

*”No, parhaas tapaukses täs ollaan pelastettu monen nuoren elämä.”*

**TAPAUSTUTKIMUS ELEKTRONISEN URHEILUN JA DIGITAALISEN  
PELAAMISEN HYÖDYNTÄMISESTÄ NUORISOTYÖSSÄ**

Annika Sabell

Pro gradu -tutkielma

Mediatutkimus

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Helmikuu 2018

Turun yliopiston laatu järjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

TURUN YLIOPISTO

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos/

Humanistinen tiedekunta

SABELL, ANNIKA: ”*No, parhaas tapaukses täs ollaan pelastettu monen nuoren elämä.*” Tapaustutkimus elektronisen urheilun ja digitaalisen pelaamisen hyödyntämisestä nuorisotyössä

Pro gradu -tutkielma, 76 s., 18 liites.

Mediatutkimus

Helmikuu 2018

---

Tässä tutkimuksessa tarkastelen digitaalisen pelaamisen hyödyntämistä Suomessa ja erityisesti Turun kaupungin nuorisopalveluissa tehtävässä nuorisotyössä. Tutkin yksityiskohtaisemmin Turun kaupungin nuorisopalvelujen Turku Game Academyn (TGA) eSports-pelitoimintaa, jota käytän tapausesimerkkinä nuorisotyöllisestä elektronisen urheilun peliryhmästä. TGA-toiminta edustaa nuorisotyöalalla uudenlaista, tavoitteellisen ryhmätoiminnan ja ohjatun digitaalisen pelaamisen yhdistelmää ja toimii esimerkkinä pelinuorisotyöstä ja siitä miten nuoria voidaan auttaa ja tukea digitaalisissa mediaympäristöissä. Pohdin tämän tapausesimerkin kautta digitaalisen pelaamisen hyödyntämistä nuorisotyössä ja toisaalta nuorisotyön hyödyntämistä digitaalisissa pelikulttuureissa.

Tutkimusongelma koostuu kolmesta kysymyksestä:

- 1) Miten digitaalista pelaamista on hyödynnetty Turun kaupungin nuorisopalvelujen Turku Game Academyn e-urheilu-toiminnassa ja mitä tuloksia on saatu?
- 2) Millä tavoin ja miksi digitaalinen pelaaminen soveltuu hyödynnettäväksi nuorisotyössä?
- 3) Millä tavoin digitaalinen pelikulttuuri voisi hyötyä nuorisotyöstä?

Tutkielma on pääosin laadullinen tutkimus. Keskeinen aineisto koostuu Turku Game Academyn eSports-peliryhmän kahden ohjaajan ryhmähaastatteluista, jotka toteutin puolistrukturoituina teemahaastatteluina. Lisäksi hyödynnän Turun kaupungin nuorisopalvelujen henkilökunnalle tekemäni pelinuorisotyöhön liittyvän verkkokyselyn tuloksia sekä TGA-ryhmän ohjaajan keräämää aineistoa, jossa on haastateltu viittätoista peliryhmään osallistunutta nuorta.

TGA-toiminnalla saatujen tulosten perusteella voidaan todeta, että digitaalinen pelaaminen soveltuu erinomaisesti hyödynnettäväksi nuorisotyössä. Nuorisotyöntekijöiden digitaaliseen pelikulttuuriin liittyvän sekä tiedollisen että kokemuspohjaisen osaamisen lisääminen on ehdottoman tärkeää, jotta nuorisotyössä pystytään jatkossa auttamaan ja tukemaan myös niitä nuoria, jotka toimivat ja kohtaavat toisiaan pääosin digitaalisissa pelikulttuureissa. Nuorisotyön ammattilaisten lisäksi on tärkeää, että lasten ja nuorten huoltajat sekä varhaiskasvatuksen ja kouluopetuksen ammattilaiset saavat ajantasaista ja tutkimuksiin perustuvaa, asiallista tietoa nuorten pelaamisesta. Digitaalista pelaamista kohtaan sitkeästi elävistä ennakkoluuloista, epätietoisuudesta ja vähättelystä tulisi päästä eroon, jotta ei menetetä yhteyttä suureen osaan nuorista, jotka digiosaamisestaan huolimatta tarvitsevat turvallisten, hyväksyvien ja ymmärtävien aikuisten läsnäoloa, apua ja tukea.

Asiasanat: digitaalinen pelaaminen, digitaalinen nuorisotyö, elektroninen urheilu, pelinuorisotyö, digitaaliset pelikulttuurit, nuoret, nuorisotyö

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	1
1.1. Digitaalinen nuorisotyö .....	2
1.2. Digitalisaatio ja nuorisotyö – katsaus tutkimuksen taustaan ja viitekehykseen.....	5
1.3. Tutkimuksen tavoitteet ja keskeiset tutkimuskysymykset.....	10
1.4. Aineisto ja menetelmät .....	11
1.5. Aiempi tutkimus ja muu kirjallisuus .....	13
2 DIGITAALISEN PELAAMISEN JA ELEKTRONISEN URHEILUN HYÖDYNTÄMINEN NUORISOTYÖSSÄ – CASE: TURKU GAME ACADEMY ..	16
2.1. Digitaalinen pelaaminen, pelinuorisotyö ja e-urheilu .....	16
2.2. Turku Game Academy eSports-ryhmän taustaa .....	29
2.3. TGA-ryhmän toiminta ja tavoitteet .....	34
2.4. TGA-ryhmän toiminnalla saadut tulokset sekä ohjaajien ja osallistujien kokemukset .....	37
2.5. TGA-toiminnan kehittyminen marraskuusta 2016 toukokuuhun 2017.....	42
2.6. TGA-toiminnan haasteet ja kehittäminen.....	47
3 NUORISOTYÖN HYÖDYNTÄMINEN DIGITAALISESSA PELIKULTTUURISSA .....	50
3.1. Todistustaakka.....	51
3.2. Kilpailullisessa pelikulttuurissa esiintyvään vihapuheeseen ja häirintään puuttuminen .....	55
3.3. Digitaalisten pelien ja pelaamisen sukupuolittuneisuuden kohtaaminen ja käsitleminen .....	58
3.4. Ongelmallisen tai haitallisen digipelaamisen tunnistaminen ja ennaltaehkäiseminen .....	60
4. YHTEENVETO.....	69
LÄHDELUETTELO .....	72

## 1 JOHDANTO

Tutkin pro gradu -työssäni pelinuurisotyötä ja sen myötä myös nuorisotyön digitalisoitumista yleisemmin. Pelinuurisotyöllä tarkoitetaan digitaalisen pelaamisen, siihen kiinteästi liittyvän muun toiminnan ja pelisuunnittelun hyödyntämistä nuorten kanssa tehtävässä työssä. Nuorisotyöalalla käytetään tällä hetkellä yleisesti (sekä Suomessa että kansainvälisesti) termiä ”digitaalinen nuorisotyö” (*digital youth work*)<sup>1</sup>, joka voidaan tiivistetysti määritellä tarkoittamaan nuorisotyötä, jossa hyödynnetään jollain tavalla digitaalista mediaa ja teknologiaa. Pelinuurisotyö on yksi digitaalisen nuorisotyön alalaji.

*Digitaalisella medialla* tarkoitan tässä työssä kaikkea digitaalisessa muodossa olevaa ääntä, kuvaa, liikkuvaa kuvaa, tekstiä ja muuta dataa, jota voidaan ottaa vastaan ja lähettää erilaisten elektronisten laitteiden ja niissä toimivien tieto- ja viestintäteknologisten sovellusten ja ohjelmien välityksellä. Digitaalinen media, johon tässä tutkimuksessa erityisesti viitataan, ovat tietokone-, konsoli- ja mobiilipelit sekä sosiaalisen median sovellukset.<sup>2</sup>

*Digitaalinen nuorisotyö* on verrattain uusi termi ja käsite. Laajemmin se on ollut käytössä erityisesti Suomessa ja läntisessä Euroopassa vasta kolmisen vuotta, vaikka digitaaliseksi nuorisotyöksi katsottavaa työtä on tehty jo kolmisentoista vuotta. Digitaalista teknologiaa on toki ollut joidenkin järjestöjen ja kuntien nuorisopalveluilla käytössä pidempäänkin, mutta sen nuorisotyöllinen hyödyntäminen on ollut vähäistä ennen 2000-lukua. Uusien digitaalisten teknologioiden ja sovellusten yleistymisen sekä nuorten mediavälitteisen vapaa-ajan lisääntymisen myötä työille on tullut tarvetta yhä enemmän, mutta uusien työmuotojen vasta kehittyessä sopivien termien löytäminen on ollut haastavaa.

---

<sup>1</sup> Katso esimerkiksi: Tomi Kiilakoski: *Digitaalisen nuorisotyön pilarit*, Dana Cohlmeier: *Digitaalisen nuorisotyön tarkoituksen määrittely, ymmärtäminen ja oikeutus* (artikkeli alkukielellä *Digital Youth Work: defining, understanding, and justifying its purpose*) artikkelikokoelmassa *Kohti digitaalista nuorisotyötä* (2016) ja Suvi Tuominen: *Digitaalinen nuorisotyö kiinnostaa Euroopassa*. Verken blogi 25.10.2016. <https://www.verke.org/blog/digitaalinen-nuorisotyö-kiinnostaa-euroopassa/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

<sup>2</sup> Katso esimerkiksi: Keränen, Vesa; Lamberg, Niko; Penttinen, Jukka (2005) *Digitaalinen media*; Kuutti, Heikki (2006) *Uusi mediasanasto*; Park, David W. et al. toim. (2011) *The Long History Of New Media* sekä Lauha & Tuominen toim. (2016) *Kohti digitaalista nuorisotyötä*.

## 1.1. Digitaalinen nuorisotyö

Vuoteen 2014 asti nykyään digitaaliseksi nuorisotyöksi määriteltävästä toiminnasta käytettiin termejä verkkonuorisotyö, verkkoperustainen nuorisotyö, nettinuorisotyö, tietokonevälitteinen kohtaaminen, virtuaalinen nuorisotyö, verkossa tehtävä nuorisotyö, nuorille suunnattu verkkotyö, nuorten verkkopalvelut ja virtuaaliset vuorovaikutuspalvelut (Huttunen 2014, 15). Vuonna 2014 ilmestyneessä *Verkko nuorisotyössä – Nuorisotyö verkossa* -julkaisussa kerrottiin verkkonuorisotyön päässeen jo kymmenen vuoden ikään (Lauha et al. 2014, 9). Työmuotoina olivat tuolloin pääasiassa erilaiset nuorisotyölliset chat- ja neuvontasivustot tai monien kuntien nuorisopalvelujen yhteiset Netari-nimellä toimineet chatit IRC Galleriassa, Habbo Hotelissa ja Demin verkkopalvelussa.

Kansallinen digitaalisen nuorisotyön kehittämiskeskus Verke<sup>3</sup> julkaisi syksyllä 2016 *Kohti digitaalista nuorisotyötä* -artikkelikokoelman, jossa mainitaan, että digitaalinen nuorisotyö käsitteenä on noussut esiin ensimmäisiä kertoja vuonna 2012. Tällöin Verke kutsui Suomeen eurooppalaisia nuorisualan toimijoita pohtimaan, mitä vaikutuksia digitalisaatiolla on nuorisotyöhön. Termi 'digitaalinen nuorisotyö' ei välittömästi tuon kokoontumisen myötä vakiintunut laajaan käyttöön, mutta ajatus siitä, että teknologisen kehityksen tuomat haasteet ja mahdollisuudet vaativat myös nuorisotyöltä uudenlaista lähestymistapaa, jäi kuitenkin itämään. Neljä vuotta myöhemmin, lokakuussa 2016 Verken projektipäällikkö Suvi Tuominen kirjoitti Verken blogissa otsikolla *Digitaalinen nuorisotyö kiinnostaa Euroopassa*, että digitalisaation vaikutusta nuorisokulttuureihin ja nuorisotyöhön aletaan vihdoinkin pitää itsestäänselvyytenä. Hänen arvionsa mukaan tästä syystä myös digitaalinen nuorisotyö -termi on vakiintunut nuorisualan käyttöön laajasti koko EU:n alueella. (Tuominen, S. 2016.)

*Kohti digitaalista nuorisotyötä* -artikkelikokoelmassa esitellään ensimmäistä kertaa Suomessa yleiset digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat avuksi, tueksi ja konkreettisesti

---

<sup>3</sup> Nimi Verke oli alun perin lyhenne nimestä "Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus". Kun termistä 'verkkonuorisotyö' luovuttiin, päätettiin organisaation nimilyhenne silti säilyttää, koska nuorisotyöalalla sen toiminta oli jo tullut tutuksi Verke-nimellä. Vuoden 2017 lopulla Verke nimettiin yhdeksi Suomen OKM:n tuella toimivista osaamiskeskuksista. Virallinen nimi on nyt Verke – digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus. <https://www.verke.org/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

jäsennellyksi työkaluksi kaikille Suomessa nuorisotyötä tekeville. Suuntaviivoja on laadittu yhteistyössä mm. skotlantilaisten ja suomalaisten nuorisoalan toimijoiden sekä *Screenagers*-tutkimushankkeen kanssa.<sup>4</sup> *Screenagers*-hankkeessa selvitettiin digitaalisen nuorisotyön kehittämistarpeita Suomessa, Irlannissa, Pohjois-Irlannissa, Tanskassa ja Itävallassa. Digitaalista nuorisotyötä ja sen kehittämistä on pohdittu siis laajemminkin Euroopassa, ei vain Suomessa. Kehittämistarpeet vaikuttavat olevan saman suuntaisia näissä maissa. *Screenagers*-hankkeen tuloksia on käytetty hyväksi myös näissä suomalaisen kontekstiin laadituissa suuntaviivoissa. (Lauha & Tuominen 2016, 9–10.)

Kesäkuussa 2016 Euroopan komissio perusti 21 eri jäsenvaltion edustajista koostuvan nuorisoalan asiantuntijatyöryhmän *Expert group on 'Risks, opportunities and implications of digitalisation for youth, youth work and youth policy'*.<sup>5</sup> Ryhmän tehtävänä oli linjata määritelmiä ja suosituksia digitaalisen nuorisotyön edistämiseksi EU:n jäsenvaltioissa. Nämä linjaukset julkaistiin koko EU:n alueella tehtävän nuorisotyön suuntaviivoiksi vuoden 2017 lopulla teoksessa *Developing digital youth work. Policy recommendations and training needs*.<sup>6</sup> Suomea työryhmässä edusti Verke. Huolimatta siitä, että eri maissa on hyvin erilaiset lähtökohdat digitaalisen nuorisotyön tekemiseen, asiantuntijaryhmässä päästiin melko nopeasti yhteisymmärrykseen digitaalisen nuorisotyön määrittelystä ja tavoitteista. (Tuominen, S. 2016.)

Käsitteenä digitaalinen nuorisotyö on edelleen laaja ja moniselitteinen. Jotkut painottavat enemmän esimerkiksi internetin välityksellä tehtävän auttamis- ja neuvontatyön tai vaikkapa digitaalisen pelitoiminnan teemoja, toiset enemmän yhteiskunnallisen mediakasvatuksen ja medialukutaidon tärkeyttä. Näkökulmat eivät kuitenkaan ole poissulkevia tai toinen toistaan oikeampia tai parempia. Ne vain kertovat digitaalisen nuorisotyön erilaisista lähtökohdista ja ajattelumalleista. Digitaalista nuorisotyötä Edinburghin yliopistossa tutkiva tohtori Dana Cohlmeier kirjoittaa: ”Jos pyydät tusinaa

<sup>4</sup> Lisätietoja *Screenagers*-tutkimuksesta: <https://www.verke.org/news/screenagers-tutkimus-digitaalinen-nuorisotyö-tarvitsee-resursseja/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

*Screenagers*-hankkeen maakohtaiset raportit: <http://www.youth.ie/screenagers> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

<sup>5</sup> [http://ec.europa.eu/assets/eac/youth/policy/documents/mandate-expert\\_group-digitalisation-youth\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/assets/eac/youth/policy/documents/mandate-expert_group-digitalisation-youth_en.pdf) Linkki tarkistettu 1.2.2018.

<sup>6</sup> *Developing digital youth work. Policy recommendations and training needs*. -julkaisu: <https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

nuorisotyöntekijää määrittelemään digitaalisen nuorisotyön, saat tusinan verran vastauksia. Jos pyydät heitä miettimään yhtäläisyyksiä kasvokkaisen toiminnan ja digitaalisen toiminnan välillä, saat jälleen monenlaisia vastauksia.” (Cohlmeier 2016, 29.)

Digitaalinen nuorisotyö tosiaan koostuu laajasta kirjosta erilaisia digitaalisen median sovelluksia hyödyntäviä menetelmiä. Yleisimpiä ovat digitaalinen pelaaminen, bloggaaminen, vloggaaminen ja sosiaalisen median sovellusten – tällä hetkellä erityisesti Facebookin, Instagramin, Snapchatin, Periscopopen, YouTubeen ja WhatsAppin hyödyntäminen nuorten kanssa tehtävässä työssä ja kommunikoinnissa. Puhutaan myös *maker-kulttuurista*<sup>7</sup>, johon kuuluu kaikenlainen ”värkkääminen”. Digitaalinen nuorisotyö on tuonut nuorisotyössä jo ennestään suosittujen askartelun ja kädentaitojen ohelle digitaalisen maker-kulttuurin, digitaalisen värkkäily- ja kokeilukulttuurin, jossa esimerkiksi littleBits, Makey Makey, Raspberry Pi tai IFTTT -sovelluksilla ja -laitteilla yhdistellään tietotekniikkaa luovasti erilaisiin fyysisiin esineisiin – esimerkiksi Makey Makey -laitteistolla ja tietokoneella voi ”värkkätä” banaaneista koskettimet, joilla voi soittaa musiikkia.<sup>8</sup> (Lundqvist 2016, 164–165.)



Kuva 1: Makey Makey -banaanipiano<sup>9</sup>

<sup>7</sup> Kts. esim. Marcus Lundqvist (2016) ”Digitaalisen värkkäilyn ja kokeilemisen puuhanurkka nuokkarille”. Teoksessa Heikki Lauha & Suvi Tuominen (toim.) *Kohti Digitaalista nuorisotyötä*, 163–167.

<sup>8</sup> Kts. lisää **littleBits** <http://littlebits.cc/>, **Makey Makey** <http://www.makeymakey.com/>, **Raspberry Pi** <https://www.raspberrypi.org/> ja **IFTTT** <https://ifttt.com/> Linkit tarkistettu 1.2.2018.

<sup>9</sup> <https://www.vat19.com/item/makey-makey> Linkki tarkistettu 1.2.2018.



Tässä pro gradu -työssä keskityn tutkimaan digitaalisen nuorisotyön alalajeista siis *digitaalisen pelaamisen* hyödyntämistä Suomessa ja erityisesti Turun kaupungin nuorisopalveluissa tehtävässä nuorisotyössä. Tarkastelen yksityiskohtaisemmin Turun kaupungin nuorisopalvelujen Turku Game Academyn eli TGA:n eSports-pelitoimintaa, jota käytän tapausesimerkkinä ns. nuorisotyöllisestä elektronisen urheilun peliryhmästä. Turku Game Academyn toiminta on alkanut keväällä 2016 ja se oli alkaessaan suunnattu 16–29-vuotiaille e-urheilutoiminnasta kiinnostuneille nuorille. Lähtökohtana oli saada mukaan erityisesti sellaisia nuoria, jotka hyötyisivät toiminnasta, jossa pelaamisen lisäksi harjoitellaan myös muita elämönhallinnan taitoja. Alkuvaiheessa TGA:n toimintaa suunnitteli ja ohjasi kaksi Turun kaupungin nuorisopalvelujen nuorisotyöntekijää.

Pohdin työssäni tämän tapausesimerkin kautta digitaalisen pelaamisen hyödyntämistä nuorisotyössä ja toisaalta nuorisotyön hyödyntämistä digitaalisissa pelikulttuureissa. Valitsin TGA-ryhmän tarkasteluni kohteeksi siksi, että se edustaa nuorisotyössä uudenlaista, tavoitteellisen ryhmätoiminnan ja ohjatun digitaalisen pelaamisen yhdistelmää ja toimii mielestäni oivallisena esimerkkinä pelinuurisotyöstä ja sen tarjoamista mahdollisuuksista.

## **1.2. Digitalisaatio ja nuorisotyö – katsaus tutkimuksen taustaan ja viitekehykseen**

Digitalisaatio – tässä tapauksessa erityisesti digitaalisen median sovellusten ja teknologian käytön valtava kasvu ja yleistyminen etenkin nuorten elämässä – asettaa perinteiselle nuorisotyölle huomattavia muutospaineita. Digitaalinen media, varsinkin sosiaalisen median sovellukset sekä älypuhelimilla, tableteilla, tietokoneilla ja pelikonsoleilla pelattavat pelit ovat merkittävä osa lähes kaikkien Suomessa asuvien nuorten elämää, vapaa-aikaa ja nuorena olemisen kokemusta. *Pelaajabarometrin 2015* mukaan Suomessa 10–19-vuotiaista lähes 99 % pelaa ainakin joskus jotain digitaalista peliä. Viikoittain tai useammin pelaa 82 % ikäryhmästä (Mäyrä et al. 2016, 27). Jotta nuorisotyötä pystyttäisiin edelleen tekemään onnistuneesti nuorisotyölle asetettujen tavoitteiden mukaisesti, on välttämätöntä pysyä mukana tässä muutoksessa ja ymmärtää, mikä on nuorisotyön rooli nykyaikaisessa mediaympäristössä.

Työni kiinnittyy meneillään olevaan digitalisaation ja digitalisoituvan yhteiskunnan kehitykseen. Muutos koskee lähes kaikkia aloja tavalla tai toisella, mutta erityisesti lasten ja nuorten kanssa työtä tekevien ja lasten ja nuorten vanhempien on välttämätöntä ymmärtää paremmin, mistä on kysymys ja mikä on kasvattajien rooli tässä tilanteessa. Peruskoulujen ja lukiodien opetuksessa tilanteeseen on reagoitu syksyllä 2016 käyttöön otetulla uudella opetussuunnitelmalla, jossa opetukseen on otettu mukaan pelillisiä menetelmiä ja lapsille ja nuorille opetetaan mm. ohjelmointia.<sup>10</sup> Lisäksi pelialaa voi opiskella nykyään jo useissa toisen asteen oppilaitoksissa, ammattikorkeakouluissa ja yliopistoissa.<sup>11</sup>

Pelikasvattajien verkosto (2013) on julkaissut nuorten digitaalista pelaamista ja pelikasvatusta käsittelevän teoksen *Pelikasvattajan käsikirja*. Käsikirjasta on tekeillä uusi päivitetty versio, joka julkaistaan vuoden 2018 loppupuolella. Lisäksi Suomessa vietetään vuosittain Peliviikkoa. Suomen peliviikko on osa pohjoismaista sekä kansainvälistä pelikasvatuksen teemaviikkoa, joka järjestetään vuosittain loppusyksystä. Peliviikon järjestävät Pelikasvattajien verkosto, sekä paikalliset toimijat: kirjastot, koulut, päiväkodit, nuorisotalot ja järjestöt eri puolilla Suomea. Peliviikon tavoitteena on rakentaa positiivista pelikulttuuria ja vähentää pelaamiseen ja pelaajiin liittyviä ennakkoluuloja. Viikon aikana pelataan yhdessä sadoissa pohjoismaisissa tapahtumissa ja lisätään peleistä käytävää keskustelua mediassa ja kodeissa. Viikkoa koordinoi Kansallinen audiovisuaalinen instituutti KAVI. Suomessa Peliviikkoa on järjestetty vuodesta 2011 lähtien.<sup>12</sup>

Nuorisotyötä Suomessa ohjaa ja säätelee nuorisolaki, jossa *nuoreksi* määritellään kaikki 0–29-vuotiaat.<sup>13</sup> Nuorisolaki velvoittaa kuntia tarjoamaan nuorisopalveluja kaikille tuohon ikäluokkaan kuuluville. Laissa kuitenkin mahdollistetaan se, että nuorisotyöntekijöiden ei ole välttämätöntä olla kunnan palkkalistoilla vaan kunta voi

<sup>10</sup> Opetushallitus: *Uudet opetussuunnitelmat pätkinäkuoressa*: ”Pelit ja muut virtuaaliset ympäristöt kuuluvat myös oppimisympäristöihin. [...] Oppilaat oppivat jo alaluokilla ohjelmoinnin periaatteita.” [http://www.oph.fi/koulutus\\_ja\\_tutkinnot/perusopetus/opetussuunnitelma\\_ja\\_tuntijako/uudet\\_opetussuunnitelmat\\_pahkinankuoressa](http://www.oph.fi/koulutus_ja_tutkinnot/perusopetus/opetussuunnitelma_ja_tuntijako/uudet_opetussuunnitelmat_pahkinankuoressa) Linkki tarkistettu 1.2.2018.

<sup>11</sup> Suomen pelialan oppilaitosverkoston toiminnasta vastaava Neogames mainitsee verkkosivuillaan 27 pelialaa tarjoavaa suomalaista oppilaitosta. <https://www.neogames.fi/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

<sup>12</sup> Lisätietoja Peliviikosta: <http://www.pelipaiva.fi/> ja KAVI:sta <https://kavi.fi/> Linkit tarkistettu 1.2.2018.

<sup>13</sup> Huomattavaa on, että eri lait määrittelevät lapsen ja nuoren eri tavoin. Esimerkiksi lastensuojelulain mukaan alle 18-vuotias on *lapsi* ja alle 21-vuotias on *nuori*.

myös ostaa nuorisotyön järjestöiltä tai yhdistyksiltä. ”Nuorisotyö ja -politiikka kuuluvat kunnan tehtäviin. [--] kunnan tulee paikalliset olosuhteet huomioon ottaen luoda edellytyksiä nuorisotyölle ja -toiminnalle järjestämällä nuorille suunnattuja palveluja ja tiloja sekä tukemalla nuorten kansalaistoimintaa. Kunnan tulee [--] olla tarpeen mukaan yhteistyössä muiden nuorille palveluja tuottavien viranomaisten sekä nuorten, heidän perheidensä, nuorisoalan järjestöjen, seurakuntien ja muiden nuorisotyötä tekevien tahojen kanssa.” (Nuorisolaki, luku 3, §8.)

*Kunnallisella nuorisotyöllä* (jota Turun kaupungin nuorisopalvelut edustaa) tarkoitetaan nimenomaan kunnan itse tuottamaa nuorisotyötä, ei järjestöjen, yhdistysten tai seurakunnan tarjoamaa nuorisotyötä. Järjestöillä, yhdistyksillä ja seurakunnilla on usein erilaisia ideologisia, poliittisia tai uskonnollisia sitoumuksia ja tavoitteita. Kunnallinen nuorisotyö on aina ideologisesti, poliittisesti ja uskonnollisesti sitoutumatonta ja neutraalia. Tämä saattaa joissain perheissä määrittää sen, voiko nuori osallistua toimintaan vai ei.

Eri kouluasteet edustavat formaalin eli muodollisen kasvatuksen kenttää, jossa kasvatus- ja oppimistavoitteet on määritelty virallisesti ja kirjattu opetussuunnitelmiin ja opiskelu tähtää tutkintoon. Nuorisotyö edustaa sen sijaan nonformaalia, ei-tutkintomuotoista toimintaa, jossa kasvatus ja oppiminen tapahtuvat toiminnan ja tekemisen kautta. Nuorisopalvelujen toiminta sijoittuu pääosin nuorten vapaa-aikaan, eikä nuorilla ole mitään velvollisuutta osallistua siihen, toisin kuin esim. peruskouluopetukseen. Toki myös nuorisotyölle on asetettu monenlaisia tavoitteita, mutta esimerkiksi nuorisolaissa määritellyt tavoitteet ovat varsin yleisluonteisia.

Euroopan komissio määrittelee nuorisotyölle kolme keskeistä piirrettä: 1) nuoret valitsevat itse sen, mihin toimintaan haluavat osallistua 2) nuorisotyötä tehdään siellä, missä nuoret ovat sekä 3) ymmärretään, että nuori ja nuorisotyöntekijä ovat molemmat oppimisprosessin osapuolia.<sup>14</sup> Sekä Euroopan komissio että Suomen nuorisolaki määrittelevät nuorisotyön tavoitteiksi ”*nuorten kasvun, itsenäistymisen ja osallisuuden*

---

<sup>14</sup> European Commission/Youth Work: [https://ec.europa.eu/youth/policy/implementation/work\\_en](https://ec.europa.eu/youth/policy/implementation/work_en)  
Linkki tarkistettu 1.2.2018.

*tukemisen yhteiskunnassa*” (Nuorisolaki, luku 1, §3). Erilaisista toimintatavoistaan huolimatta kouluopetuksen ja nuorisotyön tavoitteet ovat kuitenkin samansuuntaisia. Perimmäisenä tavoitteena kummallakin on antaa lapselle ja nuorelle tiedot, taidot, kiinnostus ja motivaatio löytää oma paikkansa nykyisessä sekä tulevassa yhteiskunnassa, ja näiden myötä mahdollisuudet hyvään aikuisuuteen ja elämään.

Nuorisotyön kentällä digitaalinen nuorisotyö asetetaan erityisesti pelinuorisotyön osalta edelleen välillä vastakkain ja vähempiarvoiseksi niin sanotun *perinteisen nuorisotyön* kanssa, vaikka molemmissa tavoitteet ovat samat. Perinteisellä nuorisotyöllä tarkoitetaan näissä yhteyksissä nuorisotyötä, jossa nuorisotyöntekijät ovat ensisijaisesti samassa tilassa kasvokkain nuorten kanssa ja käyttävät perinteisiksi miellettyjä nuorisotyön menetelmiä – esimerkiksi biljardin, jalkapallon tai sählyn pelaaminen, leipominen ja ruuanlaitto, retki- ja leiritoiminta, askartelu, muut kädentaidot tai muu luova toiminta.

Verke teki suomalaisten kuntien nuorisotyöntekijöille vuonna 2015 ”*Internet ei ole mörkö, vaan mahdollisuus*” – *Internetin käyttö kunnallisessa nuorisotyössä 2015* -kyselytutkimuksen.<sup>15</sup> Kyselyvastauksista käy ilmi, että vain vajaa kymmenen prosenttia vastaajista hyödyntää *Minecraftin*, *Counter-Striken* tai *League of Legendsin* kaltaisia nuorten suosimia verkkopelejä nuorisotyössä vähintään kuukausittain. Melkein kaksi kolmasosaa (62 %) kyselyyn vastanneista ilmoitti, ettei käytä internetiä pelaamiseen nuorisotyössä ollenkaan. Vain noin yhdeksässä prosentissa, eli 21 kunnassa 232:sta löytyi edes yksi (internetiä hyödyntävää) digitaalista pelaamista nuorisotyössä vähintään viikoittain käyttävä nuorisotyöntekijä. (Linkosalo 2015, 12–13.)

Monet digitaaliseen nuorisotyöhön ja tämän työn tarkastelun kohteena olevaan pelinuorisotyöhön epäilevästi suhtautuvat nuorisotyöntekijät kokevat digitaalisen nuorisotyön itselleen vieraaksi. He epäilevät, voidaanko internetin tai digitaalisten laitteiden välityksellä tehtävällä nuorisotyöllä aidosti kohdata nuoria ja saavuttaa yhtä hyviä tuloksia kuin itselle tutuilla ei-digitaalisilla työmuodoilla ja välineillä. Verken kyselystä käy kuitenkin ilmi, että yli puolet kyselyyn vastanneista nuorisotyöntekijöistä

---

<sup>15</sup> Vuoden 2015 kyselyyn vastasi 915 nuorisotyöntekijää 232 suomalaisesta kunnasta. Vastaava kysely on tehty myös vuonna 2013. Uusin kyselyraportti ilmestyi vuoden 2017 lopulla.

pitää digitaalisia pelejä hyvänä nuorisotyön välineenä, mutta vain vajaat 15 prosenttia vastaajista kokee oman osaamisensa pelinuorisotyön suhteen hyväksi tai erinomaiseksi. Kyselyraportissa arvellaankin, että ”osaamisen puute – tai kokemus omasta osaamattomuudesta – saattaa olla yksi merkittävimmistä syistä siihen, että internetiä hyödyntävää pelitoimintaa toteutetaan kunnallisessa nuorisotyössä vielä aika vähän”. (Linkosalo 2015, 12–13.)

On ymmärrettävää, että uudenlainen teknologia ja sen myötä osittain uudenlaiset työmuodot herättävät aluksi ristiriitaisia tunteita ja epäluuloista suhtautumista. Eikä toki kaikkea uutta ole mahdollista eikä tulekaan kritiikittä ja tarkemmin pohtimatta välittömästi ottaa käyttöön. Eräs tämän tutkimuksen tavoite onkin kriittisen tarkastelun myötä lisätä tietoa ja ymmärrystä digitaalisen pelaamisen nuorisotyöllistä hyödyntämistä kohtaan. Haluan myös tuoda esiin digitaalisen nuorisotyön tarvetta, sisältöjä ja mahdollisuuksia sekä konkreettisia hyötyjä ja tuloksia, joita esimerkiksi Turku Game Academyn eSports-toiminnan avulla on saatu.

Kiinnostukseni tutkia pelinuorisotyötä ja digitalisaation vaikutuksia nuorisotyöhön sai alkunsa omassa päivätyössäni Turun kaupungin nuorisopalveluissa. Vuonna 2015 toiminnanjohtajan tehtäviini liitettiin digitaalisen median hyödyntämiseen liittyvä kehittämistyö Turun kaupungin nuorisopalveluissa. Muutos, uuden teknologian ja uudenlaisten digitaalisten sovellusten käyttöönotto sekä uudenlaisten työtapojen opettelu ovat monissa työyhteisöissä arkipäivää, mutta hyötyjen ohella nämä tuovat mukanaan usein myös monenlaisia haasteita. Haasteet liittyvät usein työaikaresursseihin, taloudellisiin ja teknisiin resursseihin sekä monenlaisiin inhimillisiin tekijöihin, joita ovat muutosten tuomat pelot, ennakkoluulot ja epävarmuus, epäilykset muutosten tuomista hyödyistä, huoli omasta paikasta työyhteisössä, huoli omasta osaamisesta tai oppimisesta, lisääntynyt työmäärä ja huoli palvelujen huonontumisesta. Päätin alkaa tutkia tätä aihetta syvemmin havainnoituani työyhteisöni tilannetta organisaatiouudistuksen, digitalisaation, uuden teknologian, uusien työtapojen opetteluun ja nuorten lisääntyneen mediavälitteisen vapaa-ajan nostamien tarpeiden ristipaineessa.

