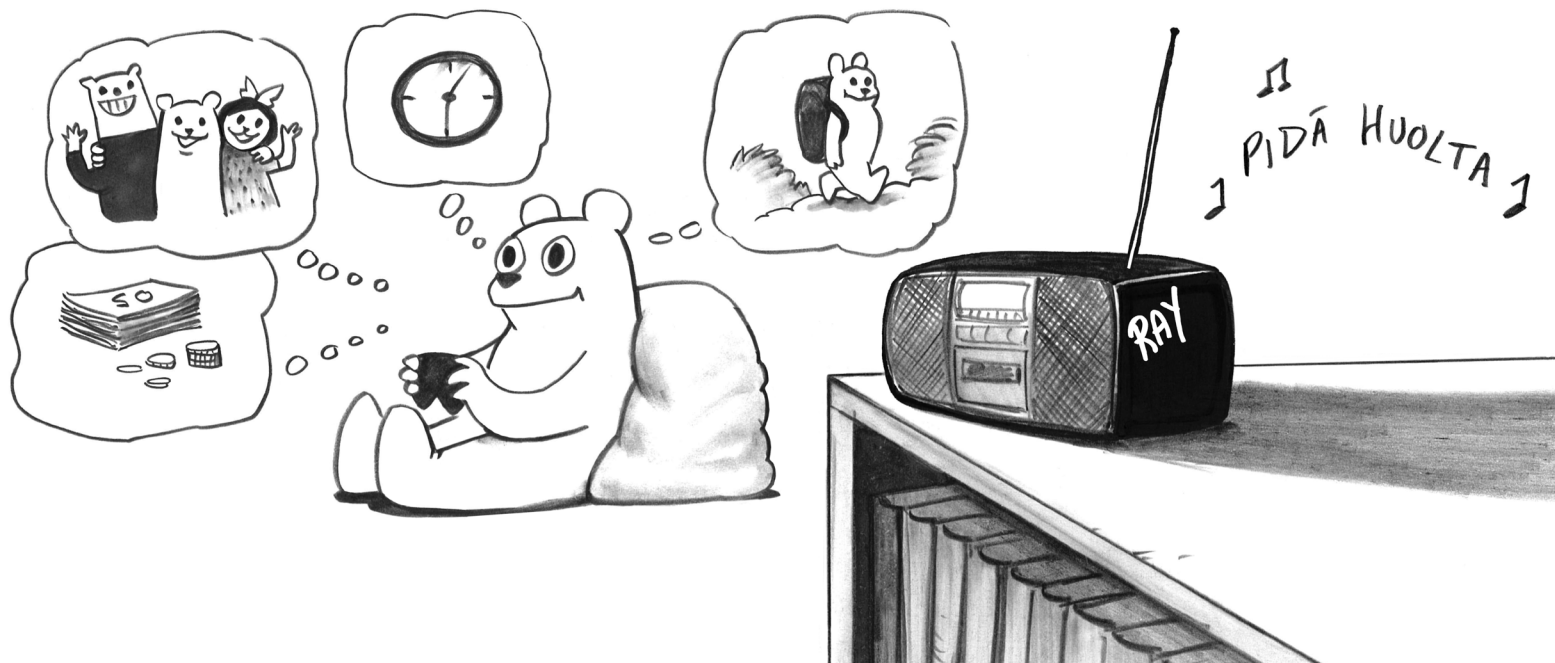




Peliaika

Poimintoja Pelituki-hankkeen matkan varrelta



PELITUKI

Johdanto

Välinesalkku, Tiedontuotannon raportit, Ongelmallista? – nettisovellus, Peliluotsi-koulutukset ja monet muut materiaalit ovat Pelituki-hankkeen tuotoksia. Näitä markkinoidaan ja puhutaan kehittämistyöstä, ja itse asiasta, eli nuorten pelaamisesta ja siihen liittyvistä pulmista. Mutta mitä hankkeessa tehtiin? Millä tavoin nuorten pelaamista lähestyttiin, missä ja kenen kanssa? Mikä onnistui ja mitä ei kannattaisi toistaa? Tässä tekstikokoelmassa kuvataan Pelituki-hankkeen toimintaa. Pyrkimyksenä on antaa monipuolinen kuva laajan hankkeen toiminnasta. Ajatuksena on ollut, että erilaisuus saa näkyä, joten petyt jos odotat yhtenäistä ja siloteltua ulkoasua. Sama tunne odottaa myös, jos aiot keskittyä tiivistelmään, yhteenvedoon tai arvioivaan loppulukuun, sillä niitä et löydä. Toivottavasti löydät kiinnostavia asioita ja esimerkkejä, jotka laajentavat käsitystäsi nuorten pelaamisesta, siihen liittyvistä varjopuolista, ja niiden ympärillä tehtävästä työstä.

Raportin ensimmäinen luku kuvaa hankkeen ponnistelua kehitettäessä työvälineitä nuorten ongelmallisen pelaamisen ehkäisyyn, tunnistamiseen ja ongelmallisesti pelaavien auttamiseen. Tämä luku poikkeaa muista sikäli, että se kuvaa koko hankkeen toimintaa, muissa luvuissa keskitytään osahankekohtaiseen ja paikalliseen kehittämiseen.

Sovatek-säätiön osahanke toimintaa Puolustusvoimissa ja Siviilipalveluskeskuksessa esitellään seuraavaksi: polttopisteessä ovat pelaamisen riskit kansalaiskasvatuksen teemana ja sivareiden osallistaminen peliasiantuntijoiksi.

Seuraavaksi siirrytään kuvaamaan Kehittämiskeskus Tyynelän toteuttaman osahanke toimintaa: esillä ovat Mikkeliissä toiminut Nuorten foorumi, Varkaudessa toteutettu interventio paljon pelaavalle opiskelijaryhmälle ja Mikkeliissä kehitelty nuorten avoin ryhmätoiminta. Nuoria toteuttajiksi osallistavan Game On! –koulutusmallin ja Varkauden seudun vanhempainilta-kokemusten kuvaukset päättävät Tyynelän osuuden.

Kuopion Kriisikeskuksen toimintaan hankkeessa pääset tutustumaan luvuissa, joissa esitellään vanhempien peliryhmätoimintaa, lastensuojelun työntekijöiden tueksi tarjottua pelikon-sultaatiota ja vastuullisen pelaamisen teeman sisällyttämistä nuorten järjestämän Gyostage-lanitapahtuman suunnitteluun, organisointiin ja toteutukseen.

Välinesalkku ja tyhjä ympyrä

Miten välinekehittely eteni Pelituki-hankkeessa

Jarkko Järvelin

Toukokuussa 2015 Pelituki-hanke julkisti sähköisen välinesalkun, joka sisältää yhdeksän apuvälinettä käytettäväksi nuorten ongelmallisen pelaamisen kartoitukseen ja liikaa pelaavien auttamiseen. Miten tähän tultiin? Oliko matkalla mutkia vai etenikö prosessi voitosta voittoon yleisön hurratessa?

Suunnitelmien käsitekaaos

Välineiden tuotannon juuret ovat tukevasti hankkeen ensimmäisessä toimintasuunnitelmassa, joka on laadittu rahoitushakemuksen liitteeksi keväällä 2011. Tämän jälkeen välineiden kehittämistä tavoitteena ja tuotoksina on linjattu ja täsmennetty projektihenkilöstön laatimassa toteutussuunnitelmassa, jonka ensimmäinen versio on vuodelta 2012, ja tässä tekstissä tarkasteltu versio kesältä 2013. Viimeisen muotoilunsa välinekehittelyn tavoitteet ja tuotokset saivat vuonna 2014, kun kirjoitettiin toimintasuunnitelmaa Pelituki-hankkeen viimeiselle toimintavuodelle 2015.

Suunnitelmia on matkan varrella tehty muitakin, ja kaikista löytyy jollain tavalla kirjattuna tavoite välineiden kehittämiseen nuorten ongelmapelaamisen kanssa työskenteleville. Valitettavasti jollain tavalla kirjaaminen tarkoittaa käsitteiden sekamelskaa. Tavoitteita ja tuotoksia on avattu niukasti, ja vähän väliä näyttää keksityn uusia nimityksiä. Hankkeen erilaisissa suunnitelmissa käytetään välineen ohella ainakin termejä apuväline, menetelmä, keino, tuki, tukimuoto, apu, tukimalli, arviointimalli, työmalli, toimintamalli, toimintamuoto, interventio ja työmuoto. Nämä siis yleisesti, lisäksi löytyy koko joukko tarkennuksia, kuten kartoitusväline tai puheeksioton malli. Ongelmana on käytettyjen käsitteiden runsauden lisäksi se, ettei välineiden käyttötarkoitusta ole tarkennettu, vaan se jää tasolle ”*nuorten arkeen ja kehitykseen sopivaa tukea ongelmalliseen pelaamiseen*”. Edellä oleva on lainaus hankkeen alkuperäisestä toimintasuunnitelmasta, ja on sikäli hauska, että sen voi ymmärtää viestivän pyrkimyksestä tukea ongelmallista pelaamista, ts. se sisältää lupauksen kehittää keinoja ongelmallisen pelaamisen jatkamiseen.

Toimintasuunnitelma vuodelta 2011

Alkuperäisessä toimintasuunnitelmassa tavoitteisiin oli kirjattu: ”*Kehitetään yhdessä lasten ja nuorten sekä heitä kohtaavien aikuisten kanssa lasten ja nuorten arkeen ja kehitykseen sopivaa tukea ongelmalliseen pelaamiseen. Rääätälöidään ja muokataan olemassa olevia ja hyviksi havaittuja menetelmiä ja tukimuotoja lasten ja nuorten kanssa työskentelyyn sopiviksi*”.

Toteutusta suunnitelma linjasi mm. toteamalla, että ”*kehitetään uusia tukimalleja ja -muotoja nuorten peliongelmiensa kanssa työtä tekeville*”. Kiinnostavaa on ero; tavoitteissa puhutaan hyviksi havaittujen rääätelöinnistä ja muokkaamisesta, mutta toteutuksen kohdalla veloitetaan kehittämään uutta. Eipä hätää, molempia on kyllä tehty, ja tällä saralla täysin uuden keksiminen on melkoista utopiaa, kyse on lähes aina muokkauksesta tai rääätelöinnistä.

Tuotoksina toimintasuunnitelma vuodelta 2011 lupaili syntyvän seuraavaa: ”*Nuorten kanssa tehtävään työhön syntyy nuorten ongelmalliseen pelaamiseen arviointimalli. Tuotoksena syntyy työmallia ja kuvauksia kevyistä interventioista, jotka voidaan sijoittaa nuoren arkisiin ympäristöihin*”. Suunnitelma siis käyttää tavoiteluvussa käsitteitä menetelmä ja tukimuoto, toteutuksen kohdalla puhutaan lisäksi tukimalleista ja tuotoksina pitäisi syntyvän arviointimalli, työmallia ja kuvauksia kevyistä interventioista.

