



Paul Pösö, Juho Ruotsalainen, Johannes Volmanen

Verkkokerho

Etäyhteisöllisyyttä arkeen

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Sosionomi AMK

Sosiaalialan Tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

3.10.2022

Tekijät	Paul Pösö, Juho Ruotsalainen, Johannes Volmanen
Otsikko	Verkkokerho - Etäyhteisöllisyyttä arkeen
Sivumäärä	28 sivua + 1 liite
Aika	3.10.2022
Tutkinto	Sosionomi AMK
Tutkinto-ohjelma	Sosiaalialan tutkinto-ohjelma
Ohjaajat	Lehtori Miia Ojanen Lehtori Heli Määttänen

Digitaalisen viihdepelaamisen ympäristössä liikkuu suuri määrä ihmisiä, ja täten myös kohderyhmää erilaisille sosiaalityön toiminnoille. Sosiaalityö onkin saanut jalakaansa oven väliin digitaalisten viihdepelien alustalla jo jonkin verran, mutta useimmat toimet ovat erityisesti nuorisolle tarkoitettuja. Tämän opinnäytetyön tavoitteena on laajentaa peliympäristöä aikuissosiaalityön saralla, kehittämällä ja testaamalla verkossa toimivaa toimintamallia, joka yhdistää yhteisöllistä pelitoimintaa ja muuta verkossa tapahtuvaa toimintaa, ja vertaistukea. Tähän tavoitteeseen vastaamaan perustettiin verkkopohjaisessa sovelluksessa, Discordissa toimiva yhteisö, Verkkokerhon. Toimintamallissa hyödynnetään Discord-alustaa ja yhteistä harrastusta, videopelaamista, yhteisön muodostamiseksi ja ylläpitämiseksi. Tavoitteena oli myös luoda turvallinen ympäristö, jossa osallistujat voivat puhua vaikeistakin asioista ja antaa vertaistukea toisilleen. Opinnäytetyö on toteutettu yhteistyössä Miessakit ry:n kanssa.

Videopelillä ja niihin liittyvillä muilla ilmiöillä voi olla ihmisen elämässä suuria vaikutuksia. Opinnäytetyön kannalta olennaisimpia sosiaalipedagogisia ilmiöitä ovat voimaantuminen ja yhteisöllisyys. Monien tutkimusten mukaan nämä ilmiöt voivat toteutua voimakkaina juuri yhdessä pelatessa. Myös itsemääräämisteoria liittyy olennaisesti opinnäytetyöhön. Itsemääräämisteoriassa pelaamisen voi nähdä olevan pelaajan tarpeita tyydyttävää ja ohjaamaa toimintaa, sen sijaan, että ajatellaan sen olevan vain nautinnon tavoittelua itse nautinnon vuoksi. Verkkokerhon toimintamallissa tärkeänä osana on myös vertaisuus.

Opinnäytetyö havainnollisti varsin selkeästi, että Verkkokerhon kaltaiselle toiminnalle on tarvetta. Työryhmän havaintojen, ja arviointilomakkeen perusteella toimintaan osallistuneet myös nauttivat Verkkokerhon toiminnasta, sitoutuivat toimintaan hyvin, ja kokivat toiminnan auttaneen heitä. Verkkokerhon toimintamallilla on potentiaalia kerätä paljon osallistujia ja toimintaa verkkokerhon sisällä voidaan räätälöidä moneen tarpeeseen, oli kyse sitten peleistä, keskusteluilloista, tai muunlaisista verkossa yhdessä tehtävistä aktiviteeteista. Tutkittua tietoa opinnäytetyön aiheesta on vielä rajallisesti saatavilla. Verkkokerhon toimintamallilla toimiva palvelu voisi tarpeeksi osallistujia kerättyään toimia alustana akateemiselle tutkimukselle. Verkkokerho pystyisi täten avaamaan uudenlaisen ympäristön pelillisyyden, mielenterveyden ja vertaistuen tutkimiselle.

Avainsanat	vertaistoiminta, etäryhmätoiminta, pelitoiminta, pelillisuus.
------------	---

Author	Paul Pösö, Juho Ruotsalainen, Johannes Volmanen
Title	Verkkokerho – An everyday long-distance community
Number of Pages	28 pages + 1 appendix
Date	03.10.2022
Degree	Bachelor of Social Services
Degree Programme	Social Services
Instructors	Lecturer Miia Ojanen Lecturer Heli Määttänen
<p>A large number of people reside in the environment of digital entertainment gaming, and thus there also exists a target group for social work activities. Social work has already gotten its foot in the door on the platform of digital entertainment games to some extent, but often the activities are especially intended for young people. The goal of our thesis is to expand the role of gaming and gamification in the field of adult social work by developing and testing an online operating model, that combines communal gaming and other online activities with peer support. To meet this goal, we founded a community in Discord: Verkkokerho. The operating model utilizes the Discord platform and a shared hobby, video gaming, for the purposes of forming and maintaining a community. Our goal was also to create a safe environment where the participants can talk about difficult issues and give peer support to each other. The thesis has been done in collaboration with Miessakit Association, an expert organization to support the mental, psychological and social growth of men.</p> <p>Video games and the related phenomena can have great effects on the life of an individual. For this thesis, the most essential phenomena are empowerment and communality. According to multiple studies, these phenomena can be realized especially well when playing together. Self-determination theory is another crucial part of the thesis. In self-determination theory, playing games can be seen as an activity that fulfills –and is directed by the needs of an individual instead of the goal being to achieve pleasure just for pleasure's sake. Peer support is also an important part of Verkkokerho's operating model.</p> <p>Our thesis illustrated quite clearly that there is a need for an activity like Verkkokerho. Based on our observations and the feedback form we sent out, those who participated in Verkkokerho enjoyed the activities, committed to them, and felt that Verkkokerho provided them with some kind of help. The operating model of Verkkokerho has the potential to gather a lot of participants and tailor the activities within Verkkokerho to many needs, whether it's gaming, discussion evenings, or doing other activities together online. The subject of our thesis is still relatively new in social sciences, and thus researched information on the subject is still very limited. A service based on the operating model of Verkkokerho could, after gathering participants, act as a platform for academic research. Verkkokerho would thus be able to open up a new kind of environment for the study of gamification, mental health and peer support.</p>	
Keywords	peer activities, remote group activities, game activities, gamification.

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Teoriatausta ja sosiaalipedagogiset lähtökohdat	2
2.1	Voimaantuminen, yhteisöllisyys ja itsemääräämisteoria	2
2.2	Kohderyhmä	6
3	Toteutuksen tavoitteet	8
4	Opinnäytetyön toteutus	9
4.1	Discord ja Verkkokerho konkreettisesti	9
4.2	Toiminnankuvaus	13
4.2.1	Toiminnan suunnittelu	13
4.2.2	Eettisyys ja tietoturva	14
4.2.3	Yhteiset pelikerrat	15
4.2.4	Muu toiminta	16
4.3	Pelivalinnat	16
5	Toteutuksen haasteet	20
6	Arviointi	22
6.1	Arviointilomake	22
6.2	Havainnot	23
7	Pohdinta	25
	Lähteet	29

Liitteet

Liite 1: Verkkokerhon arviointilomake

1 Johdanto

Digitaalisen viihdepelaamisen ympäristössä liikkuu suuri määrä ihmisiä, ja täten myös kohderyhmää erilaisille sosiaalityön toiminnoille; vuoden 2020 pelaajabarometrin vastaajista 78.7% kertoi pelaavansa digitaalisia pelejä edes joskus (Kinnunen & Mäyrä & Taskinen 2020). Sosiaalityö onkin saanut jalkaansa oven väliin digitaalisten viihdepeleiden alustalla jo jonkin verran, mutta useimmat toimet ovat erityisesti nuorisolle tarkoitettuja (esim. Nuorisotalojen pelitoiminta, Netari, Verke). Toki Pelaajabarometrin mukaan useampi alle 20-vuotias, kuin yli 20-vuotias pelaa päivittäin, tai vähintään kerran viikossa (Kinnunen ym. 2020), mutta opinnäytetyössä keskitytään erityisesti aikuisille ja nuorille aikuisille suunnattuun pelitoimintaan, sekä sosiaalityön yhdistämiseen siihen vertaistuen kautta. Opinnäytetyön tavoitteena on laajentaa peliympäristöä aikuissosiaalityön saralla kehittämällä ja testaamalla verkossa toimivaa toimintamallia, joka yhdistää yhteisöllistä pelitoimintaa ja muuta verkossa tapahtuvaa toimintaa, sekä vertaistyötä. Uskomme, että verkossa sosiaalisen median ja pelien ympärille muodostuneita toimintoja ja ympäristöjä, jotka monelle ovat luontaisia paikkoja viettää vapaa-aikaa voidaan hyödyntää yhä laajemmin sosiaalityön kenttänä, ja ne voidaan myös nähdä mahdollisina paikkoina madaltaa sosiaalityön piiriin saapumisen kynnystä jalkautuvan sosiaalityön tavoin.

Digitaalinen viihdepelaaminen ja videopelit ovat muuttuneet huomattavasti siitä, mitä ne olivat esimerkiksi 20 vuotta sitten. Pelit ja pelaaminen ovat ennen olleet lähinnä toiminnallisia pelejä, joissa joko voitetaan tai hävitään. Nykyään videopelit voivat olla myös interaktiivisia tarinankerronnan muotoja, joiden parissa työskentelee perinteisten ohjelmoijien ja kehittäjien lisäksi valtava joukko erilaisia taiteilijoita ja näyttelijöitä. Videopelit ovatkin nykyään jo suurempi bisnes kuin Hollywoodin elokuvatuotanto (Witkowski 2020). Perinteisen kilpailullisen pelaamisen lisäksi tilaa löytyy myös monien eri aiheiden käsittelylle. Esille pääsevät humoristiset ja hauskat teemat: Goat Simulator esittelee absurdilla ja hausalla tavalla keskivertovuohen elämää. Toisessa ääripäässä taas Skandinaavisesta mytologiasta ammentava Hellblade: Senua's Sacrifice käsittelee mielenterveyttä ja psykoosia psykologisen kauhu-/toimintapelin kautta. Videopeleistä löytyy lukemattomien teemojen ja genrejen joukosta jokaiselle jotain. Kaikkia videopelejä ei tarvitse pelata yksin. Valtavassa suosiossa ovat myös moninpelit, joita pelataan samaan aikaan muiden pelaajien kanssa, ja jotka ovat suuria alustoja kaikenlaiselle kanssakäymiselle.

Opinnäytetyö on toteutettu yhteistyössä Miessakit ry:n kanssa. Miessakit ry on kolmannella sektorilla toimiva, vuonna 1995 perustettu aikuisille miehille suunnattu järjestö, jonka tavoitteena on lisätä miesten kokonaisvaltaista hyvinvointia, ja tukea keskinäisen auttamisen rakenteita. Käytännössä tätä toteutetaan erinäisillä matalan kynnyksen vertaistoiminnoilla, tuki- ja kriisipalveluilla ja osallistumalla eri organisaatioiden miestyön kehittämiseen (Miessakit ry).

Otimme yhteyttä Miessakit ry:hyn, koska koimme järjestön aikuisväestöstä koostuvan kohdeyleisön ja vertaistoiminnan näkökulman sopivan hyvin yhteen opinnäytetyön puitteisiin. Järjestön kautta toimintaamme liittyneillä miehillä oli myös luontaisesti ennakkoluuloton asenne vertaistoimintaan liittyen. Järjestön miesnäkökulmasta riippumatta opinnäytetyön tavoitteena on luoda työkaluja, jotka sopivat eri ryhmille sukupuolesta riippumatta.

2 Teoriatausta ja sosiaalipedagogiset lähtökohdat

Opinnäytetyömme teoriatausta pohjautuu suurelta osin erilaisiin pelaamiseen liittyviin ilmiöihin. Verkkokerhon kontekstissa keskeisimmiksi ilmiöiksi valitsimme vertaisuuden, voimaantumisen ja yhteisöllisyyden. Näiden ilmiöiden lisäksi opinnäytetyömme kannalta myös itsemääräämisteoria on keskeinen (Deci & Ryan 2000).

2.1 Voimaantuminen, yhteisöllisyys ja itsemääräämisteoria

Opinnäytetyömme kannalta olennaisia pelaamisen ilmiöitä ovat voimaantuminen ja yhteisöllisyys. Voimaantuminen tulee englannin kielen sanasta empowerment, ja monissa sosiaalialan teksteissä se on käännetty eri muotoihin, kuten valtaistuminen, voimavarautuminen ja voimaantuminen. Opinnäytetyömme kontekstin kannalta osuvin määritelmistä on voimaantuminen, jolla tarkoitetaan prosessia, jossa yksittäinen henkilö saa voimaa ottaa itseään koskevia asioita omaan hallintaan mm. tekemisen ja kokemusten kautta (Cavén & Ellonen & Heikkinen & Kosonen 2003). Verkkokerhossa yhteinen tekeminen ja kokemukset ovat yhdessä pelaamista, keskustelua sekä vertaistuki. Yhteisöllisyydellä tarkoitetaan yhteisön tai ryhmän yhteisen tekemisen ja vuorovaikutuksen kautta syntyvää yhteenkuuluvuuden tunnetta (Vauhkonen 2019). Myös itsemääräämisteoria, joka tarkastelee ihmisen psykologisia tarpeita, jotka ohjaavat ja synnyttävät motivaatiota (Deci & Ryan 2000: 26), liittyy olennaisesti opinnäytetyöhömmme. Itsemääräämisteoria tarkastelee ihmisen psykologisia tarpeita, jotka ohjaavat ja synnyttävät moti-

vaatiota. Itsemääräämisteorian mukaan ihminen on aktiivinen toimija, joka pyrkii tyydyttämään tarpeensa. Näin ollen pelaamisen voi nähdä olevan pelaajan tarpeita tyydyttävää ja ohjaamaa toimintaa, sen sijaan, että ajatellaan sen olevan vain nautinnon tavoittelua, nautinnon vuoksi. Itsemääräämisteoria tunnustaa kolme perustarvetta: omaehtoisuus, osaaminen ja yhteenkuuluvuus (Deci & Ryan 2000: 26). Verkkokerho pyrkii täyttämään toimintansa kautta näitä kolmea tarvetta.

