



HUMANISTINEN  
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

## **Press Start**

Nuorisotyötä pelinkehittämisen keinoin

*Sanna Hyväri, Ville Kukkurainen & Heli Rantanen*

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön ko. (210 op)

4 / 2016

# HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

## Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma

### TIIVISTELMÄ

<b>Työn tekijä</b> Sanna Hyväri, Ville Kukkurainen & Heli Rantanen	<b>Sivumäärä</b> 60 ja 21 liitesivua
<b>Työn nimi</b> Press Start – Nuorisotyötä pelinkehittämisen keinoin.	
<b>Ohjaava opettaja</b> Anita Saaranen-Kauppinen	
<b>Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja</b> Kuopion kaupungin nuorisopalvelut, Jari Väänänen	
<b>Tiivistelmä</b> <p>Opinnäytteemme yhtenä tarkoituksena oli kehittää nuorisotyöllistä pelinkehitystä Kuopion kaupungin nuorisopalveluille osana heidän Pelissä mukana -hanketta. Toisena tavoitteena opinnäytetyössä oli selvittää, voiko pelinkehittämistä toteuttaa nuorten kanssa ilman pelialan ammattilaisten panostusta ohjaustyöhön.</p> <p>Pelit ja pelinkehitys nähdään usein joko erittäin negatiivisena tai positiivisena aspektina. Tosiasia kuitenkin on, että pelit ovat vallanneet suuren osan nykyajan viihdetuotannosta ja kattavat monta työpaikkaa ja formaattia. Suomi on yksi pelinkehityksen johtomaista, ja monelle työtä etsivälle nuorelle on mahdollisuus saada työpaikka pelinkehityksen parista. Nuorisotyöntekijöiden pitäisi ottaa ideasta kiinni ja alkaa työstämään eteenpäin uudenlaista nuorisotyön kaava. Juuri sitä opinnäytteemme ajoi takaa.</p> <p>Menetelmiksi muodostuivat kollektiivinen ryhmätyöskentely omilla alueilla yhteisen päämäärän saavuttamiseksi, haastattelut toiminnan kehittämiseksi, sekä nuorten tulevaa työllistymistä edistävien työtodistusten antaminen.</p> <p>Prosessin aikana loimme nuorisotyöllisestä pelinkehittämisestä audiovisuaalisen oppaan kaupungin nuorisotyöntekijöiden käyttöön. Nuorisopalveluita varten tekemämme materiaalit ja ohjeistukset pyrittiin luomaan niin, että pelintekemisestä tietämätönkin nuorisotyöntekijä saisi ohjeet luettuaan ohjattua toimintaa helposti. Tämä on uusi tapa toimia, sillä usein vastaavaa toimintaa ohjaamaan otetaan pelialan ammattilainen, jolla ei ole nuorisotyöllistä osaamista. Toiminnan kehittämiseksi eteenpäin kokeilimme toiminnan aikana nuorten kanssa erilaisia ohjelmia, materiaaleja, menetelmiä ja toimintatapoja, joista valitsimme toimivimmat ja joita suosittelemme tämän opinnäytteen tuotoksissa ja päätelmissä.</p>	
Nuorisotyö, pelisuunnittelu, pelikulttuuri, kehittämisprojektit, sosiaalinen vahvistaminen	

# HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

## Civic activities and youth work

### ABSTRACT

<b>Author</b> Sanna, Hyväri, Ville Kukkurainen, Heli Rantanen	<b>Number of Pages</b> 60
<b>Title</b> Press Start – Youth work through game design	
<b>Supervisor(s)</b> Anita Saaranen-Kauppinen	
<b>Subscriber and/or Mentor</b> Youth services of Kuopio, Jari Väänänen	
<b>Abstract</b> <p>Press Start is a developmental project on the field of youth work. The purpose of this thesis was to create an extensive guide about game design in youth work for the youth services of Kuopio, so that a youth worker can act as an instructor in a game development youth group without an earlier experience of game designing.</p> <p>Youth services of Kuopio has a project that connects different sides of gaming, and game development in youth work. Our thesis works as a pre-research for their project in the field of game development.</p> <p>All the materials that we provided for the Youth services of Kuopio were designed so that a youth worker could easily offer game development activity in his work without any earlier knowledge of game development. Usually in this kind of activity youth services need outside help from actual game developers, who have no knowledge in youth work. Our attempt was to make these game developers unnecessary when there is a game designing projects in youth work.</p> <p>The methods used in Press Start include for example collective group co-operation to achieve a mutual goal, interviews for future development and helping youth to become employed in the future by giving them a letter of reference. During the process we interviewed participating youths and youth workers in order to acquire ideas for further development in the future.</p>	
<b>Keywords</b> Youth work, game design, game culture, development project, social empowerment	

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
1.1 Pelinkehitystoimintaa Kuopion kaupungin nuorisopalveluille	5
1.2 Kuopion nuorisopalvelut	6
1.3 Pelissä mukana – hanke	7
2 PELIEN OLEMUS	8
2.1 Pelin käsite	8
2.2 Digitaalisen pelaamisen historiaa	9
2.3 Digitalisoitunut pelaaminen	10
2.4 Peliteollisuuden kasvu	13
3 PELIT JA NUORISOTYÖ	15
3.1 Teknologisoituva nuoruus	15
3.2 Pelaaminen nuorisotyöllisenä menetelmänä	17
3.3 Eri komponenteista muodostuu peli	19
3.4 Pelinkehitys: Erilaisten harrastusten yhdistämistä	20
3.5 Pelaamisen ja pelinkehittämisen ero nuorisotyössä	22
4 PRESS STARTIN TOTEUTUS	23
4.1 Kehittämistyössä toiminta ja tutkimus mukana	23
4.2 Opinnäytteen tekeminen ryhmässä	25
4.3 Pelinkehitysklubin mahdollistaminen	26
4.4 Klubin ylläpitäminen	30
4.5 Miksi haastatella?	35
5 PÄÄTELMIÄ TOIMINNASTA	37
5.1 Miten toiminta pysyy kasassa	37
5.2 Päätelmiä klubin kautta	38
5.3 Sopiiko toiminta nuorille?	41
5.4 Onko nuorisotyöntekijöillä valmiuksia toimintaan?	43
6. MITÄ PRESS START SAI AIKAAN	45
6.1 Pelinkehityksen opas ja materiaalit	45
6.2 Mitä ohjelmistoa kannattaa käyttää?	46
6.3 Construct 2:n ohjeistus	48
7. LOPULLISET PÄÄTELMÄT	49
7.1 Toiminnan riskianalyysi	49
7.2 Ammatillinen kasvu pelinkehityksen kautta	51
7.3 Press Startin merkitys ja juurruttaminen	52
7.4 Loppupäätelmät	54
LÄHTEET	57
LIITTEET	61

# 1 JOHDANTO

Opinnäytetyömme tavoitteena oli luoda Kuopion kaupungin nuorisopalveluille opas, jonka avulla nuorisotyöntekijät voivat toteuttaa pelinkehitystoimintaa nuorisotoiminnassaan. Oppaaseen kuuluu osana erilaisia resursseja, joita voi hyödyntää jatkossa nuorisotyöllistä pelinkehittämistoimintaa järjestäessä. Oppaaseen tuotetut materiaalit ja havainnot on kerätty Kulttuuriareena 44:n tiloissa toteuttamassamme pelinkehitystoiminnassa. Opinnäytteemme nimeksi muodostui Press Start ja opinnäytteen prosessia ilmaistaan tällä nimellä tekstissä.

## 1.1 Pelinkehitystoimintaa Kuopion kaupungin nuorisopalveluille

Press Start oli pilottihanke pelinkehittämistoiminnasta Kuopion kaupungin nuorisopalveluille. Pilottihankkeen tarkoituksena oli selvittää, miten pelinkehittämistä saadaan tuotua Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden toimintaan mukaan mahdollisimman vaivattomasti. Tavoitteena oli tuottaa opas, jonka avulla nuorisotyöntekijät voisivat jatkossa toteuttaa pelinkehitystoimintaa tai pelinkehittämisen osa-aluetta nuorten kanssa. Opinnäytetyömme oli osa Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden digitaaliseen pelaamiseen liittyvää kolmivuotista hanketta ja sen esiselvitystä.

Opinnäytteen päätavoitteena oli selvittää, voiko pelinkehittämistä käyttää nuorisotyön menetelmänä ilman pelialan ammattilaisten työpanosta ohjaukseen ja opetukseen. Lisäksi tavoitteena oli luoda toimiva nuorisotyöllinen työmalli materiaaleineen nuorten pelinkehittämistoiminnan toteuttamiseksi. Tämän tavoitteen Press Start saavutti luomalla pelinkehittämistoiminnan aikana saaduista kokemuksista ja materiaaleista oppaan Kuopion kaupungin nuorisopalveluille. Toiminnan aikana toteutimme haastatte- luita, joiden antamalla tiedolla kehitimme toimintaa ja opasta.

Opinnäytteemme koostuu kokonaisuudessaan kolmesta eri osasta: toiminnallisesta työstä, toiminnan kehittämisestä ja tutkimuksesta toiminnan toteuttamiseksi Kuopion kaupungin tulevassa toiminnassa. Toiminnallisesti tavoitteena oli kehittää jo olemassa olevaa nuorisotyön menetelmää laajemmalti soveltuvaksi. Tämän tavoitteen yri-

timme saavuttaa aloittamalla tammikuussa ohjattua pelinkehitystoimintaa syrjäytymisvaarassa olevien nuorten parissa. Toiminnan ohessa pohdimme pelinkehityksen tuomia mahdollisuuksia tulevaisuuden nuorisotyöhön. Tavoitteena opinnäytetyön toiminnallisella puolella on nuoria ajatellen saada nuorille uusi harrastus, tai jopa tuleva ammatti, tukea nuorten sosiaalista vahvistumista ja saada nuoret toimivaksi osaksi yhteisöä.

Kehityksellisesti opinnäytteemme auttaa Kuopion kaupungin nuorisopalveluja etsimällä nuorisotyöhön sopivimman pelintekoon soveltuvan ohjelmiston, sekä luomalla ja kokeilemalla ohjausmateriaaleja pelinkehitysklubin pilottikokeilussa.

Opinnäytteen onnistumista ja kehityksen tarvetta oli tarkoitus kartoittaa ja edistää haastattelemalla nuoria. "Nuoret itse päättävät, mikä heitä kiinnostaa ja minkälaiseen toimintaan he kouluajan tai työelämän ulkopuolella osallistuvat. Tämä nuorisotyön olennainen lähtökohta asettaa paljon laadullisia vaatimuksia, koska nuorisotyön pitää näyttäytyä houkuttelevana nuoren näkökulmasta." (Krappe, Parkkinen & Tonteri 2012, 158.) Nuoret eivät tule toimintaan paikalle, jos eivät koe toimintaa mieluiseksi tai tarpeelliseksi. Tästä syystä nuorten kiinnostusta siitä, mikä toimii, selvitettiin etukäteen hankkeen pilottiversiolla.

## 1.2 Kuopion nuorisopalvelut

Kuopion kaupungin nuorisopalveluissa työskentelee 28 nuorisotyöntekijää, joista 19 on nuorisohjaajia ja 9 etsiviä nuorisotyöntekijöitä. Nuorisopalveluilla on 10 nuorisotaloa eri puolilla Kuopiota. Lisäksi nuorisopalveluilla on kulttuurisen nuorisotyön nuorisotalo Kulttuuriareena 44, erityisnuorisotyöhön keskittyvä Vinkkeli, sekä erityisharrastetiloja, kuten bänditiloja nuorille. (Kuopion kaupungin nuorisopalvelut 2015.)

Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden alueeseen kuuluu varhaiskasvatus, perusopetus- ja nuorisopalvelut, lukiot ja toisen asteen yhteistyö, sekä kasvun ja oppimisen tuki. Nuorisopalveluiden perustehtäviin kuuluu 0-18 lasten ja nuorten kasvun sekä oppimisen tukeminen. Kasvun tukeminen on tarkoitus aloittaa heti lapsen syntymästä ja päättyä täysi-ikäisyyteen, jotta laadukas ja ennakoiva perustyö toimii ja

mahdollisiin ongelmiin voidaan puuttua mahdollisimman varhain. (Kuopion kaupungin nuorisopalvelut 2016.) Jotta nuorten kasvun laadukasta jatkumista voidaan jatkaa tulevaisuudessakin, toiminnan pitää pysyä ennakoivana sekä laadukkaana, pitää toimintaa kehittää eteenpäin aktiivisesti. Monet hanketyöt ja projektit ovat yksi keino pitää kehittymistä yllä.

Pitääkseen nuorisotyöllistä kehitystä yllä, Kuopion nuorisopalvelut käynnistävät vuoden 2016 kesällä nuorisotyöllisen pelinkehittämishankkeen nimeltä Pelissä mukana - kun nuorisotyö kohtaa digitaalisen pelaamisen.

### 1.3 Pelissä mukana – hanke

Hanke on kolmivuotinen ja sijoittuu ajallisesti vuoden 2016 loppukesältä vuoden 2018 loppuun asti. Tänä aikana hankkeeseen on tarkoitus sisällyttää pelinkehitysklubi, Summer Games -pelinkehityskesäleirit, netissä tapahtuvaa pelitoimintaa, Kuopion kaupungin nuorisotalojen väliset peliturnaukset, sekä ohjattua pelitoimintaa.

Näiden nuorisotyöllisten toimintojen lisäksi Kuopion kaupungin nuorisopalvelut aikovat perustaa pelitalon ja varustaa sen pelikoneilla, peleillä sekä osa-aikaisella pelikerhon ohjaajalla. Myös nykyiset nuorisotalojen pelikoneistot aiotaan hankkeen myötä uudistaa. Hankkeen kohderyhmään kuuluu kaikki digitaalisista peleistä kiinnostuneet nuoret. Hankkeessa arvioidaan sopivan ikärajan olevan 12–20 -vuotta.

Hankkeen yhtenä päätavoitteena on pelitoiminnan vakiinnuttaminen osaksi nuorisopalveluita. Muita tavoitteita ovat esimerkiksi nuorten aktivoiminen mukaan nuorisopalveluiden toimintaan, sosiaalisuuden ja yhteistyötaitojen lisääminen sekä nuorisohjaajien tietämyksen kehittäminen digitaalisista peleistä ja pelikulttuurista.

Hankkeelta odotetaan yhtenä tuloksena pelitoiminnan vakiinnuttaminen tärkeänä toimintamuotona nuorisopalveluiden toimintaan. Lisäksi hankkeen avulla toivotaan nuorten tavoittamista entistä paremmin, ja nuorten sosiaalisten taitojen kohentumista yhteistyöllisten pelien avulla.

Hankkeen yhteistyökumppaneina toimivat Diginuoret ry, Humanistinen ammattikor-

keakoulu HUMAK, sekä Good Game Squad. Hankkeen esiselvitykseen kuuluu Humanistisen ammattikorkeakoulun opiskelijoiden opinnäytetyö, joka luo materiaaleja tulevaan toimintaan. (Kuopion kaupungin nuorisopalvelut 2015.)

## 2 PELIEN OLEMUS

### 2.1 Pelin käsite

“Pelaaminen ja leikkiminen ovat ihmiselle ominaista toimintaa” (Luhtala, Silvennoinen & Taskinen 2013, 2). Ihmisille on ominaista omaksua uusia asioita leikin tai pelin kautta. Kieliä luettaessa sanakokeisiin voidaan opiskella luomalla loruja opeteltavista sanoista tai luodaan helppoja yleissääntöjä kielioppiin. Sen lisäksi pelejä käytetään aivan pienestä lapsesta asti opettamaan uusia asioita ja sääntöjä tai jotta lapsi saataisiin keskittymään tehtävään (Evry 2005, 1). Sitä kautta lapsille ja nuorille on ominaista alkaa viettää myös vapaa-aikaansa pelien kanssa, sekä käyttää pelejä viihteenä. Leikityille leikeille luodaan sääntöjä ja määräyksiä, joita pitää noudattaa ja peleissä on säännöt, joiden mukaan pitäisi toimia. Jokainen peli on uniikki sääntöjensä kautta. Pesäpallossa ja lentopallossa kaikista tärkein ero ei ole pallon koossa vaan pelin säännöissä. (Evry 2005, 15.)

Peleissä yleensä on selkeä tavoite, mihin pelaaja pyrkii pääsemään. Tavoite voi olla pisteiden kerääminen tai vaikkapa saavutusten suorittaminen. Jotta pelit olisivat mielenkiintoisia, yleensä tavoitteiden suorittaminen on tehty hauskaksi tai haasteelliseksi. Tavoitteiden suorittamisen jälkeen pelaajalle tulee hyvä mieli pelin etenemisestä. Pelit kiinnostavat etenkin pieniä lapsia ja nuoria, jotka haluavat kokea uusia haasteita.

Leikkiminen on lapselle ja nuorellekin ominaista vapaa-ajan kulutusta. Kankaan kirjassa minuuden ja objektisuhteiden, tässä tilanteessa pelien, keskeisenä edellytyksenä on siirtymätila, kuvittelun ja leikin alue, jossa voi fantasioiden avulla kokeilla todellisuuden eri vaihtoehtoja (Kangas & Kuure 2003, 122). Leikki ja peli ovat sisällöltään lähellä toisiaan. Molemmissa on tavoitteena hauskanpito ja viihde jonkin toimin-



nan kautta. Mikä erottaa pelin leikistä on sen säännönmukaisuus. (Arjoranta 2010, 10.)

Nykyään on noussut erittäin vahvaksi uusi pelaamisen muoto: digitaalinen pelaaminen. Tässä pelaaja käyttää ohjainta tai muuta välikappaletta pelataksaan virtuaalisessa ympäristössä. Itse peli tapahtuu siis kokonaan digitaalisesti.

## 2.2 Digitaalisen pelaamisen historiaa

Videopelit ovat digitaalisen kauden keinoja tyydyttää ihmisen haluja pelata ja leikkiä. Vain muutaman kymmenen vuoden aikana, videopelit ovat luoneet itselleen paikan vaikutusvaltaisena media- ja populäärikulttuurin tuottajana. (Arrasvuori 2006, 13.) Pelien kautta itsensä tyydyttäminen ei ole siis uusi asia.

Tutkimuksista on löytynyt viitteitä yksittäisistä digitaalisista peleistä jo 1940-luvulla (Kangas & Kuure 2003, 75). Yleinen väittämä pelivastaisissa teorioissa on se, että digitaaliset pelit ovat ”uusi asia” ja olemme ”edenneet liian nopeasti digitaalisessa pelaamisessa”, mutta digitaalisia pelejä on ollut olemassa tähän mennessä jo 70 vuotta. Sen lisäksi maailman ensimmäinen videopelikonsoli julkaistiin vuonna 1972 nimellä Magnavox Odyssey. Itse videopelaaminen vakiintui vasta muutamia vuosia sen jälkeen 1970-luvun loppupuolella, jonka jälkeen sen suosio on noussut räjähdysmäisesti. Videopelaamista on vienyt vahvasti eteenpäin peliyhtiöt Nintendo ja Sony Playstation. 2000-luvun aluilla videopeliteollisuus on ollut nopeimmin kasvava viihdeteollisuuden ala. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 15; Ylönen 2014, 11–14.)

Digitaaliset pelit rikkovat rajoja monissa teknologian osa-alueissa, mistä syystä ne ovat olleet suurimpia vaikuttajia ja kehittäjiä viihdeteknologian kasvussa. Pelien suosion myötä teknologia on myös yleistynyt kotitalouksissa. Nykyään digitaaliset pelit ovat jo merkittävä osa kulttuuria ja arkea. (Mäyrä 2008, 4-5.)

Vuoden 2009 Tilastokeskuksen mukaan jopa 68 % 10–14-vuotiaista pelaa pelikonsolleilla. 15–24-vuotiaista osuus on noin 42 %. Vuonna 2009 osuus alle 25-vuotiaista,

keiden kotitaloudessa on vähintään yksi tietokone, oli yli 95 %. (Suomen virallinen tilasto 2009.) Pelaajabarometrissä vuonna 2011 osuus Suomen väestöstä jotka pelaa tai on pelannut videopelejä on ollut 79 %. Selvä enemmistö heistä oli nuoria. (Karvinen & Mäyrä 2011, 20.) Vuonna 2013 digitaalisia videopelejä pelasi ainakin joskus 73,6 % Suomen väestöstä (Mäyrä & Ermi 2013, 15). Vaikka osuus pelaajien määrästä on laskenut, ei lasku ole ollut huomattavaa. Osittain lasku voi johtua kysymyksen asettelun muutoksesta, missä vuonna 2011 kysyttiin yleisesti onko pelannut, kun vuonna 2013 kysyttiin että pelaako joskus.

Uuden sukupolven työikäiset alkavat olla niitä, jotka ovat viettäneet lapsuuden että aikuisikänsä pelaten videopelejä konsoleilla ja tietokoneella (Mäyrä 2008, 4-5). Digitaalinen pelaaminen ei ole siis enää nuorten ajanviettotapa. Monet nykyiset 20–30 -vuotiaat ovat kasvaneet pelien keskellä ja jatkavat todennäköisesti pelaamista myös vanhemmallakin iällä. Koska monet nuoret aikuiset ovat kasvaneet pelien keskellä, ovat heidän ystäväpiirinsä usein kasvaneet pelien keskellä heidän kanssaan. Sen vuoksi merkittävimpiä muutoksia digitaalisessa pelaamisessa on noussut mobiilipeleiden kasvu sekä yhteisöllinen pelaaminen. Pelien yksinpeluu on vähentynyt. Pelaamisen harrastaminen on siirtynyt nettipeleihin, joissa voidaan pelata muiden pelaajien kanssa yhtä aikaa. Myös mobiilipelit mahdollistaa helpon keinon harrastaa pelaamista muiden mobiilikäyttäjien kanssa. (Mäyrä 2013, 2–3.)

Joissakin hyvinvointitutkimuksissa itse asiassa hyvinvointia ei pyritä mittaamaan sen mukaan, kuinka paljon henkilö pelaa pelejä, vaan kuinka paljon hän pelaa niitä yksin. Jos nuori pelaa erittäin paljon pelejä yksin, on hänen hyvinvointinsa suurella todennäköisyydellä paljon huonompi kuin samassa tilanteessa oleva muiden kanssa yhdessä pelaava nuori. (Carr-Greg & Johnson 2015.)

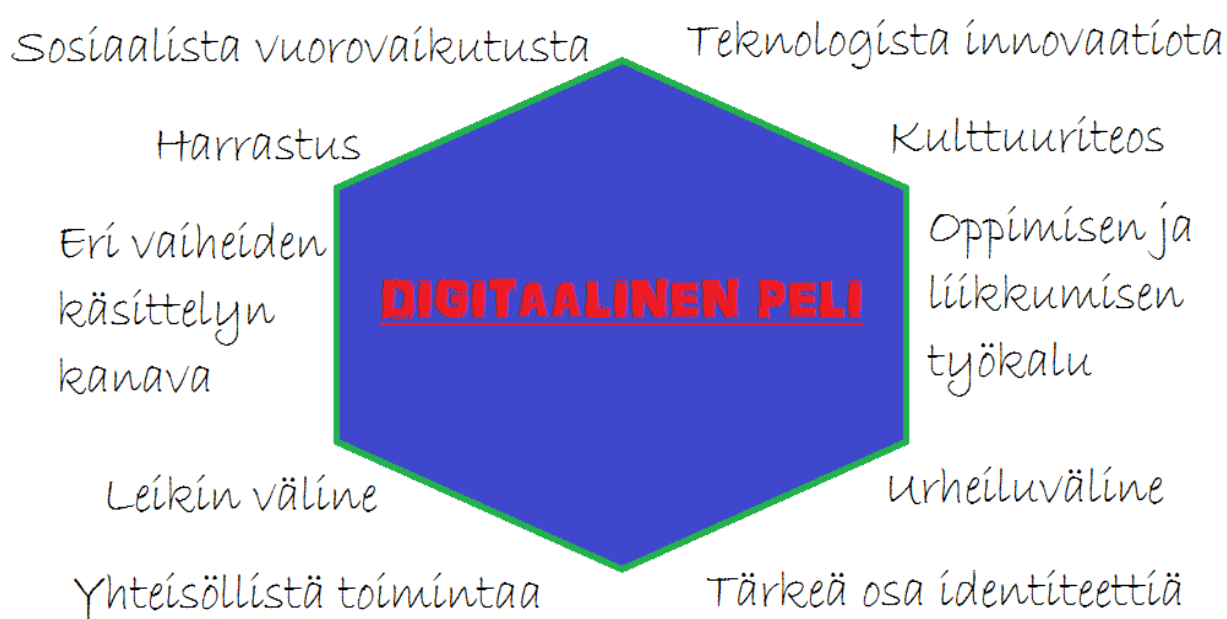
### 2.3 Digitalisoitunut pelaaminen

Ennen tietokonepelit muodostuivat korttipelien elektronisista versioista ja peleissä voi vieläkin nähdä samanlaisia pistelaskujärjestelmiä, joita on käytetty jo muinaisissa kisailuissa. Tässä suhteessa digitaaliset pelit voidaan nähdä erilaisten kulttuurien pelien ja kisojen digitaalisina jatkumona. (Kangas & Kuure 2003, 75–78.) Pelaaminen

on ajanvietettä, jonka tarkoituksena on tempaista mukaansa. Tässä digitaaliset pelit, lautapelit tai pihaleikit eivät yhtään eroa toisistaan. Internet ja digitaaliset pelit ovat viime vuosikymmenten aikana nousseet merkittäväksi osaksi lasten ja nuorten arkea ja vaikuttaneet olennaisesti heidän kasvuympäristöön. Ne ovat lapsille ja nuorille luonnollinen ympäristö toimia. (Luhtala, Silvennoinen & Taskinen 2013, 2.)

