen tuonut esille, Pelimiitti-toiminta on ainutlaatuisen asetelmaltaan, sillä kokoontumisia ohjaavat vapaaehtoiset. Tämän vuoksi olen päättänyt toteuttamaan aiheesta tapaustutkimuksen. Tapaustutkimusmetodien mukaisesti (Saarela-Kinnunen & Eskola 2015, 183-184) tapaustutkimuksessa on hyvä rajata selkeästi tapaus mitä tutkitaan. Pelimiitti-toiminta on ainutlaatuinen, joten se rajautuu selkeästi omaksi tapaukseksi pelitoiminnallisessa ympäristössä.

Tutkimukseni koskee vain Pelimiitti-toimintaa, joten se on kvalitatiivinen tutkimus ja sen tavoitteina on tutkia sitä miten Pelimiitti-toiminta vaikuttaa nuorten osallisuuteen ja millaisia kokemuksia sen ohjaajat ovat saaneet toiminnan aikana. Mielenkiintoni kohteina ovat Pelimiitin vaikutukset nuorten osallisuuden vahvistumiseen, Pelimiitti-toiminnan tavoitteiden toteutuminen ja ohjaajien kokemukset Pelimiitti-toiminnan onnistumisesta ja ohjaamisesta.

6.2 Tutkimuskysymykset

Olen asettanut seuraavat tutkimuskysymykset edistämään tutkimukseni tavoitteisiin pääsemistä. Ensimmäisessä kysymyksessä tutkitaan nuorten osallisuutta ja toinen kysymys tutkii Pelimiitin ohjaajia. Kysymykset ovat seuraavat:

1. Vahvistaako Pelimiitti-toiminta nuorten osallisuutta?
2. Millaisia kokemuksia ohjaajat saivat Pelimiitti-toiminnasta?

7 TUTKIMUSMENETELMÄT JA AINEISTO

Tutkimuksessani olen toteuttanut kyselyn Pelimiitti-toimintaan osallistuville nuorille, mikä toteutettiin Pelimiitti LAN – tapahtumassa 23.-24.3.2018. Ajatuksenani oli olla itse paikalla kyselyn aikana tapahtumassa, mutta töitteni vuoksi en kerennyt paikalle. Näin ollen kyselyyn vastaaminen tapahtui LAN – tapahtuman koordinaattoreiden valvomana. Tämän vuoksi olen luonut kyselyyni tarkat ohjeet, kuten Valli (2007, 102) neuvoo. Kyselyä jaettiin nuorille Pelimiitti LAN – tapahtumassa Pelimiitissä mukana olleiden nuorten yhteiseen Steam-ryhmään linkkinä ja se oli toteutettu käyttäen Google Forms – kyselylomakeohjelmaa. Vastausaikaa oli varauduttu antamaan myös LAN-tapahtuman jälkeen, mikäli Pelimiitti-toiminnan nuoret, joille kysely oli kohdistettu, jättäisivät vastaamatta tapahtuman aikana.

7.1 Kysely Pelimiitti-toimintaan osallistuneille nuorille

Nuorille suunnatussa kyselyssä oli tarkoitus pohtia osallisuuden vahvistumista ja Pelimiitti-toiminnan tavoitteita. Nuorille suunnattuihin tavoitteisiin (Koirikivi 2017, b) kuuluvat muun muassa nuorilähtöisyys, nuorten osallisuuden edistäminen, turvallinen ilmapiiri, nuorten kasvun ja kehityksen tukeminen ja yhteisöllisyys sekä sosiaalinen vahvistuminen. Pyrkimyksenä oli, että nuoret saisivat vaikuttaa Pelimiitin sisältöön, ilmaista mielipiteitään, tulevat kuuluisiksi, oppivat vuorovaikutustaitoja ja samalla saisivat uusia kavereita ja kasvavat pelikokemusten kautta. Oma tutkimuskysymykseni liittyi siihen, vahvistuiko nuorten osallisuus Pelimiitti-toiminnan avulla. Kyselyn tavoitteina oli tutkia sitä toteutuivatko Pelimiitin tavoitteet ja vastata omaan tutkimuskysymykseeni siitä vahvistuiko nuorten osallisuus Pelimiitti-toiminnassa. Kyselyyn osallistumista houkuteltiin arpomalla Steam-lahjakortti, jonka arvo oli 20 euroa.

Kyselyni oli viisiosainen (LIITE 1), joista Pelimiitissä mukana olleet nuoret vastasivat neljään osioon. Jos he olivat mukana suunnittelemassa ja toteuttamassa Pelimiitti LAN – tapahtumaa,

he vastasivat myös viidenteen osioon. Kyselyssä vastaajat vastasivat kysymyksiin ja arvioivat omaa aktiivisuuttaan tietyillä osa-alueilla, kuten esimerkiksi sitä kuinka he omasta mielestään saivat vaikuttaa ja lopulta vaikuttivat tilanteisiin, joihin heille oli annettu lupa vaikuttaa, kuten Pelimiitti-toiminnan sääntöihin. Osallisuuden vahvistumista kyselyssä mitattiin esittämällä kysymyksiä liittyen Allardtin (KUVIO 2) ja Nigel Thomasin (KUVIO 3) osallisuuden ulottuvuuksiin ja nuorten itsearvioinnilla omasta aktiivisuudestaan.

Kyselyn ensimmäisessä osassa (LIITE 1) selvitetään vastaajina toimineiden nuorien taustatietoja, kotipaikkakuntaa ja ikää vertailun vuoksi. Tärkeänä kysymyksenä kysytään nuorten aiempia harrastuksia, jolla voidaan verrata sitä, onko Pelimiitti-toiminta osallistanut nuoria, joita yhteiskunnan tarjoamat muut harrastusaktiviteetit eivät ole vielä tavoittaneet ja siten vastata osittain omaan tutkimuskysymykseeni. Samalla kartoitetaan Pelimiitti-toiminnan tavoitavuutta OSAVA-hankkeen eri paikkakunnilta.

Seuraavassa osassa (LIITE 1) nuoret saavat kertoa siitä mistä he kuuluivat ensimmäisen kerran Pelimiitistä ja kuinka aktiivisia osallistujia he olivat. Tavoitteena tässä osiossa on selvittää nuorten aktiivisuusastetta ja toimijuutta, eli yhtä osallisuuden ulottuvuutta Allardtin mukaan (KUVIO 2). Samalla selvitetään myös, kuinka moni nuorista osallistui suunnittelemaan Pelimiitti LAN – tapahtumaa. Vastauksesta riippuen kysely ohjautuu tässä kohtaa niin, että LAN – tapahtuman suunnitteluun osallistuneet nuoret vastaavat ylimääräiseen osioon, missä he arvioivat sitä kuinka he saivat vaikuttaa Thomasin osallisuuden ulottuvuuksien mukaan (KUVIO 3), sekä pohtivat omaa aktiivisuuttaan lisää sekä omia tuntemuksiaan mukanaolostaan ja sen hyödyllisyydestä.

Seuraavassa osiossa (LIITE 1) nuoret saavat arvioida Pelimiitti-toiminnan turvallisuutta ja sitä millaisiksi he kokivat toiminnan vapaaehtoiset ohjaajat. Kysymyksissä kysytään myös mihin ohjaajat antoivat nuorten vaikuttaa ja kuinka aktiivisia he olivat vaikuttamaan Pelimiitin toimintaan. Kysymyksissä yritetään selvittää, oliko Pelimiitti-toimintaan osallistuminen tavoitteidensa mukaan turvallista sekä saivatko nuoret vaikuttaa turvallisuuden luomiseen.

Viimeisessä osiossa (LIITE 1) selvitetään mitä nuoret olivat oppineet ja pitäneet Pelimiitistä. Tässä osiossa tarkastellaan Pelimiitti-toiminnan tavoitteiden toteutumista ja sitä, loiko Pelimiitti-toiminta yhteisöllistä tunnelmaa ympärilleen. Nuoret saavat myös kertoa vapaasti kokemuksistaan Pelimiitistä ja toiveitaan sen jatkuvuudesta. Lopussa olivat myös ohjeet siitä, kuinka osallistua Steam-lahjakortin arvontaan.

7.2 Pelimiitin ohjaajille suunnattu kysely

Vastatakseni toiseen tutkimuskysymykseen osallistuin OSAVA-hankkeen järjestämään Level up! – seminaariin 22.3.2018, jossa Pelimiitti-toiminnan ohjaajia haastateltiin. Haastattelun lisäksi loin heille Google Forms – ohjelmaa apuna käyttäen kaksiosaisen kyselyn (LIITE 2), missä teemana toimivat Pelimiitti-toiminnan tavoitteet, ohjaajien henkilökohtaiset kokemukset ja ammatillisen kasvun tapahtuminen. Ohjaajille suunnattuun kyselyyn vastaaminen alkoi 23.4.2018 ja sen jatkamista suunniteltiin jatkuvan viimeiseen Pelimiittiohjaajien palaveriin asti 3.5.2018 tai siihen asti kunnes kaikki viisi ohjaajaa olivat vastanneet. Valitsin kyselylomakkeen haastattelun sijasta, koska haastattelu oli tehty jo valmiiksi, joten koin, että ohjaajien toinen haastattelemineen olisi ollut turhaa ja näin tulosten litterointi olisi minulle helpompaa. Olin sopinut Minna Koirikiven kanssa, että hän videoi kyseisen haastattelun (Koirikivi 2018 b) ja lähettää sen minulle sähköpostissa.

Videoidussa haastattelussa ohjaajia pyydettiin kertomaan omin sanoin mitä Pelimiitti on, mikä on sen sukupuolijakauma, mitä perinteisellä Pelimiitti-kerralla tapahtuu, mitkä ovat sen tavoitteet, mitä tähän mennessä on tehty ja mitä onnistumisia, haasteita ja yllätyksiä toiminta on tuonut tullessaan.

Omassa kyselyssäni (LIITE 2) kysyin ohjaajilta ensimmäisessä osiossa Pelimiitti-toiminnan tavoitteiden toteutumisesta, sekä numeroarvioina, että myös perusteltuina sanallisina vastauksina. Kysyin myös heidän mielipidettään osallisuuden vahvistumisen kokemuksista. Pyysin ohjaajia myös kuvailemaan miten tai mitä Pelimiitissä tehtiin osallisuuden vahvistamiseksi, jotta saisin kuvailevaa tietoa ensimmäiseen tutkimuskysymykseeni.

Toisessa osiossa kysyin ohjaajilta heidän henkilökohtaisia kokemuksiaan ja ammatillisen kasvun kokemusta. Näitä asioita tiedusteltiin kysymällä heiltä millaiseksi he kokivat ohjaajan roolinsa ja missä asioissa he onnistuivat ja missä he olisivat kaivanneet tukea. Lisäksi tiedustelin heidän aiempia kokemuksiaan pelaamisesta ja digitaalisesta nuorisotyöstä, jotta saisin selville kuinka monella ohjaajista olisi ollut jo aiempaa kokemusta Pelimiitin kaltaisesta toiminnasta elämässään. (LIITE 2.)