Alkuperäinen lähtökohtani oli tutkia digitalisaation merkitystä ja vaikutuksia nuorisotyöhön. Yhtäältä sitä, minkälaisia haasteita kohdataan, kun digitaalisen median sovelluksia ja digitaalista teknologiaa pyritään sisällyttämään luontevaksi osaksi kunnallista nuorisotyötä. Toisaalta sitä, mitä mahdollisuuksia ja muita muutoksia digitalisaatio mahdollisesti tuo nuorisotyöhön. Tutkimussuunnitelmaa tehdessäni kävi pian selväksi, että sellaisenaan aihe oli liian laaja ja epämääräinen. Päätin rajata aihetta lisää ja keskittyä tässä työssä tutkimaan pelinuurisotyötä ja sen toteuttamista erityisesti Turun kaupungin nuorisopalveluissa.

Ammatillisen kiinnostuksen ohella olen jo pitkään ollut myös vapaa-ajallani kiinnostunut digitaalisesta pelaamisesta. Pelaan myös itse jonkin verran tietokone-, konsoli- ja mobiilipelejä, lähinnä itsekseni ja omaksi ilokseni. Koen, että digitaalinen pelaaminen on hauskaa, jännittävää ja enimmäkseen rentouttavaa ajanvietettä, joka parhaimmillaan myös kehittää ja ylläpitää aivojen toimintaa. Digitaalisen pelaamisen olen aloittanut aikoinaan Amiga-tietokoneella 1990-luvun alkupuolella.

### **1.3. Tutkimuksen tavoitteet ja keskeiset tutkimuskysymykset**

Tutkin työssäni siis digitaalisen pelaamisen ja elektronisen urheilun hyödyntämistä nuorisotyössä Suomessa ja erityisesti Turun kaupungin nuorisopalveluissa. Pohdin myös sitä, miten digitaaliset pelikulttuurit voisivat hyötyä nuorisotyöstä. Haluan tässä tutkimuksessa selvittää:

- 1) Miten digitaalista pelaamista on hyödynnetty Turun kaupungin nuorisopalvelujen Turku Game Academyn e-urheilu-toiminnassa ja mitä tuloksia on saatu?
- 2) Millä tavoin ja miksi digitaalinen pelaaminen soveltuu hyödynnettäväksi nuorisotyössä?
- 3) Millä tavoin digitaaliset pelikulttuurit voisit hyötyä nuorisotyöstä?

#### 1.4. Aineisto ja menetelmät

Tutkielmani on pääosin laadullinen tutkimus. Tutkielmani keskeinen aineisto koostuu Turku Game Academyn (TGA) eSports-peliryhmän kahden ohjaajan ryhmähaastatteluista<sup>16</sup>. Lisäksi hyödynnän Oscar Kivikosken opinnäytetyön *Elektroninen urheilu osana nuoren vapaa-aikaa. eSports-opas vanhemmalle* osuutta, jossa hän analysoi TGA:n toimintaan osallistuneiden viidentoista nuoren haastatteluvastauksia. Tällä tavalla ohjaajien näkemysten ja kokemusten lisäksi saan tuotua toimintaan osallistuneiden nuorten kokemuksia ja ajatuksia esille.

Tein TGA:n toimintaa suunnittelevien ja toteuttavien ohjaajien haastattelut 4.11.2016 ja 15.5.2017 puolistrukturoituina teemahaastatteluina.<sup>17</sup> Valitsin tämän haastattelumetodin siksi, että halusin valmistella teemat ja kysymykset huolella mahdollisimman kattaviksi, jotta saisin toiminnasta, sen tavoitteista ja tuloksista mahdollisimman paljon tietoa. Haastattelutilanteissa seurattiin siis strukturoitua, teemoitettua kysymyspohjaa melko tarkasti. Oli silti tärkeää jättää tilaa myös haastattelutilanteessa syntyvälle keskustelulle ja huomioille, joita haastateltavat halusivat tuoda esiin kysymysten ulkopuolelta. Tein myös itse joissain kohdissa pieniä tarkentavia kysymyksiä.

Haastateltavat saivat kysymykset nähtäväkseen muutamaa päivää ennen haastatteluja. Haastattelin molempia TGA:n ohjaajia samaan aikaan heidän työpaikallaan, jotta puitteet olisivat mahdollisimman neutraalit ja heille tutut. Ryhmähaastattelu mahdollisti yksilöhaastattelua keskustelevamman ilmapiirin.

Ensimmäinen haastattelu 4.11.2016 koostui viidestä teemasta:

- **Teema 1: TGA eSports-ryhmän taustaa:** Miksi ryhmä perustettiin? Minkälainen ryhmä se käytännössä on? Kenelle se on suunnattu?

---

16 LIITE 1: Haastattelukysymykset Turku Game Academy eSports-peliryhmän ohjaajille 4.11.2016 ja 15.5.2017.

<sup>17</sup> Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena (2007) *Tutkimushaastattelu*. <https://www.gaudeamus.fi/hirsjarvi-tutkimushaastattelu/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

- **Teema 2: Ryhmän toiminta ja tavoitteet:** Mitä ryhmässä tehdään? Mitä tavoitteita ryhmän toiminnalla on? Mitä menetelmiä ryhmän ohjaamisessa on käytetty?
- **Teema 3: Toiminnan resurssit:** Minkälaiset työaika- ja henkilöstöresurssit ovat olleet käytettävissä toiminnan järjestämiseen? Entä tekniset ja taloudelliset resurssit? Miten ne ovat vaikuttaneet ryhmän toimintaan ja toteuttamiseen?
- **Teema 4: Toiminnalla saadut tulokset sekä ohjaajien ja osallistujien kokemukset:** Mitä tuloksia toiminnalla on saatu? Onko tavoitteet saavutettu? Mitä kokemuksia ja oivalluksia ohjaajat ovat saaneet ryhmää ohjattaessaan? Mitä mieltä ryhmään osallistuneet nuoret ovat olleet toiminnasta? Miten he kokevat hyötynensä siitä?
- **Teema 5: Ajatuksia ja arvioita pelinuorisotyöstä yleisesti:** Mitä TGA:n ohjaajat ajattelevat termistä pelinuorisotyö? Entä digitaalisen pelaamisen hyödyntämisestä nuorisotyössä yleisemmin?

Toisessa haastattelussa 15.5.2017 tiedustelin, miten toiminta on kehittynyt, mitä haasteita on kohdattu ja miten niitä on ratkaistu, mitä tällä hetkellä tehdään, mitä palautetta on saatu toimintaan osallistuvilta nuorilta, mitä pelinuorisotyöhön liittyviä ajatuksia ohjaajilla on herännyt marraskuun jälkeen, miten toimintaan suhtaudutaan tällä hetkellä organisaatiossa ja minkälaiset tulevaisuudennäkymät toiminnalla on.

Tein myös Turun kaupungin nuorisopalvelujen henkilökunnalle pelinuorisotyötä koskevan verkkokyselyn<sup>18</sup> vuoden 2016 lopulla. Kyselyn tulokset antavat suuntaa Turun kaupungin nuorisopalvelujen henkilökunnan pelinuorisotyöhön liittyvistä näkemyksistä. Tulokset antavat myös käsityksen viitekehuksesta, johon TGA:n toiminta sijoittuu Turun kaupungin nuorisopalveluissa sekä laajemmin lähtökohtia pohtia pelinuorisotyön asemaa organisaation toiminnassa.

Kyselyssä oli kaksitoista kysymystä, joihin kaikkiin paitsi viimeiseen oli pakko vastata jotain, jotta kyselyssä pääsi eteenpäin. Menetelmänä kyselyssä käytin strukturoituja monivalintakysymyksiä, joissa vastaaja pystyi valitsemaan yhden tai useamman väitteen,

---

18 LIITE 2: Pelinuorisotyötä koskeva verkkokysely Turun kaupungin nuorisopalvelujen henkilökunnalle.



jonka kanssa oli samaa mieltä. Joissain kysymyksissä oli mahdollista valita vain yksi vaihtoehto. Jokaisen kysymyksen yhteydessä oli lopuksi myös vapaatekstikenttä, johon pystyi halutessaan kirjoittamaan ajatuksiaan ja kommenttejaan. Viimeiseen, kokonaan avoimeen kysymykseen vastaaminen oli vapaaehtoista.

Toteutin kyselyn sähköisellä kyselylomakkeella, johon johtavan linkin lähetin sähköpostilla kaikille Turun kaupungin nuorisopalvelujen työntekijöille (myös sijaisille ja määräaikaisille). Vastausaikaa oli 23.11.–23.12.2016, eli noin kuukauden verran. Kyselyn täyttämiseen arvioin kuluvan n. 5–10 minuuttia, riippuen siitä, kuinka laveasti kukin halusi vastata. Lähetin muistutusviestin kahteen otteeseen vastausajan kuluessa ja toivoin myös, että esimiehet kannustaisivat henkilökuntaa vastaamaan kyselyyn.

Saatekirjeessä toivoin, että mahdollisimman moni ehtisi vastaamaan, vaikka ei kokisi pelinuorisotyötä itselleen kiinnostavaksi aiheeksi tai vaikka ei mielestään tietäisi siitä riittävästi. Painotin myös sitä, että kyselyyn vastataan nimettömästi, eikä taustakysymyksistäkään voi päätellä, missä yksikössä kukin vastaaja on töissä. En lähettänyt kyselyä ruotsiksi ja englanniksi käännettyinä, koska näillä kielillä vastaajia olisi ollut niin vähän, että anonymiteetti olisi vaarantunut. Tarjosin mahdollisuutta saada kysymykset käännettyinä ko. kielille (sitä, että vastaaja pystyisi täyttämään niiden pohjalta suomenkielisen vastauslomakkeen). Kukaan ei kuitenkaan pyytänyt käännettyjä versioita. Kyselyyn vastasi vajaa puolet (48 %) henkilökunnasta.

### **1.5. Aiempi tutkimus ja muu kirjallisuus**

Digitaalista pelaamista, digitaalisia pelejä ja pelillistämistä sekä toisaalta nuorisotyötä eri näkökulmista erillisinä tutkimuskohteinaan on tutkittu runsaasti sekä Suomessa että ulkomailla. Kansainvälisestikin tutkimuksia pelaamisen hyödyntämisestä opetuksessa ja oppimisessa yleisemmin löytyy niin ikään useita. Aiempaa yliopistotasoisista tutkimusta nimenomaan digitaalisen pelaamisen hyödyntämisestä *Suomessa tehtävässä nuorisotyössä* on vielä toistaiseksi melko vähän.

Tutkija ja opettaja Mikko Meriläinen on tarkastellut pelikasvatusta useassa artikkelissaan.<sup>19</sup> Meriläisen pelikasvatukseen liittyvä väitöskirja julkaistaan keväällä 2018 Helsingin yliopistossa. Nuorisotutkimusverkoston tutkija Tomi Kiilakoski (2016) puolestaan pohtii digitaalista nuorisotyötä artikkelissaan *Digitaalisen nuorisotyön pilarit* (teoksessa *Kohti digitaalista nuorisotyötä*). Kaarakainen, Kivinen ja Hutri (2015) tutkivat nuorten pelaamisen ja oppimisen yhteyksiä artikkelissaan *Pelit ja pelaaminen sosiaalisena oppimisympäristönä* teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. Koivula ja Mustola (2016) puolestaan tutkivat lasten digitaalista pelaamista leikin näkökulmasta artikkelissaan *Leikisti pelissä – pohdintaa lasten digitaalisesta leikistä*. Sara Sintonen (2016) kirjoittaa aiheesta *Lasten oma pelisuunnittelu osaksi opetusta: esiopetukseen suunnatun pedagogisen tuotteen kehittämisen lähtökohtia* teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2016*.

Pelikasvatus ja pelinuorisotyö eivät kuitenkaan ole täysin synonyymejä keskenään – karkeasti ilmaistuna kaikki pelikasvatus ei ole nuorisotyötä eikä kaikki pelinuorisotyö ole kasvatusta. Erot ovat silti hyvin pieniä ja enemmänkin määritelmällisiä ja näkökulmasta riippuvia. Mielestäni nuorisotyön perimmäisenä tavoitteena on aina tavalla tai toisella jonkinlainen kasvatustyö, vaikka koulumaisesta kasvatustyöstä ei olekaan kyse. Tämän työn kontekstissa katson, että pelikasvatukseen liittyvää tutkimusta voidaan hyvin soveltaa myös pelinuorisotyön pohtimiseen.

Siinä missä Suomessa tehtävän pelinuorisotyön tutkiminen on ollut vielä toistaiseksi melko vähäistä suomalaisissa yliopistoissa, vuodesta 2016 alkaen on alkanut ilmestyä runsaasti suomalaisissa ammattikorkeakouluissa (erityisesti Humanistisessa ammattikorkeakoulussa) tehtyjä opinnäytetöitä, joissa käsitellään digitaalisen pelaamisen hyödyntämistä lasten ja nuorten kanssa tehtävässä työssä. Joissain tutkielmissa pohditaan aihetta enemmän sosiaalityön ja kasvatopedagogiikan näkökulmasta, toisissa suuremmin nimenomaan nuorisotyön näkökulmasta. Lisäksi Verke sekä Pelikasvattajien

---

<sup>19</sup> Kts. esim. Meriläinen, Mikko & Silvennoinen, Inka (2016) *Nuoret pelissä – Tietoa kasvattajille nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta*; Meriläinen, Mikko (2016) "Toimiva pelikasvatus rakentuu pelisivivystykselle". Teoksessa Pekkala, L., Salomaa, S. & Spišák, S. (toim.) *Monimuotoinen mediakasvatus*; Meriläinen, Mikko (2013) "Mitä on pelikasvatus ja miksi sitä tarvitaan?" sekä "Peliin positiiviset vaikutukset". Teoksessa Harviainen, J. T., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja*.

verkosto<sup>20</sup> ovat julkaisseet useita erityisesti vanhemmille, ammattikasvattajille ja nuorisoalan toimijoille suunnattuja raportteja, artikkelikokoelmia ja oppaita vuodesta 2013 lähtien.

---

<sup>20</sup> <http://www.pelikasvatus.fi/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

## 2 DIGITAALISEN PELAAMISEN JA ELEKTRONISEN URHEILUN HYÖDYNTÄMINEN NUORISOTYÖSSÄ – CASE: TURKU GAME ACADEMY

Tässä luvussa keskityn tarkastelemaan tapausesimerkin kautta sitä, miten elektronista urheilua on hyödynnetty nuorisotyössä Turun kaupungin nuorisopalveluissa. Esittelen ja analysoin Turun kaupungin nuorisopalvelujen Turku Game Academyn eSports-pelitoimintaa. Haastattelin 4.11.2016 sekä 15.5.2017 kahta Turun kaupungin nuorisotyöntekijää, jotka suunnittelevat, kehittävät, toteuttavat ja ohjaavat TGA:n eSports-peliryhmätoimintaa. Ohjaajien näkemysten ja kokemusten lisäksi tuon tässä luvussa esiin myös toimintaan osallistuneiden nuorten näkökulmia Oscar Kivikosken tekemien haastattelujen pohjalta. Kivikoski toimii toisena TGA:n ohjaajana Turun kaupungin nuorisopalveluissa ja on haastatellut toimintaan osallistuneita nuoria vuoden 2016 lopulla ilmestyneessä lopputyössään *Elektroninen urheilu osana nuoren vapaa-aikaa. eSports-opas vanhemmalle*.<sup>21</sup> Vertailen myös TGA:n ohjaajien näkemyksiä Turun kaupungin henkilökunnan antamiin kyselyvastauksiin.

Digitaalisen pelaamisen ja elektronisen urheilun merkityksiä ja soveltuvuutta hyödynnettäväksi nuorisotyössä käsittelen syvemmin ja yksityiskohtaisemmin kolmannessa luvussa identiteetin, yksilön, urheilun, kilpailun, yhteisöllisyyden, väkivallan, sukupuolen ja yhteiskunnan näkökulmista.

### 2.1. Digitaalinen pelaaminen, pelinuorisotyö ja e-urheilu

Digitaalisella pelaamisella tarkoitetaan pelaamista, joka tapahtuu digitaalisen median ja sen sovellusten välityksellä. Toisin sanoen pelataan pelejä esim. tietokoneella, pelikonsolilla, tabletilla tai älypuhelimella. Tämä erotuksena kaikkeen muuhun pelaamiseen, niin kuin perinteiset (ei-digitaalisessa muodossa pelattavat) biljardi, jalkapallo tai kortti- ja lautapelit, joita en tässä työssä käsittele.

Lähes kaikki nuoret pelaavat ainakin jonkin verran joitain digitaalisia pelejä. Digitaalinen pelaaminen on melkein kaikille pelaajille pääosin innostava, mukaansatempaava, monipuolisesti kehittävä, jännittävä ja hauska harrastus tai ajanviette. Monille se on myös

---

<sup>21</sup> Humanistisen korkeakoulun (Humak) opinnäytetyö.  
[https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/118859/Kivikoski\\_Oscar.pdf?sequence=1](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/118859/Kivikoski_Oscar.pdf?sequence=1) Linkki tarkistettu 1.2.2018.

sosiaalisesti rikastavaa, yhteisöllistä toimintaa. Hyvin pienellä määrällä pelaajista digitaalisten pelien (siinä kuin minkä tahansa pelien) pelaaminen voi kuitenkin temmata mukaansa siinä määrin, että pelimaailmojen ulkopuolinen elämä alkaa unohtua, varsinkin jos se tuntuu syystä tai toisesta haastavalta ja hankalalta jo ennestään. Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen vuonna 2016 ilmestyneessä *Nuoret pelissä* -julkaisussa arvioidaan, että 1–5 prosentilla pelaajista pelaaminen muodostuu ongelmaksi (Silvennoinen & Meriläinen 2016, 30).

Onnistumisen kokemuksia ja hallinnan tunnetta tuovaan pelaamiseen on houkuttelevaa paeta ja uppoutua, kun muut asiat tuntuvat sekavilta ja vaikeilta. *Pelikasvattajan käsikirjan* (2013) mukaan ongelmallisena nuoren pelaamista voidaan pitää, jos nuoruuteen kuuluvien erilaisten sosiaalisten taitojen, tunteiden säätelyn ja muiden arkisten elämäntaitojen, itsestä huolehtimisen ja koulu- ja kotitöistä selviytymisen opettelu häiriintyy. Suoraa syy-seuraussuhdetta ei voida kuitenkaan vetää hyvin runsaankaan pelaamisen ja nuoren elämässä esiintyvien ongelmien välille. Liiallinen tai haitallinen pelaaminen voi usein olla ennemminkin seurausta taustalla jo ennestään vaikuttavista henkiseen ja sosiaaliseen hyvinvointiin liittyvistä haasteista kuin niiden aiheuttaja. (Harviainen et al. 2013, 101.)

Sosiaali- ja nuorisotyöalalla tehtävä työ jaotellaan yleisesti ennaltaehkäisevään ja korjaavaan työhön.<sup>22</sup> *Korjaava* nuorisotyö on työtä, jossa pyritään parantamaan jo tavalla tai toisella sairastuneita ja hyvin vakaviin ongelmiin joutuneita nuoria. Korjaavaa työtä edustavat esim. terapiatyö ja päihdetyö. Turun kaupungin nuorisopalveluissa tehdään *ennaltaehkäisevää* nuorisotyötä, joskin käytännössä raja korjaavan ja ennaltaehkäisevän työn välille on joskus vaikeaa vetää. Artikkelikokoelmassa *Sosiaalinen vahvistaminen kokemuksina ja käytänteinä* Tuija Mehtonen kirjoittaa, että *sosiaalisella vahvistamisella* viitataan monenlaiseen ennaltaehkäisevään työhön: varhaiseen puuttumiseen, interventioihin riskirajoilla ja elämän nivelvaiheiden tunnistamiseen. Se on kokonaisvaltaista elämäntaitojen tukemista – ”yksilön ja yhteisön hyvinvoinnin, vaikuttamisen ja osallisuuden kokemusten ammatillista ohjaustyötä, ja sen painopiste on nimenomaan ennalta ehkäisevässä työssä.” (Mehtonen 2011, 13.)

---

<sup>22</sup> Kts. esim. Pia Lundbom & Jatta Herranen toim. (2011) *Sosiaalinen vahvistaminen kokemuksina ja käytänteinä*.

*Ennaltaehkäisevän nuorisotyön* tavoitteina ja tehtävänä on siis mahdollistaa ja tukea nuoria saamaan positiivisia, itsetuntoa vahvistavia kokemuksia, löytämään mielekästä tekemistä vapaa-aikaan, auttaa ja tukea elämäntaitojen opettelussa ja ystävien löytämisessä sekä auttaa nuorta itselleen sopivan ja mielekkään opiskelualan ja ammatin valinnassa. Myös näitä tavoitteita on TGA:n eSports-toiminnalla. Päämääränä on edistää nuorten hyvinvointia ja tällä tavoin ennaltaehkäistä syrjäytymistä ja vakavia, elämälle pysyvää vahinkoa aiheuttavia ongelmia.

Nuorten syrjäytymisestä ja syrjäytymisvaarasta ollaan viime vuosina kirjoitettu ja puhuttu paljon. *Nuorista Suomessa 2016* -tutkimuskoosteen mukaan nuoret, jotka eivät opiskele, ole töissä tai työttöminä työnhakijoina ja joilla ei ole peruskoulun lisäksi muuta koulutusta luokitellaan syrjäytyneiksi. (Koste toim. 2016, 41.) Syrjäytymistä käsitellään usein yhteiskunnan ja talouden, ei niinkään yksilön kokemuksen näkökulmasta. Syrjäytyminen käsitteenä onkin lopulta varsin vaikeasti määriteltävä. Henkilö, joka tilastojen valossa saattaa vaikuttaa syrjäytyneeltä, ei välttämättä koe elämäänsä ollenkaan niin. Toisaalta, henkilö joka yhteiskunnan silmissä on syrjäytynyt saattaa itsekin kärsiä tilanteestaan suuresti, mutta ei silti välttämättä määritteli itseään ja elämäänsä yksinkertaistaen sanalla ”syrjäytynyt”. Karkeasti määritellen syrjäytyneisyys ei siis ole inhimillinen ominaisuus vaan näkökulmasta riippuen sosioekonominen ongelma yhteiskunnalle tai yksilön monimutkainen kokemus sen hetkisestä elämäntilanteestaan. Helsingin kulttuuri- ja vapaa-ajan toimialajohtaja Tommi Laitio (aiemmin Helsingin kaupungin nuorisotoimenjohtaja) linjaa asiaa Omalinja-verkkohaastattelussa (2016) näin:

”Nuorisotyössä lähdetään aina siitä, mitä ihmisellä on sen sijaan, että mietittäisiin, mitä hänellä ei ole. [--] Laitiota huolestuttaa, että syrjäytymiskeskustelussa huono-osaisuudesta puhutaan liian helposti ihmisten ominaisuutena. Oikeasti huono-osaisuuden kohdalla pitäisi puhua rakenteellisista ja poliittisista kysymyksistä, jotka huono-osaisuutta synnyttävät ja jotka ovat ratkaistavissa. [--] Suurin osa ongelmista on systeemisiä ongelmia, ei yksilön ominaispiirteitä. Systeemisiä ongelmia ei ratkaista muuten kuin järjestelmää muuttamalla. Syrjäytyminen terminä herättää monesti keskustelua. Laitiokin on sitä mieltä, että syrjäytymisen ehkäisemisen sijaan pitäisi puhua hyvinvoinnin laajentamisesta kaikille.”<sup>23</sup> (Omalinja 2016.)

<sup>23</sup> Omalinja: Tommi Laitio: *Huono-osaisuus ei ole ihmisen ominaisuus*. Verkkohaastattelu Omalinja-sivustolla 12.9.2016. <http://omalinja.fi/ajankohtaista/tommi-laitio-huono-osaisuus-ei-ole-ihmisen-ominaisuus/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Sitran<sup>24</sup> lasten ja nuorten hyvinvoinnin ja terveyden akatemiaohjelman ohjelmapäällikkö Jukka Reivisen mukaan syrjäytyminen on monisyinen prosessi, jossa yksilö ajautuu vähitellen ulkopuoliseksi yhteiskunnan instituutioista, ei joko/tai-ilmiö.

”Ulkopuolisuuden, riittämättömyyden ja yhteiskuntaan kiinnittymisen puute voi johtaa työnsaantiongelmiin ja edelleen muihin sosioekonomisiin vaikutuksiin, kuten terveydelliseen eriarvoistumiseen. [--] Hyvän ja tyydyttävän elämän voi elää varmasti useammalla kuin yhdellä tavalla, mutta vastentahtoinen marginaaliin ajautuminen ei ole yksilön eikä yhteiskunnan edun mukaista.” (Reivinen 2014.)

*Pelinuorisotyöllä* tarkoitetaan sellaista nuorisotyön muotoa, jossa tavalla tai toisella hyödynnetään digitaalista pelaamista nuorten kanssa tehtävässä työssä.<sup>25</sup> Perimmäiset tavoitteet ovat silti aivan samat kuin muussakin ennaltaehkäisevässä nuorisotyössä. Digitaalista pelaamista nuorisotyössä voidaan yksinkertaisimmillaan hyödyntää mukavana vapaa-ajan tekemisenä esimerkiksi nuorisotaloilla siellä jo ennestään käyvien nuorten kanssa. Pelinuorisotyön avulla pyritään tavoittamaan, kohtaamaan ja saamaan mukaan toimintaan myös niitä nuoria, joita ei muilla nuorisotyön menetelmillä onnistuta tavoittamaan ja joita muu nuorisopalvelujen toiminta ei ole aiemmin kiinnostanut.

Pelinuorisotyön yhtenä tavoitteena on mahdollistaa tahtomattaan vähän tai ei lainkaan pelaaville nuorille sellaisia yhteisöllisiä ja pelaamiseen liittyviä kokemuksia, joita heidän ei olisi mahdollista saada muutoin – johtuen esimerkiksi yksinäisyydestä, ujoudesta, heikoista sosiaalisista taidoista ja/tai perheen taloudellisesta tilanteesta. Toisaalta, pelinuorisotyön avulla pyritään myös auttamaan nuoria, joilla pelaamisesta on tullut tai on vaarassa tulla siinä määrin liiallista tai haitallista, että muut elämänalueet jäävät liian vähälle huomiolle ja/tai nuori kokee sosiaaliset tilanteet ja ystävien saamisen haastaviksi. Onkin tärkeää, että nuorisopalvelujen toimintaa tarjotaan kaikille nuorille pääsääntöisesti

<sup>24</sup> Sitra eli Suomen itsenäisyyden juhlarahasto, jonka ”tehtävä on rakentaa huomisen menestyvää Suomea, ennakoita yhteiskunnan muutosvoimia ja niiden vaikutuksia, etsiä uusia käytännön toimintamalleja ja vauhdittaa kestävään hyvinvointiin tähtäävää liiketoimintaa”. <https://www.sitra.fi> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

<sup>25</sup> Lisää pelinuorisotyöstä: Lauha, Heikki toim. (2014) *Nuorisotyö pelaa*. <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Nuorisotyö%CC%88-pelaa.pdf> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

maksutta, jotta jokaisella perhetaustastaan tai elämäntilanteestaan riippumatta olisi mahdollisuus osallistua.

Verken nuorisotyön ammattilaisille suunnatussa opetusmateriaalissa<sup>26</sup> eri pelinuorisotyön muotoja luokitellaan käsitteillä:

- Välineellinen – Pelikone on yksi osa välineistöä, joka on vapaasti nuorten käytössä, toiminta ei ole välttämättä tavoitteellista tai ohjattua toimintaa ja pelaaminen voi tapahtua joko ohjaajan kanssa tai ilman.
- Toiminnallinen – Osallistujat ovat aktiivisesti mahdollistamassa ja toteuttamassa toimintaa, toiminta on aina tavoitteellista, pelit ja pelaaminen ovat oleellisia, mutta toimintaan liittyy myös muuta nuorisotyöllistä tekemistä.
- Toimintaympäristöllinen – Toiminta tapahtuu pelimaailman sisällä (internetissä) ja on ainakin jossain määrin tavoitteellista, ei vaadi fyysistä läsnäoloa.
- Poikkileikkaava – Kaikki edellä mainitut tasot toteutuvat samassa toiminnossa. Osallistujat voivat olla joko yhdessä tai useammassa tasossa sekä samaan aikaan monessa tasossa tai eri aikoihin eri tasoissa.

Monien muiden suomalaisten kuntien tavoin myös kaikilla Turun kaupungin nuorisotaloilla on erilaisia pelikonsoleita (Wii, PlayStation, Xbox), joita nuoret voivat käyttää itsenäisesti tai keskenään – tietenkin pelien ikärajasuositukset huomioiden. Tällä tavalla nuoret pääsevät tutustumaan pelikonsolien toimintaan ja pelaamaan pelejä, joihin kaikilla heistä ei ehkä muuten olisi mahdollisuutta. Tätä itsenäistä, ei-ohjattua pelailua ei yleensä kuitenkaan mielletä pelinuorisotyöksi, koska sille ei ole asetettu erikseen selkeitä nuorisotyöllisiä tavoitteita. Tälläkin tavalla toteutetaan muutamia ennaltaehkäisevän nuorisotyön perustavoitteita: vähennetään nuorten keskinäistä eriarvoisuutta tarjoamalla yhtäläiset mahdollisuudet digitaaliseen pelaamiseen ja samalla tarjotaan mielekästä vapaa-ajan tekemistä turvallisessa ympäristössä, jossa tarvittaessa saa tukea nuorisotyöntekijältä. Tämän tyyppinen *välineellinen* toiminta onkin varsin suosittua

---

<sup>26</sup> *Pelit kulttuurimuotona ja toimintaympäristönä*, Verken opetusmateriaalit, 3.10.2016  
<https://www.slideshare.net/verkeorg/pelit-kulttuurimuotona-ja-toimintaymparistona> Linkki tarkistettu 1.2.2018.



nuorisotaloilla sekä Suomessa että muualla Euroopassa, koska se ei vaadi suuria taloudellisia tai työaikaressursseja, eikä ohjaajilla tarvitse olla ollenkaan digitaaliseen pelaamiseen liittyvää osaamista. Verken projektipäällikkö Suvi Tuominen ja suunnittelija Heikki Lauha huomauttavat kuitenkin *Kohti digitaalista nuorisotyötä* -artikkelikokoelmassa, että digitaalista mediaa ja teknologiaa ei tule nähdä nuorisotyössä vain välineenä vaan myös nuorisotyön *sisältönä, tilana ja toimintaympäristönä*. (Lauha & Tuominen 2016, 9.)

Yleisimpiä pelinuurisotyön muotoja suomalaisissa kunnissa ovat *avoimet peliryhmät*, joilla tarkoitetaan toimintaa, johon voi tulla mukaan yhden tai useamman kerran, ei tarvita ilmoittautumista ja tietynä ennalta ilmoitettuna aikana nuori voi tulla pelailemaan joko itsekseen tai kavereiensa kanssa, eikä toimintaan tarvitse sen kummemmin sitoutua. Paikalla on aina ohjaaja auttamassa, tukemassa ja keskustelemassa tarvittaessa. Turun kaupungin nuorisopalvelut ovat jo viitisen vuotta tarjonneet tämän tyyppistä toimintaa 12–20-vuotiaille nuorille nimellä *Peliluola*.<sup>27</sup> Myös muutamilla nuorisotaloilla on Turussa vastaavaa avointa peliryhmätoimintaa. Tämän toteuttaminen vaatii yleensä ohjaajalta vähintään jonkin verran digitaaliseen pelaamiseen liittyvää kiinnostusta, mielellään myös pelaamiskokemukseen liittyvää ymmärrystä ja peliosaamista. Tällaiset peliryhmät ovat tietysti välineellisiä, mutta enimmäkseen myös *toiminnallisia*.

Eniten teknisiä, taloudellisia ja työaikaressursseja vaativat sekä ohjaajien digitaaliseen pelaamiseen ja pelikulttuuriin liittyvää perehtyneisyyttä ja osaamista edellyttävät tavoitteelliset ja kohdennetut *nuorisotyölliset peliryhmät* ovat kunnallisissa nuorisopalveluissa harvinaisempia, joskin niiden määrä lisääntyy koko ajan. Näissä ryhmissä on aina ennalta määritellyt tavoitteet ja niiden toteutumista seurataan ja toimintaa kehitetään arvioinnin ja palautteiden avulla. Ryhmät on kohdennettu tietyillä kriteereillä tietynlaisille nuorille, ryhmän jäsenet ovat pääosin samat koko toiminnan ajan ja nuorilta toivotaan sitoutumista ryhmään sen toiminnan ajaksi (esim. puoleksi vuodeksi tai pidempään). Tämän tyyppisessä *poikkileikkaavassa* toiminnassa toteutuu myös Lauhan ja Tuomisen peräänkuuluttama digitaalisen median ja teknologian

---

<sup>27</sup> Lisätietoja Vimman Peliluolasta: <https://www.turku.fi/vimma/musiikkia-mediaa-ja-muita-harrasteita/peliluola-12-20-vuotiaille> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

hyödyntäminen nuorisotyössä sisältönä, tilana ja toimintaympäristönä, ei vain välineenä. Turku Game Academyssa toteutetaan juuri tällaista pelinuorisotyön muotoa.

