

Good Gaming in Finland

PELITOIMINTA- JA PELIKASVATUSKARTOITUS

JAANA KONTTINEN, SAMI PARTANEN, EINI PUHAKKA
SAVONIA-AMMATTIKORKEAKOULU OY

OTSO MÄKELÄ, PASI TUOMINEN
SUOMEN HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU OY



Abstrakti

Nuori2023-tapahtumassa pelikasvattajien kanssa käydyissä keskusteluissa sekä yhdistys- ja yritystoimijoiden kanssa tehdyssä yhteistyössä nousi esiin tarve kartoittaa tietoa eri puolilla Suomea olevasta pelitoiminnasta ja pelikasvatuksesta. Kartoitus toteutettiin Good Gaming in Finland -hankkeessa, joka sai osarahoituksen Euroopan Sosiaalirahastolta (ESR), ja paikallinen rahoittava viranomaisena oli Etelä-Savon elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus (EURA 2014/13727/09 02 01 01/2023/ESAELY). Hanke herätti digitaalisen pelitoiminnan parissa työskentelevien keskuudessa laajasti kiinnostusta, ja sitä pidettiin tarpeellisena osana pelialan jatkokehittämisen kannalta. Täten hanke antoi tukensa pelitoimintaan liittyvälle tiedonkeruulle ja tiedon yhtenäistämiseksi valtakunnallisella tasolla.

Hankkeessa käsiteltiin digitaalista pelaamista ja pelikasvatusta Suomessa. Se tarkasteli pelaamisen roolia nuorten kehityksessä, COVID-19:n jälkivaikutuksia digitaaliseen pelaamiseen ja nuorisotyöntekijöiden pelikasvatuksen asiantuntemusta. Raportissa tuodaan esille Suomen digitaalisen pelitoiminnan hajanaisuutta ja sen myötä tarvetta yhtenäisille malleille digitaalisten taitojen ja nuorten työllistymismahdollisuuksien parantamiseksi. Raportissa korostetaan pelikasvatuksen merkitystä osana laajempaa mediakasvatusta, tähdäten erityisesti nuorten ja nuorisotyön ammattilaisten voimaannuttamiseen digitalisoituvassa yhteiskunnassa. Raportissa käsitellyt teemat sisältävät sosiaalisten taitojen, kommunikaation, tiimityön ja ongelmanratkaisukykyjen kehittymistä pelaamisen kautta sekä pelaamisen potentiaalia nuorten työllistymisen ja koulutustavoitteiden tukemisessa. Hankkeessa tehtiin yhteistyötä Savonia-ammattikorkeakoulun ja Suomen Humanistisen Ammattikorkeakoulun kanssa valtakunnallisesti, ja hankkeen aikana vierailtiin merkittävimmillä pelillisyyden ja pelitoiminnan paikkakunnilla, kuten Helsingissä ja Tampereella.

Sisällysluettelo

Abstrakti.....	2
1 Johdanto.....	5
2 Kartoituksen toteutustapa	8
3 Kartoitukseen osallistuneiden taustatiedot	9
4 Toteutunut valtakunnallinen pelitoiminta.....	11
4.1 Pelitoiminnan muodot	11
4.2 Pelitoiminnan tavoitteet.....	13
4.3 Onnistumiset pelitoiminnassa	13
4.4 Kohderyhmän saamat taidot pelitoiminnasta.....	16
4.5 Pelitoiminta työllistymistä tukevana toimintana.....	19
4.6 Vakiintuneet pelitoiminnot	20
4.7 Pelitoiminnan edistäminen ja sen käynnistämisen edellytykset.....	22
4.8 Haasteet pelitoiminnassa	23
4.9 Pelitoimintaa järjestävän organisaation tarpeet.....	25
4.10 Pelitoiminnan kehittämiskohteet.....	26
4.11 Koronan vaikutus digitaaliseen pelitoimintaan.....	27
5 Pelikasvatus osana digitaalista pelitoimintaa.....	31
5.1 Kuinka pelikasvatus käsitetään?	31
5.2 Pelikasvatus vastaajien omassa työssä	32
5.3 Pelikasvatuksen kehittäminen.....	34
5.4 Tarve kokoavalle palvelulle	35
6 Pelitoimintaan liittyviä hankkeita ja niiden rahoitus	37
7 Nuorille suunnatun pelitoiminnan kehittämisen suuntaviivoja	41
8 Yhteenveto.....	46

Viitteet.....	47
Liitteet.....	48
Liite 1 Webropol-kyselyn kysymykset	48
Liite 2 Haastattelukysymykset	53

1 Johdanto

Koronapandemian aikana ihmisten kasvokkaiset kontaktit vähenivät merkittävästi jättäen aukkoja monen henkilön sosiaalisen verkostoon. Erityisesti tämä kosketti nuoria ja nuoria aikuisia, jotka etsivät omaa sosiaalista verkostoaan. Merkittävä osa kanssakäymisestä siirtyi pandemian aikaan verkossa tapahtuviin kohtaamisiin. Nuorten koulunkäynti siirtyi verkkoon ja harrastustoiminnassa tehtiin mahdollisuuksien mukaan etäkokeiluja. Moni nuori koki haasteita etäopiskeluun siirtymisessä, ja nuorten yksinäisyyden kokemukset lisääntyivät. Nuorilla ja nuorilla aikuisilla lisääntyivät tuen tarve sosiaalisissa tilanteissa selviämisessä, mutta myös digiloikassa mukana pysymisessä. Pandemia lisäsi myös ammatillisten opintojen keskeytymistä ja viivästytti valmistumista.

Kaikesta huolimatta nuorten vapaa-ajan toimintaan kuuluu olennaisena osana digitaalisten pelien pelaaminen. Nuorista 10–19-vuotiaat käyttävät keskimäärin 16,4 tuntia viikossa pelaamiseen ja kaksikymppiset keskimäärin 11,3 tuntia. Pelaamiseen käytetty aika tasaantuu kuitenkin iän myötä siten, että viisikymppisillä ja sitä vanhemmilla pelaamiseen käytetty aika on enää 2–3 tuntia viikossa. [Pelaajabarometri 2022].

Koska pelaaminen kuuluu merkittävänä osana nuorten elämään, niin nuorten kasvua ja kehitystä voidaan tukea muiden perinteellisten toimien ohella myös digitaalisten pelien avulla. Tällöin on tärkeää ymmärtää, mistä pelaamisessa ja siihen liittyvissä ilmiöissä on kyse. Nämä asiat ovat pelikasvatuksen ja pelisivistyksen keskeisiä aihealueita. Lisäksi on huomattava, että pelikasvatus on merkittävä osa laajempaa mediakasvatuksen kokonaisuutta, jonka tavoitteena on antaa kaikenikäisille valmiuksia toimia osana tämän päivän tietoyhteiskuntaa. [Pelikasvattajan käsikirja, 2013].

Vaikka Suomi on korkean teknologian maa ja on kansallisella tasolla teknologiamyönteinen kehitykselle ja uusille hankkeille, niin pelikasvatusosaamisen taso vaihtelee erittäin paljon nuorten parissa työskentelevien keskuudessa. Tämä johtaa siihen, että kaikilla nuorilla ei ole mahdollista saada pelikasvatusta, vaikka pelikasvatus nähdään hyvin tärkeänä asiana nuoren kasvun ja kehityksen kannalta nykypäivän pelillistyneessä yhteiskunnassa.

Koronapandemian aikana digitaalisten pelien pelaaminen lisääntyi nuorten keskuudessa, eikä kaikilla nuorilla ole tarvittavia taitoja hallita omaa pelaamistaan tai huolehtia arjen eri osa-

alueiden tasapainosta. Tämän takia on tärkeää, että nuorten kanssa työskentelevillä on osaamista pelikasvatuksesta ja mahdollisuuksia tukea nuoria pelaamisen hallinnassa.

Pelitoiminnan ja -kasvatuksen kehittämistä on tehty eri puolilla Suomea, mutta tieto toimivista ja vaikuttavista malleista on hajallaan ja vaikeasti saavutettavissa, jotta sitä voitaisiin soveltaa ja jatkokehittää. Pelitoiminta on pistemäistä ja yhteistyötä kehittämishankkeiden välillä ei ole tehty tai ei tehdä riittävästi. Ihmisten digitaitoja, sosiaalista toimintakykyä ja työllistymisen mahdollisuuksia lisäävää pelitoimintaa on kokeiltu eri puolilla Suomea erilaisin painoituksin ja ottein, mutta yhteistyö hankkeiden välillä on ollut ohutta ja toisten onnistumisia ja haasteita ei ole osattu hyödyntää riittävästi. 'Pyörä' on ikään kuin keksitty aina uudestaan uusien hankkeiden myötä. Tämän takia juurtuneiden toimintamallien kartoittaminen nähdään toimikentän kehittymisen kannalta tärkeänä. Tämä mahdollistaisi laaja-alaisen hankeyhteistyön tulevaisuudessa valtakunnallisella tasolla.

Tarve kartoittavalle ja vaikuttavilla toimintatapoja esiin nostavalle hankkeelle on syntynyt pelitoimintaa kehittävien ja tarjoavien tahojen kanssa tehtävässä yhteistyössä Game Over? - Continue! -hankkeen (S22875) aikana. Erityisesti tämä tuli esille Nuori2023-tapahtumassa käydyissä keskusteluissa pelikasvattajien kanssa. Myös yhdistys- ja yritystoimijat ovat tuoneet esille kartoitustarvetta.

Pelikasvatuksen piirissä työskentelevät ammattilaiset eri puolilta Suomea ovat nostaneet esiin tarvetta laajentaa pelikasvatusosaamista koskemaan kaikkia lasten ja nuorten parissa toimivia ja kiinnittämään siihen laajemmin huomiota. Työllistymisen ja digitaitojen vahvistamisen parissa työskentelevät toimijat hyötyisivät tiiviimmästä yhteistyöstä ja aiempien hankkeiden tuloksista ja niiden pohjalta olisi hedelmällistä kehittää yhä vaikuttavampia toimintamalleja.

Digitaalinen pelitoiminta nähdään siis Suomessa usein pirstaleisena. Digitaalisessa yhteiskunnassa pelitoiminnan osaaminen, kehitetyt oppimisympäristöt ja toimintamallit ovat hajallaan. Tässä kartoituksessa pelitoimintaa ja pelikasvatusta käsiteltiin digitaalisten pelien näkökulmasta valtakunnallisella tasolla. Pelitoimintaa ja -kasvatusta tarkasteltiin kokonaisuutena huomioiden aiemmat toiminnot, nykytilanne ja tulevaisuus. Lisäksi arvioitiin pelitoiminnan ja -kasvatuksen vaikuttavuutta nuorisotoiminnassa.

Pelikasvatus on osa mediakasvatusta ja se kattaa kaikenlaiset pelit. Mediakasvatuksen käsitteet kuten mediakriittisyys, medialukutaito tai mediasivistys kääntyvätkin suoraan pelien näkökulmaan (pelilukutaito ja pelisivistys). Usein pelikasvatuksella viitataan kuitenkin digitaalisiin peleihin, joita voi pelata erilaisilla teknologisilla alustoilla (esim. puhelin, tietokone

tai pelikonsoli). Tässäkin raportissa pelikasvatusta tarkastellaan digitaalisten pelien näkökulmasta. Keskiössä pelikasvatuksessa ovat pelit, niiden vaikutus ja näkyminen yhteiskunnassa sekä merkitys kulttuurisesti. Pelikasvatuksessa kasvatuksellisuus ja sen näkökulmat pelien tematiikasta sekä ilmiöistä korostuvat. Pelikasvatusta voi toteuttaa mille ikäryhmälle tahansa, vaikka tässä raportissa tarkastellaankin asiaa nuorisotyön ja sen tekijöiden näkökulmasta. Pelaamisen yleisyyden karttuessa myös pelikasvatuksen tarve on nyky-yhteiskunnassamme kasvanut. Kasvatuksen osalta tavoitteet ja arvopäämäärät ovat tärkeitä, eli kasvatuksen olisi hyvä olla tavoitteellista ja tiedostavaa. On toki myös kasvatuksilanteita, joita ei ole suunniteltu pitkäjänteisesti. Yhteiskunnallisen vaikuttavuuden lisäksi pelikasvatuksen voidaan katsoa kattavan myös peleillä tai peleistä opettamisen. Pähkinänkuoressa pelikasvatus on täysin samaa kasvatusystyötä kuin mikä tahansa muukin kasvatusystyö. Se vain tapahtuu pelaamisen ja sen ilmiöiden parissa (<http://pelikasvatus.fi/info>).

Pelitoiminta on peleihin jollakin tavalla sitoutunutta toimintaa. Tässä raportissa ja sen valmistelussa pelitoimintaa on tarkasteltu nuorisotyöllisistä lähtökohdista. Pelitoiminnalla tarkoitetaan siis nuorisotyöllistä tai siihen verrattavissa olevaa, usein ohjattua pelaamiseen liittyvää toimintaa joko verkossa tai paikan päällä. Pelitoiminta voi olla myös tilojen, laitteiden tai muiden hyödykkeiden tarjoamista pelaamista harrastaville nuorille. Pelitoiminta voidaan nähdä myös temaattisena aktiviteettina. Esimerkiksi LAN (Local Area Network) -tapahtumaa järjestävät nuoret ovat mukana pelitoiminnassa, jossa pelit ovat tapahtuman teema, mutta itse toiminta on tapahtumanjärjestämistä.



2 Kartoituksen toteutustapa

Hankkeen tehtävänä oli valtakunnallisen pelitoiminnan nykytilanteen ja tulevien aktiviteettien kartoittaminen. Kartoituksessa selvitettiin, millaisia hankkeita (sisältö, rahoitus, kesto) on tehty ja mitä tuloksia niissä on saavutettu, ja millaisia hankkeita on parhaillaan käynnissä ja miltä niiden tulevaisuus vaikuttaa.

Pelitoiminnan lisäksi selvitettiin, mitä vastaajien mielestä on pelikasvatus ja mitä pelikasvatukseen liittyviä osaamistarpeita on nuoriso- ja työllisyyspalveluiden parissa työskentelevillä.

Kartoitus oli osa Good Gaming in Finland -hanketta, jota rahoitti Euroopan Sosiaalirahasto (ESR). Kyselyn toteuttivat Savonia-ammattikorkeakoulu Oy ja Suomen Humanistinen Ammattikorkeakoulu Oy.

Kartoitus toteutettiin siten, että laadittiin sähköinen Webropol-kysely, josta tiedotettiin pelitoimintaan liittyvissä tapahtumissa, suoratoistopalveluissa ja lähetettiin tiedoksi pelitoiminnassa mukana oleville julkisille tahoille. Kyselyyn vastaajia pyydettiin osallistumaan myös haastatteluun. Webropol-kysely oli avoinna 11.9.–31.10.2023 ja haastattelut toteutettiin 19.9.–9.11.2023. Haastatteluaineiston analysoinnissa hyödynnettiin apuna tekoälyä: ChatGPT, OpenAI GPT-4.0.

Kysely oli suomenkielinen, ja tavoitteena oli saada vastauksia kaikista Manner-Suomen maakunnista. Manner-Suomen ruotsinkielisen alueen ja Ahvenanmaan osalta turvaututtiin Verken tekemään 'Digitalt ungdomsarbete i Svenskfinland och på Åland 2023' kartoitukseen [Verke, 2023], joka oli tehty tammi-helmikuussa 2023.



3 Kartoitukseen osallistuneiden taustatiedot

Webropol-kysely sai erittäin hyvän vastaanoton, sillä kyselyyn vastasi 84 henkilöä. Heistä haastatteluvaiheeseen osallistui jopa 52 henkilöä. Tilastokeskuksen mukaan vuonna 2023 nuorisotyönohjaajista naisia on ollut 64,9 %. Tämän hankkeen kartoituksessa näkyy nuorisosalalle epätyypillinen miespainotteinen sukupuolijakauma. Vastaajista vain 30,9 % oli naisia, 66,7 % miehiä, ja loput 2,2 % olivat muunsukupuolisia tai päättivät olla vastaamatta kysymykseen. Pelaajabarometrin [2022] mukaan suomalaisista pelaajista miehiä on 54 % ja naisia 45 %. Lisäksi 76,2 % 10–19-vuotiaista pelaa viikoittain tai useammin digitaalista viihdepeliä.



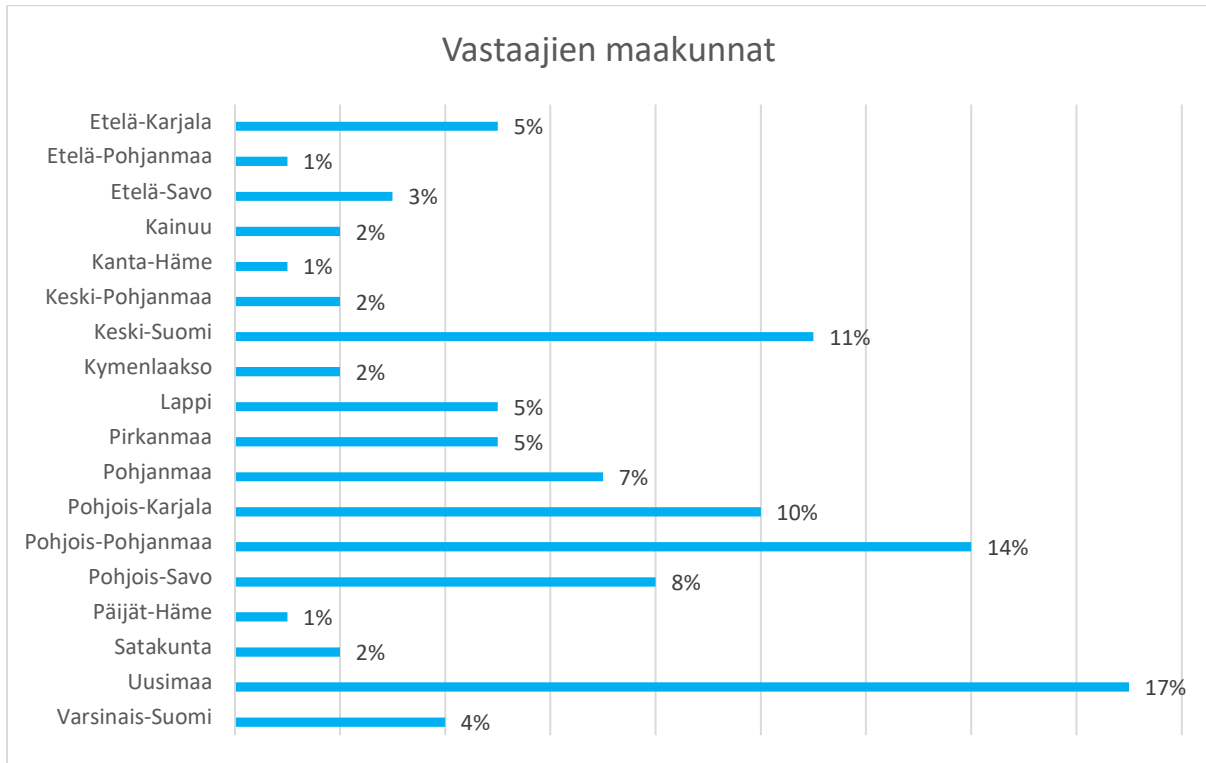
Kuva 3.1 Kyselyyn vastaajien taustaorganisaatio ja vastaajan rooli organisaatiossa.

