



**HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU**

OPINNÄYTETYÖ

Pelissä mukana

Nuorisotyöllisen pelitalotoiminnan kehittämisprojekti

Mikko Hoffren

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma (210 op)

11/2016

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma

TIIVISTELMÄ

Työn tekijä Mikko Hoffren	Sivumäärä 39 ja 5 liitesivua
Työn nimi Pelissä mukana – Nuorisotyöllisen pelitalotoiminnan kehittämisprojekti	
Ohjaava(t) opettaja(t) Anita Saaranen-Kauppinen	
Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja Kuopion kaupungin nuorisopalvelut, Jari Väänänen	
Tiivistelmä <p>Opinnäytetyöni tavoitteena on ollut kehittää ja suunnitella Kuopion kaupungin nuorisopalveluille uutta nuorisotyön toimintamallia, joka rakentuu digitaalisen pelaamisen ja pelikulttuurin ympärille. Tämä toimintamalli ottaa muodokseen fyysisen pelitalotoiminnan, jossa digitaalinen pelaaminen ja pelikulttuuri valjastetaan nuorisotyön työvälineeksi.</p> <p>Opinnäytetyötäni voidaan pitää merkittävänä ja ajankohtaisena nuorisotyön ammattialalle. Useat eri kunnat ovat joko jo perustaneet, tai suunnittelevat perustavansa nuorisotyöllistä pelitalotoimintaa, jossa hyödynnetään digitaalista pelaamista, pelikulttuuria ja/tai muita nuorten suosiossa olevia digitaalisen pelaamisen tai digitaalisen median välineitä ja sovelluksia.</p> <p>Tämä opinnäytetyö on ollut toiminnallinen toteutus. Toiminnallisella toteutuksella tarkoitan sitä, että kaikki pelitalon kehittämistyöhön käytetty suunnittelu- ja esivalmistelutyöaika, jota olen käyttänyt tähän projektiin, on se tuotos, mitä tällä opinnäytetyöllä on saatu aikaiseksi.</p>	
Asiasanat digitaaliset pelit, uusmedia, nuorisotyö, pelikulttuuri	

HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Civic activities and youth work

ABSTRACT

Author Mikko Hoffren	Number of Pages 39 + 5
Title Within the Game – Game house development project as a work model on the field of youth work	
Supervisor(s) Anita Saaranen-Kauppinen	
Subscriber and/or Mentor Youth services of Kuopio, Jari Väänänen	
Abstract <p>The purpose of this thesis is to document my personal role, the how and what I have contributed towards the creation of a new work model and/or work tool for the Youth Services of Kuopio.</p> <p>This new work model and work tool aims to use digital gaming and gaming culture as an integral part of the everyday work done on the field of youth work. The project aims to achieve this by designing, planning, and setting up a new physical location for a game house which will house powerful gaming computers amongst other essential devices.</p> <p>Youth services of Kuopio is currently engaged in a new 3-year long project which deals with all things digital. The themes which would be best suited to describe the project would be digital gaming, gaming culture, and game development as a medium and work tool in youth work.</p> <p>In this thesis, I have documented how the project came to be in the first place and what kind of actions were necessary for the project to evolve into its current state.</p> <p>This thesis will describe the journey from the game house project's birth until the end of first year of said project's 3-year term from my point of view. In this work I have documented the actual work that went into the creation of a game house which doubles as a work model and a tool that will be used by professionals on the field of youth work.</p>	
Keywords youth work, digital gaming, gaming culture	

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 TIETOPERUSTA	6
2.1 Tilaajan esittely	7
2.2 Nuorisotyö	8
2.3 Digitaalinen pelaaminen	11
2.4 Digitaalisen pelaamisen suosio	14
3 PELISSÄ MUKANA	16
4 TOTEUTUS	20
4.1 Suunnittelu	22
4.2 Esivalmistelu	26
4.3 Esikuva-analyysi ja vertailu	30
5 YHTEENVETO JA POHDINTA	34
LIITTEET	40

1 JOHDANTO

Tämän toiminnallisen opinnäytetyöni tarkoitus on ollut kehittää uutta nuorisotyön toimintamallia Kuopion kaupungin nuorisopalveluille, tarkastella ja arvioida Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden Pelissä mukana – kun nuorisotyö kohtaa digitaalisen pelaamisen -hankkeen elämänkaarta siltä ajanjaksolta, jolloin olen itse ollut mukana hankkeen toimintojen suunnittelussa ja toteutuksessa.

Hankkeen suunnittelu ja hankehakemuksen kirjoittaminen on aloitettu marraskuussa 2015 ja opinnäytetyöni valmistui marraskuussa 2016, joten opinnäytetyöprosessin aikana olen ollut vuoden verran mukana luomassa uutta toimintamallia Kuopion kaupungin nuorisopalveluille.

Hankkeen tavoitteena on luoda uusi nuorisotyön toimintamuoto Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden käyttöön. Hankkeen on tarkoitus toimia ponnahduslautana ja uuden innovatiivisen digitaalista pelaamista hyödyntävän nuorisotyön toimintamallin mahdollistajana, eli toisin sanoen uutta kehitettävää toimintamallia on tarkoitus pilotoida hankkeen avulla.

Hankkeella uuden toimintamallin pilotoinnin etuna on alhaisempi kustannuskynnys verraten siihen, jos Kuopion kaupungin nuorisopalvelut olisi lähtenyt kehittämään uutta toimintamallia ilman kyseistä hanketta ja hankkeelle myönnettyä Opetus- ja kulttuuriministeriön avustusta.

Opinnäytetyöni on sisältänyt hankkeen toimintojen suunnittelua, hankkeen tarpeiden kartoittamista, yhteistyökumppanien metsästämistä ja heidän kanssaan neuvottelua, hankkeen onnistumisen kannalta tärkeitä esivalmistelutöitä sekä hankkeen jo toteutuneissa toiminnoissa ohjaajan roolissa toimimista.

2 TIETOPERUSTA

Opinnäytetyöni on toiminnallinen toteutus Pelissä mukana – kun nuorisotyö kohtaa pelaamisen -hankkeessa, jonka tavoitteena on kehittää ja luoda Kuopion kaupungin nuorisopalveluille uutta digitaaliseen pelaamiseen ja pelikulttuuriin pohjautuvaa nuorisotyön toimintamallia. Tämän vuoksi opinnäytetyön tietoperustan keskeisiksi osiksi nousee nuorisotyön tietoperusta sekä digitaalisen pelaamisen ja pelikulttuurin tietoperusta.

Opinnäytetyöprosessin jatkuvana haasteena on ollut digitaalisen pelaamisen ja nuorisotyön kiinnekohtien löytäminen alan kirjallisuudesta. Suomalaisesta nuorisotyöstä on kirjoitettu paljon ja tämän lisäksi myös tutkimusta nuorisotyöstä on olemassa runsaasti mutta tutkimuksia ja alan kirjallisuutta, joissa digitaalinen pelaaminen ja pelikulttuuri yhdistyisi nuorisotyöhön on tehty vielä toistaiseksi varsin vähän.

Tämä johtuu mielestäni siitä, että digitaalinen pelaaminen ja pelikulttuuri, on vielä varsin tuore ilmiö suomessa, kun ottaa huomioon, että vasta vuosikymmen taaksepäin teknologia aloitti hurjan nopean kehittymisen ja uudistumisen syklinsä, joka mahdollisti lähes jokaiselle kansalaiselle nykypäivänä päivittäiskäyttö normeiksi muodostuneet perushyödykkeet, kuten älypuhelimien, internet yhteyden, kotona ja työssä käytettävän henkilökohtaisen tietokoneen.

Näiden tietoteknisten laitteiden ja keksintöjen myötä toiminta työ- ja vapaa-ajalla on muuttunut globaalisti. Siinä missä vielä 90-luvulla tietokoneet, verkkoyhteys ja matkapuhelimet olivat ainoastaan menestyvien liikemiesten ja naisten tai tutkijoiden työkaluja, ovat kyseiset laitteet nykyään osa jokaisen ihmisen arkipäivää ja niiden käyttö on jopa niin perusteltua ja tarpeellista, että omassa ammattikorkeakoulussanikin älypuhelimet, tabletit ja muut laitteet ovat pakollisia, jopa kriittisiä työkaluja opinnoista selviytymiseen.

Yhteydenpito lehtoreiden ja luokkatovereiden välillä on siirtynyt lähes kokonaan verkkoon, jossa toimivalla HumakPro -sivustolla hoidetaan kaikki opiskelijan kannalta

olennaiset asiat kuten tiedotus oppilaitoksen tapahtumista, kurssivalinnoista ja luku-vuosi-ilmoittautumisista aina lukujärjestyksiin saakka.

Tämän vuoksi on mielestäni erityisen tärkeää, että suomalainen nuorisotyö on valtakunnallisesti herännyt siihen todellisuuteen, että myös nuorisotyön on kehityttävä entistä nopeampaan tahtiin, jotta nuorille kyetään tarjoamaan hyvää nuorisotyön perustehtävät täyttävää suunniteltua toimintaa, jonka päätavoitteena pidetään traditioiden sekä uudistetun Nuorisolain mukaisesti aktiivisen kansalaisuuden edistämistä, sosiaalista vahvistamista, kasvun, itsenäistymisen tukemista ja sukupolvien välisen vuorovaikutuksen mahdollistamista ja ylläpitoa. (Nuorisolaki 72/2006).

Näiden seikkojen vuoksi täytyy myös nuorisotyön työkentän olla valmis oppimaan, sopeutumaan, muuttumaan, tuntemaan, ottamaan osaa ja kehittämään toimintaansa, jotta laadullinen nuorisotyö kykenee tavoittamaan ja toimimaan nuorten parissa alati kehittyvässä ja muuttuvassa digitaalisessa maailmassa.

2.1 Tilaajan esittely

Kuopion kaupungin nuorisopalveluilla on töissä 19 nuorisonohjaajaa ja 9 etsivää nuorisotyöntekijää. Nuorisotiloja on 10 kappaletta, kulttuurisen nuorisotyön Kulttuuriareena 44, erityisnuorisotyön tukikohta vinkkeliksi sekä useita nuorille tarkoitettuja harrastetiloja. Kuopion kaupungin nuorisopalvelut ovat osa kasvun ja oppimisen palvelualueita Kuopion kaupungin organisaatiossa. Kasvun ja oppimisen palvelualueen perustehtävä on lasten ja nuorten kasvun ja oppimisen tukeminen syntymästä täysi-ikäisyyteen saakka. Kuopion kaupungin nuorisopalveluilla arvioidaan olevan noin 250 000 kävijää vuosittain.

”Tavoitteena on laadukas perustyö sekä ennakoiva työote ja mahdollisimman varhainen puuttuminen kasvun ja oppimisen ongelmiin. Onnistuessaan ennaltaehkäisevä työ vähentää asiakkuuksia perusturvan ja terveydenhuollon palvelualueilla. Kasvun tukemisen tarve alkaa pian lapsen syntymästä ja päättyy täysi-ikäisyyden kynnyksellä. Tarve kasvatuksen tukemiseen syntyy vanhemmuuden alkaessa. Oppimisen tukeminen voi alkaa jo päivähoitotiimissä ja vahvistuu edelleen lapsen peruskoulun alkaessa. Oppimisen tukeminen päättyy nuoren koulupolusta riippuen

joko perusopetuksen tai 2-asteen koulutuksen päättyessä.” (Kuopion kaupunki, 2016).

2.2 Nuorisotyö

Nuorisotyön perusfunktio voidaan jakaa neljään yksittäiseen funktioon, eli toiminta-tehtävään. Nämä neljä perusfunktiota ovat sosiaalisatiiofunktio, personalisatiiofunktio, kompensatiiofunktio ja resurssointi- ja allokointifunktio. (Hoikkala & Sell 2014, 23).

Sosiaalisatiiofunktion tehtävä on liittää nuoret osaksi ympärillä vallitsevaa yhteiskuntaa ja kulttuuria opettamalla ja ohjaamalla nuoria ymmärtämään ja sisäistämään hyväksytyt arvot, normit, roolit, toiminta- ja käyttäytymismallit, jotka nuoria edeltävä sukupolvi on todennut hyväksi, toimiviksi ja ennen kaikkea hyväksyttäväksi toiminnoiksi ympärillä vallitsevaan yhteiskuntaan. Samaisen funktion tarkoitus on myös siirtää tietoa ja perus elämäntaitoja nuoremmalle sukupolvelle. (Hoikkala ym. 2014, 23-24).

Kyseinen funktio on kuitenkin vaarassa niin sanotusti jäädä pois koko junasta, sillä sosiaalisatiiofunktion ylläpitäminen ei kuitenkaan saisi perustua täysin siihen, että nuorisotyön ammattilainen, vanhemman sukupolven edustaja sanelee kuinka, missä ja milloin sosiaalisatiiofunktio toteutuu. Argumenttini kuulostaa karulta mutta sille on olemassa perusteltu todellisuuspohja.

Nykypäivän nuoret toimivat ja vaikuttavat verkossa koko ajan kasvavassa määrin. Verkossa olevien keskustelupalstojen, digitaalisten pelien ja erityisesti sosiaalisen median palvelut ovat nuorille itselleen se paikka, jonka kautta suurin osa nuorten päivittäisestä sosiaalisesta kanssakäymisestä tapahtuu mutta suurin osa valtakunnallisesti tehtävästä nuorisotyöstä perustuu edelleen niin sanottuun reaali maailman face-to-face kohtaamiseen nuorten kanssa esimerkiksi talonnuorisotyössä tai järjestöjen tekemässä nuorisotyössä.

