



**Diak**

**Anssi Helminen**  
Diakonia-ammattikorkeakoulu  
Sosionomi AMK  
Kirkon nuorisotyönohjaaja  
Opinnäytetyö, 2019

## **”BITTILEIRI ON TOSI ISO JUTTU”**

**Bittileirin merkitys leiriläisille ja Tampereen seurakunnalle**

---

## TIIVISTELMÄ

Anssi Helminen  
Bittileirin merkitys  
27s., 2 liites.  
Kevät 2019  
Diakonia-ammattikorkeakoulu  
Sosionomi AMK  
Kirkon nuorisotyöntekijä

Opinnäytetyön tarkoituksena oli tehdä tutkimus Bittileirin merkityksestä sen käyneille leiriläisille ja Tampereen seurakunnalle. Lisäksi selvitettiin Bittileirin tavoitteita ja toimintaideaa.

Tutkimus toteutettiin kvalitatiivisena tutkimuksena ja aineisto kerättiin ohjatuilla yksilöhaastatteluilla. Haastattelujen kohteita oli kaksi. Ensimmäiseksi haastateltiin Bittileirin perustajaa ja ohjaajaa. Toiseksi haastateltiin viittä Bittileirin täysi-ikäistä isosta, jotka ovat osallistuneet Bittileirille leiriläisenä ja isosena. Aineisto analysoitiin aineistolähtöisellä analyysillä.

Bittileirin ohjaaja ja isokset kokevat Bittileirin olevan merkityksellinen nykypäivän leiriläisille. Bittileiri on nuorille tarkoitettua leiritoimintaa, missä yhdistyy nuorten harrastukset ja yhteisöllisyys.

Asiasanat: seurakunta, nuorisotyö, leiritoiminta, lanit, tietokonepelit

## ABSTRACT

Anssi Helminen

Title of thesis

27s., 2 appendices

Spring 2019

Diaconia University of Applied Sciences

Bachelor of social services

Option in Christian Youth Work

The purpose of the thesis was to conduct a study on the significance of the Bittileiri for the participants and for the church. In addition, to figure out the objectives and the idea of Bittileiri.

The research was carried out as a qualitative study and material was collected through guided individual interviews. There were two interviewed target groups. First, the founder and leader of Bittileiri was interviewed. Secondly, five of Bittileiri's adult volunteers who have participated to Bittileiri as campers and as volunteers' multiple times. The material was analyzed with a resource-based analysis.

Bittileiri's leader and volunteers feel that the Bittileiri is relevant to today's campers. The Bittileiri is a camp meant for youths, combining young people's hobbies and community spirit.

Keywords: Church, youth work, camp activities, lan-parties, computer games

## Sisällys

1 JOHDANTO .....	4
2 PELIT, PELAAMINEN JA PELIKULTTUURI .....	5
2.1 Keskeiset termit .....	5
2.2 Tietokonepelit ja pelaaminen .....	6
2.3 Pelien merkitys.....	7
2.4 Lanit ja nuorisotyö .....	9
3 SEURAKUNNAN KASVATUSTYÖ .....	11
3.1 Kristillinen kasvatus.....	11
3.2 Seurakunnan nuorisotyö .....	11
3.3 Leiritoiminta ja sen vahvuudet.....	12
3.4 Tampereen Eteläisen seurakunnan nuorisotyö ja Bittileiri.....	13
4 TUTKIMUKSEN TAVOITE JA TUTKIMUSKYSYMYKSET.....	16
5 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS .....	16
5.1 Kvalitatiivinen tutkimus.....	16
5.2 Aineiston keruu .....	17
5.3 Tutkimuksen kohdejoukko.....	17
5.4 Aineiston analyysi .....	18
6 TULOKSET .....	19
6.1 Ohjaajan vastaukset.....	19
6.2 Isosten vastaukset .....	20
7 TULOSTEN TARKASTELU JA POHDINTA.....	22
7.1 Tulosten tarkastelu.....	22
7.2 Pohdinta.....	25
7.3 Ammatillinen kasvu .....	25
LÄHTEET.....	27
LIITE 1. Nuorisotyönohjaajan haastattelu .....	29
LIITE 2. Isosten haastattelu .....	30

## 1 JOHDANTO

Tässä opinnäytetyössä tutkitaan Tampereen seurakuntien järjestämää Bittileiriä. Bittileiri on 12–16 vuotiaalle pojille tarkoitettu leiri, joka järjestetään yleensä kolme kertaa vuodessa. Bittileirin teemana ovat tietokoneet, tietokonepelit ja lanittaminen. Bittileiri on ajankohtainen, koska se keskittyy tietokonepeleihin, joiden pelaaminen on yksi nuorten suosikkiharrastuksista. Tietokonepelien suosio kasvaa koko ajan ja nuorten harrastukset ja mielenkiinnon kohteet ovat aina olleet keino saada kontakti nuoriin nuorisotyössä. Bittileiri on toimintaa, jota nuoret itse haluavat. Bittileiri yhdistää peliharrastuksen, seurakunnan, nuoriso- ja leiritoiminnan. Siinä yhdistyvät harrastus, yhteisöllisyys ja hengellisyys.

Olen toiminut isosena Bittileireillä yli 10 vuoden ajan ja osallistunut sinä aikana noin 30 Bittileirille. Lisäksi tietokonepelit ovat olleet harrastukseni lapsesta asti. Sen vuoksi koen Bittileirin idean ja konseptin erittäin mielenkiintoiseksi. Idea opinnäytetyöhön tuli omasta mielenkiinnosta Bittileiriin. Otin asian puheeksi Bittileirin ohjaajan kanssa ja hän oli kiinnostunut ideasta. Opinnäytetyön tarkoitus on tuoda esille Bittileiri-toimintaa ja sen merkitystä nuorille ja seurakunnalle, jotta vastaavaa toimintaa voidaan luoda ja kehittää Tampereella ja muualla. Opinnäytetyö tehdään yhteistyössä Tampereen eteläisen seurakunnan kanssa.

## 2 PELIT, PELAAMINEN JA PELIKULTTUURI

### 2.1 Keskeiset termit

Tässä opinnäytetyössä käytetään useita käsitteitä ja lyhenteitä, jotka liittyvät tai ovat lähtöisin tietokonepelikulttuurista. Tässä on käsitteitä ja lyhenteitä, joita tullaan käyttämään useammin tässä opinnäytetyössä.

Termi tietokonepeli pääasiassa tarkoittaa tietokoneella pelattavia pelejä, mutta tässä opinnäytetyössä siihen sisällytetään myös konsolipelit.

**Lanit** ja **lanittaminen** tulee lyhenteestä LAN, Local Area Network, suomeksi lähiverkko. Lanit ovat tapahtuma, johon useampi ihminen tulee harrastamaan samaan tilaan tietokonepelejä oman tietokoneensa kanssa. Laneissa ihmisten tietokoneet ovat yhdistetty toisiinsa lähiverkon avulla.

**Pelaaja** tarkoittaa yksittäistä osallistujaa pelissä, mutta se voi tarkoittaa myös henkilöä, joka pelaa tietokonepelejä. Toinen nimitys nykyslangissa tällaiselle henkilölle on pelittäjä tai peluri. Nämä nimitykset juontavat englannin kielen sanasta "gamer" joka tarkoittaa pelaajaa tietokonepeli kontekstissa.

**Verkkopeli** tarkoittaa internetin välityksellä pelattavaa videopeliä.

**Some**, lyhyenne sanoista sosiaalinen media.

**FPS** tulee sanoista First Person Shooter. Se on oma peligenrensä, joka tarkoittaa ensimmäisen persoonan ammuntopeliä. FPS peleissä pelaajan perspektiivi on sama kuin pelattavalla hahmolla.

**RPG** tulee sanoista Role-Playing Game ja se tarkoittaa roolipeliä. Tämän opinnäytetyön yhteydessä, sillä tarkoitetaan tietokoneella ja konsoleilla pelattavaa roolipeligenreä.

**MMORPG**, Massively Multiplayer Online Role-playing Game tarkoittaa Massiivista monen pelaajan verkkoroolipeliä, joka on verkonkautta moninpelattava tietokoneroolipeli.

