



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

Pelitoiminta opas

Äänekosken seurakunnan pelinuorisotyön kehittäminen

Kaisa Äijäläinen

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön ko. (210 op)

11 / 2016

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma

TIIVISTELMÄ

Työn tekijä Kaisa Äijäläinen	Sivumäärä 46 ja 61 liitesivua
Työn nimi Pelitoiminta opas. Äänekosken seurakunnan pelinuorisotyön kehittäminen	
Ohjaava(t) opettaja(t) Juha Nikkilä	
Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja Äänekosken seurakunta, Henna Viinikainen	
Tiivistelmä <p>Opinnäytetyöni tilaaja on Äänekosken seurakunta, ja opinnäytetyöni nimi on Pelitoiminta opas, Äänekosken seurakunnan pelinuorisotyön kehittäminen. Opinnäytetyöni on toiminnallinen, ja se koostuu kolmesta eri osasta, pelipäivän sekä LAN – tapahtumansuunnittelusta ja toteutuksesta sekä pelitoiminta oppaasta. Pelipäivä tapahtuman järjestin Suolahdessa Telakkakadun koululla ja LAN – tapahtuman puolestaan Suolahden kirkolla. Molemmat tapahtumat järjestettiin peliviikon perjantaina 18.11.2016.</p> <p>Opinnäytetyöni päätavoite on Äänekosken seurakunnan pelinuorisotyön kehittäminen, jonka lisäksi tavoitteisiini kuuluu rakentavan ja avoimen keskustelu ilmapiirin lisääminen peliharrastuksesta, nuorten osallistaminen sekä nuorten haastaminen oman peliharrastuksensa pohtimiseen.</p> <p>Opinnäytetyöni pääpaino on Äänekosken seurakunnalle kokoamassani pelitoiminta oppaassa. Opas sisältää erilaisia ideoita sekä toimintatapoja pelien hyödyntämiseen nuorisotyössä, muun muassa ohjeita ja sisältö ideoita pelipäivien, LAN – tapahtumien sekä muiden pelitoimintojen järjestämiseen.</p>	
Asiasanat pelikulttuuri, pelit, digitaaliset pelit, nuorisotyö, oppaat	

HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Degree Programme of Civic activities and youth work

ABSTRACT

Author Kaisa Äijäläinen	Number of Pages 46 and 61 attachment pages
Title Game activity guide. The development Äänekoski parish game youth work.	
Supervisor(s) Juha Nikkilä	
Subscriber and/or Mentor Äänekoski parish, Henna Viinikainen	
Abstract My thesis subscriber is Äänekoski parish and my thesis name is 'Game activity guide, The developing Äänekoski parish game youth work'. My thesis is functional and composed of three different parts, planning and execution of gameday and LAN party and game activity guide. I executed the gameday in Suolahti Telakkakatu school and the LAN party took place in Suolahti church. Both events were executed in Finnish Game Week on Friday 18.11.2016. My thesis main objective was developing Äänekoski parish game youth work which in addition to my goal was to create atmosphere of constructive and open discussion of gaming as a hobby, inclusion of the youth and challenging them to reflecting on their own gaming hobby. My thesis main focus is in Game activity guide of which I put together for Äänekoski parish. The guide contains different kind of ideas and the procedure of utilizing gaming in youth work, for example instructions and ideas for gamedays, LAN parties, and organizing other gaming activities.	
Keywords game culture, games, digital games, youth work, guides	

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 TILAAJAORGANISAATION ESITTELY	6
3 OPINNÄYTETYÖN KESKEISET TERMIT	7
3.1 Toiminnallinen opinnäytetyö	7
3.2 LAN – tapahtuma	7
3.3 Osallistaminen	8
4 OPINNÄYTETYÖN TAVOITTEET	9
4.1 Seurakunnan pelinuorisotyön kehittäminen	9
4.2 Nuorten osallistaminen	10
4.3 Keskustelun lisääminen	10
4.4 Nuorten haastaminen oman peliharrastuksen pohtimiseen	11
5 OPINNÄYTETYÖN TIETOPERUSTA	11
5.1 Pelaaminen harrastuksena	11
5.2 Pelien negatiiviset vaikutukset	13
5.3 Pelien positiiviset vaikutukset	16
5.4 LAN – toiminta nuorisotyössä	19
5.5 Pelit nuorisotyön välineenä	21
5.6 Pelikasvatus	23
6 OPINNÄYTETYÖN TOIMINNALLINEN OSUUS	25
6.1 Pelipäivän sekä LAN – tapahtuman suunnittelu	25
6.2 Pelipäivän sekä LAN - tapahtuman toteutus	28
6.3 Palautteen kerääminen	32
6.4 Opas seurakunnalle	33
7 ARVIOINTI	35
7.1 Palautteen purku	35
7.2 Oma arviointi	38
7.3 Yhteenveto	41
LÄHTEET	43
LIITTEET	47

1 JOHDANTO

Tietokoneilla, erilaisilla mobiililaitteilla ja konsoleilla tapahtuva digitaalinen pelaaminen on nykypäivänä hyvin suosittu ja yleinen harrastus. Sen suosio on kokoajan vain kasvussa, ja valtaosa suomalaisista pelaakin digitaalisia pelejä, ainakin satunnaisesti. Pelejä ei nykyisin pelaa vain nuoret pojat ja ns. ”nörtit”, vaan siitä on muodostunut vetovoimainen harrastus, katsomatta pelaajan ikää, sukupuolta tai muuta tekijää. Pelaaminen on myös hyvin monipuolinen ja laaja harrastus. Pelejä on tarjolla todella laaja valikoima ja erilaisia peli genrejä on monia, joten jokainen varmasti löytää omia kiinnostuksen kohteita vastaavia pelejä.

Koska pelaaminen on kokoajan vain yleistynyt harrastuksena, on myös siitä keskustelu lisääntynyt ja siitä on tehty paljon erilaisia tutkimuksia. Kuitenkaan yhteisymmärrykseen ei ole asiassa päästy. Peleistä puhutaan kotona, kouluissa sekä julkisessa keskustelussa, ja usein näkökulma peleihin on negatiivinen. Rakentavaa vuoropuhelua ei löydy, ja argumentointi on usein hyvin mustavalkoista sekä ennakoasenteiden muovaamaa. Pelit ovat varauksetta joko hyviä tai pahoja, keskustelijasta riippuen. Julkisesta keskustelusta on noussut esille se, että asiasta puhutaan helposti ilman riittävää tietoa tai ymmärrystä. (Meriläinen 2013a, 10.)

Yleisiä ennakoluuloja sekä vääriä käsityksiä pelaamiseen liittyen löytyy paljon. Usein luullaan, että pelaaminen johtaa moniin erilaisiin ongelmiin, kuten esimerkiksi syrjäytymiseen tai jopa väkivaltaiseen käytökseen. Tästä syystä on tärkeää pyrkiä lisäämään rakentavaa, avointa ja positiivista keskustelua peleistä. Tietenkään pelien mahdollisia negatiivisia vaikutuksia ei saa keskustelussa unohtaa tai vähätellä, mutta on hyvä pitää mielessä se, että pelaaminen on vain yksi harrastus muiden joukossa, jolla on myös paljon positiivisia vaikutuksia.

Opinnäytetyöni on toiminnallinen, ja se koostuu kolmesta eri osasta. Toiminnallisena osana opinnäytetyötäni on pelipäivän sekä LAN – tapahtuman suunnittelu sekä toteutus. Tapahtumien lisäksi olen koonnut Äänekosken seurakunnan

käyttöön pelitoiminta oppaan. Opas sisältää erilaisia tapoja kuinka pelejä voi nuorisotyössä hyödyntää, kuten mm. pelipäivän sekä LAN - tapahtuman. Opin- näytetyöni pääpaino on itse oppaassa, ja pelipäivä – sekä LAN – tapahtuma ovat niin sanottu mallikappale, jonka pohjalta kokoan oppaan. Tapahtumien li- säksi keräsin palautetta pelitoiminnasta Äänekosken nuorilta, jota myös hyö- dynsin oppaan kokoamisessa. Pelipäivä tapahtuma sekä lanit järjestettiin kan- sallisella peliviikolla, eli 14. – 20.11.2016, perjantaina 18.11.2016. Opin- näytetyöni päätavoitteena oli Äänekosken seurakunnan pelinuorisotyön kehittäminen, jonka lisäksi tavoitteisiini kuului nuorten osallistaminen, keskustelun lisääminen pelaamisesta sekä nuorten haastaminen oman peliharrastuksena pohtimiseen.

2 TILAAJAORGANISAATION ESITTELY

Opinnäytetyöni tilaaja on Äänekosken seurakunta. Idea opinnäytetyöhöni lähti Äänekosken seurakunnan nuorisotyönohjaaja Henna Viinikaiselta. Äänekosken isosnuoret olivat kyselleet Viinikaiselta mahdollisuutta peli aiheiseen ohjelmaan, ja muutama nuori yrittikin järjestää LAN – tapahtumaa aikaisemmin yhteistyössä kaupungin nuorisopalveluiden kanssa, mutta valitettavasti tämä ei onnistunut. Näistä syistä johtuen Viinikainen pyysi minua tekemään heille peli aiheisen opinnäytetyön. Opinnäytetyöni tulee vastaamaan siis suoraan nuorilta tullee- seen toiveeseen ja tarpeeseen.

Pelit ovatkin aina kuuluneet nuorten parissa tehtävään työhön, myös seurakun- nissa. Alkuun pelit toimivat houkuttimina seurakunnan kerhoihin sekä iltoihin, sillä pelikonsolit eivät olleet vielä yhtä yleisiä kotitalouksissa kuin nykyisin. Ne edustivat uutta sekä erilaista toimintaa. Peleihin saatiin myös yhdessä tekemi- sen ja pelaamisen maku, mikä oli erilaista kuin tyypillinen kotona tapahtuva yk- sinpelaaminen. Nykyisin pelaaminen on yleistynyt harrastuksena, mutta edel- leen pelitoiminta seurakunnissa vetoaa nuoriin nimenomaan sosiaalisuudellaan. (Kosonen 2014, 83.)

3 OPINNÄYTETYÖN KESKEISET TERMIT

Seuraavissa alaluvuissa käsittelen opinnäytetyöni keskeisiä termejä, jotka ovat toiminnallinen opinnäytetyö, LAN – tapahtuma sekä osallistaminen.

3.1 Toiminnallinen opinnäytetyö

Toiminnallisen opinnäytetyön tavoitteena on työelämässä tapahtuvan käytännön toiminnan ohjeistaminen, opastaminen tai toiminnan järjeistämisen. Se voi olla esimerkiksi ammatilliseen käyttöön suunnattu ohjeistus tai opas, tai jonkin tapahtuman toteuttaminen. Toiminnallisessa opinnäytetyössä yhdistyvät käytännön toteutus sekä sen raportointi tutkimusviestinnän keinoin. Opinnäytetyön tulisi olla työelämälähtöinen, käytännönläheinen, tutkimuksellisella asenteella toteutettu ja sen pitäisi olla myös riittävällä tasolla alan tietojen sekä taitojen hallintaa osoittavaa. (Vilkkä & Airaksinen 2003, 9 - 10.)

Toiminnallisen opinnäytetyön raportista tulisi selvittää mitä, miksi sekä miten opinnäytetyön tuotos on toteutettu, millainen työprosessi on ollut, millaisiin tuloksiin ja johtopäätöksiin on päästy sekä myös oma arviointi lopputuotoksesta. Toiminnallisen opinnäytetyön lopullisena tuotoksena, eli produktina, on aina jokin konkreettinen tuote, kuten esimerkiksi tapahtuma, ohjeistus tai tietopaketti. (Vilkkä & Airaksinen 2003, 51, 65.)

3.2 LAN – tapahtuma

Pelien hyödyntäminen nuorisotyössä vastaa tarpeeseen, joka on tullut suoraan nuorilta itseltään. Nuorille pelaaminen on hyvin luonteva vapaa-ajan vietto tapa, mutta peliharrastukseen liittyy muutakin. Erilaiset johdannaiskulttuurit, kuten esimerkiksi pelaamiseen keskittyvät tapahtumat, ovat pelaajille iso osa pelihar-

rastusta. LAN – tapahtumat ovat ehkä tunnetuimpia näitä pelitapahtumista, ja ne kokoavatkin paljon erilaisia harrastajia yhteen. (Tuominen 2016, 11.)

LAN – tapahtuma, tai lanit, tarkoittaa sitä, että joukko ihmisiä kokoontuu yhdessä samaan paikkaan omien tietokoneidensa kanssa pelaamaan. Tietokoneet kytketään lähiverkkoon, joka mahdollistaa moninpelien pelaamisen yhdessä. Lanit yleensä järjestetään viikonloppu- tai yön yli toimintana erilaisissa kokoonpanoissa. Osallistujien määrä voi vaihdella pienen kaveriporukan järjestämistä kotilaneista, jopa usean tuhannen osallistujan laneihin, kuten esimerkiksi Helsingissä kaksi kertaa vuodessa järjestettävä Assembly. (Huttunen, Marjomaa & Tenkanen 2013, 28 – 29; Kosonen 2014, 83 – 84; Suomen elektronisen urheilun liitto Seul Ry 2013, 7.)

Keskeisin syy lanien järjestämiseen on sosiaalinen. Pelaajat jakavat yhteisen mielenkiinnon kohteen ja haluavat viettää aikaa sekä nähdä kasvokkain sen parissa. Lanit ovat yhteisöllinen tapahtuma, jossa korostetaan varsinkin elektronisen urheilun sosiaalista puolta. Laneihin liittyy kiinteästi myös kilpailullinen pelaaminen, josta on muodostunut kilpapelaaaminen, eli eSports. Lanit tarjoavat myös harrastemahdollisuuksia muillekin kuin tietokonepelaajille, esimerkiksi konsoli-, mobiili- tai tanssimattopelejä harrastaville. (Huttunen, Marjomaa & Tenkanen 2013, 28 – 29; Kosonen 2014, 83 – 84; Suomen elektronisen urheilun liitto Seul Ry 2013, 7.)

3.3 Osallistaminen

Nykypäivänä osallisuus sekä osallistuminen ovat paljon yhteiskunnallisessa keskustelussa viljeltyjä termejä, mutta silti asiasta on puutetta, erityisesti lasten sekä nuorten kohdalla. Tämä on kuitenkin ollut kehittämisen kohteena, ja lasten sekä nuorten osallisuutta tukee, ainakin puheen tasolla, arvostava asenneilmasto ja heidän oikeuksiaan korostava lainsäädäntö. Nuorisotyön luonteeseen kuuluu myös nuorten tukeminen sekä nuorten toiminnan mahdollistaminen. Nuorisotyössä täytyy osata luoda erilaisia, uusia, toimivia sekä innovatiivisia tapoja kuunnella nuoria. (Kiilakoski & Taiponen 2011, 75 – 76.)

Nuorten osallistamisessa on kyse etupäässä ajattelu- ja toimintatavasta. Halu- taanko nuorta kuunnella, ja antaa hänen vaikuttaa häntä koskevissa asioissa, uskalletaanko tai osataanko luottaa nuoriin ja antaa heille vastuuta. Onko nuori vain toiminnan kohde vai päästetäänkö nuoret vaikuttamaan ja kantamaan vas- tuuta, oli kyse sitten pienistä arjen asioista, tapahtumien toteutuksesta tai pää- töksenteosta. Aikuisen rooli on kuitenkin tärkeä. Tarkoituksena ei ole tehdä asi- oita nuorten puolesta, vaan tukea nuorten omaa selviytymistä annetuista tehtä- vistä. (Tilkanen 2013, 6 – 7.)

4 OPINNÄYTETYÖN TAVOITTEET

Seuraavissa luvuissa käsittelen opinnäytetyöni tavoitteita. Opinnäytetyöni tavoit- teet olivat Äänekosken seurakunnan pelinuorisotyön kehittäminen, nuorten osallistaminen, peleihin liittyvän keskustelun lisääminen sekä nuorten haasta- minen oman peliharrastuksen pohtimiseen.

4.1 Seurakunnan pelinuorisotyön kehittäminen

Päätavoitteeni opinnäytetyössäni oli Äänekosken seurakunnan pelinuorisotyön kehittäminen. Pelien hyödyntämiseen on kokoajan kasvava tarve nuorisotyön alalla, niin Äänekosken alueella, kuin muuallakin. Kuten edellä on tullut jo esille, ovat Äänekosken nuoret pyytäneet peli aiheista toimintaa sekä LAN – toimintaa järjestettäväksi. Halusin opinnäytetyölläni kehittää tätä toimintaa siten, että se tavoittaisi mahdollisimman monta nuorta, myös Äänekosken seurakunnan aktiivi nuorten ulkopuolelta. Tämä olikin yksi syy, minkä vuoksi valitsimme pelipäivä – tapahtuman järjestys paikaksi Suolahden Telakkakadun koulun, jossa on nuoria kaikista Äänekosken alueen taajamista. Lisäksi LAN – toiminnalla on mahdolis- ta tavoittaa nuoria myös seurakunnan aktiivi nuorten ulkopuolelta, niitä nuoria, jotka eivät välttämättä ole kunnan tai seurakunnan nuorisotyön piirissä.

Äänekosken seurakunnan nuorisotyössä pelejä hyödynnetään aika vähän. Avoimessa talotoiminnassa pelejä on kyllä nuorille tarjolla lautapeleistä sekä biljardista konsolipeleihin. Tämän lisäksi pelejä on Äänekosken seurakunnassa alettu hyödyntämään myös rippikoulu työssä, nuorisotyönohjaajasta riippuen, sillä kaikilla seurakunnan nuorisotyönohjaajilla ei välttämättä ole tarvittavaa tietoa pelien hyödyntämiseen. Rippikouluissa Minecraftia hyödynnetään Jeesuksen elämään tutustumisessa. Nuoret pienryhmissään lukevat tietyn kohdan raamatusta, jonka jälkeen he rakentavat kyseisen tapahtumapaikan Minecraftin maailmaan. Lisäksi myös varhaisnuorille on oma pelikerho, joka kokoontuu kerran viikossa. Näiden toimintatapojen lisäksi Äänekosken seurakunnan nuorisotyössä pelejä ei juurikaan hyödynnetä.

4.2 Nuorten osallistaminen

Opinnäytetyöni toinen tavoite oli nuorten osallistaminen. Tarkoituksena oli koota yhdessä työelämäohjaajani Henna Viinikaisen kanssa Äänekosken isosnuorista ryhmän nuoria, jotka olivat kiinnostuneita osallistumaan tapahtumien suunnitteluun sekä järjestämiseen. Koska LAN - tapahtumia yleisestikin järjestetään itselle sekä kavereille, oli mielestäni luontevaa osallistaa nuoria pelipäivän sekä varsinkin LAN – tapahtuman järjestämisessä. Nuorten osallistamisen oli tarkoitus tapahtua heidän omien mielenkiinnon kohteidensa mukaan. Osa nuorista voisi esimerkiksi suunnitella ja olla mukana LAN – tapahtuman sekä pelipäivän toteutuksessa, ja osa nuorista voisi esimerkiksi autella tapahtumien markkinoinnissa.

4.3 Keskustelun lisääminen

Kolmas tavoite opinnäytetyölleni oli keskustelun lisääminen pelaamisesta. Kuten edellä on jo käynyt ilmi, liittyy pelaamiseen paljon yleisiä ennakkoluuloja sekä vääriä käsityksiä. Pelaamisesta harrastuksena puhutaan usein negatiiviseen sävyyn, ja juurikin näitä yleisiä vääriä käsityksiä sekä ennakkoluuloja käy-

tetään keskustelussa perusteluina, sen sijaan että etsittäisiin asiasta oikeaa tietoa.

On tärkeää pyrkiä luomaan avointa ja positiivista keskustelua ilmapiiriä peleistä ja pelaamisesta, jotta näistä vääristä käsityksistä sekä ennakkoluuloista päästäisiin eroon, eikä nuorille tärkeän harrastuksen arvoa syyttä pilattaisi. Tämä on myös yksi peliviikon tavoitteista, se pyrkii rakentamaan positiivista pelikulttuuria sekä vähentämään pelaamiseen ja pelaajiin liittyviä ennakkoluuloja (Peliviikko 2016). Koulut sekä nuorisotyön eri muodot ovat tärkeitä kasvatusyhteisöjä, jotka tavoittavat yhdessä kattavasti nuoria. Tämän vuoksi nämä yhteisöt luovat hyvän ympäristön pelikasvatukselle, ja sitä kautta myös pelihaittojen ehkäisylle. (Silvennoinen 2013, 107.)

4.4 Nuorten haastaminen oman peliharrastuksen pohtimiseen

Neljäs opinnäytetyöni tavoite oli haastaa nuoria pohtimaan omaa pelaamistaan sekä peliharrastustaan. Peli haittojen sekä ongelmapelaamisen ehkäisemisen kannalta on todella tärkeää saada nuoret pohtimaan omia pelitottumuksiaan sekä tapojaan jo ennen kuin siitä syntyykään minkäänlaisia ongelmia. Käytännössä tämä tapahtui erilaisten toiminnallisten tehtävien sekä harjoitteiden avulla sekä pelipäivä että LAN – tapahtumassa.

5 OPINNÄYTETYÖN TIETOPERUSTA

Seuraavissa alaluvuissa käsittelen opinnäytetyöni tietoperustaa, jossa käsittelen pelaamista sekä nuorten että nuorisotyön näkökulmasta käsin.

5.1 Pelaaminen harrastuksena

Digitaaliset pelit ovat luontevaa jatkumoa kaikille muille leikeille sekä peleille, jotka ovat osana lapsen ja nuoren kasvua yksilöksi sekä yhteiskunnan jäseneksi. Leikit ja pelit kehittävät mm. lasten ja nuorten toiminnallisia sekä sosiaalisia taitoja. Leikkiessään lapsi oppii esimerkiksi miten toimitaan osana ryhmää ja miten kommunikoida sekä neuvotella ryhmän kanssa leikin säännöistä tai käytännöistä. Ne myös auttavat lasta hahmottamaan sallittuja toimintoja sekä ymmärtämään, mistä käyttäytymissäännöt tulevat ja mitä niiden rikkomisesta seuraa. Lisäksi leikit ja pelit harjoittavat lapsen motoriikkaa sekä visuaalista ja tilan hahmottamisen kykyä. Digitalisaation myötä leikkien ja pelien määritelmä on laajentunut myös digitaaliseen maailmaan. Digitaaliset leikit ja pelit opettavat lapsia ja nuoria toimimaan digitaalisissa ympäristöissä, ja tästä on hyötyä niin opiskelussa kuin myöhemmin työelämässäkin. (Harviainen & Meriläinen 2013, 8.)

Vuoden 2015 Pelaajabarometrin mukaan 97,4 %, eli lähes kaikki, suomalaiset 10 – 75 – vuotiaat pelaavat ainakin satunnaisesti joitakin pelityyppejä. Digitaalisia pelejä pelasi 75 %, ja näistä aktiivisia pelaajia, eli noin kerran kuukaudessa tai useammin pelaavia, oli 60,1 %. Miehet pelaavat tutkimuksen mukaan hiukan naisia aktiivisemmin, mutta ero ei ole suuri, digitaalisten pelien aktiivi pelaajia oli naisista 52 % ja miehistä 68,3 %. Ero oli vieläkin pienempi ainakin satunnaisesti pelaavilla, naisilla 72 % ja miehillä 78,3 %. Digitaalisten pelien pelaajien keski-ikä oli 38 vuotta, ja aktiivisten pelaajien 36,4 vuotta. (Mäyrä, Karvinen & Ermi 2016, 20.) Tutkimuksesta käy hyvin ilmi, ettei pelaaminen ole nykyisin vain nuorten tai vain poikien harrastus. Se on saavuttanut suosiota kaikissa ikäryhmissä sukupuolesta riippumatta.

Pelaaminen on harrastuksena myös hyvin moniulotteinen. Pelatessa voi kehittää uusia taitoja, ja jopa kehittyä ihmisenä. Pelien avulla pääsee kehittämään myös vuorovaikutustaitoja kommunikoiden muiden pelaajien kanssa, ja saattaa se johtaa myös uusien ystävyys suhteiden muodostumiseen. Houkuttelevana elementtinä peleissä voi olla kilpailuvietti, tai vaikka ongelmanratkaisu, ja myös onnistumisen tunteet liittyvät vahvasti pelaamiseen. Pelit saattavat myös houkutella tapana päästä hetkellisesti pakoon todellisuudesta, aivan samalla tavalla kuin kirjat tai elokuvat. (Thorslund 2009, 61 – 62.)

Pelaaminen muistuttaakin harrastuksena paljon elokuvien katselua, tai kirjojen lukemista, draaman ja käänteiden myötä se kulkee kohti huipentumaa. Peleissä kuitenkin tarvitaan aktiivista osallistumista. Pelaaja on osa pelin tarinaa, ja pelaessa toimintaan tulee mukaan interaktio, joka voi olla esimerkiksi valintojen tai päätösten tekemistä, luovuutta, tavoitteellisuutta, rakentamista tai rikkomista. Pelaaminen ei siis ole vain pelkkää ”ajan tappamista” muun tekemisen puutteessa, vaan se voi olla antoisa ja opettava vapaa-ajan vietto tapa. (Jussila 2012, 33, 41; Luhtala, Silvennoinen & Taskinen 2013, 6.)

Pelejä kuitenkin pelataan yleensä viihteen vuoksi, ja pelit ovat monipuolinen kulttuurimuoto. Sen kirjo ulottuu aina yksinkertaisista pulma- ja ajanvietepeleistä aina valtaviin tarinallisiin rooli- tai seikkailupelikokonaisuuksiin, jotka tarjoavat pelaajalle erilaisia palkintoja, kokemuksia sekä elämyksiä. (Meriläinen 2013, 34.) Pelit voivat parhaimmillaan tuoda pelaajalle suojaa ja hetkellistä rauhoittumista reaali maailmasta, kilpailu mahdollisuuksia kilpailuhenkisille sekä seikkailun halua uteliaille (Ihonen, 2015, 71).

Kuten moni muukin kulttuurin sekä median muoto, myös pelit vaikuttavat ihmisen mielikuvitukseen, ja ne ovatkin laajentuneet kulttuurimuotona oman median ulkopuolelle, ja luoneet ympärilleen erilaisia kulttuuri-ilmiöitä. Nämä ilmiöt ovat hyvin monimuotoisia, ja ne hyödyntävät pelejä monella eri tavalla. (Huttunen, Marjomaa & Tenkanen 2013, 24.)