Tämän vuoksi nuorisotyön tulisi olla entistä innokkaampi ja valmiimpi lähtemään mukaan verkossa tapahtuvaan ja toteutettavaan nuorisotyöhön. Erityisesti tästä syystä

pidän Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden Pelissä mukana – kun nuorisotyö koh-
taa digitaalisen pelaamisen hanketta tärkeänä, ajankohtaisena ja tarpeellisena nuori-
sotyön kehittämisprojektina, jolla nuorisotyö voidaan tuoda lähemmäs 2010-luvun
nuorten tarpeita ja luontaisia kiinnostuksen kohteita.

Nuorisotyön toisena perusfunktiona voidaan pitää personalisaatiofunktioita. Tämän
funktion keskeinen tehtävä ja tavoite on auttaa nuorta kasvamaan ja kehittymään
omaksi, ainutlaatuiseksi, itsenäiseksi itsekseen sekä auttaa nuoren oman persoonan
vahvistamisessa ja ulostuonnissa. (Hoikkala ym. 2014, 24).

Nykypäivän alati enemmän digitaalisessa maailmassa nuorelle oma luontainen ym-
päristö voi löytyä verkon keskustelupalstoilta tai esimerkiksi digitaalisen verkkope-
laamisen maailmasta. Mahdollisuus ja keino toteuttaa itseään ja etsiä vastakaikua
omalle toiminnalle ja persoonalle muiden verkon käyttäjien kanssa voi toimia nuorelle
reflektion peilinä, tapana ja keinona selvittää miten muut ihmiset ottavat ja hyväksy-
vät nuorelle oman, luontaisen ja persoonallisen tavan toimia.

Epäkohdaksi kuitenkin muodostuu minun näkemykseni mukaan se, että tämä nuorille
luontainen verkossa vaikuttamisesta ja toimimisesta saatava reflektoitava palaute
muilta verkon käyttäjiltä voi tulla, ja tuleekin ihan keneltä vain, kehen nuori verkossa
törmää. Sen sijaan näkisin ideaalisena tilanteena sen, että nuori voisi tarvittaessa tai
jopa sattumalta törmätä verkossa toimivaan nuorisotyön ammattilaiseen, joka ammat-
tinsa puolesta on valmis, pätevä ja kykenevä ohjaamaan ja auttamaan nuorta perso-
nalisaatiofunktion kriteerien mukaisesti.

Tämä on yksi niistä epäkohdista, joihin Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden hank-
keella pyritään vaikuttamaan. Koska nuoret toimivat verkossa ja verkossa nuorten
vapaa-ajan viettokeino toimii suurelta osin digitaalinen pelaaminen ja sen ympärille
muodostunut pelikulttuuri, tulisi myös nuorisotyön olla selvillä, perillä ja mukana tässä
digitaalisessa ympäristössä, jossa valtava osa nuorisotyön kohdeyleisöstä vapaa-
aikaansa nykyään viettää.

Nuorisotyön kolmantena funktiona toimii kompensatiofunktio. Tämän funktion tehtä-
vänä on pyrkiä auttamaan, ohjaamaan ja korjaamaan ongelmia, jotka haittaavat tai

muutoin vaikeuttavat nuoren yhteyskunnalliseen toimintaan osallistumista tai nuoren omien vapaa-ajan toimintojen toteuttamisesta. Nuorisotyön tarkoitus on mahdollistaa jokaiselle nuorelle mahdollisuus ottaa osaa yhteiskunnan järjestämään nuorille suunnattuun toimintaan sekä mahdollistaa heikoimmassa asemassa olevien nuorten osallistumismahdollisuuksia ja ennaltaehkäistä syrjäytymistä sekä edesauttaa jo syrjäytyneiden, heikossa asemassa olevien nuorten paluuta osaksi nuorille suunnattuihin yhteyskunnallisiin toimintoihin ja sitä kautta tukea heikossa asemassa olevan nuoren paluuta takaisin polulle, jonka tarkoitus on johtaa nuoria toimiviksi, aktiivisiksi yhteiskunnan jäseneksi. (Hoikkala ym. 2014 25).

Pelissä mukana -hankkeella pyritään vastaamaan nykypäivän tarpeiden mukaisesti nuorisotyön kompensatiofunktion asettamiin kriteereihin. Suomessa on alati kasvava joukko nuoria, joilla ei ole mahdollisuutta ottaa osaa kunnan järjestämään nuorisotoimintaan mm. pitkien välimatkojen vuoksi. Tästä johtuen on syytä olla huolissaan, että koska nämä nuoret jäävät pois kunnan tarjoamasta nuorisotyöstä, ei tarjottu toiminta ole näitä nuoria kohtaan reilua, eikä se täytä yhdenvertaisuuden määritelmää nuorisotyössä siltä osin, että jokaisen kunnan alueella asuvan nuoren tulisi olla mahdollista ottaa osaa nuorille tarjottavaan kunnalliseen nuorisotoimintaan.

Kuopion kuntaan kuuluvat entiset kunta-alueet kuten Vehmersalmi, Karttula, Nilsia ja Maaninka. Näillä entisillä kunta-alueilla on olemassa omat Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden nuorisotalot mutta vähäisen asukasmäärän ja pitkien välimatkojen vuoksi suurin osa nuorille erikseen järjestetyistä tapahtumista ja toiminnoista tapahtuu kuitenkin Kuopion kaupungin keskustan alueella.

Verkossa tehtävällä nuorisotyöllä, joka on yksi Pelissä mukana -hankkeen tavoitteista, voidaan tarjota myös näiden ns. rajaseutujen nuorisolle mahdollisuus ottaa osaa heille tarjottavaan kunnalliseen nuorisotyöhön entistä laaja-alaisemmin.

Yksi hankkeen tavoitteista onkin mahdollistaa nuorten keskenään toimiminen, ryhmäytyminen ja ohjaus nuorisonohjaajan johdolla digitaalisia pelejä ja verkkoyhteyttä hyödyntäen. Tämän lisäksi hankkeen myötä on tarkoitus pyrkiä varustamaan jokainen Kuopion nuorisotila ainakin yhdellä pelikonsolilla, jossa on verkkoyhteys. Näin voidaan tarjota jokaiselle nuorisotalolla vierailevalle nuorelle mahdollisuus ottaa osaa

mm. verkkopeliturnauksiin, joissa nuoret voivat ympäri Kuopion nuorisotilojen luoda joukkueita ja kilpailla keskenään verkon välityksellä läpi koko Kuopion. Näin toimies-
sa voidaan pitää vielä aikaisempaa paremmin kiinni yhdenvertaisuuden käsitteestä
nuorisotyössä.

Nuorisotyön viimeisenä tehtävänä on resursointi- ja allokointifunktio. Kyseisen funkti-
on tehtävä on asettaa ja ohjata mitä, millä, millaista ja kuinka yhteiskunta toteuttaa
nuorisotyötä nuorille kansalaisilleen, jolla pyritään vaikuttamaan nuorten elinoloihin,
yleiseen hyvinvointiin ja tarjolla olevan nuorisotyön määrään ja laatuun. (Hoikkala
ym. 2014, 25-27).

Pelissä mukana -hanke pyrkii olemaan tiennäyttäjä kohti entistä kattavampaa ja pa-
rempaa nuorisotyötä kehittäessään Kuopion kaupungin nuorisopalveluille uutta toi-
mintamallia, jossa hankkeen avulla pyritään myös selvittämään, olisiko kunnallisen
nuorisotyön tarpeellista allokoida aikaisempaa enemmän resursseja digitaalisen pe-
laamisen ja pelikulttuurin ympärillä tehtävään nuorisotyöhön.

2.3 Digitaalinen pelaaminen

Tarjotakseni hyvän yleiskäsityksen siitä, kuinka digitaaliset pelit voidaan määritellä,
tarkastelkaamme seuraavaa Pelikasvattajan käsikirjan mukaista määritelmää digitaal-
lisista peleistä.

- *Digitaaliset pelit ovat itsenäisiä kulttuuriteoksia, jotka ovat samanarvoisia eloku-
vien, musiikin ja kirjallisuuden kanssa*
- *Suosittu ja hyödyllinen harrastus*
- *Tarinoita, joissa peli on tarinan välittäjä*
- *Väline omien tarinoiden ja leikkien luomiseen*
- *Sosiaalisen vuorovaikutuksen aihe ja alusta*
- *Intohimon kohde ja persoonallisuuden määrittelyn väline*
- *Teknologista innovaatiota*
- *Pelottavien teemojen käsittelyn kanava*
- *Perhettä yhdistävää toimintaa*

- *Urheiluväline*
- *Hyödyllisiä välineitä, esimerkiksi oppimiseen ja liikuntaan*
(Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 8)

Digitaalista pelaamista ja pelikulttuuria voidaan verrata perinteisiin fyysisiin peleihin ja leikkeihin, jotka ovat olleet osa lasten ja nuorten kasvua ja kehitystä kautta aikojen. Pelit ja leikit toimivat lapselle tai nuorelle itseilmaisun keinoja ja välineenä sekä auttavat osanottajaansa hahmottamaan ja ymmärtämään sääntöjen noudattamisen kautta sallittujen normien, käyttäytymisen ja toimintojen ulottuvuutta.

Sama pätee myös pelin tai leikin sääntöjä rikkovan osanottajan rangaistukseen, sillä kaikissa peleissä ja leikeissä on omat sääntönsä, joiden noudattamatta jättämisestä seuraa aina jokin rangaistus tai sanktio, jonka kautta peli tai leikki opettaa osanottajalleen sääntöjen ja niiden noudattamisen merkitystä.

Pelit ja leikit, olivat ne sitten digitaalisia tai eivät, perustuvat täysin samoille lähtökohdille. Peleissä kuten leikeissäkin on säännöt, tarkoitus ja jokin tavoite, joka pelaajan tulee saavuttaa voittaakseen pelin.

Digitaalinen pelaaminen poikkeaa perinteisistä peleistä ja leikeistä ainoastaan uuden teknologian mahdollistaman digitaalisen tai elektronisen välineen myötä, joka mahdollistaa pelien ja leikkien viemisen aikaisempaa moniulotteisimpiin ulottuvuuksiin, jopa valtaviin kokonaan virtuaalisiin maailmoihin.

Nämä digitaalisten pelien luomat virtuaaliset maailmat toimivatkin kuin vanha kunnan lasten leikkikenttä, joskin digitaalisten pelien virtuaalisuuden vuoksi pelien ja leikkien fyysisyys on vähentynyt entisestä mutta sen on korvannut aikaisempaa laajempi virtuaalinen ulottuvuus, jonka myötä tilan, paikan ja avaruudellisen hahmottamiskyvyn harjoitus on vahvistunut siinä missä fyysisen karkea motoriikan harjoitus on vähentynyt.

Digitaaliset pelit ja uusi teknologia on myös mahdollistanut sen, ettei peliin osallistujan tarvitse olla fyysisesti samassa tilassa muiden peliin osallistujien kanssa ottaakseen osaa yhteiseen peliin tai leikkiin.

Samoin kuin perinteisten pelien ja leikkien kautta, myös digitaalinen pelaaminen mahdollistaa lapselle tai nuorelle motoristen, hienomotoristen, käden ja silmän koordinaatiokyvyn, sosiaalisten kanssakäynti taitojen, visuaalisen, avaruudellisen tilan ja paikan hahmottamiskyvyn harjoittamisen.

Viime vuosisadalla vaikuttanut kehityspsykologi Donald Woods Winnicott kirjoitti leikkimisen tärkeästä merkityksestä osana lapsen psyykkistä kehitystä. (Oksanen, Näre 2006, 57) Nykyään leikin jatkona sekä välineenä vain toimivat digitaaliset pelit ja sen mahdollistavat laitteet ja välineet.

Pelitutkijat Ermi, Heliö ja Mäyrä esittivätkin ajatuksen siitä, voivatko tietynlaiset digitaaliset pelit ennemminkin olla digitaalisia leluja, sillä jotkin digitaaliset pelit antavat pelaajalleen mahdollisuuden toteuttaa itseään, omatoimisesti, oman luovuuden ja mielikuvituksensa sallimissa rajoissa virtuaalisen pelimaailman sisällä. (Ermi, Heliö & Mäyrä, 2005. 115-116).

Eroa hiekkalaatikolla leikkivän lapsen tai hiekkalaatikkonaan digitaalisen pelin virtuaalista maailmaa käyttävän lapsen välille on mielestäni vaikea vetää. Molemmissa tapauksissa leikki saa lähtönsä, sekä ruokkii lapsen luontaista luovuutta ja mielikuvitusta.

Digitaalinen pelaaminen on saanut väärinymmärretyn stigman johtuen siitä, etteivät digitaaliset pelit ja laitteet ole ilmiönä niin laajasti ymmärretty ja sen myötä tuttu ja turvallinen asia monille vanhemmille ja kasvattajille. (Harviainen ym. 2014, 7-12)

Pelit itsessään ilmiönä ja toimintona eivät kuitenkaan ole mikään uusi juttu. Ensimmäiset pelit on keksitty jo noin 5000 vuotta ennen ajanlaskun alkua, jolloin ihmiset alkoivat keksiä ja kehittää sääntöjä sekä välineitä sisältäviä pelejä kuten esimerkiksi Backgammon.