8 TULOKSET

Tässä kappaleessa esitellään kyselyiden tulokset. Jari Eskolan (2010, 180) mukaan kvalitatiivisen tutkimuksen tulosten tulkinnassa on monta tapaa, eikä yksikään niistä ole se ainoa oikea. Olen koostanut molemmat Google Forms – kyselyni vastaukset Word-tiedostoiksi (LIITE 3; LIITE 4), jotka olen liittänyt liitteiksi opinnäytetyöhön. Vaikka kyseessä on kvalitatiivinen tutkimus, pystyn peilaamaan nuorten kyselystä saatuja tuloksia keräämääni teoriaan ja luomaan näin teoriapohjaisen analyysin (Eskola 2010, 183) siitä, vahvistiko Pelimiitti-toiminta nuorten osallisuutta. Myös ohjaajien haastattelussa (Koirikivi 2018 b) ohjaajat kertovat nuorten kanssa saatuja kokemuksia, joissa viitataan osittain tutkimuskysymykseeni, joten myös sitä käytetään tulosten analysoinnissa. Kysyin myös ohjaajille suunnatussa kyselyssäni (LIITE 2) heidän mielipidettään siitä, oliko Pelimiitti sosiaalisesti vahvistavaa ja analysoin myös heidän vastauksiinsa tähän kysymykseen pohtiessani ensimmäistä tutkimuskysymystäni.

Toiseen tutkimuskysymykseeni vastaan sekä Pelimiitin ohjaajille suunnatun kyselyn (LIITE 2) vastausten pohjalta, sekä kuuntelemalla heille suunnatun haastattelun ja analysoimalla sieltä heränneitä tuntemuksia Pelimiitin ohjaamisesta (Koirikivi 2018 b.) Kyselystä saadaan selville se, kuinka Pelimiitin tavoitteet toteutuivat ja minkälaisia tuntemuksia ohjaaminen toiminnassa on herättänyt.

8.1 Nuorten vastaukset Pelimiitti-kyselyyn

Pelimiittiin osallistuneille nuorille suunnattu kysely (LIITE 1) tavoitti Pelimiittiin osallistuneet nuoret Pelimiitti LAN -tapahtumassa, sekä Pelimiitin Steam- ja Discord-kanavalla sinne annettulla linkillä. Kysely julkaistiin päivää ennen LAN -tapahtumaa 22.3.2018 ja sitä jatkettiin kaksi viikkoa. Kyselyn vastausaika päättyi 6.4.2018 ja yhdeksän nuorta vastasi kyselyyn.

Kaikki kyselyyn vastanneet ilmoittivat olevansa poikia. Vastaajista kahdeksan oli Ylivieskasta, yksi Alavieskasta ja Haapajärveltä ei ollut vastaajia. Yksi vastaajista oli 13-vuotias, loput 14- ja 15-vuotiaita. Myös haastattelussa todettiin, että toiminta oli hyvin poikavoittoista, naisia edusti vain yksi henkilö ja hän oli ohjaaja. (LIITE 3; Koirikivi 2018 b.)

Pelaamisen lisäksi viidellä nuorella oli monipuolisia ja vaihtelevia harrastuksia, mutta toiminnasta löytyi myös niitä, joilla ei ollut vakinaisia harrastuksia pelaamisen lisäksi. Kyselyyn vastanneista neljällä nuorella ei ollut pelaamisen lisäksi muita, ainakaan vakituisia harrastuksia. (LIITE 3.)

Kyselyn toisessa osassa vastaajat ilmoittavat, että he saivat ensimmäisen kosketuksensa Pelimiittiin koulujen tai muiden paikkojen ilmoitustauluilta (seitsemän vastanneista) ja loput kaksi nuorta olivat saaneet kuulla Pelimiitistä nuorisotyöntekijöiltä sekä koulunuorisotyöntekijöiltä. (LIITE 3.) Yllättävää on, että kukaan vastanneista ei kertonut kuulleensa Pelimiitistä sosiaalisen median kautta, vaikka sitä markkinoitiin sosiaalisessa mediassa muun muassa Instagramissa.

Viisi nuorta vastanneista olivat olleet erittäin aktiivisia osallistujia Pelimiittiin. He olivat mukana lähes joka kerta, eli kahdesta kolmeen kertaa kuukaudessa. Myös loput neljä vastaajaa ilmoittivat olleensa mukana silloin tällöin, eli noin kerran kuussa. Nuoret esittivät poissaoloille monia syitä, joita myös ohjaajat kertoivat haastattelussaan: joskus aika ei riittänyt omien henkilökohtaisten menojen takia tai sairaudet vaikuttivat osallistumiseen. Myös rankat jaksot kouluilla, kuten koeviikot, karsivat porukkaa pois pelikerroilta. Joskus nuoret olivat poissa siitä syystä, että peliäänestyksessä äänestetyt pelit eivät kiinnostaneet heitä. (LIITE 3; Koirikivi 2018 b.)

Pelimiitti LAN -tapahtumaan osallistui yhteensä kahdeksan vastaajista. Heistä viisi olivat olleet mukana järjestämässä tapahtumaa Lani-Tiimissä. (LIITE 3.) Ohjaajien haastattelun (Koirikivi 2018 b) mukaan tiimissä olleet saivat muun muassa päättää LAN – tapahtuman nimen,

suunnitella siihen peliturnauksia ja niiden palkinnot, sekä suunnitella tapahtuman musiikkilistaa ja toimia mukana sosiaalisen median mainonta- ja viestintätehtävissä. Lisäksi he myös järjestivät tilat valmiiksi pelaajia varten ja olivat mukana siivoamassa tapahtuman jälkeen.

Lani-Tiimiläisille osoitetussa kyselynosassa ensimmäisenä nuoret saivat arvioida omaa aktiivisuuttaan tiimin työskentelyssä. He arvioivat aktiivisuutta numeroilla yhdestä viiteen, missä numero yksi edusti sitä, etteivät he olleet ollenkaan aktiivisia ja numero viisi sitä, että he olivat usein aktiivisia. Osassa kysymyksistä he myös arvioivat sitä kuinka hyvin jokin asia toteutui heidän kohdallaan. Arvioitavia kohteita olivat ohjelmasisältöjen ehdottaminen ja niiden toteuttaminen, musiikin ehdottaminen soittolistalle, sekä myös se, otettiin nuorten mielipiteitä huomioon, saivatko he tehdä sellaisia vastuutehtäviä mitä halusivat ja saivatko he vastuuta ja apua tehtäviinsä tarvittaessa. (LIITE 2.) Tuloksissa tarkastellaan sitä, kuinka aktiivisia nuoret olivat vaikuttamaan Thomasin osallisuuden ulottuvuuksien mukaisesti (KUVIO 2.)

Lani-Tiimiläisten vastauksista ilmenee, että he ovat olleet tasaisesti aktiivisia sekä musiikin, että ohjelmasuunnittelun ja toteutuksen osalta. Kolme vastaajaa ovat olleet aktiivisia ohjelmasisältöjen suunnittelussa, antaen itselleen arvioiksi nelosta ja vitosta. Yksi vastaajista on antanut itselleen kakkosen, arvioiden itsensä vähemmän aktiiviseksi ja yksi vastaajista arvioi oman aktiivisuutensa keskitasolle, antaen numeron kolme. Myös musiikkilistan suunnittelusta erottuvat kolme erittäin aktiivista vastaajaa, jotka olivat antaneet itselleen numeron viisi. Toinen lopuista kahdesta vastaajasta ei ollut aktiivinen musiikin suhteen, antaen itselleen numeron yksi ja toinen antoi itselleen kakkosen. Aktiivisempia nuoret olivat olleet sisällön toteuttamisessa, missä kolme nuorta olivat antaneet arvioksi nelosen ja yksi vitosen itsearvioksi, ainoastaan yksi vastaaja kokee olleensa vähemmän aktiivinen antamalla numeron kaksi. (LIITE 3.)

Lani-Tiimissä mukana olleet olivat sitä mieltä, että heidät oli otettu huomioon hyvin. Yhtä vaille kaikki vastaajista olivat olleet sitä mieltä, että heidän mielipiteitään oli otettu huomioon,

jonka ansiosta he antoivat viitosen arvioksi. Ainoastaan yksi vastaaja antoi tähän kohtaan kakkosen. Yleisesti ottaen nuoret olivat olleet lähes täysin tyytyväisiä saamiinsa valmistelutehtäviin ja he olivat saaneet omasta mielestään vastuuta ja apua tehtäviinsä tarvittaessa. Näissä kaikissa vastauksissa arviot osuvat suurimmaksi osaksi nelosen ja vitosen kieppeille, ainoastaan yksi vastaajista on antanut näihin kaikkiin kohtiin kakkosen. (LIITE 3.) Lopuksi vastaajat arvioivat sitä kuinka hyvä yhteishenki tiimissä oli ollut ja oliko kokemus heille opettavainen ja hyödyllinen, sekä arvioivat omaa tärkeyttään tiimille. Kaikki vastaajat olivat sitä mieltä, että Lani-Tiimissä oli vallinnut erittäin hyvä yhteishenki, he oppivat paljon tiimityöstä ja tiimissä oleminen oli ollut heille hyödyllistä. Omaa panostaan arvioidessa vastaajien arvot vaihtelevat hieman: yksi vastaaja arvioi oman panoksensa olleen vähemmän hyödyllistä tiimille, antaen arvion numero kaksi, kun taas yksi vastaaja arvioi olleensa todella tärkeässä asemassa, antaen itselleen nelosen. Loput vastaajista antoivat itselleen kolmosen arvioksi. (LIITE 3.) Viimeisenä kysymyksenä ollut vapaa sana Lani-Tiimistä sai kolme vastausta, missä jokaisessa kehuaan Lani-Tiimiä mukavaksi ryhmäksi (TAULUKKO 2). Yksi vastaajista myös ilmoittaa saaneensa uusia kavereita ryhmästä.

TAULUKKO 2. Lani-Tiimiläisten vapaa sana

Haluaisitko kertoa vielä jotakin Lani-Tiimiin liittyen?

3 vastausta

Mahtava poppoo

Mukava ryhmä ^^

mukavaa porukkaa, sain uusia kavereita ja aina on hauskaa

Kyselyn neljännessä osassa, mikä oli kaikille pakollinen, oli kysymyksiä liittyen Pelimiitin turvallisuuteen ja nuorten aktiivisuuteen. Nuoret saivat arvioida kuinka hyvin he viihtyivät ohjaajan kanssa ja kuinka turvallisia ja luotettavia ohjaajat olivat, asteikolla yhdestä viiteen. Yksi edusti huonointa ja viisi parhainta arviota ohjaajista. (LIITE 1.) Ohjaajat arvioitiin pääosin lähes

kaikkien nuorten yksimielisellä arviolla viihdyttäviksi, luotettaviksi ja turvallisiksi. Numero viisi annettiin kaikissa kolmessa kysymyksessä kahdeksan kertaa. (LIITE 3.)

Seuraavassa kysymyksessä kysyttiin sitä, mihin nuoret saivat vaikuttaa Pelimiitissä ja kuinka aktiivisia nuoret olivat vaikuttamaan asteikolla yhdestä viiteen. Vastausten mukaan nuoret ovat saaneet vaikuttaa Pelimiitissä lähes kaikkiin asioihin, kuten sääntöihin, seuraavaan pelikerran ajankohtaan, pelattaviin peleihin peliäänestyksessä, sekä miten pelataan. Aktiivisuutta kysyttäessä harva nuorista oli passiivinen. Vain Pelimiitti-toiminnan sääntöjä laadittaessa, seuraavissa peliajankohdissa ja pelitapaa valittaessa noin yhdestä kahteen nuorta eivät olleet ollenkaan aktiivisia. Muuten vastanneista nuorista suurin osa ovat arvioineet olevansa nelosen tasolla aktiivisuudessa koskien sääntöjä (neljä vastaajaa), seuraavaa pelikertaa (kolme vastaajaa), peliäänestyksessä (kolme vastaajaa), pelitavan valinnassa (neljä vastaajaa) ja myös muissa Pelimiitin asioissa (viisi vastaajaa). Yleisesti katsoen nuoret ovat vaikuttaneet aktiivisesti asioihin, joihin ovat päässeet vaikuttamaan. (LIITE 3; TAULUKKO 3.)