Monet ensimmäiset tietokonepelit ovat syntyneet, kun ohjelmoijat ovat kokeilleet erilaisia ja uusia tietokoneen ohjelmointi- ja käyttötapoja. Pelien asema tietokonelaitteistojen ja ohjelmistojen kehittämisessä on ollut merkittävä jo alusta alkaen (Kangas & Kuure 2003, 76.)

Digitaalinen peli on monen eri osa-alueen summa, josta syntyy kokonaisuus:



KUVIO 1. Mitä on digitaalinen peli? (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 8.)

Peliä voidaan käyttää välineenä, ajankuluna, sanomana, kanavana, työkaluna ja niin monena muuna asiana kuin itse pelaaja haluaa. Pelaajalle peli on taso, johon he itsensä projektoivat. Pelaajalle peli on harvemmin vain ja ainoastaan peli.

Tästä huolimatta digitaalinen pelikulttuuri ei ole vielä saavuttanut sellaista hyväksyttävää asemaa, jossa sen ei tarvitse perustella omaa olemassaoloaan ja merkitystään (Lauha 2014, 1). Useimmat digitaaliseen pelaamiseen liittyvät sosiaalisen median

päivitykset, uutiset tai tutkimukset kuvastavat kahta eri linjaa: pelaamista vastaan olevaa kantaa tai pelaamista ylistävää kantaa. Sen sijaan pitäisi pyrkiä ajatukseen, että digitaalisella pelaaminen on neutraali asia, ja se koetaan normaalina osana elämää, hyvine ja huonoine puolineen.

Nykysukupolven minuus nimittäin muodostuu digitaalisesti. Digitaaliset pelit ovat osa arkipäivää. Ero nykynuorten ja edeltävien sukupolvien välillä alkaa olla asian suhteen niin suuri, että se aiheuttaa suuria kuiluja nuorten ja vanhempien välillä (Suoninen, Pirttilä-Backman, Lahikainen & Ahokas 2013, 73–75). Sukupolvien välinen ero näkyy esimerkiksi television katselussa. Vanhemmat sukupolvet katselevat usein televisiota ajankuluksi. Sen sijaan suomalaisista 7–29 -vuotiaista nuorista suurin osa käyttää jo vapaa-aikansa mieluummin tietokoneen, kuin television ääressä (Myllyniemi & Berg 2013, 56). Nuoret ovat saman verran tietokoneella pelaten, kuin mitä vanhemmat sukupolvet ovat television edessä.

Nuorten suuren kiinnostuksen vuoksi digitaalinen pelaaminen on viimeisten vuosikymmenten aikana noussut yhä merkittävämpään kulttuuriseen asemaan. Suurin osa suomalaisista pelaa pelejä ainakin satunnaisesti, ja erityisesti nuorten parissa tämä ilmiö on laaja. (Karvinen & Mäyrä 2011, 68.) Melkein jokainen lapsi ja nuori on pelannut jotain digitaalista peliä. Suurin osa pelaa säännöllisesti. Pelaajabarometrissä vuonna 2011 10–19 -vuotiaista nuorista jopa 97 % pelasi toisinaan digitaalisia pelejä. Nuoret näkivät pelaamisen parhaimmillaan viihdyttävänä ja hyödyllisenä ajanvietto tapana, jota kautta voi oppia uusia asioita ja tavata uusia ihmisiä. (Luhtala, Silvennoinen & Taskinen 2013, 4.)

Teknologian kiihtyvässä kehittämisessä on tullut ja tulee jatkossakin koko ajan uusia läpimurtoja ja pelimuotoja, samoin kuin televisiossa on tullut aiemmin. Digitaalinen peliteollisuus on vielä verrattain nuori ja kehittyy samoin askelin kuin liikkuvien kuvien viihde 1900- vuosisadan alussa. Tätä kautta digitaaliset pelit voidaan nähdä median uutena jaksena, sekä ”interaktiivisena television katseluna”. (Swalwell & Wilson 2008, 98.)

## 2.4 Peliteollisuuden kasvu

Kehittyvyytensä ja monipuolisuutensa vuoksi peliteollisuus kykenee kaikkia muita viihteen osa-alueita huomattavasti paremmin luomaan yksittäisiä menestystarinoita. (Niipola 2012, 6.) Sen vuoksi peliteollisuuden valtava kasvu on ollut mahdollista. Pelien lisäksi katsotaan peleistä tulevia elokuvia, kuunnellaan pelistä tulevia ääniraitoja, luetaan pelin tarinasta syntyviä fanitarinoita. Pelien ja peleistä lähtöisin olevien materiaalien kerääminen ja fanittaminen on nykypäivänä normaalia ja miljardibisnestä.

1980-luvulla nörtit olivat tyyppisiä, jotka "nysväisivät" tietokoneiden kimpussa kellareissa ja autotalleissa. Näkemys ei ollut kovinkaan positiivinen. Nykyään nörttiyttä ei nähdä ollenkaan pahana ja monesti kuulee Mark Zuckerbergistä (Facebook) tai Peter Vesterbackasta (Rovio) nörteistä puhuttaessa. Nörtit eivät enää nysvää vaan luovat uutta ja innovatiivista, sekä johtavat yrityksiä kansainvälisillä markkinoilla. (Niipola 2012, 111.) Vuonna 2012 peliteollisuus oli maailman nopeimmin kasvava viihdeteollisuuden osa-alue. Vuotta aiemmin sen arvo oli jo 50 miljardissa dollarissa. (Niipola 2012, 6.) Vuonna 2013 Suomen peliteollisuuden kokonaisarvo oli noin kaksi miljardia euroa (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 15).

Suomessa ensimmäiset peliteollisuuden yritykset perustettiin 1990-luvun alussa. Suomen peliala tuli yleiseen tietoisuuteen hyvin menestyvien peliyritysten myötä, joihin lukeutuu Max Payne pelisarjan toteuttanut Remedy ja Angry Birds sarjan luonut Rovio. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 15.)

Vuonna 2001 julkaistu suomalaisen pelifirman Max Payne oli ennen Angry Birdsiä tunnetuin suomalainen pelinkehityksen suurin tuote ja toi mukanaan suuren kysynnän suomalaisiin peleihin. Peliteollisuus alkoi kasvaa räjähdysmäisesti, sillä Max Paynen jälkeen kukaan ei voinut kiistää suomalaisen pelialan relevanssia (Niipola 2012, 11–16.) Itse asiassa viiden ja puolen miljoonan väkilukuun suhteutettuna peliteollisuus on kasvanut verrattain mittavaksi. Meillä on useita kansainvälisesti menestyneitä firmoja, jotka tarjoavat menestystuotteita monelle eri laitteelle. Parhaimmat onnistumiset ovat maailmanennätyksen luokkaa. Esimerkiksi Angry Birds -peliä on ladattu yli 1 000 000 000 kertaa. Suomalaiset pelifirmat saavat myös suurilta peliteollisuuden jättiläisiltä rahoitusta. (Niipola 2012, 26–29.)

Suomalaiselle pelialalle Rovio on ikoni, vaikka suomalainen pelialan taitavuus on muutenkin maailman mittakaavassa huippuluokkaa. Rovion johdolla on vahvistettu sitä, että kasvun mukana peliteollisuus laajenee joka suuntaan. Rovion Angry Birdsä voi löytää mobiileista, tietokoneista, pehmoleluina, keittiötarvikkeina, vaatetuksesta ja sisustuksesta. (Niipola 2012, 7.) Peliteollisuus ei siis ole vain videopelien ostamista. Osa liikevaihdosta tulee oheistuotteiden myynnistä. Myös pelien sisällä voi myös useasti tehdä ostoksia, jotka auttavat pelin suorittamisessa. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 16–18.)

Suomalainen peliala on yhä suuressa kasvussa ja kiinnostaa nuoria pelaajia. Kun Suomeen saadaan lisää alan koulutusta, uusi pelisukupolvi voi olla jopa nykyistä taitavampi ja menestyksekkäämpi. Vuonna 2002 peliteollisuudessa työskenteli 400 työntekijää. Vuoteen 2011 mennessä työntekijöiden luku oli noussut jo 1300 henkilöön. Kolme vuotta myöhemmin vuonna 2014 Suomessa oli työllistetty 1800 henkilöä pelialalle. Tällä hetkellä suomalaisessa peliteollisuudessa on itse asiassa työvoimapula ja työpaikkoihin palkataan ammattilaisia jo muista maista. (Niipola 2012, 12, 30; Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 15.) IGDA Finland (Finnish Chapter of the International Game Developers Association) on asettanut tavoitteeksi työllistää 8000 uutta peliteollisuuden työpaikkaa vuoteen 2020 mennessä (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 15). Tästä syystä nuoria kannattaa kannustaa pelialalle jo nuorisotyöllisin keinoin, sillä peliala on täynnä työpaikkoja ja mahdollisuuksia edistää omaa uraansa. Niipolan sanoin (2012, 95–96) peliala ei kuitenkaan koostu vain koodaajista ja tietokoneosaajista vaan myös graafisista, markkinallisista ja toimisto työllisistä ammattiteistä. Mahdollisuuksia pelialalle on siis monia. Vaihtoehtoja pelinkehitykseen ammattina on myös pelinkehitysteollisuuden ulkopuolella.

Indiepeli on peliteollisuuden tuotoksen vastakohta. Pelit tehdään usein pienellä budjetilla, joko yksin tai pienessä ryhmässä. Tekijät ovat pelistudioista ja julkaisijoista riippumattomia ja tämän vuoksi tehdyt pelit ovat innovatiivisia ja hyvin erilaisia valtavirran peleihin verrattuna. Ne usein haastavat pelaajansa joko ajattelemaan omaa identiteettiään, ajattelemaan maailmaa eri tavoin tai pohtimaan pelin sisäisiä pulmia. (Kylmä 2011.) Indie pelien kehittämistäpahtumia kutsutaan Game jameiksi.

Game jam on tapahtuma, jossa on tarkoitus luoda peli mahdollisimman nopeasti. Tapahtuma voi olla tuhansien osallistujien kokoinen tai vaan olohuoneen pöydän ääressä pidettävä kokoontuminen. Pelin ei ole pakko olla digitaalinen, vaan myös lautapeli tai korttipeli kelpaa. Luomisen on tarkoitus olla hauskaa ja innovatiivista. Tärkein idea game jameissa on aikaraja. Peli on tehtävä usein erittäin pienessä aikarajassa, ja idean on oltava toimiva. Aikarajan vuoksi osallistujat joutuvat pakostikin ajattelemaan luovasti ja tekemään radikaaleja ratkaisuja tai ottamaan riskejä. Tapahtuma on erittäin sosiaalinen ja interaktiivinen ihmisten kokoontuminen yhteisen päämäärän edessä. (Kaitila 2012, 2-5.)

Kuopio Innovation OY on järjestänyt Kuopiossa vuosittaisia "Game jam" tapahtumia. Tapahtuma kestää aina kolme päivää, minkä aikana osallistujat tuottavat toimivan pelin. Itse peli voi olla konkreettinen lautapelin kaltainen tuotos tai digitaalinen peli. Yleensä Kuopio Innovation Oy:n järjestämät jamit ovat keskittyneet terveysteeman ympärille. Jamien loputtua parhaimmat pelit palkitaan rahapalkinnoilla. (Kuopio Innovation Oy 2016.)

### 3 PELIT JA NUORISOTYÖ

"Nuorisotyön perustavia laadun määritteitä ovat sen tarkoituksenmukaisuus (siis tarpeisiin vastaaminen), tavoitettavuus ja tavoitavuus. Keskeinen laadun tekijä on yhtäältä toiminnan jatkuvuus ja pitkäkestoisuus, toisaalta pysyvyyden mahdollistama joustava reagoivuus tarpeisiin ja nuorten yksilöllisiin elämäntilanteisiin." (Cederlöf 2004, 52.)

"Nuorisotyössä on olennaista, että nuorten osallistuminen perustuu vapaaehtoisuuteen. Nuorisotyön kautta tapahtuu oppimista, ja pääsääntöisesti työ tapahtuu ryhmissä tai yhteisöissä. Nuorisotyö on luonteeltaan ennaltaehkäisevää ja käytettävien menetelmien kirjo juontuu mukana olevista nuorista." (Krappe, Parkkinen & Tonteri 2012, 152.)

#### 3.1 Teknologisoituva nuoruus

2000-luvun tekniikka on siirtynyt analogisesta tekniikasta digitaaliseen. Tämä on lisännyt tekniikan mahdolliseksi osaksi arkea. Videoiden katsominen sekä musiikin

kuuntelu on helppoa, kun erilaiset laitteet ja älypuhelimet mahdollistavat helpon käytön digitaalisille materiaaleille. Tämä näkyy etenkin nuorissa, joille digitaalisen median käyttö on iso osa arkipäivää. (Lahtinen 2007, 13.)

Teknologian yleistymiseen suurimpina tekijöinä on ollut laajakaistayhteyksien nopea yleistyminen ja kehittyminen viime vuosien aikana. Tämän myötä tietokoneista on tullut yleinen globaali kommunikoinnin väline. Teknologian integroitua elämään yhteiskunnassa, informaatio tulee yhä enemmän kaikkien kansalaisten saataville. Tietopalvelut ovat nykyään aina saatavilla, sekä teknologian ansiosta sellaiset palvelut ovat mahdollisia, mitkä eivät ole ajasta ja paikasta riippuvaisia. Näin ollen he jotka eivät ole kytköksissä teknologian suomiin mahdollisuuksiin, jäävät he helposti niiden jalkoihin, jotka teknologiaa osaavat paremmin hyödyntää. Tämä vastakkainasettelu on etenkin oleellinen nuorten ja opettajien sekä vanhempien osalla. (Lahtinen 2007, 13.) Jotteri nuorten välillä syntyisi samaa vastakkainasettelua, tulisi nuorille tarjota avointa teknologiaa hyödyntävää toimintaa. Näin jokaisella olisi mahdollisuus kehittää omaa tietoteknistä osaamistaan tai aloittaa sen harrastaminen.

Tulevaisuudessa tietotekniikan perustaidot ovat jokapäiväisen elämisen kannalta tarpeellisia (Lahtinen 2007, 16). Silti edelleen valtaosa lasten ja nuorten tietoteknisistä taidoista ovat syntyneet harrastuksien tai muiden omien motiivien pohjalta ilman ulkopuolista opetusinstituutiota. Nuorten koululaitoksen ulkopuolelta opittuja tietoteknisiä tietoja ja taitoja ei tunnusteta eikä kelpuuteta koulussa. Nuorten omaehtoiseen teknologian opetteluun on vaikuttanut tarve nuorisokulttuurissa, jossa teknologian osaaminen on välttämättömyys. Ystäväpiirit ohjailevat vahvasti nuorten halukkuutta käyttää ja oppia tietotekniikan käyttöä. (Lahtinen 2007, 13, 18.) Tämä näkyy jo alasteelta lähtien, lapset vertailevat puhelimiaan, tablettejaan ja saamiaan pelejä.

Tästä huolimatta tietoyhteiskunnassa odotetaan yhä enemmän ongelmanratkaisutaitoja, nopeita omaksumiskykyjä, kykyä tiedonhallintaan, etsimiseen ja tuottamiseen, innovatiivisuutta, sekä kriittistä medialukutaitoa. Nämä taidot ovat nuoren myöhemmän hyvinvoinnin kannalta tärkeitä niin omassa henkilökohtaisessa elämässä, että työelämässä. (Lahtinen 2007, 16.) Siksi on erittäin tärkeää nuorisotyössä, että nuorta kannustetaan hankkimaan lisää tietoteknisiä taitoja ja osaamista.



### 3.2 Pelaaminen nuorisotyöllisenä menetelmänä

Pelikasvatus on pelisivistyksen kehittämistä ja levittämistä kasvatuksen keinoin. Arvon antaminen lasten ja nuorten kulttuurille ja vapaa-ajan aktiviteeteille on pelikasvatuksessa merkittävässä roolissa. (Pekkala, Salomaa & Spisak 2016, 100, 102). Kiinnostus ja arvostus lasten ja nuorten mediasuosikkeja kohtaan kuuluu vanhemman ja ammattikasvattajan kasvatusvastuuseen (Mertala 2015, 45).

Nuoren tai lapsen lähellä olevan aikuisen ei tarvitse olla pelaamisen tai pelimaailman asiantuntija. Riittää että aikuinen on aidosti kiinnostunut lapsen peliharrastuksesta. Kiinnostuneisuus lapsen ja nuoren peliharrastusta kohtaan, helpottaa peleistä syntyvää keskustelua. Tärkeää on, että aikuinen pohtii omaa suhtautumistaan peleihin, jotta ei tuo omia mahdollisia ennakkoasenteitaan ilmi nuoren kanssa keskustella. Jos aikuisella on voimakkaita ennakkoasenteita pelejä ja pelimaailmaa kohtaan, niin rakentava keskustelu voi vaikeutua.

Vanhempien esimerkillä on suuri vaikutus lasten ja nuorten käytökseen ja valintoihin. Vanhempien oma pelikokemus auttaa ymmärtämään pelaamista. Vanhempien esimerkki kohtuullisesta pelaamisesta voi suojata lasta pelien tuomilta haitoilta muutenkin, sillä pelaavilla vanhemmilla on useammin tapana seurata lastensa pelaamista enemmän, kuin ei pelaavilla vanhemmilla. (Luhtala, Silvennoinen & Tenkanen 2013, 14–15.)

Tilastollisesti pelaavat nuoret kokevat olevansa läheisempiä perheensä kanssa ja yleisesti luovat vähemmän epäterveellisiä ihmissuhteita sekä omaavat korkeammat keskiarvon koulussa kuin pelaamattomat ikätoverinsa (Durkin & Barber 2002, 9-17). Myös nuorten henkinen hyvinvointi näyttää liittyvän pelaamiseen, sillä pelaavat nuoret käyttävät pelejä stressinlievittämiseen ja rentoutumiseen ja saavat sitä kautta turvallisen keinon purkaa tunteitaan (Snodgrass, Lacy, Dengah, Fagan & Most 2011, 22–30).

Digitaalisten pelien viehätys tulee osittain siitä, että niitä voi pelata usein muiden kanssa yhdessä. Sosiaalisuus peleissä on noussut viime vuosina huomattavasti ja se näkyy niin konsolipeleissä kuin verkossa pelattavissa peleissä. Pelit voivat olla perheille ja kaveriporukoille ajanviettotapa jonkun olohuoneessa, mutta myös internetin

välityksellä voi pelata muiden kanssa vaikka pelikaverit sijaitsisivatkin toisella puolella maailmaa. Peleissä on aina jokin tavoite, mutta nykyään usein pelien kaikista parhaimmaksi pointiksi usein koetaan muiden kanssakäyminen pelaamisen ohella. Peli-porukat ovat sosiaalisia yhteisöjä (Luhtala, Silvennoinen & Taskinen 2013, 6.)

Pelien sisällöt ja sosiaalisessa vuorovaikutuksessa pelaaminen tarjoavat nuorille ja lapsille mahdollisuuden roolikokeiluihin ja elämyksiin, jotka eivät välttämättä ole mahdollisia tai hyväksytyjä muussa elämässä (Raessens 2015, 267). Pelatessa nuori voi kokeilla vaikkapa urhoollisen seikkailijan manttelia, tai ryöväriin kaapua. Peleissä olevat moraaliset valinnat, ja niiden valintojen seuraukset auttavat nuorta ymmärtämään tekojensa seurauksia. Juuri tällainen rooleilla kokeilu on Kankaan ja Kuuren mukaan (2003, 99–103) liitettävissä nuorten suureen kiinnostukseen. Pelatessaan nuori kokee usein olevansa tilanteen kontrollissa ja kokee tämän lohduttavaksi tilanteeksi oman elämänsä ristiaallokossa. Sen vuoksi peleistä etsitään itselle emotionaalisesti miellyttäviä kokemuksia. Uusia tai vaarallisia asioita voi kokea pelin kautta kaukaa, ja sen takia ne viehättävät. Tämän vuoksi väkivaltapelit tuntuvat pysyvän suosiossa aikakaudesta huolimatta.

Tulevaisuudessa pelikulttuuri voi tuoda nuorisotyölle muutakin sisältöä kuin viihdekäyttöä ja kertomista ikärajojen tarkoituksista: Uusi Block'hood -peli toimii niin ammattilaisten arkkitehtien kuin yleisön välineenä ja opettajana maailmanluokan arkkitehtuuriin, toimien samalla pelinä. Tulevaisuudessa voidaan odottaa tämän kaltaisten pelien jopa korvaavan nykyisen piirtotekniikan arkkitehtuurissa. (Dezeen 2016.) Ammattia pohtiva nuori voi pelaamalla oppia minkälaista arkkitehtuuri on ammattina ja saada kokemusta rakennusten suunnitteluun ja muihin alalle tarvittaviin taitoihin. Nuorisotyöntekijä voi siis auttaa nuorta ammatinvalinnassa antamalla tälle pelejä kokeiltavaksi.

Tällä hetkellä pelaamista hyödyntäviä nuorisotyöllisiä muotoja on vähän. Helsingissä toimiva Hapen pelitalo on ensimmäinen nuorisotalo, missä pääpaino on yksinomaan nuorten kanssa yhteisöllisessä digitaalisessa pelaamisessa. Hapen pelitalo avasi ovensa vuonna 2008. Helsingin alueella toimii myös pienempiä pelitalon etäpisteitä viidellä muulla nuorisotilalla (Munstadi.fi 2016). Muita tiedossa olevia pelitaloja on Hyvinkäällä vuonna 2012 perustettu Hyvinkään Pelitalo, sekä Rovaniemellä vuodesta

2015 lähtien toimiva Pelitalo Montendo (Hyvinkää 2016; Rovaniemen Kaupunki 2016). Pelihuoneita saattaa löytyä eri paikkakuntien nuorisotiloista, muun muassa Turun nuorisotila Vimmalla on Peliluola niminen tila, sekä Hämeenlinnan nuorisotalo Bunkkeriin on tehty pelaamiseen tarkoitettu tila (Turun kaupunki 2016; Hämeenlinnan kaupunki 2015).

### 3.3 Eri komponenteista muodostuu peli

“Pelisuunnittelu on kuitenkin sellaista, että kukaan ei oikein tiedä, miten sitä pitäisi tehdä. Se on hyvin epämääräinen prosessi, se vähän niinku tapahtuu kaiken ohella. Se avasi mun silmät: Hei, ehkä mäki pystyn tekemään itse pelejä.” (Niipola 2012, 85.)

Digitaalinen peli muodostuu monen osan kokonaisuudesta: Ohjelmoinnin osaamisesta, grafiikan teosta, käsikirjoittajan ideoista sekä musiikillisesta taidosta ja sen äänittämisestä. Kokonaiseen peliin tarvitaan jokaiselta osa-alueelta kohtalaista osaamista. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 19.) Yksinään ei kuitenkaan tarvitse kaikkea osata, vaan pelin voi myös tehdä ryhmässä, jossa jokainen antaa omaa osaamistaan pelin kehittämiseksi.

Tapa, miten peli eroaa muista kulttuurisista teoksista, on sen liikkuvuus ja interaktiivisuus, eli vuorovaikutus. Peli on kehittäjästään riippuvainen siinä miten tuotos etenee, jos etenee ollenkaan. Hyvässä pelissä pelaajalla on hyvä tuntuma pelattavaan hahmoon. Tähän tarvitaan hyvää pelimoottoria. Pelimoottori määrittelee miten pelin fysiikka toimii. Esimerkiksi pelaajahahmon liikkuminen; hypyt, hahmon juoksemisen nopeus, lyöminen, ampuminen ja kaikki muu vastaava määräytyy pelimoottorin mukaan. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 19.) Pelimoottorilla rakennetaan koodaamalla eri fysiikan lakeja peliin, liittämällä ohjeita siihen mistä napista tapahtuu mitäkin ja missä vaiheessa tapahtuu joitain asioita ja mitä ne asiat tarkoittavat pelaajalle.

Pelien käsikirjoitus määrittelee pelin kulun. Käsikirjoitus voi olla vuoropuhelua, hahmosuunnittelua, historian luomista pelille, kentän suunnittelua tai tapahtumien ete-

nemisen asettelua. Peli ilman käsikirjoitusta jättää pelaajan tietämättömäksi pelin tavoitteiden saavuttamisesta.