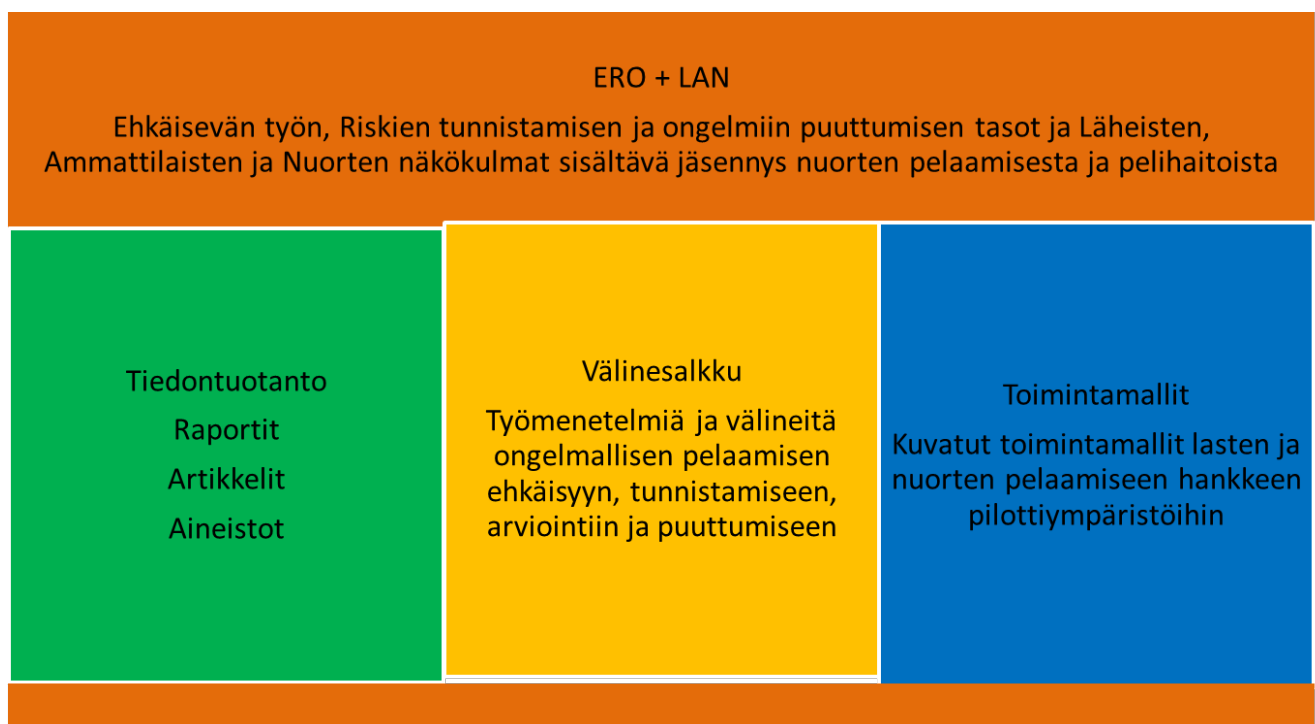
Toteuttamissuunnitelma vuodelta 2013

Toteuttamissuunnitelma on laadittu ohjaamaan hankkeen toteutusta, ja siinä on määritelty astetta tarkemmin mitä tavoitellaan ja miten. Suunnitelman mukaan hankkeen ”*päämääränä on lisätä lasten ja nuorten ongelmalliseen pelaamiseen tarvittavan tuen ja avun laatua ja saatavuutta sekä löytää kulttuurinen näkökulma nuorten ongelmalliseen pelaamiseen.*” Toteutusta on kuvattu mm. hankkeen pääprosesseilla, joiksi on nimetty tiedontuotanto, työmenetelmien ja toimintamallien kehittäminen ja kehitystyön tulosten juurrutus ja levitys.

Tavoitteet on tässä suunnitelmassa esitetty tavoitetiloina, joista todetaan välinekehittelyyn liittyen, että: ”*Nuorten arjen toimintaympäristöissä hyödynnetään ennalta ehkäisyyn, riskien tunnistamisen ja ongelmiin puuttumisen tasot ja eri osapuolten näkökulmat sisältävää jäsenystä nuorten pelaamisesta ja pelihaitoista*”. Ja jatketaan: ”*Nuorten parissa työskentelevillä ammattilaisilla ja nuorten läheisillä on käytössään työmenetelmiä ongelmallisen pelaamisen ehkäisyyn, tunnistamiseen, arviointiin ja ongelmiin puuttumiseen*”.

Toteutusta ohjaamaan suunnitelmasta löytyy erikseen luvut kaikkien pääprosessien osalta. Työmenetelmien ja toimintamallien kehittämiseen keskittyvässä luvussa tarkennetaan ensimmäistä kertaa sitä, mitä työmenetelmillä tarkoitetaan, ja avataan niitä erikseen ehkäisevän työn, riskien tunnistamisen ja ongelmiin puuttumisen tasojen näkökulmista.

Hankkeen keskeiset tuotokset esitetään toteuttamissuunnitelmassa alla olevassa muodossa.



Tuotokset on siis konkretisoitu tiedontuotannon raportteihin, artikkeleihin ja aineistoihin, Välinesalkkuun koottaviin välineisiin ja työmenetelmiin ja pilottiympäristöihin laadittaviin toimintamalleihin. Siinäpä se, tiivistys ja konkretisointi on tehty. Samalla on kuitenkin otettu käyttöön uusia käsitteitä, jotka eivät välttämättä ole entisiä yksiselitteisempiä, joskin suunnitelman sisäinen ristiriitaisuus on selvästi vähentynyt.

Projekti seloste vuodelle 2015

Alkusyksyllä 2014 laadittu suunnitelma hankkeen viimeiselle varsinaiselle toimintavuodelle jatkaa sanasta sanaan toteuttamissuunnitelman linjalla hankkeen päämäärän osalta. Tavoitteista puhuttaessa on havaittavissa pientä muutosta, edellä olevan kuvion ERO+LAN jäsen-

nys ei ole kirjattuna näkyviin. Nyt todetaan tavoitteena olevan, *”että hankkeen tuloksena nuorten, heidän läheistensä ja nuoria kohtaavien ammattilaisten käytössä on monipuolista ja jäsennettyä tietoa nuorten pelaamisesta ja pelaamiseen liittyvistä ongelmista; ja nuorten parissa työskentelevillä ammattilaisilla ja nuorten läheisillä on käytössään välineitä ongelmallisen pelaamisen ehkäisyyn, tunnistamiseen, arviointiin ja ongelmiin puuttumiseen.”* Suunnitelmassa asia ei näy, mutta kesäkuussa 2014 ERO-jaottelu oli päätetty korvata välineiden esittelyssä toimivammalla jaolla pelitietous, arjen kartoitus, pelaamisen kartoitus ja muutoksen tuki. Myöhemmin hankkeen ongelmalliseen pelaamiseen liittyvää materiaalia muokattaessa nimettiin arjen kartoituksen, pelaamisen kartoituksen ja muutoksen tuen välinejaottelun mukainen jäsenitys kolmiportaiseksi kartoituksen ja tuen malliksi.

Välinesalkku on selvästi vakiintunut nimitys välineitä kokoavalle tuotokselle, koska suunnitelma edellyttää, että *”hankkeessa kehitetyt ja testatut työvälineet on koottu välinesalkkuun, joka on saatavissa sähköisessä muodossa”*. Huomattavaa on, että nyt salkkuun kerätään enää välineitä, työmenetelmistä ainakin käsitteenä on luovuttu.

Välinetehtailun systemaattinen härdelli

Jos käytetyt käsitteet olivat monenkirjavia ja osin epäselviä, niin samaa voidaan sanoa kehitteillä olleista välineistä. Välineiden kehittäminen ja testaus aloitettiin hankkeen ensimmäisenä toimintavuonna ja se pakotettiin päätepisteeseensä keväällä 2015. Vilkkain ideointi ja tuotantovaihe ajoittuu kevään 2013 ja kevään 2014 välille, jolloin myös luotiin rakenteet systematisoimaan välineiden kuvausta, testausta ja arviointia varten. Tätä seurasi testaukseen, muokkaukseen ja viimeistelyyn keskittynyt työskentely, jonka aikana hankkeen tuotoksina esiteltävien välineiden määrää karsittiin. Lopulta käteen jäi yhdeksän välineen painoinen salkku, yksi nettisovelluksena toimiva informoiva testi ja pelitietoutta sisältävää materiaalia.

Parastamista ja ideointia

Suunnitelmien työntämisen ja yleisön pyynnöstä hankkeen työntekijät käynnistivät työvälineiden kehittämisen ja veivät ensimmäiset pelipulmien yhteydessä hyödynnettävät välineet kokeiltavaksi yhteistyökumppaneille syksyllä 2012 ja keväällä 2013. Ensimmäisenä työnnettiin markkinoille vanhoja tuttuja välineitä ja menetelmiä, joiden arveltiin soveltuvan myös nuorten pelaamisen käsittelyyn. Samaan aikaan hankkeessa hiottiin toteuttamissuunnitelmassa esiteltäviä jäsenystä, ja välineitä ideoitiin ajatellen peliongelmiin ehkäisyä, riskipelaamisen tunnistamista ja ongelmiin puuttumista. Toimintaympäristöinä lastensuojelu, oppilaitokset ja siviilipalvelus tai puolustusvoimat tuntuivat eroavan toisistaan, ja paljon pohdittiin ”arjen toimintaympäristöihin” suunnatun kehittämistyön eroa hoidon kehittämisestä. Pallo ei ollut oikein hallussa, jos nyt ei aivan hukassakaan.

Työkaluja tiedosta ja tiedostaen

Kevään 2013 aikana käytössä oli jo tuloksia hankkeen tiedontuotannosta, ja nuo tuoreet tulokset toimivat ponnahduslautana, jolta välinekehittäminen otti reippaan loikan. Tulosten perusteella ideoitiin useita Välinesalkkuun päätyneitä tuotoksia, kuin myös monia myöhemmin silpuriin työnnettyjä viritelmiä. Toinen loikka sai voimaa vahvasti edenneestä verkostoitumisesta, jonka ansiosta nuorten kanssa työskentelevien tarpeet olivat täsmentyneet. Tässä vaiheessa yhteistyökumppaneille myös jaettiin paikallisiin tarpeisiin räätälöityjä välinekansioita, joiden sisällöstä erityisesti toivottiin palautetta.

Innokasta ideointia pyrittiin nostamaan enemmän koko hankkeen yhteiseksi tekemiseksi ottamalla käyttöön nettipalvelu Dropbox ja sopimalla yhteisistä käytännöistä välineiden kuvauksessa, kommentoinnissa ja palautteen keräämisessä. Kehitteillä olevat välineet tallennettiin Dropboxin jaetun Pelitukikansion idea, arvioitava tai valmis kansioon kehitysvaiheensa mukaan, yhteiselle lomakkeelle. Lomake oli täytettävä kaikista kehitteillä olleista välineistä ja

siinä tuli kertoa välineen nimi, kehittäjät, pilotoinnin aloitusaika, ydinajatus ja tavoite, arvio eri näkökulmien huomioimisesta, kehittämiskumppanit, testausajat ja -paikat sekä asiakasmäärät ja muut huomiot. Välinekehittelyyn laadittiin myös ohje, jolla tarkennettiin yhteisiä pelisääntöjä välineiden kuvauksessa ja kommentoinnissa. Kehittämistyön ja omien tuotosten tietoinen arviointi ja käytäntöjen systematisointi oli kolmas loikka, jolla välinekehittely singahti kohti uusia ulottuvuuksia.

Tämän vaiheen lopputuotoksena voi pitää ensimmäistä hahmotelmaa Välinesalkusta, johon oli koottu vuoden 2013 kehittämiskohteina olleet välineet. Tässä vaiheessa väline-käsitteen tulkinta oli hyvin laaja, ja kyse on oikeastaan hankkeen tuolloin näkyvissä olleiden tuotosten luettelosta lukuun ottamatta tiedontuotannon raportteja ja yhteistyöorganisaatioille laadittavia toimintamalleja. Salkussa oli tuossa vaiheessa 34 tuotosta ja alla on esillä tilansäästämiseksi vain osa ”salkusta”.

VÄLINESALKKU

Listatut välineet eivät ole valmiita, vaan testattavana ja arvioitavana olevia luonnoksia. Kaikki eivät ole alun perin Pelituki-hankkeessa kehitettyjä, vaan mukana on myös yleisesti käytössä olevia, hankkeessa pelaamisen työstämiseen soveltuviksi arvioituja välineitä. Taso- ja käyttäjämäärittelyt ovat suuntaa-antavia.

