

OPINNÄYTETYÖ

Pelikasvatusilta

Nuoret opettajina ja vanhemmat oppilaina pelien maailmassa

Ville Nissinen

Yhteisöpedagogi (AMK)

Järjestö- ja nuorisotyö

(210 op)

12/2023

TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu
Yhteisöpedagogi (AMK) Järjestö- ja nuorisotyö

Tekijä: Ville Nissinen

Opinnäytetyön nimi: Pelikasvatusilta – Nuoret opettajina ja vanhemmat oppilaina pelien maailmassa

Sivumäärä: 41 ja 3 liitesivua

Työn ohjaaja: Kristiina Vesama

Työn tilaaja: Game Over? Continue! -hanke

Tämän opinnäytetyön on tilannut Game Over? Continue! -hanke ja sen tarkoituksena oli järjestää pelikasvatuksellinen tapahtuma, jonka järjestämisessä nuoret olivat aktiivisesti mukana toteuttajina. Opinnäytetyön tuloksena syntyi malli pelikasvatusillalle, joita tämä hanke ja tulevat hankkeet voivat järjestää tulevaisuudessa lisää ja hioa tapahtumaa entistä nuorisolähtöisemmäksi ja vanhemmille informoiviksi kerätyn palautteen pohjalta.

Toisena tuloksena syntyi myös tallenne pelikasvatusillan paneelikeskustelusta, joka tehtiin julkisesti saatavaksi ja jonka ääneen digitaalinen ja pelaava nuorisotyö voi tulla nuorison kanssa, kun keskustellaan pelaamisesta, elämänhallinnasta ja vanhempien kanssa vuorovaikuttamisesta kotona pelaamisen pelisääntöjä koskien.

Toiminnallisessa osuudessa tavoitteena oli ensin kerätä tietoa anonyymien kyselyiden voimin nuorten vanhemmilta siitä, mitä he haluavat oppia pelikasvatuksellisessa tapahtumassa ja millaiset heidän tietonsa ja taitonsa ovat kotona nuorensa pelitottumusten kanssa. Tätä kerättyä tietoa käytettiin osana pelikasvatuksellista tapahtumaa, jonka järjestin yhdessä nuorten ja hankehenkilöstön kanssa. Pelikasvatuksellisen tapahtuman paneelikeskustelun aikana nuoret pääsivät ääneen koskien pelejä ja elämänhallintaa ja vanhempien kysymykset pääsivät esille julkisessa tapahtumassa.

Toisessa toiminnallisessa osuudessa haastattelin tapahtumaa järjestämässä olleita nuoria ja hankehenkilöstöä, keräten palautetta tapahtuman hyvistä ja parannettavista puolista. Editoin paneelikeskustelun tallenteesta julkisesti levitettävän version Humakin YouTube -kanavalle.

Pelikasvatuksellinen tapahtuma järjestettiin 6.9.2023 paikassa Kuopion Kulttuuriareena44.

Asiasanat: digitaalinen nuorisotyö, tapahtuman järjestäminen, pelaaminen, toksisuus, yhteistyö, yhteiskehittäminen, pelisivustus, pelikasvatus

ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences
Community Educator, Bachelor's degree in NGO and youth work

Author: Ville Nissinen

Title: Gaming literacy event – youth as teachers and parents as students in the world of gaming

Number of Pages: 41 and 3 attachment pages

Supervisor: Kristiina Vesama

Commissioned by: Game Over? Continue! -project

This thesis was commissioned by the Game Over? Continue! -project and its purpose was to organize a gaming literacy event, in the organization of which the young people were actively involved as organizers. As a result of the thesis, a model for gaming literacy events was created, which this project and future projects may use to organize more events in the future and refine the event to be even more youth-oriented and informative for parents based on the feedback collected.

Another result of the thesis was a recording of a panel discussion during the gaming literacy event, which was made publicly available, and also made for digital- and gaming youth workers to watch together with young people when discussing gaming, life management and interaction with parents regarding the rules of digital gaming at home.

In the functional part of the thesis, the goal was first to collect information by means of an anonymous survey from the parents of young people about what they want to learn in a gaming literacy event and what kind of knowledge and skills they have at home with their child's digital gaming habits. This collected information was used as part of a gaming literacy event that I organized together with the young people and the project staff. During the panel discussion of the gaming literacy event, young people were able to speak up about the themes of digital gaming and life management, and parents' questions from the survey were raised on a public forum.

In the second functional part, I interviewed the young people and the project staff organizing the gaming literacy event, collecting feedback on the good and improvable aspects of the event. I edited a publicly distributable version of the panel discussion, which was made available on Humak's YouTube channel.

The gaming literacy event was organized on September 6, 2023 at Kuopio's Kulttuuriareena44.

Keywords: digital youthwork, organizing an event, gaming, toxicity, co-operation, co-development, gaming literacy, gaming education

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO.....	6
	1.1 Opinnäytetyön tarve ja tavoitteet.....	6
	1.2 Tilaajan esittely.....	8
2	TIETOPERUSTA.....	11
	2.1 Käsitteitä.....	11
	2.2 Pelaaminen harrastuksena ja vanhemmat sen tukijoina.....	17
3	KEHITTÄMISTYÖN TOTEUTUS.....	20
	3.1 Kokeileva kehittäminen.....	21
	3.2 Menetelmät.....	24
	3.3 Aineiston analyysi.....	25
	3.4 Pelikasvatusillan järjestäminen.....	26
	3.5 Nuorten haastattelu.....	28
	3.6 Hanketyöntekijöiden haastattelu.....	30
4	TULOKSET JA TUOTOSTEN ESITTELY.....	31
	4.1 Kyselyn tulokset.....	32
	4.2 Kyselyn vastausten analysointi.....	34
	4.3 Pelikasvatusilta.....	38
	4.4 Paneelikeskustelu.....	39
	4.5 Oheisaktiviteetit.....	42
	4.6 Yhteenveto pelikasvatusillasta.....	43

5	YHTEENVETO	44
	5.1 Kehittämistyön luotettavuus	44
	5.2 Kehittämisehdotukset ja työn hyödynnettävyys ammattialalle.....	45
	5.3 Tilaajan palaute	45
	5.4 Prosessin itsearviointi	46
	LÄHTEET	47
	LIITTEET	49

1 JOHDANTO

Pelit ja digitaalisuus ovat alati kasvavia trendejä, sekä niiden käyttö työkaluina nuorisotyössä yleistyy. Helppoa niiden tuonti nuorisotyön maailmaan ei kuitenkaan ole; tarvitaan nuorten näkökulmia, nuorempia työntekijöitä, tietoa ja sen keräämistä, hankkeita, kehittämistyötä ja vanhempien työntekijöiden uudelleen kouluttamista uusien työtapojen astuessa kehiin.

Opinnäytetyöni kulminoitui kehittävän harjoitteluni loppuun. Kehittävä harjoitteluni tapahtui kahdessa paikassa: täysin virtuaalisesti Pelimitissä, sekä hybridimallilla Game Over? Continue! -hankkeelle, joka toimii Kuopiosta käsin, jossa olin välillä paikan päällä ja välillä työskentelin etätyömallilla. Opinnäytetyön on tilannut Game Over? Continue! -hanke.

Opinnäytetyöni vastaa muun muassa kysymyksiin mitä on pelikasvatus, mitä on toksisuus ja kuinka taistella sitä vastaan, ja kuinka keskustella pelaamisesta nuoren kanssa, sekä kuinka auttaa nuorta kasvamaan pelaamisen parissa.

1.1 Opinnäytetyön tarve ja tavoitteet

Yli 16-vuotiaiden nuorten vanhemmille on järjestetty vähän pelikasvatuksellista toimintaa, ja tiedon saaminen pelaamisesta jää usein vanhemman oman käsityksen ja kokemusten vastuulle. Pelaamista saatetaan käydä läpi yhtenä aiheena vanhempienilloissa. Vanhemmat eivät tunne kovin hyvin nuorten digipeliharrastamista ja siihen liittyviä ilmiöitä, sillä vanhemmat näkevät pelien olevan riski lasten henkiselle ja fyysiselle hyvinvoinnille (Meriläinen 2020).

Game Over-hankkeessa yhtenä tavoitteena oli tuottaa huoltajille suunnattu pelikasvatusilta, jossa digipelaamisesta annettiin tietoa ja tuettiin vanhempia tukemaan nuoriaan pelaamisen hallinnassa. Pelikasvatusillan tarkoitus on purkaa digipelaamiseen liittyvää stigmaa; pelaaminen voi olla hyvä ja kehittävä harrastus, ja tärkeä tapa päästä arjen haasteita karkuun. Pelikasvatusillan tarkoitus on myös tutustuttaa vanhemmat suoratoiston maailmaan, jossa he oppivat, että suoratoistoon liittyy yhteisöllisyyttä.

Opinnäytetyöni tavoitteena on, että nuoret pääsevät toteuttamaan pelikasvatusillan sisällön vanhemmille minun ohjaamanani ja hankehenkilöstön tuella. Pelikasvatusillan suunnittelu osallistaa ja aktivoi nuoria, joka on myös hankkeen tavoite. Pelikasvatusillasta yhden syntyneen tuotoksen, pelikasvatusillan videoidun version, tavoite on myös levitä mahdollisimman laajalle, ja sille on jo esimerkiksi löytynyt tulevaa käyttöä Kuopion nuorisotyölle, sekä Kansallisen audiovisuaalisen instituutin järjestämälle Peliviikolle, joka järjestettiin 6.-12.11.2023.

Opinnäytetyöni tuloksen positiivisena sivuvaikutuksena joku nuori voi hakea esimerkiksi kulttuurituottajaksi, sillä tuotokseeni liittyy tapahtuman järjestäminen. Pelaamisen positiivisten puolien rohkea nostaminen pöydälle tuotoksessa rohkaisee nuoria perehdyttämään vanhempansa pelaamisen maailmaan ja kaikkeen siihen positiiviseen, mitä siihen liittyy. Dialogin aloitus vanhemman ja nuorensa välillä aloittaa parhaimmillaan positiivisen kierteen, jossa vanhempi ja nuori puhuvat avoimemmin asioita, hyvistä kuten huonoista puolista.

Tavoitteena ei ole pelkästään nostaa positiivisia asioita esiin, vaan paneelikeskustelussa puhuttiin myös huonoista puolista ja niiden ehkäisystä. Yhtenä tavoitteena on myös, että tapahtuma auttaisi vanhempia kiinnostumaan nuorensa peliharrastamisesta ja osaisivat tukea sitä ymmärtävämmällä tavalla. Tavoitteena saavuttaa esimerkiksi samanlainen tilanne, missä vanhemmat hurraavat jalkapallopeleissä nuorelleen, mutta tässä tapauksessa digipelien kanssa.

1.2 Tilaajan esittely



Kuvio 1: Game Over? Continue! -hankkeen logo (Game Over 2023).

Game Over? Continue! -hanke (hankekoodi S22875) on Euroopan sosiaalirahaston rahoittama hanke, jota varten rahoituksen on hakenut Savonia-ammattikorkeakoulu, osatoteuttajina Humanistinen ammattikorkeakoulu sekä Itä-Suomen yliopisto UEF.

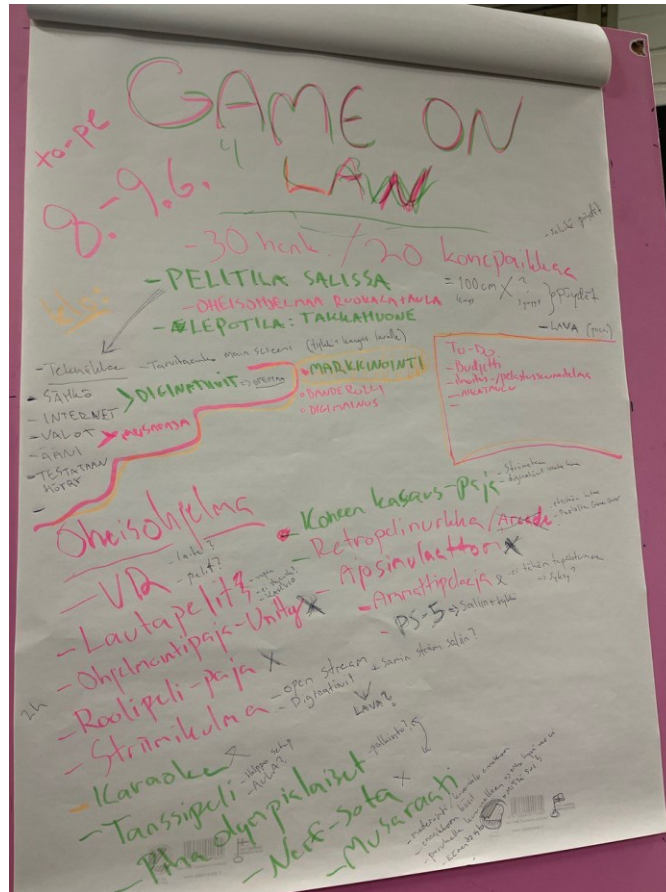
Hankkeen tavoitteena on vahvistaa pohjoissavolaisten nuorten tulevaisuuden näkymiä, hyvinvointia ja elämänhallintaa ohjatun digipelitoiminnan keinoin. Hankkeen tarvetta perustellaan sillä, että toisen asteen opintojen keskeytyminen yleistyi koronavuonna 2020. Lisäksi toisen asteen opiskelijoiden työssäkäynti väheni ja opinnot pidentyivät. Kaikista tutkintoon johtaneista opinnoista keskeytyi 6,8 %. Erityisesti kasvoi ammatillisessa perustutkintokoulutuksessa olevien keskeyttäneiden määrä. Ammatillisessa koulutuksessa olevien keskeyttämisprosentti oli 13,3 % vuonna 2020.

Taustalla vaikuttavat mahdollisesti lisääntynyt etäopiskelu, työssäoppimispaikkojen hankalampi saatavuus sekä heikentyneet näkymät työllistymisen suhteen. Kuopion seudulla ilmiö on näkynyt muun muassa siten, että etsivä nuorisotyö on saanut 50 % enemmän ilmoituksia koulunsa keskeyttäneistä nuorista vuonna 2021 edelliseen vuoteen verrattuna. Pääosa keskeyttäjästä on ollut Savon ammattiopiston opiskelijoita, lähes kaikki 18–25-vuotiaita (Savonia ammattikorkeakoulu 2023.) Ohjatun harrastustoiminnan kautta hanke pystyy tukemaan nuorta ja nuorten ryhmiä kohti oman elämänsä positiivisista toimijuutta ja tavoitteita. Toiminnassa on hyödynnetty tutkittua tietoa siitä, että ryhmätoiminta on havaittu hyväksi keinoksi vähentää yksinäisyyttä.

Hankkeen ryhmämuotoiseen toimintaan osallistuvat nuoret otetaan mukaan suunnittelemaan ryhmän toimintaa siten, että se palvelee juuri heidän tarpeitaan. Ohjatussa pelitoiminnassa nuoret pääsevät alan asiantuntijoiden kanssa oppimaan taitoja, jotka vahvistavat myös opinnoissa ja työelämässä pärjäämistä. Hankkeessa toiminnan kautta voi avautua uusia tulevaisuuden näkymiä työelämään ja löytyä motivaatiota tehdä opintoja loppuun. Ohjatun digipelitoiminnan avulla nuori voi saada uutta intoa oman tulevaisuutensa suunnitteluun sekä löytää omia vahvuuksiaan, näin vahvistetaan myös kiinnittymistä opintoihin, kun nuorten motivaatio ja taidot vahvistuvat (Savonia ammattikorkeakoulu 2023.)