TAULUKKO 3. Nuorten aktiivisuus Pelimiitissä

	1: En ollenkaan aktiivinen	2	3	4	5: Erittäin aktiivinen
Pelimiitti-toiminnan säännöt	2	1	1	4	1
Milloin pelataan seuraavan kerran	2	1	2	3	1
Mitä pelataan (peliäänestys)	-	1	2	3	3
Miten pelataan	1	1	2	4	-
Muut asiat	-	2	1	5	1

Nuoret olivat kyselyn mukaan käyttäneet hyväkseen Pelimiitin Steam- ja Discord-kanavia löytääkseen pelikertojen ajankohdat, jos he eivät olleet mukana edellisellä Pelimiitin pelikerralla. Vain yksi nuorista oli kysynyt kavereiltaan seuraavien pelikertojen perään. (LIITE 3.) Tämä kertoo aktiivisuudesta ja siitä, että nuoria on tiedotettu hyvin Pelimiitin aikana.

Neljännessä osiossa nuorilta tiedusteltiin sitä, oliko ketään kiusattu Pelimiitissä. Nuorten mukaan kiusaamista ei ole sattunut Pelimiitissä, kahdeksan vastaajan mukaan. Ainoastaan yksi vastaajista ei osannut sanoa onko näin päässyt tapahtumaan. Näin ollen nuorten mukaan myös suurin osa, viisi vastaajaa olivat sitä mieltä, ettei kiusaamistilanteisiin puututtu, koska niitä ei ollut. Kuitenkin neljän vastaajan mukaan ohjaajat olivat puuttuneet tilanteisiin, mikäli niitä oli ilmennyt. (LIITE 3.) Voi olla, että kysymyksen vaihtoehto ”ohjaajat ovat puuttuneet tilanteisiin” on ymmärretty hieman virheellisesti, koska muissa vastausvaihtoehdoissa puhuttiin selkeästi kiusaamistilanteista. Nuorilta kysyttiin myös miten tilanteisiin puututtiin, mikä oli vapaaehtoinen kysymys ja siihen sai antaa vapaamuotoisen vastauksen. Sain viisi vastausta tähän kysymykseen, joissa esiintyy vahvasti se, että koska tilanteita ei ollut, niihin ei puututtu. (TAULUKKO 4.)

TAULUKKO 4. Nuorten vastaukset siihen, miten kiusaamistilanteisiin puututtiin

Miten tilanteisiin puututtiin? Voit kuvailla omin sanoin.

5 vastausta

Ei ole kiusattu

Sanottiin että ei

En kokenut kenenkään tulleen kiusatuksi :)

en nähnyt kiusaamista, joten ei ollut mihin puuttua.

ei ollut kiusaamistilanteita

Kyselyn viimeisessä osiossa nuorilta tiedusteltiin mitä Pelimiitistä jäi käteen. Tämä osio oli oman tutkimuskysymyksen osalta tärkein, koska siinä kysyttiin sitä, vahvistuivatko nuorten sosiaaliset suhteet eli saivatko he kavereita, oppivatko he uusia taitoja ja mitä tunteita Pelimiitin loppuminen herätti heissä. Vastauksien mukaan nuorista seitsemän olivat saaneet kuulla uusista peleistä ja kokeilla niitä. Kahdeksan nuorta olivat saaneet uusia kavereita, mikä muun muassa kertoo osallisuuden vahvistumisesta. (LIITE 3.)

Viimeisessä osiossa nuorilta kysyttiin mitä he oppivat Pelimiitistä. Neliportaisessa asteikossa kysytyt taidot liittyivät tunnetaitojen hallintaan, myös pelien mennessä huonosti, ryhmätyötaitoihin, kuten kaverin kannustamiseen fiksusti, englannin kieleen ja pelaamisen hallintaan ja organisointitaitoon niin, että nuoret hallitsivat pelaamistaan, sekä itseilmaisuuksiin ja ajatusten kertomiseen. (LIITE 3.) Laadin kysymykset niin, että nuoret ymmärtävät niitä paremmin. Annoin nuorille vastausvaihtoehdoiksi ei, en osaa sanoa, ainakin osittain ja kyllä. Vastausten mukaan nuorista suurin osa oppivat vähintään osittain kaikkia taitoja. Vähiten opittu taito oli englannin kieli, jossa yhteensä kolme vastaajaa olivat sitä mieltä, että he eivät joko osaa sanoa (yksi vastaus) tai eivät kokeneet oppineensa sitä (kaksi vastausta). Ylivoimaisesti opituin taito oli muiden pelaajien kannustaminen. Kolme nuorta vastasivat oppineensa sitä ainakin osittain, kun taas kuusi nuorta myönsivät oppineensa tämän taidon. Kukaan nuorista ei kertonut, että ei olisi oppinut taitoa tai osannut sanoa oppiko sitä vai ei. Tämä kertoo sosiaalisesta vahvistumisesta. (LIITE 3.)

Neljä nuorta vastasivat vapaaseen kysymykseen siitä, mitä tunteita Pelimiitin loppuminen herättää. Vastaukset kertovat vahvasta yhteisöllisyyden tunteesta, koska niissä harmitellaan sitä, että Pelimiitti päättyi. Kaikki vastaajat olivat pitäneet kokemusta mukavana. Yksi nuorista kiittelee sitä, että ryhmä on ollut aktiivinen. Kaikki vastaajista toivoivat, että Pelimiitti-toiminta jatkuisi ensi syksynä omalla paikkakunnallaan. (LIITE 3.)

8.2 Ohjaajien vastaukset kyselyyn ja haastatteluun

Tässä luvussa kerron ohjaajien vastauksista heille osoitettuun kyselyyn (LIITE 2) ja haastattelusta Level Up! – seminaarissa 22.3.2018. Viittaan myös nuorille osoitetun kyselyn vastauksiin tilanteissa, joissa varsinkin ohjaajien haastattelusta ilmenee yhteneväisyyksiä nuorten ja ohjaajien välillä.

Pelimiitin ohjaajille suunnattu kysely (LIITE 2) julkaistiin sähköpostiin annetulla linkillä ohjaajille 23.4.2018. Kysely tavoitti ohjaajat ja kaikki viisi ohjaajaa olivat vastanneet kyselyyn 1.5.2018 mennessä, joten lopetin vastausajan etuajassa. Level Up! – seminaarissa videoidussa haastattelussa ohjaajia pyydettiin kertomaan omin sanoin mitä Pelimiitti on, mikä on sen sukupuoli-ikäkauma, mitä perinteisellä Pelimiitti-kerralla tapahtuu, mitkä ovat sen tavoitteet, mitä tähän mennessä on tehty ja mitä onnistumisia, haasteita ja yllätyksiä toiminta on tuonut tullessaan.

Kyselyn ensimmäisessä osassa ohjaajat arvioivat Pelimiitin tavoitteiden toteutumista. Tätä arvioitiin asteikolla yhdestä viiteen, missä viisi edusti korkeinta mahdollista ja numero yksi heikointa arvosanaa. Ohjaajien mukaan Pelimiitti onnistui suurimmilta osin olemaan nuorilähtöistä toimintaa, sekä turvallista nuorille. Vastauksissa annettiin arvoiksi numerot neljä ja viisi kumpaankin kysymykseen. (LIITE 4.)

Ohjaajat olivat myös sitä mieltä, että Pelimiitti-toiminta vaikutti nuorten osallisuuteen vahvistavasti. Neljä ohjaajaa arvioivat osallisuuden vahvistuneen lähes merkittävästi antamalla numeron neljä, kun taas yksi ohjaajista oli sitä mieltä, että Pelimiitti-toiminta vahvisti merkittävästi nuorten osallisuutta arviolla viisi. Ohjaajien perusteluja arvioille olivat muun muassa se, että nuoret saivat paljon vaikutusvaltaa toiminnassa, sekä LAN -tapahtuman suunnittelussa heille annettiin vastuuta Lani-Tiimissä. Nuorilla on ollut täten mahdollisuutta vaikuttaa asioihin ja niihin myös tartuttiin nuorten kyselyn mukaan (LIITE 3).

Tutkittaessa seuraavaa kysymystä liittyen nuorten kasvun ja kehityksen tukemiseen, nuorten kanssa on harjoiteltu toisten huomioon ottamista, sekä annettu mahdollisuuksia tutustua uusiin ihmisiin, luoden sosiaalisia kontakteja ja yhteisöllisyyttä. Tätä on tukenut nuoren kokonaisvaltainen kohtaaminen ja keskustelut myös pelien ulkopuolisesta elämästä ja yhteiskunnasta. (LIITE 4; TAULUKKO 5; TAULUKKO 6.)

TAULUKKO 5. Miten osallisuutta vahvistettiin Pelimitissä ohjaajien mukaan

Miten osallisuutta vahvistettiin? Kuvaile lyhyesti

5 vastausta

Nuoret saivat vaikuttaa joka käänteessä toiminnan sisältöön ja ajankohtaan.

Nuoret saivat vaikuttaa moniin asioihin toiminnassa.

Nuoret ovat saaneet olla mukana päättämässä pelattavia pelejä sekä pelimittejä edeltävissä äänestyksissä että äänestykseen otettavien pelien osalta. Nuoria osallistettiin myös valmistelevaan Pelimitin Lan -tapahtumaa erillisen lanitiimin kautta sekä yleisellä discord foorumikeskustelulla. Nuoret ovat olleet myös mukana luomassa toiminnalle sääntöjä sekä säätämässä discord kanavien toimintaa.

Nuoret saivat päättää mitä pelejä pelataan.

Nuoret saivat ehdottaa pelejä ja äänestämällä, mitä seuraavalla kerralla pelataan. Nuoret otettiin mukaan lanien suunnitteluun.

TAULUKKO 6. Miten kasvua ja kehitystä tuettiin Pelimitissä ohjaajien mukaan

Miten kasvua ja kehitystä tuettiin? Kuvaile lyhyesti

5 vastausta

Harjoiteltiin kommunikaatiota, tiimityöskentelyä ja toisten mielipiteiden huomioon ottamista ja kunnioittamista.

Antamalla nuorille mahdollisuus uusiin ystäviin ja mahdollisuus tutustua uusiin ihmisiin.

Toiminnassa on kiinnitetty huomiota nuorten kielenkäyttöön esim. kiro sanojen osalta, sekä pyritty muutenkin ohjaamaan nuoria jättämään trollaukset ja törkeyksien huutelut pois pelaamisesta. Olemme myös keskustelleet nuoria mietityttäneistä kysymyksistä esim. pelien ikärajoista, kuvaohjelmalaista ja piratismista.

Kyselimme nuorilta, joka kerta miten on koulussa sujunut. Keskustelemalla nuorten kanssa tuettiin kehitystä.

Nuorille tarjottiin turvallinen ympäristö olla itseään ja tutustua uusiin ihmisiin.

Ohjaajien arvion mukaan (LIITE 4) Pelimiitti-toiminta tuki nuorten kasvua ja kehitystä ainakin jonkin verran. Kolmen ohjaajan mukaan tuki oli lähes merkittävää (arvio numero neljä) ja kahden ohjaajan mukaan se oli keskinkertaista (arvio kolme).

Pelimiitti-toiminta koettiin ohjaajien keskuudessa yhteisölliseksi. Yksi ohjaajista totesi haastattelussa sen olleen parasta Pelimiitti-toiminnassa.