<i>Välineen nimi</i>	<i>Kuvaus</i>	<i>Taso: ERO Ehkäisevä E Riskien tunnistaminen R Ongelmiin puuttuminen O</i>	<i>Käyttäjät: LAN Läheinen L Ammattilainen A Nuori N</i>
<i>Arjen aikataulu</i>	<i>keskustelupohja, pelaaminen ja ajankäyttö</i>	<i>ERO</i>	<i>LAN</i>
<i>Checklist</i>	<i>informoiva teemalista pelaamisen kartoituksen tueksi</i>	<i>ER</i>	<i>LA</i>
<i>Digitaaliset pelilajityypit</i>	<i>infomateriaali peligenreistä</i>	<i>E</i>	<i>LA</i>
<i>Haitat ja ratkaisut</i>	<i>infomateriaali tavallisimmista pelihaitoista ja niiden vähentämisestä</i>	<i>RO</i>	<i>LAN</i>
<i>Hyvä elämä ja pelaamisen vaikutus</i>	<i>keskustelupohja, pelaamisen vaikutukset elämän eri osa-alueilla</i>	<i>ERO</i>	<i>LAN</i>
<i>Kuun kierto</i>	<i>pelaajan arjen muutostyön apuväline</i>	<i>RO</i>	<i>AN</i>
<i>Lähtölaskenta</i>	<i>haitattomaan pelaamiseen ohjaava posterijuliste</i>	<i>E</i>	<i>A</i>
<i>Luotain</i>	<i>kysely/infopohja pelihaittojen ja pelaamisen kartoitukseen</i>	<i>R</i>	<i>A</i>
<i>Musta aukko</i>	<i>väline pelaamisen hallintaan</i>	<i>RO</i>	<i>AN</i>
<i>Valonkantajat</i>	<i>täytettävä keskustelupohja</i>	<i>RO</i>	<i>A</i>
<i>Game On!</i>	<i>nuoret osallistava koulutuspaketti pelaamisesta</i>	<i>E</i>	<i>A</i>

Viilaten ja höyläten

Keväällä 2014 ideoiden virtaa alettiin padota, ja välinekehittelyssä keskityttiin muokkaamaan olemassa olevia aihioita. Keskustelua käytiin ideoiden ymmärrettävyydestä, pohdittiin onko kehittämistyö riittävän avointa, ettei jossain kehitetty ole salatiedettä muilla hankepaikkakunnilla puurtaville saati sitten kehittämisestä ja hankkeesta kokonaan irrallaan oleville. Yritettiin siis pitää mielessä että elämää ja pelejä on myös hankkeen ulkopuolella.

Välineitä viilattiin, ja usein tämä tarkoitti pelkistämistä. Saatu palaute ja hanketyöntekijöiden havainnot kertoivat, että todella yksinkertainen olisi todella kaunista, ja toimivaa. Puoliksi vakavissaan pohdittiin kaikkien tekstien ja viivojen (jotka aina ovat jonkun mielestä väärin ja väärässä paikassa) poistamista ”Hyvä elämä ja pelaamisen vaikutus” välineestä, jäljelle jäisi tyhjä ympyrä, äärimmäisen monikäyttöinen keskustelupohja. Ongelma olisi ymmärtämätön yleisö, joka kenties kyseenalaistaisi vuosien kehittelyn tuloksen; nerokkaan, arvovapaan ja monikäyttöisen, mutta erehdyttävästi pelkkää perusmuotoa muistuttavan, työvälineen. Ehkä tyhjään ympyrään välineiden kuninkaana esti päätyästä myös ajatus sisällyttää välineisiin mahdollisuuksien mukaan pelitietoa ja tukea käyttäjille, joilla ei kokemusta pelaamisen kartoituksesta ole.

Saavutuksen riemu ja luopumisen tuska

Syksyllä 2014 valittiin välinetestauksen finalistit, ne tuotokset, jotka ilman kompurointia lopputuloksilla päätyisivät Välinesalkkuun. Valinta ei ollut helppo, mutta lopulta hankehenkilöstön näkemys oli aika yksimielinen, ja valitut tuotokset alistettiin toisen vaiheen testaukseen, jossa erityisesti pyrittiin saamaan niistä palautetta uusissa ympäristöissä ja tilanteissa. Tässä vaiheessa palautteen keräämistä pyrittiin tehostamaan ja yhdenmukaistamaan, ja otettiin käyttöön myös sähköinen palautelomake.



Huhtikuussa palautteet oli kuultu ja toukokuussa 2015 hanke saattoi ylpeänä esitellä Välinesalkun, jossa tuotokset oli jaettu arjen kartoituksen, pelaamisen kartoituksen ja muutoksen tuen välineisiin – noudattaen kolmiportaisen kartoituksen ja tuen mallia. Välinekehittely

oli saatu maaliin. Osin saattoi tuntua tuskaa matkan varrelle hylättyjen tuotosten ja aina vajaksi jäävän viimeistelyn vuoksi, mutta pystypäin salkkua lähdettiin viemään maailmalle.

Salkku taipaleelle

Kesän ja syksyn 2015 hankehenkilöstö on taittanut matkaa salkku kainalossa; Välinesalkkua on esitelty tapahtumissa ja koulutuksissa, aina kun on ääneen päästy. Jos tarvitse apua peliongelmiin ehkäisyyteen tai ohjeita terveisiin pelitapoihin, menet tietysti neuvolaan (www.pelituki.fi/neuvola), josta löytyy myös Välinesalkku. Salkku ja samasta paikasta löytyvät muut materiaalit ovat 2015 konkreettinen vastaus tavoitteeseen kehittää *"nuorten arkeen ja kehitykseen sopivaa tukea ongelmalliseen pelaamiseen"*.

Läsnä vai paikalla?

Kuka Välinesalkun tuotokset oikeasti kehitti? Kuinka paljon kyse oli kammioihinsa sulkeutuneiden suunnittelijoiden päissään ideoimista hengentuotteista, ja missä mukana olivat nuoret ja nuorten kanssa työskentelevät ammattilaiset?

Nuorten kuulemisen ja osallistamisen tavoite saavutettiin hyvin. Mukana välineitä kehittämässä olivat Mikkelissä toimineen nuorten foorumin nuoret, työpajoihin osallistuneet sivarit, vapaaehtoisina kehittämistyöhön osallistuneet peliharrastajat, monet opiskelijat ja kehittämisryhmien nuorten edustajat. Tämä intensiivisemmin kehittämiseen osallistunut joukko oli kaikkiaan n. 150 nuorta. Nuorten aktiivisin osallistuminen oli välinekehittelyssä hieman etupainoista, heidän roolinsa oli suurimmillaan välineiden ideoinnissa ja muokkauksen alkuvaiheessa. Kehittämistyön loppuvaiheessa painotus oli palautteen keräämisessä välineitä työssään tarvitsevilta ja tuotosten muokkaamisessa palautteen mukaan.

Paikallisten kehittämisryhmien, johtoryhmän, hankkeen toteuttajaorganisaatioiden, osahankkeiden kehittämiskumppaneiden (mm. lastensuojeluyksiköt ja oppilaitokset) kautta mukana välinekehittelyssä oli yli 120 nuorten kanssa työtä tekevää sosiaali-, terveys- ja kasvatustalan ammattilaista. Läheisnäkökulmaa kehittämistyöhön kerättiin tiedontuotannon, vanhempainiltojen ja lastensuojeluyhteistyön kautta. Huomattavan usein ammattilaiset myös siirtyvät läheisen rooliin ja kertovat pelaamisesta ja siihen liittyvistä pulmista lähipiirissään.

Ammattilaisia oli välinekehittelyssä mukana määrällisesti hyvin, mutta aktiivisesti ideointiin ja testaukseen osallistuneiden joukko olisi voinut laajempi ja monipuolisempi. Nyt esimerkiksi aktiivisten opettajien ja terveydenhuollon työntekijöiden osuus jäi melko vähäiseksi. Vastavasti alkuperäisessä suunnitelmassa näkymättömiin vaiettu nuorisotyö oli aktiivisesti mukana.

Sitä saa mitä tilaa

Välinekehittely oli yksi Peli-tuki-hankkeen päätehtävistä. Kuitenkin aika aikaisessa vaiheessa alkoi tulla palautetta, jossa nuorten pelaamiseen työssään törmäävät ammattilaiset kertoivat tarvitsevansa tietoa, lippulappuja kartoitukseen löytyi kuulemma omasta takaa. Tähän reagoitiin vahvistamalla tiedontuotantoa ja pyrkimällä sisällyttämään välineisiin pelitietoa ja pelaamisen käsittelyä helpottavia jäsennyksiä. Toisaalta oli yllättävän vaikeaa löytää ammattilaisia, jotka työssään olisivat voineet testata välineitä, koska etenkin digipeliongelmaiset asiakkaat tuntuivat olevan harvassa. Löytyi siis paikkoja, joista todettiin, että kyllä, ilman muuta tarvitsemme välineitä nuorten peliongelmiin kanssa työskentelyyn, ja kommentoitiin myöhemmin, että hyviä välineitä, mutta ei niille ole ollut käyttöä.

Kaiken kaikkiaan voi sanoa, ettei palautetta välineistä tullut tulvimalla, pikemminkin kyse oli kommenttien nyhtämisestä. Se palaute, mitä saatiin, sisälsi lopulta melko vähän konkreettisia parannusehdotuksia. Miten tähän reagoitiin? Tehostettiin palautteen keräämistä, ja luotettiin toisaalta siihen, että tarjotut välineet ovat tarpeiden mukaisia, tai tarpeettomia, jolloin niitä on

vaikea kommentoida. (Sähköisessä palautelomakkeessa saattoi valita vaihtoehdon ”Tälle ei ole tarvetta”, mutta sitä ei käytetty, tosin lomakkeenkin käyttö oli hyvin vähäistä).

Tiedän, että se pelaa liikaa, mutta mitä teen sen kanssa? Yksi melko yleinen palaute liittyi konkreettiseen ongelmallisesti jo pelaavan tukemiseen, johon varsinkin alkuvaiheessa oli tarjolla hyvin vähän välineitä kartoitukseen ja ehkäisyyn verrattuna. Painotusta muutoksen tuen suuntaan tehtiin, mutta osaltaan kyse oli myös hankkeen rajauksesta: tavoitteet oli suunnattu tuen kehittämiseen lasten ja nuorten arjen toimintaympäristöihin, ei hoidon kehittämiseen. On myös niin, että peliongelma on usein laajan ongelmavyöhyksen osa tai sivujuonne, ja kokonaistilannetta ei tällöin millään pelierityisillä välineillä ratkaista olkoonkin, että pelaamisen osuuden selvittely näitä käyttäen voi olla tarpeen. Joskus käy myös niin, että pelaaminen voi olla asia, josta vyyhteä voidaan lähteä avaamaan. Tämä edellyttää työntekijältä avointa asennetta ja mielellään ainakin perustietoa pelaamisesta. Tästäkin syystä mahdollisimman moniin välineisiin on pyritty sisällyttämään työskentelyä ohjaavaa tietoa pelaamisesta.

Vastasiko välinekehittely hankkeen tavoitteita ja tuotettiin, mitä luvattiin? Alkuperäisen toimintasuunnitelman mukaan ”*Nuorten kanssa tehtävään työhön syntyy nuorten ongelmalliseen pelaamiseen arviointimalli. Tuotoksena syntyy työmalleja ja kuvauksia kevyistä interventioista, jotka voidaan sijoittaa nuoren arkisiin ympäristöihin*”. Välinekehittelyn lopputuotteena syntyi Välinesalkku, jonka välineet on jaoteltu kolmiportaisen arvioinnin ja tuen jäsenyksen mukaan. Lisäksi saman prosessin tuotoksista jäivät elämään pelituki.fi -sivustolta löytyvät Ongelmallista? – sovellus ja erityisesti ehkäisevään työhön soveltuvat muut materiaalit. Arjen kartoituksen, pelaamisen kartoituksen ja muutoksen tuen muodostama jäsenyys voidaan tulkita vastaukseksi tavoitteelle arviointimallin tuottamisesta. Välinesalkun sisältämät välineet ovat puolestaan työmalleja. Matka ei ollut pelkkää voittokulkua, ja yleisön pauhu vaimeni välillä, mutta maaliin tultiin.