**PvP**, Player(s) versus Player(s), tarkoittaa moninpelin muotoa, jossa pelaajat pelaavat toisia pelaajia vastaan.

**PvE**, Player(s) versus Environment, tarkoittaa pelimuotoa, jossa pelaaja tai pelaajat pelaavat pelin ympäristöä vastaan. Toisin sanoen pelaajat pelaavat ohjelmoituja vihollisia tai haasteita vastaan.

**VoIP**, lyhenne sanoista Voice over Internet Protocol, tarkoittaa tekniikka, jossa ääntä siirretään reaaliaikaisesti internetin välityksellä. VoIP, puhekielessä ”voippi”, tarkoittaa tietokoneohjelmia, joiden välityksellä käyttäjät voivat puhua toisilleen.

## 2.2 Tietokonepelit ja pelaaminen

Tietokonepelit ovat digitaalisia pelejä, joissa pelaaja pelaa pelin ohjelmoitujen sääntöjen sisällä. Tietokonepelien säännöt ja tavoitteet ovat rajoitettu vain pelintekijöiden mielikuvituksen ja teknologian nykyisten rajoitteiden mukaan. Tietokonepelejä on tuhansia erilaisia ja ne ovat ainutlaatuisia, mutta jotkut ovat samankaltaisempia kuin toiset. Siksi ne voidaan luokitella eri tyypeihin.

Pelit luokitellaan eri genreihin eli lajityyppiluokituksiin samalla tavalla kuin elokuvat ja musiikki. Genrejä käytettiin alun perin luokittelemaan kirjallisuuden lajityypppejä. Genret ovat teosten tuottajien sekä yleisön hyväksymiä ja tunnistamia luokituksia. Genrejen käyttöön on paljon syitä, mutta pääasiassa ne helpottavat elämää. Meille kuluttajille genret helpottavat valintojen tekemistä, sillä tunnistamme eri genrejen tunnusmerkit. Kun olemme ostamassa uutta peliä, niin tiedämme usein etukäteen minkä genren pelin haluamme. Tietokonepeleistä on hyvä tietää se, että pelin genre ei muodostu pelkästään sen teemasta. Tietokonepelien genre muodostuu yleensä sen teemasta ja pelimuodosta. Teemalla tarkoitetaan, minkälaiseen maailmaan se sijoittuu ja pelimuodolla tarkoitetaan sitä, miten peliä pelataan. (Ruddock & Ruhala 2010. 36–38.)

Pelaamisella on useita eri muotoja ja niihin vaikuttavat useat asiat. Ensimmäinen asia mikä vaikuttaa pelimuotoon on pelialusta. Pelialustalla tarkoitetaan laitetta millä pelataan. Nämä voidaan pääasiassa luokitella neljään tyyppiin: tietokoneisiin, konsoleihin, käsikonsoleihin ja mobiililaitteisiin. Seuraava asia mikä määrittää pelimuotoa on, onko pelattava peli yksinpeli vain moninpeli. Yksinpeleissä henkilö pelaa yksin ja ne vaativat harvoin internet-yhteyttä. Moninpeli tarkoittaa

peiliä, jota voi pelata useampi kuin yksi pelaaja. Moninpeleissa on useita eri pelimuodon alakategorioita, jotka määrittävät miten pelin pelaajat pelaavat peliä. Kolmas asia, joka määrittää pelimuotoa on, pelataanko moninpeiliä samassa tilassa vai internetin välityksellä omalta alustalta. Samassa tilassa pelaamisesta on esimerkkinä konsolipelit, joita pelataan samalla ruudulla usealla ohjaimella. Neljäntenä asiana pelimuotoa määrittää ketä vastaan pelissä pelataan eli onko peli PvP vai PvE-peli. Nämä neljä asiaa ovat suurimmat vaikuttajat pelaamisen muotoon. Alusta, yksin- vai moninpeili, pelaamisen paikka ja PvP vai PvE. (Ruddock & Ruhala 2010. 36–38.)

Tietokonepelit ovat teknologian ja internetin kehittymisen myötä muuttuneet entistä sosiaalisimmiksi kokemuksi. Internet on mahdollistanut sen, että voimme olla jatkuvasti yhteydessä toisimme välimatkasta riippumatta. Tämä pätee myös pelaamiseen. Verkkopelit ovat nykypäivän suosituimpia pelejä. Myös peli- ja laitevalmistajat ovat huomanneet sen, sillä peleihin ja pelikonsoleihin innovoidaan koko ajan uusia keinoja olla yhteydessä pelaajayhteisöön ja sosiaaliseen mediaan. Nykyään jotkut pelit voidaan linkittää suoraan pelaajan some-tileihin. Pelaaja voi esimerkiksi ottaa kuvankaappauksen pelin sisältä, joka menee suoraan hänen Facebook-tilillensä. Teknologia on tehnyt tietokonepeleistä sosiaalisia kokemuksia. Internetin vahvimpia teemoja on nimettömyys. Sama pätee myös tietokonepeleihin. Pelit ovat sosiaalisia kokemuksia, mutta ne ovat myös nimettömiä. Pelaaja ei yleensä siis tunne henkilöä kenen kanssa pelaa. (Kasvi 2010. 16–19.)

### 2.3 Pelien merkitys

Tietokonepelit ovat suuri osa nykyistä valtavirran populaarikulttuuria. Siksi ne ovat erottamaton osa nuorten arkea. Nykyään melkein jokainen nuori pelaa tietokonepelejä. Vuoden 2015 pelaajabarometrin mukaan 10–19 vuotiaista n. 82 prosenttia pelaa viikoittain tai useammin ja yli puolet pelaa päivittäin. Ainoastaan 1,5 prosenttia ikäryhmästä ei pelaa ollenkaan. (Mäyrä, Karvinen & Ermi. 2016.) Koska suurin osa nuorista harrastaa tietokonepelejä, niin silloin voidaan puhua pelikulttuurista.

Pelikulttuuri on iso osa nuorten elämää, siksi voidaan myös puhua pelaajakulttuurista, sillä pelaajat luovat yhteisöjä suosikkipeleinsä ja -genrejen ympärille. Musiikkityyliä ympärille muodostuu yhteisöjä ja alakulttuureja, niin samalla tavalla niitä muodostuu myös eri pelien ja peligenrejen ympärille. Tällä tavoin pelaajille muodostuu muiden identiteettien lisäksi identiteetti pelaajana. Pelaajaidentiteetti keskittyy suosikkipeleihin ja -genreihin ja rajaa muut pelit ja genret pelaajan mielenkiinnon ulkopuolelle. Toisin sanoen pelaaja panostaa omiin suosikkipeleihin ja tulee osaksi niiden pelien pelaajayhteisöä ja tämä muodostaa ja muokkaa pelaajan pelaajaidentiteettiä. Nuorten identiteetti rakentuu samalla tavalla kuin muilla elämänaloilla, osa kerrallaan. Ja yksi osa on pelikulttuuri. Pelaajan identiteettiin vaikuttaa pelaajakulttuuri, mutta myös pelaajan persoonallisuus. (Pentikäinen 2010. 9–11.) Pelaajan persoonallisuudella on vahva vaikutus siihen minkälaisista peleistä hän pitää. Esimerkiksi kilpailuhenkinen pelaaja yleensä pelaa verkkopelejä muita pelaajia vastaan tai haastaa pelien pistetilastoja. Persoonallisuus ja luonteenpiirteet ovat kuitenkin jokaisella ihmisellä ainutlaatuisia, ja ne eivät ole täsmällisiä indikaattoreita määrittämään henkilön suosikkipelejä. (Ruddock & Ruhala 2010. 45–46.)