5.2 Pelien negatiiviset vaikutukset

Pelaamisen mahdolliset haittavaikutukset nuorten kehitykseen ja hyvinvointiin huolestuttavat monia vanhempia, opettajia sekä muita kasvattajia, ja tämän lisäksi peleistä käyty julkinen keskustelu kuohuu. Huolta herättävät mm. pelien haitallinen sisältö tai niistä mahdollisesti syntyvä riippuvuus. Liiallisen pelaamisen sanotaan aiheuttavan peliriippuvuutta, ja sen olevan vahingollista sekä väkivaltaisten pelien aiheuttavan aggressiivista käytöstä. (Silvennoinen 2013, 99; Thorslund 2009, 61.)

Suurelle osalle pelaajista pelit ovat kumminkin hauskaa ajanvietettä ja kavereiden kanssa yhdessä tekemistä. Osalle pelaajista saattaa kuitenkin ilmaantua eritasoisia haittoja, aina lievemmistä haitoista, kuten päänsärystä tai niska – ja hartiavaivoista aina vakavampiin, kuten uni – tai arjen hallinnan ongelmiin tai pelien ulkopuolisen elämän kaventumiseen. Kuitenkin suuri osa näistä haitoista ovat ohimeneviä sekä ratkaistavissa käytännön toimilla. Tärkeää on osata erottaa pelaamisen aiheuttamat vähemmän haitalliset lieveilmiöt varsinaisesta ongelmallisesta pelaamisesta. (Silvennoinen 2013, 99.)

Kun puhutaan ongelmallisesta pelaamisesta, keskustelussa nousee esille usein ajankäyttö. Ongelmat liittyvät yleensä siihen, että pelaamiseen käytetään liikaa aikaa, ja pelien ulkopuolinen elämä jää toissijaiseksi. Kuitenkin, pelaajien yksilölliset erot ovat suuria, joten tärkeämpää on tarkastella pelaamisesta aiheutuneita haittoja sekä yksilön omaa pelaamisen hallintaa, kuin pelkkää pelaamiseen käytettyä aikaa. Ongelma pelaaminen on hyvin monitahoinen ilmiö, eikä sille ole olemassa selkeää määritelmää, tai aikarajaa. Pelaamista voidaan pitää ongelmallisena, kun se alkaa hallita liikaa yksilön elämää, eikä arjen hallinta enää suju, ongelmia voi esimerkiksi ilmaantua ihmissuhteissa, terveydessä tai koulunkäynnissä. On tärkeää kuitenkin katsoa tilannetta kokonaisuutena. Jos arki muuten sujuu hyvin, ei satunnainen yöhön jatkuva pelaaminen vielä kerro ongelmallisesta pelaamisesta. Aktiivinenkin pelaaminen voi olla harrastus, johon halutaan panostaa, eikä se välttämättä ole ongelma pelaamista. (Silvennoinen 2013, 100 – 101; Luhtala ym. 2013, 11.)

Liika on aina kuitenkin liikkaa ja riippuvaiseksi voi tulla lähes mistä tahansa, esimerkiksi työstä tai liikunnastakin, ja sama pätee myös peleihin. Peliriippuvaiseksi voi tulla niin raha- kuin myös tietokonepeleistäkin. Pelit suunnitellaankin positiivisella tavalla koukuttaviksi, luottaen siihen, että pelaaja on joko elämänsä hallitseva aikuinen, tai vanhempien valvonnassa oleva lapsi tai nuori. Peliriippuvuus muuttuu ongelmalliseksi, kun pelaaja pakonomaisesti pelaa enemmän kun haluaisi, arjen hallinta katoaa, reaaliaikailman sosiaaliset suhteet häviävät eikä itsekontrolli riitä pelin sulkemiseksi. (Jussila 2012, 39; Mustonen 2004, 187; Viljamaa 2011, 39.)

Myös pelien väkivaltaisuudesta puhutaan julkisessa keskustelussa paljon, ja tämä myös huolestuttaa monia vanhempia sekä kasvattajia. Suuri osa peleistä sekä niiden sisältämistä teemoista on suunnattu aikuisille, ja lapsia onkin pyritty suojelemaan pelien väkivallalta tai muilta haitallisilta teemoilta asettamalla peleille ikärajasuosituksia tai ehdottomia ikärajoja. (Salokoski 2004, 191.) Erityisesti lapset ovat alttiita samaistumaan helposti pelien hahmoihin sekä heidän toiminta tapoihinsa. Lisäksi myös nuoret, jotka rakentavat omaa identiteettiään sekä maailmankuvaansa, voivat olla alttiita ottamaan vaikutteita asenteisiinsa tai ajattelumalleihinsa väkivaltaisista peleistä. (Salokoski 2004, 201.)

Kuitenkin tutkimustulokset väkivaltaisten pelien vaikutuksesta lasten sekä nuorten väkivaltaiseen käytökseen ovat osittain ristiriitaisia. Pelien sisältämä väkivalta ei suoraan vaikuta lasten ja nuorten käyttäytymiseen, mutta silti voidaan joissain tapauksissa yhteys näiden välillä nähdä. Esimerkiksi jo valmiiksi aggressiivisuuteen taipuva nuori voi omaksua väkivaltaisista peleistä käyttäytymismalleja, jotka vahvistavat hänen väkivaltaista käytöstä. Kuitenkin tasapainoinen nuori puolestaan pystyy käsittelemään väkivaltaisia pelejä niin, että se ei vaikuta hänen käyttäytymiseen. (Luhtala ym. 2013, 9.)

Liiallisella pelaamisella saattaa olla myös negatiivisia vaikutuksia fyysiseen terveyteen. Oireita saattaa olla esimerkiksi ranne-, kyynärpää-, selkä- tai niskaoireet, väsymys tai uniongelmat, jopa epileptiset kohtaukset tai liikalihavuus vähäisen liikunnan seurauksena. Valitettavan usein pelaaminen tapahtuukin esimerkiksi selkää tai silmiä kuluttavassa asennossa, ja liian pitkiä aikoja putkeen. Pelaamisen aikana olisikin hyvä pitää välillä taukoja ja käydä liikkumassa. Lisäksi olisi tärkeää kiinnittää huomiota istumisasentoon, sillä pitkäaikainen huonossa asennossa istuminen voi vaikuttaa ryhtiin. Olennaista on pelaamisen ajoitus sekä rytmitys, ja pelaaminen kannattaa lopettaa tarpeeksi ajoissa ennen nukkumaanmenoa, jotta aivot saavat rauhassa virittäytyä lepotilaan. (Kähkönen & Markkula 2013, 110 – 113; Jussila 2012, 39 – 41; Luhtala ym. 2013, 10.)

Runsas tai ongelmallinen pelaaminen voi olla myös merkki muista elämään liittyvistä ongelmista. Pelien maailmaan on helppo paeta reaali maailman ongelmia, kuten esimerkiksi yksinäisyyttä tai perheen sisäisiä ongelmia. Pelaamisesta johtuvat ongelmat voivatkin usein olla osa suurempaa ongelmien kokonai-

suutta. Taustalla voi olla monenlaisia henkiseen tai sosiaaliseen hyvinvointiin liittyviä ongelmia, kuten esimerkiksi masennusta, koulunkäynnin vaikeuksia, sosiaalisia ongelmia tai unihäiriöitä. Tällaisesta tilanteesta voi olla vaikea erottaa alkuperäistä ongelmien aiheuttajaa sekä syy - seuraussuhteita, ja pelaaminen ei yleensä olekaan yksiselitteisesti syy tai seuraus. Jokainen pelaaja reagoi pelien ominaisuuksiin omalla tavallaan, ja osalla pelaajista on suurempi riski siihen, että pelaamisesta muodostuu ongelma. (Silvennoinen 2013, 101 - 102; Luhtala ym. 2013, 11.)

Nuorisotyön sekä nuoren kohtaamisen kannalta kuitenkin huomion kiinnittäminen vain ongelma pelaamisen tunnusmerkkeihin on toissijaista. Keskeistä on muistaa, että nuoren ongelmat eivät yleensä ole alkaneet digitaalisten pelien pelaamisesta. Jos nuori järkyttyy pelien sisällöstä, on hän luultavimmin ollut omalle kehitystasolleen sopimattoman materiaalin kanssa tekemisissä. Mikäli pelaamisesta on muodostunut nuorelle ongelma, ja se alkaa syrjäyttämään esimerkiksi koulunkäyntiä tai sosiaalisia suhteita, on todennäköisesti nuoren elämänhallinnassa puutteita. Pelkästään pelien syyttämisen sijaan, olisi tärkeämpää pohtia onko nuoren elämässä sellaisia ongelmia, jotka selittäisivät tarpeen paeta jatkuvasti pelien maailmaan. Ongelmallinen pelaaminen on yleensä oire jostain muusta ongelmasta, joka on alkanut jo ennen pelaamisen hallinnan menettämistä. (Huttunen 2014a, 97 – 100.)

5.3 Pelien positiiviset vaikutukset

Vaikka pelaamisella onkin mahdollisia haittavaikutuksia, on sillä toisaalta myös suuri määrä positiivisia vaikutuksia. Leikkien ja pelien kautta on aina opittu erilaisia taitoja, eivätkä digitaaliset pelit ole poikkeus. Pelaamisella on paljon positiivisia vaikutuksia, jotka voivat tukea lasten sekä nuorten kehitystä. Varta vasten oppimista ja opiskelua varten on kehitetty valtavasti erilaisia oppimispelejä, mutta kuitenkin suuri osa lasten ja nuorten peleistä oppimisesta tulee informaalien, eli epämuodollisen, oppimisen kautta. Pelejä löytyy hyvin monen erilaisia, ja ne myös vaativat, sekä samalla kehittävät, monipuolisen valikoiman erilaisia taitoja. Pelien maailma tarjoaa lapsille ja nuorille loistavan oppimisympäristön, sillä heille se on jo valmiiksi motivoiva sekä tuttu. Nykyisin pelejä hyödynne-

täänkin esimerkiksi kouluopetuksessa, tiedonvälityksessä, terapioidissa sekä liikuntaan kannustamisessa. (Meriläinen 2013b, 32; Luhtala ym. 2013, 8; Mustonen 2004, 183.)

Pelien kautta oppiminen on usein hyvin motivoivaa, ja taidot karttuvatkin lähes huomaamatta. Verkon moninpelit tarjoavat esimerkiksi loistavan ympäristön kielten, yleensä englannin, oppimiseen. (Luhtala ym. 2013, 8.) Suuri osa verkon moninpeleistä on englanniksi, ja pelikaverit voivat olla lähes missä päin maailmaa tahansa. Pelatessa joutuu käyttämään englannin kieltä lähes jatkuvasti, ja useassa pelissä pitää myös aktiivisesti kommunikoida toisten pelaajien kanssa. Hyviä videopelejä kielten oppimiseen ovat esimerkiksi erilaiset strategia -, seikkailu -, rooli – sekä moninpelit. (Hirvonen, Hämäläinen, Liimatainen & Sarsama 2015, 22.)

Useissa tutkimuksissa on tarkasteltu pelien avulla opittuja taitoja. Näitä ovat esimerkiksi silmän ja käden parantunut koordinaatio, kehittynyt tilan hahmotuskyky ja nopeammat reaktioajat. Näitä kaikkia taitoja tarvitaan muun muassa toiminta – tai taistelupeleissä, joita yleensä nostetaan keskusteluun puhuttaessa pelien negatiivisista vaikutuksista. (Meriläinen 2013b, 32.) Edellä mainittujen taitojen lisäksi lasten sekä nuorten on pelaamalla mahdollista oppia tai harjoittaa muun muassa strategista ajattelua, ohjeiden noudattamista, sorminäppäryyttä, keskittymiskykyä tai ongelmanratkaisu taitoja. Lisäksi tanssi – ja liikuntapelit voivat motivoida lapsia ja nuoria liikkumaan innostavalla tavalla. Näistä taidoista yksilölle on hyötyä läpi elämän, niin arki – kuin työ – tai kouluelämässäkin. (Luhtala ym. 2013, 10; Thorslund 2009, 69.)

Useasti pelaajan on myös osattava käsitellä sekä arvioida suurta informaatiomäärää nopeassa tahdissa. Esimerkiksi reaaliaikaiset strategiapelit vaativat pelaajalta kykyä käsitellä jatkuvaa tiedon virtaa, sekä taitoa poimia massasta oleelliset tiedot ja soveltaa niitä välittömästi peliin liittyvissä päätöksissä. Tällainen kokonaisuuden hallinta, oleellisen tiedon erottaminen sekä sen soveltaminen päätöksenteossa on nousussa merkittävään asemaan. Nykyisin näitä taitoja tarvitaan niin arki – kuin myös työelämässä, sillä yhä enemmän joudutaan toimimaan erilaisten medioiden sekä tietorakenteiden parissa. (Meriläinen 2013b, 32 – 33.)

Tiukimmin pelaamiseen juurtunut myytti on luultavasti se, että pelaajat ovat yksinäisiä nörttejä, mutta tämä on kaukana todellisuudesta. Nykyään pelaamista harrastavat kaikenikäiset ihmiset, ja useimmat pelaavat yhdessä muiden kanssa. (Niipola 2012, 195.) Pelaaminen on nykypäivänä todella sosiaalista, itse pelien sekä myös pelien ympärille syntyneiden yhteisöjen tasolla. Sosiaalisuus konkretisoituu varsinkin monin peleissä, joissa pelaajat ovat vuorovaikutuksessa toistensa kanssa. Näissä peleissä sosiaalisuus saattaa esiintyä esimerkiksi siten, että pelissä etenemiseen vaaditaan yhteistyötä muiden pelaajien kanssa. Näitä pelejä pelataan usein niin tuttujen kuin tuntemattomienkin kanssa, ja peleihin muodostuneet joukkueet saattavat kehittyä varsinkin tiiviiksi yhteisöiksi. (Meriläinen 2013b, 33; Siitonen 2004, 115.)

Yhteinen mielenkiinnon kohde sekä jaetut kokemukset liittävät verkkopelissä syntyneitä ryhmää yhteen, samalla tavalla kuin reaali maailmassakin muodostunutta ryhmää. Virtuaali maailma kuitenkin mahdollistaa ryhmään kuulumisen monelle sellaiselle, jolle se saattaa olla vaikeaa todellisessa maailmassa. Esimerkiksi sosiaalisilta taidoiltaan heikkojen, kiusattujen, syrjittyjen tai syrjäseuduilla asuvien nuorien on mahdollista löytää peleistä heille tärkeitä sosiaalisia kontakteja. Virtuaali maailma mahdollistaa myös kulttuuri- sekä valtioiden rajojen ylittämisen. Kunhan yhteinen kieli, usein englanti, on hallussa voivat pelikaverit olla mistä päin maailmaa tahansa, eikä verkkopeli yhteisöissä esimerkiksi kansallisuudella, ihonvärillä tai muilla tekijöillä ole mitään merkitystä. Pelit yhdistävät pelaajia myös peli maailman ulkopuolella. Peleistä keskustellaan kavereiden kanssa, niin verkossa kuin sen ulkopuolellakin. Peliharrastus voi olla merkittävä osa aktiivipelaajan identiteettiä, ja peliyhteisöihin kuuluminen voi tukea oman identiteetin rakentamista sekä kasvua. (Meriläinen 2013b, 34.)

Yksi pelaamisen tärkeimmistä tehtävistä on kuitenkin tarjota pelaajalle elämyksiä ja tunnekokemuksia. Pelit tarjoavat lapsille ja nuorille turvallisen ympäristön kohdata erilaisia tunteita, ja samalla se tarjoaa mahdollisuuden opetella näiden tunteiden hallintaa. (Luhtala ym. 2013, 8.) Peleissä onnistuminen tuottaa luonnollisestikin positiivisia tunteita, jotka puolestaan edistävät yksilön henkistä hyvinvointia. Pelien sosiaaliset ympäristöt puolestaan tarjoaa mahdollisuuksia solmia sekä käsitellä ystävyys suhteita, onnistumisineen sekä myös pettymyksi-

neen. Peleissä epäonnistuminen puolestaan tarjoaa mahdollisuuden käsitellä vastoinikäymisiä sekä negatiivisia tunteita, kuten suuttumusta tai turhautumista. (Meriläinen 2013b, 36.)

Pelien maailmaan uppoutuminen nähdään usein negatiivisena asiana, vaikka todellisuudessa monelle pelaajalle se saattaa olla hyvinvointia edistävää ja stressiä vähentävää. Nykyisin pelien käsikirjoituksiin on myös alettu panostamaan entistä enemmän, jonka vuoksi pelien on mahdollista laajentaa pelaajan maailmankuvaa. Pelit voivat esimerkiksi haastaa pohtimaan eettisiä kysymyksiä tai tekemään moraalisia valintoja, sekä näyttää pelaajalle tämän valintojen seuraukset. Lisäksi pelit voivat myös auttaa nuoria oman identiteetin rakentamisessa, ja ne tarjoavatkin turvallisen ympäristön erilaisten identiteettien ja luonteenpiirteiden kokeiluun. (Meriläinen 2013b, 36 – 37.)

5.4 LAN – toiminta nuorisotyössä

LAN – tapahtumat ovat nuorille hyvin vetovoimaista toimintaa, ja ne ovat myös todella monimuotoisia. Monimuotoinen näkökulma näkyy myös nuorisotyön kannalta tarkasteltuna. Lanit tarjoavat nuorisotyön ammattilaisille hyvän mahdollisuuden, toimintamuodon sekä paikan työntekoon. Lisäksi lanit mahdollistavat myös monia erilaisia rooleja sekä ohjaajalle että myös nuorille. Nuorisotyössä onkin alettu heräämään lanien potentiaalille ohjauksen, osallistamisen sekä nuorisotyön kenttänä. Nuorisotyön kannalta on tärkeää oivaltaa se, että laneja ei tarvitse järjestää yksin. LAN – tapahtumaa kannattaa paloitella osaamisen mukaan, ja yhteistyö onkin hyvä voimavara lanien järjestämiseen. Nuorten osallistaminen sekä yhteistyö muiden organisaatioiden kanssa keventää pääjärjestäjän taakkaa, jokaiselle tekijälle sekä osajalle on tapahtumassa varmasti oma tonttinsa. (Tuominen 2016, 11; Pehkonen & Tuominen 2016, 17.)

Nuorisotyöntekijän päävastuu laneilla on tuoda mukaan oma osaamisensa, nuorisotyöllinen ammatillisuus sekä aikuisen näkökulma. Mukana tulee olla tekijänä, mutta myös tukemassa, turvaamassa sekä mahdollistamassa asioista nuorille. Nuorten kannustaminen aktiiviseen toimintaan tapahtuman järjestämisessä on osallistamista parhaimmillaan. Lanien suunnittelussa sekä järjestämi-

sessä mukana oleminen tarjoaa nuorille mahdollisuuden päästä kehittämään omia taitojaan, kuten esimerkiksi tiimityöskentelyä ja vuorovaikutustaitoja. Nuorten osallistaminen sekä heidän omien voimavarojen hyödyntäminen lanien järjestämisessä ovat nuorisotyöllisesti tärkeitä lähtökohtia. (Pehkonen & Tuominen 2016, 17 – 18.)

LAN – toiminnan avulla on myös mahdollista houkutella mukaan toimintaa uusia nuoria, sekä myös tavoittaa sellaisia nuoria, jotka jäävät perinteisen nuorisotyön ulkopuolelle. Osa nuorista voi esimerkiksi kokea, ettei heille ole tarjolla mitään mielekästä toimintaa, ja siksi vierastaa seurakunnan tai kunnan nuorisotyötä. Lisäksi nuoret, jotka saattavat olla hiljaisempia ja ujompia, ja joiden sosiaaliset suhteet mahdollisesti löytyvät jo digitaalisten pelien maailmoista, jäävät valitettavan usein perinteisen nuorisotyön ulkopuolelle. Peli maailman sosiaalisuuden sekä yhteisöllisyyden merkitystä nuorille ei pidä vähätellä, joillekin nuorille pelit voivat olla ainoa paikka, mistä löytyy kavereita. LAN – toiminnan avulla pelikokemus nuorille avartuu, ja samalla tarjoutuu mahdollisuus solmia uusia ystävyyssuhteita muiden lanittajien kanssa. Sosiaalinen vahvistaminen on yksi nuorisotyön kulmakivistä, ja pelien maailma onkin hyvä mahdollisuus sosiaalisuuden kehittymiseen. (Pehkonen & Tuominen 2016, 18.)

LAN – toiminnassa nuorisotyöllisiä lähestymistapoja on yleensä kaksi. Ensimmäisenä on tapahtuman sekä toimintaan osallistumisen mahdollistaminen. Nuoria tuetaan LAN – tapahtuman järjestämisessä, nuorisotyön organisaatio joko tuottaa tapahtuman tai mahdollistetaan nuorille tapahtumaan osallistuminen esimerkiksi kustantamalla konepaikkoja. Toinen tapa on viedä nuorisotyö tapahtuman sisälle. Tämä tarkoittaa sitä, että nuorisotyöllinen organisaatio on mukana muiden järjestämässä tapahtumassa. Nuorisotyöllisellä organisaatiolla voi olla esimerkiksi oma piste, tai nuorisotyöntekijät voivat osallistua itse tapahtumaan ja samalla tuoda ohjauksellista toimintaa mukaan tapahtumaan. Mahdollistava sekä tapahtuman sisäinen toiminta voi myös toimia samalla kertaa. Pääasia on kuitenkin se, että nuoria tavoitetaan ja osallistetaan sekä päästään heidän kanssa kontaktiin. (Pehkonen & Tuominen 2016, 19.)

Nuorten osallisuus laneilla sekä niiden järjestämisessä voi olla iso asia heille itselleen. Nuoret voivat olla mukana lähes kaikessa lanien järjestetyissä alusta

asti. Pelkästään nuorten vastuuttaminen ja perään katsominen ei kuitenkaan riitä, vaan vastuullisen nuorisotyöntekijän pitää olla ohjaamassa sekä paikalla järjestämässä, vaikka nuoret itse olisivat tapahtumaa suunnittelemassa ja toteuttamassa. Nuorisotyöntekijän tärkein rooli on olla nuorille turvallinen aikuinen, joka auttaa tarpeen mukaan, tietää mitä tehdä tiukan paikan tullen, innostaa ja kannustaa nuoria sekä on heille yhtä aikaa vastuuntuntoinen aikuinen sekä myös samanhenkinen kaveri. (Virta & Keränen 2016, 45 – 47.)

5.5 Pelit nuorisotyön välineenä

Nuorisotyön historia on aina kietoutunut leikkien ja pelien ympärille. Lapsen ja nuoren kasvuprosessissa leikit ja pelit ovat keskeisessä osassa minäkuvan rakentumisessa, minuuden ja ympäristön välisten suhteiden sekä sosiaalisten normien hahmottumisessa ja myös erilaisten kognitiivisten taitojen kehittämisessä. Nykyisin leikkien ja pelien maailma on laajentunut digitaaliseen ulottuuteen, ja leikkiminen sekä pelaaminen, oli kyse sitten fyysisestä tai digitaalisesta ympäristöstä, on luonnollinen osa psykososiaalista kasvua nykyajan yhteiskunnassa. (Huttunen 2014b, 11 – 12.)

Nykyisin lähes kaikilla nuorisotaloilla digitaalinen pelaaminen on jollain tasolla läsnä toiminnassa, ja pelaaminen onkin loistava tapa saada kontaktia nuoriin, tuoda lisää sisältöä nuorisotaloille sekä kehittää nuorten sosiaalista kanssakäymistä sekä keskinäistä yhteistoimintaa. Nykyään pelaaminen nähdään osana nuorisokulttuuria sekä myös mahdollisuutena ja voimavarana nuorisotyölle. Nuorisotyössä pelejä voidaan käyttää eritasoisesti, välineellisesti, toiminnallisesti tai toimintaympäristöllisesti. (Huttunen & Hernesniemi 2013, 83 – 84; Pulkkinen 2014, 17.)

Välineellisellä tasolla, eli niin sanotulla perustasolla, pelit toimivat vetovoimaisena elementtinä esimerkiksi nuorisotalo toiminnassa. Uusien pelien sekä pelilaitteiden hankinta talotoimintaan mahdollistaa nuorille tasapuolisen tilaisuuden päästä tutustumaan erilaisiin laitteisiin ja peleihin, kuin mitä esimerkiksi kotona on mahdollista. Pelit tuovat myös sisältöä nuorisotalotoimintaan, ja ne ovat hyvä tapa saada kontaktia nuoriin. Ohjaajalla on kuitenkin hyvä olla ainakin perus-

osaamista peleistä, joita nuorisotalolta löytyy. Tällöin ohjaajalla on mahdollisuus pelata yhdessä nuoren kanssa, opastaa nuorta pelin parissa sekä myös keskustella nuoren kanssa peleistä. (Huttunen & Hernesniemi 2013, 84; Pulkkinen 2014, 18.)

Toiminnallisella tasolla puolestaan pelejä hyödynnetään toiminnan järjestämiseen. Näin pelit ovat siis väline, jonka avulla nuorisotyöllinen tavoite saavutetaan. Yleisimpiä pelaamiseen liittyviä toimintamuotoja ovat esimerkiksi LAN – tapahtumat, peliturnaukset sekä kilpapelaaaminen. Esimerkiksi turnaukset tuovat sisältöä nuorisotalon arkeen, ja niitä on suhteellisen helppo järjestää, ja lisäksi ne ovat samalla hyvä tapa osallistaa nuoria. Nuoret ovat usein innokkaita järjestämään turnauksia peleistä, joita he itse pelaavat. Lisäksi pelejä voi hyödyntää myös pienryhmätyöskentelyssä, esimerkiksi pelien tekemistä nuorten pienryhmässä tai sosiaalisesti aroille nuorille suunnattua pienryhmätoimintaa, jossa yhdistävänä tekijänä toimii pelikulttuurituntemus. (Huttunen & Hernesniemi 2013, 84; Pulkkinen 2014, 19.)