Pelaaminen ja peliyhteisössä toimiminen vastaa omaehtoisuuden tarpeeseen. Pelaaminen on omasta tahdosta kumpuavaa, viihteellistä toimintaa, jossa pelaajalla on valinnanvapaus sen suhteen, mitä peliä pelaa, milloin ja kenen kanssa (Meriläinen 2020: 28.) Verkkokerhossa omaehtoisuus näkyy myös toiminnan vapaaehtoisuutena. Toiminta on suunniteltu siten, että Verkkokerhon osallistujia ei pakoteta tai painosteta osallistumaan mihinkään toimintaan, vaan heillä on vapaus valita osallistuvatko he, ja minkälaisella panoksella he osallistuvat esimerkiksi yhteisiin pelikertoihin tai Discord-kanavilla käytäviin keskusteluihin.

Voimaantumista ja yhteisöllisyyttä on tutkittu ja tarkasteltu mm. roolipeli World of Warcraftin kautta. World of Warcraft, tai WoW on massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli, eli MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-playing Game). MMORPG-peleille kuten World of Warcraftille tyypillisiä piirteitä ovat suuret maailmat, joihin pelit sijoittuvat. Pelimaailmassa voi kerrallaan olla pelistä riippuen satoja tai useita tuhansia pelaajia, jotka ovat lähes poikkeuksetta vuorovaikutuksessa toisiinsa erinäisillä tavoilla. Varsin yleinen piirre MMORPG-peleille on myös "hiekkalaatikkomaisuus" (sandbox), jolla tarkoitetaan pelaajan vapautta tehdä pelimaailmassa suhteellisen vapaasti haluamia asioita, toisin kuin esimerkiksi useissa tarinavetoisissa yksinpeleissä, joissa on valmis narratiivi ja tavoitteet. Lähes kaikissa MMORPG-peleissä pelaaja voi luoda itselleen pelattavan hahmonsä. Pelistä riippuen hahmot ovat yleensä laajasti muokattavissa pelaajan haluamaksi.

MMORPG-pelit ja muut roolipelit voivatkin tarjota voimaantumisen kokemuksia pelaajilleen, sillä pelimaailmassa voi esimerkiksi edustaa itseään lähes millaisena tahansa riippumatta siitä, millainen pelaaja oikeasti on. Myös omien pelinsisäisten tavoitteiden asettaminen ja niihin pääseminen voi synnyttää kokemuksia voimaantumisesta. Videopelien voimauttavaa vaikutusta tukee mm. roolipelien yhteisöllisyyttä tutkinut Mari Vauhkonen. Vauhkonen toteaa tutkielmassaan (Vauhkonen 2019), miten heittäytyminen, omalta mukavuusalueelta poistuminen ja muiden pelaajien tuki luovat kokemuksia voimaantumisesta.

Koemme voimaantumisen kiinnittyvän itsemääräämisteorian osaamisen tarpeeseen. Osaamisen tarve on itselleen sopivien haasteiden etsimistä, sekä itsevarmuuden ja kykeneväisyyden tunnetta (Meriläinen 2020: 27). Tämän voi tulkita niin, että pelaaja haluaa kokea onnistuvansa pelien tarjoamissa haasteissa ja sitä kautta kokee osaamista. Verkkokerhossa yhdessä pelattavat pelit on valikoitu siten, että niissä esiintyvien haasteiden kautta on onnistumisen tunteita mahdollista kokea pelien parissa niin yksilö- kuin yhteisötasolla. Uusien haasteiden löytäminen, ja niiden voittaminen näkyy toiminnassamme myös esimerkiksi Discordissa käytyjen keskustelujen kohdalla. Verkkokerhon ollessa nykyisessä muodossaan miehille kohdistettua toimintaa, voi osallistujillemme olla täysin uusi kokemus ja erityisesti uusi haaste puhua omista ongelmistaan ja pyytää niihin apua. Suomen Mielenterveys ry:n tuottaman kyselyn mukaan miehet hakevat huomattavasti vähemmän apua mielenterveysongelmiin kuin naiset, mutta samalla toivoisivat, että he voisivat hakea apua ja puhua mielenterveydestä matalammalla kynnyksellä (MIELI ry 2022). Verkkokerho pyrkii vertaistuen, rohkaisun ja kannustuksen kautta osallistujiaan puhumaan mahdollisista ongelmistaan, ja siten kokemaan voimaantumisen ja yhteisöllisyyden tunnetta.

Yhteisöllisyydellä on monia määritelmiä, jotka riippuvat näkökulmasta, mutta pääosin se koostuu yhteenkuuluvuudesta, luottamuksesta, ihmissuhteista, vuorovaikutuksesta sekä yhdessä tekemisestä ja olemisesta. (Paasivaara & Nikkilä 2010:10-11). Verkkokerhossa pyritään luomaan ympäristö, jossa näitä piirteitä tuodaan esiin ja tuetaan. Vertaisyhteisön muodostuminen Verkkokerhossa mahdollistaa sen, että kävijät kokevat porukan ”omakseen”, ja se madaltaa kynnystä jakaa yhteisön kanssa asioita, jotka voisivat olla liian henkilökohtaisia jaettavaksi muissa yhteisöissä. Toki verkkokerho on lähikohtaisesti anonyymi, joten muut kävijät jäävät jollain tasolla tuntemattomiksi, mutta se ei estä luottamuksen syntymistä, ja voi jopa madaltaa kynnystä jakaa asioita. Luottamuksen syntymisessä tärkeää on Verkkokerhon vetäjien toimesta tarkka tiedotus kerhon arvoista ja päätarkoituksesta (vertaistuellinen peliyhteisö), ja moderoinnin keinoin varmistus siitä, että niistä pidetään kiinni. On tärkeää viestiä, että verkkokerho on turvallinen tila.

Yhdessä pelaaminen on jo itsessään elämyksiä ja kokemuksia tuova tapa viettää aikaa yhdessä, mutta se antaa myös tilaa ja aikaa, jossa mahdollisesti mielen päällä olevat aiheet voivat nousta luontaisesti pinnalle. Yhteinen toiminta ja hauskanpito mahdollistavat luottamuksen syntymistä osallistujien välille ja myös ohjaajia kohtaan. Keskeistä on, että yhteisössä tulee hyväksytyksi omana itsenään, pystyy kantamaan vastuuta itseltään ja ottamaan muut huomioon keskustelussa ja toiminnassa pelien aikana. Verkkokerho

kerhon sääntöjen puitteissa toimiminen antaa tilaa erilaisille persoonille, mutta luo samalla turvaa ikäviltä vuorovaikutustilanteilta, edistäen yhteisöllisyyden toteutumista. Myös luovan itsetoteutuksen mahdollisuus korostuu digitaalisen pelikulttuurin parissa, jossa jokainen osallistuja saa mahdollisuuden ilmentää itseään erilaisten pelien välityksellä tasavertaisesti muiden toimijoiden kanssa.

Videopeleissä, ja erityisesti MMORPG-peleissä syntyvät yhteisöt ja ystävyysuhteet voivat olla yhtä merkityksellisiä kuin reaalielämässä muodostuvat ihmissuhteet. Videopelit tarjoavat monille keinon tutustua erilaisiin ihmisiin vapaammin, kuin reaalielämässä. World of Warcraftissa pelin sisäiset yhteisöt muiden pelaajien kanssa, (Wow:in tapauksessa killat tai klaanit) ovat suuressa osassa pelikokemusta. World of Warcraftia ja sen kiltoja käsittelevä tutkimus kertookin, että suuri osa pelaajista kykeni pelin parissa vahvistamaan jo olemassa olevia ihmissuhteita. Myös pelaajat, joilla tällaisia ihmissuhteita ei vielä ollut, saivat muodostettua merkityksellisiä ystävyksiä ja sosiaalisia suhteita pelin kautta (Ducheneaut ym. 2006). Pelaajien yhteisöllisyyttä tutkinut Mari Vauhkonen toteaa tutkielmassaan videopeliyhteisöjen olevan merkittäviä vuorovaikutuksen alustoja, jotka perustuvat yhteiseen luottamukseen, läsnäoloon ja heittäytymiseen (Vauhkonen 2019).

Videopelien yhteisöllisyyden voi liittää itsemääräämisteorian yhteenkuuluvuuden tarpeeseen. Yhteenkuuluvuus on ihmisen positiivinen tunne siitä, että kuuluu johonkin itseään laajempaan joukkoon. Nykyaikana verkkoyhteisöt mahdollistavat kokemuksia ryhmään kuulumisesta ja läheisyydestä, vaikka ei koskaan nähtäisi kasvokkain. Meriläinen tarkastelee yhteenkuuluvuuden merkitystä pelaamisessa nuorten näkökulmasta, mutta opinnäytetyössä näkökulmaa sovellettiin myös aikuisiin.

Yhteenkuuluvuus on tärkeä osa nuorten pelaamisen tarkastelua, sillä se auttaa sijoittamaan nuoren pelaamisen osaksi laajempaa sosiaalista kokonaisuutta: pelaamisessa ei ole kyse ainoastaan pelaajan ja pelilaitteen vuorovaikutuksesta, vaan sosiaalisesta elämästä ja siihen liittyvästä henkisestä hyvinvoinnista sekä nuoren sosiaalisesta identiteetistä (Meriläinen 2020: 29.)

Verkkokerhossa mahdollistamme ja tuemme yhteenkuuluvuuden tunteen syntyä ylläpitämällä turvallista yhteisöä, jossa osallistujat voivat löytää samanhenkistä seuraa. Verkkokerhon toiminnan kulmakivi, yhdessä pelaaminen tarjoaa matalan kynnyksen alustan etänä tapahtuvalle sosiaaliselle vuorovaikutukselle, sekä mahdollisesti merkittävien sosiaalisten suhteiden luomiselle. Myös Verkkokerhon Discord-palvelimella käydyt keskustelut ovat oleellisena osana yhteenkuuluvuuden tunteen, ja yhteisöllisyyden

muodostumista. Yhteenkuuluvuuden tunne ja yhteisöllisyys ovat lähtökohtina Verkkokerhon vertaistoiminnassa. Vertaistoiminta on jotain toimintaa, joka tapahtuu ryhmässä, jonka jäsenet jakavat saman kokemuspohjan (esimerkiksi AA-ryhmät, miestukiryhmät, mielenterveysongelmaisten tukiryhmät). Toiminta voi painottua esimerkiksi keskusteluihin tai yhteisiin harrastuksiin. Tärkeää on osallistujien kokemuksista kumpuava asiantuntijuus ja jaetusta taustasta syntyvä tasa-arvoisuus ja keskinäinen kunnioitus (Laimio & Karnell 2010:12-15.) Keskeistä on myös kokemus siitä, että ei ole yksin ongelmiensa ja elämäntilanteensa kanssa ja että vertaisryhmä on paikka, jossa tulee kuulluksi ja hyväksytyksi. Vertaisryhmässä kokemustenvaihto on vastavuoroista, tukea sekä annetaan, että vastaanotetaan ja turvallisessa ryhmässä haastavien aiheiden käsittely voi lievittää aiheisiin liittyvää ahdistusta ja pelkoa (THL 2022.) Verkkokerhossa vertaistoiminnan viitekehyksenä toimivat yhdessä tapahtuva pelaaminen, ja puhe – sekä tekstikanavilla tapahtuvat keskustelut.

2.2 Kohderyhmä

Vuoden 2020 Pelaajabarometri osoittaa, että eniten digitaalisia viihdepelejä pelattiin nuorimmissa ikäryhmissä. Alle 20-vuotiaista vastaajista jotakin viihdepeliä ilmoitti pelaavansa päivittäin 44,8 % (vuonna 2018: 36,4 %) ja vähintään kerran viikossa 79 % (2018: 69,8 %). Osuudet ovat nousseet verrattuna vuoteen 2018, mutta erot eivät kuitenkaan ole tilastollisesti merkitseviä, eivätkä noususta huolimatta palaudu vuoden 2015 tasolle. Myös 20–29-vuotiaiden ikäryhmässä yli puolet vastaajista kertoi pelaavansa jotakin digitaalista viihdepeliä vähintään kerran viikossa (Taulukko 13), ja lähes 40 % tästä ikäryhmästä pelasi päivittäin. Kolmekymppisistäkin lähes puolet pelaa viikoittain ja viidennes päivittäin (Kinnunen & Taskinen & Mäyrä 2020: 48).

Näistä tuloksista voidaan nähdä, että niin nuorten kuin nuorten aikuisten ikäryhmissä on paljon digitaalista pelaamista harrastavia vastaajia. Opinnäytetyön painopisteen ollessa pelillisyyden soveltaminen aikuisten kanssa tehtävässä sosiaalityössä, on oleellista huomioida, että kohderyhmä on olemassa.

Mainitsemisen arvoista on myös kiinnostuksen kasvu digitaalista pelaamista ja pelikasvatusta kohtaan sosiaalialan koulutuksessa. Meriläinen mainitsee väitöskirjassaan (Meriläinen 2020: 50) lisääntyneen määrän em. aiheisiin kohdistuvissa ammatillisten oppilaitosten ja ammattikorkeakoulujen opinnäytetöissä

Aikuiset käsittävät kohderyhmänä kaikki yli 18-vuotiaat. Osallistujien ikähaarukka on suuri mikä mahdollistaa laajan kirjon eri lähtökohdista tulevaa keskustelua. Jopa ylisukupolvisia kohtaamisia. Suuri ikähaarukka on vastakohtana nuorisotyössä tyypillisesti pienemmälle ikähaarukalle, mikä irtaannuttaa Verkkokerhoa nuoristyön vastavista palveluista.