Teoksessa *Nuorisotyö pelaa* (2014) Verken suunnittelija Pasi Tuominen esittelee edellä mainittujen lisäksi myös muita pelinuorisotyön muotoja, esimerkiksi konsolipeliturnaukset yksittäisellä nuorisotalolle käyvien nuorten kesken tai usean nuorisotalon välillä, Pelitalot (esim. Helsingissä, Hyvinkäällä ja Rovaniemellä) eli nuorisotalot, jotka on varusteltu monipuolista pelaamista varten ja joissa kaikkeen toimintaan liittyy pelaaminen tavalla tai toisella, nuorisotyön tekeminen internetissä Steam-palvelun kautta (pelaamista ja keskustelua mistä tahansa nuorta kiinnostavasta aiheesta), pelisuunnittelu- ja pelinkehityskerhot nuorille, pelileirit eli perinteinen nuorisotyöllinen leiritoiminta yhdistettynä ohjattuun pelaamiseen sekä yhdessä nuorten kanssa järjestetyt pelitapahtumat ja Peliviikon erilaiset tempaukset ja tietoisut sekä lähiverkkotapahtumat eli lanit. (Tuominen, P. 2014, 17–92.)

Termi 'lanit' tulee sanoista Local Area Network (LAN), suomeksi 'lähiverkko'. Lanit tarkoittavat lähiverkkotapahtumaa, jossa päätelaitteet on yhdistetty toisiinsa ja osallistujat kokoontuvat yleensä samaan tilaan "lanittamaan", nykyisin useimmiten pelaamaan yhdessä. Suomessa suurin ja tunnetuin LAN-tapahtuma on Assembly<sup>28</sup>, jota järjestetään Helsingissä kahdesti vuodessa. Jo vuodesta 1992 asti järjestetty tapahtuma on kasvattanut suosiotaan vuosi vuodelta. Viime vuonna kävijöitä oli lähes 7000. Lanit voivat olla toisaalta aivan pienimuotoinen, kaveriporukan kesken jonkun kotona järjestetty kokoontuminen.

Turun kaupungin nuorisopalvelujen pelinuorisotyöhön kuuluu myös pienimuotoisten lanien järjestäminen nuorisotaloilla sekä isompien LAN-tapahtumien järjestäminen yhteistyökumppanien kanssa. Laneihin ja siellä tapahtuvan pelitoiminnan ja kilpailujen seuraamiseen liittyy kiinteästi myös pelien *striimaus* ja selostaminen. Pelistriimauksella (striimaus, streamaus, suoratoisto, engl. *streaming*) tarkoitetaan toimintaa, jossa yksityishenkilöt tai yhteisöt lähettävät digitaalisia audiovisuaalisia sisältöjä internetin

---

<sup>28</sup> Katso lisää Assembly Summer 2017 <http://tournaments.peliliiga.fi/summer17/>, Assembly Winter 2018 <http://www.assembly.org/winter18> Linkit tarkistettu 1.2.2018.

välityksellä kaikkien palvelun käyttäjien katsottavaksi. Vastaanottajat voivat katsoa sisältöjä tietokoneella, tabletilla tai älypuhelimella striimauspalvelun tai -alustan kautta (esim. Twitch, Steam tai YouTube) ilman, että sisältöä joudutaan lataamaan omalle laitteelle. Pelistriimauksessa suoratoistettava sisältö koostuu useimmiten jonkin digitaalisen pelin pelaamisesta ja pelin etenemisen kommentoinnista tai selostamisesta. Katsoja näkee koko ajan striimattavan pelinäköymän ja voi seurata pelaajan tai pelaajien pelaamista ja kuunnella selostusta. Lisäksi katsojat voivat samalla kommentoida näkemäänsä ja kuulemaansa. Pelistriimaus on siis myös vuorovaikutteista toimintaa. Monet nuoret striimaavat omia pelejään, mutta vielä suositumpaa on striimien seuraaminen. Samalla kommentoidaan ja keskustellaan muiden striimiä seuraavien kanssa sekä verkossa että samassa fyysisessä tilassa olevien nuorten kanssa.

Turku Game Academyssa hyödynnettävästä digitaalisen pelaamisen lajista käytetään Suomessa yleisesti termejä *eSports*, *elektroninen urheilu* tai *e-urheilu*. *eSports* on lajin englanninkielinen nimitys, jota käytettiin suomen kielessä yleisesti vielä vuoden 2017 alkupuolella. Vuoden 2017 kuluessa e-urheiluun liittyvä uutisointi on selvästi lisääntynyt ja sen myötä termi *e-urheilu* näyttää vakiintuneen suomen kieleen. Elektronisella urheilulla tarkoitetaan digitaalisten pelien kilpailullista pelaamista, jossa kilpaillaan pelistä riippuen joko yksin, parina tai muutaman hengen joukkueissa. Kuka tahansa voi harrastaa elektronista urheilua ajanvietteekseen yksin tai useamman pelaajan kanssa, mutta ammattimaista kilpapelamisesta tulee, kun pelaaja on osa-aikaisessa tai vakituksessa työsuhteessa jonkin yrityksen tai yhdistyksen kanssa ja pelaa menestyäkseen pelin kansallisissa ja kansainvälisissä turnauksissa.<sup>29</sup>

Tavallisimmin kaksi *eSports*-joukkuetta pelaa vastakkain jotain tiettyä tietokone- tai konsolipeliä ja kilpailee voitosta erilaisissa turnauksissa – esim. Suomessa Assembly Summer, Assembly Winter ja eSM (elektronisen urheilun Suomen mestaruuskisat) - tapahtumissa.<sup>30</sup> Pelatuimpia ja yleisömääriltään seuratuimpia pelejä *eSports*-turnauksissa kautta maailman ovat muutamana viime vuonna olleet *Counter-Strike: Global Offensive*

<sup>29</sup> Katso esimerkiksi: Taylor, L.T. (2012) *Raising the Stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge, MA: The MIT Press. ja Taylor, L.T. (2014) *Computer Games as Professional Sport: A BIT of Raising the Stakes*, Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL ry <http://seul.fi/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

<sup>30</sup> Katso lisää eSM 2016 <http://seul.fi/esm-2016/> ja eSM 2017 <http://seul.fi/esm-2017/> Linkit tarkistettu 1.2.2018.

(CS:GO), *League of Legends* (LoL) ja *Defence Of The Ancients 2* (Dota 2) sekä *Overwatch*. Huomattavaa on, että näistä mikään ei ole sisällöltään kuitenkaan urheilupeli – esimerkiksi jalkapalloa tai jääkiekkoa simuloiva videopeli, niin kuin FIFA tai NHL. Nekin ovat maailmanlaajuisesti varsin suosittuja pelejä, mutta eivät niinkään eSports-turnauksissa.

Elektroniset pelit jaetaan useisiin eri alalajeihin, joita eri tahot ja tutkijat luokittelevat ja tarkastelevat eri tavoin, perustuen esimerkiksi pelitekniikkaan, -mekaniikkaan, -alustaan tai pelin tavoitteisiin (ludologinen eli pelitutkimuksellinen (*ludological*) lähtökohta) tai toisaalta kerrontaan (narratologinen (*narratological*) lähtökohta).<sup>31</sup> *Pelaajabarometri 2015*:ssä (Mäyrä et al. 2016, 29) digitaaliset pelit luokitellaan näin:

Lajityyppi	Miehet	Suosio	Naiset	Suosio
	Aktiivipelaajia (pelaa väh. kerran kk lajityypin peliä)		Aktiivipelaajia (pelaa väh. kerran kk lajityypin peliä)	
<b>Pulmapelit</b>	<b>31,8 %</b>	<b>1</b>	<b>36,1 %</b>	<b>1</b>
<b>Strategiapelit</b>	<b>23,3 %</b>	<b>2</b>	3,7 %	10
<b>Ammuntapelit</b>	<b>23,2 %</b>	<b>3</b>	4,1 %	9
<b>Seikkailupelit</b>	<b>23,2 %</b>	<b>3</b>	<b>8,2 %</b>	<b>3</b>
<b>Urheilupelit</b>	21,3 %	4	5,3 %	7
<b>Ajopelit</b>	18,9 %	5	5,6 %	6
<b>Toimintapelit</b>	17,4 %	6	7,7, %	5
<b>Muut moninpelit</b>	15,7 %	7	1,9 %	12

<sup>31</sup> Kts. esim. Aarseth, Espen (2004) *Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation*; Apperley, Tom (2006) *Genre and game studies: toward a critical approach to video game genres*; Clearwater, David A. (2011) *What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide*; Karhulahti, Veli-Matti (2015) *Adventures Of Ludom: A Videogame Geneontology*; Landow, George P. (2006) *Hypertext 3.0*; Tyler-Jones, Matthew (2013) *Ludology vs. Narratology*; Wolf, Mark J. P., toim. (2012) *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. Wikipedia: List of video game genres: [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_video\\_game\\_genres](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_game_genres) Linkki tarkistettu 1.2.2018.

<b>Simulaatiopelit</b>	15,1 %	8	<b>9,3 %</b>	<b>2</b>
<b>Roolipelit</b>	13,5 %	9	2,8 %	11
<b>Nettiroolipelit</b>	7,7 %	10	1,3 %	13
<b>Musiikki- ja seurapelit</b>	6,8 %	11	8 %	4
<b>Opetuspeli</b>	2,5 %	12	4,8 %	8

Mainitsemani neljä eSports-turnauksissa tällä hetkellä suosituimpiin kuuluvaa peliä luokitellaan usein näin: *Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)* – joukkueena pelattava, realismiin pyrkivä, taktinen “ensimmäisen persoonan ammutapeli” FPS (*multiplayer first person shooter*). Ikäraja 16 vuotta.



Kuva 2: Pelinäkö *Counter-Strike: Global Offensive* -pelistä<sup>32</sup>

*League Of Legends (LoL)* – reaaliaikainen, strateginen, moninpelinä pelattava areenataistelu MOBA ARTS (*multiplayer online battle action, action real-time strategy*). Ikäraja 12 vuotta.

<sup>32</sup> Kuvälähde: <https://gamesdokan.com/store/counter-strike-global-offensive-global/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.



Kuva 3: Pelinäköymä *League Of Legends* -pelistä<sup>33</sup>

*Defence Of The Ancients 2* (Dota 2) – (enimmiltä osin) ilmainen, moninpelinä pelattava arenataistelu F2P MOBA (*free to play, multiplayer online battle action*).

Ikärajasuositus 12 vuotta.



Kuva 4: Pelinäköymä *Defense Of The Ancients 2* (Dota 2) -pelistä<sup>34</sup>

<sup>33</sup> Kuvalähde: <http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/Sona> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

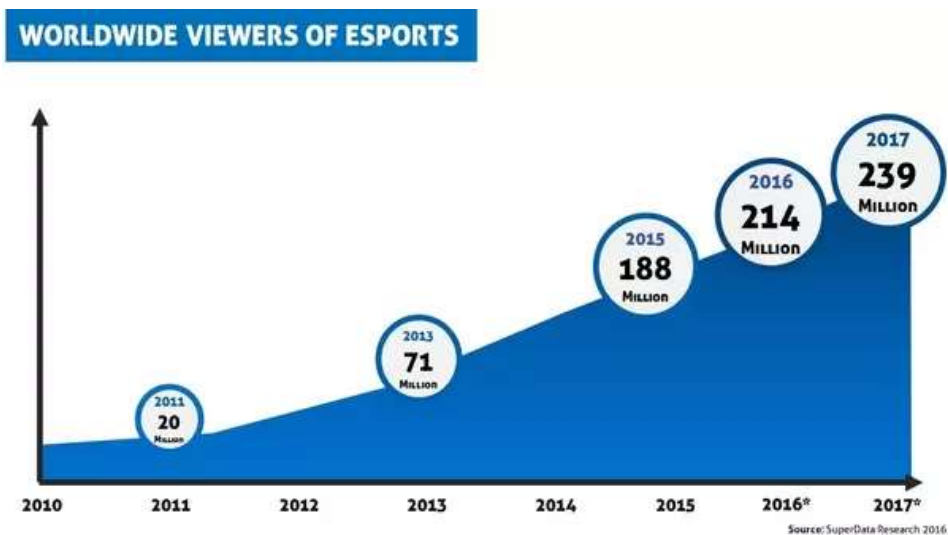
<sup>34</sup> Kuvalähde: <https://mmos.com/review/dota-2> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

*Overwatch* – joukkueena pelattava, FPS (multiplayer first person shooter). Ikäraja 12 vuotta.



Kuva 5: Pelinäkö *Overwatch*-pelistä<sup>35</sup>

Samoin kuin perinteisessä urheilussa, myös elektronisessa urheilussa järjestetään kilpailuja sekä harrastepelaajille että ammattilaispelaajille. Turnausten suosio, aktiivisten pelaajien ja katsojien määrät ja palkintopotit ovat kasvaneet vuosittain runsaasti erityisesti vuodesta 2010 lähtien esimerkiksi internetkulttuurista uutisoivan *The Daily Dot* -verkkomedian julkaiseman tilaston<sup>36</sup> perusteella on nähtävissä:

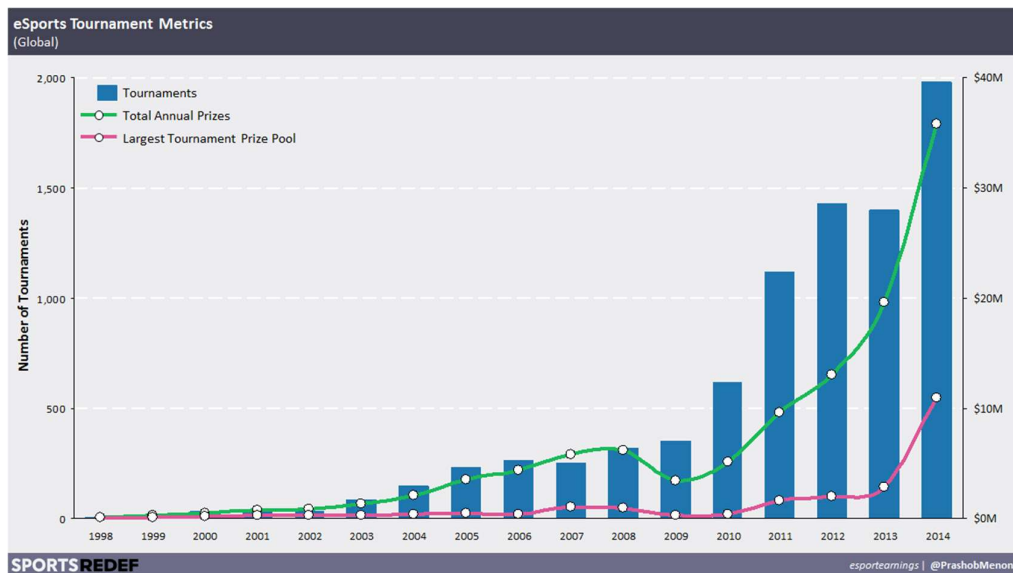


Kuva 6: E-urheiluturnausten palkintopottikehitys

<sup>35</sup> Kuvalähde: <http://gamesfy.com/overwatch-origins-edition-3dm-unlocked/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

<sup>36</sup> The Daily Dot: *Impact of Global Sports Industry on League of Legends and eSports Growth* <https://dotesports.com/league-of-legends/impact-of-global-sports-industry-on-league-of-legends-and-esports-growth-8207> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Monet eSportsista uutisoivat tahot, esimerkiksi amerikkalainen teknologiauutisia julkaiseva *The Verge*, arvioi katsojamäärien ja niiden myötä turnausten määrän ja palkintopottien valtavan vuosittaisen kasvun kiihtyneen erityisesti turnauksia lähettävän Twitch-suoratoistopalvelun perustamisen jälkeen vuonna 2011.<sup>37</sup> Huipputasolla rahapalkinnot voivatkin olla jo varsin huomattavia. Esimerkiksi vuoden 2016 elokuussa Seattlessa järjestetyssä The International Dota2 -mestaruuskisoissa<sup>38</sup> kokonaispalkintopotti oli yli 20 miljoonaa dollaria, josta viisihenkisen voittajatiimin palkinto oli yli 9 miljoonaa dollaria.



Kuva 7: E-urheiluturnausten katsojakehitys

Twitch<sup>39</sup> on verkossa toimiva suoratoistopalvelu, jonka kautta kuka tahansa voi katsoa ilmaiseksi suuria kansainvälisiä peliturnauksia. Tämän lisäksi palveluun rekisteröityneet käyttäjät voivat striimata omaa pelaamistaan muiden katsottavaksi ja kommentoitavaksi tai katsoa, kommentoida ja keskustella muiden palvelun käyttäjien kanssa.

Twitch onkin suoratoistopalveluna toimimisen lisäksi pelaajien ja pelikulttuurin laaja yhteisö ja sosiaalisen median verkosto. Palvelulla on Twitchin ilmoittamien tietojen mukaan jo 100 miljoonaa yksilöityä käyttäjää, miltei kymmenen miljoonaa päivittäistä

<sup>37</sup> The Verge: *Field Of Streams: how Twitch made video games a spectator sport*  
<http://www.theverge.com/2013/9/30/4719766/twitch-raises-20-million-esports-market-booming>  
 Linkki tarkistettu 1.2.2018.

<sup>38</sup> <http://www.dota2.com/international/overview/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

<sup>39</sup> <https://www.twitch.tv/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.



kävijää ja lähes kaksi miljoonaa yksittäistä, videoita kuukausittain julkaisevaa käyttäjää. Twitchin esittelysivulla palvelua kuvataan näin:

”Twitch on kuitenkin enemmän kuin vain katsomiskokemus: se on reaaliaikainen sosiaalinen video, joka perustuu ääneen ja keskusteluihin, joiden avulla lähettäjät ja heidän yleisönsä voivat kommunikoida keskenään suoraan. Keskusteluissa käsitellään pelaamisen ohella kaikkea populaarikulttuurista elämään yleensä.”

Toinen suosittu vastaavantyyppinen digitaalisten pelien jakelu-, moninpeli- ja viestintäalusta on *Steam*. Vuonna 2015 julkaistu, videopeliyhteisöille erityisesti suunniteltu *Discord* VoIP-sovellus on myös nopeasti kasvattanut suosiotaan pelaajien kommunikointikanavana. VoIP-sovelluksen kautta ryhmät voivat keskustella keskenään internetin välityksellä ilmaiseksi. Tunnetuin VoIP-sovellus on *Skype*, mutta *Discord* soveltuu paremmin nimenomaan reaaliaikaisesti online-pelaamisen yhteydessä käytettäväksi. Toukokuussa 2017 *Discord*illa oli jo 45 miljoonaa käyttäjää. Kaikkia näitä kolmea kanavaa on mahdollista hyödyntää tehokkaasti myös pelinurisytyssä.

## 2.2. Turku Game Academy eSports-ryhmän taustaa

Monille nuorille pelaaminen on ollut jo lapsesta lähtien luontevasti vapaa-aikaan kuuluva, sosiaalinen ja yhteisöllinen harrastus. He pelaavat yhdessä sekä fyysisesti samassa tilassa että verkossa, striimaavat ja toimivat tottuneesti esimerkiksi Twitch-, Steam- ja *Discord*-ympäristöissä, joissa keskustellaan paljon muustakin kuin vain pelaamisesta, joten ne ovat heille myös tärkeitä sosiaalisen vuorovaikutuksen ja yhteydenpidon välineitä.

Vuoden 2016 alussa Turun kaupungin nuorisopalveluissa alettiin suunnitella peliryhmää nuorille, joiden vapaa-aika kuluu lähes kokonaan pelaten ja joiden sosiaaliset kontaktit tapahtuvat lähes yksinomaan internetin välityksellä. Vaikka peliyhteisöt tarjoavat mahdollisuuksia sosiaalisuuteen, eivät kaikki nuoret välttämättä silti löydä niistäkään omaa paikkaansa. Syrjäytymisvaaraan – tai Jukka Reivisen sanoin vaaraan ”ajautua vastentahtoisesti marginaaliin” – joutuukin todennäköisimmin nuori, jolla ei ole juuri ollenkaan sosiaalisia kontakteja pelimaailmassa eikä sen ulkopuolella. (Reivinen, 2014) Turun kaupungin nuorisopalveluissa koettiin, että nuorisotyön perinteisillä menetelmillä

on erittäin vaikeaa tavoittaa näitä nuoria, koska he harvoin viettävät vapaa-aikaansa muualla kuin kotonaan pelikoneen äärellä.

Ryhmä päätettiin suunnata aluksi yli 15-vuotiaille pojille. Ohjaajien mukaan tämä rajaus tehtiin, koska yleisimmin tässä määrin pelaavat nuoret ovat poikia sekä ajateltiin, että jos ryhmään osallistuvat ovat sosiaalisilta taidoiltaan heikkoja tai erittäin ujoja, tyttöjen mukanaolo olisi saattanut olla liian suuri jännityksen aihe heti aluksi.

”Aika monet nuoret puhuvat kavereista, joista kuulee vain verkon kautta. On tietysti mahtavaa, että sitäkin kautta löytyy kontakteja, mutta on hyvä tavata ihmisiä myös ihan kasvotusten. Siksi ryhmä on rajattu tällaisiin nuoriin. Heidän on helpompi tulla, kun he tietävät, etteivät he ole erilaisia. Meillä saa olla nörttejä ihan rauhassa.” (TGA:n ohjaaja, *Aamuset*-lehden jutussa 31.1.2016)

Peliryhmää markkinoitiin sosiaalisen median sovellusten, nuorisotalojen ja *Aamuset*-lehdessä 31.1.2016 ilmestyneen lehtijutun<sup>40</sup> avulla. Aluksi ryhmään voitiin ohjaaja-, työaika- ja laiteresurssien vähäisyyden vuoksi ottaa vain seitsemän osallistujaa. Ilmoittautumisia tuli lähes neljäkymmentä ja myös monet vanhemmat ja kasvatusalan ammattilaiset olivat erittäin kiinnostuneita ryhmästä, koska tunnistivat kuvauksesta joko oman nuorensa tai nuoria, joista he ovat nuorten liiallisen pelaamisen vuoksi huolissaan.

”...jotku [vanhemmat] oikeesti kysyi, että voittekste pliiis ottaa mejän nuoren, et niinku tää olis se sisältö, mitä se tarvii elämään ja siin kohtaa, kun paikat oli jo täytetty ja ei vaan oo mahdollista ottaa ja vanhemmat sano, et me voidaan tuoda oma kone, me voidaan tuoda kaikki, ni se kertoo siitä, että tarve on erittäin suuri.” (Ohjaaja 2)

Ilmoittautuneille lähetettiin kyselylomake, jonka perusteella ohjaajat valikoivat ja haastattelivat ryhmään sopivimmilta vaikuttavat hakijat. Peliryhmä aloitti toimintansa maaliskuussa 2016 nimellä *Pelittääkö?* Aluksi ryhmän nuorten kanssa keskusteltiin peleistä, joita kukin pelaa ja siinä sivussa myös elämästä muutenkin – paljonko pelaa

<sup>40</sup> Aamuset-lehti 30.1.2016: *Kovat tietokonepelaajat samaan tiimiin Vimmassa.*

<http://www.aamuset.fi/viihde/1613612929/Kovat+tietokonepelaajat+samaan+tiimiin+Vimmassa>

Linkki tarkistettu 1.2.2018.

viikossa, haittaako pelaaminen muuta elämää, onko kavereita ja onko muita harrastuksia. Ryhmäläisten kanssa keskusteltiin myös siitä, mitä he eniten ryhmältä toivoisivat. Kaikki toivoivat eSports-tiimin perustamista, koska heitä kaikkia kiinnostaa nimenomaan kilpapelaminen. Näin ryhmää alettiin heti alkuvaiheessaan kehittää eSports-toimintaan tähtääväksi.

Mitä tunnetumpaa, yleisesti hyväksytympää ja arvostetumpaa elektronisesta urheilusta on tullut, sitä suurempaa määrää nuoria se kiinnostaa. Harrastepelaamisen ohella ura ammattipelaajana on alkanut myös kiinnostaa monia, sillä huippupelaajien palkkiot ovat houkuttelevan suuria. Yle uutisoi marraskuussa 2016, että maailmalla suurimmat eSports-palkintopotit ylittävät jo Wimbledonin tenniskisan palkinnot.<sup>41</sup>

Esports Earnings<sup>42</sup> -sivusto listaa vuosittain eniten tienanneita pelaajia. Vuonna 2016 24-vuotias Jesse Vainikka (pelaajanimeltään JerAx) ylsi parhaana suomalaisena listalla sijalle 17, ansaiten vuoden aikana 550 500 dollaria 14 eri peliturnauksesta. Jessen kehittyminen on ollut nopeaa – vuonna 2013 hän pelasi ainoastaan yhdessä turnauksessa, josta voitti 200 dollaria, vuonna 2015 kymmenessä turnauksessa ansaiten runsaat 50 000 dollaria. 30.4.2017 Jesse voitti joukkueensa OG:n kanssa *The Kiev Major 2017 Dota 2* -turnauksen, jossa palkintopotti oli miljoona dollaria. Viimeisin suomalainen e-urheilumenestyjä on 22-vuotias Lasse Urpalainen (pelaajanimeltään Matumabaman). Hän voitti joukkueensa Team Liquidin kanssa *The International 7 Dota 2* -turnauksessa Yhdysvalloissa 10,8 miljoonaa dollaria 13.8.2017. Urpalaisen osuus palkintopotista on arviolta vajaat 2,2 miljoonaa dollaria. Jesse Vainikan ja Lasse Urpalaisen kaltaiset menestystarinat inspiroivat ja antavat samastumiskohteen monelle nuorelle.

Edellä mainitun Ylen artikkelin mukaan tietokonepelaamista ollaan hiomassa yhdeksi Suomen huippu-urheilulajiksi. Vierumäen urheiluopistossa valmennetaan jo e-urheiluvalmentajia, joista ensimmäinen oli jutun ilmestymisen aikaan marraskuussa 2016

---

<sup>41</sup> Vuorela, Arvo (2016) *E-urheilun valmentajia koulutetaan jo Suomessa – pelien suurimmat palkintopotit ohittavat Wimbledonin tenniskisan palkinnot*. Artikkelin YLE Uutiset -verkkosivustolla. Julkaistu 17.11.2016. <https://yle.fi/uutiset/3-9300152> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

<sup>42</sup> Esports Earnings: [http://www.esportsearnings.com/history/2016/top\\_players](http://www.esportsearnings.com/history/2016/top_players) Linkki tarkistettu 1.2.2018.

viimeistelemässä e-urheiluvalmennuksen ammattitutkintoaan. E-urheilua on myös mahdollista opiskella osana ammattitutkintoa ammatti-instituutti Praktikumisissa pääkaupunkiseudulla. Suomesta löytyy myös e-urheilun lajiliitto Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL<sup>43</sup> sekä Suomen e-urheilumaajoukkue, joka edustaa maatamme kansainvälisissä turnauksissa. Maajoukkueen valmentaja Otto Takala arvioi, että ”Suomella on mahdollisuus saada myös e-urheilussa Tero Pitkämäen ja Matti Heikkisen kaltaisia mestareita”. Suomen CS:GO-joukkue voittikin *Counter-Strike* -pelin maailmanmestaruuden Jakartassa 2016 ja vuonna 2015 maailmanmestaruus voitettiin *Star Craft 2* -pelissä. Maajoukkueen valmennuksessa peliharjoitusten lisäksi kiinnitetään paljon huomiota liikunnallisiin harjoituksiin, ryhmädynamiikan kehittämiseen ja ylläpitoon sekä henkiseen valmennukseen, jotka kaikki vaikuttavat todella merkittävästi lopputuloksiin, kertoo valmentaja Takala. Hänen mukaansa Suomessa on paljon taitavia nuoria pelaajia, joilla hän näkee olevan mahdollisuuksia siirtyä e-urheilun ammattilaisiksi. (Vuorela, 2016).

Peliksi Turku Game Academy -ryhmässä valittiin – myös Suomen eSports-maajoukkueen voitokkaasti pelaama – *Counter-Strike: Global Offensive* (CS:GO), koska se oli kaikille tuttu ja sitä pelataan eSports-turnauksissa yleisesti myös ammattilaistasolla. CS:GO on vuonna 2012 julkaistu *Hidden Path Entertainmentin* ja *Valve Corporationin* kehittämä tiimipohjainen first person shooter eli FPS-peli. FPS-peleissä kolmiulotteisuuden kokemusta simuloiva pelimaailma nähdään pelaajan näkökulmasta siten, että näytössä nähdään yleensä pelihahmon kädessä oleva ase ja muita pelaajalle oleellisia tietoja. Yhteistä joukkuetaktiikkaa ja nopeaa reaktiokykyä vaativaa peliä pelataan verkossa kahdella viiden hengen joukkueella (poliisit ja terroristit). Joukkueiden pelaajien ei tarvitse pelatessaan olla fyysisesti samassa paikassa. Joukkueiden jäsenet voivat asua esim. eri paikkakunnilla tai kokonaan eri maissa. Joukkueen jäsenet kommunikoivat pelin aikana kuulokemikrofonien välityksellä. Pelin alaikäraja on 16 vuotta.

Pian kävi kuitenkin ilmi, että pelaajien osaamistasot olivat niin erilaiset, että yhteistä tiimiä oli hyvin vaikea koostaa. Päätettiin perustaa kaksi viiden hengen joukkuetta (TGA Stratos ja TGA Vapor) sekä valita mukaan vielä muutama varapelaaja. Näihin kahteen eSports CS:GO -joukkueeseen avattiin jälleen pelaajahaku. Ohjaajat kertoivat, että

---

<sup>43</sup> <http://seul.fi/seul/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

hakemuksia tuli parissa päivässä yli viisikymmentä. Näin saatiin omat ryhmät pelitaidoissaan edistyneemmille ja pelitaidoiltaan perustasoisemmille. Ryhmät kokoontuivat eri aikoina, jotta kaikille riitti oma konepaikka ja ohjaaminen oli kunkin ryhmän osaamistason mukaista.

Ryhmiiin valitut olivat sekä perhetaustoiltaan, elämäntilanteiltaan että persooniltaan keskenään hyvin erityyppisiä 17–24-vuotiaita nuoria. Alkuvaiheessa kahdessa ryhmässä oli siis yksitoista nuorta, joista yksi keskittyi enemmän striimaukseen ja tekniseen tukeen.

”Ja sielthän löytyy sit niinku taustoiltaan hyvin erilaisii nuorii, et osa on ihan tämmösest ydinperheest, sit löytyy sijoitettuu lasta, nuorta ja tämmösiä hieman pudokkaita, työttömänä eleleviä tapauksia.” (Ohjaaja 2)

Tämän tyyppisille nuorisotyöllisille peliryhmille oli siis selvästi kovasti tarvetta ja kysyntää, joten toimintaa ryhdyttiin suunnittelemaan sellaiseksi, että tulevaisuudessa sitä voitaisiin laajentaa, jos saataisiin lisää erityisesti työntekijä- ja laite- ja tilaresursseja. Haluttiin myös, että toiminnalla olisi uskottava imago, logo ja näkyvyys, kun tähdätään mukaan suuriin peliturnauksiin, joissa myös ammattilaiset pelaavat.

Toukokuun 2016 alussa toimintaa ryhdyttiin kehittämään samansuuntaiseksi kuin suosittua Turun kaupungin nuorisopalvelujen kehittämää Turku Rock Academy -toimintaa, jossa tuetaan ja valmennetaan nuorten bändiprojekteja. Uudistuneen pelitoimintakonseptin nimeksi valittiin samalla periaatteella Turku Game Academy.

Pelaamisen, pelitaitojen sekä sosiaalisten ja elämäntaitojen lisäksi toiminnassa on tarkoitus jatkossa saada mukaan ammattilaispelaajia valmentamaan ja keskustelemaan nuorten kanssa terveistä pelitavoista ja ammattipelaajan arjesta. Lisäksi nuorille tarjotaan mahdollisuuksia kehittyä myös muussa e-urheiluun liittyvässä tekemisessä, niin kuin striimaus ja lanien tai muiden pelitapahtumien järjestäminen.



”...mietittiin sit poikien kanssa niinku uutta nimee, millä tyylil halutaan lähtee menemään. Et oikeesti niinku aletaanks tavoittelee silleen niinku korkeit juttui, mil on oikeesti niinku ammattimaisen [eSports-] organisaation maine. [--] et meidän logon kun pistää muitten ammattiorganisaatioiden vierelle, niin se näyttää samalt. (Ohjaaja 2)

Kuva 8: Turku Game Academyn logo

### 2.3. TGA-ryhmän toiminta ja tavoitteet

TGA:n eSports-peliryhmätoiminta edustaa nuorisotyön lajia, jota kutsutaan ammattikielessä 'kohdennetuksi nuorisotyöksi'. Teoksessa *Sosiaalinen vahvistaminen kokemuksina ja käytänteinä* Danska-Honkala ja Poteri määrittelevät kohdennetun nuorisotyön työksi, jossa käytetään sosiaalisen vahvistamisen työmuotoja. Tavoitteena on siis tarjota tasavertaiset mahdollisuudet hyvään elämään myös niille nuorille, jotka tarvitsevat apua ja tukea sen hetkisissä elämäntilanteissaan. (Danska-Honkala & Poteri 2011, 128.)

Kohdennetussa nuorisotyössä valitaan teeman ja tarkemmin määriteltyjen tavoitteiden mukainen pienryhmä, jossa jokaisella tapaamiskerralla toteutetaan ennalta tehtyä sisältösuunnitelmaa. Toimintaa myös arvioidaan ja selvitetään, onko ennalta asetettuihin tavoitteisiin päästy ja kehitetään toimintaa edelleen arvioinnin pohjalta. Tällaisia pienryhmiä voivat olla esim. ryhmä, joka on suunnattu yläkouluikäisille tytöille, joilla on ongelmia koulunkäynnissä tai vaikka ujoille 12–15-vuotiaille pojille suunnattu ryhmä, jossa tavoitteena on kehittää sosiaalisia taitoja tai johonkin harrastukseen keskittyvä, esim. kädentaito-, tanssi-, sirkus- sähly- tai teatteriryhmä.