Minusta parasta on se, miten me ollaan saatu ne nuoret niinku, yhteisölliseksi, ne on siinä Pelimiitti-toiminnassa ja se miten ne puhuu siitä Pelimiitin ulkopuolella. Se että ollaan saatu sellanen terve ryhmä, jotka niinku kommunikoi keskenään. (Koirikivi 2018 b.)

Yhteisöllisyys on näkynyt haastattelun (Koirikivi 2018 b) mukaan molemminpuolisessa elämäkokemuksen jakamisessa. Siinä missä ohjaajat ovat saaneet neuvoja peleihin liittyen nuorisolta, ovat ohjaajat voineet neuvoa ja opastaa nuoria elämän muilla osa-alueilla, sekä esimerkiksi hakukoneiden käytössä. Yhdellä nuorella oli ollut ongelmana kiinankielinen asetus erään ohjelman kanssa, missä ohjaajan neuvot hakukoneiden käytössä saivat ongelman ratkeamaan. Kyselyssä ohjaajat toteavat, että yhteisöllisyyttä ovat lisänneet ja vahvistaneet vahvat onnistumisen ja epäonnistumisen kokemukset, sekä LAN -tapahtuman järjestäminen. (LIITE 4.)

Kyselyn viimeisessä osassa tiedustelin ohjaajilta heidän kokemustaan ohjaamisesta Pelimiitissä, sekä heidän henkilökohtaisia onnistumisia ja kehittymisen tarpeita. Omaa rooliaan Pelimiitti-toiminnan ohjaajana ohjaajat arvioivat omien sanojensa mukaan mukavaksi. Toiminta ei ollut liian haastavaa, sitä verrattiin rippikoulujen isosena olemiseen. Jotkut ohjaajista kokivat olevansa osa pelaajayhteisöä, eikä ohjaajan rooli ollut niin selkeä kuin jossain muussa toiminnassa. Ohjaajan roolia kuvailtiin turvalliseksi pelikaveriksi, jonka kanssa nuoret ovat tykänneet pelata. Haastattelussa ohjaajat toteavat, että on ollut mukavaa oppia pelaamaan paremmin ja oppia pelaamaan myös uusia pelejä. (LIITE 4; Koirikivi 2018 b.)

Eriyisesti onnistumisen kokemuksia koettiin pelaamisessa ja nuorten kohtaamisessa. Sekä nuoret (LIITE 3), että heitä ohjanneet ohjaajat kertoivat, että nuoret oppivat tuomaan itseään esiin ja ilmaisemaan itseään rohkeasti (LIITE 4; Koirikivi 2018 b). Tämä oltiin koettu onnistumiseksi Pelimiitissä. Lisäksi onnistumiseksi koettiin se, että ohjaajat olivat onnistuneet luomaan toimintaan turvallisen ilmapiirin.

Sekä haastattelussa, että myös kyselyssä kysyttiin, missä asioissa ohjaajat kaipaaisivat kehitystä. Haastattelun (Koirikivi 2018 b) mukaan haasteita toivat muun muassa ne kerrat, jolloin nuoria oli päässyt pelaamaan vähemmän kuin mitä odotettiin. Haasteina olivat olleet myös tilanteet, missä kaikilla nuorilla ei ollut sitä peliä, mitä aiottiin pelata, johtuen pelin hinnasta ja tietokoneiden suorituskyvystä. Näistä asioista ei kuitenkaan tehty ongelmaa. Jos pelaajien koneiden tehot eivät riittäneet maksullisten pelien pelaamiseen, valittiin sen lisäksi toinen, yleensä ilmainen peli, jota pelattiin yhtä aikaa. Esimerkiksi Fortnite oli yksi ilmaispelejä, jota pelattiin paljon, koska sen pelaamiseen ei vaadittu paljon konetehtoja. Kuitenkin joskus kävi myös niin, että erimielisyydet pelattavista peleistä olivat syynä poissaoloihin. Kehittymistä kaivattiin myös siinä, kuinka ottaa nuoria vielä paremmin huomioon ja vinkkejä siitä, kuinka luoda luottamuksellinen suhde nuoreen. Tämän lisäksi myös ohjaajista osa mietti kaipaavansa kehittymistä itse pelaamisessa. (LIITE 4.)

Lopussa kysyin myös ohjaajilta tuntemuksia Pelimiitin loppuessa. Tuloksista ilmenee yhteneväisyys nuoriin: päällimmäisenä tunteena nousee esiin haikeus. Ohjaajista kaikilla oli kokemusta pelaamisesta, joten oman harrastuksen käyttäminen työvälineenä oli yhdelle ohjaajista todella mukavaa, sekä yksi ohjaajista kehuu oppineensa paljon digitaalisen nuorisotyön muodoista, joten ammatillista kasvamista on myös tapahtunut. Yhden ohjaajan mielestä Pelimiitistä ei otettu kaikkia tehoja irti ja jatkoideoita jäi vielä käyttämättä. (LIITE 4.) Kaikkien ohjaajien mielestä Pelimiitti oli positiivisesti pelikulttuuriin vaikuttava kokemus, minkä vahvuudet olivat avoimuus, kannustava ilmapiiri, negatiivisen pelikulttuurin kitkeminen toiminnasta, sekä esimerkit ja ohjaus pelikäytöksessä.

8.3 Vahvistiko Pelimiitti nuorten osallisuutta?

Vastatessa tähän kysymykseen on hyvä ensiksi peilata teoriaa. Osallisuuden perusedellytyksiin kuuluvat Allardtin osallisuuden kolmion (KUVIO 2) mukaisesti *having*, eli riittävä toimeentulo, hyvinvointi ja turvallisuus, *acting*, eli valta toimia omissa asioissa, sekä kuuluvuuden tunne johonkin yhteisöön, eli *belonging* (Raivio & Karjalainen 2013, 16). Osallisuuden ulottuvuuksiin kuuluvat mahdollisuudet valita, saada tietoa, vaikuttaa prosessiin, mahdollisuudet ilmaista itseään ja saada tukea sen toteuttamiseen, sekä mahdollisuudet itsenäisiin päätöksiin Nigel Thomasin (KUVIO 3) mukaisesti.

Pelimiitti onnistui tavoitteissaan olla nuorilähtöinen, mistä todistavat ohjaajien perustelut, sekä nuorten vastaukset siihen, että nuoret ovat saaneet vaikuttaa Pelimiiteissä olleisiin prosesseihin (LIITE 3; LIITE 4). Pelimiitissä on myös kasvatettu nuoria kohti positiivista pelikulttuuria ja sitä varten he ovat muodostuneet yhdessä ohjaajien kanssa tiiviiksi yhteisöksi, missä vallitsee yksi osallisuuden perusedellytys, turvallisuuden tunne. Tämä turvallisuus on vahvistanut muita osallisuuden osa-alueita, kuten sitä, että turvallisessa ilmapiirissä kaikki ovat voineet hyvin ja uskaltaneet ilmaista tunteitaan peleistä heränneissä tilanteissa, sekä vaikuttaa Pelimiitin sisältöihin. (LIITE 3; LIITE 4.) Nuoret kertovat saaneensa uusia kavereita ja myös ohjaajat ovat tunteneet olleensa osa yhteisöä. Pelimiitissä ovat olleet osallisuuden perusedellytykset kunnossa, joiden ansiosta myös osallisuuden ulottuvuudet ovat toteutuneet.

Nuoret kertovat oppineensa asioita Pelimiitistä ja luoneensa uusia kaverisuhteita. (LIITE 3). Oppimalla ilmaisemaan tuntemuksiaan, onnistumalla peleissä ja sosialisoitumalla ollaan onnistuttu myös Pelimiitin tavoitteiden mukaisesti vahvistumaan sosiaalisesti, mikä puolestaan viittaa vahvasti siihen, että Pelimiitti onnistui vahvistamaan nuorten osallisuutta, ja Pelimiitin kaltaisella toiminnalla voidaan vahvistaa nuorten osallisuutta tulevaisuudessa. Vaikka vastaavien nuorten määrä oli pieni suhteessa siihen, että Pelimiittiin osallistui noin 28 nuorta, tulosta voidaan pitää luotettavana, koska kaikki ohjaajista (LIITE 4) vastasivat toiminnan vahvistaneen nuorten osallisuutta ja vaikuttaneen siihen.

Kenties kaikkein vakuuttavin todiste siitä, että Pelimiitti onnistui osallistamaan nuoria, oli Pelimiitti LAN – tapahtuma. Tapahtuman idea sai alkunsa nuorilta, ja ohjaajien ohjaamana se oli nuorten järjestämä, nuorille suunnattu tapahtuma. Nuoret saivat tulla mukaan suunnittelemaan sitä, tehdä siitä näköisensä, sekä olla loppuun asti mukana toteuttamassa sitä. Tähän on tarvittu isoa työpanosta, mikä sai alkunsa omassa kodissa tapahtuneesta pelaamisesta. Idean toteuttamisen avuksi tarvittiin ohjaajia, jotka mahdollistivat nuorten idean.

Pienenä kritiikkinä esitettäköön myös, että ilman ohjaajia tällaisen toiminnan osallisuutta vahvistava kokemus on haastavaa toteuttaa. Tästä todistaa Sabellin tutkimus (2018, 55-58), josta haasteiksi voidaan ottaa esiin näkyvän ohjaajan puute ja negatiivinen pelikulttuuri, mikä vaikuttaa osallisuuden vahvistamiseen negatiivisesti. Valitettavasti kyselyyni ei tullut paljon vastauksia, joten en voi väittää, että Pelimiitti vaikuttaisi suurien joukkojen osallisuuteen vahvistavasti. Tästä kertoo myös, että toimintaan osallistujista suurin osa oli Ylivieskasta, missä pelikulttuuri on rantautunut Lanr0x – lanien myötä vahvemmin alueelle kuin esimerkiksi Alavieskassa tai Haapajärvellä. Tämän takia uskon enemmän siihen, että Pelimiitti-toiminta on vahvimmillaan enemmän paikallistasolla kuin suuremmissa kuvioissa.

Pelimiitti ei myöskään onnistunut osallistamaan tyttöjä ja naisia mukaan toimintaan lukuun ottamatta yhtä naisohjaajaa. Haasteeksi esitänkin, että digitaalinen nuorisotyö voisi seuraavaksi pohtia, kuinka pelikulttuuria voitaisiin muuttaa Suomessa niin, että se on avoin muillekin kuin miehille?

8.4 Millaista on ohjata Pelimiittiä?

Ohjaajien mukaan Pelimiitin ohjaaminen on ollut positiivinen kokemus. Kyselyn vastauksista (LIITE 4) huomataan, että yhteisöllisyys on ollut vahvaa ja myös ohjaajat ovat kokeneet olleensa enemmänkin osa yhteisöä kuin toiminnanohjaajia. Kokemusta verrattiin rippikoulun isosena olemiseen, ikään kuin ohjaajat olisivat olleet enemmän pelikavereita, kuin ohjaajia.

Ohjaajien haastattelussa (Koirikivi 2018 b) nousi myös esiin puoli, mitä en itse ajatellut kyselyssä. Mitä pelitoiminnan toteuttamisessa tulisi huomioida? Olen koonnut tähän haastattelusta esiin tulleita ohjaajien ajatuksia, joita he esittivät.

