

OPINNÄYTETYÖ

Pelikasvatus nuorisotyössä

Yhdenvertaisuus etusijalle nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa

Stella Härkönen

Yhteisöpedagogi

(90 op)

(5/2021)

TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu
Yhteisöpedagogi ylempi AMK

Tekijä: Stella Härkönen

Opinnäytetyön nimi: Pelikasvatus nuorisotyössä. Yhdenvertaisuus etusijalle nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa.

Sivumäärä: 82 ja 4 liitesivua

Työn ohjaaja: Merja Kylmäkoski

Työn tilaaja: Humanistinen ammattikorkeakoulu

Opinnäytetyön tavoitteena oli koota tietoperusta 10 (op) koulutukseen pelikasvatuksesta nuorisotyössä, yhdenvertaisuus keskiössä. Lisäksi tavoitteena oli määritellä koulutuksen osaamistavoitteet ja luoda näkemys pelikasvatuksesta nuorisotyössä. Työn tilaaja on Humanistinen ammattikorkeakoulu. Koulutus on suunnattu kaikille nuorten pelaamisen parissa toimiville. Tutkimus tarjoaa lisäksi ehdotuksia kansallisen pelitoiminnan yhdenvertaisuuden edistämiseen.

Opinnäytetyö on konstrukttiivinen laadullinen tutkimus, jossa nuorisotyötä tarkasteltiin kunnallisen pelitoiminnan kautta. Tutkimuksessa tuodaan esiin, miksi yhdenvertaisuuden tulee olla nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa etusijalla. Tätä varten opinnäytetyössä koottiin tutkimustietoa siitä, millaiset asiat heikentävät tyttöjen mahdollisuuksia osallistua niin kuntien pelitoimintaan kuin pelikulttuuriin laajemmin. Tarkastelu nosti esiin pelaamisen tarjoamat tärkeät teknologian informaaliset oppimismahdollisuudet. Sukupuolten välistä epätasa-arvoa ei ole aikaisemmin huomioitu käsiteltäessä em. oppimismahdollisuuksia nuorisotyön näkökulmasta. Tutkimuksessa selvitettiin kuntien nuorisotyöllisen pelitoiminnan sukupuolittuneisuutta. Digitaaliseen pelitoimintaan osallistujista poikia on yli 85 prosenttia ja e-urheilun osalta yli 95 prosenttia. Tutkimuksessa tarkasteltiin aiemmin käsittelemättömästä kriittisestä näkökulmasta e-urheilua kuntien nuorisotyössä ja kansallisessa kehittämistyössä. Tutkimus toi esiin huolestuttavan havainnon pelitoiminnan roolista. Kuntien nuorisotyöllinen pelitoiminta edistää tekniikan koulutuksen sukupuolen mukaista segregatiota, ja on siten osa yhteiskuntamme syrjiviä rakenteita.

Tutkimuksen mukaan tilanne edellyttää nuorisotyöltä keskittymistä yhdenvertaisten mahdollisuuksien tasaamiseen, ei esimerkiksi pelaajapolkujen rakentamiseen kohti ammattilaisuutta. Tutkimus tarjoaa nuorisotyön tueksi aiheen tarkastelua pelisivistyksen ohjaaman pelikasvatuksen näkökulmasta. Opinnäytetyössä pelikasvatusta lähestytään nuorisotyön ammatillisen osaamisen kautta. Tätä varten selvitettiin asiantuntijoilta puolistrukturoitujen teemahaastatteluiden avulla, mikä on ominaista osaamista ammatillisessa nuorisotyössä pelaamisen parissa. Asiantuntijahaastatteluaineisto yhdistettiin pelikasvatuksen teoreettiseen viitekehykseen, minkä pohjalta luotiin näkemys pelikasvatuksesta nuorisotyössä.

Tutkimuksen mukaan pelisivistystä tavoitteleva pelikasvatus edellyttää työn haasteellisuuden hyväksymistä. Työtä ja omaa suhtautumista tulisi tarkastella kriittisesti niin yksilöllisesti kuin yhteisöllisesti erityisesti pelitaustan omaavien ohjaajien osalta. Pelisivistyksessä ei ole keskeistä nuoren tai nuoriso-ohjaajan peleihin ja tekniikkaan liittyvä oppiminen ja taido, eikä tällaista painetta tulisi luoda. Tärkeintä on pelaamisen merkitys nuorelle ja yhdenvertaisten mahdollisuuksien tarjoaminen. Pelitoiminnan yhdenvertaisuuden lisääminen edellyttää nuorisotyön ammattilaisten laajempaa osallistumista työn toteuttamiseen. Tutkimuksen mukaan työ edellyttää osaamista työn sanoittamiseen tavalla, jossa kaikki nuoriso-ohjaajat voivat olla mukana.

Asiasanat: pelikasvatus, nuorisotyö, yhdenvertaisuus, e-urheilu, nuoret

ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences
Master of Humanities, Community Educator

Author: Stella Härkönen
Title: Game education in youth work. Equality a priority in gamig youth work.
Number of Pages: 82 and 4 attachment pages
Supervisor: Merja Kylmäkoski
Subscriber: Humak University of Applied Sciences

The aim of the thesis was to gather a knowledge base for a 10-study-point course in game education in youth work, with equality as the central. In addition, the aim was to define the required key competences for the course and to create a vision of the game education in youth work. The subscriber of the work is the Humak University of Applied Sciences. The course is targeted at everyone involved in young people's gaming. The study also provides suggestions for promoting equality in national gaming activities.

The thesis is a constructive qualitative study in which youth work was examined through municipal gaming activities. The study highlights why equality should be in the center of gaming activities. For this purpose the thesis collected research data on what issues impair girls' opportunities to participate in both municipal gaming activities and game culture more broadly. The analysis highlighted the important informal learning opportunities offered by gaming. Gender inequality has not been noticed in the past when dealing with the above-mentioned learning opportunities from the perspective of youth work. The study examined the gendering in gaming activities among municipal youth work. More than 85 percent of the participants in digital gaming are boys and more than 95 percent in esports. The study examined esports from a new and critical perspective in municipal youth work and national development work. The study revealed an alarming observation about the role of gaming in youth work. Municipal gaming activities promote gender segregation in the technical education, and are a part of the discriminatory structures of our society.

According to the study, the situation requires that the youth work needs to focus on equal opportunities, and not for example on building player paths towards a professional career. The study offers an inspection of the topic from the perspective of game education to support the youth work. In the thesis, game education is approached through the professional competence of youth work. For this, semi-structured thematic interviews were conducted with experts to find out what characterizes the competence in playing in professional youth work. The expert interview material was combined with the theoretical framework of game education, on the basis of which a vision of game education in youth work was created.

According to the study, game education requires acceptance of the challenge of work. Work and personal attitudes should be viewed critically, both individually and collectively, especially for youth workers with a background in the gaming. Learning and skills related to games and technology for a young person or youth worker are not central to game education, and such pressure should not be created. The most important thing is the importance of playing for the young person and providing equal opportunities. Increasing the equality of gaming activities requires a wider involvement of youth work professionals in the implementation of the work. According to the study, work requires the ability to compose work in a way that all youth workers can be involved.

Keywords: game education, youth work, equality, esports, youth

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO	6
2	TUTKIMUSPROSESSIN LÄHTÖKOHTIA.....	8
	2.1 Konstruktiivinen tutkimus	8
	2.2 Lähdekirjallisuudesta nousseet vinoumat	10
	2.3 Pelitoiminnan sukupuolittuneisuus ja tilastoinnin haasteet	13
3	NUORET JA PELAAMINEN	16
	3.1 Pelaamisen rooli digitaitojen kehittämisessä.....	17
	3.2 Näkymättömät aidat tyttöjen ja teknologian välissä.....	20
	3.3 Sukupuolittunut pelikulttuuri	22
	3.4 Nuorten pelaamisen tilastoja.....	26
	3.5 Vihapuhe ja häirintä toksisessa pelikulttuurissa	29
4	NUORISOTYÖ JA PELAAMINEN	33
	4.1 Ammatillinen nuorisotyö ja pelitietokoneet.....	33
	4.2 E-urheilu kuntien nuorisotyössä	35
	4.2.1 Tasa-arvo ja joukkue toiminta	37
	4.2.2 Kilpailullisuus ja vertaaminen nuorisotalojen biljardin SM-kisoihin.....	44
	4.2.3 Ammatillisuus ja kaupallisuus.....	47
	4.2.4 Kuntien nuorisotyöllisen e-urheilun tulevaisuus	49
	4.3 Ikärajoissa joustaminen.....	50
5	ASiantuntijahaastattelut	53
	5.1 Sisällönanalyysi	55
	5.2 Tutkimuksen eettisyys	56

6	PELIKASVATUS NUORISOTYÖSSÄ	58
	6.1 Pelitoiminta osana syrjiviä rakenteita	58
	6.2 Pelikasvatuksen lähtökohtia.....	60
	6.3 Pelilukutaito	62
	6.4 Pelisivistys	65
	6.5 Kohti pelisivistystä nuorisotyössä	68
7	TOIMENPIDE-EHDOTUKSET	70
	7.1 Koulutukseen liittyvät toimenpide-ehdotukset	70
	7.2 E-urheilun rahoituksesta ja sukupuolten tilastoinnista	71
	7.3 Jatkotutkimustarpeet ja ajatuksia kansalliseen kehittämistyöhön.....	73
8	LOPUKSI	75
	LÄHTEET	76
	LIITTEET	88

1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on koota tietoperusta kymmenen opintopisteen koulutukseen pelikasvatuksesta nuorisotyössä. Koulutuksen keskeinen teema on yhdenvertaisuus. Määritellen lisäksi koulutuksen osaamistavoitteet sekä luon koulutuksen pohjaksi näkemyksen pelikasvatuksen roolista nuorisotyössä. Työn tilaaja on Humanistinen ammattikorkeakoulu (Humak). Koulutus on suunnattu kaikille pelikasvatuksesta kiinnostuneille, niin ammatillisissa kuin vapaaehtoistehtävissä nuorten parissa kunnissa, järjestöissä tai seurakunnissa työskenteleville ja muille palveluntarjoajille.

Opinnäytetyö on laadullinen konstrukttiivinen tutkimus, jota varten olen kerännyt aineistoa asi-
antuntijahaastatteluin sekä lähdekirjallisuudesta. Kirjallisuusanalyysin ja kunnilta kerätyn tiedon avulla tuon esiin, miksi yhdenvertaisuuden tulee olla nuorisotyöllisen pelitoiminnan keskeinen periaate, ja mitä tämä nuorisotyöltä edellyttää. Koska aiheesta ei ole nuorisotyötä koskevaa aiempaa tutkimustietoa, tämä edellyttää kirjallisuusanalyysiltä pirstaleisen tiedon kokoamista ja jäsentelyä. Kokonaisuus toimii tietoperustana koulutuksessa ja sen pohjalta esitän myös kansallisia toimenpide-ehdotuksia.

Tutkimuksen keskeinen viitekehys koostuu pelikasvatuksesta, nuorisotyöllisestä pelitoiminnasta sekä nuorten pelaamisesta yhdenvertaisuuden ja teknologiataitojen näkökulmista. Tutkimuksessa lähestyn nuorisotyöllistä pelitoimintaa itsekin edustamani kunnallisen nuorisotyön lähtökohdista. Olen työskennellyt Helsingin kaupungin nuorisopalveluissa 18 vuotta, joista viimeiset kymmenen vuotta pelaamiseen keskittyvässä tiimissä nuoriso-ohjaajana ja pelitoiminnan koordinaattorina. Työ on sisältänyt monipuolisesti pelitoimintaa mukaan lukien e-urheilun (englanniksi esports), seksuaali- ja sukupuolivähemmistöille suunnatun toiminnan sekä tyttöjen pelitoiminnan.

Nuorten pelaamista ja pelikulttuurin yhdenvertaisuutta rajoittavia ilmiöitä käyn läpi laajan materiaalin pohjalta, painottuen tutkimustietoon. Lisäksi peilaan aihetta käytännön nuorisotyöhön, josta esimerkkinä toimii e-urheilu. Tutkimuksessa tarkastelen käytännön näkökulmasta myös pelien ikärajojen huomioimista nuorten harrastustoiminnassa ja siihen liittyvää ajankohtaista keskustelua. E-urheilun ja ikärajojen käsittelyllä tarjoan uutta ja kriittiseen reflektointiin kannustavaa tietoa koulutuksen tueksi. Ne toimivat lisäksi käytännön esimerkkeinä siitä, miksi yhdenvertaisuuden edistäminen on erityisen hankalaa digitaalisessa pelikulttuurissa.

Nuorisotyön tutkimuksen on havaittu huomioivan heikosti niitä nuoria, jotka jäävät nuorisotyön ulkopuolelle (Henriksson 2016, 90). Näiden nuorien, kuten pelaavien tyttöjen, huomioon ottaminen on kuitenkin tärkeää. Tutkimustiedon avulla voimme paremmin ymmärtää, millaisia osallistumisen esteet ovat ja miten ne tulisi nuorisotyössä huomioida. Usein puhuessani tyttöjen digitaalisesta pelaamisesta ihmiset kyseenalaistavat tyttöjen halun pelata. Tällöin ollaan ongelman ytimessä, kun ensisijaisena ajatuksena on pelaamisen merkityksen arvottaminen. Tyttöjen pelaamiseen liittyy asenteita, jotka ovat olemassa, olivat he paikalla tai eivät. Tämä ajattelumalli pitää pelaavat tytöt visusti näkymättömissä. Ville Pöysän (2013, 12) suomalaista nuorisotyön tutkimusta arvioivan selvityksen mukaan nuorisotyön ammattilaisten puheenvuoroissa pidetään usein itsestäänselvyytenä nuorten tasa-arvoisia mahdollisuuksia osallistua toimintaan. Oma tutkimukseni avaa tyttöjen olematonta roolia kuntien pelitoiminnassa ja osoittaa, miten ilmiö liittyy tekniikan koulutuksen ja ammattialan sukupuolen mukaiseen segregatioon sekä pelikulttuurissa tapahtuvaan syrjintään kuten vihapuheeseen ja häirintään.

Tutkimuksen asiantuntijahaastatteluiden tavoitteena on luoda kuva siitä, mitä erityistä ammatillista osaamista nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa tarvitaan. Haastatteluista koottu aineisto toimii kurssimateriaalina. Myös tutkimuksessa muotoilemani näkemys pelikasvatuksellisesta nuorisotyöstä pohjautuu asiantuntijahaastatteluille.

Tässä tutkimuksessa esitellyn pelikasvatuksen teoreettinen viitekehys perustuu Mikko Meriläisen (2020) väitöskirjaan *Kohti pelisivistystä – Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä*. Meriläisen väitöskirjan perimmäinen tavoite on vastata myös nuorisotyössä ajattomiin kysymyksiin: miten meidän tulisi suhtautua nuoreen, mitä kasvatuksella tavoittelemme ja miten käytännössä toimimme? (Meriläinen 2020.) Nuorten pelaaminen ilmiönä edellyttää erityistä kasvatuksellista otetta, jota pelikasvatus tarjoaa. Tässä opinnäytetyössä tavoitteenani on osoittaa jäsennellyn tutkimustiedon perusteella, miksi pelikasvatusta tarvitaan nuorisotyössä. Tähän tarpeeseen pyrin vastaamaan yhdistämällä asiantuntijahaastatteluaineiston ja pelikasvatuksen teoreettisen viitekehysten. Niiden pohjalta luon käsitystä siitä, mitä on pelikasvatus nuorisotyössä.

2 TUTKIMUSPROSESSIN LÄHTÖKOHTIA

Tässä luvussa käyn läpi aineiston keräämistä. Luku käsittelee lähdekirjallisuudesta kirjallisuuden keräämisen alkuvaiheessa nousseita vinoumia, jotka toivat esiin tarpeen tutkimuksen kohdentamiseen. Luvussa avaan lisäksi tutkimusprosessini tärkeän osan, eli tutkimuksen tuottaman tiedon pelitoiminnan kävijöiden sukupuolijakaumasta kuntien nuorisotyössä.

2.1 Konstruktiivinen tutkimus

Opinnäytetyössäni pyrin luomaan kuvan siitä mitä on tärkeää huomioida nuorisotyössä tehtävässä pelikasvatuksessa silloin kun keskiössä on yhdenvertaisuus. Tämä edellyttää kahteen tutkimuskysymykseen vastaamista:

1. Miksi yhdenvertaisuuden tulee olla etusijalla nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa?

Luotuaani kuvan yhdenvertaisuuden roolista ja tarpeesta nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa jatkan tutkimusta vastaamalla toiseen tutkimuskysymykseen:

2. Mitä tarkoittaa pelikasvatus nuorisotyössä ensimmäisen tutkimuskysymyksen tuottaman näkemyksen valossa?

Opinnäytetyöni on konstruktiivinen tutkimus. Lähestymistapa soveltuu suunnitelmien ja mallien tuottamiseen, kun pyritään tarjoamaan uutta tietoa. Konstruktiivisessa tutkimuksessa haluttu päämäärä on tiedossa ja konkreettinen ratkaisu päämäärän saavuttamiseksi rakennetaan olemassa olevan teoreettisen tietämyksen avulla. (Toikko & Rantanen 2009, 19–23; Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2009, 38, 65–66.) Ensimmäiseen tutkimuskysymykseen haen vastausta erityisesti tutkitusta tiedosta. Käytän monipuolisesti erilaista lähdekirjallisuutta, jossa pääpaino on tutkimuksissa. Niiltä osin kuin tutkittua tietoa ei ole ollut saatavilla, olen turvautunut muuhun materiaaliin. Muuta materiaalia valitessani olen käyttänyt kriteerinä materiaalin yhtäpitävyyttä työkokemukseni ja alan muiden ammattilaisten kanssa käymieni keskusteluiden kanssa. Toiseen tutkimuskysymykseen haen vastausta tarkastelemalla yhdessä asiantuntijahaastatteluaineistoa ja pelikasvatuksen teoreettista viitekehystä.

Tutkimuksessa hyödynnetään konstruktiiviselle tutkimukselle ominaisesti käytännöstä kerättävää tietoa laajasti myös keskustelujen, kyselyiden ja havainnointien avulla. Muun keräämäni tiedon tehtävä on ohjata minua tutkimustehtävän kannalta relevantin tiedon äärelle ja tukea aiheen rajauksessa. (Ojasalo ym. 2009, 38, 65–68.) Tällä pyrin varmistamaan, että tutkimuksessa tuottamani tieto vastaa todellista tarvetta.

Opinnäytetyöprosessissa olen hyödyntänyt nuorisotyöhön ja pelaamiseen liittyvien yhdenvertaisuuskysymysten asiantuntijoiden sekä pelitutkijoiden tietämystä ja osaamista niin ryhmäkuin yksilökeskustelujen kautta. Näistä asiantuntijoista keskeisimmässä roolissa ovat olleet yhdenvertaisuuskysymysten osalta Non-toxic -hankkeen projektisuunnittelija Riikka Lehtinen, pelikasvatuksen osalta kasvatustieteen tohtori Mikko Meriläinen ja nuorisotyön näkökulmasta Hyvinkään kaupungin nuorisopäällikkö Mika Joensuu.

Opinnäytetyössä kehitän uutta, jolloin on tärkeää kuulla erilaisia mielipiteitä ja näkemyksiä, joista keskeisimpiä ovat tutkimuksen tuotoksen käyttäjien näkemykset. (Ojasalo ym. 2009, 38, 65–68.) Tutkimukseen kuuluu myös se, että työn lopullisten tavoitteiden ja tulosten suunta voi muuttua prosessiin sisältyvien vuoropuhelujen myötä. Järjestin työn tilaajan kanssa kaksi ryhmäkeskustelua, jotka olivat tutkimuksen etenemisen kannalta keskeisiä. Tilaajaa edusti neljä eri taustaista työntekijää. Tämä tarjosi laajan ja toiveeni mukaisen kriittisen tarkastelun opinnäytetyöprosessiin. Tilaajan edustajat näkivät tärkeäksi, että tutkimuksessa käsitellään e-urheilua aiheen ajankohtaisuuden vuoksi. Heidän mielestään oli tärkeää painottaa tutkimusta erityisesti sukupuolittuneen pelaamisen rooliin teknologiataitojen oppimisessa osana laajempaa yhteiskunnallista ilmiötä. Lisäksi tilaaja edustajat halusivat varmistaa, että opinnäytetyö huomioi riittäväällä tavalla kaikkein tärkeimmän, eli nuoren kohtaamisen. Prosessin viimeistelyyn sain tarkentavia näkökulmia sekä arvokasta kannustusta.

Tutkimusprosessini kesti kokonaisuudessaan reilu vuoden alkaen keväällä 2020 lähdekirjallisuuden kokoamisella. Ensimmäiset asiantuntijahaastattelut tein kesän 2020 alussa ja viimeiset saman vuoden syyskuussa. Työstin haastatteluaineistoja syksyllä ja aloitin samalla syventymisen pelikasvatuksen teoreettiseen viitekehykseen. Vuoden 2020 lopussa ryhdyin hahmottelemaan kirjallisuusanalyysiä. Tammikuussa 2021 tein ensimmäiset kyselyt pelitoiminnan sukupuolijakaumasta. Pidin ensimmäisen ryhmäkeskustelun tilaajan kanssa 3.2.2021, minkä jälkeen ryhdyin kokoamaan e-urheilua käsittelevää osiota. Toinen ryhmäkeskustelu tilaajan kanssa oli 17.2.2021. Helmikuun lopussa tein e-urheilun, kirjallisuusanalyysin ja pelitoiminnan sukupuolijakauman tietoja yhdistämällä havainnon pelitoiminnan roolista osana yhteiskunnan syrjiviä rakenteita. Ongelman pohjalta ryhdyin maaliskuussa työstämään näkemystä pelikasvatuksesta nuorisotyössä. Samalla viimeistelin koulutuksen tietoperustaa ja koostin toimenpide-ehdotukset. Opinnäytetyö valmistui toukokuussa 2021. Tutkimusprosessini kaaviona liitteissä (liite 1).

2.2 Lähdekirjallisuudesta nousseet vinoumat

Kirjallisuutta käsittelevässä katsauksessa tarkastelen, mistä aiheista tietoa on saatavilla, ja mistä aiheista tietoa on vähän. Ensimmäisenä käsittelen aineistoa pelikasvatuksen eli tutkimuksen keskeisen viitekehyksen osalta. Koska kyseessä on laajasti käytössä oleva termi, yllätyin siihen liittyvän materiaalin vähäisyydestä. Ainoa tieteellistä näkökulmaa pelikasvatuksesta tarjoava suomenkielinen lähde on Mikko Meriläisen väitöskirja vuodelta 2020. Vaikka väitöskirja keskittyy kotien pelikasvatukseen, tarkastellaan pelikasvatusta myös nuorisotyön näkökulmasta. (Meriläinen 2020, 44–46, 180–181.)

Nuorisotyötä käsittelevässä tutkimuksessa pelikasvatus-termiä tarkastellaan nuorisotyön valossa muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta ainoastaan AMK-opinnäytetöissä. Valtakunnallisessa Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hankkeessa pelikulttuuria ja pelitoimintaa kehitetään kaikille avoimeksi ja turvalliseksi, vihapuheesta ja häirinnästä vapaaksi harrastukseksi. Hanketta toteuttaa Helsingin kaupungin nuorisopalvelut. Hankkeen julkaisemassa selvityksessä pelikasvatus nuorisotyössä määritellään lyhyesti hankkeen kyselylomakkeessa. (Siutila 2020, 54.) Ylempien korkeakoulujen opinnäytetöiden joukosta löysin kaksi, joissa pelikasvatus-termiä tarkastellaan kevyesti suhteessa nuorisotyöhön (Sabell 2018, 14, 44; Sirviö 2018, 26). Näiden lisäksi löytyy useita tutkimuksia, joissa termi esiintyy luontevana osana ilman syvällisempää käsittelyä tai ilman lähdeviitettä.

Pelikasvattajien verkosto on tuottanut Pelikasvattajan käsikirjat (1 & 2) vuosina 2013 ja 2018. Kokoomateokset avaavat pelikasvatusta eri ammattilaisten näkökulmasta. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen (toim.) 2013; Tossavainen, Harvola, Sohn, Marjomaa, Meriläinen, Tuominen, Korhonen & Göös 2018.) Molemmissa käsikirjoissa termi esiintyy useissa artikkeleissa, mutta ei niissä, jotka käsittelevät nuorisotyötä. Termin käyttö nuorisotyötä käsittelevässä kirjallisuudessa keskittyykin ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden lisäksi ainoastaan muutamaan edellä mainitsemaani lähteeseen. Heikki Lauhan (2014) kommentti *Nuorisotyö pelaa* -julkaisun johdannossa on poikkeus, joka kuitenkin kertoo siitä mihin keskustelu kohdentuu.

Työn puolesta olen kuitenkin seurannut hyvin läheltä digitaaliseen pelikulttuuriin ja erityisesti pelikasvatukseen liittyvää ammatillista keskustelua. Se on hyvin intohimoista. Välillä jopa niin kiihkeää, että siinä mennään ihon alle, identiteetin ja maailmankuvan tasolle. Minusta intohimoinen keskustelu peleistä on hienoa. Se kertoo siitä, että ihmisille on aidosti merkityksellistä se, mitä he tekevät ja minkä puolesta. (Lauha 2014, 7.)

Lauhan kommenttia lukuun ottamatta pelaamiseen liittyvissä tai aihetta sivuavissa Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskuksiin kuuluvan Verken julkaisuissa pelikasvatus mainitaan ainoastaan viittauksissa Pelikasvattajan käsikirjoihin ja moniammatilliseen Pelikasvattajien verkostoon sekä kuvatessa kirjoittajien taustaa (ks. esim. Tuominen 2016, 68; Lauha 2014, 119; Lauha & Tuominen 2016, 168). Yhteistietokanta Melinda ja ERIC-tietokanta tarjoavat pelikasvatuksesta materiaalia, jonka taustalta löytyy poikkeuksetta Mikko Meriläinen. Pelikasvatus-termi on kuitenkin laajassa moniammatillisessa käytössä esimerkiksi ehkäisevässä päihdetyössä ja kirjastoissa (Harviainen ym. 2018, 247). Termiä käytetään nuorisotyöhön liittyvissä kyselyissä (Verke 2019a, 131; Verke 2019b, 23), materiaaleissa (Verke 2021d) ja se tulee esiin kyselyiden vastauksissa työntekijöiden kuvatessa työtään (Allianssi 2017, 29). Vaikka termi on laajassa käytössä, ei kirjallisuudessa kuitenkaan pureuduta siihen, mitä on pelikasvatus nuorisotyössä.

E-urheilua ja kilpapelaaamista käsitellään kattavasti nuorisotyöhön liittyvässä kirjallisuudessa. Ensimmäisessä Pelikasvattajan käsikirjassa sitä tarkastellaan teollisuuteen ja rahaan liittyen sekä pelaamisen kulttuuri-ilmiönä (Huttunen 2013a, 16; Huttunen 2013b, 29–31). E-urheilua käsitellään nuorisotyön eetoksen valossa Verken *Nuorisotyö pelaa* -kokoelmassa (Tuomisto 2014, 93–95). Tämän lisäksi Verke sekä tuottaa että jakaa laajasti e-urheiluun liittyvää materiaalia tuoden nuorisotyöllistä e-urheilua esiin monipuolisesti ja kannustavasti. Aihetta käsitellään osana pelaamiseen liittyvää toimintaa ja mahdollisuutena yhteisöjen rakentamisessa sekä jaetaan tietoa e-urheiluun liittyvien toimijoiden suunnitelmista (ks. esim. Verke 2015a, 26–27; Tuominen 2016, 13; Metsäjoki 2016, 127; Virta 2016, 53). Nuorisotyöllisen e-urheilun tärkeyttä perustellaan (ks. esim. Tuominen 2015a; Tuominen 2015c, 87–88) ja avataan termiä sinnikkäästi (ks. esim. Tuominen 2016, 83; Verke 2019a, 141). Tietoa e-urheilusta on tuotettu myös eri kielillä (Tuominen 2015b; Tuominen 2017a, 93–95). Lisäksi Verke on kerännyt sivuilleen aihetta käsitteleviä opinnäytetöitä, blogitekstejä ja koulutusvideoita (Verke 2021a). Verke ja Kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus (Kanuuna) julkaisivat syksyllä 2020 keskustelua herättäneen *Tietoa ja suosituksia esports-toimintaan kunnallisessa nuorisotyössä* oppaan (Kanuuna 2020a; Verke 2020a).

Esports on valloittanut maailmaa ilmiönä ja samalla siitä on tullut yksi suosituimmista nuorten harrastuksista maailmanlaajuisesti. Miksi se tulisi sisällyttää nuorisotyöhön? Olemme Kanuunan kanssa julkaisseet tänään Peliviikon kunniaksi ohjeistuksen esports-toimintaan kunnallisessa nuorisotyössä. Oppaasta saat muun muassa tietoa esportsin roolista nuorisotyössä sekä vinkkejä miten saada nuoria mukaan toimintaan. Lataa opas nyt sivuiltamme! (Verke 2020b.)

Pelaamisen sukupuolittuneisuuden tarkastelu nuorisotyötä käsittelevässä kirjallisuudessa on jäänyt lähes täysin huomiotta. Siitä huolimatta, että ilmiö on tullut esiin jo 15 vuotta sitten, kuten *Nuorten tilat* -artikkelikokoelma vuodelta 2006 osoittaa. *Digitaaliset pelit nuorten arkipäivässä – Tapaus VisioCafe* -julkaisu kertoo jyväskyläläisestä nettikahvilasta, jossa pelit ja pelaaminen olivat keskeinen toimintamuoto nuorille. Artikkelit tuo esiin tämän tutkimuksen perimmäisen tavoitteen.

Olisikin toivottavaa, että pojille ja tytöille tarjottaisiin sukupuolirooleihin sitoutumattomia pelimäisiä ympäristöjä, joita he voisivat tutkia ja joissa he voisivat kokea rajatonta liikkumisen vapautta. (Kankaanranta, Kirjavainen, Nousiainen & Ukkonen 2006, 129.)

Toisin kuin e-urheilu, sukupuolten välinen epätasa-arvo sekä vihapuhe ja häirintä pelikulttuurille ominaisena ilmiönä esiintyvät nuorisotyötä käsittelevässä kirjallisuudessa ja tutkimuksessa marginaalisesti. Esimerkiksi Theseus-haulla voidaan havaita, että Humakissa on tehty useita e-urheilua nuorisotyössä käsitteleviä AMK-opinnäytetöitä, joissa aiheita ei huomioida. Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke on luonnollisesti julkaissut pelikulttuuriin liittyvästä syrjinnästä selvityksiä ja muita tekstejä (ks. esim. Alin 2018; Kaukinen 2018; Siutila 2020; Ahtiainen & Lehtinen 2021). Lisäksi Annika Sabell on käsitellyt aihetta pro gradu -tutkielmissaan (Sabell 2018, 58–60). Verken materiaalissa yhdenvertaisuutta pelaamiseen liittyen käsitellään yleisellä tasolla (ks. esim. Lauha & Tuominen 2016). Sukupuoleen perustuvaa eriarvoisuutta ja siihen liittyviä ilmiöitä ei kuitenkaan käsitellä, lukuun ottamatta kahta vieraskirjoittajan blogia (Friman 2017; Ahtiainen & Lehtinen 2021) ja vuoden 2014 *Nuorisotyö pelaa* -julkaisua, jossa tuodaan esiin kokemuksia tyttöjen vähäisestä osallistumisesta pelitoimintaan Helsingistä (Huotari 2014, 62; Marjeta 2014, 27), Hyvinkäältä (Joensuu 2014, 22) ja Porvoosta (Koistinen 2014, 90).

AMK-opinnäytetöitä tarkastelematta, tutkimuksissa, artikkeleissa tai muussa nuorisotyöllisen pelitoiminnan kirjallisuudessa ei huomioida myöskään teknologiaan liittyvää sukupuolittuneisuutta. Pelikulttuurissa tapahtuvan syrjinnän ja sukupuolten eriarvoisuuden marginaalinen osuus nuorisotyöhön ja pelaamiseen liittyvässä materiaalissa tuntuu oudolta siihen nähden, että yhdenvertaisuuden ja tasa-arvon edistäminen ovat nuorisolain keskeinen tavoite (Nuorisolaki 1285/2016).

Nuorisotyöntekijöiden teknologiataitoihin ja teknologiakasvatukseen liittyvää materiaalia löytyy kattavasti esimerkiksi Verken selvityksistä (ks. esim. Lauha & Tuominen 2017; Verke 2019a; 2019b). Teknologiakasvatuksen tarkastelua sukupuolten tasa-arvon näkökulmasta ei

näyttäisi juurikaan löytyvän nuorisotyötä käsittelevästä lähdekirjallisuudesta. Teknologisoituvan nuorisotyön tulevaisuutta pohtiva Verken (2019) *Mitä nuorisotyön tulisi tietää? Havainnot teknologisoituvasta maailmasta* -julkaisussa tuodaan ongelma kuitenkin esiin ja todetaan, ettei se ratkea itsestään (Verke 2019a, 77). Verken (2021) *Nuorisotyön ammatillisen digiosaamisen työkalupakki* -materiaalissa (digiosaamisen kriteerit, itsearviointityökalu, osaamistesti), mainitaan vihapuhe ja yhdenvertaisuus yleisellä tasolla. Materiaalissa ei käsitellä teknologia-kasvatusta sukupuolten tasa-arvon näkökulmasta. (Verke 2021d.) Testissä nousevat esiin kuitenkin tässä tutkimuksessa keskeiset pelien ikäraajat ja e-urheilu.

Nämä havainnot antavat kuvaa siitä, mistä aiheista tietoa on saatavilla, ja mistä aiheista tarvittaisiin lisätietoa. Tämän pohjalta oli selkeä kohdentaa tutkimustani aiheisiin, jotka ovat jääneet vähälle huomiolle. Näitä aiheita nuorisotyössä ovat pelikasvatus, nuorten sukupuolittunut pelaaminen ja sen suhde teknologiataitojen kehittymiseen, e-urheilu kriittisestä näkökulmasta sekä nuorten pelaamisen yhdenvertaisuutta rajoittavat ilmiöt.

2.3 Pelitoiminnan sukupuolittuneisuus ja tilastoinnin haasteet

Kokemukseni pohjalta oletin, että kuntien nuorisotyössä pelitoiminta on vahvasti sukupuolittunutta. Kohdentaessani tutkimustani pelitoiminnan sukupuolittuneisuuteen osoittautui ilmiö laajemmaksi yhteiskunnalliseksi ongelmaksi kuin olin olettanut. Tästä syystä koin tarpeelliseksi hankkia oman näkemykseni tueksi tarkempaa ja perustellumpaa tietoa. Perustellumman näkemyksen muodostaminen edellytti selvitystä kuntien nuorisotyön pelitoiminnan sukupuolijaosta. Tutkimukseni kannalta ei ollut tarpeen tuottaa laajaa selvitystä aiheesta, vaan tarkastella kuinka hyvin ammatilaiskäsitteykseni vastaavat todellisuutta kuntien nuorisotyöllisen e-urheilun ja muun pelitoiminnan sukupuolittuneisuudesta.

Tiedustelin nuorisotyölliseen e-urheiluun osallistuvien nuorten sukupuolijakaumaa neljästä kaupungista, joissa tiesin joukkue toimintaa järjestettävän: Hämeenlinnasta, Keravalta, Tampereelta ja Turusta. Palaute vastasi omaa kokemustani Helsingin tilanteesta: yhtenäisten arvioiden johdosta uskoin tiedon olevan riittävän perusteltua tällä otannalla. Sukupuolijakauma oli sekä e-urheilun joukkue toiminnassa että muussa e-urheiluun liittyvässä toiminnassa samansuuntainen. Kuntien nuorisotyössä e-urheiluun liittyvässä toiminnassa poikien osuus on yli 95 prosenttia. (Kuusela 2021a; Nopanen 2021; Virta 2021; Vuorensyrjä 2021.)

Lisäksi tarvitsin tietoa digitaalisesta pelaamisesta yleisesti, sillä e-urheilun joukkuevoimintaa järjestää vain osa kuntien nuorisotyön toimijoista. Esimerkiksi Hyvinkää (Joensuu 2021a) ja Helsinki eivät järjestä e-urheilun joukkuevoimintaa. Laajemmin digitaalisen pelitoiminnan osalta kysyin aiheesta Kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskuksen Kanuunan (jatkossa Kanuuna) Discord-palvelimella.

Suunnittelija Juha Leskisen mukaan Kanuunan koordinoimiin tilastoihin kirjatuissa pelitoiminnissa (digitaalinen pelaaminen + pelitalotoiminta) jakauma on: poikaoletetut 64 prosenttia, tyttöoletetut 8 prosenttia ja muu / ei halua kertoa -vaihtoehdon valinneet 28 prosenttia. Vastanneita oli 12 360 ja vastaukset koskivat toimintaa vuodelta 2020. Tilastossa oli 11 kuntaa, eikä esimerkiksi Helsinki kuulu näihin. (Leskinen 2021.) Kun otetaan huomioon, että muu /ei halua kertoa -vaihtoehto sisältää ohjaajien lisäämiä ja sukupuolittamattomia nuoria, voidaan arvioida, että poikien osuus on yli 85 prosenttia ja tyttöjen osuus noin 11 prosenttia (ks. liite 2 & 3).