Opinnäytetyön yhteistyökumppaniksi valikoitui Miessakit ry:n, joten opinnäytetyön kohderyhmäksi rajattiin aikuiset miehet, jotta opinnäytetyö palvelisi yhteistyökumppania paremmin. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, etteikö opinnäytetyö sopisi toteutettavaksi myös sekaryhmille, tai muille kohderyhmille, kuin miehille. Pelaavien miesten osuus väestöstä on kuitenkin suurempi, kuin naisten (Kinnunen ym. 2020: 28) ja jos toiminnan rajoittaa sukupuolen mukaan, niin miesten kanssa voi olla helpompi saada enemmän ja/tai nopeammin osallistujia. Tietenkin toiminnan rajoittaminen mihinkään kohderyhmään, rajoittaa lähtökohtaisesti osallistujien määrää.

Miehet kohderyhmänä voi olla tarkoituksenmukaista. THL:n Jaana Suvisaari kirjoitti Po-tilaan Lääkärilehdessä:

“Miehillä on korkeampi kynnyks hakea apua mielenterveysongelmiin kuin naisilla. Yhtenä seurauksena on miesten huomattavasti suurempi itsemurhakuolleisuus. Miesten mielenterveysongelmien tunnistamiseen pitää kiinnittää hoitojärjestelmässä huomiota.” (Suvisaari 2013.)

Verkkokerhon toiminta on matalan kynnyksen toimintaa, joka käyttää pelaamista pedagogisena “common third”:nä. Common Thirdillä tarkoitetaan sosiaalipedagogisessa yhteydessä jotain aktiiviteettiä, joka mahdollistaa ja edistää työntekijän ja asiakkaan välisen luottamuksellisen pedagogisen suhteen rakentumista (Hadi & Johansen nd). Esimerkiksi mielenterveysongelmien kanssa kamppaileva voi saada turvallisen ympäristön puhua näistä asioista ja tämän seurauksena osallistuja voi kenties ohjaajan kannustamana hakeutua hoitoon.

Sosiaalipedagogisen työtteen keskiössä on syrjäytymisen riskien tunnistaminen –ja ehkäisy. Yksilön näkökulmasta sosiaalisilla suhteilla ja verkostoilla suuri merkitys syrjäytymisriskin ehkäisyssä. Niiden jäädessä suppeaksi myös yhteiskunnassa selviytymisen ja menestymisen kannalta välttämättömät sosiaaliset taidot jäävät vaille harjoitusta. (Väisänen 2007: 173.) Sosiaalisten suhteiden ja verkostojen luomisella ja ylläpitämisellä on siis tärkeä asema syrjäytymisen ehkäisemisessä. Syrjäytymisen vastakohtana voidaan pitää sosiaalisen osallisuuden käsitettä, joka pitää sisällään yhdenvertaisten oikeuksien, mahdollisuuksien ja yhteiskunnan toimintaan osallistumiseen tarvittavien

resurssien vaalimista ja ylläpitoa. Yksilötasolla osallisuuteen liittyvät vahvasti myös yksilön omat kokemukset ja tunteet osallisuudesta (Leemann & Kuusio & Hämäläinen 2015: 3-4.) Verkkokerhossa sosiaalisen osallisuuden tukeminen näyttäytyy palveluohjauksena, assosiativisten ja yhteisöllisten suhteiden mahdollistamisena (peliporukan/yhteisön muodostuessa, ja yhteisöllisyyden tunteen rakentuessa), sekä voimavaroja tukevana vertaistoimintana. Syrjäytymisen ehkäiseminen ei ole tämän opinnäytetyön fokuksessa, mutta syrjäytymisriskin alla olevat ovat mahdollinen osa Verkkokerhon kohderyhmää, ja syrjäytymisen ehkäiseminen esiintyy luonnollisesti osana Verkkokerhon toimintaa.

3 Toteutuksen tavoitteet

Opinnäytetyön tavoitteena on kehittää ja testata verkossa toimivaa yhteisöllistä ja vertaistuellista aikuissosiaalityön toimintamallia. Toimintamallin, Verkkokerhon pääideana on Discord-keskustelualustaa hyödyntäen luoda verkkoon alusta ja yhteisö, joka tarjoaisi jäsenilleen vapaa-ajan toimintaa videopelaamisen muodossa, mahdollisuuden puhua mielen päällä olevista asioista, sekä antaa ja vastaanottaa vertaistukea. Valitsimme tämän lähestymistavan osittain siksi, koska miehet hakevat huomattavasti vähemmän apua mielenterveysongelmiinsa kuin naiset, mutta toivoisivat että he voisivat hakea apua ja puhua mielenterveydestä matalammalla kynnyksellä (MIELI ry 2022). Vertaisuus ilmenee opinnäytetyön tavoitteissa pyrkimyksenä luoda otollinen ilmapiiri ja ympäristö, joka tukee ja kannustaa mahdollisimman hyvin osallistujien halukkuutta ja aktiivisuutta antaa ja vastaanottaa vertaistukea.

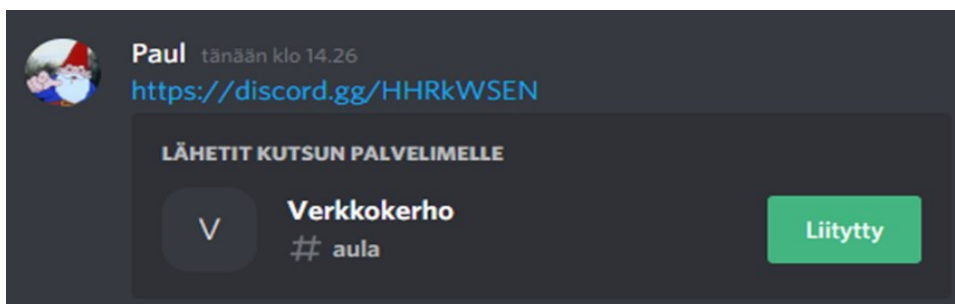
Itsemääräämisteorian kolme kulmakiveä (omaehtoisuus, osaaminen sekä yhteenkuuluvuus) näkyvät Verkkokerhon tavoitteissa seuraavasti: Verkkokerhon tavoitteena on toiminnan oma – ja vapaaehtoisuuden kautta tukea osallistujien autonomian kokemusta. Osaamisen tunnetta, samoin kuin voimaantumista, on tavoitteena vahvistaa sekä videopeleissä tapahtuvien onnistumisien ja positiivisten kokemusten kautta, että yhteisössä vertaistukea vastaanottaessa ja antaessa. Tavoitteena on myös antaa osallistujille tilaisuus kokea yhteenkuuluvuuden tunnetta yhteisön sekä vertaisuuden kautta. Yhteenkuuluvuuden toteutuminen sitoutuu myös opinnäytetyön yhteisöllisyyden teemaan. Yhteisön ja toiminnan on tarkoitus muotoutua pysyväksi, jolloin toiminta voisi jatkua ilman ohjaajia senkin jälkeen, kun virallinen toiminta on päättynyt. Virallisen toiminnan loppuessa, halukkaille osallistujille annetaan moderointioikeudet, jotta muodostuneen yhteisön ei tarvitsisi päättyä.

4 Opinnäytetyön toteutus

Opinnäytetyön konkreettinen osuus toteutettiin Discordissa. Discord on verkkoselaimessa tai erillisessä työpöytäsovelluksessa toimiva yhteisö-, pikaviestintä- ja VoIP-sovellus (VoIP tarkoittaa tekniikkaa, jolla puhetta voidaan siirtää reaaliaikaisesti käyttäjältä toiselle internetin välityksellä). Valitsimme Discordin Verkkokerhon alustaksi, koska Discord on yksi maailman käytetyimmistä VoIP-sovelluksista (Curry 2022). Discordia on käytetty jo paljon esimerkiksi verkossa tapahtuvassa nuorisotyössä. Esimerkiksi digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verke toteaa Discordista muodostuneen jo synonyymien verkossa tapahtuvalle nuorisotyölle (Verke 2022). Kuka tahansa yksittäinen henkilö voi perustaa ilmaiseksi Discordiin oman palvelimensa, joka voidaan muokata käyttötarkoitukselle sopivaksi. Discord tarjoaa myös mahdollisuuden perustaa yhteisöpalvelimia, joissa on käytössä suurille yhteisöille sopivia hallinnointityökaluja, kuten käyttäjämäärän seuranta. Oman palvelimen perustamiseen löytyy internetistä runsaasti ohjeita, ja Discordin omilta sivuilta löytyy myös yksinkertaistettu aloitusopas (Sanchez 2021). Discord sisältää teksti- ja äänikanavia kommunikointia varten. Opinnäytetyötä varten perustettiin Discordiin Verkkokerho-niminen palvelin. Palvelimen tarkoitus on olla kuin mikä tahansa fyysinen kerhotila: matalalla kynnyksellä kohtaamisia, yhdessä tekemistä ja kävijälähtöistä toimintaa. Palvelin toimii Verkkokerhon kohtaamispaikkana ja viestintäalustana, ja palvelimella järjestetään yhteisöllistä pelitoimintaa. Pelitoimintaa voidaan järjestää täysin spontaanisti, ja lisäksi järjestetään viikoittain yhteistä pelitoimintaa. Lisäksi käytössä on monia eri teksti- ja äänikanavia yhteiseen keskusteluun ja ajanviettoon. Lisäksi tarjotaan mahdollisuus joko ennalta sovittuun yksityiseen -tai avoimeen vertaistoimintaan keskustelun muodossa. Ohjaajien rooli on toimia kuuntelijoina ja keskustelun helpottajina, järjestää ja moderoida toimintaa, sekä tarvittaessa tarjota palveluohjausta.

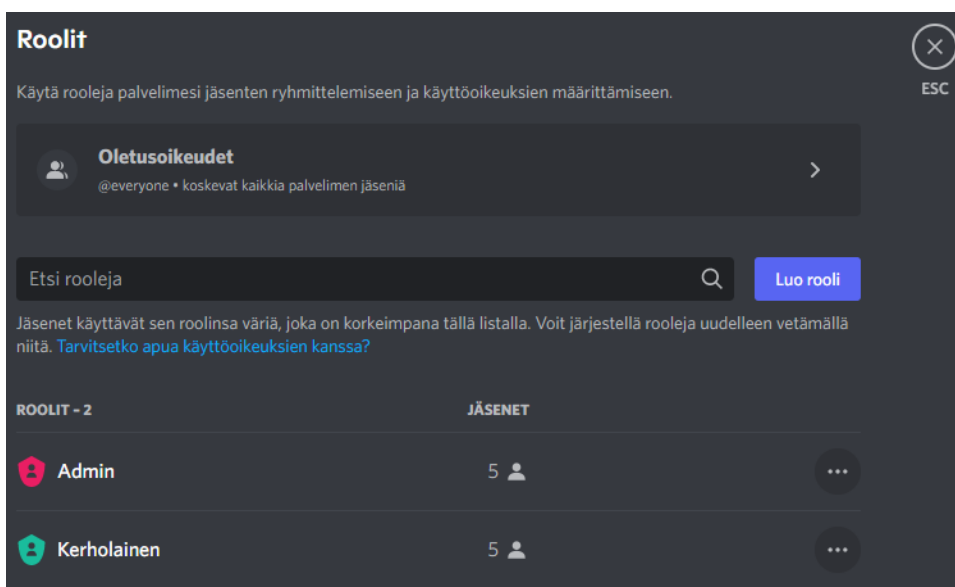
4.1 Discord ja Verkkokerho konkreettisesti

Verkkokerhoon liitytään ohjaajien toimittamalla kutsulla. Kiinnostuneille osallistujille toimitettiin kutsut sähköpostitse.



Kuva 1. Kuvakaappaus Discordin kutsusta

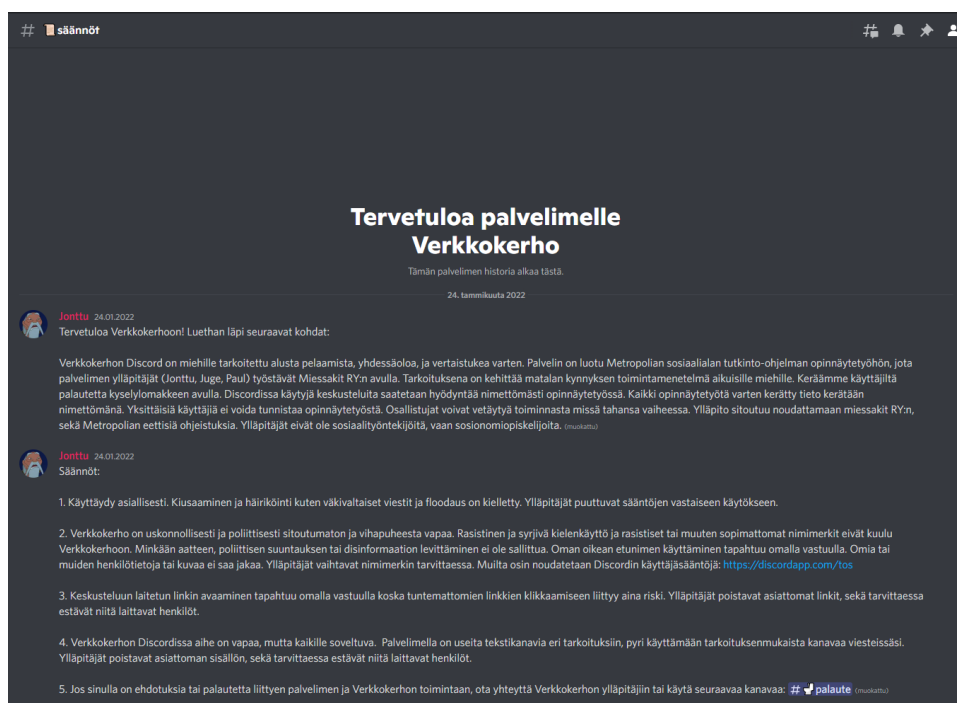
Discordin palvelimilla käyttäjille voidaan asettaa rooleja. Roolit määrittävät palvelimen käyttöoikeudet. Verkkokerholla on kaksi roolia: admin (eng. administrator, järjestelmänvalvoja) ja kerholainen.