Pelaamisesta innostuneet, mutta opiskelunsa keskeyttäneet tai paljon poissaoloja kerryttäneet 2. asteella opiskelevat nuoret osallistuvat ryhmätoimintaan, jossa he pääsevät harjoittelemaan erilaisia opintoihin ja työelämään kiinnittymistä ja motivoitumista tukevia taitoja. Samalla tuotetaan uutta tutkimustietoa toimintamallin vaikutuksista nuorten kokonaisvaltaiseen hyvinvointiin. Hankkeeseen on hankittu nuoria, joiden opinnot ovat keskeytyneet tai ovat vaarassa keskeytyä, ja heidät jaetaan ryhmiin, ja jokaiselle ryhmälle järjestetään oma paja joka viikko (Savonia ammattikorkeakoulu 2023.)

Yksi hankkeen työkaluista osallisuuden edistämiseen on tapahtumien toteutus, johon nuoret pääsevät mukaan. Nuoret otetaan mukaan tapahtumien ideointiin ja parhaimmillaan heidän ideansa pääsevät toteutumaan tapahtumassa. Esimerkiksi kesäkuussa 2023 järjestettiin hankkeen sisäinen LAN-tapahtuma, johon osallistuivat vain hanketyöntekijät ja hankkeeseen osallistuvat nuoret, jotka kuitenkin saivat jokainen tuoda yhden avecin mukanaan tapahtumaan.



Kuva 1: Ideointia kesäkuun 2023 tapahtumaa varten (Game Over? Discord -ryhmä 2023).

Hanke tunnistaa digitaalisen pelaamisen hyvät ja haitalliset puolet. Digitaalisen pelaamisen haitalliset puolet näkyvät keskittymiskyvyssä, univajeessa, heikkona liikkumistottumuksena ja muina haasteina, jotka heikentävät nuorien kykyä omaksua koulussa opettettavia asioita. Lisäksi digitaalinen pelaaminen voi pahimmillaan johtaa myös sosiaalisten taitojen ongelmiin ja olla polku kohti syrjäytymistä (Savonia ammattikorkeakoulu 2023.) Nämä haitalliset puolet voivat tulla esiin liiallisesta pelaamisesta, ja yhtenä syynä liialliselle pelaamiselle voi olla se, että nuori peittelee jotain elämässään, esimerkiksi yksinäisyyttä tai perhe-elämässä tapahtuvia haasteita.

2 TIETOPERUSTA

Tietoperustan teema rakentuu tietokonepelaamisen ympärille ilmiönä, ja sen mahdollisuuksiin, haittoihin ja haasteisiin, sekä vanhempien rooliin. Digitaaliseen/pelaavaan nuorisotyöhön ja media/pelikasvatukseen liittyy useita käsitteitä, avainsanoja, teemoja ja ilmiöitä.

2.1 Käsitteitä

Avainsanat, jotka tulevat esille opinnäytetyössä ovat tietokonepelit/digitaalinen pelaaminen, pelikasvatus, vanhemmat/huoltajat ja nuoret.

Mediakasvatus

Mediakasvatus on sitä, että ihminen oppii ympäristöstään löytyvän eri muodoissa olevan median vaikutuksesta itseensä, toimintaansa, kasvuunsa ja hyvinvointiinsa (Mediakasvatus 2023). Nykyään media on merkittävä osa nuoren arkea, jo osallisuuden ja kansalaisvalmiuden ja heidän mediataitojen taso ja monipuolisuus riippuu heidän mediankäytön mahdollisuuksistaan sekä aikuisilta saadusta tuesta. Aikuisia, jotka voivat parhaiten auttaa nuorta mediataitojen kehittämisessä ovat omat vanhemmat/huoltajat, nuorisotyöntekijät ja opettajat koulussa (Mediakasvatus 2023.)

Digitaalinen nuorisotyö

EU:n käsitys digitaalisesta nuorisotyöstä on median ja teknologian hyödyntämistä tai käsittelemistä nuorisotyössä. Se ei ole nuorisotyön menetelmä, vaan muoto, ja voi sisältyä muihin nuorisotyön muotoihin. Digitaalinen nuorisotyö voi olla fyysistä tai verkossa tapahtuvaa (Verke 2023a.)

Tein kehittävässä harjoittelussani digitaalista nuorisotyötä, kun pidin Pelimiitissä ja Game Overissa peli-iltoja Discordissa. Juttelin nuorten kanssa VoIP -yhteyden avulla ja pelasimme yhdessä pelejä ja juttelimme samalla arjesta ja sen haasteista. Digitaalinen nuorisotyö on tärkeää, sillä verkossa tapahtuva esimerkiksi etsivien nuorisotyöntekijöiden pelitoiminta mahdollistaa yhteyden luomisen myös kotiin jääviin nuoriin, sillä joillakin nuorilla eivät voimavarat riitä lähtemään kotoa ulos (Heikkilä 2019). Vanhempien on hyödyllistä tietää, että

tulevaisuus tulee olemaan entistä enemmän digitalisoitunut. Tällä hetkellä digitaalisen nuorisotyön tavoitteet ovat muun muassa opettaa nuoria olemaan aktiivisia toimijoita digitaalisessa yhteiskunnassa, opettaa heitä käyttämään digitaalista mediaa kriittisesti ja luovasti, sekä opettaa avoin suhtautuminen digitaaliseen tulevaisuuteen, mutta tiedottaa myös samalla sen riskeistä. Lisäksi nuorten on hyvä oppia verkostoitua uusilla tavoilla (Verke 2019.)

Discord/VoIP

Discord on peliyhteisölle suunniteltu pikaviestintä- ja VoIP-sovellus, joka on sittemmin myös yleistynyt ihan minkä tahansa yhteisön käyttöön, ja soveltuu myös nuorisotyön käyttöön (Verke 2023b). Discord on yleinen digitaalisen nuorisotyön työkalu, jossa nuorisotyöntekijät voivat pelata nuorten kanssa kotoaan käsin. Discordista löytyy esimerkiksi Pelikasvattajien verkosto, Diginatiivit sekä Kanuuna (kunnallisen nuorisotyön kehittämisverkosto). VoIP, eli Voice over IP, on verkkoyhteyden kautta tapahtuvaa sanallista viestintää. Tähän vaaditaan verkkoyhteys, sekä vähintään kaksi osapuolta, joilla molemmilla on mikrofoni ja tapa kuulla toisensa (kaiuttimet, kuulokkeet).

Toksisuus

Toksisuutta pelimaailmassa on rasismi, syrjintä, seksismi ja yleinen haukkuminen. Lievimmillään toksisuus voi olla pelin sisällä tehtyä kiusaa ja hännäämistä, vakavimmillaan se voi olla pelien ulkopuolelle ulottuvaa järjestelmällistä häirintää. Toksisuutta näkee eniten joukkuepohjaisissa peleissä, joissa vähiten pisteitä omaavaa pelaajaa aletaan haukkumaan ja syyttämään joukkueen hävitessä. Naisoletetut kohtaavat toksisuutta erityisen paljon, sillä vanhentunut käsitys on se, että digipelit olisivat vain miesoletettuja varten, joten pelaajan paljastuessa naiseksi on hyvin suuri todennäköisyys siihen, että häntä aletaan seksuaalisesti ahdistelemaan pelissä chatin tai VoIP-keskustelun kautta. Elektronisen urheilun noustessa enemmän suosioon, sen katsottiin lisänneen ylipäänsä myös rennon pelaamisen kilpailullisuutta ja kiristäneen asenteita verkkopeleissä. Olen todistanut tämän monesti pelieni aikana, vielä tänäkin vuonna 2023. On myös hyvä muistaa, että puhujan sukupuolta ei voida päätellä hänen äänestään (Arjoranta, Friman, Koskimaa, Mäyrä, Sotamaa, Suominen & Väälisalo 2022.)

Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke on hanke, jossa pelitoimintaa kehitetään kaikille avoimeksi ja turvalliseksi. Hanke on tehnyt selvityksen nuorten kokemuksista vihapuheesta pelikulttuurissa, ja 156:ta vastaajasta 90 % vastasi havainneensa vihapuhetta ja/tai häirintää (SEUL 2023b).

Toksisuuden torjuminen on hyvin hankalaa, mutta sen eteen on tehty jatkuvasti töitä pelijulkaisijoiden puolelta, esimerkiksi vuosi sitten Activision-Blizzard aloitti Overwatch 2 ja Call of Duty -peleissään pelinsisäisten keskustelujen äänittämisen. Pelaajan pelinsisäiset ääniviestit nauhoitetaan väliaikaisesti, ja jos tarpeeksi pelaajia ilmiantaa toisen pelaajan, Activision-Blizzardin automatisoitu järjestelmä litteroi pelaajan lähettämän ääniviestin ja tarkistaa sen solvauksien varalta. Jos järjestelmä havaitsee solvauksen, pelaajan pääsy äänikanavalle pelissä estetään ensin väliaikaisesti, ja jatkuva häiriköinti johtaa elinikäiseen kieltoon (Activision-Blizzard 2023.)

Lopullinen ratkaisu häirintään tai kiusaamiseen peleissä ei ole pelaamisen lopettaminen. Pelaajan keinot torjua näitä digipeleissä on ilmianto, ja toisen pelaajan hiljentäminen. Non-toxic-hanke on koonnut pelikasvattajalle, eli esimerkiksi myös vanhemmalle soveltuvan muistilistan siitä, miten edistää yhdenvertaisuutta digipeleissä. Näihin kuuluu kysely, kiinnostus nuoren harrastamista ja peliä kohtaan, sekä kannustus. Mahdollisissa ongelmatilanteissa keskusteleminen helpottuu, kun ilmapiiri vanhemman ja nuoren välillä on avoin.

Vanhemman tulisi ottaa puheeksi, jos huomaa kommentointia tai kielenkäyttöä, joka on syrjivää tai häiritsevää. Digipelaaminen sisältää myös paljon omaa slangia ja lyhenteitä, joista vanhemman kannattaa kysyä tai ottaa selvää pelaamalla peliä itse, tai hakemalla tietoa. Enemmän kuin joskus digipeleissä tunteet voivat nousta pintaan. Tunteella eläytyminen ei sinänsä ole toksista, mutta se kertoo siitä, että kyseessä on pelaajalle tärkeä kokemus. Tunteella eläytyminen ei luonnollisesti saa tapahtua vähemmistöjen tai muiden ihmisten kustannuksella. Tärkeimpänä muistilistan palasena pidän kuitenkin sitä, että vanhemman olisi hyvä arvostaa peliharrastusta, vaikka se olisi hänelle vaikea ymmärtää. Pelaaminen sen monissa muodoissa on sosiaalista toimintaa, jonka kautta voi solmia todellisia ihmissuhteita, samalla tavalla kuten voisit tavata uuden kaverin jalkapalloharjoituksissa (SEUL 2023b.)

Suoratoistaminen

Suoratoistaminen on livelähetyksen lähettämistä reaaliajassa (tai pienen viiveen kanssa) koko maailmalle katsottavaksi. Erityisen suosittu suoratoistaja voi tehdä suoratoistamista myös työkseen. Suoratoistamista käytetään kuitenkin muuhunkin kuin vain pelaamisen lähettämiseen verkon kautta. Esimerkiksi työpajoja tai oppitunteja voi suoratoistaa internetin kautta.

Suoratoistaminen on myös noussut vuosien aikana suosioon. Suurimmat alustat ovat Twitch, Youtube Live, Facebook Live ja Kick. Perusidea on, että pelaat jotain digipeliä, ja yleensä sinulla on myös webkamera päällä näyttämässä livenä reaktiosi peliin.

Twitchissä on myös Just Chatting -kategoria, jossa suoratoistaja vain juttelee katsojien kanssa, usein tehden samalla jotain mielenkiintonsa kohdetta (kokkaamista jne.) Suoratoistamisesta kertominen on tärkeää opinnäytetyöni kannalta siksi että, suoratoistaminen luo yhteisöllisyyttä, ja vanhempien olisi tärkeä olla tietoisia tästä ilmiöstä. Kuten aiemmin mainittu, niin ihmiselle on tärkeää tuntea kuuluvansa johonkin. Kokkaamisesta kiinnostunut voi mennä katsomaan kokkaamiseen keskittynyttä sisällönluojaa Twitchiin ja olla vuorovaikutuksessa hänen ja hänen yhteisönsä kanssaan, usein luoden uusia kontakteja ja ystäviä.

Peliyhteisö

Hyvänä esimerkkinä on jollekin tietylle digipelille omistettu Discord -ryhmä tai Reddit -sivu. Discordissa tai Redditissä pelaajat voivat keskustella pelistä keskenään ja lähettää kehittäjälle kehitysehdotuksia peliä varten, jolloin pelaajat osallistuvat pienesti myös pelin kehittämiseen. Kehittäjät lukevat usein näitä yhteisösivuja, ja monesti myös ovat vuorovaikutuksessa pelaajakuntansa kanssa.

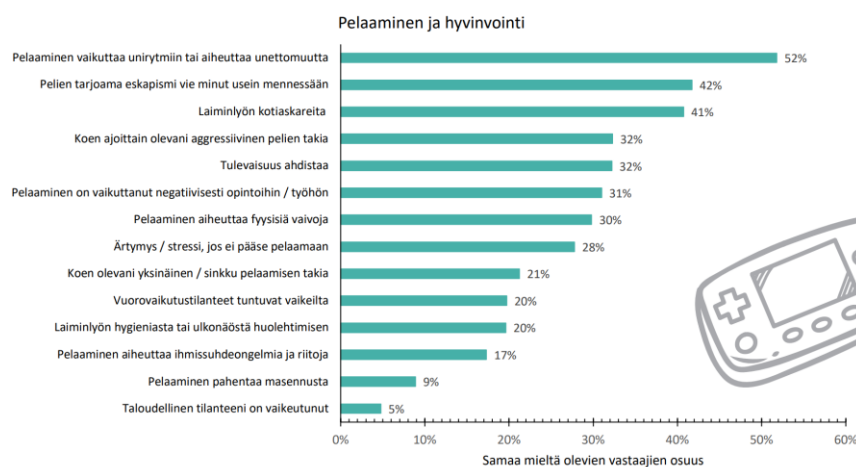
Rentoutuminen ja sosiaalisuus/eskapismi

Kaksi tärkeätä teemaa, jotka liittyvät pelaamiseen, ovat rentoutuminen ja sosiaalisuus. Pelaaminen on useille hengähdystauko muusta arjesta, todellisuuspakoa eli eskapismia (MLL 2023). Introvertit ihmistyypit kaipaavat myös sosiaalisuutta, mutta he voivat täyttää tämän tarpeen paremmin netissä muitten samantyyppisten ihmisten seurassa, tai muuten vain peliseurauksen avulla.

Pelaamisesta riippuvaiseksi tuleminen

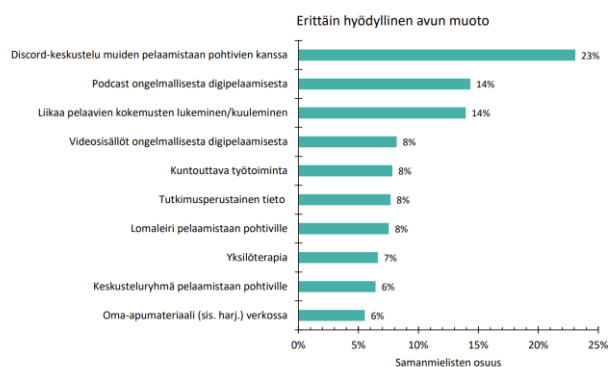
Negatiivinen ilmiö, joka muodostuu muutamalle prosentille pelaajista. Pelaamisesta riippuvaiseksi jääminen vaikuttaa haitallisesti elämään, aiheuttaen koulusta lintsäämistä, väsymystä (YLE 2018). Kansallista tutkimusta ei ole vielä tehty riittävästi, mutta ICD-11-tautiluokitusjärjestelmään on lisätty Gaming disorder (WHO 2023).