Toimintaympäristöllinen taso taas tarkoittaa sitä, että nuorten kanssa toimitaan yhdessä digitaalisten pelien maailmassa, eli nuorisotyöntekijä työskentelee jollain pelipalvelimella yhdessä nuorten ryhmän kanssa. Tämä pelien hyödyntämisen muoto voi toimia hyvin esimerkiksi haja-asutusalueella, joissa nuorilla ei välttämättä ole pitkien välimatkojen vuoksi mahdollisuutta päästä osallistumaan perinteiseen nuorisotalo toimintaan. Tämä työmuoto on kuitenkin vielä tois-
taiseksi aika harvinaista. (Huttunen & Hernesniemi 2013, 84.)

Laadukkaassa nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa pyritään suunniteltuun sekä tavoitteelliseen toimintaan, jossa ohjaaja on läsnä mutta kuitenkin johtamatta sitä. Ohjaajan tehtävänä on mahdollistaa nuorten lähtökohdista muodostuva pelitoiminta, jossa on mukana hyvä vuorovaikutus, ja jossa tuetaan nuorten elämänhallinnan taitoja sekä media – ja pelilukutaitoa. Toiminnan tarkoituksesta riippuen tavoitteet voivat vaihdella kevyistä ja yksinkertaisista tavoitteista, esimerkiksi yhteisten pelisääntöjen opettelusta, tiimissä toimimisesta tai sosiaalisten taitojen opettelusta, laajempiin ja pitkäkestoisempiin kuten moraalikäsitteisiin, ympäristökasvatukseen tai kansalaisyhteiskuntaan. Laadukkaan pelitoiminnan edellytyksenä on ohjaajan ymmärrys siitä, että pelit ja pelilaitteistot ovat

hyvin merkityksellinen aihealue nuorille, ja että ne voivat myös toimia välineinä nuorisotyöllisen tavoitteen saavuttamiseen. (Huttunen & Hernesniemi 2013, 86 – 87.)

Pelitoiminnan avulla nuorisotyön on mahdollista tavoittaa laajasti nuoria, jos vain toiminta onnistutaan tekemään yhdenvertaiseksi kaikille. Yhdenvertaisessa pelitoiminnassa tarkoituksena on mahdollistaa kaikille nuorille turvallinen tila tulla, olla ja vaikuttaa. Jokainen nuori hyväksytään juuri sellaisena kuin on ja kaikki ovat samanarvoisia riippumatta mistään henkilöön liittyvästä syystä tai ominaisuudesta, kuten esimerkiksi seksuaalisesta suuntautumisesta, sukupuolesta, uskonnosta tai etnisestä taustasta. Yhdenvertaisuuden tulisi näkyä pelitoiminnan säännöissä sekä ohjeissa, ja sen tulisi toteutua arjen kohtaamisissa, kuten esimerkiksi asenteissa tai kohtelussa. Yhdenvertaisten sekä turvallisten tilojen luominen digitaalisten pelien maailmoihin edellyttää sitä, että kaikkiin kiusaamistapauksiin ja stereotypiointiin puututaan systemaattisesti, sekä selvitetään, ketkä nuoret jäävät yhteisön ja toiminnan ulkopuolelle ja miksi. (Valtere 2014, 102 – 103.)

5.6 Pelikasvatus

Pelikasvatus on mediakasvatuksen yksi osa-alue, jonka tarkoituksena on tarkastella pelaamista kasvatuksellisesta näkökulmasta. Sen keskiössä on pelaaminen sekä siihen liittyvien ilmiöiden ymmärtäminen osana yhteiskuntaa sekä kulttuuria. Pelikasvatuksen tavoitteena on sekä edistää pelaamisen myönteisiä vaikutuksia että myös ehkäistä siitä johtuvia mahdollisia haittavaikutuksia. (Ehkäisevä päihdetyö Ehyt ry.)

Sanasta kasvatus tulee yleensä mieleen toiminta, joka kohdistuu vain lapsiin sekä nuoriin. Pelikasvatus kattaa kuitenkin huomattavasti laajemman kohdeyhmän. Nykyisin valtaosa pelaajista ja pelien parissa toimivista on aikuisia, joten myös pelikasvatuksen tarve vanhemmissa ikäryhmissä on kasvanut. Myös monet aikuiset tarvitsevat pelaamiseen liittyvää tietoa toimintansa sekä päätöksensä tueksi. Pelikasvatus sekä myönteinen ja kestävä pelaamisen kulttuuri syntyy kaikkien pelien maailmoissa liikkuvien tahojen vuorovaikutuksesta, jossa

jokaisella, niin pelaajilla, pelinkehittäjillä, vanhemmilla kuin myös ammattikasvattajilla, on oma roolinsa. (Ehkäisevä päihdetyö Ehyt ry; Meriläinen 2013a, 13.)

Koska pelien maailmat ovat vahvasti läsnä lasten ja nuorten arjessa, ovat ne myös osa nykypäivän kasvatusta, samalla lailla kuin esimerkiksi terveelliset ruokailutottumukset, käytöstavat tai liikennesäännötkin. Pelikasvatus on osa laajempaa kasvatuksen kokonaisuutta, ja se tapahtuu samoissa arkisissa ympäristöissä kuin mikä tahansa muukin kasvatus. (Ehkäisevä päihdetyö Ehyt ry.) Pelikasvattajalta ei kuitenkaan vaadita laajaa tai yksityiskohtaista pelikulttuurin tuntemusta, vaan tärkeintä on kiinnostus itse kasvatukseen sekä kasvatettavan hyvinvointiin. Jo kiinnostuksella, keskustelulla ja läsnäololla voidaan vaikuttaa siihen, miten lapset ja nuoret pelien kautta opittua uutta sisältöä käsittelevät ja miten se heihin vaikuttaa. (Meriläinen 2013a, 13.)

Pelisivistyksen käsite liittyy vahvasti pelikasvatukseen. Pelisivistys tarkoittaa pelien sekä pelaamisen kokonaisvaltaista ymmärtämistä. Sen ytimessä on pelilukutaito, joka puolestaan pitää sisällään pelien eri osa-alueiden tuntemista, kykyä hahmottaa pelaaminen monipuolisena kulttuurisena ilmiönä, tulkita pelien välittämiä viestejä sekä tiedostaa pelaamisen rooli nyky-yhteiskunnassa. Pelikasvatus on siis väline sekä tapa tällaisen sivistyksen sekä lukutaidon lisäämiseen, ja sen tarve on koko ajan kasvussa digitaalisen pelaamisen kulttuurisen merkityksen lisääntyessä. (Meriläinen 2013a, 10.)

Pelikasvatuksen tarkoituksena on pyrkiä edistämään sekä ylläpitämään pelaajan hyvinvointia. Tähän tavoitteeseen pyritään vahvistamalla sekä välittämällä eteenpäin pelaamiseen liittyviä taitoja, tekijöitä, käytänteitä sekä ilmiöitä, jotka voivat parantaa henkistä ja fyysistä hyvinvointia, ja samalla pyritään myös lisäämään pelaajan pelisivistystä. Vastaavasti pelikasvatuksella pyritään myös ehkäisemään pelaamiseen liittyviä tekijöitä, käytänteitä sekä ilmiöitä, jotka puolestaan heikentävät hyvinvointia. (Meriläinen 2016, 100 – 101.)

Sekä kodin että kasvattajien rooli mahdollisten pelihaittojen ehkäisyssä on suuri. Vaikka pelit ovatkin nuorille tuttu ympäristö toimia, saattaa pelimaailma sisältää myös sellaisia riskejä, joilta nuori ei pysty pelkällä teknisellä osaamisella suojautumaan. Kasvattajan tukemana on nuoren mahdollista arvioida omaa

pelikäyttäytymistään suhteessa muihin elämän tavoitteisiin sekä velvollisuuksiin. Ongelmien ehkäisyssä tärkeää on vaikuttaminen niihin yksilöllisiin tekijöihin, jotka lisäävät tai vähentävät riskiä ongelma pelaamiseen. Esimerkiksi itsehallinnan – sekä tunnetaitojen vahvistaminen, muiden toimintamahdollisuuksien tarjoaminen ja sosiaalisten suhteiden vahvistaminen ovat merkittävässä osassa ongelmien ennaltaehkäisyssä. (Silvennoinen 2013, 107.)

Vanhempien valistaminen sekä asiallinen tutkimustieto ehkäisevät myös mahdollisten kielteisten vaikutusten lisäksi koko pelimaailman leimaamista pelkästään haitalliseksi ja negatiiviseksi asiaksi. Jotta pelaamisesta saataisiin turvallisempi, vanhempien, asiantuntijoiden ja pelien tuottajien sekä kehittäjien panos tiedottamis- sekä ennaltaehkäisevässä työssä on merkittävä. Myös pelien, kuten muunkin median kohdalla, tulisi tiedostaa sekä mahdolliset riskit että myös niiden tarjoamat mahdollisuudet ja positiiviset vaikutukset. (Salokoski 2004, 202.) Pelikasvatuksen kannalta on tärkeää, että tietoa ja kokemuksia pelaamisesta välitetään eteenpäin, varsinkin niille aikuisille, joille digitaalinen pelien maailma ei ole tuttua. Tiedon tai teknisen osaamisen puuttuminen saattaa vaikeuttaa kasvatusvalintojen tekemistä, ja näissä tilanteissa vertaistuki sekä neuvot heiltä, jotka tuntevat pelaamista paremmin, voivat olla suureksi avuksi. (Merriläinen 2016, 107 – 108.)

6 OPINNÄYTETYÖN TOIMINNALLINEN OSUUS

Seuraavissa alaluvuissa kerron opinnäytetyöni toiminnallisen prosessin toteutuksesta, eli pelipäivän sekä LAN – tapahtuman suunnittelusta sekä toteutuksesta. Lisäksi kerron palautteen keräämisestä tapahtumien osalta, sekä myös Äänekosken seurakunnalle kokoamastani oppaasta.

6.1 Pelipäivän sekä LAN – tapahtuman suunnittelu

Opinnäytetyöni toiminnallisen sisällön alustavassa ideoinnissa mukana olivat Äänekosken seurakunnan nuorisotyönohjaajat Henna Viinikainen sekä Jari Siikanen. Pohdimme yhdessä pääpiirteittäin minkälainen toiminnallinen osuus opinnäytetyössäni voisi olla, jotta siitä olisi mahdollisimman paljon hyötyä koko Äänekosken alueen nuorille, ja Äänekosken seurakunnan nuorisotyönohjaajien olisi mahdollista myös jatkaa toimintaa tulevaisuudessa. Päädyimme pelipäivä – ja LAN – tapahtumien järjestämiseen, sekä pelitoimintaa käsittelevän oppaan kokoamiseen. Pelipäivä ideaan päädyimme lähinnä opinnäytetyöni ajankohdan vuoksi. Marraskuun loppupuolella, 14 – 20.11.2016, järjestettävä kansallinen peliviikko tarjosi loistavan tilaisuuden pelipäivä – tyyppisen tapahtuman järjestämiseen. Puolestaan idea LAN – tapahtuman järjestämiseen tuli suoraan Äänekosken nuorilta, intoa ja halukkuutta lanien järjestämiseen selkeästi löytyi.

Pelipäivä tapahtuman tarkoituksena oli järjestää nuorille mukavaa tekemistä pelien sekä erilaisten pelaamiseen liittyvien ilmiöiden parissa, ja samalla haastaa heitä pohtimaan omaa pelaamistaan sekä pelitottumuksiaan toiminnallisten tehtävien kautta. Pelipäivässä oli tarkoituksena järjestää nuorille erilaisia pelaamiseen liittyviä toiminnallisia pisteitä, joissa nuoret saivat vapaasti kierrellä. Koska Äänekosken seurakunnalla ei ole kovin hyviä tiloja tämän tyyppisen tapahtuman järjestämiseen, otin yhteyttä Suolahden Telakkakadun koulun rehtoriin Mika Lehtoseen, ja hän mielellään suostui tarjoamaan tapahtumalle tilat koululta. Päätimme ensisijaisesti pyytää juurikin Telakkakadun koulua tilojen tarjoajaksi, koska Telakkakadun koululla opiskelee nuoria jokaisesta Äänekosken alueen taajamasta. Näin tavoitimme tapahtumalla mahdollisimman paljon nuoria, myös Suolahden alueen ulkopuolelta.

Tulimme työelämäohjaajani Viinikaisen Hennan kanssa siihen lopputulokseen, että pelipäivä tapahtuma olisi kaikista järkevintä tapahtua ainakin osittain koulupäivän kanssa päällekkäin, jotta mahdollisimman moni Telakkakadun koulun oppilas pystyisi osallistumaan tapahtumaan. Telakkakadun koulussa on oppilaita kaikista Äänekosken taajamista, joten osa nuorista on kuljetusoppilaita. Jos tapahtuma olisi ollut vasta koulupäivän jälkeen, osa oppilaista ei olisi voinut osallistua tapahtumaan.

Alkuperäisen suunnitelman mukaan pelipäivä tapahtumassa oli tarkoituksena olla myös ohjelmaa aikuisille. Suunnitelmissa oli järjestää aikuisille ns. vanhempainilta, jossa he olisivat voineet keskustella nuorisotalon tai pelialan ammattilaisen kanssa mahdollisista nuorten pelaamiseen liittyvistä huolistaan. Tämä suunnitelma kuitenkin jouduttiin hylkäämään, koska tapahtuma päätettiin järjestää koulupäivän aikana ja epäilimme, että ajankodan vuoksi juuri ketään aikuista ei pääsisi tapahtumaan osallistumaan. Kuitenkin liitin vanhempainiltaan Äänekosken seurakunnalle suunnattuun oppaaseen, jotta he voivat jatkossa järjestää tapahtumaa myös vanhemmille, ja sitä kautta lisätä myös peleistä käytävää rakentavaa ja avointa keskustelua.

Pelipäivää varten etsin Äänekosken alueelta, Telakkakadun koulun lisäksi, muitakin yhteistyökumppaneita, jotka olisivat halukkaita osallistumaan tapahtumaan, ja pitämään omaa pistettä yllä. Etsin kaikki mahdolliset yhteistyö tahot Äänekosken alueelta, nuorisotalot, - valtuuston sekä – järjestöt, kirjastot, urheiluseurat, partion, vapaa- sekä helluntaiseurakunnat, Koskelan ja Keski-Suomen opiston, ja laitoin heille aiheesta sähköpostia. Yhteistyö tahot saivat itse suunnitella pisteensä sisällön, ainut vaatimus sisällölle oli se, että se jollain tavalla liittyi pelaamiseen. Vastaanotto yhteistyö tahoilta oli yleisesti positiivinen, ja kaikki, jotka minulle vastasivat, tuntuivat olevan innostuneita osallistumaan tapahtumaan.

Alustavien suunnitelmien mukaan myös lanien oli tarkoitus tapahtua Telakkakadun koululla. Telakan lähiverkko ei kuitenkaan kovin hyvin sovellu pelaamiseen, koska verkko ei ole kovin stabiili ja vierasverkossa siirrettävän datan määrää on rajoitettu. Tämän vuoksi otin yhteyttä Jyväskylän eSports – seuraan, mikäli he mahdollisesti olisivat voineet auttaa lähiverkon ongelmien kanssa. Tämä ei kuitenkaan onnistunut, sillä heillä oli juuri samana viikonloppuna omat JESSEMBLY 2.5 – lanit, ja kaikki heidän fyysiset resurssit olivat menossa omiin tapahtumiin. Tämän vuoksi jouduimme loppujenlopuksi siirtämään lanien järjestämispaikkaa, ja päätimme järjestää ne Suolahden kirkolla.

Tapahtumia ei juurikaan markkinoitu niiden luonteen vuoksi. Pelipäivä tapahtuma oli suunnattu vain Telakkakadun koulun oppilaille, joten koulun ulkopuolista markkinointia tapahtumaan ei tarvittu. Koulun rehtori Mika Lehtonen informoi

koululla opettajia sekä oppilaita tulevasta tapahtumasta, ja tämän lisäksi kävin viemässä koululle peliviikon julisteita sekä julisteen, joka sisälsi pelipäivä tapahtumasta tarkempaa tietoa. LAN – tapahtuman markkinointi puolestaan sujui hyvin vain sitä järjestämässä olleiden isosnuorten toimesta. Koska laneille oli suhteellisen pieni maksimi osallistujia määrä, ei suuri ja näkyvä markkinointi ollut tarpeellista. Laneja järjestämässä olleet isosnuoret sekä Äänekosken seurakunnan nuorisotyönohjaaja Henna Viinikainen kertoivat tapahtumasta nuorille, joita tapahtuma saattaisi kiinnostaa. Lisäksi laneja markkinoitiin Äänekosken seurakunnan suljetuissa Facebook ryhmissä.

6.2 Pelipäivän sekä LAN - tapahtuman toteutus

Pelipäivä sekä LAN – tapahtumat järjestettiin kansallisen peliviikon perjantaina 18.11.2016. Pelipäivä tapahtuma järjestettiin Suolahdessa Telakkakadun koululla kello 10.40 – 13.10. Pelipäivä tapahtuman ideana oli toteuttaa Äänekosken alueen yhteistyö tahojen sekä Äänekosken seurakunnan toimesta erilaisia peleihin liittyviä toiminnallisia pisteitä, joissa nuoret saivat vapaasti kierrellä ja käydä osallistumassa. Koska yhteistyö tahoja eikä toiminta pisteitä ollut tapahtumassa kovinkaan paljon, Telakkakadun koulun oppilaat osallistuivat tapahtumaan porrastetusti, jotta vältimme pisteiden ruuhkaantumisen. Tapahtuman aikataulu muodostuikin juuri porrastuksen onnistumisen pohjalta. Kello 10.40 – 13.10 välisenä aikana Telakkakadun koululla on kaksi ruokatuntia, yksi oppitunti sekä yksi välitunti. Ruokataukojen aikana oppilaat osallistuvat jaetusti tapahtumaan kahtena ryhmänä, oppitunnin aikana puolestaan osa luokista osallistui, jos oppilailla oli innostusta osallistua ja opetus antoi myöten, ja välitunnin aikana kaikilla oppilailla oli vielä mahdollisuus osallistua toimintaan. Välitunnin jälkeen tapahtuma oli ohi, ja purimme pisteet. Tapahtumaan osallistuneet yhteistyö tahot Telakkakadun koulun lisäksi olivat: Äänekosken nuorisopalvelut, Äänekosken 4H, Koskelan settlementti sekä Äänekosken kirjasto.

Äänekosken nuorisopalveluiden pisteellä nuorille järjestettiin mahdollisuus päästä touhuamaan sekä nykypäiväisten että myös hiukan retrompien peliteemojen parissa. Pisteellä järjestettiin hyppynarulla sekä twist-nauhalla hyppimistä, ja lisäksi nuorilla oli myös mahdollisuus osallistua Kahoot – tietokilpailuun,

jonka teemana oli pelaaminen. Äänekosken 4H puolestaan toi tapahtumaan jätti Twisterin, joka oli kahden lakanan kokoinen. Koskelan setlementin järjestämällä pisteellä järjestettiin nuorille bingoa, ja lisäksi Koskela mainosti tapahtumassa omaa järjestämäänsä pelipäivää, joka oli peliviikon lauantaina 19.11. Koskelan pelipäivä oli suunnattu kaiken ikäisille, ja myös ohjelma oli sen mukainen, lu- vassa oli niin piha-, lauta- kuin konsolipelejäkin, ja lisäksi Koskela oli saanut mukaan tapahtumaan tubettaja Zone VD:n, ja tästä sainkin yhden hyvän kehit- tämisisidean seurakunnalle kokoamaani oppaaseen. Äänekosken kirjasto toi ta- pahtumaan puolestaan erilaisia uusia pulma- sekä lautapelejä nuorten käyttöön. Kirjaston työntekijä ei voinut oman aikataulunsa vuoksi jäädä tapahtumaan, vaan hän vain toi pelit käyttöömmme. Tämä ei kuitenkaan tuottanut ongelmia, vaan saimme pelit liitettyä Koskelan setlementin rastiin. Varsinkin pulmapelit olivat todella suosittuja nuorten keskuudessa, mutta myös lautapelejä kävi moni nuori pelailemassa.

Äänekosken seurakunta puolestaan järjesti tapahtumassa nuorille mahdollisuu- den päästä tutustumaan uudempaan peli teknologiaan, vr – laseihin. Tämän lisäksi seurakunnan pisteellä nuoret pääsivät kokeilemaan myös lento simulaat- toria. Äänekosken seurakunnan pistettä oli pitämässä Äänekosken seurakun- nan nuorisotyönohjaaja Henna Viinikainen sekä diakoni Unto Mikkonen. Mikko- nen oli ohjeistamassa lento simulaattoria, ja Viinikainen puolestaan ohjeisti vr – lasien käyttöä.

Pelipäivässä nuorilla oli myös mahdollisuus osallistua pohjoismaiseen Slither.io selainpeliturnaukseen, joka oli osa peliviikkoa. Tätä pistettä ohjaamassa oli yksi Äänekosken seurakunnan isosnuori sekä Telakakadun koulun atk-tukihenkilö. Turnauksen pohjoismaiden parhain pelaaja palkittiin One Plus 3 puhelimella ja jokaisen maan parhain pelaaja puolestaan sai enintään 100 euron arvoisen pe- lin. Slither.io turnaus piste sujui hyvin, ja se oli nuorten keskuudessa hyvin suo- sittu. Valitettavasti kuitenkin yksikään voitto ei osunut Telakkakadun koulun oppilaille.

Pelipäivä tapahtumaan halusin tuoda mukaan myös nuorisotyöllisen ja pelikas- vatuksellisen näkökulman. Käytännössä tämä tapahtui muutaman eri harjoitteen avulla. Valitsin kaksi eri harjoitetta, jotka löysin Pelikasvattajan käsikirjasta. En-

simmainen valitsemani harjoite oli Väittämiä digitaalisista peleistä, jossa tarkoituksena oli saada nuoret pohtimaan yleisiä myyttejä sekä uskomuksia peleihin liittyen. Toiseksi harjoitteeksi valitsin Suunnittele oma pelisi, jonka tarkoituksena oli puolestaan saada nuoret pohtimaan muun muassa pelien tavoitteita, haitallisia sisältöjä sekä myös ikärajoja. Pelikasvatuksellista rastia pelipäivässä pidin välillä minä itse, ja välillä puolestaan Äänekosken seurakunnan nuorisotyönohjaaja Henna Viinikainen.

Päätimme työelämäohjaajani Henna Viinikaisen kanssa järjestää pelipäivään myös arvonnän. Jos nuoret halusivat osallistua arvontaan, täytyi heidän osallistua joko Väittämiä digitaalisista peleistä rastiin tai Suunnittele oma pelisi rastiin. Pelikasvatuksellisen rastin lisäksi heidän oli käytävä kolmella vapaavalintaisella rastilla. Nuoret saivat tapahtuman alussa arvonta lomakkeen, johon he keräsivät kuittauksia rastien suorittamisesta. Arvonnassa palkintoina oli peliteemaisia tavaroita, kuten esimerkiksi lauta-, pulma- sekä korttipelejä, pelihiiri sekä headset. Itse arvonta suoritettiin torstaina 24.11, jolloin kävimme Telakkakadun koululla ilmoittamassa voittaneille ja jakamassa palkinnot. Lisäksi päätimme myös palkita parhaan pelin suunnitelleet nuoret. Näin saimme heidät panostamaan ja pohtimaan enemmän Suunnittele oma pelisi rastin tehtävää. Arvonnassa palkittiin yhteensä 11 nuorta ja lisäksi parhaan peli – idean keksinyt nuorten ryhmä.

Lisäksi Äänekosken seurakunta liittyi mukaan kansallisen peliviikon Pelit kiertoon! – pelikeräykseen. Vanhoja ylijääneitä lauta- ja konsolipelejä sekä myös toimivia konsoleita oli mahdollista tuoda Suolahden kirkolle perjantaina kello 15 – 21 välisenä aikana, mutta Äänekosken seurakunnan nuorisotyönohjaajat kuitenkin päättivät vielä pidentää keräys aikaa viikolla. Pelikeräyksen kautta saadut pelit lahjoitettiin eteenpäin Äänekosken seurakunnan yhteistyö seurakunnalle Pilistvereen, Viroon, jossa pelit tulivat paikallisen nuorisotalon sekä seurakunnan käyttöön.

Kokonaisuudessaan pelipäivä tapahtuma oli todella onnistunut, eikä mitään suurempia sekaannuksia tai ongelmia esiintynyt, yhtä lukuun ottamatta. Koulun päässä oli tullut hiukan väärinkäsityksiä varattujen luokkatilojen suhteen, ja kesken tapahtuman eräs koulun opettaja oli tulossa pelipäivälle varattuun luokkatilaan pitämään oppituntia. Tilanne saatiin kuitenkin nopeasti ratkaistua, ja opet-

taja antoi oppilailensa vapaa tunnin, jonka aikana se saivat osallistua tapahtumaan. Myös pelikasvatukselliset pisteet tapahtumassa sujuvat pääasiassa hyvin. Osa koulun oppilaista osallistuivat rasteihin, vaikka eivät välttämättä ottaneet osaa arvontaan. Lisäksi myös kaikkien yhteistyö tahojen mielestä tapahtuma oli onnistunut.

LAN – tapahtuma puolestaan järjestettiin Suolahden kirkolla. Tapahtuma alkoi perjantaina 18.11 kello 18 illalla ja päättyi lauantaina 19.11 aamulla kello 9. Tapahtumaan maksimi osallistujia määrä oli 15 henkilöä, ja se oli suunnattu 15 – 20 vuotiaille Äänekoskelaisille nuorille. Alaikäisiltä osallistujilta pyydettiin tapahtumaan osallistumiseen huoltajan lupa, eikä tapahtuman aikana nuorilla ei ollut lupaa poistua kirkon tiloista. Tapahtumaan loppujen lopuksi osallistui 11 nuorta, ja lisäksi muutama nuori kävi tapahtumassa illalla vain muutaman tunnin ajan, koska heillä ei ollut mahdollisuutta jäädä tapahtumaan yön yli. Laneilla työntekijöinä oli minun lisäksi Äänekosken seurakunnan nuorisotyönohjaaja Henna Viinikainen, ja illasta muutaman tunnin ajan Äänekosken seurakunnan nuorisotyönohjaajat Jari Sikanen sekä Tuulimaria Saarinen.