Kuva 2. Kuvakaappaus verkkokerhon rooleista

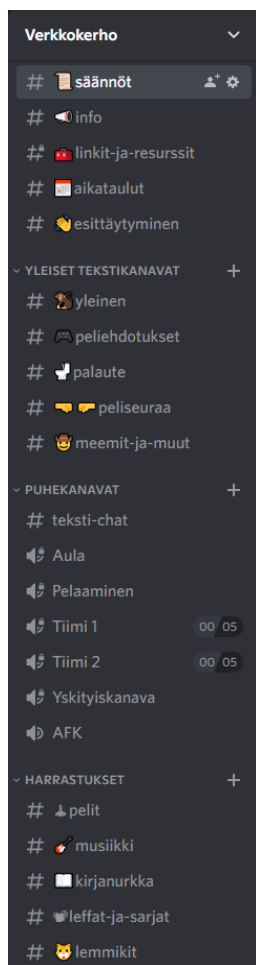
Verkkokerhossa adminillä on järjestelmänvalvojan oikeudet. Nämä oikeudet ohittavat kaikki muut mahdollisesti asetetut rajoitukset. Admin hallinnoi koko palvelinta. Hänellä on käyttöoikeudet koko palvelimelle, ja hän pystyy tarvittaessa muokkaamaan kaikkia palvelimen kanavia. Kerholaisen käyttöoikeudet palvelimelle ovat rajoitetut. Kerholainen pystyy kirjoittamaan viestejä tekstikanaville ja liittymään sekä puhumaan äänikanavilla. Kerholainen ei voi hallinnoida muita käyttäjiä, vaan kaikki valvontaoikeudet on varattu adminille. Tämä järjestely on oleellinen, sillä kerholaiset voivat mahdollisesti omalla toiminnallaan tahallisesti tai tahattomasti häiritä palvelimen yleistä toimintaa, ja pahimmassa tapauksessa "tuhota" koko palvelimen.

Verkkokerho noudattaa Discordin laatimia palveluehtoja ja yhteisösääntöjä (Discord 2020). Verkkokerho on sitoutunut näihin säädöksiin, ja velvoittaa kaikkia käyttäjiään toimimaan niiden mukaisesti. Säädösten vastaisesta toiminnasta voidaan käyttäjälle antaa huomautus, ja äärimmäisissä tapauksissa langettaa joko väliaikainen tai pysyvä porttikielto Verkkokerhoon. Verkkokerholla on myös omat palvelinkohtaiset säännöt, joita kaikki käyttäjät sitoutuvat noudattamaan. Säännöt ovat tarvittaessa muokattavissa adminin toimesta. Nämä säännöt ovat voimassa, jotta kaikille osallistujille voidaan mahdollistaa turvallinen kokemus Verkkokerhosta.



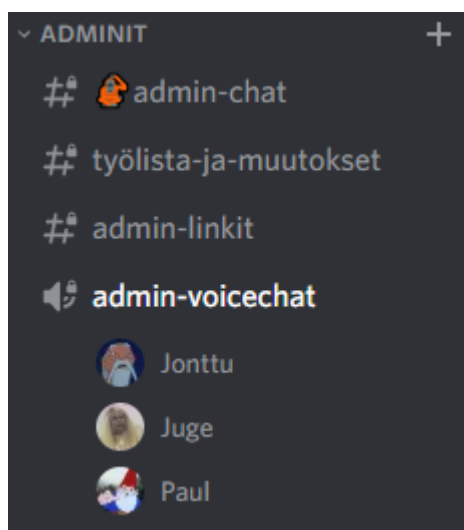
Kuva 3. Kuvakaappaus Verkkokerhon säännöistä

Verkkokerho sisältää monia eri kanavia, joista kaikilla on oma tarkoituksensa. Palvelin sisältää esimerkiksi tekstikanavan yleistä keskustelua varten ja äänikanavia puhetta varten. Useat erikseen määritellyt kanavat ovat hyödyllisiä yleisen keskustelun kannalta. Jos käytössä olisi vain yksi tekstikanava, saattaisi se helposti täytyä liian monista toisiinsa liittymättömistä viesteistä. Lisäksi adminin tiedotteita varten on oma kanavansa, joille muut kerholaiset eivät pysty lähettämään viestejä.



Kuva 4. Kuvakaappaus Verkkokerhon eri kanavista

Verkkokerhohuoneen moderoinnista ja turvallisuudesta vastaavat ensisijaisesti adminit. Heille on saatavilla omat admin-kanavansa. Adminien kanavat sisältävät teksti- ja ääni-kanavat, jotka näkyvät vain adminneille.



Kuva 5. Kuvakaappaus Verkkokerhon adminien kanavista

4.2 Toiminnankuvaus

Verkkokerhon toiminta alkoi 26.3.2022 ensimmäisen jäsenen liittyttyä palvelimelle. Kahden kuukauden aktiivisen toiminnan jälkeen laadittiin arviointilomake, jonka avulla selvitetiin osallistujien kokemuksia Verkkokerhosta. Yhteensä osallistujia oli 5 (lukematta mukaan opinnäytetyön kirjoittajia), joista yksi jättäytyi pois ajanpuutteen vuoksi. Toimintaa oli kahdenlaista. Ennalta sovitusti kokoonnuttiin n. kerran viikossa pelaamaan videopelejä yhdessä, lisäksi välillä kokoonnuttiin spontaanisti viettämään aikaa Verkkokerhon äänikanavilla. Yhteisten pelikertojen lisäksi kanssakäymistä tapahtui Verkkokerhon monilla eri tekstikanavilla. Yhteistä toimintaa supistettiin 23.5.2022 opinnäytetyön kirjoituksen ajaksi.

4.2.1 Toiminnan suunnittelu

Verkkokerhon tavoitteissa olevat teoriakäsitteet yhteisöllisyys, voimaantuminen ja itsemääräämisteorian tarpeet (omaehtoisuus, osaaminen ja yhteenkuuluvuus) otettiin huomioon jo Discord-palvelimen suunnittelussa, sekä yhteisten pelikertojen suunnittelussa.

Jotta Verkkokerho olisi kaikille osallistujille mahdollisimman turvallinen yhteisö, ohjaajat pitivät huolta palvelimen sääntöjen noudattamisesta, sekä osallistuivat vertaisina keskusteluihin. Ohjaajien tarkoituksena oli toimia auttajina ja kuuntelijoina, sekä keskustelun helpottajina/avaajina. Auttamisen päämääränä oli suorittaa palveluohjausta. Tätä tukemaan luotiin Discordiin erillinen kanava, josta löytyy linkkejä ja yhteystietoja erinäisiin palveluihin ja auttaviin tahoihin.

Yhteisten pelikertojen suunnittelussa otimme huomioon osallistujille sopivat päivät. Teimme aina edeltävällä viikolla kartoituksen osallistujien aikatauluista. Lisäksi selvitimme etukäteen, mitä pelejä he mahdollisesti haluaisivat tulevilla kerroilla pelata. Tämä menettelytapa valittiin tukemaan omaehtoisuuden edistämistä. Lisäksi pelejä pyrittiin valikoimaan siten, että osallistujat pystyvät kokemaan osaamisen ja onnistumisen tunteita. Välillä pelien valinta tapahtui myös yhteisten pelikertojen alussa. Yhteisille pelikerroille emme tehneet varsinaista ohjelmarunkoa, vaan toimimme spontaanisti. Yhteisillä pelikerroilla kokoonnuimme Discord-palvelimen äänikanavalle, jossa pelattiin yhdessä, sekä keskusteltiin kaikesta mistä osallistujat halusivat. Yhteisöllisyyden edistämiseksi keskustelua ja jakamista oli myös tarkoitus tapahtua vapaasti kellon ympäri tekstikanavilla. Lisäksi opinnäytetyön toiminnallisen osuuden loppuessa, halukkaille

osallistujille annetaan moderointioikeudet, jotta muodostuneen yhteisön ei tarvitsisi päätyä opinnäytetyön päättyessä.

4.2.2 Eettisyys ja tietoturva

Suunniteltuamme opinnäytetyötämme ja löydettyämme yhteistyökumppanin, haimme tutkimusluvan Miessakit RY:ltä. Sitouduimme noudattamaan Metropolian vaatimia tutkimuksen eettisiä periaatteita ja tutkimuseettisen neuvottelulautakunnan laatimia ohjeita hyvästä tieteellisestä käytännöstä (TENK 2021). Sovimme myös informoivamme toimintaan osallistuvia henkilöitä heiltä kerättävästä arviointilomakkeesta ja siihen liittyvistä tiedonkäsittelytavoista. Vakuutimme että osallistujilta ei kerätä henkilötietoja, ja että osallistuminen toimintaan ja vastaaminen arviointilomakkeeseen ovat kaikki vapaaehtoista ja missä tahansa opinnäytetyön vaiheessa vetäydyttävissä. Tähän ratkaisuun päädyttiin, jotta osallistujien kynnys tulla mukaan toimintaan olisi mahdollisimman matala, ja koska vapaaehtoisuus ja osallistujalähtöisyys olivat tärkeitä näkökulmia verkkokerhon toiminnassa. Näistä seikoista myös tiedotettiin osallistujille. Kaikki opinnäytetyössä käytetyt havainnot ja tulokset esitettiin siten, että niistä ei voi tunnistaa osallistujaa.

Verkossa tehtävä toiminta pitää sisällään omalaatuisia haasteita toiminnan eettisyyden ja tietoturvan suhteen. Keskeinen ajatus Verkkokerhon toiminnassa on, että se on anonyymi toimintaympäristö. Osallistujien anonymiteetti suojaa heitä mahdollisilta tietoturvariskeiltä ja sen on myös tarkoitus madaltaa kynnystä osallistumiselle, kun asioita voi jakaa ilman pelkoa siitä, että niitä voitaisiin yhdistää henkilöön. Täyden anonymiteetin varmistukseen ei kuitenkaan ollut keinoja, joten Verkkokerhon sääntöihin kirjattiin esimerkiksi oman nimen käyttämisen olevan käyttäjän vastuulla. Muiden käyttäjien henkilötietojen jakaminen oli Verkkokerhossa ehdottoman kiellettyä, ja tätä valvottiin myös ohjaajien toimesta.

Tietoturvaan liittyen on asiallista nostaa esiin myös alustapohjaisen toiminnan riskejä. Toiminta tapahtui Discord-alustalla, joten kaikki tiedot, viestit, kuvat ja lataukset Discord-palvelimella ovat Discordin tietoturvan alaisia. Discordin ollessa todella suuri palveluntarjoaja, on heidän tietoturvansakin sen mukainen. Myöskin, Verkkokerhon toiminta on äärimmäisen pieni osa Discordin tiedon määrästä, jolloin mahdollisuudet Verkkokerhon sisältöjen vuodosta muualle ovat erittäin pienet. Opinnäytetyötä suunniteltaessa tämä mahdollisuus otettiin kuitenkin huomioon asettamalla Verkkokerho anonyymiksi

ympäristöksi. Osallistujilta kerättävä arviointilomake on taas Googlen palveluiden tietoturvan alainen, mutta samat tietoturvaseikat pätevät tässäkin tapauksessa samoin kuin Discordin tietoturvaan liittyen.

Verkkokerhossa pelattavien pelien valinnassa lähtökohtaisesti tärkeintä oli löytää pelejä, joihin mahdollisimman moni Verkkokerhon osallistujista voisi tulla mukaan. Eettisestä näkökulmasta on kuitenkin tärkeää huomioida, ja mahdollisesti välttää pelejä, joissa käsitellään erityisen raskaita teemoja (kuten seksuaalinen väkivalta), tai jos peliin kuuluu henkilökohtaisten tietojen paljastaminen itsestään (kuten joissain seurapeleissä). Ohjaajien vastuulla on myös ottaa selvää ennen yhdessä pelattavan pelin päättämistä, sopiiko se kaikille sisällöltään, ja ovatko kaikki halukkaita pelaamaan sitä.

Verkkokerhon kohderyhmä koostuu aikuisista. Vaikka toiminta on hyvin samankaltaista kuin nuorisotyön vastaavanlaisissa palveluissa, ei Verkkokerhossa tarvitse ottaa huomioon nuorisotyöhön tavanomaisesti liittyviä eettisiä kysymyksiä, kuten esimerkiksi aikuisena toimimista. Myöskään pelattavien pelien ikäraja ei muodosta ongelmaa Verkkokerhon osallistujien iän ollessa yli 18. Verkkokerhon ohjaajina ei myöskään ole aikuissosiaalityölle yleistä eettistä ongelmaa, jossa joudutaan tasapainottelemaan auttamisen ja henkilön elämään vaikuttavien päätösten tekemisen välillä (Vuorenmaa 2012: 12). Verkkokerhossa tehdään palveluohjausta, mutta ei suoraan käsitellä osallistujan asiointiasioita palveluntuottajina. Vaikka Verkkokerhossa käsitelläänkin haastavia asioita, kyse on enemmän tuesta (myös vertaisten toimesta), ongelmien ehkäisystä ja mieltä painavien asioiden jakamisesta ja vastaanottamisesta. Toimenkuvaan vedetään kuitenkin tiukka raja asioiden käsittelyssä, sillä Verkkokerhon ohjaajilla ei ole koulutusta tai valmiuksia toimia ammattimaisina terapeutteina. Tämäkin on selkeästi kirjoitettu Verkkokerhon tiedotuksessa. Verkkokerhon eettisen toiminnan rajat ovat tarkkaan asetetut, mikä ehkäisee ongelmien syntyä ja tekee osallistujille selkeäksi myös mitä Verkkokerhon puitteissa on asiallista ja odotettavaa.