Grafiikka on yksi isoimpia elementtejä peleissä. Pelattavan hahmon on selvästi erotettava muusta pelimaailmasta. Hyvät ja tarkat grafiikat eivät ole hyvän pelin edellytys, mutta ne lisäävät pelien viihtyvyyden arvoa. Jokaisessa pelissä on kuitenkin oltava jonkinlaista grafiikkaa, jotta peliä pystyttäisiin pelaamaan. Grafiikat auttavat myös luomaan illuusiota, että pelihahmo ja sitä kautta pelaaja, olisi jossain oikeassa ympäristössä.

Pelimusiikki, äänitehosteet ja ääninäyttely lisäävät pelien tunnelmaa ja vuorovaikutuksen tunnetta. Yleensä pelimusiikit ja äänet ovat varta vasten peliä ajatellen suunniteltuja. Näin musiikki, äänet ja pelin ympäristö kohtaavat luoden miellyttävän pelikokemuksen.

Jokainen osa-alue tuo peliin uuden ulottuvuuden. Jotkin osat pelaaja selkeästi näkee, mutta se ei tee niistä yhtään tärkeämpiä kuin taka-alalle jääneet osa-alueet. Pelinteko ei yleensä toimi tai ole yhtä miellyttävä ilman kaikkia aikaisemmin mainittuja osa-alueita.

### 3.4 Pelinkehitys: Erilaisten harrastusten yhdistämistä

Useimmat ohjelmiston suunnittelijat ja kaupalliset yritykset ovat yrittäneet hyödyntää opetuksellisia pelejä. Oppimisesta yritetään tehdä hauskeempaa ja helpompaa pyrkimällä tekemään motivoivia oppimispelejä. Harvempi on kokeillut asiaa toisinpäin: Pelinkehittämistä oppimisen välineenä, ei niinkään pelin pelaamista. (Kafai 2006, 37.)

Vaikka Suomessa on paljon pelitoimintaa monella eri nuorisotilalla, tällä hetkellä pelintekoon liittyvää nuorisotyötä toteutetaan suuressa mittakaavassa vain Helsingissä Nuorten toimintakeskus Hapen Pelitalolla. Hapen pelitalolla pelinkehittäminen toimii siten, että siellä on kaksi nuoriso-ohjaajaa ja kymmenen vapaaehtoista pelialan ammattilaista, jotka kuuden viikon sykleissä toteuttavat nuorten kanssa pelejä. Nuorille tämä on avointa toimintaa, jossa on tavoitteena oppia ryhmätyöskentelytaitoja ja tek-

nisiä taitoja. (Lauha 2014, 61–62.) Hapen pelitalolla tapahtuva pelien kehittämistoiminta on kuitenkin vielä erittäin harvinainen näky nuorisotyössä

Pardew mainitsee (2004, 2) pelien kehittämisen tärkeimmät osa-alueet, joita ilman peliä ei syntyisi, tai syntyvä peli olisi puutteellinen. Pelien tärkeimmät osa-alueet ovat: pelattavuus, tarina, hahmot, ympäristö, äänimaailma, käyttöliittymä ja viihdyttävyyys. Pelien tekeminen vaatii paljon monenlaista osaamista, koodauksesta, audiovisuaaliseen suunnitteluun. On harvinaista, että yksi ainoa ihminen on tarpeeksi lahjakas jokaisella vaaditulla osa-alueella pelin luomiseksi.

Ensimmäinen asia, joka pelinkehitystiimin tulee saavuttaa, on yhteinen näkemys pelin ydinajatuksesta. Ydinajatus on se kaiken takana oleva idea, joka ajaa peliä eteenpäin. (Pardew & Wolfley 2004, 3.) Pelinkehittämisessä haasteena voi olla ajatusten ja mielenkiinnonkohteiden ristiriidat ja liiallinen kapeakatseisuus. Jokaisella toiminnassa olevalla nuorella on oma käsitys parhaasta pelistä ja monesti näkemykset eivät kohtaa. Jos erot ovat liian suuria, eikä kumpaakin osapuolta tyydyttävään kompromissia saada, nuorilta voi kadota motivaatio ja he lakkaavat käymästä tarjotussa toiminnassa.

Monissa peleissä on nykyään mahdollisuus pelaajalla luoda tai muuttaa pelihahmoja ja erilaisia pelaajakenttiä, sekä jakaa omat tuotoksensa muille pelaajille pelattavaksi. Tämä mahdollistetaan yksinkertaisilla elementeillä ja valmiilla pelin kehysraameilla. (Kafai & Pepler 2007, 1.) Kehittääkseen peliä ei tarvitse osata koodikieltä, äänitystä tai edes grafiikkaa. Perustiedot näistä kaikista ovat totta kai toimintaan aina hyödyksi, mutta joissakin ohjelmistoissa niitä ei tarvita. Kaikki on jo valmiiksi tehty ja nuori voi itse kasata pelin haluamansa näköiseksi palapeliksi. Tällaisia pelinkehitysmuotoja on erittäin helppo käyttää, eivätkä ne usein tarvitse minkäänlaista tietoa pelinkehityksestä. Huono puoli siinä on, että pelintekijälle ei anneta mahdollisuutta innovatiivisuuteen, sillä pelinkehitys rajautuu tietynlaisen pelin pelimekaniikkaan ja grafiikkaan.

### 3.5 Pelaamisen ja pelinkehittämisen ero nuorisotyössä

Pelaaminen on nuorisotyöllisenä ja kasvatuksellisenä menetelmänä jo hyvinkin tunnettua ja laajalti käytetty menetelmä, mutta nuorisotyöllinen pelinkehittäminen on vielä tähän mennessä pysynyt vähäisenä (Kafai & Peppler 2007, 1).

Useimpia pelejä tehdään viihdekokemuksen vuoksi, mutta pelejä voidaan luoda myös, jotta voitaisiin tuoda esille oma mielipiteensä, kouluttaakseen tai kertoakseen kokemuksistaan. Pelintekeminen voi olla siis parhaimmillaan itsensä esille tuomista. (Bogost 2008, 123.) Nuorisotyöllisenä menetelmänä pelikehitys toimii siis erinomaisesti: Nuoret voivat ilmaista itseään pelin keinoin, luomalla materiaalia muille nuorille pelattavaksi. Muille nuorille pelin tuominen on tärkeimpiä pointteja nuorten haluun tehdä pelinkehitystä. Nuorille yksi tärkeimmistä asioista koodaamisessa applikaatioiden tuottamisen sijasta on ollut mahdollisuus jakaa tehtyjä applikaatioita muille ja saavuttaa applikaatioiden avulla statusta. (Burke, Kafai & Resnick 2014, 59). Tämän materiaalin jakamisen kasvun huomaa, myös esimerkiksi videobloggaamisen eli vloggaamisen ja bloggaamisen suosion kasvusta.

Koodauksen alkeiden opettaminen nuorille ei ole tärkeää, jotta heistä voisi tulla tiedemiehiä tai jotta he saisivat työpaikan Googlelta tai Applelta. Se on tärkeä työkalu luovan rakentamisen oppimiseen ja digitaalisen median ymmärtämiseen. Voidaksemme käyttää tätä työkalua ohjaajan on kuitenkin opittava kuinka koodaus on muuttunut vuosien saatossa tärkeäksi osaksi digitaalista elämää, sekä miten paljon koulujen ulkopuolinen opettaminen ja oppimisen mahdollistaminen vaikuttaa nuoreen sosiaalisesti myöhemmässä elämässä. (Burke, Kafai & Resnick 2014, 52–53.)

Nuorisotyöllisesti pelinkehityksessä on yleisesti kolme etua nuorisotyölliseen pelaamiseen. Ensimmäinen osio on kuluttajasta aktiiviseksi tuottajaksi muuttuminen. Pelinkehittäjien valtavirta koostuu valkoihoisista miehistä. Tämän takia suurin osa isomman luokan peleistä suunnataan valkoihoisille miehille. Nuoret tehdessään pelinkehitystoimintaa voivat luoda ja vaikuttaa pelien suuntautumiseen. Toiseksi nuoret oppivat media- ja pelikriittisyyttä tehtyään omaa peliään, ja osaavat suhtautua pelien luomiin käsitteisiin kriittisemmin. Kolmanneksi pelintekeminen kannustaa nuorta eettiseen miettimiseen. (Kafai & Peppler 2007, 2.) Useimmissa peleissä ei mahdollisuut-

ta niinkin syvään ajatteluun löydy, joten nuorisotoiminnan rajoittuessa ainoastaan pelaamiseen syvempi pedagoginen toiminta voi helposti jäädä pois. Nuorisotyöntekijän on helppo antaa peliohjain panttia vastaan nuorelle ja sen jälkeen jättää nuori pelaamaan yksin. Tämäkin voi olla aivan hyvä tapa toimia, jos tarkoituksena onkin vain tarjota nuorelle paikka, jossa voi oleilla. Pelinkehityksessä sen sijaan on pakko olla läsnä, ohjeistaa nuorta, kommentoida ja kannustaa, jotta nuori kokisi toiminnan mieleiseksi.

Mitä enemmän lapsi tuntee vetoa tiettyyn applikaatioon, sitä paremmin lapsi saa koodauksesta työkalun henkilökohtaiseen ilmaisuun. Teknologia ei ole itsessään motivaatio, vaan hieno oppimiseen kannustava työkalu, etenkin jos aihe liittyy suoraan lapsen sosiaaliseen vapaa-ajan viettoon internetissä ja sen ulkopuolella. Tekniikan kehittyminen on tuonut koodauksen lähemmäksi nuoria käyttäjiä, mutta sosiaalinen ja kulttuurinen leima, joka ympäröi koodaamista voivat syödä motivaatiota oppimiseen (Burke, Kafai & Resnick 2014, 54.) Suomessa pelinkehitystä ei voi kuvailla kovinkaan suuren luokan harrastukseksi. Nuorisotyöllisenä työkaluna se on vielä sitäkin harvinaisempi. Juuri leimaantumisen pelko tai kokemus saattaa olla syynä nuorten välillä vähäiseen pelinkehityksintoon. Mutta leima on viime vuosina kadonnut. Esimerkiksi koodaamista opetetaan suoraan jo lapsillekin kerhoissa (Koodikerho 2016). Jos lapsillekin on tarjottu mahdollisuus oppia esimerkiksi koodia, miksei samaa kannattaisi enemmän tarjota myös nuorille nuorisotyön kautta?

## 4 PRESS STARTIN TOTEUTUS

### 4.1 Kehittämistyössä toiminta ja tutkimus mukana

Kehittämistyö on toiminnallisesti nuorisotyössä jonkin konkreettisen asian aikaansaamista, parantamista tai muuttamista. Kehityksen käyttökelpoisuus määritellään kehitettävässä organisaatiossa, eikä sanallisesti esitettäviin kysymyksiin keskitytä. Hiljainen tieto toimii tässä vaiheessa suuressa roolissa toiminnassa. Tutkimuksellinen toiminta sen sijaan keskittyy sanallisiin kysymyksiin, tietopohjaan ja tarkkoihin tuloksiin. Tutkimuksellisesti saadun tiedon olisi oltava yleisesti käytettävää. (Komonen,

Suurpää & Söderlund 2012, 42.) Tarkoituksenamme on kehittää Kuopion kaupungin organisaatiota, mutta teemme myös haastatteluja, joiden on tarkoitus auttaa nuorisoyöllistä pelinkehitystoimintaa myös organisaation ulkopuolella. Tätä kautta Press Start omaa piirteitä kummastakin toimintametodista, mutta ei kuulu toimintojensa ja teoriansa perusteella suoraan kumpaankaan luokkaan. Toimintamme kuuluu juuri kummankin metodin välille.

Kehittävässä tutkimuksessa asiaa lähestytään tutkimuksen puolelta. Painotus on tutkimuksessa, jonka tuloksien perusteella kehittämistä aletaan toteuttaa eteenpäin. Toinen on tutkimuksellinen kehittämistoiminta, jossa käytännön kysymykset ja ongelmat muodostavat tutkimuksellisten toimintojen kehiksen. (Toikko & Rantanen 2009, 21–22.) Teemme tutkimusta jo valmiiksi määritetystä tarpeesta, joten opinnäyttemme muoto muodostuu tutkimukselliseksi kehittämistoiminnaksi.

Tutkimuksellinen kehitystoiminta toimii kummassakin tavoitteessa. Se palvelee kehittämistoiminnan tavoitteita, mutta toiminnassa pidetään tutkimuksellinen työote. Toiminnassa tehdään rajaveto siihen, kuinka paljon tietopuolta ja kuinka paljon kokemusta käytetään. Yhtenä lähtökohtana on käyttää integroitua näkökulmaa, jossa pidetään käytännöllinen tavoitteellisuus toiminnassa, mutta samalla muistetaan tieteellisen ajattelun kriittisyys. (Komonen, Suurpää & Söderlund 2012, 43.) Tarkoituksemme on tutkimuksellisella ajatusmaailmalla kriittisesti tarkastella kehitystoiminnan tuotoksia. Kyseessä ei siis ole tutkimus, vaikka opinnäytteessämme onkin tutkimuksellisia piirteitä.

Kehittämistoimintamme painottuu suuresti toiminnalliseen työhön, jonka tuloksia tutkimme. Toiminnallinen painottaminen Press Startissa johtuu siitä, että halusimme antaa tutkittavalle ryhmälle yhteisöllisen oppimisen kokemuksen toiminnan kautta. Sirkkilä puhuu (2009, 37) toiminnallisen lähestymistavan tuovan kognitiivista ymmärrystä ja reflektointia ryhmäläisille. Pelinkehityksessä tällainen toimintatapa on koettu parhaaksi tavaksi opettaa nuorille pelinkehityksen taitoja.

Toimintatutkimuksellisissa projekteissa tapahtuva vuoropuhelu on tärkeimpiä toimintoja, vaikka näistä keskusteluista ei jää jälkiä loppuraporttiin. Jokaisella vuoropuhelun osallisella on mahdollisuus kehittämistoiminnan aikana oppia uutta, opettaa uutta,



saada oivalluksia ja ideoita, sekä omaksua uusia toimintatapoja. (Honkasalo, Kiilakoski & Kivijärvi 2011, 164.) Vuoropuhelu on tärkeää, mutta pyrimme saamaan kolmannelle osapuolelle tietoa eteenpäin toiminnan tarpeellisuudesta ja kehittämisestä. Päätimme sen vuoksi tehdä haastatteluita niin nuorille kuin nuorisotyöntekijöille toimintaan liittyen.

#### 4.2 Opinnäytteen tekeminen ryhmässä

Opinnäytteemme oli erikoinen siinä suhteessa, että tekijöitä oli kolme yhden sijaan. Pelinkehitysklubin toiminnan toteuttamisen helpottamiseksi loimme yhdistyksen nimeltä Diginuoret ry. Diginuoret ry:n toiminta-ajatuksena on parantaa nuorten osallisuutta ja hyvinvointia valtakunnallisesti lähinnä digitaalisia menetelmiä hyödyntäen. Järjestön tavoitteena on lisäksi kerätä tietoa nuorten digitaalisista ilmiöistä, sekä hyödyntää sitä tietoa nuorisotyössä ja nuorisotyön kehittämisessä. Aiheisiin kuuluu muun muassa sosiaalinen media ja digitaaliset pelit.

Yhdistyksen avulla rekrytoimme Savonia-ammattikorkeakoulusta opinnäytetyötä vaila olevan tietotekniikan insinööriopiskelijan ja mahdollistimme teknisesti laadukasta koodauksen ohjausta. Insinööriopiskelija ei omannut minkäänlaista ohjauskoulutusta tai nuorisoalan tietämystä aloittaessaan toiminnan pelinkehitysklubissa.

Insinööriopiskelijan myötä klubille muodostui neljän ohjaajan ryhmä. Neljä eri ohjaajaa oli kuitenkin tarpeellista toiminnan mahdollistamiseksi. Yksi grafiikkaan ja tarinaan, toinen animointiin, kolmas äänitykseen ja Savonian insinööriopiskelija koodiin. Kaikilla neljällä oli erikoiskokemusta omilta aloiltaan, mitä muut ohjaajat eivät omanneet. Ilman insinööriopiskelijaa emme olisi voineet luoda pelipohjaa toimintaan. Saimme samalla kokeiltua, että minkälaista toiminta mahdollisesti olisi, jos kyseessä olisi pelialan ammattilainen ilman ohjaus- tai nuorisoalan koulutusta. Samalla tavalla toimitaan esimerkiksi Hapen Pelitalolla, jossa ohjausta tekevät vain vapaaehtoiset pelialan ammattilaiset.

Tällaisessa monialaisessa ryhmässä työskentely ilmeni vähintäänkin mielenkiintoiseksi. Muilta ohjaajilta sai tukea toimintaan ja materiaalien luomiseen. Klubia ei

pidetty kasassa yksin. Toisaalta yhden ohjatessa muut ohjaajat muuttuivat ryhmäläisiksi opetellessaan uutta asiaa. Sen lisäksi kun tuli aika laittaa kaikki erilliset komponentit yhteen ohjaajat olivat usein yhtä hämmentyneitä, kuin ryhmäläisensä. Peli-hahmoilta räjähti päitä irti, koko kenttä muuttui pikselimössöksi, aivan mitä tahansa saattoi tapahtua. Jokaisella oli tietoa siitä miten tehdä omaa aluettaan, mutta ei sitä miten sovittaa kaikki alueet yhteen mahdollisimman sulavasti. Se oli iso oppimisprosessi kaikille, myös ohjaajille.

Opinnäytteen tekeminen ryhmässä toi muitakin muutoksia prosessiin. Toisaalta työtä ei tarvitse tehdä yksin ja joku on aina tukena. Toisaalta taas voi tulla erimielisyyksiä kehitystehtävään ja materiaalien käyttöön liittyen. Vaikka kehitystehtävän yleisesti päämäärästä oltaisiinkin samaa mieltä, se ei tarkoita sitä että kaikki olisivat samaa mieltä kaikista siihen kuuluvista komponenteista. Päädyimme ryhmässä usein keskustelemaan siitä miten jatketaan ja mikä on tärkeintä juuri sillä hetkellä.

Ryhmänä toimiminen toi myös yllättäviä positiivisia sivuvaikutuksia. Ryhmäläiset kertoivat pitävänsä toiminnasta osittain myös sen vuoksi, että ohjaajat keskustelivat keskenään tuttavallisesti klubin aikana.

#### 4.3 Pelinkehitysklubin mahdollistaminen

Virallisesti pelinkehittämistoimintamme alkoi nuorten kanssa tammikuussa 2016, mutta ennen sitä tapahtui paljon erilaisia toimintaa mahdollistavia osuuksia. Aloitimme toiminnan suunnittelun jo ennen kuin tiesimme, että kuka tilaisi opinnäytetyömme. Alusta alkaen halusimme toteuttaa tämän opinnäytetyön syrjäytymisvaarassa olevien 15–21 -vuotiaiden nuorten parissa. Päätimme pyrkiä mahdollisimman paljon sosiaalisesti vahvistavaan toimintaan. ”Sosiaalinen vahvistaminen on kokonaisvaltaista elämänhallinnan tukemista” (Lundbom & Herranen 2011, 13). Arkisemmin sanottuna sosiaalinen vahvistaminen on ehkäisevää, moniammatillista, riskirajojen interventointia, nivelvaiheiden tunnistamista, asiakaslähtöistä verkostoitumista, sekä yhteisenä tavoitteena asiakkaan ja työntekijän välillä (emt., 13–14). Parhaimmillaan sosiaalinen vahvistaminen auttaa jo silloin, kun yksilö kokee kuuluvansa ryhmään ja on osallisena (emt., 4). Press Startissa olevat ryhmät ehtivät prosessin aikana ryhmäytyä ja ko-

kea osallisuutta toimintaan, sillä päätimme jättää suurimman osan projektin päätöksistä nuorten päätettäväksi.

Nuorten syrjäytyminen on ollut vahvasti esillä mediassa jo useamman vuoden ajan. Halusimme tarjota nuorille mahdollisuuden löytää kiinnostavan harrastuksen tai koulutus idean, joka osaltaan ehkäisee nuorten syrjäytymistä. Kirjallisuudessa todetaan, että vaikka vanhempien moniongelmaisuus, heikko koulumenestys, sairaudet, köyhyys tai muu normaaliksi kuvatun elämän estävä tilanne tai tapahtuma voi johtaa yksilön syrjäytymiseen, yleisin yhteiskunnallinen viitekehys syrjäytymiseen on työllisyys- ja koulutusuraan liittyvät ongelmat. (Lundbom & Herranen 2011, 130.) Koimme tämän nuorten ryhmän tärkeäksi kohteeksi.

Aluksi loimme jokaiseen aihealueeseen liittyen ohjaussuunnitelman. Tarina-, grafiikka-, animointi-, ja äänityspajat tehtiin jonkin verran ennen markkinoinnin aloitusta (liite 1-5) Jokaisessa suunnitelmassa on tekijänsä oma kädenjälki selkeästi esillä. Termistön laaja käyttö kertoo selkeästi alueen laajasta tietämyksestä ja jokaisen ohjaajan omasta uniikista panoksesta pelinkehityskerhon tuotokseen. Projekti ei olisi voinut onnistua ilman jokaista ryhmän osanottajaa.

Työskentelymme projektissa alkoi projektisuunnitelman luomisella. Projektisuunnitelmassa käsitelimme toiminnan kuluja ja loimme riski-arvioinnin toiminnan toteutumisesta ja siihen liittyvistä riskeistä. Projektisuunnitelmasta siirryimme mainonnan suunnitteluun. Päätimme suunnitella erilaisia paperimainoksia. Valitsimme suunnitelluista mainoksista parhaan ja tulostimme siitä 120 kappaletta A5-kokoista mainosta ja 20 kappaletta A4-kokoista mainosta. Mainos sisälsi kuvauksen tulevasta pelinkehittämistoiminnasta ja ohjeet ilmoittautumiseen. Paperimainoksen lisäksi teimme toiminnan mainostamista varten Facebook-sivuston, Twitter-tilin ja kotisivut. Näistä Internet sovelluksista käytimme Facebookia eniten mainostamiseen.

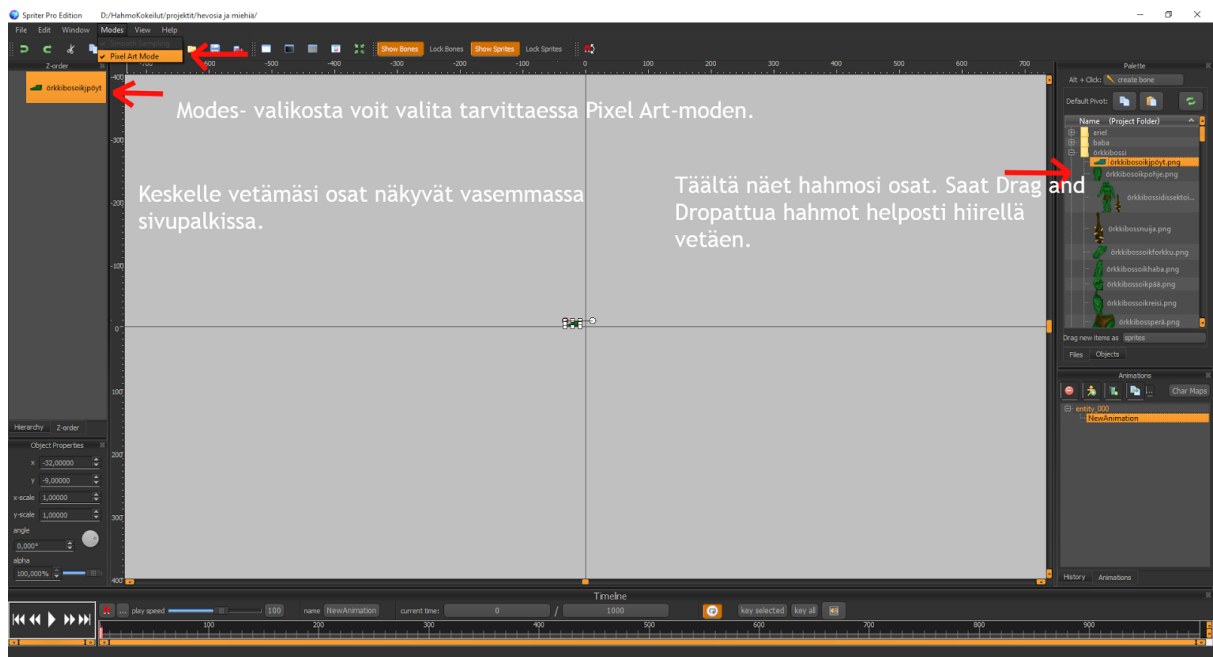
Paperimainoksen teon jälkeen veimme mainoksia ennalta suunniteltuihin tiloihin, kuten Kuopion Setlementti Puijolan Tyttöjen talolle, Monikulttuurikeskus Kompassiin, Vamokselle, Kevamalle ja Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden tiloihin. Valitsimme kyseiset tilat toiminnan mainostamiseen sillä perusteella, että uskoimme niistä löytyvän parhaiten alustavaan kohderyhmäämme kuuluvia nuoria. Aloitimme täysipäiväi-

sen mainostamisen joulukuun alussa 2015. Mainonnan ja ilmoittautumisajan oli tarkoitus kestää jonkin verran yli kolme viikkoa, mutta päätimme lisätä ilmoittautumisaikaa vielä kahdella viikolla.