Pelien valinta on tärkeää miettiä etukäteen. On hyvä, jos ensimmäiseksi peliksi pelaamiskerroilla valittaisiin peli, mikä löytyy jo kaikilta toimintaan haluavilta tai on yleisesti nuorten suosiossa. Tämän lisäksi pelin vaatimuksia kannattaa tarkkailla. Kannattaa pitäytyä vähän tehoja vaativissa peleissä. Pelimiitissä tällaisia matalaa kynnystä luoneita pelejä olivat ilmaisapelit netistä, kuten Fortnite. Tämän lisäksi toimintaan valittavien pelien tulisi olla sellaisia, mitkä pyörivät ohjaajien sanoja lainaten perunalla. Ohjaajan pelilaitteen ei tarvitse olla markkinoiden huippuluokkaa: jos pelin saa pyörimään tällä ”perunalla”, niin se todennäköisesti pyörii myös useammalla nuoren koneella. Nuoria kannattaa kuunnella toiminnan aloittamisessa erityisesti pelien valitsemisen suhteen. (Koirikivi 2018 b.)

Keskustelualustoihin tulisi kiinnittää huomiota suunnittelussa. Pelimiitti oli valinnut live-keskusteluja varten Discordin, koska sen asetuksista pystytään muokkaamaan nuorten oikeuksia julkaista kuvia, videomateriaalia ynnä muuta, minkä tekijänoikeusasioita ei ajattelemattomuuden puuskissa ja nuoruuden innokkuudessa välttämättä aina ole muistettu, madaltaen virusten levittämisen riskiä. Näitä kanavia voi tiedustella myös nuorilta. Erityisesti nuorten kuulemista ja huomioon ottamista painotettiin, koska se on nuorille tärkeää. He saavat kokemuksen siitä, että juuri he ovat saaneet vaikuttaa toimintaan ja olla mukana päättämässä heille tärkeistä asioista ja näin vaikuttaa niihin. (Koirikivi 2018 b.)

Helppointa toiminnan järjestäminen on tietokonepeleillä, eli PC-peleillä. Tietokoneen yhteistyömahdollisuudet ja käyttö eri toimintaan (striimaus, nettipelaaminen, kommunikointi livetilanteissa) olivat Pelimiittiohjaajien mielestä parhainta. Myös konsolipelaaminen on mahdollista, mutta konsolien hankkiminen ja siihen hankittavien pelien ostaminen muun muassa voisivat tulla esteiksi toiminnalle. (Koirikivi 2018 b.)

9 JOHTOPÄÄTÖKSET

Pelimiitti-toiminnalla on edellytyksiä pienten joukkojen osallisuuden vahvistamiseen. Toiminnalla voi hyvien ohjaajien avulla saavuttaa paljon, kuten vaikka järjestää isomman luokan laanit, mikäli niin haluaa. Jotta toiminta onnistuisi hyvin, vaaditaan sitä, että paneudutaan huolella ohjaajien valintaan. Hyvä ohjaaja osaa heittäytyä nuorten maailmaan ja sitä kautta olla nuorille turvallinen ja luotettava, jonka avulla nuoretkin pystyvät olemaan kuin kotonaan. Turvallinen ohjaaja uskaltaa myös puuttua negatiivisen pelikulttuurin ilmiöihin, joihin Pelimiitin vapaaehtoisohjaajat olivat puuttuneet rohkeasti.

Toiminnan järjestäjän on syytä kiinnittää huomiota alustoihin, joilla toimintaa tulee toteuttaa. Pelimiitissä suositeltiin Discordia, Twitchiä ja Steamia. Tätä varten ohjaajalla on oltava hieman ennakkotietoa ja taitoa etsiä nämä kanavat käsiinsä ja opetella niiden käyttöä. Esimerkiksi nuorten materiaalin jakamisen estoa on hyvä etsiä ohjelmista, joita aikoo käyttää kaikkien tietoturvan varmistamiseksi. Toiminta kannattaa aloittaa tunnetuilla peleillä, joilla saa nuoria mukaan.

Tärkeää on, että toiminnassa onnistutaan luomaan turvallinen ilmapiiri. Tämä onnistuu puuttumalla negatiiviseen käytökseen. Pelimiitissä tämä vaikutti turvallisen ilmapiirin syntyyn, minkä ansiosta jokainen uskalsi olla oma itsensä ja ilmaista itseään. Tämän päivän ongelmana pelikulttuurissa onkin negatiivinen käyttäytyminen erityisesti naissukupuolta kohtaan. On tärkeää miettiä, kuinka vaikuttaa pelaajien asenteisiin niin, että kanssapelaajia kohdeltaisiin kuin ihmisiä muutenkin tulisi kohdella.

Opinnäytetyöhöni vaikutti selkeästi koulun ja töiden aiheuttamat kiireet. Jos olisin ollut mukana LAN – tapahtumassa, olisin voinut ehkä vaikuttaa siihen, että useampi nuori olisi vastannut kyselyyni, antaen luotettavampaa kuvaa tuloksiin. Kyselyissäni tämä kiire näkyy itselleni selkeästi ja jotenkin jälkeinpäin ajateltuna varsinkin nuorille osoitettu kysely olisi voinut

olla huomattavasti selkeämpi, jossa kysymykset oltaisiin jaettu teorian mukaisiin kategorioihin, jotta tulosten esittämisestä olisi tullut minulle helpompaa. Olen kuitenkin tyytyväinen itse toteutusprosessiin: opinnäytetyön tekeminen on opettanut minulle paljon tutkimustyön tekemisestä ja oma tietämykseni digitaalisesta nuorisotyöstä on lisääntynyt hurjasti. Tämän lisäksi kyselyt tuli toteutettua hyvässä aikataulussa ja sain niihin myös vastauksia, joiden pohjalta pystyin vastaamaan tutkimuskysymyksiini.

LÄHTEET

- Castrén, M. 2017. Pelimiitti-toiminta starttaa lokakuun lopussa. Saatavissa: <http://www.mediakasvatus.fi/uutinen/pelimiitti-toiminta-starttaa-lokakuun-lopussa/>. 12.10.2017. Viitattu 22.11.2017.
- Cohlmeyer, D. 2016. Digitaalisen nuorisotyön tarkoituksen määrittely, ymmärtäminen ja oikeutus. Teoksessa H. Lauha & S. Tuominen (toim.) Kohti digitaalista nuorisotyötä. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy. 29-31.
- Discord. 2017. Saatavissa: <https://discordapp.com/company>. Viitattu 22.11.2017.
- Eskola, J. 2010. Laadullisen tutkimuksen juhannustaiat. Laadullisen aineiston analyysi vaihe vaiheelta. Teoksessa J. Aaltola & R. Valli (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. 3. uudistettu ja täydennetty painos. Juva: WS Bookwell Oy. 179-204.
- Hallituksen esitys HE 111/2016 vp. 21.6.2016. Saatavissa: https://www.eduskunta.fi/FI/vaski/HallituksenEsitys/Sivut/HE_111+2016.aspx#PerusteluOsaYleisetPerustelut. Viitattu 30.12.2017.
- Harviainen, J. T. 2013. Pelit opetusvälineinä – teoriaa ja tutkimusta. Teoksessa J. T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy. Saatavissa: <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>. Viitattu 24.1.2018. 63-68.
- Harviainen, J. T., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. 2013. Johdanto. Teoksessa J. T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy. Saatavissa: <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>. Viitattu 4.1.2018. 7-9.
- Harvola, A. 2016. Pelimyytinmurtajat: Peliriippuvuus. Saatavissa: <http://www.pelitaivo.fi/new/blog-post/pelimyytinmurtajat-peliriippuvuus/>. 19.12.2016 Viitattu 10.7.2018.
- Hentonen, E. 2013. Oppimispelit. Teoksessa: J. T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy. Saatavissa: <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>. Viitattu 17.1.2018. 68-70.
- Huhtajärvi, P. 2008. Ammatillinen etsivä työ. Teoksessa T. Hoikkala & A. Sell (toim.) Nuorisotyötä on tehtävä. Menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet. 2. muuttumaton painos. Helsinki: Hakapaino Oy. 446-458.

Huttunen, T., Marjomaa, H. & Tenkanen, T. Peleihin liittyviä kulttuuri-ilmiöitä. Teoksessa J. T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy. Saatavissa: <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>. Viitattu 17.1.2018. 24-31.

Horelli, L., Haikkola, L. & Sotkasiira, T. 2008. Osallistuminen nuorisotyön lähestymistapana. Teoksessa T. Hoikkala & A. Sell (toim.) Nuorisotyötä on tehtävä. Menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet. 2. muuttumaton painos. Helsinki: Hakapaino Oy. 217-243.

Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. 2016. Jussi "Kaapo" Koposesta vuoden pelikasvattaja. Saatavissa: <https://www.epressi.com/tiedotteet/tietokoneet/jussi-kaapo-kososesta-vuoden-pelikasvattaja.html>. 18.11.2016. Viitattu 12.7.2018.

Kettunen, A. 2006. Ilkka jeesaa bittinikkareita. Kirkkosanommat 22, 15, 11.

Komonen, K. 2008. Työpajatoiminta nuorisotyön työmuotona. Teoksessa T. Hoikkala & A. Sell (toim.) Nuorisotyötä on tehtävä. Menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet. 2. muuttumaton painos. Helsinki: Hakapaino Oy. 429-446.

Koirikivi, M. 2017 a. Henkilökohtainen tiedonanto, sähköpostiviesti. 27.9.2017

Koirikivi, M. 2017 b. Henkilökohtainen tiedonanto, sähköpostiviesti. 6.10.2017.

Koirikivi, M. 2018 a. Henkilökohtainen tiedonanto, sähköpostiviesti. 2.4.2018.

Koirikivi, M. 2018 b. Henkilökohtainen tiedonanto, sähköpostiviesti. 13.4.2018.

Kosonen, J. 1996. Lehtijuttu vuodelta 1996. Saatavissa: http://www.bittileiri.fi/sivustot/bittileiri/tietoa_leirista/lehtijuttu_vuodelta_1996. Viitattu 12.7.2018.

Kysely vanhemmille. 2018. Saatavissa: http://www.bittileiri.fi/sivustot/bittileiri/tietoa_leirista/kysely_vanhemmille. Viitattu 12.7.2018.

Laine, I. & Salminen, L. 2012. Nuorten syrjäytymisen tunnistaminen ja ehkäiseminen – Hoitonettti. Turun ammattikorkeakoulu, hoitotyön koulutusohjelma, terveydenhoitajan suuntautumisvaihtoehto. Opinnäytetyö. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/57574/Iina_Laine_Laura_Salminen.pdf?sequence=1. Viitattu 20.6.2018.

Lastenkirkko. 2017. Fisucraft opetuksessa. Saatavissa: <http://fisucraft.net/fisucraft-opetuksessa/>. Viitattu 16.7.2018.