Digitaaliset pelit ovat myös tuoneet mukanaan kasvatuksellisesta näkökulmasta katsoen aikaisempaa huomattavasti laajemman kohderyhmän, sillä siinä missä lapset

yleensä ottavat osaa peleihin ja leikkeihin mielellään ei sama enää toimi vanhempien nuorten kanssa yhtä onnistuneesti perinteisten pelien ja leikkien kohdalla.

Digitaaliset pelit sisältävät niin paljon erilaisia muotoja, ulottuvuuksia, mahdollisuuksia ja genrejä, että jopa aikuisetkin voivat löytää niistä mielekästä viihdettä ja siinä sivussa yhä harjaannuttaa ja kartuttaa kaikkia näitä aikaisemmin mainittuja tietoja ja taitoja.

Eritoten tämä on helposti havaittavissa digitaalisissa kilpailullisissa joukkue peleissä, joiden ryhmädynamiikka vastaa täysin perinteisen harrastajaporukan toimintaa. Ryhmällä on johtaja, joka pyrkii toiminnallaan johtamaan oman joukkueensa voittamaan pelin sekä pelin muut osanottajat, jotka pyrkivät parhaansa mukaan täyttämään kukin oman roolinsa parhaansa mukaan, jotta joukkueen yhteinen tavoite pelin voittamiseksi täytyisi. (Harviainen ym. 2014, 8-13)

2.4 Digitaalisen pelaamisen suosio

Digitaalinen pelaaminen ja pelikulttuuri on muutamassa vuodessa onnistunut kasvattamaan suosiotaan erityisesti nuorten keskuudessa valtavasti. Tampereen yliopiston tutkimuksen, Pelaajabarometri 2015 mukaan 81,6 % 10-19 vuotiaista suomalaisista nuorista pelaa vähintään kerran viikossa digitaalisia viihdepelejä ja jopa 52,2 % samasta tutkimusjoukosta kertoo pelaavansa digitaalisia viihdepelejä päivittäin. Pelaajabarometri 2015:n tutkimusjoukon iän noustessa 20-29 vuotiaisiin suomalaisiin nuoriin, voidaan nähdä, että tässäkin ikäluokassa 31,4 % pelaa päivittäin ja 56,2 % viikoittain digitaalisia viihdepelejä.

Näiden vallitsevien tilastojen valossa on mielestäni perusteltua kehittää nuorisotyölle uusia toimintamalleja, jotka pyörivät digitaalisen pelaamisen ympärillä tai muutoin hyödyntävät digitaalista pelaamista nuorisotyön työvälineenä ja keinona.

Digitaalinen pelaaminen sai kesällä 2016 ihan konkreettisen, helposti lähestyttävän esimerkin siitä, kuinka suosittua ja yleistä digitaalinen pelaaminen todellisuudessa onkaan.

Tämä kansainväliseksi ilmiöksi noussut mobiilipeli on varmasti tuttu jokaiselle joko siten, että on itse kyseistä mobiilipeliä pelannut tai ainakin on lukenut lehdistä kesän 2016 aikana jatkunutta puolin ja toisin asettelua pelaamisen puolesta ja vastaan.

Puhun siis ilmiöstä Pokémon GO, joka nousi hetkessä kaikkien aikojen pelatuimpien ja puhutuimpien mobiilipelien joukkoon. Pokémon GO on laajennettuun todellisuuden pohjautuva mobiilipeli, joka käyttää aitoa maailman karttaa ja satelliittipaikannusta, jonka avulla pelaaja sijoitetaan pelimaailmassa sille kohtaa, jolle hän reaali-
maailmassa sijoittuukin.

Pelin tarkoituksena on liikkua ulkona kaupungilla tai luonnossa kävellessä samalla kun kävelijän älypuhelimella pyörivä Pokémon GO -mobiilipelisovellus etsii GPS karttanäkymästä vilttejä taskuhirviöitä. Pelaajan kohdatessa nämä taskuhirviöt, tulee hänen yrittää saada ne kiinni Poke-palloja heittämällä.

Poke-pallon heittäminen tapahtuu osoittamalla puhelimen kameralla vastaan tullessaan Pokémoniin samalla kun piirtää heittokaareen sormella älypuhelimien näyttöruutuun. Kiinni saatuaan Pokémonista tulee pelaajan omistama ja koko pelin tarkoituksena onkin kerätä kaikki erilaiset taskuhirviöt osaksi pelaajan omaa kokoelmaa.

Pokémon GO:n suosion puolesta puhuu mielestäni myös se, että lukuisat perinteiset sanomalehdet ja verkkojulkaisut kuten esimerkiksi Helsingin Sanomat, on kirjoitellut tasaiseen tahtiin juttuja ja artikkeleita kyseisestä pelistä. Helsingin Sanomat on jopa vienyt Pokémon GO:sta kirjoittamisen niin pitkälle, että Helsingin Sanomien verkkosivuilla on ihan oma aiheosio Pokémon GO:lle, joka on löydettävissä osoitteesta <http://www.hs.fi/aihe/pokemongo/>.

Valtamedia siis ymmärtää, että digitaalinen pelaaminen on suosittu ilmiö, jolla voi myydä lehteä. Tämän vuoksi millään nuorisotyöllisellä toimijalla ei mielestäni ole varaa olla ottamatta digitaalista pelaamista huomioon omaa nuorten parissa tehtävää toimintaa suunnitellessaan.

Kyseisen mobiilipelin suosio on ollut kuopiolaisten nuorten keskuudessa niin vahvaa, että Pokémon GO:n pelaaminen otettiin osaksi Petosen vapaa-aikatilojen, tutummin Pinarin Supersyysloma 2016 toimintoja.

Samalla nuorisotilalla on myös kehitelty oma Pokémon DO -peli, jossa käytetään hyödyksi mobiilipelin hurjaa suosiota ja vetävyyttä nuorten keskuudessa, joka on mahdollistanut uudenlaista digitaalista pelaamista hyödyntävää nuorisotyöllistä toimintaa, joka vetoaa kohderyhmäänsä sekä on niin sanotusti mukana ajassaan koskien nuorten mielenkiinnon kohteita ja intressejä.

3 PELISSÄ MUKANA

Pelissä mukana – Kun nuorisotyö kohtaa digitaalisen pelaamisen -hankkeen taustalla on halu vastata digitaalisen pelaamisen mukanaan tuomiin haasteisiin ja toimintamahdollisuuksiin luomalla Kuopion kaupungin nuorisopalveluille uusi toimintamalli, joka perustuu digitaalisen pelaamisen ympärillä tapahtuvaan ohjattuun, suunnitelmalliseen ja tavoitteelliseen toimintaan. (Pelissä mukana, 2016)

Hankkeelle haettiin rahoitusta Opetus- ja kulttuuriministeriöltä vuoden 2016 alle meneville avustuksille nuorten tieto- ja neuvontatyöhön ja verkkonuorisotyöhön. Hankerahemuksella haettiin alun perin 75.000 euroa rahoitusta ja hankkeelle myönnettiin 45.000 euroa avustusta. Saadun avustuksen määrää voidaan pitää hyvänä, sillä suurin yksittäiselle hankkeelle myönnetty avustus on ollut suuruudeltaan 50.000 euroa. (Opetus- ja kulttuuriministeriö, 2016)

Hankkeen toimintakausi on kolmivuotinen, alkaen kesällä 2016 jatkuen aina vuoden 2018 loppuun saakka. Hankkeella on monia erilaisia toimintoja, kuten uuden kesäleirikonseptin suunnittelu ja toteutus, nuorisotaloilla tapahtuvan pelitoiminnan kehittäminen, internetin välityksellä tapahtuvan pelitoiminnan kehittäminen, pelinkehitysklubi toiminnan kehittäminen ja fyysisen pelitalon luominen sekä pelitalotoiminnan kehittäminen nuorisopalveluiden käyttöön.

Hankkeen yhteistyökumppaneina toimivat Kuopion kaupungin nuorisopalvelut, Diginuoret Ry ja Humanistinen ammattikorkeakoulu.

Kuopion nuorisotiloilla on ollut jo pitkään erilaisia digitaalisen pelaamisen mahdollistavia laitteita ja pelejä mutta näiden digitaalisen pelaamisen mahdollistavien pelien ja laitteiden käyttö ei ole ollut ohjattua tai toiminnallista. Hankkeen lähtökohtaisena tausta-ajatuksena ja mantrana onkin alusta lähtien ollut: ”Koska nuoret pelaavat, on nuorisotyönkin pelattava”. (Pelissä mukana, 2016)

Pelkästään se ei kuitenkaan riitä uudeksi toimintamuodoksi, että nuorisotyöntekijät pelaisivat yhdessä nuorten kanssa. Pelissä mukana -hankkeessa on suunniteltu, ideoitu, pohdittu ja luotu nuorisotyölliseen digitaalisen pelaamisen ja pelikulttuuriin pohjautuvia toimintoja, joista realistiset ja resurssien puitteissa toteuttamiskelpoiset toiminnot on otettu Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden käyttöön.

Hankkeen tavoitteiksi on määritetty pelitalotoiminnan vakiinnuttaminen osaksi Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden toimintaa, sellaisten nuorten aktivointi mukaan nuorisopalveluiden toimintaan, jotka eivät ota osa perinteiseen jo olemassa olevaan toimintaan.

Eri puolella Kuopiota asuvien nuorten yhteen tuonti digitaalisten pelien ja pelikulttuurin ympärillä tapahtuvan uuden toiminnan avulla. Kasvattaa digitaalisia pelejä ja pelikulttuuria harrastavien nuorten sosiaalisia taitoja mm. joukkuepohjaisten digitaalisten pelien voimin ja tarjota pelkästään kotona pelaavalle nuorelle mahdollisuus osallistua Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden toimintaan sekä tätä kautta potentiaalisesti luoda uusia mielekkäitä ja merkityksellisiä tuttavuuksia ja ystävyysuhteita muiden digitaalista pelaamista ja pelikulttuuria harrastavien nuorten kanssa.

Yhtenä hankkeen keskeisimmistä tavoitteista on myös kasvattaa, kehittää ja viedä eteenpäin Kuopion kaupungin nuorisopalveluilla työskentelevien nuorisonohjaajien tietämystä ja tuntemusta digitaalisesta pelaamisesta, peleistä ja pelikulttuurista, jotta nuorisonohjaajat ovat tarvittaessa kykeneviä keskustelemaan aiheesta nuorten ja heidän vanhempiansa kanssa sekä pyrkiä luomaan nuorisonohjaajille valmiudet myös pelata nuorten kanssa. (Pelissä mukana, 2016).

Pelissä mukana -hankkeen kolmena päätoimintona tämän opinnäytetyön osalta voidaan pitää uutta digitaaliseen pelaamiseen ja lanittamiseen perustuvaa Summer G4mes leirikonseptia, nuorisonohjaajan vetämää verkossa tapahtuvaa pelitoimintaa ja hankkeen suurinta toteutusta, pelitaloa.

Termi lanittaa, juontuu englannin kielisestä termistä Local Area Network (LAN). Suomeksi Local Area Network (LAN), tarkoittaa lähiverkkoa. Suomalaisessa nuorisokulttuurissa sanat lani, lanit ja lanittaminen ovat vakiintuneet termeiksi, joita nuoriso käyttää toiminnasta puhuttaessa. Itse toimintana lanittaminen on, kun pelaamiseen tarkoitettut tietokoneet viedään yhteen yhteiseen tilaan, jossa kaikki tietokoneet ovat yhdistettynä samaan lähiverkkoon. Ennen internetin yleistymistä lanittamisella mahdollistettiin tietokonepelien monin pelaaminen, eli saman pelin useamman käyttäjän yhtäaikainen yhdessä pelaaminen. Nykyään internet-yhteyden turvin voidaan monin pelejä pelata kotoakin käsin mutta lanit ovat silti edelleen suosittu tapahtumamuoto nuorten keskuudessa, sillä samankaltaista tiivistä yhdessä tekemisen tunnelmaa ei internetin välityksellä pääse syntymään. Lanittamisen suosioista kertoo sekin, että suomen vanhin ja suosituin Lan-tapahtuma Assembly, keräsi vuoden 2015 kesäta-
pahtumalla noin 7500 kävijää. (Tuominen 2016,12-13).

Summer G4mes leirikonseptin tavoitteena oli ideoida, kehittää ja luoda uusi kesäleiri Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden käyttöön. Kesäleirin pääteemana oli digitaalinen pelaaminen ja lanittamisen ympärillä tapahtuva toiminta. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että kesäleirillä pelkästään pelattaisiin. Summer G4mes kesäleirillä on mukana myös kaikki perinteiset toiminnot ja ominaisuudet, joita nuorille tarkoitelta kesäleiriltä voi odottaa. Saunominen, uiminen, ulkopelit ja -leikit ja tietenkin toimintojen väliin jätetty vapaa-aika, jolloin nuoret voivat toteuttaa itseään vapaasti leirialueella.