4.2.3 Yhteiset pelikerrat

Yhteiset pelikerrat järjestettiin aluksi kahdesti viikossa. Ensimmäisellä yhteisellä tapaamisella kartoitettiin kerholaisten tottumuksia ja suosikkipelejä. Vastaavaa kartoitusta tehtiin myös etukäteen Discordissa vapaaehtoisen esittelylomakkeen täydentämisen kautta. Pelien valinnassa tärkeimmät tekijät olivat osallistujien omat ehdotukset, sekä se, kuinka moni osallistuja tulisi mukaan pelaamaan peliä. Toiminta lähti jouhevasti

käyntiin, ja toiminnan alkuvaiheilla yhdessä pelattavina peleinä olivat esimerkiksi seura-pelit Among Us ja The Jackbox Party Pack, selviytymis- ja seikkailupeli Valheim sekä räiskintäpeli Left 4 Dead 2. Yhteiset tapaamiset koostuivat yleensä yhdessä pelaamisesta ja jutustelusta. Toiminnan jatkuessa selvitettiin etukäteen kerholaisten aikatauluja, ja niiden pohjalta sovittiin seuraavat yhteiset pelikerrat. Yhteisten pelikertojen va-kiopeliksi valikoitui lopulta vuoropohjainen strategiapeli Sid Meier's Civilization V, jonka rauhallinen tahti mahdollisti myös luontevan pelaamiseen liittymättömän dialogisen kanssakäymisen. Opinnäytetyöprosessin siirtyessä intensiivisempään kirjoitusvaiheeseen 23.5, supistettiin yhteiset pelikerrat yhteen kertaan viikossa.

4.2.4 Muu toiminta

Verkkokerhon Discord-kanavilla käytiin myös aktiivista keskustelua monista eri aiheista. Yleiseen keskusteluun tarkoitettulla kanavalla puhuttiin paljon arkisista asioista ja vaihdettiin kuulumisia. Välillä käytiin myös keskustelua vakavista aiheista, ja tarjottiin apua ja vertaistukea. Osallistujan kertoessa mielenterveysongelmista, ohjaajat varmistivat, että osallistujalla oli aktiivinen hoitokontakti. Tämän puuttuessa ohjaajat olisivat auttaneet osallistujaa hakeutumaan asianmukaiseen hoitoon. Eri harrastuksista käytiin keskustelua omilla kanavillaan, ja lemmikkien kuvia jaettiin runsaasti lemmikkikanavalla. Vaikka Discord tarjoaakin kattavan alustan VoIP-palveluille, koimme tärkeäksi tarjota mahdollisuuden käydä keskustelua kuin missä tahansa pikaviestintäpalvelussa tekstin välityksellä.

4.3 Pelivalinnat

Verkkokerhossa pelatut pelit jakoivat keskeisiä yhtäläisyyksiä. Pelit olivat kaikki internetin välityksellä pelattavia, mikä mahdollisti yhdessä pelaamisen. Pelit olivat moninpelisiä, eli pelejä, joissa useampi pelaaja pelaa samaa peliä yhtä aikaa. Among Us peliä lukuun ottamatta kaikki olivat myös pelejä, joiden lomassa oli mahdollista keskustella vapaasti. Peleissä esiintyy yleensä hetkiä, jolloin pelaajien välinen kommunikaatio keskittyy pelitilanteeseen liittyviin asioihin, mutta muuten keskustelu voi alkaa tai jatkua luonnollisesti peliin liittymättömissä aiheissa. Peleissä korostui yhteistyön merkitys,

jonka kautta pelin sisäisiä tavoitteita ja osallistujien viihtymistä voitiin saavuttaa. Taloudellisten rasitteiden välttämiseksi, pelit olivat joko ilmaisia, hyvin halpoja, tai sellaisia, joita osallistujat jo omistivat.

The Jackbox Party Pack-pelit ovat kokoelma seurapelejä, joissa tarkoitus on kilpailla kanssapelaajien kanssa humoristisissa peleissä. Ohjaajilla oli jo kyseinen peli, eikä osallistujien tarvinnut ostaa sitä itselleen, sillä yksi kopio riittää. The Jackbox Party Pack:iä voi pelata mobiililaitteella tai tietokoneella. Pelivalikoima on laaja, joten ohjaajat valitsivat näiden joukosta Trivia Murder Party:n, sekä Drawful-pelit toimimaan ensitaapaamisen jäänmurtajina sekä ryhmäytymistä edistävinä peleinä. Trivia Murder Party on nimensä mukaisesti tietokilpailupeli, jossa osallistujien avatarit ovat kaapattuina ja heidän pitää vapautuakseen vastata mahdollisimman osuvasti esitettyihin monivalintatehtäviin. Vain yksi kilpailija voittaa ja huonommin pärjäävälläkin kilpailijalla on mahdollisuus voittaa moninaisten pelimekanismien kautta. Kierrokset ovat lyhyiksi ajastettuja, jolloin tiedonhakukoneiden hyödyntäminen on vaikeaa. Drawful pelissä pelaajat piirtävät kuvan päätteelleen, oudon kehotteen mukaisesti, käyttäen mielikuvitustaan. Tämän jälkeen pelaajat näkevät toisten pelaajien tuotoksia ja keksivät niille nimen, sen perusteella mitä uskovat kuvan esittävän. Lopuksi pelaajien on arvattava, kunkin kuvan kohdalla, että mikä kootuista nimistä on alkuperäinen kehotus. Jos he arvaavat oikean nimen, sekä kuvan piirtänyt pelaaja että oikean nimen arvanneet saavat pisteitä. Jos toisen pelaajan keksimä nimi valitaan, vain sen kirjoittanut henkilö saa pisteitä. Tätä rakennetta toistetaan pelaajien lukumäärästä riippuvan kierrosmäärän mukaisesti, kunnes pisteet ynnätään yhteen ja voittaja selviää. Pelit ovat lyhyitä, kestäen yleensä 15-20 minuuttia.

Valheim on selviytymis- ja seikkailupeli 1-10 pelaajalle, jossa pelaajat sukeltavat viikinkiteemaiseen fantasiamaailmaan. Pelin tavoitteena on päihittää viisi myyttistä vihollista, mutta sitä varten pelaajien täytyy selvittää maailman vaaroista ja kehittää pelihahmojaan. Peli alkaa valtavan kartan keskeltä, suhteellisen turvallisessa ympäristössä, jossa pelaajat voivat aloittaa materiaalien keräämisen ja helppojen vastustajien ja petojen päihityksen. Mitä kauemmas pelaajat seikkailevat kartan keskeltä, sitä vaarallisemmaksi vastustajat käyvät ja sitä edistyneempiä materiaaleja pelaajat voivat saada käyttöönsä. Materiaaleista pelaajat voivat rakentaa asumuksia, esim. majan tai linnoituksen. Materiaaleja käytetään myös erinäisten työkalujen, panssareiden ja aseiden valmistukseen ja kehittämiseen. Tarkoituksena on luoda turvaa pelin vaaroilta ja edistää pelaajien mahdollisuuksia seikkailuiden onnistumiseksi yhä syvemmälle pelimaailmaan. Pelin systeemi rakentamiselle mahdollistaa huikeiden projektien toteutuksen, jossa pelaaja voi käyttää mielikuvitustaan. Valheim on suurimmaksi osaksi rento, yhteisöllinen peli, jossa

pelaajat tekevät yhteistyötä seikkailuiden ja rakennusprojektien eteen. Peli on pitkäkestoinen ja jatkuva, mutta lyhyilläkin sessioilla voi edistyä mielekkäästi.

Among Us on sosiaalinen päättelypeli maksimissaan 15:lle pelaajalle, jossa pelaajat ottavat tieteisfiktiivisen aseman miehistön roolit. Yksi tai useampi pelaajista pelaa huijarin roolissa. Miehistön tehtävänä on suorittaa helppoja tehtäviä aseman eri osissa ja selvittää kuka tai ketkä ovat huijareita. Huijareiden tehtävänä on vaikeuttaa tehtävien suorittamista, sekä eliminoida miehistön jäsenet paljastumatta. Pelaajat voivat kutsua koolle äänestyksiä, joissa sosiaalisella päättelyllä ja keskustelulla yritetään vakuuttaa muita pelaajia omista epäilyksistä ja/tai hälventää itseän tai luotettavan oloisiin pelaajiin kohdistuvia epäilyksiä. Peli päättyy, kun kaikki huijarit ovat paljastuneet, tai kun miehistön jäseniä on liian vähän jäljellä äänestämään huijareita pois. Yksi peli kestää n. 15 minuuttia.

Warframe on toimintapeli, jossa pelaajat hallitsevat erinäisiä pelihahmoja tieteisfiktivisessä fantasiamaailmassa. Pelissä räiskitään, hiivitään, ja hypitään, suorittaen tehtäviä monenlaisissa ympäristöissä. Vihollisia päihittäen ja tehtäviä suorittaen pelihahmo voimistuu ja voi siten haastaa yhä vaikeampia vihollisia, samalla kun matkaa avaruusaluksella ympäri aurinkokuntaa. Pelihahmon laajat muokausmahdollisuudet antavat pelaajalle keinoja pelata haluamallaan tavalla ja muokata pelihahmon estetiikkaa itselle miellyttäväksi. Pelissä on myös tarinankerronnallinen elementti, jossa pelaaja voi roolipeli-mäisesti tehdä valintoja ja edistyä pelin tarinassa. Warframessa on mahdollista pelata yksin tai muiden kanssa ja muodostaa suuriakin pelin sisäisiä yhteisöjä, joissa keskustellaan, tehdään tehtäviä yhdessä, autetaan muita pelin haasteissa, ja tehdään kaupaa virtuaalisilla esineillä. Peli on pitkäkestoinen ja jatkuva, mutta lyhyilläkin sessioilla voi edistyä mielekkäästi.

Sid Meier's Civilization V on vuoropohjainen strategiapeli. Pelaajat johtavat kukin historiaan pohjautuvaa sivilisaatiota esihistoriallisista ajoista tulevaisuuteen proseduraalisesti luodulla kartalla, yrittäen saavuttaa yhden monista voittoehdoista tieteen, diplomatian, taloudellisen kehityksen, valtiotaidon ja sotilaallisen mahdin avulla. Peli alkaa yksittäisen kaupungin rakentamisesta, pelaajien sivilisaatioiden ollessa eri paikoissa karttaa. Tutkiessaan ympäröiviä alueita, pelaajat alkavat kohtaamaan muiden pelaajien sivilisaatiota, mikä mahdollistaa pelin sisäisen vuorovaikutuksen pelaajien välillä. Kartalla on myös usein tekoälyn ohjaamia kaupunkivaltioita ja vihamielisiä barbaareja, joiden kanssa pelaajat voivat vuorovaikuttaa. Pelitilanteet muistuttavat tosimaailman geopoliittikkaa sivilisaatioiden kilpaillessa kokonaisvaltaisesta asemastaan, resursseista, ja maa-alasta. Sivilisaatioiden tieteellinen ja kulttuurillinen kehitys mahdollistavat uusien

teknologioiden hyödyntämisen, rakennusten rakentamisen, ja sotilasyksiköiden tuottamisen. Myös sivilisaation hallintamuodot ja talouden pyörittäminen ovat merkittävässä osassa peliä. Sid Meier's Civilization V on rauhallinen peli, jonka ohessa pelaajien välinen keskustelu onnistuu helposti. Vuorot käydään yhtä aikaa, jolloin esimerkiksi yhden pelaajan tehdessä pitkälle mietittäviä päätöksiä, muut pelaajat voivat odottaessaan keskittyä enemmän keskusteluun. Pelit ovat tyypillisesti useiden tuntien pituisia ja jakautuvat useammalle sessiolle, jolloin pelin tilanne tallennetaan sessioiden päätteeksi.

League of Legends on tyypiltään ns. MOBA-peli (multiplayer online battle arena), jossa pelaajat taistelevat toisiaan vastaan pelihahmojen avulla. Voittaakseen, pelaajien on työskenneltävä yhdessä joukkueovereidensa kanssa toista joukkuetta vastaan. Viisi pelaajaa kussakin joukkueessa liittyy areenalle, joka koostuu kolmesta kaistasta. Jokaisella kaistalla on pelin tekoälyn ohjaamia kätyreitä, jotka matkustavat kaistaa pitkin, kunnes he kohtaavat vihollisen kätyrit keskellä. Kummallakin joukkueella on kolme tornia jokaisella kaistalla, sekä tukikohta kartan nurkissa, kaistojen yhtymäkohdassa. Tukikohdan sisällä on Nexus, jota vartioi vielä kaksi tornia. Jotta joukkue voittaisi, sen on tuhottava toisen joukkueen Nexus tai saatava toinen joukkue antautumaan. Peliä rytmittää kaistoilla tapahtuva rauhallisempi kahakointi ja intensiivisemmät kokonaisten joukkueiden väliset taistelut. Yksi peli kestää keskimäärin n. 30 minuuttia.