Digipelirajat'on tutki digipelaamisen vaikutusta pelaajien hyvinvointiin syksyllä 2019 avoimella verkkokyselyllä, johon vastasi yhteensä 360 pelaajaa. 52 % vastasi, että pelaaminen vaikuttaa uniryhtiin tai aiheuttaa unettomuutta (Digipelirajat'on 2020).



Kuvio 2: Pelaamisen vaikutukset elämään (Digipelirajat'on 2020).

Näistä vastaajista 28 % ei ole motivoitunut ollenkaan vähentämään pelaamistaan parantaakseen hyvinvointiaan. Kysyttäessä hyödyllisestä avun muodosta, voittaja oli Discord-keskustelu muiden pelaamistaan pohtivien kanssa, kun taas 14 % halusi kuulla liikaa pelaavien kokemuksia, ja esimerkiksi pelikasvatusiltani paneelikeskustelussa pääsi tällainen ääni kuuluviin, ja tämä tallenne on YouTubessa julkisesti kuultavana vanhemmille ja nuorisotyölle.



Kuvio 3: Hyödyllisen avun muodot peliriippuvuuteen (Digipelirajat'on 2020).

FPS, MMO, Story...

Digipelien eri genrejä; FPS ollen First Person Shooter, jossa räiskitään ensimmäisestä persoonasta (katsot pelimaailmaa hahmon silmistä). MMO eli Massively multiplayer online game, on peli, jossa monia satoja pelaajia on samalla serverillä. Esimerkkinä World of Warcraft, jossa sadat ihmiset ovat samalla serverillä ja tekevät tehtäviä, joskus myös monen kymmenen pelaajan raideja, joissa tarvitaan yhteistyötä. Storypelit ovat tarinaan keskittyviä digipelejä, jotka ovat yleensä yksin pelattavia, mutta myös jopa neljälle tai enemmän pelaajalle sopivia tarinapelejä on tehty. Hyvä tarina digipelissä on kuin hyvä elokuva, se pistää miettimään ja lumoo median kuluttajan. Heidi Rautalahden tutkiessa digipelejä hän törmäsi videoihin, joilla pelaajat kertovat, kuinka digipelit ovat muuttaneet heidän elämäänsä, ja esimerkiksi The Last of Us -peli auttoi käsittelemään läheisen menettämistä, masennusta ja omaan seksuaalisuuteen liittyviä kysymyksiä (Helsingin yliopisto 2020.)

LAN-tapahtuma

LAN-tapahtuma eli Local Area Network -tapahtuma, eli lanit, tarkoittaa samassa verkossa olevien koneiden kesken tapahtuvaa pelaamista. Tällaiselle tapahtumalle on varattu esimerkiksi Kuopio-halli, ja hallitilaan on viety pöytärivejä, jonne osallistujat pystyttävät omat tietokoneensa (Yle 2019). LAN-tapahtumat ovat loistava tapa tavata ihmisiä, jotka ovat kiinnostuneet samoista asioista, eli pelaamisesta. LAN-tapahtumissa järjestetään usein myös oheisaktiviteetteja, ja monelle nämä oheisaktiviteetit ovat tapahtuman suola varsinaisen pelaamisen ohella.

VR (Virtual Reality)

VR eli Virtual Reality on kokonaan digitaalisesti luotu keinotekoinen ympäristö, johon käyttäjä pääsee käsiksi asettamalla VR-lasit päähänsä. VR-digipelit ovat kokonaan oma kategoriansa digitaalisessa pelaamisessa. Virtuaalinen todellisuus on ollut pitempään olemassa kuin monet ehkä arvaavat, sillä aikaisimmat esimerkit ovat 1800-luvulta, jolloin koitettiin luoda 360 asteen panoraamisia taideteoksia (VR.org 2023.)

Elektroninen urheilu (E-sports)

Elektroninen urheilu on kilpaurheilua tietotekniikkaa hyödyntäen. Elektronista urheilua harrastetaan niin joukkue- kuin yksilömuodossakin riippuen digipelistä ja pelimuodosta. Elektronista urheilua voidaan harrastaa lähes millä tahansa elektronisella digipelillä, mutta ammattimainen pelaaminen on toistaiseksi keskittynyt vain muutamien, pelaajamääriltään suurten digipelien ympärille, esimerkiksi Dota 2 ja Counter-Strike 2 (Seul 2023a.)

Pelilukutaito

Pelilukutaidosta on monta määritelmää, mutta José Zagalínin määritelmä pelilukutaidosta keskittyy pelitutkimukseen ja peleistä opettamiseen. Tämä ei riitä pelikasvatuksen pohjaksi, mutta Zagal tuo hyödyllisiä pointteja esiin koskien pelikasvattajan taitoja pelaamiseen liittyen. Pelikasvattajalle/vanhemmalle oleellinen taito on analysoida sitä, miten ja miksi pelit herättävät erilaisia tunteita, tai miksi jokin tietty peli houkuttaa pelaajia. Pelilukutaidon eri määritelmät keskittyvät lähinnä nuorten näkökulmaan, eivätkä ne käsittele tarpeeksi vanhempien osaamista (Meriläinen 2020.)

2.2 Pelaaminen harrastuksena ja vanhemmat sen tukijoina

Tutkimisen jälkeen tulisin siihen johtopäätökseen, että aihepiiristä ”pelaaminen” löytyy vielä verrattain vähän tutkittua, vertaisarvioitua ja akateemista tietoa. Myös varsinaista pelikasvatuksen tutkimusta on Meriläisen (2020) mukaan niukasti. Olen iloinen siitä, että Game Overin yksi tavoitteista on tuottaa uutta tutkimustietoa digipelaamisen ja siihen liittyvän ohjatun ryhmätoiminnan vaikutuksista nuorten hyvinvointiin, sosiaalisiin suhteisiin, toimintakykyyn ja terveyteen (Savonia ammattikorkeakoulu 2023.)

Pelaaminen itsessään on täysin terveellinen harrastus, sillä nykyään pelaamisesta voi kehittyä myös tärkeä osa nuoren identiteettiä tai jopa tulevia työ- ja urasuunnitelmia (Pelaa fiksusti 2023), ja olen iloinen, että se on yleistynyt nyky maailmassa, esimerkiksi EHYT ry:n teettämässä selvityksessä kävi ilmi, että digipelaamisen suosio nuorten keskuudessa kasvaa, ja vain 9 prosenttia 15–17-vuotiaista kertoo, ettei omassa kaveripiirissä pelata lainkaan digipelejä. Pelaaminen on myös sosiaalinen ja ihmisiä yhdistävä harrastus, esimerkiksi EHYT ry:n

teettämä selvitys selvitti, että kolmannes 15–17-vuotiaista ja neljäsosa 18–20-vuotiaista mainitsi, että pelaamisen kautta voi saada uusia ystäviä, ja että peliympäristöt ovat korvanneet monia fyysisen yhdessäolon paikkoja (STTinfo 2022.) Jottei terveellinen harrastaminen muutu riippuvaiseksi suorittamiseksi, aikuisen tulee huolehtia esimerkiksi siitä, että hänen lapsensa pitää taukojen, ylläpitää hyvää ergonomiaa pelaamisen aikana sekä varmistaa unen riittävän määrän ja laadun (Pelikasvatus.fi 2019).

Löysin itse tieni pelaamisen maailmaan erittäin nuorena, jolloin se ei ollut vielä sosiaalisesti hyväksyttävä harrastus, esimerkiksi suurin osa oman kouluni oppilaista kävivät salibandy- tai jalkapalloharjoittelussa, ja digitaalisesta pelaamisesta sai nörtin leiman. Kun näen videoita vanhoista peleistä, joita pelasin lapsena, tulee nostalginen ja hyvä olo. Opin pelien kautta myös englantia, sillä kieltä oli pakko osata, jotta pystyi ymmärtämään pelistä jotain. Annankin hyvistä englannin kielen taidoistani kaiken krediitin digitaaliselle pelaamiselle.

Yksi asia, joka jäi hienosti mieleen, oli hankkeessa työskentelevän väitöskirjatutkija sanat, että turhaan vanhemmat syyttävät digipelejä huonosta koulumenestyksestä tai huonoista unista. Jos pelaa liian pitkään yöhön, totta kai silloin saa vähemmän nukuttua ja tämä sitten vaikuttaa muihin asioihin, mutta että eivät digipelit ole se kauseliteetti, vaan se, ettet nuku tarpeeksi. Digipelejä on helppo syyttää, eikä esimerkiksi vanhempia, jotka eivät valvo tarpeeksi hyvin lapsensa median kuluttamista. Myönnän, että itsekkin on tullut imeydyttyä hyvän pelin sisään pitkiksi ajoiksi, usein haitaten unirytmää.

Yksi pelikasvatuksen merkittävistä haasteista on, että vanhempien on vaikeaa ymmärtää lastensa pelaamisen syitä (Meriläinen 2020). Vanhemman aito kiinnostus lapsensa pelaamista ja sen syitä kohtaan, eli dialogin aloittaminen vanhemman aloitteesta auttaisi tilannetta. Pelaaminen on kuitenkin paljon enemmän kuin vain pelaamista. Se voi yksin olla keino rentoutua, kuin katsoisit hyvän elokuvan. Se on kaverin tai kaverien kanssa tehtynä sosiaalinen tapahtuma, joka yhdistää kavereita. Tästä syystä myös LANeja järjestetään. LANit ovat lähiverkkotapahtuma, jossa kokoonnutaan samaan yhteiseen tilaan, ja pelataan yhdessä (Pelikasvatus.fi 2019). Samaa peliä ei ole pakko pelata, kyse on enemmänkin siitä, että kuuluu tuntevansa porukkaan ja luoda uusia ystävyssuhteita, miksei myös jopa solmia parisuhteen.

Kuten näette sivun 10 kuvassa, tapahtumaa varten on ideoitu paljon muutakin kuin vain digitaalista pelaamista. Tärkein asia on kuuluminen, tuntua tulevansa hyväksytyksi ja viettää aikaa samanhenkisten ihmisten kanssa, sillä yksi ihmisen keskeisistä tarpeista elämässä on

yhteisöjen ja ihmissuhteiden mukanaan tuoma kokemus yhteenkuuluvuudesta toisten ihmisten kanssa. Yhteenkuuluvuus on tärkeä osa nuorten pelaamista tai suoratoistojen seuraamista, sillä se auttaa sijoittamaan nuoren pelaamisen ja suoratoistojen katsomisen osaksi laajempaa sosiaalista kokonaisuutta: pelaamisessa ja suoratoistojen seuraamisessa ei ole kyse ainoastaan pelaamisesta tai pelaamisen katsomisesta, vaan sosiaalisesta elämästä mikä syntyy vuorovaikutuksessa muiden ihmisten kanssa peleissä ja suoratoistoyhteisöissä ja niihin liittyvästä henkisestä hyvinvoinnista sekä nuoren sosiaalisesta identiteetistä (Meriläinen 2020.)

3 KEHITTÄMISTYÖN TOTEUTUS

Kysyin vanhemmilta ennen pelikasvatusiltaa kyselyn voimin, että mistä asioista he toivoisivat tietoa, ja että millaista pelikäyttäytyminen heillä kotona on. Kyselyn työkaluna toimi Webropol 3.0. Kyselyn tulokset vaikuttivat tapahtuman sisältöön, sekä vanhempien jättämät kysymykset tulivat esille paneelikeskustelun aikana. Suunnittelin pelikasvatusillan yhdessä nuorten kanssa; nuoret aktiivisina toteuttajina, jossa he pääsivät suunnittelemaan pelikasvatusillan sisällön. Minä olin fasilitaattorin roolissa. Tein pelikasvatusiltaa varten myös Canva-työkalulla mainoksen, jota jaettiin eri kanavien kautta ja fyysisenä tulosteena. Pelikasvatusillan jälkeen toteutin nuorten haastattelun, sekä hankehenkilökunnan haastattelun, sekä pelikasvatusillan tallenteen editoinnin.



Kuvio 4: Mainos pelikasvatusiltaa varten, tehty Canva -ohjelmalla. (Pelikasvatusillan materiaalit 2023).

3.1 Kokeileva kehittäminen

Game Over? Continue! -hankkeen lähtökohdat, arvot, tavoitteet ja strategiat seuraavat hankehakemusta. Päättävöitteet hankkeessa ovat vahvistaa nuorten elämänhallintaa, osallisuutta ja hyvinvointia ohjatun digipelitoiminnan avulla. Toisena tavoitteena on ehkäistä toisen asteen opintojen keskeytymistä ja tukea nuoria kohti työelämää. Hankkeen tavoitteena on tuottaa uutta tutkimustietoa digipelaamisen vaikutuksesta nuorten hyvinvointiin. Nämä lähtökohdat ja arvot ovat yhteydessä suoraan opinnäytetyöhöni, sillä tavoitteenani oli järjestää yhteisissä tiloissa toteutuva pelikasvatusilta eli tapahtuma, johon nuoret pääsivät vaikuttamaan järjestäjän roolissa. Viimeisimpänä tavoitteena hankkeelle on luoda toimintamalli, jota nuorisotoimi tai työllisyyspalvelut voivat tulevaisuudessa hyödyntää (Savonia ammattikorkeakoulu 2023.) Hankkeelle on tärkeää positiivinen pelikulttuuri, joka sisältää sen, että toimintaan voi osallistua omana itsenään, kokematta syrjintää esimerkiksi osallistujan sukupuolen takia. Positiivinen pelikulttuuri oli myös tärkeä kulmakivi tälle järjestetylle pelikasvatusillalle ja on toivottavasti myös sitä tulevaisuudessa tulevissa pelikasvatusilloissa.

Hankkeet ovat mielenkiintoisia työpaikkoja työskennellä, sillä työtapoja on lukemattomia, eikä mikään ole valmista. Hankkeet ovat jatkuvaa kehittämistä ja aivoriiheilyä muiden hanketyöntekijöiden kanssa, joten arkityö ei tunnu edes ikinä arkityöltä, vaan joka päivä on erilainen. Jokainen uusi työpajapäivä tarjoaa jonkun uuden ahaa -elämyksen, jonka avulla toimintaa voi kehittää eteenpäin, kun huomaa pajatoiminnan aikana, että miten toimintaa voisi kehittää. Hankkeessa ei siis tavallaan ole tällä hetkellä meneillään mitään tiettyä kehittämistoimea, vaan kehittämistä tapahtuu koko ajan toiminnan tapahtuessa. Hanke tähtää yleisesti kehittämään digitaalista nuorisotyötä, ja harjoittelussa tekemäni kyselyn avulla jatkohankkeet saavat arvokasta tietoa digitaalisen osaamisen tilasta Pohjois-Savossa. Usein ideat tulevat hatusta heittämällä tai jonkun nuoren suusta. Kun suunnitellaan esimerkiksi uutta tuotetta, mennään läpi tietyn prosessin; joko suunnitellaan mitä tehdään, tai kokeillaan mitä tapahtuu. Suunnitteluun perustuva kehittäminen toimii, kun; tiedetään, mitä ollaan tekemässä ja projektin alussa voidaan nähdä vaiheet ja toimenpiteet. Projektin mahdolliset epävarmuudet ja tuntemattomat tekijät voidaan sisällyttää projektin suunnitelmaan. Yllätyksiin voidaan varautua varasuunnitelmalla (Hassi, Paju & Maila 2015.) Suunnittelu on siis turvallinen prosessi, jossa tiedetään, mitä tapahtuu.