Pelaamisen riskit osaksi kansalaiskasvatusta Puolustusvoimissa

Kati Kokko

Terveitä aamuja varusmiehille -kokonaisuus on osa varusmiesten kansalaiskasvatusta, ja se toteutetaan jokaiselle saapumiserälle peruskoulutuskaudella. Terveitä aamuja -infot järjestetään joko luento- tai rastikoulutuksena, ja ne sisältävät valistusta mm. ravinnosta, päihteistä, tupakasta, seksuaaliterveydestä, mielenterveydestä, parisuhteesta sekä raha-asioiden hoidosta. Yhtenä osiona on Tikkakosken ilmasotakoulussa ollut myös pelaaminen. Infot järjestetään vuosittain kaksi kertaa: helmikuussa ja elokuussa. Pelituki-hanke on ollut mukana näissä tilaisuuksissa elokuusta 2012 saakka.

2012: Blackjack vapautti pelikeskustelun

Pelituki osallistui ensimmäisen kerran Terveitä aamuja varuskunnassa -infopäivään elokuussa 2012 omalla toiminnallisella rastillaan. Varusmiehet olivat jakautuneet viiteen noin 30 hengen ryhmään, ja ryhmät kiersivät aamupäivän mittaan rastilta toiselle. Yhden rastin info kesti noin puoli tuntia. Puolen tunnin pelaamisaiheinen info tuli siis vedettyä samansisältöisenä viisi kertaa peräkkäin.

Pelituen rasti sisälsi seinälle sijoiteltuja tietoiskuja, Blackjack-pelipöydän, pelaamisaiheisen gallupin sekä vuorovaikutteisen info-osuuden. Gallupissa tiedusteltiin varusmiesten pelaamistottumuksia pelityypeittäin: pelaatko rahapelejä, verkkopelejä, tietokone/konsoli/mobiilipelejä? Jokainen sai pudottaa monopolirahan siihen laatikkoon, mikä vastasi omaa suosikkipeliä. Tämän gallupin avulla kerättiin suuntaa antavaa tietoa nuorten suosimista pelityypeistä.

Blackjack-pelipöydän tarkoituksena oli vapauttaa tunnelmaa ja lisätä toiminnallisuutta, ja näin tapahtui. Kaikissa ryhmissä pelattiin varusmiesten kesken. Myös pelipöytä osallistui keskusteluun kiitettävästi, eikä yhtäaikainen peli häirinnyt keskustelua. Rastin alussa keskusteltiin siitä, mitä pelataan, jonka jälkeen selvennettiin sitä, miksi nimenomaan varusmiespalvelusta suorittavat ovat hankkeen kohderyhmää, miksi nämä pelaavat nuoret kiinnostavat. Yhdessä käytiin läpi myös talouteen liittyviä seikkoja, nuoruuteen ja tähän ikävaiheeseen liittyviä tekijöitä sekä sukupuolten välisiä eroja pelaamisessa. Faktaosiossa sivuttiin jonkin verran pelaavien ihmisten määriä Suomessa ja myös ongelmapelaajien määriä tutkimustulosten valossa. Koska rahapelaaminen on monille nuorille miehille tuttua, infotaulujen kautta käytiin keskustellen läpi erilaisia pelaamiseen liittyviä ajattelutapoja, tehtiin ns. ajatusharha-testi. Lopuksi puhuttiin yleisemmin pelihaitoista, pohdittiin haittojen tunnistamista, mitä niille voisi tehdä ja millaisia keinoja on olemassa pelaamisen hallintaan.

Varusmiehet olivat kaikissa ryhmissä osallistuvia ja aktiivisia, ja keskustelu oli monipuolista. Palautteenkeruu oli järjestetty siten, että viimeinen rastilla käynyt ryhmä antoi palautteen kyseisestä rastista. Käsinkirjoitettu palaute jäi sosiaalikuraattorille, mutta saimme sen nähtäväksi. Palautteessa kerrottiin rastin lisäneen tietoisuutta pelaamiseen liittyvistä riskeistä ja haitoista ja tutkimustiedon tarjonneen paljon yleistä tietoa pelaamisesta. Toiminnallisesta toteutuksesta pidettiin, ilmapiiriä kuvattiin lämminhenkiseksi ja pelirastia pidettiin päivän parhaana rastina.

2013: Huomio digipelaamiseen ja Pelituen tiedontuotannon tuloksiin

Vuonna 2013 toiminnallinen rasti oli säilynyt pieniä muutoksia lukuun ottamatta samansisältöisenä. Helmikuussa satakunta varusmiestä kiersi rasteilla noin 25 miehen ryhmissä. Tälläkin kertaa rastilla keskityttiin enemmän rahapelaamiseen, mutta digipelit olivat rastilla myös esillä. Faktaosuudessa esiteltiin pelaamisen tilaa tämän päivän Suomessa, nostettiin esiin pelihaittoja ja tarkasteltiin pelaamisen ja pelien koukuttavia ominaisuuksia. Lisäksi keskusteltiin nettipokerista ja rahan ansaitsemisesta pelaamalla. Varusmiehet vastasivat myös Mitä pelaat ja kuinka kauan viikossa -gallupiin sekä Raha haisee ja ruletti pyörii -testin kysymyksiin. Palaute oli jälleen kiittävää.

Elokuussa pelirastin sisältöjä suunnattiin aiempaa selvemmin myös digitaalisen pelaamisen suuntaan. Tässä tukeuduttiin Pelituen tiedontuotannon tuoreisiin tuloksiin, joiden valossa käsiteltiin mm. pelihaittoja. Toki rahapelaaminen oli edelleen rastilla mukana: sisällössä edettiin digipelaamisen ilmiön, kulttuurisuuden ja haittojen pohdinnasta rahapelien maailmaan. Parasta antia olivat tälläkin kerralla varusmiesten omakohtaiset kokemukset ja avoin keskustelu. Päivän aikana kohdattiin noin 200 varusmiestä.

2014: Voiko nettipokerilla elää?

Helmikuussa 2014 Pelituki osallistui viimeistä kertaa Terveet aamut -infoon toiminnallisella rastilla. Saapumiserien suurennuttua rastit toteutettiin kahtena peräkkäisenä aamupäivänä. Pelituen osalta rasti noudatteli edellisvuoden kaavaa. Tosin Blackjack-pöytä vaihtui korttipelipöydäksi, jonka äärellä sai pelata vapaavalintaisia korttipelejä, ja Gallup painottui aiempaa enemmän ongelmallisen pelaamisen elementtien kartoittamiseen.

Digitaalista pelaamista nykypäivänä ja nuorten elämässä käsiteltiin yleisellä tasolla ja pureuduttiin sekä pelaamisen positiivisiin että negatiivisiin vaikutuksiin. Aiheina olivat pelivaikutukset, pelaamisen merkitys ja pelaamisen määrä: ketkä pelaavat ja kuinka paljon. Tämän jälkeen käsiteltiin tarkemmin pelien koukuttavuutta ja pelihaittoja. Varusmiehet saivat kertoa omia näkemyksiään siitä, millainen on liikaa pelaava ihminen, mikä peleissä koukuttaa ja miten pelaamista voi hallita. Lopuksi käytiin lyhyesti läpi nuorten ja ammattilasten näkemyksiä ja kokemuksia pelihaitoista Pelituen tiedontuotannon pohjalta. Faktaosuuden jälkeen käytiin läpi Raha haisee ja ruletti pyörii -testi entiseen tapaan. Kahden aamupäivän aikana rastille osallistui noin 250 varusmiestä.

Vuoden 2014 aikana Ilmasotakoulussa uudistettiin kansalaiskasvatuspakettia eikä Terveitä aamuja ollut enää mahdollista toteuttaa rastikoulutuksena. Jatkossa toteutus olisi luentomuotoinen, mutta pelaaminen säilyi kuitenkin mukana aiemman positiivisen palautteen ansiosta. Yhteistyö Tikkakosken sosiaalikuraattorin kanssa toimi loistavasti, ja vaikka Pelituella oli aina vapaat kädet infopäivien sisältöjen suunnittelussa, pyrimme tietysti huomioimaan Ilmasotakoulun taholta

tulevat toiveet. Toiveena tulevalle elokuun luennolle oli, että käsiteltäisiin paitsi ongelmapelaamista myös rahapelaamista – erityisesti nettipokeria.

Elokuussa 2014 Terveiden aamujen puitteet poikkesivat aiemmasta: tilana oli auditorio, ja 270 heinäkuussa varusmiespalvelunsa aloittanutta varusmiestä osallistui luennolle kolmessa osassa. Jokainen luento oli kestoaltaan reilun tunnin mittainen. Rastikoulutusten pohjalta materiaalia oli laajennettu, mutta sisällöt olivat jotakuinkin samat: pelaaminen ilmiönä, digi- ja rahapelaaminen, peliongelmat ja -haitat. Tällä kertaa rahapelaamisessa painotettiin nettipokeria, sillä se oli paitsi varusmiehiä kiinnostava vakioaihe myös todellinen osa joidenkin varusmiesten elämää. Nuorten kanssa pohdittiin sitä, voiko nettipokerilla todella elättää itsensä. Käytiin läpi erityisesti tähän pelimuotoon liittyviä uskomuksia ja niiden vastapainoksi faktoja, ja korostettiin sitä, mitä pokeriammattilaisuus tosielämässä vaatii.

Pelivaikutuksista keskusteltiin paitsi pelaajien itsensä myös heidän läheistensä ja koko yhteiskunnan näkökulmasta, ja lopussa keskusteltiin lyhyesti siitä, mistä Suomessa saa apua peliongelmiin. Aiheesta toiseen siirryttiin humoristisen väittämien ja kysymysten avulla, joihin varusmiehet saivat vapaasti vastata. Kun sekaan heitettiin vielä vieruskaverin kanssa käytäviä ”peliporinoita”, saatiin vuorovaikutuksellisuus säilymään kiitettävästi.

2015: Onko peliongelma vain peliongelmaisen ongelma?

Peliaiheiselle luennolle osallistui helmikuussa 165 varusmiestä kahdessa erässä. Luento oli suunniteltu Pokerface & Digiman -elämänhallintakyselyn sekä pelaamista käsittelevien faktadioiden varaan. Yhdistelmä toimi oikein hyvin. Teemat, joita luennolla käsiteltiin, olivat rahapelaaminen yleensä, nettipokeri ja muut rahapelit, rahapeliongelma, digitaalinen pelaaminen yleisesti, pelaamisen viehätys, pelihaitat ja avun saanti peliongelmiin.

Viimeiset kansalaiskasvatusluennot Pelituen osalta elokuussa 2015 sujuivat entiseen malliin mukavalla fiiliksellä. Teemaksi oli tälle kerralle sovittu ongelmallinen pelaaminen. Varusmiehiä oli mukana kaikkiaan 233, ja he osallistuivat luennoille kahdessa erässä. Tällä kertaa käsiteltiin rahaa ja digipelaamista yleisesti ja vertaillen toisiinsa, mutta pääpaino oli pelihaitoissa ja ongelmallisessa pelaamisessa. Tälle viimeiselle luennolle oli otettu mm. ongelmallisen pelaamisen osalta materiaalia Pelituen kehittämistä Peliluotsi-koulutuksesta. Varusmiesten kanssa pohdittiin, mikä on haitallista ja mikä ongelmallista, mitä eroa näillä on, mikä voi altistaa ongelmalliselle pelaamiselle ja mitkä ovat liiallisen pelaamisen merkkejä. Rahapelaamiseen liittyvät ajatusharhat nostettiin jälleen esille, sillä ne toistuivat nuorten kommentoissa aiemminkin käynneillä. Kepeän keskustelun jälkeen pelaamiseen liittyvät yhteiskunnalliset haitat sekä peliongelmaisen läheisten kokemat haitat vakavoittivat ilmapiiriä. Mutta sekin oli positiivinen asia.