Left 4 Dead 2-peli asettaa neljä pelaajien tai tekoälyn ohjaamaa apokalyptisen pandemian selviytyjää epäkuolleiden laumaa vastaan. Peli luokittelee itsensä ensimmäisen persoonan räiskintä- (FPS), kauhu-, ja selvitymispeliksi. Tavallisia epäkuolleita ohjaa pelin tekoäly, kun taas ihmispelaajat voivat hallita jopa neljää epäkuollutta erityisryhmillä Versus-pelimuodossa. Left 4 Dead-pelin pelaajien tavoitteena on auttaa toisiaan pääsemään kenttien lävitse turvaan. Versus-pelimuodossa epäkuolleita hahmoja kontrolloivien pelaajien on tehtävä yhteistyötä estääkseen selviytyjiä etenemästä. Peruspeli ei koskaan muutu kentästä toiseen, joten pelaajat oppivat reitit kenttien läpi melko nopeasti, mutta pelin sisäiset muuttujat varmistavat, että matkan varrella on vaihtelevia haasteita. Yksi peruspelin kenttä kestää n.30 minuuttia. Versus-pelimuodossa kumpikin joukkue pelaa kierroksen selviytyjinä ja epäkuolleina, joten yksi kenttä kestää n. tunnin.

Verkkokerhon pelivalinnat määräytyivät monen tekijän perusteella. Ilmiselvin tekijä pelivalinnoissa oli verkkopelimahdollisuus, jolloin osallistujat ja ohjaajat pystyisivät pelaamaan yhdessä. Alustavan keskustelun ja kartoituksen kautta ohjaajat saivat käsitystä toiminnalle mahdollisista pelialustoista, sekä osallistujien jo omistamista peleistä. Osallistujat kertoivat esittelyissä omista mieltymyksistään pelityyppien ja suosikkipeleinsä

osalta. Tämän avulla ohjaajat pystyivät rajaamaan valikoimaa, jotta toiminnassa käytettävät pelit parhaiten vastaisivat osallistujien mieltymyksiä. Keskustelua käytiin myös peleistä, joita ei kaikilta löytynyt, ohjaajien ehdottaessa vain halpoja tai ilmaisia pelejä. Osallistujien omat toivomukset ja ehdotukset otettiin myös huomioon, esim. Among Us-peliä pelattiin osallistujan ehdotuksesta. Pelivalinnoissa tärkeänä valintaseikkana oli keskustelumahdollisuudet pelin aikana. Yhteisöllisyyden ja vertaisuuden toteutumiseksi oli tärkeää, että pelaamisen ollessa pääasiallinen toiminta, se samalla mahdollistaisi keskustelun, niin että pelaamiseen liittyvät seikat eivät olisi tuhoisia käynnissä olevalle keskustelulle. Ohjaajat pyrkivät valitsemaan pelejä, joissa yhteistyön mahdollisuus oli läsnä, jotta yhteisöllisyys ja itsemääräämisteorian mukainen yhteenkuuluvuus heijastuisi myös pelimaailman sisällä. Pelivalinnoissa pyrittiin myös vastaamaan muihin itsemääräämisteorian mukaisiin tarpeisiin. Omaehtoisuus varmistettiin kysymällä osallistujien mielipiteitä ennen pelien valintaa, eikä ketään velvoitettu tai painostettu osallistumaan. Osaamisen tarpeen täyttämiseksi ja voimaantumista edistämiseksi, valittiin yhteisille pelikerroille pääasiassa haastavia pelejä. Kaikissa Verkkokerhossa pelatuissa peleissä oli haasteellisuuden ja taidon elementtejä, jotta osallistujien oli mahdollista kokea onnistuvansa ja kehittyvänsä pelin sisällön asettamissa haasteissa.

5 Toteutuksen haasteet

Discord-palvelin -pohjaiset yhteisöt vaativat yleensä aikaa, jotta tarpeeksi moni kiinnostunut kuulee yhteisöstä. Haasteena oli, että saadaanko osallistujia opinnäytetyön toimintaan tarpeeksi tai lainkaan. Tavoite kävijämäärälle oli alhainen: edes pari osallistujaa. Pienikin määrä osallistujia mahdollistaisi toimintamallin testaamisen ja siitä raportoinnin. Vähälläkin osallistujamäärällä pystyy tekemään toiminnan suunnittelun, Discord-palvelimen, ja pyörittämään itse toimintaa ihmisille. Tästä saatu kokemus opettaa, mitä nämä työvaiheet vaativat ohjaajilta ja osallistujilta.

Tulevaisuudessa toimintamallin haasteena tulee yhä olemaan saavutettavuus. Tärkeintä on löytää viestintäkanava tai yhteistyötaho, joka jakaa tietoisuutta toiminnasta omilla kanavoillaan. Näitä kanavoita voi olla tyypillisesti asiakaskunta, sosiaalinen media ja ammattilaispiirit. Verkkokerhon tapauksessa yhteistyökumppani Miessakit RY vei eteenpäin tietoa Verkkokerhosta mies-, isä- ja poikatyön verkostoon. Ajan kanssa ja aktiivisesti viestittäen, kiinnostuneet päätyvät toimintaan mukaan. Vähäisten osallistujien sijaan, osallistujia voi olla liikaa ohjaajien määrään nähden. Tämä haaste ei realisoitunut opinnäytetyön toiminnassa, mutta toimintamallia toteuttavat voivat joutua kyseisen haasteen eteen tulevaisuudessa. Suurella ryhmäkoolla voi olla myös toinen

haittapuoli: ujomille kävijöille ja sosiaalista ahdistusta helposti kokeville suuri määrä ihmisiä voi vaikuttaa rajoittavasti siihen, kuinka aktiivisesti he uskaltavat liittyä puhekanaville tai yleiseen keskusteluun tekstikanavilla. Tämä oli myös yksi syy, minkä takia Discord-palvelin pidettiin suljettuna, eli sisään pääsivät vain työryhmään yhteyttä ottaneet henkilöt kutsulinkin kautta.

Discord-palvelimen moderointi on haaste, sillä osallistujien viestit tekstikanavilla, tai keskustelut puhekanavilla voivat sisältää sääntöjen vastaista ja palvelimen turvallisuudelle ilmapiirille haitallista sisältöä. On tärkeää, että ohjaajat aktiivisesti ja säännöllisesti seuraavat palvelimella tapahtuvaa viestintää ja puuttuvat epäkohtiin välittömästi. Epäkohtiin puututaan ottamalla asia puheeksi asianomaisen henkilön kanssa, tai yhteisön kanssa laajemmin, jos siihen on tarvetta.

Verkkokerhon toimintamalli pyörii videopelaamisen ympärillä ja siten on haasteena, että pelaaminen voi saada toiminnassa liikaa painoarvoa, vertaistuen ja sosiaaliohjauksen kustannuksella. Pelaaminen on lähtökohtaisesti viihteellistä toimintaa ja toimii monelle ihmiselle eskapismin keinona. (Hussain & Jabarkhail & Cunningham & Madsen 2021: 1). Tämä voi olla tekijä, joka vähentää keskustelua aiheista, joita osallistujat muuten saattaisivat nostaa esiin saadakseen tukea. Siksi on tärkeää, että Verkkokerhon tavoite on selkeästi tuotu esiin viestinnässä ja toiminnassa. Discord-yhteisöjä on todella laaja valikoima omilla aihepiireillään, joten tämä on ainakin Discord-kulttuurin sisällä helppo toteuttaa. Haasteellisempaa se on sellaisten osallistujien kanssa, jotka eivät ole käyttäneet Discordia aiemmin, tai jotka ovat tulleet Verkkokerhoon vain pelaamaan.

Kohderyhmän ollessa aikuiset, osallistujilla on mahdollisesti paljon vähemmän vapaa-aikaa pelaamiselle. Työssäkäynti, taloudenhoito, perhe ja muut aikuisuuteen liitettävät velvollisuudet veloittavat viihteelle ja vertaistoiminnalle allokoitavaa aikaa. Tästä seuraa haaste järjestetyn toiminnan aikataulutukselle, etenkin Verkkokerhon vähäisen osallistujamäärän huomioon ottaen. Tätä lievittää se, että Verkkokerho on yhteisö, joka toimii myös aikataulutetun ohjelman ulkopuolella. Osallistujat voivat omien aikataulujen mukaan ja omatoimisesti keskustella ja kokoontua pelaamaan ilman ohjaajiakin. Tekstikanavilla keskustelu poikkeaa myös kasvotusten keskustelusta, koska viesteihin voi vastata pitkälläkin viiveellä, ja keskusteluun on aikaa osallistua silloin kun on itsellä aikaa.

Yksi haasteista oli osallistujien erilaiset pelialustat. Osa osallistujista pelasi enimmäkseen konsoleilla (PlayStation, Xbox, Nintendo), osa taas tietokoneilla. Kaikki pelit eivät tarjoa eri alustojen välistä pelaamista, ja tämä karsikin pois useita yhdessä pelattavia

pelejä. Lisäksi osallistujien omistamat pelit asettivat reunaehdoja pelaamiselle. Ketään ei painostettu ostamaan jotain tiettyä peliä, joten ohjaajat selvittelivät paljon osallistujien jo olemassa olevaa pelivalikoimaa. Tästä johtuen yhdessä pelattiin myös paljon ilmaisia tai hyvin halpoja (alle 5 euroa maksavia) pelejä.

6 Arviointi

Toiminnan arvioinnin välineeksi valittiin kaksi eri tapaa. Ensinnäkin Discord-palvelimelle luotiin palautekanava, jonne osallistujat voivat laittaa palautetta palvelimen toiminnasta. Palautetta oli myös mahdollista laittaa yksityisviestillä ohjaajille milloin tahansa. Lisäksi laadittiin kyselomake Google Forms-sivustolle. Google Forms valittiin sen tarjoaman anonymiteetin ja käyttäjäystävällisyyden vuoksi. Arviointilomakkeeseen vastaaminen oli vapaaehtoista ja täysin nimetöntä, ja yksittäistä vastaajaa ei voinut tunnistaa vastaus-ten perusteella. Lisäksi työryhmä kirjasi omia havaintojaan toiminnan kulusta.

6.1 Arviointilomake

Palautteeseen vastasi neljästä aktiivisesti mukana olleesta osallistujasta kolme osallistujaa. Arviointilomake koostui kolmesta osiosta. Ensiksi kartoitettiin osallistujien kokemuksia Verkkokerhon Discord-palvelimen käytettävyydestä. Vastaajien palautteen mukaan Discord ei ollut kenellekään vieras ympäristö. Tulokset vastasivat odotuksia, koska Discord on yksi maailman suosituimpia VoIP-sovelluksia (Curry 2022). Arviointilomakkeen vastauksista kävi myös ilmi, että palvelin koettiin selkeäksi ja helppokäyttöiseksi. Vastaajilta kysyttiin myös toiveita ja mielipidettä liittyen kasvotusten tapahtuvaan toimintaan. Vastauksista kävi ilmi, että verkon kautta tapahtunut toiminta on luonut haasteita tutustumisessa, mutta osallistujien vaihtelevan maantieteellisen sijainnin luomat haasteet tekevät kasvokkaiset tapaamiset lähes mahdottomiksi järjestää. Toisaalta opinnäytetyön tavoitteena oli luoda etänä toimiva matalan kynnyksen yhteisö pelaamisen ja vertaisuuden välineeksi. Verkkokerhoon osallistuneet olisivat myös toivoneet enemmän osallistujia Verkkokerhoon. Verkkokerhon jatkaessa toimintaansa opinnäytetyövaiheen jälkeen saattaa osallistujamäärä kuitenkin kasvaa, kun osallistujille annetaan päätösvalta palvelimelle muiden kutsumisesta. Yli puolet vastaajista oli kuulleet Verkkokerhosta tuttavansa kautta, loput olivat kuulleet toiminnasta Miessakit RY:n kautta.

Seuraavassa osiossa selvitettiin osallistujien saamia hyötyjä Verkkokerhon toimintaan liittyen. Vastaajat kertoivat Verkkokerhon olleen mainio paikka avautua omista ongelmistaan. Kerättyjen vastausten perusteella on aiheellista olettaa, että Verkkokerho on ainakin jollain tasolla onnistunut pääasiallisessa tavoitteessaan edistää osallistujien voimaantumista.

Viimeisenä lomakkeessa kerättiin yleisesti palautetta Verkkokerhosta ja sen toiminnasta, ja selvitettiin osallistujien näkemyksiä Verkkokerhon tulevaisuudesta opinnäytetyön jälkeen. Kaikki vastaajat olivat osallistuneet johonkin Verkkokerhossa tapahtuneeseen toimintaan. Pääasialliset toimintamuodot olivat yhteiset pelikerrat, ja Discordissa tapahtunut tekstipohjainen keskustelu. Osallistujilta kysyttiin toiveita yhteisten pelikertojen määrästä, ja 1-2 kertaa viikossa vaikuttaa vastausten perusteella ihanteelliselta toiminnan tiheydeltä. Lomakkeessa kysyttiin myös, olisiko osallistujilla ollut halukkuutta johonkin muuhun toimintaan Verkkokerhon puitteissa. Aikaisemmassa osiossa ilmeni jo toive paikan päällä tapahtuvasta pelitoiminnasta, mutta tämän järjestäminen olisi erittäin haastavaa resurssien ja tilojen puutteen vuoksi. Myös kerholaisten ja ohjaajien aikataulut ja sijainnit olisivat tehneet tästä lähes mahdotonta opinnäytetyön puitteissa. Arviointilomakkeeseen vastanneet ilmaisivat myös, että he olisivat kaivanneet erikseen järjestettyjä keskusteluiltoja (vertaistuki, teemallinen keskustelu yms.). Kaikki arviointilomakkeeseen vastanneet kertoivat myös halukkuudestaan jatkaa Verkkokerhon käyttöä opinnäytetyönvaiheen jälkeen. Onkin aiheellista olettaa, että Verkkokerhon käyttäjille on syntynyt jonkinlainen tunne yhteisöllisyydestä. Jokainen arviointilomakkeeseen vastannut oli sitä mieltä, että Verkkokerhon kaltainen toiminta olisi hyvä lisä osana eri sosiaalipalveluita, tai vaikkapa Miessakit RY:n toimintaa.