Uudenlaisen pääteeman tarkoitus oli tuoda Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden kesäleiri tarjontaan vaihtoehto myös niille nuorille, joita perinteisempien leirin teemat eivät kiinnostaa tai miellytä, vaan joita kiinnostaa enemmän digitaaliseen pelaamiseen, lanittamiseen ja pelikulttuuriin pohjautuvat toiminnot. Summer G4mes Leirikonsepti on kokonaisuus, jossa digitaalinen pelaaminen, lanittaminen ja perinteiset kesäleiri-toiminnot kuten uiminen, saunominen ja ulkopelit ja -leikit ovat tasapainossa. Kesäleiri-

rillä tarjottava digitaalinen pelaaminen ja lanittaminen on ohjattua toimintaa, jota nuorisonohjaaja vetää.

Uusi leirikonsepti päättyi Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden vuoden 2016 kesäleiri tarjontaan vetäen sisään 18 nuorta ympäri Kuopiota. Kesäleiri oli hyvin onnistunut toteutus, josta nauttivat leirillä kerätyn palautteen mukaan niin leirille saapuneet nuoret kuin myös leirillä toimineet ohjaajatkin.

Verkossa tapahtuva ohjattu peliryhmätoiminta pitää sisällään uudenlaisen työskentely näkökulman nuorisotyölle. Toiminnan tarkoituksena on perustaa nuorisonohjaajan johtama peliryhmä, jossa nuoret pelaavat nuorisonohjaajan ohjaamana digitaalisia pelejä verkon välityksellä. Peliryhmän on tarkoitus kokoontua muutamana iltana viikossa, pari tuntia kerrallaan.

Tämän toiminnan kautta saadaan erityisesti tuettua niiden nuorten nuorisotyölliseen toimintaan osallistumismahdollisuuksia, jotka eivät esimerkiksi pitkien välimatkojen vuoksi olisi muutoin kykeneviä osallistumaan toimintoihin, joiden toteutukset yleisesti tapahtuvat fyysisillä nuorisotiloilla. Toiminnan myötä nuorten on mahdollista tutustua, toimia vertaistensa kanssa verkon välityksellä ja ottaa osaa Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden toimintaan välimatkasta riippumatta.

Pelitalon perustaminen on hankkeen yksittäinen suurin toiminto. Tavoitteena on luoda fyysinen sijainti, niin sanottu Pelitalo, jolta löytyy digitaalisen pelaamisen mahdollistavat laitteet, välineet ja verkkoyhteys.

Pelitalon toimintoihin kuuluu nuorten peliharrastajien tukeminen ja opastaminen pelaamiseen liittyvissä kysymyksissä. Nuorten sosiaalisten suhteiden luomisen ja ylläpitämisen tukeminen kohderyhmälle, joka ei välttämättä ottaisi osaa Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden järjestämään muuhun toimintaan.

Pelitalo toiminnalla nuorille kyetään tarjoamaan mahdollisuus harrastaa digitaalista pelaamista turvallisessa nuorisonohjaajan ohjaamassa ympäristössä, jossa digitaalisista peleistä ja pelikulttuurista kiinnostunut nuori voi kohdata samoista asioista kiinnostuneita muita nuoria. Digitaalisen pelaamisen ja pelikulttuurin yksinäisen luonteen

vuoksi alaa harrastavat nuoret eivät välttämättä tapaisi lainkaan kasvotusten reaali- maailmassa, sillä verkossa tapahtuva pelaaminen on perinteisesti anonyymiä, jonka lisäksi kaveri tai tuttavuus suhteen verkosta reaali maailmaan siirtäminen voi olla nuorelle hankala prosessi.

Pelitalo toiminnan puitteissa on myös mahdollista muodostaa innokkaimmista pelitalolla käyvistä nuorista oma joukkueensa, jota nuorisonohjaaja voi auttaa ryhmäytymisessä ja tukea toimimaan yhdessä joukkueena sekä valmentaa.

4 TOTEUTUS

Marraskuussa 2015 sain tietooni, että kotikuntani nuorisopalvelut ovat aikeissa aloittaa digitaalisen pelaamisen kehittämishankkeen suunnittelun. Otin yhteyttä hankkeen vetäjäksi nimettyyn nuorisotyöntekijään ja kerroin olevani halukas suorittamaan harjoitteluja ja myös opinnäytetyöni tulevan hankkeen ympärille. Ennen kuin minä sain esimiehiltä hyväksynnän osallistua hankkeen suunnitteluun, tuli minun näyttää osaamiseni ja motivaationi taso kirjoittamalla lyhyt kuvaus siitä, millainen minun visioini digitaalisen pelaamisen hankkeen pääelementistä eli pelitalosta olisi.

Tästä syntyi tuotoksena Pelitalo konsepti (ks. liite 1), joka on mielestäni hyvä esimerkki siitä, mistä, miten ja kuinka koko pelitalotoimintaa lähdin suunnittelemaan. Mielestäni voidaan todeta, että Pelitalo konsepti oli minulle se ensiaskel Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden Pelissä mukana – kun nuorisotyö kohtaa digitaalisen pelaamisen -hankkeen pelitalotoiminnan kehittämiseksi.

Tämän Pelitalo konseptipaperin sitten esittelin esimiehelle, joka konseptipaperin lukemisen ja neuvottelupalaverin jälkeen antoi luvan osallistua tulevan hankkeen suunnitteluun ja toteutukseen harjoittelijan roolissa.

Minulle itselleni oli tärkeää, että pääsin tekemään pitkäkestoisen ajanjakson harjoittelua ja opinnäytetyötä saman suuremman hankkeen ympärille, sillä näin pystyttiin mielestäni varmistamaan, että opinnäytetyön tilaaja saa maksimaalisen hyödyn irti opin-

näytetyöstäni. Minulle tämä tietenkin tarkoitti vuoden verran kokemusta hanketyökentelystä, josta on varmasti hyötyä myöhemmin työelämässä.

Opinnäytetyöni aikana tehtäviini kuului hankehakemuksen kirjoittaminen, tausta- ja selvittelytyöt hankehakemuksen kustannusarviota varten, hankkeen toimintojen suunnittelu ja hankkeen toimintojen toteutuksiin osallistuminen ohjaajan roolissa, mahdollisten laitehankintojen ja muiden tarpeellisten asioiden selvittely ja kartoittaminen aina pelejä ja varusteita myöten, joita hankkeen onnistuminen edellyttäisi.

Opinnäytetyöni päätavoite on ollut pelitalotoiminnan kehittäminen osaksi Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden toimintaa. Tätä varten tehtäviini kuului pelitalo toiminnan suunnitteleminen, kehittäminen ja luominen. Pelitalon fyysisen sijainnin pohtiminen ja suunnittelu sekä hahmottaminen siitä, millainen pelitalo tulisi olla tilana, jotta se vastaa vaatimukseen toiminnalle riittävästä internet yhteydestä, sähkökulusta, ilmastoinnista. Toisin sanoen kaikista niistä mahdollisista asioista, joita uusi fyysisen pelitalo ja sen perustaminen tulee vaatimaan.

Konkreettisen hankehakemuksen kirjoittamisen, hankkeen toimintojen suunnittelun ja toteutuksiin osallistumisen lisäksi tein esivalmisteleviä töitä, joilla pyrittiin varmistamaan tulevan hankkeen sekä eritoten pelitalotoiminnan onnistuminen. Esivalmistelytyöt pitivät sisällään mm. kuopiolaisten nuorisotilojen digitaalisen pelaamisen mahdollistavien tilojen, laitteiden, pelien ja varusteiden kartoittamista sekä inventaarion luomista kyseisistä hyödykkeistä.

Opinnäytetyön vaiheet ovat olleet erittäin moninaisia. Olen suunnitellut pelitalotoiminnan onnistumisen kannalta tärkeitä asioita, kuten millaiset laitteistot pelitalotoiminnan toteuttaminen vaatisi, mitä digitaalisia pelejä, käytäntöjä ja sääntöjä pelitalotoiminnalle asetetaan. Kuinka toimintaa voitaisiin vetää ja toteuttaa. Tehnyt esivalmisteleviä töitä, vertailuanalyysia sekä osallistunut lukuisiin palavereihin ja kokouksiin Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden sekä yhteistyökumppaneiden kanssa, joita pelitalotoiminnan perustaminen ja eteenpäin vieminen on vaatinut.

4.1 Suunnittelu

Suurin osa opinnäytetyöni konkreettisesta työpanoksestani ja tekemisestäni on ollut Pelissä mukana – kun nuorisotyö kohtaa pelaamisen -hankkeen pelitalotoiminnan suunnittelua ja pelitalon perustamiseen liittyvien asioiden selvittämistä ja kartoittamista. Uuden fyysisen pelitalon perustaminen osaksi Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden toimintaa on suurin yksittäinen toteutus Pelissä mukana -hankkeen toiminnoista.

Opinnäytetyöni on ollut toiminnallinen, jossa pelitalon suunnitteleminen, kehittäminen ja luominen on vienyt suurimman osan koko hankkeeseen käytetystä ajastani ja se onkin Pelissä mukana -hankkeen kunnianhimoisin tavoite, jolla pyritään luomaan fyysinen pelitalo, jossa nuorisotyö ja digitaalinen pelaaminen kohtaavat toisensa.

Osasyyn siihen, miksi alun perin halusin lähteä mukaan tähän uuteen hankkeeseen, on oma vankka harrastepohjainen kokemukseni ja sen myötä kehittynyt osaaminen digitaalisesta pelaamisesta, pelikulttuurista ja digitaalisen pelaamisen mahdollistavasta teknologiasta, sillä olen itse harrastanut lapsesta lähtien digitaalisten pelien parissa toimimista.

Harrastuksen myötä minulle on kehittynyt vankka kokemuspohja ja ymmärrys digitaalisista peleistä, pelikulttuurista ja niiden elämänkaaresta aina konkreettiseen alalla käytettyyn teknologiaan, toisin sanoen niistä laitteista ja ohjelmistoista, joita digitaalinen pelaaminen on vaatinut aina vuodesta 1998 jolloin itse aloitin alan harrastamisen. Digitaalinen pelaaminen on harrastuksena ollut minulle sellainen, että pelaamisen ja pelikulttuurin myötä kiinnostuin myös tietokonejärjestelmien arkkitehtuurista.

Tietokonejärjestelmä koostuu kahdesta pääosuudesta. Laitteistosta eli tutummin raudasta, joka juontuu englanninkielen käännöksestä hardware ja ohjelmistosta, tutummin softasta, joka taas juontuu englanninkielisestä software sanasta. Ohjelmisto voidaan jakaa edelleen pienempiin osa-alueisiin, joita ovat kiinteät laiteohjelmat ja käyttöjärjestelmä sekä sovellukset.

Tietokonejärjestelmän laitteisto taas perinteisesti jaetaan matemaatikko ja fyysikko John Von Neumann luomaan tietokonejärjestelmä arkkitehtuuriin, joka koostuu suorittimesta, muistista ja oheislaitteista. Nykyiset tietokonejärjestelmät sisältävät erilaisia lisä- ja oheislaitteita mutta tietokoneen perusarkkitehtuuri on säilynyt suurimmaksi osaksi muuttumattomana aina vuodesta 1945, jolloin John von Neumann sekä muut tutkijat julkaisivat ensimmäisen raporttinsa koskien tutkimus- ja kehittämistyötä EDVAC:n eli Electronic Discrete Variable Automatic Computer -laitteen parissa. EDVAC on omalla tavallaan nykyisten tietokoneiden esi-isä ja ensimmäinen askel kohti tietokonejärjestelmän kehittämistä nykyisenkaltaiseen muotoonsa.

Koska olen kiinnostunut tietokoneiden rauta-puolesta ja haluan pysyä perillä siitä, miten nykyaikainen tietokone rauta jatkaa kehittymistään rautasukupolvesta toiseen, olen pyrkinyt pysymään ajan hermolla seuraamalla alan uutisointia, artikkeleita ja vertailuanalyyseja, joita alan ammattilaiset ovat julkaisseet. Tätä tietokone teknologiaan, digitaalisiin peleihin ja pelikulttuuriin liittyvää keskustelua, uutisointia, artikkeleita ja vertailuanalyysejä olen seurannut itse ahkerasti aina vuodesta 2000 lähtien.

Konkreettisen kotimaisen esimerkin tarjotakseni tämän opinnäytetyön lukijalle yhdestä paikasta, joka tuottaa aikaisemmin mainitun kaltaista materiaalia, haluaisin mainita Muropaketti verkkosivuston, joka tarjoaa luotettavaa ja asiantuntevaa tietoa kaikesta IT-teknologiaan liittyvästä suomen kielellä. Muropaketti on suomalainen teknologia-aiheinen verkkosivusto, joka on toiminut vuodesta 1999 lähtien ja sivusto tarjoaakin lukijoilleen keskustelua, uutisia, artikkeleita ja vertailuanalyysejä, joita lukemalla voi edistää ja ylläpitää käsitystään siitä, mitä maailmalla teknologian saralla tapahtuu.

Tietokone raudan kehittymistä seuranneena minulla on hyvä käsitys siitä, miten teknologia on kehittynyt ja seuraamalla vertaisarviointianalyyseja, joita alan ammattilaiset tekevät olen pysynyt ajan tasalla sen suhteen, millaisista tietokoneen laitteiston osista voidaan kasata kokoon laitteisto, joka täyttää pelitalotoiminnan kriteerit parhaiten.