Vain kahden sukupuolen esiin nostamisella en tarkoita häivyttää sukupuolen moninaisuutta, vaan osoittaa, miten puutteellista jo tyttöjen huomioiminen nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa on. Sukupuolivähemmistöihin kuuluvat nuoret ovat erityisen haavoittuvassa asemassa oleva ryhmä (Ryhtä & Hölttä 2021, 151). Koska tyttöjen asemaan pelikulttuurissa liittyy monitahoista problematiikkaa, voidaan olettaa, että sukupuolivähemmistöön kuuluvat nuoret ovat vielä enemmän pelitoiminnan marginaalissa kuin tytöt.

Sukupuolivähemmistöillä on heikko asema myös nuorisotyön tilastoinnissa. Ari Huotari kuvaa opinnäytetyössään Helsingin kaupungin nuorisopalveluiden käyttämää nuorisotyön dokumentointijärjestelmää Logbookia. Kirjautuessaan sisään Logbookiin nuoret valitsevat kolmesta vaihtoehdosta itselleen sukupuolitiedon. Vaihtoehdot ovat tyttö, poika ja ei-binäärinen. Huotari haastatteli tutkimuksessa nuorisoohjaajia. Haastatteluissa tuli toistuvasti esiin ongelma, joka jaotteluun liittyy. Jaottelusta puuttuu ”en halua määritellä sukupuolta”. Nuorella ei siten ole mahdollisuutta olla määrittelemättä sukupuoli-identiteettiään. (Huotari 2021, 10–13, 101–102.) Tästä puutteesta johtuen tiimissäni kaikki nuoret merkittiin ohjaajien toimesta ei-binääriin vaihtoehtoon. Tutkimusprosessin aikana ymmärsin, että tämä toimintamallimme oli ongelmallinen, mahdollisesti jopa vahingollinen. Mitään tyttöjen ja poikien lisäksi tarjottavia vaihtoehtoja ei ole tarkoitettu siihen, että nuorisotyöntekijät merkitsevät sinne nuoria, joista osa on suurella todennäköisyydellä tyttöjä ja poikia. Tämä sotkee koko tilastoinnin juuri heikoimmassa asemassa olevien osalta, joita varten vaihtoehdot on luotu.

Käytännössä ei-binäärinen -vaihtoehdosta on tullut niin sanottu ”dumpauslaari” tiimissäni, mutta myös Helsingissä laajemmin. Sama ilmiö näkyy myös kansallisesti Kanuunan datassa muu /ei halua kertoa vaihtoehdon osalta (ks. liitteet 2 ja 3). Kolmatta vaihtoehtoa käytetään paikkana, mihin merkitään kaikki nuoret, jotka eivät itse määrittele sukupuoltaan. Näitä tilanteita tulee, kun emme nuorisotyössä voi tai halua sukupuolittaa nuoria sekä esimerkiksi verkotoiminnoissa. Ihmisoikeuksien edistämiseen luotua vaihtoehtoa hyödyntävät nyt kuntien työntekijät, kuten minä, jotka yrittäessään välttää kävijöiden väärinsukupuolittamista tulevatkin häivyttäneeksi näkyvistä nimenomaan ne nuoret, joiden näkyväksi tekemiseksi kolmas mahdollisuus on järjestelmään luotu.

Ongelma ei esiinny Helsingin nuorisopalveluiden asiakaspalautekyselyssä, jossa on neljä vaihtoehtoa, joiden kautta nuori voi myös jättää sukupuolensa määrittelemättä. Vuoden 2020 avoimen toiminnan asiakaspalautteen vastaajista kolme prosenttia valitsi ”en halua määrittellä” -vaihtoehdon. Tästä asiakaspalautteenkin esille tuomasta tiedosta huolimatta velvoitamme nuoria nuorisotaloilla, sisään tullessaan, määrittelemään sukupuolensa.

On kuitenkin huomioitava, ettei ongelma poistu Logbookista nuorille suunnattuja vaihtoehtoja lisäämällä. Keskeinen ongelma tulee siitä, että ohjaajat merkitsevät kävijätietoja Logbook dokumentointijärjestelmään, jossa on pakollista valita sukupuoli. Mikään nuorille suunnatuista vaihtoehdosta ei tulisi olla nuoriso-ohjaajien dumpauslaari mukaan lukein ”en halua määrittellä”. Olisikin oltava vaihtoehto tilastojen merkitsemiseen ilman, että se piilottaa heikoimmassa asemassa olevia tai vääristää tilastoja. Mielestäni haasteellisen tilanteen ratkaisu edellyttää erilaisten vaihtoehtojen määrän lisäämistä sekä ohjaajien käytössä olevaa ”ohjaajan kirjaama kävijä” -optiota, joka sallisi toiminnallisuuden tietoa hukkaamatta.

Juuri tilastoinnin tulisi olla keino, jolla voimme nostaa esiin heikoimmassa asemassa olevat nuoret sekä nuoret, jotka eivät ole mukana toiminnassa. Tieto nuorista, jotka jäävät toiminnan ulkopuolelle antaa mahdollisuuden arvioida nuorisotyön yhdenvertaisuutta (Henriksson 2016, 91). Sukupuolten tilastointi nuorisotyössä ja erityisesti nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa olisikin tärkeää – sukupuolten moninaisuus ja itsemäärittelyoikeus huomioiden.

3 NUORET JA PELAAMINEN

Pelit ovat nuorille merkittävä viihteen ja viestinnän muoto. Nuoret kokevat pelaamisen olevan hauskaa ja hyvää ajanvietettä sekä paikka, jossa tavata kavereita ja saada uusia tuttavuuksia (Meriläinen 2020, 116; Kiviniemi & Tuominen 2017, 80–81). Tässä luvussa keskityn tarkastelemaan nuorten todellisuutta pelikulttuurissa alkaen digitaitojen oppimisesta. *Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksen 2020* mukaan perusasteella opiskelevista 61 prosenttia tytöistä ja 83 prosenttia pojista kertoi pelaavansa päivittäin tai lähes päivittäin tietokone-, konsoli- ja/tai kännykkäpelejä (Salasuo, Tarvainen & Myllyniemi 2021, 41). Kuten luvussa 2.3 toin esiin, suuntautuu nuorisotyöllinen pelitoiminta huomattavasti jyrkemmin pojille. Tämän ristiriidan toivon lukijan pitävän mielessä.

Vaikka käsittelen opinnäytetyössä laajasti teknologiataitoja, digitaitojen oppiminen ei ole keskeistä opinnäytetyössäni, vaan yhdenvertaisuuden edistäminen nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa. Uskon kuitenkin, että digitaitojen oppimiseen liittyvä yhdenvertaisuus on asia, jonka kaikki nuorien, nuorisotyön ja nuorisotyön koulutuksen parissa työskentelevät tiedostavat. Kuten Valtionvarainministeriön *Digitalisaation edistämisen ohjelma 2020–2023 -toimintasuunnitelma 2021* tuo esiin, digitaitojen rooli kasvaa tulevaisuudessa. Suunnitelman mukaan Suomen tavoite on olla edelläkävijä digitaalisten mahdollisuuksien kehittämisessä ja käyttöönotossa. Tavoitteenamme on palveluiden turvaaminen kansalaisten yhdenvertaisuuden varmistamiseksi mukaan lukien digisyrjäytymisen ehkäisy. (Valtionvarainministeriö 2021, 3, 11.)

Korostan, että kaikki tässä luvussa käsittelemäni asiat ovat yhtä tärkeitä. Digitaitojen oppimisen lisäksi osoitan luvussa, miten merkittävä rooli pelaamisella on digitaitojen oppimisessa. Tämän jälkeen käyn läpi ilmiöitä, jotka estävät yhdenvertaisuuden niin teknologian käytössä kuin digitaalisessa pelaamisessa, ja siten myös digitaitojen oppimisessa. Ilmiöitä ovat esimerkiksi yhteiskunnassamme vaikuttavat normit ja stereotypiat sekä vihapuhe ja häirintä. Nostan juuri digitaitojen oppimisen ensimmäisenä esiin, sillä sen merkitys on useimmille tuttu. Uskon, että tätä kautta muutkin edellä mainitut asiat ovat johdonmukaisinta hahmottaa ja ymmärtää.

Digitaitoja lukuun ottamatta tässä luvussa käsittelemäni aiheet ovat olleet aiemmin lähes olematon osa nuorisotyön keskusteluissa, kirjallisuudessa ja tutkimuksessa. Haluan siksi muistuttaa, että nämä asiat, kuten sukupuolittuneisuus, on välttämätöntä huomioida digitaidoista käytävässä yhteiskunnallisessa keskustelussa, myös nuorisotyössä.

3.1 Pelaamisen rooli digitaitojen kehittämisessä

Tommi Hoikkalan ja Tomi Kiilakosken (2018) mukaan digitaitojen rooli osana nuorten elämää ei vaikuta ainoastaan pärjäämiseen työelämässä ja ihmissuhteissa. Tulevaisuudessa politiikka ja kansalaiskeskustelu siirtyvät yhä enemmän sosiaaliseen mediaan. Aktiivinen kansalaisuus sekä mahdollisuudet vaikuttaa ja toimia edellyttävät digivälineiden käytön osaamista. (Hoikkala & Kiilakoski 2018, 30.) Digitaidot vaikuttavat myös kykyyn käyttää erilaisia palveluja terveydenhuollon ajanvarauksista pankkien palveluihin. Mielestäni digitaalista osaamista voidaan pitää kansalaistaitona, joka vaikuttaa pärjäämiseen digitalisoituvassa yhteiskunnassa.

Meri-Tuuli Kaarakaisen (2019) väitöskirja käsittelee 12–22-vuotiaiden suomalaisten teknologia-oppimista ja käyttötottumuksia, sekä näihin liittyviä eriarvoistavia rakenteita koulun näkökulmasta. Väitöskirjan tulokset osoittavat, että ikä, sukupuoli ja sukupuolittuneet koulutusvalinnat määrittävät suomalaisnuorten digitaalista osaamista ja käyttökokemuksia. Kaarakaisen mukaan monipuolinen tekniikan käyttö tukee ja ylläpitää aktiivisuutta digitalisoituvassa maailmassa. Digitaalisuuden lisääntyessä myös mahdollisuus syrjäytyä tietoyhteiskunnasta kasvaa. Aktiivinen teknologian käyttö lisää todennäköisyyttä kohdata myös sen haittoja. Lapset tarvitsevat Kaarakaisen mukaan yhä enemmän kykyjä ja mahdollisuuksia digitaitojen ylläpitämiseen. Nuoren kiinnostuksen kannalta on merkityksellistä, että ympärillä on digitaalisuuteen ja tekniikkaan positiivisesti suhtautuvia muita nuoria. (Kaarakainen 2019.) Kun digitaitojen merkitys lasten ja nuorten elämässä kasvaa, tulisi nuorisotyön olla eturintamassa edistämässä tasa-arvoisia mahdollisuuksia teknologian hyödyntämiseen.

Digitaalinen pelaaminen on tutkimusten mukaan median käyttöä lisäävä tekijä ja yhteydessä digitaitojen osaamiseen. Vuoden 2016 Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksessa asiaa kysyttiin nuorilta itseltään, ja eniten pelaavat nuoret kokivat myös median käyttönsä monipuolisimmaksi (Merikivi, Myllyniemi & Salasuo 2017, 24). Syvempää tietoa pelaamisen ja teknologia-taitojen yhteydestä tuo esiin *Digiajan peruskoulu II* -tutkimus (2020). Tutkimus pyrkii löytämään keinoja, joilla voitaisiin edistää oppilaiden yhdenvertaisia mahdollisuuksia digitaalisuuden hyödyntämisessä. Oppilaille tehdyn ICT-taitotestin tulokset tukivat opettajien käsityksiä digitaitojen puutteista. Oppilaiden osaaminen oli heikointa tietokoneiden perustoiminnallisuuksien ymmärtämisessä ja työvälineohjelmien hallinnassa. Vapaa-ajan digilaitteiden käytön helpous oli opettajien mukaan yksi syy oppilaiden heikkoihin taitoihin. Tutkimuksen mukaan oppilaat käyttivät laitteita eniten suhteiden ylläpitoon ja digitaaliseen viestintään eli niin sanottuun

somettamiseen. Nämä käyttötottumukset eivät tutkimuksen mukaan lisänneet teknologian osaamista. Seuraavaksi yleisin tapa hyödyntää laitteita oli pelaaminen, jonka harrastuneisuus vaihteli suuresti riippuen sukupuolesta. (Tanhua-Piironen, Kaarakainen, Kaarakainen & Viteli 2020, 73–76.)

Digiajan peruskoulu II (2020) oli jatkoa *Digiajan peruskoulu* -hankkeelle (2019). Hankkeiden seurantavuosien 2017, 2018 ja 2019 aikana oppilaiden välinetaidot, kuten laitteisiin liittyvä osaaminen olivat laskussa. Laskussa oli myös digitaaliseen sisällön tuottamiseen, kommunikointiin ja ylipäättään välinetaitojen soveltamiseen liittyvä osaaminen. Digitaaliseen pelaamiseen liittyvä teknologian käyttö oli positiivisesti yhteydessä osaamiseen. Pelaaminen oli erityisesti pojilla digitaalista osaamista lisäävä tekijä ja samalla selkeimmin sukupuolittunut käyttötottumus. (Tanhua-Piironen ym. 2020, 15, 73–76.) *Digiajan peruskoulu II* -tutkimus osoittaa, että pelaaminen lisää juuri poikien digitaitoja. Tästä syystä pelitoiminta tulisi hahmottaa myös tärkeiden teknologian käyttömahdollisuuksien tarjoamisena. Nuorisotyössä on pohdittava, tarjoammeko vain mahdollisuuksia vai tasaammeko myös niitä.

Nuorisotyössä digitaalisten käyttömahdollisuuksien huomioiminen on tärkeää. Nuorten vapaaajalla teknologiaan liittyen ei ole automaattisesti tarjolla ympäristöä, joka pyrkii tasaamaan oppimiseen liittyvää eriarvoisuutta. Nuorisobarometrissa selvitettiin nuorten oppimiskokemuksia niin vapaa-ajalla kuin koulussa. Tietokoneisiin ja teknologiaan liittyen oppimiskokemukset koulussa olivat matalia sekä tytöillä että pojilla. Nuoret kokivat oppivansa taitoja lähinnä vapaa-ajalla, pojat selkeästi tyttöjä enemmän. Nämä sukupuolten väliset erot oppimiskokemuksissa olivat suurimpia kaikista mitatuista oppimisen alueista. (Myllyniemi & Kiilakoski 2018, 69–70.) Nuorten kokemukset nähdään vuoden 2017 Nuorisobarometrissa osana laajempaa yhteiskunnallista eriarvoisuutta:

Voinee päätellä, että koska tytöt ja pojat vastaavat samansuuntaisesti oppimiseen koulun sisällä, ei tämä tulos selity tulkintaeroilla, vaan tyttö- ja poikakulttuurien erilaisuudella ja vapaa-ajan tilojen ja niissä tapahtuvien toimintojen eroilla (tyttökulttuurien moninaisuudesta ks. Anttila ym. 2011). Vapaa-ajalla tapahtuvan oppimisen eroissa on helppo nähdä yhteys myös työmarkkinoiden pysyvään ja pitkäkestoiseen sukupuolittuneisuuteen, jossa tekniikka on enemmän miehinen ala, kun esimerkiksi hoiva-ala on naisinen. (Myllyniemi & Kiilakoski 2018, 70.)

Vapaa-ajalla tapahtuvan oppimisen yhteys tekniikkaan miehisenä alana liittyy sukupuolten väliin eroihin pelaamisen tavoissa. Kaarakainen, Kivinen ja Hutri (2015) ovat tarkastelleet nuor-

ten pelaamisaktiivisuutta sekä aktiivisesti pelaavien nuorten pelaajaprofiileja ja teknologiataitoja. Tutkimuksen mukaan parhaiten ICT-taitotestissä pärjäsivät tietokoneella erityisesti verkkomoninpelejä kuten joukkuemuotoisia kilpapelejä aktiivisesti pelaavat nuoret, joista enemmistö on poikia. Tytöille yleiset moninpeleistä poikkeavat pelaamisen tavat eivät juurikaan kehittäneet digitaaitoja. Kun verrattiin aktiivisesti tietokoneella moninpelaavia poikia ja tyttöjä, ei testissä pärjäämisessä ollut eroja. Sukupuolten välisiä eroja ei ollut myöskään vähän pelaavien nuorten joukossa. (Kaarakainen, Kivinen & Hutri 2015, 7–8, 11–12, 15.) Digitaaitoja ei kehittä sukupuoli vaan tietynlainen pelaaminen, kuten kilpapelaaminen, joka on sukupuolittunut pojille. 95 prosenttisesti pojille sukupuolittunut kuntien nuorisotyöllinen e-urheilu on joukkuemuotoista verkkomoninpelaamista, eli juuri digitaaitoja kehittävää pelaamista.

Digitaaitojen ja pelaamisen yhteyttä tulee tarkastella pelaamisen tapoja ja laitteiden käyttömahdollisuuksia laajemmin. *Digitaalisen peruskoulu II* -tutkimuksen (2020) mukaan digitaaitoihin liittyvää eriarvoisuutta voidaan tasata ajantasaisella välineistöllä ja sen tasapuolisella hyödyntämisellä. Digitaaliseen osaamiseen sisältyy eriarvoisuutta, joka ei kuitenkaan liity vain laitteiden saatavuuteen. Eriarvoisuuden syntymiseen vaikuttaa se, mitä, miten ja mihin digitaalisia työvälineitä käytetään. Merkityksellistä taitojen kehittymisen kannalta on se, mitä käytöllä saadaan aikaiseksi, eli millaisia tuotoksia, kokemuksia ja osaamista käytön myötä syntyy. Tutkimusten mukaan (Kaarakainen 2019; Selwyn & Facer 2014; van Deursen & van Dijk 2014; Zillien & Hargittai 2009.) eriarvoisuuteen vaikuttavat tekijät ovat yhteydessä sukupuoleen, ikään ja koulutukseen. Nämä tekijät hyödyttävät erityisesti miehiä ja poikia, aikuisia sekä korkeasti koulutettuja. (Tanhua-Piironen ym. 2020, 16, 75–76.)

Kuten edellä läpi käymieni tutkimusten valossa tulee esiin, voi pelitoiminta tarjota nuorille tilaisuuksia aktiivisempaan ja monipuolisempaan teknologian käyttöön ja oppimiseen. Samalla nuoren mahdollisuudet pärjätä yhteiskunnassa paranevat digitaaitojen kehittyessä ja digitaalisuuden haittavaikutusten vähetessä. Pelaamisella on positiivinen vaikutus nuorten teknologia- taitojen oppimiseen, joten pelaamisen ja pelikavereiden tuottaman ilon lisäksi nuorisotyö tarjoaa tärkeitä mahdollisuuksia käyttää tekniikkaa. Nuorisotyön rooli voidaan nähdä tässä kokonaisuudessa mahdollisuuksien tasaajana, joka pyrkii huomioimaan heikoimmassa asemassa olevat. Tämä edellyttää tietoa ja ymmärrystä siitä, ketkä ovat heikoimmassa asemassa ja mistä syystä.

3.2 Näkymättömät aidat tyttöjen ja teknologian välissä

Kun nuorisotyössä tarjotaan pelitoimintaa, tulisi aihetta tarkastella automaattisesti myös tekniikkaan liittyvien syrjivien rakenteiden näkökulmasta. Näin voidaan ymmärtää, millaisia esteitä yhteiskuntamme luo tytöille hyödyntää tekniikkaa ja miten tämä vaikuttaa pelaamiseen ja digitaitojen oppimiseen. Antti Kässi (2018) pro gradu -tutkielma käsittelee pelaavia naisia verkkopeliympäristössä. Kässi kuvaa tekniikkaa poikien leikkikenttänä:

Tietotekniikka on alusta asti halunnut olla maailma ilman naisia ja nykyäänkin se näyttäytyy eräänlaisena miehisyuden viimeisenä linnakkeena. Naisia ei estetä haikautumista tietotekniikan pariin, mutta kulttuuriset mallit toimivat kuitenkin näkymättömänä piikkiaitana. (Kässi 2018, 28.)

Suomessa koulutus- ja ammattialojen sukupuolen mukainen segregatio on Euroopan tasolla mitattuna poikkeuksellisen voimakasta. Naisten ja miesten vinoutunut jakauma ilmenee vahvimmin esimerkiksi miesvaltaisilla tekniikan aloilla. Koulutus- ja ammattialojen sukupuolen mukaisen eriytymisen ja sukupuolittuneiden ammattikäsitteiden purkamista pidetään tasa-arvon kannalta tärkeänä. Segregaation nähdään ylläpitävän esimerkiksi sukupuolten välisiä palkkaeroja. (Lahtinen, Hoikkala & Aapola-Kari 2019a, 11.)

Yhteiskunnan normit vaikuttavat kaikkien mahdollisuuksiin osallistua itseä kiinnostaviin asioihin. Tyttöjen mahdollisuudet pärjätä teknologisessa yhteiskunnassa ovat normien takia heikommat jo siksi, että lapsia kasvatetaan sukupuolittuneesti. Poikia kannustetaan kilpailullisuuteen samalla kun tyttöjä kannustetaan kiltteyteen. Lahjaksi tytöt saavat todennäköisemmin pehmoleluja ja satukirjoja, pojat autoja ja tekniikkaa (Mattila 2018). Tekniikan käyttöön ja osamiseen vaikuttavien normien ja stereotyyppien hahmottaminen voi olla vaikeaa, sillä ne ovat osa lähes jokaisen elämää jo lapsesta lähtien.

7–9-vuotiailla pojilla on tyttöjä todennäköisemmin käytössään pelikonsoli (tytöt 70 % / pojat 86 %). 10–14-vuotiailla ero on kasvanut huomattavasti (tytöt 40 % / pojat 81 %). Sukupuolten väliset erot näkyvät myös tietokoneiden omistamisessa. 7–14-vuotiailla tytöillä on poikia todennäköisemmin mahdollisuus käyttää perheen kannettavaa tietokonetta, mutta tytöt saavat kannettavan poikia harvemmin omaksi. (Merikivi ym. 2017, 19.) Tekniikan sukupuolittuneisuus liittyy kodin lisäksi vapaa-ajan tiloissa tapahtuviin toimintoihin (Myllyniemi & Kiilakoski 2017, 70), mikä näkyy myös kunnallisen nuorisotyön digitaalisissa pelitoiminnoissa.

Kuntien nuorisotyöllisen pelitoiminnan jyrkkä sukupuolittuneisuus (ks. luku 2.3) voi vaikuttaa nuoriso-ohjaajien asenteisiin huomaamatta, eikä tilannetta mielletä ongelmallisena vaan luonnollisena asiana. Nuorisotyön rooli on tärkeä kuitenkin juuri asenneilmapiirin luomisessa. Yhteiskunnan sekä kasvattajien asenteet pelaamista ja tekniikkaa kohtaan siirtyvät jo nuorena myös suoraan tytöille ja pojille, mikä vaikuttaa siihen, kokeeko nuori pelaamisen kuuluvan hänelle tai olevan hänelle mahdollista toimintaa. Suhtautuminen pelaamiseen poikien juttuna voi jo lähtökohtaisesti sulkea pelaamisen pois tytölle mahdollisena näyttäytyvistä tekemisen ja identifioitumien vaihtoehdoista.

Purkutalkoot -hankkeessa on tutkittu nuorten koulutusvalintoja ja niihin vaikuttavia tekijöitä. Hankkeen "*Mikä ois mun juttu*" - nuorten koulutusvalinnat sosiaalisuutensa kehityksessä -loppuraportin (2019) mukaan vain kolmannes pojista ja puolet tytöistä näkee sukupuolten väliset erot ongelmana, johon puuttuminen on tärkeää. Merkittävä osa nuorista ajattelee naisten roolin liittyvän ensisijaisesti lasten hoitamiseen ja osa nuorista uskoo sukupuolen vaikuttavan eri alojen asiantuntemukseen. (Lahtinen, Hoikkala & Aapola-Kari 2019b, 145.) Raportin tilastoja käsittelevän osuuden mukaan stereotypiat ja normit heijastuvat poikkeuksellisen voimakkaasti koulutusvalintoihin juuri tekniikan alalla, jossa opiskelijoista 80 prosenttia on miehiä (Saari & Lahtinen 2019, 41). Raportin neljäs luku käsittelee vaikuttamisen keinoja sukupuolen mukaiseen segregatioon. Luvussa tulee esiin, että tilanteeseen on pyritty puuttumaan 1970-luvulta lähtien, siitä huolimatta merkittävää muutosta ei olla saatu aikaan. Erilaisia kehittämishankkeita segregatian purkamiseksi on ollut lukuisia. Toisin kuin tässä tutkimuksessa, näissä hankkeissa maskuliinisuuden liittyvät stereotypiat ovat olleet vähäisesti esillä. (Lahtinen & Vieno 2019, 37.) Stereotypioita on tärkeä murtaa, ja tämä voi tapahtua nuorisotyössä vahvistamalla kokemuksia tytöistä tasa-arvoisina tekniikan käyttäjinä.

Digitaalinen pelikulttuuri on monelle nuorelle tärkeä toiminta-areena. Muun median tavoin se ei ole irrallinen osa nuoren arkea tai yhteiskuntaamme. Kuten elokuvat ja musiikki, vaikuttavat myös pelikulttuurin sosiaaliset ja toiminnalliset merkitykset nuorten yksilöllisiin kokemuksiin ja tulkintoihin ympäristöstään ja esimerkiksi siitä, mikä on sallittua käytöstä. (Alin 2018, 17–18; Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009, 13; Tuominen, Holm, Jaakola & Kiilakoski 2016, 177–178.)

Pelitoiminta tarjoaa nuorisotyölle mahdollisuuden tekniikkaan liittyvien näkymättömien aitojen purkamiseksi. Pelaamisen kautta voidaan nuorisotyössä edistää tasa-arvoista digitaalisten

oppimista, vähentää digitaalisuuteen liittyviä haittoja, lisätä mahdollisuuksia pärjätä yhteiskunnassa ja edistää sukupuolten tasa-arvoon liittyvää asenneilmapiiriä. Nuorisotyöllisen pelitoiminnan kautta voidaan vaikuttaa siihen, että yhä useampi tyttö kokee teknologian tarjoamien mahdollisuuksien kuuluvan myös hänelle sekä harrastuksissa, opiskelussa että työelämässä. Tämä edellyttää sitä, että tytöt kokevat olevansa tervetulleita toimintaan, joka heitä kiinnostaa.

3.3 Sukupuolittunut pelikulttuuri

Tytöt ja naiset eivät ole usein tervetulleita digitaalisten pelien pariin. Sukupuolten tasa-arvon edistäminen pelitoiminnassa edellyttää aiheen tarkastelua erityisesti pelikulttuurin sisällä. Tämän todellisuuden ymmärtäminen avautuu parhaiten keskustelemalla aiheesta pelaamista harrastavien tyttöjen ja naisten kanssa. Jos ei tunne pelikulttuuria tai on toiminut pitkään sen sisällä joutumatta itse syrjinnän kohteeksi, voi olla vaikea hahmottaa ongelmaa. Koska ongelma on osa yhteiskuntamme syrjiviä rakenteita, vaikuttavat tilanteeseen stereotyyppit, erilaiset pelaamisen tavat ja niiden rooli tekniikan käytössä sekä historialliset seikat.

Digitaaliseen pelikulttuuriin liittyvän naisvastaisuuden nähdään johtuvan historiallisista stereotyyppioista miehistä tekniikan asiantuntijoina. 1990- ja 2000-luvuilla pelaajista enemmistö oli nuoria miehiä. Tämä asetelma on jäänyt itsepintaisesti mielikuviin siitäkin huolimatta, että pelaajista merkittävä osa on ollut jo pitkään tyttöjä ja naisia. (Nordling 2014, 91, 117.) Pelikulttuurin maskuliinisuus näkyy myös peleissä, jotka on suunnattu oletetuille miespuolisille pelaajille, ja joita tekevät usein myös miehet (Friman 2013, 95, 115). Kirsi Pauliina Kallion, Frans Mäyrän ja Kirsikka Kaipaisen (2009) mukaan pelaamisen tarkastelu laajana ilmiönä on tärkeää, sillä pelaamisen merkitys on hyvin yksilöllistä. Esimerkiksi stereotyyppinen mielikuva peleihin addiktoituneesta nuoresta pojasta on tosi asiassa marginaalinen ilmiö (Meriläinen 2020, 179–180). Todellisuudessa digitaalinen pelaaminen on useimmiten satunnaista pelaamista, jossa motiivina on viihtyminen ja rentoutuminen. (Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009, 13.)

Naisille pelikulttuuri ei kuitenkaan ole vain rentoa ajanvietettä, koska he joutuvat kohtaamaan häirintää ja vihapuhetta. Jonne Arjoranta, Kati Kontturi, Essi Varis ja Tanja Välisalo (2020) käsittelevät artikkelissaan *Nörttikulttuurin identiteettikriisi: Gamergate, Comicsgate ja Star Wars poliittisten kiistojen näyttämöinä* yhteiskunnan muutosten vaikutusta naisten syrjintään. Nörttikulttuuria on tutkijoiden mukaan pidetty perinteisesti valkoisten heteromiesten linnakkeena. Keskustelu naisten asemasta pelikulttuurissa nousi erityiseen huomioon vuoden 2013

Gamergate-häirintäkampanjan vuoksi. Artikkelin mukaan naisten lisääntynyt näkyvyys pelikulttuurissa on tuonut esiin sisäisiä jännitteitä ja identiteettikriisin siitä, kuka on pelaaja. Tämän nähdään johtaneen Gamergate-häirintäkampanjaan, jonka laukaisi naispelintekijän tekemä valtavirrasta poikkeava peli, jonka väitettiin saavan väärin perusteita suosiota pelijournalisteilta. Ongelman nähtiin liittyvän peliteollisuuden korruptioon. Poikkeuksellisen raaka ja laaja kampanja kohdistui erityisesti naisiin. Pyrkimys hiljentää heikommassa asemassa olevia naisia nosti esiin pelikulttuurissa piilevän naisvihan. Vaikka kampanjoineet olivat vähemmistö pelaajien keskuudessa, toivat he julkiseen tietoon pelikulttuuriin sisältyvän naisten aliarvostamisen. (Arjoranta, Kontturi, Varis & Välisalo 2020, 96–99, 105–107.) Myös Suomen peliteollisuus joutui ottamaan kantaa aiheeseen ja tuomitsi vihakampanjan (Yle 2014; Helsingin sanomat 2014).

Tietotekniikan arkipäiväistymisen nähdään osin vaikuttaneen Gamergaten syntymiseen. Mieli-kuva tietotekniikasta miehisenä alueena on alkanut murtua. Tämä saattaa tuntua uhkaavalta ryhmälle, joka on kokenut virheellisesti olevansa hallitsevassa asemassa. (Arjoranta ym. 2020, 106–107.) Pelikulttuurissa tapahtunut muutos on tuonut esiin samalla sen, että kaikki digitaalisten pelien pelaajat eivät ole välttämättä kiinnostuneita pelaamaan saman tyyppisiä pelejä kuin niin sanotut perinteiset pelaajat eli paljon pelaavat nuoret miehet (Suominen, Mäyrä, Koskimaa, Saarikoski & Sotamaa 2014, 4–5). Vakiintuneet toimintamallit ja perinteiset pelaamisen tavat voivat ohjata toiminnan sisältöä myös nuorisotyössä, jos asiakkaista ja ohjaajista suurin osa on norminmukaisia pelaajia. Nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa on oleellista huomioida tyttöjen ja poikien pelaamisen tapoihin vaikuttavat taustatekijät.

Tytöt eivät miellä pelaamista poikien tavoin yhtä todennäköisesti harrastamiseksi, vaan he määrittelevät sen tavaksi viettää aikaa (Mulari & Vilmilä 2016, 132). Mielestäni tämän perusteella ei tulisi kuitenkaan päätellä, ettei pelaaminen olisi monelle tytölle merkityksellistä toimintaa. Tyttöjen pelaaminen eroaa poikien pelaamisesta esimerkiksi siinä, että he pelaavat keskimäärin enemmän yksinpelattavia mobiili- ja selainpelejä, joissa aloittamisen kynnys on yleensä matala. Pojat taas pelaavat enemmän vaativampia konsoli- ja tietokonepelejä sekä niiden moninpelejä. (Kaarainen ym. 2015, 7–8.) Peli- ja laitevalinnat ovat sukupuolittuneita, mutta eivät selity sukupuolella. Niiden taustalla vaikuttavat pelaamiseen ja sukupuoliin kohdistuvat normit ja odotukset, jotka työntävät tyttöjen pelaamisen tapoja kevyisiin ajanvietepeleihin. Tekniikan käyttöä vaikeuttavat normit estävät tyttöjä hyödyntämästä tekniikkaa, jota vaativimmat pelit edellyttävät. Stereotyyppisesti pojille ominainen kilpailullisuus voi luoda tytöille väärän kuvan siitä, etteivät kilpapelit kuulu heille.

Jyväskylässä toimineessa nuorisotyöllisessä pelikahvilassa havaittiin, että pojat ottivat pelaamisen paljon vakavammin kuin muut nuoret. Pelaamisen kautta haettiin kunnioitusta, joten pojat eivät mielellään pelanneet pelikahvilassa uusia pelejä vaan harjoittelivat peleissä tarvittavia taitoja ensin kotona. (Kankaanranta ym. 2006, 129–130.) Kuvaamani monimutkainen ilmiö luo helposti virheellisen kuvan siitä, että suhtautuminen pelaamiseen on sidoksissa ihmisen sukupuoleen. Kokemukseni mukaan sukupuolten väliset erot tasoittuvat, kun ryhmä on tuttu ja turvallinen. Poikien kilpailullisuus muuttuu vähemmän vakavaksi, ja toisaalta monet tytöt paljastuvat hyvin kilpailullisiksi. Nuorten pelaamisen tavat monipuolistuvat ja muuttuvat mutta eivät ole sidoksissa sukupuoleen.

Kun tytöt ja pojat valitsevat osittain erityyppisiä pelejä ja laitteita, tuo tämä samalla esiin pelaamiseen ja tekniikkaan kohdistuvia sukupuolittuneita asenteita sekä eri sukupuoliin kohdistuvia odotuksia. Nuoriso-ohjaajien tärkeä tehtävä on tässä tilanteessa tukea nuorta tekemään odotusten vastaisia valintoja. Nämä odotusten vastaiset valinnat eivät ole ainoastaan vaikeita vaan ne voivat olla myös valintoja, joita nuoret eivät edes ymmärrä itse voivansa tehdä.

Vuoden 2016 Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksessa tuodaan esiin merkittävänä huomiona tulokset kysyttäessä nuorilta, mitä mediaan liittyvää lapset haluaisivat lisää perheen aikuisen kanssa. Selkeäksi suosikiksi sekä tytöillä että pojilla nousee vastauksissa pelaaminen. (Merikivi ym. 2017, 47, 130.) Tutkimuksen tulokset tukevat arvioitani siitä, että turvallinen ympäristö poistaa sukupuolten välisiä pelaamisen eroja. Aikuisen tarjoama turvallinen peliseura antaa tilaa tasapuolisesti jokaiselle, jota pelaaminen kiinnostaa.

Turvallinen nuorisotyöllinen pelitoiminta edellyttää siihen vaikuttavien yhteiskunnan normien ja epätasa-arvoisten mahdollisuuksien tunnistamista ja purkamista. Erityisesti verkossa pelattavat monipelit (esim. ammuskelupelit) ovat eri tavalla saavutettavissa tytöille ja pojille. Pyrkimys edistää yhdenvertaista toimintaa edellyttää monen näkökulman huomioimista. Verkko-peliyhteisöissä ja moninpeleissä esiintyy esimerkiksi erityisesti tyttöihin kohdistuvaa vihapuhetta ja häirintää. Nuorisotyöllinen joukkuemuotoinen kilpapelitoiminta voi olla kaukana matalan kynnyksen toiminnasta, jos taustalla piilevää epätasa-arvoa ei huomioida. Tällöin nuorisotyö entisestään lisää sukupuolittuneita pelaamisen tapoja poikien hallitessa tilaa ja toimintaa. Nuorisotyössä on tärkeä pohtia sitä millaisia signaaleja tilassa eniten esillä olevat pelit kuten kilpailulliset ammuskelupelit lähettävät nuorelle, joka arvioi, onko toiminta häntä varten.

E-urheilua eli kilpapelaaamista hallitsee miehinen kulttuuri, jossa jo pelkkä naisten läsnäolo on erittäin rajallista. Maria Ruotsalainen ja Usva Friman (2018) tarkastelevat naisten mahdollisuuksia toimia e-urheilussa, jossa naisiin kohdistuva häirintä on yleistä. Häirinnän lisäksi itse pelaamiseen liittyy ennakkoluuloja; naisten odotetaan esimerkiksi pelaavan tietynlaisia pelihahmoja, joiden rooli on pelata taustalla. Pelaajille tehdyn kyselyn lisäksi Ruotsalainen ja Friman tarkastelivat Overwatch-pelin keskustelufoorumien naisten pelaamiseen liittyviä kommentteja. Kommenteissa naisten pelitaitoja pidettiin lähtökohtaisesti huonoina ja heidän pelaamismotiivejaan ulkonäkökeskeisinä. Ajateltiin että naisille pelaamisessa on tärkeä näyttää söpöltä ja saada huomiota. (Ruotsalainen & Friman 2018, 8, 10–12.)