Miten meni noin omasta mielestä?

Kansalaiskasvatuksen kautta Pelituki-hanke tavoitti lähes 1400 varusmiespalvelusta suorittavaa nuorta. Pelirastien ja -lentojen parasta antia olivat heidän kanssaan käydyt keskustelut, jotka osaltaan ohjasivat myös omaa ajattelua ja työtä nuorten pelaamiseen liittyvien ilmiöiden parissa. Näiltä käynneiltä sai konkreettista tietoa paitsi nuorten pelaamisesta myös heidän asenteistaan, uskomuksistaan ja näkemyksistään pelaamiseen liittyen. Mieleenpainuvaa oli myös saatu palaute: ”paras rasti”, ”täydellisesti vedetty”, ”rento rasti, mutta asiallinen ja tärkeää asiaa”, ”paljon mielenkiintoisia ja tärkeitä asioita”, ”kannattaa jatkaa näitä”. Vuorovaikutteisuus luennoilla oli tärkeää ja onnistui myös auditoriossa parinsadan varusmiehen kanssa.

Toiminnan onnistumisesta saatiin konkreettista viestiä kesällä 2014, kun Terveitä aamuja varusmiehille -infot muuttuivat luentopainotteiseksi. Tuolloin infoihin käytettävää aikaa myös tiivistettiin, jolloin osa sisällöistä jouduttiin jättämään pois. Tulevista sisällöistä päätettiin varusmiehiltä saadun palautteen perusteella, ja pelaaminen haluttiin pitää infoissa mukana.

Pyrimme välittämään varuskuntanuorille tietoa pelaamisesta tavalla, joka yhtäältä ylittää pelaamiseen ja mediakeskusteluihin niin usein liittyvän negatiivisen uhkanäkökulman ja toisaalta kuitenkin muistuttaa, että joillekin ihmisille niin raha- kuin digipelaaminen voi muodostua elämää hankaloittavaksi asiaksi. Tässä tehtävässä onnistuimme.

Yhteistyötä ja toimintaa Puolustusvoimissa edisti myös ”Tikkakosken tiimi”, joka toteutti Helsingin NMKY:n ja Puolustusvoimien yhteistä kehittämishanketta erityisesti päihde- ja mielenterveystyön teeman alla. Yleistavoitteena tässä hankkeessa oli varusmiesten hyvän elämän edistäminen. Pelituki sai kutsun mukaan tähän kehittämisryhmään, ja se oli hyvä paikka tavata puolustusvoimien henkilöstöä ja viedä Pelituen asiaa eteenpäin. Pelituen suunnittelija oli mukana tässä ryhmässä paitsi hankkeen asialla, myös yleisenä asiantuntijaedustajana. Tiimissä oli mukana myös Tikkakosken sosiaalikuraattori, jonka kanssa yhteistyö jatkui koko hankkeen ajan. Tämä yhteistyö avasi Pelituelle ovet jokaiseen kansalaiskasvatuspäivään hankkeen aikana sekä yleisemminkin Pelituen viestin viemiselle Puolustusvoimiin. Hankkeen toinen tärkeä kohderyhmä nuorten lisäksi olivat nuorten parissa työtä tekevät ammattilaiset, ja mm. Tikkakosken tiimin kautta yhteys saatiin Puolustusvoimissa myös heihin.

Hankkeen yhtenä tavoitteena on ollut lisätä ammattilaisten tietoisuutta digitaalisen pelaamisen ja rahapelaamisen merkityksestä nuorten miesten ja naisten elämässä. Tikkakosken ilmasotakoulun sosiaalikuraattorilla on merkittävä rooli varusmiesten kohtaamisessa ja ohjaamisessa varusmiespalveluksen aikana. Hän on osallistunut Terveet aamut -infojen peliluennoille ja yhteistyö hänen kanssaan oli tiivistä kaikin puolin hankkeen aikana. Tämä yhteistyö on lisännyt myös hänen osaamistaan ja tietämystään pelaamiseen liittyvissä asioissa, mikä osaltaan on vaikuttanut siihen että pelaaminen aiheena on säilynyt osana kansalaiskasvatusta. Voidaan siis todeta, että Pelituen toiminta on tehnyt pelaamiseen liittyvää tietoa ja sen hallinnan taitoa näkyväksi nuorten toimintaympäristöistä myös Puolustusvoimissa.

Sivarit peliosajiksi - Informantteja ja Peliluotseja.

Jarkko Järvelin

Yhteistyö siviilipalveluskeskuksen kanssa toi siviilipalvelusmiehet peliasiantuntijoiksi meille ja maailmalle. He vastasivat kyselyihin, osallistuivat syventäviin haastatteluihin, luonnostelivat ja kommentoivat välineideoita työpajoissa ja kouluttautuivat jakamaan pelitietoutta palveluspaikoissaan.

Siviilipalveluskeskus oli nimetty Pelituki-hankkeen yhteistyötahoksi jo alkuperäisessä hankesuunnitelmassa, jossa kirjoitettiin: *”Osahankkeen toiminnan painopistealue on kutsunta- ja varusmiespalvelusikäisten nuorten miesten ongelmallisen pelaamisen kartoitus sekä varhaisen tunnistamisen ja tuen menetelmien kehittäminen”*. Tuolta pohjalta lähdettiin rakentamaan yhteistyötä Siviilipalveluskeskuksen kanssa – ja päädyttiin kouluttamaan siviilipalvelusmiehistä peliteeman oppaita ja ohjaajia palveluspaikoilleen. Tulkitsimmeko, että varhainen tunnistaminen toteutuu parhaiten, kun päiväkodissa palveleva siviilipalvelumies osaa tunnistaa lapsen pelikiukun ja opastaa varhaiskasvatuksen ammattilaista pyyhkimään kyyneleet ja siirtämään särkyvät tavarat kauemmas tai vaihtamaan peliä? Ihan näin suoraviivaisesti emme ole ajatelleet, vaan kyse on siitä, että kehittämisyhteistyötä Siviilipalveluskeskuksen kanssa on viety suuntaan, jossa tuntui löytyvän yhteisiä intressejä ja yleistä etua.

Kuukaudessa ei ihmeitä tehdä

Siviilipalvelus alkaa kuukauden mittaisella koulutusjaksolla Siviilipalveluskeskuksella, Lapinjärvellä. Loppuosa palveluksesta suoritetaan työssä palveluspaikoilla ympäri maata. Kuukauden koulutusjakso sisältää kansalaisvalmiuksia tukevaa, väestönsuojeluun ja pelastustoimintaan liittyvää sekä työpalvelun suorittamista helpottavaa koulutusta. Jakson aikana palvelusvelvollisille järjestetään myös terveystarkastukset ja tuetaan palveluspaikan etsimisessä niitä, joilla paikkaa ei vielä ole. Käytännössä kuukauden koulutusjakson aikana ei ole mahdollista laajasti kartoittaa ongelmallista pelaamista saati merkittävästi tukea ongelmallisesti pelaavaa.

Tilanne muuttui oleellisesti hankkeen aikana, kun Siviilipalveluskeskuksen organisaatiomuutoksen yhteydessä lakkasi palveluspaikkaa muualta löytämättömien palvelusvelvollisten mahdollisuus suorittaa palvelusta koulutusjakson jälkeen keskuksella ns. ”legioonalaisina”. Hankkeen alkuvaiheessa suunniteltiin työnjohdollisia tukimuotoja, jotka helpottaisivat legioonalaisten palvelusta, mutta näiden tarve ja testaaminen jäi muutoksen jälkeen vähiin. Keskuksen terveydenhoitajat lisäsivät kuitenkin omaan terveystarkastukseensa kohdan, jolla kartoitetaan peliongelmia. Siviilipalveluskeskuksen henkilökunnan rajallisista toimintamahdollisuuksista huolimatta kehitimme keskukselle toimintamallin, jossa kuvataan vastuut ja menettelyt ongelmalliseen pelaamiseen liittyen, samoin henkilökunta sai käyttöönsä kehitettyjä apuvälineitä sisältävän kansion. Hankkeen ja Siviilipalveluskeskuksen yhteisen kehittämistoiminnan keskiössä ovat kuitenkin olleet, aivan suunnitelmien mukaisesti, ellei jopa suunniteltua laajemmin, *”kutsunta- ja varusmiespalvelusikäiset nuoret miehet”*. Pelkän tunnistamisen ja tuen kohteena olemisen lisäksi ja sijaan he ovat olleet mukana informantteina, keskustelijoina, kommentoijina, ideoijina, sisällöntuottajina ja nyt jo myös peliteemaan perehtyneinä ohjaajina palveluspaikoilla.

Annos tietoa, ja toinenkin

Tiedämme sivareiden pelaamisesta enemmän kuin arvaattekaan. Ainakin, jos tietämisen pohjaksi hyväksytään kyselyillä kerätty tieto. Joulukuun 2012 ja tammikuun 2013 koulutuserät vastasivat kokonaisuudessaan Pelituen nuorten kyselyyn, joten saimme satunnaisesti valikoidun sivareiden vastauksista aineiston, jonka perusteella voi tehdä myös yleistyksiä liittyen sivareiden pelaamiseen. Vastaajia noista kahdesta erästä kertyi yhteensä 318. Kyselyiden

merkeissä palasimme Siviilipalveluskeskukselle keväällä 2015, jolloin tiedontuotannon toisen vaiheen kyselyyn vastasi 297 sivaria. Se, mitä saimme selville, on toinen tarina, ja raportoidaan tiedontuotannon tulosten yhteydessä.

Emme kuitenkaan tyytyneet näin vähään, vaan halusimme syventää tietämystämme sivareiden pelaamisesta, tai ehkä oikeammin nuorten miesten pelitilanteesta. Keväällä 2013 haastateltiin viisi pelaamista harrastavaa sivaria. Haastattelut tarjosivat paljon uutta tietoa mm. pelaamiseen liittyvästä sosiaalisuudesta ja eri pelien ja pelitapojen eroista. Sivarit oli nyt saatu mukaan informanteiksi, piirtämään ja värittämään kuvaa pelaavista nuorista miehistä.

Miettikää, mikä toimisi teille?

Tieto lisää tuskaa, joten jo ennen analyysia aloimme pelätä, mitä kauheuksia tieto sivareiden pelaamisesta paljastaa. Tästä syystä, ja ehkä vielä enemmän siksi, että hankesuunnitelma meitä siihen velvoitti, aloimme kehitellä vastaiskua – *”varhaisen tuen ja tunnistamisen menetelmiä nuorten miesten ongelmalliseen pelaamiseen”*. Kun sivarit oli saatu kuvaamaan ja värittämään pelaamistaan, niin kai he itse voisivat parhaiten ideoida myös sen muuttamista ja hallintaa? Tuumasta toimeen, järjestimme huhtikuussa 2013 sivareille työpajoja, joissa he alustuspuheenvuoron ja hankkeen tuottaman materiaalin pohjalta työstivät konkreettisia ehdotuksia välineiksi, jotka tukevat pelaamisen puheeksiottoa ja peliongelmiin puuttumista. Osa ideoista ja kommentteista jäi elämään ja päättyi Pelituen Välinesalkkuun. Salkut ja virkamiehet käsitellään toisaalla, mutta huomataan, että sivarit olivat jälleen työn touhussa: leikkaamassa ja liimaamassa laatimaansa kuvaa pelaamisesta rauhoittavaan suuntaan.