Mainonnan ollessa käynnissä aloimme kukin tahoillamme tekemään ohjaussuunnitelmia ja ohjausmateriaalia pelinkehitystoimintaa varten. Loimme kukin oman aihealueen alkupajat ja ohjeistukset, joita olivat tarina-, grafiikka-, animointi-, äänitys- ja koodauspajat (liite 6-9.) Ideana oli tehdä mahdollisimman yksinkertaiset ohjeistukset tärkeimmistä pelinkehittämisestä liittyvistä osa-alueista. Ajatuksena oli myös käyttää tehtyjä ohjeistuksia nuorisopalveluille tekemässämme oppaassa. Harkinnan jälkeen päädyimme tekemään Powerpoint -muodossa olevia kuvallisia ja tekstillisiä ohjeistuksia, helppokäyttöisyyden takia. Koimme jonkinlaisia vaikeuksia koodipuolen ohjausmateriaalien saamisessa sillä tietotekniikan insinöörillä ei ollut yhtään kokemusta ohjausmateriaalin luomisesta tai sen soveltamisesta toimintaan. Hän päätti lopuksi toimia ilman ohjausmateriaaleja ja ohjata improvisoiden.

Niistä alueista, joista meillä oli ohjeistukset, käytimme toimintamme alkupajoissa, jotka oli suunnattu kaikille toimintaan osallistuville nuorille. Alempana (kuva 2) näkyy Spriter -ohjelman käyttöohjetta liittyen hahmon animointiin.

## KUVA 2. Esimerkki animaation ohjeistuksesta



Samaan aikaan ohjausmateriaalin luomisen kanssa teimme tarkempaa listausta pelinkehittämiseen tarvittavista materiaaleista ja ohjelmistoista. Saimme toimintaan Kuopion kaupungin nuorisopalveluilta kymmenen kannettavaa tietokonetta, hiiret, hiirimatot ja tilat. Lisäksi saimme askartelumateriaaleja peli- ja hahmosuunnittelua varten. Kaikki toiminnassamme käyttämät ohjelmat olivat joko ilmaisia, tai maksullisten ohjelmien rajoitettuja ilmaisversioita. Valitsimme ilmaisversiot käyttöömme siitä syystä, että halusimme nuorille mahdollisuuden toteuttaa pelinkehittämistoimintaa myös kotona.

Joulukuun lopussa huomasimme, että meille ei ollut vielä tullut paljoa ilmoittautumisia pelinkehittämistoimintaan. Tästä syystä panostimme entistä enemmän mainostamiseen esimerkiksi käymällä erilaisissa tapahtumissa kertomassa tulevasta toiminnasta. Osallistuimme muun muassa Kuopion anime- ja mangayhdistyksen kerhotoimintaan, sekä kirjaston ja Nuorten Palvelu ry:n järjestämään Lue ja pelaa- tapahtumaan kauppakeskus Matkuksessa. Lisäksi julkaisimme monipuolisempia päivityksiä peleihin ja pelikulttuuriin liittyen sosiaalisessa mediassa.

Toimintaamme ilmoittautuneisiin nuoriin otimme yhteyttä ja kerroimme ensimmäisen tapaamisen tarkemmasta aikataulusta ja tapaamispaikasta, sekä tapaamisen sisällöstä.

Toiminnassa tuotetun materiaalin jakamista varten loimme Dropboxiin tilin ja Press Start -kansion. Jaoimme nuorille käyttöoikeudet kyseiseen kansioon. Dropboxin käyttö mahdollisti kuvien, äänien ja koodipätkien jakamisen kaikille toimintaan osallistuville nuorille samanaikaisesti. Tämä vähensi tarvetta muistitikuille ja muille vastaaville.

Hyödynsimme toiminnassamme viikottaisia kokouksia, joissa kävimme läpi tavoitteiden toteutumista ja seuraavia tavoitteita. Tämä selvensi peliprojektin aikataulua, ja piti jokaisen ryhmän jäsenen ajan tasalla peliprojektista.

Kommunikoimme ryhmätoiminnan alkupuolella lähinnä sähköpostitse, mutta toiminnan edetessä ja ryhmän hajaantuessa päätimme kokeilla kuinka WhatsApp toimisi projektissa. Toimintaan mukaan vakiintuneet nuoret ottivat WhatsApp- sovelluksen

mielellään käyttöön. Ohjaajille tämän käyttäminen oli haasteellisempaa tietoturvahuo-  
lien takia. Projektissamme ei ohjaajille hankittu työpuhelinta joita käyttää kommuni-  
kointiin, vaan jokainen käytti omaa henkilökohtaista puhelintaan.

#### 4.4 Klubin ylläpitäminen

Ensimmäisellä kerralla nuoria ilmestyi paikalle kahdeksan. Yksi heistä oli nainen. Suurin osa ilmoitti heti paikalle tullessaan olevansa kiinnostuneita vain koodipuolesta. Kun ilmoitimme, että kävisimme alussa muitakin aihealueita läpi, monen osallistujan reaktio ei ollut positiivinen. Painotimme alkupajojen tärkeyttä siksi, että kaikki tietävät edes vähän siitä mitä vieruskaveri tekee pelin eteen. Melkein kaikki ilmestyivät alku-  
pajoihin, vaikka aihe ei aina kiinnostanut.

Vaikka tarkoituksena oli evästää nuoret jokaiseen osa-alueeseen, koimme toiminnan aikana paljon vastarintaa. Haasteeksi muodostui se, että nuorilla ei aina ajatukset ja mielenkiinnon aiheet kohdanneet. Nuorilla ei ollut syvällistä kiinnostusta pelin kaikkia osa-alueita kohtaan, osa nuorista ilmoitti tullessaan oppimaan pelkkää koodausta. Muihin pelisuunnittelun osa-alueisiin reaktiot olivat huonoja. Esimerkiksi tarinan ja kenttien suunnitteluun joitain nuoria oli vaikea motivoida, ja jotkut nuoret eivät joko saapuneet paikalle, tai emme saaneet heitä motivoitua ollenkaan. Pelin kokonaisu-  
van saaminen oli tämän takia haasteellista.

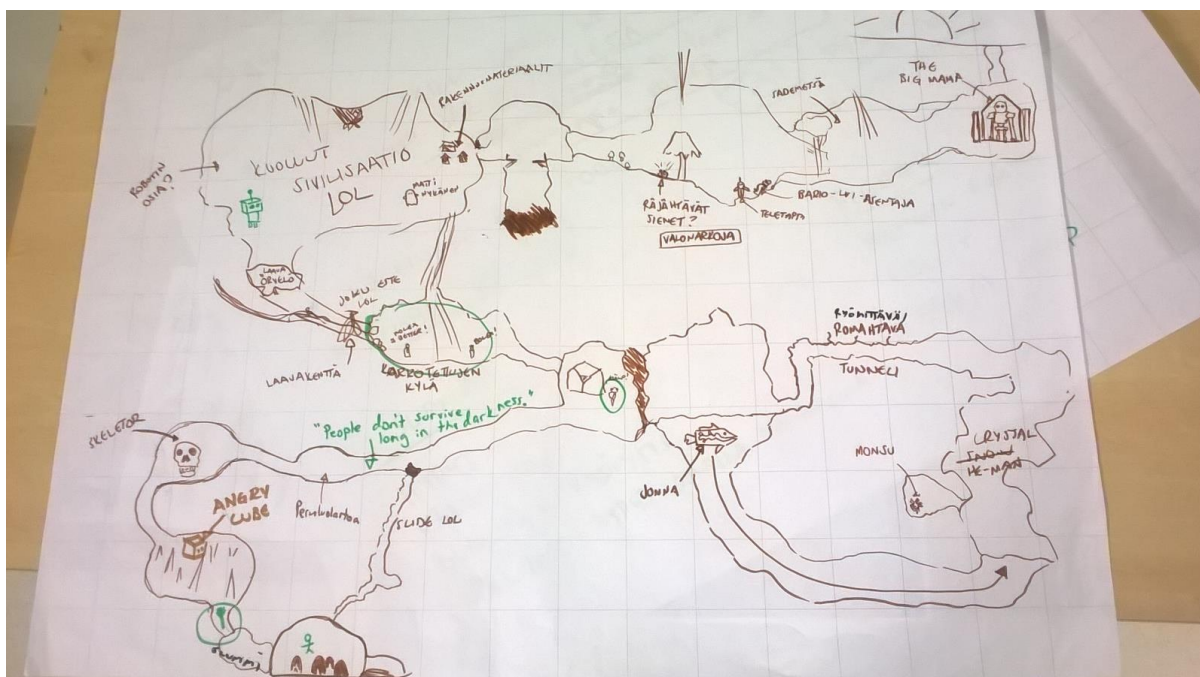
Pelinkehitysklubi kokoontui tammikuun ajan kaksi kertaa viikossa. Tammikuun aikana kävimme yhtenä ryhmänä läpi jokaisen pelinkehitykseen kuuluvan aihealueen. Tarina ja suunnittelu, grafiikka ja animointi, äänitys ja viimeiseksi koodaus. Alkupajojen ohel-  
la suunnittelimme nuorten kanssa peliä ja pelin ideaa. Alkupajojen jälkeen oli virallinen pelin ideointikerta, jossa luotiin lopullinen peli-idea yhdessä ryhmän kanssa. Parhaimman peli-idean suunnitelma valittiin leikkimielisesti suunnitelmien Nälkäpe-  
leissä. Lopullinen peli idea tämän kerran jälkeen oli maailmanlopun jälkeinen ihmis-  
kunta syvällä maan alla. Päätarina pelissä oli, että kaikki elämiseen tarvittavat raaka-  
aineet olisivat loppuneet, ja ihmisten olisi viimeisenä keinona palattava maan pinnal-  
le. Lopullisen peli-idean muodostuttua annoimme jokaiselle nuorelle mahdollisuuden  
valita osa-alueen, jossa työskennellä. Yleisesti ryhmiä oli kolme: koodi, grafiikka ja

animointi sekä äänitys. Ryhmäläisistä puhutaan täten valitsemansa aiheen perusteella: koodarit, graafikot ja äänittäjät. Suurin osa ryhmäläisistä päätyi koodipuolelle.

Toiminta oli samankaltaista kuin GameDev-klubilla, jossa jokaisella on omat aihealueensa. Tämä laittaa nuorisoryhmän siihen tilanteeseen, että heidän on pakko puhalttaa yhteen hiileen ja hoitaa oma osuutensa ryhmän työstä. (Lauha 2014, 64–67.) Tämä johtaa myös siihen että dialogisuus muuttuu toiminnassa pakolliseksi, toimintatapa, johon Lundbomin kirjassa sosiaalinen vahvistaminen perustuu. Dialogisuuden kautta autettava oppii lopulta auttamaan itse itseään ja ohjaaja tehdään sitä kautta tarpeettomaksi ja asiakas voi jatkaa toimintaansa vahvistuneena. (Lundbom 2011, 134.)

Pelinkesittämisen kertoja jatkettiin siitä eteenpäin kerran viikossa. Sen lisäksi oli vapaaehtoisena toinenkin kerta joka viikko, jolloin kokoontui toiminnan neljäs ryhmä eli tarinoijat. Näillä kerroilla keskityttiin ainoastaan pelin tarinanluontiin. Jokainen sai osallistua tarinakertoihin, mutta ne eivät olleet pakollisia. Tarinanluontipajoissa loimme koko pelin kartan, jonka perusteella aloimme luomaan itse peliä.

KUVA 3. Tarinapajan pelikartan ensimmäinen luonnos.

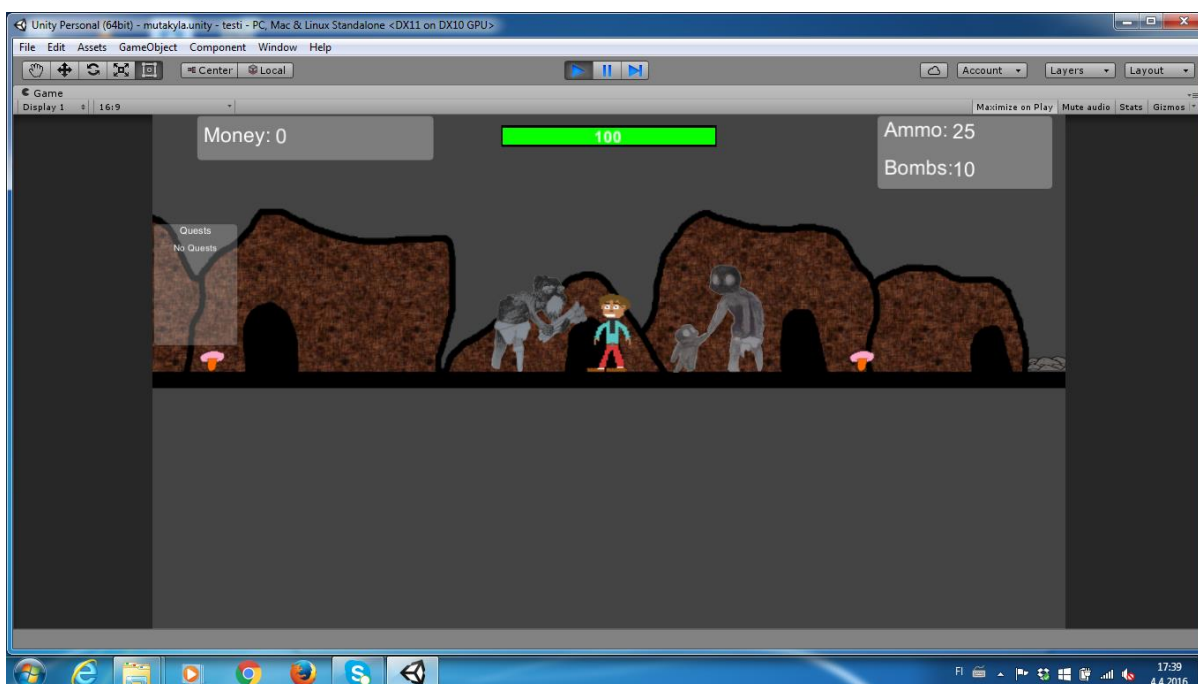


Kuvan kartan perusteella niin tarinapaja kuin muutkin osa-alueet alkoivat jo tietää, mitä tehdä. Tarinassa aloimme keskittymään hahmoihin, pelin vihollisiin ja ansoihin, sekä dialogiin. Tarinapuolen luomat raamit kerrottiin muille pajoille aina seuraavalla kerralla. Vähitellen jokainen tekijä alkoi olla selvillä omista tehtävistään ja osa-alueistaan. Koodipuoli kävi ensin koodauksen alkeet läpi, ja kaikki sen osa-alueen ryhmäläiset saivat taitojensa mukaan oman tehtävänsä pelin koodissa. Grafiikkapuoli aloitti jokaisen eri pelikentän pohjapiirustuksella. Näitä pohjapiirustuksia koodarit käyttivät ensimmäisissä koodien kokeiluissaan. Pohjapiirustusten jälkeen graafikot keskittyivät pelattaviin hahmoihin ja näiden vastuksiin. Musiikkipuolella ryhmäläiset päättivät odottaa muutaman kerran, jotta saisivat tarinapuolelta enemmän aineksia musiikin ja äänien tekoon. Dialogin käsikirjoituksen saatuaan hekin ryhtyivät oman osa-alueensa tehtäviin.

Tässä vaiheessa toimintaa joiltakin nuorilta alkoi ilmenemään paljon riskikäyttäytymistä. Naar-Kingin sanoin nuorten kanssa työskentely tuo esille monia uniikkeja mahdollisuuksia ja ideoita, mutta myös vaaroja. Riskikäyttäytymisen määrä on nuoruudessa korkealla, kuten alkoholin liikkakäyttö tai huumeiden käyttö. Nuorten kanssa työskenteleville kasaantuu sen vuoksi monimutkainen tehtävä auttaa nuorta ja samalla tasapainoilla eri vaatimusten ja tarpeiden välillä, seuraten samalla nuoren omaa agenda. (Naar-King & Suarez 2011, 3–4.) Samanlainen tehtävä oli meillä ohjaajilla klubin ylläpitämisessäkin. Oli hyvä nähdä että toiminta auttoi joitain nuoria, mutta vaikea katsoa kun yrityksistä huolimatta elämän muun vaikeudet veivät nuoren pois. Jotkin nuoret katosivat toiminnasta ilmoittamatta. Tiedostimme jo toimintaa suunnitellessa, että riski tähän on aina suuri, jos työskentelee syrjäytyneiden tai syrjäytymisvaarassa olevien nuorten kanssa. Toiminnassa kuitenkin oli sellaisia nuoria, joilla oli koulu- tai työpaikka ja he ottivat osaa aktiivisesti. Toiminnallaan he onnistuivat pitämään myös muita nuoria toiminnassa mukana.



KUVA 4. Koodaaja kokeilee koodinsa toimivuutta kartan pohjapiirustuksessa



Ryhmälle annettiin alkupajojen jälkeen aika vapaat kädet. Ohjaajat olivat joka kerta paikalla ohjeistamassa, jos tarvetta oli. Suurimmilta osin ohjaajat olivat kuitenkin vain toiminnan mahdollistajia, sillä ryhmäläiset olivat mahtavan aktiivisia. Tästä oli hyötyä silloin, kun grafiikkapuolella ilmeni suuri pula tekijöistä. Ohjaajat pystyivät tekemään ryhmien kokoontumiskerroilla grafiikkaa peliä varten silloin, kun heitä ei muuten tarvittu.

Nuorten pitäminen ryhmässä muodostui jonkin ajan jälkeen pieneksi ongelmaksi. Alkupajojen jälkeen kävijämäärä alkoi laskea. Nuoret tulivat paikalle myöhässä, tai olivat välillä useitakin klubikertoja ilmoittamatta poissa. Tästä huolimatta jatkoimme toimintaa ja yhteydenpitoa aktiivisesti. Jotkin ryhmäläiset palasivat toimintaan myöhemmin.

Aktiivisuuden puute muodostui toiseksi ongelmaksi. Pelinkehittämistoimintaan käytävissä oleva aika haluttiin käyttää enemmänkin sosiaaliseen kanssakäymiseen kuin pelinkehityksen edistämiseen. Nuorisotyöllisestä näkökulmasta nuorten sosiaalisuus on toki erittäin hyvä asia, mutta jos tavoitteena on saada valmis peli, asia on toinen. Ryhmässä aktiivinen sosialisointi ei haitannut ketään. Kaikilla kerroilla oli kotoisa ja ystävällinen tunnelma. Kaikki juttelivat toiminnan aikana peleistä, ja muista saman-

kaltaisista aiheista. Jos jollakulla oli jotain ongelmia, siinä auttoivat ohjaajat, mutta myös viereinen kaverikin saattoi antaa apuja. Jokainen mahdollisti toista toiminnassa, ja se toi erittäin positiivisen ilmapiirin toimintaan. Jotkin nuoret tuntuivat aina keksineen jotain uutta toimintaan liittyen jokaisen kerran jälkeen ja he mielellään juttelivat näistä pienistä "Heureka-momenteista" klubikerran aikana.

Maaliskuussa aloitimme osallistuvien nuorten haastattelut. Sen lisäksi haastattelimme nuorisotyöntekijöitä pelaamiseen ja pelinkehittämiseen liittyen. Samoihin aikoihin aloimme laittamaan eri pajojen tuotoksia vähitellen yhteen. Pelinkehityksen uurtaminen alkoi vähitellen konkreettisesti näkyä. Tajusimme kuitenkin, että peli ei valmistu siinä mittakaavassa kuin mitä olimme aluksi suunnitelleet. Emme antaneet faktan kuitenkaan lannistaa, ryhmän kanssa yhdessä päätettiin että edes yksi kartta pelin sisältä olisi saatava valmiiksi. Jos aikaa riittäisi sen jälkeen, niin koetettaisiin tehdä toinen taso ja sen valmistuttua kolmas ja niin edelleen.

Maaliskuun loppuilla meillä alkoi olla jo aika paljon materiaaleja saatavilla ja kasattavissa:

KUVA 5. Graafisen puolen tuotoksia maaliskuun lopulta



Ensimmäiset vastukset moniin eri tasoihin oli jo tässä vaiheessa luotu. Esimerkiksi toisen tason, toiselta nimeltään Katakombien, päävastus on nimeltään Skeletor (kuva 5). Skeletorille luotiin eri vaiheiden animaatiot ja taso, jossa sitä kokeiltiin. Eri komponentteja alettiin kokoamaan yhteen muottiin.

Huhtikuussa alkoi pelin eri komponenttien kasaaminen, ja yksityiskohtien luominen peliin. Peliobjekteja luotiin paljon ja niitä laitettiin karttoihin tarinan mukaisesti. Peliin ideoitiiin ja lisäiltiin juonen ulkopuolisia sivujuonia ja -tehtäviä. Meillä oli monia eri osia peliin, joita vaan piti saada yhdistettyä toimivasti peliin mukaan.

Toukokuussa mahdollisesti saamme puolet pelistä valmiiksi. Missä mittakaavassa, emme vielä tiedä. Opinnäytteemme valmistuu ennen pelinkehitysklubin päättämistä. Suurella todennäköisyydellä emme saa niinkään toimivaa peliä vaan erillisiä pelin osia. Se ei kuitenkaan lannista meitä tai ryhmäläisiä, vaan toiminnastamme saatu kokemus on se tärkein kokemus.

#### 4.5 Miksi haastatella?

Press Start ideana on Suomessa vielä uudehko, melkeinpä ennenkuulumaton alue nuorisotyössä. Varsinkaan Kuopiossa ei tähän mennessä ole ollut samanlaista nuorisotyöllistä toimintaa tarjolla. Sen vuoksi palautteen kerääminen osallistujilta ja alan ammattilaisilta on tärkeää, jotta tätä nuorisotyöllistä toimintaa voitaisiin kehittää eteenpäin.

Jotta nuorisotyö toimisi aktiivisesti eikä reagoivasti, nuorten tarpeita ja uusia mahdollisia toimintatapoja pitää etsiä ja selvittää erilaisilla palautteilla ja kyselyillä (Honkasaalo, Kiilakoski & Kivijärvi 2011, 33). Sen vuoksi pyrimme haastattelemaan jokaista toiminnassamme käyvää nuorta saadaksemme palautetta, nuorten kokemia tunnelmia, sekä inspiraatiota ja ideoita mahdolliseen tulevaisuuden toimintaan.

Jo pelkästään toimintamme pohja loi erikoisia haasteita haastattelun suhteen: Yleisesti kehittämishankkeiden kiivas tahti vaikeuttaa tutkimuksen toteuttamista. Sen lisäksi haastateltavien kanssa usein tehdään paljon muutakin kuin haastatteluja-

Haastattelun rakenne muuttuu silloin paljon avoimemmaksi ja monisyisemmäksi kuin normaali haastattelijaa-haastateltava -suhde. (Honkasalo, Kiilakoski & Kivijärvi 2011, 32–33.)

Haastattelua suunnitellessamme mietimme ryhmähaastattelun ja yksilöhaastattelun sopivuutta tilanteeseen. Päädyimme lopulta siihen, että jokainen ryhmän jäsen haastatellaan erikseen, sillä koimme sen olevan enemmän eduksemme:

Ryhmähaastattelussa on erilainen dynamiikka kuin yksilöhaastattelussa. Selkeätä kaavaa siihen ei ole, kuten yksilöhaastattelussa. Keskustelu voi sujua paremmin kuin yksilöhaastattelussa, mutta hiljaisimmat eivät välttämättä saa ilmaista itseään tarpeeksi. Yksityisasiota on myös vaikea käydä ryhmässä läpi. (Ruusuvuori 2005, 230–239.) Sen vuoksi päädyimme pitämään yksilöhaastattelun jokaiselle osallistuvalla nuorelle.

Päädyimme käyttämään tiettyjä kysymyksiä haastattelussa ja luomaan puolistrukturoidun haastattelun. Puolistrukturoitu haastattelu on avoimempi kuin strukturoitu haastattelu, jossa on määrällistä tutkimusta ja lomakemaisuutta. Kysymykset voivat olla hyvinkin avoimia ja syventäviä, mutta toimivat silti tiettyjen raamien sisällä. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006.) Yksittäisessä haastattelussa tämä toimisi hyvin, sillä voisimme sitä kautta saada selkeitä linjoja vastauksiin ja ehdottaa toiminnan parantamista niiden raameissa helpommin.

Haastattelussa nuorten kanssa voi helposti tapahtua aikuisen ja nuoren välinen valtaero. Aikuinen on suhteen kontrolloiva osapuoli ja nuori niin sanottu "alistuva" osapuoli. Tässä tilanteessa on hyvät sekä huonot puolensa. Toisaalta aikuinen voi kysyä kysymyksiä helposti ja odottaa saavansa niihin vastauksen. Huono puoli tässä tilanteessa on se että nuori pyrkii mukautumaan aikuisen odotuksiin, ja ei täten välttämättä anna rehellisiä vastauksia vaan sellaisia joita odottaa aikuisen haluavan häneltä. (Ruusuvuori 2005, 148–153.)