Ihmiset pelaavat pelejä useista eri syistä. Yleisempiä syitä pelaamiseen ovat pelien hauskuus ja haastavuus. Toisin sanoen pelit ovat pääasiassa viihdettä. Pelien viehättävyys voi johtua useasta asiasta. Pelissä voi olla mielenkiintoinen maailma ja tarina. Pelissä voi olla hahmo, jonka pelaaja kokee mielenkiintoiseksi. Pelit voivat olla hauskoja ja tarjoavat pelaajalle viihdettä. Pelit voivat tarjota myös haasteen pelaajalle. Pelit voivat olla myös sosiaalista kanssakäyntiä. Yleisin esimerkki on kaverien kanssa pelaaminen. Pelien ja pelaamiseen sosiaaliseen aspektiin linkittyy myös pelien ulkopuolella syntynyt sosiaalisuus, eli kun peli on yhdistävä tekijä ihmisten välillä. Kaikki nämä asiat ovat syitä miksi ihmiset pelaavat pelejä. (Veijalainen 2016. 14–15)

On monia erilaisia syitä, miksi nuoret pelaavat pelejä. Pelituki-hankkeen tiedon-  
tuotannon raportin mukaan nuoret pelaavat ensisijaisesti siksi, että pelaaminen on kivaa tekemistä ja se on helppoa ajankulua. Nuorista 44 prosenttia ilmoitti pelaamisen olevan harrastus ja tätä hiukan suurempi joukko pelaa tekemisen puutteen vuoksi. Vastaajista 10 prosenttia pelaa kompensoidakseen yksinäisyyttä.

Nuoret kokevat pelaamisen piristävänä (47%), rentouttavana (57%) ja erilaisia velvollisuuksia tauottavana (46%) asiana. 45% nuorista vastasi, että pelit ja pelaaminen ovat osa ystävien välistä vuorovaikutusta ja keskustelua. Pelien sosiaalinen ja yhteisöllinen aspekti esiintyy nuorten parissa myös siinä, että 43% vastanneista nuorista seuraa toisten pelaamista mielellään. (Näkökulmia nuorten pelaamiseen 2014, 7.)

Pelit eivät ole pelkästään helppoa ajankulua. Osalle nuorista pelaaminen on tärkeää harrastus. Pelaaminen on toimintaa, jolle asetetaan tavoitteita (36%) ja suunnitellaan strategioita (26%). Pelit myös mahdollistavat sellaisten asioiden tekemisen, mitä ei todellisuudessa voi tehdä (50%). Kolmannes Pelituki-hankeen kyselyyn vastanneista oli sitä mieltä, että pelit tarjoavat mahdollisuuden olla ilman ulkopuolisia paineita. Osa nuorista (22%) koki, että pelien tuoma osaamisen ja kokemukset olivat asioita, joista voi kokea ylpeyttä. (Näkökulmia nuorten pelaamiseen 2014, 8.)

## 2.4 Lanit ja nuorisotyö

Lanit ovat tapahtuma, jossa yhteen tilaan kokoontuu ihmisiä harrastamaan tietokonepelejä omien tietokoneidensa kanssa. Laneissa tietokoneet ovat liitettyinä toisiinsa lähiverkon avulla. Lanien koko voi vaihdella muutamasta osallistujasta tuhansiin osallistujiin. Lanit voivat kestää vuorokaudesta muutamaa viikkoon. Lanien pääpaino on yleensä pelaamisessa, mutta laneissa voidaan tehdä muuta tietotekniikkaan liittyvää, kuten esimerkiksi ohjelmointia. (Nuorisotyö lanittaa 2016. 12–13.)

Lanit ovat ilmiö, joka vetää nuorisoa puoleensa. Tämä tarjoaa nuorisotyön ammattilaisille hyvän mahdollisuuden, toimintamuodon ja paikan tehdä nuorisotyötä. Nuorisotyössä on tärkeää, että sen käytäntöjä voidaan soveltaa erinäköisissä toiminnoissa tai ympäristöissä. Siksi lanit ovat hyvin potentiaalinen kenttä nuorisotyöntekijöille, sillä tietokonepelit ovat nuorten suosituimpia harrastuksia. Nuorisotyönohjaaja tuo laneille oman osaamisensa, nuorisotyöllisen ammatillisuutensa sekä aikuisen näkökulman. Nuorisotyön ohjaajan rooli on olla mukana tekijänä,

mutta myös tukemassa, turvaamassa ja mahdollistamassa asioita nuorille. Laneissa järjestäjät ja osallistujat ovat usein samoja ihmisiä. Laneja järjestäessä kannattaa ottaa nuoret mukaan suunnitteluun ja järjestämiseen. Se antaa nuorille mahdollisuuden kehittää omia taitojaan. Tietokonepelien ja lanien suosio voi myös houkutella nuoria mukaan nuorisotyölliseen toimintaan. (Nuorisotyö lanittaa 2016. 11-12. 17–18.)

### 3 SEURAKUNNAN KASVATUSTYÖ

#### 3.1 Kristillinen kasvatus

Seurakunnan kasvatustyö perustuu kaikenikäisten kokonaisvaltaisen kasvun mahdollistamiseen ja sen tukemiseen. Kasvatustyön pohjana on, että jokainen lapsi ja nuori nähdään ja kohdataan ainutlaatuisena ja arvokkaana. Ja että jokainen saa kasvaa omana itsenään. Seurakunnan kasvatus perustuu kokonaisvaltaiseen ihmiskäsitykseen, missä ihmisen hengellisyys on osa ihmisen kokonaisuutta. (Suomen ev.lut. kirkko. Mitä kasvatus on.)

Kristillinen kasvatus on kasvamaan saattamista kristinuskon tukemana. Siihen kuuluu ihmisen suhde Jumalaan, ihmisen vastuunalaisuus elämästään ja teoistaan itselleen, toisilleen ja Jumalalle. Vahvana pohjana kristilliselle kasvatukselle on tietoisuus Jumalan pohjattomasta rakkaudesta ihmiseen. Jumalan rakkaudesta syntyy ihmisten halu ja pyrkimys vastuullisuuteen. Tämän perusteella pyrkimyksenä on oikeudenmukaisuuden ja rauhan toteuttaminen. Kristilliseen kasvatukseen kuuluu myös oppi oikean ja väärän perusteista. Kristillinen kasvatus ei poikkea muusta kasvatuksesta muuten kuin sisällöltään ja tavoitteiltaan. Tämä tarkoittaa sitä, että kristillisen kasvatuksen pedagogiset menetelmät ovat samat kuin muilla. Kasvatusmenetelmät ovat välineitä, joilla mahdollistetaan kasvatus-tavoitteiden saavuttaminen. (Räsänen 2008, 287–288)

#### 3.2 Seurakunnan nuorisotyö

Seurakunnan nuorisotyötä toteutetaan kristillisen kasvatuksen mukaan. Kirkkolain mukaan seurakunta on velvollinen huolehtimaan kristillisestä kasvatuksesta ja opetuksesta (Kirkkolaki 1993). Kirkkolaki ei suoraan viittaa seurakunnan nuorisotyöhön, mutta sen toteutus perustuu kirkkolakiin ja kirkon hallinnon päätöksiin. Seurakunnan nuorisotyö pohjautuu siihen, että jokaisella lapsella ja nuorella on oikeus kehittyä, oppia ja saada tukea kasvuunsa. Kirkko ei ole kirjannut kasvatukselle yleisiä tavoitteita, sillä kirkon näkemyksen mukaan kasvun tukemisen tavoite liittyy aina nuoreen, ryhmään, aikaan ja paikkaan. Siksi eri seurakunnilla

voi olla erilaisia tavoitteita ja menetelmiä heidän paikallisessa nuorisotyössään. (Nuoret seurakuntalaisina, 2012, 4–6.)