Kyselyyn vastaajilla oli taustallaan moninainen organisaatiopohja (Kuva 3.1). Suurin osa vastaajista työskenteli kuntasektorilla (48 %) ja seuraavaksi suurin ryhmä oli järjestö- ja yhdistyspuolen työntekijät (23 %). Yrityspuolen edustajia oli 14 %, erilaisista oppilaitoksista 13 % ja seurakuntien työntekijöitä 2 %.

Kyselyssä pyysimme vastaajia kertomaan rooleistaan organisaatioissaan (Kuva 3.1). Kyseiseen kysymykseen sai valita useamman vastausvaihtoehdon. Moni vastaaja hyödynsikin tätä mahdollisuutta, sillä 84 vastaajaa antoi 118 vastausta. Tämä kertoo siitä, että digitaalisessa pelitoiminnassa mukana olevilla henkilöillä on moninainen tehtäväkuva työssään. Työntekijöiksi itsensä ilmaisi suurin osa, 49 %. Johtotehtävissä kertoi työskentelevänsä 25 %, projektityöntekijöinä 10 %, suunnittelijoina 10 %, hallinnollisina henkilöinä 5 % ja vapaaehtoistyöntekijöinä 2 %.

Kartoituksen alueellisessa laajuudessa pääsimme tavoitteeseen, sillä saimme vastauksia kaikista Manner-Suomen maakunnista (Kuva 3.2). Eniten vastaajia oli Uudeltamaalta (17 % vastaajista), Pohjois-Pohjanmaalta (14 %), Keski-Suomesta (11 %) ja Pohjois-Karjalasta (10

%). Muista maakunnista vastaajia oli kustakin alle 10 %. Vastaajista 96 % on itse ollut mukana toteuttamassa pelitoimintaa. Heistä 44 % on ollut toiminnassa mukana yli 5 vuotta, 14 % 3–5 vuotta, 22 % 1–3 vuotta ja 16 % alle yhden vuoden.



Kuva 3.2 Kyselyyn vastanneiden kotimaakunta.

4 Toteutunut valtakunnallinen pelitoiminta

Vastaajien taustatietojen selvittämisen jälkeen vastaajilta tiedusteltiin, onko heidän organisaatiossaan toteutettu pelitoimintaa tai onko pelitoimintaa järjestetty aiemmin ja toiminta on päättynyt jostain syystä. Vastaajista 88 % ilmoitti, että pelitoimintaa järjestetään, 8 % ilmoitti pelitoiminnan päättyneen jostain syystä ja vain alle 3 % vastaajista toimi organisaatiossa, jossa pelitoimintaa ei järjestetä.

Pelitoimintaa järjestetään vain hankkeiden kautta 9 % organisaatioista, 18 % organisaatioista pelitoimintaa toteutetaan sekä hankkeiden kautta että muullakin tavalla ja 16 % organisaatioista pelitoiminta on lähtenyt alkuun hanketoiminnan kautta. Enemmistö organisaatioista toteuttaa pelitoimintaa kuitenkin ilman kytköstä hanketoimintaan. Hanketoiminnassa 39 % organisaatioista tekee yhteistyötä toisten hankkeiden kanssa, ja yhteistyötä on jokaiseen Manner-Suomen maakuntaan.

4.1 Pelitoiminnan muodot

Selvitettäessä pelitoiminnan muotoja todettiin, että järjestetty pelitoiminta on erittäin monipuolista ja yksittäisen organisaation järjestämä toiminta koostuu useista erilaisista toiminnoista (Kuva 4.1). Enemmistö pelitoimintaa järjestävistä organisaatioista (74 %) järjestää keskustelua digitaalista peleistä tai niiden sisällöstä. Keskustelu nuorten kanssa on matalankynnyksellinen tapa harjoittaa pelitoimintaa/pelikasvatusta. Seuraavaksi suosituin tapa järjestää toimintaa on erilaiset pelitapahtumat, joita järjestää 73 % organisaatioista. Näiden toimintojen lisäksi 62 % organisaatioista tarjoaa tiloja nuorten peliharrastuksen harjoittamiseen, 57 % pelailee satunnaisesti nuorten kanssa samoissa tiloissa, 55 % pelailee nuorten kanssa verkon välityksellä, 53 % järjestää ohjattua kerhotoimintaa, 47 % järjestää elektroniseen urheiluun liittyvää ryhmätoimintaa ja 34 % järjestää elektronisen urheilun valmennusta. Organisaatiot järjestävät myös striimitoimintaa joko organisaatioiden työntekijöiden toteuttamana (41 %) tai tuottaa striimausta nuorten toteuttamana (27 %). Striimin keskustelukanava (chat) on nuorille helppo ja luonteva tapa kertoa kuulumisiaan.

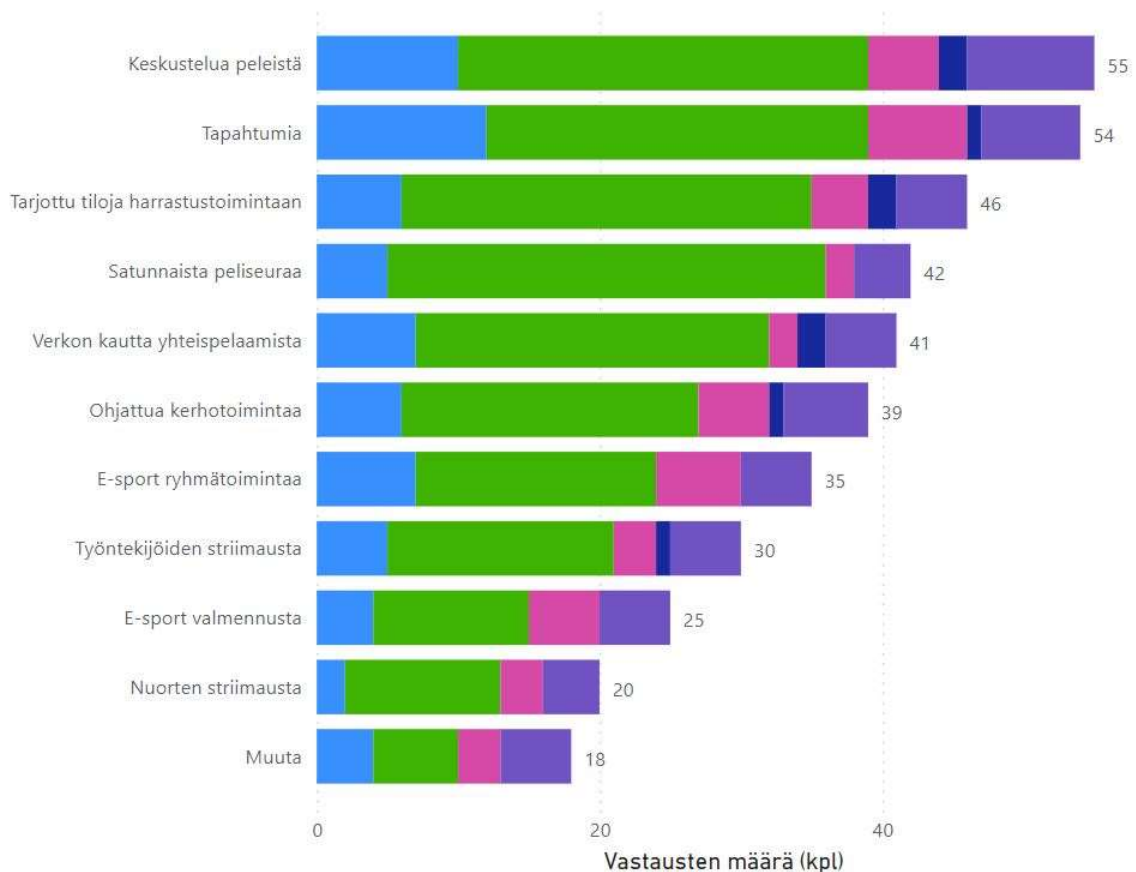
Jotain muuta toimintaa järjestää vielä 24 % organisaatioista. Muu toiminta on mm. yhteisiä matkoja ja osallistumisia pelitapahtumiin ja -turnauksiin, peliaiheisen somesisällön tuottamista, opetuksellisen sisällön tuotantoa, leirikouluja, seminaariviikonloppuja ja työhyvinvointitoimintaa. Pelikasvatukseen liittyvää toimintaa järjestetään vanhemmille ja kouluille lähiohjauksena tai etäyhteyksin. Lisäksi järjestetään keskusteluja vähemmistöjen

tilasta pelikulttuurissa ja ongelmallisesta digipelaamista. Hyväntekeväisyystapahtumien järjestäminen esiintyi myös omana tärkeänä teemanaan.

Verrattaessa suomenkielisellä alueella toteutettua pelitoimintaa ruotsinkielisellä alueella ja Ahvenanmaalla toteutettiin toimintaan [Verke, 2023] havaitaan, että toiminnan sisältö vastaa toisiaan. Ainoa merkittävämpi ero on, että ruotsinkielisellä alueella toiminnassa korostuu yhteydenpito nuoriin sosiaalisessa mediassa tai mediapalveluissa (93 %), työntekijöiden tuottama videomateriaali verkkoon (61 %) ja etäyhteyksin toteutettu toiminta ja tapahtumat (51 %). Tähän käytännön syynä on, että ruotsinkielisellä alueella etäisyydet paikkakuntien välillä ovat pitkiä, joten muulla tavoin nuorten osallistuminen toimintaan olisi suhteellisen vaikeaa tai toimintaan ei saataisi riittävästi osallistujia.

Toimintoja per organisaatio

Organisaatio ● Järjestö/ yhdistys ● Kunta ● Oppilaitos ● Seurakunta ● Yritys



Kuva 4.1. Pelitoiminnan monet muodot.

4.2 Pelitoiminnan tavoitteet

Vastaajista 74 % kertoi, että pelitoiminnalle oli asetettu tavoitteita, ja he saivat myös kertoa, millaisia nämä tavoitteet olivat.

Tavoitteet vastaajilla olivat moninaisia. Suurimmaksi yhteiseksi pyrkimykseksi vastaajat listasivat halun kehittää ja antaa nuorille edullisen, matalan kynnyksen turvallisen tilan tai yhteisön. Monilla oli tavoitteena kehittää nuorten ryhmäytymistä, tasa-arvoa, toimintakykyä sekä saavuttaa entistä enemmän nuoria toimintaan. Vähemmistöjen arvoja haluttiin myös pitää esillä toiminnassa, ja antaa sekä tietoa ja taitoa vanhemmille, kun he käsittelevät nuortensa pelaamista.

Tavoitteissa ilmeni halu saada lisää uusia pelikasvatuksesta kiinnostuneita ammattilaisia työhön mukaan. Pelitoiminnassa ohjaajat kokivat jäävänsä hyvin helposti yksin esimerkiksi sairastumisten takia, sillä esim. julkisella puolella nuorten pelitoiminnasta vastaa usein vain muutama henkilö.

Vastaajien tavoitteissa e-urheilun saralla oli tasoeroja. Vastaajat harjoittavat e-urheilua eri tasoilla ja eri tavoitteilla.

Osa nuorisotyöpiirissä olevista vastaajista harjoittaa e-urheilua nuori edellä. Nuoren kokonaisvaltaisen hyvinvoinnin kuuluukin olla keskiössä, kun toiminnan sijaintina on esimerkiksi nuorisotalo ja toimintaa rahoittaa kunta. Vastaajista osa kertoi asettaneensa nuorten kanssa e-urheilutoiminnalleen yhteisiä tavoitteita. Ideaalitulanteeksi koettiin toiminta, joka tapahtuu matalalla kynnyksellä ja antaa nuorelle mahdollisuuden kokeilla e-urheilua ilman kilpailuun keskittyvän joukkue toiminnan tuomaa painetta.

Joukkue toiminta koetaan myös nuorisotyönä, mutta sen pääpointti eroaa julkisesta nuorisotyöstä. Kilpailuun keskittyvän ja joukkue toimintaan painottuvan e-urheilun saralla päätavoitteena on joukkueen kehittyminen lajissa, jossa nuoren halutaan voivan hyvin, jotta hän voi suoriutua erinomaisesti. Näillä toimijoilla tavoitteiden asettaminen keskittyi turnauksiin, oman toiminnan standardisoinnin priorisoitiin ja tulevaisuuden e-urheilu ammattilaisten kehittämiseen laajamittaisesti.

4.3 Onnistumiset pelitoiminnassa

Haastatteluissa tiedusteltiin julkisenpuolen nuorisotyöntekijöiltä, vapaaehtoisilta järjestötyöntekijöiltä ja yritysten työntekijöiltä heidän onnistumisiaan pelitoiminnan parissa. Vahvimaksi teemaksi vastauksissa nousi oma kasvu työntekijänä sekä ammatillinen

itsekehitys. Tämä teema korostui selkeästi yli muiden teemojen, ja vastaukset eivät olleet riippuvaisia henkilön työnantajasta eli toimiko haastateltava julkisella puolella (kunnalla tmv.) tai yksityisellä puolella (yritykset jne.). Monet haastateltavista kokivat, että heillä oli jo tietynlainen ymmärrys pelimaailmasta ennen nykyistä työtehtävää, mutta monilla konkreettinen osaaminen pelien suhteen oli painottunut vain heidän omiin mielenkiintonsa kohteisiin. Työskennellessään kohderyhmänsä kanssa monet kokivat oppivansa tämänhetkisistä "pelitrendeistä" paljon ja erityisesti pelien merkityksestä nuorten elämässä. Haastateltavat joutuvat työssään perehtymään heille ennestään tuntemattomiin peleihin, jotta pystyisivät löytämään syvemmän kommunikaation kohderyhmäläistensä kanssa. Tätä kautta monet ovat huomanneet pystyvänsä hyödyntämään nuorisotyössään pelimaailman trendikkäitä pelejä jäänrikkojina nuorten kanssa käytävien syvällisten ohjauskeskustelujen yhteydessä. Sama aihe nousee esille myös Helsingin kaupungin nuorisopalveluiden Non-toxic - syrjimätön pelikulttuuri -hankkeen selvityksissä [Siutila, 2020] ja Verke:n tekemässä uutisoinnissa asiasta: "Nuorisotyöntekijöiden on tärkeää tunnistaa digitaalisen pelikulttuurin vaikutus nuoriin, ja heidän tulisi edistää turvallista ja syrjinnästä vapaata peliympäristöä. Heidän ei tarvitse olla pelialan asiantuntijoita, mutta kiinnostus ja halu oppia lisää on olennaista." (<https://www.verke.org/en/blogs/youth-workers-create-a-better-gaming-culture-through-gaming-education/>). Monet haastateltavista kokivat, että heidän aktiivinen osallistumisensa nuorten kanssa pelitoiminnan toteuttamiseen ei pelkästään edistänyt nuorten positiivista vaikuttamista, vaan oma ammatillinen kasvu sekä peleistä ymmärtäminen kasvoivat siinä rinnalla.

Pelaamisen hyödyntäminen nuorten parissa työskennellessä on oleellista, koska pelaaminen katsotaan nykyään tärkeäksi osaksi monien nuorten elämää ja täten se voi edistää sosiaalista osallistumista erityisesti niiden nuorten kohdalla, jotka eivät perinteisesti osallistu nuorisopalveluiden toimintaan. Tämä nousee myös yhdeksi merkityksellisimmistä onnistumisen kokemuksista riippumatta haastateltavan organisaatiosta. Pelaaminen, joka on olennainen osa monien nuorten elämää, tarjoaa ainutlaatuisen mahdollisuuden tavoittaa ja osallistuttaa nuoria tavalla, joka on heille merkityksellistä ja luontevaa. Keskusteluissa heräsi joidenkin saaneen jopa kohderyhmänsä hiljaisimmat avaamaan todella syviä ongelmia ohjauskeskusteluissa, joista he eivät olleet pystyneet aiemmin puhumaan. Tällöin ohjaustilanteiden vaikuttavuus on merkittäväällä asteella. Erityisesti kunnallisella puolella työskentelevien keskuudessa nousi monesti esille merkitys pelien ymmärtämisestä. Mitä paremmin nuorisotyöntekijä ymmärtää ja puhuu nuorten kielellä eli on kiinnostunut nuorten

pelaamista videopeleistä, sitä paremmin hän pääsee kontaktiin nuorten kanssa ja työn merkitys korostuu.