Epävarmuus onkin kokeilevan kehittämisen ja innovatiivisen toiminnan edellytys (Hassi, Paju & Maila 2015). Kokeilemalla kehittäminen ei ole niin suoraviivaista kuin suunnittelu, mutta sillä on muun muassa tällaisia ominaispiirteitä: lopputuleman avoimuus; saavutustavat ja lopullinen tulos voivat poiketa paljon suunnitellusta. Game Overissa esimerkiksi kirjoitimme monta eri aktiviteettia paperille (videoeditointi, koodaus jne) ja annoimme nuorten käydä laittamassa merkin siihen paperiin, joka heitä kiinnosti. Kokeilulla syntyi suunnitelma. Jatkuva pyrkimys saavuttaa päämäärä nopeammin ja pienemmillä resursseilla. Elävä prosessi, eli juuri sitä itseään; kehittävää kokeilemistä. Päätöksiä tehdään sitä mukaa, kun tyritään, tai ei tyritä. Kokeilemalla kehittäminen on jatkuvaa, nopeaa ja tarkoituksenmukaista oppimista (Hassi, Paju & Maila 2015). Järjestämäni pelikasvatusilta ei ole tehty montaakaan kertaa ennen, viimeksi luentotyypinen pelikasvatusilta MLL:n järjestämänä 2019 ja Kangasalan nuorisovaltuuston järjestämänä 2018, joten järjestämäni ilta oli kokeilevaa kehittämistä uudenlaisen mallin kehittämisessä, sillä iltaan sisältyi myös oheisaktiviteetteja.

Kokeileva kehittäminen tarvitsee jatkuvaa yrittämistä, koskaan ei pidä luovuttaa. Epävarmuus on melkein aina läsnä, ja se on tuhonnut monta innovatiivista projektia (Hassi, Paju & Maila 2015). Kokeilemalla kehittäminen on itsessään oppimisympäristö, jossa tietoa luodaan kehitettävän idean eteenpäin viemiseksi. Oppimisympäristön sisällä on kaksi pienempää ympäristöä, jotka ovat ongelma- ja ratkaisuympäristöiksi. Ongelmaympäristössä ymmärretään, että miksi jotain kehitetään ja kenelle. Ratkaisuympäristössä ymmärretään, että mitä ollaan kehittämässä. Prosessin kannalta projektitiimin on tärkeää ymmärtää molempia ympäristöjä (Hassi, Paju & Maila 2015.)

Kokeileva kehittämisen prosessi voidaan jakaa viiteen osa-alueeseen, jotka ovat; tavoite, jolla pyritään johonkin päämäärään. Tarve on se konkreettinen ongelmaa tai haaste, jota kehitettävällä idealla pyritään ratkaisemaan. Kehitettävät ideat ovat sitä, kun liikkeelle lähdetään ilman erikoisempaa tavoitetta tai tiettyä ongelmaa. Yleisesti suurin osa-alue, eli kokeilu on sitä kokeilevaa kehittämistä itseään. Astutaan kokeilusykliin, jossa tavoitetta koitetaan saavuttaa monilla kokeiluilla. Kokeilusyklillä itsessään on 5 vaihetta, jotka ovat; epävarmuuksien tunnistaminen, eli tunnistetaan kokeilussa asiat, joista on opittava lisää, sitten kokeiluasetelma, jossa pohditaan, kuinka luodaan kokemus kehitettävästä ideasta ja opitaan siitä? Prototyyppi, eli mikä on oppimisen väline? Palautteen kerääminen ja reflektio, josta sitten päädytään koko prosessin lopputulokseen (Hassi, Paju & Maila 2015.)



Kuvio 5: Kokeilujen 5 vaihetta (Hassi, Paju & Maila 2015, 40).

3.2 Menetelmät

Käytin kvalitatiivisia, eli laadullisia tutkimusmenetelmiä. Tällaisia menetelmiä ovat esimerkiksi kyselyt tai havainnointi tapahtumassa (Tilastokeskus 2023).

Pelikasvatusillan järjestämisen ensimmäinen vaihe oli datan keräys. Pelikasvatusiltaa varten tarvittiin dataa vanhemmilta, sillä pelikasvatusillan paneelikeskustelun sisältö koskee heitä kuin nuoriakin. Päätelin, että paras tapa kerätä vanhemmilta dataa olisi kyselyn kautta, tällä tavalla saisin mahdollisimman paljon dataa, verrattuna esimerkiksi vain muutaman vanhemman haastatteluun. Vain muutaman vanhemman haastattelu ei myöskään ottaisi sitä huomioon, että on olemassa monenlaisia vanhempia ja perheitä; jotkut ovat tutustuneet pelaamisen maailmaan ja jotkut eivät ole koskaan koskettaneet aihepiiriä elämässään.

Vanhemmilta on myös verrattain vaikeampaa saada dataa kuin nuorilta, sillä vanhemmat eivät yleisesti ottaen ole yhtä aktiivisia verkkoyhteisöissä kuin nuoret (Discord, digipelit) eivätkä vanhemmat käy nuorisotaloissa sillä he eivät ole nuoria. Päätelin, että Kuopion torille meneminen ja kaikkien pysäyttäminen lehtiä kädessä olisi vaivalloista ja aikaa vievää, monenkin ihmisen voimin, joten päätin hankehenkilökunnan kanssa käyttää koulujen Wilma -järjestelmää kyselyn vastausten keräämiseen.

Otin yhteyttä hanketyöntekijän kanssa kahteen kouluun, joilta saimme luvan viestiä vanhemmille Wilma-järjestelmän kautta. Perustelimme viestinnän tarvetta sillä, että pelikasvatusilta olisi nuoren kasvatuksen kannalta oleellinen, ja että koulujen rooli nuoren kasvatuksessa on suuri ja heillä on nuoren opiskelun ajan myös vastuu nuoren kasvatuksesta. Pelikasvatusilta tarjoaisi vanhemmille uusia näkökulmia ja uutta tietoa tukemaan nuorensa kasvattamista, ja tarjoaisi mahdollisuuden kehittää nuoren ja vanhemman välistä vuoropuhelua.

Kyselyn työkaluksi valikoitui Webropol 3.0. Perustelen työkalun valintaani sillä, että minulla oli täysi Humakin lisenssi käytössäni Webropol 3.0 -työkaluun, ja se on aiemmin opinnoissani osoittautunut hyväksi työkaluksi.

Toinen menetelmäni on haastattelut. Haastattelin pelikasvatusillan jälkeen kahta pelikasvatusiltaa järjestämässä mukana, sekä pelikasvatusiltaan osallistunutta nuorta, ja kahta hanketyöntekijää, myös mukana järjestämässä pelikasvatusiltaa ja osallistumassa siihen.

Nuorten haastattelu oli tärkeä tehdä, sillä luonnollisesti halusin kysyä tarkemmin pelikasvatusiltaa mukana järjestämässä olleiden nuorien ajatukset pelikasvatusillasta ja eritoten paneelikeskustelun herättämät ajatukset.

Haastattelu toteutettiin Discord -alustalla ryhmähaastatteluna. Valitsin ryhmähaastattelun, sillä koin, että tällä tavalla parhaimmillaan nuoret herättäisivät vastauksillaan toisissaan uusia ajatuksia, ”ahaa-elämyksiä”, ja keskustelu saisi tästä voimaa verrattuna siihen, että haastattelisin kumpaakin yksitellen valmiiden kysymysten kanssa, joiden kanssa keskustelu ei juurikaan eläisi.

3.3 Aineiston analyysi

Vanhemmille lähetetyn kyselyn analysoimiseen käytin hyödyksi Webropol 3.0 -työkalun sisäänrakennettuja ”Seuranta” ja ”Raportointi” -työkaluja, joilla pystyin seuraamaan, kuinka moni vanhempi on aukaissut kyselyn ja kuinka moni kyselyn aukaissut on vienyt kyselyn päätökseen. Raportointi -sivulla pystyin viemään opinnäytetyöhöni graafiset kuviot kyselyn vastauksista.

Nuorten ryhmähaastattelu kerättiin Nvidian Shadowplay -toiminnolla, joka mahdollistaa äänen ja kuvan reaaliaikaisen kaappauksen videomuotoon, sisältäen oman mikrofonini äänen. Osallistuin ryhmäpuheluun haastateltavien kanssa, ja heiltä saatiin lupa nauhoittaa haastattelu. Litteroin haastattelun jälkikäteen ja tuhosin tallenteen työn eettisten periaatteiden mukaisesti. Hanketyöntekijöiden haastattelu hoidettiin Discordin viestitoiminnon avulla, sekä sähköpostin avulla. Litteroituani nuorten ryhmähaastattelun ja koottuani hanketyöntekijöiden vastaukset luin tekstit läpi ja poimin opinnäytetyöni avainsanojen avulla työni kannalta tärkeät vastaukset talteen. Tärkeitä vastauksia olivat ne, jotka liittyivät tapahtuman vahvuuksiin ja kehittämisen kohteisiin, sekä haastateltavien omiin ajatuksiin pelikasvatuksen eteenpäin kehittämisessä.

Pelikasvatusillassa paneelikeskustelu kaapattiin videomuotoon yhdellä Logitechin webkameralla. Nauhoitusohjelmaan oli Logitechin sisäänrakennetun webkameran mikrofonin sijaksi asetettu pelikasvatusillassa käytetty mikseri, jota kautta saimme kaapattua langattoman mikrofonin äänen, jota käytettiin puheenvuoroissa.

Editoin pelikasvatusillan tallenteen ilmaisella OpenShot -videoeditointiohjelmalla, ja lähetin valmiiksi editoidun videon Humakin lehtorille, joka vastaa Humakin YouTube -kanavan sisällöstä.

3.4 Pelikasvatusillan järjestäminen

Jo kehittävän harjoitteluni alkaessa Game Over -hankkeelle, aloitin heti opinnäytetyöprosessin suunnittelun ohjaajani kanssa, jossa vaihdoimme ideoita siitä, millaisen työn toteuttaisin hankkeelle. Päädyimme lopulta pelikasvatusillan järjestämiseen, sillä tutkinnan jälkeen näitä on järjestetty hyvin vähän Suomen historiassa, 2019 (Facebook 2023) MLL:n toimesta ja 2018 Kangasalan nuorisovaltuuston toimesta (Kangasalan nuorisovaltuusto 2023.)

Lisänä hyvä perustelu pelikasvatusillan järjestämiselle oli se, että tapahtuman järjestäminen nuorten ollessa aktiivisina toteuttajina on yksi hankkeen tavoitteista. Päätimme myös, että pelikasvatusillan sisällön ideoisi hankkeen toimintaan osallistuvat nuoret. Idean löydyttyä hanke teki minulle tilauksen tapahtuman toteuttamisesta ja teimme yhteistyösopimuksen Humakin Wihi -järjestelmällä.

Harjoitteluni edetessä valikoimme ohjaajani kanssa kaksi nuorta hankkeesta järjestämään pelikasvatusiltaa, ja kysyimme heitä mukaan. He suostuivat osallistumaan pelikasvatusillan järjestämiseen, ja suostuivat myös haastateltaviksi pelikasvatusillan jälkeen.

Pysyimme yhteydessä Discord -alustan ja Telegram -sovelluksen avulla. Viestittelimme aktiivisesti, ja muovasimme pelikasvatusillan sisältöä, kuitenkin pitäen nuoret pääosaisina ideoijina. Pidimme myös Discord -palvelussa palaverin, jossa kehitelimme tapahtuman sisältöä, heitellen ideoita aivoriihen tavoin. Palaveriin osallistuivat minä, yksi ohjaamani nuori sekä yksi paneelikeskustelun panelisti. Aikatauluusteiden vuoksi yksi nuori ei päässyt paikalle, mutta kerroimme hänelle palaverin jälkeen tiivistetyn version palaveristamme.

Kesän lähestyessä annoin nuorille tehtäväksi miettiä sisältöä ja ideoita pelikasvatusiltaan, ja palasimme näiden ideoiden ääreen syksyn koittaessa.

Ohjaamani nuorten roolit pelikasvatusillassa olivat seuraavat:

Nuori 1 osallistui paneelikeskusteluun ja hoiti CS: GO 1V1-aktiviteetin järjestämisen.

Nuori 2 osallistui paneelikeskusteluun ja toimi pelikasvatusillan juontajana.

Pelikasvatusillan suunta oli aluksi myös hieman erilainen, sillä tarkoituksenani oli myös värvätä yläkouluista 2–3 nuorta tekemään sisältöä pelikasvatusiltaa varten. Otin yhteyttä yläkoulun opettajaan, joka esitteli pelikasvatusiltaani tunnillaan ja kysyi oppilailtaan, kuka olisi kiinnostunut osallistumaan pelikasvatusillan järjestämiseen. Järjestämisestä luvattiin oppilaille

kuittaus koulutehtävää varten. Kaksi nuorta kiinnostui, ja sitten tuli kesäloma. Kesäloman jälkeen palasin yhteyteen opettajan kanssa ja sovimme tapaamisen opettajan ja nuorten kesken.

Nuoret kuitenkin sairastuivat, ja tapahtuma oli tuolloin viikon päässä, joten heidän osallistumisensa peruttiin. Pysyin yhteydessä opettajaan, ja varasin yhden päivän koulussa käymiselle, jotta voisin esitellä hankkeen luokan edessä ja esittää tarpeeni rekrytoida pari nuorta järjestämään pelikasvatusiltaa.

Esittelin hankkeen seitsemännen luokan oppilaille ja kerroin tarvitsevani pari nuorta pelikasvatusillan järjestämiseen. Tehtävänä olisi ollut tehdä Powerpoint -esitys nuorten yhteisesti valitsemasta pelistä ja esitellä se pelikasvatusillan aikana yleisölle. Esitys olisi pitänyt sisältää pelin esittelyn, vastaten kysymyksiin miksi he valitsivat tämän pelin, mitä pelissä tehdään, miksi he pelaavat tätä peliä ja mitä he toivoisivat vanhempien oppivan tästä pelistä.

Luokan keskittyminen heittelehti, ja heillä oli vaikeuksia seurata asiaani. Muutama nuori innostui ideasta, mutta eivät vielä täysin sitoutuneet tulemaan paikalle. Kaksi päivää ennen tapahtumaa opettaja ilmoitti, etteivät nuoret pääse pelikasvatusiltaan.

Opettaja arvioi, että mikäli tilaisuus olisi ollut koulupäivän aikana, kiinnostunutta väkeä olisi ollut enemmän. Kouluajan ulkopuolella työskentely saa osallistumaan valmiiden ihmisten määrä romahtamaan ja edes mahdollisuus hyödyntää esitystä korvaavana tehtävänä esimerkiksi äidinkielessä ei ole riittävä palkkio. Ymmärsin opettajan vastauksen, mutta pelikasvatusillan järjestäminen koulupäivän aikana olisi karsinut tärkeän kohderyhmän, vanhempien, osallistumista, sillä vanhemmat ovat koulupäivän aikana töissä.

Pelikasvatusillan järjestäminen oli aikataulun puolesta verrattain haastavaa, sillä koulut olivat juuri alkaneet yläkouluissa ympäri Kuopion, ja vanhempainiltoja järjestettäisiin, joten varsinkin yläkoulussa 7. luokan aloittavien nuorien vanhemmat olisivat kiireisiä vanhempainiltojen takia, sekä yleinen jaksaminen osallistua minnekään työpäivän jälkeen voi olla alhainen.

Pelikasvatusillan tekniset yksityiskohdat, kuten aikataulun ja paikan päätin yhdessä ohjaajani kanssa, joka oli myös mukana auttamassa pelikasvatusillan järjestämistä. Pelikasvatusilta oli kaikille ilmainen, osallistumismaksua ei ollut. Päiväksi ja ajaksi valikoitui 6.9.2023 klo 18–20. Paikaksi valikoitui Game Overinkin käyttämä Kulttuuriareena44 Kuopiossa. Ohjaajani varasi koko Kulttuuriareenan pelikasvatusillan käyttöön hyvissä ajoin elokuussa, sillä koko tila kannattaa varata tapahtuman käyttöön, jolloin se helpottaa tilassa liikkumista ilman muiden toiminnan häiriintymistä (Kostian 2020).