TGA on siis kohdennettua ja myös tavoitteellista, nuorisotyöllistä pelitoimintaa. Toiminnassa voidaan nähdä kaksi eri tavoitetasoa: nuorten omat tavoitteet ja toisaalta ohjaajien nuorisotyölliset tavoitteet. Nuorten näkökulmasta ensisijaisena tavoitteena on kehittää omia pelitaitoja ja päästä pelaamaan ja kilpailemaan peliturnauksiin. Pidemmän tähtäimen tavoitteena osalla voi olla myös ammattilaisura pelaajana. Nuorisotyön näkökulmasta TGA-toiminnan tavoitteina ovat jo aiemmin mainitut yleiset nuorisotyön

tavoitteet: mahdollistaa nuorelle positiivisten, itsetuntoa vahvistavien kokemusten saaminen, tarjota mielekästä tekemistä vapaa-aikaan, auttaa ja tukea elämäntaitojen opettelussa ja ystävien löytämisessä sekä auttaa nuorta itselleen sopivan ja mielekkään opiskelualan ja ammatin valinnassa.

”...se ei oo pelailua, vaan sillä pelillä on tavoitteet, eli ne pyrkii jotakin kohti sillä harrastuksellaan. Ja se, mitä se tuo mukanaan, niin se tuo valmennustoimintaa ja erilaisia liitännäisiä siihen pelaamiseen, eli kaikki terveydelliset seikat ja just tällöinen tavoitteellinen harjoittelu, et on niinku suunnitellut harjotukset ja muuta tämmöstä.” (Ohjaaja 1)

”...se mikä on kans hienous, niinku nimenomaan täs pelitoiminnas, on se, et nuorelle on niinku tosi helppo kaupata niitä terveitä elämäntapoja ja pelitapoja, koska sen voi myydä aina sitä kautta, et sun peliperformanssi paranee. Et jos sä käyt happihyppelyllä ja sä syöt ja juot ja liikut sopivasti ja nukut tarpeeks, ni kyl sä pelaat paljon paremmin. [-] Et se ei oo silleen, et ”hei mennään nyt jumpaamaan”, vaan et se on enemmän silleen, et nyt jumpataan, koska se on teille ja pelin kannalta paremmaks.” (Ohjaaja 2)

Mitä ryhmissä sitten konkreettisesti tehdään? Ryhmäläiset harjoittelevat CS:GO:n pelaamista yhdessä ennalta sovittuina aikoina kolme kertaa viikossa verkon kautta. Myös toinen ohjaajista on näissä harjoituksissa mukana verkossa ja keskustelee ryhmäläisten kanssa pelitilanteissa ja niiden välillä. Lisäksi ryhmäläiset kokoontuvat useimmiten viikoittain fyysisesti samaan pelitilaan ohjaajien kanssa. Näissä tapaamisissa tehdään yhdessä pelaamisen ohella muutakin, esim. harrastetaan liikuntaa, käydään keskusteluja mm. tunteidenhallinnasta ja terveistä pelitavoista. Lisäksi järjestetään pelileirejä ja pelitapahtumia, joissa nuoret ovat mukana suunnittelemassa ja toteuttamassa tapahtumien sisältöjä. Nuorten kanssa on nyt kahdesti käyty myös Suomen suurimmassa verkkopeli- ja eSports-peliturnaustapahtumassa Assemblyssä.

Ryhmän toiminta ei siis ole pelailua vain ajanvietteeksi vaan pelitekniikkojen ja joukkueen yhteistyön harjoittelun lisäksi myös terveiden pelitapojen ja terveyttä edistävien elämäntapojen opettelua: tietoa terveellisestä ravinnosta, riittävää liikuntaa ja ymmärrystä riittävästä levosta ja nukkumisesta sekä hyviä ihmissuhdetaitoja, pettymysten, epäonnistumisen ja häviämisen sietämistä ja tunteiden ja ristiriitojen

asiallista käsittelyä ryhmässä – aivan samoin kuin kenen tahansa (joukkue)urheilijan valmennuksessa. Ohjaajien mukaan tärkeää peliharrastuksessa – aivan niin kuin missä tahansa harrastuksessa – on muistaa järki ja kohtuus, vaikka tekeminen olisikin todella innostavaa ja sellaista, johon on helppo uppoutua. Harrastuksen on tarkoitus olla virkistävä, elämää rikastuttava asia, ei elämänlaatua heikentävää tekemistä.

”...tietysti pelataan ja tota, tosiaan tätä valmennustoimintaa on tulossa, mut se, että mitä me nuorisotyöntekijät tehdään, niin saatetaan just käydä pelejä läpi, tunnetiloja läpi, koska pelit nostattaa aikamoisia tunnemyrskyjä, varsinkin osalla meidän nuorista...tuntuu olevan pieniä anger issues...ja sit just heidän omaa motivaatio ja tavoitteita, siis tän tyyppistä keskustelua. Ja sit käydään just näit terveellisii pelitapoja ja tämmöstä läpi, sit me ollaan järjestetty tämmöstä toimintaa, et ollaan menty johonkin. [---] et ollaan lähetty laneille yhdessä ja järjestetty [Maarian nuorisotalolla] bootcamp-viikonloppu, jossa muun muassa he leipoivat itse sämpylää aamupalaksi. Oli leiriolympialaista ja askarteluakin, tosin teemaan sopivaa. Tällästä, et siis oikeestaan ihan laidasta laitaa tehdään kaikkee, mitä nyt nuorisotyössä muutenkin tehdään.” (Ohjaaja 1)

Nuorisotyössä on tärkeää myös mahdollistaa ja vahvistaa nuorille osallisuuden kokemuksia ja aitoja mahdollisuuksia olla mukana vaikuttamassa itsen ja omaan elämään liittyvissä päätöksissä. Myös TGA:n toimintaa on alusta lähtien rakennettu vahvasti nuorten omien toiveiden ja ideoiden pohjalta.

”...lähtökohta oli se, että nuoret on vahvasti mukana siinä, kun tätä rakennetaan tätä toimintaa ja he on edelleen siis vahvasti mukana siinä, koska he on kuitenkin sen kulttuurin parhaita asiantuntijoita ja se, että mun mielestä tästä pitää tulla nuorten näköstä toimintaa, eikä me voida sit lähteä niinku aikuisnäkökulmasta pelkästään.” (Ohjaaja 1)

”et jos vertaa perinteisempään nuorisotyöhön, ni usein on nuorisopalveluilla niin, et mietitään, et mitä me halutaan tarjota nuorille, mut täs kohtaa se on ollut niin, et me vastataan siihen tarpeeseen, mitä ne nuoret huutaa, et niinku miten ne haluaa tätä toimintaa kehittää ja mitä ne haluaa muodostaa ja rakentaa, ni me ollaan vaan se, joka mahdollistaa sit.” (Ohjaaja 2)



## 2.4. TGA-ryhmän toiminnalla saadut tulokset sekä ohjaajien ja osallistujien kokemukset

TGA-toiminnan tavoitteina olivat toimintaan osallistuneiden nuorten elämähallintataitojen vahvistuminen, uusien kaveri- ja ystävyysuhteiden syntyminen, sosiaalisten taitojen vahvistuminen, onnistumiskokemusten saaminen, itsetunnon ja minäkäsityksen vahvistuminen, pelitaitojen kehittyminen ja terveiden pelitapojen oppiminen. Marraskuussa 2016 tekemäni ensimmäisen ohjaajien haastattelun perusteella kaikki edellä mainitut tavoitteet oli saavutettu suorastaan yli odotusten. Oli myös hedelmällistä havainnoida ohjaajien yhteistyötä ja kykyä ns. ajatella yhdessä ja täydentää toisiaan myös haastattelutilanteessa. Tavoitteiden saavuttaminen näin onnistuneesti ja kattavasti runsaassa puolessa vuodessa on poikkeuksellista jopa kohdennetussa nuorisotyössä. Monet nuoret eivät tunteneet toisiaan ennalta, kun joukkueet perustettiin, ja jo kuukauden kuluttua toiminnan alkamisesta monet heistä kokivat saaneensa uusia ystäviä ryhmäläisistä.

”Jokainen nuori on saanut paljon uusia kavereita ja kaikki kokivat jo kesäkuussa vasta reilun kuukauden toiminnan oltua käynnissä, että ovat saaneet ystäviä ja yksi nuori, joka ei tuntenut toiminnasta aikaisemmin yhtään nuorta, sanoi, että joukkuelaisista on tullu ihan älyttömän hyviä ystäviä ja tärkeitä niinku, ihmisiä” (Ohjaaja 2)

”Et varsinki just joistain yksilöistä, joilla on selkeesti vaikeempaa tai hankalampaa, ni heijän äänestä – esimerkiks, jos mä oon ollu niinku puheserveril heijän kans omalla koneella ite ja oon ollu juttelemas ihan niit näit ja ollaan pelattu – ni se miten tää yks on esimerkiks jutellu muitten kans ja milt hän on kuulostanu, ni hän on kuulostanu melkeen ihan eri ihmiseltä. Siis niinku huoku sellasta niinku iloa ja onnellisuutta, et se on niinku hänen se maailma, et siellä häneen pääsee niinku oikeesti käsiks tän toiminnan kautta.” (Ohjaaja 2)

”He on pelien kautta oppinu paljon uusii taitoja ja TGA:n kautta on vielä totta kai syvemmin kehittyny esimerkiks kommunikaatiotaidot ja sosiaaliset taidot ja niinku tällaset vuorovaikutustaidot.” (Ohjaaja 2)

”He on saanu selkeesti paljon sisältöä ja niinkun kyl heist havaitsee sen, et tää on heille ihan älyttömän tärkeitä ja on tosi hyväksi.” (Ohjaaja 2)

TGA-ohjaajat ovat yksimielisiä siitä, että TGA-toiminnassa nyt innokkaasti ja sitoutuneesti mukana olevia nuoria ei oltaisi tavoitettu muilla nuorisotyön menetelmillä. Myöskään vastaavia tuloksia näiden nuorten kanssa ei olisi saavutettu (ainakaan näin nopeasti) muilla tavoilla.

”Mut se niinku nuorten osallistamispuoli ja se niinku nuorten vahvistaminen, niin se kyllä, no se on mitä nuorisotyös tapahtuu ja se on tapahtunu tässäkin. Mut niinku juuri näitten nuorten kohalla, ni tää on ollut ainut tapa varmaan todennäköisesti.” (Ohjaaja 2)

Turku Game Academyn toiminta on osallistujille täysin ilmaista, mikä monen kohdalla on osaltaan mahdollistanut e-urheilun harrastamisen, koska korkeatasoiset pelikoneet ja oheislaitteet ovat varsin hintavia. TGA toteuttaakin nuorisotyön tavoitteita myös tarjoamalla yhdenvertaisia harrastusmahdollisuuksia nuorille sosio-ekonomisesta taustasta riippumatta. Toiminta on mahdollistanut e-urheilusta kiinnostuneille nuorille pääsyn ammattilaistyyllisen e-urheiluorganisaation e-urheilujoukkueiden pelaajiksi. Joukkueiden muodostaminen ja joukkueena kehittyminen itsenäisesti ilman ohjausta ja valmennusta voi olla monille nuorille liian suuri kynnys ja niin haastavaa, että haave tämältyyppisestä pelaamisesta ei koskaan pääse toteutumaan kunnolla. Monet TGA:n toiminnassa mukana olevat nuoret kertoivat, että joukkueena pelaaminen ja kilpaileminen laneilla e-urheiluturnauksessa on ollut suuri elämys. Ohjaajat vertaavat e-urheiluharrastusta jääkiekko- tai jalkapalloharrastukseen. On aivan eri asia pelailla yksinään tai muutaman kaverin kanssa jossain kentän laidassa kuin päästä oikeasti pelaamaan joukkueeseen ja mukaan turnauksiin pelaamaan muita joukkueita vastaan hyvin rakennetuille peliareenoille.

”...et sama ku joku futiskerho, et ne olis pelaamassa jossain ammattiliigassa jotain oikeita pelaajia vastaan. [--] et paljonko yksilöinä nuoret on kasvanu ton toiminnan kautta ja he on esimerkiks päässy rakentamaan ite eSports-tapahtumaa ja pistämään koneita kasaan ja näkemään sitä maailmaa. Ja se et jos me puhutaan jostain jalkapallosta, et puhuttais samallai silleen, et me mentäis nyt rakentamaan joku jalkapallostadion periaatteessa, ni tää on ihan ennennäkemätöntä siinä mieles.” (Ohjaaja 2)

Osa nuorista on alkanut myös käydä yleisellä nuorisotalolla ns. avoimessa toiminnassa. Ohjaajien arvion mukaan tätä ei olisi koskaan tapahtunut, elleivät nuoret olisi ensin tulleet mukaan TGA:n toimintaan ja rohkaistuneet sen myötä kohtaamaan myös muita nuoria, joihin eivät ole tutustuneet pelaamisen kautta.

Tärkeä nuorisotyöllinen tavoite toteutuu TGA:ssa pelaamisen yhteydessä myös, kun opitaan tunteiden käsittelyyn ja tunneimpulssien hallintaan liittyviä taitoja. Pelaamisen yhteydessä nuoret joutuvat oppimaan erilaisia tunnetaitoja: pettymyksen kestämistä ja käsittelyä rakentavalla tavalla, omien ja toisten epäonnistumisten sietämistä ja näistä aiheutuvien tunteiden hallintaa. Toisin sanoen, TGA:n pelitoiminnassa opitaan pelaamisen nostattamien suurten tunteiden hallitsemista ja ilmaisemista siten, että joukkueen pelisuoritus ja joukkuehenki eivät kärsisi. Pelatessa nopeatempoista peliä, jossa jokaisen joukkueen jäsenen pitää tehdä nopeita ratkaisuja ja kommunikoida koko ajan tehokkaasti keskenään, joutuu kokemaan sekä epäonnistumisen että onnistumisen kokemuksia huomattavasti normaalia tiheämpään tahtiin.

”Jo se et yks erä kestää niinku kaks minuuttii maksimissaan [--] siin käsitellään [tunteita] niin monel eri tasolla, et on henkilökohtaset onnistumiset ja epäonnistumiset. Jos sä missaat parilla pikselillä jonkun, mikä ratkasee sen pelin, ni se on niinku ihan älytön taakka, et sit se on sen joukkueen juttu, et sun pitää sit suhtautuu, et sä oot sen joukkueen kans. Et jos jollain alkaa keittää yli, ni alaksä sit sohimaan sille vai pystyksä ite keskittyy ja pystyttekste saamaan sen raiteilleen [--] et paljon paineit he joutuu käsitteleen.” (Ohjaaja 2)

”Ja sit jos jutteele niist epäonnistumisist ja onnistumisist, vaik se olis siit pelistä, ni se et he siin muodostaa jo sellasen luottamussuhteen, et he tavallaan, ku he käsitteele niit juttui ni sit he helpommin puhuu tai tulee puhumaan jostain muustakin [--] Ja se oli kesäkuussa jo se luottamus niinku rakentunu.” (Ohjaaja 2)

Oscar Kivikoski haastatteli TGA:n toimintaan osallistuneita nuoria Humakiin tekemässään lopputyössä: *Elektroninen urheilu osana nuoren vapaa-aikaa eSports-opas vanhemmalle*. Työ valmistui joulukuussa 2016. Myös nuorten sekä heidän vanhempinsa

kokemukset ja arviot toiminnasta olivat lähes poikkeuksetta myönteisiä. Kivikoski raportoi kaikkien nuorten motivaation nousseen ja muuttuneen kohti tavoitteellisempaa ja kehittävämpää pelaamista. Yksi nuorista raportoi myös pelaavansa toiminnan myötä ajallisesti vähemmän, mutta keskittyvänsä nimenomaan kehittymiseen pelaajana. (Kivikoski 2016, 43.)

Kivikosken haastattelemat nuoret kertoivat myös, että TGA:n toiminnassa mukana oleminen on tuonut heille vapaa-ajanvietettä, täytettä elämään, mielihyvää, mahdollisuuksia, rahaa, kokemuksia ja jotain, missä kehittyä. Monet nuorista kertoivat kielitaitonsa kehittyneen ja osa mainitsi refleksien, silmä-käsi-koordinaation, strategisen ajattelun, loogisen päättelykyvyn ja keskittymisen parantuneen. Kivikoski kertoo myös havainneensa nuorten vuorovaikutus- ja organisointitaitojen sekä yritteliäisyyden parantuneen TGA-toiminnan myötä. Nuoret myös sitoutuivat toimintaan erittäin hyvin. (Kivikoski 2016, 44–45.)

Kaikki Kivikosken haastattelemat nuoret kertoivat huoltajiensa suhtautumisen peleihin muuttuneen hyväksyvämmiksi. Kun nuoret olivat kertoneet vanhemmilleen pelaamisen suuresta suosiosta, tavoitteellisesta pelaamisesta joukkueessa ja TGA:n nuorisotyöllisestä puolesta, suhtautuminen oli selkeästi muuttunut ymmärtäväisemmäksi. Kivikoski mainitsee, että monet joukkueiden jäsenten vanhemmista ovat alkaneet kommunikoida nuoren kanssa peliharrastuksen kautta. Vanhemmat kyselevän enemmän, miten pelit ovat menneet ja kannustavat nuoriaan paljon enemmän TGA:n toiminnan alettua. Jotkut vanhemmat olivat alkaneet seurata e-urheiluotteluita ja pitivät niitä jännittävinä. Monet vanhemmista olivat olleet kannustamassa nuoriaan e-urheiluotteluissa syksyllä 2016 järjestetyssä *Game Continues* -pelitapahtumassa paikan päällä. Myös joidenkin isovanhempien asenteet olivat muuttuneet myönteisemmiksi, kun he olivat saaneet lisää tietoa tämänytyppisestä pelaamisesta ja toiminnasta. (Kivikoski 2016, 48.)

”[Vanhemmat] ovat olleet hyvin kiitollisia siitä, että on tällanen mahdollisuus niil nuorille.” (Ohjaaja 1)

”Ne oli silleen, et ihan mahtavaa, et tällast on, et tää on tosi makeet ja tääl sit kuukaus sit ku oli se tapahtumaki, Game Continues, ni oli muutamii

vanhempii mukana sit niinku yleisös kattomas heijän peliä ja kannustamassa. Et on niinku, asenteet on muuttunu positiivisesti.” (Ohjaaja 2)

Sekä toimintaan osallistuneet nuoret, että molemmat TGA:n ohjaajat olivat yksimielisiä siitä, että lähempi tutustuminen digitaalisiin peleihin, pelikulttuuriin ja elektroniseen urheiluun hälvensivät vanhempien ennakkoluuloja, pelkoja ja muuta negatiivista suhtautumista (nuorten) digitaalista pelaamista kohtaan. Sama on tapahtunut myös muutamien satunnaisesti TGA-toimintaan osallistuneiden Turun kaupungin nuorisohjaajien kohdalla.

”...siel Assembly-leirillä, kun oltiin, niin siellä oli mukana muit ohjaajii ja siel kyl havaitsi selkeesti, et ne ohjaajatki aluks oli vähän silleen, et no ne lähtee mukaan reissulle ohjaajaks, mut se et reissun jälkeen moni kyl niinku ajatteli positiivisemmin peleistä. [--] kahdesta ohjaajast näki selkeesti, et he oikeestaan näki sen puolen, et hei tää onki itse asias aika siistii [--] musta tuntu, et silloin se muuttu siit et jees jees, hyvä juttu siihen, et **hyvä juttu oikeesti.**” (Ohjaaja 2)

Monet TGA:n toimintaan osallistuneet nuoret toivoivat, että vanhemmat olisivat kiinnostuneita heidän peliharrastuksestaan. Että he kannustaisivat, tukisivat, kyselisivät ja kuuntelisivat, kun nuori haluaa kertoa peleistä ja pelaamisestaan. Nuoret toivoivat myös, että vanhemmat ymmärtäisivät pelaamisen olevan turvallinen harrastus ja vaikka nuori istuisikin kotona tietokoneen ääressä, hän ei todennäköisesti ole yksin, vaan saattaa tutustua moniin ihmisiin verkon välityksellä. Eräs nuori toivoi, että ymmärrettäisiin, että elektroninen urheilu voi olla harrastus ihan samalla tavalla kuin jääkiekko tai jalkapallo ja että se pitäisi ottaa vakavasti, koska myös se voi johtaa ammattiin. (Kivikoski 2016, 50.) Tosin, yhtä lailla kuin jääkiekkoa tai jalkapalloa harrastavien nuorten (ja heidän vanhempinsa), myös e-urheilua harrastavien nuorten on hyvä silti muistaa, että suurin osa ei tule päätymään valtavia summia tienaaiviksi ammattilaispelaajiksi. TGA:n ohjaajat tuovat sopivassa määrin ja aina tarpeen mukaan myös tätä realistista suhtautumista nuorten kanssa käytäviin keskusteluihin.

## 2.5. TGA-toiminnan kehittyminen marraskuusta 2016 toukokuuhun 2017

TGA-ohjaajat osuivat jo ryhmien suunnitteluvaiheessa selvästikin oikeaan tunnistaessaan nuorten valtavan kiinnostuksen ja tarpeen päästä mukaan harrastamaan e-urheilua. Helsingin Sanomat uutisoi 27.9.2017, että 57 prosenttia 18–29-vuotiaista miehistä pitää e-urheilua melko tai erittäin kiinnostavana. Uutinen perustuu sponsorointia tutkivan ja suunnittelevan Sponsor Insight -yrityksen tutkimukseen. Tutkimuksen mukaan e-urheilu on jo ohittanut jääkiekkoa lukuun ottamatta kaikki muut urheilulajit tämän ikäluokan kiinnostuksen kohteena. Vertailussa oli mukana kaikkiaan 63 urheilulajia. Peleistä kiinnostavampana myös e-urheilun seuraajat pitivät juuri CS:GO:ta. Lajin suosion kasvu näkyy myös siihen liittyvän liikevaihdon kasvuna: vuoden 2017 taloudellisen kasvun arvioidaan olevan alalla jopa 40 prosenttia.<sup>44</sup>

E-urheilun asema vakavasti otettavana urheilulajina vahvistui entisestään syyskuussa 2017, kun Suomen puolustusvoimat hyväksyi e-urheilun Puolustusvoimien Urheilukoulun viralliseksi lajiksi.<sup>45</sup> Myös monet perinteiset urheiluseurat ovat havainneet e-urheilun suosion. Muun muassa HIFK:lla, Porin Ässillä, Tampere Saintsilla ja Seinäjoen SJK:lla on jo omat elektronisen urheilun joukkueensa. Turun Palloseurassa suunnitellaan niin ikään e-urheilujoukkueen perustamista. Lisäksi yritysmaailmassa esimerkiksi Giganti ja tietokonevalmistaja Asus sponsoroivat Suomessa omia e-urheilujoukkueitaan.

Oscar Kivikoski kysyi lopputyössään myös toiminnan kehittämisideoita nuorilta, jotka olivat mukana kahdessa ensimmäiseksi perustetussa joukkueessa. Nuoret toivoivat TGA:n toimintaan keskittyvää omaa harjoittelutilaa, joka olisi varusteltu ammattimaisesti (tehokkaat pelikoneet, nopeat verkkoyhteydet, ergonomiset hiiret, pelikuulokkeet ja -tuolit) siten, että kaksi joukkuetta kerrallaan voisi harjoitella kilpapelamista samassa fyysisessä tilassa. Nuorilla oli Kivikosken mukaan selvästi halu rakentaa toimintaa yhdessä ohjaajien kanssa ja olla myös itse vahvasti mukana vaikuttamassa toiminnan

<sup>44</sup> Hakola, Tero (2017) *Nuoret miehet ovat hulluna elektroniseen urheiluun – vain jääkiekko kiinnostaa enemmän*. Artikkelijulkaisu HS-verkkolehdestä 1.2.2018. <https://www.hs.fi/urheilu/art-2000005385174.html?share=c1791d9f589fd10758f006d8e70fb293> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

<sup>45</sup> *Elektroninen urheilu hyväksyttiin Puolustusvoimien Urheilukoulun lajeihin*. Uutinen SEUL ry:n verkkosivuilla (ei mainita kirjoittajaa) <http://seul.fi/elektroninen-urheilu-hyvakysyttiin-puolustusvoimien-urheilukoulun-lajeihin/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

kehittämiseen. ”Nuoret näkivät TGA:n vuoden päästä olevan omassa tilassa, monen joukkueen ja paljon ohjelman kera sekä LAN-turnauksia voittamassa. Kaksi nuorta näkevät TGA:n tulevaisuuden Suomen parhaimmistossa.” (Kivikoski 2016, 45.)

Toukokuussa 2017 nuorten (ja ohjaajien) toive toteutui, kun TGA:n oma pelisali avautui Jyrkkälän nuorisotalolla. Virallisia avajaisia vietettiin 28.5.2017. Nuoret olivat itse saaneet vaikuttaa pelikoneiden osien valintaan ja he myös itse kokosivat koneet. Lisäksi joukkueet saivat kunkin pelaajan pelinimellä varustetut pelipaidat, joita käytetään aina turnauksissa ja tapahtumissa.



Kuva 9: TGA:n pelisali Nexus



Kuva 10: TGA:n nuoret rakentamassa TGA:n pelikoneita



Kuva 11: TGA:n pelipaidat

Turku Game Academyn joukkue määrä oli kasvanut marraskuun 2016 jälkeen toukokuuhun 2017 mennessä kahdesta joukkueesta kuuteen. Pelattavat pelit on valittu nuorten toiveiden perusteella. TGA:ssa on nyt kaksi *CS:GO*, kaksi *League Of Legends* sekä kaksi *Overwatch* -pelejä harjoittelevaa ja pelaavaa joukkuetta: TGA Stratos ja TGA Vapor (*CS:GO*), TGA Polarity ja TGA Exos (*Overwatch*) sekä TGA Equinoxe ja TGA Vortex (*League Of Legends*). Kahdessa joukkueessa on mukana myös tyttöjä, eikä ainakaan TGA:n joukkueiden keskinäisessä toiminnassa sukupuolella ole merkitystä. Vain pelitaito ja asiallinen käytös ratkaisevat. TGA:n ohjaajat korostavat, että pelikasvatuksessa kiinnitetään erityistä huomiota ns. non-toxic-pelikulttuurin edistämiseen, eli kaikenlaisen vihapuheeseen tai häiritsevään käyttäytymiseen puututaan ja asiat käydään yhdessä läpi. On myös tärkeää, että TGA:n joukkueen jäsenet tunnetaan ammattimaisesta ja asiallisesta käytöksestä otteluissa ja turnauksissa. Silloinkin, kun hävitään tai vastassa ollut joukkue on käyttäytynyt pelin aikana epäasiallisesti, TGA:n pelaajat eivät itse ala käyttäytyä niin. Pelin päätteeksi joukkueen jäsenet käyvät vielä asiallisesti kättelemässä vastapuolen pelaajat.

Kaikki joukkueet harjoittelevat kolme kertaa viikossa, joista kahdesti verkossa ja kerran viikossa ns. kontaktitreeneissä paikan päällä Nexus-pelitalossa. Verkossa kommunikoidaan pelien ohessa WhatsApp ja Discord -sovellusten välityksellä. Pelaajien



kanssa tehdään pelaajasitoumus, jossa pelaaja sitoutuu kuudeksi kuukaudeksi kerrallaan toimimaan TGA:n eduksi, TGA:n toiminnassa mukana ollessaan pitämään TGA:n pelipaitaa ja logoa näkyvillä sekä sitoutuu osallistumaan harjoituksiin.

Kaksi joukkueista on enemmän harrastejoukkueita, joissa ei tähdätä niinkään kilpelaamiseen kuin mukavaan, paineettomaan e-urheiluun yhdessä. Näissä joukkueissa pelaajavalinnoissa ollaan painotettu entistä enemmän valintaa sosiaalisin perustein. Niissä painotetaan kilpailusuoritusten parantamisen sijasta vieläkin enemmän pelaamisen yhteisöllistä ja sosiaalista puolta. Ohjaamisessa ei puututa niinkään pelitaidollisiin haasteisiin, vaan keskitytään hyvään käyttäytymiseen ja yhdessä toimimiseen. Peliharjoitusten ulkopuolella jatketaan kaikkien joukkueiden kanssa edelleen muuta nuorisotyöllistä yhdessä tekemistä: liikkumista, silmä-käsikoordinaation treenaamista, luottamus- ja vuorovaikutusharjoitteita, retkiä ja yhdessäoloa sekä pelin ulkopuolista yhteisöllisyyttä.

Nuorten palautteet toiminnasta olivat myös toukokuussa 2017 varsin myönteisiä. Joitain yksittäisiä nuorten välisiä ristiriitatilanteita oli ohjaajien avulla selvitetty, mutta kaiken kaikkiaan nuorilla oli edelleen vahva halu olla mukana ja kuulua kiinteästi porukkaan ja kokea, että on yksi TGA:laisista. Yhteen joukkueeseen oltiin valitsemassa pelaajien joukosta kapteenia. Eräällä nuorella oli ollut aiemmin hieman vaikeuksia sosiaalisissa tilanteissa. Kun nuori oli ollut hyväkäyttöksinen, ohjaaja oli (WhatsApp-viestillä) kehnut häntä kertoen olevansa nuoresta ylpeä, nuori vastasi:

”Kiitos! Tietenkin olin. Teen kaikkeni TGA:n eteen. Haluan olla kapteeni. Pystyn tehtävääni!” (Nuori 1)

Toinen nuori, joka oli ollut TGA-try-outseissa, eli pyrkimässä pelaajaksi ja tutustumassa toimintaan, oli lähettänyt ohjaajille viestin päivän jälkeen:

”Kiitos tämänpäiväisestä. Pidän erityisesti ”Haluumme tarjota terveellistä pelaamista”, eli ei kymmenen tuntia päivässä, vaan järkevästi pelaamista, mutta lisäksi vielä liikuntaa. Mielestäni toimintanne on todella ihanteellinen

ja antoi pelaamisesta myös uuden näkökulman. Suurin osa ulkopuolisista ihmisistä ajattelevat, että pelaaminen on vain yksin sulkeutumista koneen ääreen. Tämä kuitenkin todisti sen, että pelaaminen tarjoaakin paljon lisää kuin kivaa ajanvietettä. Esim. uusia ystäviä, keskusteluja ja niin edelleen. Mielelläni olen mukana toiminnassanne.” (Nuori 2)

Ohjaajat kertovat, että tämän tyyppistä palautetta tulee paljon nuorilta. Nuoret ikään kuin haluavat viedä ”e-urheilun ilosanomaa” eteenpäin. Ohjaajat ovat havainneet nuorten olevan tyytyväisiä, kun heillä on nyt taustallaan pelaamista tukeva taho, jonka myötä he pystyvät helpommin perustelemaan ihmisille sen, mitä he tekevät ja harrastavat. Nuoret kokevat Nexus-pelitalan omaksi paikakseen, eikä vain joksikin harrastepaikaksi, jossa käydään. Laitteet, tila ja toiminta koetaan hyvin tärkeiksi.

”Just se, et ei arvostella ja siel on nähny just semmosii muutamii nuorii, jotka ei oo kauheen onnellisia elämässään, ni sit se hetki, kun sä näet, et se siin joukkueensa keskellä yhtäkkiä hymyilee, tiäks, et ne on niit parhait palautteita melkein.” (Ohjaaja 1)

”Sen niinku aistii heist, et miten he tykkää olla siinä, miten ne kommunikoi esimerkiks eri joukkueiden pelaajat keskenään, niinku osaa olla toisten kans ja tuomitsematta heittää niinku sellast hyvää läppää [--] niinku siel on tosi hyvä yhteishenki jo tosi nopeesti.” (Ohjaaja 2)

TGA:n joukkueissa pelaa kaikkiaan 32 iältään 13–27-vuotiasta nuorta, joiden taustat ja elämäntilanteet ovat keskenään hyvin erilaisia. Pelaaminen, halu kehittyä pelaajina ja joukkueina kuitenkin yhdistää heitä. TGA-toiminta rikastuttaa siis nuorten elämää myös tällä tavoin.

”...mun mielest tää eri-ikäisyys on tärkeä asia, koska me voidaan tuoda ihan erilainen oppimiskokemus heille [kuin koulussa], koska he ovat eri ikäisiä, heil on erilaiset näkemykset, erilaiset taustat ja erilainen kokemus. Ni se, että me saadaan puhumaan ne toisilleen, ni me tuodaan heille ihan oikeesti jotain tosi isoo.” (Ohjaaja 1)

”Ollaan saatettu yhteen nuoria, jotka ei missään tapaukses muuten kaveerais. Niinku ihan suoraan voin sanoo.” (Ohjaaja 2)

## 2.6. TGA-toiminnan haasteet ja kehittäminen

Keskustelin lokakuussa 2017 TGA:n ohjaajien kanssa ja tiedustelin ryhmän kuulumisia. Turku Game Academyn toiminta on runsaassa puolessatoista vuodessa (maaliskuusta 2016 lokakuuhun 2017) kehittynyt yhdestä pienestä *Pelittääkö?* -pelikerhosta kuuden e-urheilujoukkueen vakiintuneeksi toiminnaksi. Suunnitelmia toiminnan kehittämisestä, monipuolistamisesta ja laajentamisesta on edelleen runsaasti. Toiminnan järjestämisen kannalta oleelliset asiat ovat kunnossa: pelikoneet ja muut välineet sekä pelitila Nexus ovat erinomaiset. Myös tietoliikenneyhteydet toimivat enimmäkseen riittävän hyvin.

Vaikka ohjaajien, nuorten ja heidän huoltajiensa kokemukset toiminnasta ovat olleet pääsääntöisesti myönteisiä, joitain haasteita on silti kohdattu. Suurin haaste toiminnan järjestämisessä on alusta lähtien ollut työntekijä- ja työaikaresurssien vähyys. Toiminnan laajennuttua tilanne on entisestään hankaloitunut, koska henkilöstö- tai työaikaresursseja ei olla pystytty lisäämään riittävästi. Toimintaa on siitä huolimatta haluttu laajentaa, sillä sille on koko ajan valtava kysyntä. Yhteydenottoja toimintaan mukaan pääsystä tulee jatkuvasti nuorilta, huoltajilta sekä nuorten kanssa työskenteleviltä ammattilaisilta.