Kokemuksia jakamaan

Aika ajoin on uutisoitu, että siviilipalvelusmiehillä on vaikeuksia löytää palveluspaikkoja. Toisaalla supistaan, että kouluissa, päiväkodeissa ja monissa muissakin paikoissa tarvittaisiin tietoa pelaamisesta, joka tunkee joka paikkaan ja hämmentää paha-aavistamattomia kunnan kansalaisia. Bang! Kaksi karpästä yhdellä iskulla - tai yritetään ainakin. Kesäkuussa 2014 aloimme ideoida koulutusta, joka tarjoaisi sivareille mahdollisuuden parantaa houkuttelevuuttaan palveluspaikka- ja kenties myöhemmin muillakin markkinoilla ja samalla toisi helpotusta koulujen ja päiväkotien pulaan peliymmärryksestä.

Idea sai vastakaikua Siviilipalveluskeskuksella, mutta eteni toiminnaksi hieman nykien. Huhtikuussa 2015 pilotoitiin Peliluotsi-koulutus; osallistujat saivat todistuksen ja Pelituki palautetta. Palautteen perusteella muokattua koulutusta testattiin syyskuun 2015 alussa, ja samalla jatkettiin keskustelua Peliluotsi-koulutuksen tulevaisuudesta. Ideana on ollut, että Siviilipalveluskeskuksen kouluttajat vastaisivat koulutuksen toteutuksesta jatkossa ja mahdollisesti laajentaisivat sen koskemaan myös sosiaalista mediaa. Koulutuksen tulevaisuuden toteuttajat julkistetaan muualla, mutta sivareilla on jälleen iso rooli: kertoa piirtämästään, värittämästään ja muokkaamastaan kuvasta, ja vähän kehyksistäkin, kaikelle kansalle.

Mitä nämä Peliluotsit sitten tekevät? Toivottavasti kertovat, kuuntelevat ja kannustavat ottamaan selvää, kokeilemaan, kysymään ja keskeyttämään kun tarve vaatii. Peliluotsi-koulutuksen todistuksen mukaan *”Koulutuksessa on käsitelty digitaalisen viihdepelaamisen ja rahapelaamisen käsitteistöä, kulttuuria, ongelmallisuutta sekä ongelmiin puuttumista. Koulutus antaa valmiuksia toimia vastuullisen pelikulttuurin edistäjänä ja pelikeskustelun rakentajana siviilipalveluspaikoissa.”* Kyse on kuitenkin laajemmasta ymmärryksestä kuin lyhyellä koulutuksella voidaan antaa: ajatuksena on ollut, että monilla nuorilla miehillä on paljon kokemusta ja tietoa peleistä ja pelaamisesta, koulutuksella tehdään sitä näkyväksi, alleviivataan vastuullista asennetta ja rohkaistaan hyödyntämään omaa tietämystä.

Tätäkö piti tehdä?

Voidaanko tätä sivareiden jatkuvaa etulinjaan työntämistä jotenkin perustella hankkeen tavoitteilla? Kauneus on katsojan silmissä, mutta totta kai voidaan. Ensinnäkin *"nuorten miesten ongelmallisen pelaamisen kartoitusta"* on tehty isossa mittakaavassa ja monella tavalla. Toisekseen Peliluotsi-koulutuksen osallistujat altistetaan osana koulutusta tiedolle pelaamiseen liittyvistä haitoista ja ongelmista, jota voidaan pitää varhaisen tuen menetelmänä. Kolmanneksi hankkeen Välinesalkun sisältöä on jalostettu myös Siviilipalveluskeskuksella, ja tuotoksia voidaan käyttää ongelmallisen pelaamisen kartoitukseen, tunnistamiseen ja peliongelmaisten tukemiseen.

Erityisesti sivareiden monella tavalla aktiivinen rooli kertoo onnistumisesta alkuperäisen hankesuunnitelman päätavoitteen: *"Kehitetään yhdessä lasten ja nuorten sekä heitä kohtaavien aikuisten kanssa lasten ja nuorten arkeen ja kehitykseen sopivaa tukea ongelmalliseen pelaamiseen"* ja toisen osatavoitteen: *"Vahvistetaan nuorten osallisuutta lasten ja nuorten ongelmallisen pelaamisen määrittelyssä ja haittojen vähentämisessä"* kohdalla.

NUORTEN FOORUMI: Nuoret kehittämässä

Antti-Jussi Heikkinen



"Olen Leo ja harrastan pelaamista suht aktiivisesti. Pelaan lähes kaikkia genrejä, mutta useimmin mobaa, toimintaa, seikkailua, rpg:tä tai näiden sekoituksia. Pelaaminen ei harrastuksena aukea aivan kaikille. Usein se on ajanvietettä kuten kirjojen lukeminen tai frisbeegolf. Toisinaan, kun "jutun juonesta" saa kiinni, peli voi tarjota yllättäviäkin kokemuksia: tärkeä hahmo menehtyy, tarinan äkkikäänteet muuttavat kulkusuuntaa, olet kisatiimisi viimeinen ja vielä voitat erän tiimisi puolesta... Pelaaminen on monipuolista – niin on myös pelaajakaartikin."

Leo Bastman oli yksi Pelituen Nuorten Foorumin neljästätoista jäsenestä

Matalan kynnyksen nuorten tukipalveluissa, Mikkelin Olkkarissa, Nuorten Foorumi osallistui Pelituen välinekehitykseen. Lukuvuonna 2013-2014 yhteistyöhön osallistui neljätoista nuorta. Osallistuneissa oli sekä tyttöjä että poikia.

Ryhmä koottiin nuorten parissa toimivien ammattilaisten avustamana pääasiassa ”puskaradion” avulla. Ryhmän muodostamisessa painotettiin toisen asteen opiskelijoiden osallisuus. Foorumi kokoontui yhteensä kuusi kertaa. Ryhmätapaamiset ajoittuivat koulunpäivän jälkeiseen aikaan. Foorumi teki yhteistyötä mikkeliäisten ja savonlinnalaisten nuorten parissa toimivien ammattilaisten kanssa. Yhteistyötyö mahdollistui tarinallisen työmenetelmän kautta.

Leo Bastman:

–”Törmäsin Pelitukeen kauppakeskuksessa, jossa oli gallupkysymyksiä pelaamisesta. Herätin varmastikin kiinnostusta kirjoittaessani moninkertaisen määrän tekstiä suhteessa muihin vastauksiin. Minut kutsuttiin Nuorten Foorumiin.”

Työvälineillä naulan kantaan

Välinekehityksellä pyrittiin vastaamaan ongelmalliseen pelaamiseen nuorten ja varsinkin opiskelijoiden arkisessa toimintaympäristössä. Ongelmallista pelaamista lähestyttiin sekä ongelman että oireen näkökulmista. Prosessissa hahmotettiin nuoren ympäristöinä koti, vapaa-aika ja koulu.

Nuorten Foorumi kehitti välineitä suunnittelijan pohjatyon jälkeen. Työvälineitä yhdistyi, jätettiin sivuun ja niitä kehittyi uusia. Työskentelyssä noudatettiin Pelituen ERO –jäsenystä: ennaltaehkäisy, riskien tunnistaminen ja ongelmaan puuttuminen. Ongelmaan puuttumisen työvälineissä pyrittiin aikaan saamaan kevyesti kuntouttavaa toimintaa. Ongelmallinen pelaaminen hahmotettiin niin yksilö- kuin yhteisötasolla.

Leo Bastman:

–”Nuorten Foorumi oli käytännössä tapaamisia porukan kanssa, jonka eteen suunnittelija iski aina liudan kehityksessä olevia työvälineitä. Joukko vakiintui ja yhteishenki oli vahva. Toisinaan annoimme kritiikkiä, toisinaan kaikki oli kunnossa.”

Elämyshakuisuudesta elämänhallintaan

Digipelaamisen ongelmallisuuden ratkaisussa rajaamisen keinoilla ei arvioitu olevan toivottua vaikutusta. Nuoren hyvinvoinnin edistämiseksi kylläkin. Nähtiin, että kokonaisvaltaisesti tyytyväinen nuori osaa suhteuttaa myös pelaamistaan. Myös pelaamistoiminnalla nähtiin olevan mahdollisuuksia nuoren kasvun tukemisessa.

Leo Bastman:

–"Pelaamista ei kannata nähdä vain turhakkeena ja paikallaan istumisena. Nuoren tilannetta ymmärtääkseen täytyy katsahtaa nuoren lisäksi myös ruudulle."

Pelaavan nuoren arkisen elämän pohdinnassa päädyttiin ristiriitaan. Liiallinen pelaaminen voi liittyä nuoren kokemaan elämän tyytyväisyyteen. Näin ongelmallisuuden nähtiin liittyvän *elämyshakuiseen tyytyväisyyteen*. Vastapuolena nähtiin tälle nähtiin *elämäntilanteen tyytyväisyys*. Toivottu vaikutus nuoreen kasvuun nähtiin näissä keinoissa, jotka tukevat nuoren kasvua elämäntilanteen.

Elämäntilanteen tuki mallinnettiin välineisiin nuoren arkisiksi kehitystehtäviksi. Nuorta ei jätetty kasvun pyrkimyksissä yksin, esimerkiksi nuoren läheinen mallinnettiin kehitystehtävien tueksi. Huomiotta ei jätetty myöskään digitaalisen ympäristön mahdollisuuksia. Kuten e-urheilua.

Elämäntilanteen tarvitaan elämä

Nuorten Foorumin tehtävänä oli määritellä elämän ulottuvuudet välineisiin nuoren elämäntilanteen tueksi. Tehtävässä päädyttiin kymmenjako:

- ✓ arkirytmä
- ✓ itsetunto
- ✓ vapaa-aika / harrastaminen
- ✓ terveys
- ✓ opiskelu / tulevaisuus
- ✓ toimijuus
- ✓ vuorovaikutus
- ✓ tunteet
- ✓ läheiset / perhe
- ✓ taloudenhoito

Yhtenä välineenä kehittyi avoin ryhmätoiminta, jota testattiin Mikkelin Olkkarissa samanaikaisesti Nuorten Foorumin kanssa. Tuki kasvulle muodostui ryhmätapaamisten kolmivaiheisuuden kautta. Sosiaaliset lauta-, kortti- ja roolipelit mahdollistavat yhteistoiminnan. Ryhmän ohjauksesta ottivat vastuuta nuoret itse (enemmän ryhmätoiminnasta raportin osiossa *Avoin ryhmätoiminta: tarinasta todeksi*).

Leo Bastman:

–"Kehitysvaiheen päättyessä panostimme yhä avoimen ryhmätoiminnan ylläpitämiseen. Tämän suoritimme mielestäni sekä onnistuneesti että omistautuneesti."

"Olen tutustunut (avoimessa ryhmätoiminnassa) mukavaan porukkaan. Voi olla että porukassa oma itsetuntokin on noussut. Ennen olin niin ujo, etten oikein puhunut muille, jos minulle ei puhuttu ensin."