6.2 Havainnot

Verkkokerhossa tapahtuvaa kanssakäymistä oli karkeasti kahdenlaista: videopelien lomassa tapahtuvaa keskustelua ja kanssaolemista, sekä tekstikanavilla tapahtuvaa keskustelua ja jakamista. Molemmissa kategorioissa keskustelu oli aktiivista ja luonnollista. Ohjaajien näkökulmasta ryhmäytyminen Verkkokerhossa tapahtui hyvin organisaation, eikä konflikteja tai syrjäytymistä pelien aikana, taikka tekstikanavilla ollut havaittavissa. Teksti- ja äänikanavilla juteltiin arkisista asioista, mutta välillä osallistujat kokivat tarpeelliseksi avautua mieltä painavista asioista. Näihin asioihin useat muut kerholaiset

tarjosivat vertaistukea, apua ja neuvoja. Havaintojemme mukaan on aiheellista olettaa, että Verkkokerhoon osallistuneet ovat kokeneet yhteisen pelaamisen kautta onnistumisen kokemuksia. Osallistujat ovat myös kokeneet mahdollisesti tavoitteissakin mainitun voimaantumisen kokemuksia, mutta valituilla arviointimenetelmillä, ja opinnäytetyön puitteissa Verkkokerhon rajallisella elinkaarella tätä ei pystytä luotettavasti todentamaan.

Tekstikanavilla tapahtunut keskustelu vaihteli aiheiltaan kevyestä kissakuvien ja meemien jakamisesta arjen tapahtumien jakamiseen, sekä myös raskaampiin aiheisiin kuten esimerkiksi keskusteluun omasta mielenterveydestä, arjen jaksamisesta tai lääkityksestä. Muiden verkkokerhon osallistujien reagointi raskaampiin aiheisiin oli myötätuntoista ja tukevaa. Näin ollen voimme olettaa Verkkokerhon onnistuneen yhteisöllisyyden ja yhteenkuuluvuuden tunteen muodostamisessa ja tukemisessa. Usein muut jakoivat myös omia kokemuksiaan liittyen aiheeseen. Tavoitteena vertaistuen mahdollistaminen ja vertaisuutta tukevan ympäristön luominen toteutui nähdäksemme hyvin Verkkokerhossa. Tätä olettamusta tukee myös arviointilomakkeen palaute siitä, että Verkkokerho on ollut turvallinen paikka, jossa puhua kaikista huolista ja murheista:

“Ollut kivaa hengailta ja pelailla, auttanut mielenterveyden kanssa.”

Videopelien aikana keskustelun aiheet olivat moninaisia ja joissain kohdin muistuttivat kaverillista jutustelua ilman tavoitteellista pohjaa. Osa keskusteluista koski pelin sisältöä, kuten tiimityöskentelyä pelin kontekstissa, tai pelin kilpailullisia puolia. Näistä esimerkkeinä pelit, joissa pelaajat kilpailevat toisiaan vastaan ja keskustelussa haastetaan kanssapelaajia ja kommentoidaan pelin kulkua. Yhteistyöhön keskittyvissä peleissä vastaavasti keskusteltiin strategiasta ja myöskin kommentoitiin pelin kulkua. Pelien aikana kuitenkin monesti päädyttiin osallistujien elämää koskeviin aiheisiin, joita käytiin sitten yhdessä läpi tavoitteellisesti. Joinain kertoina kaikki äänikanavalle tulleet eivät liittyneet mukaan pelaamaan, mutta jäivät keskustelemaan, tai tulivat pikaisesti vaihtamaan kuulumiset.

Kerholaisten kanssa käytiin pitkiäkin keskusteluja heidän elämästään, ja ohjaajat puhuivat vastavuoroisesti myös omasta elämästään. Näiden keskustelujen avaajina olivat lähes poikkeuksetta kerholaiset itse, joten on aiheellista olettaa, että näille keskusteluhetkille oli tarvetta. Ohjaajat eivät koskaan painostaneet osallistujia jakamaan huoliaan muille, sillä itsemääräämisteorian omaehtoisuus oli yksi keskeisiä lähtökohtiamme. Us-

komme tämän osoittavan, että Verkkokerho on onnistunut tavoitteessaan tukea ja edistää osallistujien autonomiaa. Tätä olettamusta tukee myös arviointilomakkeen vastaus, jossa todettiin Verkkokerhosta olleen apua oman mielenterveyden kanssa.

Pelisessioiden alussa käydyillä kuulumiskierroksilla käsiteltiin pääasiassa arkisia asioita, joiden kautta ja jälkeen osallistujat nostivat esiin omaa elämää käsitteleviä, mieltä askarruttavia aiheita. Myöhemmillä pelikerroilla keskustelu siirtyi muutaman kerran esimerkiksi politiikkaan ja uskontoon, jotka ovat sensitiivisiä ja henkilökohtaisia aiheita. Ohjaajat käyttivät omaa harkintaa näiden aiheiden tiimoilta käydyissä keskusteluissa, sillä ne ovat polarisoivia aiheita ja uskonnon ja poliittisen aatteen levittäminen on Verkkokerhon sääntöjen vastaista. Aiheet esille nostanut osallistuja kuitenkin tiedosti tämän ja kysyikin etukäteen missä määrin aiheista voi puhua.

Yhteisön muodostumisesta kertoo osaltaan se, että osallistujat jatkoivat Verkkokerhon kanavilla juttelemista, ja halukkuutta yhteisiin pelihetkiin riitti senkin jälkeen, kun vähensimme ohjatun toiminnan määrää ja keskityimme kirjottamaan opinnäytetyötä.

7 Pohdinta

Arviointilomakkeen vastausten ja pelaajabarometrin pohjalta, mutta myös omien käsitystemme mukaan Verkkokerhon kaltaiselle toiminnalle on tarvetta. Saimme aktiivisia osallistujia toimintaan ainoastaan Miessakit ry:n kautta. Hyödyntämällä laajempaa viestintää, uskomme että osallistujia tulisi enemmän ja tarpeeksi, jotta toiminta olisi vakavasti otettava palvelumuoto. Olemme siis vakuuttuneita siitä, että vertaistoimintaan haluavia videopelaajia on Suomessa kylliksi tekemään Discord-palvelimesta aktiivisen yhteisön.

Havaintojemme ja arviointilomakkeen perusteella osallistujat myös nauttivat Verkkokerhon toiminnasta, sitoutuivat toimintaan hyvin ja kokivat toiminnan auttaneen heitä. Saimme opinnäytetyömme tulokset vain miestyön näkökulmasta, mutta tämä ei tarkoita, etteikö toimintamalli olisi sovellettavissa muidenkin kohderyhmien kanssa.

Kahden viime vuoden aikana olemme havainneet nuorisotyön siirtyvän yhä enemmän verkossa tehtävään työhön, erityisesti Discordiin (kts. Verken nuorisotyö, Sekasin Gaming). Osasyyn tähän on koronapandemian aiheuttama kasvokkain tapahtuvien työmuotojen supistaminen (Koponen & Liukko & Muurinen 2020: 1). Emme kuitenkaan ole löytäneet toimijoita, jotka järjestäisivät vastaavaa toimintaa aikuisille. Verkkokerho onkin

pohjimmiltaan edellä mainitun uudenlaisen nuorisotyön soveltamista aikuistyöhön. Tämä kehittäisi ja uudistaisi nykyistä aikuissosiaalityön palveluverkkoa, palvelemalla kohderyhmää tavalla, jota ei muuten ole olemassa. Verkkokerhon erityispiirteenä on sen riippumattomuus sijainnista, jolloin se voi palvella kohderyhmää koko Suomen mitalta. Verkossa toteutettava palvelu myös mahdollistaa useiden paikkakuntien palvelutarjonnan laajentamista yksittäisellä Verkkokerholla. Tämä tarkoittaa myös sitä, että ohjaajien ei tarvitse olla samalla paikkakunnalla ja rekrytoinnissa voi hakea työhön parhaiten sopivia yksilöitä ympäri Suomea. Palvelu on viety sellaisten ihmisten arkiympäristöön, joille kasvokkain tapahtuva toiminta ei olisi mieluista tai toivottavaa. Toki tämä ei ole vaatimus osallistumiselle. Toiminta sijoittuu verkkoon ja kotikoneelle, sen sijaan että kohtaamista tehtäisiin kasvotusten ohjaajan kanssa tietyssä fyysisessä ympäristössä. Näemme että tämä madaltaa kynnystä osallistumiselle, varsinkin sellaisissa kohderyhmissä, joille palveluihin siirtyminen on haastavaa fyysisistä tai psyykkisistä syistä. Kokeemme että toimintamalli on valmis valjastettavaksi työvälineeksi nykyisiin palveluihin tai toimintaan Opinnäytetyömme havainnollistamassa muodossa. Verkkokerhoa voisi potentiaalisesti hyödyntää palvelut kuten vertaistukijärjestöt, mielenterveystyö, aikuissosiaalityö, ja vapaaehtoisorganisaatiot. Esimerkiksi Miessakit ry, jossa vertaistoimintaa tehdään juurikin eri kontekstien kautta. Verkkokerho voisi myös olla itsenäinen palvelunsa, rahoituksen niin salliessa.

Katja Raitio, Tuula Kivisen, ja Hanna Hopian artikkeli ”Pelillistämisen mahdollisuudet nuorten mielenterveyskuntoutujien arjessa” kokoaa kattavasti tietoa ja näkökulmia nuorten mielenterveyskuntoutujien palveluiden kehittämiseksi ja nykyaikaistamiseksi (Raitio & Kivinen & Hopia 2014). Artikkelin on julkaistu Finnish Journal of eHealth and eWelfare:ssa. Opinnäytetyön aihetta on tutkittu vain rajallisesti, joten artikkelin sisältö on toiminut merkittävänä resurssina ja inspiraationa opinnäytetyölle. Artikkelin kokoaa muuten toisistaan suhteellisen irralliset tutkimukset ja väitöskirjat, luoden niistä narratiivin, joka edustaa opinnäytetyön näkökulmaa.

Raitio, Kivinen, ja Hopia avaavat Suomen nykytilannetta mielenterveyskuntoutujien, ja heille suunnattujen palveluiden tilanteesta. Artikkelin on vuodelta 2014, mutta Sotkanetin tilastotiedot kertovat nykypäivänäkkin samaa sanomaa, kuin artikkelissa kerrotut tilastot. Mielenterveysperusteisesti sairaspäivärahaa saaneiden 18-24-vuotiaiden määrä on yli kaksinkertaistunut vuosina 2005-2020 (THL 2021). Mielenterveyshäiriöt voivat liittyä moniin kognitiivisten toimintojen heikentymisiin, jotka vaikeuttavat elämää laajasti. Tällaisia muutoksia voivat olla esimerkiksi tarkkaavaisuuden, havainnoinnin, muistin, ja toiminnan ohjauksen heikentyminen. Nämä muutokset voivat taas johtaa siihen, ettei nuoren mielenterveyskuntoutujan arki toimi rahankäytön, päivärätin, tai oman terveyden

tarkkailun kohdalla (Raitio ym. 2014: 207.) Nykyisten palveluiden tavoitteiden toteutumisen ja mielenterveyskuntoutujien tilanteen välillä voi alkaa hahmottamaan kehityskohtia, kun tarkastellaan ja yhdistetään ohjauskäytien toimintaperiaatetta ja asiakkaiden tilanteen haasteita. Vaikka palveluiden painopiste ei enää olekaan laitoshoidossa, avohoidon toteutus perustuu kasvokkaiseen ohjauskäyntiin, joka voi tuottaa haasteita mielenterveysongelmista kärsiville asiakkaille. Tämä voi johtua mielenterveysongelmiin liitetystä uupumuksesta ja toimintakyvyn lamaantumisesta (Ukkola 2020: 54). Raitio ym. Kyseenalaistavat nykyisten toimintatapojen riittävyttä ja kehottavat pohtimaan niiden kehitysmahdollisuuksia. Opinnäytetyö edustaa kehitystyötä kysymyksien suuntaisesti:

Onkin syytä arvioida kasvokkain tapahtuvia ohjauskäyntejä: Saavutaanko niillä aina riittävän hyviä tuloksia nuorten kuntoutumisessa? Ovatko ne aina kustannustehokkain ratkaisu? Tarvitaanko uudenlaisia, vaihtoehtoisia tapoja tukea ja ohjata nuoria mielenterveyskuntoutujia? Voisiko osan ohjauspalveluista pelillistää? Kustannustehokkaiden ja vaikuttavien palveluiden tuottaminen, myös nuorille, on osa sosiaali- ja terveydenhuollon käynnissä olevaa uudistamisprosessia (Raitio ym. 2014: 207.)