Naispelaajiin kohdistuva häirintä ja ennakkoluulot vaikuttavat heidän kiinnostukseensa kilpailulliseen pelaamiseen. Ruotsalaisen ja Frimanin mukaan tämä ylläpitää mielikuvaa pelikulttuurista, jossa naisia ei ole ja johon he eivät kuulu. Naisten osuus ammatillaispelaajista on lähes olematon, joten huipulla pelaaviin naisiin kohdistuu erityisen paljon juuri sukupuolesta johtuvaa huomiota. Tämä tarkoittaa lisää paineita suoriutua pelaamisesta. (Ruotsalainen & Friman 2018, 8, 10–12.) Ruotsalaisen ja Frimanin esiin nostamat seikat osoittavat miksi e-urheilu on keskeisessä roolissa tässä opinnäytetyössä. E-urheilu on nuorten pelitoiminnoissa eniten esillä oleva aihe, ja useimmat aiheen parissa toimivista ovat miehiä. Tämä edellyttää ilmiön tarkastelua juuri nuoren naispuolisen pelaajan näkökulmasta.

Overwatch-pelin Mercy-hahmo on esimerkki kilpapelaaamiseen liittyvästä stereotyyppisestä naispelaajien hahmosta, joka vaikuttaa pelaamisen tapoihin. Mercy on kuuden hengen joukkueen niin sanottu tukipelaaja. Hänen ensisijainen tehtävänsä on suojella muita eikä keskittyä vihollisten ampumiseen. Ruotsalaisen ja Frimanin mukaan monet naiset pelaavat kyseistä hahmoa. Motiivi pelata hahmolla johtuu useista eri syistä, kuten siitä, että naispelaajat kokevat olevansa huonoja tähtäämään. (Ruotsalainen & Friman 2018, 2, 10–11.) Tähtäämistaito on tärkeää ampumispeleissä mutta ei niin oleellista hahmoilla, joiden roolissa tähtääminen ei ole ensisijaista. Esimerkiksi Mercy-hahmon kohdalla olennainen pelitaito on kyky hahmottaa pelin kokonaiskuvaa eli mitä muut tekevät ja mitä kaikkialla tapahtuu.

Tytöt ovat usein aloittaneet peliharrastuksensa myöhemmin kuin pojat esimerkiksi pelikoneen puuttumisen takia. Tunnistan työssäni, miten vuosien etumatka tähtäämisen taidoissa antaa pojille valtaa ammuskelupeleissä, joita myös pelataan nuorisotyössä paljon. Tasoerot ja sukupuoliroolit näkyvät pelaamisen tavoissa ja tilan otossa. Tämä näkyy erityisesti ammuskelupeleissä, joissa tytöt päätyvät helposti taustalla tukemaan ja pojat etulinjassa ampumaan.

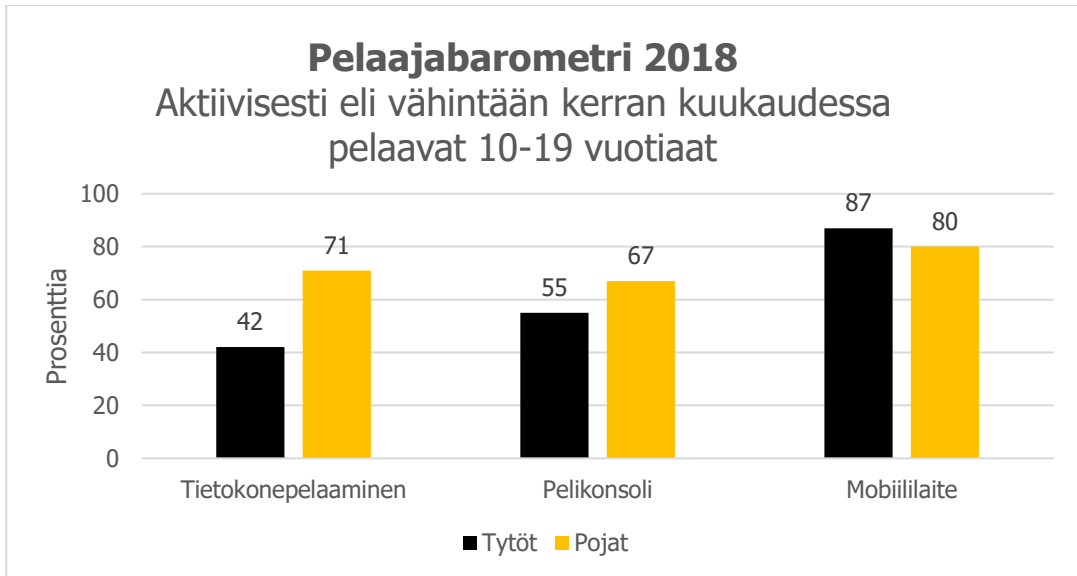
Sukupuolittuneeseen pelikulttuuriin sisältyy monimutkaisia ongelmia, joiden ymmärtäminen voi olla vaikeaa esimerkiksi nuorisotyöntekijöiden ja nuorisotyöstä päättävien tahojen keskuudessa. Ongelmat ovat syvällä pelikulttuurissa ja yhteiskuntamme valtarakenteissa. Tämän opinäytetyön tavoitteena ei ole ratkaista ongelmaa, vaan tuoda esiin miksi nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa yhdenvertaisuus tulee asettaa etusijalle. Kun tämä on työn lähtökohta ja se otetaan vakavasti, se johtaa aktiiviseen keskusteluun aikuisten kesken, mutta erityisesti nuorten kanssa. On tyttöjen itsetunnon kannalta merkittävää, että aikuinen näkee pelaamisen tärkeänä tiedostaen samalla millaisia asioita he joutuvat pelikulttuurissa kohtaamaan. Hyvän itsetunnon avulla tehdään elämässä muitakin päätöksiä kuin pelaamiseen liittyviä.

3.4 Nuorten pelaamisen tilastoja

Kuntien pelitoiminnoissa poikia on yli 85 prosenttia ja e-urheilun osalta yli 95 prosenttia osallistujista (ks. luku 2.3). Perusasteella opiskelevista 61 prosenttia tytöistä ja 83 prosenttia pojista kertoi pelaavansa päivittäin tai lähes päivittäin tietokone-, konsoli- ja/tai kännykkäpelejä (Sallasuo ym. 2021, 41). Varmuudella voidaan todeta, että nuorisotyölliseen pelitoimintaan osallistuu tyttöjä vähän suhteessa pelaavien tyttöjen määrään.

Teknologian käyttö ja sukupuolittuneet pelaamisen tavat tulevat esiin myös nuorten pelaamista käsittelevissä tilastoissa – kun niihin malttaa syventyä tarpeeksi. Mitä tahansa nuorisolle suunnattua pelitoimintaa ei tulisi oikeuttaa yleisillä tilastoilla, joissa lähes jokainen nuori pelaa. Tämä mielikuva voi olla yhtä kyseenalainen kuin median kuvaukset pelaamisen ääripäistä. On suuria rahoja tienaavia ammattilaisia ja pelihaittoihin keskittyviä uhkakuvia. Jopa pelaamista tarkastelleet tutkijat Kallio, Mäyrä ja Kaipainen (2009,13) yllättyivät sen monimuotoisuudesta ja erilaisista pelaamisen tavoista.

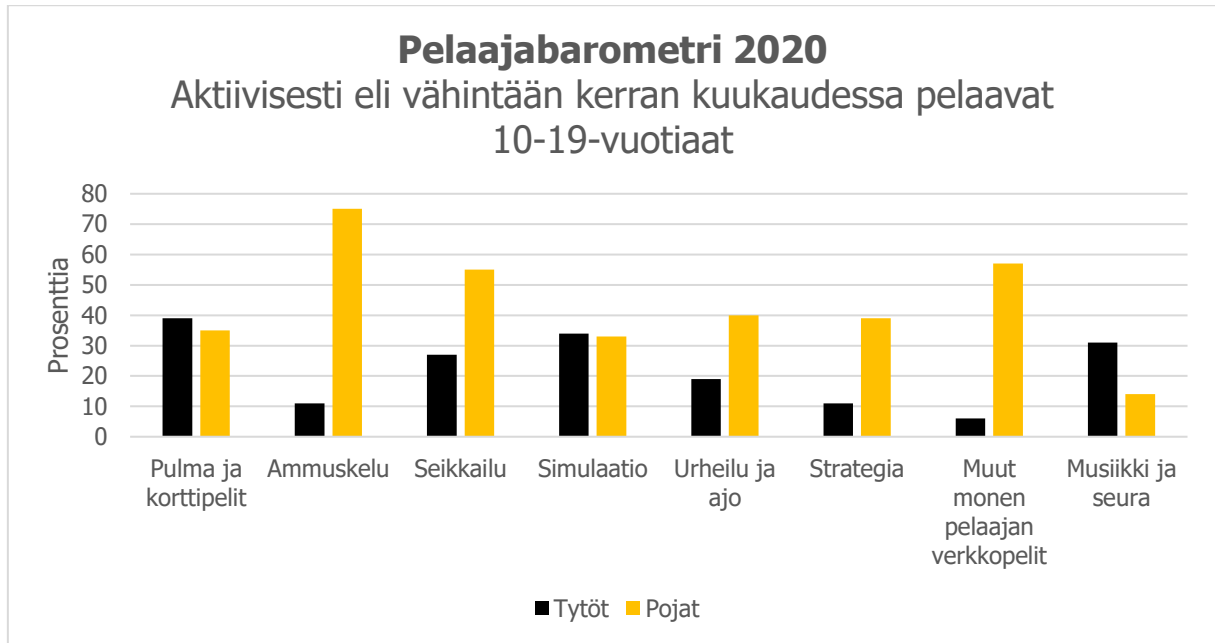
Kuten aiemmin toin esiin, 10–14-vuotiaista tytöistä pelikonsoli on käytössä 40 prosentilla ja pojista 80 prosentilla (Merikivi ym. 2017, 19). Vuoden 2018 Pelaajabarometrin mukaan 10–19-vuotiaista tytöistä pelikonsoleilla pelasi aktiivisesti 55 prosenttia ja pojista 67 prosenttia. (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 75). Tilastoja vertailemalla vaikuttaa siltä, että tytöt hyödynsivät tehokkaasti pelilaitteiden käyttömahdollisuutensa.



Kuvio 2: Pelaaminen pelialustoittain (Kinnunen ym. 2018, 75).

Tilastojen tarkastelulla ja sanavalinnoilla on merkitystä, kun nuorten pelaamista kuvataan. Tampereen yliopiston julkaisemissa pelaajabarometreissa aktiivista pelaamista on vähintään kerran kuukaudessa tapahtuva pelaaminen. (Kinnunen ym. 2018, 23.) Nuorille verkkopelitoimintaa järjestävän Bittiliigan kotisivuilla kerrotaan: ”Vuoden 2018 pelaajabarometrin mukaan 10–19-vuotiaista n. 88 prosenttia pelaa tietokoneella tai pelikonsolilla aktiivisesti. Lisäksi elektronisen urheilun seuraaminen on noussut alle 29-vuotiaiden keskuudessa suosituimmaksi lajiksi ohittaen mm. jääkiekon ja jalkapallon.” (Bittiliiga 2021). Jälkimmäinen lause viittaa e-urheilussa ahkerasti hyödynnettyyn lehdistötiedotteeseen (Sponsor Insight 2019) sponsoroinnin suunnitteluun erikoistuneen yrityksen (Sponsor Insight) tutkimuksesta. Lehdistötiedotteen mukaan e-urheilu on noussut nuorten miesten osalta seuratuimmaksi. E-urheilun kohdalla tuntuu helposti unohtuvan mainita, että kyseessä on nuorten poikien ja miesten suosima laji, ei kaikkien nuorten suosima laji. Tämä olisi kuitenkin mielestäni tärkeä muistaa huomioida.

Tilanteen tarkastelu erilaisten pelityyppien pelaamisen valossa antaa selkeämpää kuvaa pelaamisen eroista. Kuviossa 3 esittelen vähintään kerran kuukaudessa pelaavien 10–19-vuotiaiden pelaamista lajityypeittäin vuoden 2020 Pelaajabarometrin pohjalta. Pelaaminen näyttää tilastojen valossa hyvin monipuoliselta, mutta samalla sukupuolten välillä on havaittavissa eroja. Eroja syntyy erityisesti ammuskelu-, urheilu- ja strategiapeleissä. Tytöt pelaavat ampumispelejä selkeästi poikia vähemmin. (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020, 126–129.)



Kuvio 3: Pelaaminen lajityypeittäin. (Kinnunen ym. 2020, 126–129.)

Ammuskelupelit ovat yleisiä e-urheilussa (Sabell 2018, 23–24, 32; Seul 2019b) ja kuntien nuorisotyöllisessä e-urheilutoiminnassa, jossa lähes jokainen joukkue treenaa juuri ammuskelupeleitä. Kilpapelaaamisessa ammuskelupelien tavoit ovat sukupuolierot merkittäviä (Kinnunen ym. 2020, 134). Ammuskelupeleihin liittyvää toimintaa järjestettäessä on mielestäni välttämätöntä huomioida nämä tilastot. On olemassa tyttöjä, joita ampumispelejä ja kilpailullisuus kiinnostaa. Tällä näkökulmalla ei voida mielestäni oikeuttaa ampumispeleihin keskittyvää toimintaa. Näkökulma tulee kuitenkin ottaa keskeisenä huomioon, kun pohditaan toiminnan epätasa-arvoa.

Nuorisotyön keskeinen luonteva tehtävä on näyttää esimerkkiä monipuolisesta pelaamisesta ja sen tarjoamista mahdollisuuksista. Se vaatii sitä, että kyseenalaistamme olemassa olevia toimintamalleja ja raivaamme tilaa erilaisille pelaamisen tavoille. Tilastojen valossa tyttöjen ja poikien pelaaminen eroaa erityisesti laitteiden käytön, pelien vaatavuuden ja ammuskelupelien pelaamisen osalta. Kokonaisuus on linjassa sukupuolittuneisiin mahdollisuuksiin niin teknologian kuin nuorisotyöllisen pelitoiminnan osalta.

Mahdollisuudet eivät myöskään tue ammuskelupeleistä kiinnostuneita tyttöjä, joiden on lisäksi kestävä verkkomonipeleissä tapahtuvaa vihapuhetta ja häirintää. Tyttöjen tulee vihapuheelta ja häirinnältä suojautuakseen käyttää pelien sisäisiä välineitä, kuten toisten pelaajien hiltäntämistä, estämistä ja epäasiallisesta käytöksestä raportointia. Tämän lisäksi tarvitaan psykologisia ja sosiaalisia keinoja vihapuheen ja häirinnän käsittelyyn tai välttämiseen. Näitä keinoja

voivat olla sukupuolen piilottaminen, itsensä tsemppaaminen, vihapuheen huomiotta jättäminen sekä erilaiset häirintään vastaamisen tavat kuten puolustelu tai välinpitämättömyys.

3.5 Vihapuhe ja häirintä toksisessa pelikulttuurissa

Game Studies: The International Journal of Computer Game Research tarjoaa kansainvälistä ja vertaisarvioitua tietoa keskittyen ainoastaan pelitutkimukseen. Tutkimusjulkaisun tuore artikkeli toimii keskeisenä lähteenä kuvatessani digitaaliseen pelikulttuuriin ominaisesti kuuluvaa toksista käytöstä. Artikkelin käsittelee tutkimusta, jonka tavoitteena oli tunnistaa tekijöitä, jotka johtavat pelien sisäiseen toksiseen käytökseen. Toksinen käytös tarkoittaa aggressiivista ja loukkaavaa kommentointia, kuten vihapuhetta ja häirintää, jota tapahtuu niin online-peleissä (nettipeleissä) kuin peleihin liittyvillä sosiaalisen median alustoilla. Seksuaalinen häirintä ja seksismi ovat yleistä toksista käytöstä. (Deslauriers, Lafrance St-Martin & Bonenfant 2020.)

Artikkelin lisäksi avaan vihapuhetta ja häirintää Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hankkeen projektitutkijan Ella Alinin kilpailullisia pelejä pelaavien nuorten kokemuksia käsittelevän selvityksen sekä hankkeen suunnittelijan Riikka Kaukisen ilmiötä yleisemmin pelikulttuurissa käsittelevän kirjoituksen pohjalta. (Kaukinen 2018; Alin 2018.) Tavoitteenani on kuvata, miten vihapuhe ja häirintä pelikulttuurissa esiintyvät juuri pelikulttuurille tyypillisin tavoin ja mitkä asiat ovat oleellisia nuorisotyön näkökulmasta.

Iso osa pelaajista kokee häiritsevän käyttäytymisen kuuluvan pelikulttuuriin. Ajatellaan, että häiritsevä käytös on hyväksyttävää, tai ainakin sitä on siedettävä halutessaan pelata. Peleissä tapahtuva häiritsevä käytös ei kuitenkaan ole erityisasemassa tai vähemmän tuomittavaa kuin muut yhteiskunnassamme ilmenevät syrjinnän muodot. Vihapuhetta on mikä tahansa ilmaisumuoto, joka edistää vihaa yhtä ihmistä tai ihmisryhmää vastaan. Puheen ja tekstien lisäksi vihapuhetta voidaan ilmentää esimerkiksi kuvilla tai peleissä käytettävillä nimimerkeillä. Vihapuhe voi olla esimerkiksi etniseen taustaan, sukupuoleen tai vakaumukseen perustuvaa halventamista. Häirintä on toisen henkilön henkilökohtaisiin ominaisuuksiin perustuvaa ja ihmisarvoa loukkaavaa käytöstä. Häirintä voi olla esimerkiksi seksuaalista tai sukupuoleen ja muihin ominaisuuksiin perustuvaa. Häirinnällä luodaan nöyryyttävää, halventavaa tai uhkaavaa ilmapiiriä. Pelikulttuurissa häirintä voi olla pelaajan osallistumiseen liittyvää käytöstä, joka koetaan loukkaavana, ahdistavana tai pelottavana. Vihapuhetta ja häirintää esiintyy pelikulttuurissa niin pelien sisällä kuin niiden ulkopuolella, esimerkiksi pelitapahtumissa. Vihapuheen ja häirinnän

muodot vaihtelevat riippuen peliyhteisöistä ja peleistä. Jotkut pelit ja peliyhteisöt ovat tunnetusti toisia toksisempia. (Kaukinen 2018, 101–103.)

Vihapuhetta ja häirintää on vaikea huomata ja tunnistaa peleihin liittyvän anonyymiyden vuoksi. Voidaan myös virheellisesti ajatella, että vihapuhe ja häirintä ei ole niin vakavaa vastapuolen ollessa tuntematon. Puhe luo todellisuutta. Rasistinen ja seksistinen kommentointi, jota ei haasteta, luo ilmapiiriä, jossa syrjivä ja häiritsevä puhe on hyväksyttyä. Tiettyyn seksuaaliseen suuntautumiseen liittyvä vähättelevä ja stereotyyppioita viljelevä puhekulttuuri voi myös vahvistaa entisestään stereotyyppioita. Juuri vähemmistöihin kuuluvat joutuvat kokemaan todennäköisimmin vihapuhetta ja häirintää anonyymeissä verkkopeleissä. (Alin 2018, 18, 51.)

Verkon anonyymiutta voidaan nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa virheellisesti pitää yhdenvertaisuuteen edistämisen mahdollisuutena. Ilmiön haasteellisuus tuli kansalliseen keskusteluun *Tietoa ja suosituksia esports toimintaan kuntien nuorisotyössä* -tietopaketin julkaisun myötä (Kanuuna 2020a; Verke 2020a). Keskustelun seurauksena julkaisusta poistettiin anonyymiutta käsittelevä lause: ”Verkossa tapahtuva Esports-toiminta mahdollistaa anonyymien kohtaamisen, jossa esimerkiksi sukupuolella tai etnisellä taustalla ei ole merkitystä.”

Verkkopeleissä käytettävä ääniyhteys tuo helposti esiin pelaajan sukupuolen, mikä vaikuttaa mikrofonin käyttöön, erityisesti tytöillä (Alin 2018, 17–18, 38–39, 51). Sukupuoleen ja etnisyyteen liittyviä yhdenvertaisuusasioita ei voi jättää huomiotta huolimatta vuorovaikutuksen muodosta. Pelikulttuurissa verkon anonyymiys on nuorisotyössä yksityiskohta, jonka ymmärtäminen on olennaista ja tärkeää. On myös muistettava, että esimerkiksi sukupuolta ja etnistä taustaa voidaan pilkata myös anonyymissä vuorovaikutuksessa.

Toksisuus ei useinkaan liity ainoastaan pelaajien väliseen kommunikointiin, vaan myös itse pelaamiseen. Toksisuus voi olla myös tahallista toimintaa, jossa pyritään pilaamaan toisen peli esimerkiksi pelaamalla tarkoituksellisesti huonosti (Deslauriers ym. 2020). Pelaamisen tahallinen häirintä sisältää piirteitä, joiden merkitystä voi olla ulkopuolelta vaikea hahmottaa. Kuvittele tilanne, jossa jalkapallossa oman joukkueesi pelaaja syöttää pallon tahallaan suoraan vastustajan pelaajalle tai huutelee seksistisiä kommentteja. Tilanne olisi erikoinen, ja johtaisi todennäköisesti pelin keskeyttämiseen. Verkkomoninpeleissä tämä on kuitenkin yleinen ongelma, joka harvoin keskeyttää pelin. Häirintää kohtaava pelaaja voi hiljentää toksisen pelaajan kommentit itseltään ja tehdä hänestä valituksen pelin ylläpidolle, mutta pelin keskeyttäminen

johtaa sanktioon. Valitus käsitellään myöhemmin – todennäköisemmin, jos häiritsevästä pelaajasta on tehty useita valituksia. Häirinnän uhka on pysyvä ja raskas osa rakasta harrastustasi.

Vaikka ongelma on tiedossa ja tunnettu, ei sen ratkaisussa olla onnistuttu kovin hyvin. Peliyritykset ovat vasta viime vuosina ottaneet aiheen vakavasti sen saaman julkisuuden myötä. Toksiseen käytökseen on pyritty vaikuttamaan lisäämällä peleihin ominaisuuksia, joilla pelaajat voivat esimerkiksi ilmiantaa tai hiljentää muut pelaajat. Toksisuutta ja sen aiheuttamia ongelmia pelaamiseen on tutkittu jo 2000-luvun alusta. Samalla aihe on tullut vahvemmin pelaajien ja median tietoisuuteen. Erityisesti moninpelaamiseen liittyvän ilmiön syinä pidetään esimerkiksi empatian puutetta, itsekkääseen toimintaan kannustavia pelimekaniikkoja ja pelaajien erilaisten tavoitteiden aiheuttamia ristiriitoja. Joidenkin pelaajien tarkoitus on vain ärsyttää muita ja saada heidät suuttumaan. Pelien sisäiset pelaajien tasoerot voivat aiheuttaa ristiriitoja, koska aloittelijat eivät osaa pelata muiden mielestä riittävän hyvin. (Deslauriers ym. 2020.) Empatiataitojen vahvistaminen sekä epäitsekkääseen käytökseen kannustaminen on tarpeellinen ja luonteva nuorisotyön tehtävä pelikulttuurissa. Nuorisotyössä aihetta on tärkeää käsitellä nuorten näkemysten ja kokemusten kautta, juuri pelikulttuurin ominaispiirteiden valossa.

Alinin (2018) selvitykseen kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä haastateltiin 15–29-vuotiaita kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavia nuoria. Selvitys sisältää monipuolisesti tilastoja, lainauksia nuorten kommentteista sekä koonteja tuloksista. Vastaajista (n = 156) jopa 90 prosenttia toivoi, että vihapuheeseen ja häirintään peleissä puututtaisiin. Yli 80 prosenttia haluaisi pelaajien kannustavan toisiaan enemmän. 90 prosenttia vastaajista oli havainnut vihapuhetta ja häirintää. Vastaajien esille tuomia häirinnän muotoja olivat esimerkiksi toisen pelaajan pelitaitojen haukkuminen, nimittely, vähättely, rasistinen ja homo- sekä transfobinen kommentointi, äänen tai puhettavan negatiivinen kommentointi, vihapuhe ja uhkailu sekä pelaajan ikään ja ulkonäköön liittyvä negatiivinen kommentointi. Häirinnän kohteeksi joutuivat erityisesti naiset ja alle 18-vuotiaat pojat. Vastanneista 17 prosenttia oli kokenut seksuaalista häirintää peliharrastuksensa parissa. Häirintä vaikutti 58 prosentilla keskittymiskykyyn pelatessa. 68 prosenttia kertoi häirinnän ja vihapuheen vaikuttaneen heidän pelivalintoihinsa. Vastaajista (n = 156) 122 identifioi itsensä mieheksi/pojaksi. (Alin 2018, 23–24, 30–35.) Selkeä enemmistö vastaajista on poikia ja miehiä. Selkeä enemmistö myös toivoo, että häirintään ja vihapuheeseen puututaan. Voidaan päätellä, että vihapuhe ja häirintä koskettaa lähes kaikkia pelaajia sukupuolesta riippumatta ja sitä kautta myös kaikkia pelaamisen parissa toimivia nuorisovaltakunnan ammattilaisia.

Nuorten ja vanhempien pelikasvatusta käsittelevässä selvityksessään Miia Siutila (2020) pitää nuoriso-ohjaajien tapaa käsitellä aihetta keskustellen erityisen vaikuttavana. Nuorisotyöntekijät kokivat myös, että aiheen pitkäjänteinen työstäminen yhdessä nuorten kanssa vaikuttaa positiivisesti nuorten käytökseen, ja pysyviä muutoksia saadaan aikaan. Selvitys tuo kuitenkin esiin, ettei nuorten kohtaama häirintä tule aina nuorisotyöntekijöille tietoon. (Siutila 2020, 42–45.)

Ei vain nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa vaan nuorisotyössä laajemmin ymmärrys toksisuudesta ja sen piirteistä tutkimustiedon pohjalta on tärkeää. Syrjinnän eri muotoja tulisi tunnistaa ja samalla tiedostaa työn merkitys ja vaikuttavuus. Sukupuolesta riippumatta jokainen digitaalisen pelikulttuurin toimija on yksilöllisellä tavalla osa yhteisöä ja sen toimintaa. Pelaamisen merkityksen rakentuessa usein juuri sosiaalisuuden kautta voi häirinnällä ja vihapuheella olla nuoren identiteetin kannalta vahingollisia vaikutuksia. Tämä ei tarkoita sitä, että sukupuolittunut, maskuliininen, pelikulttuuri rajoittaisi vain tyttöjen osallistumista. Sukupuoliin liittyvät stereotypiat työntävät kaikkia ihmisiä lokeroon, joihin moni ei kuitenkaan koe kuuluvansa. Nuorisotyön tulisi kyseenalaistaa pelaamiseen liittyviä sukupuolistereotyyppioita ja raivata tietä pelaamiselle, jossa nuoret voivat olla omia itsejään.

Vihapuheeseen ja häirintään puuttuminen voi tuntua mahdottomalta tehtävältä. Sen tekijät ja kohteet eivät ole ainoastaan kohtaamiamme nuoria. Ilmiöön kuuluu kaikenikäisiä verkossa toimijoita ympäri maailmaa. Vaikka emme voi estää kaikkea epäasiallista käytöstä on tärkeää, että nuorisotyössä tuomme esiin, että tunnistamme ongelman. Epäasialliseen käytökseen puuttuminen antaa kuvan siitä, mikä on mielestämme oikein. Tuemme syrjinnän kohteeksi joutunutta ilman, että hänen tulee itse tuoda esiin asiaa. Näin emme myöskään edistä ajattelumallia, jossa toiminta hyväksytään.

4 NUORISOTYÖ JA PELAAMINEN

Avaan tässä luvussa, miten ammatillinen nuorisotyö opinnäytetyössä nähdään, ja käyn läpi digitaalista pelaamista kunnallisen nuorisotyön näkökulmasta. Tapausesimerkkinä käytän e-urheilua ja pelien ikärajoja. Molemmat ovat ajankohtaisia ilmiöitä niin kuntien nuorisotyössä kuin muilla toimijoilla ja liittyvät keskeisesti yhdenvertaisuuteen. Nuorisotyön kehittämisessä on tärkeä tuoda ajankohtaiseen e-urheiluun myös kriittistä, aiemmin puuttunutta näkökulmaa.

Humakin *Tulevaisuuden nuorisotyön tekijät, paikat ja ympäristöt* – hankkeesta julkaistussa Karla Malmin raportissa (2021) nuorisotyöntekijät arvioivat nuorisotyön osa-alueiden tai toimintaympäristöjen kasvua tulevaisuudessa. Pelaamisen ja pelitoiminnan uskotaan kasvavan digitaalisen nuorisotyön sekä etsivän ja erityisnuorisotyön jälkeen kolmanneksi eniten. 33 prosenttia vastaajista uskoi, että pelaamisen ja pelitoiminnan merkitys kasvaa erittäin paljon ja 37 prosenttia uskoi merkityksen kasvavan melko paljon. Pelaamisen ja pelitoiminnan jälkeen seuraavina nousivat koulussa tehtävä nuorisotyö, nuorten osallisuus- ja vaikuttamistyö, monikulttuurinen, sukupuolisensitiivinen ja jalkautuva nuorisotyö. (Malm 2021, 26, 31.) Nuorisotyöllinen pelaaminen voi olla monenlaista toimintaa. Pelitoiminta voi olla esimerkiksi mobiili-, pelikonsoli- ja tietokonepelaamista, niihin liittyviä tapahtumia sekä myös ei-digitaalista pelitoimintaa kuten roolipelaamista. Keskityn tässä luvussa erityisesti tietokonepelaamiseen.

4.1 Ammatillinen nuorisotyö ja pelitietokoneet

Nuorisotyö määrittyy opinnäytetyössäni kunnallisen nuorisotyön pohjalta. Kunnallista nuorisotyötä ohjaa nuorisolaki, joka määrittelee työn varsin laajasti nuorten kasvun, itsenäistymisen ja osallisuuden tukemiseksi yhteiskunnassa. Nuorisolaki velvoittaa nuorisotyön edistämään yhdenvertaisuutta ja tasa-arvoa sekä oikeuksien toteutumista. Nuorisolaki ohjaa myös monen järjestön ja yhdistyksen työtä heidän toteuttaessaan nuorisotyön palveluja itsenäisesti sekä moniammatillisessa yhteistyössä kuntien, viranomaisten ja muiden toimijoiden kanssa. (Soanjärvi 2013, 24; Nuorisolaki 1285/2016.)

Ammatillinen työ tarkoittaa tässä yhteydessä nuorisotyötä, jota tekee palkallinen alan koulutuksen saanut työntekijä kunnissa. Tutkimukseni tuottamaa tietoa voi kuitenkin tarkastella yhtä lailla valtion, nuorisojärjestöjen, seurakuntien sekä yksityisten yritysten ja laitosten nuorisotyön näkökulmasta. Kohtaaminen ja kasvatus ovat tämän ammatillisen nuorisotyön ydin. (Soanjärvi

2013, 24, 69, 131.) Nuorisotyöntekijä on ammattikasvattaja, joka pyrkii tarjoamaan nuorille edellytyksiä hyvään elämään dialogisen kasvatuksen kautta (ks. esim. Värri 2004, 24).

Ammatillista nuorisotyötä tehdään omalla persoonalla monenlaista osaamista vaativassa kokonaisuudessa. Yksilö- ja ryhmänohjausta sisältävä nuorisotyö pyrkii samalla vastaamaan monenlaisiin odotuksiin, jotka voivat liittyä sekä nuorten syrjäytymiseen että kontrollointiin, mutta samalla nuorten osallisuuteen ja itsenäistymiseen. (Soanjärvi 2013, 69, 131.) Näiden ristiriitaisien odotusten ja tarpeiden kokonaisuudessa ovat leikki ja pelit olleet pitkään mukana.

Juha Niemisen (1995) nuorisotyön klassikkoteos *Nuorisossa tulevaisuus – Suomalaisen nuorisotyön historia* kuvaa 1900-luvun alussa vallinnutta murrosta. Sääty-yhteiskunnan päättymisen seurauksena nuorten itsenäisyys lisääntyi. Nuoria ei kiinnostanut osallistua toimintaan, joka ei ollut vetovoimaista. Poikien pelättiin ajautuvan epäjärjestykseen ja ilkeyteen. Lopulta jopa kirkko hyväksyi leikin ja urheilun osaksi nuorisotyötä. Muutosta perusteltiin sillä, että nuoret – eli käytännössä pojat – oli kohdattava heidän omassa maailmassaan. (Nieminen 1995, 36–42, 189–190.) Tilanne ei ole sadassa vuodessa juurikaan muuttunut. Puolustamme edelleen uudistuvaa toimintaa samoin argumentein. Nuorten, lähinnä poikien pelätään syrjäytyvän, mikäli emme tarjoa heitä kiinnostavia pelejä ja urheiluun liittyvää toimintaa.

Digitaalisuus peleissä ja leikeissä astui tietokonepelaamisen osalta kuvaan kuitenkin vasta paljon myöhemmin. 1990-luvun lopussa nuorisotalosta saattoi löytää nettisurffailuun tarkoitettua tietokoneen, johon pystyi asentamaan pelejä ja pelaamaan niitä (Nevala 2017, 9). Jyväskylässä toimi tietokonepelaamista tarjoava pelikahvila Visiocafe jo vuonna 2006 (Kankaanranta ym. 130). Pelikäyttöön hankittuja tietokoneita ja pelaamista tarjoavia toimipaikkoja aukesi ensimmäisten joukossa Helsinkiin vuonna 2009 ja Hyvinkäälle (Joensuu 2014, 21) vuonna 2012.

Tietokonepelaamisessa teknologia on keskeistä – tämä tulee nuorisotyössä esiin jo siinä, että tietokonepelaamisen aloittamiseen vaikuttavat keskeisesti sen vaatimat resurssit. Tarvitaan esimerkiksi riittävän nopea verkkoyhteys sekä pelaamiseen soveltuvia tietokoneita ja tilaa (Lauha & Tuominen 2017, 18). Koneita on hyvä olla kymmenen tai useampi niin ryhmämuotoisessa kuin avoimessa toiminnassa (Joensuu 2014, 21–22; Pulkkinen 2014, 20).

Kustannus pelkästään tietokoneista voi olla helposti yli 10 000 euroa. Tietokoneiden käyttöään ollessa noin 2–4 vuotta ne on uusittava säännöllisesti. Yhden pelikoneen kustannukset olivat vuonna 2019 1500 euroa (Etu-Seppälä 2019, 13,18.) Laitteilta vaaditaan pelien kehittyessä yhä

enemmän tehoa. Konekohtaiset kustannukset ovat nousseet vuosien mittaan. Vuonna 2014 pelikone maksoi 1000 euroa (Pulkkinen 2014, 20). E-urheilussa pelataan samoja pelejä kuin muissa tietokonepelaamista tarjoavissa toiminnoissa, joten kustannukset ovat merkittäviä riippumatta toiminnan muodosta.

Nykyään tietokonepelaamiseen keskittyneitä nuorisotaloja on ympäri Suomea. Uusia toimintamuotoja ja tapoja tehdä syntyy jatkuvasti, tietoa jaetaan eri verkostoissa ja rohkeita kokeiluja käynnistetään ympäri Suomea. Joensuun mukaan nuorisotaloille ei ole aina helppo tulla ja tämä voi nostaa kynnystä osallistua toimintaan. Nuorilla saattaa olla talosta negatiivisia mielikuvia, esimerkiksi siihen liittyen, keitä muita nuoria talolla käy. (Joensuu 2014, 21–22.) Tyttöjen pieni osuus toimintaan osallistuneista on havaittu esimerkiksi Helsingissä (Huotari 2014, 62; Marjeta 2014, 27), Hyvinkäällä (Joensuu 2014, 22) ja Porvoossa (Koistinen 2014, 90).

Malmin (2021, 36, 67) tuottaman raportin mukaan moni nuorisotyöntekijä – erityisesti korkeakoulututkinnon suorittaneista – arvioi avoimen nuorisotalotyön vähenevän tulevaisuudessa. Mielestäni tämä voi pelitoiminnan kannalta olla tervetullut suunta, jos se tarkoittaa sitä, että pelitoiminta ei ole aina yhteydessä alueen nuorisotaloon vaan voi olla oma toimipaikkansa. Avoimiin nuorisotaloihin tulemisen kynnyksen tiedetään olevan nuorille korkea (Gretschel 2010, 22).

4.2 E-urheilu kuntien nuorisotyössä

E-urheilu (englanniksi esports) eli elektroninen urheilu on tietotekniikkaa hyödyntävää kilpaurheilua; käytännössä tietokoneella tai pelikonsolilla joukkue- ja yksilömuodossa pelattavia viihdepelejä. E-urheilun erottaa muusta pelaamisesta tavoitteellinen kilpailu muita vastaan. (Seul 2019a). Kuntien nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa e-urheilutoiminta on saanut paljon huomiota. Tarkastelu on kuitenkin jäänyt mielestäni yksipuoliseksi. Käsittelyn laajentaminen tarjoaa mahdollisuuksia yhteiseen keskusteluun myös aihetta vähemmän tunteville.