Kokonaisuudessaan lanit sujuivat oikein hyvin, eikä mitään suurempia ongelmia ilmennyt, edes verkkoyhteyksien suhteen, vaikka Äänekosken kirkkoverkko ei riittänytkaan lanittamiseen. Nuoret jakoivat puhelimistaan oman nettinsä tietokoneellensa tai toivat omat nettitikut mukanaan. Nuoret tuntuivat viihtyvän laneilla hyvin, ja kaikilla oli hauskaa. Itse tietokonepelailun lisäksi laneilla muun muassa tehtiin ruokaa yhdessä nuorten kanssa, pelailtiin lautapelejä, katseltiin leffaa ja keskusteltiin sekä pelaamisesta että muistakin aiheista.

Nuorten osallistaminen näkyi kaikista selvemmin LAN – tapahtumassa. Pari Äänekosken seurakunnan isosnuorta lähti todella innokkaasti suunnittelemaan ja toteuttamaan tapahtumaa, ja he myös ottivat suuren vastuun tapahtuman toteutuksesta. Isosnuoret olivat vastuussa laneilla muun muassa tekniikan toimivuudesta, ja he osasivat hoitaa tehtävänsä loistavasti. Parilla nuorella oli alkuun ongelmia netti yhteyksien kanssa, mutta vastuussa olevat isosnuoret osasivat ratkaista ilmentyneet ongelmat helposti. Isosnuoret myös hoitivat loistavasti tapahtuman markkinoinnin sekä onnistuivat hyvin innostamaan muita nuoria osallistumaan tapahtumaan.

Myös LAN – tapahtumassa nuorisotyöllinen sekä pelikasvatuksellinen näkökulma oli mukana. Laneille en järjestänyt mitään varsinaisia harjoitteita, vaan pelikasvatuksellinen näkökulma oli mukana lähinnä nuorten kanssa käydyissä keskusteluissa. Nuorten kanssa laneilla keskusteltiin muun muassa pelitavoista ja –tottumuksista, muiden aiheiden ohella. Nuorisotyöllinen näkökulma puolestaan tuli puolestaan esiin jo sillä, että mahdollistettiin nuorille laneihin osallistuminen, järjestämällä itse tapahtuma. Tämän lisäksi myös toimintaympäristön hyödyntäminen nuorisotyön näkökulmasta tuli laneilla esiin. Laneilla onnistuttiin viemään nuorisotyö pelien sisään, pelaamalla yhdessä nuorten kanssa League of Legends peliä.

Lisäksi halusin tuoda osaksi laneja myös terveelliset elämäntavat. Yleensä pelaamiseen ja laneihin liittyy vahvasti mukaan roskaruoka sekä energia juomat ja muut herkut. Nuoret saivat kyllä tuoda tapahtumaan omia eväitään mukaan, mutta seurakunta myös tarjosi nuorille terveellisempää syötävää yön aikana. Laneilla ruokana oli tortilloita ja välipalana oli energia juomien ja ”roiskeläppä” pitsojen sijasta hedelmiä ja leipää.

Järjestämissäni tapahtumissa erilaiset pelien hyödyntämismuodot nuorisotyön näkökulmasta tulivat hyvin esiin. Pelipäivässä pelejä hyödynnettiin sekä väli-neellisellä että myös toiminnallisessa tasolla, ja puolestaan LAN – tapahtumassa toiminnallisella sekä toimintaympäristöllisellä tasolla. Myös pelikasvatus pääsi tapahtumissa esiin, varsinkin pelipäivässä harjoitteiden kautta. LAN – tapahtumassa myös korostettiin pelaamisen sosiaalista puolta, joka on yksi pelaamisen myönteisistä vaikutuksista. Laneilla myös pyrittiin ehkäisemään pelaamisesta syntyviä mahdollisia haittavaikutuksia, keskustelemalla nuorten kanssa heidän pelitavoistaan sekä –tottumuksistaan. Lisäksi myös pelaajan hyvinvointi nousi laneilla esiin, lähinnä terveellisten elämäntapojen myötä.

6.3 Palautteen kerääminen

Keräsin pelipäivästä sekä LAN – tapahtumasta palautetta sekä nuorilta että yhteistyötahoilta, ja toteutin myös Äänekosken nuorille suunnatun kyselyn pelitoi-

minnasta Äänekoskella. Tämän lisäksi sain myös Äänekosken seurakunnan nuorisotyönohjaajilta palautetta kokoamastani pelitoiminta oppaasta. Palautteen keruun nuorilta sekä yhteistyö tahoilta toteutin Webropol – kyselyn avulla. Kyse-lyissä keskityin enemmän tapahtuman parannusehdotuksiin, ja pyrin muotoilemaan kysymykset siten, jotta niistä olisi mahdollisimman paljon hyötyä oppaan kokoamisessa.

Linkit nuorille suunnattuun palautekyselyyn pelipäivästä (LIITE1), sekä pelitoiminta kyselyyn, laitoin Telakkakadun koulun rehtorille, Mika Lehtoselle, sähköpostilla tapahtumapäivän jälkeisenä lauantaina. Tarkoituksena oli, että Mika Lehtonen olisi voinut toimittaa linkit joltain koulun kanavaa pitkin oppilaille, ja pyytää heitä vastaamaan kyselyihin. Yhteistyö tahoille suunnatun palautekyselyn pelipäivästä (LIITE 2) puolestaan lähetin heille sähköpostilla perjantai-iltana. LAN – tapahtumaan osallistuneille nuorille puolestaan toimitettiin linkit palaute kyselyyn LAN – tapahtumasta (LIITE 3) sekä myös pelitoiminta kyselyyn. Äänekosken seurakunnan nuorisotyön ohjaaja Henna Viinikainen lähetti nuorille linkit Facebookin kautta. Lisäksi toimitin myös Äänekoskelaisille nuorille suunnattu pelitoiminta kyselyn (LIITE 4) sekä Suolahden että Äänekosken nuorisotilojen nuorisotyöntekijöille, jotta nuorisotiloilla käyvät nuoret voisivat vastata kyselyyn.

6.4 Opas seurakunnalle

Osana opinnäytetyötäni tuotin Äänekosken seurakunnan käyttöön pelitoiminta oppaan (LIITE 5), joka käsittelee muun muassa pelipäivän ja LAN – tapahtuman järjestämistä sekä ammatillisen yhteistyön hyödyntämistä peliteemaisten tapahtumien järjestämisessä. Lisäksi opas käsittelee myös muita pelien hyödyntämistapoja nuorisotyössä, kuten esimerkiksi erilaisten turnausten järjestämistä. Pelitoiminta oppaassa käsittelen myös yleisesti tapahtumaprosessin kulkua sekä aikajanaa, avaan saamaani palautetta pelipäivästä sekä laneista ja avaan myös pelitoiminta kyselyn tuloksia.

Toteuttamieni tapahtumien, ja myös kyselyiden vastauksien, vuoksi keskityn oppaassa etupäässä pelipäivien, LAN – tapahtumien sekä turnausten järjestä-

miseen. Pelipäivä osioon olen koonnut hiukan yleistä tietoa pelipäivistä ja niiden järjestämisestä, sekä myös ohjelma ideoita jatkoa ajatellen. Lisäksi listasin mukaan myös muutamia erilaisia pelikasvatuksellisia harjoitteita, joita voi erilaisten peliteemaisten tapahtumien yhteydessä toteuttaa.

LAN – tapahtumien kohdalla puolestaan olen koonnut oppaaseen hyödyllisiä vinkkejä ja neuvoja, joihin on hyvä kiinnittää huomiota LAN – tapahtumia järjestettäessä. Lisäksi listasin tämän hetkisiä nuorten suosiossa olevia pelejä, sekä ideoita erilaisten kilpailuiden ja oheisohjelman järjestämiseen. Loppuun olen vielä liittänyt lanien järjestäjän muistilistan helpottamaan tapahtuman järjestämistä.

Nostin oppaassa esiin myös erilaisten peliturnausten järjestämisen. Valitsin tämän aiheen oppaaseen nuorille suunnatun pelitoiminta kyselyn vastausten pohjalta. Oppaassa kerron yleisesti turnausten järjestämisestä sekä myös nuorisotalojen tai seurakuntien välisestä verkkopeliliigasta. Lisäksi oppaassa käsittelen myös pelikerhojen järjestämistä nuorille, ja nostin esiin muutaman hyvän esimerkin nuorille suunnatusta pelikerho toiminnasta.

Viimeisenä oppaassani käsittelen yhteistyön merkitystä erilaisten peliteemaisten tapahtumien ja toimintojen järjestämisessä. Tämän lisäksi olen listannut myös Äänekosken alueen mahdollisia yhteistyö kumppaneita. Lisäksi listasin myös hyödyllisiä linkkejä, joista voi olla apua pelipäivien, lanien tai muiden peliteemaisten toimintojen suunnittelussa sekä toteutuksessa.

Sain kokoamastani oppaasta positiivista palautetta Äänekosken seurakunnan nuorisotyönohjaajilta. Heidän mielestään se oli hyvä ja kattava kokonaisuus, sekä tarpeeksi selkeä, myös niille Äänekosken seurakunnan nuorisotyönohjaajille, joilla peleistä nuorisotyön muotona ole juurikaan aikaisempaa kokemusta tai tietoa.

7 ARVIOINTI

Seuraavissa alaluvuissa arvioin opinnäytetyötäni. Käyn läpi nuorilta, yhteistyökumppaneilta sekä tilaaja taholta tullutta palautetta, ja lisäksi arvioin itse kokonaisuutta, sekä sen onnistumista tai epäonnistumista. Lisäksi pohdin jatkoa ajatellen, mitä tapahtuman osalta olisin mahdollisesti voinut tehdä toisin, ja missä oli mielestäni kehittämisen varaa.

7.1 Palautteen purku

Keräsin palautetta pelipäivästä, sekä koulun oppilailta että myös yhteistyökumppaneilta, ja toteutin myös toisen kyselyn nuorille, jotka osallistuivat LAN -tapahtumaan. Näiden kolmen palaute kyselyiden lisäksi keräsin myös tietoa Äänekosken nuorilta, minkälaista pelitoimintaa he haluaisivat Äänekosken alueella järjestettävän. Toteutin kaikki kyselyt Webropolin avulla.

Valitettavasti en pelipäivän osalta saanut Telakkakadun koulun oppilailta palautetta ollenkaan, enkä ole varma missä vika oli. Laitoin Telakkakadun koulun rehtorille palaute kyselyistä sekä sähköpostia että myös tekstiviestiä, mutta en saanut näihin vastausta. Kävin myös koululla pelipäivän jälkeisenä torstaina 24.11.2016 viemässä arvonnin palkinnon, mutta tällöinkään en tavoittanut koulun rehtoria, koska hän oli juuri silloin palaverissa. Itse en oikein voinut mitään kautta tavoittaa koulun oppilaita, joten en olisi voinut itsekkään kyselyiden linkkejä oppilaille toimittaa. En voi olla varma, missä on mennyt vikaan. Voi olla, että koulun rehtori Mika Lehtonen on toimittanut linkit oppilaille, mutta kukaan ei vain ole käynyt niihin vastaamassa.

Kaikki neljä pelipäivässä ollutta yhteistyö tahoa vastasivat palaute kyselyyni. Kaikkien yhteistyö tahojen mielestä pelipäivä tapahtuma oli onnistunut, ja kaikki olisivat myös kiinnostuneita yhteistyöhön tulevaisuudessa, jos Äänekosken seurakunta päättää järjestää samankaltaista toimintaa jatkossa. Pääasiassa myös

yhteistyö tahojen pitämät rastit pelipäivässä sujuivat hyvin, kahden tahon mielestä heidän rastinsa sujui kohtalaisesti. Tapahtuman aikana myös osallistujamäärät pisteillä olivat suurimmaksi osaksi yhteistyö tahojen mielestä sopivia, vain yksi taso kertoi heidän pisteensä välillä ruuhkaantuneen liikaa ja yhden mielestä osallistujia olisi voinut olla enemmänkin.

Sain myös yhteistyö tahoilta hyviä pelipäivä tapahtuman parannusehdotuksia sekä kehittämisideoita tapahtuman sisältöön, ja nämä liitin myös Äänekosken seurakunnalle kokoamaani oppaaseen. Yhteistyö tahot toivoivat muun muassa että järjestäjien kesken olisi voinut olla jo suunnittelu vaiheessa yhteinen pala-veri, jotta tapahtumaa kokonaisuutena olisi voinut suunnitella yhdessä. Heidän mielestään myös tilat, päivän tarkan ohjelman sekä muut tärkeät asiat olisi voinut jakaa jo etukäteen. Yhteistyö tahot toivoivat myös, että ennen tapahtuman alkua olisi hyvä pitää kaikille yhteinen info tilaisuus, jotta kaikki tietävät mitä päivän aikana tapahtuu, myös muillakin rasteilla. Telakkakadun koulun päässä oli tullut jotain hämminkiä varattujen tilojen suhteen, eikä tieto ollut kaikista varatuista tiloista mennyt opettajille. Myös tähän yhteistyötahot kommentoivat. Opettajille täytyisi viedä tietoa siitä, mitkä tilat ovat tapahtuman ajaksi varattu, ja olisi myös hyvä merkitä tiloihin selkeästi, mitä tilassa tapahtuu ja mikä taho sitä järjestää. Myös vetäjien kahvipistettä toivottiin tapahtumin jatkossa.

Yhteistyö tahoille suunnatun palaute kyselyn kautta sain myös hyviä kehittämisideoita pelipäivien sisältöön. Yhteistyö tahojen mielestä oppilaille olisi hyvä järjestää yhteinen info tilaisuus ennen tapahtumaa, esimerkiksi aamunavauksen yhteydessä, jotta kaikki saavat varmasti samat tiedot tapahtumasta. Vastauksissa ehdotettiin myös, että jatkossa tapahtumia voisi järjestää erilaisia peliteemoja hyväksi käyttäen. Pelipäivien teemoja voisi olla esimerkiksi konsoli-, tietokone-, lauta-, ulko- tai mobiilipelit.

Laneille osallistui yhteensä 11 nuorta, ja näistä nuorista kahdeksan vastasi kokoamaani palaute kyselyyn. Nuorten mielestä tapahtuma oli onnistunut, neljän mielestä lanit olivat erittäin hyvät, ja neljän mielestä hyvät. Kaikki laneille osallistuneet nuoret myös haluaisivat jatkossa samanlaista toimintaa järjestettävän uudestaankin.

Kysyttäessä lanien pituudesta, mielipiteet jakaantuivat hiukan enemmän. Kolmen nuoren mielestä yhden yön mittaiset lanit olivat sopiva pituus, ja puolestaan viiden mielestä lanit olisivat voineet olla pidemmätkin. Tähän kysymykseen olisin voinut pohtia vastaus vaihtoehtoja enemmänkin, tai jättää kysymyksen avoimeksi. Näin olisin saanut tietää, kuinka pitkiä laneja nuoret tahtoisivat järjestettävän. Kuitenkin, laneille osallistuneet nuoret olivat suurimmaksi osaksi isosnuoria, joten Äänekosken seurakunnan nuorisotyönohjaajien on helppo kartoittaa tätä myöhemminkin. Varsinkin, jos jatkossa järjestetään juurikin isosnuorille suunnattuja pienempi muotoisia laneja.

Nuorilta kysyttäessä parannusehdotuksia laneille sekä olisivatko he kaivanneet jotain laneille lisää, kaksi nuorista vastasi haluavansa nopeamman netin. Muiden kuuden nuoren mielestä laneille ei olisi tarvinnut mitään lisää, eikä heillä ollut parannusehdotuksiaakaan. Netin nopeus todellakin vaikuttaa laneilla paljon nuorten viihtyvyyteen, joten jatkossa siihen olisikin hyvä panostaa enemmän.

Kuuden nuoren mielestä laneille ei olisi tarvinnut enempää oheisohjelmaa, vaan pelkkä yhdessä pelailu riitti. Yhden nuoren mielestä puolestaan oheisohjelmaa olisi voinut olla, mutta se ei hänen mielestään ole välttämätöntä. Yksi nuori puolestaan olisi halunnut jotain yhteisiä leikkejä ohjelmaan. Yleensä laneille järjestetäänkin jotain vapaaehtoista oheisohjelmaa, esimerkiksi kilpailuja, mikä ei välttämättä liity peleihin ollenkaan. Toteuttamillani laneilla ei käytännössä ollut mitään suunniteltua ohjelmaa, vaan nuoret saivat tehdä ja touhuta pelaamisen ohella mitä tahtoivat.

Palaute kyselyiden lisäksi toteutin myös yleisen pelitoiminta kyselyn Äänekosken nuorille. Tällä kyselyllä halusin kartoittaa, minkälaista peli aiheista toimintaa nuoret haluaisivat heille järjestettävän. Käytin tämän kyselyn tuloksia pohjana kokoamalleni pelitoiminta oppaalle. Valitettavasti tähän kyselyyn en kovinkaan paljon saanut vastauksia. Kuten edellä tuli jo kerrottua, Telakkakadun koulun oppilailta en saanut vastauksia ollenkaan, en myöskään tähän kyselyyn. Suolahden sekä Äänekosken nuorisotaloilta sain vastauksia jonkin verran, ja lisäksi myös LAN – tapahtuman palaute kyselyyn vastanneet nuoret vastasivat pelitoiminta kyselyyni. Sain yhteensä vastauksia 21, joka on mielestäni todella vähän, verrattuna Äänekoskelaisten nuorten lukumäärään. Vähäisestä vastausten

määrästä huolimatta, pystyin hyödyntämään saamiani tuloksia oppaan kokoomisessa.

Kyselyn tulosten mukaan vastaajista 16 nuorta haluaisi Äänekosken alueella järjestettävän enemmän peliaiheista toimintaa nuorille, ja vastaajista 17 haluaisi pelaamisen olevan enemmän sosiaalista, kuin yksin pelaamista. Kysyttäessä minkä tyylistä pelitoimintaa nuoret haluaisivat, eniten kannatusta sai turnauksien järjestäminen pienellä porukalla, esimerkiksi nuorisotalon oman porukan kesken. Toiseksi eniten kannatusta saivat pelipäivät, jonka jälkeen kolmantena tuli LAN – tapahtumat. Myös turnausten järjestäminen nuorisotalojen / seurakuntien / taajamien kesken sai kyselyssä kannatusta. Pelikerhot puolestaan sai vain yhden kannattajan.

Kyselyllä halusin kartoittaa myös minkä pelityylien ympärille nuoret haluaisivat toimintaa järjestettävän. Eniten kannatusta saivat tietokonepelit, mutta yllättäen toisena tulivat korttipelit. Kolmanneksi eniten kannatusta saivat konsolipelit, jonka jälkeen tulivat perinteiset lautapelit. Mobiili - ja retropelit saivat yhtä paljon kannatusta ja tulivat kyselyssä viidennelle sijalle. Roolipelit puolestaan saivat kyselyssä vain yhden äänen.

Erilaisista peli genreistä puolestaan eniten kannatusta sai toimintapelit, jonka jälkeen toisena tulivat toimintaseikkailupelit. Myös ajopeli saivat aika paljon kannatusta kyselyssä. Neljänneksi nousivat puolestaan sekä tanssi- että tietoviisapelit. Myös kaikki muutkin peli genret, urheilu-, ongelmanratkaisu-, rooli-, strategia-, simulaatio sekä opetus- tai hyötypelit, saivat ääniä kyselyssä, mutta vain muutamia.

Kaikkien toteuttamieni kyselyiden tulokset olen myös liittänyt osaksi kokoomaani pelitoiminta opasta, jotta Äänekosken seurakunnan työntekijät voivat myös itse tutkia ja pohtia kyselyiden vastauksia.

7.2 Oma arviointi

Itse olen kokonaisuutena hyvin tyytyväinen opinnäytetyöhöni. Toiminnallinen osuus sujui hyvin, ja mielestäni sain Äänekosken seurakunnalle suunnattuun pelitoiminta oppaaseen koottua hyvin ja kattavasti tietoa sekä erilaisia toimintatapoja pelien hyödyntämisestä nuorisotyössä. Myös itse pelipäivän sekä LAN – tapahtuman suunnittelu sekä toteutus sujuivat mielestäni hyvin, varsinkin aikatauluun nähden. Opinnäytetyöni aikataulu oli suhteellinen tiukka, mutta mielestäni siihen nähden sain hyvät tapahtumat järjestettyä.

Pelipäivään olisi ollut hyvä saada enemmän yhteistyö tahoja mukaan, mutta tähän en kuitenkaan itse voinut juurikaan vaikuttaa. Osa mahdollisista yhteistyö tahoista, joihin otin yhteyttä, eivät edes vastanneet minulle, ja osalla ei ollut tarvittavia resursseja tapahtumaan osallistumiseen. Otin yhteyttä neljääntoista mahdolliseen eri yhteistyö tahoon, joista loppujen lopuksi vain neljä osallistui tapahtumaan. Kuitenkaan yhteistyö tahojen vähyys ei mielestäni vaikuttanut negatiivisesti tapahtuman toteutukseen. Saimme hyvän tapahtuman aikaiseksi, suhteellisen kiireellisestä aikataulusta sekä yhteistyö tahojen vähydestä riippumatta.

Yhteistyö tahoilta saamani palautteen kanssa olen pitkälti samaa mieltä. Olen samaa mieltä siitä, että jatkossa tiedon kulkeminen järjestäjien välillä olisi hoidettava paremmin. En kuitenkaan itse voinut pelipäivä tapahtuman osalta kaikkea tietoa jakaa yhteistyö tahojen kanssa ennen tapahtumaa. Sain esimerkiksi vasta päivää ennen tapahtumaa varmistettua kaikki tilat koululta, jotka meillä oli käytettävissä tapahtumaa varten, ja vasta edellisenä iltana selvisi missä minin piste tulee sijaitsemaan.

Mielestäni myös yhteinen info tilaisuus yhteistyö tahojen kanssa ennen tapahtuman alkua oli hyvä idea, mutta tätäkään en olisi voinut toteuttaa järjestämässäni pelipäivässä. Kaikki yhteistyö tahot tulivat paikalle hiukan eri aikoihin, ja osa oli jo järjestelemässä omia pisteitään, kun toiset saapuivat paikalle. Olin yksin Telakkakadun koululla siinä vaiheessa, kun yhteistyö tahot alkoivat saapumaan paikalle, enkä voinut kaikkea hoitaa yksin. Jos minulla olisi ollut joku työpari mukana heti koululle saavuttaessa, olisin pystynyt paremmin ohjeistamaan sekä informoimaan kaikkia yhteistyö tahoja yhteisesti.

Myös oppilaiden informointi esimerkiksi aamunavauksen yhteydessä oli mielestäni hyvä idea. Pelipäivässä kyllä kävimme kuuluttamassa päivän ohjelmasta ja aikataulusta ennen tapahtuman alkua, mutta osa oppilaista oli jo silloin välitunnilla, eikä siksi kuulutusta kaikki oppilaat kuulleet. Esimerkiksi koulun aulassa oli sen verran kova häly, ettei kuulutuksesta kuulunut sinne sanaakaan. Olisi ollutkin parempi idea tulla koululle jo hyvissä ajoin, ja hoitaa kuuluttaminen juurikin vaikka aamunavauksen yhteydessä.

Tapahtumassa tuli myös pieni sekaannus varattujen tilojen kanssa, ja tästä sain myös palautetta yhteistyö tahoilta. Asiaan en kuitenkaan olisi voinut itse vaikuttaa, sillä koulun rehtori Mika Lehtonen kertoi minulle varanneensa tilan pelipäivä tapahtuman käyttöön. Kuitenkin jatkoa ajatellen olisikin hyvä idea merkitä tilan oveen mitä siellä järjestetään ja kenen toimesta.

Tapahtumien suunnittelun ja toteutuksen aikana sekä myös saamani palautteen pohjalta sain paljon uusia ideoita, kuinka pelipäiviä tai LAN – tapahtumia voisi kehittää jatkossa parempaan suuntaan, näitä käsittelen kokoamassani oppaassa tarkemmin. Tulevaisuudessa varsinkin aikatauluun ja tapahtumien suunnitteluun kannattaa kiinnittää enemmän huomiota, eikä ehkä ole kaikistaärkevin idea toteuttaa sekä pelipäivää että LAN – tapahtumaa saman päivän aikana. Kyseinen päivä oli sekä minulle että työelämäohjaajalleni Viinikaisen Hennalle todella raskas. Nuortenkin kannalta ajateltuna, on parempi, että ohjaajat ovat laneilla virkeinä, ja jaksavat pelailla, jutella ja ”hengaila” nuorten kanssa.

Olisin voinut panostaa enemmän toteuttamiini kyselyihin, varsinkin kyselyiden suunnitteluun. Olisi ollut parempi, jos olisin jo aikaisemmin saanut valmiiksi pelitoiminta kyselyn, jolloin siihen olisi myös ollut nuorilla enemmän aikaa vastata. Nyt kysely oli auki noin viikon ajan, ja tämä voikin olla yksi syy, miksi en saanut siihen kovinkaan paljon vastauksia. Yhteistyö tahoille suunnattuun kyselyyn olen ihan tyytyväinen, ja sen pohjalta sainkin paljon ideoita ja materiaalia pelitoiminta oppaaseen. Puolestaan palaute kyselyyn LAN – tapahtumasta, olisin voinut pohtia kysymyksiä tarkemminkin. Vastauksista en kovinkaan paljon tietoa nuorten mielipiteistä saanut irti, ja varmasti suuri syy tähän on kysymysten muotoilu. Telakkakadun koulun oppilaille suunnattua palaute kyselyä pelipäivästä

minun on vaikeaa lähteä arvioimaan, koska siihen en saanut vastauksia ollenkaan.

7.3 Yhteenveto

Kokonaisuudessaan olen tyytyväinen tekemääni opinnäytetyöhön. Pelipäivä sekä LAN – tapahtumat onnistuivat molemmat hyvin, ilman suurempia ongelmia, ja olen myös hyvin tyytyväinen kokoamaani oppaaseen.

Opinnäytetyöni tavoitteet täyttyivät osittain hyvin, mutta osa jäi vähän vähemmälle huomiolle. Opinnäytetyöni päätavoite oli Äänekosken seurakunnan pelinurisytyön kehittäminen. Tämä tavoite mielestäni täyttyi hyvin. Olen tyytyväinen kokoamaani oppaaseen, se on monipuolinen ja mielestäni palvelee hyvin sen tarkoitusta. Oppaaseen sain mielestäni hyvin koottua pelipäivien käytännön suunnitteluun ja toteuttamiseen sekä sisältöön liittyviä kehittämisideoita. Sain myös oppaasta positiivista palautetta Äänekosken seurakunnan nurisytyönohjaajilta.