Seurakunnan nuorisotyön tehtävänä on järjestää nuorille toimintaa, joka pohjautuu kristilliseen kasvatukseen ja tukee nuoren kasvua. Esimerkkejä seurakunnan nuorisotyön toiminnasta ovat kerhot, leirit, nuortenillat ja erilaiset tapahtumat. Seurakunta tekee oman nuorisotyö toimintansa ohella paljon yhteistyötä koulujen kanssa. Kouluissa kristillisten juhlapyhien tilaisuudet yleensä tehdään yhteistyössä seurakunnan kanssa. Lisäksi seurakunta saattaa pitää aamunavauksia kouluissa. Seurakunnan nuorisotyön toiminta ei ole pelkästään pedagogista vaan myös hengellistä toimintaa. Seurakunnan nuorisotyö pohjautuu kristillisen kasvatuksen periaatteisiin ja se on osa toimintaa. Nuorisotyön tavoite on olla kasvun tukemisen lisäksi myös kristityn identiteettiä vahvistavaa ja hengellisyyttä hoitavaa. Käytännössä se tarkoittaa sitä, että toimintaan liittyy hengellinen osuus, kuten esimerkiksi hartaus. (Jussi Kosonen, henkilökohtainen tiedonanto 8.1.2019)

Kirkon nuorisotyötä toteuttaa koulutetut henkilöt. Nuorisotyötä toteuttaa pääasiassa kirkon nuorisotyönohjaaja ja nuorisopastori. Kanttori saattaa tarpeen vaatiessa osallistua myös nuorisotyöhön, sillä kanttori on vastuussa seurakunnan musiikkitoiminnasta. Lisäksi nuorisotyöhön osallistuvat isokset, jotka ovat rippikoulun käyneitä koulutettuja vapaaehtoisia.

### 3.3 Leiritoiminta ja sen vahvuudet

Kirkon nuorisotyössä leiritoiminta on vahvassa roolissa. Leiritoiminta tarjoaa seurakunnan työntekijöille pedagogisia mahdollisuuksia. Leirillä nuoret pääsevät kokemaan yhteisöllisyyttä, yhdessä hiljentymistä ja kaikkien hyväksymistä omana itsenään. (Suomen ev.lut. kirkko. Leiri- ja retkitoiminta.) Seurakunnan leirien tavoitteet perustuvat kristilliseen kasvatukseen eivätkä ne tavoittele rahallista hyötyä. Leirit ovat erittäin sosiaalisia tapahtumia, sillä niissä osallistujia kokoontuvat yhteen ja toimivat yhdessä. Leireillä osallistujat pääsevät irtautumaan arjestaan ja näin he pääset keskittymään leirin teeman aihepiireihin. Leiritoiminta antaa myös ohjaajille paremman mahdollisuuden luoda leirin aihepiiriin liittyvää ohjelmaa, koska leireillä ollaan yhdessä koko leirin ajan. Ohjaajat pystyvät

hyödyntämään osaamistaan ja luomaan leirille ohjelmaa, joka tekee leiristä kokonaisuuden.

Ohjelma koostuu ohjatusta toiminnasta ja vapaa-ajasta, jolloin osallistujat pystyvät luomaan itselleen mielekästä toimintaa. Ohjatun toiminnan ja vapaa-ajan vuorottelu luo mielekkään kokonaiskokemuksen. Leireillä on myös enemmän aikaa ryhmäytymiselle, keskusteluille, yhdessä ololle ja elämyksille. Leirien olosuhteet luovat paremman ympäristön yhteisöllisyydelle. (Koivula 2013, 15-19.)

### 3.4 Tampereen Eteläisen seurakunnan nuorisotyö ja Bittileiri

Tampereen Eteläinen seurakunta syntyi vuonna 2014 kun Hervannan, Härmälän ja Viinikan seurakunnat yhdistyivät yhdeksi seurakunnaksi. Eteläinen seurakunta sai nimensä luonnollisesti siitä, että Hervanta, Härmälä ja Viinikka ovat Tampereen eteläosissa. Vaikka nämä kolme seurakuntaa ovat organisaatiotasolla muuttuneet yhdeksi seurakunnaksi, niin niiden tilat, kuten kirkot ja srk-talot, ovat kuitenkin edelleen omilla alueillaan, joita nykyään kutsutaan lähikirkkoalueiksi. Toimintaa ei siis ole yhdistymisen jälkeen keskitetty, vaan seurakunta järjestää toimintaa kaikilla kolmella lähikirkkoalueella. Yhdistymisen jälkeen yhteistyö on luonnollisesti lisääntynyt lähikirkkoalueiden välillä, mutta työntekijät ovat enimmäkseen jatkaneet työskentelyä alkuperäisillä lähikirkkoalueilla. Eteläistä seurakuntaa voisi kuvailla kolmen seurakunnan liittoumaksi.

Eteläisen seurakunnan nuorisotyö pohjautuu kristillisen kasvatuksen periaatteisiin ja kirkon linjauksiin. Erikoista siitä tekee juurikin nämä lähikirkkoalueet. Jokaisella lähikirkkoalueella on omat nuorisotyönohjaajansa ja pappinsa. Nuorisotoimintaa järjestetään siis lähikirkkoalueittain sekä koko seurakunnan laajuisesti. (Tampereen ev.lut. seurakunnat. Seurakunnat. Eteläinen seurakunta; Jussi Kosonen, henkilökohtainen tiedonanto 8.1.2019)

Bittileiri sai alkunsa nuorisotyönohjaaja Jussi Kososen ideasta. Kosonen on nuorisotyön veteraani yli 30 vuoden kokemuksella. Kosonen toimii Eteläisessä seurakunnassa nuorisotyönohjaajana. Hän toimi nuorisotyönohjaajana Viinikan seurakunnassa ennen kuin se yhdistyi Eteläiseen seurakuntaan. Bittileirin idea syntyi

1990-luvun alkupuolella, kun yksi ohjaaja Kososen pitämällä leirillä oli kiinnostunut tietokoneista ja halusi ottaa oman tietokoneensa leirille mukaan. Kosonen suostui ja siitä tehtiin ohjelmanumero leirille. 1990-luvun alussa tietokoneet eivät olleet läheskään niin yleisessä käytössä kuin tänä päivänä ja se herätti mielenkiintoa leirillä. Kosonen sai idean tietokoneteemaisesta leiristä ja kesällä 1994 pidettiin ensimmäinen ATK-leiri. Tällä ensimmäisellä leirillä leiriläiset eivät tuoneet omia laitteitaan vaan siellä käytettiin ohjaajien omia koneita. Leirin ideana oli tutustua tietotekniikkaan. Leiri oli suosittu ja Kososen innostus asiasta nousi. Seuraavana kesänä pidettiin leiri Bittileiri nimellä, jossa oli tietotekniikan lisäksi myös kokkileirin teemoja. Bittileiri toiminta lähti kehittymään siitä. Seuraavan talvena pidettiin varsinainen Bittileiri, jonne leiriläiset toivat omat laitteensa, kuten tietokoneita tai/ja pelikonsoleita. Bittileirejä on pidetty säännöllisesti siitä asti. Bittileirit tulivat niin suosituiksi, että niitä alettiin pitämään kolme kertaa vuodessa. Bittileirit pidetään pääasiassa hiihtolomalla, kesälomalla ja syyslomalla. (Jussi Kosonen, henkilökohtainen tiedonanto 8.1.2019)

Bittileirin idea on se, että lapset tuovat omat tietokoneensa leirille ja niistä muodostetaan lähiverkko eli lani. Leiriläiset pääsevät lanittamaan eli pelaamaan yhdessä lähiverkon avulla. Lanittamisen lisäksi osa leirin ohjelmasta on normaalia poikaleiriohjelmaa, kuten esim. ulkoilua, kilpailuja. Kososen mukaan Bittileirin tavoitteet ovat samassa linjassa seurakunnan kasvatustyön kanssa:

Kasvattaa lapsista hyviä yhteiskuntaa kuuluvia aikuisia, opettaa heille vastuullista elämäntapaa, opettaa heitä hyväksi ihmisiksi. Plus meillä on vahva kristillinen kasvatustyyli. Me halutaan kertoa lapsille Jeesuksesta ja Jumalasta ja leiritoiminta on aina ollut meille hyvä työkalu kirkon nuorisotyössä.