Kuntaliiton *Kunnallinen nuorisotyö Suomessa 2019* -selvitys luo kuvaa tämänhetkisestä kunnallisesta nuorisotyöstä sekä siitä, miten ja millaisissa toimintaympäristöissä työtä tehdään. Kunnilta kysyttiin selvityksessä mitä toimintaa kunnissa tehdään aikaisempaa enemmän. Digitaaliseen nuorisotyöhön viittaavissa vastauksissa nousi esiin sosiaalinen media, pelaaminen sekä e-urheilu. (Kalliomaa & Ahonen-Walker 2019, 27.) Kuntien e-urheilutoiminnan kasvaessa

on syytä tarkastella toimintamuotoa juuri nuorisotyön yhdenvertaisuuden näkökulmasta nuorisolain pohjalta (Nuorisolaki 1285/2016).

Yhdenvertaisuutta rajoittavien ilmiöiden huomioiminen nuorisotyölliseen e-urheiluun liittyvissä puheenvuoroissa ja toiminnan kehittämisessä on tärkeää. Huomiotta jättäminen voi häivyttää aiheen vakavuutta. Näin voi käydä, jos virheellisesti ajatellaan, että yhdenvertaisuus toteutuu, tai sen tulisi toteutua, automaattisesti kunnallisessa nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa. Tämän seurauksena voi tulla virheellinen mielikuva siitä, ettei yhdenvertaisuutta tarvitse käsitellä e-urheilun erityispiirteiden valossa. Opinnäytetyöprosessin aikana tuottamani tieto auttaa ymmärtämään miksi tarvitsemme tilaa, mahdollisuuksia ja rakenteita omalle kriittiselle reflektiolle, jo pelkästään tällaisen ajattelumallin hylkäämiseksi. Nuorisotyössä yhdenvertaisuuden toteutumista tulisi aina tarkastella kulttuuriin liittyvien erityispiirteiden valossa. Kuten Purkutalkoot-hankkeen loppuraportissa (2019) tuodaan esiin, voi epätasa-arvon tunnistaminen olla vaikeaa erityisesti niille, jotka eivät ole joutuneet itse kärsimään siitä (Lahtinen & Vieno 2019, 37). Jos nuorisotyön pelaamisen parissa toimiva nuoriso-ohjaaja tai asiantuntijatyötä tekevä kuuluu niihin henkilöihin, joita ei syrjitä voi olla vaikeaa ymmärtää mistä ylipäättään on kyse.

E-urheilu voidaan nähdä ja tuoda esiin tavalla, jossa se rinnastetaan rentoon pelailuun. Tavoitteellisuutta voidaan pitää hyvänä keinona oppia yhteistyökykyä ja muita arjessa hyödynnettäviä taitoja (Kanuuna 2020a; Verke 2020a). Kanuunan nuorisotoimien johtohenkilöt näkivät kuitenkin tärkeäksi ottaa kantaa toimintaan ja tuoda esiin johdon näkemyksiä e-urheilusta. Aihetta käsiteltiin seminaarissa 14.11.2019. Työskentelyn pohjalta koostettiin *Johdon näkemyksiä e-urheilusta nuorisotyössä* -julkaisu, jossa lähtöajatuksena on ”Nuorisotyössä kaikki pelaa!”. (Kanuuna 2019.) Pyrkimys suitsia kilpailullisuutta jäi epäselväksi johtuen vaihtelevista käsityksistä termeistä, toiminnasta ja tavoitteista. Epäselvä tilanne tarkoittaa toimijakohtaisia tulokintoja.

Nuorisotyöllinen e-urheilu voi tarkoittaa monenlaisia asioita, joista tunnetuimpia ovat tapahtumat ja joukkue toiminta. Joukkue toiminnassa kootaan yleensä viiden tai kuuden hengen joukkueita nuorista tiettyjen ominaisuuksien (esim. pelitaitojen) perusteella. Nuoriso-ohjaajien sekä mahdollisten vapaaehtoisten valmentajien tuella harjoitellaan kohti tavoitteita, jotka voivat olla yksilöllisiä tai ryhmän yhteisiä. Käytännössä pelataan usein tiettyä peliä yhdessä muita joukkueita vastaan verkon välityksellä. (Sabell 2018, 30, 32–33; Kaartinen 2018, 8, 19)

Nuorisotyöllisen e-urheilun joukkue- tai ryhmätoiminnan rinnalla voidaan tarjota kunnissa avointa matalan kynnyksen e-urheilutoimintaa eli ns. höntsätoimintaa, jolla pyritään tarjoamaan kaikille nuorille mahdollisuus osallistumiseen (Sabell 2018, 49). Höntsä tai höntsäily tulee esiin ei-kilpailullisena, osaamisesta riippumattomana omaehtoisena harrastamisena nuorisotyötä ja nuorten harrastamista käsittelevissä julkaisuissa (Haanpää 2019, 38; Gretscher, Junttila-Vitikka & Puuronen 2016, 92) Höntsä-termin käyttö e-urheilun vaihtoehtona voi kuitenkin luoda virheellisen kuvan kaikille helposti lähestyttävästä toiminnasta. Seuraavaksi avaan, miksi e-urheilu tai höntsä-e-urheilu ei todellisuudessa ole kaikille yhdenvertaisesti saavutettava harrastus.

4.2.1 Tasa-arvo ja joukkue-toiminta

E-urheilua ei tulisi perustella tai ylipäätään käsitellä kaikkea pelaamista käsittävien tilastojen näkökulmasta, sillä e-urheilu ei ole kaikkien nuorten suosima harrastus, vaan erityisesti poikien (Kinnunen ym. 2020, 134). Tämän vuoksi voidaan olettaa, että suurin osa nuorten kilpapelamiseen ja sen kehittämiseen sijoitetusta julkisesta rahoituksesta suuntautuu pojille. Toiminnan sukupuolittuneisuuden tiedostaminen on tärkeää, sillä julkisen rahan käyttöä tulisi tarkastella tasa-arvon toteutumisen näkökulmasta. Aihe on yhteiskunnallisesti tärkeä, sillä se koskettaa yhdenvertaisia mahdollisuuksia hyödyntää digitaalisia palveluita.

Tyttöjen rajalliset mahdollisuudet harrastaa e-urheilua näkyvät lajin harrastajamäärissä niin yleisesti kuin nuorisotyössä. Vuoden 2020 Pelaajabarometrin mukaan 2,3 prosenttia 10–19-vuotiaista tytöistä ja 13,8 prosenttia pojista kertoo pelaavansa digitaalisia pelejä e-urheilu -kilpapeleina (Kinnunen ym. 2020, 134). Kuntien nuorisotyöllisessä e-urheilussa sukupuolittuneisuus on yli 95 prosenttia (ks. luku 2.3) eli jopa suurempaa kuin nuorten harrastajien keskuudessa keskimäärin. Turnausvoittoa listaavan esportearnings.com-sivusto tuo esiin lajin sukupuolittuneisuutta rahan näkökulmasta. Listalla näkyy Suomen 500 parhaiten tienannutta kilpapelajaa. Listalla naiset näyttäytyvät alle prosentin osuudella (Esportearnings).

E-urheiluun eli kilpapelamiseen sisältyy rakenne, jonka avulla kilpapelamisen syrjivien rakenteiden ymmärtäminen voi olla helpompaa. *”Myrkyllinen meritokratia”* (toxic meritocracy) on tässä kontekstissa usko siihen, että pelaamista harrastavat nuoret voivat osallistua kilpailulliseen toimintaan, nauttia, kehittyä ja pärjätä, jos vain pitävät toimintaa tärkeänä ja haluavat harrastukseen panostaa osallistumalla tarjolla olevaan toimintaan. Tällöin huomiotta jäävät ne

pelaamista harrastavien nuorten taustatekijät, jotka vaikuttavat heidän osallistumismahdollisuuksiinsa nuorisotyölliseen e-urheiluun. (Siutila & Havaste 2019, 66–68.) Toisin sanoen virheellisesti oletetaan, että tytöillä on ihan yhtä hyvät mahdollisuudet osallistua kuin pojilla, jos he vain haluavat ja ovat kiinnostuneita e-urheilusta ja oletetaan, että tyttöjen osallistumisen esteenä ei ole olemassa esimerkiksi sukupuoleen pohjautuvaa syrjintää ja häirintää. Tyttöillä joko virheellisesti oletetaan olevan yhtä hyvät mahdollisuudet, tai sitten erot tiedostetaan, mutta niihin ei reagoita. Kumpikin vaihtoehto on ongelmallinen.

Nuorisotyön tutkimusta tarkastelleen Pöysän (2013, 11) mukaan nuorisotyöhön on sisäänrakennettu yhteisesti hyväksyty oletus toiminnan avoimuudesta ja ennakkoluulottomuudesta. Mielestäni tämä kertoo siitä, että kehittääksemme yhdenvertaista digitaalista pelitoimintaa on meidän ensin tunnustettava ja hyväksyttävä, ettei nykyinen toiminta ole sellaista.

E-urheilussa tapahtuva häirintä ja syrjintä rajoittavat merkittävästi etenkin tyttöjen mahdollisuuksia osallistua (Ruotsalainen & Friman 2018, 1, 12). Häirinnän kohteeksi joutuvat todennäköisimmin tytöt, ja tämä näkyy esimerkiksi siinä, että he todennäköisimmin välttelevät mikrofonin käyttöä tai käyttävät pelissä nimimerkkiä, joka ei paljasta ikää tai sukupuolta. (Alin 2018, 17–18, 38–39.) Mikrofonin käytöllä kilpapeleissä on pelissä pärjäämisen kannalta suuri vaikutus. Kilpapeleissä on tärkeää jakaa esimerkiksi kerättyjä varusteita tai kommunikoida siitä mitä tehdään tai mitä havaitaan vastapuolen joukkueen tekevän. Kommunikointi puhumalla eli mikrofonin käyttö lisää pärjäämisen mahdollisuuksia ja pelaamisen hauskuutta. Monet nuoret, erityisesti tytöt päätyvät luopumaan useista tärkeistä pelillisistä ominaisuuksista peittääkseen oman identiteettinsä ja vähentääkseen mahdollisuutta vihapuheeseen ja häirintään. Naispelaajat saattavat muuttaa koneellisesti ääntään, jotta eivät paljastuisi sen perusteella naiseksi (Jane 2017, 71). Pelikulttuurin sisältämä syrjintä on tuotu esiin toistuvasti julkisessa keskustelussa. Esimerkiksi useat e-urheilun toimijat ja pelitutkijat sekä itsekin peliharrastajana tunnettu sisäministeri Ohisalo (Ohisalo 2020) ovat ottaneet tiukasti kantaa aiheeseen nostoen esiin ja tuomien pelikulttuurin naisiin kohdistuvat vihapuheen ja häirinnän. Nuorisotyön osalta kannanotot ovat Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanketta lukuun ottamatta lähes olemattomia.

Kanuunan ja Verken (2020) julkaiseman *Tietoa ja suosituksia esports-toimintaan kunnallisessa nuorisotyössä* -tietopaketin mukaan e-urheilu näkyy yhä enemmän mediassa vetovoimaisena lajina. Oppaassa toiminnan järjestämistä perustellaan e-urheilun maailmanlaajuisella suosiolla nuorten keskuudessa sekä nuorisotyön tehtävänä olla mukana nuorten elämään liittyvissä ilmiöissä. Tietopaketissa neuvotaan selvittämään etukäteen kiinnostuneiden pelaajien taitotasoa ja

minkälaisia rooleja he haluavat pelata. Ohjeistuksen suosituksissa huomioidaan joukkue toimintaan liittyvä haasteellisuus myös ilmiön suosion näkökulmasta. (Kanuuna 2020a; Verke 2020a.)

Esports-toiminnassa on hyvä ottaa huomioon, että kaikki halukkaat eivät välttämättä mahdu mukaan. Siksi olisi hyvä olla jo etukäteen mietittynä tavat, millä joukkueet muodostetaan ja mitä voidaan tarjota jokaiselle toiminnasta kiinnostuneelle. Tarkoituksena on tarjota tasapainoisia joukkueita ja muuta toimintaa, jossa kaikilla on mukava pelata ja kehittyä. Tällöin toiminta on myös nuorille mielekkäämpää ja heidän on helpompi sitoutua siihen. (Kanuuna 2020a; Verke 2020a.)

Kilpailullisen joukkue toiminnan ongelmallisuus tulee esille myös siinä, ettei jokainen nuori välttämättä pärjää mukana, vaikka olisi tullut valituksi joukkueeseen. Kunnissa tilannetta joudutaan ennakoimaan etukäteen esimerkiksi varautumalla ohjaamaan nuori muuhun toimintaan, esimerkiksi pelien tekemiseen. (Etu-Seppälä 2019, 17.) Nuoriso-ohjaaja Toni Toivonen (2020) pohtii blogikirjoituksessaan joukkue toimintaa, josta Helsingin kaupunki luopui vuonna 2018 kasvatuksellisesti kestävämmän. Toivosen mukaan valintoja joudutaan tekemään joukkueen muodostamisen lisäksi silloin, kun joku jättäytyy pois ja joukkuetta pitää täydentää taitotasoltaan sopivalla nuorella. Toivosen mukaan pelaajien valintaan liittyvät kysymykset olivat yksi keskeisistä syistä Helsingin luopuessa toimintamuodosta. (Toivonen 2020.)

Helsingin nuorisoasiainkeskuksessa lopettamaa e-urheilun joukkue toimintaa järjestettiin nimellä Good Game Squad (GGS). Toisena työntekijänä Helsingin joukkue toiminnassa työskennellyt Elja Kaartinen (2017) on tehnyt toiminnan aloittamisesta AMK-opinnäytetyön. GGS oli Helsingin kaupungin Innovaatorahaston rahoittaman hankkeen tuottamaa toimintaa, mikä mahdollisti mittavat panostukset esimerkiksi graafisen ilmeen luomiseen ja toiminnan markkinointiin. Pelaajiksi haluavat täyttivät verkon välityksellä lomakkeen, jossa nuorilta kysyttiin esimerkiksi sukupuolesta, persoonallisuudesta, harrastustaustasta, varusmiespalveluksen ajankohdasta, miten ystävät pelaajaa kuvailisivat ja hakijan mahdollisuudesta mikrofonin käyttöön kotoa pelatessa. Vastausten perusteella valittiin 40 parasta ehdokasta koetilaisuuteen. Tilaisuudessa pelaajat saivat tehtävän, jossa heidän tuli muodostaa neljä tasapuolista joukkuetta ja valita joukkueille kapteenit. Samalla työntekijät ja vapaaehtoiset valmentajat tarkkailivat osallistujien ryhmätaitoja. Tämän jälkeen joukkueet laitettiin pelaamaan vastakkain, jotta voitiin tarkkailla miten pelaajat toimivat peleissä ja miten he hallitsivat kommunikoinnin. Lopuksi nuoret haastateltiin, sillä mukaan haluttiin saada pelaajia, joilla olisi parhaat edellytykset kehittyä, sitoutua ja toimia ryhmässä. Puolet hakutilaisuuteen päässeistä valittiin joukkueisiin. Joukkueilta oletettiin, että he kantavat vastuun omasta harjoittelustaan toiminnan ulkopuolella. Pelaajilla oli vastuu sekä itsensä että joukkueen kehittymisestä. (Kaartinen 2017, 16, 20–21, 24–26, 40–41.)

Voidaan olettaa, että sosiaaliset kyvyt, oma pelikone, paineensietokyky ja pelitaidot olivat merkityksellisiä valinnoissa. Helsingin nuorisopalveluiden vuoden 2015 toimintakertomuksessa kuvataan toiminnan varjopuolta. Artikkelissa tulee esiin, että pelaajien valintaprosessi on tuonut isoja pettymyksiä osalle nuorista, jotka eivät pääse mukaan. (Pennanen 2016, 49.)

Turun kaupungin nuorisotyön Turku Game Academy (TGA) -joukkuetoiminnasta vastaa nuorisohjaaja Lauri Kuusela. Joukkuetoiminnassa on Kuuselan mukaan sekä omaehtoisia, että ohjattavia ryhmiä, jotka kokoontuvat viikoittain nuorisohjaajan ohjauksessa. Omaehtoisissa ryhmissä nuoret määrittävät harjoittelukertojen sisällön pääosin itse. Ohjattavien ryhmä tarvitsee enemmän tukea. Illat sisältävät esimerkiksi karttoihin liittyvien taitojen harjoittelua, kuulomisten vaihtoa sekä vaihtuvia teemoja, kuten omien toimintavälineiden ylläpito, pelin sisäiset taidot, oman pelaamisen arviointi, ammattilaisuuteen vievä pelaajapolku sekä ravinnon, unen ja liikunnan merkitys. Aiemmin e-urheilussa ei ollut tahoja, joiden pariin ohjata nuoria, mikä saattoi Kuuselan mukaan vääristää nuorisotyön tehtävää e-urheilussa. TGA:ssa hahmotetaan nykyään paremmin työmuotoa. Toimintaa on kehitetty vähemmän kilpailullisuuteen ja menestymiseen painottuvaksi. Joukkueilta ei vaadita enää sitoutumista ja useita treenejä viikossa. Vaikka osallistujilta ei edellytetä omaa pelikonetta, on kaikilla osallistujilla kuitenkin oma pelikone, ja kaikki ryhmät harjoittelevat myös yhdessä kotoa käsin. (Kuusela 2021b.)

TGA -joukkueet perustetaan avoimella haulla. Pyrkimyksenä löytää pelillisesti keskenään toimiva ryhmä, jossa ei ole esimerkiksi sekä ammattiuraan tähtääviä, että enemmän harrastamisesta kiinnostuneita. Taitotaso hakukriteerinä määritetty avoimessa haussa hakijoiden taitotasojen mukaan. Tämä ei tarkoita, että etsitään parhaita. Sen sijaan etsitään sopivaa samantasoista ryhmää. Joukkueissa pelaajien tulee olla pelillisiltä taidoiltaan saman tasoisia, sillä pelit edellyttävät tätä kilpailuotteluissa. Nuorisohjaaja valitsee hakijoiden joukosta ominaisuuksiltaan sopivimmat pelaajat ja muodostaa heistä joukkueen. Kaikkia halukkaita ei voida ottaa mukaan. Kun joku jättäytyy joukkueesta, tehdään täydennyshaku, jolloin haun kriteerit määrittyvät täydennettävän ryhmän mukaan. Kuuselan mukaan joukkuetoiminta ei ole ongelmaton esimerkiksi juuri täydennyshaun vuoksi. Toiminta kaipaakin jatkuvaa kehittämistä ja keskustelua, jossa esihenkilö on mukana ymmärtäen mitä, miksi ja miten tehdään. (Kuusela 2021b.)

Kevään 2021 TGA:n täydennyshaussa, etsittiin neljää pelaajaa, jotka ovat tasoltaan ”MG1+rank”. Counter-Strike-pelissä MG1 on 11. taso, kun tasoja on kaikkiaan 18. (TGA 2021). Päästäkseen mukaan on nuoren oltava hieman keskivertopelaajaa parempaa tasoa. Rank-tasoilla nouseminen edellyttää useita voittoja kompissa, yhden peliottelu kestäessä noin 45

minuuttia. ”Komppi” (englannin sanasta Competitive) on taas pelimuoto, jossa viiden hengen joukkueissa pelataan toista satunnaisesti valikoituvaa, saman tasoista joukkuetta vastaan.



Kuva 1. Turun kaupungin nuorisotyön kevään 2021 täydennysshaku (TGA 2021).

Saadakseni tutkimustani palvelevan näkemyksen rank-tasoilla nousemisesta, kysyin asiasta nuorelta peliharrastajalta. Nuoren tuli kyetä arvioimaan tilannetta muiden nuorten näkökulmasta. Lisäksi hänellä tuli olla kokemusta pelaamisesta nuorisotaloilla ja kotona. Pyysin 16-vuotiasta peliharrastajaa, joka mielestäni täytti nämä kriteerit, arviomaan yleisesti kaikkien nuorten näkökulmasta mahdollisuuksia päästä GM1-tasolle tilanteessa, jossa nuori ei omista omaa pelikonetta ja tasoilla nousemiseen tähtäävä pelaaminen olisi mahdollista vain nuorisotalolla. ”En usko et voi. Ellei oo oikeesti luonnonlahjakkuus nii en usko et pääsee nii korkeelle jos va nutal pääsee pelaa. en usko et pääsee pelaa nii paljo.” (Tiedonanto nuorelta peliharrastajalta). Jututtamani nuori oli itse pelannut yli 600 tuntia kyseistä Counter-Strike-peliä.

Pyysin lisäksi arviota siitä millaiset mahdollisuudet hänellä itsellään olisi päästä kyseiselle 11. tasolle itsenäisesti kotoa pelaamalla. ”Jos mä oikeesti alkaisin pelaa iha helvetin hikisenä ja tiimi ei ois täynnä venäjänkielisiä, joista ei saa selvää nii kyllä. Mut se et venäläiset on siel kompis ei auta. Jos ois esim. jenkkei, joita ymmärtää ja antais vaikka neuvoi mun pelaamisee nii en usko et vaikeeta ois.” (Tiedonanto nuorelta peliharrastajalta). Kyseessä on verkossa pelattava moninpeli, jossa kulloisenkin ottelun jäsenet valikoituvat satunnaisesti. Peliotteluita voidaan pelata myös valmiin joukkueen muodossa tai parina, jolloin peli arpoa loput joukkueen pelaajat kulloiseenkin otteluun. Kuten kommentista tulee esiin, on moni pelaaja verkon kautta

pelattavassa Counter-Strike-pelissä venäjänkielinen. Yhteisen kielen puute voi johtaa pelaajien välillä kommunikaatio-ongelmiin heikentäen pärjäämistä.

Vastaus kuvaa peleissä kommunikoinnin todellisuutta. Menestyminen edellyttää joukkueetoverien tukea, keskustelua ja yhteistä kieltä. Kysyin vielä, miten pelaajat sitten yleensä pääsevät etenemään rank-tasoilla? Vastaus kuului: ”Pelaamalla porukalla”. (Tiedonanto nuorelta peliharrastajalta). Kävin keskustelun opinnäytetyön viimeistelyvaiheessa. Tämä sai minut ymmärtämään miten rank-tasoissa nouseminenkin vaikuttaa tyttöjen pärjäämiseen ja etenemiseen kilpapelamisen alkuvaiheessa. Tasoilla nouseminen on vaikeampaa ilman mikrofonin välityksellä kommunikointia, mitä yli puolet kilpapelamista harrastavista tytöistä Alinin (2018, 38) mukaan välttelee.

Kun täydennyshaussa edellytetään varsin korkeaa rank-tasoa, antaa se samalla nuorille mielikuvan siitä millaisesta toiminnasta on kyse. Toiminnassa, johon liittyy kiinteästi pelaajien rank-tasot, on muistettava, että pojat omistavat tyttöjä useammin tietokoneen (Merikivi ym. 2017, 19). Pelikoneen omistaminen vaikuttaa olennaisesti joukkueeseen pääsemiseen, koska se vaikuttaa suoraan siihen, miten taidot kehittyvät. Saman eriarvoisuuden nosti esille myös Mika Joensuu aiheesta käydyssä keskustelussa: ”Suurempi kynnys osallistua puhumalla keskusteluun on esimerkiksi tytöillä, jotakin muuta kuin suomea äidinkielenään puhuvilla nuorilla, mutta myös puhevikaisilla nuorilla. Etenkin ampumispeleissä pärjääminen vaatii riittävän tehokkaan tietokoneen lisäksi kalliimman ja nopeamman nettiyhteyden, jolloin eriarvoisuus korostuu myös nuoren taloudellisen aseman kautta.” (Joensuu 2021b.)

E-urheilun joukkue toiminnalla voidaan parantaa monipuolisesti nuorten elämänlaatua. Nuorisotyöllisiä tavoitteita on mahdollista saavuttaa nopeasti. Sabellin (2018) pro gradu -tutkielman mukaan Turun kaupungin toiminnassa tavoitteet on saavutettu nopeasti ylittäen odotukset. Saman suuntainen näkemys esitellään Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskuksen vuoden 2015 toimintakertomuksessa. Mukaan päässeille ja toiminnassa pysyneille nuorille harrastus on ollut merkityksellinen ja vaikuttanut laajasti hyvinvointiin. (Pennanen 2016, 49–51; Sabell 2018, 70.) E-urheilua merkittävänä ilmiönä kuntien nuorisotyössä kuvaa Helsingin vuonna 2018 lopetetun joukkue toiminnan saama *Vuoden nuorisotyöteko 2015* -palkinto (Laitio 2015) ja Turun saama Allianssin *Nuorisotyön menetelmät -tunnustus* (Allianssi 2018). Nuorisotyöllinen e-urheilu ei tunnu kuitenkaan istuvan Juha Niemisen (2015) käsitykseen nuorisotyön perusideologiasta. Sen mukaan nuorisotyö on lähtökohtaisesti suunnattu kaikille nuorille, eikä yhtään nuorta suljeta sen ulkopuolelle ilman painavia perusteita:

Nuorisotyö ei erottele kohderyhmiään ja sen toimintoihin voi tulla halutessaan mukaan kuka tahansa, joka kokee nuorisotyön toiminnat itselleen merkityksellisiksi. Universalismin laaja tulkinta ei kuitenkaan sulje pois sitä, että kaikille avointen muotojen lisäksi nuorisotyön piirissä voidaan toteuttaa erilaisia kohdistettuja tai suunnattuja toimintamuotoja. Positiivisella erityiskohtelulla voidaan vaikuttaa siihen, että erilaisessa tai heikommassa asemassa olevien nuorten mahdollisuudet päästä osallisiksi nuorisotyön pyrkimyksistä ja toiminnoista paranevat. (Nieminen 2015, 27.)

Todellisuudessa heikommassa asemassa olevat loistavat kuntien tarjoamassa e-urheilussa poisolollaan. Samalla toimintaa perustellaan tuoden esiin positiivisia näkökulmia epätasa-arvon jäädessä usein käsittelemättä. Leena Haanpään (2019) tuottamassa *Harrastustakuu: Yhdenvertaisuuden asialla* -raportissa analysoidaan harrastamisen yhdenvertaista toteutumista ja yhdenvertaisia toteutumisedellytyksiä Suomen kunnissa. Haanpään mukaan kilpailu ei saa olla itseisarvo vaan mahdollisuus, sillä se rajaa toiminnasta ulos monta lajista kiinnostunutta nuorta. Tästä syystä Haanpää näkee erityisen tärkeänä tarkastella toiminnan järjestäjien arvopohjaa ja kykyä organisoida aidosti yhdenvertaisuuteen ja tasa-arvoon perustuvaa harrastamista. (Haanpää 2019, 63.)

Johtamisopit Suomessa: Taylorismista innovaatioteorioihin -kirjassaan Hannele Seeck (2015, 154) pitää kiinnostavana havaita, kuinka nykypäivän työntekijät ovat rakentaneet itsensä työntekijöiksi toteuttaakseen itseään työssä ja kuinka itsestään selvää tästä on tullut. Kokemukseni mukaan innokkaasti nuorisotyöllistä e-urheilua edistäviä nuoriso-ohjaajia on edennyt urallaan esimerkiksi järjestötyöhön ja kouluttajiksi e-urheilun parissa. E-urheilussa harrastuksen ja intohimon yhdistäminen nuorisotyöhön onkin mielekästä, mutta työn kehittäminen voi muuttua vaikeaksi, jos aihe on muulle organisaatiolle tuntematon. Tällöin organisaation käsitys toiminnasta perustuu yhden tai kahden työntekijän näkemykseen. Nuorisotyössä, jossa jo lähtökohtaisesti on hankalaa hahmottaa työtä (Gretchel ym. 2016, 166), voi tilanne johtaa siihen, ettei uuteen toimintamuotoon kohdisteta tarpeellista kriittistä yhteisöllistä reflektointia. Työntekijä voi joutua samalla sekä perustelemaan että varmistamaan toiminnan onnistumisen. Tämän seurauksena voi olla vaikeaa löytää tilaa pohdiskella henkilökohtaisen kiinnostuksen vaikutuksista toimintaan. E-urheilulle kuntien nuorisotyössä on mielestäni ominaista se, että työ on helppo perustella ja sen puolesta argumentoida vetoamalla nuorten osallisuuteen, syrjäytymisen ehkäisyyn ja kotiin muuten pelaamaan jääviin nuoriin. Tuolloin jää kuitenkin monta näkökulmaa huomiotta. Esimerkiksi e-urheilun perustelu tarjoamalla sen rinnalla höntsäilyä ei tarkoita sitä, että toimintaa tarjotaan tasapuolisesti kaikille. Tämän estävät lukuisat esille tuomani seikat, joista sukupuoli on keskeinen, mutta ei ainoa ongelma.

4.2.2 Kilpailullisuus ja vertaaminen nuorisotalojen biljardin SM-kisoihin

E-urheilu nuorisotyössä lisää kilpailullista harrastustoimintaa. Harrastustoiminnan lisääntynyt kilpailullisuus ja vähemmistöjä syrjivät käytännöt vaikuttavat siihen, ettei kaikilla nuorilla ole mahdollisuutta osallistua heille mieluisaan harrastukseen (Haanpää, Salasuo & Ylöstalo 2020).

Tietoa ja suosituksia esports toimintaan kuntien nuorisotyössä -tietopaketti suosittelee kartoittamaan paikallisia ja kansallisia toimijoita, jotta ammattilaisuuteen pyrkivän nuoren pelaajapolun askeleet olisivat selviä (Kanuuna 2020a; Verke 2020a). Kunnissa e-urheilua järjestetään usein yhteistyökumppaneiden kanssa. Aihetta käsitellään nuoren kannalta kannustavasti ja ymmärtävästi kunkin toimijan intressien pohjalta. E-urheilun parissa toimiva yrittäjä Markus Piironen tarkastelee blogissaan yrityksensä liiketoimintaa ja nostaa mielenkiintoisimmiksi e-urheilun mahdollisuudet nuorisotyössä. Hän pohtii aihetta myös Verken (Tuominen 2017) julkaisemaan artikkeliin peilaten:

Artikkeli oli totta kai mieleeni, koska se sisälsi samanlaisia mietteitä kanssani. Tuominen myös sanoi, että nuorisotyötä voi tehdä e-urheilun [sic] parissa nekin, jotka eivät paljoa tietäisi peleistä. Olen tästä täysin samaa mieltä. Tärkeintä on olla kiinnostunut siitä, mitä nuoret tekevät pelien sisällä ja antaa heille tilaa näyttää. Monella ei ole kotona henkilöitä, jotka arvostaisivat nuorten taitoja pelien sisällä. Koen sen olevan erittäin tärkeää, että nuoria tuetaan eteenpäin.

Mitä olen nyt Finesportsilla käyneitä nuoria vastaan pelannut Fortniteä, täytyy kyllä tunnustaa, että siellä on älyttömän taitavaa väkeä. Uskonkin, että oikealla opastuksella me kyetään nostamaan sieltä tiettyjä henkilöitä kohti oikeaa ammattipelaajan uraa. (Piironen 2020.)

Pohdinta tuo esiin pyrkimyksen, joka on kunnallisen nuorisotyön kanssa yhteinen. Haluamme tarjota nuorille tukea ja kannustusta heille merkityksellisissä asioissa. Tavoite on kuitenkin e-urheilussa monelle toimijalle kilpaurheilun mukaisesti parhaimpien yksilöiden löytäminen. Tämä ei ole kunnallisen nuorisotyön arvoihin soveltuva lähestymistapa.

Keravalla e-urheiluun liittyvää joukkue-toimintaa järjestää Roots Gaming -yhdistys yhteistyössä Keravan nuorisopalveluiden kanssa (Rootsgaming 2021). Iltasanomien uutisessa (Ilta-Sanomat 2021) avataan maailmanlaajuisia ilmiötä, nuorten pelaamista, Keravan uutta toimintaa ja yhteistyötä. Uutinen päättyy vapaaehtoistyönä joukkuetta valmentaneen sanoihin: ”Jos joku pääsee isoihin valoihin, silloin olemme onnistuneet tavoitteessamme.” On tärkeää, että olemme kiinnostuneita nuorista ja heidän taidoistaan. Mielestäni kuntien tulisi e-urheiluun liittyvässä yhteistyössä muistaa, että kunnallisessa nuorisotyössä lähestymme aihetta eri tavalla kuin kilpaurheilussa. Nuorisotyöllistä e-urheilua käsittelevässä blogitekstissään Toivonen (2020) tuo

esiin useita e-urheilun positiivisia näkökulmia, mutta toteaa ettei nuorten pelitaidoilla tai yksilöllisillä ominaisuuksilla tulisi kuntien nuorisotyössä olla merkitystä. Taitojen asettaminen keskiöön on luonnollinen osa e-urheilua, mutta ei kuntien nuorisotyötä. (Toivonen 2020.) Nuoren arvottaminen hänen henkilökohtaisten ominaisuuksiensa tai yksilöllisten suoritustensa perusteella ei kuulu nuorisotyön eettisten ohjeiden mukaan toimintaan (Rauas 2019, 18).

Nuorisolain velvoittaman tasa-arvoisen ja yhdenvertaisen toiminnan edistäminen edellyttää valintaprosessien pohtimista perusteellisesti (Nuorisolaki 1285/2016). Nuorisotyöhön e-urheilun kautta noussut nuorten valitseminen on kuitenkin vain yksittäinen tekijä toiminnan ongelmallisuudessa. Monen muun asian lisäksi on huomioitava se, että ei riitä, että omassa toiminnassamme haluamme, uskomme ja tuomme esiin, ettei kilpailullisuus ole keskeistä. Vaikka tämän lisäksi vielä korostamme yhteisöllistä pelaamista, ei se muuta todellisuutta ja käsityksiä, joita kilpaurheilua olevaan e-urheiluun liittyy. Nuorisotyön markkinoidessa e-urheilua antaa se tietynlaisen kuvan siitä, mihin toiminnalla pyrimme ja millaisille nuorille se on suunnattu.

Nuorten harrastuksiin liittyvät kokemukset ja mielikuvat suoritusten mittaamisesta ja kilpailusta paremmuudesta voivat vaikuttaa nuorten osallistumiseen (Haanpää & Salasuo 2019, 11). Nuorisotyössä on tärkeää havainnoida nuoren yksilöllisiä taitoja ja tuoda niitä esiin kannustaen ja rohkaisten. Toiminta, jonka lähtökohta perustuu kilpaurheiluun ja tiettyyn peliin karsii pois osan nuorista jo heidän arvioidessa omaa riittävyyttään esimerkiksi toiminnassa pärjäämisessä.

Usein e-urheilua perustellaan ja puolustellaan kuntien nuorisotyössä vertaamalla sitä nuorisotalojen välisiin biljardin SM-kisoihin ja muihin toimintoihin, kuten bändikilpailuihin. Kyseenalaisen toiminnan puolustaminen toisella on tehokas tapa hiljentää keskustelu. E-urheilua ei voi mielestäni useasta syystä johtuen verrata esimerkiksi nuorisotalojen välisiin biljardin SM-kisoihin tai bändikilpailuihin. Vertaamisen tekee kyseenalaiseksi jo verkkomoninpelien yhteys teknologian normeihin ja stereotypioihin sekä digitaitojen oppimiseen (Kaarainen ym. 2015, 11–12, 15). Teknologian ja pelaamisen yhteys on tärkeä huomioida juuri siksi, että yli 95 prosenttia (ks. luku 2.3) nuorisotyölliseen e-urheiluun osallistuvista on poikia. Vahvasti sukupuolittunut e-urheilu on ongelmallinen segregaatiosuoksi, minkä seuraavaksi osoitan Purkutalkoot -hankkeen loppuraportin avulla.

Purkutalkoot -hankkeessa on tutkittu koulutuksen ja työelämän sukupuolen mukaista segregatiota. Hankkeen loppuraportti (2019) listaa tyttöjen vapaa-ajan harrastukset, joilla on yhteys hakeutumiseen epätyypillisille tekniikan aloille. Niitä ovat rakenteleminen, nikkaroiminen,

huoltaminen, tuunaaminen sekä tietokone- ja konsolipelien pelaaminen. (Saari & Lahtinen 2019, 51.) Nuorisotyöllisen e-urheilun laajuus suhteessa esimerkiksi nikkarointiin tekee siitä merkittävän tekniikan koulutus- ja ammattialojen sukupuolen mukaisen eriytymisen näkökulmasta, toisin kuin biljardi. Tämä sukupuolten mukainen eriytyminen on ongelma, jota Suomessa on pyritty vuosikymmeniä ratkaisemaan. (Lahtinen & Vieno 2019, 37). Pelitoiminnalla voidaan purkaa segregatiota, jos sen avulla tuetaan ja kannustetaan tyttöjä heidän peliharrastuksessaan. Jos 95 osallistujista on poikia, tapahtuu päinvastoin, sillä vapaa-ajalla pelaaminen on yhteydessä tytöillä ja pojilla hakeutumiseen tekniikan alalle (Saari & Lahtinen 2019, 51).

E-urheilun tarpeet nuorisotyössä henkilöstöresurssien suhteen ovat merkittäviä. Turun nuorisotyön joukkue toiminnassa suurin haaste on alusta lähtien ollut työntekijä- ja työaikaresurssien vähyys (Sabell 2018, 47). *Tietoa ja suosituksia esports-toimintaan kunnallisessa nuorisotyössä* -tietopakettissa painotetaan toiminnan edellyttävän myös esihenkilöltä tukea ja ymmärrystä (Kanuuna 2020a; Verke 2020a). Myös kokemukseni perusteella resurssitarve on e-urheilussa merkittävä. Pitkään nuorisotalotyötä sekä e-urheilutoimintaa järjestäneenä arvioin tarpeen hyvin erilaiseksi suhteessa nuorisotalojen biljardiin ja talojen välisiin biljardikisoihin.