Nuorten osallistaminen puolestaan jäi vähän vähäisemmäksi, kuin mitä alun perin oli tarkoitus, varsinkin pelipäivän osalta. Pelipäivässä yksi isosnuori oli auttamassa pisteiden järjestelyssä sekä myös ohjaamassa Slither.io selainpeli-turnaus rastia. Laneilla nuorten osallistaminen kuitenkin näkyi hyvin. Pari isosnuorta otti todella suuren vastuun lanien järjestämisessä, ja olivat oikeastaan yksin vastuussa lanien teknisestä puolesta sekä verkko yhteyksistä. Nuorten oman asiantuntijuuden hyödyntäminen peli aiheisten tapahtumien, ja varsinkin lanien, suunnittelussa sekä toteutuksessa on myös huomioitu kokoamassani oppaassa.

Rakentavan ja avoimen keskustelu ilmapiirin luominen peliteemasta, jäi oikeastaan kokonaan saavuttamatta. Tämä johtui lähinnä siitä, että vanhempainilta idea jouduttiin jättämään pelipäivä tapahtumasta pois, sen aikataulun vuoksi. Kuitenkin, tämänkin teeman liitin seurakunnalle kokoamaani oppaaseen, jotta toivon mukaan tämän kaltaista toimintaa tulisi tapahtumaan jatkossa.

Nuorten haastaminen oman peliharrastuksen pohtimiseen tapahtui käytännössä parin harjoitteen avulla pelipäivässä sekä nuorten kanssa käytyjen keskusteluiden kautta LAN – tapahtumassa. Olisin voinut panostaa tähän näkökulmaan mielestäni enemmänkin, sillä aihe on todella tärkeä peli haittojen sekä ongelma pelaamisen ehkäisemisessä. Kuitenkin, myös pelikasvatuksellisen näkökulman liitin oppaaseen, jotta jatkossa myös siihen olisi mahdollista panostaa enemmän.

Vaikka osa asettamistani tavoitteista jäikin opinnäytetyössäni saavuttamatta, olen ne liittänyt osaksi kokoamaani pelitoiminta opasta. Joten jatkossa toivon mukaan nämäkin teemat nousevat vahvemmin esille. Olen tyytyväinen opinnäytetyöhöni, ja suhteellisen kiireisestä aikataulusta huolimatta onnistuin toteuttamaan hyvän kokonaisuuden.

LÄHTEET

Ehkäisevä päihdetyö Ehyt ry. Viitattu 1.11.2016.
<http://www.pelitaito.fi/new/pelikasvatus/>

Harviainen, J. Tuomas & Meriläinen, Mikko 2013. Johdanto. Teoksessa J. Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 7 – 9.

Hirvonen, Satu & Hämäläinen, Riitta & Liimatainen, Jukka & Sarsama, Pauli 2015. Pelit. Monenlaista pelaamista, erilaista oppimista. Helsinki: Erilaisten Oppijoiden Liitto Ry.

Huttunen, Tero 2014a. Nuorisotyö ja ongelmapelaaminen. Teoksessa Heikki Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Verke, 97 – 101.

Huttunen, Tero 2014b. Johdatus digitaaliseen pelikulttuuriin nuorisotyössä. Teoksessa Heikki Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Verke, 11 – 15.

Huttunen, Tero & Hernesniemi, Sonja 2013. Pelit nuorisotyössä ja ryhmätoiminnassa. Teoksessa J. Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 82 – 94.

Huttunen, Tero & Marjomaa, Heikki & Tenkanen Teresa 2013. Peleihin liittyviä kulttuuri-ilmiöitä. Teoksessa J. Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 24 – 31.

Ihonen, Alex 2015. Peliharrastus, level 2. Teoksessa Heikki Lauha (toim.) Verkko nuorten kokemana ja kertomana. Helsinki: Verke, 70 – 71.

Jussila, Timo 2012. Hyvät pahat pelit. Teoksessa Marita Söderström (toim.) Nautinto ja kiusaus. Turku: Turun museokeskus, 32 – 41.

Kiilakoski, Tomi & Taiponen, Janne 2011. Osallisuus ja osallistuminen verkko-perustaisessa nuorisotyössä. Teoksessa Jani Merikivi, Päivi Timonen & Leena Tuuttila (toim.) Sähköä ilmassa. Näkemyksiä verkkoperustaiseen nuorisotyöhön. Helsinki: Nuorisotutkimusseura / Nuorisotutkimusverkosto

Kosonen, Jussi 2014. Pelitoimintaa seurakunnan nuorisotyössä. Teoksessa Heikki Lauha & Leena Tuuttila (toim.) Verkko nuorisotyössä. Nuorisotyö verkossa. Helsinki: Verke, 83 – 86.

Kähkönen, Ranu & Markkula, Tiina 2013. Pelaaminen ja fyysinen terveys. Teoksessa J. Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus. 110 – 114.

Luhtala, Kaisa & Silvennoinen, Inka & Taskinen, Teresa 2013. Nuoret pelissä. Tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelämisestä. 3. Painos. Helsinki: Terveysten ja hyvinvoinnin laitos.

Meriläinen, Mikko 2016. Toimiva pelikasvatus rakentuu pelisivistykselle. Teoksessa L. Pekkala, S. Salomaa & S. Spišák (toim.) Monimuotoinen mediakasvatus, 92 – 133. Viitattu 1.11.2016.
http://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen_mediakasvatus.pdf

Meriläinen, Mikko 2013a. Mitä on pelikasvatus ja miksi sitä tarvitaan? Teoksessa J. Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 10 – 13.

Meriläinen, Mikko 2013b. Pelien positiiviset vaikutukset. Teoksessa J. Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 32 – 37.

Mustonen, Anu 2004. Pelit koulussa vai pelikoukussa? Tietokonepelaamisen mahdollisuudet ja riskit. Teoksessa Marja Kankaanranta, Pekka Neittaanmäki &

Päivi Häkkinen (toim.) Digitaalisten pelien maailmoja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino, 183 – 189.

Mäyrä, Frans & Karvinen, Juho & Ermi, Laura 2016. Pelaajabarometri 2015. Lajityyppien suosio. Tampereen Yliopisto. Viitattu 25.10.2016. <https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/99003/978-952-03-0153-8.pdf?sequence=1>

Niipola, Jani 2012. Pelisukupolvi. Suomalainen menestystarina Max Paynestä Angry Birdsiin. Helsinki: Johnny Kniga.

Pehkonen, Janne & Tuominen, Pasi 2016. Lanit tukevat nuorisotyötä. Teoksessa Pasi Tuominen (toim.) Nuorisotyö lanittaa. Helsinki: Verke, 17 – 23.

Peliviikko 2016. Peliviikon nettisivut. Viitattu 4.11.2016. <http://www.pelipaiva.fi/>

Pulkkinen, Miika 2014. Pelien hyödyntäminen nuorisotalolla. Teoksessa Heikki Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Verke, 17 – 20.

Salokoski, Tarja 2004. Onko väkivallalla vaikutusta? Väkivalta osana pelimaailmaa. Teoksessa Marja Kankaanranta, Pekka Neittaanmäki & Päivi Häkkinen (toim.) Digitaalisten pelien maailmoja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 191 – 204.

Siitonen, Marko 2004. Sosiaalisen vuorovaikutuksen tutkimus verkkopeliyhteisöissä. Teoksessa Marja Kankaanranta, Pekka Neittaanmäki & Päivi Häkkinen (toim.) Digitaalisten pelien maailmoja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino, 115 – 130.

Silvennoinen, Inka 2013. Pelihaitat ja niiden ehkäisy. Teoksessa J. Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 99 – 109.

Thorslund, Ewa 2007. Nuoret, netti ja mobiili. Kodin turvaopas. Hämeenlinna: Karisto Oy.

Tilkanen, Eeva-Liisa 2013. Varasta ja parasta! Teoksessa Tarja Sovijärvi (toim.) Parasta osallisuutta. Helsinki: Humanistinen ammattikorkeakoulu, 6 – 7. Viitattu 18.10.2016. <http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/57999/978-952-456-147-1.pdf?sequence=1>

Tuominen, Pasi 2016. Tervetuloa lanien maailmaan. Teoksessa Pasi Tuominen (toim.) Nuorisotyö lanittaa. Helsinki: Verke, 11 – 15.

Viljamaa, Janne 2011. Pakko saada! Addiktoitunut yhteiskunta. Helsinki: WSOY.

Vilkkä, Hanna & Airaksinen, Tiina 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Virta, Mikko & Keränen, Tomi 2016. Nuorten osallistaminen lanitoimintaan. Teoksessa Pasi Tuominen (toim.) Nuorisotyö lanittaa. Helsinki: Verke, 45 – 47.

LIITTEET

LIITE 1

Kysely pelipäivästä (nuoret)

Kysely pelipäivästä

1. Mitä mieltä olit tapahtumasta? *

- ☐ Erittäin hyvä
- ☐ Hyvä
- ☐ Kohtalainen
- ☐ Huono
- ☐ Erittäin huono

2. Haluaisitko jatkossa samanlaista toimintaa lisää? *

- ☐ Kyllä
- ☐ En

3. Oliko tapahtumassa riittävästi ohjelmaa? *

- ☐ Kyllä
- ☐ Ei

4. Olisitko kaivannut tapahtumaan jotain lisää? *

- ☐ Kyllä, mitä

- ☐ En

5. Oliko jokin mielestäsi turhaa? *

- ☐ Kyllä, mikä

☐ Ei

6. Mikä rasti oli mielestäsi parhain? *

7. Olisitko halunnut jotain muutakin, kuin vain peli aiheista toimintaa? *

☐ Kyllä, mitä esimerkiksi

☐ En

LIITE 2

Kysely pelipäivästä (yhteistyö tahot)

Palautetta pelipäivästä

1. Oliko tapahtuma mielestäsi onnistunut?

☐ Kyllä

☐ Ei

2. Jos pelipäiviä järjestetään myös jatkossa Äänekosken seurakunnan toimesta, olisitko kiinnostuneita yhteistyöhön?

☐ Kyllä

☐ Ei

3. Kuinka pisteenne sujui?

☐ Erittäin hyvin

☐ Hyvin

☐ Kohtalaisesti

- ☐ Huonosti
- ☐ Erittäin huonosti

4. Ruuhkautuiko pisteenne?

- ☐ Kyllä, kokoajan
- ☐ Kyllä, välillä
- ☐ Ei, osallistujia oli sopivasti
- ☐ Ei, osallistujia olisi mahtunut mukaan enemmänkin

5. Onko teillä parannusehdotuksia, jos pelipäiviä järjestetään myös jatkossa?

6. Olisiko teillä ehdotuksia pelipäivien sisältöön jatkoa ajatellen?

7. Risuja & Ruusuja

LIITE 3

Kysely laneista

Palautetta Laneista

1. Mitä mieltä olit laneista? *

- ☐ Erittäin hyvä
- ☐ Hyvä
- ☐ Kohtalainen
- ☐ Huono
- ☐ Erittäin huono

2. Haluaisitko jatkossa samanlaista toimintaa lisää? *

- ☐ Kyllä
- ☐ En

3. Oliko lanien pituus mielestäsi sopiva? *

- ☐ Kyllä, yksi yö riitti
- ☐ Ei, olisi voinut olla pidemmätkin

4. Olisitko kaivannut laneille jotain lisää? *

- ☐ Kyllä, mitä

- ☐ En

5. Onko sinulla parannus ehdotuksia jatkoa varten? *

- ☐ Kyllä, mitä

- ☐ Ei

6. Olisiko mielestäsi laneilla saanut olla enemmän oheisohjelmaa? *

- ☐ Kyllä, mitä esimerkiksi

- ☐ Ei

Kysely pelitoiminnasta Äänekoskella

Kysely pelitoiminnasta Äänekoskella

1. Haluaisitko nuorille järjestettävän Äänekosken alueella enemmän peli aiheista toimintaa? *

☐ Kyllä

☐ En

2. Mitä seuraavista haluaisit järjestettävän? *

☐ Pelipäiviä

☐ Turnauksia pienellä porukalla / nuorisotalon oman porukan kesken

☐ Turnauksia esim. nuorisotalojen/seurakuntien/taajamien kesken

☐ Laneja

☐ Peli kerhoja

☐ Muuta, mitä

3. Minkä tyylistä pelitoimintaa haluaisit mieluiten järjestettävän? *

☐ Tietokonepelejä

☐ Konsolipelejä

☐ Mobiilipelejä

☐ Lautapelejä

☐ Retropelejä (esim. Playstation 1)

☐ Korttipelejä

☐ Roolipelejä

☐ Muuta, mitä

4. Haluaisitko pelaamisen olevan enemmän *

☐ Sosiaalista

☐ Yksin pelaamista

5. Minkä peligenren pelejä haluaisit mieluiten pelata? *

- ☐ Ajopeli
- ☐ Urheilupeli
- ☐ Tanssipeli
- ☐ Ongelmanratkaisupeli
- ☐ Opetus- tai hyötypeli
- ☐ Roolipeli
- ☐ oStrategiapeli
- ☐ Simulaatiopeli
- ☐ Toimintapeli
- ☐ Toimintaseikkailupeli
- ☐ Tietovisapeli

Jokin muu, mikä

☐

LIITE 5

Pelitoiminta opas

Pelitoiminta opas

Äänekosken seurakunta

Sisälllys

1 Johdanto	3
2 Yleinen tapahtumaprosessin kulku & aikajana	4
3. Kyselyiden tuloksia	8
3.1 Pelitoiminta kysely	8
3.2 Pelipäivän palaute (nuoret)	10
3.3 Pelipäivän palaute (yhteistyö tahot)	11
3.4 Lanien palaute	13
3.5 Tuloksia tiivistetysti	15
4 Pelipäivä	18
4.1 Ohjelma ideoita	19
4.2 Pelikasvatuksellisia harjoitteita	24
5 Lanit	31
5.1 Työnjako	31
5.2 Tilat	33
5.3 Lepo & osallistujahuolto	34
5.4 Suositut pelit	34
5.5 Kilpailut & oheisohjelma	36
5.6 Lanien järjestäjän muistilista	37
6 Peliturnaukset	39
6.1 Turnaustoiminta nuorisotaloilla	40
6.2 Verkkopeliliiga	40
7 Pelikerhot	43
8 Yhteistyö	46
8.1 Mahdollisia yhteistyökumppaneita	48
9 Hyödyllisiä linkkejä	50
LÄHTEET	52

1 Johdanto

Kokosin tämän oppaan osana opinnäytetyötäni, ja se on tarkoitettu Äänekosken seurakunnan käyttöön. Oppaan tarkoituksena on Äänekosken seurakunnan pelinuorisotyön kehittäminen.

Opas sisältää erilaisia ideoita ja toimintatapoja pelien hyödyntämiseen nuorisotyössä. Oppaaseen olen koonnut mm. pelipäivien järjestämiseen kehittämisideoita sekä ohjelma ideoita, ohjeita LAN – tapahtuman järjestämiseen sekä listannut Äänekosken alueen mahdollisia yhteistyö tahoja.

Lisäksi oppaassa puran saamaani palautetta pelipäivästä sekä laneista, ja myös Äänekosken pelitoiminta kyselystä.

- Kaisa Äijäläinen



2 Yleinen tapahtumaprosessin kulku & aikajana

Yleisesti tapahtumaprosessiin kuuluvat suunnittelu-, toteutus- sekä jälkimarkkinointivaihe. Yleensä minimiaika onnistuneen tapahtuman tekemiseen, suunnittelusta jälkimarkkinointiin, on vähintään pari kuukautta, riippuen tietenkin tapahtuman ideasta. Lyhemmässä ajassa tehdyssä tapahtumassa joudutaan usein tinkimään toteutuksessa, ja erityisesti laadussa. (Vallo & Häyrinen 2016, 189.)

Tapahtumaprosessin kulku:

<u>Suunnitteluvaihe</u> (75 % / 6 viikkoa)	<u>Tapahtuman toteutus</u> (10 % / 0.8 viikkoa)	<u>Jälkimarkkinointi</u> (15 % / 1,2 viikkoa)
<ul style="list-style-type: none">○ Projektin käynnistys○ Resursointi○ Ideointi○ Vaihtoehtojen tarkistus○ Päätökset & varmistaminen○ Käytännön organisointi	<ul style="list-style-type: none">○ Rakennusvaihe○ Itse tapahtuma○ Purkuvaihe	<ul style="list-style-type: none">○ Kiitokset asianosaisille○ Materiaalin toimitus○ Palautteen kerääminen ja työstäminen○ Yhteydenottopyyntöjen hoitaminen○ Yhteenveto○ Tapahtuman jatkaminen sosiaalisessa mediassa

(Vallo & Häyrinen 2016, 189.)

Yleinen tapahtumaproessin aikajana

Alla oleva tapahtuman aikajana on esimerkki, josta voi ottaa mallia oman tapahtuman suunnittelussa.

Puoli vuotta ennen tapahtumaa:

- Ideoidaan tapahtumaa
- Budjettiarvion tekeminen
- Asiakirjojen / papereiden valmistelu
- Kysytään lupa tarvittavista paikoista ja henkilöiltä
- Luodaan aikajana tapahtuman tehtävistä
- Selvitetään edellytykset tapahtuman järjestämiseksi

2 kk ennen tapahtumaa:

- Alustava keskustelu viranomaisien kanssa
- Turvallisuussuunnitelman tekeminen
- Suunnitellaan tekninen toteutus
- Ostosten kilpailutus
- Tiedottaminen osallistujille
- Infoa yhteistyökumppaneille
- Tarpeiden kartoittaminen
- Ohjelman tarkennus ja aikataulun päättäminen

3 kk ennen tapahtumaa:

- Lyödään aika ja paikka lukkoon
- Tiedotus – ja markkinointisuunnitelman teko
- Yhteistyökumppaneiden hankkiminen
- Tiedotus tapahtumasta osallistujille ja yhteistyökumppaneille alkaa

1 kk ennen tapahtumaa:

- Tilataan tarvittavat tavarat ja palvelut
- Markkinointi aloitetaan
- Sosiaalinen media tiedottaa valmistelusta ja ohjelmasta
- Tapahtuman riskikartoitus
- Turvallisuus- ja pelastussuunnitelma

2 viikkoa ennen tapahtumaa:

- Mahdollisten kuljetusten organisoiminen
- Yhteistyökumppaneiden varmistaminen
- Viime hetken muutokset
- Markkinoinnin aktiivisin aika
- Järjestyksenvalvojat
- Tarvittavien kalusteiden hankkiminen
- Ilmoitus yleisötapahtumasta poliisille

1 viikko ennen tapahtumaa:

- Ennakkotiedote medialle
- Markkinoinnin muistutusaika

3 päivää ennen tapahtumaa:

- Viimeisten hankintojen ja tilausten tekeminen
- Markkinoinnissa osallistujien informoiminen
- Ilmoitus tapahtumasta läheisille pelastusviranomaisille

1 päivä ennen tapahtumaa:

- Tapahtumapaikan valmisteleminen
- Viimeiset valmistelut
- Juontajien ohjeistaminen
- Ennakkotiedote 2 – lehdistölle

6 tuntia ennen tapahtumaa:

- Tekniikan tarkastus
- Tapahtuma-alueen rakentaminen ja somistus
- Viime hetken valmistelut
- Ruokailun valmistelutyöt
- Ohjelman läpikäyminen

3 tuntia ennen tapahtumaa:

- Kenraaliharjoitukset
- Ruuan valmistaminen

TAPAHTUMA-AIKA

Tapahtuman jälkeisenä päivänä:

- Vuokratavaroiden palautus
- Tapahtumaympäristön siistiminen
- Kerätään palaute ja kehittämis-ideat
- Tiedote tapahtuman onnistumisesta (sosiaaliseen) mediaan

3 päivää tapahtuman jälkeen:

- Kiitetään osallistujia ja yhteistyökumppaneita
- Vastataan tapahtuman aikana tulleisiin kysymyksiin tai yhteydenotopyyntöihin

(Vainio 2012, 102 – 104.)



9LoLs.com

3. Kyselyiden tuloksia

Alta löytyvät toteuttamieni kyselyiden tulokset. Järjestämiini tapahtumiin sekä opinnäytetyöhöni liittyen toteutin yhteensä neljä eri kyselyä. Toteutin kaksi eri palaute kyselyä pelipäivään liittyen, sekä nuorille että yhteistyö tahoille omat, lisäksi toteutin myös palaute kyselyn laneihin liittyen, sekä myös Äänekoskelaisille nuorille suunnatun kyselyn pelitoiminnasta Äänekoskella.

3.1 Pelitoiminta kysely

Kysely pelitoiminnasta Äänekoskella

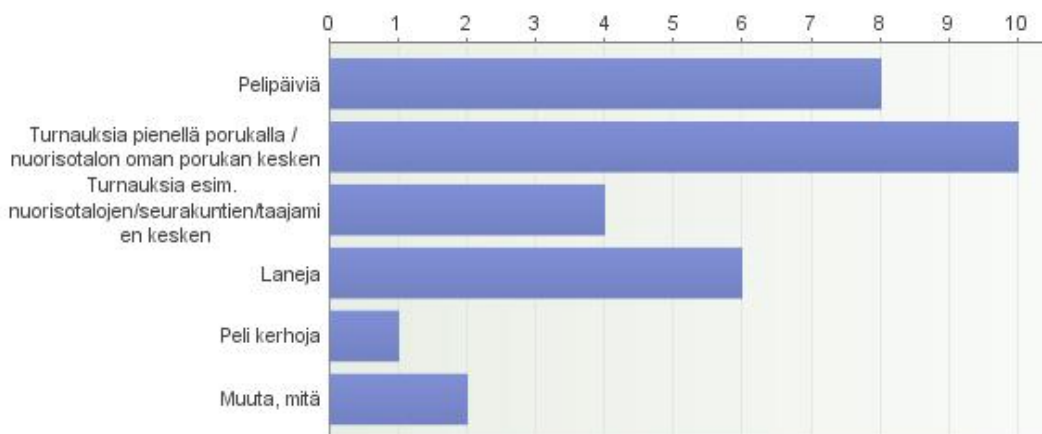
1. Haluaisitko nuorille järjestettävän Äänekosken alueella enemmän peli aiheista toimintaa?

Vastaajien määrä: 21



2. Mitä seuraavista haluaisit järjestettävän?

Vastaajien määrä: 21

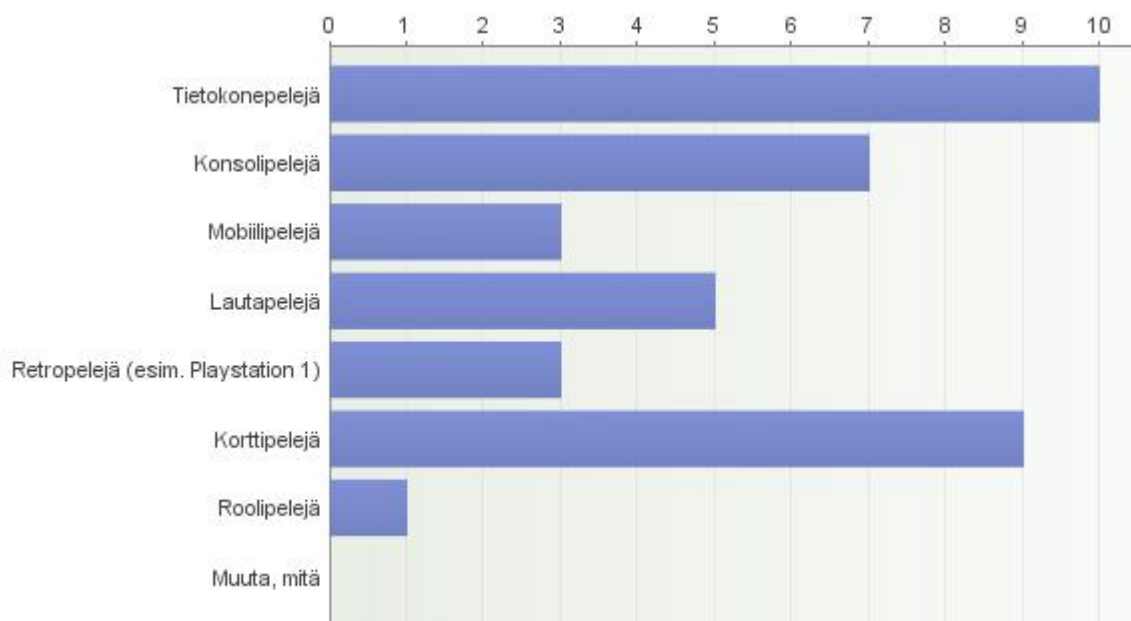


Avoimet vastaukset: Muuta, mitä

- Elokuvailtoja
- Musiikkitapahtumia

3. Minkä tyylistä pelitoimintaa haluaisit mieluiten järjestettävän?

Vastaajien määrä: 21



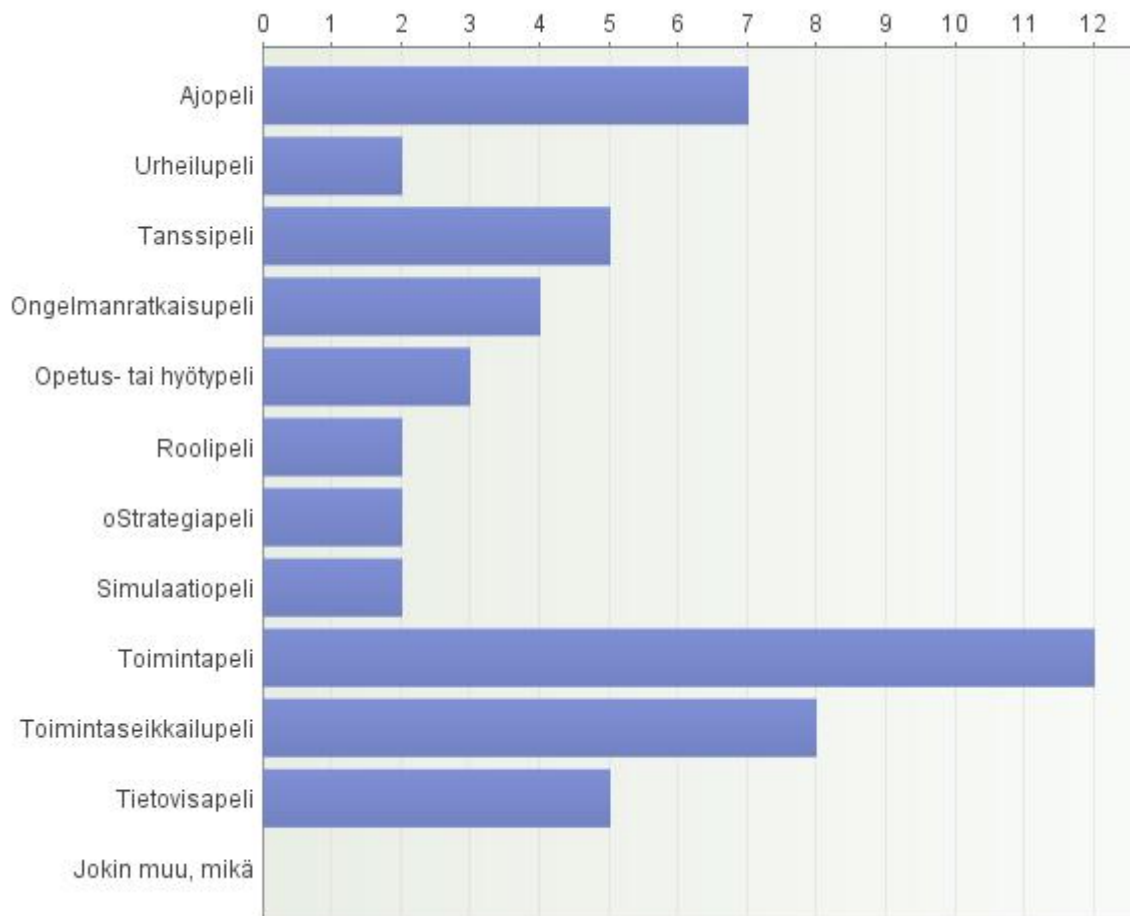
4. Haluaisitko pelaamisen olevan enemmän

Vastaajien määrä: 21



5. Minkä peligenren pelejä haluaisit mieluiten pelata?

Vastaajien määrä: 21



3.2 Pelipäivän palaute (nuoret)

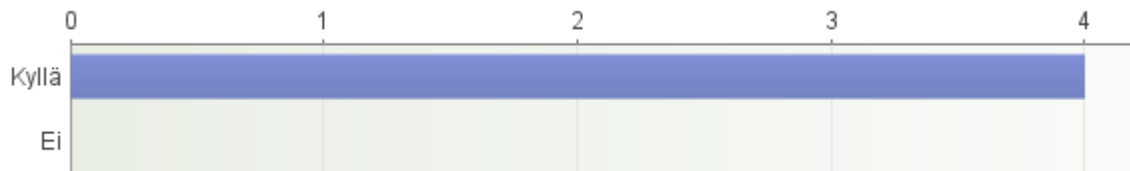
Valitettavasti pelipäivän osalta palaute oppilailta jäi saamatta. En ole ollenkaan varma, missä vika oli. Toimitin kyselyiden linkit Mika Lehtoselle ja olin häneen yhteydessä sekä sähköpostilla että myös tekstiviestillä, mutta en saanut näihin vastausta. Kävin myös koululla pelipäivän jälkeisenä torstaina 24.11.2016 viemässä arvonnin palkinnot, mutta tällöinkään en tavoittanut koulun rehtoria, koska hän oli juuri silloin palaverissa. Itselläni ei oikein ollut mahdollisuutta tavoittaa koulun oppilaita, joten en voinut myöskään itse kyselyiden linkkejä oppilaille toimittaa. En voi olla varma, missä on mennyt vikaan. Voi olla, että koulun rehtori Mika Lehtonen on toimittanut linkit oppilaille, mutta kukaan ei vain ole käynyt niihin vastaamassa.