TGA:ssa on tällä hetkellä vain yksi nuorisopalveluissa vakituisesti työskentelevä ohjaaja ja hänelläkin on kokopäiväinen työ toisaalla eri nuorisotalolla. Erikoisjärjestelyjä hänen työaikansa vapauttamiseen TGA:n käyttöön on pystytty tekemään hieman, mutta ei ollenkaan riittävästi. Toinen ohjaaja hoitaa TGA:n kumppanuus- ja viestintäasioita – hänkin oman kokopäiväisen nuorisotalotyönsä ohessa. Kummatkin ohjaajat myöntävät, että väkisinikin ajautuvat tekemään tämän tästä töitä vapaa-ajalla palkatta, koska eivät halua TGA:n toiminnan kärsivän. Suuri apu toimintaan on saatu etevältä yhteisöpedagogiopiskelijalta, joka on ottanut yhden joukkueista valmennettavakseen. Yhtä joukkueista valmentaa nuorisopalveluiden valmennuksen käynyt vapaaehtoistyöntekijä. Ohjaajat näkevät, että toiminnan laadukkaan jatkumisen ja kehittämisen ehdoton edellytys on huomattava työntekijä- ja työaikaresurssien lisääminen. Toukokuussa 2017 ohjaajat kommentoivat tilannetta näin:

Ehkei oo mitään niinku kahtiajakoa silleen et osa [johtoryhmästä] olis vastaan ja osa puolesta, et yleisesti ottaen niinku positiiviset fiilikset. Sanotaan, et vähän ehkä realiteetit tulee vaan siin vastaan, et niinku he pelkää sitä jollain taval just et miten paljon aikaa tää sinänsä vaatii ja he mieluummin sit ehkä karsii siit meidän tarjoamist TGA:n toiminnoista, kun

se et meilt menis enemmän aikaa [nuoriso]talolta pois. Et siin on vaan se resurssiongelma, ni se tavallaan pidättelee nyt ehkä eniten. (Ohjaaja 2)

Toinen haaste juontuu osittain edellisestä – kun ohjaajilla on liian vähän mahdollisuuksia olla joukkueiden kanssa kontaktiharjoituksissa pelitila Nexuksessa – ryhmän jäsenten välille syntyviä konfliktitilanteita ei voida aina ratkaista heti niiden synnyttyä. Joukkueet ovat kokoontuneet keskenään harjoittelemaan, mutta ohjaaja on joutunut olemaan töissä toisaalla nuortenpalveluissa eikä hänen työaikansa ole riittänyt TGA:ssa fyysiseen läsnäoloon. Lisäksi osa ryhmistä elää ryhmän kehitysvaiheisiin kuuluvaa normaalia kuohuntavaihetta, joten konflikteja muutaman ryhmän jäsenten välillä on ilmennyt jonkin verran aiempaa enemmän.

On tärkeää huomata, että joukkueet, joissa ohjaajat ovat pystyneet olemaan aina kontaktiharjoituksissa paikalla, konflikteja ei edelleenkään juurikaan ole. Silloinkin, kun tunteet kuumenevat ja konflikteja syntyy, ne pystytään purkamaan ja selvittämään yhdessä ohjaajan avustuksella. Ohjaajan läsnäolo verkkoympäristöjen lisäksi samassa fyysisessä tilassa tapahtuvissa kontaktiharjoituksissa on siis äärimmäisen tärkeää tämäntyyppisessä toiminnassa.

Työntekijä- ja työaikaresurssiongelmia pyritään ratkaisemaan organisaatiossa, sillä tarvetta nuorisotyölliselle pelitoiminnalle on runsaasti. Tästä syystä myös toiminnan laajentamista ja monipuolistamista suunnitellaan edelleen. Turku Game Academy tekee jo nyt muutaman kumppaniorganisaation kanssa yhteistyötä – näistä esimerkkeinä: Grail Group<sup>46</sup>, Jimm's PC Store, Pargas Gaming League, Turun palloseura TPS, RCTIC ja Yle. Yle julkaisi 5.10.2017 suosittuihin *Nörtti*-kirjoihin ja YouTube-hahmo *DragonSlayer666*:een pohjaavan kahdeksanosaisen tv-sarjan *Nörtti: DragonSlayer666*<sup>47</sup>, jota tehtäessä Turku Game Academyn pelaajat toimivat ”street teamina” eli eräänlaisina konsultteina, jotka testikatsoivat jaksot läpi ja kommentoivat niiden uskottavuutta Ylen tekijätiimille.

---

<sup>46</sup> Turun kaupunki ja Grail Group yhteistyöhön: syksyllä ennennäkemätön e-urheilun pelitapahtuma Gataradella. Uutinen Turun kaupungin verkkosivuilla 21.6.2017. [https://www.turku.fi/uutinen/2017-06-21\\_turun-kaupunki-ja-grail-group-yhteistyohon-syksylla-ennennakematon-e-urheilun](https://www.turku.fi/uutinen/2017-06-21_turun-kaupunki-ja-grail-group-yhteistyohon-syksylla-ennennakematon-e-urheilun) Linkki tarkistettu 1.2.2018.

<sup>47</sup> Sarja *Nörtti: DragonSlayer666* nähtävissä Yle Areenassa <https://areena.yle.fi/1-4142421> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Syksyllä 2018 suunnitelmissa on myös tarjota TGA:n pelitila Nexuksessa joukkueiden lisäksi muille nuorten ryhmille ns. avointa toimintaa. Tämä tarkoittaa mahdollisuutta kaikille nuorille ja nuorten kanssa työtä tekeville tulla saamaan lisää tietoa digitaalisesta pelaamisesta ja e-urheilusta, päästä kokeilemaan joukkuepelaamista ja kokemaan e-urheiluelämyksiä – eli ”höntsä-e-urheilua, samalla idealla kun järjestetään ”höntsä”-jalkapalloa tai -jääkiekkoa<sup>48</sup>. Myös muiden nuorten kanssa työtä tekevien tahojen<sup>49</sup> kanssa haluttaisiin tehdä tiiviisti yhteistyötä jatkossa. Näiden toimintamuotojen järjestäminen mahdollistuu vain, jos työntekijä- tai työaikaresursseja saadaan lisää.

---

<sup>48</sup> Katso esimerkiksi: *Höntsäily vie huipulle – Omatoiminen harjoittelu voi loksauttaa taidot kohdilleen.* (Yle, 19.2.2016) <https://yle.fi/uutiset/3-8682724> Linkki tarkistettu 31.12.2018.

<sup>49</sup> Esimerkiksi TYKS:n nuorisopsykiatria, koulut, kolmannen sektorin toimijat ja hankkeet.

### 3 NUORISOTYÖN HYÖDYNTÄMINEN DIGITAALISESSA PELIKULTTUURISSA

Digitaalisen median sovellusten ja teknologian käyttö kuuluvat entistä enemmän useimpien lasten ja nuorten elämään sekä vapaa-ajalla että varhaiskasvatuksessa ja kouluopetuksessa. Sama pätee myös huomattavan suureen osaan aikuisten työ- ja vapaa-ajasta, mutta tämä tuntuu unohtuvan, kun kauhistellaan nuorten käyttämää aikaa digitaalisen median ja teknologian parissa. Usein huolen todellisiksi lähteiksi osoittautuvat ennakkoluulot, pelot ja vanhentuneet tai virheelliset käsitykset, jotka johtuvat tietämättömyydestä ja joita muut huolestuneet aikuiset ja media ruokkivat. Lisäksi lapset ja nuoret käyttävät digitaalisen median sovelluksia ja teknologiaa tavoilla, joita monet aikuiset eivät ymmärrä, joten aikuisia on helppo pelotella näkemään tilanne paljon huolestuttavampana kuin se on.

Mitä enemmän aikuiset paheksuvat ja sulkevat silmänsä siltä, miten monin eri tavoin nuoret digimediaa ja -teknologiaa käyttävät, sitä kauemmaksi he ajautuvat nuorista ja nuorten maailma heistä. Nuoret tarvitsevat aikuisten ohjausta ja tukea aivan niin kuin aina ennenkin – myös digitaalisissa mediaympäristöissä. On surullista ja huolestuttavaa huomata, että moni aikuinen ohittaa suuren osan tätä nuorten todellisuutta suhtautumalla siihen paheksuen, ylimielisesti tai vähätellen. Myönnetään, että ei oikein ymmärretä, mitä nuoret digitaalisen median sovelluksilla tekevät, mutta ei myöskään olla kiinnostuneita perehtymään aiheeseen. Ikävä kyllä samat aikuiset helposti ajattelevat, että nuoren kanssa keskustelemisen, pelikulttuurin ymmärtämisen (edes yrittämisen) ja aiheeseen perehtymisen sijaan ohjaukseksi ja tueksi riittävät digilaitteiden käytön aikaperustainen rajoittaminen ja/tai kokonaan pois ottaminen. Monissa perheissä myös digitaaliseen pelaamiseen tunnutaan suhtautuvan lähtökohtaisesti ajanhukkana, jossa jokainen minuutti on pois nuorta ”oikeasti kehittävästä aktiviteeteistä”.

Todellisuudessa pelaaminen on suurimmalle osalle hauska, innostava ja kehittävä harrastus. Niin kuin aiemmissa luvuissa olen osoittanut, pelaaminen voi parhaimmillaan rikastuttaa nuoren elämää runsaasti, auttaa saamaan ystäviä, auttaa oppimaan monipuolisesti sosiaalisia ja taitoja sekä itseilmais- ja kommunikointitaitoja, tunteiden hallintaa ja ymmärrystä ryhmässä toimimisesta. Joillekin digipelaamisesta voi tulla myös menestyksekkäs ura ammattimaisena e-urheilijana. Tässä luvussa pohdin laajemmin sitä,

kuinka Turku Game Academyn kaltaisen modernin, pelaamista ja pelikulttuuria ammattitaitoisesti ja valveutuneesti ymmärtävän nuorisotyön keinoin voitaisiin tukea ja ohjata aktiivisesti digitaalisia pelejä pelaavia nuoria. Tarkastelen myös sitä, miten digitaalista pelikulttuuria voitaisiin nuorisotyön avulla kehittää entistä tasavertaisemmaksi ja turvallisemmaksi kaikenlaisille pelaajille sekä lisätä kasvatusalan ammattilaisten ja vanhempien tietoa ja ymmärrystä aiheesta.

Pelinuorisotyö on nuorten kanssa tehtävää kasvatustyötä, joten kaiken hyvän, kehittävän ja innostavan lisäksi on hyvä myös tiedostaa ja ymmärtää, miten ohjaustyössä tulee toimia negatiivisia ilmiöitä kohdattaessa. Pelinuorisotyön avulla voidaan auttaa ja tukea nuoria, jotka ovat kokeneet vihapuhetta ja häirintää digitaalisessa pelikulttuurissa. Vastaavasti voidaan myös ohjata nuoria pois negatiivisesta suhtautumisesta itsestä poikkeavia pelaajia kohtaan, on sitten kyse eri sukupuolesta, pelitaidoista, etnisyydestä, iästä, seksuaalisesta suuntautumisesta tai mistä tahansa muusta erilaisuudesta. Ja joskus, kun nuori on elämässään kokenut niin paljon negatiivisia asioita, että vain pelaaminen tuntuu enää antavan onnistumisen kokemuksia, nuorisotyön avulla voidaan myös tässä tilanteessa auttaa ja ehkäistä pelaamisen muuttumista ongelmalliseksi.

### 3.1. Todistustaakka

Tutkija Mikko Meriläinen on erikoistunut nuorten digitaaliseen pelaamiseen ja pelikasvatuksen tutkimiseen. *Missä mennään pelikasvatus?* -seminaarissa Tampereella 6.4.2017<sup>50</sup> Meriläinen kertoi puheenvuorossaan, että nuorten digipelikulttuuria käsitellään edelleen tutkimuksissa yleisesti akselilla haitat versus hyödyt.<sup>51</sup> Hän pitää tätä käsittelytapaa digipelikulttuuria latistavana ja hedelmättömänä. Meriläinen huomauttaa, ettei muistakaan kulttuurialoista puhuta näin. Esimerkiksi jokaisessa musiikkiin liittyvässä tutkimuksessa ei tarvitse aina ensin käydä läpi kaikkia musiikin kuunteluun tai instrumenttien soittamiseen liittyviä potentiaalisia uhkia ja haittoja ennen kuin päästään käsittelemään itse aiheita. Meriläisen mukaan asiantuntijan tehtävä onkin irtautua rohkeasti näistä alaa vuosia kuormittaneista ”väsyneistä jankkauksista”, lakata olemasta

---

<sup>50</sup> Lisätietoja seminaarista: <https://www.mediakasvatus.fi/tapahtuma/missa-mennaan-pelikasvatus/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

<sup>51</sup> Missä mennään pelikasvatus? -seminaari, kohta kohdassa 00:21:24. Seminaarin videolinkki: <https://www.youtube.com/watch?v=XHa3T4UIAs8> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

puolustuskannalla, tuoda digitaalista pelikulttuuria monipuolisesti keskusteluihin ja viedä asiaa eteenpäin. Itsekin pyrin tässä työssä toimimaan näin, vaikka väistämättä välillä tuntuu siltä, että nuorten digitaalisesta pelikulttuurista puhuessa joutuu vieläkin olemaan tämän tästä puolustuskannalla.

Meriläisen mukaan näissä tutkimuksissa mainitaan usein myös ruutuaika ja pelien väkivaltaisuus. Myös näiden käsittelystä Meriläinen toivoisi nuorten digipelaamiseen liittyvissä tutkimuksissa jo päästävän irti. Olen samaa mieltä. Lukuissat viime vuosina tehdyt tutkimukset osoittavat, että sitkeistä ennakkoluuloista ja väitteistä huolimatta väkivaltaista kuvastoa sisältävät pelit eivät tee nuorista väkivaltaisia.<sup>52</sup> Sama näyttö on nähtävissä myös joka päivä arjessa – miljoonat nuoret ympäri maailman pelaavat kuvastoltaan väkivaltaisia pelejä (esimerkiksi CS:GO), eivätkä siitä huolimatta muutu luonteeltaan ja käytökseltään väkivaltaisiksi. En näin ollen pidä tarkoituksenmukaisena käsitellä tätä aihetta tämän enempää tässä tutkimuksessa.

En myöskään varsinaisesti haluaisi enää käsitellä ruutuaika-käsitettä, mutta koska se edelleen elää vahvana kasvatusalan kielenkäytössä ja arjessa, on syytä mainita aiheesta muutama sana. Nuorten viettämää aikaa digitaalisen median ja näyttöruutujen äärellä on pidetty usein lähtökohtaisesti haitallisena, joten sitä varten on kehitetty mitattava määre ”ruutuaika”. Ruutuajalla tarkoitetaan aikaa, jota lapsi tai nuori viettää mobiililaitteiden, tietokoneen, pelikonsolin ja television ääressä.<sup>53</sup> Käsite on viime aikoina alkanut saada yhä enenevässä määrin kritiikkiä tutkijoilta ja asiantuntijoilta.<sup>54</sup> Silti varsinkin useat kasvattajat neuvovat ja tukevat tahot edelleen sitkeästi suosittavat lapsille ja nuorille

<sup>52</sup> Katso esimerkiksi: Markey, Patrick; Markey, Charlotte N & French, Juliana E. (2015) *Violent video games and real-world violence: Rhetoric versus data*. <http://psycnet.apa.org/buy/2014-33466-001>; Calvert, Sandra L.; Appelbaum, Mark; Dodge, Kenneth A.; Graham, Sandra; Nagayama Hall, Gordon C.; Hamby, Sherry; Fasig-Caldwell, Lauren G.; Citkowitz, Martyna; Galloway, Daniel P. & Hedges, Larry V. (2017) *The American Psychological Association Task Force assessment of violent video games: Science in the service of public interest*. <http://psycnet.apa.org/buy/2017-07146-003>; Szyck, Gregor R.; Mohammadi, Bahram; Hake, Maria; Kneer, Jonas; Samii, Amir; Münte, Thomas F. & te Wildt, Bert T. (2017) *Excessive users of violent video games do not show emotional desensitization: an fMRI study*. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11682-016-9549-y> Linkit tarkistettu 1.2.2018.

<sup>53</sup> Lisätietoja ruutuajan määrittelystä löytyy esimerkiksi täältä: Helsingin kaupunki / Perheentuki: <https://www.hel.fi/sote/perheentuki-fi/koululaiset/kouluikäisen-terveys/ruutuaika>, Suomen sydänliitto ry / Neuvokas Perhe <https://neuvokasperhe.fi/perhearki/ruutuaika> Linkit tarkistettu 1.2.2018.

<sup>54</sup> Katso esimerkiksi: Yle-uutiset (26.4.2017) *Kysimme asiantuntijoilta: Onko ruutuajan rajoittaminen kahteen tuntiin mennyttä maailmaa?* <https://yle.fi/uutiset/3-9581171> sekä Yle-uutiset (Yle 25.4.2017) *"Ruutuajan voi heittää roskiin" – Tietokirjailijoilta vinkkejä diginatiivien lasten kasvatukseen*. <https://yle.fi/uutiset/3-9578012> Linkit tarkistettu 1.2.2018.



ruutuajaksi korkeintaan kahta tuntia päivässä. Esimerkiksi Liikunnan ja kansanterveyden edistämiskeskus LIKES:in<sup>55</sup> verkkosivuilla on vuodesta 2013 tähän päivään asti ohjeistettu näin:

”Kotimaiset lasten ja nuorten fyysisen aktiivisuuden suositukset ohjeistavat koululaisia liikkumaan riipeästi vähintään tunnin päivässä sekä rajoittamaan ruutuajan viihdemedian ääressä enintään kahteen tuntiin päivässä.”

Ruutu aika-käsitteellä on varmasti alun perin pyritty hyvään, mutta nyt se alkaa olla auttamatta vanhentunut. Se vaikuttaa perustuvan käsitykselle siitä, että ruutujen äärellä vietetty aika on enimmäkseen passiivista oleilua – vastaavaa kuin television katselu. Sen sijaan, että vaivauduttaisiin tutustumaan tarkemmin niihin sisältöihin, tekemiseen, tunteisiin, kokemuksiin ja taitoihin, mitä kaikkea nuoret näiden maagisten ruutujen kautta saavat ja aktiivisesti tuottavat, ruutu aika-ajattelussa keskitytään vain aikaperusteisesti määrittelemään, minkä verran ruutu aikaa on päivässä sallittava ja mikä määrä on nuorelle haitallista. On selvää, että tuntikausien keskeytymätön paikallaanolo (on vierellä ruutu ja ei), ei ole minkään ikäiselle ihmiselle terveellistä. Taukoja ja liikuntaa tarvitaan jokaisen elämässä, tekipä mitä vain. Ruutujen katselun lomassa onkin ilman muuta järkevää ja hyödyllistä liikkua riipeästi vähintään tunti päivässä. Ruutujen katselu ei kuitenkaan mielestäni mitenkään poissulje tai estä tämän tapahtumista.

Edellä mainitsemani LIKES-tutkimuskeskuksen verkkosivulla uutisoidaan, että ”Lasten runsas ruutu aika on yhteydessä heikkoon koulumenestykseen.” Uutinen perustuu vuonna 2013 ilmestyneeseen tutkimukseen<sup>56</sup>, jossa haastateltiin ja mitattiin 277 suomalaisen kouluikäisen fyysistä aktiivisuutta, ruutu aikaa ja koulumenestystä. Tutkimuksen mukaan lapset, joille kertyi yli kolme tuntia ruutu aikaa päivässä, saivat koulussa heikompia arvosanoja kuin lapset, joille kertyi ruutu aikaa alle kaksi tuntia päivässä.

<sup>55</sup> LIKES-verkkosivut: <https://www.likes.fi/tutkimus/liikunnan-vaikutukset-terveyteen-hyvinvointiin-ja-oppimiseen/liikunta-oppiminen-ja-koulutus/ruutu aika-ja-koulumenestys> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

<sup>56</sup> Syväoja, H. J., Kantomaa, M. T., Ahonen, T., Hakonen, H., Kankaanpää, A. & Tammelin, T. H. (2013) *Physical activity, sedentary behavior, and academic performance in Finnish children*. Medicine & Science in Sports & Exercise (MSSE). <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/23591292> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

”Runsaan ruutuajan yhteyttä heikkoon koulumenestykseen voi selittää se, että television, tietokoneen ja pelikonsolin ääressä vietetty aika on pois esimerkiksi kotitehtävien tekemiseen, lukemiseen ja nukkumiseen käytetystä ajasta.” (Syväoja 2013)

Nyt viisi vuotta myöhemmin on vaikea vetää aivan näin suoraviivaista korrelaatiota koulumenestyksen ja ruutuajan välille. Tutkimuksessa mainittu ”runsas ja haitallinen” yli kolmen tunnin päivittäinen ruutu-aika ei nykyajassa tunnu enää ollenkaan niin runsaalta ja haitalliselta. Nykyisessä media- ja opetuskulttuurissa kahden tunnin ruutu-aika täyttyy monilla nuorilla jo koulutunneilla ja viimeistään läksyjä tehdessä. Näin ollen nuorelle ei tämän suosituksen mukaan jäisi enää ruutu-aikaa ollenkaan vapaa-aikaan: ei aikaa olla yhteydessä kavereihin ja käyttää sosiaalisen median sovelluksia, katsoa ja kommentoida tilaamiaan tubettajien kanavia tai muita videoita, tehdä omia videoita, kuvata ja käsitellä valokuvia, pelata digitaalisia pelejä, seurata pelistriimejä ja keskustella muiden peleistä kiinnostuneiden kanssa samalla. Useille nuorille nämä ovat tärkeitä aktiviteetteja, joilla solmitaan ja ylläpidetään sosiaalisia suhteita, opitaan uusia taitoja, saadaan onnistumisen ja hyväksynnän kokemuksia ja eletään aivan normaalia nykypäivän nuoren elämää.

Ruutu-aika-ajattelusta luopuminen ei silti tarkoita, että vanhempien kasvatusvastuu poistuisi myöskään digitaalisissa mediaympäristöissä. Ruutuajan mittaamisen sijaan on – ja on ollut koko ajan – paljon tärkeämpää, että vanhemmat ovat kiinnostuneita, kysyvät, kuuntelevat ja keskustelevat lapsen ja nuoren kanssa pelaamisesta ja muusta toiminnasta digitaalisissa ympäristöissä. Digipelaaminen tai muu digitaalisen median käyttö itsessään ei ole ongelma, kunhan yhdessä sovitaan ja pidetään kiinni siitä, että lapsi tai nuori digimedian käytön lisäksi pitää taukoja, liikkuu ja nukkuu riittävästi, syö riittävän monipuolisesti ja terveellisesti, huolehtii arkirutiineista ja koulunkäynnistä ja voi yleisesti ottaen riittävän hyvin. Nämä ovat asioita, jotka joka tapauksessa kuuluvat kasvattajan vastuuseen, harrastipa lapsi mitä tahansa.

### 3.2. Kilpailullisessa pelikulttuurissa esiintyvään vihapuheeseen ja häirintään puuttuminen

Kaikkialla, missä suuri määrä nuoria tai ihmisiä ylipäänsä kohtaa toisensa, ei tunnuta voivan välttyä vihapuheelta, kiusaamiselta, syrjinnältä ja muulta epäasialliselta käytökseltä. Kouluissa ja työpaikoilla kiusataan milloin mistäkin syistä ja monien (varsinkin aikuisten) käytös sosiaalisen median sovelluksissa johtaa törkeydellään jopa rikosseuraamuksiin. Ei siis ole yllättävää, että myös digitaalisessa pelikulttuurissa esiintyy vihapuhetta ja häirintää.

Helsingin kaupungin nuorisopalvelujen ja Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL ry:n *Vihapuhe kilpailullisessa pelikulttuurissa* -hankeen osana ilmestyy helmikuussa 2018 *Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri* -selvitys. Selvityksessä kysyttiin sekä henkilökohtaisesti haastatteleamalla että verkkokyselylomakkeella 15–29-vuotiailta Suomessa asuvilta e-urheilua harrastavilta ja kilpailullisesti digitaalisia pelejä aktiivisesti pelaavilta nuorilta kokemuksia vihapuheesta ja häirinnästä digitaalisessa pelikulttuurissa. Vastauksia saatiin 167, joista lopulta 156 kelpuutettiin tutkimuksen aineistoon. Suurin vastaajien ikäryhmä oli 18–21-vuotiaat, toiseksi suurin 15–17-vuotiaat ja kolmanneksi suurin 22–25-vuotiaat. Vastaajista 122 identifioi itsensä pojaksi/mieheksi, 28 naiseksi/tytöksi, neljä muuksi. Kaksi ei halunnut määritellä sukupuoltaan. Seksuaalisesta suuntautumisesta kysyttiin avoimella kysymyksellä, jossa vastaajat saivat itse määritellä tai olla määrittelemättä oman seksuaalisen suuntautumisensa. Hieman yli puolet vastasivat olevansa heteroseksuaaleja, kolmasosa ei halunnut määritellä suuntautumistaan. Muita määrittelyjä olivat biseksuaali (8), panseksuaali (1), bi-/panseksuaali (2), demiseksuaali (2), homoseksuaali (1), lesbo (1) sekä tutkimustekstin mukaan ”sellaiset määrittelyt, jotka eivät ole helposti ymmärrettävissä seksuaaliseen suuntautumiseen liittyvän sanaston avulla” (8). (Alin 2018, 23–24.)

Suurin osa vastaajista oli pelannut yli seitsemän vuotta. Valtaosa heistä pelaa yli 19 tuntia viikossa, mikä on huomattavasti enemmän kuin heidän ikäisensä keskimäärin. *Pelaajabarometrin 2015* mukaan 10–19-vuotiaat pelasivat keskimäärin noin 12 tuntia ja 20–29-vuotiaat noin 8 tuntia viikossa. (Mäyrä et al. 2016, 34.) Selvityksen perusteella suosituimmat pelit vastaajien keskuudessa olivat samat pelit, joita myös Turku Game

Academyn joukkueet pelaavat: *Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)*, *League Of Legends (LoL)* ja *Overwatch (OW)*. Pelaamisen lisäksi pelaajien peliharrastukseen kuuluivat pelivideoiden katsominen, muiden pelaajien kanssa kommunikointi viestintäsovellusten avulla (suositumpana mainittiin Discord), peleistä jutteleminen kavereiden kanssa, pelitapahtumiin osallistuminen sekä pelistriimien seuraaminen.

Monet selvitykseen vastanneet aktiivisesti pelaavat nuoret kokivat, että he olivat saaneet ystäviä nimenomaan pelaamisen kautta. Erityisesti ne nuoret, jotka olivat kokeneet ystävien ja kaverien löytämisen hankalaksi muilla keinoilla, olivat löytäneet samanhenkisiä ihmisiä peliyhteisöistä. Ystävyys ei myöskään jäänyt vain verkkovälitteiseksi – online-peliyhteisöissä kohdattuja ystäviä matkustettiin tapaamaan eri puolille Suomea ja Eurooppaa.

Vastausten perusteella ilmenee, että vihapuhetta ja häirintää havaitaan pelikulttuurissa runsaasti. Tämän selvityksen vastaajista noin 90 prosenttia oli havainnut vihapuhetta ja häirintää ja noin 70 prosenttia oli itse joutunut sen kohteeksi.

Yleisimmät vastaajien havaitsemat häirinnän muodot olivat:

- toisen pelaajan pelitaitojen haukkuminen (94 %)
- nimittely (85 %)
- rasistiset kommentit (77 %)
- homo- tai transfobiset kommentit (74 %)
- toisen pelaajan äänen tai puhettavan negatiivinen kommentointi (67 %)
- uhkailu tai uhkaava käyttäytyminen (66 %)
- sukupuoleen liittyvä kommentointi (63 %)
- toisen pelaajan ulkonäön negatiivinen kommentointi (56 %)
- seksuaaliseen suuntautumiseen liittyvä negatiivinen kommentointi (55 %)

Vastaajista 28 prosenttia kertoi, että ei ollut itse joutunut vihapuheen tai häirinnän kohteeksi pelikulttuurissa. 21 prosenttia ei osannut sanoa, miksi oli joutunut häirinnän tai vihapuheen kohteeksi. Vastaajista kyselylomakkeeseen seksuaalisuutensa määritelleitä

seksuaalivähemmistöön kuuluvia oli vajaa 15 prosenttia. Heistä viisi prosenttia koki, että oli tästä syystä joutunut vihapuheen tai häirinnän kohteeksi. Neljä prosenttia koki häirinnän ja vihapuheen kohteeksi joutumisen syyksi etnisen taustansa. 12 prosenttia nimesi syyksi sen, että on tyttö/nainen. Vastaajista 18 prosenttia oli tyttöjä/naisia, joten heistä siis kaksi kolmasosaa oli kokenut vihapuhetta ja häirintää sukupuoleensa liittyen. (Alin 2018, 31.) Käsittelen digitaalisen pelikulttuurin sukupuolittuneisuuden problematiikkaa tarkemmin seuraavassa luvussa.

Vaikka epäasiallista käytöstä siis pelikulttuurissa kohdataan paljon, vastausten perusteella yleinen näkemys on se, että vastuu vihapuheen ja häirinnän seurauksista on niiden kokijalla, ei tekijällä. Eräs vastaaja kommentoi näin:

”On totta, etten pelaa tiettyjä pelejä niiden toxisuuden takia, mutta tämä onkin oma ratkaisu ongelmaani. Häirintää ei saada pois millään pelimaailmasta, jokaisen tulisi tietää, mihin ryhtyy ja millaisten ihmisten kanssa haluaa pelata.” (Alin 2018, 51.)

Tilanne vaikuttaa siis sellaiselta, että jos haluat pelata, on hyväksyttävä häiritsevä käytös tai sitten et pelaa ollenkaan. On ymmärrettävää, että monet valitsevat pelaamisen mahdollisesta häirinnästä huolimatta, koska pelaaminen on muuten niin monilla tavoin palkitsevaa. On joka tapauksessa huolestuttavaa, että häirintää esiintyy runsaasti ja että se koetaan välttämättömänä pahana, jolle ei vain voi mitään. Vastaajista 65 prosenttia oli sitä mieltä, että vihapuhe pelikulttuurissa on ongelma, johon tulisi puuttua. 76 prosenttia vastasi, että pelaajien itse tulisi tehdä se ja 87 prosenttia vastaajista toivoi, että pelaajat kannustaisivat enemmän toisiaan. Vain kymmenen prosenttia oli sitä mieltä, että häirintään ei tarvitse puuttua.

Selvityksessä verrattiin tilannetta sellaiseen, jossa harrastusjoukkueessa valmentaja tai luokkahuoneessa opettaja ratkaisisi vihapuhe- ja häirintätilanteet jakamalla korvatulppia joukkue- tai luokkatovereiden kiusaamille nuorille ja käskisi olemaan välittämättä. Toisin kuin digitaalisissa peliyhteisöissä yleensä, harrastejoukkueissa ja luokkahuoneissa on mukana näkyvä, todellista valtaa pitävä auktoriteetti, jolla on mahdollisuus puuttua ja

vaikuttaa epäasialliseen käytökseen. (Alin 2018, 57.) Toki ilman valtaapitävää auktoriteettiakin olisi syytä pystyä asialliseen käytökseen, mutta siihen asti, että niin on, parempaan käytökseen ja toisten huomioon ottamiseen tarvitaan ohjausta ja tukea.

Vastauksissa ei erikseen mainittu nuorisotyötä ollenkaan. Selvitykseen haastatellut nuoret olivat peliaktiivisuudeltaan ja muilta peliharrastukseen kuuluvilta osiltaan siis kovasti TGA:n nuorten kaltaisia. Voidaan pitää todennäköisenä, että myös TGA:n pelaajat ovat kohdanneet selvityksessä esiin tulleita vihapuheen ja häirinnän muotoja pelikulttuurissa. Toisin kuin monet tähän selvitykseen vastanneista nuorista, TGA:n pelaajilla on nuorisotyöntekijät tukenaan. Jos pelinuorisotyötä tehtäisiin laajemmin ja monipuolisemmin myös digitaalisen pelikulttuurin sisällä, moniin tilanteisiin pystyttäisiin puuttumaan paljon nykyistä enemmän. Nuorisotyöntekijöiden pelinuorisotyöosaamisen ja läsnäolon lisääminen mahdollistaisi myös sen, että työntekijät pystyisivät keskustelemaan ja tukemaan nuoria toisaalta silloin, kun he kohtaavat vihapuhetta ja häirintää, ja myös ohjaamaan nuoria käyttäytymään itse asiallisesti pelikulttuurissa. Nuorisotyöllä ei toki koko ongelmaa saada poistettua, mutta ainakin joitain nuoria voitaisiin auttaa ja tukea kohtaamaan, käsittelemään ja itsekin puuttumaan vihapuheeseen ja häirintään digitaalisessa pelikulttuurissa. Vähin vaatimus mielestäni on, että kasvattajat ja nuorisotyön ammattilaiset ovat edes tietoisia häirinnän ja vihapuheen yleisyydestä pelikulttuurissa ja voivat ottaa sen työssään puheeksi nuorten kanssa.

### **3.3. Digitaalisten pelien ja pelaamisen sukupuolittuneisuuden kohtaaminen ja käsitteleminen**

*Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri* -selvityksen (2018) mukaan häirinnän ja vihapuheen kokeminen pelikulttuurissa on sukupuolittunut kokemus. Naiseksi/tytöksi itsensä identifioineet kokivat yleisesti, että he tulevat syrjityiksi pelikulttuurissa nimenomaan sukupuolensa vuoksi. Monet kertoivat, että he eivät halua tuoda julki sukupuoltaan pelatessaan, jotta saisivat olla rauhassa mollaamiselta ja väheksynnältä. Sukupuolekseen ”muu/ei määritelty” ilmoittaneista puolet vastasivat, että häirinnän ja vihapuheen kohteeksi joutuminen määrittää heidän pelivalintojaan, kun vastaavasti miehiksi/pojiksi identifioituneista vain neljäsosa koki näin. Sukupuolen perusteella tapahtuva vihapuhe ja häirintä ei tapahdu vain anonyymisti verkossa, vaan näkyy myös pelitapahtumissa.