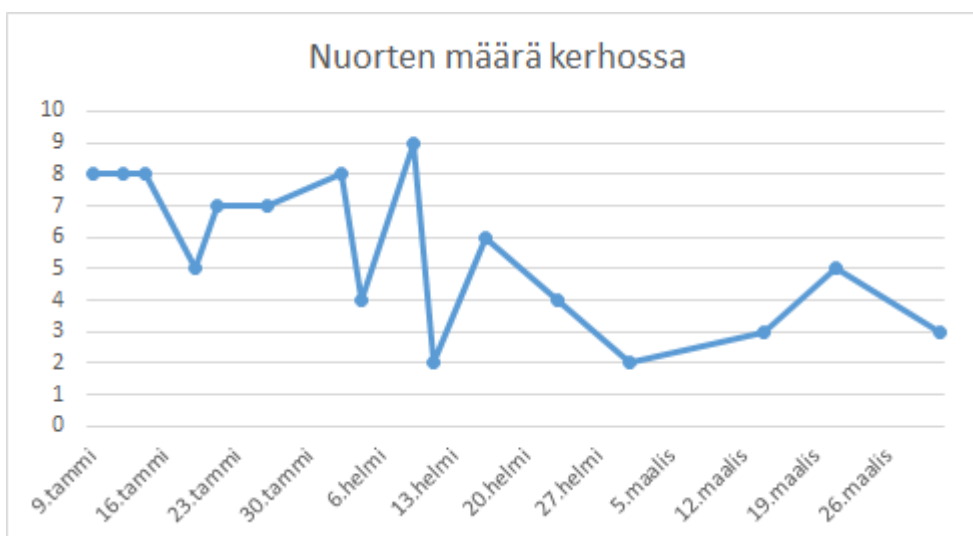
Myöskin valtaeron tapahtuessa hierarkiassa korkeamman ihmisen on helppo alkaa vähätteleämään niin sanotun "alempi-arvoisen" henkilön vastauksia (Lahikainen 1998, 48–56). Sen vuoksi haastattelutilanteessa olisi hyvä pyrkiä tuomaan omaa kantaansa

mahdollisimman vähän esille. Objektiiivisuuteen ja hyväksyvyyteen pitäisi aktiivisesti pyrkiä haastattelun aikana. Nuoria haastatelllessamme puhuimme samalla aivan normaaleistakin klubissa puhuttavista aiheista. Tunsimme jokaisen nuoren hyvin klubin kautta ja he antoivat mielipiteitään ja ajatuksiaan toiminnasta avoimesti.

## 5 PÄÄTELMIÄ TOIMINNASTA

### 5.1 Miten toiminta pysyy kasassa

Press Start oli viisi kuukautta kestävä pelinkehityksen toiminnallinen prosessi. Tuloksia ei näy helposti, omaan työhönsä pitää keskittyä erittäin paljon ja tämä kaikki pitäisi tehdä vapaa-ajalla. Toiminta voi hyvinkin helposti lakata kiinnostamasta nuoria ja kävijämäärä alkaa vähitellen laskemaan.



KUVIO 2. Nuorten kävijämäärä viikoittain

Toiminnan ylläpitämiseksi voi käyttää tiettyjä rohkaisukeinoja, muistutuksia, ilmoitusten jatkamista, yhteisiä ryhmäytymisiä tai toiminnan vaihtelua. Esimerkiksi päätimme tarjota aktiivisille osallistujille työtodistusta saadaksemme joitakin toiminnasta tippuneita nuoria takaisin. Ilmoitimme 5. maaliskuuta työtodistuksen mahdollisuudesta. Kuten osallistujakuviosta näkyy (kuvio 2), osallistujamäärä nousi jonkin verran seuraavilla kerralla.

Rohkaisukeinoiksi toimivat hyvin esimerkiksi työtodistuksen lupaaminen kaikille aktiivisille osallistujille. Sen lisäksi, että todistuksen antaminen auttaa nuoria sitoutumaan toimintaan enemmän, se voi auttaa heitä myös työllistymään tai saamaan opiskelupaikan helpommin. Toisena keinona voi käyttää sitä, että näyttää nuorille kuinka pitkälle on edetty pelinkehitystoiminnan suhteen. Toiminta on pitkäaikaista ja tuloksia ei näy helposti. Mutta jos niitä tuloksia näyttää nuorille, niin he kokevat toiminnan helpommin mielekkääksi. Kolme kuukautta pelinkehityksen alettua, saimme kuulla kommentin yhdeltä aktiivisesti osallistuvalla nuorelta, että “Ollaanhan me sittenkin saatu jotain aikaiseksi”. Tilanne itsessään oli meille ohjaajillekin palkitseva ja auttoi ryhmäläisiä osallistumaan aktiivisemmin.

Ennen jokaista kertaa on hyvä lähettää viestiä siitä, vaikkapa: “Parin tunnin päästä alkaa toiminta, tällä kertaa keskitytään katakombien karttaan ja vihollisiin. Muistakaa kaikki tulla paikalle!”, jotta nuorilla ei pääsisi unohtumaan toiminta. Jos joitakin nuoria ei näytä ilmenevän paikalle muutaman kerran jälkeen, heidän peräänsä kannattaa kysellä. Nuoret voivat sen jälkeen jopa tulla takaisin, kun huomaavat olevansa kaivat-  
tuja.

## 5.2 Päätelmiä klubin kautta

Nuorten kanssa toiminta alkoi vuoden 2016 tammikuussa, mistä se jatkuu toukokuun loppuun asti. Kehittämiprojektimme veti puoleensa nuoria, joilla oli paljon vapaa-ajan pelaamisen kokemusta ja kiinnostusta päästä ilmaisemaan itseään pelintekemisen kautta. Osallistujia oli kuitenkin odotettua vähemmän. Osallistujien vähyyteen ja miesvoittoisuuteen on voinut vaikuttaa pelinkehittämiseen liittyvä negatiivinen kulttuurinen ja sosiaalinen leima. Pelinkehittäminen nähdään usein yksin tietokoneen edessä istumisena ja koodinpätkän tuijottamisena ja muita pelinkehityksen osa-alueita, kuten yhdessä suunnittelua, ääniefektien luomista tai graafista tuotantoa, ei edes muisteta osana prosessia. Projektissamme nuoret totta kai tekivät myös stereotypian kaltaista koodinpätkien tuijottelua, mutta mukana toiminnassa seurasimme toistemme toimintaa, loimme tekstiä peliin ja saimme ideoita ja etsimme eri malleja eri tarpeisiin. Kaikki tämä tehtiin kaukana omasta tietokoneesta ja usein yhdessä miettien tai tietoa jakaen.

Ensimmäisten tapaamisten jälkeen nuorten kävijämäärä teki pientä laskua. Toiminnassa kuitenkin kävi aktiivisesti nuoria, mikä tekee toiminnasta omalta osaltaan onnistuneen. Kävijämäärän laskulle voi olla monta syytä: Klubin pitkä kaari, vähäiset tuntimäärät, toimintaan sitoutumisen haluttomuus, toiminnan luonteen rankkuus ja motivaation puute.

Pääosin pohdimme kävijämäärän laskun johtuvan projektin pitkästä luonteesta. Sitoutuminen toimintaan vaatii 2,5 tuntia viikossa klubia varten, sekä aika, joka meni omalla ajalla työskentelyyn, saattoi olla nuorille liikaa. Palaute toiminnasta on ollut positiivista, mutta klubitoiminta itsessään ei välttämättä ole tarpeeksi iso motivaatio pysyäkseen toiminnassa mukana. Motivaatiota on auttanut työtodistus, jonka lupasimme aktiivisille klubilaisille. Nuorten haastatteluissa tuli ilmi, että työtodistus on kiva lisä. Työtodistus ei siis kuitenkaan itsessään ole syy olla klubissa mukana. Moni nuori kertoi oppimisprosessin olleen tärkein asia klubitoiminnalle. Lieneekö klubista lähtemisen syynä siis ollut uuden asian oppimisen puute tai liian vaikeat opeteltavat asiat?

Mietimme myös, että jatkossa pelinkehitysklubia voisi mahdollisesti toteuttaa lyhyemmällä aikavälillä. Hapen Pelitalossa pelinkehitystä toteutetaan kuuden viikon sykleissä, minkä jälkeen aloitetaan uudet projektit. Tällaisissa pienissä projekteissa olisi etuna se, että toiminta ei vaadi pitkää sitoutuneisuutta projektiin. Kääntöpuolena tulee se, ettei minkäänlaista isoa projektia voida toteuttaa ajanpuutteen vuoksi. Pelinkehitysklubin periaatteena on kuitenkin tarjota nuorille uusi harrastus ja sen kautta uusia tietoteknisiä taitoja. Näitä tavoitteita silmäillen tulevien pelinkehittämistoimintojen olisi kannattavampaa toteuttaa projektinsa lyhempinä sykleinä kuin pilotin nykyisenä isona pelinkehitysohjelmaksi. Jos isommalle pelinkehitysohjelmalle on halukkuutta, onko mahdollista toteuttaa sitä lyhyiden projektien sisällä muodostuneissa omissa ryhmissä?

Toinen mahdollinen vaihtoehto olisi toteuttaa toimintaa sitoutumattomasti. Jokaisella pelinkehityskerralla kuka tahansa innokas nuori voisi tulla tekemään peliä, oppimaan koodia tai tuottamaan grafiikkaa ja äänitystä. Tällöin lopullista pelituotosta ei suurella todennäköisyydellä tapahdu. Sellainen toiminta myös voisi viedä huomattavasti enemmän resursseja, sillä jos ryhmässä käy monia nuoria vain kerran, kaikki huomio menee heihin ja heille uuden asian opettamiseen. Silloin ne nuoret, jotka haluaisivat

sitoutua toimintaan kärsivät eniten. Sen takia koemmekin, että pienryhmätoiminta on sitoutumatonta toimintaa parempi.

Suunnitellessamme nuorten pelinkehitystoimintaa arvelimme ikäjakauman sijoittuvan ikävuosien 15–21 alueelle. Tämä päätelmä tulee vuoden 2013 Pelaajabarometrin tilastoista, minkä mukaan 38,25 % alle 20-vuotiaista pelaa aktiivisesti digitaalisia videopelejä (Mäyrä & Ermi 2013, 39–40). Tämä ei kuitenkaan kerro pelaajien keskinäistä ikäjakaumaa. Kun ilmoittautumisia alkoi tulla, kaikki nuoret osoittautuivat vähintään 18-vuotiaiksi. Osa ryhmäläisistä oli arveltua yläikärajaa vanhempia, eli yli 21-vuotiaita. Suomalaisten pelaajien ikäjakaumasta ei ole tehty tutkimusta, mutta Australialaisessa tutkimuksessa yli 78 % pelaajista oli yli 18-vuotiaita (Carr-Greg & Johnson 2015). Amerikassa vastaava luku on 74 % kaikista pelaajista (Entertainment Software Association 2015, 3). Suomessa ikäjakauma voi olla samankaltainen ja toimia täten syynä siihen, että kaikki ryhmäläisemme ovat täysi-ikäisiä. Markkinoidessamme toimintaa joulukuussa huomasimme jo sillä niin sanotut “nuoret” nuoret eivät osoittaneet yhtä paljon kiinnostusta pelinkehitystoimintaan kuin vanhemmat nuoret. Jos Suomessa on samankaltainen tilanne kuin Australiassa ja Amerikassa, se voi selittää tämän ilmiön. Toimintaan tarjotessa kannattaa silloin miettiä, mille ikäluokille sitä pyrkii tarjoamaan.

Osa-alueiden rajoja ylittävästä toiminnasta olisi hyötyä silloin, kun nuoret tekevät jokaisesta pelin osa-alueesta oman panoksensa. Tämä ei kuitenkaan toteutunut meidän toiminnassamme, sillä nuoria kiinnosti enimmäkseen toimia vain yhdellä alueella, eli koodin tekemisessä. Muut osa-alueet jäivät vaillinaisiksi tästä syystä. Lopullinen peli on erittäin riippuvainen jokaisesta pelin osa-alueesta. Tämä tarkoittaa sitä, että jos grafiikka, animointi, ääni tai koodauspuolella on puutteita, koko projektin valmistuminen uhkaa kärsiä. Grafiikassa on mahdollista käyttää valmiita grafiikkapaketteja jos graafikoista on pulaa, mikä helpottaa uuden grafiikan tuottamista. Myös äänipuolella voidaan hyödyntää jossain määrin valmiita resursseja.

Toimintaa helpotti Dropbox -palvelun käyttö. Yhteisellä virtuaalisella muistiasemalla pystyimme jakamaan peliprojektissa tekemiämme materiaaleja. Yksi haaste pelinkehitystoiminnassa oli niiden henkilöiden ohjeistaminen, jotka olivat olleet poissa. Tästä syystä olikin erittäin tärkeää, että saimme opetusmateriaalit ladattavaksi nuorille



myöhempää tarkastelua varten. Nuoret halusivat kaikki pajat saataville, etenkin jos he eivät olleet ehtineet joillekin pajakerroille mukaan.

Kaiken kaikkiaan opinnäytteemme pelinkehitysklubi oli toimiva kokonaisuus. Vaikka puutteita oli monessa käytännön asiassa, klubitoiminta oli tavoitteidensa puolesta onnistunut. Toiminnassa mukana olleet nuoret olivat oppineet uusia taitoja, tutustuneet vertaisiinsa, olleet mukana toteuttamassa pitkäkestoista projektia, sekä tuottaneet kulttuurista materiaalia yhteiskuntaan.

Yhtenä opinnäytteen onnistumisista voidaan pitää nuorten keskinäisten suhteiden muodostumista ja nuorten yhdessä suunnittelemien pelinkehittämistoiminnan ulkopuolisten peliprojektien toteuttamista. Aloittaessamme pelinkehitystoimintaa nuorten kanssa, nuorilla oli paljon kysymyksiä pelin julkaisuun liittyen. Toimintaan osallistuneilla nuorilla oli toiveena saada jaettua itse tehtyä materiaaliaan. Jokaisella on oikeus tekemäänsä materiaaliin, ja toiminnan loppuessa nuoret voivat jatkaa yksin tai ryhmissä pelin tekemistä miten haluavat. Moni on kertonut haluavansa jatkaa jälkikäteen projektia mahdollisesti saman ryhmän kanssa.

### 5.3 Sopiiko toiminta nuorille?

Nuorten haastatteluissa oli tarkoitus selvittää nuoren henkilökohtaisia kokemuksia toiminnan sisällä, kartoittaa toteutuksen vaikutuksia nuoren elämään, minkälaisia eväitä nuoret ovat saaneet elämäänsä ja tulevaisuuteensa, sekä selvittää itse toiminnan mahdollista tulevaisuutta nuorten mielestä.

Nuorten kanssa käytetyt kysymykset:

- 1. Koetko tämän toiminnan olleen jollain tavalla hyödyksi sinulle? Miten? Jos ei, niin miksi?*
- 2. Minkälaista toiminta on ollut mielestäsi?*
- 3. Olemme luvanneet aktiivisesti osallistuville työtodistuksen. Mitä mieltä olet? Onko hyvä juttu vai ei?*

4. *Peli ei mahdollisesti nykyisellä tahdilla valmistu. Minkä ajattelet olleen syynä? Onko mielestäsi pelin valmistuminen edellytys sille, että koet ryhmän onnistuneen?*
5. *Minkälaisena harrastuksena koet pelinkehittämisen?*
6. *Puhutko ihmisten kanssa pelinkehittämissharrastuksestasi?*
7. *Olisiko pelinkehittäminen harrastamisena asia, jota haluaisit mainostaa?*
8. *Mitä parantamista tässä toiminnassa mielestänne olisi?*
9. *Onko sinulla tullut tämän kevään aikana ideoita tällaisen ryhmän pitämiseen? Tai joitain muita ideoita?*
10. *Tällaisen pelinkehittämistoiminnan tulevaisuus?*
11. *Tulevaisuus tämän ryhmän kannalta?*
12. *Vapaa sana.*

Aloitimme haastattelemaan nuoria maaliskuussa. Nuorten haastatteluista selvisi, että nuoret olivat kokeneet saavansa klubista monenlaisia asioita, kuten uuden asian oppimista ja mielekästä toimintaa. Muutamalla nuorella pelinkehitystoiminta edisti heidän koulutusalaansa opintoja. Nuorilta saimme myös kehitysehdotuksia tulevaa toimintaa varten.

Klubissa tapahtunut ohjaaminen koettiin yleisesti onnistuneena ja miellyttävänä. Ohjaus oli ollut kokemusten mukaan informatiivista ja vuorovaikutuksellista. Harrastuksena pelinkehitystoiminta koettiin tärkeäksi ja hyödylliseksi.

Nuoret yleisesti kokivat toiminnan hyödyllisenä ja mielekkäänä, mutta parannusehdotuksiakin löytyi. Muun muassa paremmat laitteet ja tilat ilmenivät monen toiveissa. Toiminnalle haluttiin myös enemmän aikaa kuin 2,5 tuntia viikossa. Joitakin harmitti ryhmän rikkonaisuus osan ryhmän kaikkottua kesken toiminnan, mutta se ei nähty suurena negatiivisena pointtina. Tulevaisuudessa toivottiin, että taitavammat voisivat muodostaa oman ryhmänsä, ja alkeita opettelevat menisivät toiseen ryhmään. Edistyneemmät nuoret kokivat alkeiden toistamisen turhauttavana.

Yhtenä palautteena tuli toive pelinkehitystoiminnan jatkumisesta. Pääosin halukkuus olisi Press Startin kaltaisessa ohjatussa pelinkehitystoiminnassa, mutta nuorilla oli myös halukkuutta tehdä pelinkehitystoimintaa omissa ryhmissään, kunhan oma taito-

taso olisi riittävä. Tästä syystä olisi tärkeää tarjota ohjattua pelinkehittämistoimintaa, joka auttaisi nuorten vapaa-ajan harrastustoiminnan omatoimista ylläpitämistä. Ohjauksen saamisen jälkeen nuoret tarvitsisivat vain tiloja ja välineitä voidakseen toteuttaa toimintaa itse.

Havaittavissa oli pientä harmistuneisuutta keskustellessa pelin valmistumisesta. Pelin toteutuminen näytti haastatteluiden aikana erittäin epätodennäköiseltä graafikoiden puuttumisen takia. Kehitysehdotuksena saimme nuorilta, että jatkossa kannattaa joko tehdä pienempiä peliprojekteja tai tehdä pienempiä kokonaisuuksia pelistä kerrallaan. Ajallisesti toivottiin lisää tunteja toiminnan pitämiseen.

#### 5.4 Onko nuorisotyöntekijöillä valmiuksia toimintaan?

Opinnäytteemme oli tarkoitus auttaa Kuopion kaupungin nuorisotyön kehittämisessä ja antaa nuorisotyöntekijöille luotettavia materiaaleja tulevaan toimintaan. Honkasalo kertoo nuorisotalon ohjaajan kiinnostuksen ja taitamisen olevan suuressa roolissa nuorisotilan profiloitumisessa ja tuovan paikalle juuri kyseisestä alueesta kiinnostuneita nuoria (Honkasalo, Kiilakoski & Kivijärvi 2011, 197). Sen vuoksi koimme työntekijöiden haastattelut tärkeiksi oppaaseen tuotettavan materiaalin kannalta. Samalla voisimme kartoittaa asenteita pelinkehityksellisestä nuorisotyöstä toimintamenetelmänä. Haastattelujen perusteella pyrimme luomaan materiaalimme työntekijöille sopivaan muotoon.

Nuorisotyöntekijöiden haastattelussa käytetyt kysymykset:

- 1. Oletko kiinnostunut itse pelaamisesta tai pelinkehityksestä vaikkapa vapaa-ajallasi tai muuten? Vaikkapa harrastuksena?*
- 2. Minkälaisena toimintana näet nuorisotyöllisen pelaamisen?*
- 3. Entäpä pelinkehitystoiminnan?*
- 4. Onko sinun mielestä näille kahdelle toiminnalle minkälainen tarve?*
- 5. Minkälainen tulevaisuus näillä kahdella toiminnalla on?*
- 6. Mikä saisi sinut kiinnostumaan nykyistä enemmän pelaamisesta tai pelinkehityksestä?*

7. *Kuinka valmis olisit itse tuomaan esille ja/tai tarjoamaan näitä toimintoja nuorisotilalla?*

Pidimme nuorisotyöntekijöiden haastattelut maaliskuussa. Työntekijöiden haastattelusta huomasimme, että työntekijät pitävät pelinkehittämistä tärkeänä uutena työmuotona. Kaikki haastateltavat ilmaisivat, että ovat nähneet peli- ja pelinkehitystoiminnan tarpeen kasvun viime vuosina ja, että toimintaa olisi tarjottava tulevaisuudessa lisää.

Samalla kuitenkin kukaan haastateltavista ei itse ole valmis toteuttamaan pelinkehitystoimintaa. Kaikki haastateltavamme sanoivat, että "peli on menetetty" heidän kohdallaan, eivätkä he halua oppia pelinkehityksestä tai peleistä mitään. He kuitenkin ilmaisivat halun tukea jotakuta muuta innokasta toimijaa pelinkehittämistoiminnan järjestämisessä.

Toimintamuotojen uudistaminen ja uuden luominen on onnistunutta silloin, kun työntekijät omaksuvat kaikki heille tarjotut opit itselleen käyttöön. Usein se muodostuu hankalaksi. Tämä johtuu siitä, että organisaation jäsenet eivät koe uusia oppeja tärkeiksi tai eivät koe voivansa omaksua niitä. Sen vuoksi toiminnan kehittäminen usein vaatii kehitysorganisaation kehittämistä samaan aikaan. (Komonen, Suurpää & Söderlund 2012, 147.) Opinnäytteemme kehitysidean vuoksi Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden työntekijöiden motivaation puute aiheen oppimiseen oli huolestuttavaa. Kehittämistehtävän on vaikea saada muutosta aikaan, jos työntekijät eivät halua tarttua heille annettuihin työkaluihin.

Ketään ei voi pakottaa oppimaan uutta. Sen sijaan ohjaus- ja oppimismateriaalit kannattaa tehdä mahdollisimman yksinkertaisiksi ja houkutteleviksi, jotta niistä olisi eniten hyötyä.

## 6. MITÄ PRESS START SAI AIKAAN

### 6.1 Pelinkehityksen opas ja materiaalit

Press Startin tuotoksena on tehty opas pelinkehittämistoiminnasta. Opas sisältää pelinkehittämisen ohjaamista varten tehtyjä opetusmateriaaleja, oppaan ohjelmistojen käyttämiseen, sekä hyväksi havaittuja metodeja pelinkehitysklubin toteutuksesta. Se koostuu 11 tekstillisestä ja videoidusta PowerPointissa tehdystä esityksestä. Oppaassa on ohjeistuksia eri ohjelmistoihin ja ohjausmateriaaleja, joita voi käyttää nuorten kanssa. Opinnäytteessä mukana olevat liitteet (liite 1-9) ovat oppaamme lopullisten materiaalien suunnitelmia ja ensimmäisiä versioita. Itse opas on kuitenkin paljon laajempi kuin käyttämämme liitteet. Opas menee kokonaisuudessaan Kuopion kaupungin nuorisopalveluille ja on erillisten sopimusten mukaisesti käytössä vain Kuopion kaupungin nuorisopalveluille.

Tämän lisäksi pelinkehitysofasta varten on tehty erilaisia resursseja koodauksesta, pelimoottorista, musiikista, äänestä, grafiikasta ja animoinnista, joita opinnäytetyön tilaaja voi käyttää tulevilla pelinkehityksellisissä projekteissa haluamansa mukaan. Opasta ja sen resursseja voidaan käyttää joko sellaisenaan, tai jatkojalostettuna Kuopion kaupungin tulevassa toiminnassa.

Oppaan kaikki materiaalit on testattu käytännössä pelinkehittämisklubin toiminnassa ja muunneltu toiminnasta saadun palautteen myötä. Opinnäytteen aikana teimme havaintoja materiaalien toimivuudesta, ja tämän pohjalta päädyimme tekemään oppaan audiovisuaaliseen muotoon. Oppaan muotoon vaikutti suurelta osin myös nuorisotyöntekijöiden haastattelut, joista kävi ilmi nuorisotyöntekijöiden vähäinen valmius ja motivaatio toteuttaa pelinkehitystoimintaa itse.

Opinnäytetyön lopullisena tuotoksena on tarkasti selostettu prosessi, jossa on otettu huomioon käyttäjän mahdollinen tiedon ja taidon puute kaikissa osioissa. Vaiheet on selitetty mahdollisimman yksinkertaisesti. Vaikeimpien aihealueiden tueksi on luotu videoita, joissa käydään läpi erilaisia komponentteja, joita voi käyttää.