Resurssitarpeet tulevat esiin myös toiminnan arvioimisessa, joka digitaalisen nuorisotyön osalta tapahtuu useimmissa kunnissa yhteisen keskustelun kautta (Verke 2019, 38). Tämä edellyttää ymmärrystä ja yhteistä keskustelua e-urheilusta niin työyhteisöissä kuin johtamisessa (Kanuuna 2020a; Verke 2020a). Ilmiön vertaaminen biljardiin, joka on lajina pysynyt samanlaisena, ei ole tarkoituksenmukaista jatkuvasti muuttuvassa e-urheilussa. Biljardin pelaamiseen taloilla tai niiden välisissä SM-kisoissa ei liity seminaareja johdolle ja nuoriso-ohjaajille (Kanuuna 2019; Kanuuna 2020b). Nuorisotyölliseen e-urheiluun on tuotettu laajasti kirjallista materiaalia (ks. luku 2.2). E-urheilutoiminta eroaa biljardista nuorisotalolla myös siinä, että se voi edellyttää nuoren omistaman maksullisen tai maksuttoman pelilisenssin. Joukkue toiminta edellyttää konetta ja mikrofonia, koska joukkueet harjoittelevat yhdessä myös kotoa käsin, vaikkei tätä toiminnassa edellytetä. Nuorisotyölliseen e-urheiluun vaikuttavat lisäksi pelien ikäraajat.

Biljardin nuorisotalojen SM-kisoissa on eri sarjat tytöille ja pojille (Suomen Biljardiliitto). Tyttöjen ei tarvitse siis kilpailla osallistumisen mahdollisuuksista poikia vastaan. Ja lopuksi tärkeimpänä kaikista. E-urheilussa tapahtuu tyttöihin kohdistuvaa vihapuhetta ja häirintää (ks. esim. Alin 2018, 31). Tyttöjen asema on e-urheilussa erittäin rajattu (Ruotsalainen & Friman

2018, 1, 12). Biljardin pelaamiseen ei liity olennaisesti tyttöihin kohdistuvaa seksuaalista häirintää. Harkitsematon vertailu muuhun toimintaan voi häivyttää ongelmia, jotka ovat merkittäviä ja vakavia.

4.2.3 Ammatillisuus ja kaupallisuus

E-urheilua kuntien nuorisotyössä perustellaan usein sillä, että voimme mahdollistaa jopa ammatin nuorelle häntä kiinnostavassa aiheessa. Seuraavaksi kerron, mitä tämä todellisuudessa tarkoittaa ja miten Counter-Strike: Global Offensive, joka on yksi Suomessakin suosituimmista (Seul 2019b) e-urheilun peleistä, kokonaisuuteen liittyy. Peli tunnetaan myös nimillä Counter-Strike, CS sekä CS:GO. Erilaisia lajityyppejä e-urheiluun liittyvissä peleissä ovat esimerkiksi strategiapelit, ajopelit ja urheilupelit. Counter-Strike on lajityypiltään ammuskelupeli. Se on kuntien nuorisotyöllisessä e-urheilussa suosituin joukkue-toiminnan peli.

E-urheiluvalmentaja Niklas Hirvelän (2021) mukaan ammattilaispelaaja-käsite on häilyvä: ”Tykätään puhua paljon ammattipelaajista, vaikka ei ehkä olla vielä ihan ammattilaisia”. Hirvelä määrittelee ammattilaispelaajan pelaajaksi, joka voi elää pelaamalla eli tienaa pelaamisella noin tuhat euroa kuukaudessa tai 10 000 euroa vuodessa. Suomessa ammattipelaajia on joitakin kymmeniä. Counter-Strike on Hirvelän mukaan ainoa peli, jolla voi elättää itsensä kotimaisessa organisaatiossa. Hän arvioi, että kaksi suomalaista organisaatiota maksaa Counter-Strike-joukkueen pelaajille palkkaa, jolla voi elää, ja kaksi maksaa pienempää palkkiota. Monissa peleissä ammattilaisuus edellyttää Hirvelän arvion mukaan pelaajalta Euroopan tai maailman huipputasoa ja pelaamista ulkomailla toimivassa organisaatiossa. Hirvelän mukaan on harhakuvitelma, että Suomessa on paljon pelaajia, jotka tienaaavat useita miljoonia. Rikkaaksi ammattipelaajaksi pääseminen ei ole niin helppoa kuin miltä se voi näyttää. Suomessa on Hirvelän mukaan kolme yli miljoona euroa palkintosummina tienannutta pelaajaa. Kukaan heistä ei ole Counter-Strike-pelaaja. (Hirvelä 2021.) Nuorisotyön on tärkeää tukea nuoria saavuttamaan unelmiaan. Toiminnassa on kuitenkin ymmärrettävä, ettei kaikilla ole unelmien saavuttamiseksi samoja mahdollisuuksia. Esimerkiksi ilman kunnon pelitietokonetta ei voi päästä ammattilaispelaajaksi.

Tietoa ja suosituksia esports-toimintaan kunnallisessa nuorisotyössä -tietopaketin mukaan kuntien e-urheilu sijoittuu ammattilaisuuteen tähtäävän pelaajapolun alkupäähän (Kanuuna 2020a; Verke 2020a). Ammattilaisuuteen tähtäävällä polulla kulkeminen edellyttää nuorelta lukuisia asioita, joista yksi on luonnollisesti itse pelaaminen. Tämä tarkoittaa Kimi Turklinin AMK-opinnäytetyön ammattilaishaastattelujen mukaan vähintään satoja, jopa tuhansia tunteja

pelaamista (Turklin 2018, 18–19). Hämeenlinnalaisen e-urheilujoukkue Bunker Gamingin (BGH) pelaajat ovat pelanneet vähintään 1800–3000 tuntia (ESML 2020). Toimintaan liittyvässä uutisoinnissa joukkueenjohtajat tuovat esiin tavoitteita tuleviin Suomenmestaruuskisoihin.

Hienoa, että Bunkkerin toiminta on huomioitu valtakunnallisesti siten, että meidät on kutsuttu mukaan uuteen liigaan. Joukkueemme minimitavoite on olla finaaleissa, jotka pelataan Lappeenrannassa", kertovat joukkueenjohtajat Lasse Saraste, Hämeenlinna-Vanajan seurakunnan nuorisotyönohjaaja sekä Mikko Virta, Hämeenlinnan kaupungin nuorisotyöntekijä. (Hämeenlinnan-Vanajan seurakunta 2020.)

BGH putosi 9.10.2020 pudotuspelissä. E-urheilu vastaa muuta kilpaurheilua siinä mielessä, että tavoitteisiin ei aina päästä. On harjoiteltava paljon ja omistettava harjoittelun edellyttämät varusteet, kuten tietokone, ergonomiaa tukevat välineet ja työpiste. Duunitorin artikkeli kansanopisto Ahlmanin e-urheilulinjasta kuvaa ammattilaisuuteen pyrkimisen edellytyksiä. Artikkelin mukaan innokkailla pelaajilla on poikkeuksetta aina oma kone, eikä koulu sellaista voisi opiskelijoille tarjotakaan. Opiskelijoille tarjotaan kuitenkin ergonomiset puitteet, eli sähköpöydät, hyvät pelituolit ja viimeisen päälle olevat tietoliikenneyhteydet. (Kuja-Panula 2019.) Myös kuntien nuorisotyölliseen e-urheilu -joukkue-toimintaan hakeutuvat ne, joilla on pelikone. Toimintaa ylistetään sillä, että nuorille tarjotaan mahdollisuus pelikoneiden käyttöön. Todellisuudessa joukkue-toimintaan osallistuvilla on lähes poikkeuksetta oma pelikone. Korkeintaan se saattaa puuttua hetkellisesti esimerkiksi rikkoutumisen vuoksi. Perustelemme toimintaa nuorilla, jotka eivät toimintaan todellisuudessa osallistu, mikä on mielestäni epäeettistä. Perheen hyvällä toimeentulolla tiedetään olevan yhteys tietokonepelaamiseen (Hakanen ym. 2019, 61).

E-urheilun suosion kasvaessa kilpailu paikoista huipulla kovenee. Lajin uutisoinnissa on tullut esiin viime vuosina pelaajien loppuun palamista jo nuorella iällä (Eurheilu.com 2020; Yle 2020a). Counter-Strike ammattilaispelaajien kattojärjestö Counter-Strike Professional Players' Association (CSPPA) on tiedottanut mielenterveysongelmiin, kuten masennukseen ja päihde-ongelmiin, liittyvien yhteydenottojen kasvusta (CSPPA 2020). Nämä näkökulmat eivät tunnu herättävän nuorisotyössä keskustelun tarvetta.

Peliyrittäjillä on valtaa niin pelien sisällöistä, kilpailuista kuin pelien hallinnasta. Pelaaja ei omista itse peliä, vaan lisenssin sen käyttöön. Pelin omistajuus ja valta tehdä muutoksia säilyy yrityksillä. Joukkueissa on erilaisia rooleja, jotka liittyvät pelin sisäisiin elementteihin kuten hahmojen ominaisuuksiin. Peliyrittäjät muuttavat usein näiden elementtien vaikutusta. Tällöin

nuoren vahvuudet pelissä voivat hetkessä muuttua joukkueen kannalta vähäisemmiksi. Overwatch-peliä hallitseva Blizzard-peliyhtiö julkaisi usein juuri kymmenen päivää kestävien sarjataukojen aikana pelin uusia päivityksiä pakottaen kilpapelajaat harjoittelemaan pelin muuttunutta sisältöä tauon sijaan (Radcliffe, 2019).

Vaikka ilmaiseksi pelattavia pelejä on paljon, on moni kilpapelisi maksullinen. Pelaamisen edellyttämän pelikohtaisen lisenssin tarjoaminen nuorisotyössä on hankalaa, sillä peliyriyten säännöt kieltävät lisenssin jaetun käytön (Blizzard Entertainment 2020). Nuorisotyössä ei voida ostaa pelilisenssiä, joita nuoret käyttävät vuorotellen. Suositusta Counter-Strike-pelistä voi hankkia ilmaisen version. Pelin taustalla oleva yritys Valve saa pelin myymisen sijaan rahat pelin sisäisten kahden euron arvoisten yllätyslaatikkojen (englanniksi loot box) myynnistä. Belgiassa ja Alankomaissa yllätyslaatikot on luokiteltu uhkapelaamiseksi (Yle 2020b). Mikromaksetut, mukaan lukien maksulliset yllätyslaatikot, ovat yksi pelien ikärajojen perusteluista.

4.2.4 Kuntien nuorisoyöllisen e-urheilun tulevaisuus

E-urheiluun liittyvää toimintaa järjestetään yhä enemmän seuroissa ja järjestöissä. Tarjonta lisääntyy kunnallisen nuorisotyön ollessa yksi toimijoista. Kuntien e-urheilun joukkue toiminta ja höntsi e-urheilu eroavat muiden tarjoamasta toiminnasta esimerkiksi maksuttomuudellaan. E-urheilussa tyttöjen asema on heikko, mikä näkyy marginaalisina osallistujamäärinä. Yleisin kuntien e-urheilun joukkue toiminta on poikien suosima verkkomonin peli, ja nuorten toiveesta ammuskelupeli. Kun lähes kaikki osallistujat ovat poikia, on toivekin sen mukainen. Kunnallisen nuorisotyön rooli voi mielestäni nuorten pelikulttuurissa olla tähän erilainen vaihtoehto. Harrastustakuu-raportissa tuodaan esiin nuorisotyön tehtävä uudistaa toimintaa ja olla esikuvana myös järjestöille erilaisesta arvopohjasta (Haanpää & Salasuo 2019, 11).

E-urheilu nuorisotyössä on vaativa työmuoto, joka edellyttää niin käytännön osaamista kuin tietoperustaa työn tekemiseen. Karla Malmin (2021, 25) tuottaman nuorisotyön tulevaisuusraportin mukaan pelaaminen ja pelitoiminta kuuluvat nuorisotyön osa-alueista yleisemmin niiden työhön, jotka eivät ole suorittaneet korkeakoulututkintoa. Pelikulttuurin yhdenvertaisuuden vahvistaminen vaatii kehittämisosaamista, joka edellyttää koulutuksen lisäksi vankkaa kriittistä yhteisöllistä kehittämisotetta. Mielestäni olisi siis tärkeää, että kaikkeen digitaaliseen pelitoimintaan saataisiin lisää korkeakoulutettuja sekä lisää yhteistä kriittistä keskustelua.

Nuorisotyön tulevaisuutta pohtivan Niemisen (2014) mukaan nuorisotyöllä on oltava riittävä yhteinen käsitys tehtävistään ja menettelytavoistaan. Muutoin se voi jäädä ajalehtimaan yksittäisten vaikuttajien ja henkilökohtaisten pyrkimysten ohjaamaksi (Niemi 2014, 53.) E-urheilun myötä nuorisotyön yhdeksi tehtäväksi näyttää tulleen pelaajapolun rakentaminen kohti ammattilaisuutta yhdessä e-urheiluorganisaatioiden kanssa. E-urheiluorganisaatioiden näkökulmasta kunnat ovat tervetulleita yhteistyökumppaneita. Pelaajapolun alkupäässä kuntien nuorisotyöllä on tehtävänä auttaa löytämään oikeita nuoria, joita e-urheiluorganisaatiot tarvitsevat menestyäkseen. Laajan tarkasteluni pohjalta tehtävä ei tunnu sopivalta kuntien nuorisotyölle. Sopimattomuus voisi myös selittää sen, miksi haasteista vaietaan. E-urheilun parissa toimii nuorisohjaajia sekä nuorisotyön asiantuntijoita, jotka näkevät tilanteen toisin. Mielestäni tämä tarkoittaa sitä, että tarvitaan avointa ja kriittistä keskustelua kaikista näkökulmista.

Tarjoamallaan kriittisellä e-urheilun tarkastelulla toivonkin antavani eväitä laajaan yhteisölliseen keskusteluun työyhteisöissä ja kansallisesti laajemmin. Kanuunan toiminnanjohtaja Suvi Lappalaisen mukaan jokainen toimija päättää itse toiminnastaan: "Ei ole olemassa yhtä mallia tehdä kunnallista nuorisotyötä eikä millään kunnan ulkopuolisessa taholla ole valtaa määrittää, miten kunnan tulisi nuorisotyötä tehdä. Nuorisolaki ja Valtakunnallinen nuorisotyön ja -politiikan ohjelma toki ohjaavat työtä." (Lappalainen 2020.)

4.3 Ikärajoissa joustaminen

Seuraavaksi käsittelen nuorten digitaaliseen pelaamiseen liittyvää ajankohtaista keskustelua pelien ikärajojoustoista. Kunnallisen e-urheilun lisäksi jousto toimii tutkimuksessani käytännön esimerkkinä. Tarkoitukseni ei ole pohtia, ovatko ikärajat oikeat tai onko laki tarkoituksenmukainen. Tarkoitukseni on tuoda esiin näkökulmia, jotka tulisi ottaa paremmin huomioon ikärajakeskusteluissa.

Ikärajajousto tarkoittaa sitä, että kuvaohjelmia voi julkisesti esittää kolme vuotta luokiteltua ikärajaa nuoremmalle silloin, kun lapsi on täysi-ikäisen seurassa. Ikärajat on porrastettu (esim. K12, K16, K18) eikä ikärajasta K18 voida joustaa. Ikärajat on säädetty kuvaohjelmalaissa (Kuvaohjelmalaki 710/2011), joka on luonteeltaan lastensuojelulaki. Kuvaohjelmalaista noudattamista valvova Kansallinen audiovisuaalinen instituutti (KAVI) tarkensi ikärajoin liittyviä ohjeitaan 18.3.2021. Nuorisotyön harrastajaryhmien tarkennettiin kuuluvan jouston ulkopuolella oleviin lapsiryhmiin. (Tossavainen 2021.) Meriläinen arvioi blogissaan aiheesta noususta kohtaa. Meriläisen mukaan jousto kohdentui erityisesti Counter-Strike-peliin ja vaikutti laajasti

nuorisotyön toimijoihin sekä e-urheiluun. Kuten Meriläinen esittää, keskeinen ongelma näyttäisi olevan uudistuksen alla oleva kuvaohjelmanlaki, joka on jäänyt pelaamisen nopeasta kehityksestä jälkeen. Ongelma on ollut tiedossa ja linjauksen myötä toiveet lain uudistamisesta ovat ajankohtaisia. Kuten Meriläisen kirjoituksessa tulee esiin, voi nuoren yksilöllistä arvioimista edellyttävän jouston toteuttaminen avoimessa toiminnassa tai ohjaajien vaihtuessa olla mahdollista toteuttaa. Tästä syystä jousto ei ole käytössä kaikissa kunnissa. (Meriläinen 2021.)

Linjauksen tultua tietoon siitä käytiin vilkasta keskustelua nuorille suunnattua pelaamista tarjoavien kuntien, järjestöjen ja muiden keskuudessa sosiaalisessa mediassa ja kahdessa Verke LIVE -koulutussarjan digitaalista pelaamista käsittelevässä lähetyksessä. Vaikka jousto ei ollut tarkoitettu käytettäväksi lapsiryhmissä, on nuorille suunnattu toiminta perustunut laajasti joustoon. Ammattikasvattajan läsnäolon ajateltiin tekevän joustosta tarpeellisen ja perustellun. Ilman joustoa pelättiin nuorten poistuvan toiminnoista ja pelaavan yksin tai keskenään. Ajateltiin että nuoret pelaavat joka tapauksessa ja ajateltiin että moni K16 peli sopii yläasteikäisille. (Verke 2021b; Verke 2021c.)

Laajassa käytössä olleen jouston kieltäminen aiheutti monessa kunnassa toiminnan uudelleen organisointia. Moni toimija koki ikärajojouston mahdollisuuden poistamisen ongelmalliseksi. Keskeinen huoli oli pelko nuorten siirtymisestä kotiin pelaamaan. Huoli kohdentuu siis nuoriin, joilla on mahdollisuus pelaamiseen kotonaan.

Nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa pelattaessa jouston vaatimia pelejä on perheen rooli oleellinen. Ikärajava joustaminen toteutetaan usein huoltajien luvalla. On perheitä, joissa ikärajoissa joustamista ei nähdä tarpeelliseksi (Kanerva, Kurlin, Niiniaho & Pirinen 2020, 13, 38). Osassa perheitä lapsen yksilöllinen kehitystaso tai vanhempien muut syyt rajaavat lasten mahdollisuuksia osallistua toimintaan, jossa edellytetään ikärajoista joustamista. Mielestäni aiheesta käytävässä keskustelussa tulisi ottaa rakentavasti esiin perheiden näkemykset ikärajoista.

KAVIn *Selvitys kuvaohjelmien ikäraajatuntemuksesta* tuo esiin, että enemmistö vanhemmista pitää digitaalisten pelien ikärajoja tarpeellisina ja niihin suhtaudutaan aiempaa vakavammin. Lähes kaikki selvitykseen vastanneet vanhemmat pitivät ikärajojen porrastusvälejä sopivana. Erityisen tarkkaan ikärajoista pidettiin kiinni juuri digitaalisten pelien kohdalla. 13 prosenttia vanhemmista kannatti ehdottomia ikärajoja ilman joustoa ja 46 prosenttia nykyistä mallia, jossa jousto on tarkoitettu lapsen huoltajan tai jonkun muun lapsen hyvin tuntevan aikuisen harkittavaksi. Loput vastaajista olisivat toivoneet ikärajojen olevan nykyisten ehdottomien rajoitusten

sijaan suosituksia. Vain yhden prosentin mielestä ikärajoja ei tarvittaisi ollenkaan. (Kanerva ym. 2020, 13, 38.)

On myös tärkeää huomioida, että kun jousto on toiminnan edellytys, jäävät ulos ne nuoret, joiden kohdalla ei voida joustaa. He eivät siis voi osallistua toimintaan koska eivät voi, eivät saa tai eivät itse halua pelata pelejä, joita ei ole lain mukaan heille suunnattu. Pelaaminen on nuorten suosima harrastus, johon liittyy ilman ikärajojoustoakin yhdenvertaiseen osallistumiseen liittyviä esteitä. Harrastustoiminnassa laajasti sovellettu ikärajojousto voi luoda rakenteita, jotka järjestelmällisesti eriarvoistavat aivan uudella tavalla. Rakenne voi syrjiä perheitä, joille pelaaminen ei ole osa arkea kuten perheitä, joiden talous ei mahdollista pelilaitteita ja siten arviointia siitä mitkä pelit soveltuvat lapsille. Kaarakaisen (2019) mukaan lapset, jotka hallitsevat digitaalista teknologiaa huomattavasti, ovat alttiita riskeille ja haitoille. Matalammin koulutautuneet yksilöt ja perheet kuuluvat tähän riskiryhmään. (Kaarakainen 2019, 71.)

KAVIn selvityksen mukaan lapsilla tulee olla sekä oikeus nauttia mediasta että saada ikä- ja kehitystasonsa mukaista suojelua (Kanerva ym. 2020, 13). Kun joustimme osan kohdalla, on syytä pohtia, kavensimmeko lasten oikeuksia joidenkin kohdalla. Lapsen oikeuksien sopimus artikla 31:

1. Sopimusvaltiot tunnustavat lapsen oikeuden lepoon ja vapaa-aikaan, hänen ikänsä mukaiseen leikkimiseen ja virkistystoimintaan sekä vapaaseen osallistumiseen kulttuurielämään ja taiteisiin.
2. Sopimusvaltiot kunnioittavat ja edistävät lapsen oikeutta osallistua kaikkeen kulttuuri- ja taide-elämään ja kannustavat sopivien ja yhtäläisten mahdollisuuksien tarjoamista kulttuuri-, taide-, virkistys- ja vapaa-ajantoimintoihin. (Yhdistyneet kansakunnat 1989.)

Vaikka kyseessä olisi vain marginaalinen joukko, tulee tätä keskustelua siitä huolimatta mielestäni käydä. Tämänhetkinen keskustelu ikärajojousta painottuu lähinnä siihen, miten jouston käyttö parantaa joidenkin lasten oikeuksien toteutumista.

5 ASIANTUNTIJAJAHAASTATTELUT

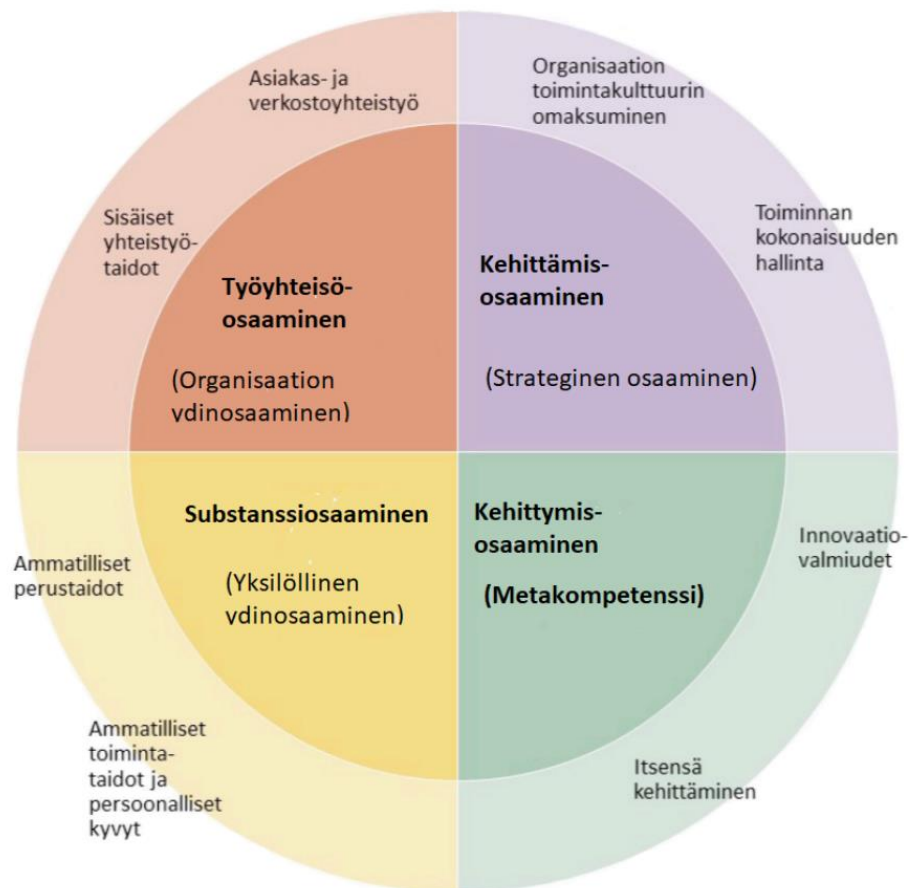
Keräsin aineistoa asiantuntijahaastatteluilla, joilla kartoitettiin, mitä osaamista ammatillisessa nuorisotyöllisessä pelikulttuurissa tarvitaan. Aineistoa tarvitsen luodakseni sen ja pelikasvatuksen teoreettisen viitekehyksen pohjalta käsityksen siitä, mitä on pelikasvatus nuorisotyössä.

Asiantuntijahaastattelut ovat mielekäs valinta, kun tarvitaan yksityiskohtaista ja perusteltua tietoa tutkittavasta ilmiöstä. Tein haastattelut puolistrukturoituna teemahaastatteluna. Se on asiantuntijahaastattelun yleinen muoto, jossa haastattelu kohdennetaan tiettyihin teemoihin. (Alastalo, Åkerman & Vaitinen 2017, 216, 220–221.) Haastatteluilla pyrin selvittämään, mikä on ominaista osaamista ammatillisessa nuorisotyöllisessä pelikulttuurissa. Haastattelut luovat yleistä kuvaa ammatillisesta osaamisesta nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa.

Tutkimuksessa haastateltavien valinnan tulee olla harkittua. Valinnat ja niiden syyt tulee perustella tutkimusraportissa. Ammatillisen osaamisen kuvaaminen edellyttää haastateltavien kokemusta ja tietämystä aiheesta, ei niinkään suurta haastateltavien määrää. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 98–99.) Päätin tehdä yhden harjoitteluhaastattelun ja sen jälkeen viisi varsinaista haastattelua, joiden jälkeen arvioisin aineiston riittävyyttä. Tein päätöksen asiantuntihaastatteluista tiedonkeruumenetelmänä jo varhain. Tämä tarjosi mahdollisuuden etsiä rauhassa sopivia osajia.

Pelaamiseen liittyvässä nuorisotyössä toimijoista ja asiantuntijoista enemmistö on miehiä. Asiakkaat ovat pääosin poikia ja itse pelikulttuuri hyvin miehinen. Jotta en vahvistaisi entisestään mieskeskeisyyttä, enemmistö haastateltavista oli naisia. Asiantuntijaksi kasvu tapahtuu reflektoinnin kautta (vrt. Helakorpi 2005, 153). Yhtenä valintakriteerinä olikin usean vuoden kokemus ja tietämys nuorisotyöstä pelikulttuurissa sisältäen tavoitteellista reflektointia muiden alan asiantuntijoiden kanssa. Haastattelujen tavoite ei ollut tuottaa aineistoa, jotta voisin yhdenmuikaistaa pelikulttuurissa tapahtuvaa nuorisotyötä ja sen osaamistarpeita. Aineiston tarkoitus oli tuoda esiin ilmiön laajuutta ja sen sisältämiä erityisiä piirteitä (Alastalo ym. 2017, 216). Viidestä haastateltavasta enemmistö oli esihenkilöitä laajemman näkemyksen takaamiseksi. Mukana oli myös ylempään johtoa. Haastateltavat edustivat työhistoriansa kautta, viiden eri kaupungin nuorisotyöllistä pelitoimintaa. Koska tutkimus kehitti AMK-opintoja yhdenvertaisuuskeskiössä, edellytin haastateltavilta syvempää yhdenvertaisuusosaamista ja vähintään AMK-tason koulutusta. Asiantuntijahaastattelut olivat luottamuksellisia yksilöhaastatteluja.

Puolistrukturoitu teemahaastattelu mahdollisti vastausten tarkentamisen ja syventämisen. Teemahaastattelussa ei tarvitse olla tarkkaa muotoa kysymyksille tai niiden järjestykselle. Minulla oli haastattelurunko, mutta kysymysten välissä haastattelut etenivät vapaamuotoisesti. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 87–88.) Haastattelurunkona käytin Helakorven (2005) osaamisen ja asiantuntijuuden neljää osa-aluetta. Tämä toi haastatteluille yhtenäisen rakenteen, joka huomioi osaamista laajasti. Helakorven osa-aluejako on tehty pohjaksi esimerkiksi arviointia varten, ei yksittäiseksi työkaluksi asiantuntijuuden tutkimiseen. Jako on analysoinnin ja kuvauksen väline. Todellisuudessa tämä osaamisalueiden jako ei ole näin selkeä. Kuten Helakorpi tuo esiin, osaaminen on kokonaisuus, joka vaihtelee käytännön työtilanteista riippuen. Tämän toin haastattelujen alussa selkeästi esille. Helakorven osa-aluejako sisälsi alakohtaisesti sovellettavia kysymyksiä, joita hyödynsin haastatteluissa. (Helakorpi 2005, 158, 183–185.)



Kaavio 2. Helakorven osaamisalueet (Helakorpi 2005, 158).

Helakorven mukaan yksilön substanssiosaaminen tarkoittaa ammatin tiedollisten ja taidollisten vaatimusten hallintaa pitäen sisällään esimerkiksi työelämän pelisääntöjen hallinnan. Työyhteisöosaaminen tarkoittaa kykyä toimia erilaisissa työelämän sosiaalisissa tilanteissa sisältäen

esimerkiksi tiimityö-, vuorovaikutus- ja johtamistaitoja, joita tarvitaan myös asiakastilanteissa sekä verkostoyhteistyössä. Kehittämisosaaaminen tarkoittaa kykyä uudistaa ja kehittää organisaation toimintaa. Tämä edellyttää esimerkiksi strategista kykyä, alan tulevaisuuskuvan hahmottamista sekä taitoa ideoida ja toimia muuttuvissa olosuhteissa. Kehittämisosaaaminen liittyy kehittävään työotteeseen ja itsensä johtamiseen osana oman ja työyhteisön kehittämistä, mikä vaatii esimerkiksi aloitteellisuutta ja kykyä luovaan ongelmien ratkaisuun. (Helakorpi 2005, 155–158, 184–185.)

Alussa kannustin haastateltavia pohtimaan rauhassa kysymyksiä. Harjoitteluhaastattelun perusteella tein varsinaisten haastattelujen tueksi apukysymyksiä ja tarkennuksia. Tällä halusin varautua siihen, jos haastattelu ei lähde sujuvasti käyntiin tai keskustelua ei synny riittävästi. (Hirsjärvi & Hurme 2001, 102–103.) Haastattelut etenivät kuitenkin luontevasti ilman erityistä tuen tarvetta. Haastatteluiden aluksi asiantuntijat kertoivat työurastaan sekä kertoivat yleisiä käytännön esimerkkejä ammatillisesta nuorisotyöstä pelaamisen parissa. Tämän jälkeen kävimme osa-alueet läpi yksitellen edeten myötäpäivään. Ensimmäisenä pyysin haastateltavaa kertomaan käytännön esimerkin substanssiosaamisesta, joka on ominaista nuorisotyössä pelikulttuurissa. Sitten jatkettiin samalla kysymyksellä seuraavassa osa-alueessa. Lopuksi pyysin asiantuntijoita pohtimaan, miten tärkeinä eri lohkoja 10 opintopisteen koulutuksen näkökulmasta pitivät. (ks. liite 4.)

Asiantuntijat kuvasivat ammatillista osaamista monipuolisesti ja laajasti omasta lähtökohdastaan. Vaikka vastauksissa oli joitain samoja asioita, tuli esiin hyvin erilaista ominaista osaamista. Yksi tapa varmistaa, että aineistoa on riittävästi, on hakea saturaatiota. Tämä tarkoittaa sitä, että aineisto alkaa toistaa itseään, tai kaikki etukäteen valitut teemat, joihin aineistoa haetaan, on huomioitu riittävästi. Viiden varsinaisen haastattelun jälkeen minulla oli materiaali, joka muodosti selkeän yhteneväisen kokonaisuuden. Osaamisen kuvaamiset eivät olleet ristiriitaisia ja jokainen teema oli tullut kattavasti huomioiduksi. Oli perusteltua todeta saturaatio saavutetuksi. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 99–101.)

5.1 Sisällönanalyysi

Aineiston litteroinnin jälkeen oli vuorossa tutkimuksellisesti tärkeä vaihe, eli aineiston järjestäminen hallittavaksi kokonaisuudeksi. Tavoitteena oli luoda tiivis paketti, jota oli mahdollista tarkastella systemaattisesti. (Honkatukia, Kiilakoski & Suurpää 2018, 355.) Erittelin osaamisten kuvailut vastauksista ja typistin ne. Luokittelin typistykset omiin teemoihinsa, eli neljään

osa-alueeseen. Luokittelussa käytin Helakorven osa-alueiden jäsentelyä tai loin itse aineiston perusteella sopivia luokkia (Helakorpi 2005, 184–185). Jouni Tuomin ja Anneli Sarajärven (2018) mukaan aineiston tiivistelmän tuli kuvata tutkittavaa ilmiötä sanallisesti ja selkeästi sekä järjestäen aineiston tiiviiseen muotoon kadottamatta sen sisältämää informaatiota. Tein aineistolle lisäksi aineistolähtöiseen sisällön analyysiin perustuvan tyypittelyyn, aineistosta esiin nousseiden kokonaisuuksien mukaan (esim. nuorisotyön perusta, työn sanoittaminen, pelikulttuurin merkitys nuorelle ja tekniikkaan liittyvä osaaminen). Tyypit painottuivat tiettyyn teemaan läpi leikaten koko aineistoa. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 107, 121–122.) Teemojen luokittelun ja tyypittelyn avulla sain luotua tiivistelmän, joka sisälsi jäsennellysti kaikilta asiantuntijoilta tulleen tiedon ja antoi samalla analyysin aineiston painopisteiden osalta.

Prosessin aikana tein havaintoja ja päätelmiä, jotka kirjasin ylös (Honkatukia ym. 2018, 355). Tunnistin aineistosta keskeiseksi temaksi työn sanoittamiseen ja sanoittamisen tärkeän roolin suhteessa tavoitteisiin. Sanoittamista käsiteltiin monipuolisesti juuri työyhteisön keskinäisen vuoropuhelun näkökulmasta arjen työssä, suunnittelussa, arvioinnissa sekä nuoriso-ohjaajien kehittymisen osalta. Aineisto tarjoaa laajan kuvan siitä, mitä työn sanoittaminen edellyttää pelitoiminnan ohjaajalta suhteessa muuhun työyhteisöön. Laaja katsaus edusti ainutlaatuista kokonaisuutta, jossa sanoittaminen kuvataan monipuolisesti osana nuorisotyöllistä pelitoimintaa.

Asiantuntijahaastatteluissa selvitettiin mitä ominaista, eli nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa luonteenomaista, ammatillista osaamista tarvitaan. Havaintoni sanoittamisesta keskeisenä teemana kertoo siitä, että nuorisotyössä on hankalaa hahmottaa työtä (vrt. Gretchel ym. 2016, 166). Havainto kertoo mielestäni myös siitä, että pelikulttuurin tuntemus työyhteisöissä vaihtelee. Tämä edellyttää osaamista sanoittamiseen työntekijältä, joka aiheen tuntee ja joka toiminnasta vastaa. Näkökulma kuvaa sitä, miten työ eroaa ammatillisessa osaamisessa suhteessa moneen muuhun nuorisotyön osa-alueeseen. Nuorten kohtaaminen mainittiin aineistossa toistuvasti, mutta en tunnistanut sitä keskeisimmäksi temaksi. Tämän voidaan nähdä johtuvan siitä, ettei nuorten kohtaaminen ole tunnusomaista osaamista juuri nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa. Nuorten kohtaaminen on ominaista osaamista kaikessa nuorisotyössä (Soanjärvi 2011, 130).

5.2 Tutkimuksen eettisyys

Ennen haastatteluja lähetin tutkittaville informointitiedot tutkimuksesta, jossa tuli esiin osallistumisen vapaaehtoisuus ja mahdollisuus vetäytyä missä tahansa vaiheessa. Haastatteluista muo-

dostunut henkilörekisteri edellytti tietosuojaselostetta, jonka lähetin myös etukäteen haastateltaville. Seloste sisälsi tiedot tallenteista muodostuvasta henkilötietojen käsittelystä. Haastattelujen alussa varmistin, että dokumentteihin on tutustuttu, ja varmistin suostumuksen haastatteluun. Henkilötietoja sisältävää aineistoa on opinnäytetyön aikana käsitelty vain opinnäytetyön tekijä ja se on tuhottu työn valmistuttua. Aineistoa ei ole säilytetty pilvipalveluissa, vaan henkilökohtaisella salasanalla suojatulla tietokoneella. Tietokone ei ole ollut kenenkään muun käytössä. (Kuula 2006, 23, 106–109; Arene 2019, 7.)

Asiantuntijat olivat mukana luottamuksella, mutta tarjosin heille haastattelun päätteeksi mahdollisuutta toistensa henkilöllisyyden tietämiseen, jos jokainen haluaa sitä. He halusivat, joten he saivat viimeisen haastattelun jälkeen tietää, keitä kaikkia olin haastatellut. Annoin haastatelluille luettavaksi haastatteluista tekemäni tiivistelmän, jota pyysin heitä kommentoimaan. Tarjosin haastatelluille mahdollisuuden lukea opinnäytetyöni etukäteen. Lähetin myös nähtäväksi suorat lainaukset, joita olin käyttämässä. Tällä halusin varmistaa, ettei haastateltavia voi tunnistaa raportista (Kuula 2006, 204–207).