3.5 Nuorten haastattelu

Avoim keskustelukulttuuri on pelikasvatuksen tulevaisuus. – Nuoret 2023

Nuorista oli hauskaa osallistua pelikasvatusiltaan, sillä kumpikaan ei ollut aiemmin osallistunut vastaavanlaiseen tapahtumaan, mutta jännitystä oli myös ilmassa.

Nuorille jäi mieleen Pelituen esitys, ja se, että ihmisiä oli jaksanut tulla paikan päälle kuuntelemaan paneelikeskustelua, vaikka ei välttämättä heidän mukavuusaluettansa olekaan, vanhemmat halusivat tulla oppimaan uutta. Toista nuorta harmitti toisaalta pieni osallistujamäärä, sillä hänestä olisi ollut mukava jutella vanhemmille pelaamisesta ja nähdä heidän kokeilevan pelaamista. Pohdimme myös, olisiko tapahtuma hyötynyt suoratoistomahdollisuudesta, sillä Covid-19-taudin tultua maailmaan, ovat etäyhteyksillä järjestetyt tapahtumat yleistyneet.

Nuorista tuntui kokemuksiensa jakamisen jälkeen paneelikeskustelussa siltä, että voisivat lähteä puhumaan samantyyppiseen tapahtumaan uudestaan, sillä tiedon ja tuen jakaminen muille motivoi heitä. Toinen nuori, joka kertoi paneelikeskustelussa peliriippuvaisuudestaan Counter-Strike-tietokonepeliin, toivoo että joku löytäisi tukea ja uutta tietoa hänen kokemuksistaan toksisuuden kanssa.

Nuoret näkevät pelikasvatuksen tulevaisuuden positiivisena, mutta korostavat sitä, että nuorten sosiaalisen median käyttöä täytyisi valvoa tehokkaammin, sillä sieltä nuoret löytävät huonoja toimintamalleja, jotka vaikuttavat pelimaailmaan toksisuuden ilmentyminä. Pohdimmekin, että vanhempien olisi oltava enemmän valveilla siitä, mitä lapsi sosiaalisessa mediassa tekee ja mitä

hän siellä katsoo. Esimerkiksi sosiaalisen median alustan TikTokin trendien kautta nuoret ovat päättäneet kokeilemaan trendejä, jotka ovat johtaneet pahimmillaan kuolemaan.

Nuorten mukaan avoin keskustelukulttuuri on pelikasvatuksen tulevaisuus. Vanhemman on oltava kiinnostunut siitä, miksi lapsi pelaa, mitä hän pelaa ja kenen kanssa hän pelaa, olipa kyse jalkapallotreeneistä tai Counter-Striken harjoittelusta.

Nuoret kehittäisivät pelikasvatusta itse lisäämällä tietoisuutta vanhemmille hankkeiden kautta, lisäämällä esimerkiksi vanhemmille oman ryhmän Game Overiin, jossa he voisivat tutustua pelaamiseen. Vaihtoehtoisesti vanhempi & lapsi -tyyppinen ryhmä olisi heidän mielestään myös mielenkiintoista nähdä.

Nuoret kuitenkin painottavat, että päävastuu arjen toiminnasta ja kodin säännöistä on ja pysyy aina vanhemmilla, ja että kotona dialogin avaaminen lapsen kanssa on avain kaikkeen kasvatuksessa. Toinen nuori kokee, että hänen lapsuutensa olisi mennyt paremmin, jos hänen vanhempansa olisivat olleet kiinnostuneita hänen peliharrastuksestaan, niin hänen ei olisi tarvinnut piilotella pelaamistaan. Tärkein poiminto haastattelusta on se, että avoin keskustelukulttuuri on avain kodin sisäisten asioiden ylläpitämiseen, pelaamisen kuin muidenkin asioiden kohdalla (Nuoret 2023.)

3.6 Hanketyöntekijöiden haastattelu

Haastattelin kahta hanketyöntekijää pelikasvatusillan jälkeen. Yksi asia, joka jäi hanketyöntekijän mieleen, oli paneelissa olijoiden rohkeus kertoa aiheista henkilökohtaisella tasolla. Vaikeita asioita, joita ei ole helppo sanoittaa yleisölle.

Keskustelimme pelikasvatusiltojen tulevaisuudesta ja siitä, kuinka vanhempia tulisi jatkossa huomioida tulevissa pelikasvatusilloissa. Hanketyöntekijän mukaan pelikasvatusteemalla olevia vanhempainiltoja varmasti järjestetään koulujen puolelta, ja toivoo koulujen ottavan mallia tästä kyseisestä illasta, koska nyt koulujen järjestämät pelikasvatusillat keskittyvät joko kiusaamiseen pelimaailmassa, tai ruutuaika-keskusteluun.

Tämä pelikasvatusilta tarjosi laajempia näkökulmia hyödyistä, haitoista, peliajasta keskustelemisesta, suoratoistamisesta ja elektronisesta urheilusta. Tulevaisuudessa yhteistyötä useamman organisaation kanssa tulisi tehdä, jotta myös markkinointi ja viestintä saataisiin paremmin esille. Vanhempien olisi tärkeää ymmärtää pelaamisen eri ulottuvuuksia, esimerkiksi verkkoyhteisöjen merkityksen, ja pelikulttuurin merkityksiä lasten ja nuorten elämässä.

Kysyttäessä pelikasvatuksen tulevaisuudesta, hanketyöntekijät olivat sitä mieltä, että pelikasvatuksen painotus siirtyy enemmän pelikulttuurin ymmärtämiseen ja pelisivestyksen vahvistamiseen eri ikäisten ihmisten parissa, myös aikuisten ja vanhusten parissa. Suomella on hyvät mahdollisuudet olla edelläkävijä pelikasvatuksen edistäjänä, mutta tämä vaatii yhteistyötä organisaatioiden välillä sekä myös yhtenäistämistä maakunnissa. Hanketyöntekijät painottavat, kuinka tärkeää olisi, että joku yhteisö/organisaatio ottaisi asiasta kokonaisvastuuta ja toimisi keulakuvana pelikasvatukselle.

Kysyin, kuinka hanketyöntekijät itse kehittäisivät pelikasvatusta, jos ei tarvitsisi miettiä rahoitusta, työvoimaa ja niin edelleen. Hanketyöntekijät antaisivat nuorille enemmän mahdollisuuksia harrastaa pelaamista ohjatusti ja yhteisissä tiloissa monipuolisilla laitteilla. Kaikkien lasten ja nuorten kanssa työskenteleville tulisi myös media- ja pelikasvatuksellisia opintoja heidän koulutuksiinsa. Laajassa mittakaavassa laadittaisiin pelikasvatusstrategia, joka olisi valtakunnallisesti yhtenäinen. Perustettaisiin kokonaisvastuun omaava organisaatio, joka keräisi toimintansa osa-alueet sateenvarjon alle, jotta myös pienet toimijat voivat osallistua toimintaan johdonmukaisesti ja tavoitteellisesti (Hanketyöntekijät 2023.)

4 TULOKSET JA TUOTOSTEN ESITTELY

Opinnäytetyöni tuloksena syntyi vanhemmille suunnattu pelikasvatusilta digipelien maailmasta, jossa he oppivat lisää digipeleistä ja niiden positiivisesta vaikutuksesta. Pelikasvatusilta videoitiin, ja tuotos tuli julkiseen levitykseen katsottavaksi ja nuorisotyön vapaaseen käyttöön. Vanhemmat myös oppivat suoratoistamisesta ja sen luomasta yhteisöllisyydestä paneelikeskustelun aikana, pitkäaikaisesti suoratoistamista harrastaneen ihmisen kertomana, jolle on myös rakentunut oma yhteisö suoratoistamisensa ansiosta.

Pelikasvatusiltaan osallistumisen tai pelikasvatusillan tallenteen katsomisen tuloksena vanhemmat toivottavasti tukisivat lapsensa pelaamista paremmin. Tuloksena myös saatiin tuotettua ainutlaatuinen, esimerkin asettava tapahtuma vanhempia ja ammattialaa varten, joka toivottavasti aloittaisi tällaisten tapahtumien yleistymisen, joka käsittelee digipelejä ja jossa nuoret olisivat pääosassa tällaisen tapahtuman toteuttamisessa, kooten monen eri nuoren ideat yhteen ja opettaen nuorille yhteistyötä, jota vaaditaan tapahtuman järjestämisessä.

Pelikasvatusilta päädyttiin järjestämään 6.9.2023 klo 18–20. Apunani toiminut hankehenkilöstö oli selvittänyt, että 6.9.2023 ei olisi vanhempainiltoja. Osuimme lähelle, sillä seuraavana päivänä oli vanhempainilta. Kellonajaksi valikoitui 18–20, sillä halusin pitää pelikasvatusillan mahdollisimman lyhyenä, sillä perusteella että osallistuvat vanhemmat ovat muutama tunti sitten päässeet töistä, joten liian pitkä tapahtuma voisi olla epämieluisa osallistua.

Pelikasvatusillan tapahtumapaikaksi valikoitui Kulttuuriareena44 monesta syystä. Tapahtumapaikan yläkerrassa on Game Overin toimipiste, ja se on lähellä Kuopion keskustaa, joka helpottaa tapahtuman saavutettavuutta. Kulttuuriareena44 on myös esteetön tapahtumapaikka. Kulttuuriareenalla on myös pelikasvatusillan tarpeita vastaava sali valoineen ja äänentoistoinen valmiina, joten paikan päälle ei tarvinnut kantaa laitteita ulkopuolisesta paikasta.

4.1 Kyselyn tulokset

Pelikasvatusiltaa varten oli tärkeä kerätä dataa nuorten vanhemmilta, sillä he ovat yksi tuotoksen kohderyhmästä, jolle pelikasvatusilta ja tuotos, eli pelikasvatusillan videoitu versio, on suunnattu. Kysely tuotettiin Webropol 3.0 -työkalulla.

Kyselyn levittämistä varten päätimme ohjaajani kanssa kysyä kahdelta yläkoululta, voisivatko he levittää kyselyä koulujen Wilma -alustan avulla. Wilma on koulujen työkalu, joilla opettajat pystyvät lähettämään sähköisesti viestejä oppilaiden vanhemmille. Otin yhteyttä kahteen yläkouluun, ja ohjasin myös ohjaajani ottamaan yhteyttä näihin kouluihin. Ensimmäiset yhteydenotot tehtiin toukokuussa 2023, mutta koulut olivat juuri päättymässä. Emme saaneet vielä toukokuussa myöntävää vastausta käyttää Wilma -alustaa kyselyn levittämiseen.

Elokuussa heti koulujen alkaessa aloitimme uudestaan yläkouluilta kyselyn, ja saimme myöntävän vastauksen, jossa kummatkin yläkoulut suostuivat levittämään kyselyä Wilma -alustan kautta. Perustelimme kyselyn levittämisen tarvetta sillä, että pelikasvatus on osa nuoren kasvamista, ja opettajilla on myös kasvatuksen vastuu oppilaidensa suhteen, sillä he ovat hyvin näkyviä auktoriteettihahmoja nuoren elämässä heidän käydessä koulussa. Pelikasvatusilta edistäisi myös kotona nuoren kasvatusta, sillä vanhemmat saisivat uutta tietoa pelikasvatusillan avulla ja oppisivat antamaan nuorelle enemmän tilaa kasvaa pelien parissa, kuin pahimmassa tapauksessa rajoittamaan sitä tiedon puutteen takia.

Vanhemmille suunnatun kyselyn kysymykset kuuluvat seuraavasti:


1. Pelaako nuorene konsoli/PC-pelejä? Vastausvaihtoehdot: Kyllä/ei.
2. Tiedättekö mitä pelejä nuorene pelaa? Vastausvaihtoehdot: Kyllä/en.
3. Onko nuorelle säädetty peliajat? Vastausvaihtoehdot: Kyllä/ei.
4. Pelaako nuorene usein pitkälle yöhön? Vastausvaihtoehdot: Kyllä/ei.
5. Kiinnostaisiko teitä osallistua pelikasvatukselliseen tapahtumaan 6.9.2023? Vastausvaihtoehdot: Kyllä/ei.
6. Mitä haluaisit nähdä tai oppia vanhemmille suunnatussa pelikasvatuksellisessa illassa? Vapaa sana! Vastausvaihtoehdona tekstilaatikko, johon vastaaja pystyi kirjoittamaan oman vastauksensa.

Kyselyn alussa oli lyhyt maininta pelikasvatusillan ajasta ja paikasta, ja kyselyn lopussa oli kiitos kyselyyn vastauksesta. Kysely oli täysin anonyymi. Valikoin kyselyn kysymykset sen perusteella, että saadessani dataa näistä kysymyksistä, saisin tarpeeksi hyvän kuvan eri talouksien nuorien pelitottumuksista ja tarpeeksi hyvän kuvan siitä, kuinka paljon vanhemmat tietävät nuorensa peliharrastuksesta ja kuinka paljon he pitävät sitä yllä säännöksillä. Pidin myös tarkoituksenmukaisesti kyselyn lyhyenä, sillä pitkällä kyselyllä olisi isompi riski menettää vastauksia.

4.2 Kyselyn vastausten analysointi

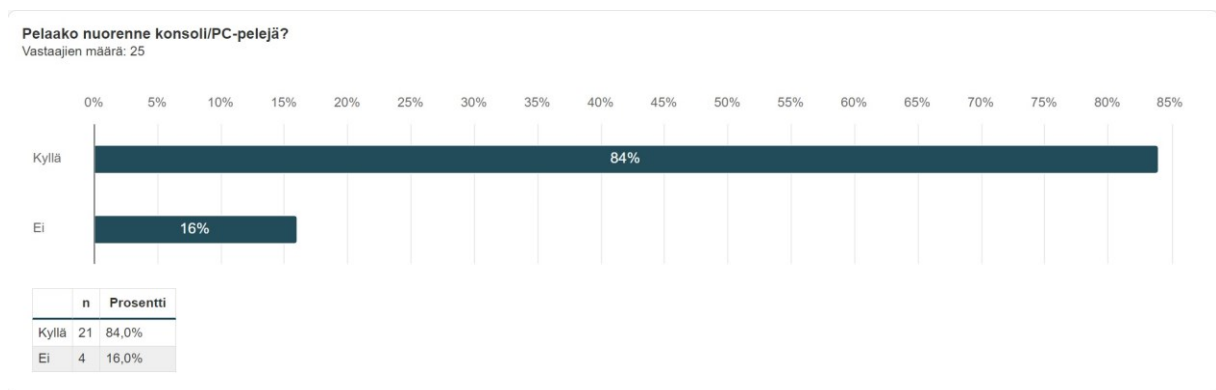
Kysely lähetettiin yläkoulujen toimesta Wilma -alustalla oppilaiden vanhemmille elokuun keskivaiheilla. Kyselyä pidettiin auki hieman yli viikko. Kyselyä ei ollut varaa pitää pitempään auki, sillä pelikasvatusilta olisi pian kyselyn päätyttyä.