Digitaalisten pelien ymmärrys on tärkeää käytettäessä niitä opetuksessa ja nuorisotyössä, sillä pelit vaikuttavat merkittävästi nuorten kehitykseen ja heidän omaan hyväksymiseensä siitä, että myös pelaaminen voi olla harrastus, eikä sitä tarvitse hävetä. Haastateltavissa oli mukana myös koulujen opettajia, jotka olivat huomanneet myös opiskelumotivaation parantuneen nuorilla, kun heidän pelaamisestaan oltiin kiinnostuneita. He näkivät vahvan yhteistyön merkityksen pelaavien ja pelaamisesta kiinnostuneiden nuorten vanhempien kanssa. Samaa tematiikkaa käsitellään Society for Research in Child Development -sivujen julkaisemassa artikkelissa [Blumberg et al., 2019], jossa todetaan 6–12-vuotiaiden lasten pelaavan digitaalisia pelejä paljon, mikä korostaa tarvetta ymmärtää pelien vaikutusta tähän ikäryhmään sekä sitä kautta myös vanhempiin ikäryhmiin. Julkaisussa tuodaan esille, että on tärkeää tarjota opettajille ja nuorisotyöntekijöille koulutusta opetuksellisten pelien (Educational Gaming) sopivasta käytöstä opetuksessa ja antaa vanhemmille tutkimukseen perustuvia ohjeita digitaalisen median käytöstä lasten oppimisen tukemisessa. (<https://www.srcd.org/research/understanding-and-addressing-effect-digital-games-cognitive-development-middle-childhood#:~:text=Digital%20games%20and%20apps%20are,children%E2%80%99s%20cognitive%20development%20and%20learning>).

Haastateltavien joukossa oli myös tahoja, jotka työskentelevät lasten kanssa ja heiltä nousi paljon kehitysideoita opettavista peleistä. Näiden pelien tarkoituksena on opettaa lapsille mm. kielen ja laskennan taitoja, sekä taiteellisia sekä älyllisiä taitoja. Lasten kanssa työskentelevät kuitenkin painottivat, että on tärkeää pyrkiä tuomaan lapsille linkki pelien opetuksellisen puolen ja todellisen maailman välillä, että opetuksellisuus nousee merkittävään rooliin, eikä aika menisi vain pelailuun. Tutkimukset tukevat videopelien käytön hyötyjä oppimisen alustoina, esim. National Institutes of Health (NIH) on tehnyt tutkimuksen, jossa oli mukana lähes 2 000 lasta. Tutkimuksen tuloksissa todetaan, että ne lapset, jotka pelasivat videopelejä vähintään kolme tuntia päivässä, suoriutuivat paremmin kognitiivisten taitojen (impulssikontrolli, työmuisti) testeissä kuin lapset, jotka eivät pelanneet videopelejä (<https://www.nih.gov/news-events/news-releases/video-gaming-may-be-associated-better-cognitive-performance-children#:~:text=A%20study%20of%20nearly%202%2C000,had%20never%20played%20video%20games>).

Säätiöt ja nuorisopalvelut ovat ajoittain kokeneet haasteeksi tavoittaa kohderyhmiään ja saada heitä aktivoitumaan toimintaansa. Useat toimijat ovat alkaneet markkinoida toimintaansa perinteisen sosiaalisen median lisäksi pelialustoilla, esim. Discord-ryhmissä. Markkinoinnin tavoitteena on saada nuoria osallistumaan esim. heidän organisaationsa järjestämiin online- ja offline-pelitapahtumiin. Verkkopelaaminen luo sosiaalisia tukiverkostoja nuorille, jotka kokevat sosiaalista eristäytymistä ja mielenterveysongelmia. Lisäksi haastatteluissa koettiin onnistumiseksi, että aikaisemmin vähässä käytössä olleen nuorisotalon kysyntä on kasvanut nuorten piirissä sen jälkeen, kun nuorisotalolle saatiin tietokoneita sekä niihin perehtyneet ammattilaiset toteuttamaan pelitoimintaa. Lisäksi säätiöt ovat kokeneet hyödylliseksi tarjota esim. työttömille nuorille työllistymistä tukevaa koulutusta pelaamisen kautta. Nuoret ovat erittäin motivoituneita vastaanottamaan muitakin työelämää tukevia ohjeita ja osallistumaan keskusteluun mm. pelien aikana sekä niiden jälkeen. Lisäksi haastateltavana olleet tutkijat, jotka työskentelevät pelitoiminnan parissa, kokivat nuorten pystyvän avaamaan itseään psykologisista ongelmista sen jälkeen, kun heidän kanssaan on keskustellut useamman kerran esim. heidän lempipeleistään ja mielenkiinnon kohteistaan.

Yksi oleellisimmista onnistumisista on, että organisaation kohderyhmä aktivoituu myös toiminnan toteutukseen. Haastateltavien omassa toiminnassa korostetaan tavoitteellisuutta sekä kannustetaan nuoria osallistumaan ja toteuttamaan omia ideoitaan pelitapahtumissa. Tahot, jotka järjestävät säännöllisesti pelitapahtumia korostivat nuorten osallistumista pelitapahtumiin ja niiden järjestämiseen. He kokevat, että se tarjoaa nuorille mahdollisuuden kehittää heille tärkeitä konkreettisia työelämätaitoja kuten tiimityöskentelyä, kädentaitoja, luovuutta ja projektinhallintaa. Nuorten tuoreet näkökulmat ja ideat tuovat myös uutta energiaa ja innovaatioita organisaation pelitoimintaan, esim. pelikerhoihin. Jotta nuorten osallistuminen olisi mahdollisimman hedelmällistä, niin haastateltavat kokivat tärkeäksi organisaation tuen ja resurssien tarjoamisen nuorille. Tämä tarkoittaa esimerkiksi ohjausta, mentorointia ja tarvittavien laitteiden ja välineiden saatavuutta. Lisäksi on tärkeää, että nuorten ääni kuuluu päätöksenteossa ja että heidän ehdotuksiaan ja palautettaan arvostetaan, kuunnellaan ja otetaan huomioon.

4.4 Kohderyhmän saamat taidot pelitoiminnasta

Kartoituksessa selvitettiin haastatelluilta: ”Minkälaisia taitoja heidän kohderyhmänsä on saanut heidän järjestämän pelitoiminnan kautta?”. Pyrimme kysymyksessä painottamaan taidot mahdollisimman konkreettisiin aihealueisiin, joita tarvitaan esimerkiksi työelämässä. Vastauksia tuli hyvin laajasti, ja vastauksissa oli selkeää eroa organisaatioiden välillä.

Julkisella puolella nuorisotoimet eri puolella Suomea painottivat hyvin erilaisia toimintatapoja: joillain alueilla pelitoiminta oli toteutettu ohjatusti live-tapahtumien kautta ja toisilla alueilla enemmän verkkotoimintana. Painotusalueet olivat myös hyvin erilaisia. Pelitoiminnan järjestämisen muodosta huolimatta merkittävimminä teemoina nousi esille kohderyhmien sosiaalisten- sekä kommunikaatiotaitojen kehittyminen, erityisesti ryhmätyöskentelyssä. Suurin osa haastatteluun vastanneiden kohderyhmästä oli nuoria n. 15–29-vuotiaita.

Haastateltavat toivat esille, että pelien kautta nuoret oppivat vuorovaikuttamaan ja työskentelemään yhdessä erilaisissa ympäristöissä, mikä edistää heidän sosiaalisten taitojensa kehittymistä. Erityisesti peliorganisaatioissa toimivat ovat huomanneet, että monet verkkopelit vaativat tiimityötä ja strategista suunnittelua, mikä opettaa nuoria kommunikoimaan tehokkaasti toistensa kanssa. Tähän on alettu myös merkittävästi panostamaan heidän kohderyhmänsä ohjauksessa. Verkossa pelatessaan nuoret laajentavat sosiaalisia verkostojaan ja kohtaavat erilaisia näkökulmia, mikä vahvistaa heidän kykyään ymmärtää ja arvostaa myös erilaisia mielipiteitä. Osa haastateltavista kokee, että ohjatussa ympäristössä pelit tarjoavat turvallisen ympäristön epäonnistumisen kohtaamiseen ja siitä oppimiseen, mikä on tärkeää sosiaalisten taitojen kehittymisen kannalta. Ryhmässä pelatessa ja työskennellessä myös kommunikaatiotaidot parantuvat. Samanlaisia löydöksiä on nähtävissä Pew Research Centerin tekemässä kyselyssä amerikkalaisille nuorille, jossa 1 060 nuoresta yli puolet löysivät uusia ystäviä verkkopelien kautta, ja heistä 36 % tapasivat uusia verkon kautta löytämiään kavereita myös kasvotusten (<https://www.pewresearch.org/internet/2015/08/06/chapter-3-video-games-are-key-elements-in-friendships-for-many-boys/>).

Sosiaaliset kontaktit eivät haastateltavien mukaan rajoittuneet pelkästään muiden pelaavien kavereiden kanssakäymiseen, vaan monet kohderyhmäläiset ovat löytäneet myös sosiaalisia kontakteja työmarkkinoilta sekä digitapahtumapuolelta. Tätä kautta he ovat päässeet verkostoitumaan myös heitä kiinnostaviin toteuttajiin, ja tästä kipinän saaneena ovat lähteneet opiskelemaan mahdollisesti uutta alaa tai hakeneet harjoitteluun/töihin löytämiinsä yrityksiin tai järjestöihin.

Pelitalojen- ja online-tapahtumien käytännöntoteutuksessa kohderyhmät on otettu mukaan ideoimaan ja toteuttamaan tapahtumia. Toiseksi merkittävimmäksi teemaksi nousi offline- ja online-tapahtumien järjestäminen, ja niiden tarjoamat merkittävät edut nuorille teknisten taitojen, ongelmanratkaisukykyjen ja organisointitaitojen kehittämisessä. Erityisesti LAN-tapahtumien järjestäminen vaatii laitteistojen asentamista, verkkoyhteyksien hallintaa ja

audiovisuaalisten laitteiden käyttöä. Nämä kaikki kehittävät teknisiä taitoja. Online-toiminnassa puolestaan korostuvat virtuaalisen kommunikaation ja digitaalisten työkalujen hallinta. Molemmissa tapahtumamuodoissa osallistujat kohtaavat teknisiä ja organisointihaasteita, jotka edistävät ongelmanratkaisutaitoja. Organisoinnissa nuoret oppivat suunnittelemaan, koordinoimaan ja toteuttamaan tapahtumia, mikä kehittää heidän projektinhallinta- ja tiimityöskentelytaitojaan.

Edellä mainittujen teemojen lisäksi haastateltavat toivat esille pelitoiminnan merkityksen kohderyhmänsä itsetunnon, itsevarmuuden, vastuuntunnon sekä itsenäisyyden kehittymisessä. Pelien kautta kohdataan haasteita ja onnistumisia, mikä vahvistaa itsetuntoa ja uskoa omiin kykyihin. Erityisesti verkkopelien strateginen luonne ja tarve tehdä päätöksiä nopeasti kehittää itsevarmuutta. Ryhmäpeleissä nuoret oppivat työskentelemään osana tiimiä, mikä kasvattaa vastuuntuntoa ja auttaa ymmärtämään yksilön roolin merkitystä ryhmässä. Tahot, jotka järjestävät ryhmiä sekä keskusteluja pelien teemoista ja merkityksestä nuorille, ovat huomanneet, että nuoret oppivat myös itsenäistä ajattelua ja johtopäätöstentekoa, mikä tukee heidän itsenäistymistään. Pelitoiminnan ja pelikasvatuksen tarjoama turvallinen ja ohjattu ympäristö mahdollistaa näiden taitojen harjoittelun ja kehittymisen.

Verkkopelien pelaaminen rajoittuu vain harvoin lähialueelle, sillä monet haastateltavien kohderyhmästä pelaavat valtakunnallisesti muiden nuorten kanssa eri puolilta Suomea ja osa pääosin jopa kansainvälisesti. Ammattipelaajista koostuneissa joukkueissa pelaajat saattavatkin olla usein eri maista, mutta pääosin haastateltavien kohderyhmien joukkueet koostuivat suomalaisista pelaajista. Haastatteluissa kävi ilmi, kuinka valtakunnallinen ja kansainvälinen pelitoiminta on edistänyt kulttuuritietoisuuden ja kansainvälisten kontaktien kehittymistä haastateltavien kohderyhmillä.

Yhtenä tärkeimmistä teemoista nousi esiin myös pelitoiminnan kautta kehittyneet empatia- ja tunnetaidot. Pelitoiminta auttaa kehittämään empatiaa ja ymmärrystä muita kohtaan monin tavoin. Moninpelit, joissa pelaajat työskentelevät yhdessä ratkaistakseen ongelmia tai saavuttaakseen yhteisiä tavoitteita, edistävät ymmärrystä ja yhteistyötä erilaisten ihmisten kanssa. Erityisesti nuorimpien kohdalla on havaittu, että se ”pakottaa” asettumaan toisen asemaan sekä tutkimaan omaa toimintaa kriittisesti. Tämä nousee esille erityisesti e-urheilun joukkue toiminnassa. Verkossa pelaaminen ja pelisessioiden aikana käydyt keskustelut ja kokemusten vaihto pelikavereiden kanssa auttaa tietoisuuden ja kunnioituksen lisääntymistä.

4.5 Pelitoiminta työllistymistä tukevana toimintana

Haastateltavilta kysyttiin, kuinka he näkisivät, että pelitoiminta on toiminut työllistymistä tukevana aktiviteettina kohderyhmälle. Vastauksista voidaan nostaa viisi (5) kärkikohtaa; työelämävalmiudet, sosiaalisten taitojen vahvistuminen, työkokeilut, koulutus ja hyvinvointi.

Tärkeimpänä kohtana nostettiin työelämän valmiudet sekä työtaitojen kehittyminen. Tämä on kokonaisvaltainen alue, joka sisältää niin kommunikaatiotaidot, kirjallisen ilmaisutaidon, englannin kielen taidon ja tiimityöskentelytaitojen kehittymisen. Haastateltavat nostavat esiin muun muassa dokumentoinnin tärkeyden sekä yhteisössä toimimisen. Moni oli tehnyt kohderyhmän kanssa niin ansioluetteloita kuin selvittänyt eri työllistymisvaihtoehtoja.

Sosiaalisten taitojen vahvistuminen nousee seuraavaksi kärjeksi. Kohderyhmä on saanut harjoitella sosiaalisia taitoja kohtaamisissa toisten kanssa kuten myös tapahtumissa. Tapahtumien rakentamisessa nostetaan esiin yhteistyön tärkeys, niin tekijöiden, kuin myös muiden organisaatioiden kanssa. Verkostoituminen on tärkeää myös työuran alussa. Tämä tukee oma-aloitteisuutta sekä auttaa työelämävalmiuksien kehittymistä.

Kolmantena kohtana nähdään työkokeilut ja -harjoittelut organisaatioissa. Kohderyhmäläiset ovat aloittaneet toiminnan freelancereina ja tarjoavat tätä kautta palveluitaan myös organisaatioille. Aktivoituminen yhdistys- ja järjestökentässä on myös merkittävää. Yhdistystoiminta opettaa hyviä ryhmätaitoja, joita tarvitaan työelämässä.

Neljäntenä kohtana esiin nousee koulutus ja erilaiset opiskelupolut, erityisesti mielenkiintoa on herättänyt nuorisoala ja sosiaaliala ja näihin liittyvät koulutusmahdollisuudet. Tämä on ymmärrettävää sen takia, että nuoret kohtaavat toiminnoissaan pääsääntöisesti nuoriso-ohjaajia, joten heidän työtehtäviinsä on helppo samaistua. Opintoihin suuntautuminen on tärkeää taitojen karttumisen kannalta. Nuoret näkevät hyvänä mahdollisuutena kehittää omaa osaamistaan.

Viimeisenä kohtana nostetaan esiin hyvinvointi. Hyvinvointi nähdään niin henkisenä kuin fyysisenä hyvinvointina. Oman hyvinvoinnin seuraamisesta ja tulkinnasta ovat haastateltavat käyneet keskusteluja kohderyhmän kanssa. Kohderyhmäläisille on painotettu arkirutiinien tärkeyttä. Ne auttavat työelämässä ja ajanhallinnassa. Myös oman identiteetin kirkastaminen nousee tässä yhteydessä esiin. On tärkeä miettiä, millainen työrooli ja -moraali pitäisi olla, kuitenkin unohtamatta omaa hyvinvointia. Näiden kautta toimintakyvyn paraneminen on mahdollista työelämään siirtymisen vaiheessa.

4.6 Vakiintuneet pelitoiminnot

Kysyimme haastateltavilta: ”Millaisia vakiintuneita pelitoimintoja heidän organisaatiossaan on jäänyt elämään” ja vastauksia tuli erittäin laajasti. Vastaukset eivät poikenneet toisistaan kovinkaan paljoa olipa haastateltava esimiesasemassa tai työntekijänä, julkisen- tai yksityisen puolen organisaatiossa. Vastauksista voidaan nostaa kuusi (6) tyypillisesti toiminnan keskiössä olevaa asiaa: LAN- ja pelitapahtumat, pelikerhot, videopelit, e-urheilu eli elektroninen urheilu, striimaus ja pelikasvatus. Vakiintuneen toiminnan edellytys on toimintaan sopivat tilat ja tarkoituksenmukainen laitteisto.

Laajin vakiintunut toiminta, mitä erityisesti nuoret olivat toivoneet lähestulkoon kaikissa maakunnissa, olivat LAN- ja pelitapahtumat. Monet nuorisotoimet ovat alkaneet järjestää säännöllisesti tapahtumia sekä aktivoida nuoria tapahtumien suunnitteluun ja käytännön toteutukseen. Nuoria kiinnostaa LAN-tapahtumiin osallistuminen eritoten sosiaalistumisen ja verkostoitumisen näkökulmasta. Haastateltavat toivat esille, että nuoret tekevät usein myös kaikkea muuta kuin pelaavat näissä tapahtumissa. He keskustelevat omista intresseistä ja kokevat löytävänsä uusia kavereita, joilla on samoja mielenkiinnonkohteita. Näitä samoja näkökantoja nousee esille myös New Media & Society -lehdessä julkaistussa kyselytutkimuksessa, jonka mukaan LAN-tapahtumiin osallistuvia motivoi sosiaalinen kanssakäyminen muiden osallistujien kanssa ja halu oppia lisää videopeleistä [Jansz ja Martens, 2005]. (<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1461444805052280>). Tutkimuksessa nousi esille myös osalla ”lanittajista” kilpailumotiivi pelitapahtumien yhteydessä.