3.3 Pelipäivän palaute (yhteistyö tahot)

Palautetta pelipäivästä

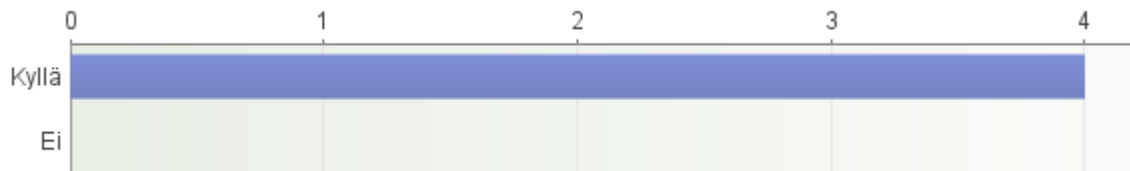
1. Oliko tapahtuma mielestäsi onnistunut?

Vastaajien määrä: 4



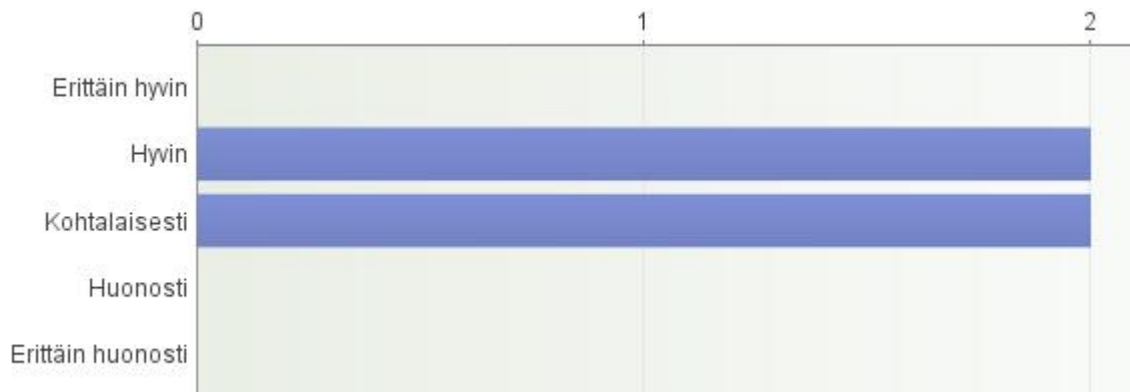
2. Jos pelipäiviä järjestetään myös jatkossa Äänekosken seurakunnan toimesta, olisitko kiinnostuneita yhteistyöhön?

Vastaajien määrä: 4



3. Kuinka pisteenne sujui?

Vastaajien määrä: 4



4. Ruuhkautuiko pisteenne?

Vastaajien määrä: 4



5. Onko teillä parannusehdotuksia, jos pelipäiviä järjestetään myös jatkossa?

Vastaajien määrä: 4

- Aluksi voisi olla yhteinen info tilaisuus kaikille pisteiden vetäjille niin että kaikki saisivat saman infon ja vähän kuulisivat mitä toisilla pisteillä tapahtuu.

Joku kahvipiste vetäjille olisi kyllä tarpeen :)

- Tilat voisi jakaa jo etukäteen jolloin olisi mahdollisuus räätälöidä piste tilan mukaan. Voisi olla toimijoiden yhteinen palaveri suunnitteluvaiheessa, jolloin voisi suunnitella kokonaisuutta yhdessä - nyt tuntui siltä että pisteet olivat "irrallisia", emmekä osanneet vastata nuorten kysymyksiin muista pisteistä.
- Päivän tarkempi ohjelma olisi hyvä saada ajoissa. Nyt tieto päivästä tuli hyvissä ajoin, mutta aikataulu ym. faktat olisi hyvä saada aiemmin, jotta oman osuutensa ehtii suunnitella ja organisoida esim. paikalle tulijat aiemmin. Yhteinen suunnittelupalaveri olisi voinut olla paikallaan, jotta päivän idea olisi auennut paremmin ja jotta olisi saanut kuvan siitä, mitä muut aikovat pitää.
- 1. Opettajille pitäisi saada tieto pisteistä ja missä ne pidetään. Ettei tulisi sekaannusta.
2. Luokkiin missä pisteet pidetään, voisi tulla lappu ja lapussa lukea mitä tässä pisteessä tapahtuu.
3. Voisi esitellä myös itsensä, kertoa oman nimensä.

6. Olisiko teillä ehdotuksia pelipäivien sisältöön jatkoa ajatellen?

Vastaajien määrä: 3

- Koululaiset voisi myös saada yhteisen infon ainakin aamunavauksen yhteydessä ja opettajat voisivat jakaa passeja ja mainostaa palkintoja. Näin oppilaat olisivat innokkaampia osallistumaan.

- Pelipäivät voisivat olla jatkossa teemoilla, esim. konsolipelit, lautapelit, ulkopelit, mobiilipelit...
- Aikaa voisi järjestää enemmän oppilaille että ehtisivät käydä kaikilla pisteillä ajan kanssa. Toivoisimme myöskin että oppilaita opastettaisiin pisteille. Yksin he eivät tule, mutta opettajan johdolla kylläkin!

7. Risuja & Ruusuja

Vastaajien määrä: 4

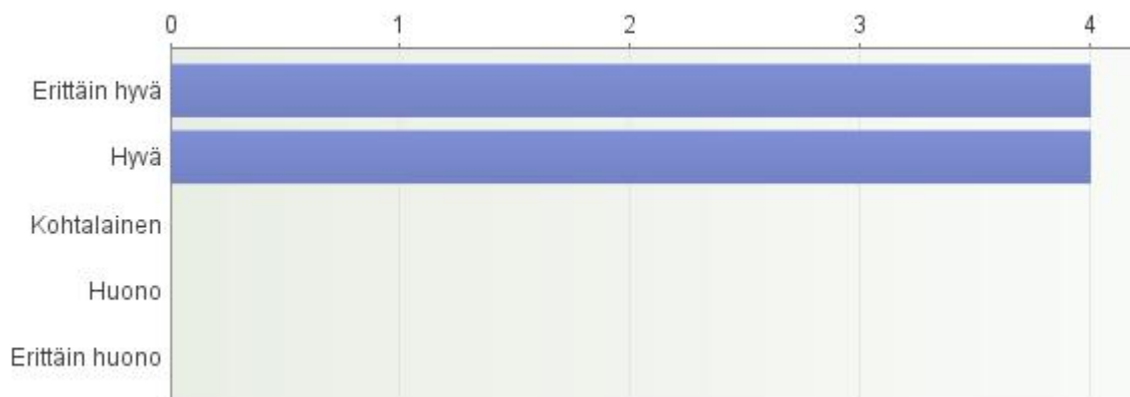
- Kiitos!
- Kiitos järjestelyistä! :)
- Kiitos! Oli kiva olla mukana. Tällainen lyhyehkö tapahtuma, jossa alueen monet toimijat ovat paikalla, on erinomainen. Antaa nuorille kuvan, että kaikki toimijat ovat heitä varten ja toimivat yhdessä.
- Peace!

3.4 Lanien palaute

Palautetta Laneista

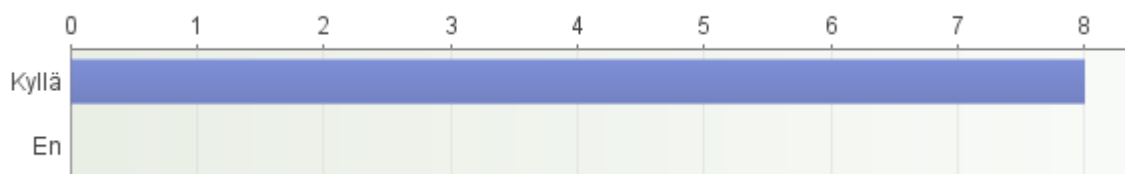
3. Mitä mieltä olit laneista?

Vastaajien määrä: 8



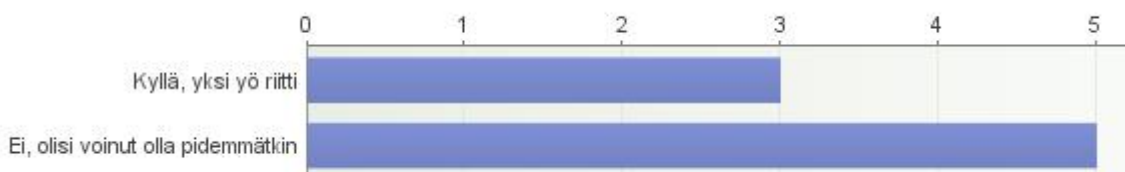
2. Haluaisitko jatkossa samanlaista toimintaa lisää?

Vastaajien määrä: 8



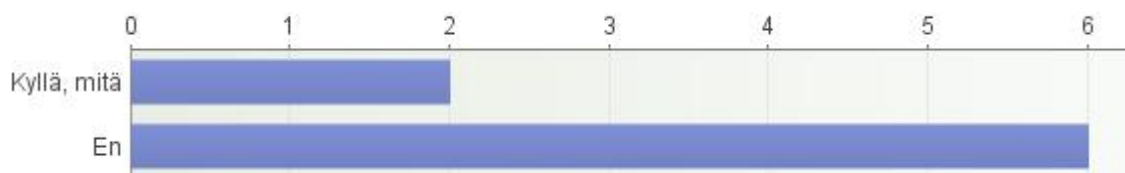
3. Oliko lanien pituus mielestäsi sopiva?

Vastaajien määrä: 8



4. Olisitko kaivannut laneille jotain lisää?

Vastaajien määrä: 8

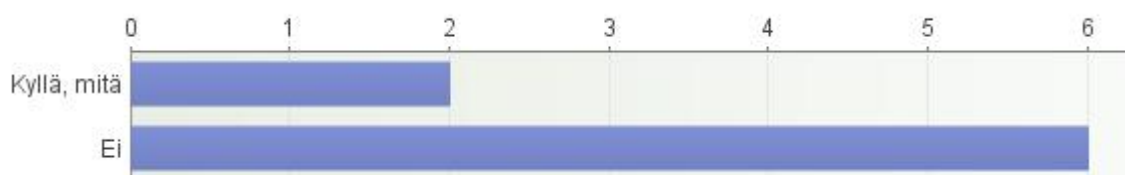


Avoimet vastaukset: Kyllä, mitä

- nopeampi netti
- Nopeampi netti

5. Onko sinulla parannus ehdotuksia jatkoa varten?

Vastaajien määrä: 8

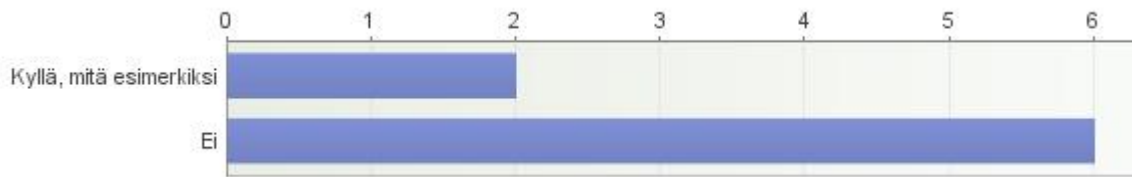


Avoimet vastaukset: Kyllä, mitä

- netti nopeampi
- Parempi netti kirkolle

6. Olisiko mielestäsi laneilla saanut olla enemmän oheisohjelmaa?

Vastaajien määrä: 8



Avoimet vastaukset: Kyllä, mitä esimerkiksi

- tottakai saa olla muttei välttämättä tarvi
- Vaikka yhteisiä leikkejä tai jtn

3.5 Tuloksia tiivistetysti

Alle olen koonnut palaute kyselyiden tuloksia tiivistetysti.

Pelitoiminta kysely

- Vastaajista 16 haluaisi enemmän peli aiheista toimintaa järjestettävän
- 17 vastaajista haluaisi pelaamisen olevan sosiaalista
- Minkälaista toimintaa?
 - 10 haluaisi turnauksia pienemmällä porukalla
 - 8 haluaisi pelipäiviä
 - 6 haluaisi laneja
 - 4 haluaisi turnauksia esim. nuorisotalojen / seurakuntien kesken
 - 1 haluaisi pelikerhoja
 - 2 haluaisi esim. elokuvailtoja & musiikkitapahtumia
- Minkä tyylistä pelaamista?
 - 10 kannatti tietokonepelejä
 - 9 kannatti korttipelejä
 - 7 kannatti konsolipelejä
 - 5 kannatti lautapelejä
 - 3 kannatti mobiili- sekä retropelejä
 - 1 kannatti roolipelejä
- Mitä peli genrejä?
 - 12 tahtoisi toimintapelejä
 - 8 tahtoisi toimintaseikkailupelejä

- 7 tahtoisi ajopelejä
- 5 tahtoisi tanssi- & tietovisapelejä
- 4 tahtoisi ongelmanratkaisupelejä
- 3 tahtoisi opetus- tai hyötypelejä
- 2 tahtoisi urheilu-, rooli-, strategia- & simulaatiopelejä

Pelipäivän palaute (yhteistyö tahot)

- Tapahtuma oli onnistunut
- Pisteet sujuivat pääasiassa hyvin
- Kaikki tahot olisivat myös jatkossa kiinnostuneita yhteistyöstä
- Parannusehdotuksia:
 - Tapahtuman alussa vetäjille yhteinen info tilaisuus
 - Pisteiden tilat voisi jakaa jo etukäteen
 - Toimijoiden yhteinen suunnittelu palaveri jo suunnitteluvaiheessa
 - Päivän tarkka ohjelma ym. faktat yhteistyö tahoille ajoissa tietoon
 - Opettajille tieto pisteiden tiloista
 - Tiloihin info laput pisteen vetäjästä & pisteen sisällöstä
 - Kahvipiste vetäjille!
- Pelipäivien sisältöön ideoita:
 - Oppilaille tarkka info ennen tapahtuman alkua
 - esim. aamunavauksen yhteydessä.
 - Opettajat voisivat jakaa osallistumislappuja & mainostaa palkintoja
 - Pelipäivät voivat olla myös teemoilla jatkossa
 - esim. konsoli-, lauta-, ulko- tai mobiilipelit
 - Enemmän aikaa oppilaille osallistua tapahtumaan
 - Voisi olla myös luokittain tapahtuvaa osallistumista
 - Nuoret eivät meinaa yksin tulla paikalle, opettajan johdolla kylläkin

Lanien palaute

- Nuorten mielestä tapahtuma oli onnistunut
- Kaikki vastanneet nuoret haluaisivat samanlaista toimintaa lisää myös jatkossa
- Lanit voisivat olla myös pidemmätkin
 - Vastanneista kolmen mielestä yksi yö riitti
 - Viiden mielestä puolestaan olisi voinut olla pidempikin
- Parempi & nopeampi netti käyttöön!
- Oheisohjelmaa?
 - Kuudelle pelkkä pelailu riitti
 - Yhden mielestä olisi voinut olla, muttei ole pakollista
 - Yhden mielestä olisi voinut olla esim. yhteisiä leikkejä

4 Pelipäivä

Digitaalista pelaamista ilmiönä on mahdollista hyödyntää kasvatustyössä monella eri tavalla. Parhaimmillaan pelien maailma voi tarjota sekä kasvattajalle että nuorille sekä lapsille uusia näkökulmia, oppimiskokemuksia sekä ideoita koulutyöhön ja vapaa-aikaan. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 127.)

Pelipäivät mahdollistavat nuorille hyvän mahdollisuuden peliteeman ja oman peliharrastuksen käsittelemiseen ja pohtimiseen, myös toiminnan kautta. Pelipäivä voi olla joko ainoastaan nuorille suunnattu tai siitä voi myös tehdä koko perheen tapahtuman. Koko perheen tapahtumassa on mahdollista kannustaa myös nuorten vanhempia pohtimaan peliharrastusta ja pelaamista sekä ottamaan aktiivisemman roolin lastensa pelaamiseen. Pelipäivän olisi hyvä sisältää sopivassa suhteessa tietoa, toiminnallisuutta sekä viihteellisyyttä, jotta tapahtuma pysyy nuorille kiinnostavana. Näin tapahtumassa on myös mahdollista käsitellä aihetta ilman saarnaavaa sävyä. (Silvennoinen 2013, 108 – 109.)



Kuva: KAVI / Peliviikko.fi.

4.1 Ohjelma ideoita

Alle olen listannut ohjelma ideoita pelipäivä tapahtuman sisältöön. Pelipäivien ohjelmasta olisi hyvä pyrkiä tekemään mahdollisimman monipuolinen, jotta jokaiselle osallistujalle olisi jotain mielekästä tekemistä.

Pokemon Go lure – partyt

Nianticin kehittämä peli Pokemon Go nousi viimekesänä maailmanlaajuisesti ilmiöksi, ja myös Suomessa peli saavutti valtavan suosion heti julkaisemisen jälkeen, niin nuorten ja lasten kuin myös aikuisten ja vanhempien parissa. Suomen Latu myös palkitsi Pokémon Go:n tänä vuonna Suomen Liikuttaja – tunnustuksella.

Erilaisissa peli aiheisissa tapahtumissa, kuten pelipäivissä, sekä tapahtuman markkinoinnissa Pokemon Go peliä on mahdollista, ja myös helppoa, hyödyntää. Tarjoamalla ja markkinoimalla ilmaisia lureja, on mahdollista houkutella tapahtumaan niin lapsia ja nuoria, kuin myös vanhempia ja aikuisia.



Kuva: KAVI / Peliviikko.fi

eSports kisakatsomo

Nykyisin nuorten keskuudessa eSports on kasvanut suureen suosioon, ja pelejä seurataan aivan samalla tavalla kuin muutakin urheilua. Pienen kisakatsomon pystyttäminen on helppoa, ja se onkin oiva lisä esimerkiksi pelipäiviin tai LAN – tapahtumiin.



Roolipelit / larppaus / cosplay

Pelipäivän kaltaista tapahtumaa suunniteltaessa olisi hyvä myös kartoittaa alueen nuorten omia peliteemaisia harrastusryhmiä. Jos alueella on esimerkiksi roolipelien, larppauksen, cosplayn tai muiden peliteemaisten aiheiden harrastajia, kannattaa nuorten omaa peli harrastusta hyödyntää tapahtuman suunnittelussa sekä toteuttamisessa. Nuoria voi pyytää mukaan tapahtuman toteuttamiseen, ja he voivat esimerkiksi tulla esittelemään ja markkinoimaan omaa toimintaansa.

Pelienvaihtopiste

Myös pelienvaihtopisteen järjestäminen on hyvä idea pelipäivä tapahtumiin. Pelienvaihtopisteen avulla nuorten on mahdollista päästä omista vanhoista ylimääräisistä peleistään eroon, ja samalla hankkia, ilman rahallista panosta, uusia pelejä.

Vastaavasti on myös mahdollista yhdistää peliteemaiseen tapahtumaan peli kirpputori, jossa osallistujat pääsevät myymään omia vanhoja ja ylimääräisiä pelejään pois.

Tubettajat

Niin ulkomailla, kuin myös Suomessaakin, tubettajat ovat nousseet nuorten keskuudessa suureen suosioon. Tätä ilmiötä kuvaa hyvin Suomen vakuuttavat kehitysluvut. Vuonna 2015 Suomessa luotiin 58 000 uutta YouTube-tiliä ja palveluun ladattiin 945 000 videota. Videot keräsivät 4,7 miljoonaa kommenttia ja niitä katsottiin 2,7 miljardia kertaa. Vuonna 2014 Suomesta löytyi kolme ammatti tubettajaa, ja viime vuonna ammattilaisia oli jo 20. YouTube tavoittaa erittäin hyvin varsinkin 15 – 30 – vuotiaita, joita perinteinen televisio ei enää välttämättä kiinnosta. Tubettajat ovat, varsinkin nuorille, nykyajan idoleita, joita ihailtaan ja fanitetaan täysillä. (Halsvaha 2015.)

Tubettajien suuren suosion vuoksi, kannattaakin tarkistaa olisiko pelipäivä tapahtumaan mahdollista saada paikalle joku nuorten suosiossa oleva tubettaja. Tubettajan saaminen mukaan tapahtumaan tuo sille varmasti julkisuutta, ja herättää kiinnostusta nuorten keskuudessa. Kukapa nuori ei olisi kiinnostunut tapaamaan omaa idoliaan?

”Me tubaajat saamme paljon yhteydenottoja nuorilta jotka kamppailevat elämässään erilaisten asioiden kanssa. On lukematon määrä koulukiusattuja, sairaita,

masentuneita, yksinäisiä tai jopa itsetuhoisia lapsia ja nuoria. Kuulemme sosiaalisessa mediassa kuinka jopa 10-12 vuotiaat purkavat pahaa oloaan, kokevat ettei heistä välitetä, tai heitä jopa vihataan. Katsojat kirjoittavat meille maileja, yksityisviestejä ja kirjeitä joissa kertovat elämässään olevista vaikeuksista. Ja sitten nuorimmat ihmiset kertovat kuinka meidän videomme piristävät heidän päiväänsä, tai kuinka joku yksinäinen on löytänyt ystäviä muista katsojistamme.” (Pienempikuinkolme ry.)

15.8.2015 Helsingin Hartwall Areenalla järjestettävässä Tubecon – tapahtumassa julkaistiin Pienempikuinkolme Ry. Yhdistyksessä on mukana tällä hetkellä 33 kuuluisaa tubettajaa, jotka halusivat auttaa vaikeissa elämäntilanteissa olevia nuoria. Yhdistyksen tarkoituksena on järjestää erilaisia tapahtumia, streameja sekä kerätä rahaa erilaisille hyväntekeväisyyskohteille ja – tempauksille. (Pienempikuinkolme ry.)

Tubettajien avulla tapahtumaan saa myös helposti liitettyä nuorisotyöllisen ja kasvatuksellisen teeman. Saamalla tapahtumaan mukaan esimerkiksi koulukiisaamista vastustavan tubettajan, on helppo liittää tapahtumaan mukaan myös kiusaamisen vastainen elementti.

Escape Room

Viime aikoina myös Escape room – tyyppiset tosielämän pakopelit ovat saavuttaneet suuren suosion. Tosielämän pakopelit perustuvat pakopeli – videopeleihin, joissa pelaajan on päästävä pois huoneesta etsimällä huoneesta vihjeitä. Tosielämän pakopelit vaativat pelaajilta muun muassa loogista päättelykykyä, ryhmätyöskentely - sekä ongelmanratkaisu taitoja sekä luovuutta. Tosielämän pakopelit sopivat hyvin kaikille, jotka haluavat kokea jotain erilaista, hauskaa ja yhdistävää (Mysteeri experience oy).