Yksi isoista ja mielestäni hankkeen sekä myös opinnäytetyöni kannalta tärkeimmistä suunnittelutöistäni olivat hankintaan liittyviä seikkoja, kuten millaisesta raudasta koottu tietokone olisi hyvä ja riittävä, jotta pelitalolla toimintaa voitaisiin toteuttaa.

Aloitin määrittelemällä ja perustelemalla suunniteltujen laitteistokokoonpanojen hankintakriteerit, joiksi luettelin digitaalisen pelaamisen mahdollistavan laitteiston, jolla pystytään pelaamaan nuorten suosiossa olevia uusia, laitteistolta niin sanotusti las kentatehoa vaativia digitaalisia pelejä sellaisella tasolla, joka tuo mukanaan pelitalotoiminnalle uskottavan, osaavan ja asiantuntevan imagon paikkana, joka oikeasti haluaa ja pystyy tarjoamaan nuorille parasta mahdollista digitaalisen pelaamisen ja pelikulttuurin ympärillä toimivaa nuorisotyötä niin laitteiston kuin osaamisen puitteissa.

Tämän lisäksi tietokoneiden ja niiden lisälaitteiden tulisi olla hinta-laatu suhteeltaan, kestävyydeltään ja ominaisuuksiltaan monipuolisia ja toimivia ratkaisuja.

Konkreettisena esimerkkinä lisälaitteiden monipuolisuudesta tarjotakseni, voin todeta suunnitelmani mukaisen kokonaishankintoihin kuuluvan hiiren olevan monipuolinen, koska se on poikkeuksellisesti suunniteltu muotoilultaan mukautumaan niin oikea kuin vasenkätiselle käyttäjälle. Yleensä hiiret ovat suunniteltu sopimaan vain oikeakätisille. Yksittäisenä mainintana tämä voi vaikuttaa pieneltä asialta mutta näistä lukemattomista, pienistä loppuun asti harkituista yksityiskohdista on muodostettu kokonaisuus, jonka myötä pelitalotoimintaa voidaan toteuttaa mahdollisimman hyvin, uskottavasti, asiantuntevasti ja osaavasti.

Tämän lisäksi yksi hankintakriteereistä oli, että laitteiston tulee olla tarpeeksi tehokasta ja edustaa viimeisintä teknologia sukupolvea, jotta hankittavat tietokoneet eivät niin sanotusti vanhene heti uutukaiseltaan.

Mainitsin aikaisemmin tekstissäni, että yksi laitehankintojen kriteereistä oli, että hankittava laitteisto on sellainen, jolla toimintaa voidaan järjestää uskottavasti. Tällä toiminnan uskottavuudella tarkoitan sitä, jotta pelitalotoiminta kykenee olemaan kohdeyleisölleen, digitaalista pelaamista ja pelikulttuuria harrastavilla nuorille paikka, jonne he haluavat tulla ja jonka nuoret voivat tuntea omakseen. Täytyy järjestetyn toiminnan ja ne puitteet, joilla toimintaa toteutetaan täyttää nuorten digitaalisen pelaamisen ja pelikulttuurin harrastajien tarpeet ja odotukset.

Tämän toiminnan uskottavuuden ja pelitalotoiminnan imago asian voi kuka tahansa tämän opinnäytetyön lukija ajatella ja käsittää asettamalla toiminnan oman, itselle tutun ja rakkaan harrastuksen vertailukohdaksi. Jos tätä opinnäytetyönäni lukevan lukijan rakasta harrastetoimintaa toteutettaisiin ammattitaidottomasti, huonoilla varusteilla, epäkelvolla sijainnilla, tilalla tai riittämättömällä ohjaustaidolla, kun ensimmäisen kerran uuden harrastusporukan harjoituksiin saapuisit. Menisitkö toistekin vai etsisitkö uuden paikan ja porukan, joka toteuttaa toimintaa sellaisella tasolla, jonka sinä ja harrastuksesi mielestäsi ansaitsee?

Tämä on kuinka nuoret, jotka ovat kiinnostuneita tai harrastavat digitaalista pelaamista ja pelikulttuuria, asian näkevät. Laadukas, nautinnollinen digitaalinen pelaaminen vaatii tietyn tasoisen laitteiston. Tästä ei mielestäni pelitalotoimintaa järjestettäessä ja suunnitellessa tulisi koskaan tinkiä.

Tämä on maininnan arvoinen seikka, koska useasti tämän opinnäytetyöprojektin aikana, olen löytänyt itseni tilanteesta, jossa laitehankintojen kustannuksia pyydetään perustelemaan.

Jos toimintaa toteutettaisiin laitteistolla, tiloilla ja verkkoyhteydellä, jotka olisivat riittämättömiä mahdollisimman laadukkaan toiminnan järjestämiseksi mutta näin ollen ne olisivat myös edullisempia hankkia, tulisi toiminta epäonnistumaan heti alkuunsa, sillä nuorilla ei olisi mitään syytä tulla pelitalotoimintaan mukaan, jos laitteistolla ei kykene pelaamaan digitaalisia pelejä tasolla, jota jokainen nuori haluaa, tarvitsee ja odottaa pelitalotoiminnalta.

Koska pelitalotoiminnan yksi mahdollisista toiminnoista tulee pelitalon auettua olemaan luoda mahdollisuus nuorille koostaa omia pelijoukkueitaan, joita nuorisonohjaaja tarvittaessa ohjaa, ryhmäyttää ja valmentaa. Vaatii varsinkin tämä kilpapelamisen ulottuvuus laitteiston, jolla kykenee kilpailemaan vastustajien kanssa siten, että pelijoukkueen häviö tai voitto perustuu joukkueiden pelaajien taitoihin, ei siihen kuinka hyvin keskenään kilpailevien joukkueiden laitteisto kykenee kyseessä olevaa digitaalista peliä pyörittämään.

Suunnitelmani mukaisilla laitehankinnoilla on mahdollista pelata uusia, vasta julkaistuja digitaalisia pelejä vielä vähintään viidenkin vuoden kuluttua sellaisella tasolla, että pelitalon imago digitaalisen pelaamisen, pelikulttuurin ja tämän kaiken mahdollistavan pelitalotoiminnan yhtälö on ja säilyy uskottavana, osaavana ja asiantuntevana paikkana.

Toisin sanoen laitehankintojen suunniteltu minimi käyttöikä on viiden toimintavuoden mittainen. Tätä toimintavuosien määrää pystytään tulevaisuudessa pienin lisäinvestoinnein kasvattamaan muutamalla vuodella lisää, mutta tällä hetkellä ei ole mitään tarvetta tehdä lisähankintoja seuraavaan viiteen vuoteen, ellei välttämättä halua rakentaa pelitalon imagoa markkinoiden uusimpien ja tehokkaimpien laitteistojen varaan.

Suunnitellun mukaiset laitehankinnat tehtiin kesällä 2016 ja kyseiset laitehankinnat pääsivätkin heti käyttöön hankkeen Summer G4mes kesäleirille, joka olisi ollut mahdollonta toteuttaa ilman kyseisiä laitehankintoja. Leiriltä saatu palaute nuorten asenteesta laitteistoa kohtaan oli myös imartelevan hyvää. Nuorille leiriläisille oli uusi miellyttävä ja merkityksellinen kokemus päästä pelaamaan digitaalisia pelejä laitteistolla, jollaiseen harvalla nuorella olisi mahdollisuus päästä käsiksi ilman hankkeen pelitalotoimintaa varten tehtyjä laitehankintoja.

Tällä viitataan siihen, että digitaaliset pelit voivat vaatia yllättävän paljon laskentatehoa laitteistolta ja luonnollisesti, mitä enemmän laskentatehoa, sen arvokkaampi on kyseessä olevan laitteiston hankintahinta. Tämän arvoisiin laitteistoihin, joita pelitalotoimintaa varten on hankittu, ei nuorella henkilöllä yleensä ole varaa.

4.2 Esivalmistelu

Pelitalotoiminnan luominen, järjestäminen ja toteuttaminen vaati suunnittelu töiden lisäksi myös niin sanottuja esivalmisteleviä töitä, joiden tarkoitus oli mahdollistaa ja varmistaa tulevan pelitalotoiminnan onnistuminen.

Tällaisia esivalmistelevia töitä opinnäytetyöprojektin aikana olivat mm. tilojen kartoittaminen, internet yhteyden riittävyden, mahdollisuuden ja palveluntarjoajan selvittäminen ja neuvottelut yhteistyökumppaneiden kanssa. Pelitalotoiminnan kannalta elintärkeitä asioita ovat laitteiston lisäksi verkkoyhteys, itse fyysisen tilan luomat mahdollisuudet, puitteet ja tarpeet.

Verkkoyhteyden palveluntarjoajan selvittely, kartoitus, kustannearvioiden selvittäminen ja riittävän verkkoyhteyden nopeuden arvioiminen pelitalotoiminnan toimintojen toteutumisen onnistumiseksi, on ollut yksi esivalmistelevista työtehtävistäni. Verkkoyhteyden tulee olla tarpeeksi nopea niin sisäänpäin tulevaa dataliikennettä kuin ulospäinkin menevää varten.

Pelitalotoiminnan on suunniteltu alkavan kahdellatoista pelikäyttöön tarkoitettulla ja koko toiminnan mahdollistavalla tietokoneella. Tämän vuoksi myös verkkoyhteyden tulee olla riittävä, jotta nämä kaksitoista tietokonetta kykenevät olemaan verkossa yhtä aikaa, hidastamatta verkkoyhteyttä sellaiseksi, että toiminta siitä kärsisi tai jopa mahdollisesti jouduttaisiin pysäyttämään pelitalolla tapahtuva toiminta väliaikaisesti, aina kun jokin tai mahdollisesti kaikki tietokoneet lataisivat verkosta päivityksiä, pelejä ja ohjelmia yhtäaikaisesti.

Tästä syystä pelitalotoiminnan kannalta on elintärkeää, että verkkoyhteys on riittävä, sillä se on yksi suurimmista uskottavan, osaavan ja ammattitaitoisen pelitalotoiminnan mahdollistajista.

Edellä käsitelimme sisäänpäin tulevan dataliikenteen tarpeet. Tämän lisäksi verkkoyhteyden tulee olla myös ulospäin tarpeeksi nopea, jotta kaksitoista yhtä aikaa dataa ulospäin lähettävää tietokonetta ei myöskään hidasta tai jopa kaada verkkoa.

Pelitalotoiminnan yksi suunnitelluista toiminnoista on digitaalisten pelien pelaaminen kahdellatoista koneella yhtäaikaisesti, joka vaatii tietyn verran kaistaa ulospäin menevältä verkkoyhteydeltä. Tämän lisäksi on otettava huomioon, että nuoret harrastavat ja ovat erittäin kiinnostuneita striimaus ja tubettamiskulttuuria kohtaan. Oman pelikuvan striimaaminen, eli suomeksi suoratoistaminen verkkopalveluun, josta muut verkkopalvelun käyttäjät voivat kyseisen striimaajan pelikuvaa seurata lähes rea-

liajassa omalta näyttöpäätteeltään. Tubettamiskulttuurilla viitataan suosittuun verkkopalveluun youtube.com. Kyseiseen verkkopalveluun on mahdollista kenen vain ladata itse tekemiään videoita muiden palvelua käyttävien henkilöiden vapaasti katseltavaksi. Suomalaisten nuorten keskuudessa onkin hyvin tavanomaista, että digitaalista pelaamista harrastavat nuoret haluavat joko striimata omaa pelikuvaansa tai ladata videotallenteita pelailuistaan youtube.com verkkopalveluun.

Nämä molemmat toiminnot vaativat oman siivunsa ulospäin menevälle dataliikenteelle varatusta kaistasta. Tämän vuoksi niin sisään- kuin ulospäin menevän verkkoyhteyden kaistan tulee olla riittävä, jotta kaikki nämä seikat voivat tapahtua yhtä aikaisesti ruuhkauttamatta pelitalon verkkoa.

Pelitalon suunniteltu ja oletettu fyysinen sijainti on vaihdellut kuukaudesta toiseen, joten iso osa esivalmistelevia töitani on ollut selvittää pelitalon fyysiseksi sijainniksi ja tilaksi esitetyn paikan kartoitus ja selvittely työt. Toisin sanoen tehtäväni on ollut selvittää ja kartoittaa mitä kukin pelitaloksi esitetty sijainti ja tila kykenisi tarjoamaan pelitalotoiminnalle, millaisia muutoksia tila mahdollisesti vaatisi täyttääkseen pelitalotoiminnan kriteerit, sekä selvittää keneltä palveluntarjoajalta kyseiseen sijaintiin saa verkkoyhteyden, miten nopean sellaisen ja mitä verkkoyhteys mahdollisesti kustantaisi. Näen tarpeettomana tämän opinnäytetyön kannalta eritellä erikseen jokaiseen ehdotettuun pelitalotoiminnan sijaintiin ja tilaan tehtyjä esivalmisteluja, sillä ne kaikki noudattavat kuitenkin samaa edellä mainittua kaavaa, sen sijaan tulen kirjoittamaan auki sen, mitä pelitalotoiminnan mahdollistavalta tilalta ja sijainnilta mielestäni vaaditaan.