Tutkijan tulee huomioida eettiset ja moraaliset seikat tutkimuksen kohteena olevia, mutta myös ammattialaa, tilaajaa ja yhteiskuntaa kohtaan (Arene 2019, 8). Tutkimukseni käsittelee kriittisesti e-urheilua ja ikärajojen joustoa, joihin liittyvät ammattikunnan näkemuserot ja niiden aiheuttamat ristiriidat on tiedostettava tutkimuksessa. Tutkijan tulee varmistaa, että tutkimuksen tulokset tuodaan esille totuudenmukaisesti (HTK-ohje 2012, 6). Asiantuntijahaastatteluiden aikana ei ollut tiedossa e-urheilun tai ikärajojen käsittely opinnäytetyössäni, enkä tuonut niitä itse esiin haastatteluissa. Haastatteluista ei myöskään noussut esiin sellaista, minkä vuoksi olisin nähnyt aiheiden käsittelyn tarpeelliseksi. Toive e-urheilun käsittelyyn tuli tilaajalta prosessin myöhäisemmässä vaiheessa. Kriittinen näkökulma e-urheiluun on kuitenkin minun tutkijan oma näkemykseni eikä työn tilaajalta tai muualta tullut näkökulma. Valitsin näkökulman, sillä nuorisotyöllistä e-urheilua ei ole aiemmin käsitelty kriittisesti. Uskon lisäksi näkökulman laajentavan mahdollisuuksia e-urheilusta keskusteluun aihetta vähemmän tunteville. Ikärajat nousivat opinnäytetyöprosessin aikana keskeiseen rooliin kansallisessa pelitoiminnassa ja sitä koskevassa keskustelussa. Otin ikärajat mukaan opinnäytetyöhön, sillä havaitsin niihin liittyvän jouston liittyvän yhdenvertaisuuskysymyksiin. Tutkimukseni luki viime vaiheessa useita henkilöitä sisältäen pelitutkijoita sekä yhdenvertaisuuskysymysten- ja nuorisotyön ammattilaisia.

6 PELIKASVATUS NUORISOTYÖSSÄ

Opinnäytetyön kirjallisuusanalyysin pohjalta tein havainnon, jonka seuraavaksi osoitan poimimalla olennaiset tiedon palaset ja yhdistäen ne. Esitän havainnon myös kaaviona, joka vastaa ensimmäiseen tutkimuskysymykseeni: **Miksi yhdenvertaisuuden tulee olla etusijalla nuorisoyllisessä pelitoiminnassa?** Tämän jälkeen avaan, mitä pelikasvatus nuorisotyössä voi tarjota tähän tarpeeseen yhdistämällä asiantuntijahaastatteluaineiston ja pelikasvatuksen teoreettisen viitekehyksen.

Tässä luvussa käymäni käsittelyn pohjalta päädyn siihen päätelmään, että tarvitsemme pelistyksen ohjaamaa pelikasvatusta nuorisotyöhön muun muassa siitä syystä, että pelitoimintaan tarvitaan kriittistä reflektointia sisältäen oman toiminnan tarkastelua.

6.1 Pelitoiminta osana syrjiviä rakenteita

Nuorten teknologiataidot ovat laskussa (Tanhua-Piiroinen ym. 2020, 74–76). Tekniikan oppiminen painottuu vapaa-ajalle ja pojille (Myllyniemi & Kiilakoski 2018, 69–70). Nuorten tekniikan hyödyntäminen arjessa on sukupuolittunut erityisesti pelaamisen osalta, ja juuri pelaamisella on yhteys teknologiataitojen kehittymiseen (Tanhua-Piiroinen ym. 2020, 74–76). Tytöt pelaavat enemmän kännykällään poikien suosiossa tietokone- ja konsolipelaamista, mutta lähes yhtä moni tytöistä ja pojista pelaa, pojat kuitenkin ajallisesti enemmän (Kinnunen ym. 2020, 133–134). Pojat omistavatkin todennäköisemmin tietokoneen ja heillä on tyttöjä paljon useammin pelikonsoli käytössään (Merikivi ym. 2017, 19). Sukupuolten väliset pelitottumukset eroavat myös pelimuotojen osalta (Kinnunen ym. 2020, 134). Verkkomoninpelit, kuten joukkuemuotoiset kilpapelit, kehittävät teknologiataitoja ja nämä pelaamisen tavat ovat vahvasti sukupuolittuneet pojille (Kaarakainen ym. 2015, 7–8, 15). Stereotyyppisesti vain pojille kuuluvana pidetty maskuliininen pelikulttuuri sisältää yhdenvertaisuuden haasteita: tyttöjen ja naisten tilanne esimerkiksi e-urheilussa on erityisen vaikea (Ruotsalainen & Friman 2018, 1, 12). Kuntien nuorisotyössä e-urheilu lisääntyy (Kallioma & Ahonen-Walker 2019, 27), ja sen tarjoamista perustellaan nuorten suosimana harrastuksena (Kanuuna 2020a & Verke 2020b). 2.3 prosenttia tytöistä ja 13.8 prosenttia pojista kertoo pelaavansa digitaalisia pelejä e-urheilu kilpapeleinä (Kinnunen ym. 2020, 134) – mutta kuntien pelitoiminnoissa osallistujista yli 85 prosenttia on poikia, e-urheilun osalta yli 95 prosenttia (ks. luku 2.3).

Kuntien nuorisotyöllisen pelitoiminnan rooli ja resurssien suuntautuminen on yhdenvertaisuuden, tasa-arvon ja tekniikan segregaatian valossa huolestuttavaa. Peliharrastuksen tiedetään olevan yhteydessä tyttöjen hakeutumisessa heille epätyypillisille tekniikan aloille ja pojilla heille tyypillisille tekniikan aloille (Saari & Lahtinen 2019, 51). Tasa-arvoisia teknologian hyödyntämisen mahdollisuuksia estävät valtarakenteet ovat osa nuorisotyötä, erityisesti e-urheilussa. Kaaviossa e-urheilu eli kilpapelaminen merkitty punaisella.



Kaavio 3. Nuorten teknologia-aidojen suhde pelaamiseen eri tutkimusten valossa.

Hoikkalan ja Kiilakosken (2018, 30) mukaan digitaidot ovat tulevaisuudessa yhä enemmän yhteiskunnassa toimimisen edellytys. Kaarakaisen (2019 68, 70–71) mukaan teknologiaan liittyvä eriarvoisuus ei ole ohimenevä ilmiö, joka katoaa vuosien myötä. Siksi on tärkeä huomata, että sukupuolittuneessa pelitoiminnassa harrastuksen varjolla kehittyvät teknologian käyttömahdollisuudet eivät tavoita tyttöjä. Päinvastoin, toiminta syventää tätä eriarvoisuutta.

Yhdenvertaisuuden edistäminen ei ole nuorisotyössä vapaaehtoista. Yhdenvertaisuuden ja tasa-arvon edistäminen on kirjattu muun muassa nuorisolakiin, tasa-arvolakiin, YK:n lapsen oikeuksien sopimukseen, Euroopan ihmisoikeussopimukseen ja yhdenvertaisuuslakiin (Nuorisolaki 1285/2016; 8.8.1986/609; Tasa-arvolaki 1986/609; Yhdistyneet kansakunnat 1989; Euroopan ihmisoikeussopimus 63/1999; Yhdenvertaisuuslaki 1325/2014). Nämä lait ja sopimukset velvoittavat kuntien nuorisotyötä edistämään tasa-arvoa toimintaa järjestettäessä.

6.2 Pelikasvatuksen lähtökohtia

Seuraavaksi vastaan toiseen tutkimuskysymykseen: **Mitä tarkoittaa pelikasvatus nuorisotyössä ensimmäisen tutkimuskysymyksen tuottaman näkemyksen valossa?**

Nuorten pelaamiseen suhtautuminen on nuorisotyössä haastavaa sen yhdenvertaisuutta rajoittavien ilmiöiden vuoksi. Opinnäytetyössäni pelikasvatuksen tavoitteena on auttaa nuorisotyötä ongelman ratkaisemisessa. Meriläisen (2020) väitöskirjaan pohjautuva pelikasvatus sopii tavoitteeseen. Sitä nimittäin ohjaa pelisivistys, joka on luotu vastaamaan siihen, miten meidän tulisi suhtautua nuoreen, mitä kasvatuksella tavoittelemme ja miten käytännössä toimimme. (Meriläinen 2020.) Pelikasvatus tarkoittaa tässä opinnäytetyössä: ”tarkoituksellista, tavoitteellista ja myönteistä vaikuttamista kasvatettavan pelisivistysprosessiin kasvatuksen keinoin, esimerkiksi keskustelemalla, kysymällä, neuvomalla, tukemalla ja näyttämällä esimerkkiä” (mt., 44).

Pelikasvatus on ihanteellisesti pelisivistyksen välittämistä eteenpäin kasvatuksen keinoin, mikä edellyttää pelikasvattajalta kasvatettavan tavoin pyrkimystä kohti pelisivistyksen ihannetta. Pelikasvatuksen ei tarvitse olla hierarkkista aikuiselta nuorelle tapahtuvaa kasvatusta. (Meriläinen 2020, 44–46.) Pelikasvatusta voi siis olla myös oppijoiden keskinäinen vuoropuhelu, jossa reflektoidaan omaa suhdetta pelaavaan nuoreen ja pelaamiseen laajemmin. Nuorelta nuoriso-ohjaajalle tuleva tieto peleistä ja pelaamisesta sekä niiden merkityksestä voi olla pelikasvatusta parhaimmillaan.

Meriläisen (2020, 21) määrittelemä pelikasvatus pohjautuu dialogiseen kasvatukseen. Dialogisen kasvatuksen filosofiassa kasvatettava ja kasvattaja nähdään yksilöinä tilanteessa, jossa kasvattaja pyrkii tukemaan kasvatettavaa hyvään elämään. Nuoren itsenäisyyttä arvostavassa kasvatuksessa pyritään kehittämään nuoren positiivista suhdetta sekä itseensä että muuhun maail-

maan. Tämä edellyttää kasvattajalta omassa toiminnassaan itsereflektion kautta tapahtuvaa oppimista. Nuoren mielipiteiden ja kokemusten huomioon ottaminen kuuluu dialogiseen kasvatukseen. (Värri 2004, 24–26, 121.)

Meriläisen (2020) määritelmä pelikasvatuksesta raivaa tilaa nuoren kuulemiselle. Tuolloin erilaisia tärkeäksi koettuja asioita on paljon, ja ne voivat olla keskenään ristiriitaisia. Nämä asiat, kuten kaikenlaiset ennakkoluulot, taitojen oppiminen, kasvattajan harrastuneisuus, pelihaitat ja peleihin liittyvä tieto, ovat tärkeitä pohdittavia, mutta Meriläisen mukaan nuori on työn keskiössä. (Meriläinen 2020, 43–46, 169.) Mielestäni tämä lähestymistapa on välttämätön monimutkaiseen ilmiöön, jonka eri näkökulmat ovat usein tärkeitä tai tärkeinä pidettyjä. Nuoren kannalta ne eivät kuitenkaan ole välttämättä olennaisia. Pelitoiminnan suunnittelu on esimerkiksi altis sille, että ajaudutaan pohtimaan laitteita tai ohjaajan pelitaitoja, eikä tärkeämpää yhdenvertaisuutta.

Pelikasvatus on osa mediakasvatusta, joista molempia toteutetaan monipuolisesti kouluissa, kodeissa, nuorisotyössä ja erilaisissa yhteisöissä. Pelikasvatuksen oma vakiintunut termi erottaa sen yleisemmästä mediakasvatus-termistä ja auttaa pelaamiseen liittyvän kasvatuksen käsitteilyä sen erityispiirteet huomioiden. (Meriläinen 2020, 45.) Nuorisotyössä tämä erityisyys näkyy esimerkiksi siinä, että pelitoimintaan liittyvä osaaminen ja kiinnostus voi vaihdella työntekijöiden keskuudessa poikkeuksellisen paljon. Tilanne haastaa työn arviointia, joka tehdään kuntien nuorisotyössä useimmiten juuri työyhteisökeskusteluilla (Verke 2019b, 38).

Tunnistin asiantuntijahaastatteluaineistosta erityisesti yhteisen keskustelun työstä niin reflektoinnin, tavoitteiden asettamisen kuin käytännön työn tekemisen ja sen kuvaamisen kannalta. Meriläisen (2020) pelikasvatusta ohjaa pelisivistys, jossa kriittinen yhteisöllinen reflektointi on ensisijaista. Keskustelu ja sen näkeminen tärkeänä on olennaista, ei se mitä kukin osaa tai tietää. (Meriläinen 2020, 43, 169.) Mielestäni nämä yhteiset lähtökohdat osoittavat refleктоivan yhteisöllisen keskustelun tärkeän roolin. Tämä ei kuitenkaan riitä, sillä tarvitaan juuri kriittistä pohdintaa. Pelikulttuurin eriarvoisuuden vuoksi näen tämän myös välttämättömänä. Tarvitaan myös tekoja, mutta sitä ennen meidän tulee pohtia kriittisesti ja yhteisöllisesti, miten toimintaa voidaan kehittää tasa-arvoiseksi.

Mietin sitä, että jatkuvastihan nuorisotyössä pitäisi ajatella kohderyhmänä ne nuoret, jotka ovat nenän edessä. Mutta myös ne nuoret, jotka voisivat olla nenän edessä. Ne nuoret, jotka ovat jossain ja voisivat tarvita tätä työskentelyä tai hyötyä siitä. Ne molemmat oltava näköpiirissä. Se läsnäolo heille. Sen miettiminen kenelle tämän

työ suuntautuu. Tehdä semmoista tsekkausta aika ajoin. Keitä meidän tulisi tavoittaa, jotta me tehdään vaikuttavaa työtä. (Haastattelu.)

Kaikkien nuorten huomioiminen ei ole helppoa nuorisotyössä, jota haastavat lukuisat pelikulttuurin erityispiirteet ja yhdenvertaisuusongelmat. Tässä tilanteessa on tärkeä hyväksyä pelikulttuurin monimutkaisuus, minkä Meriläinenkin (2020, 168) näkee tarpeelliseksi. Työ ei ole ainoastaan vaikeaa. Pitää lisäksi hyväksyä, ettei kaikkea voi aina tietää. Pelikulttuurin sisältämät yhdenvertaisuutta rajoittavat seikat ovat ongelmia, joihin emme toistaiseksi tiedä ratkaisua.

6.3 Pelilukutaito

Käsittelen seuraavaksi kahta keskeistä pelikasvatukseen liittyvää termiä, pelilukutaitoa ja pelisivistystä. Pelilukutaito voi näkyä nuorisotyön keskusteluissa pelikasvatusta ohjaavana tavoitteena, mikä tarkoittaa nuoren pelilukutaitojen kehittämistä nuorisotyön keinoin. Tarkoitukseni on tuoda seuraavaksi perustellen esiin, miksi tämän ei tulisi olla työn lähtökohta. Kuten Pekka Mertala (2017) huomauttaa, vaikka erilaiset lukutaidot ovat merkittäviä, ne ovat viime kädessä välineitä kohti suurempia ja tärkeämpiä päämääriä.

Pelilukutaidolle ei ole olemassa yhtä hyväksyttyä määritelmää. Meriläinen (2020) käy väitöskirjassaan läpi useita pelilukutaidon määritelmiä perustellen, miksi ne eivät sovellu pelikasvatuksen tavoitteeksi. Niissä pelilukutaito nähdään erilaisina oppimisen tapoina ja tarpeina, joiden kerryttämä osaaminen voi liittyä esimerkiksi pelien ymmärtämiseen, pelitaitoihin, pelaamisen ilmiöihin, pelihaittoihin ja pelilaitteiden tekniikkaan. Määritelmät sisältävät nuoren pelaamisen kannalta olennaisia ja tärkeitä asioita. Mikään näistä lukuisista määritelmistä ei kuitenkaan yksinään tarjoa kasvattajalle dialogisen kasvatuksen edellyttämää osaamista aiheen kriittiseen tarkasteluun. Meriläisestä pelien yksityiskohtainen tunteminen, saati kyky näiden tietojen analysoimiseen, ei ole kasvatuksessa olennaista. Sen sijaan pitäisi käsitellä pelaamista laajempänä ilmiönä. Meriläisen mukaan informaaleja oppimisen näkökulmia tarjoavilla pelilukutaidoilla onkin annettavaa juuri koulujen pelikasvatukseen. (Meriläinen 2020, 34–38.)

Veli-Matti Värri (2004) kuvaa nuorisotyön tehtävää vertaamalla sitä koulun suoritusorientoituneeseen tehtävään. Värriin mukaan nuoret voivat saada nuorisotyön parissa monenlaisia kansalaisaitaitoja. Koulun tehtävä on valikoida nuoria eri jatkokoulutusväylille ja tehdä yksilöistä hyödyllisiä kansalaisia. Nuorisotyön tehtävä ei ole koulun lailla valikoida nuoria eri kansalaisrooleihin tai kasvattaa nuorisoa jotakin tiettyä varten. Nuorisotyön ominaispiirre on Värriin mukaan

suoritusvaatimusten puuttuminen. (Värri 2004, 151–153.) Nuorisotyön ammattilaisten keskuudessa on ennakkoluuloja kalliita konehankintoja vaativaa pelitoimintaa kohtaan. Tämä voi luoda paineita, joihin pyritään vastaamaan pelilukutaitojen, oppimisen ja kehittymisen korostamisella.

Meriläisen (2020) mukaan pelilukutaidon ongelmallisuus johtuu siitä, että dialogisessa kasvatuksessa taitojen oppimisen sijaan tärkeämpää on pyrkiä ymmärtämään, millaisiin tarpeisiin pelaaminen nuorella vastaa. Taitoihin keskittyvässä kasvatuksessa oppimisen ulkopuolisen pelaamisen merkityksellisyys voi jäädä huomioimatta. Pelaaminen on nuorille tärkeä viihteen ja rentoutumisen tapa, minkä tarkastelu pelilukutaidon valossa voi johtaa siihen, että pelaaminen oppimista varten nähdään arvokkaampana kuin pelaaminen viihtymistä varten. (Meriläinen 2020, 38–39, 46, 55.) Nuorisotyössä on syytä muistaa tämä. Tärkeintä pelitoiminnassa on se, että pelaaminen on nuorelle merkityksellinen harrastus, josta ei tarvitse ottaa paineita. Toiminnan tavoite on saada olla oma itsensä nauttien turvallisessa yhteisössä pelaamisesta ja pelikavereista.

Nopparin (2014) mukaan jotkut lapset ovat oppineet perustelemaan vanhemmilleen pelaamista sen oppimispotentialilla. Pelisivistysajattelussa pelaamista ei tarvitse perustella oppimisella, mutta se ei sulje pois oppimista positiivisena lisäarvona. (Meriläinen 2020, 46.) Kuntaliiton *Kunnallinen nuorisotyö Suomessa 2019* -selvityksessä nostetaan esiin kasvava tarve perustella nuorisotyötä. Selvityksen mukaan nuorisotyön ydintä, kuten ystäviä ja yhteisöllisyyttä, ei tule unohtaa, kun työtä ja sen tavoitteellisuutta lisätään. Nuorisotyötä tulisi kuitenkin pystyä muotoilemaan, kuvaamaan ja arvioimaan paremmin. Tämä ei saa kuitenkaan näkyä nuoriin kohdistuvina tiukkenevina reunaehtoina tai yhteiskunnallisten vaatimusten lisääntymisenä. (Kalliomaa & Ahonen-Walker 2019, 39.) Oppiminen keskeisenä työn tavoitteena on helppo ja todennäköisesti positiivisen vastaanoton saava perustelu. Sen korostaminen voi kuitenkin luoda sekä ohjaajalle että ulkopuolisille väärän käsityksen nuorisotyöstä ja sen tehtävästä.

Meriläisen (2020, 44–46) mukaan pelikasvatuksessa tärkeintä on kiinnostus itse kasvatukseen ja kasvatettavan hyvinvointiin. Ymmärrän, miten työstä innostuminen ja pyrkimys hyvään voi johtaa siihen, että oppiminen ajautuu keskiöön. Oppiminen on myös helppo perustelu mille tahansa työmuodolle ja tehokkuudelle nuorisotyössä. Tämä voi johtaa oppimisen korostamiseen myös raportoinnissa ja rahoituksen hakemisessa. Siksi tarvitaan säännöllistä kriittistä reflektointia nuorisotyön eetoksen äärellä.

Toinen mitä ei saada unohtaa on se nuorisotyö. Se perus siellä takana. Nuorisotyö, joka pohjautuu nuorten osallisuuteen ja yhdenvertaisuuteen, sekä tähän humaaniin ihmiskäsitykseen, joka perustuu kivaan tekemiseen kavereitten kanssa. Tämä on asia, joka saattaisi toisinaan unohtua, kun lähdetään tekemään yksittäistä asiaa. (Haastattelu.)

Asiantuntijahaastatteluissa nuoren oppiminen ei noussut tekniikan osalta työssä keskeiseksi. Tekniikka ja laitteet nousivat haastatteluissa enemmän esiin nuoriso-ohjaajan laitteisiin liittyvän osaamisen näkökulmasta. Ammatillinen osaaminen tarkoitti kykyä huomioida tekniikan tuomat vaatimukset. Samalla nähtiin tärkeäksi, ettei työ muodostu liian laitekeskeiseksi. Nuoriso-ohjaajien teknologiataidot ovat usein keskiössä puhuttaessa digitaalisuuteen ja pelaamiseen liittyvästä nuorisotyöstä. Oppiminen ja taidot on kuitenkin laitettava sivuun myös nuoriso-ohjaajien osalta. Se on yksi olennainen osa työtä, mutta ei keskeistä.

Ja tiedät, että meillä on niihin (peleihin) ne tunnukset ja pystyt auttamaan, etkä ole ihan kujalla siitä. Mutta se ykkösjuttu on ne nuorisotyölliset jutut. Jos et tiedäkään niin tiedät keneltä kysyä. Voit kysyä siltä vakiokävijänuorelta, jonka tiedät, että se istuu siellä joka kerta: "muistatko, miten meillä meni tämä homma?" Ja sitten se nuori tulee sieltä auttamaan. Että me voidaan myös vastuuttaa tätä muitten nuorten suuntaan. (Haastattelu.)

Näitä ei enää mietitä. Silloin kun tulin ajateltiin, että ei me voida tätä tehdä, kun meillä ei ole 20 hienoa konetta. Että ikään kuin on päästy semmoisesta tekniikan pelosta ja laitekeskeisyydestä eroon ja yli. (Haastattelu.)

Korostan pelilukutaidon sivuun asettamista siksi, että tuon tutkimusraportissani esille pelaamisen tärkeän roolin teknologiataitojen oppimisessa. Pelilukutaidon sivuun asettaminen ei tarkoita, etteikö se sisältäisi monia tärkeitä asioita – mutta se tulee nähdä työkaluina yhdenvertaisuuden edistämässä. Oikein käytettynä pelilukutaidot voivat olla todella merkityksellisiä. Huonosti ja ajattelemattomasti käytettynä ne taas voivat viedä pahimmillaan nuorisotyötä väärään suuntaan.

Digitaalisessa nuorisotyössä keskeisimpiä ongelmia ovat Verken (2019b, 5) mukaan puutteellinen osaaminen, tavoitteiden uupuminen ja riittämätön työaika. Keskittyminen työntekijöiden teknologiataitoihin voi jättää huomiotta tärkeitä asioita, kuten yhdenvertaisuuden, ja teknologiaa tai pelien sisältöä korostava työ voi muuttua vieraaksi ja vastentahtoiseksi niille, joita kasvatus kiinnostaa, mutta tekniikka ja pelit eivät. Sukupuolten välinen tasa-arvo tai kyseenalainen kilpailullisuus voivat olla näkökulmia, jotka jäävät tuolloin yhdessä keskustelematta. Kuten Malm (2021, 82) toteaa, sanoittamalla luomme kuvaa siitä, mikä työssä nähdään olennaisena ja arvokkaana. Nuorisotyössä syrjäytymisen ehkäisyllä ja osallisuudella voi perustella lähes

mitä vain toimintaa ja tekemistä, mutta työn tavoite ja merkitys voi jäädä kollegoille epäselväksi.

Eli juuri tämä, miten toimintamme palvelee tavoitteita. Meillä on yhteiset tavoitteet, jotka me saavutetaan vain, jos yhdessä koko rintama menemme niitä kohti. Ymmärrät yhteiset tavoitteet ja toteutan niitä pelitoiminnan välinein. Kerrot sen, ja ehkä siinä vielä tarvitaan sitä, ihan oikeata yhteisöllisyyttä. Semmoista taitoa, että arvioi sitä omaa toimintaa mielessään, jos se menee sellaiselle korulauseitten tasolle. Sille tasolle, ettei kukaan saa siitä kiinni. Silloin tarvitaan sitä, että kertoo: ”me kokeiltiin näin, se meni hyvin” tai ”me kokeiltiin näin ja ei kyllä onnistunut”.

Lisäksi tarvitaan tällaisia taitoja kuin, että voi hyvin kysyä muiden mielipiteitä. Eli hankkia niitä keinoja, miten tämä kannattaisi tehdä. Se on tosi tärkeä koska se kyllä näkyy kaikille.

Haastattelija: Tarkennatko mikä näky kaikille?

Se näkyy kaikille se halu tehdä hyvää nuorisotyötä pelitoiminnan keinoin. Ja se, nämä menee niin sinne fundamental ihmisyyteen. Mutta, se semmoinen pyrkimys hyvään työhön. (Haastattelu.)

6.4 Pelisivistys

Pelilukutaito ei kerro, mihin pelikasvatuksella pyritään ja mitä sen pitäisi kattaa, eikä välttämättä anna eväitä kohdentaa työtä siihen, mikä on tärkeintä. Tästä syystä Meriläinen (2020) määrittelee väitöskirjassaan pelisivistyksen kertomaan miksi, mitä ja miten työtä tulisi tehdä. Varsin tuoreen termin perusteellinen ja onnistunut määrittely on osa kehitystä, joka näkyy Meriläisen aiemmissa kirjoituksissa. Vaikka pelisivistyksen ensimmäisessä määritelmässä (2013, 10) pelilukutaito oli keskiössä, väitöskirjassa se on siirtynyt pelisivistyksen ytimestä yhdeksi pelisivistyksen osa-alueeksi. Kuten Meriläinen toteaa, erilaiset pelilukutaidot ovat tärkeitä ja pelisivistystä laajentavia, mutta ne eivät ole pelikasvatuksen lopullinen päämäärä. Pelisivistyksen määritelmässä näkyy Meriläisen muuttunut kanta pelilukutaidon roolista pelikasvatuksessa. Haastava ja jännittänyt ilmiö vaatii aiheen käsittelyä uudella tavalla. (Meriläinen 2020, 38–40.) On huomionarvoista, että pelikasvatuksen materiaalin ollessa vähäistä viitataan usein artikkeliin, jossa pelilukutaito on väärällä paikalla keskiössä (2013, 10) pelisivistyksen sijaan. Pelikulttuuri on vauhdikas ilmiö, jossa termitkään eivät ole pysyneet alkuperäisellä paikalla.

Meriläisen (2020) määritelmässä pelisivistys on jaettu prosessiin, osaamiseen ja ihanteeseen. **Prosessi** edellyttää ihmiseltä laajaa vuorovaikutuksellista pelien, pelaamisen ja pelikulttuurin tarkastelua osana laajempaa yhteisöä. Olennaista on oman suhtautumisen monipuolinen ja kriittinen tarkastelu suhteessa pelaamiseen ja pelikulttuuriin. Tällä tavalla kertyvää uutta tietoa ja

uusia näkökulmia käytetään prosessissa rakentavalla ja eettisellä tavalla. Prosessissa syntyy tietoa ja **osaamista**, joka kehittyy ja muuttuu läpi ihmisen elämän. Pelisivistyksen sisältöön vaikuttavat sekä kiinnostuksen kohteet että tarpeet. Pelisivistys on laaja yhteiskunnallinen **ihanne**, jossa pelaamisen kulttuureja pyritään ymmärtämään, ja niihin liittyvä ymmärrys nähdään tärkeänä ja arvokkaana. (Meriläinen 2020, 43.)

Pelisivistyksen osa-alueet liittyvät toisiinsa, ja jokainen niistä on välttämätön osa kokonaisuutta. Digitaalinen pelaaminen kehittyy ja muuttuu jatkuvasti. Pelisivistys edellyttää jatkuvaa prosessia osaamisen kehittämiseksi. Osaamisen kehittyessä nousee esiin uusia asioita kiinnostuksen ja työn tarpeiden pohjalta. (Meriläinen 2020, 43.) Nuorisotyö, jossa nuoren pelaamista pidetään tärkeänä ja arvokkaana, on jo itsessään hyvä syy pelisivistyksen ihanteelle ja sen tavoittelulle. Ilman tätä ihannetta eivät osaaminen ja sitä kerryttävä prosessi olisi edes tarpeellisia. Tämän tutkimuksen näkökulmasta pelisivistyksen osaamisessa tärkeintä on yhdenvertaisuus, jossa oleellista on pyrkimys ymmärtää erilaisia pelaajia ja pelaamisen tapoja sekä tämän ymmärryksen nostaminen tärkeäksi. Eikä vain oman tai nuorten ymmärryksen lisääminen, vaan oman työyhteisön yhteisen ymmärryksen lisääminen ja sen näkeminen arvokkaana.

Avaan pelisivistystä käytännön esimerkillä työyhteisön keskinäisessä keskustelussa ajankohteisessa ja herkässä aiheessa, eli ikärajojoustossa. Pelisivistyksen ihanteen mukainen on keskustelu, johon ohjaaja, jolle digitaalinen pelaaminen on täysin vierasta, voi tuoda näkemyksensä ikärajojen tarpeellisuudesta. Tämän pitää koskea myös tilanteita, jossa hänen kantansa on päinvastainen kuin pelitoiminnasta vastaavan kollegan. Avoimessa keskustelussa jokainen kokee tuovansa tasa-arvoisen ja merkityksellisen näkökulman. Pelisivistyksen kerryttämistä on osallistujien pelikulttuurin tuntemisesta riippumaton keskustelu peleistä, pelaavasta nuoresta ja pelikulttuurista sekä omien näkemysten kriittinen pohdinta. Molempien keskustelijoiden on tärkeää selventää ja selittää omaa näkökulmaansa asiaan, ja kuunnella myös toisen näkökulmaa sekä nostaa rohkeasti esiin myös kriittistä pohdintaa.

Kuten Meriläinen (2020) tuo esiin, pelisivistystä kerryttävä prosessi ja pelisivistys ihanteena eivät edellytä edes kiinnostusta pelaamisen. Valmius käsitellä aiheeseen liittyviä kysymyksiä, aiempaa kokemusta ja ennakoasenteita laajemmin riittää. Meriläinen myös toteaa, ettei edes myönteinen tai kielteinen asenne ole olennaista, sillä aktiivinenkaan peliharrastaminen ei takaa laajaa pelisivistystä. (Meriläinen 2020, 32, 43.) Näkemykseni mukaan ohjaaja, joka ei ole peleistä kiinnostunut, mutta ei toisaalta suhtaudu negatiivisestikaan pelaamiseen, on pelaavaa

nuorta kohdatessaan helpommin kiinnostunut juuri pelaamisen merkityksellisyydestä, kuin ohjaaja, joka pitää pelaamista jo lähtökohtaisesti kiinnostavana ja omaa siihen mielipiteitä. Nostan tämän tärkeänä esiin, sillä se voi haastaa ammatillista suhtautumista pelitoimintaan. Pelit on tehty herättämään tunteita ja vetämään puoleensa. Nuoriso-ohjaajakaan ei ole näille vaikutteille immuuni.

Pelitoiminnassa ehkä jopa semmoisella henkilöllä kuin minä, joka pelaa paljon vapaa-ajalla, saattaa olla paljon ennakoasenteita, jotka liittyvät johonkin tiettyihin peleihin, tai pelimuotoihin tai pelikulttuurin eri osa-alueisiin. Ne voi olla ehkä juuri sen takia, koska ajattelee, että olen niin suvereeni pelaaja. Silloin voi olla vähän sokeakin sille omalle asiantuntijuudelle. (Haastattelu.)

Haastateltavan mukaan ammatillinen osaaminen edellyttää lisäksi rohkeutta mennä epämuakavuusalueelle. Oma toimintaa tulee hänen mukaansa reflektoida myös nuorten kanssa toimimisen aikana, jotta voi tunnistaa omia kehittymisen paikkoja. Meriläisen (2020) pelisivistyksen näkökulmasta tämä on osa jatkuvaa tiedon hakemista ja oppimista, jossa ei tulla koskaan valmiiksi. Varsinaisen pelaamisen sijaan tulee mukautua kasvatuksen muuttuviin tarpeisiin. (Meriläinen 2020, 43.) Seuraava sitaatti havainnollistaa kasvattajan roolia.

Täytyy ymmärtää mikä on nuorille tärkeää. Toivon, että ihmiset osaavat lisäksi miettiä sitä, ettei me eletä enää siinä samassa hetkessä kuin silloin kun itse oli nuori. Vaikka työntekijä olisi itse 25, niin se tilanne on silti se, ettei nuoruus ole tänä päivänä sama kuin se oli silloin. (Haastattelu.)

Pelitoiminta keskittyy usein ohjaajille, jotka ovat todennäköisemmin peleistä innostuneita nuoria miehiä. Yhdenvertaisuuden näkökulmasta työn ei tulisi kuitenkaan keskittyä vain heille, sillä heillä ole välttämättä kokemusta sukupuolesta johtuvasta syrjinnästä. Oma peliharrastuneisuus voi lisäksi ohjata työtä vain itse toiminnan järjestämiseen. Aineistossa työ tuotiin esiin kokonaisuutena, jonka tavoitteena ei ole pelkkä suoranaisen toiminnan järjestäminen, vaan pyrkimys vaikuttaa positiivisesti koko pelikulttuuriin.

Yleisten nuorisopalveluiden tavoitteiden lisäksi meidän tulee ottaa tavoitteeksi myös se, että työllä pyritään vaikuttamaan myös siihen, että nuoret käyttäytyvät siellä pelikulttuurin sisällä toisiaan kohtaan kunnioittavammin ja paremmin, ja se heijastuu heidän kaverisuhteisiin ja muihin nuoriin. Kaikilla meidän työntekijöillä pitäisi olla ne tietyt valmiudet pyrkiä samaan, siten että, me kaikki puhutaan samoilla termeillä ja tarkoitetaan oikeasti samoja asioita. (Haastattelu.)

6.5 Kohti pelisivistystä nuorisotyössä

Kuten olen tuonut esiin, tarvitsemme pelisivistyksen ohjaamaa pelikasvatusta nuorisotyöhön siksi, että pelitoimintaan tarvitaan kriittistä reflektointia. Haastavinta on se, että tätä tulee tehdä yksilöllisesti mutta myös yhteisöllisesti. Yhteisöllinen ohjaajan oman toiminnan tarkastelu on tarpeellista, vaikka tällaista vaatimusta ei nuorisotyössä usein ääneen esitetä. Tarvitsemme pelikasvatusta myös siksi, että se vaatii pohtimaan, mikä ei ole keskeistä ja tärkeää. Tällainen ajattelumalli on kokemuksessani yhtä lailla nuorisotyölle vierasta. Emme halua asettaa työssä tiettyä asiaa epäolennaiseksi. Sen sijaan keksimme lukemattomasti asioita, jotka ovat tärkeitä. Tarvitsemme pelisivistyksen ohjaamaa pelikasvatusta siksi, että se ei ainoastaan anna lupaa myöntää työn haastavuutta, vaan tämä on ajattelun lähtökohta. Pelisivistyksen näkökulmasta työ on kaikille mahdollista edellyttäen pyrkimystä ymmärtää pelaavaa nuorta ja pelikulttuuria.

Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa työn keskiössä ei ole tekniikan ja pelitaitojen oppiminen, vaan pelaamisen merkitys nuorelle oppimisen ollessa positiivinen lisäarvo. Myöskään nuoriso-ohjaajien kohdalla pelien tai niihin liittyvien termien hallitseminen ei ole keskeistä. Siitä on hyötyä työssä, mutta se voi yhtä lailla viedä sivuraiteille. Digiosaaminen nähdään tulevaisuuden nuorisotyössä vuorovaikutus- ja kohtaamisosaamisen jälkeen tärkeimpänä. (Malm 2021, 45.) Tässä valossa e-urheilu on nähdäkseni esimerkki siitä, miten pelien hallinta voi suunnata työtä nuorisotyön eetoksen vastaiseksi, kun nuoriso-ohjaajista onkin tullut pelivalmentajia, joukkueenjohtajia ja managereita.

Nuorisotyössä tulisi kriittisesti pohtia sitä, onko pelilukutaidon ja oppimisen ylikorostaminen johtanut siihen, että keskitytään e-urheiluun ja siinä erityisesti ammuskelupeleihin – eli juuri niihin maskuliiniseksi miellettyihin peleihin Pelit, joiden mielletään vaativan vähemmän pelitaitoa ja pelinlukutaitoa ovat voineet jäädä tämän vuoksi nuorisotyössä marginaaliin. Nämä kevyemmät ajanvietepelit sattuvat olemaan samoja pelejä, jotka mielletään tyttöjen peleiksi. Kokemukseni mukaan näitä pelejä myös ikäraajat koskettavat merkittävästi vähemmän. Kunnallisen nuorisotyön keskeiset haasteet tuntuvat olevan e-urheilun eettisyys ja ikärajojoustop aiheuttamat ongelmat. Nämä ongelmat liittyvät keskeisesti maskuliinisesti miellettyihin peleihin ja nuoriin, joilla on pelikone kotona.