Bittileirin teemana ovat tietokoneet ja pelaaminen ja siksi sen tavoitteisiin kuuluu myös pelikasvatus. Bittileirin pelikasvatuksen ideana on opettaa nuoria hyväksi pelaajiksi. Tämä ei tarkoita pelitaitoja vaan vastuullisuutta ja keinoja tehdä pelaamisesta mukavaa kaikille. Pelikasvatuksen teemoja ovat hyvä ja huono pelaaminen, pelaamisen ajankäyttö ja pelaamisen sosiaaliset vaikutukset. (Jussi Kosonen, henkilökohtainen tiedonanto 8.1.2019)

Bittileirillä noudatetaan PEGI:n asettamia ikäsuosituksia. (Tampereen ev.lut. seurakunnat. Bittileiri) PEGI eli Pan European Game Information tarjoaa ikäluokituksia videopeleille. PEGI:n ikäluokitusjärjestelmä takaa, että peli on sopiva tietyn ikäisille pelaajille. PEGI:n tarkoitus on auttaa vanhempia tekemään harkittuja päätöksiä pelejä ostaessa. (PEGI 2017)

Bittileirillä pelattavat pelit ovat enimmäkseen verkkopelejä, sillä leiriläiset haluavat pelata toistensa kanssa. Vahvassa suosiossa ovat aina olleet tiimipohjaiset FPS-pelit ja MMORPG-pelit, joissa pelaajat pelaavat toisia pelaajia vastaan tiimeissä. Monipelit yleisesti ovat suosittuja Bittileirillä. Yksinpelit ovat myös suosittuja, mutta leiriläiset pelaavat niitä enemmän kotona kuin leireillä. Lanittamisen pääasia on yhdessä pelaaminen ja siksi monipelit ovat Bittileirin suosituimpia pelejä. Se mikä peli on suurimmassa suosiossa, vaihtelee vuodesta toiseen, mutta viime aikoina suuressa suosiossa on ollut Fortnite niminen ammuskelupeli. (Jussi Kosonen, henkilökohtainen tiedonanto 8.1.2019)

#### 4 TUTKIMUKSEN TAVOITE JA TUTKIMUSKYSYMYKSET

Opinnäytetyön tavoite on tehdä tutkimus Bittileirin toimintaideasta, miten Bittileirin ohjaaja arvioi Bittileirin merkityksen leiriläisille ja seurakunnalle sekä miten Bittileirin isoset arvioivat Bittileirin merkityksen itselleen ja leiriläisille.

Tutkimuskysymykset:

Millaiseksi Bittileirin ohjaaja arvoi Bittileirin merkityksen leiriläisille ja seurakunnalle?

Millaiseksi Bittileirin isoset arvioivat Bittileirin merkityksen itselleen ja leiriläisille?

#### 5 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

##### 5.1 Kvalitatiivinen tutkimus

Tutkimus toteutettiin kvalitatiivisena tutkimuksena. Kvalitatiivisessa lähestymistavassa tulkinnalla ja ymmärtämisellä on hyvin keskeinen sija. Tällä tarkoitetaan ilmiöiden ja tapahtumien merkityksen oivaltamista. Kvalitatiivisessa tutkimuksessa tutkimuksen kohdejoukko valitaan tutkimuksen tarkoitusta varten ja kerätty aineisto tulkitaan ainutlaatuisena. Tutkimuksessa pyritään ymmärtämään yksilön kokemuksia ja niiden perusteella saamaan tietoa tutkittavasta ilmiöstä. Tässä tutkimuksessa pyrittiin saamaan selville vastauksia, jotka ovat perusluonteeltaan hyvin subjektiivisia. Tästä syystä kvalitatiivinen tutkimusmenetelmä sopi tutkimuksen tarkoitusta varten. (Soininen & Merisuo-Storm 2009, 37-38.)

Kvalitatiivista menetelmää on kritisoitu sen subjektiivisen luonteen vuoksi. Tieteellinen tutkimus pyrkii aina totuuteen ja tarkkuuteen, mutta kvalitatiivisen tutkimuksen tulokset perustuvat yksilöiden ainutlaatuisiin kokemuksiin sekä tutkimuksen tekijän tulkintaan. (Soininen & Merisuo-Storm 2009, 37-39, 164-166.)

## 5.2 Aineiston keruu

Aineiston keruu menetelmänä käytettiin ohjattua haastattelua. Haastateltaville oli laadittu haastattelukysymykset mitkä esitetään heille. Haastattelukysymyksiä ei annettu etukäteen. Ohjatussa haastattelussa tarkoituksena oli luoda keskustelu- luontoinen ympäristö. Haastateltavat saivat vastata vapaasti esitettyihin kysymyksiin ja haastattelijan tehtävä oli pitää vastaukset kysymysten aihepiirissä. Haastattelut olivat yksilöhaastatteluja. Ohjattu haastattelu tuottaa yleensä luotettavaa tietoa. Se kuitenkin edellyttää haastattelijalta koulutusta haastattelun tekemiseen sekä haastattelusta saadun tiedon analysointiin. Minulla ei ole muodollista koulutusta haastattelijana, mutta haastattelun aihe oli minulle erittäin tuttu ja pystyin samaistumaan toisen kohdejoukon haastateltaviin tässä asiassa. (Soininen & Merisuo-Storm 2009, 136-138.) Samaistumisella viitataan siihen, että olen myös toiminut isosena Bittileireillä.

Aineisto hankittiin 2019 tammi- ja helmikuun aikana, jolloin suoritettiin kaikki haastattelut. Haastattelujen ajankohdat oli erikseen sovittu jokaisen haastateltavan kanssa. Ensimmäisenä haastateltiin Bittileirin ohjaajaa Jussi Kososta. Sen jälkeen haastattelin viittä Bittileirin isosta. Haastattelut tallennettiin.

## 5.3 Tutkimuksen kohdejoukko

Haastatteluiden kohteita oli kaksi. Ensimmäinen haastateltava oli Bittileirin perustaja ja ohjaaja. Tämän haastattelun tarkoituksena oli saada hänen vastauksensa tutkimuskysymyksiin sekä saada tietoa Bittileiristä. Toinen haastattelujen kohde oli toinen tutkimuskysymyksiin vastaava kohderyhmä. Haastateltavina olivat Bittileirin leiriläisenä käyneet täysi-ikäiset isokset, jotka ovat olleet leiriläisenä sekä isosena useammalla Bittileirillä. Haastattelin viittä isosta.

## 5.4 Aineiston analyysi

Laadullisen aineiston analyysi on tulkintaa, luokittelua ja vertailua. Tässä opin- näytetyössä tallennetut haastattelut litteroitiin. Litteroinnissa kirjattiin haastatelta- vien sanat, mutta ei äänenpainotuksia tai taukoja. Vaikeasti ymmärrettävät puhe- kielen termit ja sanat muutettiin kirjakieliseen muotoonsa. Sen jälkeen aineistoa tulkittiin ja teemoiteltiin.

Teemoittelu on menetelmä, jossa tutkimusaineistosta pyritään hahmottamaan keskeisiä aihepiirejä eli teemoja. Teema ovat aiheita, jotka toistuvat aineistossa muodossa tai toisessa. Teemoittelussa muodostetaan ensin teemat, jonka jäl- keen niitä tarkastellaan yksityiskohtaisemmin. (Jyväskylän yliopisto. Koppa-info. Teemoittelu)

Haastattelut käsiteltiin haastattelukysymys kerrallaan. Kaikkien kysymysten vas- tauksissa oli teemoja, jotka ilmenivät useissa vastauksissa. Tämä auttoi vastaus- ten teemoittelua. Jokaisen haastateltavan vastauksista etsittiin ensin yhteiset tee- mat, jotka vastasivat haastattelukysymyksiin.

Tutkimuskysymyksiä oli kaksi ja niillä oli eri kohdejoukot, joten kohdejoukkojen haastattelut vastaukset käsiteltiin erikseen. Ensimmäisessä kohdejoukossa oli vain yksi henkilö, joten siinä ei tarvittu haastattelukoodauksia, mutta toisessa kohdejoukossa oli viisi haastateltavaa, joissa haastateltavat koodattiin muotoon h1, h2, h3, h4, h5. Haastatteluvastausten yhteiset teemat kirjattiin taulukkoon ja jokaiseen teeman kirjattiin niiden haastateltavien koodi, joilla oli se kyseinen teema vastauksessaan.