Pelitalotoiminnan mahdollistavan tilan tulee olla riittävä fyysisiltä mitoiltaan ja kooltaan, jotta suunnitellut toiminnot sinne mahtuvat. Tilan tulee siis olla tarpeeksi kookas mitoittamaan sisäänsä kaksitoista kappaletta pelipaikkoja tietokoneille, pöytineen ja tuoleineen. Tämän lisäksi tilan valaistuksen, ilmastoinnin, sähkönjakamisen ja verkkoyhteyden tulee olla riittävät.

Ideaalisessa pelitalon tilassa olisi myös tarpeeksi nuorten oleskella, keskustella ja vaikuttaa vertaistensa parissa, sillä yhtäaikaisesti itse tietokoneille mahtuu ainoastaan kaksitoista nuorta. Tietokoneille vuoroaan jonottavat nuoret voisivat oleskella

sohvilla, joiden eteen mahtuisi varustelemaan television ja konsolipelit. Kaiken tämän lisäksi pitää ottaa huomioon eritoten ilmastoinnin riittävyys, sillä kaksitoista tietokoneetta kehittää huomattavan määrän lämpöä ja jos siihen lisätään muutamakymmentä ihmistä hengittämään ja lämmittämään tilaa. Kukaan tuskin haluaa ottaa osaa toimintaan, jossa läikähtyy ja tuntee olonsa epä mukavaksi jo vain istuessaan.

Neuvottelut yhteistyökumppaneiden kanssa ovat olleet tärkeä osa pelitalotoiminnan esivalmisteluja. Neuvottelujen myötä pelitalohankkeen kannalta saatiin selvitettyä, millaista toimintaa suunnitellut yhteistyökumppanit voisivat ja haluaisivat pelitalolla toteuttaa.

Valitettavasti käydyissä neuvotteluissa ei ole toistaiseksi päästy lopputulokseen mutta yhteistyökumppaneiden kanssa käydyissä neuvotteluissa kuitenkin luotiin toiminnalle suunnitelmat, puitteet ja raamit, jotka mahdollistavat uusien toimintamuotojen järjestämisen pelitalolla muiden kuin Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden, eli selvemmin sanottuna ulkoisten toimijoiden osalta.

Näitä neuvotteluissa ja yhteisissä suunnittelupalavereissa syntyneitä ajatuksia, pohdintaa, suunnittelua ja kokemusta voidaan soveltaa pelitalolla käytettäväksi. Kun ja jos pelitalolle jokin ulkoinen toimija haluaa tulevaisuudessa omaa toimintaansa järjestää.

Tällaisia ulkopuolisen toimijan järjestämää toimintaa pelitalon tiloja ja laitteita hyödykseen käyttäviä esimerkkejä olisi mahdollisuus käyttää pelitalon tiloja ja laitteistoa esimerkiksi koulutustilaisuuksissa, joissa koulutettavat henkilöt tarvitsisivat tietokoneen, verkkoyhteyden ja rauhallisen koulutustilan käyttöönsä.

Pelitalon tiloja ja laitteita on myös mahdollista käyttää oman organisaation, eli Kuopion kaupungin sisäisiin koulutuspäiviin, kokouksiin ja kaikenlaisiin muihin tarpeisiin, jotka vaativat laitteistoa, tiloja ja mahdollisuuksia, joita pelitalo kykenee tarjoamaan.

4.3 Esikuva-analyysi ja vertailu

Esikuva-analyysi juontaa nimityksensä englanninkielisestä käsitteestä benchmarking, joka on menetelmä, jonka keinoin voidaan tutkia sitä, kuinka muut oman alan toimijat toimivat ja menestyvät. Benchmarkingia käyttäessä otetaan oman toiminnan, organisaation tai esimerkiksi yrityksen vertailukohteiksi toiset saman alan toimijat, organisaatiot tai varsinaiset kilpailijat. Perusajatuksena ja pohjaideana on toisilta toiminnan tarjoavilta tahoilta oppiminen ja oman toiminnan kriittinen arviointi käyttäen apuna näiden keskenään vertailtavien kohteiden onnistumisia ja menestystä vertailuanalyysin kohteena olevassa toiminnassa. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2009, 163-164)

Yksi tärkeä osa opinnäytetyö prosessiani on ollut verrata Kuopion kaupungin nuorisopalveluille suunniteltavan pelitalotoiminnan vertaamista toiminnan esikuvina toimineisiin muiden kuntien nuorisotyöllisiin pelitaloihin. Arviointi, vertailu ja hyvien tai jopa parhaiden käytäntöjen lainaaminen ja omaan toimintaan soveltaminen muilta nuorisotyöllisiltä pelitaloilta osaksi Kuopion pelitaloa.

Kesällä 2016 otin osaa kaksipäiväiseen SomeCamp 2016 – seminaariin, jonka on tarkoitus olla juuri se tapahtuma, johon ehdottomasti tulee osallistua kaikkien jotka ovat kiinnostuneita digitaalisen teknologian ja median käytöstä, mahdollisuuksista ja ulottuvuuksista nuorisotyössä.

SomeCamp 2016 osoittautui oivaksi alustaksi tavata muiden kuntien nuorisotyöntekijöitä, jotka olivat vastuussa oman kuntansa pelitalotoiminnan pyörittämisestä. Näiden muiden kuntien pelitalojen nuorisotyöntekijöiden kanssa käydyt yhteiset keskustelut ja pohdinnat olivat hyvä ja tärkeä osa sitä, miten Kuopion pelitalotoimintaa kehitettiin eteenpäin näiden muiden kuntien pelitaloja esikuvina käyttäen. (SomeCamp, 2016)

Verke on yksi opetus- ja kulttuuriministeriön nimittämistä nuorisotyön valtakunnallisista palvelu- ja kehittämiskeskuksista, jota pidetään valtakunnallisesti digitaalisen median ja verkkonuorisotyön erityisasiantuntijana ja osaajana. Verke nauttii valtavaa arvostusta varsinkin digitaalisen pelaamisen ja pelikulttuurin ympärillä toteutettavassa nuorisotyössä, eikä täysin ansioitta, sillä Verken asiantuntijat ovat olleet tiiviisti

mukana pelitalotoiminnan suunnittelu ja käynnistämiprosesseissa valtakunnallisesti. (Verke, 2016)

Esikuva-analyysi prosessia varten olen vierailut Helsingin nuorisosiainkeskuksen pelitalolla, joka on toiminut alusta lähtien Pelissä mukana – kun nuorisotyö kohtaa digitaalisen pelaamisen -hankkeen pelitalotoiminnan esikuvana.

Helsingin pelitalolla työskentelee perinteistä nuorisotyötä ajatellen erikoisen moniammatillinen työyhteisö, joka tuo paljon tarvittavaa osaamista mukanaan. Helsingin pelitalon työyhteisöstä löytyy eri alojen ammattilaisia, joiden työpanoksella selviydytään pelitalon arkitoiminnan pyörittämisestä tehokkaammin, jopa paremmin ja helpommin. Kuin vastaavasti pelitalolla, jossa osaamista löytyy vain yhdeltä alalta, yleensä nuorisotyöstä.

Helsingin pelitalolla työskentelee niin nuorisotyöntekijöitä kuin erikseen palkattuja työntekijöitä, joiden ammattitaito löytyy IT-osaamisesta. Nuorisotyöntekijöillä on sananmukaisesti pallo hanskassa nuorten kohtaamiseen, opastamiseen ja sosiaalisen vahvistamisen sekä normaalin arkitoiminnan pyörittämisen suhteen nuorisotyöllisessä pelitalotoiminnassa. Tähän kun lisätään omat IT-osaajat, jotka tuntevat ja osaavat tarvittavien laitteiden huollon, asennuksen ja päivittämisen, päästään tehokkuudessa aivan uudelle asteelle verraten pelitaloon, jossa työskentelee vain nuorisotyön ammattilaisia.

Tällainen Helsingin pelitalon luoma käytäntö, jossa nuorisotyöntekijät ja IT-osaajat ovat samassa tilassa ja saman työnantajan palkkaamina, on mielestäni paras toistaiseksi kehitetty tapa pyörittää pelitalotoimintaa. Pelitalolle tulleet nuoret tarvitsevat ohjausta ja kohtaamista luotettavalta, ammattitaitoiselta nuorisotyöntekijältä samalla tavalla kuin normaalissa talotoiminnassa mutta pelitalon laitteisto vaatiikin täysin erilaista ammattitaitoa ja osaamista.

Pelitalolla toiminnan toteutukseen vaadittava laitteisto tuo mukanaan omat ongelmansa, joihin Helsingissä on varauduttu palkkaamalla omat IT-asiantuntijat pitämään huolta siitä, että pelitalon laitteet ja verkko toimivat moitteetta ja ongelmatilanteiden ilmetessä ei tarvitse alkaa mahdollisesti pitkään ja kustannuksiltaan tyyriiseen tilan-

teeseen, jossa ulkopuoliset ammattilaiset tilataan pelitalolle korjaamaan verkkoa ja/tai hakemaan laitteistoa huollettavaksi omille verstaille jopa viikoiksi kerrallaan.

Koska Helsingin pelitalolla työskentelee sekä nuorisonohjaajat että IT-osaajat, on laitteisto aina kunnossa ja valmiina palvelemaan nuoria. Vieraillessani Helsingin pelitalolla oli, siellä parhaillaan käynnissä neljäkymmenen uuden pelitalotoiminnan käyttöön tarkoitetun tietokoneen asentaminen.

Omasta kokemuksesta osaan sanoa, että jo yhden koneen käyttöjärjestelmän, lukuisien ohjelmien ja ajureiden ja pelitalotoiminnassa tarvittavien pelien ja päivitysten asentamiseen saa helposti tuhlettua yhden työpäivän tunnit jo pelkästään asennusohjelmien keston vuoksi. Asennuksen nopeuteen vaikuttaa asennettavan tietokoneen teho, laitteisto ja myös internet yhteyden nopeus, koska nykypäivänä kaikki pelit, laitteiston ajurit ja muut tarvittavat asennusohjelmat ladataan verkosta. Kuitenkin ideaalisissa olosuhteissakin tietokoneen käyttöjärjestelmän, sovellusten ja pelien asentaminen kestää peruskäyttäjältä muutaman tunnin.

Helsingin pelitalon omat IT-ammattilaiset kykenivät hoitamaan neljäkymmenen tietokoneen käyttövalmiiksi saattamisen noin viidenkymmenen tunnin mittaisella yhtäjaksoisella asennusohjelmalla. Heillä oli tarvittava osaaminen siihen, että koneet olivat kytkettyinä verkossa toisiinsa siten, että yhdeltä pääkoneelta voitiin ajaa jokaiselle tietokoneelle sama ohjelmistopäivitys, joka sisälsi käyttöjärjestelmän, tarvittavien sovelluksien ja pelien asennukset. Eli helpommin ilmaistuna, kaikkien pelitalotoiminnalle tarpeellisten ohjelmistojen asennuksen yhtä aikaa.

Tämän viidenkymmenen tunnin mittaisen asennusohjelman pystyi jättämään pyörimään yksikseen, ilman kenenkään valvomista ja työtunteja käyttämättä sen enempää, kuin asennuksen valmisteluun, kaapelointiin, verkon rakentamiseen ja yhteyksien luomiseen työaika oli kulunut. Kyseisten IT-ammattilaisten kanssa käydyn keskustelun perusteella tähän asennustoiminnon valmistelemiseen meni muutaman työpäivän tunnit. Eli yhteensä neljäkymmenen tietokoneen käyttövalmiiksi saattaminen kesti tältä kolmipäiseltä IT-osaajan tiimiltä neljästä-viiteen työpäivää.

Juuri tämän kaltaiset tilanteet ovat niitä, joissa Helsingin pelitalon kaltainen työyhteisö näyttää kyntensä. Jos neljänkymmenen tietokoneen asennukseen olisi laitettu nuorisotyöntekijä asialle, olisi työn loppuun saattaminen kestänyt mahdollisesti viikkoja.

Tässä vaiheessa on mielestäni helppo verrata, että Helsingin pelitalolla omilla palkkalisistoilla oleva IT-ammattilainen synnyttää pelitalotoiminnassa mittavia säästöjä pitkällä aikavälillä Helsingin nuorisoasiain keskukselle, sillä tehdystä laitehuollosta ja muusta työstä ei tarvitse maksaa kuin omille työntekijöille palkkaa sen sijaan, että tilattaisiin kalliita osajia paikalle jostakin ulkopuolisesta IT-yrityksestä tai annettaisiin tehtävä nuorisotyöntekijälle, jonka ammattitaito ja osaaminen ei luonnollisesti ole samalla tasolla tietoteknisten ratkaisujen suhteen.

Pelitalon oma IT-ammattilainen ei kuitenkaan ole välttämättä kustannustehokkain ratkaisu, vaikkakin toistaiseksi Helsingin pelitalon sapluuna, jossa nuorisotyöntekijät ja IT-ammattilaiset työskentelevät yhdessä, on ehdottomasti tehokkain ja toimivin ratkaisu. Luonnollisesti on selvää, että yhdenkin IT-ammattilaisen palkkaaminen pelitalolle luo lisää kuluja työnantajalle.