Kysely vanhemmille (oppari)

Seurantatilastot	Vastaajan tilastot
Näytä / piilota rivejä	
Näytä: <input checked="" type="checkbox"/> n <input type="checkbox"/> % 	
	Yhteensä
	(N)
Vastattu kyselyyn: Julkinen nettilinkki	25
Kysely avattu vastaajien toimesta	131
Vastaaminen aloitettu	25

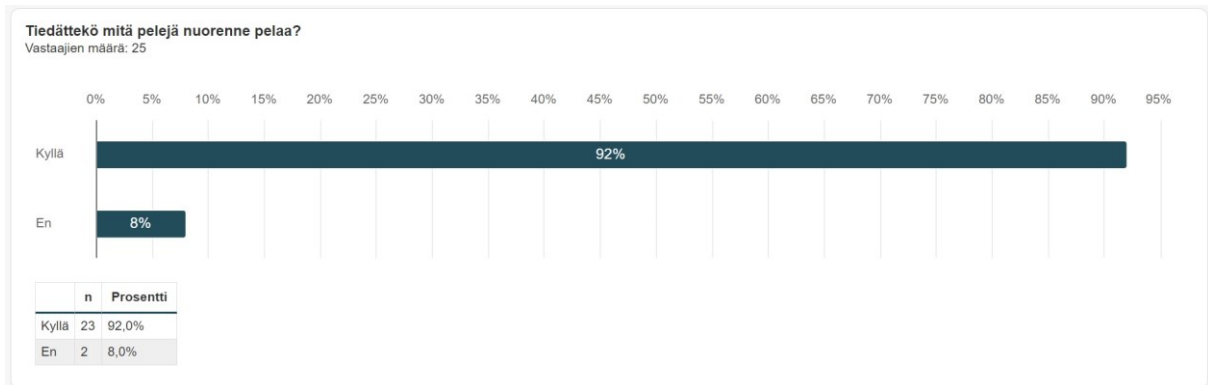
Kysely sai 25 vastausta, ja 131 uniikkia avausta. Kaikki, jotka aloittivat vastaamisen, myös vastasivat loppuun asti ja lähettivät vastauksensa. 106 vastaajaa aukaisi kyselyn, mutta eivät aloittaneet vastausta, vaan sulki kyselyn. Kuvio 6: Kyselyn avaamisen statistiikat (Webropol 3.0 2023).

Kysymys 1: Pelaako nuorene konsoli/PC-pelejä?



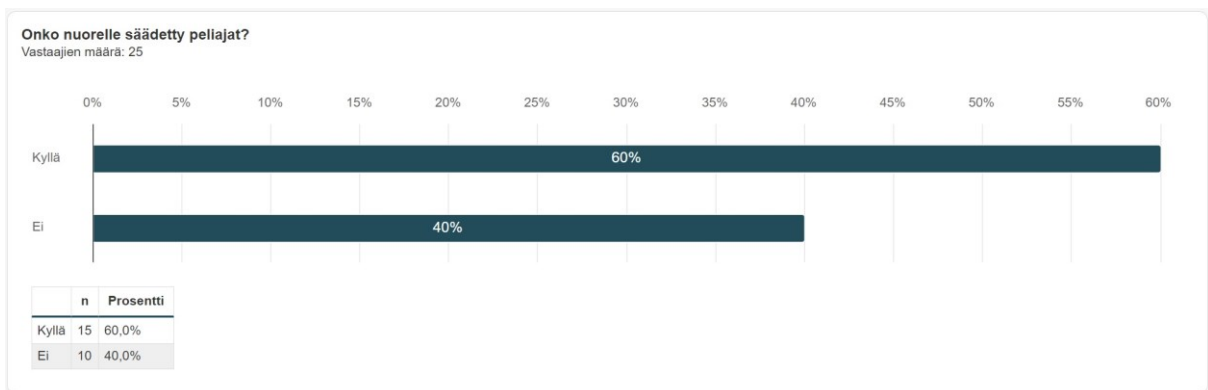
84 % oli vastannut, että pelaa, ja 16 % oli vastannut, että ei pelaa. Korkea prosenttimäärä ei yllättänyt, sillä pelaaminen on yleistynyt. Kuvio 7: Kysymys 1 (Webropol 3.0 2023).

Kysymys 2: Tiedättekö, mitä pelejä nuorene pelaa?



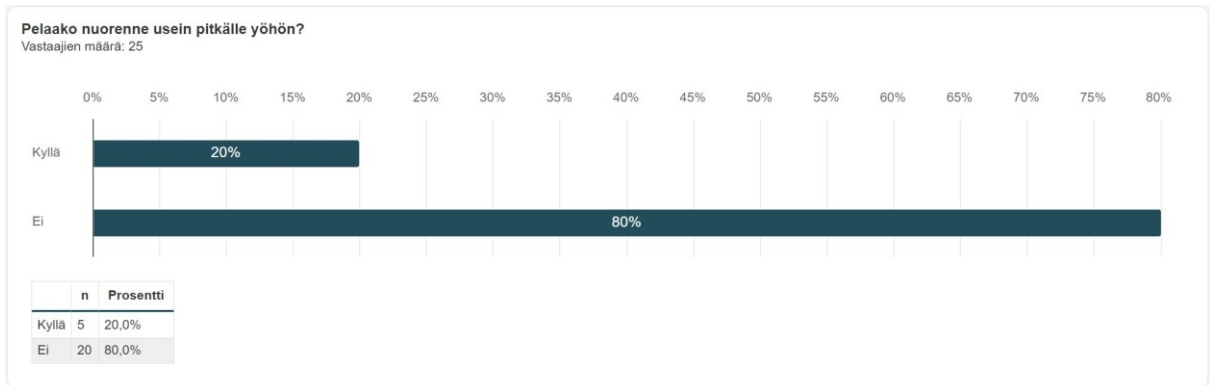
92 % vastaajista tietää, mitä pelejä heidän nuorensa pelaavat, kun taas 8 % ei tiedä. Äskeisen kysymyksen perusteella 21:n vanhemman nuori pelaa, mutta tässä kysymyksessä 23 vanhempaa on vastannut, että tietävät mitä pelejä nuori pelaa. Tämä voi johtua siitä, että ehkä kaksi nuorta pelaavat älypuhelimellaan. Olisikin ollut hyvä lisätä älypuhelimet ensimmäiseen kysymykseen. Kuvio 8: Kysymys 2 (Webropol 3.0 2023).

Kysymys 3: Onko nuorelle säädetty peliajat?



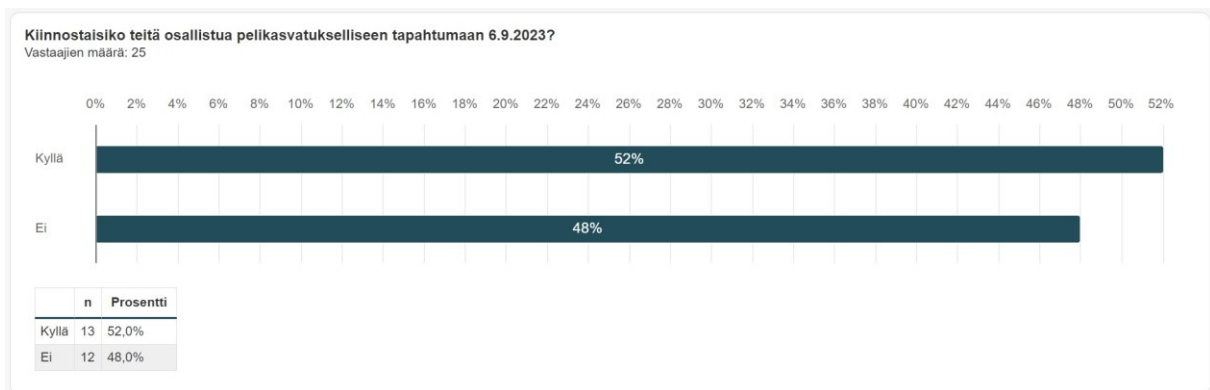
60 % vastaajista on säätänyt nuorelleen peliajat, ja 40 % ei. Peliajan rajoitukset on hyvä olla olemassa, jotta esimerkiksi uni ei kärsisi. Kuvio 9: Kysymys 3 (Webropol 3.0 2023).

Kysymys 4: Pelaako nuorene usein pitkälle yöhön?



20 % oli vastannut, että kyllä, ja 80 % oli vastannut, että ei. Luku oli sinänsä iloinen nähdä, mutta kokemusasiantuntijana täytyy sanoa, että virallisen peliajan päätyttyä pelaaminen toteutettiin salaa ja hiljaisesti, jotta vanhemmat luulisivat, että nukut. Kuvio 10: Kysymys 4 (Webropol 3.0 2023).

Kysymys 5: Kiinnostaisiko teitä osallistua pelikasvatukselliseen tapahtumaan 6.9.2023?



52 % vastaajista kiinnosti osallistua, 48 % ei. Lopullinen osallistuvien vanhempien määrä oli 8, joten se tipahti hieman ennustetun kävijämäärän alle. Kuvio 11: Kysymys 5 (Webropol 3.0 2023).

Kysymys 6: Mitä haluaisit nähdä tai oppia vanhemmille suunnatussa pelikasvatuksellisessa illassa? Vapaa sana!

Vastausvaihtoehtona oli tekstilaatikko, johon vastaaja sai vapaasti kirjoittaa omat toiveensa ja ajatuksensa. 8 vastaajaa 25:stä oli kirjoittanut toiveita/ajatuksiaan, jotka ovat:

1. ” Onneksi on lapsella mieluisin harrastus liikunnan puolelta niin ei pelaaminen laitteilla ole ykkös juttu. Mutta kaikilla ei ole samaa poltetta vaan se polte on juuri pelaamisessa laitteilla ”
2. ” Liiallisen pelaamisen haittavaikutukset muuhun sosiaaliseen kanssa käymiseen. Kun ei nähdä enää kavereita ja kaikki mahdollinen vapaa- aika menee pelaamiseen eikä suostuta enää muuta tekemään! Mielikuvitus kärsii, ettei osata tehdä enää muuta. Tähänkö se maailma on menossa? ”
3. ” Nuorten ääni kuuluviin siitä mitä pelaaminen heille merkitsee ”
4. ” Mitä ohjeita nuoret itse antaisivat vanhemmille, jotka eivät saa nuortaan irti peleistä siten, että yöunta tulisi riittävästi tai pelaaminen ja sitä kautta istuminen ei kestäisi tuntikausia ilman taukoja tai ruokaa? Miltä nuoresta itsestään tuntuu, jos vanhempi vain jossain vaiheessa lopettaa jatkuvan ohjauksen ja toiveiden esittämisen ja vain yksinkertaisesti luovuttaa, koska ei jaksakaan enää naputtaa samasta aiheesta ja ei halua radikaalisti vain vetää johtoja irti, poistaa näppäimistöä tai katkaista nettiyhteyttä? Missä vaiheessa nuoren kehityskulkua nuoren voi itse olettaa havahtuvan haittoihin, joita tulee valvomisesta ja olosuhteisiin nähden väärästä aikataulutuksesta, syömättömyydestä, screenin tuijottamisesta, laitteesta toiseen siirtymisestä? ”
5. ” Kuinka saada toimivia pelirajoja ja missä rajat ovat hyvä kulkea. Kuinka pysyä laadituissa sopimuksissa.”
6. ” Tärkeää että vanhempi on perillä mitä lapsi pelaa ja miten pelaa, kenen kanssa (mm. reilun pelin säännöt, kielenkäyttö, ajankäyttö). Sekä lieveilmiöistä, kiusaaminen, groomaus, stereotyyppien vahvistaminen, väkivalta, syrjintä, ym. Mielenkiintoista myös tietää ja saada vinkkejä pelaamisen rajojen asettamiseen, mikä on toiminut hyvin kenelläkin.”
7. ” Tutkimustuloksia pelien hyödyistä ja haitoista nuorelle. Mitä hyötyä (englannin kieli, taktiset taidot, geometria) ja esim missä ammateissa on hyödyksi pelitausta? Mikä on suurin haitta? Liikkumattomuus? Yöunet?”
8. ” Kuulla muiden perheiden käytäntöjä ja sääntöjä pelirajoituksiin, peliaikaan, yms. liittyen. ”

4.3 Pelikasvatusilta

Level up! Nuoren vanhempien tutustuttaminen videopelien maailmaan
 KULTTUURIAREENA44 6.9.2023 KLO 18–20
VAIN SISÄISEEN KÄYTTÖÖN

AIKATAULU:

18.00–18.30 Ovet ja kahvitarjoilu
 18.30–19.15 Paneelikeskustelu (Puheenjohtaja Ville. Keskustelijat *****, ****, *****, *****)
 19.15–19.30 Pelituki
 19.30–20.00 vapaata menoa, VR-pelipiste, CSGO 1V1, tanssimatto, vanhemmille jutustelu

Kuvio 12: Pelikasvatusillan aikataulu (Pelikasvatusillan materiaalit 2023).

Menin paikalle Kulttuuriareena44:lle hankehenkilöstön kanssa 6.9.2023 noin klo 16 järjestämään paikkoja pelikasvatusiltaa varten.

Paikan päällä huomasimme, että varaamiamme tiloja käytti toinen ryhmä. Olimme hieman ymmällämme, sillä olimme varanneet koko rakennuksen tapahtumaa varten, eikä kalenterissa ollut muita varauksia varaushetkellä. Saimme kuitenkin järjestettyä asiat niin, ettei heidän läsnäolonsa häiritsisi tapahtumaa. Hankehenkilöstö alkoi valmistella keittiössä suolaista pikkupurtavaa ja hedelmiä tapahtumaa varten. Juomana käytimme kahvia, teetä, mehua ja vettä. Otimme mahdollisimman laajasti huomioon kaikki erilaiset syöjät, ja tarjolla oli myös gluteenitonta syötävää.

Suuntasin itse nuorten kanssa Kulttuuriareenan saliin, jossa paneelikeskustelu ja Pelituen esitys tapahtuisi. Tapahtuman valot hoitivat Kulttuuriareenan nuoret ja äänen hoiti paneelikeskusteluun osallistuva henkilö. Kannoimme keskelle salia penkit paneelikeskustelua varten, ja asetimme kannettavan tietokoneen sopivaan kulmaan kuvaamaan paneelikeskustelun Full HD - webkameran avulla.

Kun olimme saaneet kaiken valmiiksi tapahtumaa varten, Kulttuuriareenalle asteli uusi ryhmä ihmisiä, jotka eivät liittyneet tapahtumaan. Heilläkin oli kuulemma varaus klo 17–18 välille, ja juuri siihen saliin, missä paneelikeskustelu tapahtuisi. Menimme taas hämillemme, ja jouduimme siirtämään penkit pois tämän ryhmän tieltä. Annoimme heidän hoitaa kokoontumisensa, sillä sali ei olisi vielä heti klo 18 käytössä, mutta pidimme mielessä antaa tästä sekaannuksesta palautetta tapahtuman jälkeen.

Tapahtuma polkaistiin käyntiin klo 18, ja salin tuplavarannut ryhmä poistui onneksemme ajoissa paikalta. 18–18.30 olisi tapahtumaan osallistujien saapumisen odottamista ja kahvitarjoilua. Hankehenkilöstön hoitaessa kahvitarjoilua, kävin nuorten kanssa läpi paneelikeskustelun sisältöä ja ohjasin toista ohjaamani nuorta juontajan roolissa. Olin tehnyt hänelle juontopaperin valmiiksi, josta hän saisi tarvittaessa apua tapahtuman juontoa varten.

Väkeä saapui paikalle, ja hieman ennen 18.30 kaikki osallistujat olivat ottaneet salin yleisöpaikoituksesta istumapaikan. Ohjaamani nuori aloitti tapahtuman juontamalla mikrofonia kanssa, ja kuulutti paneelikeskustelun alkaneeksi.

4.4 Paneelikeskustelu

Paneelikeskusteluun osallistui viisi henkilöä. Minä toimin puheenjohtajana, eli jaoin puheenvuoroja ja kysymyksiä. Muut osallistujat olivat nuori 1, nuori 2, Pelituen työntekijä ja yksi hanketyöntekijä/suoratoistaja. Paneelikeskustelu oli pelikasvatusillan kohokohta, sillä ääneen pääsivät viisi eri ihmistä, viidellä eri näkökulmalla ja kokemuksella peleistä ja niiden ympärillä tapahtuvista asioista ja ilmiöistä. Paneelikeskustelusta saatiin pysyvä tuotos eli videotallenne, joka tuli julkiseen jakoon Humakin Youtube -kanavalle 31.10.2023 (Ks. Liitteet; Liite 3).