## 6 TULOKSET

### 6.1 Ohjaajan vastaukset

#### Ohjaajan arvio Bittileirin merkityksestä osallistujille

Kosonen on saanut leiriläisten vanhemmilta hyvää palautetta leiristä. Vanhemmat ovat sanoneet:

Tämä on ainut leiri, minne heidän lapsensa on suostunut tulemaan ja kun se on kerran tullut niin se ei suostu enää lähtemään pois sieltä”. Kosonen kertoo, että mahdollisuus löytää kaltaisia kavereita tällaisella leirillä on niin suuri, että ihmissuhteet mitkä leirillä syntyvät säilyvät aikuisikään asti ja niistä tulee pysyviä ystävyksiä ja hyviä ihmissuhteita.

Kosonen haluaa, että pelaaminen olisi sosiaalista toimintaa ja kertoo leiriläisten tekevän siitä sosiaalista toimintaa. Kosonen korostaa, että se ei ole enää yksin pelaamista ja yksin olemista, vaan kun tehdään sitä yhdessä hyvien kaverien kanssa, jotka tykkäävät samoista asioista. Silloin pelaaminen muodostuu ihan erilaiseksi merkitykseltään. Vanhempien ja leiriläisten kommenttien mukaan Bittileiri on loistava yhteisö. Kosonen uskoo, että Bittileirin vahvin merkitys on se, että leiriläiset löytävät samanhenkisiä ystäviä, joilla on yhteinen harrastus. Sekä se, että Bittileirillä on ohjaajina aikuisia ja nuoria aikuisia, jotka ovat myös samanhenkisiä. Se, mitä he kotona ovat harrastaneet ja mitä vanhemmat yleensä yrittävät vain rajoittaa, niin Bittileirillä on porukka, jossa on aikuisia, jotka vain kehoittavat siihen ja jopa tukevat siinä harrastuksessa. Kosonen myös väittää, että monelle nuorelle, joka joskus on ollut Bittileirillä myös seurakunnallinen näkemys jäänyt ajatuksiin. Eli ajatus siitä, että kirkko voi olla merkityksellinen myös heidän elämässään. Kosonen uskoo, että kirkon jäsenyyden ja oman uskonelämän kanalta pienet hetket Bittileirillä voivat kantaa pitkälle, koska se ”asenneilmaston” muutos ja positiivinen asenne mikä Bittileirillä on pelaamiseen, uskontoon ja yhdessä olemiseen, niin se kantaa eteenpäin.

## Ohjaajan arvio Bittileirin merkityksestä seurakunnalle

Kosonen mukaan Tampereen seurakunnan päättäjät eivät välttämättä ole täysin ymmärtäneet Bittileiriä. Seurakunnan päättäjiä ei välttämättä kiinnosta Bittileiri ja sen merkitys, mutta he ovat tyytyväisiä, että nuorille järjestetään heille mielekästä toimintaa. Kosonen mainitsee, että verkkonuorisotyö on noussut esille ympäri Suomea ja jotkut ovat huomanneet, että Tampereella joku on tehnyt sitä 24 vuotta. Kososen mukaan Bittileiri toiminta olisi helppo monistaa, mutta se vaatisi ohjaajalta henkilökohtaisen innostuksen teemaan sekä yhteydet, joiden avulla toimintaa järjestetään, kuten esim. osaavia vapaaehtoisia. Kosonen korostaa, että vaikka ohjaajalla olisi innostusta niin yksittäisen työntekijän on vaikea järjestää Bittileirin kaltaista leiriä yksinään.

### 6.2 Isosten vastaukset

#### Miksi isokset lähtivät alun perin Bittileirille leiriläiseksi?

Kaksi vastaajista kertoi, että tietokonepelit ja pelaaminen olivat pääsyy, miksi he lähtivät Bittileirille. Toinen näistä vastaajista mainitsi, että leirille lähdettiin kaveriporukalla. Tämä vastaaja oli myös kiinnostunut Bittileirin lani-elementistä. Kaksi vastaajaa kertoi tuntevansa Bittileirin ohjaajan ja tulivat hänen kauttansa leirille. Kaksi muuta vastaajaa oli kuullut Bittileiristä sen ohjaajalta suoraan muussa yhteydessä.

#### Miksi isokset osallistuivat Bittileirille useamman kerran?

Kaikki vastaajat oli osallistunut useamman kerran Bittileirille. Neljä vastaajista kertoi, että Bittileirillä syntyneet kaverisuhteet vetivät takaisin leirille. Nämä vastaajat myös korostivat peliharrastusta ja kaverien kanssa pelaamista. Kaksi näistä vastaajista kehui Bittileirin yhteisöhenkeä. Kaksi vastaajaa kiteytti Bittileirin hyväksi kokemukseksi. Toinen näistä vastaajista kertoi, että hän osallistui toistuvasti Bittileirille hyvien kokemusten perusteella ja leiri muodostui perinteeksi. Kaksi vastaajaa myös kehui pelaamisen ohella järjestettävää muuta toimintaa. Yksi vastaaja mainitsi, että pääsi pelaamaan enemmän kuin kotona.

Millaisena isoset arvioit näiden leirien ja niihin osallistumisen merkityksen itselleen aiemmin leiriläisenä ollessaan?

Kaikki viisi vastaajaa kuvaili Bittileiriä tärkeäksi kokemukseksi itselleen. Neljä vastaajaa kertoi aina odottaneensa innoissaan seuraavaa Bittileiriä. Yksi vastaaja korosti Bittileirin yhteisön ja samanhenkisyys merkitystä. Toinen vastaaja puolestaan kertoi muodostaneensa Bittileirillä hänelle tärkeitä kaverisuhteita.

Miten isoset arvioivat Bittileirin merkityksen isosina toimiessaan ja miksi he lähtivät isosiksi?

Neljä vastaajaa vastasi, että Bittileirille muodostunut yhteisö on heille tärkeä. Yksi näistä vastaajista koki, että hän oli leiriläisenä saanut niin hyviä kokemuksia Bittileiriltä, että halusi antaa tuleville leiriläisille myös hyviä kokemuksia Bittileiristä. Kaksi vastaajaa kertoi, että he olivat kiinnostuneet Bittileirin järjestämisestä ja isosen tehtävistä. Kaksi vastaajaa kuvaili Bittileiriä perinteenä, joka muodostui jo heidän ollessa leiriläisenä. Kaksi vastaajista mainitsi erityisesti, että Bittileiri on isosenakin hyvä kokemus.

Miten isoset arvioivat nykyisten Bittileirien merkityksen tämän päivän leiriläisille?

Kaikki vastaajat kokivat, että Bittileirin merkitys nykyisille leiriläisille on ollut suuri tai vähintään sama kuin heille ja pääasiassa samoista syistä. Kaikki vastaajat vastasivat, että Bittileirin yhteisö ja samanhenkisyys ovat olleet merkittävä asia leiriläisille. Neljä vastaajaa vastasi, että kaverisuhteiden luominen merkittävä asia leiriläisille. Neljä vastaajaa korosti peliharrastuksen ja yhdessä pelaamisen merkitystä nykypäivän leiriläisille. Yksi vastaaja uskoi, että Bittileirin lani-kokemus on myös merkittävä. Yksi vastaaja mainitsee, että Bittileirin seurakunnallinen ja hengellinen elementti on varmasti ollut osalle leiriläisistä merkittävä asia.

## 7 TULOSTEN TARKASTELO JA POHDINTA

### 7.1 Tulosten tarkastelu

#### Bittileirin ohjaajan arvio Bittileirin merkityksestä leiriläisille ja seurakunnalle

Kososta haastatellessa kävi selväksi, että Kosonen nauttii tietokonepeleistä ja uskoo peliharrastuksen olevan hyvä harrastus. Kosonen painottaa Bittileirin osallistujien samanhenkisyttä ja sitä, kuinka yhdessä pelaaminen tekee siitä haus Kempaa, sekä yhdistävää toimintaa. Kosonen uskoo, että Bittileirillä on vahva merkitys nuoriin. Bittileirillä nuori kokee yhteenkuuluvuutta samanhenkiseen porukkaan ja häntä kannustetaan harrastuksessaan. Lanien ja leirityön yhdistelmä on antanut Kososelle hyvät työkalut luoda mielekäs ja turvallinen paikka nuorille, missä he voivat harrastaa yhteistä harrastusta. Bittileirin toiminta madaltaa myös nuorten kynnystä osallistua muuhun seurakunnan toimintaan. Kosonen uskoo, että Bittileiri voi herättää nuorissa sen ajatuksen, että kirkko voisi olla merkityksellinen myös heidän elämässään. Tämä on osa Bittileirin kristillistä kasvatusta.