Toiseksi suurin teema, joka liittyy läheisesti myös tapahtumista saatavaan sosiaaliseen hyötyyn ovat pelikerhot. Nuorisotoimilla ympäri Suomea nousi esille säännöllinen viikoittainen kerhotoiminta, jonka sisältöön alueen nuoret pääsevät itsenäisesti vaikuttamaan. Osalla haastateltavista nousi esille, että he ovat pyytäneet nuoria itseään pelikerhojen vetäjiksi, kun on havaittu, että nuori on kiinnostunut, itseohjautuva ja avulias muita kerholaisia kohtaan. Monet nuorisotoimet ovat ottaneet heitä myös harjoitteluun esimerkiksi koulun työharjoitteluihin. Lisäksi osa nuorista on tätä kautta kiinnostunut aloittamaan opiskelut nuorisotyössä.

Videopelit tarjoavat nuorten kanssa työskenteleville tilaisuuden kohdata nuoria ja keskustella merkityksellisistä aiheista pelien kautta. Pelien pelaaminen yhdessä voi synnyttää keskustelua ja yhteisöllisyyttä, mikä auttaa nuoria käsittelemään elämänsä liittyviä aiheita ja rakentamaan sosiaalisia suhteita. Tämä sama asia on noussut esille mm. Erasmus+ -hankkeessa tehdyssä

haastattelussa, jossa haastateltiin Irlannissa ”Camara education Ireland” nuorisotyöntekijää (<https://participationpool.eu/resource/video-games-in-youth-work/>). On siis oleellista, että pelikerhoissa ja tapahtumissa myös nuorisotyöntekijät osallistuvat pelaamiseen nuorten kanssa, eivätkä toimi vain mahdollistajina ja tapahtuman järjestäjinä.

Vakiintuneista toiminnoista erityisesti yksityisellä puolella, mutta myös julkisella puolella nousee esiin e-urheilu. Sen suosio on kasvanut huomattavasti viime vuosina Suomessa, ja se tarjoaa nuorille uudenlaisia mahdollisuuksia osallistua, oppia ja kehittyä. Haastateltavat nostivat esille, että e-urheilu yhdistää teknologian, strategian ja tiimityöskentelyn ainutlaatuisella tavalla, mikä tekee siitä houkuttelevan sekä kilpailullisessa että sosiaalisessa toiminnassa. Tämän vuoksi enenevässä määrin nuorisotoimet ovat alkaneet myös tarjota valmennusta kilpapelamisesta kiinnostuneille nuorille. Nuorisotyössä e-urheilun käyttöönotto tarjoaa nuorille mahdollisuuden tutustua digitaalisiin peleihin valvotussa ja kehittävässä ympäristössä. Se parantaa sosiaalisia taitoja, ongelmanratkaisukykyä ja tiimityöskentelyä. Lisäksi e-urheilu auttaa luomaan yhteisöllisyyttä ja kuuluvuuden tunnetta, mikä on erityisen tärkeää nuorten hyvinvoinnin kannalta.

Osa haastateltavista työskentelee koulutussektorilla, jossa e-urheilu nähdään keinona edistää opiskelijoiden osallistumista ja sitoutumista koulutukseen. E-urheilu tarjoaa monipuolisia urapolkuja, kuten ammattipelaajana toimiminen, valmentaminen, tapahtumien järjestäminen ja pelien kehittäminen. Tämä tekee siitä merkittävän osan nuorten tulevaisuuden mahdollisuuksien edistämistä.

Suomessa striimaaminen eli livenä reaaliaikainen yhteydenpito on merkittävässä kasvussa ja se kiinnostaa erityisesti nuoria tällä hetkellä. Moni haluaa päästä vaikuttamaan sekä tuomaan itseään esille verkon kautta myös muille käyttäjille. Striimaamista on alettu haastattelujen perusteella toteuttamaan paikallisesti nuorisotoimissa, mutta myös yhdistysten ja isojen organisaatioiden toteuttamana valtakunnallisesti. Se nousee yhdeksi tärkeäksi aiheeksi haastatteluissa. Tämän lisäksi sosiaalisen median ja kommunikaatioalustojen kuten Discordin käyttö ovat tärkeitä keinoja tavoittaa ja olla vuorovaikutuksessa nuorten kanssa. Täten striimaaminen mahdollistaa reaaliaikaisen yhteydenpidon ja yhteisöllisyyden luomisen nuorten keskuudessa. Sosiaalinen media sen sijaan tarjoaa alustan, jossa nuoret voivat ilmaista itseään, jakaa kokemuksiaan ja rakentaa sosiaalisia verkostoja. Haastateltavien keskuudessa kaikilla, jotka työskentelevät nuorisotoimissa oli omat Discord-palvelimet. Discord tarjoaa keskustelualustan, joka tukee ryhmäkeskusteluja ja yhteisöllistä oppimista.

Nämä digitaaliset työkalut ovat tärkeitä nykyaikaisessa nuorisotyössä, sillä ne vastaavat nuorten tapaan kommunikoida ja osallistua yhteisölliseen toimintaan.

Vakiintuneet pelitoiminnat vaativat luonnollisesti sopivat laitteet sekä pelitilat toimiakseen. Joillain alueilla oli pelitilat ja laitteet hankittu EU-hankkeiden kautta, mutta valitettavasti joissain paikoissa pelitoimintaan erikoistuneet ohjaajat olivat lähteneet pois, joten pelitilat ja laitteet olivat jääneet lähes olemattomalle käyttöasteelle. Osa kaupungeista oli hankkinut pelilaitteet nuorisotoimen käyttöön, ja niitä oli jopa uusittu 2–3 vuoden välein sopimaan paremmin pelaamisen standardeihin. Moni nuori käy siis aktiivisesti nuorisotoimen pelikerhoissa ja käyttää pelitilan koneita, koska heiltä itseltään ei löydy välttämättä omaa pelikonetta tai oma pelikone on tehoton. Tämä nousee selkeästi esille haastatteluissa.

Pelikasvatus on yksi oleellisimmista teemoista, joka on jollain alueella kehittynyt organisaation merkittäväksi toimintatavaksi hankerahoituksen kautta. Haastatteluissa tulee esille, että kaupunkien nuorisotoimien sekä säätiöiden ja instituuttien toiminnassa pelikasvatuksen merkitys on yhä tärkeämmässä roolissa nykypäivän yhteiskunnassa. Merkitys korostuu myös e-urheilun puolella, jossa peliorganisaatiot sekä yritykset ovat ottaneet myös nollatoleranssin käyttöön syrjimisestä, vihapuheesta ja häirinnän suhteen. Pelikasvatuksella pyritään luomaan parempaa ja yhdenvertaisempaa pelikulttuuria, joka on osa valtavirtaa tänä päivänä ja koskettaa lähes kaikkia nuoria. Tämä sisältää kaiken pelaamiseen liittyvän mukaan lukien myös pelien suunnittelun, ammattipelaamisen, pelihahmojen fanittamisen ja jopa cosplay-harrastamisen. Tilannetta havainnollistaa hyvin vuoden 2018 Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke, jonka mukaan 90 % nuorista oli havainnut negatiivista kommentointia pelikulttuurissa, ja 70 % kertoi joutuneensa itse häirinnän kohteeksi. Häirintä ja syrjintä kohdistuvat usein samoihin ihmisryhmiin pelikulttuurissa kuin yhteiskunnassa yleisesti, mukaan lukien naisiin, seksuaali- ja sukupuolivähemmistöihin sekä etnisiin ja kielivähemmistöihin. (<https://www.verke.org/blogit/nuorisotyontekija-luo-pelikasvatuksen-keinoin-parempaa-pelikulttuuria/#:~:text=Non,ja%20keinoja%20oman%20ammattitaitonsa%20tueksi>).

4.7 Pelitoiminnan edistäminen ja sen käynnistämisen edellytykset

Pelitoiminnan edistämisessä koetaan tärkeäksi käytännön asiat kuten laitteiden saatavuus ja tarve ohjaukselle. Erityisesti nuorille, joilla ei ole omia laitteita, tulisi voida tarjota lainalaitteita, jotta voitaisiin alentaa pelitoimintaan osallistumisen kynnystä. Vastaajat halusivat pelitoiminnan ohjaukseen suuremman määrän rohkeita kokeilunhaluisia ohjaajia, jotka

voisivat oppia peleistä pelaavaa nuorta seuraten. Vähemmistöjen huomiointi nousi myös aiheeksi. Lisäksi pelattavien pelien laajasta kirjosta vastaajat haluaisivat myös pitää huolta.

Vastauksissa korostuu myös toiminnalle yhteisten tavoitteiden asettaminen, selkeä suunnitelma ja toiminnan jatkuva näkyväksi tekeminen. Nämä koettiin avaintekijöiksi pelitoiminnan käynnistämiseksi. Vahvan pohjatyön koettiin auttavan yleiseen asennemuutokseen pelaamista kohtaan ja vaikuttavan positiivisesti resurssien ja rahoituksen saamiseen. Vastauksissa korostuu suuri halu yhteistyöhön eri yhteiskunnallisten toimijoiden kesken. Pelitoiminta koettiin valtakunnallisesti hajanaiseksi ja kuppikuntaistuneeksi. Suomessa pelialalla ei ole yhteistä pelikasvatukseen keskittyvää seminaaria, eivätkä toimijat ole tietoisia toistensa tarjoamista mahdollisuuksista.

Konkreettisina keinoina pelitoiminnan edistämiseen vastaajat listasivat: Toiminnan käynnistämiseen luodut apukysymykset, ongelmatilanteissa yhteys IT-tuki palveluun, laitelainauksien mahdollisuuden sekä tuen pelilisenssien ja pelien hankintaan.

Vastaajat kokevat tarvitsevansa apua nuorille suunnatun pelitoiminnan käynnistämiseksi ja edistämiseksi. Nuoret ovat erityisen kiinnostuneita pelaamisesta juuri nyt, joten valtiollisen kasvatustoiminnan tuen ja koulutuksen lisääminen tällä saralla on välttämätöntä.

4.8 Haasteet pelitoiminnassa

Haastateltavilta kysyttiin, minkälaisiin haasteisiin olet törmännyt pelitoiminnassa. Kärkikohtia voidaan karkeasti tunnistaa neljä (4) kappaletta; henkilöstö, tuen puute, fasilitetit sekä talous ja markkinointi. Näistä henkilöstö on merkittävin ja siihen liittyy monia haasteita; vaihtuvuus, osaamisen puute ja kiinnostus, työaikaresurssi ja sen rajaaminen sekä kohdentaminen.

Henkilöstöresurssit nousevat ensimmäiseksi haasteeksi. Osaavista työntekijöistä käydään kilpailua, ja vaihtuvuus vaikuttaa laatuun. Ammattitaidon ylläpitäminen ja kehittäminen koetaan jääneen työntekijöiden vastuulle. Työntekijöillä on laaja rooli, he toimivat niin kasvatusten kuin verkossa nuorten kanssa. Tällöin työajan riittävyys ja kohdentaminen ovat haasteellisia. Useat kohtaavat ongelmia markkinoinnissa, joka on tärkeää kohderyhmän tavoittamiseksi. Resursoinnissa tulisi huomioida myös valmisteleva työaika (vertaa opettajien työajan jakautuminen), sillä laitteiden käytön ja uusien pelien opetteluun ei ole riittävästi aikaa. Moni tekeekin työtä myös vapaa-ajallaan, jotta voi tuottaa laadukasta toimintaa kohderyhmälleen.

Organisaation tuen ja resurssien puute vaikuttaa vahvasti toimintaan, vaikka tahtotilaa onkin toiminnan kehittämiseen ja laajentamiseen. Resurssipuute näkyy myös toiminnan valvonnassa niin fyysisessä- kuin verkkoympäristössä. Näkemykset pelitoiminnan tarpeellisuudesta ovat ristiriitaisia eri yhteisöissä. Nuorisotyössä ymmärretään pääsääntöisesti pelitoiminnan tarpeellisuus ja sen mahdollisuudet. Perusteluja tarvitaan johtoportaalille ja työnantajalle. Mikäli näkemystä tarpeista ei saada vietyä eteenpäin, johtaa se resursoinnin puutteeseen. Taloustilanne on haastava kokonaisuudessaan, ja kuluista pyritään karsimaan.

Talouteen liittyy myös fasilititeetit. Tilojen käytössä on haasteita, ne voivat olla liian pienet tai toimintaa järjestetään muiden tiloissa, jolloin käytössä törmätään byrokratian esteisiin. Tilojen käyttöasteeseen vaikuttaa myös niiden vaikea saavutettavuus, ja joillekin osallistujille tilojen maine nuorten keskuudessa on kynnyksenä toimintaan osallistumisessa. Käytettävissä oleva nettiyhteys nousee esille useasti haastateltavien kesken. Rajoitettu netin käyttö estää pelitoiminnan toteuttamisen. Laitteistoissa on puutteita sekä tarvetta päivittämislle. Haastatteluissa nousee esiin tilanteita, joissa laitteita on hankittu, mutta budjetti ei ole riittänyt enää peleihin. Tämä on johtanut siihen, että laitteet ovat jäävät käyttämättä ja ne vanhentuvat. Tässä törmätään myös osaamisen puutteeseen niin ymmärryksen kuin hankintakaaren kautta. Laitteistojen osalta olisikin tärkeä miettiä myös ylläpitoa ja sen vaatimat tarpeet ennen hankintoja.

Toiminnan jatkuvuus ja suunnitelmallisuus nousee esiin rahoituksen kautta. Budjetissa ei yleensä varata riittävästi rahaa viestinnän ja markkinoinnin toteutukseen. Toimille tarvitaan riittävä näkyvyyttä, jotta saadaan tavoitettua kohderyhmä. Päätävällä taholla on myös harha käsitys siitä, että verkossa tapahtuva toiminto on ilmaista. Monet pelit voivat maksaa vain muutamia euroja, mutta niiden hankinta on byrokraattisesti haastavaa. Myöskään kaikilla nuorilla ei ole mahdollisuutta ostaa edes edullisia pelejä. Tapahtumatuottamisessa nostetaan esiin henkilöstöhaasteet. Toteutukseen osallistuvien opiskelijoiden saanti tapahtumiin voi olla haaste, sillä opiskelijat saavat vastineeksi vain opintopisteitä, mikä ei ole välttämättä riittävä motivaattori kaikille. Nuorilta voi puuttua myös oma-aloitteisuutta lähteä toteuttamaan toimia. Näin ollen työtaakka jää viime kädessä työntekijöille. Talkoilla tekeminen tuottaa siis epävarmuutta.

Haastavaksi koetaan nuorten tavoittaminen ja sitouttaminen toimintaan. Sitoutuminen on haaste myös siinä tilanteessa, kun kävijöitä on paljon ja henkilöstöä vähän, jolloin ei ole aikaa yksilöllisille kohtaamisille. Sosiaalisia medioita käytetään markkinoinnissa, ja tässä on

haasteita henkilökunnan osaamisen ja kiinnostuksen osalta. Kysymyksenä herääkin, miten saada lisää seuraajia ja mitkä alustat ovat milloinkin pinnalla. Henkilöstön vaihtuvuus on kehittämisen kannalta kriittinen tekijä niin työn osalta kuin myös suhteiden luomisessa nuoriin. Luottamuksen syntyminen vaatii aikaa. Esiin nousee myös kysymys, pystytäänkö aidosti vastaamaan kohderyhmän tarpeisiin ja toiveisiin. Tähän vaikuttavat niin työntekijöiden ja vapaaehtoisten asenteet kuin myös heidän pelimieltymyksensä. Pelimieltymykset eivät aina kohtaa nuorten kanssa. E-urheilussa ja pelitoiminnassa voisi olla vahvempi sidos. Nuoren ohjaaminen peliuralle sekä pelitoiminnan ymmärrys voisi edesauttaa uusien ammattipelaajien kehittämisessä.

4.9 Pelitoimintaa järjestävän organisaation tarpeet

Haastateltavilta kysyttiin, minkälaisia tarpeita he näkevät, että organisaatiolla on pelitoimintaan liittyen. Tästä voidaan nostaa kuusi (6) kärkikohtaa; henkilöstö, talous, fasiliteetit, viestintä, e-urheilu ja pelitoiminnan vakiinnuttaminen.

Merkittävä määrä haastateltavista nostaa esiin henkilöstön osaamisen puutteet. Koulutusta tarvittaisiin enemmän ja osaamista tulisi tasapuolistaa. Tähän kuuluu myös työajan rajaaminen ja jakaminen tarvelähtöisesti. Työyhteisössä nähdään toiminnan suunnittelussa ja tavoitteiden asettamisessa sekä seurannassa haasteita. Haaste johtuu osaltaan siitä, että mittareita näiden arvioimiseen ei ole, jolloin perustelujen antaminen johtotasolle on vaikeaa. Useat haastateltavista nostavat esiin myös johtotason riittämättömän ymmärryksen pitkäjänteisestä ja tavoitteellisesta pelitoiminnan kehittämisestä. Rahoituksen turvaaminen on keskeistä toiminnan jatkuvuuden kannalta. Tahtotilaa on parantaa sekä kasvattaa toimintaa, mutta siinä tarvitaan koulutuksen ja tietoisuuden lisäämistä niin organisaatioille kuin kohderyhmälle.