Paneelikeskustelu avattiin pelaamisen hyvillä puolilla, ja silloin kun se pysyy hyvissä rajoissa, niin se on ihmisiä yhdistävä harrastus. Hanketyöntekijä kertoo löytäneensä pelaamisen avulla kaveriporukan, ja he kaikki ovat eri puolelta Suomea. Nuori 1 kertoo myös löytäneensä kaikki parhaat ystävänsä pelien maailmasta, sekä parisuhteen, ja että hänen kielitaitonsa ja reaktionopeutensa ovat kehittyneet pelien parissa.

Syrjäseuduilla asuvat nuoret saavat myös pelaamisella mahdollisuuden olla yhteydessä muihin ihmisiin/ystäviinsä, sillä ystävät voivat asua monesti kaukana, ja joillakin ystäviä ei ole ollenkaan. Sosiaalisten tilanteiden haasteita omaavat nuoret voivat myös löytää enemmän onnistumista vuorovaikuttamalla muiden pelaajien kanssa peliympäristöissä, sillä tällöin ei tarvitse esimerkiksi miettiä katsekontaktin pitämistä tai muita sosiaalisia normeja.

Pelaamisen huonoista puolista keskustellessa nuori 2 nosti esiin peliriippuvuutensa, jonka aikana hän pelasi päivässä 18 tuntia, joskus myös parhaimmillaan 32 tuntia putkeen, kun taas nuori 1:tä ei ollut opetettu rajoittamaan pelaamista, joten hänelläkin saattoi välillä pelaaminen venyä läpi yön, vaikka herääminen saattoikin olla enää vain tuntien päässä.

Paneelikeskustelussa nousi esiin myös ravinnon yksipuolisuus pitkien pelisessioiden aikana, johon vanhempien olisi hyvä kiinnittää huomiota, ettei nuori saa ravintoaan vain pitsasta ja energijuomista.

Pelijaan sivuuttaminen voi myös johtaa siihen, että nuori ei saa liikuntaa eikä unta tarpeeksi, silmät väsyvät, sekä hartia- ja selkälihakset kärsivät. Arjenhallinta voi ylipäänsä kärsiä, kun asioita jää tekemättä pelaamisen tieltä. Keskustelussa nousi esiin Amerikan elektroniset urheilijat, jotka noudattavat säännöllistä liikunta-aikataulua ja terveellistä ruokavaliota, aivan kuten kuka tahansa jonkun muun lajin pelaaja noudattaisi.

Seuraavana kysymyksenä oli, että missä menee pelaamisen tukemisen ja huolestumisen raja. Pelituen työntekijä nosti esille, että vanhemmalle nuoren pelaaminen voi näyttää siltä, kuin hän vain istuisi yksin eikä kommunikoi kenenkään kanssa. Peliriippuvaiseksi leimaaminen olisi liian aikaista eikä palvelisi nuoren tarpeita ollenkaan, jos vanhempi tekisi näin radikaalin johtopäätöksen ja toimisi sen mukaan. Vanhemman olisi tärkeä avata keskustelu nuorensa kanssa siitä, että mitä hän saa pelaamisesta, miksi se on hänelle tärkeää. Muille vanhemmille puhuminen toisi myös vanhemmalle lisää näkökulmia.

Pelien ikärajoista keskusteltaessa tärkeimmäksi pointiksi nousi se, että vanhempi tuntisi oman lapsensa; mitä hän esimerkiksi pelkää. K16 -pelissä on vanhemman läsnä ollessa kolmen vuoden jousto, jolloin 13-vuotias nuori voi pelata K16 -peliä. K18 -peleistä tätä joustoa ei löydy, mutta tunnustimme melkein kaikki pelanneemme tällaisia pelejä nuorempina. Nykyään vanhemmille oiva työkalu pelien arvioimiseen on YouTube, josta löytyy pelistä kuin pelistä videomateriaalia, jonka perusteella hän voi arvioida pelin sopivuuden lapselleen. Eri perheillä voi olla eri sääntöjä mitä tulee pelaamiseen ja pelien ikärajoihin. Vanhemman olisikin tärkeä pitää omista säännöistään kiinni perustelemalla ne dialogin avulla lapselleen, jos lapsi kertoo, että kaverin perheessä on erilaiset säännöt.

Elektronisesta urheilusta puhuttaessa esiin nousi aiemmin mainitut säännölliset liikunta-aikataulut, terveelliset ruokavaliot ja elämäntavat. Elektroniseksi urheilijaksi päästäkseen on tehtävä hyvin paljon työtä ja treenattava itseään kuin myös peliä, jonka parissa haluaa menestyä. Suomesta löytyy elektronisen urheilun linjoja eri kouluista tukemaan nuoren unelmaa uralla.

Suomalaisista e-urheilijoista nousi esiin Miikka ”Sunny” Kemppi, joka oli vuonna 2018 HLTV:n arvion mukaan yksi maailman 20 parhaasta Counter-Strike: Global Offensive -pelaajasta (HLTV.org 2023).

Suoratoistamisesta keskustellessa esiin nousi se, voiko sillä tienata rahaa, ja kyllä voi. Ei kuitenkaan niin helposti kuten suurin osa voisi luulla, vaan täytyy luoda vankka ja suuri katsojakunta, jotta saat kuukausittain rahaa katsojien tilatessa kanavasi. Suomessa pelkällä suoratoistamisella hyvin harva elää, sillä takana on myös sponsorisopimuksia, joista suoratoistaja saa myös rahaa.

Keskustelimme niin sanotusta sekoilun ihailemisesta, sillä useat TikTok -trendit ja suoratoistajat tekevät vaarallisia temppuja tai juovat paljon alkoholia, josta voi tulla nuorelle sellainen kuva, että tämä toiminta on ihannoitavaa, ja yrittävät perässä tai alkavat itsekin juomaan. Tällaisilla suoratoistajilla on yleensä esimerkiksi Twitch -palvelussa varoitus suoratoiston alussa, että sinun on oltava 18-vuotias katsellaksesi tätä suoratoistoa, mutta tämä on helppo ohittaa, kuten elokuvien, television ja pelien kohdalla. Suosittelimmekin vanhempia tarkkailemaan millaisia suoratoistajia lapsensa katsovat, ja ongelmallisen sisällön esiin tullessa keskustelemaan lapsen kanssa siitä, miksi esimerkiksi juomisen ihannoiminen ei ole hyväksyttävää.

Positiivisena puolena nousi suoratoistojen ja samalla myös pelien yhteisöllisyys, sillä suoratoistaja, jolla on paljon katsojia, omaa poikkeuksetta aina yhteisön, jonka kanssa vuorovaikuttaa suoratoistonsa aikana, ja tämä lisää kuulumisen tunnetta nuorena. Ihmiset ovat myös luoneet sattumattomia määriä ihmissuhteita ja kaveriporukoita pelien ja suoratoistojen kautta, kuten paneelikeskustelun suoratoistaja kertoi.

Vanhempien lähettämä kysymys ”nuorten ääni kuuluviin: mitä pelaaminen heille merkitsee” sai nuori 2:n kertomaan siitä, kuinka viimeiset kolme/neljä vuotta hänen elämästään on ollut synkkää, ja jos hän ei olisi viisi vuotta tutustunut nykyiseen kaveriporukkaansa pelien kautta, ei hän tietäisi miten rikki olisi tällä hetkellä. Kaveriporukka onkin aina kuunnellut, kun on tarvinnut tukea.

Nuori 1 kertoi myös saaneensa paljon kavereita, sekä parisuhteen pelaamisen kautta.

Avasin myös itse vielä lain mukaan nuorena omat kokemukseni pelaamisesta, ja olenkin peleille kiitollinen niitten tarjoamasta arjen irtiotosta, sekä ystäväni kanssa vuorovaikuttamisesta, vaikka emme kaikki asukaan samassa kaupungissa, tai pääse aina fyysisesti tapaamaan. Kerroin myös omasta peliaikataulustani, joka on pelata kavereitten kanssa arkipäivinä 2 kertaa viikossa muutaman tunnin ajan, josta vanhemmat voivat ottaa yhden näkökulman peliaikatauluja suunnitellessa lapselleen.

Vanhemman ollessa kiinnostunut lapsensa pelaamisesta, ja vaikka kysyen lapseltaan, että ”miksi pelaaminen on kivaa” kehittää lapsen tunteiden ilmaisua, kun hän sanoittaa ajatuksensa pelaamisesta. Tällaiset pienet askeleet johtavat isoihin hyppyihin.

Yhteenvetona tulimme johtopäätökseen, että pelaaminen on hyvästä, mutta se voi olla myös haitaksi. Oleellista on pitää terveellinen tasapaino, kuten kaikessa muussakin elämässä; mikä tahansa liikaa tehtynä tai nautittuna on loppujen lopuksi haitaksi. Rohkaisimme myös vanhempia avaamaan dialogin lapsensa kanssa, sillä niinkin yksinkertainen työkalu kuin keskustelu on avain lapsensa mielenkiinnon kohteiden ymmärtämiseen ja niiden tukemiseen.

4.5 Oheisaktiviteetit

Pelikasvatusiltaa varten järjestimme myös oheisaktiviteetteja. Oheisaktiviteeteiksi pelikasvatusiltaan valikoitui aiemmin Game Overin tapahtumissa suosituksi noussut tanssimatto, jolla nuori tai vanhempi voisi testata kykyjään ja ansaita pisteitä tanssimalla kosketuslaattojen päällä musiikin tahtiin.

Toinen suosittu aktiviteetti, jonka järjestimme, oli VR-lasien testausnurkka. VR eli Virtual Reality on yksi pelaamisen muoto, jossa pelaaja asettaa päähänsä VR-lasit, joilla hänen koko näkökenttensä täyttyy keinotekoisesta todellisuudesta. VR-lasit päässä on mahdollista liikkua, mutta vain sille varatussa tilassa. Tilan ulkopuolelle astuminen deaktivoisi keinotekoisien todellisuuden, ja käyttäjä näkisi oikean todellisuuden lasien läpi. VR-lasien kanssa käytetään usein kumpaankin käteen asetettavaa kapulaa, joilla käyttäjä näkee usein virtuaaliset kädet virtuaalitodellisuudessa. VR-peliksi valikoitui suosittu Beat Saber, joka on mainio ensiaskel VR-pelaajalle, sillä pelissä ei tarvitse liikuttaa päätä ollenkaan. Tässä pelissä pelaaja käyttää pääasiassa käsissään olevia kapuloita. Pelissä lähtee pelaajan valitsema kappale soimaan (pelin rajoitetusta katalogista), jolloin ruudulle alkaa ilmestymään erilaisia palikoita, joita pelaajan on huidottava lasermiekoilla. Erilaiset palikat tarkoittavat, että palikka on huidottava tietyssä asennossa rikki. Tavoitteena on saada korkea pistemäärä, ja liian monesta hudista peli loppuu.

Kolmas aktiviteetti syntyi lennosta erään hanketyöntekijän ideasta, eli CS: GO 1V1 -nurkka. CS: GO eli Counter-Strike: Global Offensive on Valven kehittämä digipeli ja neljäs Counter-Strike peleistä. CS: GO on FPS-peli, eli ensimmäisestä persoonasta pelattava digipeli. Pelissä on useita pelimuotoja, suosituin ja tunnetuin näistä on pomminpurku, jossa terroristit (pahat) ja counter-terroristit (hyvät) pelaavat toisiaan vastaan. Terroristit pyrkivät asettamaan pommin

paikkaan A tai paikkaan B. Pommin asetettuaan Counter-Terroristien tehtävä on purkaa pommi aikarajan sisällä. CS: GO on yksi suosituimmista LAN-peleistä, ja tätä nykyä se tunnetaan Counter-Strike 2:na, Valven päivitettyä pelin moottorin ja nimen. CS: GO 1V1 -nurkan järjesti tapahtumaa järjestämässä ollut ja ohjaamani nuori. Hän taistelisi halukkaita vanhempia vastaan 1V1 -ottelussa. Nurkkaan ei valitettavasti osallistunut ketään, mutta idea on hyvä ja sille on jatkokehittämisen tarve ja sitä voidaan hyödyntää tulevissa Game Overin ja muiden hankkeiden tapahtumissa, sillä tässä aktiviteetissa vanhempi pääsee näkemään suoraan esimerkin pelistä, jota usea nuori verkossa pelaa.

4.6 Yhteenveto pelikasvatusillasta

Pelikasvatusilta sujui itseni, ohjaamieni nuorten ja hankehenkilöstön mukaan hienosti, vaikkakin olisin toivonut itse enemmän osallistujia paikalle. Myös paikan tuplavaraus, vaikka koko paikka olikin Game Overille varattu koko ajaksi 18–20 välillä, hankaloitti hieman asioita, mutta ei onneksi pilannut pelikasvatusiltaa. Aikataulut eivät menneet täysin niille varattujen aikojen mukaan ja oheisaktiviteeteille jäi vähemmän aikaa mitä olin suunnitellut, mutta tätä kokeileva kehittäminen on.

Halusin jättää vanhemmille jotain pysyvää tapahtumasta, ja myös pysyvän tuotoksen hankkeelle käyttöön tulevaisuudessa. Tein ilmaisella Canva -työkalulla vanhemmalle muistilistan nykyajan eri alustoista, joita nuoret käyttävät (Ks. Liitteet; Liite 2). Muistilistassa on myös muutama avulias linkki, jos vanhempi tarvitsee tukea pelaamiseen liittyvissä asioissa, ongelmissa tai koulutukseen liittyvissä asioissa. Muistilista jaettiin tapahtumassa jokaiselle osallistujalle ja se on Game Over -hankkeen vapaasti käytettävissä myös tulevaisuudessa.

Vanhemmat olivat jättäneet suullista palautetta hanketyöntekijöille siitä, että puoli tuntia kahvitarjoilulle oli liian pitkä aika, ja saliin olisi voitu siirtyä ripeämmin. Olen samaa mieltä, ja ensi kerralla osallistujien saapumiseen ja kahvitarjoiluun voitaisiin varata esimerkiksi vartti aikaa.

Näen pelikasvatusillan nykyisen version hiomattomana timanttina, ja seuraava pelikasvatusilta tulee olemaan hiotumpi versio edellisestä.

5 YHTEENVETO

Opinnäytetyön prosessi on ollut pitkä, sillä se alkoi jo helmikuussa 2023, ja eteni aluksi hitaasti, sillä muita opintoja oli vielä jäljellä ennen kuin pääsisin keskittymään tähän prosessiin täysipäiväisesti. Huhtikuussa 2023 opinnäytetyösuunnitelma valmistui, ja aikataulu olisi ollut liian tiukka pelikasvatusillan järjestämiselle toukokuussa 2023, sillä halusin ottaa aikani nuorten ohjaamisessa ja tapahtuman suunnittelussa. Koulut olivat myös lähdössä kesälomalle, ja ensimmäiset yhteydenotoni eivät saaneet vastausta, joten päätin syyskuun 2023 olevan paras aikaikkuna pelikasvatusillan järjestämiselle.

5.1 Kehittämistyön luotettavuus

Tämän opinnäytetyön luotettavuus on jokaisen lukijan itse päätettävissä, mutta yritän tarjota mahdollisimman monta objektiivista ja muuttumatonta tekijää, jotka tukevat tämän opinnäytetyön luotettavuutta.

Olen pelannut pelejä pienestä pitäen, ja nähnyt kuinka keskustelu pelaamisen ympärillä on muuttunut. Internetissä muiden pelaajien kanssa pelattavien pelien pariin tutustuin myös hyvin nuorena, ja olen läpi vuosien kuullut toksisuutta, ja oppinut toksisuudesta; mitä se on, miksi sitä tapahtuu ja kuinka sitä vastaan voidaan taistella. Käytin opinnäytetyössä tuoretta, ja tutkittua tietoa sekä tilastoja. Käytin hyväksytyä väitöskirjaa, sekä muita tuoreita lähteitä lähteinä.