Kososen vastauksen perusteella voi päätellä, että Kososella on hyvä käsitys tietokonepelien suosiosta nuorten parissa. Bittileirin tavoitteisiin kuuluu myös kristillisen kasvatuksen lisäksi myös pelikasvatus. Pelikasvatus on vaikuttava tekijä nuorten pelaajaidentiteetissä. Pelikasvatuksen tavoitteena on luoda positiivisempaa pelaajaidentiteettiä, mikä tekee siitä merkityksellisen Bittileirillä. Vaikka Bittileirillä keskitytään pelaamisen positiivisiin puoliin niin sen negatiiviset puolet on otettu huomioon. Voidaan sanoa, että Bittileirillä pelikasvatusta toteutetaan kristillisen kasvatuksen hengessä.

Kosonen arvioi Bittileirin merkityksen seurakunnan päättäjille suhteellisen pieneksi. Tampereen seurakuntien päättäjät eivät ehkä ymmärrä Bittileirien potentiaalia ja se tuntuu olevan heille vain leiri muiden joukossa. Kosonen kertoi, että seurakunnilla ollaan tyytyväisiä siihen, että nuorille järjestetään mielekästä toimintaa. On valitettavaa, että seurakunnat eivät ole lähteneet levittämään ja kehittämään Bittileirin kaltaista toimintaa aktiivisemmin. Nuorisotoiminnan

keskeinen teesi on järjestää toimintaa mitä nuoret haluavat. Kun n. 82 prosenttia 10–19 vuotiaista pelaa viikoittain niin voidaan olla varmoja, että kysyntää vastaavalle toiminnalle löytyy.

Bittileirin isosten arvio Bittileirin merkityksestä itselleen ja leiriläisille

Haastateltujen isosten vastausten mukaan suurimmaksi yhteiseksi teemaksi Bittileirin merkitykselle nousi kaverisuhteet, mitkä syntyvät leirillä. Näiden kaverisuhteiden muodostumista auttoi samanhenkisyys mitä Bittileirillä koettiin. Tämä samanhenkisyys syntyy yhteisestä harrastuksesta ja mielenkiinnonkohteista, joita ovat Bittileirillä tietokoneet ja pelit. Toisin sanoen pelikulttuurista. Lisäksi Bittileiri on nuorisoleirin ja lanien yhdistelmä, mikä vaikuttaa ryhädynamiikan muodostumiseen. Ryhmäytyminen leireillä on nopeampaa, kun nuoret ovat 24 tuntia vuorokaudessa samoissa tiloissa. Leirien toinen etu on siinä, että nuoret pääsevät irtautumaan arkielämästään ja keskittymään leirin teemaan. Nämä asiat ovat vaikuttavia tekijöitä siihen, miksi Bittileirillä on helppoa luoda kaverisuhteita.

Tietokonepelit ja pelaaminen ovat Bittileirin teema ja suurin syy miksi Bittileirille tullaan alunpein. Bittileiri on sosiaalinen tapahtuma missä harrastetaan tietokonepelejä. Pelaaminen miellettiin pitkään epäsosiaaliseksi harrastukseksi ja osa vanhemmista sukupolvista ajattelee edelleen sillä tavoin. Nykyteknologian avulla pelaaminen on kuitenkin sosiaalisempaa kuin koskaan ennen. Tämän päivän suosituimpia pelejä ovat moninpelit ja voip ohjelmien avulla pelaat ovat puheyhteydessä toisiinsa koko ajan. Teknologia on tehnyt sosiaalisen pelaamisen todella helpoksi. Verkon välityksellä tapahtuvassa kommunikaatiossa on kuitenkin rajoituksia. Henkilön pitää olla tietokoneen ääressä ja pelaajat eivät ole fyysisesti läsnä. Et siis voi nähdä toisen kasvoniilmeitä tai elekieltä. Videopuhelu tekniikkaa on, mutta pelaamisen yhteydessä sitä ei käytä juuri kukaan. Pääasiassa siksi, että pitää keskittyä peliin eikä toisen kasvoihin. Bittileiri on sosiaalinen tapahtuma missä nuoret kokoontuvat samaan tilaan harrastamaan pelaamista.

Miksi nuoret sitten lähtevät Bittileirille, kun kerran kotona voi harrastaa sosiaalista pelaamista? Haastattelujen vastauksissa vain yksi vastaaja korostaa lani-toiminnan merkitystä Bittileirillä, mutta rivien välistä luettuna myös muut vastaajat

sisällyttävät lani-teeman vastauksiinsa. Lanit ovat pelaajalle elämys. Laneissa useampi henkilö kokoontuu omien laitteidensa kanssa pelaamaan tietokonepelejä yhdessä. Laneja voi järjestää itse omalle kaveriporukalle tai osallistua kolmannen osapuolen järjestämiin laneihin. Tällaiset lanit ovat yleensä maksullisia samalla tavalla kuin Bittileiri. Omien lanien pitäminen ei ole vaikeaa, mutta vaatii kuitenkin työtä, panostusta, laitteita ja tilat. Toisin sanoen nuorelle lanien järjestäminen voi olla hankalaa. Järjestettyihin laneihin on helppo osallistua. Ei tarvitse kuin maksaa lippu tapahtumaan ja viedä laitteet lani-paikalle. Kaupalliset lanit ovat isoja tapahtumia mihin osallistuu yleensä useita satoja tai jopa tuhansia ihmisiä. Assemblyt ovat Suomen suurimpia lani tapahtumia ja niihin osallistuu ylle 5000 ihmistä ja 300 tietokonetta. Lanit yleensä järjestetään urheiluhalleihin tai vastaaviin tiloihin. Nuorelle pelaajalla on iso elämys osallistua tämänkaltaiseen tapahtumaan. Kaupalliset lanitapahtumat eivät kuitenkaan ole täydellisiä, sillä ne eivät tarjoa ruokaa ja nukkumatilat ovat yleensä lattialla. Lisäksi kaupallisten lanien ikähaarukka on noin 10–40 ja siksi nuorimpien voi olla vaikeaa löytää ikäistään seuraa. Bittileiri tarjoaa lani-kokemuksen, joka on helpompi ja turvallisempi kuin muut kaupalliset lanit. Bittileirillä nuori saa ruokaa, hyvät nukkumatilat, ikäistään seuraa ja järjestettyä toimintaa pelaamisen ohella. Monet vanhemmat kokevat Bittileirin turvallisemmaksi vaihtoehdoksi. Lisäksi Bittileirin hinta on samaa tasoa kuin muut kaupalliset lanit.

Haastateltavat puhuivat paljon Bittileiri-yhteisöstä. Tämä yhteisö muodostuu edellä mainittujen asioiden summana. Pelikulttuuri ja leiri auttavat ryhmäytymisessä ja kaverisuhteiden luomisessa, minkä kautta Bittileiri-yhteisö muodostuu. Monet vastaajista kiteyttävät Bittileirin merkityksen sen yhteisöön ja yhteisön vaikutuksiin. Bittileiri kokemus voidaan tiivistää yhteisöön ja kokemuksiin. Vastaajat olivat yksimielisiä siitä, että Bittileirin merkitys nykyisille leiriläisille on sama kuin heille. Bittileirejä on pidetty yli 24 vuotta, kolme kertaa vuodessa. Se tekee noin 70 leiriä Bittileirin historian aikana. Bittileirin teema on pysynyt samana, mutta teknologia on kehittynyt huomasti sen aikana. Pelit ja pelaaminen ovat erilaisia kuin ennen, mutta silti Bittileirin merkitys koetaan ja arvioidaan samaksi tänä päivänä. Bittileirissä on siis jotain ajatonta, joka toimii ja on vetänyt nuoria puoleensa jo 24 vuoden ajan.