Escape room – tyyppinen peli vaatii kuitenkin paljon suunnittelua ja etukäteisvalmisteluja. Kuitenkin, jos tämän tyyppistä toimintaa on mahdollista toteuttaa,

kannattaa sitä tosissaan harkita. Tosielämän pakopelejä on myös mahdollista hyödyntää muuallakin, kuin vain peliteemaisissa tapahtumissa. Se voi esimerkiksi toimia hyvänä harjoitteena erilaisten (nuorten) ryhmien ryhmäytyksessä.



Vanhempainilta

Peliteemainen vanhempainilta olisi myös hyvä liittää pelipäivä tapahtumaan. Vanhempainillan järjestäminen on hyvä tapa lisätä vanhempien tietoa sekä ymmärrystä pelaamisesta ja siihen liittyvistä positiivisista sekä negatiivisista puolista. Vanhempainillan avulla vanhempien on myös mahdollista jakaa kokemuksiaan sekä perheissä toimivia käytäntöjä keskenään. Vanhempainilta voi esimerkiksi koostua lyhyestä tietopohjaisesta alustuksesta, jonka jälkeen aiheesta saa vapaasti keskustella. Keskeistä on käsitellä teemaa monipuolisesti ja kokonaisvaltaisesti, ottaen huomioon negatiivisten puolien lisäksi myös positiiviset vaikutukset. Myös nuoria on mahdollista osallistaa vanhempainillan toteutuksessa ja suunnittelussa, ja se voikin tuoda uudenlaisia näkökulmia teeman käsittelyyn. Nuoret voivat toimia esimerkiksi nuorten pelikulttuurin asiantuntijoina. (Silvennoinen 2013, 107 – 108.)

Askartelua tietokoneen osista

Pelaaminen sekä kierrätys on mahdollista yhdistää hausalla tavalla hyödyntämällä vanhoja tietokoneen osia askartelussa.

Tehtävä: Hanki vanhoja käytöstä poistettuja näppäimistöjä kotoa, tuttavilta, kavereilta tai kierrätyskeskuksista. Näppäimistöä voi askarrella mm. avaimenperiä, kaulakoruja, rannekoruja, korvakoruja, magneetteja tai pinssejä.

Tarvikkeet: sakset, pinsetit, pihdit, pikaliima/kuumaliima, nauhaa, kuminauhaa, magneetteja, pinssin taustoja, avaimenperärenkaita, korvakoruja, foam clay – muovailuvaahtoa, huopaa jne.

(Harviainen ym, 2013, 128.)



4.2 Pelikasvatuksellisia harjoitteita

Alle olen listannut muutamia pelikasvatuksellisia harjoitteita, joita on myös hyvä lisätä esimerkiksi pelipäivä tapahtumiin.

Oman pelin suunnittelu

Oman pelin suunnittelemisen tavoitteena on pohtia mm. pelien tavoitteita, haitallisia sisältöjä ja ikärajoja.

Tehtävä: Suunnittele yksin, parin kanssa tai ryhmässä uusi tietokone- tai konsolipeli. Ottakaa pelin suunnittelussa huomioon seuraavat asiat:

- Millä laitteella peliä pelataan?
- Mikä on pelin tavoite?
- Pelin päähahmo(t)?
- Pelin muut tärkeät hahmot?
- Minkälaiseen maailmaan peli sijoittuu?
- Kenelle peli on suunnattu?

Valitkaa pelille sopiva pelityyppi:

- Ajopeli
- Fyysinen peli (esim. urheilu- tai tanssipeli)
- Ongelmanratkaisupeli
- Opetus- tai hyötypeli
- Roolipeli
- Strategiapeli
- Simulaatiopeli
- Toimintapeli
- Toimintaseikkailupeli
- Tietovisapeli
- Jokin muu, mikä?

Mikä on pelin ikäraja? Miksi valitsitte juuri sen ikärajan?



Jos peli sisältää haitallista sisältöä, valitkaa pelille sopivat haitallisista sisällöistä kertovat symbolit. Miettikää myös, voiko peliä pelata verkossa (online-symboli ei ole haitallinen sisältö).



Väkivalta, peli sisältää väkivaltaa.



Kiroilu, peli sisältää voimakasta kielenkäyttöä.



Kauhu, peli voi herättää pelkoa tai kauhua pienissä lapsissa



Seksi, peli sisältää alastomuutta ja/tai seksuaalista materiaalia tai viittauksia seksiin.



Huumeet, peli sisältää viittauksia huumeiden käyttöön tai huumeiden käyttöä.



Syrjintä, peli sisältää syrjintää tai syrjintään rohkaisevaa materiaalia



Uhkapeli, peli rohkaisee pelaamaan uhkapeliä tai opettaa sitä.



Online Game

Tietoa ikärajoista ja sisältösymboleista www.pegi.info ja www.ikärajat.fi

Jos aikaa jää, voitte piirtää kuvia pelihahmoista.

Tapahtuman luonteesta riippuen, lopuksi voidaan omat pelit esitellä muille.
(Harviainen ym, 2013, 128 – 129.)

Peliarvostelun kirjoitus

Peliarvostelut ovat hyvä apu pelien valinnassa ja ne myös tarjoavat hyvän mahdollisuuden pohtia pelin sisältöä.

Tehtävä: Kirjoita peliarvostelu jostakin pelaamastasi pelistä. Peliarvostelun voit koota esimerkiksi seuraavista asioista:

- Mikä sai sinut valitsemaan kyseisen pelin?
- Mihin genreen peli kuuluu? (esim. urheilu, seikkailu, rooli jne.)
- Minkäikäisille peli on sopiva, ja miksi?
- Kuinka monelle pelaajalle peli on tarkoitettu?
- Millainen on pelin idea tai tarinan juoni?
- Miten peli on jaksotettu ja mitä pidit siitä?
- Mitä voisit kertoa pelattavuudesta tai ohjattavuudesta, hyviä ja huonoja puolia?
- Millaiset ääniefektit tai musiikki mielestäsi pelissä on?
- Miten pelin hahmot, ympäristö ja grafiikka on rakennettu?
- Kuinka kiinnostava tai luova peli on?
- Kuinka laadukas peli on ja mikä on sen hinta-laatusuhde mielestäsi?
- Millainen käyttöikä pelillä on?
- Suositteletko peliä kaverillesi?
- Minkä arvosanan (4-10) antaisit pelille?

(Harviainen ym. 2013, 130.)

Paneeli ja väittely peliteemasta

Peli-ilmiö tarjoaa runsaasti mahdollisuuksia paneelikeskusteluihin sekä väittelyihin. Aiheena voi olla esimerkiksi joku seuraavista:

- Onko pelaaminen parempi harrastus kuin tv:n katselu?
- Kumpi on parempi, 15h viikossa pelaamista vai 15h liikuntaa?
- Tarvitaanko ikärajoja?
- Onko pelaaminen enemmän hyödyllistä vai haitallista?
- Ovatko pelit liian väkivaltaisia?

- Ovatko pelit taidetta?

Väittelyyn tai paneeliin valitaan aluksi puheenjohtaja, joka jakaa puheenvuorot. Ikäluokasta ja tilanteesta riippuen asioita voidaan käsitellä eri tavoin:

Väittely: kahden 4-5 hengen joukkueen välillä, jotka joko valitsevat kantansa itse tai puolustavat valmiiksi annettua kantaa. Muut seuraavat väittelyä, ja voivat tarjota yleisökysymyksiä.

Paneeli: jossa voi olla esimerkiksi viisi puhujaa. Kuten myös väittelyssä, voivat paneeliin osallistujilla olla oma, itse muodostettu kanta tai valmiiksi annettu. (Harviainen ym. 2013, 130 – 131.)

Väittämiä digitaalisista peleistä

Pelaamiseen liittyy paljon erilaisia myyttejä sekä uskomuksia. Peliväittämä tehtävä sopii hyvin oppituntien lisäksi myös erilaisiin tapahtumiin ja messuille ja se on myös mahdollista tehdä itsenäisesti.

Tarvikkeet:

- totta/tarua – lappuja 4klp
- teippiä
- kaksipuoliset väittämälaput, jossa toisella puolella vastaus
- erivärisiä helmiä
- pieniä astioita (esim. lasikulhoja tai juomalaseja) 8klp

Tehtävä: Väittämälapun asetetaan pöydälle ja jokaisen kohdalle tulee kaksi astiaa, toinen totta – ja toinen tarua – vastauksille. Tehtävään osallistujat vastaavat kuhunkin väittämään pudottamalla helmen mielestään oikeaan kulhoon. Vastaamisen jälkeen väittämälaput käännetään ja oikeat vastaukset perusteluineen luetaan.

Kirjallinen ohje tehtävään:

Tiedätkö peleistä?

1. Lue väittämä.
2. Poimi kulhosta helmi ja pudota se mielestäsi oikeaan kulhoon.
3. Tarkista oikea vastaus väittämän kääntöpuolelta.

Esimerkkiväittämiä vastauksineen:

1. Alaikäinen saa pelata K18-pelejä, mutta vain oman vanhemman seurassa.

Vastaus: TARUA. 18 vuoden ikärajassa ei ole joustovaraa, vaan se on aina voimassa riippumatta aikuisen, myös oman vanhemman, läsnäolosta.

2. Digitaalisten pelien pelaaja on useimmiten yli 18-vuotias.

Vastaus: TOTTA. Suomalaisen digipelaajan keski-ikä 38 vuotta. Pelejä ostavat ja pelaavat eniten 25-35 -vuotiaat.

3. Yli puolet Suomen markkinoilla olevista digitaalisista peleistä on kielletty alle 18-vuotiailta.

Vastaus: TARUA. K18 tietokone- ja konsolipelejä on vain noin 5% markkinoilla olevista peleistä.

4. Digitaalinen pelaaminen on lähinnä poikien ja miesten harrastus.

Vastaus: TARUA. Noin puolet pelaajista on naisia.

(Harviainen ym. 2013, 132 – 133.)

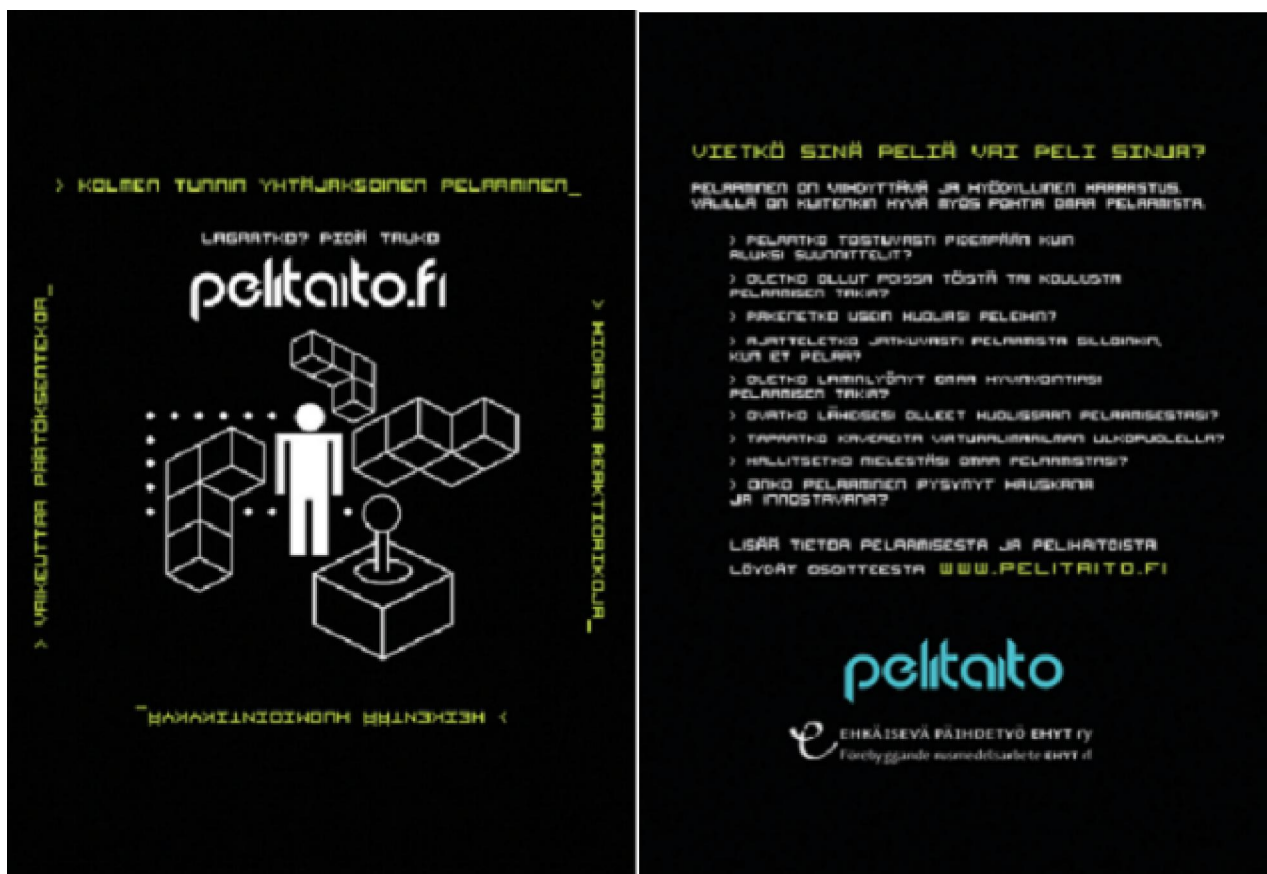
Onko pelaaminen hallussa – testi

Pelitaidon lyhyt testi kannustaa nuoria ajattelemaan omaa pelaamistaan, sen määrää sekä roolia elämässä.

Linkki testiin: <http://www.pelimesta.fi/ehytvisailu.swf?vid=131>

(Pelitaito a.)

Yhdeksän kysymystä pelaamisesta, kysymyksiä keskustelun tueksi



(Pelitaito b.)

5 Lanit

LAN – tapahtumaa järjestäessä täytyy ottaa huomioon monia eri asioita. Alle olen koonnut hyödyllisiä vinkkejä ja neuvoja, joita on hyvä ottaa huomioon, varsinkin suurempien, LAN – tapahtumien suunnittelussa sekä toteuttamisessa.



Kuva: KAVI / Peliviikko.fi.

5.1 Työnjako

Lanien järjestämisessä on paljon työtä, ja moni asia täytyy hoitaa ennen varsinaista tapahtumaa. Työt on kuitenkin helppo jakaa eri vastuuhenkilöille, jotka voivat tarpeen mukaan koota omat ryhmänsä hoitamaan sovittuja asioita. Erilaisia vastuualueita voi olla esimerkiksi verkon rakentaminen, markkinointi, ohjelman suunnittelu ja toteuttaminen sekä tarvittavan kaluston hankkiminen. (SEUL RY – Suomen elektronisen urheilun liitto 2013, 9.)

Myöskään nuoria ei pidä unohtaa lanien suunnittelussa ja tekijöiden tai osajien etsimisessä. Laneilla usein osallistujat ja toteuttajat ovat samoja ihmisiä, eli laneja usein järjestetään itselle ja kavereille. Lanien suunnittelussa ja toteuttamisessa mukana oleminen tarjoaa nuorille mahdollisuuden kehittää omia taitojaan, kuten esimerkiksi tiimityöskentely ja vuorovaikutustaitoja. Osallistaminen sekä nuorten omien voimavarojen ja taitojen hyödyntäminen ovat nuorisotyöllisesti tärkeitä lähtökohtia lanien järjestämisessä. (Pehkonen & Tuominen 2016, 18.)

Nuorten osallisuus laneilla sekä niiden järjestämisessä voi myös olla iso asia heille itselleen, ja he voivat olla mukana alusta alkaen lähes kaikissa lani järjestelyissä. Kuitenkaan pelkkä suora nuorten vastuuttaminen ei riitä, vaan nuorisotyönohjaajan tulee olla ohjaamassa ja paikalla järjestämässä, vaikka nuoret itse ideoisivat ja toteuttaisivat tapahtumaa. Oikeastaan ainut asia mitä alle 18 – vuotias nuori ei voi laneilla tehdä, on olla yli 18 – vuotias. (Virta & Keränen 2016, 45 – 47.)

Laneja järjestettäessä nuorten vastuulla voi olla esimerkiksi:

- Alkukipinä
- Tilojen etsiminen
- Aikuisten yhteistyökumppaneiden etsiminen
- Laitteistojen lainaaminen tai hankkiminen
- Peliporukan löytäminen ja mukaan innostaminen
- Kilpailun tai turnauksen organisointi ja järjestäminen
- Itse tapahtumassa järjestäjänä toimiminen

(Virta & Keränen 2016, 46.)

Nuorisotyönohjaajan vastuulla puolestaan usein on:

- Kokonaisuuden hallinta ja organisointi
- Aikataulussa pysyminen
- Virallisena järjestäjänä toimiminen
- Mahdollisten lupien yms. hankkiminen

- Viranomaisyhteyksien ylläpito
- Nuorten avustaminen tiedonhaussa ja erilaisten laneihin liittyvien tehtävien opettelussa

(Virta & Keränen 2016, 47.)

5.2 Tilat

Lanien järjestäminen tavallisesti alkaa sopivien tilojen etsimisestä. Tiloja valittaessa on tärkeää ottaa huomioon tapahtuman koko, eli kävijämäärä sekä tilojen soveltuvuus yhteisötapahtuman järjestämiseen. (SEUL RY – Suomen elektronisen urheilun liitto 2013, 12.)

Tiloissa tulisi olla riittävä ilmanvaihto, sillä tietokoneet tuottavat runsaasti lämpöä ja pelaajat tarvitsevat runsaasti happea. Lisäksi täytyy ottaa huomioon tapahtuman kesto sekä hygieniavaatimusten aiheuttamat rajoitteet. Tilojen sijainti on myös keskeinen asia. Tilojen olisi hyvä olla hyvien kulkuyhteyksien varrella, koska tietokoneiden ja näyttöjen paikalle tuominen voi koitua liian vaikeaksi, mikäli valitut tilat sijaitsevat liian syrjässä. (SEUL RY – Suomen elektronisen urheilun liitto 2013, 12.)

Laneja varten tarvitaan jokaiselle osallistujalle yksi pöytä sekä tuoli. Pöydän tulee olla riittävän tilava tietokoneen keskusyksikölle, näytölle, hiirimatolle sekä näppäimistölle, hyväksi havaittu minimileveys on 80cm ja – syvyys 70cm. Mikäli usea pelaaja käyttää yhteistä jaettua pöytää, kannattaa järjestäjien rajata pöytäpaikat esimerkiksi maalarinteipillä mahdollisten kiistojen ennaltaehkäisemiseksi. Tuolin tulee olla sellainen, että siinä pystyy istumaan useita tunteja tauotta. Tilojen olisi hyvä olla myös pimennettävissä, ja usein laneilla ikkunat peitetäänkin viihtymisen takaamiseksi esimerkiksi mustilla jätessäkeillä. (SEUL RY – Suomen elektronisen urheilun liitto 2013, 16.)

5.3 Lepo & osallistujahuolto

Ahkerimmankin lanittajan on välillä levättävä, varsinkin jos kyseessä on pitempi LAN – tapahtuma. Tapahtumapaikalla on siis hyvä olla lepäämiseen tarkoitettu tila, jossa on jatkuva hiljaisuus. Osallistujien nukkumarytmit voivat vaihdella huomattavasti, joten nukkumatilan kannattaa olla käytettävissä ympäri vuorokauden. Osallistujille kirjoitettavaan tapahtumaohjeeseen merkitään tarvitseeko tapahtumaan tuoda omaa makuu-alustaa, makuupussia, tyynyä jne., vai löytyykö tapahtumapaikalta valmiiksi jo esimerkiksi patjoja. (SEUL RY – Suomen elektronisen urheilun liitto 2013, 18.)

Lisäksi paikalliseen pelastuslaitokseen on hyvä olla yhteydessä, jos tapahtumapaikalla majoitutaan tiloissa, joissa ei normaalisti nukuta. Pelastuslaitos ohjeistaa nukkumatilojen riittävydestä ja vaatimuksista palo- ja pelastusturvallisuuden suhteen. (SEUL RY – Suomen elektronisen urheilun liitto 2013, 18.)

Myös ahkerien lanittajien riittävästä ravinnonsaannista tulee lanejä järjestäessä huolehtia. Useimmiten lanittajat kuitenkin osaavat huolehtia itse itsestään, mutta kuitenkin kannustus itsestään huolehtimiseen on hyvästä. Varsinkin suuremmissa LAN – tapahtumissa sopimus paikallisen ravintola – alan yrittäjän kanssa, esimerkiksi pitsojen kuljetuksesta tai ryhmälennuksesta, on hyvin tavallista. Lisäksi tapahtuma tiloista olisi hyvä löytyä myös kaikkien käyttöön suunnattu keittiötila, joka sisältää ainakin mikron, veden – sekä kahvinkeitin ja jääkaapin. (SEUL RY – Suomen elektronisen urheilun liitto 2013, 19.)

5.4 Suositut pelit

Laneilla yleensä kukin itse päättää mitä pelaa. Järjestäjän vastuulla on kuitenkin varmistaa, että mahdollisissa turnauksissa pelataan pelejä, jotka sopivat ikärajasuosituksensa puolesta osallistujille sekä myös katsojille. Toinen vaihtoehto on rajoittaa osallistumista kilpailuun sekä katsoja – alueelle siten, että vain pelien ikärajasuosituksien mukaiset pelaajat ja katsojat voivat osallistua. Digitaalisen

kilpaurheilun tai elektronisen urheilun seuraamiseksi, varsinkin suurempiin tapahtumiin, usein rakennetaan katsomoita tai muita tiloja, joissa pelejä voi seurata. (SEUL RY – Suomen elektronisen urheilun liitto 2013, 22.)

Tällä hetkellä erityisen suosittuja kilpailullisia pelejä tietokoneelle ovat ainakin

- League of Legends
- StarCraft 2
- Dota 2
- Call of Duty 4
- Trackmania2



Suosittuja konsolipelejä puolestaan ovat ainakin

- Tekken Tag Tournament 2
- FIFA – pelit
- NHL – pelit

(SEUL RY – Suomen elektronisen urheilun liitto 2013, 22.)

Turnauksia ja pelikilpailuja järjestettäessä kannattaa pelit ilmoittaa aina ennakoon osallistujille. Nuoret kyllä tietävät, mitä he haluavat pelata, ja tapahtumaa suunniteltaessa kannattaakin miettiä pelivalikoimaa ensisijaisesti osallistujien tarpeiden ja mieltymysten mukaisesti. (Pehkonen, Keränen & Liimatta 2016, 26.)

Myös pelien ikärajoja kannattaa pohtia, mikäli osallistujina on alle 18 – vuotiaita. Kaikilla peleillä ei välttämättä ole ikäraja suositusta, jolloin aikuisen on osattava arvioida, onko peli sisältönsä puolesta sopiva kyseiselle ikäryhmälle. (Pehkonen, Keränen & Liimatta 2016, 27.)

5.5 Kilpailut & oheisohjelma

Laneilla usein tapahtumanjärjestäjä toteuttaa muutamia kilpapeliturnauksia, joissa pelaajat pääsevät ottamaan mittaa toisistaan suosittujen pelien välityksellä. Tällaiset turnaukset tunnetaan yleensä kompoina (eng. competition), ja niitä voidaan järjestää monella eri tavalla. Turnaus voidaan esimerkiksi pelata osallistujien omilla tietokoneilla, tapahtumajärjestäjän hankkimilla turnauskoneilla tai vaikkapa konsolilla. (SEUL RY – Suomen elektronisen urheilun liitto 2013, 21.)

Digitaalisten kilpapeliturnausten ohessa voi laneilla järjestää myös muuta oheisohjelmaa, kilpailuja tai turnauksia. Esimerkiksi joissain tapahtumissa pelataan muun muassa mölkkyä, CD – levyn heittoa tai tietotekniikkaan liittyviä visailuja. Oheisohjelma voi olla sisä – tai ulko – ohjelmaa, jossa pelaajat pääsevät osallistumaan myös muuhunkin toimintaan, joka ei välttämättä liity ollenkaan digitaaliseen pelaamiseen. (SEUL RY – Suomen elektronisen urheilun liitto 2013, 23.) Tietokonepelaajat usein pitävät myös lautapelien pelaamisesta, ja lanien yhteydessä onkin hyvä pelailla lautapelejä, sillä todennäköisesti paikalla on myös muita samanhenkisiä tyyppejä. Järjestäjän näkökulmasta tämä on todella helppo lisäys ohjelmaan. Osallistujia voi pyytää tuomaan tapahtumaan omia lautapelejänsä mukaan ja järjestää vain jonnekin tarpeeksi pöytätilaa pelien pelaamiseen. Etenkin pitempiketoisissa laneissa onkin hyvä olla myös muuta ohjelmaa, kun vain tietokoneen ääressä tapahtuvaa tekemistä. (Pehkonen, Keränen & Liimatta 2016, 31.)

5.6 Lanien järjestäjän muistilista

Reilusti ennen tapahtumaa

Järjestäjät

- ☐ Vastuualueiden jako
- ☐ Talkootyöläiset
- ☐ Järjestyksenvalvojat

Suunnittele tapahtuman

- ☐ Tavoitteet
- ☐ Koko
- ☐ Ajankohta
- ☐ Kesto

Tilat

- ☐ Sopivan paikan löytäminen
- ☐ Tilan käytön suunnittelu

Laadi

- ☐ Pelastussuunnitelma
- ☐ Tapahtuman aikataulu
- ☐ Budjetti

Markkinointi, grafiikka & viestintä

- ☐ Suunnittele tapahtuman grafiikka (nettisivut, julisteet jne.)
- ☐ Nettisivuille ohjeet ennakkoilmoittautumisesta
- ☐ Julisteiden ym. painatus

Järjestä

- ☐ Sopivat pöydät ja istuimet
- ☐ Sähkötarvikkeet
- ☐ Kalusteiden kuljetus

Varmista

- ☐ Sähköjärjestelmien riittävyys
- ☐ Riittävä internet – yhteys
- ☐ Paloturvallisuusmääräykset
- ☐ Tilojen pimennettävyyys
- ☐ Työvoiman ja kalusteiden varmistus

Hanki

- ☐ Verkkokalusteet
- ☐ Sponsorit
- ☐ Rahoitukset
- ☐ Mahdolliset lainatavarat

Luvat

- ☐ Lupien hakeminen poliisilta
- ☐ Muiden viranomaisten luvat

Turnaukset

- ☐ Turnauksista päättäminen
- ☐ Turnauskaluston hankkiminen
- ☐ Palkintojen päättäminen

Aikatauluta

- ☐ Tapahtumaohjelman aikataulu
- ☐ Turnausten aikataulu
- ☐ Vuoroaikataulu järjestäjille

Sponsorit

- ☐ Sponsoreille monipuolinen näkyvyys

Juuri ennen tapahtumaa

Kokoa

- ☐ Pöydät
- ☐ Sähköt
- ☐ Verkko
- ☐ DHCP – palvelin verkkoon
- ☐ Roskille ja pulloille oma piste

Varmista

- ☐ Pelipalvelinten varmistus turnauksiin
- ☐ Palotarkastajan käynti
- ☐ Mahdolliset aikataulumuutokset
- ☐ Tiedotus

Tapahtuman jälkeen

Pura

- ☐ Verkko
- ☐ Sähköt
- ☐ Pöydät

Siivoa

- ☐ Roskat roskiin
- ☐ Tilat
- ☐ Lattian lakaisu

Sponsoreille raportointinen

- ☐ Miten sponsori näkyi tapahtumassa?
- ☐ Montako kävijää tapahtumassa kävi?