Pelitalon oma IT-ammattilainen kuitenkin varmistaa sen, etteivät kalliit pelitalotoiminnan mahdollistavat laitteet hajoa kesken toiminnan ja jos näin pääsee käymään, voidaan tähän epäkohtaan puuttua välittömästi ja huolto toimenpiteiden valmistuttua, toimintaa voidaan jatkaa välittömästi sen sijaan, että laitteet lähetetään ulkopuoliselle yritykselle huollettavaksi, jolloin toiminta pahimmillaan joudutaan keskeyttämään pitkiksikin aikajaksoiksi, toiminnan mahdollistavien laitteiden ollessa huollossa.

Sama koskee myös pelitalon verkkoinfraa. Ongelmien syntyessä oma työntekijä aloittaa vian selvityksen ja korjaustoimenpiteet, eikä paikalle tarvitse tilata kallista ulkopuolista ammattilaista selvittämään vian alkuperää ja suorittamaan korjaustoimenpiteitä.

Mielestäni ainut Helsingin pelitalon mallia kustannustehokkaampi ja parempi ratkaisu, jolla pelitalotoimintaa Kuopiossa tulisi toteuttaa, olisi palkata Kuopion pelitalolle nuorisonohjaajat, jotka ovat kykeneviä hoitamaan myös pelitalon laitteiston huollot ja

asennukset itse. Tällaisia työntekijöitä, joilta löytyy pätevyys nuorisotyöntekijäksi sekä tarpeeksi syvä osaaminen ja ymmärrys pelitalon laitteistosta, voi osoittautua haastavaksi löytää.

5 YHTEENVETO JA POHDINTA

Opinnäytetyöni on ollut toiminnallinen toteutus, jossa olen ollut vuoden ajan mukana kehittämässä ja luomassa Kuopion kaupungin nuorisopalveluille uutta toimintamallia, joka perustuu digitaaliseen pelaamiseen ja pelikulttuuriin valjastamiseen nuorisotyön välineeksi pelitalotoiminnan muodossa. Tämän vuoksi voidaan opinnäytetyöni tuloksena pitää kaikkea sitä suunnittelu, esivalmistelu ja vertaisanalyysi -työtä, jota uusi pelitalotoiminta on vaatinut päästäkseen nykyiseen tilanteeseensa saakka.

Pelissä mukana – kun nuorisotyö kohtaa digitaalisen pelaamisen -hankkeen suurin toiminto eli pelitalo, on edelleen tämän opinnäytetyön valmistuessa sijainniltaan auki. Pelitalotoiminta on suunniteltu valmiiksi ja kaikki laitehankinnatkin on tehty. Pelitalolta puuttuu enää vain se sijainti. Eli konkreettinen fyysinen tila, josta toimintaa tullaan toteuttamaan.

Pelitalon sijainti on muuttunut moneen otteeseen tämän opinnäytetyöprojektin aikana. Joka kerta kun pelitalon oletettu tuleva sijainti on muuttunut, olen tehnyt kartoituksen siitä, mitä, miksi ja miten tilat palvelisivat pelitalotoimintaa.

Summer G4mes kesäleiri oli ensimmäinen digitaaliseen pelaamiseen, lanittamiseen ja pelikulttuuriin pohjautuva kesäleiri Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden historiassa. Osana opinnäytetyöni suunnittelutöitä osallistuin kyseisen kesäleirikonseptin suunnitteluun ja sain myös tilaisuuden päästä mukaan varsinaiseen toteutukseen kesäleirillä, sillä pääsin kesätöihin ohjaajaksi Summer G4mes kesäleirille.

Vaikka varsinaisesti en siis ole ollut suorittamassa opinnäytetyötäni työskennellessäni määräaikaaisessa kesäleiriohjaajan työsuhteessa. Pidän kesäleiriltä karttunutta kokemusta tärkeänä myös tämän opinnäytetyön osalta, sillä sain konkreettisen mahdol-

lisuuden päästä ohjaamaan toimintaa, jota olin ollut itse mukana luomassa ja suunnittelemassa. Kesäleiriä pidän onnistuneena ja hyvänä toteutuksena Pelissä mukana -hankkeelle, sillä uusi kesäleiri onnistui tavoittamaan juuri ne nuoret, joita leiriä suunnitellessa haluttiin tavoittaa.

Leirille osallistuneet nuoret olivat juurikin niitä nuoria, jotka kuuluvat hankehakemuksen ja näin ollen koko hankkeen kannalta olennaiseen ja tärkeään kohderyhmään eli nuoriin, jotka ilman digitaaliseen pelaamiseen ja pelikulttuuriin pohjautuvaa nuorisotyöllistä toimintaa, olisivat jääneet kokonaan osallistumatta Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden kesäleiri tarjonnasta, sillä he eivät itse ole kiinnostuneita ja/tai eivät viihdy muissa tarjotuissa toiminnoissa, koska nuorten omat kiinnostuksen kohteet ovat juurikin digitaalisella pelaamisessa ja pelikulttuurissa.

Tämän lisäksi kyseessä olevat nuoret täyttivät toisenkin hankkeen tavoitteen, joka on tavoittaa nuoria, jotka asuvat sellaisella alueella Kuopion kuntaa, josta välimatkat nuorille tarjottuihin toimintoihin ovat pitkät, ja tämän vuoksi mahdollisuudet ja kynnykset osallistua toimintaan on suurempi.

Summer G4mes kesäleiri onnistui myös tässä hankkeelle asetetussa tavoitteessa, sillä kesäleirille osallistuneet nuoret olivat kotoisin sellaisilta alueilta Kuopiota, josta välimatkat esimerkiksi Kuopion keskustaan ovat pitkät. Toisin sanoen, Summer G4mes kesäleiri tavoitti juuri ne nuoret, jotka olivat vaarassa jäädä pois heille tarjotuista ja järjestetyistä nuorisotyöllisistä toiminnoista pitkän välimatkan vuoksi.

Omana tavoitteenani oli alusta lähtien olla mukana tulevan hankkeen suunnittelussa ja toteutuksessa. Tässä tavoitteessani onnistuin suurimmaksi osin, sillä otin osaa varsinaisen hankehakemuksen kirjoittamiseen ja kaikkien hankkeen toimintojen suunnitteluun, esivalmisteluihin. Ainoa tavoitteeni, jossa en onnistunut oli pelitalolla varsinaisen toiminnan ohjaaminen.

Pelitalo on suunniteltu valmiiksi, laitteistot on hankittu ja toiminta on siinä vaiheessa, että ainoastaan fyysinen sijainti pelitalolta puuttuu. Tältä osin alkuperäinen suunnitelmani ei toteutunut, sillä olin toivonut pääseväni osana opinnäytetyötäni myös osallistumaan konkreettiseen ohjaustyöhön pelitalolla.

Olen käyttänyt huomattavan määrän aikaa pohtiessani mahdollisia ongelmia, joita pelitalotoiminta voi kohdata. Yksi isoimpia yksittäisiä mahdollisia ongelmia, jonka tuleva Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden uusi pelitalotoiminta voi kohdata, liittyy toiminnalle osoitettuihin resursseihin ja resurssien allokointiin.

Pelitalotoiminta pitää sisällään nuorisonohjaajan antamaa ohjausta samalla tavalla kuin normaalissakin talotoiminnassa. Tämän lisäksi on suunnittelua, palavereita ja muita juoksevia töitä aivan kuten talotyöntekijälläkin. Pelitalotoiminnan ylläpitäminen ja vetäminen kuitenkin vielä lisää työtehtäviä normaalien, yleisten nuorisonohjaajan työtehtävien päälle.

Pelitalotoiminnan mahdollistavat laitteistot vaativat huoltotoimenpiteitä, verkkoyhteydessä voi esiintyä ongelmia, laitteistossa voi esiintyä yllättäviä ongelmia. Kaikki tämä vaatii pelitalotoimintaa vetävältä nuorisonohjaajalta sen, että hän osaa ja ymmärtää laitteiston päälle tarpeeksi suorittaakseen laitteiston ylläpito- ja huoltotoimenpiteet sekä osaa ja tietää kuinka toimia, jos verkko lakkaa toimimasta tai jos toiminnan mahdollistavassa laitteistossa esiintyy vikoja tai ongelmia.

Tämän vuoksi on mielestäni ensisijaisen tärkeää, että pelitalotoiminnalle on osoitettu riittävä määrä henkilöstöresursseja mielellään jo valmiiksi tulevaa käynnistyvää toimintaa varten tai viimeistään siinä vaiheessa, kun pelitalotoiminta varsinaisesti käynnistyy. Jos pelitalotoiminnasta vastaavilla nuorisonohjaajilla ei ole tarvittavaa osaamista, on pelitalotoiminta vaarassa keskeytyä joka kerta kun vikoja esiintyy, sillä ei ole ketään kuka osaisi ratkaista laitteistoa koskevat ongelmat ja aloittaa huolto- ja vianselvitystoimenpiteet välittömästi vian ilmetessä.

Jos pelitalolla ei ole laitteiston päälle ymmärtävää ja osaavaa ammattilaista pitämässä huolta siitä, että laitteisto on kunnossa, toimii ja on ajan tasalla sekä käyttövalmiina toimintaa varten, tulee pelitalotoiminnan ylläpitäminen olemaan todella suuri haaste.

Kaiken nuorisotyöllisen toiminnan perus edellytys on mielestäni osaava ja ammattitaitoinen henkilökunta. Ideaalinen tilanne mielestäni olisi, että pelitalotoimintaa vetäisi vähintään kaksi pelitalolle täysiaikaisesti palkattua nuorisonohjaajaa, jotka ensinnäkin

olisivat päteviä nuorisotyön ammattilaisia ja joilta löytyisi digitaalisen pelaamisen ja pelikulttuurin tietämys, tuntemus ja tämän myötä valmius johtaa, valmentaa ja ohjata nuorista koostuvaa pelijoukkuetta tarpeen vaatiessa.

Nuorista koostetun pelijoukkueen luominen on yksi niistä ainutlaatuisista ja hienoista uusista mahdollisuuksista, joita pelitalotoiminta voi nuorille tarjota, sillä tällaista toimintaa ei ole olemassa kuin toistaiseksi yhdellä nuorisotyöllisellä toimijalla, Good Game Squadilla.

Good Game Squad on valtakunnallista tunnustusta nuorisotyöstään saanut projekti, joka on osa Helsingin kaupungin innovaatorahaston rahoittamaa Well Played -hanketta. Kyseisen hankkeen tavoite on edistää digitaalista pelikulttuuria mm. kokeilemalla uusia nuorisotyöllisiä malleja digitaalisia pelejä hyödyntäen. (Good Game Squad, 2016)

Pelitalotoiminnan onnistumisen kannalta resursseja vaativat toiminnot ovat olleet esillä pelitalotoiminnan kehityspalavereissa myös Verke:n asiantuntijoiden puolesta.

Verke:n asiantuntijat ovat olleet mukana tukemassa ja auttamassa niin Kuopion kuin muidenkin kuntien nuorisotyöllisten pelitalojen suunnittelussa. Verke myös seuraa jo toimintansa aloittaneiden pelitalojen edistymistä ja toiminnan onnistumista.

Verke:n asiantuntijoiden näkemys on, että henkilöstöressurssien määrän on oltava riittävä aiottuun toimintaan nähden. Työntekijäressurssien määrä vaikuttaa suuresti myös pelitalotoiminnan laatuun. Tästä olen Verke:n asiantuntijoiden kanssa täysin samaa mieltä ja tätä käsitystä tukee myös oman työpanokseni määrä, sillä kuluneen vuoden aikana pelitalotoiminnan suunnittelu, esivalmistelu ja vertaisanalyysi -työt ovat vaatineet minulta itseltäni useiden satojen tuntien työajan.

Näiden esitettyjen faktojen valossa, on mielestäni ensisijaisen tärkeää ja perusteltua pitää huolta siitä, että Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden pelitalolla olisi riittävät resurssit, jotta suunnitelmien mukaista toimivaa, hyvää ja osaavaa pelitalotoimintaa voitaisiin toteuttaa.

Mielestäni tämän opinnäytetyön jatkotutkimusta voisi tehdä konkreettisen pelitalotoiminnan onnistumisen ja/tai merkityksen ja vaikutuksen parissa. Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden pelitalotoimintaa voisi arvioida ja vertailla muiden kuntien pelitalotoimintaan vertailu/esikuva-analyysi kehittämismenetelmän avulla.

Toinen vaihtoehto olisi tutkimuksellisin menetelmin selvittää miten pelitalotoiminta on palvellut asiakaskuntaansa, onko toiminta vastannut käyttäjäkohteensa odotuksia ja tarpeita sekä millaisia kehittämissuhteita käyttäjäkunnalla itsellään olisi pelitalotoimintaa parantaakseen.

Nämä molemmat jatkotutkimusehdotukset tosin vaativat sen, että Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden pelitalotoiminta on kerennyt konkreettisesti pyörittää toimintaansa riittäväksi katsotun ajanjakson ajan, jotta käyttäjäkunnan voidaan olettaa vakiintuneen.

Loppusanoinani haluaisin todeta, että minulle itselleni on ollut ilo ja etuoikeus saada toimia Pelissä mukana – kun nuorisotyö kohtaa pelaamisen hankkeen suunnittelussa ja toteutuksessa tämän opinnäytetyöprosessin aikana. Halusin opinnäytetyökseni tehdä jotakin, joka on mielestäni tärkeää, ajankohtaista ja joka vie nuorisotyöt eteenpäin ja osaksi aikakautta, jossa digitaalinen teknologia, digitaalinen pelaaminen ja pelikulttuuri ovat valloillaan ja joiden suosio ja sen myötä tarve toteuttaa Pelissä mukana -hankkeen kaltaista toimintaa on kasvanut vain entisestään.