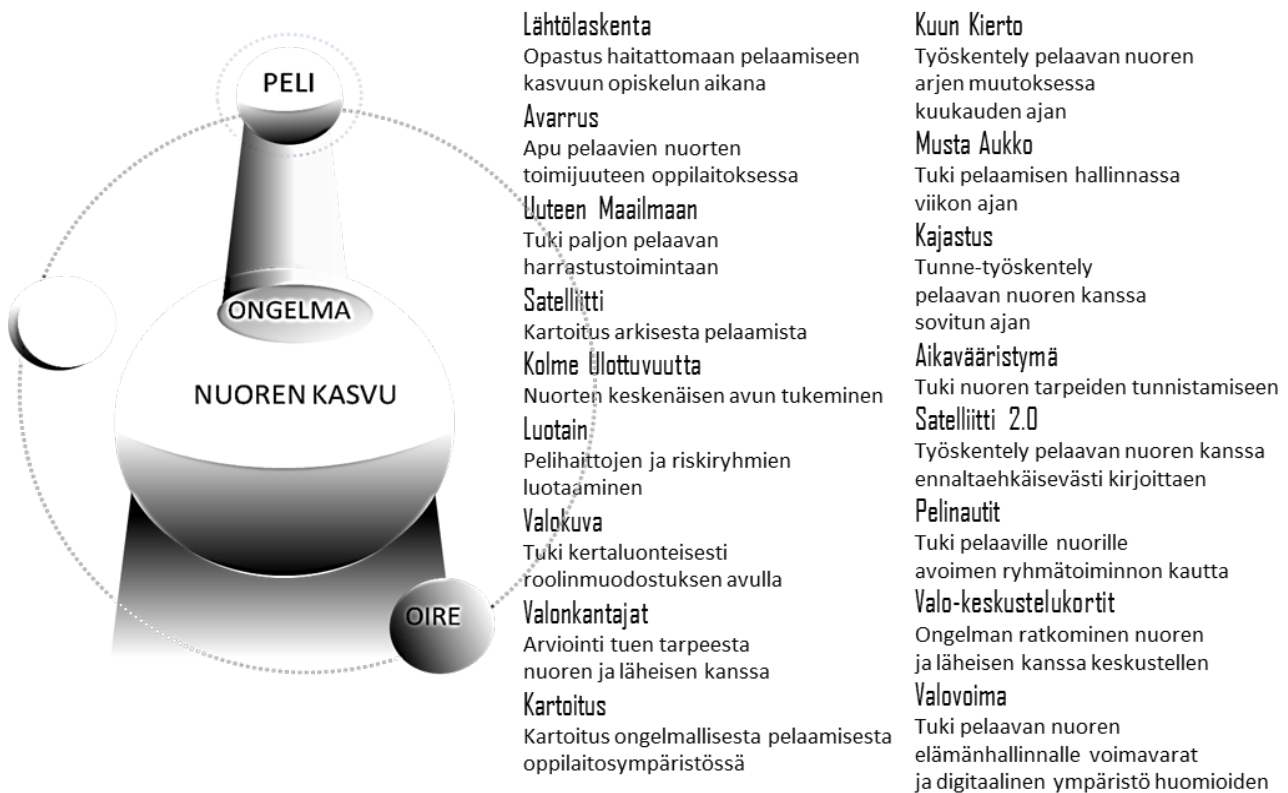
-mies, 19

Yhteinen tarina nuoria kohtaavien ammattilaisten kanssa

Nuoria kohtaavat ammattilaiset kokoontuivat yhtäaikaaisesti kehitystyön parissa omissa pienryhmissään. Nuoret ja ammattilaiset yhdistänyt kehittämisprosessi nimettiin *Avaruusseikkailuksi*. Välinekehitys eteni paikkakuntarajat ylittäen. Työvälineillä pyrittiin ratkaisemaan nuoren arjen ongelmallista pelaamista vaikuttavasti. Ja siten, että niitä on helppo käyttää.

Nuorten äänen kuuluminen varmistettiin tarinallisella työmenetelmällä. Välineiden kieli ja ulkoasu muodostettiin yleisluontoisiksi. Nuoren tilanteen tarkastelu sekä ongelmallisuutena että oireellisuutena havainnollistettiin kasvun varjojen avulla. Varjot mallinnettiin työvälineisiin helpottamaan nuoren tilanteen tarkastelua ja tuen suuntaamista.

Yhteiseen työhön osallistumisen kynnystä madallettiin niin, että *Avaruusseikkailu* tarjosi mahdollisuuksia työvälineiden muokkaukseen, uusien ideoiden toteuttamiseen tai ryhmässä käytäviin keskusteluihin ongelmallisesta pelaamisesta. Nuoret osallistuivat myös välineiden testaamiseen. Välineet hioutuivat ja kehittyivät nuorten, ammattilaisten ja Pelituen niitä muokatessa. Kehittämisprosessia koordinoivat Pelituen paikalliset kehittämisryhmät.



Nuorten Foorumin
välinetuotokset

Merkityksellistä!

Nuorten liiallisen pelaamisen näkeminen myös oireiden valossa paljasti niin sanotusti uusia ulottuvuuksia. Ongelmallinen pelaaminen havaittiin vahvasti yhteisöllisenä ongelmana. Näin tuen tarve piirtyi entistä vahvemmin ryhmien ja yhteisöjen ulottuvuuteen.

Viimeisimpinä tehtävinä oli nuoren arjen merkityksellisyyden mallintaminen. Nuoren elämänhallinnan kasvussa oleellisena koettiin merkityksellisyyden tarpeet. Jaettu merkityksellisyys nähtiin nuoren arjen muutosta vahvistavana.

Merkityksellisyyden mallintamisessa nuoren *kasvun varjot* olivat tehneet jo tehtävänsä. Merkityksellisyys mallinnettiin paperille *valona*. Jaettua merkityksellisyyttä tukevasta työvälineestä kehittyi *Valo –keskustelukortit*.

Valo-keskustelukortit
löytyy Pelituen
Neuvolasta
> pelituki.fi

Leo Bastman:

”Vaikka opiskelenkin nykyisin ulkopaikkakunnalla, odotan näkeväni ja kuulevani niin hankkeesta kuin sen ryhmistä vielä joskus.”

Ryhmäkohtainen interventio ja vanhempainilta oppilaitoksessa

Pia Paananen

Lähtötilanne ja valmistelut

Pelituki-hankkeen järjestämässä läheistyöhön liittyvässä työkokouksessa keskusteltiin ammattiopiston ensimmäisen vuoden opiskelijoiden terveystarkastuksissa nousseesta huolesta liittyen yhden opiskelijaryhmän vapaa-ajan käyttöön. Huoli nousi paljosta tietokoneella (myös pelaten) vietetystä ajasta, vähäisestä liikunnasta ja opiskelijoiden sosiaalisten suhteiden puutteesta.

Vanhempainillat olivat verkostossa ajankohtainen teema ja työryhmässä päätettiin toteuttaa kyseisen ryhmän opiskelijoiden vanhemmille ryhmäkohtainen vanhempainilta. Lupa toteutukseen ja tilojen käyttöön saatiin esimiehiltä. Vanhempainillan suunnittelussa ja toteutuksessa oli mukana kyseisen ryhmän ryhmänohjaaja, terveydenhoitaja, kuraattori, opinto-ohjaaja ja Pelituki-hankkeen työntekijä.

Päätettiin, että ryhmän opiskelijoille tehdään pelaamiseen liittyvä kysely, jolla kartoitetaan tarkemmin pelaamisen määrä ja siihen liittyviä tottumuksia. Aiemmin oppilaitoksessa vanhemmille opiskelijoille tehty kysely muokattiin tarkoitukseen sopivaksi ja se toteutettiin sovitusti luokassa oppitunnin aikana. Hankkeen työntekijä analysoi vastaukset ja teki diakoosteen vanhemmille ja myöhemmin myös opiskelijoille. Osaa vastauksista pystyttiin vertaamaan suuremmalle joukolle nuoria tehtyyn kyselyyn. Ryhmänohjaaja ja opinto-ohjaaja ottivat yhteyttä vanhempiin kutsuakseen heidät tilaisuuteen.

Vanhempainilta

Vanhempainillan toteutuksessa olivat mukana kaikki suunnittelussa mukana olleet työntekijät. Aluksi ryhmänohjaaja tiedotti omassa puheenvuorossaan vanhempia opiskelukäytänteistä ja ajankohtaisista asioista. Opinto-ohjaaja ja kuraattori esittäytyivät ja kertoivat omista toimenkuvistaan ja opiskelijahuollon palveluista. Myös terveydenhoitaja esittäytyi ja kertoi vanhemmille huolesta, joka oli uuden opiskelijan terveystarkastuksessa noussut esiin usean ryhmäläisen kohdalla. Huoli liittyi runsaaseen tietokoneella vietettyyn aikaan, vähäiseen liikuntaan ja sosiaalisten suhteiden puutteeseen vapaa-ajalla.

Opiskelijoille tehdyn kyselyn tuloksia käytiin läpi diaesityksen pohjalta. Tarkemman tiedon saamiseksi opiskelijoilta oli kysytty mm. tietokoneen käytöstä, pelaamisen määrästä ja sijoittumisesta arkeen, pelaamisen motiiveista ja sosiaalisuudesta, pelaamiseen liittyvistä haitoista ja pelaamisen rajoittamisesta. Nämä asiat herättivätkin paljon keskustelua ja kysymyksiä vanhempien keskuudessa.

Vanhempainillan tarkoituksena oli kuulla vanhempien ajatuksia asiasta ja tarjota paikka yhteiselle keskustelulle. Tämä tarkoitus toteutui illan aikana. Vanhemmat olivat hyvin aktiivisia ja helpottuneitakin kuullessaan, että myös muissa perheissä keskustellaan välillä värikkäinkin sanankääntein näistä samoista asioista. Paljon keskustelua syntyi erityisesti tietokoneella vietetyn ajan määrään puuttumisesta ja pelaamisen rajoittamisesta. Tähän keskusteluun nostettiin mm.

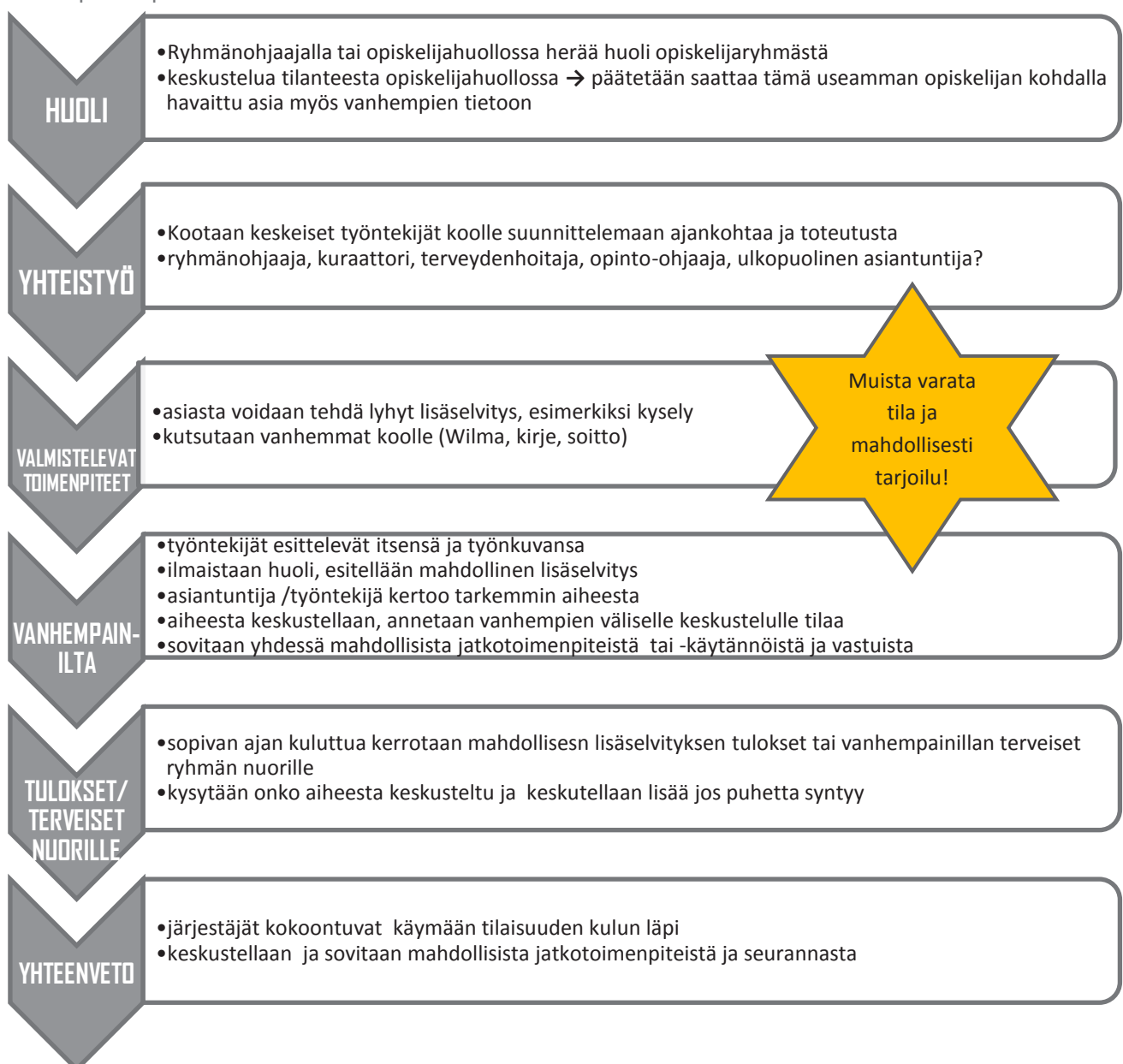
erilaisten pelien erityispiirteet, kuten verkkopelien pelaaminen yöaikaan ja ajatus siitä, miksi puihojen irtivetäminen ei välttämättä ole paras keino rajoittaa pelaamista.