Miehistä/pojista vain kolme prosenttia, naisista/tytöistä 25 prosenttia ja muista/ei määritellyistä 33 prosenttia kokivat, että pelitapahtumissa koettu häirintä ja vihapuhe on ollut kaikkein häiritsevintä. (Alin 2018, 36–41.)

Tutkija Usva Friman tekee Turun yliopistolla parhaillaan väitöskirjaa suomalaisnaisten digitaalisesta pelaamisesta ja sukupuolen vaikutuksista pelikulttuuriseen osallisuuteen. Artikkelissaan *Miten sukupuoli saattaa vaikuttaa peliharrastukseen ja miten se voitaisiin huomioida peleihin liittyvässä nuorisotyössä?* Friman viittaa Maeve Dugganin (2015) tutkimukseen *Games and Gamers*, jossa havaittiin, että myös silloin, kun naiset pelaavat yhtä paljon kuin miehet, naiset eivät miellä itseään pelaajiksi. Haluttomuus määritellä itsensä pelaajaksi tai peliharrastajaksi kertoo Frimanin mukaan osaltaan siitä, että pelit ja pelikulttuuri mielletään yhä vahvasti miehisisiksi maailmoiksi, joissa tyttöjen ja naisten on vaikea saada jalansijaa. (Friman 2017.)

Friman on haastatellut väitöskirjaansa varten 22–27-vuotiaita aktiivisesti pelaavia naisia. Haastatellut kertovat, että pelaajayhteisöön kuuluminen tuntuu vaikealta, kun pelaajuus kyseenalaistetaan sukupuolen perusteella. Friman kertoo toukokuussa 2017 esiin tulleesta tapauksesta, jossa *Overwatchia* pelaava nainen latsasi YouTubeen videon yhdestä pelisessiostaan. Videon ääniraidalla kuullaan, kuinka joukkueen muut (hänelle ennalta tuntemattomat) miehet sanovat, ettei naispelaajalla ole oikeutta kertoa mielipiteitään sukupuolensa vuoksi, olettavat pelaajan hahmon takana olevan naisen rumaksi ja kuvaavat kommentteissaan raiskanneensa tämän. Glisa-nimimerkkiä käyttävä pelaaja toteaa videon kuvauksessa, että hän halusi näyttää, miten naisia kohdellaan verkkopeleissä. Niin ikävää kuin itse häirintä ja vihapuhe onkin, Friman pitää positiivisena sitä, että tällaisia tapauksia nostetaan esille ja niistä keskustellaan – sen sijaan, että ne hiljaa hyväksyttäisiin itsestään selvänä ja välttämättömänä osana kilpailullista pelaamista. (Friman 2017.)

On tärkeää, että nuorten kanssa töitä tekevät tiedostavat sukupuoleen perustuvan syrjinnän esiintymisen myös digitaalisessa pelikulttuurissa. Häirintätilanteisiin puuttuminen, taustoiltaan erilaisten pelaajien tukeminen sekä syrjinnän ennaltaehkäiseminen keskustelujen avulla ovat ensisijaisen tärkeitä. Silloin kun

nuorisopalveluissa itse järjestetään pelitoimintaa, pitää kiinnittää huomiota siihen, että kaikki osallistujat kokevat peliympäristön turvalliseksi ja sallivaksi. Tämä on kuitenkin tehtävä siten, että erilaisten pelaajien eroja ei erikseen korosteta. Jokaisen nuoren tulee sukupuolesta, iästä, etnisestä taustasta, pelitaidoista, seksuaalisesta suuntautumisesta ja muista taustatekijöistä riippumatta kokea olevansa tervetullut ja tasavertainen pelaaja.

### 3.4. Ongelmallisen tai haitallisen digipelaamisen tunnistaminen ja ennaltaehkäiseminen

Tämän tästä termiä ”peliriippuvuus” näkee ja kuulee käytettävän, kun ollaan huolissaan digitaalisia viihdepelejä<sup>57</sup> pelaavista nuorista ja oletetaan digipelaamisen aiheuttavan heille riippuvuutta samassa mielessä kuin vaikkapa huumeet aiheuttavat huumausaineriippuvaiselle. Tosiasiassa tämäntyyppistä digitaalisiin peleihin ja pelaamiseen liittyvää lääketieteellistä riippuvuutta ei ole diagnosoitu – toisin kuin esimerkiksi rahapeliriippuvuus, joka on luokiteltu virallisissa tautiluokitusjärjestelmiin lääketieteellistä hoitoa vaativaksi riippuvuudeksi.

Syyskuun 2017 lopulla suomalaisessa mediassa nostettiin kohu, kun Niko Männikön väitöstutkimuksen *Problematic gaming behavior among adolescents and young adults: relationship between gaming behavior and health* (väitös 13.10.2017) tutkimustuloksia tulkittiin suomalaisessa mediassa. Rärkeimmät otsikot huusivat: ”Hurja arvio: jopa 70 000 suomalaista lasta ja nuorta kärsii pelaamisesta”. Samaa otsikkoa ja juttua kierrättivät ainakin Tamperelainen, Nurmijärven Uutiset, Uusimaa, Länsiväylä, Vihdin Uutiset, Helsingin Uutiset sekä Keski-Uusimaa -lehdet.<sup>58</sup> Pääuutisena Iltalehden lööpissä 29.9.2017 julistettiin: ”Väitös: Joka kymmenes oirehtii ongelmista. HÄLYTTÄVÄ

<sup>57</sup> Käsitteeseen ”digitaalinen viihdepelaaminen” ei määritellä kuuluvaksi digitaalisissa ympäristöissä rahalla pelattavia uhkapelejä. Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:n Pelitaito-sivustolla huomautetaan, että nykyään perinteisen rahapelaamisen ja viihteellisen tietokonepelaamisen raja on hämärtyneessä. Kertamaksun lisäksi moniin digipeleihin julkaistaan jatkuvasti maksullisia päivityksiä ja lisäosia ja peleihin liittyvien virtuaalihyödykkeiden kaupasta on tullut huomattava osa pelipalveluita. Etenkin monien mobiilipelien ansaintamalli perustuu ns. freemium-malliin. Varsinainen peli ja sen aloittaminen on ilmaista, mutta pelin sisältämillä pienillä mikromaksuilla on mahdollista saada peliin uutta sisältöä, pelin sisäistä valuuttaa tai lisäosia, jotka mahdollistavat nopeamman etenemisen pelissä. Samanaikaisesti rahapeliteollisuus on alkanut hyödyntää aiempaa enemmän viihteellisten digipelien ominaisuuksia, kuten sosiaalista vuorovaikutusta ja tarinallisuutta. Paikoitellen rahapelit muistuttavatkin yhä enemmän viihteellisiä digitaalisia pelejä. <http://www.pelitaito.fi/new/digipelaaminen/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

<sup>58</sup> Katso esimerkiksi: Tamperelainen, Nurmijärven Uutiset, Uusimaa, Länsiväylä, Vihdin Uutiset, Helsingin Uutiset sekä Keski-Uusimaa -lehdet 1.2.2018.



TUTKIMUS NUORTEN PELAAMISESTA.” Tähän valtavaan pelaamisesta kärsivien nuorten määrään jutuissa oli päästy tällaisella päätelmällä: ”Suomessa on 13–24-vuotiaita yhteensä noin 720 000, minkä perusteella peliongelmaisia nuoria olisi karkeasti arvioiden jopa 72 000.” Mitään tällaista ei kuitenkaan Männikön tutkimuksessa väitetä. Laskelma on lähtökohtaisesti väärä myös siksi, että siinä oletetaan 13–24-vuotiaiden ikäryhmästä sadan prosentin pelaavan digitaalisia pelejä a) ylipäänsä ja b) niin aktiivisesti, että pelaamista voisi pitää ongelmallisena.

*Pelaajabarometrin 2015* mukaan 10–29-vuotiaista nuorista keskimäärin vain 41,8 prosenttia pelaa digitaalisia viihdepelejä päivittäin. (Mäyrä et al. 2016, 27.) Jos tästä joukosta (jossa ovat mukana myös 10–12- sekä 25–29-vuotiaat, jotka eivät sisältyneet Männikön tutkimaan ikäryhmään) kymmenen prosenttia kärsisi pelaamisesta, luku olisikin vain 4,2 prosenttia. Luku on tosiasiaa vielä pienempi, koska Männikön tutkimuksen missään osatutkimuksissakaan ei todettu 10 prosentin kärsivän pelaamisesta.

Otsikointi on tyypillistä sensaatiohakuista liioittelua, mutta silti tällaiset otsikot vaikuttavat käsityksiin ja muokkaavat ja ruokkivat jo ennestään digitaalisiin peleihin ja pelaamiseen negatiivisesti suhtautuvien käsityksiä. Vaikka uutisessa ”digipelaamisesta kärsivien” nuorten määrää on karkeasti liioiteltu, tämänkin perusteella voitaisiin silti käänteisesti päätellä, että ikäryhmästä 90 prosenttia ei siis kärsi digitaalisesta pelaamisesta ollenkaan. Olettaen tietenkin – kuten toimittajat tässä tekevät – että ikäryhmästä tosiaan sata prosenttia pelaisi aktiivisesti digitaalisia pelejä.

Tutkija Mikko Meriläinen on itsekin tutkinut paljon nuorten digitaalista pelaamista ja myös hämmästyi näistä otsikoista. Mitkään aiemmat tutkimukset – eivät myöskään Niko Männikön – olleet koskaan aiemmin saaneet tuloksia näin suuresta ongelmapelaajien määrästä. Meriläinen arvelee toimittajien päätelleen väitöksen yhden osatutkimuksen tuloksesta, että koko 13–24-vuotiaiden ikäryhmästä 10 prosenttia olisi digipeliongelmaisia. Tässä osatutkimuksessa, jossa tutkittiin erikseen riskiryhmään kuuluvia pelaajia, ongelmallisen pelaamiskäyttäytymisen esiintyvyydeksi saatiin 9,1 prosenttia. Männikön väitöskirjassakin todetaan, että luku on epätyypillisen korkea ja että myös mittaamistapa saattaa selittää tulosta. Meriläisen analyysin mukaan tutkimuksessa

käytetyn mittarin tulkinnasta riippuen tässä osatutkimuksessa ongelmalliseen pelikäyttäytymiseen viittaavien elementtien esiintyvyys oli joko 9,1 prosenttia tai sitä ei esiintynyt lainkaan. Myös Männikkö itse kehottaa varovaisuuteen tulosten tulkinnassa. (Meriläinen 2017.)

Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:n<sup>59</sup> pelitaidon koulutussuunnittelija Aino Harvola kirjoittaa Pelitaito.fi-sivustolla yleisistä myyteistä, joita digitaaliseen pelaamiseen usein liitetään:

**Myytti 1: ”Ongelmallinen pelaaminen on riippuvuutta.”** On totta, että voidaan puhua digitaaliseen pelaamiseen liittyvästä ongelmallisesta käytöksestä, jos paljon pelaavalla toimintakyky huomattavasti laskee, esiintyy jatkuvaa velvollisuuksien laiminlyöntiä, nukkuminen ja syöminen jäävät väliin, muu elämänpiiri alkaa kaventua ja tunneimpulsiivisuus kasvaa. Tämän tyyppisistä oireista kärsii pieni osa pelaajista. On silti harhaanjohtavaa puhua riippuvuudesta. Viime aikoina on esitetty termiä ”pelihäiriö” kuvaamaan tämäntyyppistä ongelmallista pelaamista, jolloin se riippuvuuden sijaan vertautuisi muihin normaalin toiminnan häiriötiloihin, niin kuin syömis- ja unihäiriöön. (Harvola 2017.)

Harvola viittaa myös Richard T. A. Woodin vuonna 2008 julkaistuun digipelaamisen ja riippuvuuden välisen yhteyden ongelmallisuutta käsittelevään tapaustutkimukseen<sup>60</sup>, jossa todetaan ongelmallisen pelaamisen johtuvan todennäköisemmin heikoista ajanhallintakyvyistä, pakopelaamisesta tai muista taustatekijöistä kuin riippuvuudesta. Wood on havainnut myös, että monissa riippuvuutta osoittamaan pyrkivissä tutkimuksissa ei ole käytetty lääketieteellistä mittaria riippuvuuden osoittamiseksi. Riippuvuutena nähdyt löydökset ovat näissä tutkimuksissa liittyneet enemmän pelaajien innostuneisuuteen ja uppoutuneisuuteen. (Harvola 2017.)

---

<sup>59</sup> EHYT – Ehkäisevä Päihdetyö EHYT ry.

<sup>60</sup> Wood, Richard T.A. (2008) *Problems with the Concept of Video Game “Addiction”: Some Case Study Examples*. International Journal of Mental Health and Addiction 6(2).

**Myytti 2: ”Riippuvuus on yleistä.”** Digitaaliseen pelaamiseen liittyvät vakavat ongelmat eivät ole yleisiä. Tutkimuksesta ja tutkimusmetodeista riippuen arvioidaan pelaajista muutaman prosentin (n. 1–10 %) pelaamisen olevan ongelmallista.<sup>61</sup> Harvola toteaaakin, että on toki hyvä pitää mielessä ongelmallisen pelaamisen riski, mutta huomattavasti tärkeämpää on muistaa ehkäistä lievempiä pelihaittoja, niin kuin sinivalon aiheuttama unen häiriintyminen, unenpuutteen aiheuttama impulssikontrollin heikkeneminen (ja sen myötä käytösongelmat), ergonomian aiheuttama niskakipu ja liikkumattomuuden aiheuttama kunnan heikentyminen sekä ikätasolle sopimattomille pelisisällöille altistuminen.<sup>62</sup>

Harvola korostaa, että tällaiset kotikeinoin vältettävät haitat tulee erottaa selkeästi klinikkatasoisista hoitoa vaativasta ongelmallisesta pelaamisesta. Yleisessä huolipuheessa ja mediassa riippuvuus-sanaa viljellään hyvinkin kevyesti minkä tahansa pelihaitan kohdalla. Virheellisesti riippuvuudesta puhuminen ensinnäkin leimaa kohteensa raskaasti, minkä lisäksi varsinaisille ongelmille ei useassa tapauksessa saada asianmukaista ratkaisua. ”Mikäli haluaa tukea pelaamista harrastavaa nuorta, onkin syytä välttää tilannetta, jossa pelaamista aktiivisesti harrastava lähtökohtaisesti nähdään peliriippuvaisena ja hänen harrastuksensa pelkästään haitallisena.” (Harvola 2017.)

### **Myytti 3: ”Paljon pelaava on riippuvainen.”**

Harvolan mukaan ei ole syytä huoleen, vaikka nuori pelaisi paljonkin. Jos arki ja muu elämä sujuvat suhteellisen hyvin, nuoren peliharrastusta ei tarvitse rajoittaa. Harvola viittaa tutkimuksiin<sup>63</sup>, jotka osoittavat, että yhteyksiä paljon pelaamisen ja ongelmallisen

<sup>61</sup> Harvola viittaa tässä artikkeliin: Griffiths, Mark D.; Kuss, Daria J. & King, Daniel L. (2012) *Video Game Addiction: Past, Present and Future*. Current Psychiatry Reviews. (sivu 8). Joidenkin tutkimusten mukaan luku on noin 8 %–12 %.

<sup>62</sup> Harvola viittaa tässä seuraaviin tutkimuksiin: Hale, Lauren & Stanford, Guan (2015) *Screen time and sleep among school-aged children and adolescents: a systematic literature review*. Sleep Med Rev. (sivu 21); Parent, Justin & Sanders, Wesley (2015) *Youth Screen Time and Behavioral Health Problems: The Role of Sleep Duration and Disturbances*. Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics; Exelmans, Liese & Van Den Bulck, Jan (2015) *Sleep quality is negatively related to video gaming volume in adults*. Journal of Sleep Research. Volume 24, Issue 2; Turel, Ofir, Romashkin, Anna & Morrion, Katherine M. (2013) *Health Outcomes of Information System Use Lifestyles among Adolescents: Videogame Addiction, Sleep Curtailment and Cardio-Metabolic Deficiencies*. PLoS ONE 11(5).

<sup>63</sup> Gentile, Douglas (2009) *Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18*. Psychological Science vol. 20 sekä Parkes, Alison, Sweeting, Helen, Wright, Daniel & Henderson, Marion (2013) *Do television and electronic games predict children’s psychosocial adjustment? Longitudinal research using the UK Millennium Cohort Study*. Archives of Disease in Childhood 98(5).

pelaamisen syntyminen välillä ei ole pystytty osoittamaan. Onkin varsin vaikeaa määritellä, mitkä riskitekijät vaikuttajat ongelmallisen pelaamisen syntymekanismeihin ja mitkä vain esiintyvät sen kanssa samanaikaisesti, kirjoittaa Harvola. Uuteen peliin uppoutuminen ja siitä innostuminen ovat täysin eri asioita kuin riippuvuuskäytökselle tyypillinen pakonomainen ja iloton toiminta. Yhtä lailla lapsi tai nuori (tai aikuinen) saattaa innostua uudesta kirjasta ja kokea samanlaisen “positiivisen koukuttumisen” ilmiön. On täysin luonnollista innostua ja tempautua mukaan itselleen kiinnostavaan tekemiseen. Tämä ei vielä kerro kulutettavan median ongelmallisuudesta mitään. (Harvola 2017.)

Tuntimääritteisen ruutuajan asettaminen pelaamiselle ei ole lähtökohtaisesti hyvä idea pelihaittojen ehkäisyssä, kirjoittaa Harvola. Sen sijaan terveiden pelitapojen noudattaminen on tietenkin tarpeen ja hyödyllistä. Kun huolehditaan siitä, että pelaaja pitää riittävästi taukoja, harrastaa myös liikuntaa, nukkuu riittävästi ja syö pääosin terveellisesti, ongelmalliseen pelaamiseen tuskin ajaudutaan, vaikka peliharrastus olisikin aktiivista ja veisi suuren osan vapaa-ajasta. Myös monia kilpaurheilulajeja – esimerkiksi jalkapalloa, jääkiekkoa tai kilpavoimistelua harrastavien lasten ja nuorten vapaa-ajasta suuri osa kuluu näiden harrastusten ja taitojen opetteluun parissa.

#### **Myytti 4: ”Riippuvuus paranee, kun pelit otetaan pois.”**

Vielä ei tiedetä riittävästi ongelmallisen digitaalisen pelaamisen synnystä, joten selkeitä, toimivia hoitotoimenpiteitä on vaikea kehittää. Itse jaan Harvolan näkemyksen siitä, että henkilöllä, jonka pelaaminen on muuttunut ongelmalliseksi, on usein pohjalla muita ongelmia: masennusta, koulukiusaamista, perheen keskinäisiä konflikteja ja muita taustatekijöitä, jolloin ongelmavyyhden on mahdotonta osoittaa johtuvan nimenomaan pelaamisesta. ”Usein riippuvuuskäyttämisenä näyttäytyvä pelaaminen voikin olla pakopelaamista – siis mielihyvän etsimistä pelien maailmasta silloin, kun arkitodellisuus tarjoaa enimmäkseen mielihäpä.”<sup>64</sup> (Harvola 2017.) Myös Turku Game Academyn

---

<sup>64</sup> Harvola viittaa tässä artikkeliin: Whang, Leo Sang-Min, Lee, Sujin & Chang, Geunyoung (2003) “Internet over-users’ psychological profiles: a behavior sampling analysis on Internet addiction.” *Cyberpsychology & Behaviour*. Volume 6, Number 2.

toiminnassa havaittiin, että pelaamisen ja oman pelijoukkueen ryhmäytymisen kautta nuorten oli mahdollista saavuttaa valtavia onnistumisen ja hyväksynnän tunteita, joita monilla heistä ei muutoin elämässä juuri ollut. Harvola huomauttaakin, että jos ahdistuksen lievittämiseen käytetty pelaaminen poistetaan lapsen tai nuoren elämästä, tilanne todennäköisesti vain huononee entisestään.

Pelien pois ottamisen ei tulisi perustua sille, että vanhempaa ärsyttää ja hänestä nuoren pitäisi tehdä jotain vanhemman mielestä ”kehittävämpää”. Harvolan mukaan parhaiten toimii kodin ennaltaehkäisevä työ: keskitytään lapsen tai nuoren oman pelaamisen hallinnan opetteluun. Vanhempien olisi hyvä tutustua pelaamiseen ja niihin peleihin, joita lapsi tai nuori aktiivisesti pelaa. Tämän jälkeen vanhemmalla on paljon parempi ymmärrys, jonka perusteella hän voi lapsensa kanssa yhdessä keskustellen ja perustellen asettaa kohtuulliset rajat pelaamiselle. Sen sijaan, että pelaaminen kielletään kokonaan tai sitä rajoitetaan mielivaltaisesti ymmärtämättä pelien luonnetta<sup>65</sup>, voidaan lapselle opettaa pelaamisen kautta kasvattaa vastuunkantoa ja oman arjen tasapainotusta. (Harvola 2017.)

Soila Kuuluvaisen ja Terhi Mustosen katsauksessa *Digitaalinen viihdepelaaminen ja digipeliriippuvuus* (2017) tarkastellaan ongelmallisen digipelaamisen määrittelyn ja diagnosoinnin problematiikkaa kattavasti ja kiihottomasti eri alojen tutkimustuloksia monipuolisesti hyödyntäen. Maailman terveysjärjestö (World Health Organization WHO) on kehittänyt maailmanlaajuisesti käytössä olevan ICD-tautiluokitusjärjestelmän<sup>66</sup>, jonka perusteella myös Suomessa määritellään kansalliset hoitosuositukset sekä alueelliset ja paikalliset hoitoketjut. Järjestelmän kymmenes versio ICD-10 on ollut Suomessa virallisessa käytössä vuodesta 1996 lähtien. WHO on nyt laatimassa uutta, päivitettyä ICD-11-versiota. Tammikuussa 2018 WHO julkaisi lausunnon, jossa ehdotetaan ICD-11-tautiluokitukseen lisättäväksi ”ongelmallinen tai haitallinen digipelaaminen” tai ”pelihäiriö” (6B51 *gaming disorder*). Lausunnossa pelihäiriö-termillä tarkoitetaan nimenomaan digitaaliseen viihdepelaamiseen liittyviin

---

<sup>65</sup> Esimerkiksi suljetaan pelilaite kesken joukkueen tärkeän turnauksen, jota nuori verkossa toimivan joukkueensa kanssa on juuri pelaamassa toista joukkueen kanssa. Peliä on voitu suunnitella ja harjoitella pitkään. Yhtäkin virtujen sammuttaminen sabotoi koko pelin koko joukkueelta ja aiheuttaa nuorelle ahdistavan ja vaikean tilanteen joukkueensa jäsenenä.

<sup>66</sup> ICD – International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems

vakaviin, erityisesti psyykkisiin häiriöihin, jotka vaativat lääketieteellistä hoitoa. Tässä ei tarkoiteta digitaalisissa ympäristöissä tapahtuvaa rahapelaamista, esim. nettipokeri, -casinot ja muut uhkapelit, joissa pelaaminen edellyttää aina rahan käyttämistä.

ICD-11:een liitettäväksi ehdotetun pelihäiriön kriteerit luonnehditaan beta-versiossa näin: ”Pelihäiriö näkyy jatkuvana tai toistuvana pelaamisena (digi- tai videopelaamisena), jonka piirteitä ovat puutteellinen pelaamisen hallinta, pelaamisen pitäminen ensisijaisena suhteessa muihin kiinnostuksen kohteisiin ja päivittäisiin toimintoihin sekä pelaamisen jatkaminen huolimatta kielteisistä seurauksista. Tämä käyttäytymiskuvio on riittävän vakavaa johtaakseen huomattavaan haittaan henkilökohtaisesti tai perhe-elämän, sosiaalisen, koulutuksen tai työn suhteen tai muilla elämän osa-alueilla. Näiden piirteiden ja niiden pohjalla olevan pelikäyttäytymisen tulee olla selvästi näkyvää vähintään 12 kuukauden ajan, joskin vaadittua kestoa voidaan lyhentää, mikäli kaikki diagnostiset kriteerit täyttyvät ja oireet ovat vakavia.” (Kuuluvainen & Mustonen 76, 2017.)

Myös WHO:n lausunnossa huomautetaan, että vain hyvin pienelle osalle digitaalisia pelejä pelaavista kehittyi em. mielessä diagnosoitavissa oleva pelihäiriö. On silti hyvä tiedostaa riskit ja kiinnittää huomiota terveisiin pelitapoihin. Pelihäiriön lisääminen ICD-11-luokitukseen edesauttaisi myös sitä, että huolimattomaan peliriippuvuus-termin käyttöön olisi jatkossa helpompi puuttua, pelihaittojen ennaltaehkäisyyn panostettaisiin järkevällä ja tutkittuun tietoon perustuvalla tavalla. Lisäksi ne henkilöt, joilla pelihäiriö tulisi diagnosoimaan, saisivat tarvitsemansa avun suunnitellummin terveydenhuollosta.

American Psychiatric Association (APA) julkaisee DSM-käsikirjaa<sup>67</sup>, joka on hieman ICD:n kaltainen, mutta vain psyykkisten sairauksien ja häiriöiden diagnostinen luokitusjärjestelmä. Myös DSM:n viidennen version DSM-V:n tulevaan päivitykseen ollaan suunnittelemassa ’internetpelihäiriön’ (*internet gaming disorder*) lisäämistä. Nimestään huolimatta tällä viitataan myös ilman verkkoyhteyttä tapahtuvaan liialliseen digitaaliseen pelaamiseen. Toistaiseksi ”internetpelihäiriö” on vielä DSM-V:n ”lisää tutkimusta vaativien diagnostisten kategorioiden” listalla (*conditions for further study*,

---

<sup>67</sup> DSM – Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders

*proposed criteria*). Luokituksen tavoitteena on tarjota tutkijoille yhteinen kriteeristö, jotta tutkimusten tuloksia pystyttäisiin jatkossa nykyistä paremmin vertailemaan keskenään. (Kuuluvainen & Mustonen 74, 2017.)

ICD-11 ja DSM-V-luokitukset ovat kuitenkin vain kolikon toinen puoli. DSM-V:n internetpelihäiriön kriteeristöä on ollut laatimassa 12 hengen työryhmä, joka päätyi arvioonsa muutamien hyvin vakavien yksittäistapauksien ja laajan ongelmalliseen digipelaamiseen liittyvän tutkimusnäytön pohjalta. Työryhmän ehdotusta on myös kritisoitu voimakkaasti. UNICEF:issä tutkimuskoordinaattorina työskentelevä tutkija Daniel Kardelfelt-Winther pitää lähes kaikkia DSM-V:een esitettyjä kriteerejä ongelmallisina. Hänen mukaansa on täysin luonnollista, että ajatusten pyöriminen digitaalisessa maailmassa on osa nykyaikaista elämäntapaa. Digipelien ajattelemisen suhteen myös ajatusten sisällöillä on merkitystä. Pelistrategian suunnitteleminen on normaali osa pelaamista, aivan samoin kuin shakissa tai jalkapallossa. Vain siitä, että henkilö raportoi ajattelevansa pelejä ja pelimaailmaa, ei voida tulkita, että hän on pelihäiriöinen. Psykologi Mark Griffiths, Daniel Kardelfelt-Winther sekä heidän 25 tutkijakollegaansa eri puolilta maailmaa ovat kirjoittaneet DSM-V:n ”internetpelihäiriön” kriteerejä ja siinä lähteinä käytettyjen tutkijoiden (mm. Nancy M. Petry et al.) näkemyksiä voimakkaasti kritisoivan vastineen: *Working towards an international consensus on criteria for assessing Internet Gaming Disorder: A critical commentary on Petry et al.* (2016). He vastustavat erityisesti väitettä, jonka mukaan DSM-V:n kriteeristön myötä olisi saavutettu laaja kansainvälinen konsensus.

Toistaiseksi vaikuttaa siis siltä, että selkeää kansallista, saati kansainvälistä yhteisymmärrystä digipeliriippuvuuden, ongelmallisen pelaamisen tai pelihäiriön kriteeristöä ei ole. Pelaamisen edelleen yleistyessä ja saadessa esimerkiksi e-urheilun myötä yhä vain ammattimaisempia muotoja myös tutkimuksia varmasti tullaan aiheesta tekemään runsaasti lisää. Lisätutkimus olisi tervetullutta myös siksi, että vähitellen saataisiin kitkettyä mediasta ja yleisestä mentaliteetista pois luulot ja perusteettomat väitteet siitä, että digipelaaminen aiheuttaa monille pelaajille riippuvuutta, väkivaltaista käyttäytymistä sekä monenlaisia henkisiä ja fyysisiä haittoja. Kansainvälisestikin katsottuna valtavaan aktiiviseen digipelaajien määrään nähden riskit ja haitat eivät ole sen suurempia kuin monissa muissakaan suosituissa harrastuksissa. On silti tärkeää olla

tietoinen riskeistä, jotta niitä voidaan oikealla tavalla ennaltaehkäistä ja tarvittaessa auttaa ongelmiin joutuneita siten, että myös ongelmalliseen pelaamiseen ajaneet taustalla olevat ongelmat ratkaistaan.

Sosiaalipedagogiikan säätiössä (Sosped) on vuonna 2017 alkanut Digipelirajat'-hanke.<sup>68</sup> Toiminta tarjoaa ajankohtaista tutkimustietoa ja koulutusta nuorten kanssa työskenteleville ammattilaisille sekä vertaistukea ja ennaltaehkäisevää toimintaa alle 29-vuotiaille ongelmallisesti pelaaville nuorille sekä niille, jotka haluaisivat tukea pelaamisen vähentämiseen. Hankkeessa on huomioitu monipuolisesti digipelaamisen kaikki osa-alueet. Toiminnassa tiedostetaan, että pelaaminen on useimmille nuorille enimmäkseen monipuolinen ja mukava harrastus, mutta myös autetaan ja tuetaan heitä, joille digipelaaminen on tai on ollut ongelmallista. Mielestäni hankkeessa tehdään juuri oikeanlaista, tutkittuun tietoon pohjaavaa, asiallisesti ja syvällisesti pelikulttuuria ymmärtävää nuorisotyötä, jollainen toivottavasti jatkossa yleistyy.

---

<sup>68</sup> Lisätietoa Sosped-säätiön Digipelirajat'-hankkeesta: <http://digipelirajaton.fi/tietoa/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Katso myös hankkeen julkaisut: Kuuluvainen, Soila & Mustonen, Terhi (2017) *Digitaalinen viihdepelaaminen ja digipeliriippuvuus*. sekä Niemi, Tuukka (2017) *Vertaistuestako apu ongelmalliseen digipelaamiseen?*



#### 4. YHTEENVETO

Tässä tutkielmassa olen tarkastellut nuorisotyötä, jossa hyödynnetään digitaalisen median sovelluksia ja digitaalista teknologiaa. Digitaalinen nuorisotyö käsittää laajan kirjon erilaisia toimintamuotoja. Tässä työssä tutkittavaksi valitsin näistä erityisesti digitaalisen pelaamisen ja e-urheilun hyödyntämisen nuorten kanssa tehtävässä työssä. Nuorisotyöalalla tämän tyyppisestä nuorisotyöstä käytetään yleisesti termiä digitaalinen nuorisotyö. Toistaiseksi termi on ollut melko käyttökelpoinen, mutta pidän todennäköisenä, että muutaman vuoden kuluttua digitaaliset toimintaympäristöt ovat sulautuneet osaksi nuorisotyön arkea siinä määrin, ettei erillistä termiä enää tarvita. Digitaalinen nuorisotyö saattaa tulevaisuudessa kuulostaa yhtä huvittavalta ja kömpelöltä kuin jos nyt puhuttaisiin vaikkapa ”kädentaidollisesta tai askartelullisesta nuorisotyöstä”.

Lähestyin aihetta kolmen tutkimuskysymyksen kautta:

- 1) Miten digitaalista pelaamista on hyödynnetty Turun kaupungin nuorisopalvelujen Turku Game Academyn e-urheilu-toiminnassa ja mitä tuloksia on saatu?
- 2) Millä tavoin ja miksi digitaalinen pelaaminen soveltuu hyödynnettäväksi nuorisotyössä?
- 3) Millä tavoin digitaalinen pelikulttuuri voisi hyötyä nuorisotyöstä?

Tapausesimerkkinä digitaalisen pelaamisen ja e-urheilun hyödyntämisestä analysoin Turun kaupungin nuorisopalveluissa kehitettyä Turku Game Academyn (TGA) nuorisotyöllistä e-urheilutoimintaa. Tässä tutkimuksessa seurataan TGA-toiminnan kehitysvaiheita sen alusta maaliskuusta 2016 lokakuuhun 2017 asti. Toimintaa jatkuu edelleen ja suunnitelmissa on toiminnan laajentaminen siten, että myös e-urheilujoukkueisiin kuulumattomat nuoret pääsisivät kokeilemaan, minkälaista e-urheilullinen pelaaminen on.