Fasiliteettien osalta voidaan todeta, että tilat ovat rajallisia, jolloin toimintoja ei voida järjestää siinä laajuudessa kuin haluttaisiin. Osalla haastateltavista on puutteita laitteistoissa ja näihin toivottiin parannusta. Kuntaorganisaatioiden kohdalla nousee selvästi esiin pelaamisessa tarvittavan verkkoyhteyden saatavuus. Verkkoyhteydet eivät ole toimivia pelaamisen näkökannalta, organisaation verkkoyhteyksille asettamat rajoitukset estävät pelaamisen tai esteeksi muodostuu verkkoyhteyden nopeus.

Viestinnän kehittämisessä koettiin myös tarpeita. Henkilöstön osaaminen ei ole riittävällä tasolla tai se on jakautunut vain tietyille henkilöille, jolloin työn tasapuolisuudesta koettiin ristiriitoja. Sisällöntuotantoon ja striimaamiseen nähtiin tarpeita, jotta verkkopohjaisen

pelitoiminnan rooli selkeytyisi. Vapaaehtoistoiminnan koordinointiin toivottiin näkyvyyttä, jolloin rekrytointi voisi olla helpompaa. Yhteistyöverkostojen rakentaminen nostettiin myös esiin. Hankkeiden kautta on tehty toiminnan kehittämistä sekä laiteinvestointeja. Hanketoimintaa toivottiin olevan yli maakuntarajojen, ja se voisi koostua toimijoiden välisestä konkreettisesta yhteistyöstä ja toisaalta pelkästään kokemusten ja ajatusten vaihtamisesta.

E-urheilu mietitytti haastateltavia. Tarvetta nähtiin selkeyttää yleisen (casual) pelaamisen ja e-urheilun pelaamisen eroja. E-urheilun lisääminen ja kehittäminen myös Suomen mittakaavassa olisi suotavaa. Kansainvälisyyteen tähtäävää toimintaa toivottiin myös. Pelaajapolkujen selkeyttäminen siitä kiinnostuneille nuorille olisi ajankohtaista. Asiantuntijoiden hyödyntäminen on keskiössä, jolloin myös kohderyhmä saadaan kiinnostumaan aiheesta. Voisiko tulevaisuudessa olla Game Personal Trainer -toimintaa?

Pelitoiminnoissa nähtiin tarpeita systemaattisuuteen ja pitkäjänteisyyteen. Tapahtumat luodaan nopeasti ja kertakäyttöisesti. Näille toivottiin jatkoa sekä pienempiä turnauksia ja online-tapahtumia. Digipelaamista tapahtuu myös viikonloppuisin, joten tarvittava henkilöstöresurssi tulisi turvata ja varmistaa myös kyseisiin ajankohtiin. Tämä on merkittävä haaste, sillä pelitoimintoja ei tehdä pelkästään toimistotyöajalla, vaan se vaatii mukautumista organisaatioilta. Asiantuntijoiden hyödyntämistä tulisi myös miettiä. Tapahtumissa voisi olla asiantuntijoita kertomassa esimerkiksi, miten toksisuutta (seksismiä, vihapuhetta ja epätasa-arvoa) vähennetään pelaamisessa tai opastusta konkreettisesti, miten striimataan ja mitä siinä pitää ottaa huomioon.

4.10 Pelitoiminnan kehittämiskohteet

Haastateltavilta kysyttiin, mitä haluaisit vielä kehittää omassa pelitoiminnassa. Vastaukset voidaan jakaa neljään (4) kärkeen; talous, yhteistyö, oman toiminnan kehittäminen ja tapahtumatuotanto.

Talouden alle kuuluvat henkilöstöresursointi ja fasilitetit. Moni haastateltavista kokee, että nykyiset resurssit ovat minimaaliset. Lisäämällä henkilöstöä, voitaisiin tuottaa laajempia ja vaikuttavampia kokonaisuuksia. Toimintaan tarvittaisiin myös suunnitelmallisuutta ja selkeyttä. Myös tehtäväkuvien epämääräisyys nähdään kehityskohteena sekä riittävän osaamisen turvaaminen. Henkilöstölle tulisi järjestää riittävästi koulutusta, jolloin turvattaisiin osaamisen kehittyminen ja sen ajan tasalla pitäminen. Fasilitetit liittyvät talouteen laitteiden ja fyysisten tilojen kautta. Laitteikannan lisääminen nousee varsin monella esiin. Joillakin se voi koskea päivittämistä, kun taas osalla laitteisto on puutteellista, olematonta tai vanhentunutta. Tilojen

ja laitteiden hankinnat tulisi suunnitella pelaamisen tarpeet edellä huomioiden nuorten toiveet. Hankinnoissa tarvitaan myös henkilökunnan osaamisen kehittämistä.

Yhteistyön kehittäminen nousee erittäin useasti esiin haastateltavien kesken. Tämä koskee niin kuntien, järjestöjen, nuorisotoimen ja yritysten välisiä yhteistyöprosesseja. Toiveena on, että yhteisiä tapaamisia järjestettäisiin ideoiden ja kokemusten vaihdannan kautta. Tiedon jakaminen nähtiin tärkeänä, jotta jokaisen ei tarvitsisi keksiä pyörää uudestaan. Valtakunnallista suunnittelua toivottiin, jotta saataisiin rikottua maakuntarajoja hanketoiminnan parissa. Tämä auttaisi myös nuoria, ja he voisivat järjestää yhdessä esimerkiksi digipelitapahtumia. Kansainvälistä toimintaa kohti osoitettiin niin ikään kiinnostusta. Esitettiin toivetta myös valtakunnallisesta kattojärjestöstä, joka edistäisi pelitoimintaa Suomessa ja kansainvälisesti. Tähän samaan kategoriaan liittyy myös e-urheiluvalmennus.

Oman toiminnan näkyväksi tekeminen, kehittäminen ja markkinoiminen kohderyhmälle nähtiin myös merkittävänä kehityskohtana. Tähän samaan kategoriaan kuuluu myös riittämättömät henkilöstöresurssit, sillä osaamisen kehittämiseen ei ole riittävästi aikaa. Tämän seurauksena lisääntyy osaamisvaje, joka entisestään jarruttaa toimintaa. Huoltajien aktivoimista toivotaan myös. Kouluysteistyö voisi olla tässä ratkaisuna. Pelikasvatuksen roolia tulisikin nostaa aktiivisemmin esiin eri toimialoilla. Oman työyhteisön osaamisen kehittäminen ja vahvistaminen on tärkeää toiminnan jatkuvuuden kannalta.

Tapahtumatuotannon alle kuuluvat niin kerhotoiminnot kuin myös isompien pelitapahtumien järjestäminen. Näiden kautta toivotaan lisää kohtaamisia ja toimintojen näkyvyyden lisäämistä. Yhteistyö nostetaan tapahtumissa myös esiin. Kohderyhmälle tarvitaan enemmän toimintoja, jotka ovat heidän tarpeistaan lähtöisin. Nuorten omaehtoisen toiminnan tukemista tulee nostaa esiin sekä herättää live-tapahtumakulttuuri. Tällä nähdään useita myönteisiä vaikutuksia niin työntekijöiden, osallistujien kuin myös ohjaajien puolelta.

4.11 Koronan vaikutus digitaaliseen pelitoimintaan

Nuorisotyö nojaa pitkälti ammattilaisen kanssakäymiseen nuorten kanssa. Luonnollisesti tämän takia monet nuorisotyön toiminnot ovat kehittyneet sellaisiksi, että ne tukevat nuorten kohtaamista samassa fyysisessä tilassa. Tästä kenties perinteisenä ja tunnusomaisena toimintana on nuorisotiloilla tapahtuva toiminta. Tätä kutsutaan nuorisotyön ammattilaisten parissa usein ”talotyöksi”. Samalla tuo talotyö on toiminut pohjana monen organisaation käytännöille. Myös elektronisen urheilun toimijat ja koulutusorganisaatiot nojaavat toiminnassaan pitkälti läsnä olevaan tekemiseen, joka on fyysiseen paikkaan sidottua.

Korona-ajan rajoitusten tullessa voimaan vuonna 2020 olivat monet pelitoimintaa nuorille tarjoavat organisaatiot suuren muutoksen edessä. Sosiaalisen etäisyyden ollessa uusi normi, ei esimerkiksi nuorisotiloja voinut pitää auki ja kohtaamisia kasvokkain ei tapahtunut. Tämä aiheutti pakotetusti toiminnan uudelleenjärjestelyä ja verkkoon siirtymistä toiminnoissa.

Tämän hankkeen haastatteluihin vastanneiden kesken verkkotoiminnan suuri kasvu näkyikin voimakkaasti. Vastauksista käy myös ilmi selkeästi se, että sellaiset tahot, joilla oli jo koronarajoituksia ennen omaa verkko- ja digipuolen osaamista, olivat vahvoilla toiminnan siirtyessä lähes yksinomaan verkkoon. Eräs vastaajista totesi: ”(Korona-aika) Ei vaikuttanut juuri lainkaan, työ on niin pitkälti sidottu verkkopohjaisiin toimintoihin.”. Vastaajat nostivat esiin myös sen, että koronarajoitukset eivät vaikuttaneet vain tarjottuihin palveluihin tai kohdistuneet työn suorittamiseen; organisaatiot olivat kokonaisvaltaisessa muutoksessa ja joutuivat rakenteita myöten järjestelemään omia prioriteettejaan, käytänteitään ja toimintojaan uudelleen.

Koronarajoituksilla oli selkeitä vaikutuksia nuorten mielen hyvinvointiin kuten ilmenee Nuorisotutkimusverkoston ja Allianssi ry:n tekemästä tutkimuksesta ”Ankeeta on ollut” – Nuorten henkinen pahoinvointi korona-aikana (2023).

(<https://www.nuorisotutkimusseura.fi/nakokulma91>).

Nuorten henkinen kuormitus korostui myös osassa tämän hankkeen haastatteluissa. Osalle vastaajista toimiminen uudenlaisessa ympäristössä, uudenlaisilla tavoilla ja uudenlaisten mielen hyvinvoinnin ongelmien edessä oli haastavaa. Vastaajien mukaan tämä loi painetta tuottaa ja tarjota palveluja ja toimintaa verkossa. Asia oli toisaalta monimutkainen, sillä haastateltavien mukaan sekä nuoret että työntekijät kärsivät ainakin ajoittain myös ”digiähkystä”, jolloin tietokoneella tapahtuvat aktiviteetit ja toiminnot eivät kiinnostaneet. Osaltaan tämä näkyi katona pelitoimintojen kävijämäärissäkin.

Pelitoimintaan rajoitusten vaikutukset olivat moninaisia. Osa vastaajista kertoi, että pelitoiminta loppui lähes kokonaan. Tällaisissa tapauksissa toiminta oli useimmiten sidottu vahvasti pelitilaan ja fyysisesti läheiseen tekemiseen. Osa taas kertoi, että he olivat luoneet uusia pelitoimintoja koronarajoitusten aikana.

Vastauksissa ilmeni, että monessa organisaatiossa korona-aika lisäsi pelitoimintaa ja siihen tuli lisää resursseja esimerkiksi työajan, henkilöiden tai laitteiston muodossa. Tämä on toisaalta hyvin luonteva reaktio, sillä kuten esim. Pelaajabarometri 2022 toteaa, on pelaaminen nuorten keskuudessa suosittu ajanviettotapa. Digitaalisissa peleissä monet ovat

tottuneita moninpeleihin, joista suurin osa nykypäivänä keskittyy verkon yli tapahtuvaan pelaamiseen. Näiden asioiden valossa nuorten kanssa toimivien tahojen oli käytännöllistä omaksua nuorille luonteva ajanviettotapa osaksi toimintaa.

Osa organisaatioista, vastaajien mukaan, aloitti pelitoiminnan korona-ajan rajoituksista johtuvien muutosten takia. Näiden pelitoimintojen kerrottiin toimivan lähes yksinomaan verkossa ja niitä luotiin usein jonkin verkkopalvelun päälle. Discord, joka on alun perin pelaajien käyttöön tarkoitettu kommunikaatio- ja yhteisöalusta, nousi erittäin suosituksi ja hyödynnetyksi palveluksi nuorten parissa tehtävässä työssä. Moni vastaajistakin kertoi Discordin olleen heidän valitsemansa alusta nuorten kanssa kommunikointiin sen jälkeen, kun omat nuorten parissa tehtävät toiminnot oli siirretty verkon puolelle.

Tässä yhteydessä on hyvä mainita, että vastaajien korona-aikaa koskevissa haastatteluvastauksissa oli positiivisia näkökulmia 42 % ja negatiivisia 58 %. Tämä tuli raporttia laativille hieman yllätyksenä, että positiivisia puolia löydettiin näinkin paljon.



Positiiviset näkökulmat ilmenivät vastauksissa juuri muutoksen positiivisuuden, uusien toimintojen tai resurssien kautta sekä uusien kävijöiden tavoittamisessa. Osa vastaajista kertoi, että heillä koronarajoitusten aikana aloitetut pelitoiminnot jäivät elämään myös rajoitusten päättymisen jälkeen. Osa toimijoista oli jopa sijoittanut pelitoimintaan lisää resursseja korona-ajan jälkeen. Osa vastaajista kertoi myös, että nuoria oli korona-ajan jälkeen vaikea tavoittaa takaisin pelitilassa tapahtuvaan toimintaan. Vastaajien kesken

koettiin, että moni nuorista ei joko osannut tai halunnut palata perinteiseen tilassa tapahtuvaan pelitoimintaan. Toisaalta osa haastatelluista sanoi, että heidän verkkotoiminnoistaan katosi nuoria koronarajoitusten päättymisen myötä. He epäilivät, että nuoria ei enää kiinnostanut olla päätelaitteella, vaan he kaipasivat enemmän kasvokkaisia kontakteja ja erilaisia ympäristöjä pitkien koronarajoitusten jälkeen. Osa vastaajista kuitenkin totesi, että verkkopohjainen pelitoiminta on jatkunut lähes sellaisenaan.

Kaiken kaikkiaan korona-aika näyttäytyi haastateltujen kautta hyvin haasteellisena ja jopa outonakin aikana. Alkushokin jälkeen suurin osa haastatelluista kertoi kuitenkin oman organisaationsa saaneen jotain verkkopohjaista toimintaa aikaiseksi. Osalle pelitoimintaa toteuttavista tahoista korona-aika toimi selkeästi oman toiminnan innovaation alustana ja antoi mahdollisuuksia luoda uudenlaisia kontakteja nuoriin.

5 Pelikasvatus osana digitaalista pelitoimintaa

Pelikasvatus on terminä suhteellisen uusi. Pelikasvatus on osa mediakasvatusta ja näin ollen pelikasvatus on perinyt samoja piirteitä mediakasvatukselta. Pelien ja erityisesti digitaalisten pelien (joihin juuri pelikasvatuksessa usein viitataan) ominaispiirteiden vuoksi, pelikasvatus on eriytynyt omaksi käsitteekseen. Digitaalisten pelien erityinen tapa kertoa tarinoita ja asettaa kokija keskeiseen ja interaktiiviseen asemaan antaakin pelaamiselle omanlaisiaan merkityksiä.

5.1 Kuinka pelikasvatus käsitetään?

Kyselylomakkeessa, avoimena vastauksena vastaajia pyydettiin kuvailemaan mitä pelikasvatus tarkoittaa. Vastaajien ymmärrys pelikasvatuksesta oli moninainen ja vastauksista muodostui selkeitä yhteisiä ajatuksia.

Suuri määrä vastauksista keskittyi nuorille tarjotun ohjatun toiminnan merkityksen ja ohjauksen konkreettisten toimien ympärille. Pelikasvatuksen merkitys ymmärrettiin positiivisena, unohtamatta liiallisen pelaamisen ympärillä olevia ei-toivottuja vaikutuksia nuoren elämään. Monet ilmaisivat nuoren kokonaisvaltaisen hyvinvoinnin tukemisen tärkeimpänä teemana. Tähän sarkaan liittyy liikunnan, aterioinnin, unen, koulun ja sosiaalisten suhteiden tasapaino nuoren arjessa. Pelikasvatuksen koetaan ehkäisevän pelaamisen negatiivisia vaikutuksia, ja edistävän myönteisiä.

Yksi kyselyosion vastaajista kuvaili:

”Pelikasvatus on kokonaisvaltainen paketti, jonka keskiössä on nuori ja viitekehyyksenä toimii pelaaminen.”

Haastatteluista nousi esiin ajatus, ettei pelikasvatuksesta pidä tehdä liian vaikeaa asiaa:

”On selvítettävä, mitä pelikasvatus tarkalleen ottaen käsittää: se ei lopulta eroa hirveästi muusta kasvatustyöstä, se vain toteutetaan pelien kautta.”

Pelikasvatus koettiin monitahoisena teemana, joten sen konkreettista merkitystä pohdittiin mainitsemalla nuorten medialukutaidon edistäminen, nuorisotalolla tai internetissä nuorten ryhmäytyminen ohjatun toiminnan ansiosta, joukkutoiminta, palautteen antaminen ja vastaan ottaminen, erilaisiin pelikulttuureihin tutustuttaminen ja tunne- ja vuorovaikutustaitojen kehittäminen.

Pelikasvatuksen voi nähdä olevan kattokäsite todella monille erilaisille pelien parissa tapahtuville kasvatuksellisille toiminnoille tai tilanteille. Vaikka moni vastaajista osasi ajatella pelikasvatusta laajana käsitteenä, pelikasvatusta käsiteltiin vastauksissa kuitenkin hieman pistemäisesti, eikä moni vastaajista kuvaillut termiä kattavasti. Harva osasi kertoa pelikasvatuksen kaikista puolista vastauksissaan. Näin ollen pelikasvatuksen kokonaisuus ja käsite terminä saattoi olla ainakin osalle vastaajista vajavainen. Kaikki vastaajat kuitenkin tunnistivat termin ja osasivat käsitellä sitä osana omaa työtään.