- Lauha, H. 2016. Nuorisotyö osana yhteiskunnan digitalisoitumista. Teoksessa H. Lauha & Tuominen, S. (toim.) Kohti digitaalista nuorisotyötä. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy. 19-25.
- Lauha, H. 2017. Miksi digitaalista nuorisotyötä tarvitaan? Teoksessa H. Lauha (toim.) "Tulevaisuudessa digi uppoaa osaksi arkea" – digitaalinen nuorisotyö kunnissa 2017. Saatavissa: <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2017/09/Digitaalinen-nuorisotyö-kunnissa.pdf>. Viitattu 30.12.2017.
- Lauha, H. & Tuominen, S. 2016. Suuntaviivojen tausta. Teoksessa H. Lauha & S. Tuominen (toim.) Kohti digitaalista nuorisotyötä. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy. 9-12.
- Liljamo, P. 2016. Hyötypelit: historia ja tulevaisuus. Kajaanin ammattikorkeakoulu, tradenomi (AMK), Luonnontieteiden ala. Opinnäytetyö. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/113902/Liljamo_Pyry.pdf. Viitattu 17.7.2018.
- Mäkinen, M. 2013. Mitä on pelikasvatus ja mihin sitä tarvitaan? Teoksessa J. T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Saatavissa: <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>. Viitattu 17.1.2018. 10-13.
- Mikä on OSAVA-hanke? 2018. Saatavissa: <https://osavablog.wordpress.com/>. Viitattu 21.3.2018.
- Niemelä, J. 2018. Henkilökohtainen tiedonanto, sähköpostiviesti. 18.1.2018.
- Niemelä, M. 2017. Lanr0x. Lanr0x LAN party – nettisivu. Saatavissa: <http://lanr0x.dy.fi/>. Viitattu 13.11. 2017.
- Nuorisolaki. 21.12.2016/1285. Saatavissa: <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285>. Viitattu 30.12.2017.
- OSAVA – Osallisuuden vahvistaminen nuorten kasvuympäristöissä ja kasvuyhteisöissä 1.9.2015 – 31.5.2018 (S20325). 2018. Saatavissa: <https://tki.centria.fi/hanke/osava-osallisuuden-vahvistaminen-nuorten-kasvuymparistoissa/922>. Viitattu 21.3.2018.
- Pehkonen, J. & Tuominen, P. 2016. Nuorisotyöllisyys lanitoiminnassa. Teoksessa P. Tuominen (toim.) Nuorisotyö lanittaa. Helsinki: Paintek Oy. 17-19.
- Projektityöntekijä Minna. 2018. Yhdessä pelailua, turnauksia ja rentoa menoaa – Pelimiitti LAN –lanit projektityöntekijän näkökulmasta. Saatavissa: <https://osavablog.wordpress.com/tag/pelimiitti/>. 26.3.2018. Viitattu 7.4.2018.
- Pulkkinen, P. 2015. Striimaus. Saatavissa: <https://www.mediatrade.fi/ratkaisut/striimaus/379>. Viitattu 22.11.2017.

Raivio, H. 2014. Mitä olisi osallistava työllisyyspolitiikka? *Suuntaaja*, 14, 1. Saatavissa: <https://www.aspa.fi/sv/node/250>. Viitattu 9.3.2018.

Raivio, H. & Karjalainen, J. 2013. Osallisuus ei ole keino tai väline, palvelut ovat! Teoksessa T. Era (toim.) *Osallisuus – oikeutta vai pakkoa?* Jyväskylä: Suomen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print. Saatavissa: http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/64153/JAMKJULKAISUJA1562013_web.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Viitattu 3.3.2018. 12-35.

Rapp, T. 2013. Elämä pelissä. Tutkimus nuorten digitaalisen pelaamisen positiivisista vaikutuksista. Humanistinen ammattikorkeakoulu, Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön ko. Opinnäytetyö. Saatavissa: <http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/65453/Opinnaytetyo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Viitattu 3.7.2018.

Ristiohjain. 2018. Saatavissa: <https://www.twitch.tv/ristiohjain>. Viitattu 13.7.2018.

Sabell, A. 2018. "No, parhaas tapaukses täs ollaan pelastettu monen nuoren elämä." Tapaus-tutkimus elektronisen urheilun ja digitaalisen pelaamisen hyödyistä nuorisotyössä. Turun yliopisto, Mediatutkimus. Pro gradu – tutkielma. Saatavissa: <http://www.utu-pub.fi/bitstream/handle/10024/144962/gradu2018Sabell.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Viitattu 3.7.2018.

Saarela-Kinnunen, M. & Eskola, J. 2007. Tapaus ja tutkimus = tapaustutkimus? Teoksessa J. Aaltola & R. Valli (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin I. Metodien valinta ja aineistokeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle*. Juva: WS Bookwell Oy. 184-196.

Saarinen, T. 2015. Nuoret arjen keskiössä. Nuorten kokemuksia osallisuudesta Nuorisoasuntoliitto ry:n hankkeessa. Metropolia Ammattikorkeakoulu, sosionomi AMK. Opinnäytetyö. Saatavissa: <http://docplayer.fi/12927169-Nuoret-arjen-keskiossa.html>. Viitattu 7.3.2018.

Siisiläinen, M. 2015. Osallisuus ja osallistuminen. *Suuntaaja*, 15, 3. Saatavissa: <https://www.aspa.fi/en/node/1241>. Viitattu 19.2.2018.

Suomen verkkopeliyhdistys. 2017. Tietoa meistä. Saatavissa: <https://vectorama.info/tietoa-meista/>. Viitattu 22.11.2017.

Suomen verkkopeliyhdistys. 2017. Vector – Suomen verkkopeliyhdistys ry. Saatavissa: <https://vectorama.info/tietoa-meista/vector-suomen-verkkopeliyhdistys-ry/>. Viitattu 22.11.2017.

Tietoa leiristä. 2018. Saatavissa osoitteessa: http://www.bittileiri.fi/sivustot/bittileiri/tietoa_leirista. Viitattu 12.7.2018.

- Tampereen Kirkkosanomien artikkeli kesän 2009 leiristä. 2018. Saatavissa: http://www.bittileiri.fi/sivustot/bittileiri/tietoa_leirista/lehtijuttu_vuodelta_2009. Viitattu 12.7.2018.
- Twitch. 2017. Saatavissa: <https://www.twitch.tv/p/about/>. Viitattu 22.11.2017.
- Valli, R. 2007. Kyselylomaketutkimus. Teoksessa R. Valli & J. Aaltola (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistokeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. Jyväskylä: PS-kustannus. 102-126.
- Valli, R. & Aaltola, J. (toim.). 2007. Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistokeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. Jyväskylä: PS-kustannus. 180-191.
- Valve. 2017. Welcome to Valve. Saatavissa: <http://www.valvesoftware.com/company/>. Viitattu 22.11.2017.
- Verke. 2017. Saatavissa: <https://www.verke.org/verke/>. Viitattu 6.12.2017.
- Verken strategia 2016-2019. 2017. Saatavissa: <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2015/12/Verken-strategia.pdf>. Viitattu 6.12.2017.

LIITTEET

LIITE 1/1

Pelimiitti – Kysely

Hei! Olen Mikko Kortelainen ja tämä kysely on osa opinnäytetyötäni. Vastaukset käsitellään nimettömänä. Kysely on osoitettu Pelimiitti-toiminnassa mukana oleville nuorille. Kyselyn tekeminen kestää noin 15-20 minuuttia ja se on neliosainen kysely, Lani-Tiimissä mukana olleille kyselyssä on lisäksi oma osionsa.

Kaikkien vastanneiden kesken arvotaan Steam – lahjakortti, jonka arvo on 20€. Ohjeet tähän arvontaan ovat kyselyn lopussa.

Osio 1/5

Taustatiedot:

Vastaa alla oleviin kysymyksiin. Tähdellä merkityt kysymykset ovat pakollisia.

*Olen

Tyttö

Poika

En halua kertoa

*Olen kotoisin

Ylivieskasta

Alavieskasta

Haapajärveltä

*Olen

13-vuotias

14-vuotias

- 15-vuotias
- 16-vuotias
- 17-vuotias

*Harrastatko tai oletko harrastanut jotakin muuta pelaamisen lisäksi?

Osio 2/5

Kokemukseni ja osallistumiseni Pelimiitissä:

Kuvaus: Valitse seuraavista vaihtoehdoista eniten itsellesi sopiva vaihtoehto. Tähdellä merkityt kysymykset ovat pakollisia.

*Sain kuulla Pelimiitistä ensimmäisen kerran

- Kavereiltani
- Koulun tai jonkin muun paikan ilmoitustaululta
- Sosiaalisesta mediasta (Facebook, Snapchat, Instagram)
- Opettajilta
- Koulunuorisotyöntekijältä
- Nuorisotyöntekijöiltä
- Muu _____

*Osallistuin Pelimiitti-kertoihin

- Joka kerta tai lähes joka kerta (2-3 kertaa kuukaudessa)
- Silloin tällöin (vähintään kerran kuussa)
- Harvoin (vähemmän kuin kerran kuussa)
- Vain kerran

Jos et osallistunut Pelimiittiin kuin vain kerran, niin mikä oli syynä? Voit kertoa tähän vapaasti ja lyhyesti.

*Osallistuitko Pelimiitti-toiminnan järjestämiin Laneihin Ylivieskassa?

- Olin mukana sekä pelaamassa että järjestämässä Laneja Lani-Tiimissä (vastaus ohjaa osioon 3)
- Olin mukana Lanitiimissä, mutta en päässyt pelaamaan paikan päälle (vastaus ohjaa osioon 3)
- Olin pelaamassa siellä, omat pelivälineet mukana
- Olin siellä, mutta en pelannut omilla pelivälineillä
- Olin mukana, mutta en pelannut ollenkaan
- En ollut mukana

Osio 3/5 (Vain Lani-Tiimiläisille)

Arvioi itseäsi ja toimintaasi Lani-Tiimissä seuraavien väittämien mukaan. Kysymykset on laadittu 1-5-asteikolla, jossa 1 on edustaa heikkoa arvosanaa ja 5 korkeinta mahdollista arvosanaa.

	1 ei ollenkaan	2	3	4	5 usein
Ehdotin ohjelmasisältöjä					
Olin mukana toteuttamassa ohjelmasisältöjä					
Mielipiteitäni otettiin huomioon					
Ehdotin musiikkia Pelimiitti LAN:in soittolistalle					
Sain tehdä sellaisia valmistelutehtäviä kuin halusin					
Sain vastuuta ja minuun luotettiin					
Sain tarvittaessa apua tehtäviini					

Arvioi vielä lopuksi Lani-Tiimiä ja oppimaasi Lani-Tiimissä.

1 = huonoin arvosana, 5 = paras mahdollinen arvosana

Lani-Tiimissä oli hyvä yhteishenki

1 Lani-Tiimissä oli huono yhteishenki 2 3 4 5 Lani-Tiimissä oli erittäin hyvä yhteishenki

Koin oppivani tekemään tiimityötä Lani-Tiimissä

1 En oppinut mitään tiimityöstä 2 3 4 5 Opin todella paljon tiimityöstä

Koin Lani-Tiimissä olemisen hyödylliseksi

1 En ollenkaan 2 3 4 5 Lani-Tiimissä oleminen oli minulle tosi hyödyllistä

Oma panokseni oli Lani-Tiimille hyödyllistä

1 Olin enemmänkin haitaksi Lani-Tiimille 2 3 4 5 Ilman minua Lani-Tiimi ei olisi toiminut

Osio 4/5

Pelimiitin tunnelma ja ohjaajat:

Kysymyksissä 1-3 kysytään antamaasi arvosanaa Pelimiitin ohjaajista. Numero 1 vastaa heikkoa arvosanaa ja numero 5 kiitettävää. Apuna ovat numeroiden päässä olevat sanat, mitkä auttavat sinua antamaan arvosanan. Vastaa oman mielesi mukaan seuraaviin kysymyksiin. Tähdellä merkityt kysymykset ovat pakollisia.

*Viihdytkö ohjaajien kanssa?

En ollenkaan	1	2	3	4	5	Viihdyin heidän kanssaan erinomaisesti joka kerta
--------------	---	---	---	---	---	---

*Olivatko ohjaajat luotettavia?

Epäluotettavia	1	2	3	4	5	Luotettavia
----------------	---	---	---	---	---	-------------

*Olivatko ohjaajat turvallisia?