Pelisivistyksen ohjaamassa pelikasvatuksellisessa nuorisotyössä tärkeintä on pelaamisen merkitys nuorelle. Pelaaminen on merkityksellistä monille nuorille, jotka eivät ole mukana pelitoiminnassa heistä riippumattomien esteiden vuoksi. Näiden esteiden purkaminen on nuorisotyön

tärkein tehtävä. Pelisivistyksen tarkoitus onkin raivata tilaa pelaavalle nuorelle. Yhdenvertaisuuden asettaminen työssä etusijalle muuttaa työn tarkoitusta ja tavoitetta tavalla, jossa työn haastavuuden hyväksyminen on välttämätöntä. Tämä työ edellyttää yhteisöllistä kriittistä reflektointia tehtävistämme.

Kriittinen oman työn tarkastelu ei ole aina helppoa. Tätä vaikeuttaa entisestään, jos työ on samalla rakas harrastus ja osa identiteettiä. Tästä syystä voi olla haastavaa sanoittaa työtä tavalla, jossa kaikki voivat olla mukana, eikä tarvitse pyytämää tarkennusta, kun ei ymmärrä. Tilanne vaatii peliohjaajilta pyrkimystä kuunnella ja ymmärtää muita. Keskustelu, jossa yksi kertoo muille, miten asiat ovat, muuttuu helposti vuoropuhelusta neuvomiseksi tai saneluksi, ja jäljelle jää yksi totuus. On tärkeää, että nuorten pelaamisesta keskustellaan avoimesti. Kilpailullisuus saattaa heikentää mahdollisuuksia tähän keskusteluun, kun se nähdään usein vieraana suhteessa nuorisotyön arvoihin. Työn sisältämien haastavien piirteiden tunnistaminen voi olla vaikeaa, jos toiminta perustuu niiden varaan.

Heikki Lauha ja Suvi Tuominen pohtivat vähäisiä vastaajamääriä ohjatun pelitoiminnan osalta *Digitaalinen nuorisotyö kunnissa 2017* -selvityksessä. He pitivät yhtenä todennäköisenä syynä sitä, että pelien tavoitteellinen hyödyntäminen on vastuutettu tietyille työntekijöille. Lauha ja Tuominen kutsuvat ohjaajia ”etujoukoiksi”. (Lauha & Tuominen 2017, 21.) Pidän tärkeänä, että tulevaisuudessa ei ole pelitoiminnan etujoukkoja, vaan työtä tehdään yhdessä. Nuorisotyöllinen pelitoiminta tarvitsee sitä, että jokainen nuorisotyön ammattilainen voi arvioida pelitoimintaa ja osallistua sen kehittämiseen.

Työstä tulee keskustella niin, että kaikki työyhteisön jäsenet ovat siinä mukana ja jokainen ymmärtää, että häntä tarvitaan. Keskustelussa tulee olla luontevana osana mukana epätasa-arvon tiedostaminen, tunnistaminen ja korjaaminen. Kaikkia tarvitaan tähän työhön, jotta käyttöön saadaan laajasti nuorisotyön osaaminen, jota Suomessa riittää. Monella nuoriso-ohjaajalla, jotka eivät itse ole kiinnostuneita peleistä, on paljon annettavaa pelaamisesta kiinnostuneille nuorille ja turvallisemman pelikulttuurin edistämiseksi. Yhteinen rakentava keskustelu on pelikasvatusta ohjaavan pelisivistyksen ydin.

7 TOIMENPIDE-EHDOTUKSET

Opinnäytetyö tuo esiin, että nuorisotyölliseen pelitoimintaan liittyy kehittämistarpeita niin yhdenvertaisuuden kuin sukupuolten tasa-arvon osalta. Tutkimuksessa keskeinen tulos on nuorten ja nuoriso-ohjaajien oppimisen ja taitojen tietoinen asettaminen toissijaiseksi suhteessa yhdenvertaisuuden edistämiseen. Nuoristyöllisessä pelitoiminnassa puhe kääntyy hyvin helposti kielelle, jossa kaikki eivät pysy mukana. Nuorisotyön kehittämisen kannalta tämä toimintamalli ei ole hyvä, sillä se ei tue avointa reflektointia keskustelua, jota yhdenvertaisuustyö edellyttää. Ohjaajien, joille nuorten pelaaminen on tuttua, kuten minun, tulee kantaa vastuu siitä, että työstä keskustellaan tavalla, jossa kaikki nuorisotyön ammattilaiset, pelikulttuurin tuntemisesta riippumatta pysyvät automaattisesti keskustelussa saman arvoisesti mukana.

Nuorisotyössä nuoren kohtaaminen on työn ydinasia. Siksi nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa tulee varmistaa, että kohtaamme jokaisen nuoren tasa-arvoisesti. Tähän ei valitettavasti riitä työyhteisön tahtotila ja tasa-arvoinen nenän edessä oleviin nuoriin. Tämä ajattelumalli sivuuttaa pelikulttuurin sisältämän syrjinnän vaikutukset toimintaan. Pelaamista harrastaville nuorille yhdenvertaisemman ja turvallisemman pelikulttuurin edistäminen on kuitenkin tervetullut yhteinen kehittämisprojekti. Suurin osa peliharrastajista sukupuolesta riippumatta toivoo, että esimerkiksi vihapuheeseen ja häirintään puututaan (Alin 2018, 36).

Hyvässä tutkimuksessa tulokset yhdistetään aiempaan tutkimustietoon ja ajankohtaisiin käytännön ongelmiin (Ruusuvoori 2010, 29). Toimenpide-ehdotukseni nojaavat aiemmin annettuihin kansallisiin ehdotuksiin ja niiden lisäksi tuon esiin tutkimuksen pohjalta tärkeäksi näkemäni jatkotutkimustarpeet.

7.1 Koulutukseen liittyvät toimenpide-ehdotukset

Purkutalkoot-hankkeen loppuraportin mukaan nuorisotyöntekijöiden osaamista ja toimintamalleja tulisi kehittää siten, että toiminnassa voidaan purkaa tasa-arvon ja yhdenvertaisuuden toteutumista estäviä rakenteita ja ajattelumalleja sukupuolitietoisesti. Toimintamallien muutosta tulisi tukea täydennyskoulutuksin. (Lahtinen ym. 2019b, 151–152.) Tähän tarpeeseen opinnäytetyöni pyrkii ensisijaisesti vastaamaan.

Pelikasvatuksen edellyttämä kriittinen reflektio ja työn haasteellisuuden hyväksyminen soveltuvat koulutukseen luontevasti. Osana koulutusta kriittinen tarkastelu voi olla helpompaa kuin

työelämässä, missä tarkastelu kohdentuu usein omaan tekemiseen. Koulutuksessa nuorten pelaaminen ei ole sidoksissa myöskään tiettyyn toimintaan tai kohderyhmään. Vaikka opintojen yhtenä kohderyhmänä on kuntien työntekijät, soveltuu se yhtä lailla nuorten pelaamisen parissa toimiville niin järjestöissä, seurakunnissa kuin muilla palveluntarjoajilla.

Koulutuksen sisällöt ja osaamistavoitteet rakentuvat tutkimusraportin pohjalta. Yksityiskohtaisempi materiaali opinnoista kuten tiivistelmä nuorisohjaajan ammatillisten osaamisalueista on opinnäytetyön tausta-aineistoa, joka jää työn tilaajalle.

Koulutuksen osaamistavoitteet ovat:

- Opiskelija saa valmiuksia toteuttaa pelisivistyksen ohjaamaa pelikasvatusta nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa. Osaa arvioida kriittisesti omaa tapaa pelikasvattaa sekä omaa suhdetta pelaamiseen ja pelikulttuuriin. Osaa perustella pelikasvatuksen tarpeen esimerkiksi pelikulttuurin merkityksen nuorille. Ymmärtää pelisivistys keskeiset sisällöt ja hahmottaa sen roolin ohjaamassa pelikasvatusta.
- Opiskelija saa käsityksen siitä, mikä on ominaista ammatillisessa osaamisessa nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa, ja mitä tämä tarkoittaa peilaten ajankohtaisiin nuorisotyön ilmiöihin kuten e-urheiluun ja ikärajoihin. Opiskelija saa valmiuksia työn sanoittamiseen erityisesti työyhteisön osaamisen ja yhteistyön tukemisen näkökulmasta.
- Opiskelija ymmärtää pelikulttuurissa olevia yhdenvertaisuutta rajoittavia ilmiöitä ja niiden taustaa erityisesti sukupuolten tasa-arvon sekä teknologiataitojen oppimisen näkökulmasta. Opiskelija saa valmiuksia edistää yhdenvertaisuutta nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa.

7.2 E-urheilun rahoituksesta ja sukupuolten tilastoinnista

Verken (2020b) mukaan e-urheilu on yksi suosituimmista nuorten harrastuksista maailmanlaajuisesti. E-urheilu ei ole kuitenkaan kaikkien nuorten suosima harrastus, vaan erityisesti poikien. E-urheilussa tyttöjen asema on erittäin rajattu (Ruotsalainen & Friman 2018, 1, 12). Vain 2,3 prosenttia 10–19-vuotiaista tytöistä kertoo pelaavansa digitaalisia pelejä e-urheilukilpapeleinä (Kinnunen ym. 2020, 134). Tämän vuoksi voidaan olettaa, että suurin osa nuorten e-urheiluun ja sen kehittämiseen sijoitetusta julkisesta rahoituksesta suuntautuu pojille, kuten kunnallisessa nuorisotyössä jo tapahtuu. Julkisen rahan käytöllä voidaan vaikuttaa nuorten yhdenvertaisuuden mahdollisuuksiin hyödyntää digitaalisia palveluita. Yhteiskunnallisesti tärkeää aihetta ei voi jättää tarkastelematta maassa, jossa tekniikan koulutuksessa sukupuolen mukainen

segregaatio on yksi Euroopan voimakkaimmista (Lahtinen ym. 2019a, 11). Ongelma koskettaa digitaalista pelitoimintaa erityisesti e-urheilun osalta, mutta myös vähemmän kilpailullista höntsätoimintaa. Epätasa-arvo tulee esiin kaikessa verkkomoninpelaamisessa, mutta erityisesti ammuskelupelien osalta. Julkisen rahan käyttöä nuorten e-urheilussa ja höntsä(tietokone)pelaamisessa tulisi tarkastella *Harrastustakuu: Yhdenvertaisuuden asialla* -raportin lopussa tuotu näkökulma huomioiden.

Mikäli harrastustakuun toteuttamiseen tarkoitettuja julkisia avustuksia myönnetään vanhoja harrastamisen käytäntöjä uusintaviin, ylläpitäviin ja edistäviin tarkoituksiin, kuten kilpaurheilun tukemiseen, voi harrastustakuu entisestään vahvistaa lapsia ja nuoria erottelevaa harrastamista. Tästä syystä myönnettäessä valtion ja kuntien avustuksia harrastustakuun toteutukseen on äärimmäisen tärkeää tarkastella toiminnan järjestäjän arvopohjaa ja kykyä organisoida aidosti yhdenvertaisuuteen ja tasa-arvoon perustuvaa harrastamista. (Haanpää 2019, 63.)

Nuorten digitaaliseen pelaamiseen liittyvään harrastustoimintaan suunnatun hanke-, projekti- ja muun julkisen rahoituksen saajilta tulisi edellyttää suunnitelmaa, miten toiminta edistää sukupuolten välistä tasa-arvoa ja miten toimintoja vakiinnutetaan osaksi rakenteita. Tietoa toimintaan osallistuneiden sukupuolijakaumasta pitäisi kerätä kaikessa nuorille suunnatussa digitaalisessa pelitoiminnassa. Rahoitusta tulisi suunnata tahoille, joilla on edellytykset sukupuolten tasa-arvon edistämiseen sekä tilastoinnin toteuttamiseen ja kehittämiseen. Julkista rahoitusta saaneiden tahojen toimintoja ja kehittelemiä välineitä tulisi suunnitelmallisemmin siirtää osaksi kuntien pelitoiminnan rakenteita, myös tilastoinnin osalta.

Sukupuolikokemuksiin ja seksuaaliseen suuntautumiseen liittyvät asiat nähdään helposti arkaluontoisina ja hankalina. Sukupuolten moninaisuuden esiin tuominen on kuitenkin tärkeää siitäkin syystä, että kysymättä jättäminen voi vahvistaa käsityksiä arkaluontoisuudesta. (Teräsaho & Närvi 2019, 154.) Nuorisotyön arviointia kehittäneen *Nuorisotyön tunnuslukujen verkostomainen kehittäminen* -hankkeen (2016) mukaan nuorille suunnatun toiminnan vaikuttavuutta osoittaessa voisi sukupuoli erottua nykyistä systemaattisemmin taustakriteerinä. Toimintaan osallistuneiden määrän tilastoinnin lisäksi tulisi arvioida saavuttaako toiminta tavoitteet vastaavasti kyseisen sukupuolisensitiivisen tarpeen mukaisesti. (Gretchel ym. 2016, 150.) Pidän tärkeänä, että kuntien nuorisotyössä sukupuolet tilastoidaan erikseen pelitoiminnan sekä mahdollisen e-urheilun osalta. Mittareita tarvitaan arvioinnin lisäksi, jotta saadaan tasa-arvon edistäminen osaksi keskusteluita ja tavoitteita. Tilastointi on yksi keino nostaa näkymättömät näkyviin, ja samalla se osoittaa tarpeen resurssien kuten henkilöstön ja osaamisen lisäämiselle.

Kuntaliiton selvityksessä tuodaan esiin tärkeänä nykyistä vahvempi yhteistyö yli kuntarajojen ja tarve ohjata resurssit juuri oikeisiin asioihin (Kalliomaa & Ahonen-Walker 2019, 39). Nykyisten osaamiskeskusten sopimuskaudet päättyvät vuonna 2023. Digitaalisen pelitoiminnan kehittämistyötä jatkavien tahojen tai tahon työtehtäviin tulisi sisällyttää koordinoituvastuu pelitoiminnan tilastoinnin kehittämisessä (ks. luku 2.3) ja tilastotiedon hyödyntämisessä. Tehtäviin tulisi sisällyttää myös tilastoinnissa tukea tarvitsevien kuntien auttaminen.

7.3 Jatkotutkimustarpeet ja ajatuksia kansalliseen kehittämistyöhön

On yllättävää, miten vähän tutkimusta nuorten pelaamisesta on tehty, ottaen huomioon, miten suosittua (vrt. Salasuo ym. 2021, 41) pelaaminen nuorten keskuudessa on. Tulevaisuudessa pelitoiminnan arvioidaan olevan yksi eniten kasvavista osa-alueista nuorisotyössä (Malm 2021, 31). Tästä syystä tarvitsemme tutkimusta sekä nuorten pelaamisesta että nuorisotyöllisestä pelitoiminnasta. Tämä edellyttää ymmärrystä siitä, miksi tutkimus on toistaiseksi ollut niin vähäistä. Näen tästä syystä tärkeäksi tutkia, miksi nuorten pelaamiseen keskittyvä tieteellinen tutkimus on vähäistä ja miten tutkimustietoa saataisiin pelitoiminnan kehittämisen tueksi. Henkilökohtaisesti olisi mielenkiintoista tietää vaikuttaako tutkimuksen vähyyteen mielikuva kilpailullisuuteen painottuvasta toiminnasta. Opinnäytetyöprosessissa olen tutustunut laajasti tutkimuksiin pelaamisesta ja nuorista. Tämän perusteella arvioin, että peli-, nuoriso- ja nuorisotyön tutkijoilla olisi paljon annettavaa nuorten pelaamiselle.

Kansallisen pelitoiminnan yhdenvertaisuuden kehittämisestä uskon saaneeni tutkimusprosessin aikana kattavan kuvan. Olen muodostanut näkemykseni lähdemateriaalin, kansallisen keskustelun, opinnäytetyöprosessin aikana tekemiäni havaintojen sekä aiheen parissa toimivien asiantuntijoiden kanssa käymieni keskustelujen näkökulmista. Osaamistani aiheeseen on lisännyt myös Non-toxic - syrjimätön pelikulttuuri -hankkeen toimiminen samassa työyksikössä pelitoiminnan tiimini kanssa. Tiimini on tehnyt yhteistyötä hankkeen kanssa sen molemmilla kausilla vuodesta 2017 lähtien. Tämän kokemuksen ja tietämyksen perusteella annan lopuksi ehdotuksia, joita pidän tärkeänä huomioida. Harrastustakuu -hankkeen ja Purkutalkoot -hankkeen loppuraporteissa tuodaan esiin saman suuntaisia ajatuksia. Raporttien mukaan nuorisotyössä tulisi nostaa esiin nuorten harrastamisen yhdenvertaisuuden edistäminen ja tukea sitä valtakunnallisilla suosituksilla. (Haanpää 2019, 60; Lahtinen ym. 2019b, 151.)

Nuorisotyön tulevaisuutta pohtivassa raportissaan Malm näkee nuorisotyön sanoittamisen ja arvioimisen painoarvon ja niihin liittyvien taitojen merkityksen kasvavan. Näiden taitojen hallinta voi vaikuttaa muun muassa resurssien jakamiseen. Malm vie ansiokkaasti tätä ajatusta pidemmälle. Nuorisotyön sanoittamisen ja arvioimisen keskittyminen tiettyihin aihepiireihin vaikuttaa tulevaisuudessa myös siihen mihin työmme kohdentuu. Kuten Malm toteaa: ”Sanoittaminen ja arvioiminen eivät ainoastaan kuvaa asioita vaan myös luovat niitä”. Piirteet, joiden arvioimiseen ja kehittämiseen nuorisotyössä tulevaisuudessa panostetaan tulevat Malmin mukaan vahvistumaan. Vastaavasti vähemmälle huomiolle jäävät aiheet jäävät tulevaisuudessa yhä enemmän taka-alalle. (Malm 2021, 73, 82.) Kunnallinen nuorisotyö tarvitsee tahoja, joka auttaa arvioimaan ja sanoittamaan pelitoiminnan epätasa-arvoa sekä tukee näihin liittyvien taitojen kehittämistä. Esimerkiksi tuoreessa *Nuorisotyön ammatillisen digiosaamisen itsearviointitestissä* ei arvioida sukupuolten väliseen eriarvoisuuteen liittyvää osaamista (Verke 2021d).

Arvioni mukana pelikulttuurin yhdenvertaisuutta edistää ja pitää tällä hetkellä esillä lähinnä Non-toxic -hanke, joka päättyy vuoden 2021 lopussa. Yhdenvertaisen pelikulttuurin edistäminen ei tulisi olla pelkästään hankerahoituksen varassa. Hanketyöllä voidaan tarjota vaihtoehtoja, mutta niiden juurruttaminen osaksi toimintakulttuuria ja rakenteita edellyttää vakiintuneilta toimijoilta pitkäjänteistä sitoutumista erilaisten toimintamallien ja välineiden käyttöön. Tämän toteutuminen edellyttää, että pelikulttuurin yhdenvertaisuuden edistäminen on kunnissa sekä esimerkiksi e-urheiluorganisaatioissa keskiössä. Yhdenvertaisuustyö ei etene useinkaan suoraviivaisesti vaan edellyttää taaksepäin palaamista, uudelleen arvioimista ja kehittämistä. Siksi työtä ei pysty kukaan tekemään yksin ja siihen tarvitaan kansallista tukea.

Nykyisten osaamiskeskusten sopimuskaudet päättyvät vuonna 2023. Digitaalisen pelitoiminnan kehittämistyötä jatkavan tahon tai tahojen tulisi kohdentaa digitaalisen pelitoiminnan kehittämistyö, tilastoinnin lisäksi, erityisesti turvallisemman pelikulttuurin edistämiseen. Työ tulisi turvata priorisoimalla se kaiken muun digitaalisen pelitoiminnan, kuten e-urheilun, kehittämisen edelle.

Pidän tärkeänä, että Suomessa on toimija, joka yhdistää ja ylläpitää verkostoa, jolla edistetään kansallisesti pelitoiminnan yhdenvertaisuutta ja erityisesti sukupuolten tasa-arvoa. Tällä hetkellä tällaista verkostoa ei ole. Uskon että verkoston perustamisella olisi merkittävä positiivinen vaikutus, ei vain pelaavien nuorten, vaan myös kunnallisen nuorisotyön tulevaisuuteen.

8 LOPUKSI

Nuorisolaki ohjaa nuorisotyötä edistämään nuorten osallisuutta ja edellytyksiä toimia yhteiskunnassa, tukemaan nuorten kasvua, yhteisöllisyyttä sekä niihin liittyvien taitojen oppimista samoin kuin nuorten harrastamista. Näitä lain tavoitteita emme kuitenkaan pääse toteuttamaan oikeudenmukaisesti kuntien nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa. Kaikille nuorille ei ole yhdenvertaisia mahdollisuuksia osallistua digitaaliseen pelitoimintaan. Nuoret joutuvat kohtaamaan pelaamisen parissa esimerkiksi sukupuolensa vuoksi syrjintää ja eriarvoisuutta. Tästä syystä nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa tulisi kaiken edelle asettaa yhdenvertaisuuden ja tasa-arvon edistäminen, johon nuorisolaki velvoittaa. Vasta tämän jälkeen voimme oikeudenmukaisesti toteuttaa kaikkia muita lain osoittamia nuorisotyön tavoitteita.

Nuorisotyöntekijöiden on oltava valmiita kohtaamaan ja ratkaisemaan pelitoiminnan yhdenvertaisuutta uhkaavat ilmiöt varmistaaksemme, että jokainen nuori voi hyötyä nuorisotyöllisestä pelitoiminnasta. Meidän tulisi uskaltaa tuoda esiin nämä haasteet myös siksi, ettei jonkun muun tahon tarvitse tehdä sitä puolestamme. Syrjintään ja eriarvoisuuteen liittyvä tietoperusta, ammatillinen keskustelu sekä toiminnan analysointi auttavat ymmärtämään, millaisista ongelmista on kyse. Nuorisotyöhön liittyvä koulutus on olennaista, jotta yhdenvertaisuutta voidaan edistää pelitoiminnassa. Työ edellyttää kuitenkin kaikilta yhteistä ponnistelua ja työn priorisointia. Huomioon otettavien asioiden kirjo on laaja, joten helppoa tämä ei tule olemaan. Yhdenvertaisuuden monimutkaisuuden edessä voimme kuitenkin hyväksyä työn haasteellisuuden.

Joka ainoa pelitoiminnan parissa työskentelevä nuoriso-ohjaaja tarvitsee ja ansaitsee laajan tuen työlleen. Kuten opinnäytetyöni kirjallisuuskatsaus osoittaa, on nuorisotyöllinen pelitoiminta yhteiskunnallisesti tärkeää. Kaikki nuorisotyön ammattilaiset voivat osallistua keskusteluun ajankohtaisesta nuorille merkityksellisestä ilmiöstä, jos keskustelussa ei ole heitä ulos sulkevia piirteitä, kuten sanoittamista tavalla, joka edellyttää kuulijalta tietoa peleistä, laitteista tai pelikulttuurin ilmiöistä ja termeistä. Pelisivistyksen ohjaama pelikasvatus on ammatillinen ja kriittinen, mutta samalla positiivinen, lähestymistapa yhdenvertaisuuden ja tasa-arvon edistämiseen nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa. Nuorisotyön näkökulmasta ollaan tutun eetoksen äärellä. Jokainen pelaava tai pelikulttuurista kiinnostunut nuori täytyy nähdä merkityksellisenä ja arvokkaana. Moni nuori on jo saanut nuorisotyöllisestä pelitoiminnasta paljon hyvää. Nuorisotyön keskeisin tehtävä on kuitenkin raivata osallistumista estäviä aitoja, jotta kaikilla nuorilla olisi yhdenvertainen mahdollisuus päästä osaksi nuorisotyöllistä pelitoimintaa.

LÄHTEET

- Ahtiainen, Sonja & Lehtinen, Riikka 2021. Nuorisotyöntekijä luo pelikasvatuksen keinoin parempaa pelikulttuuria. Bloggartikkeli. Verke. Viitattu 21.5.2021. <https://www.verke.org/blogit/nuorisotyontekija-luo-pelikasvatuksen-keinoin-parempaa-pelikulttuuria/>
- Alastalo, Marja & Åkerman, Maria & Vaittinen, Tiina 2017. Asiantuntijahaastattelu. Teoksessa Hyvärinen, Matti & Nikander, Pirjo & Ruusuvuori, Johanna (toim.). Tutkimushaastattelu käsikirja. Tampere: Vastapaino, 214–232.
- Alin, Ella 2018. Non-toxic. Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä. Helsingin kaupunki. Viitattu 2.3.2021 <https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf>
- Allianssi 2017. Kunnallisen nuorisotyön tulevaisuusodotukset 2017. Suomen nuorisoyhteistyö – Allianssi ry ja Suomen kuntaliitto. Helsinki. Viitattu 28.2.2021. https://www.alli.fi/sites/default/files/2018-05/knt17_netsti_korjattu.pdf
- Allianssi 2018. ”Nuorisotyön menetelmät - Methods for youth work -tunnustukset Turun ja Kemian kaupungeille”. Viitattu 3.3.2021. <https://www.alli.fi/uutiset/nuorisotyon-menetelmat-methods-youth-work-tunnustukset-turun-ja-kemin-kaupungeille>
- Arene 2019. Ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden eettiset suositukset. Ammattikoulujen rehtorineuvosto Arene ry. Viitattu 10.5.2021. <https://www.arene.fi/julkaisut/raportit/opinnaytetoiden-eettiset-suositukset/>
- Arjoranta, Jonne & Kontturi, Kati & Varis, Essi & Välisalo, Tanja 2020. Nörttikulttuurin identiteetikriisi: Gamergate, Comicsgate ja Star Wars poliittisten kiistojen näyttämöinä. Lähi kuva – Audiovisuaalisen Kulttuurin Tieteellinen Julkaisu, 33(3-4), 92–111. Viitattu 1.3.2021. <https://journal.fi/lahikuva/article/view/100442>
- Bittiliiga 2021. Digitaalinen nuorisotyö. Viitattu 16.5.2021. <https://bittiliiga.fi/nuorisotyö.html>
- Blizzard Entertainment 2020. Is Account Sharing Allowed? Viitattu 1.2.2021. <https://eu.battle.net/support/en/article/13961>
- CSPPA 2020. Counter-Strike Professional Players' Association. Tiedote Twitterissä 19.5.2020. Viitattu 20.5.2021. <https://twitter.com/CSPPA/status/1262775284828450818/photo/1>
- Deslauriers, Patrick & Lafrance St-Martin, Iseut Laura & Bonenfant, Maude 2020. Assessing Toxic Behaviour in Dead by Daylight: Perceptions and Factors of Toxicity According to the Game's Official Subreddit Contributors. The international journal of computer game research 20/4. Viitattu 15.1.2021 http://gamestudies.org/2004/articles/deslauriers_iseutlafrancestmartin_bonenfant
- ESML 2020. CS:GO -Suomen Mestaruusliiga. Viitattu 13.4.2021. <https://www.esml.fi/tiimi.php?teamId=4>
- Esportearnings. Top 100-500 Highest Earnings for Finland. Tilasto suomalaispelaajien palkioista. Viitattu 1.4.2021 <https://www.esportearnings.com/countries/fin-x300>
- Etu-Seppälä, Jukka 2019. E-urheilu ja Tampere. Eli mitä e-urheilu oikeasti on ja mitäs se on tulevaisuudessa? Power point esitys. Kanuuna seminaari Turussa. 14-15.11.2019. Viitattu

- 13.1.2021 https://www.nuorisokanuuna.fi/sites/default/files/materiaalipankki/2019-11/Esports%20ja%20Tampere%20-%20Mit%C3%A4%20Esports%20oikeasti%20on%20Turku14.11.2019_0.pptx
- Eurheilu.com 2020. Sami ”xseven” Laasanen tajusi kärsineensä burnoutista – ”Vähän aikaa sitten vasta ymmärsin”. Eurheilu.com. 13.6.2020. Viitattu 13.4.2021 <https://eurheilu.org/sami-xseven-laasanen-tajusi-karsineensa-burnoutista-vahan-aikaa-sitten-vasta-ymmarsin/>
- Euroopan ihmisoikeussopimus 63/1999. Viitattu 12.13.2021. <https://www.finlex.fi/fi/sopimukset/sopsteksti/1999/19990063>
- Friman, Usva 2013. *Pelimaailmojen fantastiset naiset. Digitaalisten pelien hahmoesitykset ja niiden tutkimus*. Pro gradu -tutkielma. Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos. Turun yliopisto. Pro gradu. Viitattu 20.5.2021. <https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/92272/Friman2013.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Friman, Usva 2017. Miten sukupuoli saattaa vaikuttaa peliharrastukseen ja miten se voitaisiin huomioida peleihin liittyvässä nuorisotyössä? Blogiartikkeli. Verke. Viitattu 3.3.2021. <https://www.verke.org/blogit/miten-sukupuoli-saattaa-vaikuttaa-peliharrastukseen-ja-miten-se-voitaisiin-huomioida-peleihin-liittyvassa-nuorisotyossa/>
- Gretschel, Anu 2010. Nuorisotalo mahdollistavana lähiympäristönä: nuorten näkökulma. Helsinki: Helsingin kaupungin nuorisoasiankeskus. Viitattu 19.4.2021. https://www.hel.fi/static/liitteet/nk/nuorisotalo_gretschel.pdf
- Gretschel, Anu & Junttila-Vitikka, Pirjo & Puuronen, Anne (toim.) 2016. Suuntaviivoja nuorisotoimialan määrittelyyn ja arviointiin. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura julkaisuja 176, 185–188.
- Haanpää, Leena 2019. Harrastustakuu: Yhdenvertaisuuden asialla. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. Verkkojulkaisuja 147. Viitattu 11.5.2021. https://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/harrastustakuu_digi_final.pdf
- Haanpää, Leena & Salasuo, Mikko 2019. Alkusanat: Harrastustakuuselvitys Nuorisotutkimusverkoston osaamiskeskuksen tehtävänä. Teoksessa Haanpää, Leena 2019. Harrastustakuu: Yhdenvertaisuuden asialla. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. Verkkojulkaisuja 147, 8–11. Viitattu 11.5.2021. https://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/harrastustakuu_digi_final.pdf
- Haanpää, Leena & Salasuo, Mikko & Ylöstalo, Tiina 2020. Kohti Suomen mallia - tutkimus harrastustakuusta ja sen tilasta Suomen kunnissa. Näkökulma. Nuorisotutkimusseura. Viitattu 11.4.2021. <https://www.nuorisotutkimusseura.fi/nakokulma52>
- Hakanen, Tiina & Myllyniemi, Sami & Salasuo, Mikko (toim.). 2019. Oikeus liikkua. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2018. Tampere: Nuorisotutkimusseura. Viitattu 15.5.2021. <https://tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2019/02/Lasten-ja-nuorten-vapaa-aikatutkimus-Oikeus-liikkua.-Verkkojulkaisu.pdf>
- Harviainen, J. Tuomas., Meriläinen, Mikko. & Tossavainen, Tommi. (toim.) 2013. Pelikasvat-tajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus.
- Helakorpi, Seppo 2005. Työn taidot – Ajattelu, tekoja ja yhteistyötä. Hämeen ammattikorkeakoulun julkaisuja 2/2005.

- Helsingin sanomat 2014. Raiskaus- ja tappouhkaukset ajavat pelialan naisia kodeistaan – tästä skandaalissa on kyse. Artikkel. Helsingin sanomat 15.10.2014. Viitattu 3.3.2021. <https://www.hs.fi/nyt/art-2000002769237.html>
- Henriksson, Jonna 2016. Nuorisotyö ja nuorten elämäntilanne. Raportti nuoristyön tutkimuksesta ja koulutuksesta. Nuorisotyön ja nuorisotutkimuksen opintosuunta. Tampereen yliopisto. Viitattu 13.4.2021 <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/100367/978-952-03-0345-7.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena, 2001. Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Yliopistopaino.
- Hirvelä, Niklas 2021. Esports-valmentaja Niklas Hirvelä: Miten sinusta voi tulla ammattilaispelaaja? Verkkoluento. Helsingin kaupunki. Viitattu 5.5.2021 <https://www.twitch.tv/videos/933959534?filter=all&sort=time>
- Hoikkala, Tommi & Kiilakoski, Tomi 2018. Digitalisaation pedagogiikka ja jatkuvan oppimisen ristiriidat. Teoksessa: Koulutuksen digiloikka: Miten onnistumme suomalaisten osaamisen päivittämisessä. Helsinki: Teollisuuden palkansaajat TP ry. 12–53 Viitattu 1-3.2021 <https://www.tpry.fi/edistys-julkaisusarja/edistys-raportit/koulutuksen-digiloikka.-miten-onnistumme-suomalaisten-osaamisen-paivittamisessa.html>
- Honkatukia, Päivi & Kiilakoski, Tomi & Suurpää, Leena 2018. Aineistosta analyysiin. Teoksessa Kiilakoski, Tomi & Honkatukia, Päivi (toim.). Miten tutkia nuoria ja nuorisotyötä. Tampere: Vastapaino, 351–371.
- HTK-ohje 2012. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje 2012. Helsinki. Viitattu 15.5.2021. https://tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf
- Huotari, Ari 2014. Nuorten pelinkehityskerhot. Teoksessa Lauha, Heikki. (toim.) 2014. Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy, 61–70
- Huotari Ari 2020. Nuorisotyön dokumentointijärjestelmän kehittäminen avoimen toiminnan kehittämisessä. Arviointitutkimus. YAMK-Opinnäytetyö. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Viitattu 20.5.2021. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/347224/Huotari_Ari.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Huttunen, Tero 2013a. Pelit, teollisuus ja raha. Teoksessa Harviainen, J, Tuomas, Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi. (toim.) 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus. 15–19.
- Huttunen, Tero 2013b. Peleihin liittyviä kulttuuri-ilmiöitä. Teoksessa Harviainen, J, Tuomas, Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi. (toim.) 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus. 24–31
- Hämeenlinnan-Vanajan seurakunta 2020. Hämeenlinnalainen E-urheilujoukkue Bunker Gaming Hämeenlinna, BGH, pelaa tällä viikolla alkavassa Esports SM-liigassa. 19.5.2020. Hämeenlinna-Vanajan seurakunta. Viitattu 23.5.2021. <https://www.hameenlinna-vanajanseurakunta.fi/uutiset/-/news/71956330>
- Iltä-Sanomien 2021. ”Kun Kimmo, 36, kutsuttiin valmentamaan CS-junnuja, he loivat epäileviä katseita – pikainen googlaus selitti asian heti.”. Viitattu 1.3.2021 <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000007718001.html>

- Jane, A, Emma 2017. *Misogyny Online. A Short (and Brutish) History*. London, UK: Sage Publications Ltd.
- Joensuu, Mika 2014. Pelitalo-konsepti Hyvinkään nuorisopalveluissa. Teoksessa Lauha, Heikki. (toim.) 2014. *Nuorisotyö pelaa*. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy, 21–25.
- Kaarakainen, Meri-Tuulia & Kivinen, Osmo & Hutri, Heikki 2015. Pelit ja pelaaminen sosiaalisena oppimisympäristönä. Teoksessa Koskimaa, Raine & Suominen, Jaakko & Mäyrä, Frans, Friman, Usva & Arjoranta, Jonne. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. Suomen pelitutkimuksen seura. 4–22. Viitattu 1.2.2021. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/ptvk2015.pdf>
- Kaarakainen, Meri-Tuulia 2019. Education and inequality in digital opportunities: differences in digital engagement among Finnish lower and upper secondary school students. Väitöskirja. (1-8, 65, 68, 70-71). Viitattu 1.4.2021 <https://www.utupub.fi/handle/10024/148433>
- Kaartinen, Elja 2017. Good Game Squad. Kilpapelaamista nuorille. Sosionomi. Opinnäytetyö AMK. Diakonia-ammattikorkeakoulu. Sosiaalialan koulutusohjelma. Viitattu 15.5.2021. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/123694/Kaartinen_Elja_Helsinki.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Kallio, Kirsi Pauliina & Mäyrä, Frans & Kaipainen, Kirsikka 2009. Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Artikkel. Teoksessa Suominen, Jaakko & Koskimaa, Raine & Mäyrä, Frans & Sotamaa. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampereen yliopisto. 1–15. Viitattu 10.4.2021 <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2009>
- Kalliomaa, Johanna & Ahonen-Walker, Mari 2019. Kuntien nuorisotyö Suomessa 2019. Kuntaliitto. Viitattu 10.3.2021. <https://www.kuntaliitto.fi/julkaisut/2019/2022-kunnallinen-nuorisotyö-suomessa-2019>
- Kanerva, Anna & Kurlin Niiniaho, Ari & Pirinen, Lilli 2020. Selvitys kuvaohjelmien ikäraja-tuntemuksesta. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. Kulttuuripolitiikan tutkimuskeskus. Cuporen verkkojulkaisuja 64. Viitattu 3.3.2021. https://kavi.fi/wp-content/uploads/2020/09/Cupore_ik%C3%A4rajat_saavutettava.pdf
- Kankaanranta, Marja & Kirjavainen, Antti & Nousiainen, Tuula & Ukkonen, Milla 2006. Digitaaliset pelit nuorten arkipäivässä -Tapaus Visiokafo. Teoksessa Kylmäkoski, Merja & Lind, Kimmo & Hintikka, Timo & Aittola, Tapio. *Nuorten tilat. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Sarja C. Oppimateriaaleja 9*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura julkaisuja 70, 125–149.
- Kanuuna 2019. Johdon näkemyksiä e-urheilusta nuorisotyössä. Kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuuna. Materiaalipankki. Viitattu 11.4.2021 <https://www.nuorisokanuuna.fi/sites/default/files/materiaalipankki/2019-11/N%C3%A4kemyksi%C3%A4%20e-urheilusta.pdf>
- Kanuuna 2020a. Tietoa ja suosituksia esports toimintaan kunnallisessa nuorisotyössä. Kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuuna. Viitattu 13.4.2021. <https://www.nuorisokanuuna.fi/materiaalipankki/yhteis%3%b6llinen-pelaaminen>

- Kanuuna 2020b. Ilmoittaudu esports seminaariin. Kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuuna Viitattu 15.4.2021 <https://kanuuna.creamailer.fi/article/5e4505f067cab/5e3be9efdae6e?fbclid=IwAR2WoHqxD6dt7CZ8qC16dj3jzVjqyUHQ693tgj9DPBQCjEaQMfkDjbgVwNg>
- Kaukinen, Riikka 2018. Kohti parempaa pelikulttuuria. Teoksessa Tossavainen, Tommi & Harvola, Aino & Sohn, Ville & Marjomaa, Heikki & Meriläinen, Mikko & Tuominen, Pasi & Korhonen, Helmi & Göös, Pia 2018. Pelikasvattajan käsikirja 2. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. 100–114.
- Kinnunen, Jani & Lilja, Pekka & Mäyrä, Frans 2018. Pelaajabarometri 2018. Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Tampereen yliopisto. Informaatiotieteiden yksikkö. Viitattu 14.1.2021. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/104293>
- Kinnunen, Jani & Taskinen, Kirsi & Mäyrä, Frans 2020. Pelaajabarometri 2020. Pelaamista koronan aikaan. Tampereen yliopisto. Informaatiotekniikan ja viestinnän osasto. Viitattu 15.1.2021. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/123831>
- Kiviniemi, Juha & Tuominen, Suvi. Digital youth work – Finnish perspective Verke. Viitattu 1.5.2021. <https://www.verke.org/julkaisut/digital-youth-work-a-finnish-perspective/>
- Koistinen, Miika 2014. Nuorten pelinkehityskerhot. Teoksessa Lauha, Heikki. (toim.) 2014. Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy, 90–92.
- Kuja- Panula, Miira 2019. Suomessakin voi opiskella ammattipelaajaksi – E-urheilulinjan kehittäjä: ”Rehtori kysyi, olenko aivan tosissani” Artikkel. Duunitori. Viitattu 17.5.2021. <https://duunitori.fi/tyoelama/urheilu-koulutus-valmennus>
- Kuula, Arja 2006. Tutkimusetiikka: Aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys. Tampere: Vastapaino.
- Kuvaohjelmalaki 710/2011. Viitattu 16.3.202. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2011/20110710>
- Kässi, Antti 2018. ”Kaikki on helpompaa, jos oot hyvä jätkä” – Tutkielma pelaavien naisten subjektiudesta verkkopeliympäristössä. Pro gradu -tutkielma. Yhteiskuntatieteiden tiedekunta. Lapin yliopisto Viitattu 1.1.2021. <https://lauda.ulapland.fi/bitstream/handle/10024/63300/K%C3%A4ssi.Antti.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lahtinen, Jenni & Hoikkala, Tommi & Aapola-Kari, Sinikka 2019a. Johdanto. Teoksessa Lahtinen, Jenni (toim.) ”Mikä ois mun juttu” – nuorten koulutusvalinnat sosialisatiomaisemien kehyksissä. Helsinki: Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja. 2019:68, 11–38. Viitattu 15.3.2021. https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161925/VNTEAS_2019_68.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lahtinen, Jenni & Hoikkala, Tommi & Aapola-Kari, Sinikka 2019b. Lopuksi. Teoksessa Lahtinen, Jenni (toim.) ”Mikä ois mun juttu” – nuorten koulutusvalinnat sosialisatiomaisemien kehyksissä. Helsinki: Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja. 2019:68, 141–153. Viitattu 15.3.2021. https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161925/VNTEAS_2019_68.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lahtinen, Jenni & Vieno, Atte 2019. Sukupuolen mukaisen vaikuttamisen keinot. Teoksessa Lahtinen, Jenni (toim.) ”Mikä ois mun juttu” – nuorten koulutusvalinnat sosialisatiomaisemien kehyksissä. Helsinki: Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja.