5.2 Pelikasvatus vastaajien omassa työssä

Haastatteluissa vastaajia pyydettiin kertomaan, minkälaisia pelikasvatuksellisia elementtejä he kokivat omassa työssään olevan. Vastaukset olivat linjassa kyselylomakkeen vastausten kanssa teemojen ja ajatusten suhteen. Haastateltavat osasivat vaihtelevasti nostaa pelikasvatuksellisia puolia esiin oman työnsä näkökulmasta.

Tietyt pelikasvatukseen liittyvät teemat nousivat esiin erityisesti vastauksissa. Pelien positiivinen vaikutus oli yksi suurimmista aiheista, jonka vastaajat mainitsivat. He korostivat pelejä positiivisena ilmiönä, joka edistää oppimista, sosiaalisuutta ja yhteisöllisyyttä.

Pelaamisen määrän ja laadun hallinta koettiin myös tärkeäksi pelikasvatukselliseksi elementiksi vastaajien omassa työssä. Keskustelua nuorten kanssa käytiin mm. pelaamisen määrästä ja siitä, miten hallita pelaamista terveellisellä tavalla. Tämä näkyi erityisen voimakkaasti juuri yrityspuolen haastateltavien vastauksissa. Samoin he puhuivat pelien hyödyistä korostetusti mm. ruokavalion, fyysisen ja psyykkisen hyvinvoinnin kautta.

Teknologian ja pelilaitteiden käyttö nähtiin yhtenä pelikasvatuksen osa-alueena. Vahvasti teknologiasidonnaisina viihdetuotteina pelit luovat tiettyjä tarpeita myös suoranaistelle teknologiasivakasvatukselle osana pelikasvatusta. Vastaajien mukaan erilaisten pelilaitteiden opettelu on olennainen osa tapahtumaa, jossa pelejä koetaan. Moni vastaaja oli huomionnut tämän toiminnassaan ja osalle tämä laitteisiin tutustuminen oli oman toiminnan ensimmäisiä askelia harjoitella, kun uusi kävijä (nuori) liittyi mukaan toimintaan.

Vanhempien rooli ja osallistuminen koettiin tärkeäksi. Tämän kaltaisia havaintoja tuli erilaisilta organisaatioilta ja moni oli halukas tekemään enemmänkin yhteistyötä vanhempien kanssa. Osassa vastauksissa kävi ilmi, että hyviä tapoja toteutukseen ei kuitenkaan ole vielä löydetty. Moni vastaaja haluaisi painottaa enemmän vanhempien roolia pelikasvatuksessa ja heidän osallistumistaan lastensa peliharrastukseen.

Sosiaaliset taidot ja yhteisöllisyys tuli ilmi pelien positiivisissa puolissa, mutta myös kasvatuksellisenä tavoitteena ja toimintana. Vastaajista osa oli tehnyt työtä sosiaalisten taitojen kehittämiseksi pelaamisen kautta, ja he olivat pyrkineet toiminnassaan myös yhteisöllisyyden edistämiseen. Yhteistyökyvykkyys ja sosiaaliset taidot koettiin ylipäätään hyvin tärkeiksi elementeiksi vastauksissa.

Ikäraajat nousivat keskusteluun parilla eri tavalla haastatteluissa. Osa vastaajista pohti sitä, mitkä pelit ovat sopivia eri ikäisille lapsille ja nuorille. Toisaalta toimintaa tarjoavat tahot ovat sidottuja noudattamaan ikärajoja. Moni toiminnassa oleva nuori ei välttämättä ymmärtänyt ikärajoihin sidottua toimintaa. Nuorista osa oli tottunut kotonaan pelaamaan mitä huvittaa, välittämättä ikärajoista. Tämä ilmiö toisaalta tukee aiempaa havaintoa siitä, että moni näki myös vanhempien roolin tärkeänä pelikasvattajana.

Ikäraajat koettiin myös joidenkin vastaajien toimesta haastavina. Heille ikäraajat näyttäytyivät liian rajoittavina. Aiemmin osalla vastaajista käytössä ollut ikärajojousto oli poistunut vuonna 2021, kun Kansallinen audiovisuaalinen instituutti (KAVI) muutti ohjeistustaan. Moni koki tämän epäreiluksi ja omaa toimintaa rajoittavaksi. Osa vastaajista kertoi olevansa ihmeissään, ettei ammattikasvattajia sisällytetty toimijoihin, kun KAVIn ohjeistuksessa mainittiin nuoren tai lapsen hyvin tunteva aikuinen.

Suomessa ikäraajat digitaalisiin peleihin tulevat suoraan PEGI (Pan European Game Information) -järjestelmän suosituksista ja niitä valvova viranomainen Suomessa on KAVI. Lisätietoa: <https://pegi.info/fi/node> ja <https://kavi.fi/>.

Vastaajat kokivat keskustelut ja vuorovaikutuksen nuorten kanssa tärkeäksi osaksi oman työnsä pelikasvatusta. Keskusteluilla nähtiin monia merkityksiä pelien yhteydessä. Peleistä puhuminen saattoi olla nuorelle itselle tärkeää. Toisaalta pelejä saatettiin käyttää keskustelun aloittajana ja sen jälkeen siirryttiin muihin nuoren elämää koskeviin asioihin. Dialogi koettiin varsinkin nuorisotyöllisten organisaatioiden vastaajien puolesta erittäin tärkeäksi ja vastaajat näkivät, että pelien kautta voitiin myös opetella keskustelua. Pelien merkityksellisuuden korostuessa nuorten kokemusten kautta, moni vastaaja nosti esiin vielä pelaamisen sosiaalisen ja kulttuurisen tärkeyden. Nämä vastaajat osasivat tarkastella pelaamisen sosiaalista ja kulttuurista merkitystä nuorten elämässä. Osa oli myös hyödyntänyt erilaisia pelikulttuurisia ilmiöitä osana toimintaansa ja toivat ilmi, että kulttuurin ymmärrys ja kokemus ovat yksi osa pelikasvatusta.

5.3 Pelikasvatuksen kehittäminen

Pelikasvatuksen kehittämisen kohteet olivat vastauksissa hyvin samankaltaisia kuin mitä vastaajat olivat jo tehneet omassa työssään. Koska vastaajat toimivat erilaisissa organisaatioissa, vastaajien kokemuserot pelikasvatuksen lisäämisestä organisaatiotasolla erivät toisistaan. Osa vastaajista kokee hyvinkin vahvasti, että organisaatio tarvitsee tukea useallakin tavalla tai että organisaation osaaminen on nolla. Vastakkainasettelu työntekijöiden sekä asenteiden kesken itse organisaation sisällä pelikasvatuksesta mainittiin myös. Vastaajat kokivat pelikasvatuksen selkeästi merkityksellisenä osana toimintaansa ja moni siihen halusi myös panostaa oman toiminnan kehittämisen kautta.

Vastaajat toivoivat organisaation lisäävän pelikasvatuksellisia elementtejä etenkin kouluttamalla uusia osaajia tai lisäämällä koko organisaation henkilökunnan tietotaitoa pelikasvatuksen suhteen. Osaamisen lisäämisen tarve koko organisaatiolle korostui vastaajilla, jotka olivat joko johtajia tai koordinoivassa asemassa olevia henkilöitä. Vastaajat kokivat turhautumista pelitoiminnan kasautumisesta yhden ohjaajan tai työntekijän harteille organisaation sisällä, tätä ei koettu kestäväksi toimintamalliksi. Johtohenkilöiden toivottiin myös osallistuvan koulutuksiin, ja niillä toivottiin olevan vaikutusta osaamisen kehittämisen lisäksi myös koko henkilökunnan suhtautumiseen pelitoimintaan.

Yrityspuolella ja elektronisen urheilun organisaatioissa vastauksista nousi esiin tarvetta palkata tiettyjen suosittujen pelien asiantuntijoita esimerkiksi valmennustehtäviin. Tämän saman asian toivat esille myös osa elektronista urheilua toteuttavien nuorisotyöllisten organisaatioiden edustajista.

Osa koki organisaationsa jo osittain onnistuneen hyvin pelikasvatuksellisissa toiminnoissa ja toivoivat organisaation kehittävän tarkastelujaksoja tai erilaisia mittareita pelikasvatuksen hyödyistä konkreettisten tulosten aikaansaamiseksi. Näin toimintaa toivottiin voitavan vielä jatkokehittää enemmän. Muutama vastaaja peräänkuulutti yhdenvertaista pelikulttuuria ja systemaattista pelitoimintaa sekä näiden kehittämistä.

Vastauksissa näkyi myös nuorilähtökohtaiset tarpeet pelikasvatuksellisten asioiden kehittämisessä. Nuorten hyvinvointi nousi useassa vastauksessa kehittämistarpeeksi. Kehittämiskohteita nähtiin esimerkiksi vanhempien tukemisessa, nuoren harrastuksen tukemisessa ja myös nuorten ohjauksen kehittämisessä. Ohjauksen puolesta nähtiin, että voitaisiin vaikuttaa nuoren hyvinvointiin juuri sosiaalisuuden, osallisuuden ja merkityksellisyyden puolesta.

Pelikasvatuksen kehittämisen kohteet näkyivät jokseenkin moninaisesti ja riippuivat paljon vastaajan kokemuksesta ja historiasta. Koko organisaatiolle annettiin useissa vastauksissa iso rooli ja pelikasvatuksen kehittäminen nähtiin kokonaisvaltaisena ja organisaation yhteisenä tavoitteena sekä tarpeena. Vastauksissa ilmenevät näkökulmat tarjoavat pohjan keskustelulle siitä, miten pelikasvatusta voitaisiin kehittää monipuolisesti ja tehokkaasti nuorisotyössä organisaatiotasolla.

Karkeasti arvioiden yleisimmät vastauksissa ilmenneet pelikasvatukselliset kehittämiskohteet voidaan jakaa kahdeksaan osa-alueeseen. Osa-alueet ovat seuraavat, mutta eivät erityisessä järjestyksessä:

Koulutuksen tarve ja tietoisuuden lisääminen pelikasvatuksesta	Pelien erityisterminologia ja pelikulttuurin ymmärtäminen
Vanhempien ymmärryksen ja osallistumisen merkityksen korostaminen pelikasvatuksessa	Yhteistyön kehittäminen eri tahojen välillä
Nuorten suhde pelaamiseen ja heidän ohjauksensa pelien parissa	Nuorten osallisuuden kehittäminen
Tarve lisätä työntekijöiden osaamista ja resursseja pelikasvatuksessa	Tunnetaidot ja sosiaaliset taidot pelikasvatuksessa

5.4 Tarve kokoavalle palvelulle

Haastatteluosiossa viimeiseksi vastaajilta kysyttiin heidän mielipidettään verkkopalvelusta, joka kokoaisi kaikki pelitoimintaa tarjoavat tahot yhden sivuston alle. Tällä sivustolla olisi harrastajien tai pelitoimintaa tarjoavien tahojen mahdollista hakea oman alueensa toimintaa.

Idea sai kannatusta lähes kaikilta vastaajilta. Sivusto nähtiin monin tavoin pelikasvatusta ja pelitoimintaa tukevana palveluna. Kritiikin kohteena osa vastaajista mainitsi epäilyksensä siitä, kuinka tuollaista palvelua voitaisiin ylläpitää niin, että se olisi tarpeeksi ajantasainen. Osa mainitsi täysin oikeutetusti, että hieman vastaavia listauksia tai sivustoja on yritetty toteuttaa jo aiemmin, mutta niiden ylläpito on jäänyt toteutumatta.

Palvelulla nähtiin kuitenkin vastaajien kesken potentiaalia oman työn kehittämisessä. Sivustolta voisi etsiä yhteistyökumppaneita tai katsoa minkälaisia palveluita omassa kunnassa tai lähialueilla tarjotaan. Sivustosta koettiin olevan hyötyä myös omaa toimintaa suunniteltaessa.

Pelitoimijoita kokoava sivusto nähtiin myös nuoria tukevana, josta nuoret voisivat etsiä itselle mieluista toimintaa paikallisesti tai verkon yli toteutettavana toimintana kauempaakin. Vastaajista kaikki olisivat olleet valmiita ilmoittamaan oman pelitoimintansa ko. palveluun.

Pelikasvatusta ja pelitoimintaa työkseen järjestävien vastaajien näkemys oli siis selkeästi positiivinen ja osa mainitsi, että pelitoimintasivustolle olisi ollut tarve jo aikoja sitten. Osa pohti lisäksi, että Suomesta puuttuu peliharrastuksen kattojärjestö eikä kukaan oikein aja tällaisia asioita. Tämän voidaan myös katsoa olevan yksi pelikasvatuksen kehittämistarve. Se tosin on pelikulttuurisesti laaja ja valtakunnallinen sellainen.



6 Pelitoimintaan liittyviä hankkeita ja niiden rahoitus

Hankkeessa selvitettiin Suomessa vuosien 2015–2023 aikana toteutetut merkittävimmät pelitoimintaan liittyvät julkisesti rahoitetut hankkeet. Taulukossa 6.1 on listattuna Euroopan aluekehitysrahaston (EAKR) ja Euroopan sosiaalirahaston (ESR) rahoittamia hankkeita. Taulukossa 6.2 on muiden tahojen rahoittamia hankkeita. Rahoittajina on ollut mm. Suomen opetus- ja kulttuuriministeriö (OKM), Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus (STEA), Etelä-Suomen aluehallintovirasto (Etelä-Suomen AVI), Euroopan komissio – Urheilu (EU Sport), Etelä-Karjalassa toimiva kehittämissyhdystys Kärki-LEADER ry, Evald ja Hilda Nissin säätiö ja Keski-Suomen liitto.

Taulukko 6.1 Euroopan aluekehitysrahaston (EAKR) ja Euroopan sosiaalirahaston (ESR) rahoittamia pelitoimintaan liittyviä hankkeita Suomessa vuosina 2015–2023.

EAKR- ja ESR-hankkeita 2015–2023					
Hanke	Toteuttaja	Hankkeen nimi	Toteutus	Kesto	Budjetti (€)
A75313	XAMK	ESGE - eSports Game Ecosystem	1.9.2019-30.4.2022	2 v 8 kk	295 480
A77617	LAB	Kohti elämyksellisempää digitaalista etätapahtumatuotantoa	1.8.2021-30.4.2023	1 v 9 kk	305 715
S20074	JAMK	PLAY - Pelillisuus, Asiantuntijuus ja Yrittäjyys musiikissa	1.1.2015-30.9.2017	2 v 9 kk	341 427
S20325	Centria	OSAVA - Osallisuuden vahvistaminen nuorten kasvuympäristöissä ja -yhteisöissä	1.9.2015-30.6.2018	2 v 10 kk	219 294
S20409	JAMK	Pelaten osalliseksi	1.8.2015-31.12.2017	2 v 5 kk	283 419
S20459	Joensuun Tiedepuisto	GAME BREWERY – JOENSUU	1.9.2015-30.6.2018	2 v 10 kk	687 267
S20572	XAMK	GAME ON - Nuorten työllistymistä uudentyyppisistä digitaalisista kokeiluista	1.1.2016-31.5.2018	2 v 5 kk	227 324
S20842	Oulun kaupunki	Game Time	1.1.2017-28.2.2019	2 v 2 kk	552 200
S20994	KAMK	eSports Center - Elektronisen urheilun urheiluakatemia-valmennuksen ja kansainvälisen e-urheiluvalmennuskeskuksen käynnistäminen	1.5.2017-30.6.2019	2 v 2 kk	363 273
S21273	Centria	Pelitoiminnan kehittäminen ja vahvistaminen Pohjois-Pohjanmaalla	1.1.2018-31.5.2021	3 v 5 kk	358 039

EAKR- ja ESR-hankkeita 2015–2023					
S21633	Valtakunnallinen valmennus- ja liikuntakeskus	eSports Education Ecosystem	1.3.2019-30.6.2021	2 v 4 kk	410 489
S21713	XAMK	PeliKlaani - osallisuutta luovilla ja pelillisillä menetelmillä	1.9.2019-31.8.2021	2 v	270 960
S21945	LAB	eSport Kipinä	1.2.2020-30.11.2022	2 v 10 kk	376 559
S21956	Nuorten Akatemia	Pelaa!	1.4.2020-31.3.2022	2 v	199 082
S22285	Oulun kaupunki	Peliliike	1.1.2021-31.8.2023	2 v 8 kk	511 795
S22346	Haaga-Helia AMK	Luovaa osaamista hyötypeleistä	1.3.2021-30.9.2022	1 v 7 kk	101 260
S22365	JAMK	Pelaten duuniin!: Digi- ja kilpapelaisella kohti osallisuutta, hyvinvointia sekä työ- ja toimintakykyä	1.3.2021-30.11.2023	2 v 9 kk	380 835
S22570	Humak	DIGISTI - Digitaidot haltuun toisella asteella	1.9.2021-31.10.2023	2 v 1 kk	801 726
S22630	Humak	DigiGym	1.10.2021-31.12.2023	2 v 2 kk	381 664
S22875	Savonia	Game Over? - Continue!	1.10.2022-31.12.2023	1 v 3 kk	302 528
S22935	SAMK	Peliselli – Pelillisuus ja elämyksellisyys uudenlaisten palveluiden mahdollistajana	1.1.2023-31.12.2023	1 v	183 489

Näiden Taulukossa 6.1 mainittujen EAKR- ja ESR-hankkeiden keskimääräinen budjetti on ollut 161 570 €/vuosi, ja hankkeiden vuosibudjettien vaihteluväli on ollut 63 954 €/vuosi – 384 828 €/vuosi. Hankkeiden kesto on vaihdellut yhdestä vuodesta reiluun kolmeen vuoteen.

Pienimpien vuosibudjettien omaavissa hankkeissa (< 100 000 €/vuosi) on luotu uusia verkostoja ammattikasvattajille ja kehitetty uusia toimintamalleja (S20325), suoritettu kokeiluja nuorten työllistymisen edistämiseksi pelillisten ja digitaalisten keinojen avulla (S20572) tai pilotoitu aikaisemmin kehitettyä toimintamallia laajemmalle pedagogiselle osaamisalueelle (S22346).