Opas itsessään sisältää useita osiota, joissa käydään läpi pelinkehittämiseen vaadittavia aiheita. Aihealueet ovat: pelien tarinankerronta, pelien grafiikka, hahmojen luonti, hahmon paloittelu, animoinnin perusteet, äänittäminen, pelin lopullisen suunnan valitseminen, sekä musiikin ja äänien luonti. Aihealueesta riippuen, oppaassa käydään läpi miten asia tehdään, sekä mitä työkaluja ja ohjelmistoja se vaatii. Oppaan materiaalit on esitetty niin, että niitä voi käyttää sellaisenaan tulevissa pelinkehittämistoiminnoissa. Kaikki tuotetut materiaalit ovat digitaalisessa muodossa, sisältäen kuva- ja äänimateriaalia.

Opas ei kerro kädestä pitäen mitä tehdä, eikä sen ole tarkoituskaan. Oppaamme avulla on sen käyttäjän tarkoitus päästä alkuun. Siitä eteenpäin jokaisella on mahdollisuus kehittyä oman tyylinsä mukaisesti mihin suuntaan haluaa. Sen vuoksi opastamme on pyrittävä käyttämään luovan ajatusmaailman kera.

## 6.2 Mitä ohjelmistoa kannattaa käyttää?

Digitaalisen pelin tärkein osio on sen koodipuoli. Koodit toimivat grafiikan taustalla ja määrittävät kaiken toiminnan pelin sisällä. Koodien käyttäminen nuorisotyöllisessä pelinkehitystoiminnassa on siis pakollista. Monella nuorisotyöntekijällä ei kuitenkaan kyselyjen perusteella ollut minkäänlaista kokemusta pelinkehityksestä tai edes digitaalisesta pelaamisesta. Koodaus olisi siis saatava mahdollisimman helpoksi.

Päätimme valita kolme eri ohjelmistoa, joita vertaisimme toisiinsa. Tarkoituksena oli löytää ohjelmisto, jota nuorisotyöntekijöiden olisi helppo oppia käyttämään ilman syväluotaavaa oppimista koodauskieleen. Prioriteeteiksi loimme kolme eri kohtaa:

1. Ohjelmisto olisi mieluiten ilmainen tai halpa
2. Pelimekaniikan luominen olisi kohtuullisen helppoa ohjelmiston kanssa
3. Pelin koko ei rajoittuisi liikaa ohjelmiston vaatimuksien tai rajoitusten takia

Etsimme kolme erilaista ohjelmistoa, jotka ovat ilmaisia. Jokaisessa ohjelmistossa on eri sääntöjä siihen, milloin ne muuttuisivat maksullisiksi. Muuten niitä saa käyttää ilmaiseksi.

Ensimmäinen kokeilemamme ohjelmisto on nimeltään Unity. Tätä ohjelmistoa käytimme nuorten kanssa pelinkehitystoiminnassamme. Unityn pelinkehitysohjelmisto on osoittautunut erittäin haasteelliseksi ilman aikaisempaa kokemusta pelintekotoiminnasta. Ongelmaksi muodostui C# (lausutaan "CeeSharp") ohjelmointikielen välttämättömyys. Omassa toiminnassamme tämä ei haitannut, sillä ryhmämme toimii yhdessä Savonia ammattikorkeakoulun tietotekniikan insinööri opiskelijan kanssa.

Unityä voi kuitenkin käyttää ilman koodikieltä, jos haluaa. Unity Asset Store tarjoaa ilmaisia harjoittelupelejä, joita voi hyödyntää ja muokata ilmaiseksi. Ilmaispeleihin lukeutuu avaruusammuntapeli, tankkipeli, tasohyppely, sekä fysiikkamoottori pallolle. Näitä jokainen nuori voisi itse kokeilla ja tutustua ilman suurempaa ohjauksellista tarvetta. Asiaa voi kuitenkin rajoittaa englannin kielen välttämättömyys, aiheiden rajallisuus, sekä ongelmatilanteiden ratkaisemattomuus. Toisin kuin Unityllä koodatessa, jos ilmenee virhe pelin sisällä, sitä on erittäin vaikea korjata käyttäen valmiita Unityn tarjoamia palasia. Ilman asiantuntijaa voi siis toteuttaa pelinkehitystoimintaa Unity:lla, mutta lopullinen tuotos ei pysty olemaan laadullinen. Toiminta jää varsinaisen pelinkehitystoiminnan sijasta tutustumistasolle. Jos koodaamisen asiantuntijaa ei käytetä, Kuopion kaupungin nuorisopalvelut voisivat tarjota nuorille mahdollisuuden harjoitella itsenäisesti pelinkehitystoimintaa tiloillaan ja laitteillaan. Myös vertaistuki olisi mahdollista, jossa koodaamista osaavat nuoret opastaisivat muita nuoria toimintaan.

Toinen vaihtoehto oli nimeltään RPG-Maker. RPG-maker on pelinteko-ohjelmisto, joka on tunnettu helppoudestaan ja käyttäjäystävällisyydestään. Tutustuessamme ohjelmaan huomasimme kuitenkin ohjelman rajoittuneisuuden: Graafinen, pelimekaaninen, sekä tarinallinen luominen luovasti on erittäin vaikeaa. Mahdollisuuksia on tarjolla erittäin vähän. Pelimekaniikkaa pystyy vaihtamaan, mutta ongelmaksi muodostui uudelleen C# koodauskielen osaaminen.

Kolmantena vaihtoehtona kokeilimme Scirran Construct 2 -pelinkehitysohjelmaa. Mielestämme tämä on kaikista parhain vaihtoehto. Vahvuutena kilpailijoihinsa verraten kyseinen ohjelma ei vaadi aiempaa osaamista koodauksesta. Ohjelmassa koodikieli on tiivistetty lyhyisiin komentoihin: Kun objektille x tapahtuu seuraavaa, seuraa tapahtuma y. Koodi muokkaa itsensä automaattisesti kehittäjän käskyjen mukaan.

Pelin tekemistä myös helpottaa se, että ohjelmassa on valmiit koodit hahmojen liikkumiselle.

Construct 2 haittapuolina tulevat sen rajalliset ominaisuudet ilmaisversiossa. Ilmaisversiossa voi käyttää vain 100 erinäistä koodipätkää, sekä piirtämisalustat rajoittuvat neljään erinäiseen alustaan. Aloitteleville koodaajille tämä on kuitenkin riittävä määrä. Kuopion kaupunki voisi myös ostaa lisenssit Construct 2:een käyttääkseen sitä osana pelinkehitystoimintaansa aloitteleville pelinkehittäjille, sekä luoda sen avulla suurempia pelinkehitysprojekteja.

Projektin tavoitteena oli luoda malli sellaiselle pelinkehittämistoiminnalle, jossa ei tarvita pelialan asiantuntijaa. Keräämämme aineiston perusteella tämän voi toteuttaa kahdella tavalla: Joko pelinkehittämistoiminnassa käytetään Unityn ohjelmistoa, jossa käytetään valmiita resurssipaketteja. Tällä tavalla pelinkehittämistä harjoittelevat nuoret oppivat miten Unity ohjelmisto toimii, miten materiaaleja muokataan, sekä miten tietyissä raameissa pystytään toteuttamaan uudenlaisia pelejä. Tai vaihtoehtoisesti pelinkehittämistoiminnassa käytetään Construct 2:sen ohjelmistoa, jonka haittapuolena ovat sen rajalliset ominaisuudet ilmaisversiossa. Construct 2 ohjelmiston hallittu ohjaaminen kuitenkin onnistuisi myös sellaiselta ohjaajalta, kenellä ei ole pelialan asiantuntijuutta.

### 6.3 Construct 2:n ohjeistus

Scirran Construct 2:n ohjelmisto soveltui parhaiten nuorisotyölliseen pelinkehittämistoimintaan. Siksi tästä sovelluksesta tehtiin myös oma ohjeistus, jossa kuvaillaan miten Constructia käytetään ja mitä ominaisuuksia ohjelma sisältää. Ohjeistusta tukemaan luotiin oma demopeli, jota voi käyttää ohjelmiston käyttämisen harjoitteluun.

Ohjeistus on kokonaisuudessaan yksinkertainen, sillä se esittelee vain Constructin perustoiminnot. Kuitenkin näillä perustoimintojen oppimisella pitäisi pärjätä pelinkehittämistoiminnassa, sillä ohjelma on itsessään hyvin yksinkertainen. Ohjelmaa pystyy käyttämään kuka vaan pienellä opettelulla, mutta ohjeistuksen tarkoituksena on helpottaa ja nopeuttaa oppimisprosessia. Ohjeistusta hyödyntäen pitäisi käyttäjän onnis-



tua luomaan omanlaisensa pelidemon parissa tunnissa. Nämäkin ohjeet on tehty siten, että niitä voi käyttää joko nuorisohjaaja tai nuori itse. Kuten muutkin materiaalit, ohjeistus on tehty digitaalisesti visuaalisia ja auditiivisia materiaaleja hyödyntäen.

## 7. LOPULLISET PÄÄTELMÄT

### 7.1 Toiminnan riskianalyysi

Aloittaessamme toimintaa loimme kolme erilaista riskianalyysia ja mahdollisia toimenpiteitä niiden varalle. Jotkin riskeistä ovat toteutuneet ja voivat toteutua tulevaisuudessakin nuorisopalveluiden alkaessa kehittää toimintaa eteenpäin. Niihin on siis hyvä varautua. Riskit olivat seuraavat:

Taulukko 1. Riski huonoon hierarkiaan

Riski:	Epähalutun hierarkian muodostuminen
Riskin kuvaus:	Koska pyrimme ohjaajina näyttämään nuorille pelintekemistä ja muita siihen kuuluvia osa-alueita, voi syntyä opettaja-oppilas hierarkia, joka voi vaikuttaa sosiaalisen vahvistamisen tavoitteeseemme.
Vaikutus:	Nuoret eivät välttämättä kokisi yhtä paljon innostusta toiminnasta, jos ohjaajat muuttuisivat heidän käsityksensä mukaan opettajiksi. Tarkoituksemme on kuitenkin oppia heidän kanssaan, eikä opettaa heitä. Hierarkiaton yhteisön sisäinen vuoropuhelu parantaa toiminnan kohdistumista ja luo toimintaprosessista mieluisampaa (Lahikainen, 1998, 53–56).

Näkemyksemme mukaan tällaista opettaja - oppilas suhdetta ei syntynyt. Ongelmaksi muodostui enemmänkin se, että nuoret ja ohjaajat olivat hyvin lähelle saman ikäisiä, ja ohjaajien ja nuorten suhde muistutti välillä liiaksi kaveruutta. Tämä todennäköisesti johtui myös siitä, että ohjaajilla ja nuorilla oli samanlaisia kiinnostuksen kohteita. Tästä huolimatta emme kokeneet tämän haittaavan klubitoimintaa. Oli enemmänkin hyödyllistä, että nuoret kokivat meidät turvallisiksi ja tutuiksi.

Ohjaajalle, jolla ei välttämättä ole suurempaa pelimaailman kokemusta, riski voi olla paljon mahdollisempi. Luomiamme materiaaleja käyttämällä ohjaaja pystyy helposti ohjeistamaan aiheesta, josta ei itse tiedä mitään. On helpompaa silloin muuttua ohjaajasta opettajaksi, eikä osaa antaa ryhmän yhteiselle pohdinnalle tilaa. Me ohjaajina pystyimme kaikki yhdessä keskustelemaan eri pelien elementeistä ja mistä pidimme niissä peleissä. Ryhmä toimi ajatuksellisesti samalla tasolla, sillä tiesimme mistä nuoret puhuivat. Henkilöltä, joka ei tiedä yhtä paljoa peleistä, vaatii ryhmän pitäminen mahdollisesti jonkin verran taustatutkimusta erilaisiin peleihin.

Taulukko 2. Riski kiinnostuksen loppumiseen

Riski:	Nuorten kiinnostuksen loppuminen
Riskin kuvaus:	Nuoret lopettavat pelinkehittämistoiminnon ennen kuin saadaan valmista tuotosta aikaiseksi.
Vaikutus:	Klubille värvättäisiin uusia nuoria, mikä hidastaa lopullisen pelin valmistumista ja nuorten ryhmäytymistä.

Tämä oli sellainen riski, mikä osaksi toteutui toiminnassa. Uskomme tämän johtuvan siitä, että näillä toiminnasta pois jääneiltä nuorilla oli erilaisia elämänhallinnan ongelmia. Saimme tästä jonkin verran viitettä jo silloin kun nuoret vielä osallistuivat toimintaan. Lisäksi projektimme oli hyvin pitkä ja nuorille voi olla vaikeaa sitoutua puolen vuoden mittaiseen toimintaan, vaikkakin toiminta oli viikoittaista.

Toiminnan aikana vahvistui, että tulevaa nuorisopalveluiden pelinkehitystoimintaa ei voi toteuttaa samoin kun Press Starttia tehtiin. Yhtenä mahdollisuutena näemme, että pelinkehityksen sykliä olisi lyhennettävä, mahdollisesti kuuteen viikkoon kuten Hapen Pelitalolla. Toisena mahdollisuutena olisi kasvattaa viikossa pidettäviä tuntimääriä niin, että nuoret kokisivat toiminnan aktiivisemmaksi ja enemmän osallistavaksi.

Taulukko 3. Riski nuorten katoamisesta

Riski:	Nuoret eivät lähde mukaan toimintaan
Riskin kuvaus:	Pelinkehittämisklubin alettua ei ole tarpeeksi innokkaita nuoria klubiin pi-

kuvaus:	tämiseksi.
Vaikutus:	Klubin lakkautuminen, tai uuden ryhmän kokoaminen.

Ensimmäisellä tapaamisella nuoria tuli yhteensä 8 kappaletta. Ilmoittautumisia oli yhteensä tullut 12. Kaiken kaikkiaan kiinnostuneita nuoria kuitenkin oli, joten uhka innokkaiden nuorten vähäisyydestä vältettiin. Klubin tavoitteena oli alunperin 10 nuorta. Olimme valmiita pitämään kahta erillistä kerhoa, jos ilmoittautuneita nuoria olisi ollut vähintään kaksi kertaa tuo määrä.

Nuoria ei tullut toimintaan niin paljon kuin olimme aluksi odottaneet. Klubimme muuttui pienryhmätoiminnaksi. Emme kuitenkaan näe tätä huonona asiana, sillä osallistujille tämä pienryhmätoiminta oli tärkeä osa viikkoa. Jokainen ryhmäläinen työskenteli kovasti saadakseen pelin tehtyä ja jokainen pystyi hyvin kommunikoimaan toisen kanssa pelinkehityksessä tapahtuvista ongelmista ja edistysaskelista. Suuri ryhmäkoko tämän kaltaisessa toiminnassa voisi olla itse asiassa huono asia, etenkin jos pyritään toimimaan sosiaalisen vahvistamisen kannalta.

## 7.2 Ammatillinen kasvu pelinkehityksen kautta

Tämän opinnäytteen tekeminen ryhmässä on ollut erittäin suuri plussa. Ohjausmateriaalien luominen yksin ilman kanssaohjaajien arviointia ja palautetta olisi ollut vaikeaa. Pelinkehittämisen ohjaamisessa on hallittava niin monia eri aihealueita, että emme yksilöinä olisi kyenneet toteuttamaan tätä pilottia. Sen lisäksi työtä on ollut erittäin paljon ja siitä työmäärästä ei olisi kukaan selvinnyt yksin. Uusien asioiden oppiminen yhdessä muiden ohjaajien kanssa ilmeni mielekkääksi ja asioita voitiin oppia syväluotaavasti kaikkien pohtiessa asioita yhdessä.

Saimme työskennellä koko opinnäytetyöprosessin ajan hyvin itsenäisesti ja ilman ylhäältä tulevaa ohjausta. Tämä vahvisti mielestämme omaa ohjautuvuuttamme ja osoitti kykymme toteuttaa ammatillisesti vaativa, monipuolinen ja laaja kehittämisprojekti.

Ammatillisesti jokainen nuorisotyöntekijä voisi lähteä ilman kokemusta pelinkehitystoimintaan ja projektin loputtua osata vähintään alkeet jokaisesta pelinkehitykseen kuuluvasta osa-alueesta. Niin tapahtui meille klubin kehityksen aikana. Alussa jokaisella oli oma taito, jonka toi mukanaan pelinkehitykseen. Nyt Press Startin lopussa jokainen ohjaaja osaa vähintään alkeita muidenkin ohjaajien osa-alueista.

Pelinkehitys on ryhmässä tehdessä interaktiivinen joukkuelaji. Ilman säännöllistä ja sujuvaa kommunikointia pelin eri osa-alueita ei voida yhdistää. Peliprojektissa oli tyyppillistä päästä yrityksen ja erehdyksen kautta tavoiteltuun pisteeseen. Projektin myötä ilmeni, että kaikista suurin kyky, joka ohjaajille kasvoi, olikin stressinsietokyky. Taitteen, erilaisten tiedostotyyppien, ihmisten erilaisten näkemysten esille tuominen ja erityiset tekniset ongelmat, toivat esille paljon turhautumista ja hiusten repimistä. Jokainen ryhmäläinen, niin ohjaaja kuin toiminnassa oleva nuori, teki peliä ensimmäistä kertaa ryhmässä. Ajoittaisesta turhautumisesta huolimatta toiminta oli erittäin palkitsevaa.

Opinnäytteemme kautta pääsimme tutustumaan lähemmin digitaaliseen työympäristöön nuorisotyössä. Digitaalinen työympäristö on verrattain tuore toimintaympäristö nuorisoalalla, minkä takia siinä työskentely on haastavaa, mutta tärkeää. Jotta uusia alan asiantuntijoita syntyisi, tarvitaan henkilöitä, jotka uurtavat pilottihankkeiden parissa. Opinnäytetyömme toimi osaltaan pilottina uuden digitaalisen nuorisotyön osa-alueen kehittämistä, samalla kouluttaen meitä yleisesti digitaalisen nuorisotyön saralla. Opinnäytetyön kautta saimme siis arvokasta työkokemusta digitaalisesta nuorisotyöstä, jossa on tällä hetkellä uusista alan osaajista pula.

### 7.3 Press Startin merkitys ja juurruttaminen

Opinnäytteemme tarkoitus oli luoda ohjeistus Kuopion nuorisopalveluiden nuorisotyöntekijöille. Pyrimme luomaan ohjeet mahdollisimman yksinkertaisiksi, jotta niistä olisi helppo lähteä kehittämään ohjausta ja toimintaa miten tilaaja itse haluaa.

Ohjeiden helppokäyttöisyys nousi hyvin oleelliseksi huomioitavaksi asiaksi. Aiemmassa kappaleessa mainitussa nuorisotyöntekijöiden haastatteluissa tuli ilmi

nuorisotyöllisen pelinkehitystyön tarpeellisuus, mutta samalla myös sen osaamisen puutos. Asiaa hankaloittaa myös asian opetteluun tarvittavan motivaation puute. Pelinkehitystoiminta on nuorisotyöllinen “kuuma peruna”, työmenetelmä, joka koetaan hyväksi malliksi, mutta mitä ei siitä huolimatta haluta opetella. Kynnys opetella uusia asioita on usein liian suuri, eikä aina koeta, että nykyiset tietotaidolliset resurssit edes riittävät pelinkehitystoiminnan järjestämiseen. Jotta tähän tilanteeseen saisi ratkaisun, tarvitsisi nuorisotyö joukkoonsa sellaiset tekijät, jotka osaavat paremmin hyödyntää digitaalisia nuorisotyön välineitä. Vaihtoehtoisesti kynnystä uusien työmuotojen käyttöön ottamiseksi pitäisi madaltaa, esimerkiksi kouluttamalla työntekijöitä. Jotta työnantajan ei tarvitse palkata jokaisesta uudesta ja halutusta nuorisotyön työmuodosta uutta osaavaa ammattilaista, uusien helppokäyttöisten työkalujen kehittämiseen olisi panostettava. Jokainen työntekijä voi ottaa käyttöönsä uuden työmallin halutessaan. Sen lisäksi nämä työkalut olisivat käytettävissä aina myös uusille työntekijöille. Helpon käytettävyyden vuoksi vaikeimmat ohjeistukset on luotu videolle, jotta käyttäjälle ei tulisi liian suurta kynnystä toiminnan järjestämiseen.

Opasta on helppo myös soveltaa moneen muuhunkin kuin pelien tekemiseen. Pelinkehitys on monesta eri osasta koostuva palapeli. Jokaista palapelin osaa voi kuitenkin käyttää erikseen, jos haluaa. Tarinanluontiin, grafiikkaan ja animointiin, äänitykseen ja koodin voi halutessaan luoda erillisen työpajan tai kerhon ja käyttää avuksi siihen kuuluvia ohjeistuksia ja materiaaleja. Suurin osa materiaaleista pystyy toimimaan itsekseen ilman, että muita materiaaleja tarvitsee käyttää.

Sekä nuorisotyöntekijöiden, että nuorten haastatteluista ilmeni selkeä tarve pelinkehitystoiminnalle Kuopiossa. Toimintaa tarvitaan kipeästi. Tekemiemme materiaalien merkitys voi nousta erittäin suureksi, jos Kuopion kaupunki aloittaa käyttämään niitä aktiivisesti.

Tilaaajan näkökulmasta opinnäytetyön materiaaleja tullaan mahdollisesti käyttämään tulevaisuudessa nuorten erinäisten pelinkehittämiskerhojen toteutuksessa. Etenkin tilaaajan toive on toteuttaa kerhoa jatkossa alakouluikäisten kanssa. Luomamme materiaalit soveltuvat vaikeusasteeltaan myös sellaisille henkilöille, jotka eivät ole pelinkehittämistoimintaa aiemmin harrastaneet. Haasteeksi kuitenkin nuorempien kanssa

tulee englannin kielen osaaminen, sillä melkein kaikki toiminnassa käytetyistä ohjelmista ovat saatavilla vain englannin kielellä.

#### 7.4 Loppupäätelmät

Pelinkehitystoiminnan toteuttamista tutkiessa huomasimme, että kaikilla nuorisotyöntekijöillä ei ollut valmiuksia tai motivaatiota tämän kaltaisen toiminnan toteuttamiseen, siitä huolimatta että pelinkehityksellinen nuorisotyö koettiin tärkeäksi. Kuopion kaupungille suosittelemme työntekijöiden motivointia, tuomalla pelinkehitystä tutummaksi työmuodoksi. Pelinkehitystä voi opettaa työntekijöille esimerkiksi luomamme oppaan avustuksella. Kun pelinkehittäminen on nuorisotyöntekijöille tutumpaa, toimintaa on pienempi kynnyksellä lähteä ohjaamaan.

Pelinkehittämistoiminta on nuorille monella tapaa hyödyllistä toimintaa, mutta klubi-toiminnan tulee olla lyhyemmällä aikavälillä tapahtuvaa. Nuorten motivaatio pitkässä projektissa ei välttämättä riitä. Suosittelemme työskentelyä nuorten kanssa noin 6 viikon sykleissä, keskittyen enemmän perusteiden ohjaamiseen luomamme oppaan avulla. Perusteiden ohjaamisen jälkeen kannattaa kuunnella kävijöitä siitä, mitä he haluavat jatkossa tehdä.

Opinnäytetyössä käyttämiimme tiloihin suosittelemme nuorilta saamamme palautteen mukaan tehtäväksi pieniä parannuksia, esimerkiksi ilmanvaihdon tehostamista ja katosta roikkuvien pistokkeiden lisäämistä. Katosta laskeutuvat pistokkeet lisäävät turvallisuutta tiloissa, ja parannettu ilmanvaihto lisää viihtyvyyttä. Lisäksi nuoria voisi kuunnella tilojen uudelleen sisustamisessa, jotta heille saataisiin viihtyisämpi oleskelutila. Nuorille voisi järjestää vaikka sisustamiskilpailun, jossa paras idea toteutetaan ja idean kehittäjät palkitaan.

Yhtenä kehittämisideana on luoda useampia eri-ikäisten ryhmiä, joille ohjata erilaisilla laajuuksilla pelinkehittämisen osa-alueita. Nuorten palautteista kävi ilmi myös se, että pidemmälle edistyneet nuoret olisivat kaivanneet monipuolisempia työkaluja toimintaan. Nuoret kaipasivat muun muassa laadukkaampia piirustus-, ja äänitysohjelmia. Toiminnan markkinointiin suosittelemme muita kanavia kuin Facebookia. Facebook

on menettänyt hohtonsa nuorempien nuorten silmissä ja uudet sosiaalisen median sovellukset ovat nostaneet suosiotaan. Nuorille mieluisempia sosiaalisen median sovelluksia ovat esimerkiksi Instagram ja WhatsApp.