Keräsin mahdollisimman paljon dataa tapahtuman järjestämistä varten mahdollisimman tehokkaalla tavalla, eli anonyymillä kyselyllä. Tämän anonyymien kyselyn sai kaikki kahden valikoidun yläkoulun vanhemmat Wilma-järjestelmän kautta, ja pelikasvatusiltaa muovattiin vastausten perusteella.

Valikoin paneelikeskusteluun mahdollisimman erilaisen joukon ihmisiä tuomaan omat näkökulmansa pöytään. Paneelikeskusteluun osallistui nuoria, sekä ammattimaisesti suoratoistava ihminen, sekä Pelituen työntekijä. Editoin paneelikeskustelun ja siitä syntyi kestävä tallenne, joka voidaan katsoa vielä vuosia tapahtuman jälkeen ja peilata sitä sen päivän pelikasvatuksen tilaan.

5.2 Kehittämisehdotukset ja työn hyödynnettävyys ammattialalle

Pelikasvatusiltaa ja pelikasvatusta itsessään on mahdollista kehittää tulevaisuudessa paljon. Pelikasvatusillan ajankohdan valitessa kannattaa sen hetkisen toteuttajan miettiä, mitä muuta on menossa tapahtumapaikan lähellä, ja myös miettiä, ovatko koulut järjestämässä vanhemmille vanhempainiltoja. Pelikasvatusillan suoratoistaminen internetiin fyysisen osallistumisen lisäksi lisäisi yhden osallistumisvaihtoehdon niille, jotka eivät pääse paikan päälle sinä päivänä.

Pelikasvatusillan järjestäjän olisi hyvä pitää mielessä, että ei tekisi illasta liian luentomaista, vaan järjestää esimerkiksi paneelikeskustelu, jossa erilaiset kokemukset pääsisivät ääneen ja tämä elävöittäisi tapahtumaa ja tarjoaisi paljon erilaisia näkökulmia vanhemmille. Nuorten roolia näitten tapahtumien järjestämisessä olisi hyvä lisätä, siihen pisteeseen asti, että nuoret hoitavat kaiken alusta loppuun tapahtuman järjestämisessä paitsi keittiö- ja varauspuolen, sillä näihin edellä mainittuihin tarvitaan koulutettua henkilökuntaa.

Työn hyödynnettävyys ammattialalla, tilaajalla ja pelikasvatuksella on suuri. Pelikasvatusiltoja on järjestetty vähän, ja uskaltaisin väittää, että pelikasvatusiltani on ensimmäinen laatuani, josta on tallenne olemassa YouTubessa. Tilaaja voi käyttää pelikasvatusiltani mallia tulevissa tapahtumissa ja hankkeissa, ja tämä opinnäytetyö on dokumentoinut työn jokaisen vaiheen tarkasti, joten ammattialalla on nyt olemassa yksi työ, josta rakentaa yhä vain parempaa.

5.3 Tilaajan palaute

Tilaajan palaute oli suurimmilta osin positiivista. Tilaajan mukaan pelikasvatusilta onnistui eritoten paneelikeskustelun sisällön osalta ja se poikkesi perinteisistä vanhempainiltojen kaavoista, sillä nuorten ääni pääsi kuuluviin sekä suunnittelussa että toteutuksessa, mutta mukana oli myös ammattilaisia, jotka toivat peilauspintaa keskusteluun. Tärkeintä oli, että vanhemmat saivat uutta tietoa nuorten peliharrastamisen eri ulottuvuuksista, ja keskustelu hyötyi siitä, että ei keskitytty pelkkään hyöty/haitta -keskusteluun. Tilaajan palautteen mukaan aikataulua olisi voitu miettiä toisin, sillä alussa kahvitteluun ja vanhempien peluuttamiseen varattu puolituntinen oli joistakin vanhemmista turhauttava, ja hanketyöntekijältä kysyttiin, että ”milloin tämä alkaa”. Tilaaja myös pohti, olisiko toinen ajankohta ollut parempi pelikasvatusillalle, sillä lähiviikkoina järjestettiin paljon vanhempainiltoja. Tilaaja pohti myös,

olisiko tapahtuman suoratoistaminen verkkoon samanaikaisesti tuonut enemmän silmiä tapahtumalle.

5.4 Prosessin itsearviointi

Pelaamiseen keskittyvässä hankkeessa työskentely ja opinnäytetyön toteutus hankkeelle oli itselle ilon aihe, sillä pelaaminen on lähellä omaa sydäntäni, ja olen tuntenut, että olen saanut tuotua erittäin paljon omaa asiantuntijuutta ja tietoa hankkeelle ja auttanut hanketta eteenpäin toimintansa kehittämisessä, sekä yleisesti antanut ammattialalle uuden tavan lähestyä pelikasvatusta.

Hoidin omasta mielestäni opinnäytetyöni alusta loppuun huolellisesti. Saavutettavuusvaatimukset ovat täytetty, sillä opinnäytetyössä jokainen käytetty kuva sisältää myös tekstitetyn kuvailun kuvan sisällöstä. Keräsin tuoreita ja mediassa näkyviä lähteitä, sekä hankkeiden materiaaleja, ja tukeuduin vahvasti Mikko Meriläisen väitöskirjaan. Tutkimuseettisesti pidin huolen, että jokainen vaihe kestää eettisen tarkastelun. Kyselyni vanhemmille oli täysin anonyymi, ja haastattelut toteutettiin nimettömästi, ja haastattelun tallenne tuhottiin litteroinnin jälkeen. Ennen kuin paneelikeskustelun tallenne julkaistiin, varmistin, että osallistujien nimien esiin tuleminen olisi osallistujille hyväksyttävää. Säilytin kaiken kertyneen materiaalin vain minun käytössäni olevalla OneDrive -tilillä.

Suunnittelin pelikasvatusillan huolellisesti, miettien kuinka saisin kahdessa tunnissa jaettua vanhemmille tehokkaasti tietoa pelaamisesta. Tein jokaisen opinnäytetyön vaiheen huolellisesti, ja jokaista vaihetta varten keräsin ja tein paljon materiaalia (kysymykset, haastattelut, videotallenne, mainos/muistilista).

Tekoälyä ei käytetty tämän opinnäytetyön luomisessa.

LÄHTEET

- Activision-Blizzard 2023. Overwatch 2 Voice Chat Recording; Call of Duty Voice Chat Moderation FAQ. Viitattu 18.11.2023. <https://us.battle.net/support/en/article/320424>.
<https://support.activision.com/articles/call-of-duty-voice-chat-moderation>
- Arjoranta, Jonne & Friman, Usva & Koskimaa, Raine & Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli & Suominen, Jaakko & Välisalo, Tanja 2020. Pelitutkimuksen vuosikirja 2022. Tampere. Viitattu 11.9.2023. <https://pelitutkimus.journal.fi/issue/view/8827/1679>
- Digipelirajat'on, Sosped-säätiö 2020. Pelaajakysely 2019. Viitattu 17.11.2023. https://digipelirajat.fi/wp-content/uploads/sites/7/2020/06/DPR_A4w_pelaajakysely_25.6.2020_2.pdf
- Facebook 2023. MLL Seinäjoki. Pelikasvatusilta -tapahtuma. Viitattu 30.10.2023. <https://www.facebook.com/events/alvar-aallon-katu-14-fi-60100-sein%C3%A4joki-suomi/pelikasvatusilta/2335776616672165/>
- Game Over? Continue! -hankkeen Discord -ryhmä 2023. Kuva 1. Viitattu 1.12.2023.
- Game Over? Continue! -hanke 2023. Nettisivut. Viitattu 28.10.2023. <https://gameover.savonia.fi/en/front-page-2/>
- Hassi, Lotta & Paju, Sami & Maila, Reetta 2015. Kehitä kokeillen. Organisaation käsikirja. E-kirja, HUMAK Finna. Viitattu 13.9.2023.
- Heikkilä, Joonas 2019. Nuorten näkemyksiä merkityksellisestä pelitoiminnasta. Opinnäytetyö. Viitattu 17.10.2023. <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/166836/OPPARIJOONAS.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Helsingin yliopisto 2020. Videopelit auttavat käsittelemään elämän taitekohtia. Viitattu 14.9.2023. <https://www.helsinki.fi/fi/uutiset/kulttuuri/videopelit-auttavat-kasittelemaan-elaman-taitekohtia>
- HLTV.org 2023. Top 20 players of 2018: Introduction. Viitattu 16.11.2023. <https://www.hltv.org/news/25735/top-20-players-of-2018-introduction>
- Kangasalan nuorisovaltuusto 2023. Pöytäkirja 11–2018. Viitattu 30.10.2023. <https://www.kangasala.fi/wp-content/uploads/2019/02/KNVPoytakirja11.12.2018.pdf>
- Kostian, Kyösti 2020. Pelikulttuuriareena – digitaalisen nuorisotyön tarvekartoitus Kuopiossa. Opinnäytetyö. Viitattu 15.9.2023. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/346115/Kostian_Kyosti.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Mediakasvatus.fi 2023. Mediakasvatus. Viitattu 15.9.2023. <https://mediakasvatus.fi/mediakasvatus/>
- Meriläinen, Mikko 2020. Kohti pelisivistystä - Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä. Väitöskirja. Viitattu 30.11.2023. https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/309143/Merilainen_vaitoskirja.pdf?sequence=1&isAllowed=y

MLL.fi 2023. Pelaaminen ja hyvinvointi. Viitattu 16.9.2023. <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/pelaaminen-ja-hyvinvointi/>

Savonia ammattikorkeakoulu 2022. Game Over? – Continue! -hankesuunnitelma. Ei julkaistu. Viitattu 28.10.2023.

SEUL 2023a. Mitä on e-urheilu? Viitattu 15.11.2023. <https://seul.fi/mita-on-e-urheilu/>

SEUL 2023b. Non-toxic-pelikulttuuri. Viitattu 17.9.2023. <https://vanhemmille.seul.fi/mita-on-e-urheilu/non-toxic-pelikulttuuri/>

STTinfo.fi 2022. Digipelaamisen trendikkyys nuorten silmissä kasvaa. Selvitys. Viitattu 17.9.2023. <https://www.sttinfo.fi/tiedote/digipelaamisen-trendikkyys-nuorten-silmissa-kasvaa?publisherId=4132&releaseId=69955406>

Tilastokeskus 2023. Kvalitatiivinen tutkimus. Viitattu 17.10.2023. https://www.stat.fi/meta/kas/kvalit_tutkimus.html

Pelaafiksusti.fi 2023. Digipelaamisen hyödyt ja haitat. Viitattu 18.9.2023. <https://pelaafiksusti.nmi.fi/tietoa/digipelaamisen-hyodyt-ja-haitat/>

Pelikasvatus.fi 2019. Pelikasvattajan käsikirja 2. ISBN: 978–952–68887–6–7. Viitattu 18.9.2023. <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>

Pelikasvatusillan materiaalit 2023. Kuviot 4, 12. Viitattu 1.12.2023.

Verke.org 2023a. Digitaalinen nuorisotyö. Viitattu 20.9.2023. <https://www.verke.org/verke/digitaalinen-nuorisotyö/>

Verke.org 2023b. Discord nuorisotyön välineenä. Viitattu 20.9.2023. <https://verke.shorthandstories.com/discord-nuorisotyön-valineena/>

Verke.org 2019. Mitä nuorisotyön tulisi tietää? Viitattu 21.9.2023. https://www.verke.org/uploads/2021/01/07d257a7-mita-nuorisotyön-tulisi-tietää-havainnot-ja-teknologisoituvasta-maailmasta-2019_verke.pdf

VR.org 2023. History of Virtual Reality (VR). Viitattu 17.11.2023. <https://www.vr.org/about-us/history-of-vr/>

Webropol 3.0 2023. Pelikasvatusillan valmistelukysely. Kuviot 6–11. Viitattu 1.12.2023.

YLE.fi 2018. Pelaamiseen koukuttuneet opiskelijat uusi ilmiö kouluissa – jotkut jopa haluavat keskeyttää opintonsa voidakseen pelata. Viitattu 21.9.2023. <https://yle.fi/a/3-10102452>

YLE.fi 2019. Itä-Suomen suurin tietokonepelitapahtuma Gyostage laajeni nelipäiväiseksi. Viitattu 30.10.2023. <https://yle.fi/a/3-11024117>

Haastattelut

Nuoret 2023. Pelikasvatusillan järjestämiseen osallistuneiden nuorien haastattelu. Discord, 03.10.2023. Haastattelija: Ville Nissinen.

Hanketyöntekijät 2023. Pelikasvatusillan järjestämiseen osallistuneiden hanketyöntekijöiden haastattelu. Discord/sähköposti, 10.10.2023. Haastattelija: Ville Nissinen.

LIITTEET

Liite 1. Kuvio 13: Vanhemmille lähetetty kysely (Webropol 3.0 2023).

HUMAK[®]

Kysely pelikasvatuksellisesta tapahtumasta

① Pakolliset kysymykset merkitty tähdellä (*)

Syyskuussa järjestetään pelikasvatuksellinen tapahtuma Teille, vanhemmille! 6.9.2023, Kulttuuriareena44 klo 18-20! Kahvitarjoilu! Tervetuloa!

+ Lisää kysymys + Lisää tekstiä/kuvia + Lisää sivunvaihto

1. Pelaako nuorene konsoli/PC-pelejä? *

Kyllä
 Ei

+ Lisää kysymys + Lisää tekstiä/kuvia + Lisää sivunvaihto

2. Tiedättekö mitä pelejä nuorene pelaa? *

Kyllä
 En

+ Lisää kysymys + Lisää tekstiä/kuvia + Lisää sivunvaihto

3. Onko nuorelle säädetty peliajat? *

Kyllä
 Ei

+ Lisää kysymys + Lisää tekstiä/kuvia + Lisää sivunvaihto

4. Pelaako nuorene usein pitkälle yöhön? *

Kyllä
 Ei

+ Lisää kysymys + Lisää tekstiä/kuvia + Lisää sivunvaihto

5. Kiinnostaisiko teitä osallistua pelikasvatukselliseen tapahtumaan 6.9.2023? *

Kyllä
 Ei

+ Lisää kysymys + Lisää tekstiä/kuvia + Lisää sivunvaihto

6. Mitä haluaisit nähdä tai oppia vanhemmille suunnatussa pelikasvatuksellisessa illassa? Vapaa sana!

Liite 2. Kuvio 14: Muistilista vanhemmalle/huoltajalle (Pelikasvatusillan materiaalit 2023).

VANHEMMAN MUISTILISTA



01

Pelituki.fi. Pelituki tuottaa ja välittää tietoa ongelmallisesta rahapelaamisesta, digipelaamisesta ja internetin ja sosiaalisen median käytöstä.

02

Pelikasvatus.fi. Pelikasvattamisen uutisia, artikkeleita, julkaisuja ja videoita.

03

SEUL.fi -> vanhemmille. Vanhempien opassivusto on luotu vastamaan kysymyksiin, joita e-urheilijan vanhemmalla voi olla.

04

Twitch.tv. Suurin streamaussivusto, jossa nuoret seuraavat sisällöntuottajia.

05

Discord. Alusta, jolla nuoret juttelevat toisilleen pelin aikana. Mahdollisuus myös videopuheluihin ja kuvien jakamiseen.

06

Steam. Yleisin alusta, jolta PC-pelit löytyvät. Muita alustoja esim. Epic ja Battle.net.

Liite 3. Pelikasvatusillan paneelikeskustelun tallenne. Humakin YouTube -kanava 2023.

https://www.youtube.com/watch?v=E3y3ZmP79_0