Suurimpien vuosibudjettien omaavissa hankkeissa (>250 000 €/vuosi) toiminta on ollut erittäin monipuolista ja osallistujalähtöistä sekä nuorten/nuorten aikuisten elämänhallintaa ja hyvinvointia vahvistavaa toimintaa ohjatulla pelitoiminnalla. Tällöin hankkeessa on kehitetty uutta toimintamallia vuorovaikutteisesti yhdessä kohderyhmän kanssa siten, että

toimintamallin jatkuvuus on pyritty varmistamaan myös hankkeen päättymisen jälkeen mm. oppilaitoksissa, nuorisotoimessa ja/tai seuratoiminnassa (S20842, S22570, **S22875**). Toisaalta hankkeessa on voitu edistää pelialan osaamista, kehittää koulutusmalleja, hyödyntää hautomo- ja kiihdyttämötoimintaa ja tehostaa sidosryhmäyhteistyötä tavoitteena laaja-alaisen osaajajoukon aikaansaaminen maakuntatasolla (S20459).

Taulukko 6.2 EAKR- ja ESR-hankkeiden lisäksi esimerkkejä muista rahoituslähteistä toteutettuja pelitoimintaan liittyviä hankkeita Suomessa vuosina 2016-2023.

Muita hankkeita					
Hanke	Toteuttaja	Hankkeen nimi	Toteutus	Kesto	Budjetti (€)
OKM	Helsingin kaupunki ja SEUL	Non Toxic – Syrjimätön pelikulttuuri -hanke (paikallinen hanke), 1. vaihe, Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsoli-pelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä	06/2017-05/2019	2 v	
OKM	Helsingin kaupunki	Non Toxic – Syrjimätön pelikulttuuri -hanke (valtakunnallinen hanke), 2. vaihe, Non-toxic -pelikasvatusta kotona ja nuorisotyössä	syksy 2019 – 03/2022	2 v 6 kk	
OKM	Helsingin kaupunki	Non Toxic – Syrjimätön pelikulttuuri -hanke (valtakunnallinen hanke), 3. vaihe, Non-toxic -pelikasvatusta kotona ja nuorisotyössä	kesä 2022 - 2023	1 v 6 kk	
OKM	Junnu Hokki	Pelaa ja Liiku harrasteryhmä 'eSportti'	10/2023 - 05/2024	8 kk	
STEA	Niilo Mäki - säätiö	"Pelaa fiksusti" - Erytislasten digitaalinen hyvinvointi	04/2022 - 03/2025	2 v	
Etelä-Suomen AVI	Lasten ja nuorten keskus	Rush B- nuorisotyön yhteisöllistä pelitoimintaa	09/2023-		
Länsi- ja Sisä-Suomen AVI	Tampereen yliopisto	Hyvä peliliike – PIKIn pelikulttuuri nextille levelille	05/2021 – 12/2022	1 v 8 kk	11 500
EU Sport	Espoon kaupunki	Modernizing sport to foster a new active generation	2022	1 v	381 000
Leader Kärki ry	Skynett	Tavoitteet taivasiin	2016	1 v	6 802

Muita hankkeita					
Evald ja Hilda Nissin säätiö	Vaasan kaupunki	Ahaa	07/2023-06/2024	1 v	103 500
Etelä-Suomen AVI	Hattulan kunta	Hattulan pelitoiminta ja digitaalinen nuorisotyö	2019	1 v	24 000
Keski-Suomen liitto	JAMK	eLämää	09/2019-08/2021	2 v	

Muista rahoituslähteistä kuin Euroopan aluekehitysrahastolta ja Euroopan sosiaalirahastolta saadut rahoitukset vaihtelevat muutamasta tuhannesta eurosta useisiin satoihin tuhansiin euroihin. Pienimmissä hankkeissa hankitaan laitteita digitaalista pelitoimintaa varten, kun taas suurimmissa hankkeissa kehitetään pelikulttuuria ja pelitoimintaa kaikille avoimeksi ja turvallisesti harrastukseksi. Tästä hyvänä esimerkkinä on Helsingin kaupungin nuorisopalveluiden koordinoima valtakunnallinen Non-tocix -hanke. Tämän lisäksi on ollut useita alueellisia pelitoimintaan liittyviä hankkeita kuten Espoon kaupungin EU-rahoitteinen hanke, jossa digitalisaatio yhdistetään osaksi perinteistä liikuntaharrastusta. Vaasan kaupungin Ahaa-hankkeessa vahvistetaan nuorten sosiaalisuutta ja lisätään yhteisöllisyyttä (elämänhallinnallisten taitojen vahvistaminen, syrjäytymisen ja yksinäisyyden ehkäisy), vahvistetaan suvaitsevaisuutta, osallistutetaan nuoria sekä parannetaan nuorten vaikutusmahdollisuuksia. Hattulan kunta on AVIn rahoituksella käynnistänyt pelitoiminnan nuorisotyössä ja varustanut toimintaa varten peli- ja mediatilat. Toiminta on jatkunut osana nuorisotoimen työtä. Keski-Suomen liiton rahoittaman eLämää -hankkeen avulla Keski-Suomeen on perustettu e-urheiluyhteisön valmennuksen ja toiminnan keskus GamePit, jota hyödynnetään e-urheiluun liittyvän yhteisön, uuden osaamisen, joukkue- ja seuratoiminnan, koulutus- ja urheilijapolkujen sekä liiketoiminnan kehittämiseen.

7 Nuorille suunnatun pelitoiminnan kehittämisen suuntaviivoja

Nuorille suunnatun pelitoiminnan kehittämisessä olisi huomioitava nuorten tarpeiden lisäksi tarpeet ja odotukset, jotka tulevat toiminnan rahoittajilta, toteuttavilta organisaatioilta, työntekijöiltä ja yhteiskunnalta. Ohessa kartoituksen perusteella esille nostettavia asioita (Kuva 7.1).

Rahoittajat

Rahoittajien olisi tärkeää ymmärtää pelaamisen kokonaisvaltainen vaikutus yhteiskuntaan ja omaan toimialaan. Ymmärrys pelaamisesta ilmiönä ja sen laajuudesta yhteiskunnan tasolla.

Omien tavoitteiden sekä motiivien selkeä esittely, rahoittajan omasta näkökulmasta. On sekä rahoittavan tahon että rahoitettavan organisaation etu, kun ymmärretään mitä keneltäkin odotetaan ja miksi.

Avoin lähestyminen erilaisiin organisaatioihin sekä erilaisiin yhteistyöryhmiin. On tärkeää muodostaa käsitys monitasoisesta vaikuttamisesta pelitoiminnan kautta. Rahoittajalle on eduksi hahmottaa, mitä tietyn toiminnan tai hankkeen rahoittamisella voidaan tavoittaa välittömästi ja välillisesti.

Jatkuva tuki sekä organisaatioille että yhteistyökumppaneille. Rahoittajalla on ideaalissa tilanteessa aktiivinen rooli rahoitettavan toiminnan tukemisessa.

Toteuttavat organisaatiot

Organisaatiot ottavat vastuun omasta toiminnastaan. Pelaamisen asemasta nyky-yhteiskunnassamme täytyy olla selkeä kuva, jotta organisaatiot voivat toteuttaa vaikuttavaa pelitoimintaa.

Iso rooli on myös pelitoiminnan merkityksen suhteuttamisella organisaation omaan toimintaan ja tavoitteisiin. Tarvittaessa on hyvä ottaa koko organisaatiota läpileikkaava näkökulma pelitoimintaa suunniteltaessa. Pelitoimintaa ei välttämättä tarvitse nähdä muusta työstä irrallisena elementtinä, mutta pelitoiminnan asema on hyvä määritellä.

Toiminnan suunnittelu yhdessä työntekijöiden kanssa. Ymmärrys toteutettavan pelitoiminnan vaatimista resursseista (työntekijät, tilat, yhteydet, laitteet, nuorten toiveet yms.). Pelit ovat teknologiasidonnaisia teoksia, joten tämä on hyvä huomioida jo toiminnan suunnitteluvaiheessa.

Pelitoiminnan tavoitteiden asettaminen, niiden seuraaminen selkein mittarein sekä toiminnan kehittäminen yhdessä työntekijöiden kanssa. Pelitoiminnan resurssien suhteen saattaa olla järkevää yhdistää toimintaa jonkin toisen tahon kanssa. Yhteistyötä pitäisikin suosia ja aktiivisesti etsiä sopivia tahoja, joiden kanssa pelitoiminnan toteuttamisessa on yhteisiä tavoitteita ja molemminpuolisia etuja.

Työntekijöiden tarpeiden huomioiminen. Resurssien suhteuttaminen ja tarvittaessa lisääminen. Tarvittaessa organisaatioiden olisi hyvä tarjota työntekijöille lisäkoulutusta peliteemojen ympärillä. Koko henkilöstön perustason ymmärrys pelaamisen ilmiöistä ja pelitoiminnan tavoitteista on hyvä perustason tavoitetila organisaatiolle.

Pelikasvatus on kokonaisvaltainen käsite monille pelien parissa tapahtuville kasvatuksellisille tilanteille ja tavoitteille. Pelikasvatuksen perusteet olisi hyvä jokaisen työntekijän osata. Tämä auttaa ymmärtämään laajempia kokonaisuuksia ja huomioimaan myös oman työn puutteita ja kehittämisenkohteita.

Organisaatiot toimivat tärkeinä linkkeinä rahoittajan sekä palveluita kuluttavien nuorten välillä.

Työntekijät

Nuorten kuunteleminen tärkeässä osassa työtä. Nuorten toiveiden ja tarpeiden esiintuominen koko organisaatiolle. Pelien ympärillä olevien ilmiöiden ja kulttuurien hahmottaminen on tärkeää pelitoiminnassa.

Työntekijöiden on tarpeellista hahmottaa erilaiset pelitoiminnan muodot ja mahdollisuudet, sekä samalla suhteuttaa niitä nuorten elämään. Nuorisokulttuurin ja sen ilmiöiden ymmärrys auttaa ymmärtämään myös pelaamisen ilmiöitä.

Työntekijällä on tietty vastuu oman osaamisensa ylläpitämisestä. Tämä voi tapahtua monin eri tavoin. Osaaminen ei kuitenkaan ole yksin työntekijän vastuulla. Parhaimmassa tapauksessa lisäosaamista hankitaan ja olemassa olevaa ylläpidetään yhteisellä suunnitelmalla oman organisaation kanssa.

Erilaisten laitteiden, palveluiden ja alustojen tuntemus auttaa hahmottamaan pelien sijoittautumisen jatkuvasti digitalisoituvassa yhteiskunnassamme. Pelit eivät välttämättä ole selkeärajainen, oma osa-alueensa. Pelit ja niiden johdannaiskulttuurit näkyvät useassa mediassa ja työntekijän olisikin hyvä osata hahmottaa mistä puhutaan ja missä kontekstissa. Esimerkiksi pelien termistön osaaminen antaa paremmat mahdollisuudet kanssakäymiseen pelaamista harrastavien nuorten kanssa.

Työntekijät ovat useimmiten nuoruuden asiantuntijoita, heidän tietotaitoaan tulisi osata hyödyntää organisaatiotasolla, mutta myös vanhempien ja koulujen kanssa tehtävässä työssä.

Nuoret

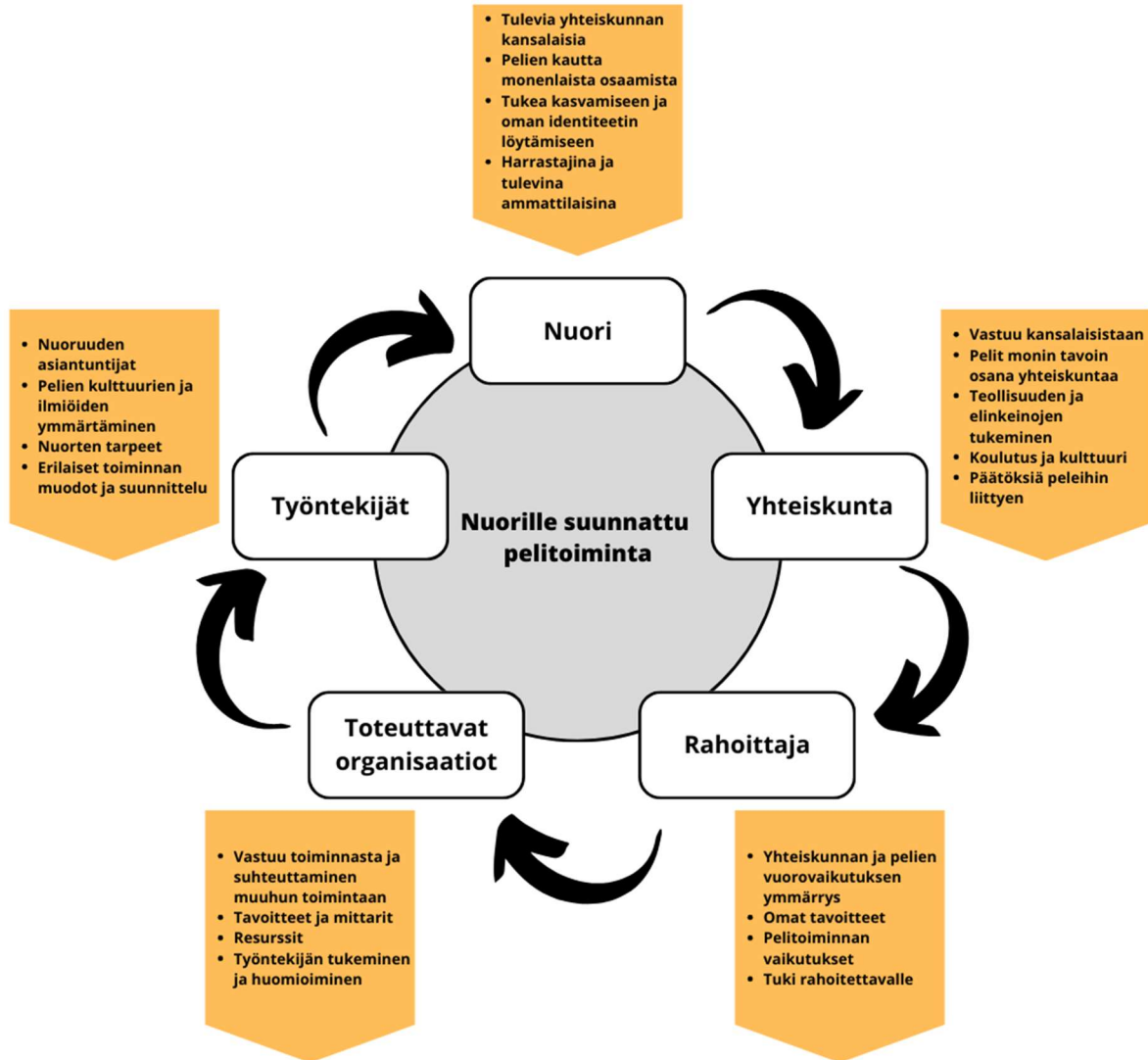
Nuorista on kasvamassa tulevia aktiivisia yhteiskunnan kansalaisia. Tarjoamalla mielekästä tekemistä, mahdollisuuksia osallisuuteen, merkityksellisyyden kokemuksia, sosiaalisia yhteisöjä ja kasvun tukea, vahvistamme nuorten mahdollisuuksia löytää oma paikkansa yhteiskunnassamme ja toimia sen osana mielekkäästi.

Nuorisokulttuuriset ilmiöt näyttäytyvät nuorten itsensä kautta. Nämä ilmiöt voivat kasvaa trendeiksi ja myöhemmin vakiinnuttaa asemansa yhteiskunnassa kulttuurina. Pelit näyttelevät suurta osaa vapaa-ajanvietteenä ja harrastusmuotona nuorten parissa. Niistä on myös kehittynyt kulttuurin ilmentymä.

Pelaamisesta innostuneita nuoria on pelitoiminnan kautta mahdollista tukea kasvussa. Pelien kautta voi oppia monia erilaisia taitoja. Näitä taitoja nuori voi oppia joko suoraan peleistä tai niiden kautta välillisesti. Peleissä voi opetella mm. matemaattisia taitoja tai vaikkapa historiallisia tapahtumia. Toisaalta pelien parissa oppii esimerkiksi sosiaalisia taitoja sekä tunnetaitoja.

Pelitoiminta voi tarjota nuorelle näköaloja maailmaan tai minuuteen. Pelien erityispiirre tarinankerronnassa on, että pelit asettavat kokijan keskeiseksi ja interaktiiviseksi osaksi tarinaa. Näin ollen pelaamalla on mahdollista ottaa erilaisia rooleja, toteuttaa itseään luovasti ja kokeilla erilaisia toimintatapoja. Pelien kautta nuorille voi herätä myös kiinnostuksen kohteita. Ehkäpä joku saa pelikerhosta tekemisen kipinän urasta peliteollisuudessa, joku toinen voi innostua maanviljelyksestä pelistä, jossa pyritetään omaa maatilaa.

Innostamalla nuoria, innostamme omaa tulevaisuuttamme.



Kuva 7.1 Nuorille suunnatun pelitoiminnan kehittämisessä huomioitavia asioita.

Yhteiskunta

Yhteiskunnalla on vastuu toimijoistaan ja kansalaisistaan. Yhteiskunnan eri toimijat edesauttavat tätä. Nuorten parissa tehtävällä pelitoiminnalla voi olla pitkäjänteisiä vaikutuksia esimerkiksi kulttuurin, teollisuuden, viihteen, journalismin, sosiaalisuuden ja politiikan aloille.

Pelit näyttelevät monessa mielessä isoa roolia esimerkiksi suomalaisessa työelämässä ja monet suomalaiset pelialan tuotteet ovat menestyneitä ja arvostettuja kansainvälisesti. Samalla meillä on kehittynyt pelejä moninaisesti hyödyntäviä tahoja, kuten vaikkapa

striimaajia, opetustahoja, iltapäivätoimintaa, vanhusten aktivointia ja jopa mielenterveyden edistämisen keskittyviä toimintoja.