Klubitoiminnan kautta huomasimme pelinkehittämistoiminnan tarpeellisuuden nuorisotyössä. Nuoria kiinnostaa tehdä yhdessä pelillisiä projekteja, mutta tähän ei anneta välttämättä paikallista tukea. Moni toimintaan osallistunut nuori oli kokeillut aiemmin elämässään aloittaa omia peliprojekteja itsenäisesti, mutta toiminta oli kaatunut osaamisen ja projektikavereiden puutteen vuoksi. Kuten aikaisemmin on kuvattu, peli koostuu monesta eri osa-alueesta. Jotta pelistä saataisiin valmis kokonaisuus, sen sijaan että yksi hallitsisi nämä kaikki osa-alueet, voisi peliprojekteja tehdä monen osaajan voimin hyödyntäen jokaisen omaa kiinnostuksen kohdetta.. Tällaisen moniosaajien kokoontumista on vaikea nuoren itse järjestää. Siksi nuorisotyön pitäisi heittää ja ruokkia tätä positiivista luovuuden paloa nuorissa. Jos nuorilla on motivaatiota oppia mahdollisia työelämään liittyviä taitoja, eikö nuorisotyön ole syytä olla edistämässä tätä trendiä.

Opinnäytetyömme yhtenä tärkeimpänä tavoitteena oli saada selville voiko pelinkehitystoimintaa toteuttaa ilman pelialan ammattilaisia. Toisena tavoitteena oli luoda helppokäyttöinen opas nuorisotyöllisen pelinkehittämisen toteuttamiseen. Projektiryhmässämme sitä päämäärää edisti yksi koodipuolen ammattilainen, joka ei omanut yhtään ohjauksellista, saati nuorisotyöllistä taitoa. Samankaltaisia ammattilaisia toimii mm. Pelitalo Hapen pelinkehityksillöissä. Omien kokemuksiemme kautta saimme paljon vihiä siitä, minkälaista toiminta olisi ilman ohjaajakoulutuksen omaavaa henkilöä. Puuttuvat ohjaustaidot ja nuorisotyöllinen ote huomattiin selkeästi toiminnassa ja kokemattomuus ohjauksessa teki tilanteen nuorten kanssa välillä vaikeaksi. Meillä kävi onni oman insinööriopiskelijamme kanssa, sillä hänellä oli sopiva persoonallisuus ohjaukseen, vaikka tietoperusta oli puutteellinen. Mutta luottaminen siihen, että persoonallisuus sopii toimintaan, ei kuitenkaan ole viisain päätös kun kyse on nuorten sosiaalisesta vahvistamisesta. Voimme sitä kautta sanoa, että emme suosittele vapaaehtoisten pelialan ammattilaisten käyttöä kokoaikaisina ohjaajina ilman toiminnassa tiiviisti mukana olevaa nuorisotyön ammattilaista. Ohjauksen perusteiden läpikäyminen olisi suotavaa vapaaehtoisille toimijoille. Pelinkehitysprojektien aloittaminen tyhjältä pöydältä on kuitenkin hankalaa. Toimin-

nan laadulliseen toteuttamiseen tarvitaan joko henkilö, joka on tehnyt samankaltaisia projekteja aiemminkin tai jonkinlaista pohjaa, jonka mukaan työtä voisi tehdä. Tämän toimintapohjan olemme opinnäytetyön tuloksena luoneet Kuopion kaupungin nuorisopalveluille. Näemme kuitenkin, että kysyntää olisi muuallakin, jos vain joku lähtisi sitä pelinkehittämisen pohjaa rakentamaan.



## LÄHTEET

- Arjoranta, Jonne 2010. Leikki, peli ja pelaaja. Näkökulmia pelin ymmärtämiseen. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto. Viitattu 15.3.2016.  
<https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/23052/URN%3aNBN%3afi%3ajyu-201003221336.pdf?sequence=1>
- Arrasvuori, Juha 2006. Playing and Making Music. Exploring the Similarities between Video Games and Music-Making Software. University of Tampere. Tampereen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print.
- Berg, Päivi & Myllyniemi, Sami 2013. Nuoria liikkeellä! Nuorten vapaa-aikatutkimus 2013. Verkkojulkaisuja, nro 46. Nuorisotutkimusseura. Viitattu 23.3.2016  
[http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/nuoria\\_liikkeell\\_verkko.pdf](http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/nuoria_liikkeell_verkko.pdf)
- Bogost, Ian 2008. The Rhetoric of Video Games. Georgia: The Georgia Institute of Technology, School of Literature, Communication and Culture.
- Burke, Quinn & Kafai, Yasmin & Resnick, Mitchell 2014. Connected code: Why children need to learn programming. MIT Press
- Carr-Greg, Michael & Johnson, Daniel 2015. Video games and their effects on youth mental health - webinaari. Viitattu 14.3.2016.  
[https://orygen.org.au/Campus/Expert-Network/Webinars/Video-games-youth-mental-health?utm\\_content=buffer0d433&utm\\_medium=social&utm\\_source=twitter.com&utm\\_campaign=buffer](https://orygen.org.au/Campus/Expert-Network/Webinars/Video-games-youth-mental-health?utm_content=buffer0d433&utm_medium=social&utm_source=twitter.com&utm_campaign=buffer)
- Cederlöf, Petri 2004. Nuorisotyö ja sen haasteet pienissä kunnissa. Helsinki: Hakapaino.
- Dezeen 2016. Videogames will become “new tools” to solve architecture’s global challenges -artikkeli. Viitattu 8.3.2016. <http://www.dezeen.com/2016/03/07/jose-sanchez-block-hood-video-game-tools-solve-global-challenges-architecture/>
- Durkin, Kevin & Barber, Bonnie 2002. Not so doomed: computer game play and positive adolescent development. Applied Developmental Psychology 22 (2002), 373-392.
- Evry, Harry 2005. Beginning Game Graphics. Boston, MA: Course PTR
- Finlex 2015. Suomen Nuorisolaki (72/2006), Viitattu 23.11.2015.  
<http://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2006/20060072>
- Harvianen, Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi 2014. Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy.
- Honkasalo, Veronika & Kiilakoski, Tomi & Kivijärvi, Antti 2011. Tutkijat ja nuorisotyö liikkeellä - Tarkastelussa kaupunkimaisen nuorisotyön hankkeet. Helsinki: Unigrafia.
- Hyvinkää 2016. Viitattu 14.3.2016. <http://www.hyvinkaa.fi/kulttuuri-ja-vapaa-aika/nuoriso/hyvinkaan-pelitalo/>
- Hämeenlinnan kaupunki 2015. Nuorisopalvelut. Viitattu 26.3.2016.  
<http://www.hameenlinna.fi/Palvelut/Nuoriso-ja-lastenkulttuuripalvelut/Nuoret/Vapaa-aika/Harrastukset/>

- Kafai, Yasmin & Peppler, Kylie 2007. What Videogame Making Can teach Us About Literacy and Learning: Alternate Pathways into Participatory. Los Angeles: University of California.
- Kafai, Yasmin 2006. Playing and Making Games for Learning – Instructionist and Constructionist Perspectives for Game Studies. Los Angeles: University of California.
- Kaitila, Christer 2012. The Game Jam survival guide. Birmingham: Packt Publishing.
- Kangas, Sonja & Kuure, Tapio (toim.) 2003. Teknologisoituvu nuoruus. Helsinki: Yliopistopaino oy.
- Karvinen, Juho & Frans, Mäyrä 2011. Pelaajabarometri 2011. Pelaamisen muutos. TRIM Research Reports: 6. Tampereen yliopisto.
- Komonen, Katja & Suurpää, Leena & Söderlund, Markus (toim.) 2012. Kehittyvä nuorisotyö. Helsinki: Hakapaino.
- Koodikerho 2016. Ohjelmointiopetusta Suomessa. Viitattu 10.4.2016.  
<http://koodikerho.fi/ohjelmointiopetusta-suomessa/>
- Krappe, Johanna & Parkkinen, Terttu & Tonteri, Anna 2012. Art-Based Approaches to Work with the Youth - MIMO project 2010-2013. Turku: Turku University of Applied Sciences.
- Kuopio Innovation 2016. Games for Health Finland. Viitattu 15.3.2016.  
<http://www.kuopioinnovation.fi/gamesforhealth>
- Kuopion kaupungin nuorisopalvelut 2015. Pelissä mukana - kun nuorisotyö kohtaa digitaalisen pelaamisen” - hankehakemus. Kuopio: Kuopion nuorisopalvelut.
- Kuopion kaupungin nuorisopalvelut 2016. Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden organisaatiokuvaus. Viitattu 1.4.2016.  
<http://kuopiossa.fi/web/nuorisopalvelut/organisaatio>
- Kylmä, Petri 2011. Yle-uutiset. Indie-pelit ovat suomalaisen peliteollisuuden aluskasvillisuutta. Viitattu 15.3.2016. [http://yle.fi/uutiset/indie-pelit\\_ovat\\_suomalaisen\\_peliteollisuuden\\_aluskasvillisuutta/5345152](http://yle.fi/uutiset/indie-pelit_ovat_suomalaisen_peliteollisuuden_aluskasvillisuutta/5345152)
- Lahikainen, Anja Riitta & Pirttilä-Backman, Anna-Maija 1998. Sosiaalinen vuorovaikutus. Keuruu: Otava.
- Lahtinen, Hannu 2007. Nuoriso ja tietotekniikka - Keskinäiset relaatiot ja niiden mittaaminen. Tampereen yliopisto. Viitattu 8.3.2016.  
<https://tampub.uta.fi/handle/10024/67796>
- Lauha, Heikki (toim.) 2014. Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Paintek Pihlajamäki oy
- Luhtala, Kaisa & Silvennoinen, Inka & Taskinen, Teresa 2013. Nuoret pelissä - Tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. 3. tarkistettu painos. Tampere: Juvenes Print.
- Lundbom, Pia & Herranen, Jatta (toim.) 2011. Sosiaalinen vahvistaminen kokemuksina ja käytänteinä. Jyväskylä: Bookwell Oy.
- Mertala, Pekka. 2015. Kolmas tila suhteisuuden näyttämönä – Mediaviitteet ja läheisten nimet yhteisöllisyyden osoittajina esiopetusikäisten lasten luovassa kirjoittamisessa. Media & Viestintä.

- Munstadi.fi 2016. Nuorisoasiainkeskus. Helsingin kaupunki. Maltsun nuta. Viitattu 26.3.2016. <http://maltsu.munstadi.fi/harrasta/dataluola/>
- Munstadi.fi 2016. Nuorisoasiainkeskus. Helsingin kaupunki. Nuorisotalo Merirasti. Viitattu 26.3.2016. <http://merirasti.munstadi.fi/pelitoiminta/>
- Munstadi.fi 2016. Nuorisoasiainkeskus. Helsingin kaupunki. Pasilan nuorisotila. Viitattu 26.3.2016. <http://pasila.munstadi.fi/pelitalotoiminta/>
- Munstadi.fi 2016. Nuorisoasiainkeskus. Helsingin kaupunki. Tapulikaupungin nuorisotalo. Viitattu 26.3.2016. <http://tapulikaupunki.munstadi.fi/pelitila/>
- Munstadi.fi 2016. Nuorisoasiainkeskus. Helsingin kaupunki. Viikin nuorisotalo. Viitattu 26.3.2016. <http://viikki.munstadi.fi/toiminta/>
- Myllyniemi, Sami & Päivi, Berg 2013. Nuoria liikkeellä! Nuorten vapaa-aikatutkimus 2013. Nuorisoasiain neuvottelukunta/ Nuorisotutkimusseura
- Mäyrä, Frans & Ermi, Laura 2013. Pelaajabarometri 2013. Mobiilipelaamisen nousu. Tampereen yliopisto. TRIM. Viitattu 2.3.2016. <http://tampub.uta.fi/handle/10024/95150>
- Mäyrä, Frans 2008. An Introduction to Game Studies. Games and Culture. Sage Publications Ltd.
- Naar-King, Sylvie & Suarez, Mariann 2011. Motivational Interviewing with Adolescents and Young Adults. New York: The Guilford press.
- Niipola, Jani 2012. Pelisukupolvi - Suomalainen menestystarina Max Payneä Angry Birdsiin. Werner Söderström Osakeyhtiö.
- Pardew, Les & Wolfley, Ross & Alpine studios 2004. Game design for teens. United States of America. Premier Press
- Pekkala, Leo & Salomaa, Saara & Spisak, Sanna (toim.) 2016. Monimuotoinen mediakasvatus. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja 1/2016
- Raessens, Joost (toim.) 2015. Playful Identities - The Ludification of Digital Media Cultures. Amsterdam: Amsterdam University Press
- Rovaniemen kaupunki. Nuorisopalvelut. Viitattu 14.3.2016. <http://www.rovaniemi.fi/fi/Palvelut/Nuti-2015/Nuorisopalvelut/Nuorisokeskus-Monde/Pelitalo-Montendo>
- Ruusuvuori, Johanna & Tiittula, Liisa (toim.) 2005. Haastattelu – tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.
- Saaranen-Kauppinen, Anita & Puusniekka, Anna 2006. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 15.3.2016. <http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/>
- Sirkkilä, Hannu (toim.) 2009. Välinetempuista osallistavaan osaamiseen - Toiminnallisen mediakasvatuksen pedagogiikkaa. Vajaakoski: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Snodgrass, Jeffrey & Lacy, Michael & Dengah, Francois II & Fagan, Jesse & Most, David 2011. Magical Flight and Monstrous Stress: Technologies of Absorption and Mental Wellness in Azeroth. Cultural, Medical & Psychiatry 35 (2011) 446.
- Software Entertainment Association 2015. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. 2015 Sales, Demographic and Usage Data. Research con-

ducted by Ipsos MediaCT. [Viitattu 15.3.2016] <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>

Suomen virallinen tilasto (SVT) 2009, 5. Ajankäyttötutkimus. Verkkojulkaisu. ISSN=1799-5639. Kulttuuri- Ja Liikuntaharrastukset 1981 - 2009. Tietokoneharrastus. Helsinki: Tilastokeskus. Viitattu 15.3.2016.

[http://www.stat.fi/til/akay/2009/03/akay\\_2009\\_03\\_2011-05-17\\_kat\\_005\\_fi.html](http://www.stat.fi/til/akay/2009/03/akay_2009_03_2011-05-17_kat_005_fi.html)

Suomen virallinen tilasto (SVT) 2009. Ajankäyttötutkimus Verkkojulkaisu. ISSN=1799-5639. Kulttuuri- Ja Liikuntaharrastukset 1981 - 2009, Liitetaulukko 28. Pelien pelaaminen pelikonsoleilla 2002 ja 2009, miehet ja naiset yhteensä, %. Helsinki: Tilastokeskus. Viitattu 2.3.2016.

[http://www.stat.fi/til/akay/2009/03/akay\\_2009\\_03\\_2011-05-17\\_tau\\_028\\_fi.html](http://www.stat.fi/til/akay/2009/03/akay_2009_03_2011-05-17_tau_028_fi.html)

Suoninen, Eero & Pirttilä-Backman, Anna-Maija & Lahikainen, Anja & Ahokas, Marja 2013. Arjen sosiaalipsykologia. Helsinki: Sanomapro Oy.

Swalwell, Melanie & Wilson, Jason 2008. The Pleasures of Computer Gaming - Essays on cultural history, theory and aesthetics. London: McFarland & Company.

Toikko, Timo & Rantanen, Teemu 2009. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta. Tampere: Tampereen yliopistopaino Oy.

Turun kaupunki 2016. Nuorten taide- ja toimintatalo Vimma. Viitattu 26.3.2016.

<https://www.turku.fi/vimma/musiikkia-mediaa-ja-muita-harrasteita/peliluola-k13>

Ylönen Jani 2014. Videopelien historia ja pelinkehitys. 2D-Pelimoottorien vertailu. Jyväskylän yliopisto. Pro Gradu –tutkielma.

<https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/45038/URN%3aNBN%3afi%3ajyu-201501081057.pdf?sequence=1>

## LIITTEET

LIITE 1: Pelinkehityksen alustava suunnitelma (Manninen, Tony Viitattu  
18.10.2015

[http://gamingandinteractivemedia.omablogi.fi/files/2014/05/Suppean\\_pelisuunnitelman\\_pohja.pdf](http://gamingandinteractivemedia.omablogi.fi/files/2014/05/Suppean_pelisuunnitelman_pohja.pdf))

### **TARINAPAJAN SYNOPSIS**

#### Mitä kaikkea kannattaa ottaa huomioon Suunnitelma

- 1 Pelin kuvaus
  - Millainen peli on kyseessä?
  - Mikä on pelaajan päämäärä?
  - Mikä tekee pelistä mielenkiintoisen/hauskan/erikoisen?
  - Merkittävimmät erityispiirteet?
- 2 Avainideat
  - Mitä ovat avainideat tässä pelissä?
  - Mitä ovat tärkeimmät ominaisuudet?
  - Mikä tekee valituista ideoista keskeisiä?
  - Mitä valitut ideat tuovat peliin?
- 3 Taustatarina
  - Mitä on tapahtunut pelimaailmassa ennen pelin alkua?
  - Kuka ja millainen pelaaja on?
  - Missä pelaaja on ja miksi?
  - Mitä pelaajan pitää tehdä?
  - Mikä on kerronnan perusrakenne ja juonikuviot?
  - Mikä on tarinan ydin?
  - Mitä konflikteja pelaaja kohtaa?
- 4 Pelin aloitus
  - Millainen on pelin alkutilanne? Mistä pelaaja esim. herää?
  - Miten pelaaja näkee pelin alun?
  - Millainen ensivaikutelma pelistä muodostuu?
  - Mitä valintoja/toimintoja pelaaja voi alussa tehdä?
  - Kuinka erilaisia pelaajaprofiileja (esim. suorittaja, tutkija, seurustelija, tuhoaja) tuetaan pelin alussa?
- 5 Pelimaailma ja kenttäsuunnittelu
  - Mihin pelimaailma sijoittuu? Fantasia, steampunk, tulevaisuus?
  - Millainen on pelimaailma?
  - Mistä osista pelimaailma muodostuu (kentät, tasot, tms.)?
  - Mikä on pelikenttien tyyli, pääpiirteet, määrä ja tarkoitus?
  - Miten pelaaja etenee/liikkuu pelimaailmassa?
- 6 Näkymä ja tuntuma

- Pelin audiovisuaalinen tyyli ja esitystapa?
  - Miltä peli näyttää ja kuulostaa? Millainen on tunnelma?
  - Mihin taustamateriaaliin tyyli perustuu (kirjat, elokuvat, musiikki, yms.)?
  - Millaisia samanlaisia pelejä on jo olemassa?
- 7 Pelattavuus, pelimekaniikka ja pelikokemus
- Kuinka ja millä tavalla peli toimii alusta loppuun kuvattuna?
  - Kuinka säännöt vaikuttavat ominaisuuksiin?
  - Kuinka tekoälykomponentit (vastustajat, hahmot, yms.) toimivat?
  - Millainen on perusvuorovaikutusrakenne (esim. puurakenne, tasot, vapaa tutkimus)?
  - Mikä on peli-idean sydän. (esim. nopeus, toiminta, tyyli, jatkuvuus, vuoropohjaisuus, tms.)?
  - Onko pelissä moninpeli? Jos on, niin kuinka se toimii?
  - Kuinka vaikea peli on ja miten vaikeusaste kasvaa?
- 8 Käyttöliittymä
- Mikä on suunniteltu perspektiivi (2D/3D, 1. persoona, 3. persoona, isoliinaarinen, tms.)?
  - Mitä pelaaja ohjaa/kontrolloi?
  - Kuinka monta hahmoa (autoa, yksikköä, nappulaa, tms.) pelaaja kontrolloi?
  - Mitä ovat käyttöliittymämekanismit ja –tekniikat?
  - Mitä ovat pelin ulkopuoliset toiminnot (tallennus, lataus, ohjeet, valikot, tms.)?
- 9 Tavoitteet
- Mikä on pelin tavoite tarkasti kuvattuna?
  - Mikä on pelin pääfokus, eli mihin pelaajan toimintaan tavoitteen saavuttaminen perustuu?
  - Mitä pelaajan tulee tehdä saavuttaakseen tavoitteen?
  - Mikä on pelaajan “maali” ja miksi hän haluaa sinne päästä?
  - Miten pelaaja palkitaan onnistumisista?
- 10 Säännöt
- Mitä ovat pelin perussäännöt ja sääntöjoukot?
  - Mitkä näistä ovat pelin keskeisimmät säännöt joita ilman peli ei olisi sama peli?
  - Mitä ovat perussääntöjä tukevat lisäsäännöt, jotka vahvistavat peliä ja pelikokemusta?
  - Millä tavalla säännöt toimivat, miten ne suhtautuvat toisiinsa ja onko niissä mahdollisia ongelma-alueita?
  - Kuinka pelaaja oppii säännöt?
  - Kuinka säännöt näkyvät ja vaikuttavat pelaajan toimintaan?
- 11 Ominaisuuslista
- Mitä ovat pelin ominaisuudet?
  - Mitkä ovat kriittisiä ominaisuuksia?
  - Mikä on kunkin ominaisuuden merkitys ja tarkoitus pelissä?
  - Mitä kukin ominaisuus tuo peliin?
- 12 Objektit

- Mitä ovat pelin yksiköt, hahmot, resurssit, yms. elementit?
- Millaisia tyyppejä/luokkia niistä muodostuu? Esimerkiksi pelihahmoa parantavat, satuttavat, kehittävät, hyökkäävät elementit yms.
- Mikä on kunkin objektin tarkoitus?
- Miten objektit vaikuttavat pelin kulkuun?
- Kuinka objektit sijoittuvat suhteessa [pelimaailmaan, kenttään, pelin kulkuun, tms.]?

### 13 Tekniset vaatimukset

- Mille alustalle peli toteutetaan (PC, konsolit, kännykkä, tms.)?
- Millä moottorilla peli toteutetaan (kaupallinen, open source, omatekoinen, tms.)?
- Mikä on pelin audiovisuaalinen toteutusteknologia (2D/3D, ruutupohjainen, skrollaava, yms.)?
- Mikä on pelin audiovisuaalinen laatutaso (polygonit, pikselimäärät, materiaalmäärät, tms.)?
- Onko pelissä moninpeliominaisuus? Millainen (verkko, sms, yms.)?
- Mitä versioita pelistä tehdään?
- Mitä ovat pelin laitevaatimukset (grafiikka, ääni, prosessori, levytila, ohjaimet, yms.)?

## LIITE 2: Grafiikan alustava suunnitelma

### Grafiikan alustava opetussuunnitelma

#### Värimaailma

- \* Vastakkaisvärit
  - lämmin vs. kylmä
- \* Huomiota kiinnittävä vai hillitympi?
  - Värikäs vai synkkä?
  - Pastelli --> neon
  - HSB (Hue Saturation Brightness)
- \* 8-bit? <http://make8bitart.com/>
- \* varjostus? pikselivarjostus vai smooth?
  - pillowshading
  - simple shading
  - tone shading
  - no shading
  - Linjavarjostus
- \* Kohteen muoto vaikuttaa varjostukseen esim.:
  - kulmikkuus
  - pyöreys
  - tasaisuus

**Logojen luonti:** <http://www.garysimon.net/logotutorial/>

#### Eri pelien grafiikoita:

- \* bittitarkkuus
- \* värimaailma
- \* taustoitus vs. pelitaso
  - paralleksi vai liikkumaton tausta?
  - yhtenäinen tausta?
  - ns. "3D tausta", jossa koko tausta voi olla interaktiivinen
- \*perspektiivi

#### Hahmot:

- \* Onko hahmo humanoidi?
  - "anatomian perusoppimäärä"
- \* Muotojen tärkeys
  - linjat
  - mittasuhteet
- \* Pikselöity vai tasoitettu?
- \* Hahmon erikoisefektien ulkonäkö?



## LIITE 3: Animoinnin alustava suunnitelma

### **Animoinnin ohjeistamisen suunnitelma pelinkehittämistoimintaan**

#### **Hahmon osien luominen erillisille välilehdille Paint.net ohjelmassa**

- Miten käyttää Paint.net ohjelman välilehtiä
- Mitä tulee ottaa huomioon välilehdille piirtäessä?
- kuinka tallentaa hahmon osat erikseen?