- 2019:68, 31–38. Viitattu 15.3.2021. https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161925/VNTEAS_2019_68.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Laitio, Tommi 2015. Vuoden helsinkiläinen nuorisotyöteko on kilpapelaamisjoukkue Good Game Squad. Julkaistu puhe 21.11.2015. Viitattu 11.3.2021. <https://tommilaitio.munstadi.fi/2015/11/21/vuoden-helsinkood-game-squad/>
- Lappalainen, Suvi 2020. Pitääkö kunnallisesta nuorisotyöstä olla huolissaan? Osaamiskeskus Kanuuna. Kolumni. 9/2020. 17.5.2021. <https://medium.com/kyn%C3%A4ily%C3%A4-kunnallisesta-nuorisoty%C3%B6st%C3%A4/pit%C3%A4%C3%A4k%C3%B6-kunnallisesta-nuorisoty%C3%B6st%C3%A4-olla-huolissaan-17a18329b849>
- Lauha, Heikki (toim.) 2014. Nuorisotyö pelaa. Verke. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy.
- Lauha, Heikki (toim.) 2015. Verkko Nuorten kertomana. Verke. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy.
- Lauha, Heikki & Tuominen, Suvi 2016. Kohti digitaalista nuorisotyötä. Verke. Viitattu 1.4.2021. <https://www.verke.org/julkaisut/kohti-digitaalista-nuorisotyota/>
- Lauha, Heikki & Tuominen, Suvi 2017. ”Tulevaisuudessa digi uppoaa osaksi arkea” -Digitaalinen nuorisotyö kunnissa 2017. Verke. Viitattu 1.3.2021. <https://www.verke.org/julkaisut/tulevaisuudessa-digi-uppoaa-osaksi-arkea-digitaalinen-nuorisotyö-kunnissa-2017/>
- Malm, Karla 2021. ”Parempi vaihtoehto kuin 80-luvun Suomi”? Nuorisotyöntekijät, paikat ja ympäristö vuonna 2030. Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja, 119. Helsinki. Viitattu 17.4.2021. <https://www.humak.fi/wp-content/uploads/2021/04/Parempi-vaihtoehtokuin-80-luvun-Suomi.pdf>
- Marjeta, Anna-Laura 2014. Tyttötoiminta Helsingin pelitalolla. Teoksessa Lauha, Heikki. (toim.) 2014. Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy, 26–29.
- Mattila, Mikko 2018. Lelujen lahjaksi ostaminen tytöille / pojille. Frankly Partners. Plan international Suomi. Viitattu 12.2021. <https://plan.fi/plan-international-suomen-uusi-tutkimuslapsille-ostettavista-lahjoista-tytoille-satukirjoja-pojille>
- Merikivi, Jani & Myllyniemi, Sami & Salasuo, Mikko (toim.) 2017. Media hanskassa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 Mediasta ja liikunnasta. Nuorisotutkimusseura. Verkkojulkaisuja 55. Viitattu 1.3.2021. <https://tietoanuurista.fi/julkaisut/nuorten-vapaa-aikatutkimukset/lasten-ja-nuorten-vapaa-aikatutkimus-2016/>
- Meriläinen, Mikko 2013. Mitä on pelikasvatus ja miksi sitä tarvitaan? Pelikasvattajan käsikirja. 10-12. Viitattu 12.1.2021. <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Meriläinen, Mikko 2020. Kohti pelisivistystä. Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä. Väitöskirja. Helsingin yliopisto. Viitattu 1.2.2021. <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/309143>
- Meriläinen, Mikko 2021. Joustoa ja joustamattomuutta. Viitattu 5.4.2021. <https://mikkomerilainen.com/>

- Mertala, Pekka 2017. Näkökulmia monilukutaitoon: Opettajuus ja situationaaliset lukutaidot. *Kieli, koulutus ja yhteiskunta* 8 (6). Viitattu 13.5.2021. <https://www.kieliverkosto.fi/fi/journals/kieli-koulutus-ja-yhteiskunta-joulukuu-2017/nakokulmia-monilukutaitoon-opettajuus-ja-situationaaliset-lukutaidot>
- Metsäjoki, Timo 2016. Yhteistyö digitaalisen verkkopelaamisen mahdollistajana. Teoksessa Tuominen, Suvi & Lauha, Heikki. *Kohti digitaalista nuorisotyötä*. Verke. 126–128. Viitattu 16.5.2021. <https://www.verke.org/julkaisut/kohti-digitaalista-nuorisotyota/>
- Mulari, Heta & Vilmilä, Fanny 2016. Medioitunutta vapaa-aikaa – näkökulmia vuorovaikutukseen ja mediaharrastuksiin. Teoksessa Merikivi, Jani & Myllyniemi, Sami & Salasuo, Mikko (toim.) *Media hanskassa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta*. Valtion nuorisosiain neuvottelukunnan julkaisuja 55. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, 125–136. Viitattu 1.5.2021. <https://tietoanuorista.fi/julkaisut/nuorten-vapaa-aikatutkimukset/lasten-ja-nuorten-vapaa-aikatutkimus-2016/>
- Myllyniemi, Sami & Kiilakoski, Tomi 2018. Tilasto-osio. Teoksessa Pekkarinen, Elina & Myllyniemi, Sami (toim.) *Opin polut ja pientareet. Nuorisobarometri 2017*. Helsinki: Valtion nuorisoneuvosto, 9–118. Viitattu 6.1.2021. <https://tietoanuorista.fi/nuorisobarometri/nuorisobarometri-2017/>
- Nevala, Tuuli 2017. Pelaamisen elinkaari – Pelien merkitykset elämän eri vaiheissa. Artikkel. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2017*. Tampereen yliopisto. Viitattu 1.5.2021. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2017/ptvk2017.pdf>
- Nieminen, Juha 1995. Nuorisossa tulevaisuus. *Suomalaisen nuorisotyön historia*. Nuorisotutkimusseura r.y. Lasten Keskus Oy, Helsinki: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Nieminen, Juha 2014. Mahdollista nuorisotyötä. Kehittämishaasteita tradition, nykyisyyden ja tulevaisuuden ristivalossa. *Nuorisotutkimuslehti* 2/2014. 32. vuosikerta. Nuorisotutkimusseura ry.
- Nieminen, Juha 2015. Nuorisotyö 2025. Teoksessa *Selvitys ja kehittämissuhteet ulkopuolisten nuorten osallisuuden vahvistamiseksi*. Tampere: Silta-Valmennusyhdistys ry. Viitattu 18.4.2021. <https://docplayer.fi/4089-Selvitys-ja-kehittämissuhteet-ulkopuolisten-nuorten-osallisuuden-vahvistamiseksi.html>
- Nordling, Olli 2016. *Insinöörejä, pikkupoikia, ja pelaavia tyttöjä*. Suomalainen tietokonepelaa- ja identiteetti Pelit-lehden palstakirjoitusten ja lukijakirjeiden kautta tarkasteltuna 1992–2001. Pro gradu -tutkielma. Yhteiskunta- ja kulttuuritieteiden yksikkö. Tampereen yliopisto. Viitattu 11.3.2021. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/99472/GRADU-1467287583.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Nuorisolaki 1285/2016. Viitattu 16.3.202. <https://finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285>
- Ohisalo, Maria 2020. Twitter-viesti. @MariaOhisalo. 14.11.2020, 20:15. Viitattu 18.5.2021. <https://twitter.com/MariaOhisalo/status/1327676430050881537>
- Ojasalo, Katri & Moilanen, Teemu & Ritalahti, Jarmo 2009. *Kehittämistyön menetelmät*. Uudenlaista osaamista liiketoimintaan. Helsinki: WSOYpro Oy.
- Pennanen, Jonna 2016. *Good Game Squad – elektronisen urheilun edelläkävijät*. Nuorisosiainkeskus. Toimintakertomus 2015. Helsingin kaupunki, 49–51. Viitattu 10.3.2021.

- https://www.e-julkaisu.fi/helsingin_kaupunki/nuorisoasiainkeskus/toimintakertomus_2015/mobile.html#pid=1
- Piironen, Rasmus 2020. Esports nuorisotyössä. Proakatemia. Viitattu 11.3.2021. <https://essee-pankki.proakatemia.fi/esport-nuorisotyossa/>
- Pulkkinen, Miika 2014. Pelien hyödyntäminen nuorisotaloilla. Teoksessa Lauha, H. (toim.) Nuorisotyö pelaa. Verke. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy, 17–20.
- Pöysä, Ville, 2013. Aktiivisten havainnoinnista ulkopuolisten kuuntelemiseen? Nuorisotyön tutkimuksen sisällöt, menetelmät ja katvealueet. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. Verkkojulkaisuja 59. Viitattu 13.4.2021. https://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/aktiivisten_havainnoinnista_ulkopuolisten_kuuntelemiseen-1.pdf
- Radcliffe Noam 2019. As Esports Evolves, Burnout Becomes a Potential Problem for Players. Artikkele. DBTAP.com. Viitattu 18.5.2021. <https://www.dbltap.com/posts/as-esports-evolves-burnout-becomes-a-potential-problem-for-players-01d8kake8e4r>
- Rauas, Minna 2019. Pieniä tekoja, suuria asioita: nuorisotyön eettinen näkökulma. Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja 99. Viitattu 23.4.2021.
- Rootsgaming 2021. Akatemiatoiminta. Roots Gaming Ry. Viitattu 18.5.2021. <https://rootsgaming.fi/akatemiatoiminta/>
- Ruotsalainen, Maria & Friman, Usva 2018. "There Are No Women and They All Play Mercy": Understanding and Explaining (the Lack of) Women's Presence in Esports and Competitive Gaming. Proceedings of the Nordic DiGRA 2018. Viitattu 5.1.2021. <http://www.digra.org/digital-library/publications/there-are-no-women-and-they-all-play-mercy-understanding-and-explaining-the-lack-of-womens-presence-in-esports-and-competitive-gaming>
- Ruusuvuori, Johanna & Nikander, Pirjo & Hyvärinen, Matti 2010. Haastattelun analyysin vaiheet. Teoksessa Ruusuvuori, Johanna & Nikander, Pirjo & Hyvärinen, Matti (toim.). Haastattelun analyysi. Tampere: Vastapaino, 9–34.
- Ryhtä, Teija & Hölttä, Heta 2021. Huomioita sateenkaarinnuorista palveluiden käyttäjinä. Teoksessa Berg, Päivi & Myllyniemi, Sami (toim.) Palvelu pelaa! Nuorisobarometri 2020. Valtion nuorisoneuvosto. Nuorisotutkimusseura/nuorisotutkimusverkosto. Opetus- ja kulttuuriministeriö, 151–156. Viitattu 13.4.2021 <https://tietoanuorista.fi/nuorisobarometri/nuorisobarometri-2020/>
- Saari, Juhani & Lahtinen, Jenni 2019. Koulutusvalintojen tilastollista tarkastelua. Teoksessa Lahtinen, Jenni (toim.) ”Mikä ois mun juttu” – nuorten koulutusvalinnat sosialisatiomaisemien kehyksissä. Helsinki: Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja 2019:68, 39–52. Viitattu 15.3.2021. https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161925/VNTEAS_2019_68.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sabell, Annika 2018. ”No, parhaas tapaukses täs ollaan pelastettu monen nuoren elämä.”: Taupaustutkimus elektronisen urheilun ja digitaalisen pelaamisen hyödyntämisestä nuorisotyössä. Pro gradu -tutkielma. Humanistinen tiedekunta: Turun yliopisto. Viitattu 3.4.2021. <https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/144962/gradu2018Sabell.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Salasuo, Mikko & Tarvainen, Kai & Myllyniemi, Sami 2021. Tilasto-osio. Teoksessa Salasuo, Mikko. Harrastamisen äärellä. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2020. Nuorisotutkimusverkosto. Opetus- ja kulttuuriministeriö. 31–138. Viitattu. <https://tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2021/05/lasten-ja-nuorten-vapaa-aikatutkimus-2020-web.pdf>
- Seeck, Hannele 2015. Johtamisopit Suomessa: Taylorismista innovaatioteorioihin. Helsinki: Gaudeamus.
- Seul 2019a. Mitä on e-urheilu? Suomen elektronisen urheilun liitto. Viitattu 1.4.2021. <https://seul.fi/mita-on-e-urheilu/>
- Seul 2019b. FPS, räiskintäpelit. Suomen elektronisen urheilun liitto. Viitattu 17.5.2021. <https://seul.fi/e-urheilu/peligenret/fps-raiskintapelit/>
- Sirviö, Minna 2017. ”Mulla on eka kerran elämässä sellainen olo, että mua tarvitaan jossain.” Parkkitoiminnan kehittäminen osallistujälähtöisesti. YAMK-Opinnäytetyö. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Viitattu 11.12.2021. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/126450/Sirvio_Minna.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Siuttila, Miia & Havaste, Ellinoora 2019. A pure meritocracy blind to identity. Exploring the Online Responses to All-Female Esports Teams in Reddit. Proceedings of the Nordic DiGRA 2018. Viitattu 7.5.2021. <http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/97/148>
- Siuttila, Miia 2020. Non-toxic. Pelikasvatusta kotona ja nuorisotyössä. Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke Nuorisopalvelut. Helsingin kaupunki. Viitattu 1.2.2021 <https://www.hel.fi/static/liitteet-2019/KuVa/julkaisut/NonToxic251120.pdf>
- Soanjärvi, Katariina 2011. Mitä on ammatillinen nuorisotyö? Nuorisotyön villiä kenttää kesytämässä. Jyväskylän yliopisto: Studies in Education, psychology and Social Research 413. Väitöskirja. <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/27118/9789513943370.pdf>
- Sponsorsight 2019. Tutkimus: Muut lajit kuroivat kiinni jääkiekon etumatkaa – eSports nuorten miesten suosikkilajiksi. Lehdistö tiedote 19.3.2021. Viitattu 16.5.2021. https://www.sponsorsight.fi/uploads/1/1/1/0/11102604/sponsor_insight_lehdist%C3%B6tiedote_19_03_2019.pdf
- Sponsorsight. Yrityksemme Sponsor Sight. Viitattu 16.5.2021. <https://www.sponsorsight.fi/yritys.html>
- Suomen biljardiliitto. Nuorisotoiminta. Viitattu 4.5.2021. <https://www.sbil.fi/liitto/nuorisotoiminta/>
- Suominen, Jaakko & Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Saarikoski, Petri & Sotamaa, Olli (toim.) 2014. Pelimaailmoista maailman pelillistymiseen – pelitutkimuksen ja pelikulttuurin muutoslinjoja. Pelitutkimuksen vuosikirja 2014. Tampereen yliopisto. Viitattu 1.12.2021. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2014/ptvk2014.pdf>
- Tanhua-Piironen, Erika & Kaarakainen, Suvi-Sadetta & Kaarakainen, Meri-Tuulia & Viteli, Jarmo 2020. Digiajan peruskoulu II. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2020:17. Viitattu 4.1.2021 https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/162236/OKM_2020_17.pdf?sequence=1&isAllowed=y Digitalisaation edistämisen ohjelma 2020–2023
- Tasa-arvolaki 1986/609. Viitattu 10.5.2021. <https://finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1986/19860609>

- TGA 2021. Pelaajahaku. Facebook julkaisu. Turku Game Academy. Turun kaupungin nuorisotyö. Viitattu 14.4.2021. <https://www.facebook.com/TurkuGameAcademy/photos/pcb.1320836658271964/1320836618271968/>
- Teräsaho, Mia & Närvi, Johanna (toim.) 2019. Näkökulmia sukupuolten tasa-arvoon Analyyssejä tasa-arvobarometrista 2017. Helsinki: Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 11.4.2021. <https://www.julkari.fi/handle/10024/137765>
- Toikko, Timo & Rantanen, Teemu 2009. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta. Tampere: Tampereen Yliopistopaino.
- Toivonen, Toni 2020. Esports kunnallisessa nuorisotyössä. Osaamiskeskus Kanuuna. Kolumni 2/2020. Viitattu 5.1.2021. <https://kanuuna.creamailer.fi/article/5e565e732e825/5e4e27171e974>
- Tossavainen, Tommi & Harvola, Aino & Sohn, Ville & Marjomaa, Heikki & Meriläinen, Mikko & Tuominen, Pasi & Korhonen, Helmi & Göös, Pia 2018. Pelikasvattajan käsikirja 2. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti.
- Tossavainen, Tommi 2021. Ohje ikäraajajoustoprojektin soveltamisesta. Viitattu 30.3.2021. <https://pelikasvatus.fi/ohje-ikarajajoustoprojektin-soveltamisesta/>
- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Uudistettu laitos. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Tuominen, Pasi 2015a. Bloggartikkeli. Esports nuorisotyöhön. Verke. Viitattu 1.5.2021. <https://www.verke.org/blog/esports-nuorisotyohon/>
- Tuominen, Pasi 2015b. Bloggartikkeli. Esports med ungdomsarbete. Viitattu 1.5.2021. <https://www.verke.org/blog/esports-med-i-ungdomsarbete/?lang=sv>
- Tuominen, Pasi 2015c. Esports nuorisotyöhön. Teoksessa Lauha, Heikki. Verkko nuorten kokemana ja kertomana. Verke. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy, 87–88.
- Tuominen, Pasi 2016. Nuorisotyö lanittaa. Verke. Helsinki. Viitattu 21.5.2021. <https://www.verke.org/uploads/2021/01/593bf836-nuorisotyö-lanittaa-verke.pdf>
- Tuominen, Pasi 2017. Esports in youthwork. Teoksessa Kiviniemi, Juha & Tuominen, Suvi. Digital youth work – Finnish perspective Verke. Digital youthwork – a Finnish perspective. 93–95. Viitattu 12.5.2021. <https://www.verke.org/julkaisut/digital-youth-work-a-finnish-perspective/>
- Tuominen, Suvi & Holm, Isabella & Jaakola, Vesa & Kiilakoski, Tomi 2016. Nuorisotyöntekijän mediakasvattajuus on läsnäoloa. Teoksessa Pekkala, Leo & Salomaa, Saara Salomaa & Spišák, Sanna. (toim.) Monimuotoinen mediakasvatus. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja 1/2016. 176–196. Viitattu 1.1.2021. https://www.mediaaitokoulu.fi/monimuotoinen_mediakasvatus.pdf
- Tuomisto, Ville 2014. eSports- toiminta nuorisotyöllisestä näkökulmasta. Teoksessa Lauha, H. (toim.) Nuorisotyö pelaa. Verke. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy, 93–95.
- Turlin, Kimi 2018. E-pelaaminen ammattina. Opinnäytetyö. Tampereen ammattikorkeakoulu. Liiketalouden tutkinto-ohjelma. Viitattu 3.3.2021. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/158265/Turklin_Kimi.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Valtionvarainministeriö 2021. Digitalisaation edistämisen ohjelma 2020–2023. Toimintasuunnitelma 2021. Viitattu 17.4.2021. <https://vm.fi/digitalisaation-edistamisen-ohjelma>
- Verke 2015a. Digitaalinen media suomalaisessa nuorisotyössä: Kansainvälisen Screenagers-tutkimushankkeen kansallinen raportti. Marraskuu 2015. Verke. Viitattu 1.4.2021. <https://docplayer.fi/14781201-Digitaalinen-media-suomalaisessa-nuorisotyossa.html>
- Verke 2019a. Mitä nuorisotyön tulisi tietää? Havaintoja teknologisoituvasta maailmasta. Verke. Helsinki. Viitattu 21.5.2021. <https://www.verke.org/julkaisut/mita-nuorisotyon-tulisi-tietaa/>
- Verke 2019b. Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2019. Selvitys. Verke. Helsingin kaupunki. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Viitattu 11.2.2021. <https://www.verke.org/uploads/2021/01/0bec8bf5-kuntaraportti-2019-verke.pdf>
- Verke 2020a. Tietoa ja suosituksia esports-toimintaan kunnallisessa nuorisotyössä. Julkaisu. Verke. Viitattu 1.3.2021. <https://www.verke.org/julkaisut/tietoa-ja-suosituksia-esports-toimintaan-kunnallisessa-nuorisotyossa/>
- Verke 2020b. Facebook julkaisu. 9.11.2020. Viitattu 9.5.2021. <https://www.facebook.com/verkeorg/posts/3339423969440693>
- Verke 2021a. Materiaalit. Verke. Viitattu 13.4.2021. <https://www.verke.org/materiaalit/>
- Verke 2021b. Miten järjestän nuorisotyössä tavoitteellista digipelitoimintaa? Verke LIVE-koulutussarja. Viitattu 13.4.2021. https://www.youtube.com/watch?v=1vvEA0_NTpI
- Verke 2021c. Mitkä ovat nuorisotyöllisen digipelaamisen uusimmat trendit? Verke LIVE-koulutussarja. Viitattu 13.4.2021. https://www.youtube.com/watch?v=s2lGJ2j0P_E&t=1657s
- Verke 2021d. Nuorisotyön ammatillisen digiosaamisen työkalupakki. Viitattu 18.5.2021. <https://www.verke.org/julkaisut/nuorisotyon-ammattillisen-digiosaamisen-tyokalupakki/>
- Virta, Mikko 2016. Bunkkeri-Crew laneja järjestämässä. Teoksessa Tuominen Pasi Nuorisotyö lanittaa. Verke. Helsinki. s. 48–53.
- Värry, Veli-Matti 2004. Hyvä kasvatus / kasvatus hyvään. Dialogisen kasvatuksen filosofinen tarkastelu erityisesti vanhemmuuden näkökulmasta. Matemaattisen tieteiden laitos. Tampereen yliopisto. Väitöskirja. Viitattu 13.3.2021. https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/101122/varri_hyva_kasvatus_kasvatus_hyvaan.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Yhdenvertaisuuslaki 1325/2014. Viitattu 1.1.2021. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2014/20141325>
- Yhdistyneet kansakunnat 1989. Yleissopimus lapsen oikeuksista. Viitattu 4.2.2021. <https://www.unicef.fi/lapsen-oikeudet/sopimus-kokonaisuudessaan/>
- Yle 2014. Suomalainen peliala tuomitsee Gamergaten tappouhkaukset ja vainoamiset. Yle 23.10.2014. Viitattu 22.2.2021. <https://yle.fi/uutiset/3-7547478>
- Yle 2020a. E-urheilun tähtipelaaja Miikka Kemppe kertoo nyt lajin vaietusta puolesta – miljoonavoittojen hintana omien rajojen ylitys ja uupumus. 25.11.2020. Viitattu 5.3.2021. <https://yle.fi/urheilu/3-11622949>

Yle 2020b. ”Koko perheen asekauppaa”. Yle 29.1.2020. Viitattu 3.3.2021 <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2020/01/28/videopelien-kylkeen-on-noussut-miljardien-yllatyslaatikkobisnes-joka-on>

JULKAISEMATTOMAT LÄHTEET:

Joensuu, Mika 2021a. Sähköposti 12.5.2021. Viitattu 13.5.2021

Joensuu, Mika 2021b. Henkilökohtainen tiedonanto 15.5.2021. Viitattu 13.5.2021

Kuusela, Lauri 2021a. Tiedonanto Discord-keskustelupalvelimella 5.2.2021. Viitattu 1.3.2021

Kuusela, Lauri 2021b. Tiedonanto Discord-keskustelupalvelimella 20.5.2021. Viitattu 21.5.2021

Leskinen, Juha 2021. Tiedonanto Discord-keskustelupalvelimella 26.1.2021. Viitattu 4.2.2021

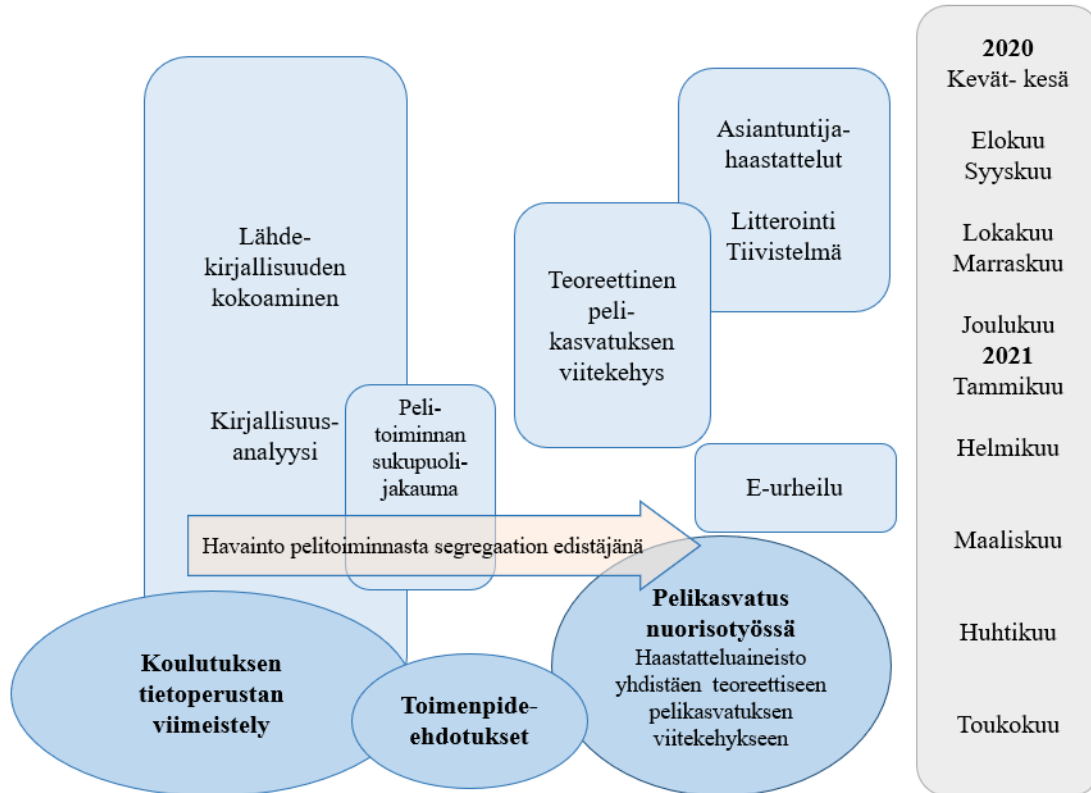
Nopanen, Essi 2021. Tiedonanto Discord-keskustelupalvelimella 5.2.2021. Viitattu 1.3.2021

Virta, Mikko 2021. Sähköposti 15.3.2021. Viitattu 1.3.2021

Vuorensyrjä, Janne 2021. Sähköposti 8.2.2021. Viitattu 1.3.2021

LIITTEET

Liite 1. Yhteenvedo tutkimusprosessista keskeisimpien tapahtumien osalta.



Liite 2. Kuntien nuorisotyön pelitoiminnan sukupuolijaon arvion taustoitus

Leskisen mukaan 26.1.2021 lokikirjaan kirjatuiissa pelitoiminnoissa (digitaalinen pelaaminen + pelitalotoiminta) jakauma on: poikaoletetut: 64 prosenttia, tyttöoletetut: 8 prosenttia ja muut/ei halua kertoa: 28 prosenttia. Leskisen arvioi 28 prosenttia muut/ei halua osuuden juontavan verkkokohtaamisten kirjauskäytännöistä kunnissa ja siitä ettei kaikki kunnat kerää sukupuoli-tietoja enää lainkaan. (Leskinen 2021.)

Voidakseni saada käyttökelpoista tilastoa, on tarpeen arvioida mikä muut/ei halua kertoa - määrä todellisuudessa on ja laskea sen perusteella tyttöjen ja poikien osuus.

Nuorisobarometrissä sukupuolivähemmistöjen määrän arvioidaan kouluterveyskyselyn (THL 2017; THL 2019) tuottaman tiedon valossa olevan viiden prosentin luokkaa. Nuorisobarometrin mukaan sateenkaarinuorista vain hyvin harva kertoo käyttäneensä nuorille suunnattuja palveluita. Sateenkaarinuorten näkymättömyys palveluissa johtunee palveluiden alikäytöstä tai heidän identiteetin piiloon jäämisen vuoksi. (Ryhtä & Hölttä, 151-152.)

Tämän perusteella arvioin, että muunsukupuolisten osuus pelitoiminnan kävijöistä on 0-3 prosenttia. Tässä arviossani on otettu huomioon tyttöjen pieni osuus, joka antaa viitteitä myös muiden vähemmistöjen pienestä osuudesta. Laskemalla tämän arvion ja olemassa olevien lukujen pohjalta (pojat 64% / tytöt 8% muut 28%.) tulee poikien osuudeksi digitaalisen pelitoiminnan kävijöistä 86,2 – 88,9 prosenttia ja tyttöjen osuus 10,8 – 11,1 prosenttia. Liitteessä 2 tarkemmat laskutoimitukset, muut / ei halua kertoa osuuden pohjalta lasketuista tyttöjen ja poikien osuksista.

Tilasto sisältää e-urheiluun liittyvää toimintaa, jonka mittakaavaa on haastava arvioida. Uskon ettei esimerkiksi joukkue toiminnan pienryhmät ole kuitenkaan merkittävässä osassa suhteessa olettamaani avoimen toiminnan laajempaan rooliin.

Keväällä 2020, juuri ennen Covid-19 pandemiaa kävimme Helsingin kaupungin nuorisopalveluissa läpi toiminnan sukupuolittuneisuutta. Mukana oli viisi pelitoimintaan keskittyntä nuorisotaloa sekä pelitoiminnan tiimini. Helsingissä poikien osuus kaikissa toiminnoissa oli selkeästi yli 85 prosenttia, vahvistaen Kanuunan tilastoja. Tiedustelin asiaa uudelleen pelaamisesta vastaavilta ohjaajilta toukokuussa 2021 ja tilanne oli pysynyt samana. Helsingissä oli aloitettu lisäksi verkossa pelattava turnaustoiminta, johon osallistuneista arviolta yli 95 oli poikia.

Näiden tietojen sekä oman Helsingin tilanteeseen perustuvan tiedon pohjalta voidaan arvioida, että poikien osuus pelitoiminnoissa (digitaalinen pelaaminen + pelitalotoiminta) on yli 85 prosenttia.

Liite 3. Kuntien nuorisotyön pelitoiminnan sukupuolijaon laskutoimitus

Tilasto: 64% poikaoletetut / 8% tyttöoletetut / Ei tiedetä 28 %.

Jos muut/en halua määritellä = 0%

pojat + tytöt = 100 - muut/en halua määritellä = 100-0 = 100

Huomataan, että $8 \times 8 = 64$

Tällöin pojat = 8 x tytöt

Merkitään tyttöjen määrä kirjaimella t

Tällöin

Pojat: 8t

Tytöt: t

Tästä saadaan

$8t + t = 100$

$9t = 100$

$t = \frac{100}{9}$

$t = 11,111$

Tällöin poikien määrä on $8 \times 11,1 = 88,888$

= n. 88,9

VASTAUS:

Pojat 88,9

Tytöt: 11,1

Muut / en halua määritellä 0 %

Tilasto: 64% poikaoletetut / 8% tyttöoletetut / Ei tiedetä 28 %.

Jos muut/en halua määritellä = 3%

pojat + tytöt = 100 - muut/en halua määritellä = 100-3 = 97

Huomataan, että $8 \times 8 = 64$

Tällöin pojat = 8 x tytöt

Merkitään tyttöjen määrä kirjaimella t

Tällöin

Pojat: 8t

Tytöt: t

Tästä saadaan

$8t + t = 97$

$9t = 97$

$t = \frac{97}{9}$

$t = 10,778$

Tällöin poikien määrä on $8 \times 10,778 = 86,224$

= n. 86,2

VASTAUS:

Pojat 86,2 %

Tytöt: 10,8 %

Muut / en halua määritellä 3 %

Liite 4. Haastattelukysymysten runko

1. Kuinka monta vuotta kokemusta pelikulttuuriin liittyvästä nuorisotyöstä ja missä roolissa, millaisessa organisaatiossa? Kerro lyhyesti mitä työ on sisältänyt?
2. Voitko kertoa esimerkkejä tai esimerkin prosesseista tai tilanteista ammatillisesta nuorisotyöstä pelikulttuurissa. (Omasta, itse johtamasta, havaitusta, kuvitteellisesta.) Millaista osaamista nämä ovat nuoriso-ohjaajalta erityisesti vaatineet?
3. Kerro käytännön esimerkki substanssiosaamisesta, joka on mielestäsi ominaista nuorisotyössä pelikulttuurissa?
4. Kerro käytännön esimerkki työyhteisöosaamisesta, joka on mielestäsi ominaista nuorisotyössä pelikulttuurissa?
5. Kerro käytännön esimerkki kehittämisosaamisesta, joka on mielestäsi ominaista nuorisotyössä pelikulttuurissa?
6. Kerro käytännön esimerkki kehitymisosaamisesta, joka on mielestäsi ominaista nuorisotyössä pelikulttuurissa?
7. Aseta lohkot tärkeysjärjestykseen, jos mahdollista ja perustelee