Nuorten parissa tehtävä pelitoiminta on jatkumoa tälle kaikelle ja se myös antaa takaisin yhteiskuntaan hyvinvoivien nuorten muodossa. Yhteiskunnalla on nuorten suhteen tärkeä tehtävä sekä tukea kasvua, että olla valmis uusiin ja uutta luoviin kansalaisiin.

Yhteiskunnassa on tärkeää pitää yllä kaikenlaista keskustelua peleistä ja samalla ymmärtää niiden valtava potentiaali erilaisissa yhteyksissä.



8 Yhteenveto

Hankkeessa kartoitettiin digitaalista pelaamista ja pelikasvatusta Suomessa sekä pelitoiminnan merkitystä osallistujien hyvinvointiin, digitaitojen kehittymiseen ja ammatillisen uran selkeytymiseen. Lisäksi selvitettiin pelitoiminnan käynnistämiseen ja ylläpitämiseen saatuja julkisia rahoitusmuotoja. Tarkastelun kohteena oli erityisesti nuorisotyöllinen pelitoiminta, ja nimenomaan nuorisotyön ammattilaisten näkökannalta.

Pelitoimintaa ja -kasvatusta käsiteltäessä on huomionarvoista, että pelikasvatus on osa mediakasvatusta. Pelikasvatuksella on siis samoja piirteitä kuin mediakasvatuksella, mutta peleillä, erityisesti digitaalisilla peleillä, on ominaispiirre, jota ei ole tai joka tulee heikosti esille muissa mediatuotannon muodoissa. Digitaaliset pelit asettavat pelin kokijan (pelaajan) keskeiseen ja interaktiiviseen asemaan, joten tarinan lopputulos on riippuvainen pelaajan valinnoista ja ratkaisuista. Tämän takia kartoituksessa on käsitelty pelaajien sosiaalisten taitojen, kommunikaation, tiimityön ja ongelmanratkaisukykyjen kehittymistä ohjatun pelitoiminnan kautta sekä tuon toiminnan tuomaa potentiaalia nuorten työllistymisen ja koulutustavoitteiden tukemisessa.

Pelitoimintaan osallistuvilla nuorisotyön ammattilaisilla täytyykin olla monipuolinen osaaminen niin pedagogiikasta kuin riittävä tietotekninen osaaminen ja kiinnostus pelaamiseen, jotta mahdollisimman vuorovaikutteinen kanssakäyminen nuorten kanssa onnistuisi. Lisäksi tekninen kehitys digitaaliympäristössä on erittäin nopeaa, joten työntekijöiden osaamisen ylläpito on myös tärkeää. Pelkkä osaaminen ei kuitenkaan riitä, sillä lisäksi tarvitaan toimijoiden välistä verkostoitumista. Verkostoihin olisi saatava myös kodit ja koulut, jotta pelitoiminnan ymmärrys lisääntyisi laajemminkin yhteiskunnassa.

Pelitoiminnan kehittämisessä ei riitä ainoastaan, että huomioidaan nuorten ja nuorisotyöntekijöiden tarpeet, sillä tarpeita ja odotuksia tulee toimintaa toteuttavilta organisaatioilta, toiminnan rahoittajilta ja yhteiskunnalta. Näiden eri tahojen tarpeiden ja odotuksien huomioimisella voi olla pitkäjänteisiä vaikutuksia esimerkiksi kulttuurin, teollisuuden, viihteen, journalismin, sosiaalisuuden ja politiikan aloille.

Viitteet

Blumberg, Fran C., Deater-Deckard, Kirby, Calvert, Sandra L., Flynn, Rachel M., Green, D. Shawn, Arnold, David, and Brooks, Patricia J., Digital Games as a Context for Children's Cognitive Development: Research Recommendations and Policy Considerations, Social Policy Report, Vol. 32, pp. 1–33, 2019.

Jansz, Jeroen, and Martens, Lonneke, Gaming at a LAN event: the social context of playing video games, New Media & Society, Vol. 7, pp. 333–355, 2005.

Pelaajabarometri 2022, Kohti uutta normaalia, kirjoittajat Jani Kinnunen, Milla Tuomela ja Frans Mäyrä, TRIM Research Reports 31, Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta, Tampereen yliopisto, 2022.

Pelikasvattajan käsikirja, toimittajat J. Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen ja Tommi Tossavainen, Tammerprint Oy, Tampere, 2013.

Siuttila, Miia, Non-toxic, Pelikasvatusta kotona ja nuorisotyössä, Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke, Kulttuuri ja vapaa-aika / Nuorisopalvelut, Helsingin kaupunki, 2020.

Verke, Digitalt ungdomsarbete i Svenskfinland och på Åland 2023, En kartläggning, kirjoittajat Denice Lönnroth ja Indira Mellin, 2023.

Liitteet

Liite 1 Webropol-kyselyn kysymykset

Kysymys Vastausvaihtoehto

1 Taustatiedot - Sukupuolesi

Nainen

Mies

Muu

En halua vastata

2 Taustatiedot - Minkälaisessa organisaatiossa työskentelet?

Järjestö tai yhdistys

Seurakunta

Kunta

Yritys

Muu. Mikä?

Muu. Mikä? Avoimet vastaukset

3 Taustatiedot - Missä roolissa työskentelet (voit valita useamman roolin)?

Johtohenkilö

Työntekijä

Suunnittelija

Hallinnollinen henkilö

Projektityöntekijä

Muu. Mikä?

Muu. Mikä? Avoimet vastaukset

4 Taustatiedot - Missä maakunnassa työskentelet?

Ahvenanmaa

Etelä-Karjala

Etelä-Pohjanmaa

Etelä-Savo

Kainuu

Kanta-Häme

Keski-Pohjanmaa

Keski-Suomi

Kymenlaakso

Lappi

Pirkanmaa

Pohjanmaa

Pohjois-Karjala

Pohjois-Pohjanmaa

Pohjois-Savo

Päijät-Häme

Satakunta

Uusimaa
Varsinais-Suomi

5 Toteutatteko tai oletteko toteuttaneet pelitoimintaa organisaatiossanne?

Kyllä
Kyllä aiemmin, mutta toiminta on päättynyt.
Ei

5.1.1 Minkälaista pelitoimintaa organisaatiossanne järjestetään ja on järjestetty (voit valita useamman vaihtoehdon)?

Elektronisen urheilun valmennusta
Elektroniseen urheiluun liittyvää ryhmätoimintaa
Nuorille tarjottuja tiloja peliharrastuksen harjoittamiseen
Keskustelua digitaalisista peleistä tai niiden sisällöistä
Ohjattua kerhotoimintaa (esim. peleihin liittyvien teemojen ympärillä tapahtuvaa toimintaa)
Satunnaista pelailua nuorten kanssa samassa tilassa
Pelailua nuorten kanssa verkon välityksellä (verkkopelaaminen)
Striimitoimintaa työntekijöiden toteuttamana
Striimitoimintaa nuorten toteuttamana
Tapahtumajärjestämistä (esim. LAN-tapahtumia nuorten kanssa tai pelileirejä)
Jotain muuta toimintaa, mitä?
Jotain muuta toimintaa, mitä? Avoimet vastaukset

5.1.2 Onko tekemällemme pelitoiminnalle asetettu tavoitteita?

Ei
Kyllä. Mitä?
Kyllä. Mitä? Avoimet vastaukset

5.1.3 Toteutetaanko/onko toteutettu teillä pelitoimintaa osana jotain hanketta/hankkeita?

Kyllä, vain hankkeen kautta. Hanke/hankkeet tunnetaan/tunnettiin nimellä
Kyllä, mutta toteutamme pelitoimintaa muutenkin. Hanke/hankkeet tunnetaan/tunnettiin nimellä
Pelitoiminta on lähtenyt hankkeen kautta alkuun. Hanke/hankkeet tunnetaan/tunnettiin nimellä
Ei

5.1.4 a) Onko organisaationne tehnyt tai tekeekö parhaillaan yhteistyötä jonkin toisen pelitoimintaan liittyvän hankkeen kanssa?

Kyllä
Ei

5.1.4 b) Minkä nimisten hankkeiden kanssa teette tai olette tehneet yhteistyötä?

Avoin

5.1.5 a) Tekeekö tai onko organisaationne tehnyt yhteistyötä pelitoiminnan parissa jonkin toisen maakunnan toimijoiden kanssa?

Ei
Kyllä

5.1.5 b) Minkä maakuntien kanssa organisaationne tekee tai on tehnyt yhteistyötä (voit valita useamman vaihtoehdon)?

Ahvenanmaa
 Etelä-Karjala
 Etelä-Pohjanmaa
 Etelä-Savo
 Kainuu
 Kanta-Häme
 Keski-Pohjanmaa
 Keski-Suomi
 Kymenlaakso
 Lappi
 Pirkanmaa
 Pohjanmaa
 Pohjois-Karjala
 Pohjois-Pohjanmaa
 Pohjois-Savo
 Päijät-Häme
 Satakunta
 Uusimaa
 Varsinais-Suomi

5.1.6 Oletko itse ollut mukana toteuttamassa pelitoimintaa?

Kyllä, alle 1 vuoden
 Kyllä, 1-3 vuotta
 Kyllä, 3-5 vuotta
 Kyllä, yli 5 vuotta
 En

5.2.1 Kertoisitko lyhyesti, miksi pelitoiminta on päättynyt.

Avoim

5.2.2 Minkälaista pelitoimintaa organisaatiossanne järjestettiin (voit valita useamman vaihtoehdon)?

Elektronisen urheilun valmennusta
 Elektroniseen urheiluun liittyvää ryhmätoimintaa
 Nuorille tarjottuja tiloja peliharrastuksen harjoittamiseen
 Keskustelua digitaalisista peleistä tai niiden sisällöistä
 Ohjattua kerhotoimintaa (esim. peleihin liittyvien teemojen ympärillä tapahtuvaa toimintaa)
 Satunnaista pelailua nuorten kanssa samassa tilassa
 Pelailua nuorten kanssa verkon välityksellä (verkkopelaaminen)
 Striimitoimintaa työntekijöiden toteuttamana
 Striimitoimintaa nuorten toteuttamana
 Tapahtumajärjestämistä (esim. LAN-tapahtumia nuorten kanssa tai pelileirejä)
 Jotain muuta toimintaa, mitä?
 Jotain muuta toimintaa, mitä? Avoimet vastaukset

5.2.3 Oliko tekemällemme pelitoiminnalle asetettu tavoitteita?

Ei

Kyllä. Mitä?

Kyllä. Mitä? Avoimet vastaukset

5.2.4 Toteutettiinko teillä pelitoimintaa osana jotain hanketta?

Kyllä, vain hankkeen kautta. Hanke/hankkeet tunnettiin nimellä?

Kyllä, mutta toteutimme pelitoimintaa muutenkin. Hanke/hankkeet tunnettiin nimellä?

Pelitoiminta lähti hankkeen kautta alkuun. Hanke/hankkeet tunnettiin nimellä?

Ei

Kyllä, vain hankkeen kautta. Hanke/hankkeet tunnettiin nimellä? Avoimet vastaukset

Kyllä, mutta toteutimme pelitoimintaa muutenkin. Hanke/hankkeet tunnettiin nimellä? Avoimet vastaukset

Pelitoiminta lähti hankkeen kautta alkuun. Hanke/hankkeet tunnettiin nimellä? Avoimet vastaukset

5.2.5 a) Tekikö organisaationne yhteistyötä jonkin toisen pelitoimintaan liittyvän hankkeen kanssa?

Kyllä

Ei

5.2.5 b) Minkä nimisten hankkeiden kanssa organisaationne teki yhteistyötä?

Avoim

5.2.6 a) Tekikö organisaationne yhteistyötä pelitoiminnan parissa jonkin toisen maakunnan toimijoiden kanssa?

Ei

Kyllä

5.2.6 b) Minkä maakuntien kanssa organisaationne teki yhteistyötä (voit valita useamman vaihtoehdon)?

Ahvenanmaa

Etelä-Karjala

Etelä-Pohjanmaa

Etelä-Savo

Kainuu

Kanta-Häme

Keski-Pohjanmaa

Keski-Suomi

Kymenlaakso

Lappi

Pirkanmaa

Pohjanmaa

Pohjois-Karjala

Pohjois-Pohjanmaa

Pohjois-Savo

Päijät-Häme

Satakunta

Uusimaa
Varsinais-Suomi

5.2.7 Olitko itse mukana toteuttamassa pelitoimintaa?

Kyllä, alle 1 vuoden
Kyllä, 1-3 vuotta
Kyllä, 3-5 vuotta
Kyllä, yli 5 vuotta
En

5.3.1 Miksi organisaatiossanne ei toteuteta pelitoimintaa?

Ei kuulu toimintaan.
Ei ole osajia.
Ei ole tiloja.
Ei ole laitteita.
Ei ole rahoitusta.
Ei löydy osallistujia.
Muu syy. Mikä?
Muu syy. Mikä? Avoimet vastaukset

6 Mitkä toimenpiteet mielestäsi edistäisivät pelitoimintaa tai auttaisivat toiminnan käynnistämisessä?

Avoim

7 Minkälaista pelitoimintaa toivoisit teillä järjestettävän?

Avoim

8 a) Kuvaile mitä pelikasvatus mielestäsi tarkoittaa?

Avoim

8 b) Minkälaista pelikasvatuksellista lisäosaamista näkisit organisaationne kaipaavan?

Avoim

9 Mitä muuta haluat vielä kertoa?

Avoim

10 Haluaisitteko, että Savonia-ammattikorkeakoulu ja/tai Humanistinen ammattikorkeakoulu voi olla teihin yhteydessä pelitoimintaan liittyen ja/tai tiedottaakseen hankkeen tapahtumista/tuloksista?

Kyllä. Sähköpostiosoitteeni, josta minut tavoittaa yhteydenotoissa liittyen pelitoimintaan.

10 Haluaisitteko, että Savonia-ammattikorkeakoulu ja/tai Humanistinen ammattikorkeakoulu voi olla teihin yhteydessä pelitoimintaan liittyen ja/tai tiedottaakseen hankkeen tapahtumista/tuloksista?

Ei.

10 Haluaisitteko, että Savonia-ammattikorkeakoulu ja/tai Humanistinen ammattikorkeakoulu voi olla teihin yhteydessä pelitoimintaan liittyen ja/tai tiedottaakseen hankkeen tapahtumista/tuloksista?

Kyllä. Sähköpostiosoitteeni, josta minut tavoittaa yhteydenotoissa liittyen pelitoimintaan. Avoimet vastaukset

Liite 2 Haastattelukysymykset

1. Minkälaisia onnistumisia olet kokenut pelitoiminnassa?
 - Nuoret?
 - Toiminta?
 - Osallisuus?
 - Osallistuminen?
 - Palaute? (nuorilta tai työyhteisöltä)

2. Minkälaisia haasteisiin olet törmännyt pelitoiminnassanne?
 - Laitteet tai tilat?
 - Budjetti?
 - Nettiyhteydet?
 - Yhteistyötahot?
 - Osaaminen?
 - Viestintä?
 - Organisaation ymmärrys?
 - Nuorten kiinnostuneisuus?

3. a) Minkälaisia tarpeita näkisit, että organisaatiollasi on pelitoimintaan liittyen?
 - Laitteet tai tilat?
 - Budjetti?
 - Nettiyhteydet?
 - Yhteistyötahot?
 - Osaaminen?
 - Viestintä?
 - Organisaation ymmärrys?
 - Nuorten kiinnostuneisuus?

3. b) Mitä haluaisit vielä kehittää omassa pelitoiminnassanne?
 - Laitteet tai tilat?
 - Budjetti?
 - Nettiyhteydet?
 - Yhteistyötahot?
 - Osaaminen?
 - Viestintä?
 - Organisaation ymmärrys?
 - Tavoitettavuus?

4. Minkälaista vakiintuneita pelitoimintoja organisaatioonne on jäänyt elämään?
 - Onko toiminta kehittynyt jo hankkeen alkuvaiheessa pysyväksi malliksi?
 - Onko haastateltavan oma työnkuva pelitoiminnassa kehittynyt?
 - Onko organisaation pelitoiminta kehittynyt?

5. Kuinka korona-aika on vaikuttanut organisaationne pelitoimintaan?
 - Onnistumiset?

- Haasteet?
- Toiminnan muokkaaminen?
- Työnteon tavat?
- Kohderyhmän kontaktointi?
- Osallisuus?
- Omat työtavat?

6. Millaisia pelikasvatuksellisia elementtejä näet työssäsi?

- Hyvinvointiin liittyvät asiat?
- Pelit temaattisena sisältönä? (keskustelu, muu harrastaminen jne.)
- Vanhempien tai muiden läheisten suhtautuminen?
- Yhteistyötahojen näkemykset?
- Yhteiskunnalliset näkökulmat?
- Kulttuurinen puoli?

7. Minkälaisia pelikasvatuksellisia kehittämisen kohteita näet työssäsi?

- Toiminta?
- Osaaminen?
- Tieto? (kulttuurinen, tekninen, ajankohtaisuus yms.)
- Oma tekeminen?
- Organisaatiotasolla?

8. Minkälaisia taitoja kohderyhmänne on saanut pelitoimintanne kautta?

- Aktivoituminen?
- Sosiaaliset taidot?
- Konkreettiset työelämässä tarvittavat taidot?
- Hahmotus yms. taidot?

9. Kuinka näkisit, että pelitoimintanne on toiminut työllistymistä tukevana aktiviteettina kohderyhmällemme?

- Osaamista?
- Asenteiden muutos yms.?
- Työelämän kontakteja?
- Sosiaaliset taidot?

10. Mitä ajattelisit koko Suomea kattavasta sivustosta, jossa erilaiset pelitoimijat olisivat listattuina?

- Oman työn suhteen?
- Harrastusmahdollisuudet?
- Nuorten näkökulmasta?
- Yhteistyön puolesta?
- Olisitko itse valmis ilmoittamaan oman toimintanne palveluun?