Haastattelin Turku Game Academyn ohjaajia marraskuussa 2016 sekä toukokuussa 2017. Ohjaajien vastausten lisäksi hyödynsin analyysissäni Oscar Kivikosken Humanistiseen ammattikorkeakouluun vuonna 2016 tekemää lopputyötä, jossa hän puolestaan haastatteli Turku Game Academyn toiminnassa mukana olleita nuoria. Digitaalista pelaamista oli TGA:n toiminnassa hyödynnetty siten, että nuoret pääsivät muodostamaan

ammattilaistyylliset e-urheilujoukkueet, jotka harjoittelevat säännöllisesti viikoittain sekä pelillisen valmentajan että nuorisotyöntekijän ohjauksessa. Joukkueissa nuoret pääsevät harjoittelemaan e-urheilutaitojaan ja pelaamaan eri e-urheiluturnauksiin. Tämän lisäksi he saavat nuorisotyöllistä ohjausta ja tukea kunkin yksilölliseen elämäntilanteeseen liittyen, digitaalisissa peliympäristöissä toimimiseen ja terveisiin pelitapoihin oppimiseen. Monilla joukkueiden nuorilla on haaveena päästä e-urheiluammattilaiseksi. Erinomaiset tekniset pelitaidot ovat tärkeitä, mutta silti vain yksi osa menestyneen e-urheilijan kokonaisuutta – aivan samoin kuin esimerkiksi huippujalkapalloilijalla. Tarvitaan myös hermojen ja tunteiden hallintaa, tiimityöskentelytaitoja, hyviä sosiaalisia suhteita ja muuta elämäntilanteen hallintaa sekä terveitä elintapoja: riittävää unta, lajia tukevaa liikuntaa ja terveellistä ravintoa. Kaikkia näitä osa-alueita harjoitellaan myös Turku Game Academyn toiminnassa.

Toiminta on ollut alusta lähtien hyvin suosittua ja siitä ollaan kiinnostuttu yhä enemmän myös kansallisella tasolla. Nuorisotyölliset tavoitteet ja tulokset ollaan saavutettu nopeasti ja ne ovat ylittäneet odotukset. Nuoret ovat sitoutuneita ja monet aluksi sosiaalisilta taidoiltaan heikot ja haastavista lähtökohdista mukaan tulleet nuoret ovat muutamassa kuukaudessa oppineet luottamaan ohjaajiin ja toisiinsa. Nuorten sosiaaliset taidot sekä joukkueen jäsenenä toimiminen ovat parantuneet huomattavasti. Nuoret kertovat saaneensa toiminnan kautta uusia ystäviä ja myös rohkeutta kohdata ja tutustua itselleen aiemmin tuntemattomiin muihin nuoriin. Monen nuoren suhde omiin vanhempiin on myös TGA-toiminnassa mukana olon myötä parantunut. Vanhemmat suhtautuvat nyt kiinnostuneemmin nuortensa pelaamiseen ja nuoret kokevat, että aiemman paheksunnan ja vähättelyn sijaan vanhemmat ovat nyt aidosti kiinnostuneita ja ylpeitä heidän pelitaidoistaan ja pelaamisestaan.

TGA-toiminnalla saatujen tulosten perusteella voidaan todeta, että digitaalinen pelaaminen soveltuu erinomaisesti hyödynnettäväksi nuorisotyössä. Monet nuoret ovat jo entuudestaan kiinnostuneita pelaamisesta ja monet pelaavat vapaa-ajallaan joka tapauksessa. Osa nuorisotyön ammattilaisista suhtautuu kuitenkin edelleen torjuvasti digitaalisen pelaamisen hyödyntämiseen nuorisotyössä. Tämän tästä kuulen kysymyksen: ”Miksi meidän pitäisi nuorisotyössä antaa nuorten pelata digitaalisia pelejä, kun he pelaavat jo nyt liikaa?” Mielestäni kysymys sisältää jo osittain vastauksen. Jos koetaan,

että nuoret pelaavat liikaa, on erittäin tärkeää keskustella nuorten kanssa pelaamisesta. Tällöin saadaan tarkempaa tietoa siitä, minkä tyyppistä pelinuurisotyötä kukin nuori saattaisi tarvita. Jos herää huoli nuoren liikapelaamisesta, on hyvä mahdollisuus pelikulttuuriosaamisen kautta päästä keskustelemaan nuoren kanssa hänen elämästään. Tällöin voidaan päästä paremmin selville, mitä muuta nuoren elämässä on meneillään ja käyttääkö hän pelaamista esimerkiksi pakopaikkana muun elämän vaikeuksilta.

Nuurisotyön tuomisella digitaalisiin pelikulttuureihin voidaan myös tukea, keskustella, auttaa ja ennaltaehkäistä (ainakin jossain määrin) nuoria, jotka kohtaavat tai itse tuottavat vihapuhetta ja häiritsevää käytöstä digitaalisissa pelikulttuureissa. Nuorisotyön avulla voidaan myös purkaa ja ennaltaehkäistä pelaajien sukupuoleen, ikään, pelitaitoihin, etniseen taustaan, seksuaaliseen suuntautumiseen tai muuhun ominaisuuteen perustuvaa syrjintää pelikulttuureissa. Kuuntelemalla ja tukemalla nuoria kaikilla elämän osa-alueilla voidaan myös ehkäistä ongelmallisen pelaamisen riskitekijöitä nuorten elämässä.

Nuurisotyöntekijöiden digitaaliseen pelikulttuuriin liittyvän sekä tiedollisen että kokempohjaisen osaamisen lisääminen on ehdottoman tärkeää, jotta nuorisotyössä pystytään jatkossa auttamaan ja tukemaan myös niitä nuoria, jotka toimivat ja kohtaavat toisiaan pääosin digitaalisissa pelikulttuureissa. Nykyaikana, kun digitaalinen pelaaminen on tärkeä osa monen nuoren elämää, on aivan oleellista, että myös tässä ympäristössä heillä on mahdollista saada turvallisen aikuisen tukea – aivan niin kuin muillakin elämänalueilla, joissa nuorisotyö on jo vuosia toiminut.

On myös tärkeää, että nuorisotyön ammattilaisten lisäksi lasten ja nuorten vanhemmat sekä varhaiskasvatuksen ja kouluopetuksen ammattilaiset saavat ajantasaista ja tutkimukseen perustuvaa, asiallista tietoa nuorten pelaamisesta. Digipelaamista kohtaan sitkeästi elävistä ennakkoluuloista, epätietoisuudesta ja vähättelystä tulisi päästä eroon, jotta ei menetetä yhteyttä suureen osaan nuorista, jotka kaikesta teknisestä digiosaamisestaan huolimatta ovat edelleen vasta kasvamassa ja kehittymässä olevia ihmisiä, jotka tarvitsevat turvallisten, hyväksyvien ja ymmärtävien aikuisten läsnäoloa, apua ja tukea.

## LÄHDELUETTELO

Aarseth, Espen (2004) *Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation*. Cambridge: MIT Press.

Alin, Ella (2018) *Vihapuhe ja häirintä kilpailullisessa pelikulttuurissa – selvitys aktiivisesti tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä*. Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hankkeeseen liittyvä selvitys. <https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf>

Butcher, Logan (2016) “Impact of Global Sports Industry on League of Legends and eSports Growth”. 2.1.2016 ilmestynyt artikkeli verkkojulkaisussa *The Daily Dot*. <https://dotesports.com/league-of-legends/impact-of-global-sports-industry-on-league-of-legends-and-esports-growth-8207> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Cohlmeyer, Dana (2016) ”Digitaalisen nuorisotyön tarkoituksen määrittely, ymmärtäminen ja oikeutus”. (”Digital Youth Work: defining, understanding, and justifying its purpose”. Käännös Heikki Lauha ja Suvi Tuominen). Teoksessa Heikki Lauha & Suvi Tuominen (toim.) *Kohti digitaalista nuorisotyötä*. Verken julkaisuja. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy, 29–31.

Danska-Honkala, Katja & Poteri, Martti (2011) ”Kohdennettu nuorisotyö sosiaalisen vahvistamisen kontekstissa”. Teoksessa Pia Lundbom & Jatta Herranen (toim.) *Sosiaalinen vahvistaminen kokemuksina ja käytänteinä*. Humanistinen korkeakoulu Humak. Sarja C. Oppimateriaaleja 24, 2011. Jyväskylä: Bookwell Oy, 127–149.

Friman, Usva (2017) *Miten sukupuoli saattaa vaikuttaa peliharrastukseen ja miten se voitaisiin huomioida peleihin liittyvässä nuorisotyössä?* Bloggartikkeli Verken verkkosivuilla 22.5.2017. <https://www.verke.org/blog/naiset-tytot-digitaalinen-pelaaminen/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Hakola, Tero (2017) *Nuoret miehet ovat hulluna elektroniseen urheiluun – vain jääkiekko kiinnostaa enemmän*. Artikkelijulkaisu HS-verkkolehdestä 27.9.2017. <https://www.hs.fi/urheilu/art-2000005385174.html?share=c1791d9f589fd10758f006d8e70fb293> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Harviainen, Tuomas J., Meriläinen, Mikko ja Tossavainen, Tommi toim. (2013) *Pelikasvattajan käsikirja*. Pelikasvattajien verkoston julkaisu. Tampere: Tammerprint Oy.

Harvola, Aino (2017) *Pelinytinnurtajat: Peliriippuvuus*. Blogikirjoitus Pelitaito.fi-sivuston blogisarjassa. <http://www.pelitaito.fi/new/blog-post/pelinytinnurtajat-peliriippuvuus/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena (2007) *Tutkimushaastattelu*. <https://www.gaudeamus.fi/hirsjarvi-tutkimushaastattelu/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Hirsjärvi, Sirkka, Remes, Pirkko ja Sajavaara, Paula (2009) *Tutki ja kirjoita*. 15. uudistettu painos. Hämeenlinna: Kariston Kirjapaino Oy.

Kiilakoski, Tomi, Kinnunen Viljami ja Djupsund, Ronnie toim. (2015) *Miksi nuorisotyötä tehdään? Tietokirja nuorisotyön opetussuunnitelmasta*. Nuorisotutkimusverkosto/ Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 169. Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja 5.  
<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/106142/978-952-456-203-4.pdf?sequence=1> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Kivikoski, Oscar (2016) *Elektroninen urheilu osana nuoren vapaa-aikaa. eSports-opas vanhemmalle*. Opinnäytetyö, Humanistinen ammattikorkeakoulu Humak.  
<http://www.theseus.fi/handle/10024/118859> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Koskimaa, Raine; Suominen, Jaakko; Mäyrä, Frans; Harviainen, Tuomas J.; Friman, Usva & Arjoranta, Jonne toim. (2016) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*.  
<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/ptvk2015-00.pdf> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Koste, Asmo toim. (2016) *Nuorista Suomessa 2016. Tietoa nuorista, heidän elinoloistaan sekä nuorisotyöstä*. Tutkimuskooste. Suomen Nuorisoyhteistyö – Allianssi ry. Helsinki: Grano Oy. <http://www.alli.fi/binary/file/-/id/665/fid/5195/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Kuuluvainen, Soila & Mustonen, Terhi (2017) *Digitaalinen viihdepelaaminen ja digipeliriippuvuus. Katsaus pelaamisen eri ulottuvuuksiin*. Sosiaalipedagogiikan säätiö, Helsinki. <http://www.sosped.fi/wp-content/aineistot/FINAL-osa-1-1.pdf> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Kuutti, Heikki (2006) *Uusi mediasanasto*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Lauha, Heikki & Tuominen, Suvi toim. (2016) *Kohti digitaalista nuorisotyötä*. Verken julkaisuja. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy.

Lauha, Heikki toim. (2014) *Nuorisotyö pelaa*. Verken julkaisuja. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy.

Linkosalo, Helmi toim. (2015) *”Internet ei ole mörkö, vaan mahdollisuus” – Internetin käyttö kunnallisessa nuorisotyössä 2015*. Verken julkaisu. <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2015/12/Kuntakyselyraportti-2015.pdf>  
 Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Luhtala Kaisa, Silvennoinen Inka & Taskinen Teresa (2011) *Nuoret pelissä. Tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta*. Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen julkaisuja. Tampere: Juvenes Print.

Lundbom, Pia & Herranen, Jatta toim. (2011) *Sosiaalinen vahvistaminen kokemuksina ja käytänteinä*. Humanistinen korkeakoulu Humak. Sarja C. Oppimateriaaleja 24, 2011. Jyväskylä: Bookwell Oy.

Lundqvist, Marcus (2016) ”Digitaalisen värkkäilyn ja kokeilemisen puuhanurkka nuokkarille”. Teoksessa Heikki Lauha & Suvi Tuominen (toim.) *Kohti digitaalista nuorisotyötä*. Verken julkaisuja. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy, 163–167.

Meriläinen, Mikko (2017) ”70 000 ongelmapelaajan jäljillä”. Blogikirjoitus *Asiaa pelaamisesta ja pelikasvatuksesta* -blogissa 4.10.2017.  
<https://mikkomerilainen.com/2017/10/04/70-000-ongelmapelaajan-jaljilla/>  
 Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Myllyniemi, Sami toim. (2016) *Arjen jäljillä. Nuorisobarometri 2015*. Helsinki: Grano Multiprint Oy.

Myllyniemi, Sami toim. (2017) *Arjen jäljillä. Nuorisobarometri 2016*. Helsinki: Grano Multiprint Oy.

Männikkö, Niko (2017) *Problematic gaming behavior among adolescents and young adults: relationship between gaming behavior and health*. Acta Universitatis Ouluensis D 1429. Väitöstutkimus, Oulun yliopisto. <http://urn.fi/urn:isbn:9789526216584> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Mäyrä, Frans, Karvinen, Juho ja Ermi, Laura (2016) *Pelaajabarometri 2015 Lajityyppien suosio*. Tampereen yliopisto, TRIM Research Reports : 21.  
<http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/99003/978-952-03-0153-8.pdf?sequence=1>  
 Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Neogames. Hub Of The Finnish Game Industry -sivusto. Neogames vastaa Suomen pelialan oppilaitosverkoston toiminnasta. <http://www.neogames.fi/pelialan-koulutus/>  
 Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Nuorisolaki 1285/2016. <http://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Omalinja: Tommi Laitio: *Huono-osaisuus ei ole ihmisen ominaisuus*. Verkkohaastattelu Omalinja-sivustolla 12.9.2016. <http://omalinja.fi/ajankohtaista/tommi-laitio-huono-osaisuus-ei-ole-ihmisen-ominaisuus/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Opetushallitus (Ei julkaisupäivämäärää, arviolta 2015 tai 2016.) *Uudet opetussuunnitelmat pähkinänkuoressa*. Opetushallituksen verkkosivusto. [http://www.oph.fi/koulutus\\_ja\\_tutkinnot/perusopetus/opetussuunnitelma\\_ja\\_tuntijako/udet\\_opetussuunnitelmat\\_pahkinankuoressa](http://www.oph.fi/koulutus_ja_tutkinnot/perusopetus/opetussuunnitelma_ja_tuntijako/udet_opetussuunnitelmat_pahkinankuoressa) Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Park, David W., Jankowski Nicholas W. & Jones, Steve (2011) *The Long History of New Media. Technology, Historiography, and Contextualizing Newness*. New York: Peter Lang Publishing Inc.

Pelिताito-sivusto (2018) *Digipelaaminen*. Tietosivu EHYT ry:n Pelिताito.fi-verkkosivulla. <http://www.pelिताito.fi/new/digipelaaminen/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Popper, Ben (2013) "Field Of Streams: how Twitch made video games a spectator sport". Verkkojulkaisussa *The Verge* 30.9.2013. <http://www.theverge.com/2013/9/30/4719766/twitch-raises-20-million-esports-market-booming> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Reivinen, Jukka (2014) *Sitran trendit: Eriarvoisuus kasvaa*. Artikkelit Sitran Megatrendit 2014/2015 -verkkosivuilla. <https://www.sitra.fi/artikkelit/sitran-trendit-eriarvoisuus-kasvaa/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Screenagers-tutkimushanke (2016) <https://www.verke.org/news/screenagers-tutkimus-digitaalinen-nuorisotyö-tarvitsee-resursseja/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

SEUL (2017) *Elektroninen urheilu hyväksyttiin Puolustusvoimien Urheilukoulun lajeihin*. Uutinen SEUL ry:n verkkosivuilla (ei mainittu kirjoittajaa tai julkaisupäivää, julkaistu kuitenkin hyvin todennäköisesti syyskuussa 2017) <http://seul.fi/elektroninen-urheilu-hyvakysyttiin-puolustusvoimien-urheilukoulun-lajeihin/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Suomen elektronisen urheilun liiton (SEUL) verkkosivut. <http://seul.fi/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Syväoja, Heidi (2013) *Lasten runsas ruutuaika on yhteydessä heikkoon koulumenestykseen*. Uutinen LIKES-tutkimuskeskuksen verkkosivuilla. <https://www.likes.fi/tutkimus/liikunnan-vaikutukset-terveyteen-hyvinvointiin-ja-oppimiseen/liikunta-oppiminen-ja-koulutus/ruutuaika-ja-koulumenestys> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

*Tautiluokitus ICD-10* (2011) Suomalainen 3. uudistettu painos Maailman terveysjärjestön (WHO) luokituksesta ICD-10. Mikkeli: St Michel Print.

Tuominen, Pasi (2014) "eSports-toiminta nuorisotyöllisestä näkökulmasta". Teoksessa: Heikki Lauha (toim.) *Nuorisotyö pelaa*. Verken julkaisuja. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy, 93–95.

Tuominen, Pasi (2016) *Nuorisotyö lanittaa*. Verken julkaisuja. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy.

Tuominen, Suvi (2016) *Digitaalinen nuorisotyö kiinnostaa Euroopassa*. Artikkelin Verken blogissa 25.10.2016. <https://www.verke.org/blog/digitaalinen-nuorisotyokiinnostaa-euroopassa/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Tuominen, Suvi (2016) *Digitaalisuus nuorisotyössä*. Power Point -esitys kuntien nuorisotyön johtajille ja ammattilaisille 9.11.2016. [http://www.nuorisokanuuna.fi/sites/default/files/filedepot/suvi\\_tuominen\\_-\\_verke\\_-\\_digitaalisuus\\_nuorisotyossa.pdf](http://www.nuorisokanuuna.fi/sites/default/files/filedepot/suvi_tuominen_-_verke_-_digitaalisuus_nuorisotyossa.pdf) Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Turun kaupungin verkkosivut: *Turun kaupunki ja Grail Group yhteistyöhön: syksyllä ennennäkemätön e-urheilun pelitapahtuma Gatoradella*. Julkaistu 21.6.2017. [https://www.turku.fi/uutinen/2017-06-21\\_turun-kaupunki-ja-grail-group-yhteistyohon-syksylla-ennennakematon-e-urheilun](https://www.turku.fi/uutinen/2017-06-21_turun-kaupunki-ja-grail-group-yhteistyohon-syksylla-ennennakematon-e-urheilun) Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Twitch-sivusto <https://www.twitch.tv/p/about> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Verke (2016) *Pelit kulttuurimuotona ja toimintaympäristönä*. Verken opetusmateriaalit, 3.10.2016 <https://www.slideshare.net/verkeorg/pelit-kulttuurimuotona-ja-toimintaymparistona> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

Vuorela, Arvo (2016) *E-urheilun valmentajia koulutetaan jo Suomessa – pelien suurimmat palkintopotit ohittavat Wimbledonin tenniskisan palkinnot*. Artikkelin YLE Uutiset -verkkosivustolla. Julkaistu 17.11.2016. <https://yle.fi/uutiset/3-9300152> Linkki tarkistettu 1.2.2018.

World Health Organization (2018) *Gaming disorder*. Päivitys WHO:n verkkosivuilla tammikuussa 2018. <http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/> Linkki tarkistettu 1.2.2018.



## LIITE 1

### Haastattelukysymykset Turku Game Academy eSports-peliryhmän ohjaajille 4.11.2016

#### 1. Turun kaupungin nuorisopalvelujen Turku Game Academyn eSports-ryhmän taustaa

- Miksi TGA-peliryhmä päätettiin perustaa?
- Kenelle ryhmä on tarkoitettu?
- Miksi valittiin juuri tämä kohderyhmä?
- Miksi mielestänne tarvitaan pelinuorisotyötä, kun nuoret joka tapauksessa pelaavat jo paljon?
- Miten osallistujat valittiin ryhmään?
- Maksaako ryhmään osallistuminen jotain?
- Montako osallistujaa ryhmään voidaan maksimissaan ottaa?
- Montako ohjaajaa ryhmässä on?
- Miten nuorisopalvelujen muut ohjaajat ovat suhtautunut tähän ryhmään? Entä johto?
- Mitä muita ryhmän perustamisen taustaan liittyviä asioita teille tulee vielä mieleen?

#### 2. TGA-ryhmän toiminta ja tavoitteet (sisältö, menetelmät)

- Kuinka kauan ryhmä on toiminut ja kuinka usein se kokoontuu?
- Montako osallistujaa ryhmässä on ollut ja on tällä hetkellä?
- Ovatko kaikki ryhmässä aloittaneet pysyneet mukana vai onko joku lopettanut ryhmässä käymisen? Jos on, tiedättekö miksi?
- Minkä ikäisiä ryhmäläiset ovat?
- Tavoitettiinko kohderyhmään kuuluvat nuoret helposti vai jouduttiinko ryhmää markkinoimaan paljon?
- Tiedättekö, miten nuorten vanhemmat suhtautuivat ryhmän perustamiseen?
- Mitä kaikkea ryhmässä tehdään?
- Mitä nuorisotyöllisiä tavoitteita ryhmällä on?
- Onko suunnitteilla jatkaa ryhmän toimintaa myös ensi vuonna? Jos ei, miksi ei?
- Mitä muita ryhmän tavoitteisiin ja toimintaan liittyviä asioita teille tulee vielä mieleen?

#### 3. TGA-ryhmän toiminnan resurssit (työaika-, henkilöstö- sekä tekniset ja taloudelliset resurssit)

- Oletteko kokeneet, että olette saaneet tukea nuorisopalveluilta ja ryhmän järjestäminen on ollut helppoa?
- Mitä ongelmia tai haasteita olette (mahdollisesti) kohdanneet?

- Onko tilanne muuttunut ryhmän jatkuessa?
- Onko ryhmällä riittävästi pelivälineitä käytettävissään?
- Ovatko välineet ja verkkoyhteydet riittävän toimivia ja laadukkaita?
- Ovatko peliryhmän käytössä olevat tilat sopivat ja riittävät toiminnalle?
- Onko ryhmällä riittävästi taloudellisia resursseja, ts. riittävätkö rahat toiminnan pyörittämiseen?
- Entä työaika- ja työntekijäresurssit? Ovatko ne riittävät?
- Onko ryhmän toimintaa tukeneet jotkin nuorisopalvelujen ulkopuoliset yhteistyötahot ja jos on, niin mitkä ja millä lailla?
- Koetteko (mahdollisen) yhteistyön muiden tahojen kanssa hyödylliseksi?
- Mitä muita resursseihin liittyviä asioita teille tulee vielä mieleen?

#### **4. TGA-ryhmän toiminnalla saadut tulokset sekä ohjaajien ja osallistujien kokemukset**

- Miten arvioisitte ryhmälle asetettujen tavoitteiden toteutuneen?
- Missä koette onnistuneenne?
- Entä mikä olisi voinut mennä paremminkin?
- Mitä haluaisitte tehdä toisin, jos perustaisitte ryhmän nyt?
- Olisiko tämän ryhmän kanssa saatu vastaavia tuloksia jollain muulla kuin juuri tällä pelinuorisotyömenetelmällä?
- Minkälaista palautetta olette saaneet nuorilta? Entä heidän vanhemmiltaan?
- Koetteko, että ryhmän toiminnalla on ollut positiivisia vaikutuksia siihen osallistuneiden nuorten elämään?
- Minkälaisia konkreettisia muutoksia olette (mahdollisesti) havainneet nuorissa ryhmään osallistumisen myötä?
- Miten ryhmän ohjaaminen on vaikuttanut teihin itseenne ohjaajina?
- Onko ryhmä yllättänyt teidät jollain tavalla?
- Mitä tulevaisuuden visioita teillä on tähän ryhmään liittyen?
- Mitä kaikkea pitäisi tapahtua tai olla toisin, jotta ne toteutuisivat?
- Mitä muita tuloksiin liittyviä asioita teille tulee vielä mieleen?

#### **5. TGA-ryhmän ohjaajien ajatuksia ja arvioita pelinuorisotyöstä yleisesti**

- Mitä kaikkea mielestänne pelinuorisotyö tarkoittaa ja pitää sisällään?
- Mitä mieltä olette termistä pelinuorisotyö?
- Mitä pelinuorisotyön lajeja tai menetelmiä tiedätte Turun kaupungin nuorisopalveluissa käytettävän?
- Käytetäänkö pelinuorisotyön menetelmiä mielestänne riittävästi Turun kaupungin nuorisopalveluissa?
- Mitä ominaisuuksia ja osaamista mielestänne vaaditaan pelinuorisotyön menetelmiä käyttävältä ohjaajalta?
- Onko pelinuorisotyötä menetelmänä käyttävän ohjaajan esim. oltava itse kokenut pelaaja?

- Mitkä tekijät mielestänne edistävät pelinuorisotyön toteuttamista ja kehittämistä Turun kaupungin nuorisopalveluissa?
- Entä mitkä tekijät mielestänne hankaloittavat tai kokonaan estävät pelinuorisotyön toteuttamista ja kehittämistä Turun kaupungin nuorisopalveluissa?
- Onko mielestänne joitain sellaisia asioita, mitä voidaan saavuttaa nuorisotyössä erityisesti pelinuorisotyön avulla (verrattuna ns. perinteiseen nuorisotyöhön)?
- Jos on, niin mitä ja miksi?
- Mitä tulevaisuudenvision teillä on liittyen pelinuorisotyöhön?

### **TGA-ohjaajien haastattelu 15.5.2017**

- Mitä kuuluu tällä hetkellä?
- Miten toiminta on muuttunut / kehittynyt viime vuoden marraskuusta?
- Mitä palautetta on tullut nuorilta?
- Mitä vaikutuksia olette huomanneet TGA:n toiminnalla olleen nuoriin?
- Miten toimintaan suhtaudutaan tällä hetkellä työpaikallanne (muut ohjaajat, esimiehet, johto)?
- Mitä (jos mitään) mielestänne teidän ohjaajina pitäisi tehdä toisin?
- Mitä toivoisitte lisää (organisaatiolta, nuorilta, vanhemmilta, muilta työntekijöiltä, jms)?
- Mikä hankaloittaa (jos mikään) TGA:n toimintaa?
- Mitä sellaista TGA:n toiminnalla on saavutettu, mitä muuntyyppisellä nuorisotyöllä ei olisi saatu aikaan?
- Ovatko nuoret kertoneet (tai oletteko muuten havainneet) pelaamiseen liittyviä negatiivisia puolia?
- Mitä yhteistyökumppaneita teillä on ja minkälaista yhteistyötä teette?
- Mitä on tulossa?
- Miten näette eSportsin/digitaalisen pelaamisen hyödyntämisen nuorisotyössä tulevaisuudessa?

## LIITE 2

**Pelinuorisotyökysely (vastauksineen) Turun kaupungin nuorisopalvelujen henkilökunnalle 23.11.–23.12.2016.** (Verkkokysely tehty Webropol-ohjelmalla.)

### 1. Sukupuoli

Vastaajien määrä: 45

	<b>N</b>	<b>Prosentti</b>
nainen	25	55,56%
mies	17	37,78%
muu	1	2,22%
en halua kertoa	2	4,44%

### 2. Ikäryhmä

Vastaajien määrä: 45

	<b>N</b>	<b>Prosentti</b>
alle 30 vuotta	6	13,33%
31-40 vuotta	18	40%
41-50 vuotta	8	17,78%
yli 50 vuotta	9	20%
en halua kertoa	4	8,89%

### 3. Teen...

Vastaajien määrä: 45

	<b>N</b>	<b>Prosentti</b>
töitä pääasiassa suoraan nuorten kanssa.	30	66,67%
pääasiassa hallinnollisia töitä (työ voi sisältää satunnaista työskentelyä myös suoraan nuorten kanssa).	11	24,44%
hallinnollisia töitä yhtä paljon kuin teen töitä suoraan nuorten kanssa.	4	8,89%

**4. Digitaalisilla peleillä tarkoitetaan kaikkia tietokoneella, pelikonsoleilla (PlayStation, Xbox, Wii, Nintendo ja vastaavat) sekä tabletilla ja älypuhelimella pelattavia pelejä. Valitse vaihtoehdoista sopivin:**

**Pelaan itse yhtä tai useampia digitaalisia pelejä keskimäärin (tähän lasketaan myös vapaa-ajalla tapahtuva pelaaminen)...**

Vastaajien määrä: 45

	<b>N</b>	<b>Prosentti</b>
päivittäin.	18	40%
kerran tai muutaman kerran viikossa.	7	15,56%
kerran tai muutaman kerran kuussa.	7	15,56%
harvemmin.	7	15,56%
en koskaan.	3	6,67%
Muu vaihtoehto. Voit myös halutessasi kertoa, mitä digitaalisia pelejä pelaat.	3	6,67%

**5. Kun digitaalista pelaamista käytetään nuorisotyön tekemisen välineenä, sitä kutsutaan pelinuorisotyöksi. Mitä mieltä olet pelinuorisotyöstä? Voit valita useamman vaihtoehdon.**

Vastaajien määrä: 45, valittujen vastausten lukumäärä: 147

	<b>N</b>	<b>Prosentti</b>
Nuoret pelaavat jo nyt liikaa, pelinuorisotyö on haitallista, koska siinä nuoria kannustetaan pelaamaan vielä lisää.	3	6,67%
Turhaa ajanhukkaa, on tärkeämpääkin tekemistä.	0	0%
En tiedä riittävästi pelinuorisotyöstä, eikä kiinnostakaan.	1	2,22%
En tiedä riittävästi pelinuorisotyöstä, mutta olisin kiinnostunut saamaan lisää tietoa ja osaamista.	8	17,78%
Haluaisin tehdä nykyistä enemmän pelinuorisotyötä, mutta työaikani ei riitä siihen.	8	17,78%
Haluaisin tehdä pelinuorisotyötä, mutta ei löydy riittävästi nuoria, jotka olisivat kiinnostuneita osallistumaan toimintaan.	0	0%
Haluaisin tehdä pelinuorisotyötä, mutta on liikaa ongelmia pelikoneiden (laadun ja/tai määrän) ja tietoverkkojen kanssa tai muita teknisiä ongelmia.	10	22,22%
Haluaisin tehdä pelinuorisotyötä, mutta esimieheni ei anna siihen lupaa.	0	0%
Pelinuorisotyötä tehdään jo riittävästi Turun kaupungin nuorisopalveluissa.	1	2,22%

Pelinuorisotyötä tehdään liian vähän Turun kaupungin nuorisopalveluissa.	18	40%
Uskon, että pelinuorisotyön kautta saataisiin tavoitettua sellaisia nuoria, jotka eivät ole toiminnassamme muutoin mukana.	27	60%
Pelinuorisotyön avulla voidaan auttaa nuoria ystävien saamisessa, elämönhallinnan parantamisessa, digitaalisten taitojen ja mediaosaamisen parantamisessa ja/tai nuorten osallisuuden ja yhdenvertaisuuden lisäämisessä.	31	68,89%
Pelinuorisotyö on nykyaikainen tapa tehdä nuorisotyötä.	32	71,11%
Muu vaihtoehto (kommentoi alle vapaasti).	8	17,78%

**6. Kuinka usein keskimäärin pelaat työssäsi nuorten kanssa digitaalisia pelejä tai olet mukana ohjaamassa ja avustamassa, kun nuoret pelaavat? Tähän ei lasketa konsolipelien, tietokoneiden ja tablettien käynnistämistä ja pelien antamista nuorille omatoimista pelaamista varten.**

Vastaajien määrä: 45

	N	Prosentti
päivittäin	2	4,44%
kerran tai muutaman kerran viikossa	10	22,22%
kerran tai muutaman kerran kuussa	3	6,67%
harvemmin	11	24,44%
en koskaan	14	31,11%
Muu vaihtoehto (kommentoi alle vapaasti).	5	11,11%

**7. Kerro alla, mitä kaikkea pelinuorisotyötä Turun kaupungin nuorisopalveluissa tällä hetkellä tehdään? Entä mitä pelinuorisotyötä vielä ei tehdä, mutta toivoisit tehtävän? Jos et tiedä, vastaa ”En tiedä.”**

Vastaajien määrä: 45

Vastaukset
lanit, tga, assyleirit, tga-bootcamp, konsolipeliturnaukset
-
-
Avoin peliluolatoiminta ja nuoremmille suunnatut pelikerhot. Suljetut peliryhmät syrjäytymisvaarassa oleville, sekä kohta alkava Game Academy, jonka toimintamuotoa en tarkemmin vielä tunne.