Muuta

- ☐ Lainattujen tavaroiden palautus
- ☐ Vapaaehtoisten palkitseminen
- ☐ Palautteen läpikäyminen

(SEUL RY – Suomen elektronisen urheilun liitto 2013, 56 – 57.)

6 Peliturnaukset

Peliturnaukset kannattaa järjestää peleillä, joissa yksittäisen suorituksen aika on suhteellisen lyhyt ja pisteytettävissä tai joissa ratkeaa voittaja suoraan (esimerkiksi urheilu- tai autopelit). Turnauksissa pelataan alkuerät, välierät ja loppuottelu. Jos pelissä on mahdollisuus pelata vastakkain samanaikaisesti toista pelaajaa vastaan, voidaan turnaukseen osallistujat arpoa tai valita pareiksi ja voittaja pääsee jatkamaan seuraavalle kierrokselle. (Harviainen ym. 2013, 136.)

Mitä turnauksien järjestämiseen tarvitaan?

- Sopiva tila
- Pelikonsoli tai tietokone sekä pelattava peli ja tarvittavat ohjaimet
- Otteluohjelma, varauskalenteri, tulosseuranta sekä turnauksen säännöt
- Valkokangas & videotykki (+ kaiuttimet, HDMI-kaapeli) tai iso laajakuvatelevisio

(Harviainen ym. 2013, 136.)



6.1 Turnaustoiminta nuorisotaloilla

Erilaiset turnaukset tuovat hyvää sisältöä nuorisotalotoimintaan, viikonlopputoimintaan tai teemailtaan: esimerkiksi ennen televisiosta tulevaa jalkapallo ottelua voidaan järjestää oma Fifa-turnaus. Turnausten järjestäminen ei ole kovinkaan haastavaa, ja samalla se on loistava tapa myös osallistaa nuoria. Nuoret ovat usein todella innokkaita järjestämään itse turnauksia, varsinkin peleistä joita he itse tykkäävät pelata. Turnauskaavioksi kelpaa yleensä tavallinen pudotuspelikaavio, mutta netistä on mahdollista löytää monimutkaisempiakin turnauskaavioita (esim. <http://challonge.com>). Yhden illan turnausten lisäksi on myös mahdollista järjestää pitempikkestoisia turnauksia tai liigoja, joissa peliä pelataan esimerkiksi yhtenä iltana viikossa useiden viikkojen ajan. (Pulkkinen 2014, 19.)

6.2 Verkkopeliliiga

Verkkopeliliigan kaltaista toimintaa on mahdollista toteuttaa millä tahansa pelillä, kysynnän ja tarpeen mukaan. Toiminnan tarkoituksena on saattaa pelaamisesta kiinnostuneita nuoria yhteen. Verkkopeliliigaa voidaan verrata mihin tahansa muuhun urheiluun tai kilpailutoimintaan, jossa on mahdollista järjestää liigoja. Verkkopeliliigat toteutetaan PlayStation Network – ympäristön avulla, joka mahdollistaa kahden PlayStation 3 tai PlayStation 4 konsolin osallistumisen samaan peliin paikasta riippumatta. (Tuominen 2014, 30.)

Verkkopeliliiga toiminnan tavoitteena on luoda yhteisöllistä toimintaa, johon mahdollisimman moni nuori pystyisi osallistumaan taidoistaan tai maantieteellisestä sijainnistaan riippumatta. Liigaan on tarkoituksena saada nuorista koostuvia joukkueita kilpailemaan vastakkain. Jokaisella joukkueella vastuullinen ohjaaja, joka hoitaa mm. ilmoittautumiset sekä valvoo pelien aikana, että sääntöjä sekä reilua peliä noudatetaan. Toiminnan tarkoituksena on tuoda pelaajia yhteen ja saada

myös nuoret itse mahdollisesti kiinnostumaan pelitoiminnan järjestämisestä. Lisäksi tavoitteena on myös tarjota nuorille kasvattava sekä vetovoimainen kokemus, jossa nuorille mieluisaa ajanvietettä käytetään monipuolisesti, ohjatusti sekä rakentavasti hyödyksi. (Tuominen 2014, 30 – 31.)

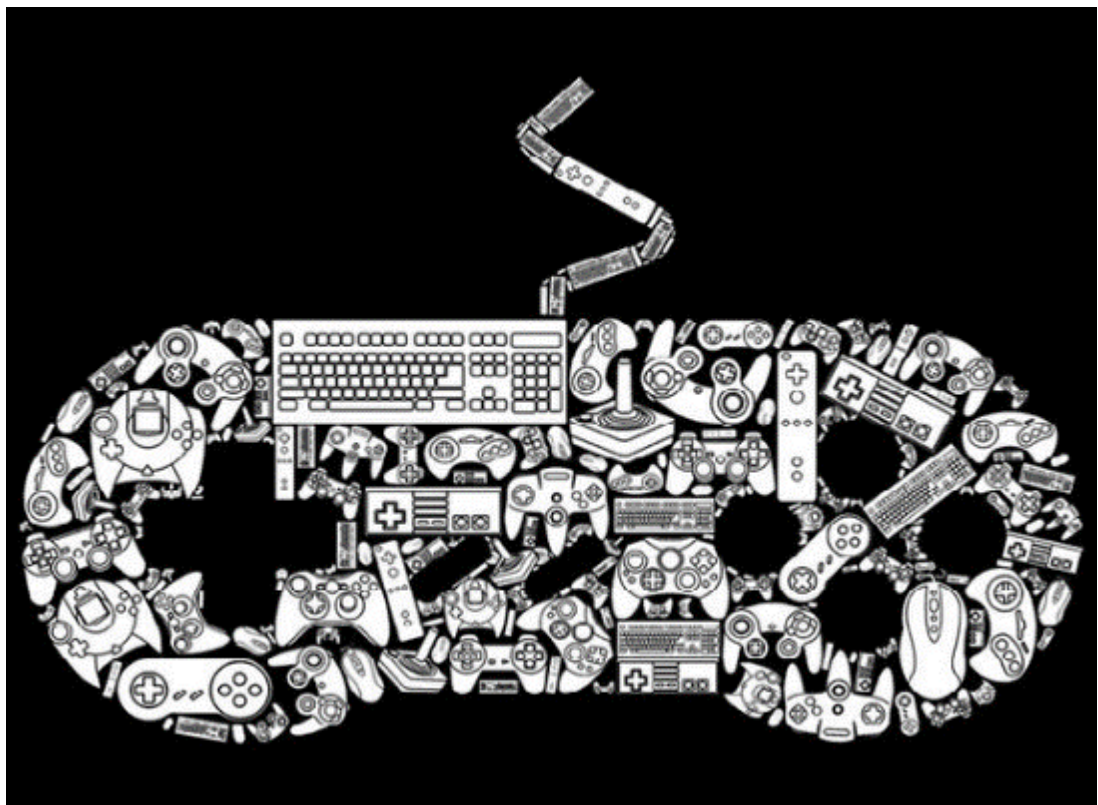
Kuitenkin, verkkopeliliigan kaltaisen toiminnan suunnittelu sekä toteutus vievät oman aikansa, joten työvoimaresurssien on hyvä olla kunnossa. Aikaa vie esimerkiksi sääntöjen laatiminen, yhteistyökumppaneiden löytäminen, markkinointi, työn organisointi ja yhteyksien testaus. Liigan järjestäminen edellyttää noin kolmen työntekijän työpanosta useampana tuntina viikossa. Suunnittelu ja käytännön järjestelyt on hyvä aloittaa tarpeeksi ajoissa, jos liiga on tarkoitus toteuttaa esimerkiksi marras - joulukuussa on valmistelut hyvä aloittaa jo elokuussa. (Tuominen 2014, 32 – 33.)

Liigan järjestämisen kannalta myös työntekijän tekninen osaaminen on tärkeää. Jotta järjestäminen olisi sujuvaa, tulisi työntekijän hallittava ainakin perusasiat PS3 tai PS4 – konsolista, tai muusta alustasta jolla on tarkoitus pelata. Lisäksi työntekijällä olisi hyvä olla myös perustiedot pelattavasta pelistä sekä myös tarvittavista yhteyksistä. Laiteresurssien ja internet – yhteyksien osalta edellytykset toiminnan järjestämiseen eivät ole kovinkaan vaativat, PS3 tai PS4 konsoli, näyttö, ohjaimet, pelattava peli sekä toimiva internet - yhteys riittävät. (Tuominen 2014, 33.)

Verkkopeliliiga toiminta on hyvin potentiaalinen nuorisotyön muoto, aivan samalla tavalla kuin mikä tahansa muukin joukkuekilpailu, jossa nuoria kootaan yhteen tekemään ja kokemaan yhdessä. Verkkopeliliiga tarjoaa samanlaisia kasvattavia kokemuksia nuorille kuin mikä tahansa muukin joukkuelaji. Tärkeintä toiminnassa on, että tekemisessä on mukana hauskuus, riemu sekä mielekästä puuhaa nuorille. Peliliiga toiminnan kautta nuorten on mahdollista päästä kokemaan ja tutustumaan elektronista urheilua malalla kynnyksellä sekä rennolla otteella. (Tuominen 2014, 34.)

Tiivistetysti mitä tarvitaan:

- PS3 tai PS4 konsoli (tai muu alusta millä pelataan)
- Näyttö
- Ohjaimet
- Pelattava peli
- Toimiva internet – yhteys
- Joukkueet



7 Pelikerhot

Pelikerhojen perustamista harkittaessa on hyvä ensin kartoittaa nuorten kiinnostusta aiheeseen sekä erilaisiin peli genreihin. Pelikerhoja on helppoa toteuttaa oikeastaan minkä tahansa pelin ympärille, kerhot voivat pohjautua esimerkiksi tietokone-, konsoli-, mobiili- tai lautapeleihin.

Äänekosken nuorille suunnatun pelitoiminta kyselyn tulosten pohjalta voidaan todeta, että nuoret olisivat etupäässä kiinnostuneita tietokone-, konsoli sekä korttipeleihin, mutta myös muut vaihtoehdot saivat kyselyssä kannatusta. Erilaisista peli genreistä eniten kannatusta puolestaan sai toimintapelit, toimintaseikkailupelit sekä ajopelit.

Tiivistetysti:

- Minkä tyylistä pelitoimintaa?
 - Tietokonepelit
 - Konsolipelit
 - Korttipelit
- Mitä peli genrejä?
 - Toimintapelit
 - Toimintaseikkailupelit
 - Korttipelit

Nurmijärven seurakunnan pelikerho

Esimerkiksi Nurmijärven seurakunta järjestää nuorille pelikerho toimintaa, joka on suunnattu yläkoulu ikäisille ja siitä vanhemmille. Kerhossa pelaillaan kaikenlaisia pelejä, aina yleisistä lautapeleistä hiukan monimutkaisempiin lautapeliharrastelijoiden peleihin, mutta myös biljardia ja PS3 pelejä. Kerhossa pelaillaan myös joskus rooli- tai miniatyyripelejä tai katsellaan leffoja. Lisäksi kerho pyrkii myös järjestä-

mään kerran vuodessa yhden liveroolipelin, joka pidetään syksyllä seurakunnan leirikeskuksella. (Nurmijärven seurakunta.)

<http://www.nurmijarvenseurakunta.fi/pelikerho>

Itäluotsin ja Kallalahden pelikerho

Myös esimerkiksi Helsingissä järjestetään nuorille pelikerho toimintaa. Helsingissä pelikerhon nuoret itse päättävät kehon ohjelmasta, mitä pelataan, mitä turnauksia järjestetään ja minne mennään. Nuoret myös osallistuvat kehot suunnitteluun aktiivisesti Facebookin kautta ideoimalla tulevaa toimintaa. Kerho on vierailut esimerkiksi DigiExpossa ja osallistunut myös LAN – tapahtumiin, lisäksi kerhossa on myös käynyt vierailemassa mm. CS:n ammattilaispelaaja sekä retrokonsolipelien harrastaja. Kerhon toiminnan kautta nuoret ovat myös päässeet matkustelemaan, kaksi kerhon nuorta osallistui Portugalissa CIMO:n järjestämään koulutukseen ja lisäksi kerho matkusti yhdessä Saksaan Gamescom – pelimessuille, joka on Euroopan suurin pelialan tapahtuma. Helsingissä pelikerhosta on muodostunut nuorille tärkeä asia, hengailua, pelailua ja välillä töitä, kaikkea sopivassa suhteessa. (Kallio 2013.)

<http://ruuti.munstadi.fi/italuotsin-ja-kallahden-pelikerho/>

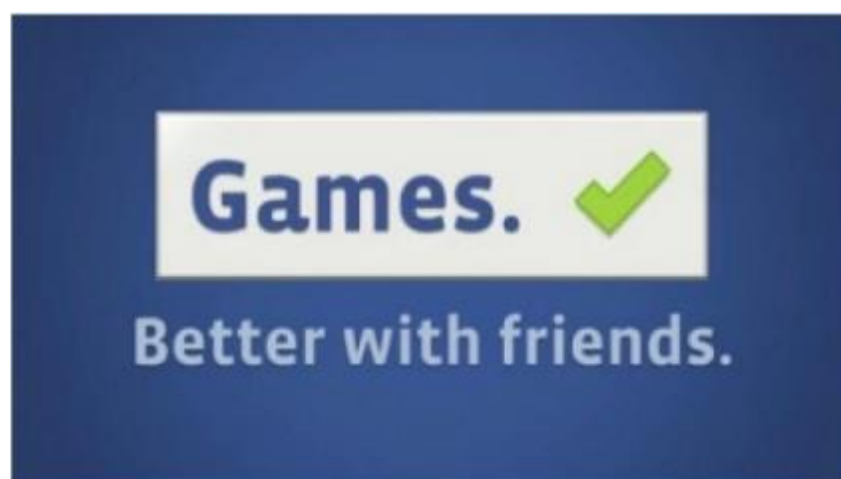
Suomen Lautapeliseura Ry

Myös apua pelikerhojen perustamiseen on saatavilla. Esimerkiksi Suomen Lautapeliseura ry (SLS), joka on suomalaisen lautapeliharrastajien yhteisö ja etujärjestö. SLS pyrkii edistämään suomalaista lautapelikulttuuria järjestämällä esimerkiksi erilaisia pelitapahtumia ja toimimalla myös yhdistävänä tekijänä Suomen lautapeliharrastajien välillä. SLS voi auttaa uuden pelikerhon perustamisessa tiedottamalla uudesta kerhosta seuran jäsenille, tarjoamalla seuran foorumilta tilaa pelikerhon omalle keskustelualueelle sekä jakamalla aiheesta tieto-taitoa. Kuitenkin, seuran alaisten pelikerhojen tulisi täyttää seuraavat kriteerit:

- Peli-illat ovat avoimia kenelle tahansa (ei ainoastaan jäsenille tai muulle ryhmittymälle)
- Peli-illat järjestetään julkisissa tiloissa (esim. kirjasto, koulu, nuorisotalo, seurakunnan tilat, työväenopisto)
- Peli-iltojen olisi hyvä olla säännöllisiä (esim. kerran kuussa tai viikossa tietyinä päivinä)
- Peli-iltojen olisi hyvä olla maksuttomia kaikille kävijöille

(Suomen lautapeliseura ry.)

Nuorisotyön tarkoitus ei kuitenkaan ole pelkästään toiminnan tarjoaminen nuorille, vaan myös nuorten omaehtoisen toiminnan tukemista. Vaikka aktiivisimmat nuorten ryhmät olisivat valmiita käynnistämään esimerkiksi rekisteröitynyttä yhdistystoimintaa, suurempi osa nuorista haluaisi mahdollisuuksia matalamman kynnyksen osallistumiselle. Hyvä keino tällaisten nuorten aktivointiin on nuorten omien ryhmien tukeminen esimerkiksi tarjoamalla mahdollisuuden käyttää nuorisotalon tiloja, välineitä tai varastoja, tai tarjota tukea mainontaan ja suunnitteluun. (Joensuu 2014, 24 – 25.)



8 Yhteistyö

Niin pelipäiviä kuin myös LAN – tapahtumia järjestettäessä kannattaa mahdolliset yhteistyö tahot kartoittaa jo aikaisessa vaiheessa. Näissä tapahtumissa on monia erilaisia rooleja ja vastuita, joille tarvitaan tekijöitä. Eri roolit ja vastuu alueet on järkevää jakaa jokaisen tekijän kesken heidän omien mielenkiinnon kohteidensa ja osaamisensa mukaan.

Yhteistyössä toimiessa on tärkeää jakaa kaikki vastuualueet ja roolit tarkkaan sekä myös sopia jokaisen toimijan omasta tontista. Esimerkiksi yksi taho voi olla vastuussa tiloista ja siihen liittyvistä järjestelyistä, yksi voi hoitaa ohjelmaa, sen suunnittelua sekä toteutusta, yksi taho voi puolestaan mahdollisesti rahoittaa tai hankkia sponsoreita tapahtumaan. Hyvän yhteistyön merkki on se, että kaikki osapuolet kokevat hyötyvänsä siitä, vaikka hyöty olisikin osapuolille erilainen.

(Tuominen 2016, 55 – 56.)

Yhteistyö tahojen kartoitus kannattaa aloittaa pohtimalla, mitkä tahot voisivat olla kiinnostuneita kyseisestä tapahtumasta sekä mitkä toimivat samoista lähtökohdista käsin kuin järjestävä taho. Nuorisotyöllisistä lähtökohdista järjestävälle on luontevaa lähteä etsimään yhteistyö tahoja oman alueen muista nuorisotyön toimijoista, esimerkiksi kunnan nuorisotyöstä tai järjestöistä. Yhteistyön avulla on myös mahdollista tavoittaa uusia nuoria mukaan toimintaan. Vaihtuvuutta voi tapahtua esimerkiksi nuorissa, jotka yleensä ovat mukana kunnan järjestämässä nuorisotyöllisessä toiminnassa, mutta jotka hakeutuvat LAN – toiminnan kautta myös muihin kunnan nuorille suunnattujen toimintojen pariin. (Tuominen 2016, 56 - 57.)

LAN – tapahtumien monimuotoisuuden, vetovoimaisuuden sekä teemojen vuoksi kiinnostuneita yhteistyö tahoja voi löytyä paljon ja välillä yllättävistäkin tahoista. Tapahtuman koko tietysti sanelee yhteistyö taho-

jen määrää. Pienille laneille tekijöiden ja tuen tarve ei ole niin iso, kuin mitä suuremmille laneille. (Tuominen 2016, 55.)

LAN – tapahtumien järjestäminen vaatii aina jonkin verran teknistä osaamista. Tekniikan puolella hyviä yhteistyö tahoja voi olla esimerkiksi jo valmiiksi laneja järjestävät ryhmät, kuten esimerkiksi Jyväskylän esports seura. Myös ammattikorkeakoulut sekä yliopistot voivat olla hyviä tahoja, joilta kysellä teknistä apua sekä kiinnostusta yhteisten lanien järjestämiseen. Myös paikalliset tietotekniikan tai tietoverkkojen parissa työskentelevät yritykset voivat olla vartenotettavia vaihtoehtoja. (Tuominen 2016, 57.)

Oman paikkakunnan yrityksiä kannattaa rohkeasti lähteä kyselemään mukaan tapahtuman järjestämiseen. Yrityksen toimialan ei välttämättä tarvitse liittyä millään tavalla tekniikkaan tai nuorisotyöhön. Paikallisen grillin pitäjä tai linja-auto firma saattaa innostua vaikkapa sponsoriksi tai muuten tukemaan tapahtumaa. (Tuominen 2016, 57.)

8.1 Mahdollisia yhteistyökumppaneita

Alle olen listannut sekä Äänekosken alueen, että myös muita mahdollisia yhteistyökumppaneita, joihin kannattaa olla yhteyksissä peliteemaisia tapahtumia järjestäessä.

Äänekosken alueen mahdollisia yhteistyökumppaneita:

- Äänekosken nuorisopalvelut
- Äänekosken nuorisovaltuusto
- Äänekosken 4H
- Koskelan settlementti
- Partio
- Suolahden kyläyhdistys
- Äänekosken kirjasto
- Suolahden kirjasto
- Huima
- Urho
- Keski – Suomen opisto
- Pohjoisen Keski-Suomen ammattiopisto
- Äänekosken alueen peruskoulut
- Suolahden vapaaseurakunta
- Äänekosken vapaaseurakunta
- Suolahden helluntaiseurakunta
- Äänekosken helluntaiseurakunta
- Muut Äänekosken alueen yritykset

I don't need to catch 'em all



YOU'RE ENOUGH

Muita mahdollisia yhteistyökumppaneita:

- Jyväskylän esports seura
- Peliosuuskunta Expa
- Suomen elektronisen urheilun liitto (SEUL RY)

Suomen elektronisen urheilun liitolla (SEUL RY) on esimerkiksi erilaisissa turnauksissa käytettävää kalustoa, jota he voivat vuokrata tai lainata tapahtumien käyttöön.

9 Hyödyllisiä linkkejä

- Suomen elektronisen urheilun liitto
<http://seul.fi/>
- Suomen virallinen lanikalenteri
<http://lanit.fi/>
- Suomen lautapeli seura
<http://lautapeliseura.fi/wiki/doku.php?id=start>
- Pienempikuinkolme Ry
<http://pienempikuinkolme.fi/>
- Jyväskylän eSports – seura
<http://jessery.fi/>
<https://www.facebook.com/jklesport/?fref=ts>
- Pelitalo
<http://pelitalo.munstadi.fi/>
- Verke
<https://www.verke.org/>
- Peliosuuskunta Expa
<http://www.expa.fi/>
- Peliyhdistys Legacy ry
<https://www.pelilegacy.fi/ry>
- Ehyt ry, pelitaito
<http://www.pelitaito.fi/new/>



LÄHTEET

Halsvaha, Terhi 2015. Tubettajien suosio nousee – ohjeet mainostajille.

Viitattu 22.11.2016 <http://www.akvamariini.fi/tubettajien-suosio-nousee-ohjeet-mainostajalle/>

Harviainen, J. Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi

2013. Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus.

Joensuu, Mika 2014. Pelitalo-konsepti Hyvinkään nuorisopalveluissa.

Teoksessa Heikki Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Verke, 21 – 25.

Kallio, Kalle. Itäluotsin ja Kallalahden pelikerho. Viitattu 23.11.2016

<http://ruuti.munstadi.fi/italuotsin-ja-kallahden-pelikerho/>

Mysteeri experience oy. Usein kysytyt kysymykset. Viitattu 22.11.2016

<http://www.mysteeri.com/usein-kysytyt-kysymykset/>

Nurmijärven seurakunta. Viitattu 23.11.2016

<http://www.nurmijarvenseurakunta.fi/pelikerho>

Pehkonen, Janne & Keränen, Tomi & Liimatta, Timo 2016. Lanien anatomia.

Teoksessa Pasi Tuominen (toim.) Nuorisotyö lanittaa. Helsinki: Verke 25 – 43.

Pehkonen, Janne & Tuominen, Pasi 2016. Nuorisotyöllisyys lanitoiminnassa.

Teoksessa Pasi Tuominen (toim.) Nuorisotyö lanittaa. Helsinki: Verke, 17 – 19.

Pelitaito a. Ehkäisevä päihdetyö Ry. Viitattu 15.11.2016

<http://www.pelimesta.fi/ehytvisailu.swf?vid=131>

Pelitaito b. Ehkäisevä päihdetyö Ry. Viitattu 15.11.2016

http://www.pelitaito.fi/new/wp-content/uploads/2016/06/pelitaitoflyer_verkkoversio_9_kysymysta.pdf

Pulkkinen, Miika 2014. Pelien hyödyntäminen nuorisotalolla. Teoksessa Heikki Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Verke, 17 – 20.

Pienempikuinkolme ry. Tietoa meistä. Viitattu 22.11.2016

<http://pienempikuinkolme.fi/>

SEUL RY – Suomen elektronisen urheilun liitto 2013. Tapahtumajärjestäjän käsikirja. Viitattu 5.11.2016. http://seul.fi/wp-content/uploads/2014/01/tapahtumajarjestajan_kasikirja_uusi.pdf

Silvennoinen, Inka 2013. Pelihaitat ja niiden ehkäisy. Teoksessa J. Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 99 – 109.

Suomen Lautapeliseura Ry. Seuran kotisivut. Viitattu 22.11.2016

<http://lautapeliseura.fi/wiki/doku.php?id=start>

Tuominen, Pasi 2016. Hyvästä yhteistyöstä hyötyvät kaikki. Teoksessa Pasi Tuominen (toim.) Nuorisotyö lanittaa. Helsinki: Verke, 55 – 57.

Tuominen, Pasi 2014. Nuorisotilojen välinen verkkopeliliiga. Teoksessa Heikki Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Verke, 30 – 34.

Vainio, Mikko 2012. Tuunaa tapahtuma. Opiskelijatapahtumien järjestäminen ammattioppilaitoksissa. Helsinki: Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry.

Vallo, Helena & Häyrinen, Eija 2016. Tapahtuma on tilaisuus. Tapahtumamarkkinointi ja tapahtuman järjestäminen. 5. painos. Helsinki: Tietosanoma oy.

Virta, Mikko & Keränen, Tomi 2016. Nuorten osallistaminen lanitoimintaan. Teoksessa Pasi Tuominen (toim.) Nuorisotyö lanittaa. Helsinki: Verke, 45 – 47.