## 7.2 Pohdinta

Tutkimusta toteuttaessa suurimpia pelkoja oli, että kerätty aineisto olisi liian suppea. Riskinä oli, että haastateltavat vastaisivat liian lyhyesti ja suppeasti. Pelko ei kuitenkaan käynyt toteen. Osa haastateltavien vastauksista olivat hieman lyhyitä, mutta ne vastasivat kysymykseen ytimekkäästi. Jokainen haastateltava pysyi kysymyksen aiheessa ja minun ei tarvinnut ohjata haastatteluja. Aineisto saatiin kerättyä ja uskon, että valitsemani aineistonkeruu menetelmä oli hyvä valinta, sillä kerätty aineisto vastasi odotuksiani.

Haastattelujen vastaukset olivat yksilöllisiä johtuen jokaisen haastateltavan puhetyylistä. Onneksi aihepiiri on minulle tuttu, sillä muuten vastausten teemoittelu aineiston analyysissä olisi ollut paljon hankalampaa. Aineiston analyysi sujui hyvin ja koen onnistuneeni vastausten teemoittelussa.

Haasteita opinnäytetyössä loi se, että sen aihe on minulle erittäin tuttu. Olen itse toiminut Bittileirin isosena yli 10 vuotta ja olen harrastanut tietokonepelejä lapsesta asti. Siksi minun oli välillä hankalaa tuoda tarvittavaa tai olennaista tietoa esiin, jos ajattelin sen olevan itsestäänselvyys. Toisin sanoen minun oli vaikea tuottaa tekstiä lukijalle, joka ei tunne opinnäytetyön aihepiiriä, eli pelikulttuuria ja seurakunnan nuorisotyötä.

## 7.3 Ammatillinen kasvu

Sosionomin osaamisvaatimukseen kuuluu kyky ammatilliseen kriittiseen reflektioon. Opinnäytetyöprosessin aikana pohdin paljon omaa osaamistani kirkon nuorisotyössä. Opinnäytetyötä tehdessäni olen päässyt tutustumaan kirkon nuorisotyöhön tarkasti. Se on auttanut minua näkemään kirkon nuorisotyönohjaajan työn realiteetteja, hyötyjä ja haasteita.

Nuorisotyönohjaajan hengellisen työn osaamiseen ja arvo-osaamiseen kuuluu kristillisen uskon tunteminen ja kirkon missio sekä eettinen ja arvo-osaaminen. Olen tutustunut kirkon nuorisotyön kristillisiin ja eettisiin arvopohjiin opintojen ja opinnäytetyöprosessin aikana. Olen peilannut niitä arvoja omaan arvomaailmaani ja pohtinut niiden eroja.

Sosionomi, kirkon nuorisotyön pedagogisiin kompetensseihin kuuluu kasvun tukeminen. Opintojeni aikana opittu pedagoginen teoria ja nuorisotyön harjoituksissa opitut asiat ovat luoneet pohjaa nuorten kohtaamisessa ja kasvun tukemisessä. Opinnäytetyön aihepiiri on laajentanut näkökulmiani liittyen nuoren kasvun tukemiseen ja menetelmiin.

## LÄHTEET

ASSEMBLY Organizing. Ensikertalaisen opas. Viitattu 29.3.2019. <https://www.assembly.org/summer19/suomeksi>

Jyväskylän yliopisto. Koppa-info. Teemoittelu. Viitattu 2.5.2019 <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineiston-analyysimenetelmat/teemoittelu>

Kasvi, Jyrki 2010. Miljoona avataria ei voi olla väärässä. Teoksessa *Mediametkaa! Osa 4 – Kaikki peliin* (s. 16-19). Mediakasvatuskeskus Metka ry, Helsinki.

Kirkkolaki 1993/1054. 26.11.1193. Viitattu 1.3.2019 <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1993/19931054>

Koivula S. (2013). *Nuorten aikuisten leiritoiminnan kehittäminen Mäntsälän seurakunnassa* (Opinnäytetyö, Diakonia-ammattikorkeakoulu, sosiaalialan koulutusohjelma). Saatavilla <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2013112117662>

Mäyrä, F., Karvinen, J. & Ermi, L. 2016. *Pelaajabarometri 2015*. Tampereen yliopisto. Saatavilla <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/99003/978-952-03-0153-8.pdf?sequence=1>

Nuoret seurakuntalaisina kehittämisasiakirja 2012. Evankelis-luterilaisen kirkon julkaisuja 2012:6. Helsinki. Pekan Offset

Näkökulmia nuorten pelaamiseen. Pelituki-hankkeen tiedontuotannon raportti. 2014. Viitattu 20.3.2019. [http://www.pelituki.fi/File/Tiedontuotannon\\_raportti.pdf?rnd=1392191501](http://www.pelituki.fi/File/Tiedontuotannon_raportti.pdf?rnd=1392191501)

PEGI 2017. Viitattu 28.3.2019 <https://pegi.info/fi>

Pentikäinen, Antti 2010. Nuorten pelikulttuurit. Teoksessa *Mediametkaa! Osa 4 – Kaikki peliin* (s. 9-12). Mediakasvatuskeskus Metka ry, Helsinki

Ruddock, E. & Ruhala, A. Tyyppien maailma, pelit ja pelaajat. Teoksessa *Mediametkaa! Osa 4 – Kaikki peliin* (s. 36-47). Mediakasvatuskeskus Metka ry, Helsinki.

Räsänen, Antti (2008). Kristillinen kasvatus teoriassa ja käytännössä. *Johdatus kristilliseen kasvatukseen* (s. 287-304). Helsinki, Lasten Keskus.

Soininen, M. & Merisuo-Storm, T. 2009. *Kasvatustieteellisen tutkimuksen perusteet*. Turun yliopisto: Rauman opettajankoulutuslaitos.

Suomen ev.lut. kirkko. Leiri- ja retkitoiminta. Viitattu 2.1.2019

<http://sakasti.evl.fi/sakasti.nsf/sp3?Open&cid=Content2AC982>

Suomen ev.lut. kirkko. Mitä kasvatus on. Viitattu 2.1.2019

<http://sakasti.evl.fi/mitakasvatuson>

Tampereen ev.lut. seurakunnat. Bittileiri. Tietoa leiristä. Leirin pelien ikäraajat. Viitattu 29.3.2019 [https://tampereenseurakunnat.fi/sivustot/bittileiri/tietoa\\_leirista/pelien\\_ikarajat](https://tampereenseurakunnat.fi/sivustot/bittileiri/tietoa_leirista/pelien_ikarajat)

Tampereen ev.lut. seurakunnat. Seurakunnat. Eteläinen seurakunta. Viitattu 29.3.2019 [https://tampereenseurakunnat.fi/seurakunnat/etelainen\\_seurakunta](https://tampereenseurakunnat.fi/seurakunnat/etelainen_seurakunta)

Veijalainen K. (2016). *Digitaalisen pelaamisen merkitys 12-18-vuotiaille nuorille* (Opinnäytetyö, Laurea-ammattikorkeakoulu, sosiaalialan koulutusohjelma). Saatavilla <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2016112517545>

Verke, 2016.

*Nuorisotyö lanittaa*. Helsinki: Verke

## LIITE 1. Nuorisotyönohjaajan haastattelu

Mistä kaikki (Bittileiri) sai alkunsa?

Miksi yhdistettiin lanittaminen, seurakunta ja leirityö?

Millaisia tavoitteita leirille on asetettu?

(ns. viralliset tavoitteet ja Kaapon asettamat tavoitteet)

(pelikasvatus?)

Millaisena näet Bittileirin merkityksen olleen osallistujille?

Millaisena näet Bittileirin merkityksen olleen seurakunnalle?

## LIITE 2. Isosten haastattelu

Miksi lähdit Bittileirille leiriläiseksi ja minkä ikäinen olit?

Jos olet osallistunut useamman kerran, niin mikä on saanut sinut osallistumaan?

Millaisena arvioit näiden leirien ja niihin osallistumisen merkityksen itsellesi aiemmin leiriläisenä ollessasi?

Entä nyt isosena toimiessasi?

(Miksi hakeuduit isoseksi?)

Nyt isosena toimiessasi, millaisena arvioit nykyisten Bittileirien merkityksen tämän päivän leiriläisille?