Tämän opinnäytetyöprosessin aikana olen päässyt tekemään juurikin sitä, mitä eniten halusin. Pääsin suunnittelemaan uutta nuorisoyöllistä toimintaa, jollaisesta olisin itse nauttinut, hyötynyt ja halunnut silloin kun itse vielä kuului Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden asiakaskuntaan. Minulle on ollut mahtava kokemus päästä suunnittelemaan oman näkemykseni mukaisesti parempaa, entistä nykyaikaisempaa nuorisotyötä nykyisille ja tuleville sukupolville.

LÄHTEET

- Ermi, Laura & Mäyrä, Frans & Heliö, Satu: Digitaaliset lelut ja maailmat: pelaamisen vetovoima. Teoksessa: Lahikainen, Anja Riitta & Hietala, Pentti & Inkinen, Tommi & Kangassalo, Marjatta & Kivimäki, Riikka & Mäyrä, Frans (toim.): Lapset media-maailmassa: näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Helsinki: Gaudeamus, 2005
- Good Game Squad, 2016. Viitattu 9.11.2016. <http://www.goodgamesquad.org/>
- Harviainen, Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi 2014. Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy.
- Hoikkala, tommy & Sell, Anna (toim.). Nuorisotyötä on tehtävä. Menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. Julkaisuja 76. Helsinki: Hakapaino, 2014
- Kuopion kaupungin nuorisopalvelut. Pelissä mukana – kun nuorisotyö kohtaa digitaalisen pelaamisen -hankehakemus, 2016.
- Kuopion kaupunki, 2016. Viitattu 4.4.2016. <http://kuopiossa.fi/web/nuorisopalvelut/organisaatio;jsessionid=DF5CCF63DA0F9D45EA120C2036FD5B82>
- Mäyrä, Frans & Ermi, Laura 2013. Pelaajabarometri 2013. Mobiilipelaamisen nousu. Tampereen yliopisto. TRIM. <http://tampub.uta.fi/handle/10024/95150>
- Mäyrä, Frans, Karvinen, Juho, Ermi, Laura 2015. Pelaajabarometri 2015. Lajityyppien suosio. Tampereen yliopisto 2016. TRIM 21. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0153-8>
- Nuorisolaki 27.1.2006/72 <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2006/20060072>
- Ojasalo, Moilanen & Ritalahti. Kehittämistyön menetelmät. Uudenlaista osaamista liiketoimintaan. Helsinki: WSOYpro Oy, 2009
- Oksanen, Atte & Näre, Sari. Lapset pelissä. Virtuaaliviidakon ansat. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy 2006.
- Opetus- ja kulttuuriministeriö, Avustukset nuorten tieto- ja neuvontatyöhön sekä verkkonuorisotyöhön, 2016. Viitattu 9.11. 2016. http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Nuoriso/nuorisotyon_avustukset/tietopalvelut_ja_verkkomediat/myonnetyt/verkkonuorisotyö2016.pdf
- SomeCamp, 2016. Viitattu 9.11.2016. <https://www.somecamp.fi/>
- Tuominen, Pasi (Toim.). Nuorisotyö lanittaa. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy, 2016
- Verke, 2016. Viitattu 9.11.2016. <https://www.verke.org/>

LIITTEET

Liite 1 Pelitalo-konsepti

Johdanto

Digitaalinen pelaaminen kehittyi uudeksi varteen otettavaksi kulttuurimuodoksi 90-luvun aikana. Nykyisin digitaaliset pelit ja pelaaminen on osa populaarikulttuuria, mediakulttuuria sekä internetkulttuuria. Sitten 90-luvun digitaalisten pelien pelaaminen viihde, harraste sekä urheilu muotona on jatkanut räjähdysmäistä suosion kasvuaan erityisesti nuorten keskuudessa.

Tampereen yliopiston kyselytutkimuksessa Pelaajabarometri 2013, joka koostui 972 kappaleesta satunnaisotannalla valituista 10-75 vuotiaista Manner-Suomalaisista. Jopa 52.5 % vastaajista ilmoitti pelaavansa aktiivisesti digitaalisia pelejä. Jos katsotaan tutkimuskyselyyn vastanneista henkilöistä sellaiset, jotka pelaavat satunnaisesti tai edes joitakin pelimuotoja, saadaan luvuksi 98.5 % (Mäyrä, Ermi, 2013).

Nuoret pelaavat digitaalisia pelejä sekä viihde, harraste ja sosiaalisen kanssakäynnin ja vuorovaikutuksen toiminnan muotona. Koska nuoret pelaavat, tulisi Nuorisopalveluiden ottaa digitaaliset pelit ja pelaaminen huomioon nuorisotyössä nykyistä laaja-alaisemmin.

Pelitalo konsepti

Kuopion kaupungin nuorisopalvelut olisi kykenevä pienin investoinnein vastamaan nuorten digitaalisen peliharrastuksen tarpeisiin. Pelitalon perus ajatuksena olisi luoda nuorille tilat ja puitteet toteuttaa digitaaliseen pelaamiseen liittyvää harrastetoimintaansa turvallisessa ja ohjatussa ympäristössä.

Varsinaiseksi pelitalon konseptiksi ei pelkästä pelaamisen mahdollistavasta laitteistosta ja ympäristöstä kuitenkaan ole. Tämän lisäksi pelitalolla olisi mahdollisuus ohjata, auttaa ja opastaa nuorta pelaamiseen liittyvissä kysymyksissä sekä tukea nuorten välisten sosiaalisten suhteiden luomista ja ylläpitoa yhteisen peliharrastuksen myötä.

Suosituimmat digitaaliset pelit ovat lähes poikkeuksetta niin sanottuja joukkue kilpapelejä ja perustuvat siis siihen, että kaksi joukkueellista pelaajia laitetaan pelaamaan vastakkain digitaalisessa ympäristössä, jossa molemmat joukkueista pyrkivät parhaansa mukaan saavuttamaan kullekin digitaaliselle pelille ominaisen tavoitteen, jotta voittaja näistä kahdesta joukkueesta voidaan ratkaista. Digitaalinen joukkue kilpapelaminen onkin siis osaltansa täysin verrattavissa mihin vain kilpa joukkueurheiluun perustuvaan harrastukseen.

Otetaan esimerkkinä nuorten jalkapallo seura. Niin digitaalista peliä pelaava joukkue kuin myös jalkapalloa harrastava joukkue muodostuu nuorista, jotka ovat tulleet nuorta kiinnostavan harrastemahdollisuuden mahdollistavan toiminnan piiriin.

Tavoitteena nuorella on yleensä harrastaa ja harjoittaa tämän jalon urheilumuodon taitojansa sekä saada mielekkäitä ja arvokkaita kokemuksia. Joukkue lajia harrastavat nuoret oppivat sosiaalisen kanssakäynnin ja vuorovaikutuksen taitoja toimiessaan joukkuetovereidensa kanssa sekä muodostavat ystävyys ja kaverisuhteita joukkueen jäsenten keskuudessa.

Molemmissa tapauksissa tärkeää nuoren kasvun ja kehityksen kannalta on luoda sosiaalisia kontakteja niin aikuisiin kuin myös vertaisiinsa sekä oppia kommunikoimaan ja luottamaan joukkuetovereihinsa. Jalkapallojoukkueen tapauksessa nuorilla on läsnä aikuinen, joka valmentaa joukkuetta kohti toimivampaa ja osaavampaa ryhmää.

Valmentaja opettaa jalkapallon säännöt, luo joukkueelle harjoittelusuunnitelman ja pyrkii parhaansa mukaan auttamaan nuoria ryhmäytymisessä joukkuetovereidensa kanssa.

Tässä vaiheessa tulee ilmi se epäkohta, joka digitaalisia pelejä pelaavan nuoren kohdalla ei yleensä toteudu. Tällä hetkellä tilanne digitaalisessa pelaamisessa on yleensä se, että nuoret itse muodostavat pelaajista koostuvat joukkueensa, valmentavat ja ohjaavat itseänsä ja pyrkivät parantamaan toimintaansa joukkueena.

Harva nuori kuitenkaan harrastaa digitaalisten pelien pelaamista ystävistä ja tuttavista koostuvan joukkueen kanssa, sillä entuudestaan toisille tuntemattomien nuorten voi olla vaikea luoda joukkuetta, jonka toiminta kuitenkin vaatisi yhteisen harrasteen harjoittamista yhdessä, täsmällisesti, sovittuina aikoina ja/tai puutteellisen ohjauksen ja opastuksen vuoksi.

Toisin kuin jalkapallossa, digitaalisten pelien tapauksessa nuorella ei ole luotettavaa turvallista aikuista ammattilaista ohjaamassa niissä kaikissa toiminnoissa, joita joukkueen muodostaminen sekä hyvien ja merkillisten ihmissuhteiden mahdollistaminen vaatii.

Tästä syystä suurin osa nuorista ei edes vaivaudu yrittää muodostaa joukkuetta tai edes nuorista koostuvaa yhteistä peliharrastusta harrastavaa porukkaa. Valtaosa nuorista pelaajista pelaa digitaalisia pelejä verkossa yksin täysin entuudestaan tuntemattomien muiden nuorten kanssa.

Joissakin tapauksissa edes yhteistä kieltä ei ole löydettävissä, sillä digitaalisten joukkuepelien verkossa käytävät ottelut koostuvat satunnaisotannasta peliä pelaavista muista ihmisistä, jotka voivat olla kotoisin mistä päin maailmaa hyvänsä, yleensä kuitenkin suomalaisen nuoren kohdalla pelitoverit tulevat EU-maista.

Pelitalokonseptin myötä nuorille olisi mahdollista tarjota digitaalisten pelien pelaamista ympäristössä, jossa aikuinen ammattilainen olisi läsnä tukemassa nuorten välistä kommunikaatiota ja merkityksellisten ystävyys ja kaverisuhteiden luomista.

Nuorille tarjottaisiin myös mahdollisuus muodostaa halukkaista ja innostuneista nuorista pelijoukkue, jota nuorisonohjaaja aktivoisi, ohjaisi ja valmentaisi aivan kuten jalkapallojoukkueen valmentaja jalkapallo joukkueensa kanssa.

Kohderyhmä

Kohderyhmänä Pelitalon sijainnista riippuen paikalliset nuoret, jotka harrastavat digitaalisten pelien pelaamista sekä eritoten sellaiset nuoret, jotka olisivat kiinnostuneita muodostamaan digitaalista peliä pelaavan joukkueen. Joukkueen muodostamiselle tulee kuitenkin olla selvät kriteerit mitä pelataan, miten pelataan, missä pelataan, milloin pelataan.

Joukkueen jäsenet pitäisi myös sitouttaa toimintaan, sillä joukkuelajille ominaisena toimintana joukkue on toimiva joukkue vain toimiessaan yhdessä säännöllisesti, yhteisten sääntöjen ja asetusten mukaan.

Tavoitteet

Pelitalokonseptin tavoitteena on tavoittaa nuoria nykyistä tilannetta syvemmin ja laaja-alaisemmin. Digitaalinen pelaaminen on jatkuva trendi nuorten keskuudessa. Pelitalo konseptilla pyritään vastaamaan tähän tarpeeseen, jonka digitaalisia pelejä pelaavat nuoret luovat.

Näitä tarpeita ovat Pelitalolla digitaalisia pelejä pelaavien nuorten peliharrasteen mahdollistaminen ja pelitaitojen harjoittaminen ohjatussa ympäristössä. Sosiaalisten suhteiden luonti, tukeminen ja nuorten ryhmäytymisen mahdollistaminen sillä tarkoituksella, että nuoret olisivat kykeneviä muodostamaan riveistänsä pelijoukkueen, jota nuorisonohjaaja valmentaisi.

Peliharrastuksen mahdollistaminen sekä nuorista koostuvan joukkueen luominen myöskin ennaltaehkäisee omalta osaltansa syrjäytymisriskin alla olevien nuorten syrjäytymistä, sillä vaihtoehtona luotettavan, turvallisen aikuisen ammattilaisen ohjaamalle nuorten harrastetoiminnalle on se, että nuori harrastaa digitaalisten pelien pelaamista yksin omassa kotonaan, vailla reaali maailman sosiaalista kanssakäyntiä. Tällä tavoin toimiessaan nuori jää vaille Pelitalo toiminnan mukanaan tuomaa aikuisen ammattilaisen läsnäoloa, ohjausta ja tukea. Peliharrastuksen mahdollistaminen luo nuorelle hyvän pohjan rakentaa sosiaalisen vuorovaikutuksen taitoja sekä luoda merkityksellisiä sosiaalisia suhteita vertaisiinsa kuin myös aikuisiin valmentajiin toimiviin nuorisonohjaajiin nuorelle mielekkään harrastuksen parissa.

Tämän lisäksi tavoitteena on viedä pelaamista eteenpäin oikeana ja täysin varteen otettavana viihteen, harrastuksen, joukkue toiminnan, kilpaurheilun ja nuorisotyön muotona yhteiskunnallisella tasolla.