<p>Turku Game Academy koutsaa nuoria pelaamaan kilpailullisia e-urheilupelejä. Toivoisin mahdollisesti Twitchin haltuunottoa palveluna, koska palvelusta löytyy runsaasti suomalaisia nuoria, jotka eivät muuten käy nuorisotaloilla tai osallistu nuorten palveluiden toimintaan.</p>
<p>Laneja ja pelikerhoja. Muuta ei tule äkkiseltään mieleen.</p>
<p>Vimman pelikerho- ja peliluolatoiminta, Game Academy (tavoitteellista pelaamista) joillakin nuorisotaloilla.</p>
<p>En tiedä. Jollakin tapaa kotona olevia syrjäytyneitä nuoria pitäisi saada mukaan ja siellä on myös paljon 18 - 29 vuotiaita nuoria.</p>
<p>En tiedä yleisesti, SPR:n ja kauoungin kumppanuushankkeen nuorisotyössä pelinuorisotyö on mukana muiden toimintatapojen rinnalla, joskin melko pienessä määrin.</p>
<p>Laitteisto ei riitä esimerkiksi ammattimaiseen pelaamiseen. Kokeiluun ja harrastamisen alkuun kyllä. Enemmän myös ns.kaupungin toimintaan liittyviä pelejä, joilla osallistettaisiin nuoria päätöksen tekoon tai muuten lisätään tietoisuutta miten esim.yhteiskunta toimii. Vaikeiden asioiden käsittelyyn pelien avulla on mahdollista esim.ystäväsuhdet, talous, tulevaisuus yms.</p>
<p>en tiä</p>
<p>En tiedä.</p>
<p>Tällä hetkellä:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-TGA</li> <li>- Talojen pelit/peli-illat/turnaukset</li> </ul> <p>Ei toistaiseksi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- laajempi e-sport</li> <li>- pelien käyttö ohjauksen välineenä yleisesti</li> <li>- koulutus ohjaajille peleihin ja pelinuorisotyöhön</li> </ul>
<p>toivoisin netin kautta nuorisotilojen välisiä peliturnauksia</p>
<p>Nuorten kanssa pelaamista, siinä ohjaamista ja avustamista ja pelaamisesta keskustelemista. Pelitapahtumia, Turku game Akademi, assembly tapahtumiin osallistuminen jne.</p>
<p>. peliluola</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pelitapahtumat vimmassa</li> <li>-nuokkareilla</li> <li>-pokemon go tapahtumat</li> </ul>
<p>Nuorisotaloilla tapahtuvaa pelaamista ja nuoriso palveluilla on peliryhmä.</p> <p>Toivoisin, että tehtäisiin enemmän syrjäytymisvaarassa oleville nuorille peliryhmiä, nuorille joiden ainoa sosiaalinen kontakti muiden kanssa tapahtuu verkon välityksellä.</p>

en tiedä
Tavoitteellista pelaamista, Pelaamisen mahdollistamista (tarjotaan tilat ja laitteet), yhdessä nuorten kanssa "hötsäpelaaminen".
En tiedä
Vimman peliluolassa on ainakin ollut peleihin liittyviä kerhoja useampia.  Taloilla varmastikin pelaillaan nuorten kanssa niin konsoleilla kuin tableteillakin. Liian paljon pelaaminen varmastikin on sitä, että nimenomaan annetaan vain laitteet nuorisolle eikä oikeastaan seurata mitä niillä tekevät. Varsinkin ala- ja yläkoululaisille voisi enemmän kehittää hyödyllisiä pelejä/appseja yms mistä voisivat oppia enemmän hyödyllisiä taitoja... tällaiset pelit ovat useinmiten liian tylsiä.
En tiedä, mitä tehdään.  Olisi hyvä harkita:  Nuokkareiden välisiä e-sports-turnauksia tai jopa sarjoja.  Pelien modaamista.  Vähintään viikottaista pelistreamia (Twitch, Youtube jokumuumikä?)
Turku Game Academyn tiedän, mutta en varsinaisesti tiedä pelattavista peleistä mitään. Taloilla järjestetään Fifa ja NHL playstation turnauksia, jos nuoret ovat niistä kiinnostuneita. Riippuen ohjaajista niin myös Playstationin pelaamiseen osallistutaan nuorten kanssa joskus, myös joskus on esim. Singstarin laulamista myös.  Eräs opiskelija järjesti talomme nuorille Clash Royale turnauksen ja siitä tämän alueen nuoret kiinnostuivat kovasti. Tämä oli hyvä esimerkki siitä, että ohjaaja voisi luoda samalla hyvää suhdetta nuorten kanssa kun neuvoo pelissä ja pelataan yhdessä. Aina kiinnostuksen kohteet eivät vaan kohtaa. Esimerkiksi tällä alueella ei Pokemon kiinnostanut edes aluksi, suosituimmillaan ollessaan.  Turun kaupunki hyödynsi Pokemon-hypeä muissa tapahtumissaan kesällä ja alkusyksystä.  En tiedä, mitä lisää voisi olla. Ehkä voisi olla lisää jotain hyvinvointi-teemaa pelaamisen rinnalla. Pelaaminen on ok, se on hauskaa, viihdyttävää, siitä voi oppia jne. Pitäisi jotenkin tuoda kuitenkin myös kasvattava teema siihen rinnalle, että pelaaminen nuorisopalveluissa ei ainakaan lisäisi huonoja lieveilmiöitä.
1. Turku Game Academy/ e-Sport (pienimuotoista; ei tavoita kuin marginaaliryhmän?)  2. Playstation pelaamisen mahdollisuudet nuorisotaloilla +myös muita konsolipelejä, käytetään paljon (ehkä talokohtaista).  3. Nuoret pelaa paljon myös lpadeilla ja puhelimilla.
En tiedä tarkalleen
En tiedä
En tiedä
- talolla pelattan nuorten kanssa



- on talojen välisiä turnauksia
En tiedä.
Vimman pelikerhot ja peliluolat. Taloikohtaiset ja talojen väliset turnaukset. Turku Game Academy
Digitalisten medioiden hyödyntäminen on yhtenä toimintamuotona.
-Turku Game Academyn toimintana 2 CS Go joukkuetta ja tuloillaan 1 uusi joukkue (peli ei vielä selvä) - Assembly summerit ja winterit leireinä. -Vimman peliluolassa toimiva pelikerho (avoin) -Merjan pienryhmä, jossa ymmärtääkseni myös pelaamista? (voin olla väärässä) - taloilla peliturnauksia konsolipeleillä (tosin ohjaajat varmasti lähinnä järjestävänä tahona) - taloilla ipadit. En tiedä tehdäänkö jollain talolla pelinuurisotyötä niillä. Vois :) En tiedä mitä ei tehdä. Eihän täällä se mitenkään nivoutunut ole talotyöhön enkä osaa sanoa miten olisi jos olisi.
Digiprosessi suunnittelee turnauksia,tilojen jne.välillä. Toisilla tiloilla hyvinkin aktiiveja peleistä kiinnostuneita ohjaajia. Keväällä perustettu game-academy..Pelaa tällä hetkellä etänä tuntipalkkaisen avustavamana.. Pelitalo Turkuun..
TGA digitaalisessa prosessissa tehdään monipuolista pelinuurisotyötä laajalla skaalalla, sitäkautta pelinuurisotyö levittäytyy hitaasti kaikkiin nuorisotaloihin tablettien käyttö nuorisotaloilla
Konsoli- ja pc-pelit, padit nuorisotaloilla, Vimman peilkerho ja peliluola -toiminnat, Turku Game Academy -toiminta
Turku Game Academy. En tiedä.
Pelikerhoja ja Vimmassa on peliluola avoinna
en tiedä
Game Academy on tietääkseni ainoa selkeästi pelinuurisotyömuoto. Toki ohjaajat pelaavat nuorten kanssa puhelimiten kautta. Pelinuurisotyölle pitäisi olla kaupungin nuorisotoimen puolesta selkeästi asiaa pyörittävä työntekijä, koska pelinuurisotyölle on kova tarve. Ryhmiä syrjäytyneille ja kotona pelaaville nuorille vertaistuen ja sosiaalisten taitojen kasvattamisen vuoksi. Monia "nörttejä" kiusataan ja vertaistuki olisi tärkeä tuki arkeen.

<p>No nuokarilla on olemassa konsolit joka mahdollistaa pelaamista nuorille ja nuoreen kanssa. En ole itse testannut vielä mutta olen ymmärtänyt että löytyy netti mahdollisuudet niille kans. Sit meillä on TGA joka ajaa eteen nuoreen urheilu pelaamiseen. E-sports. Se on aivan mahtava juttu ja pitas saada lisää aikaa ohjaajille joka ne voi tehdä sitä laadukas toiminta joka voi edustaa Turun kaupunki ylpeästi.</p> <p>On mahdollista kans tukee game dev yhteisö, ja tuodaan esille eri mahdollisuudet nuorelle osallistua peli mailmassa. On monet eri ammatti mahdollisuudet pelimailmassa ja voisimme minun mielestä nosta ja tukee semmoset harrastukset.</p>
<p>Tiedän Turku Game Academyn ja peliluolan. Luulen myös että nuorisotiloilla ohjaajat saattavat pelata yhdessä nuorten kanssa konsolipelejä.</p>
<p>En tiedä.</p>
<p>Meillä pelinuorisotyö kulminoituu lähinnä konsolipeleihin ajanviettona ja kilpailuina.</p>
<p>Riippuu varmasti osittain tilasta ja ohjaajista, mitä missäkin toimipisteessä tehdään. Pääosin olemme keskittyneet pelityöhön liian vähän, ja kaikki työntekijät eivät osaa hyödyntää sitä olemassaolevana työmuotona. Suurin osa pelityöstä on varmasti nuorten kanssa pelattavia konsolipelejä, murto-osa internetissä pelattavia pelejä yhdessä jne.</p> <p>Voisimme hyödyntää nuorten osaamista pelaamisessa ja ottaa sen osaksi pysyvää toimintaa. Nuoret ovat innostuneita, haluavat opettaa ja näyttää osaamisensa - pelaaminen on tähän erittäin hyvä keino. Toivoisin, että työntekijät omasta kiinnostuksestaan riippumatta, olisivat kiinnostuneita siitä, mitä nuoret tekevät omalla ajallaan.</p>
<p>En tiedä.</p>

**8. Mitkä ovat merkittävimpiä asioita, jotka mahdollistavat ja edistävät pelinuorisotyön tekemistä Turun kaupungin nuorisopalveluissa? Voit valita useamman vaihtoehdon.**

Vastaajien määrä: 45, valittujen vastausten lukumäärä: 244

	<b>N</b>	<b>Prosentti</b>
Johdon ja esimiesten tuki ja toiminnan mahdollistaminen.	28	62,22%
Strateginen suunnittelu tukee pelinuorisotyön pitkäjänteistä toteuttamista.	21	46,67%
Pelinuorisotyön arviointia tehdään riittävästi ja se parantaa toiminnan laatua.	9	20%
Pelinuorisotyöstä kiinnostuneet, osaavat ohjaajat.	26	57,78%
Sopivat ja hyvin toimivat laitteet, riittävät tietoverkot ja sopivat tilat.	29	64,44%
Pelinuorisotyöhön positiivisesti ja kannustavasti suhtautuva ilmapiiri ja työyhteisö.	20	44,44%
Riittävästi ohjaajia pelinuorisotyön toteuttamiseen siinä määrin kuin sille olisi tarvetta.	20	44,44%

Henkilökunnalla on riittävästi osaamista pelinuorisotyön toteuttamiseen.	19	42,22%
Riittävästi työaikaa ja mahdollisuuksia pelinuorisotyön tekemiseen.	21	46,67%
Nuorten innostus ja kiinnostus olla toiminnassa mukana.	21	46,67%
Hyvät yhteistyökumppanit (esim. järjestöt, Verke, yritykset, oppilaitokset)	21	46,67%
En tiedä.	5	11,11%
Muu vaihtoehto (kommentoi alle vapaasti).	4	8,89%

**9. Mitkä ovat merkittävimpiä asioita, jotka hankaloittavat tai estävät pelinuorisotyön tekemistä Turun kaupungin nuorisopalveluissa? Voit valita useamman vaihtoehdon.**

Vastaajien määrä: 45, valittujen vastausten lukumäärä: 162

	<b>N</b>	<b>Prosentti</b>
Johdon ja esimiesten tuki puuttuu tai pelinuorisotyöhön suhtaudutaan negatiivisesti.	16	35,56%
Ei ole riittävästi pelinuorisotyön pitkäjänteistä toteuttamista tukevaa strategista suunnittelua.	23	51,11%
Pelinuorisotyön arviointia ei tehdä riittävästi, jotta voitaisiin parantaa toiminnan laatua.	16	35,56%
Ei ole pelinuorisotyöstä kiinnostuneita, osaavia ohjaajia.	13	28,89%
Ei ole riittävästi sopivia laitteita, riittäviä tietoverkkoja, sopivia tiloja.	21	46,67%
Pelinuorisotyöhön negatiivisesta ja lannistavasti suhtautuva ilmapiiri ja työyhteisö.	10	22,22%
Ei ole riittävästi ohjaajia pelinuorisotyön toteuttamiseen siinä määrin kuin sille olisi tarvetta.	22	48,89%
Ei ole riittävästi työaikaa ja mahdollisuuksia pelinuorisotyön tekemiseen.	20	44,44%
Ei ole riittävästi toiminnasta kiinnostuneita nuoria.	6	13,33%
Ei ole riittävästi hyviä yhteistyökumppaneita.	3	6,67%
En tiedä.	9	20%
Muu vaihtoehto (kommentoi alle vapaasti).	3	6,67%

**10. Olisitko itse kiinnostunut tekemään pelinuurisotyötä? Voit valita useamman vaihtoehdon.**

Vastaajien määrä: 45, valittujen vastausten lukumäärä: 67

	<b>N</b>	<b>Prosentti</b>
Kyllä ja teenkin jo.	11	24,44%
Kyllä, mutta työaikani ei riitä siihen.	11	24,44%
Kyllä, mutta tarvitsisin lisää tietoa pelinuurisotyöstä.	8	17,78%
Kyllä, mutta tarvitsisin lisää konkreettista opastusta ja osaamista pelinuurisotyön ohjaamiseen.	8	17,78%
En, koska on jo liikaa töitä ennestään.	8	17,78%
En, koska pelinuurisotyö ei kiinnosta minua.	5	11,11%
En, koska pelinuurisotyö on minusta turhaa.	0	0%
En, koska pelinuurisotyö on minusta haitallista.	1	2,22%
Muu vaihtoehto (kommentoi alle vapaasti).	15	33,33%

**11. Mitä mielestäsi nuoret tarvitsevat tällä hetkellä? Miten nuorisotyö voi auttaa ja tukea tämän päivän nuoria? Voit valita useamman vaihtoehdon.**

Vastaajien määrä: 45, valittujen vastausten lukumäärä: 367

	<b>N</b>	<b>Prosentti</b>
Avoin nuorisotyö (nuorisotalot tai muut paikat, joissa nuoret voivat hengaila vapaasti ja toimia omaehtoisesti ohjaajan läsnäollessa).	32	71,11%
Kohdennettu nuorisotyö (erilaiset harraste- ja tukiryhmät nuorille).	34	75,56%
Koulunuorisotyö.	20	44,44%
Muualla kuin Turun kaupungin nuorisopalvelujen tiloissa tapahtuva toiminta (pop-up nuokkarit, Nuokkaribiili, tapahtumayhteistyö, nuorten kohtaaminen kadulla ja muissa julkisissa tiloissa jmv.).	32	71,11%
Yksilöllinen tuki ja ohjaus.	30	66,67%
Verkon kautta tapahtuva nuorisotyö, esim. chatit ja kysymys-vastaus-palvelut, sosiaalisessa mediassa tapahtuva kommunikointi, muu ns. digitaalinen nuorisotyö.	23	51,11%
Pelinuurisotyö (tavoitteellinen digitaalisten pelien pelaaminen, pelisuunnittelu, lanit jms.).	27	60%
Luova toiminta (taide, musiikki, kädentaidot jmv.).	28	62,22%
Liikunnallinen toiminta.	25	55,56%
Toiminta, jonka nuoret saavat itse ideoida ja toteuttaa.	30	66,67%

Retket ja leirit.	21	46,67%
Yhteisöllinen toiminta, yhdessä tekeminen jonkin päämäärän saavuttamiseksi.	33	73,33%
Työpajatoiminta.	22	48,89%
En osaa sanoa.	0	0%
Muu vaihtoehto (kommentoi alle vapaasti).	10	22,22%

**12. Miten näet nuorisotyön kehittyvän tulevaisuudessa? Mitä tullaan tarvitsemaan lisää? Mitä vähemmän? Mihin suuntaan nuorisotyö muuttuu vai muuttuuko se? Mitä toivoisit tapahtuvan? Sana on vapaa. Voit myös kommentoida kyselyä tai pelinuorisotyötä yleisesti tai halutessasi tarkentaa vielä vastauksiasi yksittäisiin kysymyksiin.**

Vastaajien määrä: 30

Vastaukset
Digitalisaatio vaikuttaa!
-
<p>Nuorisotyö on digitalisoitunut ja tulee digitalisoitumaan entisestään. Nuoriso-ohjaajilla on vaikeuksia pysyä kehityksen kentässä mukana, esimerkiksi sosiaalisen median trendit muuttuvat niin nopeasti, että kun niihin reagoidaan, ollaan jo myöhässä. Työntekijöillä on havaittavissa myös jonkin verran asenneongelmia, mitkä osittain johtuvat ikärakenteesta ja pelosta muuttuvaa työtä kohtaan. Pakottaminen muutokseenkaan ei ole toimiva vaihtoehto.</p> <p>Myös perinteistä nuorisotyötä tarvitaan ja ennen kaikkea läsnäoloa nuoren elämässä ihan livenä. Ehkä nuorisotyöntekijöiden profiloituminen eri alojen osaajiksi tulee vahvistumaan. Tähän toivottavasti tulisi mukaan myös ammattillinen nimikeudistus ja palkkakehitys. Osaamisen vaatimukset ovat kasvaneet valtavasti, mutta uuden opettelusta ja monialaisuudesta ei palkita tarpeeksi.</p> <p>Nuorisotyöntekijöiden liikkuminen tulee lisääntymään ja voi jopa olla, että perinteiset nuorisotalot jossain muodossa tulevat poistumaan. Pop up-toiminta ja nuorten luo meneminen kasvattavat suosiotaan. Nuorisoa, joilla on jo pelit ja vehkeet kotonakin on vaikeampi houkuttaa nuorisotaloille. Siksi on hyvä mennä sinne missä nuoret muuten liikkuvat, kuten ostoskeskuksiin tai kouluihin. Näin tavoitetaan myös ne nuoret, jotka eivät muuten koskaan hakeutuisi nuorisopalveluiden piiriin. Pelinuorisotyö on tässä tärkeässä osassa, sen kohderyhmän kanssa, joka on asiasta kiinnostunut.</p> <p>Pelaamisen lisäksi myös liikuntapalveluiden merkitystä tulisi korostaa. Nuorten kasvavat paino-ongelmat ja liikkumattomuus vaativat myös huomiomme ja kaikille nuorille on pyrittävä tarjoamaan mahdollisuus liikkua perheen tulotasosta riippumatta. Liikuntatarjonnan tulisi olla monipuolista, koska perinteiset joukkuelajit eivät todellakaan houkuttele kaikkia.</p> <p>Nuorten omaehtoista toimintaa lisää. Myös nuorten itse pyörittämä nuokkari olisi hyvä pilotoida. Osallistuva budjetointi käyttöön laajasti.</p>

Digitaalista nuorisotyötä tarvitaan lisää. Nuorisotyö kehittyy väistämättä tähän suuntaan ja jos tarkoitus on pysyä kehityksessä mukana, on siihen parasta lähteä mukaan jo nyt.

Diginuorisotyö on ajasta ja paikasta riippumatonta työtä, jolla tavoitetaan nekin nuoret, jotka eivät aukioloaikojen puitteissa pysty tai halua saapua ohjattavaksi nuorisotiloille ja -taloille. Menetelmään olisi syytä panostaa ja sitä tulisi Turussakin kehittää jo kiireen vilkkaan, mutta vahvat asenteet ja ennakkoluulot johtotasolla estävät tämän.

Tulevaisuudessa (n.10 - 20 vuoden kuluttua) kantasuomalainen nuoriso on vähemmistö nuokkareilla ja nuorisotoiminnassa. Tulevaisuudessa pitää ottaa huomioon enenvässä määrin monikulttuurisuus unohtamatta kuitenkin sitä, että nyt asumme ja elämme Suomessa ja tuomaan heille myös suomalaisia arvoja. Sitä en osaa sanoa, miten pelinuorisotyö kehittyy heidän elämässään, riippuu paljon taustasta ja ko. nuoren perheiden arvoista.

Työntekijöitä.

ns syrjäytyneet nuoret otettava huomioon

Pelit, laitteet, teknologia kehittyvät huimaa vauhtia edelleen ja jopa kiihtyvään tahtiin. Siksi uskon, että yksilöllistä nuoren kohtaamista tarvitaan jatkossa entistäkin enemmän, oli työmuotona sitten mikä tahansa.

Digitaalinen nuorisotyö, jos sitä halutaan tehdä, tarvitsee ajanmukaiset laitteet, osaavan henkilökunnan, mikä käsittää myös välittömän asiantuntemuksen tietokoneen saloihin, ei saa olla pelkästään jonkun IT-tuen varassa. Ongelmien ratkaisu pitää tapahtua hetkessä, jos siihen ylipäänsä on mahdollisuuksia.

Resurssit vähenevät ja yhteistyö eri toimijoiden kanssa lisääntyy. Toivon, että tulevaisuudessa nuorisotyö on yhä enempi nuorten itsensä näköistä ja toteuttamaan ja siihen kannustetaan kaikessa nuorisotoiminnassa.

Nuorisotyö nuorten palveluissa on aina vähän "jäljessä" nuorten kulttuurista.

Enemmän resursseja vapaamuotoiseen toimintaan nuorille aikuisille, joille ei ole tarjolla muuta mahdollisuutta kuin "mielenterveys"toiminta, baarit ja tyttöjen talo toiminta. Nuorilla ei ole luontevaa palvelua nuokkaritoiminnan jälkeen. Nuoret kaipaavat välittäviä, kuuntelevia aikuisia, joilla on aidosti ja oikeasti aikaa paneutua heidän asioihinkin. Nuoret ovat tuoneet esille myös live pelaamisen tarpeen; koristurnaukset, lautapelikisat, futsal vuorot jne.

Resursseja tarvitaan enemmän pop up tapaisiin tapahtumiin, katu työhön ja kohtaavaan työhön. Nuoret arvostavat kohtaamista heidän hengailualueillaan.

Kiitos, teet tärkeää kartoitu

Ei Anonyymi huomautus tutkijalle ;)

Etsivässä nuorisotyössä tehdään tällä hetkellä Katugallupia Varissuon nuorten keskuudessa.

Nyt on jo tullut lyhyessä ajassa ilmi aikuisten tarve, läsnäolo ja hengailupaikkojen puute.

Teemme gallupia vuoden loppuun asti, kokoamme siitä raportin kun olemme valmiita. Koonti voi olla arvokasta tietoa myös tätä tutkimusta varten. Tosin rajoittuu vain yhteen kaupungin osaan. Ole yhteydessä Jaana Petäjokeen jos, kiinnostaa.

Digitaalista osaamista tullaan tarvitsemaan paljon lisää tulevaisuudessa. Anonyymejä chattipalveluita tarvittaisiin myös ja mielestäni kaupunkien nuorisotyöntekijöitä voisi olla niissä mukana.

Chat palvelukin voisi hyvin olla pelipohjainen, jossa jokin yksinkertainen pikkupeli pyörii samalla kun voi jutella (tai päinvastoin oikeastaan).

Nuorisotyöntekijöiden koulutusta pelaamisasioihin tarvittaisiin varmasti myös, mutta ei pakolliseksi kaikille vaan kohdennetusti siitä kiinnostuneille.

Mielestäni avoin nuorisotalo työ ei aina ole tavoitteellista toimintaa. Mielestäni sen määrää voisi supistaa ja painottaa työtä oikeasti enemmän ennaltaehkäisevään ja kohdennetumpaan suuntaan.

Nuoret kaipaavat aikuisen huomioita ja keskustelua, mutta avoimessa työssä se ei toteudu, koska nuoria on liikaa suhteessa ohjaajien määrään. Ohjaajat ovat ainakin isolla talolla käytännössä valvojia, ovenavaajia ja sääntöpoliiseja.

Yhteistyötä pitäisi eri toimijoiden kanssa lisätä. Koulujen kanssa yhteistyötä voi tehdä vain olemalla kouluissa läsnä ja koulunuorisotyötä kuuluisi lisätä. Eri yhteistyötahojen kanssa toimimalla voidaan myös luoda luottamusta nuorisotyötä kohtaan.

Toivoisin että nuorisotyö muuttuisi enemmän arvostetuksi työksi. Nuorisotyö saa olla ajanhermolla, saa olla pelinuorisotyötä ja hauskoja tapahtumia, mutta pitäisi olla mukana myös siinä tosiasiasa, että eriarvoistumista ja toivottomuutta tulevaisuuden suhteen on myös paljon. Siinä ei paljon hauskat tapahtumat auta.

Nuorisotyö Turussa ei muutu mihinkään, jos mistään vanhasta ei luovuta tai saada enemmän ihmisiä tekemään työtä. Eteenpäin on menty ja uusia toimintamuotoja on kokeiltu, mutta ne eivät toimi, jos ohjaajat on sidottu kiinni taloille.

Toivon tulevaisuudessa enemmän arvostusta ohjaajia kohtaan. Uusia työntekijöitä, koulutettuja osajia tulee ja he eivät viihdy, jos heidän potentiaaliaan ei nähdä. Toivon myös että johdolta välittyisi jonkinlainen visio Turun nuorisotyöstä.

Toivoisin lisääntyvää yhteisöllisyyttä niin nuorisotalojen kuin nuorten keskuudessa. Eri talojen vahvuuksia voitaisiin käyttää muilla taloilla ja kokeilla "kiertävää" ohjausta erilaisten aktiviteettien parissa. Tutut ohjaajat taloilla kuitenkin edelleen tärkeä asia nuorten turvallisuuden tunteen kannalta.

Pelinuorisotyö kuulostaa kyllä vieraalta ajatukselta.. mutta todellisuudessa minulla ei ole siitä mitään tietoa ja käsitystä. Aihe vaatii vähän avaamista..

Ajat muuttuvat ja nuorisotyö muuttuu ajan mukana, se on hyvä asia kunhan pidetään perustehtävä mielessä.

Enemmän eri kohteissa tapahtuvaa, nuorten ehdoilla ja heidän toiveistaan tapahtuvaa nuorisotyötä,

Jalkautuva työ ja varsinkin KATUTYÖ TAKAISIN!!!

(perus)nuorisotyö tulee tulevaisuudessa linkittymään yhä vahvemmin muiden toimijoiden tiloissa tapahtuvaksi (koulut, kauppakeskukset ym.), perinteisten nuorisotilojen käyttöaste ja hyötyarvo laskevat.

Näky tulevaisuuteen ei ole hyvä, sillä jatkuva rahanpuute voi torpata kaiken. Tämän hetken nuoret kaipaavat eniten ihmisen läsnäoloa ja huolenpitoa joku joka huomioi ja opastaisi miten elämää eletään. Toisten ihmisten kunnioittaminen on aivan nollassa ja huono käytös vallalla.

Kehityksen pitäisi tukea nuorta ja ohjata koulutukseen ja työelämään. Myös kolmannen sektorin eli järjestöjen mukaan ottaminen pitäisi huomioida yhtenä auttavana tekijänä. Mikään toimintamuoto ei saisi mennä ainoaksi mitä tehdään, sillä elämässä nyt tarvitaan monenlaista osaamista ja yhteistyötä.

Eiköhän tämä pelaaminenkin ole hetken huumaa kuten niin moni aikaisemminkin muodissa ollut toimintamuoto tai urheiluvillitys. Nuorisotyön on oltava ajan hengessä mukana ei muistella menneitä vuosikymmeniä haikaillen. Mutta ilman menneisyyttä ei ole tulevaisuutta!

Nuorisotyö on tulevaisuudessa yhtäläillä verkossa kuin ihan F2F kohtaamisissa.

Hyvä että samalla kun tehdään pohjatyötä ja ollaan läsnä arjessa, näyttään kadulla, taloilla ja koulussa, voidaan verkossa (niin somessa kuin pelimaailmassa) tehdä ja kehittää nuorisotyötä.

Uskon vahvasti että perinteisiä avoimen toiminnan nuorisotyömalleja tarvitaan jatkossakin. Näin tavoitetaan monta aikuisen tarpeessa olevaa nuorta ja voidaan ohjata heitä yksilöidympien nuorisopalveluiden pariin.

Nuorisotyö muuttuu kokonaisuudessaan moniammatillisemmaksi, kuntien resurssit vähenevät ja havaitaan verkostoitumisen mahdollisuus.

Kohdennettua yksilöllistä palvelua tulisi lisätä, on työmuoto sitten mikä tahansa..Kadulla, Pop-upissa, netissä, fyysisissä monen palvelun paikoissa.

Kuntien lautakuntien tulisi määrittää tarkemmin, mitkä tehtävät kuuluvat kellekin...Enemmän pyrkiä ikäryhmille määrättyihin toimintoihin, ettei palveluhaarukkaan kuulu kaikki 0-99v, jos palvelut eivät ole maksullisia.

Vaikka presidenttiä myöten ollaan huolissaan syrjäytymisestä, välineet nuorisopalveluilla rajalliset. Yhteistyö on avainsana. Sekä viranomais-, että kolmas sektori ja vapaaehtoiset.

Toivoisin tulevaisuudessa olevan enemmän fyysisiä tiloja, joista löytyy monta palvelua

Nuorisotilat koulujen yhteyteen.

Kuten edellä:

Nuorisotyön tulee tietysti vähimmillään noudattaa lakia ja uuden lain kirjanta. Olla mukana nuorten muuttuvassa maailmassa. Olla nuorten äänitorvi suhteessa päättäjiin ja mahdollistaa nuorille hyvä elämä.

Tällä hetkellä nuorten maailmaa hallitsee puhelimet, tabletit ja tietokoneet ohjelmineen, peleineen ja apsineen. Voi olla että tulevaisuudessa tarvitaan enemmän kohtaamista ja vuorovaikutustaitoja.



Nuorisotyön tulee muuttua ajan kulussa. Hyvät toimintamuodot ja menetelmät sulautuvat uusiin haasteisiin ja tehtäviin.
Nuorten sukupolvet polarisoituvat. Tämä on huomioitava nuorisotyön palveluissa. Palveluilla tulee edistää mahdollisuuksien tasa-arvoa, niin kohdennetuilla kuin avoimilla palveluilla.
<p>Monenlaista toimintaa tarvitaan. Varmasti tarvitaan pelinuorisotyötä. Onhan aina pelit olleet osa nuorisotyötä, pelit vaan muuttuu digitaaliseksi. Tarvitaan tietoa, mikä digitaalisen pelaamisen pointti on. Nuorisotyön täytyy myös muuttua ajassa. Kohtaaminen on nuorisotyössä mielestäni tärkeintä. Kasvokkain kohtaaminen on tärkeää, mutta myös nykyään täytyy voida kohdata verkossa. Joillekin nuorille verkossa kohtaaminen sopii paremmin ja on hienoa jos sellainen mahdollisuus on.</p> <p>Digitaalinen pelaaminen on yksi hyvä nuorisotyön väline. On muitakin tärkeitä tapoja tehdä nuorisotyötä, kuten kulttuurinen nuorisotyö. Mielestäni on tärkeää ylläpitää nuorisotyön monimuotoisuutta.</p>
Toivoisin että pienryhmä ja kohdennettua toimintaa voi jatkaa ja voisi lisätäkin
Tällä hetkellä nuorisotyö kehittyy pelottavasti kertatoimintaan. Pitkäkestoinen työ ja tuki nuorille on häviämässä. Uudet kehitykset ovat hyvä, mutta lasta (kirjaimellisesti) ei saa heittää pesuveden mukana pois. Nuorten tarpeet ovat vaihtelevat eikä kävijäluvuissa näy työn laatu ja pitkäkestoinen kantavuus.
Digitaalinen nuorisotyö nousee tulevaisuudessa varmasti yhä enemmän perinteisen nuorisotyön rinnalle.
Uskon, että kaikkeen erilaiseen toimintaan on tulevaisuudessa tarve. Nuorisotyön monipuolisuus on vahvuus. Mielestäni liian paljon tapahtuu asioita puhelimen kautta, jolloin niiden "tavallisten" asioiden tekeminen ja taitojen oppiminen tukee nuoren kehitystä myös toiseen suuntaan. Liikunnan ja yhteisöllisyyden merkitys on suuri, mihin meidän mielestäni kuuluu panostaa enemmän.
Paras mittari ja suunnan näyttäjänä ovat nuoret itse. Mitä he tulevaisuudessa haluavat ja me yritämme toteuttaa ja järjestää mielekästä toimintaa nuorille, jolloin tavoittaisimme heitä mahdollisimman paljon.
<p>Nuorisotyö kehittyy jatkuvasti, ja sen tuleekin kehittyä - nuorten mukana. Olemme menossa hyvään suuntaan, toivoisin vain, ettemme jyräisi kaikkea vanhaa pois edestä, kuten Turussa on tapana. Vaikka aika ja kaikki kehittyy, on edelleen olemassa paljon lapsia ja nuoria, jotka tarvitsevat avointa toimintaa osaksi hyvää lapsuutta/nuoruutta. On olemassa heitä, jotka tulevat paikalle paikan, ohjaajien ja ystävien takia - ja vain niiden takia.</p> <p>Kaikien kehityksen ja edistyksen edessä usein unohdetaan se, että yksi työn tärkeimpiä puolia, on luoda luottamuksellisia suhteita nuoriin ja toimia heidän tukena elämän eri vaiheissa - olla paikalla.</p> <p>Toivoisin työntekijöiden kehittyvän nuorten mukana, oppivan asioita ja mukautumaan arkeen, joka on jatkuvasti muuttuva. Liian usein asiat tehdään "kuten ennenkin on tehty" - se voi jumittaa ihmiset paikalleen, emmekä näe kokonaiskuvaa.</p> <p>Ruksasin jokaisen työmuodon, koska jokainen niistä on tärkeä! - kaikki ihmiset ovat erilaisia ja ansaitsevat omanlaistaan ohjausta - ja meidän tulee sitä tarjota. Toivoisin,</p>

että kaikki työmuodot säilyisivät ominaan, jokaiseen olisi osaavat ammattilaiset ja työ kulkisi mukana nuorten arjessa.

Täydellisintä olisi alasta kiinnostuneet, innostuneet ja rohkeat työntekijät, jotka ottaisivat riskejä ja kokeilisivat uutta - yhdessä nuorten kanssa. Oppisivat asioita ja olisivat aidosti mukana nuorten elämässä.

Pelit, some, belfiet, selfietikut, snapchatit ja ig-rallit - kaikki kuuluvat nuoruuteen ja meidän pitäisi olla tämän alan asiantuntijoita.

Toivon tulevalta kehitystä, ennenkaikkea tutkimisen ja mielenkiinnon puolelta - meiltä aikuisilta.

Ainoa toiveeni on, että kiihdytetään kehitystä. Nuoret ovat pelanneet pitkän aikaa, mutta pelinuorisotyö on vasta viime vuosina saanut suurempaa huomiota. Nuorisotyön pitäisi tavoitella kehittymään nuorten kanssa samaan tahtiin. Kilpapelaaminen isoksi osaksi nuorisotyötä!