Kukaan heistä ei ollut turvallinen	1	2	3	4	5	Kaikki heistä olivat turvallisia
------------------------------------	---	---	---	---	---	----------------------------------

*Ohjaajat antoivat minun vaikuttaa (voit valita useamman vaihtoehdon)

Ei mihinkään

Pelimiitti-toiminnan sääntöihin

Milloin pelataan seuraavan kerran

Mitä pelataan seuraavalla kerralla (Peliäänestys)

Miten pelataan (pelataan rennosti, opetellaan jotain uutta, kilpaillaan, jotenkin muuten yms.)

Muu: _____

Miten aktiivinen olit vaikuttamaan?

	1 En ollen- kaan aktiivi- nen	2	3	4	5 Erittäin ak- tiivinen
Pelimiitti-toi- minnan sään- nöt					
Milloin pela- taan seura- van kerran					
Mitä pelataan (Peliäänestys)					
Miten pela- taan					
Muut asiat					

*Saitko tietoa seuraavista Pelimiiteistä, jos et ollut mukana edellisellä kerralla?

En

Ohjaajilta

Kavereilta

Sosiaalisesta mediasta (Instagram, Facebook, yms.)

Steamin / Discordin kautta

Muu: _____

*Kiusattiinko jotakuta Pelimiitissä?

Koin, että minua kiusattiin

Koin, että jotakuta muuta kiusattiin

Ei

En osaa sanoa

*Puututtiinko kiusaamistilanteisiin?

Ohjaajat puuttuivat tilanteisiin

Minä puutuin kiusaamistilanteisiin

Muut pelaajat puuttuivat kiusaamistilanteisiin

Ei puututtu

Miten tilanteisiin puututtiin? Voit vielä kuvailla omin sanoin.

Osio 5/5

Viimeinen osa – Mitä opin ja mitä pidin Pelimiitistä?

Vastaa seuraaviin kysymyksiin. Tähdellä merkityt kysymykset ovat pakollisia.

*Sain kuulla uusista peleistä ja kokeilla niitä

Kyllä

Ei

*Sain uusia kavereita Pelimiitistä

Kyllä

Ei

*Opin seuraavia asioita

	En	En osaa sanoa	Ainakin osittain	Kyllä
Hallitsemaan tunteeni, vaikka peli sujuisi huonosti				
Neuvomaan pelikavereitani fiksusti				
Kannustamaan muita pelaajia				
Englannin kieltä				
Hallitsemaan pelaamistani (lopetan pelaamisen ajoissa, pelaamisen takia läksyt tai muut hommat eivät jääneet tekemättä)				
Kertomaan mielipiteitäni ja ajatuksiani				

Millainen kokemus Pelimiitti-toiminta mielestäsi oli? Voit vastata tähän omin sanoin.

*Haluan, että ensi syksynä omalla paikkakunnallani on Pelimiitti-toimintaa

Kyllä

Ei

Jos haluat osallistua Steam-pelikorttiarvontaan, täytä tyhjään kenttään seuraavat tiedot: Etu- ja sukunimi, Steam-nimimerkki (nick) ja puhelinnumero. Voittaessasi sinuun ollaan yhteydessä.

Kiitos vastauksestasi opinnäytetyöhöni!

Pelimiitti-toiminnan ohjaajille suunnattu kysely

Hei! Olen Mikko Kortelainen ja tämä kysely on tehty osana opinnäytetyötäni, missä tutkitaan Pelimiitti-toimintaa. Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää pystyykö toiminta vahvistamaan nuorten osallisuutta ja millaisia kokemuksia ohjaajat ovat siitä saaneet. Kokemuksissa keskitytään henkilökohtaisiin kokemuksiin, Pelimiitin tavoitteiden onnistumisiin ja omaan ammatilliseen kasvuun. Kysely on kaksiosainen ja siihen vastaaminen kestää noin 20 minuuttia. Vastaamalla kyselyyn autat suuresti minua opinnäytetyössäni ja voit vaikuttaa positiivisen pelikulttuurin leviämiseen. Kiitos vastauksistasi jo etukäteen! T: Mikko Kortelainen, yhteisöpedagogiopiskelija, Centria ammattikorkeakoulu. Kysely on tehty huhtikuussa 2018.

Osio 1: Pelimiitin tavoitteiden toteutuminen

Arvioi Pelimiitin tavoitteiden toteutumista antamalla seuraaville väittämille numero. Numero 1 edustaa heikointa ja numero 5 parasta mahdollista arvosanaa. Tähdellä merkityt kysymykset ovat pakollisia

*Pelimiitti-toiminta oli nuorilähtöistä toimintaa

1 Ei ollenkaan nuorilähtöistä	2	3	4	5 Täysin nuorilähtöistä
-------------------------------	---	---	---	-------------------------

*Toiminta oli turvallista nuorille

1 Toiminta oli enemmän haitallista nuorille	2	3	4	5 Toiminta oli täysin turvallista nuorille
---	---	---	---	--

*Toiminta vaikutti vahvistavasti nuorten osallisuuteen

1 Ei ollenkaan	2	3	4	5 Merkittävästi
----------------	---	---	---	-----------------

*Miten osallisuutta vahvistettiin? Kuvaile lyhyesti

*Toiminta tuki nuorten kasvua ja kehitystä

1 Ei ollenkaan 2 3 4 5 Merkittävästi

*Miten kasvua ja kehitystä tuettiin? Kuvaile lyhyesti

*Miten yhteisöllisyys toteutui mielestäsi Pelimiitissä? Vastaa lyhyesti perustellen oliko toiminta yhteisöllistä vai ei.

Osio 2: Henkilökohtaiset kokemukset ja ammatillinen kasvu

Tähdellä merkityt kysymykset ovat pakollisia.

*Millaiseksi koit roolisi ohjaajana Pelimiitti-toiminnassa?

*Missä asioissa koit onnistuneesi?

*Entä missä asioissa kaipaisit tukea tai neuvoa?

*Miltä nyt tuntuu kun Pelimiitti on ohi?

*Koitko, että Pelimiitti-toiminta edisti positiivista pelikulttuuria?

Kyllä

Ei

*Perustele vastauksesi tähän lyhyesti

*Oliko sinulla aiempaa kokemusta pelaamisesta tai digitaalisen nuorisotyön kentältä ennen Pelimiittiä?

Molemmista

Pelaamisesta

Digitaalisesta nuorisotyöstä

Ei kummastakaan

Kiitos vastauksestasi! Olit suureksi avuksi!

Pelimiitti-kysely, vastaukset:

VASTAUKSIA: 9 kpl

OSIO 1. Taustatiedot (9 VASTAUSTA)

1. Olen...

Poika:	9
Tyttö:	-
En halua kertoa:	-

2. Olen kotoisin...

Ylivieskasta:	8
Alavieskasta:	1
Haapajärveltä:	-

3. Olen...

13-vuotias:	1
14-vuotias:	5
15-vuotias:	3
16-vuotias:	-
17-vuotias:	-

4. Harrastatko tai oletko harrastanut jotakin pelaamisen lisäksi?

En vakituisesti.
Harrastan teatteria ja metsästystä / kalastusta
En ☺
en
En
keilaus.
Salibandy ja muuten koneiden kasailemista
Musiikkiopistossa kitaraa
Olen harrastanut salibandyä

OSIO 2. Kokemukseni ja osallistumiseni Pelimitissä (9 VASTAUSTA)

1. Sain kuulla Pelimitistä ensimmäisen kerran...

Kavereiltani	-
Koulun tai muun paikan ilmoitustaululta	7
Sosiaalisesta mediasta (Facebook, Snapchat, Instagram)	-
Opettajilta	-
Koulunuorisotyöntekijältä	1
Nuorisotyöntekijältä	1

2. Osallistuin Pelimitti-kertoihin...

Joka kerta tai lähes joka kerta (2-3 kertaa kuussa)	5
Silloin tällöin (vähintään kerran kuussa)	4
Harvoin (vähemmän kuin kerran kuussa)	-
Vain kerran	-

3. Jos et osallistunut Pelimiittiin kuin kerran, niin mikä oli syynä? Voit vastata tähän vapaasti ja lyhyesti

Ei ole joko aikaa tai pelit ei nappaa.
On ollut muita menoja
huonot pelit
sairaus tai perheen meno

4. Osallistuitko Pelimiitti-toiminnan järjestämiin Pelimiitti LAN – laneille Ylivieskassa?

Olin mukana sekä pelaamassa että järjestämässä laneja Lani-Tiimissä	5
Olin mukana Lani-Tiimissä, mutta en päässyt Laneihin	-
Olin pelaamassa siellä, omat pelivälineet mukana	3
Olin siellä, mutta en pelannut omilla pelivälineillä	-
Olin mukana, mutta en pelannut ollenkaan	-
En ollut mukana	1

OSIO 3: Lani-Tiimin toiminta (5 VASTAUSTA)

1. Arvioi omaa aktiivisuuttasi Lani-Tiimissä

	1 ei ollen- kaan	2	3	4	5 usein
Ehdotin oh- jelmasisäl- töjä	-	1	1	2	1
Olin mu- kana toteut- tamassa oh- jelmasisäl- töjä	-	1	-	3	1
Mielipitei- täni otettiin huomioon	-	1	-	-	4
Ehdotin mu- siikkia Peli- miitti LAN:in soit- tolistalle	1	1	-	-	3
Sain tehdä sellaisia val- misteluteh- täviä kuin halusin	-	1	-	3	1

Sain vastuuta ja miinuun luotettiin	-	1	-	-	4
Sain tarvittaessa apua tehtäviini	-	1	-	1	3

2. Lani-Tiimin yhteishenki oli mielestäni...

1: Lani-Tiimissä oli huono yhteishenki	-
2	-
3	-
4	-
5: Lani-Tiimissä oli erittäin hyvä yhteishenki	5

3. Koin oppivani tekemään tiimityötä Lani-Tiimissä

1: En oppinut mitään tiimityöstä	-
2	-
3	-
4	1
5: Opin todella paljon tiimityöstä	4

4. Koin Lani-Tiimissä olemisen hyödylliseksi

1: En ollenkaan	-
2	-
3	-
4	-
5: Lani-Tiimissä oleminen oli minulle tosi hyödyllistä	5

5. Oma panokseni oli Lani-Tiimille hyödyllistä

1: Olin enemmänkin haitaksi Lani-Tiimille	-
2	1
3	3
4	1
5: Ilman minua Lani-Tiimi ei olisi toiminut	-

6. Haluaisitko kertoa vielä jotain Lani-Tiimiin liittyen? (3 vastausta)

Mahtava poppoo
Mukava ryhmä ^^
mukavaa porukkaa, sain uusia kavereita ja aina on hauskaa

OSIO 4: Pelimiitin tunnelma ja ohjaajat (9 VASTAUSTA)

1. Viihdytkö ohjaajien kanssa?

1: En ollenkaan	-
2	-
3	1
4	-
5: Viihdyin heidän kanssaan erinomaisesti joka kerta	8

2. Olivatko ohjaajat luotettavia?

1: Ohjaajat olivat epäluotettavia	-
2	-
3	-
4	1
5: Ohjaajat olivat luotettavia	8

3. Olivatko ohjaajat turvallisia?

1: Kukaan heistä ei ollut turvallinen	-
2	-
3	-
4	1
5: Kaikki heistä olivat turvallisia	8

4. Ohjaajat antoivat minun vaikuttaa (voit valita useamman vaihtoehdon)

Ei mihinkään	-
Pelimiitti-toiminnan sääntöihin	5
Milloin pelataan seuraavan kerran	4
Mitä pelataan seuraavalla kerralla (Peliäänestys)	9
Miten pelataan (rennosti, opetellaan uutta yms.)	6