Verkossa oleminen ja pelaaminen ovat lisääntyneet jo pidemmän aikaa. Raition ym. mukaan erityisesti nuoret mielenterveyskuntoutajat käyttävät aikaansa netissä (Raitio ym. 2014: 207). Artikkelin nostaa esiin Liisa Kiviniemen väitöskirjan ”Psykiatrisessa hoidossa olleen nuoren aikuisen kokemuksia elämästään ja elämää eteenpäin vievistä asioista”. Kiviniemi painottaa väitöskirjassaan, että tarvitaan erilaisia, joustavia, ja asiakaslähtöisiä toimintamalleja (Kiviniemi 2008: 98). Artikkelin poimii Kiviniemen ja Pirjo Kinnusen väitöskirjoista painotuksen, jossa nuoren ohjaamisessa ja tukemisessa pitäisi keskittyä sen tapahtumiseen juurikin nuorelle tärkeissä arkisissa yhteisöissä, joissa nuoret ovat. (Raitio ym. 2014: 207). Kinnusen väitöskirjassa tämä on laajennettu koskemaan myös aikuisia (Kinnunen 2011: 5). Mielenterveyskuntoutuksessa on jo pidemmän aikaa käytetty erilaisia lauta- ja korttipelejä mahdollistamaan kanssakäymistä, läsnäoloa ja yhdessä tekemistä. Artikkelissa esitellään tutkimustuloksia myös digipelien hyötykäytöstä ja pohditaan niiden tulevia mahdollisuuksia mielenterveyskuntoutukselle. Esimerkiksi SPARX-fantasiapeli toimii artikkelin mukaan vaihtoehtona lievästi tai keski- vaikeasti masentuneen nuoren hoidossa (Raitio ym. 2014: 207.) Artikkelin käsittelee mielenterveyskuntoutujia, mutta koemme, että pelillisyyttä voidaan soveltaa laajemman asiakasryhmän kanssa. Havaintomme pelillistämisen matalan kynnyksen sosiaalityön kontekstissa osoittavat, että pelillistäminen ja pelillisuus voisivat olla hyviä työskentelytapoja esimerkiksi aikuisten miesten parissa: Verkkokerho, tai muu vastaava toiminta

voisi edesauttaa yksilön mielenterveyttä suojaavia tekijöitä, tarjoten alustan luoda ja ylläpitää ihmissuhteita, tulla kuulluksi sekä vastaanottaa sosiaalista tukea

Tutkittua tietoa opinnäytetyömme aiheesta on vielä rajallisesti saatavilla. Kuten mainitsimme aiemmin, viitteitä on siitä, että tämä on muuttumassa, varsinkin pelaamista käsittelevien opinnäytetöiden määrän kasvussa (Meriläinen 2020: 50). Suureksi haasteeksi opinnäytetyötä kirjoittaessa osoittautuikin vertaisarvioitujen ja Metropolia ammattikorkeakoulun kriteerit täyttävien lähteiden löytäminen. Verkkokerhon toimintamallilla on potentiaalia kerätä paljon osallistujia ja toimintaa verkkokerhon sisällä voidaan räätälöidä moneen tarpeeseen, oli kyse sitten peleistä, keskusteluilloista, tai muunlaisista verkossa yhdessä tehtävistä aktiviteeteista. Verkkokerhon toimintamallilla toimiva palvelu voisi tarpeeksi osallistujia kerättyään toimia alustana akateemiselle tutkimukselle. Verkkokerho pystyisi täten avaamaan uudenlaisen ympäristön pelillisyyden, mielenterveyden ja vertaistuen tutkimiselle. Tutkitun tiedon saamisen lisäksi Verkkokerhon toimintamallia voitaisiin jatkotutkimuksen avulla kehittämään yhä edemmäksi.

Lähteet

Cavén, Outi & Ellonen, Hanna-Kaisa & Heikkinen, Kari & Kosonen, Miia 2003. E-demokratian ja elämysten arkea. LUT-yliopisto. <<https://lutpub.lut.fi/bitstream/handle/10024/31033/TMP.objres.338.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> Viitattu 28.8.2022.

Curry, David 2022. Discord Revenue and Usage Statistics (2022). Business of Apps. Artikkele. <<https://www.businessofapps.com/data/discord-statistics/>> Viitattu 18.7.2022.

Deci, Edward & Ryan, Richard 2000. The “What” and “Why” of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. Artikkele. *Psychological Inquiry*, 11–4, 227–268. University of Rochester. <https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_DeciRyan_PIWhatWhy.pdf>. Viitattu 2.8.2022.

Discord, 2020. Palveluehdot. <<https://discord.com/terms>>. Viitattu 10.8.2022.

Discord, 2020. Yhteisösäännöt. <<https://discord.com/guidelines>>. Viitattu 10.8.2022.

Ducheneaut, Nicolas & Nickell, Eric & Williams, Dmitri & Xiong, Li & Yee, Nick & Yuanyuan Zhang 2006. From Tree House to Barracks The Social Life of Guilds in World of Warcraft <https://www.researchgate.net/publication/237721630_From_Tree_House_to_BarracksThe_Social_Life_of_Guilds_in_World_of_Warcraft> Viitattu 1.8.2022.

Hadi, Jameel & Johansen, Thure nd. The Common Third. Blogikirjoitus. Social Pedagogy Professional Association. <<https://sppa-uk.org/the-common-third/>>. Viitattu 5.8.2022.

Hussain, Umer & Jabarkhail, Sami & Cunningham, George & Madsen, Jean 2021. The dual nature of escapism in video gaming: A meta-analytic approach. Artikkele. *Computers in Human Behavior Reports* 3 (2021). <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2451958821000294>>. Viitattu 5.8.2022.

Kinnunen, Pirjo 2011. Nuoruudesta kohti aikuisuutta. Varhaisaikuisen mielenterveys ja siihen yhteydessä olevat ennakoivat tekijät. Väitöskirja. Terveystieteiden yksikkö. Tampereen yliopisto. Tampere. <<https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/66830/978-951-44-8624-1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Viitattu 3.10.2022.

Kiviniemi, Liisa 2008. Psykiatrisessa hoidossa olleen nuoren aikuisen kokemuksia elämästään ja elämää eteenpäin vievistä asioista. Väitöskirja. Hoitotieteen laitos. Kuopion Yliopisto. Kuopio. <https://erepo.uef.fi/bitstream/handle/123456789/8945/urn_isbn_978-951-27-1060-7.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Viitattu 5.8.2022.

Koponen, Erja & Liukko, Eeva & Muurinen, Heidi 2020. Koronasta aiheutuva palveluvaje työikäisten palveluissa. Tutkimuksesta tiiviisti 29/2020. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. Helsinki. <https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/140492/URN_ISBN_978-952-343-553-7.pdf>. Viitattu 6.8.2022.

Laimio, Anne & Karnell, Sonja 2010. VERTAISTOIMINTA – kokemuksellista vuorovai-
kutusta. Teoksessa Laatikainen, Tanja (toim.) Vertaistoiminta KANNATTAA. Asumis-
palvelusäätiö ASPA. Saatavana sähköisesti osoitteessa: <[https://a-kiltojen-
liitto.fi/akilta/wp-content/uploads/2015/02/Vertaistoiminta_kannattaa.pdf](https://a-kiltojen-
liitto.fi/akilta/wp-content/uploads/2015/02/Vertaistoiminta_kannattaa.pdf)>. Viitattu
3.10.2022.

Leemann, Lars & Kuusio, Hannamaria & Hämäläinen, Riitta-Maija 2015. Sosiaalinen
osallisuus. Sosiaalisen osallisuuden edistämisen koordinaatiohanke (Sokra). Terveys-
den ja hyvinvoinnin laitos. <www.thl.fi/sokra>. Viitattu 1.8.2022.

Miessakit ry. <miessakit.fi/miessakit-ry/>. Viitattu 10.8.2022.

Paasivaara, Leena & Nikkilä, Juhani 2010. Yhteisöllisyydestä työhyvinvointia. Helsinki:
Kirjapaja. Viitattu 3.10.2022.

Raitio, Katja & Kivinen, Tuula & Hopia, Hanna 2014. Pelillistämisen mahdollisuudet
nuorten mielenterveyskuntoutujien arjessa. Artikkelii. Finnish Journal of EHealth and
EWelfare, 6(4), 206–208. Finnish Social and Health Informatics Association.
<<https://journal.fi/finjehew/article/view/48214>>. Viitattu 3.10.2022.

Sanchez, Cody 2021. HOW TO DISCORD – STRATING YOUR FIRST DISCORD
SERVER. Blogikirjoitus. <<https://discord.com/blog/starting-your-first-discord-server>>
Viitattu 17.9.2022.

Suvisaari, Jaana 2013. Mielen-ter-veys-häi-riöiden esiintyvyyden sukupuolierot. Artik-
keli. Potilaan Lääkärilehti, 20/13. Helsinki: Suomen lääkäriiliitto ry. <[https://www.poti-
laanlaakarilehti.fi/artikkelit/mielenterveyshairioiden-esiintyvyyden-sukupuolierot/](https://www.poti-
laanlaakarilehti.fi/artikkelit/mielenterveyshairioiden-esiintyvyyden-sukupuolierot/)>. Vii-
tattu 5.8.2022.

Terveiden ja hyvinvoinnin laitos 2022. Kokemusasiantuntijuus ja vertaistuki. Päivitetty
17.3.2022 <[https://thl.fi/fi/web/mielenterveys/mielenterveyspalvelut/kokemusasiantunti-
juus-ja-vertaistuki](https://thl.fi/fi/web/mielenterveys/mielenterveyspalvelut/kokemusasiantunti-
juus-ja-vertaistuki)>. Viitattu 2.8.2022.

THL 2021. Tilasto- ja indikaattoripankki Sotkanet.fi. THL. <[https://sotkanet.fi/sotka-
net/fi/index](https://sotkanet.fi/sotka-
net/fi/index)>. Viitattu 4.8.2022.

Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2021. Hyvä tieteellinen käytäntö. Helsinki.
<<https://tenk.fi/fi/tiedevilppi/hyva-tieteellinen-kaytanta-htk>> Viitattu 6.8.2022.

Ukkola, Johanna 2020. Arjen jakaminen mielenterveyshäiriön kanssa -Tutkimus mie-
lenterveyshäiriöistä kärsivien kokemuksista. Pro gradu -tutkielma. Itä-Suomen yliopisto.
Kuopio. <[https://erepo.uef.fi/bitstream/handle/123456789/23416/urn_nbn_fi_uef-
20201333.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://erepo.uef.fi/bitstream/handle/123456789/23416/urn_nbn_fi_uef-
20201333.pdf?sequence=1&isAllowed=y)>. Viitattu 8.8.2022.

Vauhkonen, Mari 2019. Pelaajien yhteisöllisyyden kokemukset Oulun yliopiston roolipe-
likerho CRYO ry:n roolipeliyhteisöissä vuonna 2017. Kandidaatintutkielma. Oulun yli-
opisto. <<http://jultika oulu.fi/files/nbnfioulu-201911283200.pdf>> Viitattu 1.8.2022.

Verke 2022. Discord taipuu nuorisotyöhön entistä paremmin. Internet-julkaisu. <<https://www.verke.org/vinkit/discord-taipuu-nuorisotyohon-entista-paremmiin/>> Viitattu 17.9.2022.

Vuorenmaa, Minna 2012. "Meidän mahdollisuudet on rajalliset, et eihän me voida ostaa ihmisille taloja ja autoja". Sosiaalityöntekijöiden pohdintoja aikuissosiaalityön eettisistä kysymyksistä. Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto. Tampere. <<https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/83944/gradu06196.pdf?sequence=1>>. Viitattu 6.8.2022.

Väisänen, Raija 2007. Sosiaalipedagoginen aikakauskirja, vuosikirja 2007, vol 8. 167 – 190. Viitattu 3.10.2022.

Witkowski, Wallace 2020. Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic. Marketwatch. Artikkel. <<https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990>> Viitattu 21.7.2022.

Liite 1: Arviointilomake

9.8.2022 21.27

Verkkokerhon arviointilomake

Verkkokerhon arviointilomake

Vastaa monivalintakysymyksiin.

Kirjalliset kysymykset ovat vapaaehtoisia

Verkkokerhon ylläpitäjät eivät kerää tai tallenna henkilötietoja vastaajilta, eikä yksittäisiä vastaajia voida tunnistaa.

Kyselylomake koostuu neljästä osiosta, pääset seuraavaan osioon vastattuasi kysymyksiin ja painamalla "Seuraava"-nappia.

Kyselylomakkeen loppuksi muista painaa "Lähetä", jotta vastauksesi tallentuvat.

***Pakollinen**

Discord alustana

1. **Discord oli minulle ennestään tuttu alusta**

Merkitse vain yksi soikio.

Kyllä

Ei

2. **Verkkokerhon Discord-palvelin on ollut selkeä ja helppokäyttöinen**

Merkitse vain yksi soikio.

1 2 3 4 5

Täysin eri mieltä Täysin samaa mieltä

3. **Mitä hyötyjä/haittoja olet kokenut siitä, että Verkkokerho toimii internetin välityksellä?**

4. **Koetko, että palvelimen pitäisi olla kaikille avoin, vai kutsujen kautta toimiva?**

Merkitse vain yksi soikio.

- Kaikille avoin
 Kutsujen kautta

5. **Muuta palautetta Discordiin liittyen**

Verkkokerho ja minä

6. **Mitä kautta kuulit Verkkokerhosta?**

Valitse kaikki sopivat vaihtoehdot.

- Miessakit RY
 Kaverilta tai tutulta
 Muu: _____

7. **Onko Verkkokerhosta ollut sinulle hyötyä? Millä tavoin?**

8. **Muuta palautetta verkkokerhoon liittyen**

Toiminta

9. **Mihin Verkkokerhon toimintaan olet osallistunut?**

Valitse kaikki sopivat vaihtoehdot.

- Pelitoiminta
 Chat

10. **Montako kertaa viikossa olisi mielestäsi järjestettyä toimintaa hyvä olla?**

Merkitse vain yksi soikio.

1	2	3	4	5	6	7
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. Näkisitkö Verkkokerhon hyvänä lisänä nykyisiin palveluihin/toimintaan, esim. Miessakeissa?

Merkitse vain yksi soikio.

- Kyllä
 En osaa sanoa
 Ei

12. Olisitko kaivannut erikseen järjestettyä vertaistukitoimintaa, esim. keskusteluiltoja eri teemojen/tarpeiden pohjalta? *

Merkitse vain yksi soikio.

- Kyllä
 Ei

13. Olisitko kaivannut jotain muuta järjestettyä toimintaa Verkkokerhossa? Mitä? *

14. Verkkokerho jää pystyyn opinnäytetyön valmistuttua. Aiotko jatkaa Verkkokerhon käyttämistä jatkossa? *

Merkitse vain yksi soikio.

- Kyllä
 En
 Ehkä