#### **Hahmon leikkaaminen osiin yhdestä valmiista piirroksesta.**

- Mitä tulee ottaa huomioon kun leikkelee hahmon raajoja?
- Osien tallentaminen erikseen.
- Hyödyllisiä vinkkejä Paint.net ohjelman käyttöön

#### **Sprite -ohjelman peruskäyttö**

1. Kuinka luoda uusi animaatio
2. luomista helpottavia vinkkejä
3. hahmon kokoaminen
4. luiden luominen ja kiinnitys pelihahmoon
5. aikajanan käyttö animoinnissa

#### **Animoinnin tyylit**

- Idle
- Kävely/juoksu
- Taistelu
- Kuolema

#### **Animaation tallentaminen soveltuvaan muotoon**

#### **Aiemman animaation hyödyntäminen uuden luomisessa**

## LIITE 4: Äänipajan alustava suunnitelma

### 1) Äänittämisen perusteet

#### 1.1 Tarvittavat välineet äänitykseen

- Mikrofoni
- Tietokone
- Älypuhelin
- Audacity ohjelma

#### 1.2 Äänittämisen läpivienti

- Nauhoittaminen älypuhelimella
- Nauhoittaminen mikrofonilla
- Äänitteen soveltuvuus peliprojektissa

#### 1.3 Äänen muokkaus ja korjaus

#### 1.4 Ääninäyttely

#### 1.5 Ääniefektit

### 2) Musiikin tekeminen

#### 2.1 Säveltämisen perusteet

#### 2.2 LMMS musiikinteko ohjelma

- Käyttö
- Ominaisuudet

#### 2.3 Ääniefektit LMMS:llä

### 3) Ääniefektit

## LIITE 5: Koodauksen alustava suunnitelma

Kuukausi	Viikko	Tehtävä
Lokakuu	40- 42	<b>Ohjelmoinnin perusteet alkaa.</b> Julkaisualustan suunnittelu ja toteutus.
Lokakuu	43-44	Muuttujat sekä loogiset operaattorit
Marraskuu	45-46	ehtolauseet (if/switch-case)
Marraskuu	47-48	Taulukot ja listat
Joulukuu	49-50	Silmukat ( for, foreach, while, do-while)
Joulukuu	51-52	Funktiot ja lyhyesti luokista <b>Ohjelmoinnin perusteet valmis</b>
Tammikuu	1-2	<b>Käytäntö alkaa</b> <b>Toiminta alkaa!</b> Shoot'em up? GameObjektin alkeet Objektin liikkuminen XY-akselilla (Vector3 + transform). Kääntyminen sekä "velocity" (Quaternion) Ampuminen (pre+ prefabin instantiointi)
Tammikuu	3-4	<b>Unitypaja 20.1</b> Collision detection (+layerit, layer matriisi) Vihollinen (pelaajan seuraaminen + ampuminen) Vihollisen spawner ( Random.range + instantiointi) Cameran follow (+ Camera- objektista yleisesti) Kentän rajat (sido kameraan)
Helmikuu	5-6	2D -platformer Pelaaja (rigidbody2d + boxcollider + Unity fysiikka-moottori) Liike + hyppy (transform + addforce) Collision detection (Maa)
Helmikuu	7-8	Camera follow ( lerpillä) Kentän päätyminen ja uuden lataaminen ( loadScene) <b>Materiaali valmis!</b>
Maaliskuu-toukokuu	9-21	Materiaalin hiominen ja testaaminen

## TARINANKERRONTA

Eli keksitään valkoisia valheita mahdollisimman tehokkaasti

### HAHMO

- ◉ Tarkoituksena on luoda mahdollisimman monimuotoinen kuvaus hahmostasi, niin että asiasta täysin tietämätönkin ymmärtää tarkalleen minkälaisen ajattelit hahmon olevan
- ◉ **Jättäkää ulkonäölliset seikat kuvailematta!**
- ◉ Pyri kattamaan mahdollisimman paljon aihealueista, ja täytä lisää mielesi mukaan

## HAHMO

### Hahmo itse

- ◉ Sukupuoli
- ◉ Ikä
- ◉ Perhe
- ◉ Persoonallisuus
- ◉ Mistä tykkää
- ◉ Mitä inhoaa
- ◉ Mitä ei voi sietää
- ◉ Mitä tarvitsee elämässään
- ◉ Mitä toivoo elämältä
- ◉ Jos hahmolla on supervoimia (voi oikeasti ollakin) niin mikä se olisi

### Ympäristön vaikutus hahmoon

- ◉ Menneisyyden tärkein tapahtuma
- ◉ Mitä hän voi odottaa tulevaisuudelta
- ◉ Pahin vihamies
- ◉ Parhain ystävä

## RYHMÄ

- ◉ Luokaa suurinpiirtein 3 henkilön ryhmiä
- ◉ Jokainen kertoo ryhmälleen minkälainen hahmo tällä on
- ◉ Luokaa sosiaalinen verkko luomistanne hahmoista. Miten jokainen tuntee jokaisen?
- ◉ Jokaisen ei tarvitse olla ystäviä tai vihamiehiä keskenään, sen sijaan pyrkikää hahmon kuvauksen mukaisesti luomaan yhteys muihin hahmoihin

## MAAILMA

- ◉ Nyt teillä on ryhmä hahmoja, luokaa niille maailma



### Huom!

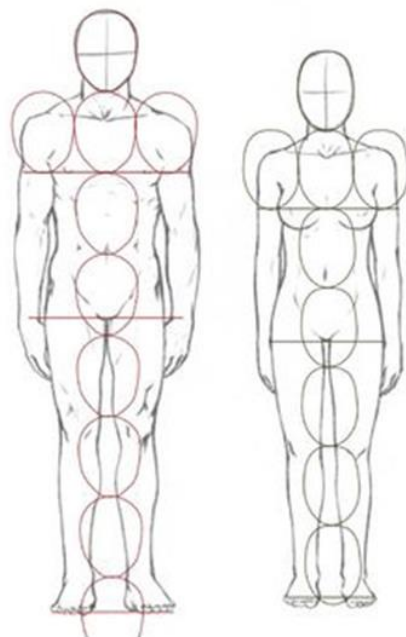
Tämä on sitten sitä tärkeämpää pointtia pelinkehityksenne kannalta

- ◉ Minkälainen värimaailma? Neon? Harmaasävy? Villisti normaali?
- ◉ Onko maailman fysiikan laissa jotain outoa? Lentäminen tai nopea juokseminen yhtäkkiä sallittu?
- ◉ Minkälainen sivilisaation aste maailmalla on? Hyvin kehittynyt, ylipakattu, tuhottu, vai luolamiesvaiheessa?
- ◉ Ovatko maailman asukkaat normaaleja? Ovatko he edes ihmisiä? Minkälaisia he ovat?
- ◉ Minkälainen menneisyys maailmalla on?
- ◉ Mitä sen tulevaisuudelta voi odottaa?
- ◉ Mikä merkitys maailmalla on hahmoillenne?

## ANIMAATIOHAHMON LUOMINEN

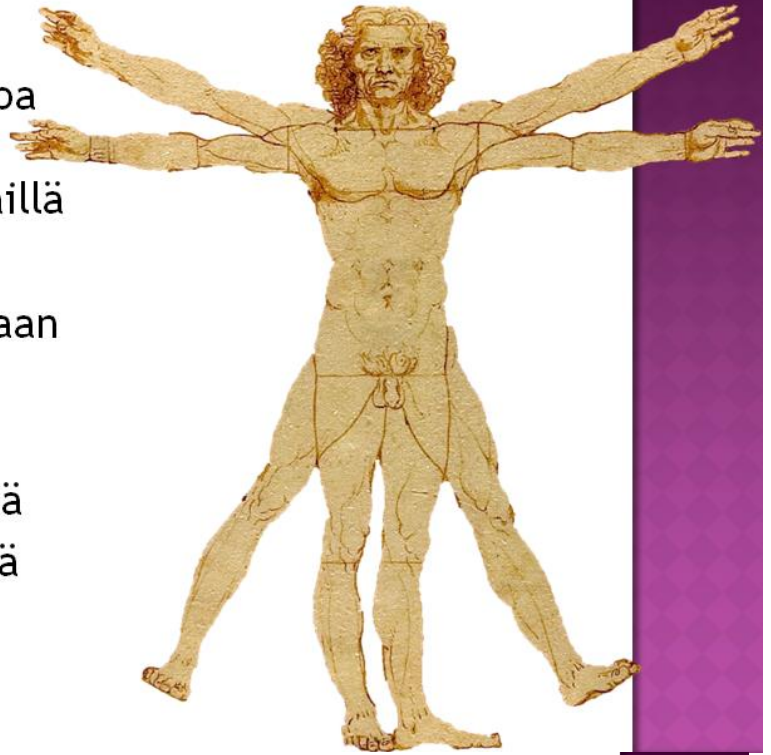
### IHMISHAHMO

- ◉ Ihmistä ei ole pakko luoda, mutta käydään mittasuhteet läpi
- ◉ Peleissä suurimman osan ajasta pelattava hahmo on humanoidi

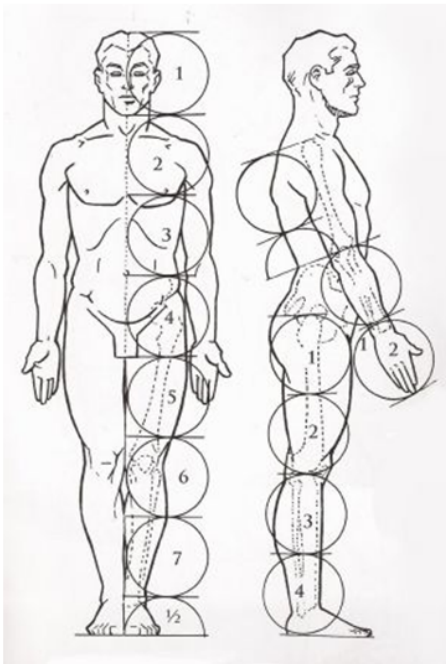


## KEHON MITTASUHTEET

- ◉ Luodessasi hahmoa mittasuhteet mitataan ihmispäillä
- ◉ Ihmiskeho kokonaan on  $7\frac{1}{2}$ -8 päätä
- ◉ Käsi on  $3\frac{1}{2}$  päätä
- ◉ Selkä on  $2\frac{1}{2}$  päätä
- ◉ Jalat ovat 4 päätä



## DISSEKTOINTIA AJATELLEN

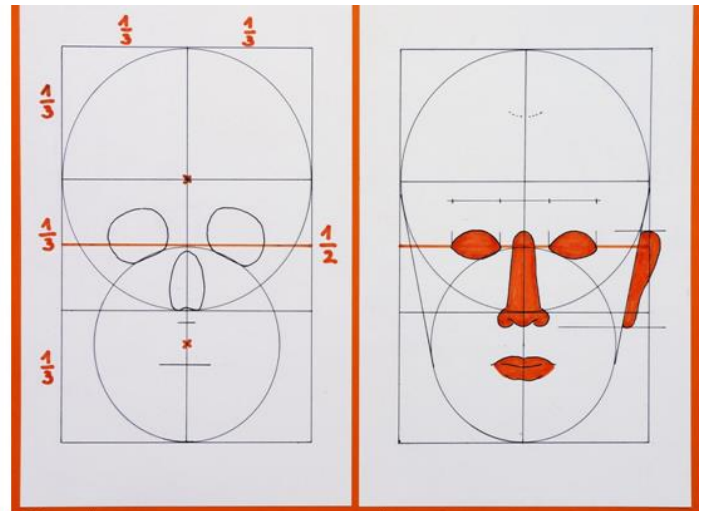


- ◉ Olkapää-kyynärpää
  - $1\frac{1}{2}$  päätä
- ◉ Käsivarsi
  - 1,2 päätä
- ◉ Reisi
  - 2 päätä
- ◉ Säari
  - $1\frac{1}{2}$  päätä
- ◉ Jalkapöytä on loput  $\frac{1}{2}$  jalasta



## HOW TO FACE

- ◉ Kasvojen mitat: 2x3
- ◉ Silmät puolivälissä
- ◉ Nenä keskellä ja n.  $\frac{2}{3}$  yhden ruudun korkeudesta
- ◉ Suu on puolessa välissä alimmassa ruudussa
- ◉ Korva alkaa yläluomen kohdalla ja loppuu nenän alimpaan pisteeseen
- ◉ Pituuksien hienosäätö ja muuntelu tuo hahmolle personaallisen ulkonäön



## HAHMON LUONTI

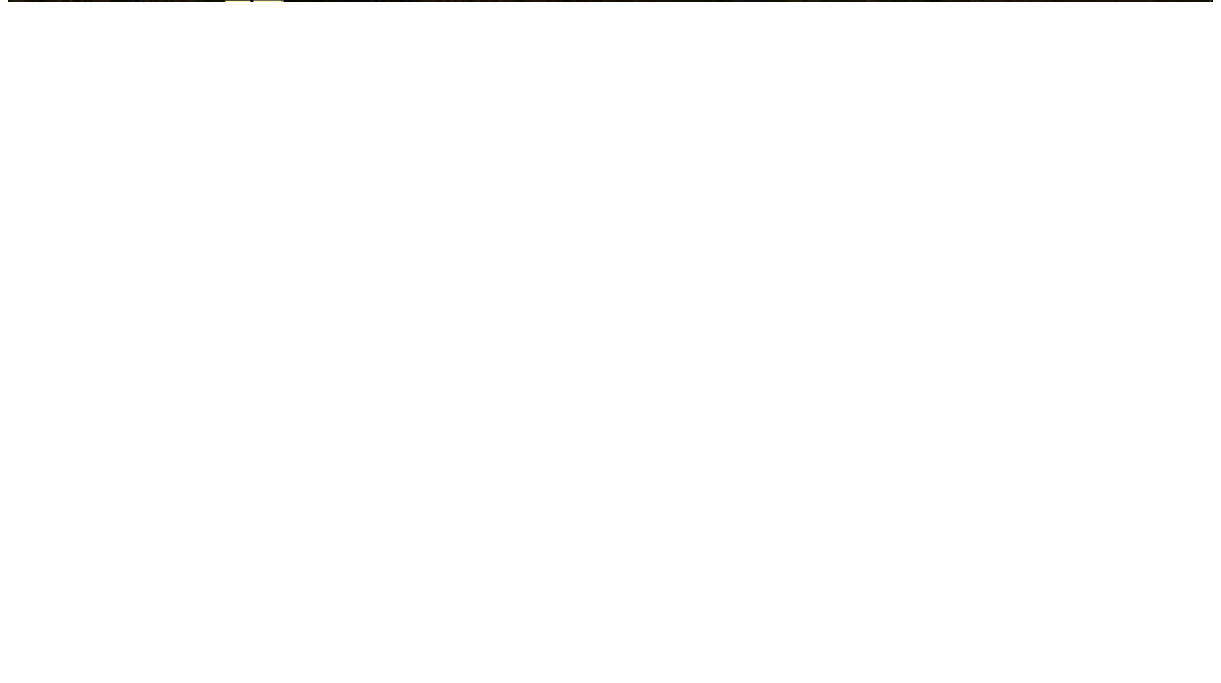
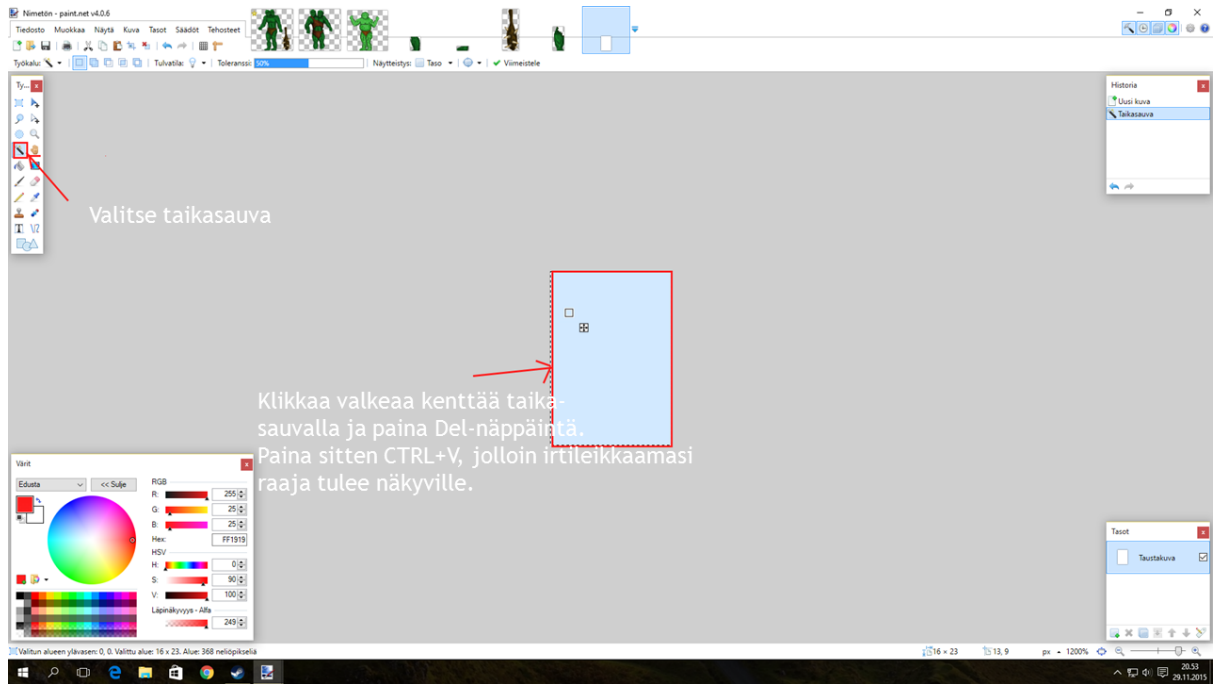
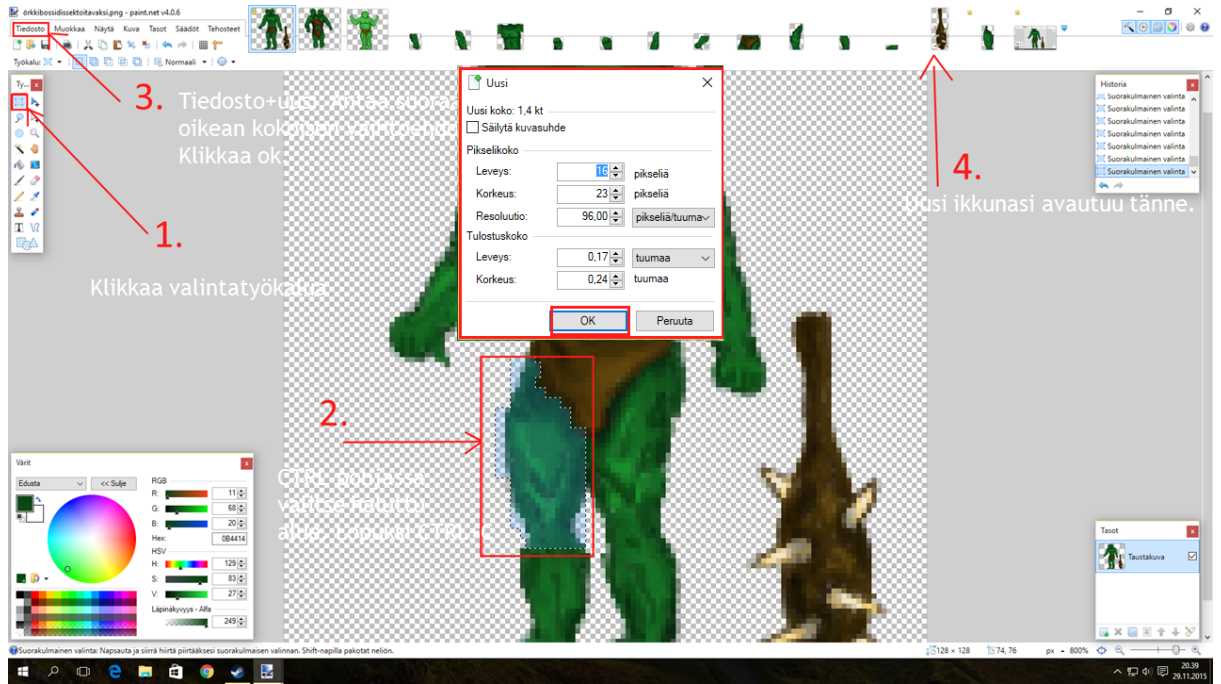
- ◉ Luokaa käyttämällä jotain tyyliä näkemistänne pelityyleistä hahmo
- ◉ Hahmolanne pitää olla vähintään neljä raajaa
  - Jos taidot riittävät, hahmosi voi olla paljon monimutkaisempikin
- ◉ Muistakaa, että hahmoluonnissa on aikarajoitus
  - Ei siis kannata alkaa luomaan uutta Mona Lisaa
- ◉ PIKSELIRAJOITUS: 64x64

# Hahmon dissektointi-opas

Pelinkehittämisklubi

## Dissektoinnin kootut selitykset

- 1. Klikkaa hiiren vasemmalla napilla valinta työkalua.
- 2. Valitse tämän jälkeen CTRL-nappia pohjassa pitäen haluamasi osa hahmostasi. Kun osa on valittu, paina CTRL+C näppäin yhdistelmää.
- 3. Klikkaa tiedosto ikkunaa, valitse uusi. Tämän klikkauksen jälkeen avautuu ikkuna, joka ehdottaa suoraan leikkaamasi kuvan kokoista uutta ikkunaa. Klikkaa ok.
- 4. Uusi ikkuna avautuu yläriville. Mene kyseiseen ikkunaan ja valitse taikasauva työkalu (seuraavan dian kuva)



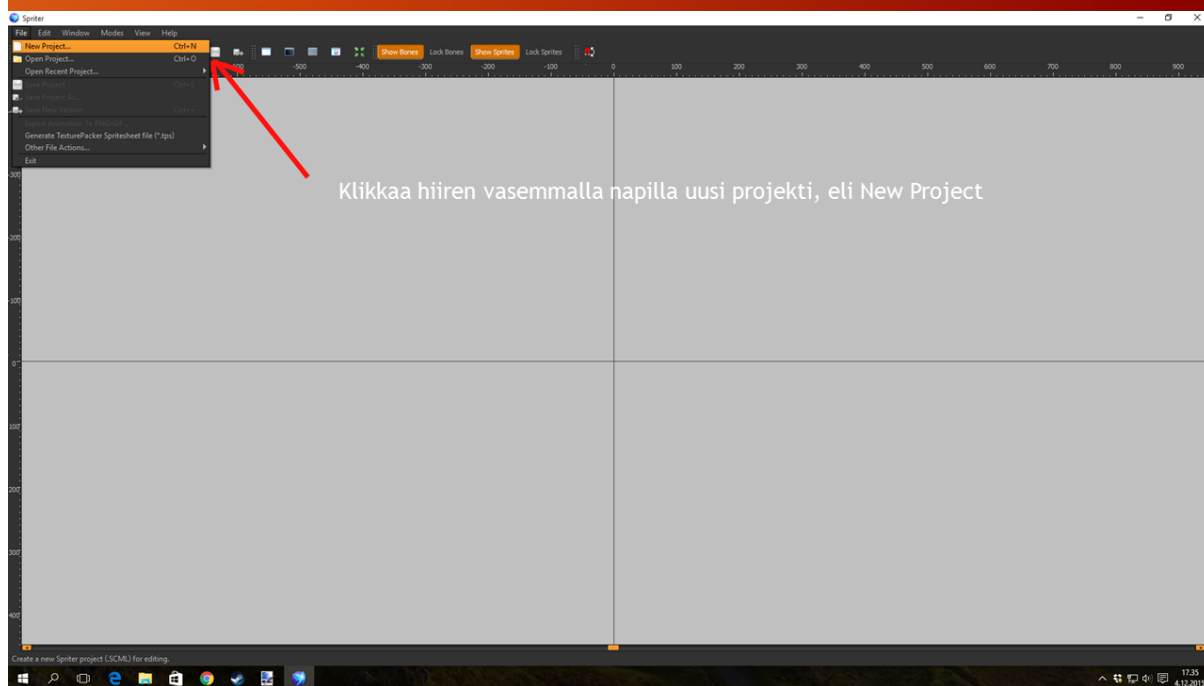
## Lisää dissektoinnin selityksiä

5. Klikkaa kuvassa näkyvää valkeaa kenttää taikasauva työkalulla ja paina sen jälkeen Delete-näppäintä.
6. Paina CTRL+V, ja näin sinulla on haluttu raaja leikattuna omassa ikkunassaan.
7. Parantele kuvaa, jos tarve...
8. Paina tiedosto kohtaa ja valitse tallenna nimellä. Anna nimi, jolla löydät raajan esim. örkinreisi ja tallenna. (Huom. Jokainen ukko kannattaa tallentaa omaan kansioonsa, näin löydät animointia varten osat helposti.)
9. Tee samat kuviot jokaiselle osalle.

## LIITE 9: ALKUPAJA 3.2: Animoinnin perusteet

# Animoinnin perusteet Spriter Pro-ohjelmalla

Press Start -pelinkehittämissklubi



The image consists of two screenshots of the Spiter software interface. The top screenshot shows a dialog box titled "Spiter" with the following text: "Choose the root folder for your project. Choose a folder that contains the only images you want for your project. The images can be in subfolders as well." Below the text are "OK" and "Cancel" buttons. A red arrow points to the "OK" button. Below the dialog box, there is a text annotation in Finnish: "Valitse uuden animointisi juuri kansio, eli root folder. Huom. Valitse se kansio, missä piirtämäsi hahmon osat ovat...".

The bottom screenshot shows the main Spiter interface. The "Modes" menu is open, and "Pixel Art Mode" is selected. A red arrow points to this menu. A text annotation says: "Modes- valikosta voit valita tarvittaessa Pixel Art-moden." Below this, another annotation reads: "Keskelle vetämäsi osat näkyvät vasemmassa sivupalkissa." On the right side, the "Hierarchy" panel is visible, showing a tree structure of assets. A red arrow points to the "Hierarchy" panel, with an annotation: "Täältä näet hahmosi osat. Saat Drag and Dropattua hahmot helposti hiirellä vetäen." The interface also shows a timeline at the bottom and various toolbars.