5. Miten aktiivinen olit vaikuttamaan?

	1: En ollenkaan aktiivinen	2	3	4	5: Erittäin aktiivinen
Pelimiittitoiminnan säännöt	2	1	1	4	1
Milloin pelataan seuraavan kerran	2	1	2	3	1
Mitä pelataan (peliäänestys)	-	1	2	3	3
Miten pelataan	1	1	2	4	-
Muut asiat	-	2	1	5	1

6. Saitko tietoa seuraavista Pelimiiteistä, jos et ollut mukana edellisellä kerralla?

En	-
Ohjaajilta	-
Kavereilta	1
Sosiaalisesta mediasta (Instagram, Facebook, Pelimiitti-blogi)	-
Steamin/Discordin kautta	8

7. Kiusattiinko jotakuta Pelimiitissä?

Koin, että minua kiusattiin	-
Koin, että jotakuta muuta kiusattiin	-
Ei	8
En osaa sanoa	1

8. Puututtiinko kiusaamistilanteisiin?

Ohjaajat puuttuivat tilanteisiin	4
Minä puutuin kiusaamistilanteisiin	-
Muut pelaajat puuttuivat kiusaamistilanteisiin	-
Ei puututtu	5

9. Miten tilanteisiin puututtiin? Voit kuvailla omin sanoin (5 vastausta)

Ei ole kiusattu
Sanottiin että ei
En kokenut kenenkään tulleen kiusatuksi ☺
en nähnyt kiusaamista, joten ei ollut mihin puuttua
ei ollut kiusaamistilanteita

OSIO 5: Viimeinen osio (9 VASTAUSTA)

1. Sain kuulla uusista peleistä ja kokeilla niitä

KYLLÄ: 7	EI: 2
----------	-------

2. Sain uusia kavereita Pelimitistä

KYLLÄ: 8	EI: 1
----------	-------

3. Opin seuraavia asioita

	En	En osaa sanoa	Ainakin osittain	Kyllä
Hallitsemaan tunteeni, vaikka peli sujuisi huonosti	1	1	3	4
Neuvomaan pelikavereitani fiksusti	-	2	3	4
Kannustamaan muita pelaajia	-	-	3	6
Englannin kieltä	2	1	2	4

Hallitsemaan pelaamistani (lopetan pelaamisen ajoissa, pelaamisen taktia läksyt tai muut hommat ei jääneet tekemättä	1	1	5	2
Kertomaan mielipiteitäni ja ajatuksiani	-	1	4	4

4. Millainen kokemus Pelimiitti-toiminta mielestäsi oli? Voit vastata tähän omin sanoin (4 vastausta)

Pelimiitti toiminta on ollut todella mukavaa kun on näin aktiivinen ryhmä pelaajia ☺
Ihan mukava, eipä olisi vielä loppunut ;,D
pidin/pidän todella paljon ja harmittaa kun loppuu jo
Mukava

5. Haluan, että ensi syksynä omalla paikkakunnallani on Pelimiitti-toimintaa

KYLLÄ: 9	EI: -
----------	-------

Pelimiitin ohjaajat: vastaukset

5 VASTAUSTA

OSIO 1: Pelimiitti-tavoitteiden toteutuminen

1. Pelimiitti-toiminta oli nuorilähtöistä toimintaa

1:	-
2	-
3	-
4	3
5:	2

2. Toiminta oli turvallista nuorille

1:	-
2	-
3	-
4	2
5:	3

3. Toiminta vaikutti vahvistavasti nuorten osallisuuteen

1:	-
2	-
3	-
4	4
5:	1

4. Miten osallisuutta vahvistettiin? Kuvaile lyhyesti

Nuoret saivat vaikuttaa joka käänteessä toiminnan sisältöön ja ajankohtaan.
Nuoret saivat vaikuttaa moniin asioihin toiminnassa.
Nuoret ovat saaneet olla mukana päättämässä pelattavia pelejä sekä pelimittejä edeltävissä äänestyksissä että äänestykseen otettavien pelien osalta. Nuoria osallistettiin myös valmistelemaan Pelimiitti Lan –tapahtumaa erillisen lanitiimin kautta sekä yleisellä discord foorumikeskustelulla. Nuoret ovat olleet myös mukana luomassa toiminnalle sääntöjä sekä säätämässä discord kanavien toimintaa.
Nuoret saivat päättää mitä pelejä pelataan.
Nuoret saivat ehdottaa pelejä ja äänestämällä, mitä seuraavalla kerralla pelataan. Nuoret otettiin mukaan lanien suunnitteluun.

5. Toiminta tuki nuorten kasvua ja kehitystä

1:	-
2	-
3	2
4	3
5:	-

6. Miten kasvua ja kehitystä tuettiin? Kuvaile lyhyesti

Harjoiteltiin kommunikaatiota, tiimityöskentelyä ja toisten mielipiteiden huomioon ottamista ja kunnioittamista.
Antamalla nuorille mahdollisuus uusiin ystäviin ja mahdollisuus tutustua uusiin ihmisiin.
Toiminnassa on kiinnitetty huomiota nuorten kielenkäyttöön esim. kirosanojen osalta, sekä pyritty muutenkin ohjaamaan nuoria jättämään trollaukset ja törkeyksien huutelut pois pelaamisesta. Olemme myös keskustelleet nuoria mietityttäneistä kysymyksistä esim. pelien ikärajoista, kuvaohjelmalaista ja piratismista.
Kyselimme nuorilta, joka kerta miten on koulussa sujunut. Keskustelemalla nuorten kanssa tuettiin kehitystä.
Nuorille tarjottiin turvallinen ympäristö olla itseään ja tutustua uusiin ihmisiin.

7. Miten yhteisöllisyys toteutui mielestäsi Pelimiitissä? Vastaa lyhyesti perustellen oliko toiminta yhteisöllistä vai ei

Kyllä, toiminnassa koettiin monesti onnistumisen kokemuksia, joka hitsasi tiimiä yhteen. Pettymyksiä oli myös häviön tullessa eteen, mutta näistä noustiin aina uudestaan!
Discord osaltaan auttoi yhteisöllistämässä, oltiin samalla kanavalla. Lanit varmasti yhteisöllistivät laniporukkaa mutta itse en ollut siellä laneissa niin en tarkemmin tiä.
Uskoisin että yhteisöllisyyttä on koettu jonkin verran Pelimiitti-toiminnassa yleisesti. Lanitiimin osalta yhteisöllisyyttä syntyi paljon enemmän, johtuen varmaan yhteisestä tekemisestä ja tiiviistä yhteydenpidosta. Ehkä Pelimiitin yhteisöllisyyttä voitaisiin parantaa pelimiittien määrää lisäämällä, jolloin peliporukat muodostuisivat tiiviimmiksi.
Kaikilla oli mukavaa ja nuoret osallistuivat aktiivisesti pelikertoihin.
Toiminta oli yhteisöllistä nuoria osallistamalla ja avoimella asenteella. Kaikkien ääni kuultiin

OSIO 2: Henkilökohtaiset kokemukset ja ammatillinen kasvu (5 VASTAUSTA)

1. Millaiseksi koit roolisi ohjaajana Pelimiitti-toiminnassa?

Tehtävä ei ollut liian haastava. Toiminta oli mukavaa ja tarpeeksi haastavaa.
Ihan mukavaksi, ei se ehkä niin ohjaajamaista ollut, enemmän oli vähän kuin isonen olisi ollut.
Ohjaajana toimiminen oli mukavaa hommaa, kun sai jutella nuorten kanssa ja heittää läppää. Samalla pystyi tarttumaan nuorten puheenaiheisiin ja heittämään uusia näkökulmia. Koen olleeni turvallinen pelikaveri, jonka kanssa nuoret ovat tykänneet pelata.
Koin itseni osaksi pelaaja ryhmää. Ei ollut niin selkeää ohjaajan roolia, kuin jossain muussa toiminnassa.
Koin olevani arvostettu ja tärkeä osallinen Pelimiitti toiminnassa. Nuoret olivat ystävällisiä ja avoimia, ymmärtäväisiä ja auttoivat uusien pelien kanssa.

2. Missä asioissa koit onnistuneesi?

Kun voitimme mahdottomalta vaikuttavan matsin, niin tuuletimme sydämmemme pohjasta. Se on hetki, joka on vieläkin vahvasti mielessäni.
Turvallisen ilmapiirin luominen onnistui hyvin. Nuoret uskalsivat nostaa mielipiteensä esiin ja olla rohkeasti itse esillä.
Nuorten kohtaamisessa.
Saamaan yhteyden nuoriin ja heidät viihtymään toiminnassa, ehkä avartamaan heidän näkökulmiaan sekä saamaan heidät kokeilemaan uusia pelejä. Oppihan tuota itsekin pelaamaan paria uutta peliä matkan varrella.
Pelaamisessa ja keskustelussa nuorten kanssa.
Nuorten kontaktin saamisessa ohjaajaan ja muiden nuorten kanssa.

3. Entä missä asioissa kaipaisit tukea tai neuvoa?

Ei ole.
Kuinka voisi vielä paremmin ottaa nuoria huomioon.
Toiminnassa pelattavien pelien osalta lisää kokemusta, jottei ole täys riippakivi kun yhdessä pelataan (peiliin katsomisen paikka). Kenties jotain neuvoa siihen (jos edes on), kuinka nopeutetummin saa luotua luottamuksellisen suhteen nuoreen.
Jos on outoja pelejä niin olisi hyvä, että ohjaajat pystyisivät harjoitella keskenään ennen pelikertaa nuorten kanssa.
-

4. Miltä nyt tuntuu kun Pelimiitti on ohi?

Haikealta. Toiminta oli todella mukavaa, jossa pääsi käyttämään omaa rakasta harrastusta työvälineenä.
Aika hyvältä.
Lisäähän tuota jäi kaipaamaan. Mielestäni toiminnassa on vielä paljon potentiaalia jäljellä ja juttuja mitä kokeilla ja kehittää.
Olisin voinut jatkaa pidempään, mutta kaikki loppuu aikanaan.
Haikea mieli, mutta Pelimiitin kautta olen oppinut paljon digitaalisen nuorisotyön muodosta!

5. Koitko, että Pelimiitti-toiminta edisti positiivista pelikulttuuria?

KYLLÄ: 5	EI: -
----------	-------

6. Perustele vastauksesi tähän lyhyesti

Toiminta oli hyvin avointa. Jos vanhemmat halusivat lisätietoa toiminnasta, niin sitä oli saatavilla. Toiminnan aikana myös pidettiin blogia, jossa ohjaajat kertoivat omia kokemuksia.
Yritettiin pitää yllä kannustavaa ilmapiiriä, ei haukuttu epäonnistumisista vaan rohkaistiin.
Toiminnassa on kiinnitetty huomiota negatiivisen pelikulttuurin kitkemiseen puuttamalla havaittuihin negatiivisiin puoliin. Lisäksi olemme jakaneet positiivista pelikulttuuria edistävää materiaalia discord-kanavalla.
Nuoret oppivat sen, että myös vanhemmat ihmiset pelaavat samoja pelejä, kuin he ja voivat pelata toistensa kanssa
Striimien ja blogien avulla avattiin pelikulttuuria. Nuoret saivat Pelimiitissä esimerkkiä ja ohjausta pelikäytöksessä.

7. Oliko sinulla aiempaa kokemusta pelaamisesta tai digitaalisen nuorisotyön kentältä ennen Pelimiittiä?

Molemmista	-
Pelaamisesta	5
Digitaalisesta nuorisotyöstä	-
Ei kummastakaan	-