Lähes jokaisen nuoren vanhemmista ainakin toinen oli saapunut paikalle, mikä oli todella hieno asia. Parasta illassa oli illan aikana syntynyt keskustelu, joka eteni kuin itsestään ja vanhempien keskinäinen ajatusten ja vinkkien vaihto. Järjestäjille jäi illan jälkeen sellainen olo, että vanhemmat tosiaankin saivat lisää voimia ja keinoja omaan vastuulliseen kasvatustyöhön kotona.

Kyselytulosten esittely opiskelijoille

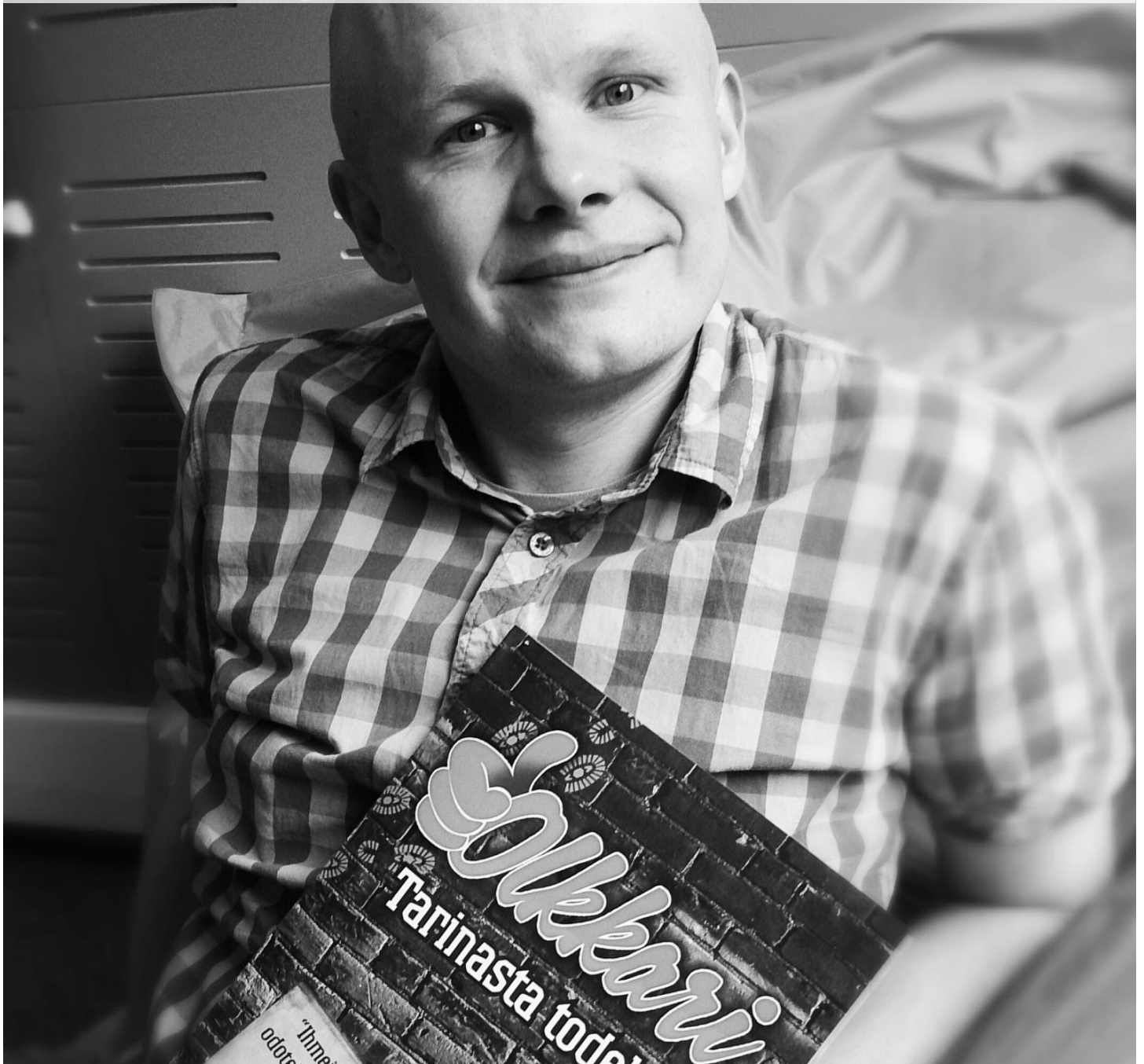
Pari viikkoa vanhempainillan järjestämisen jälkeen Pelituki-hankkeen työntekijä kävi kyselyn tulokset läpi myös ryhmän opiskelijoiden kanssa oppitunnilla. Nuoret olivat varmasti hyvin rehellisesti vastanneet kyselyyn ja olivat hyvin tietoisia paitsi pelaamisen hyödyistä ja haitoista mutta myös rajoittamisen keinoista. Kysyttäessä olivatko vanhemmat kotona kertoneet olleensa vanhempainillassa, moni nuori vastasi käyneensä illan jälkeen keskustelua pelaamisesta vanhempiensa kanssa. Vanhemmat olivat keskustelleet nuorten kanssa pelaamisesta ja joidenkin kohdalla rajoittaneet ainakin yöaikaan tapahtuvaa pelaamista ja tietokoneella oloa.

Vanhempainiltaprosessi on kuvattu seuraavassa kuviossa.



AVOIN RYHMÄTOIMINTO: Tarinasta todeksi

Antti-Jussi Heikkinen



"Olen Heikki, tällainen humanisti-nörtti. Olen työskennellyt nuorten parissa jo pitkään, ja pyrin katsomaan asioita ihmisen näkökulmasta. Havahtuin digipelaamisen ongelmiin tehdessäni etsivää nuorisotyötä Mikkelin Olkkarissa. Olin huomannut, että monella nuorella koulu kärsii runsaan pelaamisen vuoksi - mutta toisaalta verkossa yhdessä muiden kanssa vietetty aika oli osa heidän hyvinvointiaan. Pelaaminen ja tietokoneet monessa muodoissaan on ollut omaa arkeani. Ja tärkeäkin osa elämän taitojen kehittämisessä. Tätä halusin olla jakamassa nuorille."

Heikki Kantonen oli yksi avoimen ryhmätoiminnon kehittäjistä

Avoin ryhmätoiminto käynnistettiin avoimena ryhmätoimintona Mikkelin Olkkarissa. Toiminta kävi muiden työvälineiden tavoin Pelituen paikallisen kehitysprosessin läpi, johon myös nuoret osallistuivat. Toiminta suunniteltiin ammattilaisten työvälineeksi ja yhdeksi ratkaisuksi ongelmalliselle digitaaliselle pelaamiselle.

Ongelmana koettiin lukuvuoden jälkeinen lisääntyvä pelaaminen. Nuoren kesäajan runsas digitaalinen pelaaminen nähtiin varjona elämänhallintaan kasvamisessa. Pelaamisen ilmiö oli Mikkeliä tuttu nuoria kohtaaville ammattilaisille.

Heikki Kantonen:

-”Kesäinen liiallinen pelaaminen oli jo monivuotinen ilmiö. Ilmiön taustalla olevat nuorten ongelmat oli myös tulleet esiin kuten yksinäisyys, sosiaalisten tilanteiden arkuus tai koulunkäynnin ongelmat. Halusimme olla Olkkarissa tarjoamassa turvallisen ja mielekkään paikan ja toiminnan paljon pelaaville nuorille. Pelaaminen tulisi näin lähemmäksi nuoria kohtaavia – ja nuoret lähemmäksi tarjottavaa tukea.”

2013: toiminta käyntiin

Ryhmätoiminto mallinnettiin Pelituen työvälinekehitysprosessissa ja ryhmä avattiin Olkkarin toimintona. Ryhmää markkinoitiin paikallisesti lehdissä ja kadulla. Ryhmä sai oman nimen: ”VIP – pelaajat”.

Toiminto hioutui nuorten ja ammattilaisten yhteistyönä. Suosituiksi peleiksi alkoi valikoitua muun muassa rooleihin pohjautuvat pelit. Kuulumisten vaihtaminen saattoi viedä isoimman osan ryhmätapaamisesta. Ryhmäkertoihin vakiinnutettiin kolmivaiheinen toiminta:

1. kuulumiskierros ja uusien kävijöiden mukaanotto
2. toiminta ryhmässä
3. positiivinen palautekierros ja arjen hallinnan tuki

Heikki Kantonen:

-”Odotimme tietenkin vain jätkiä ryhmään. Viidakkorumpu kuitenkin houkutteli myös tyttöjä mukaan - kaikki olivat tästä ihan että ”mahtavaa!” Toiminta lähti heti oikeille urille. Tyttöjen mukanaolo vaikutti positiivisesti, varsinkin kielenkäyttöön. Kolmivaiheista toimintaa ei ole tarvinnut missään vaiheessa muuttaa, positiivinen palautekin tuli kaikille ihan luonnostaan. Ryhmällä oli heti myös ongelmia ennaltaehkäisevä piirre.”

”(Avoin ryhmätoiminto) on rikastanut sosiaalisuuttani ja edesauttanut elämääni. Ryhmällä on ollut ns. domino-efekti positiivisessa mielessä! Olen iloinen että kaverini veti minut tänne mukaan.”

-mies, 20

”Olen päässyt juttelemaan ja pelaamaan miellyttävien ihmisten kanssa. Aiemman istuin vain koneella ja pelailin. Olen päässyt sosialisimaan ja saamaa uusia ystäviä.”

-mies, 25



2014: toiminto vakiintuu

Toiminto alkoi jäsentyä osaksi säännöllisesti nuorille tarjottavia palveluita. Nuoria oli kasvanut ohjausvastuuseen, jolloin nuorten parissa toimivien työpanos väheni. Ryhmälle kehittyi ”digitaalinen omakuva” ja logo. Ryhmä alkoi käyttää keskenäistä sosiaalisen median viestintäryhmää.

Ryhmä koostui sekä tytöistä että pojista. Ryhmässä toimivat oli 15 – 29 -vuotiaita ja ohjausvastuuseen edellytettiin 18-vuoden ikää. Viikoittaiset tapaamiset koostuvat 344 käyntikerrasta ensimmäisenä täytenä toimintavuotena.

Toiminnolla oli positiivinen vaikutus nuoriin. Nuorilta kartoitettuna ryhmätoiminnolla oli positiivinen vaikutus 7 / 10 elämäntilanteen ulottuvuuteen, kun käyntikertojen oli ollut noin kaksikymmentä (3 / 10 ei myöskään negatiivista vaikutusta).

Heikki Kantonen:

–”Vakiintunut ryhmään lähteminen tukee viikkorytmiä. Tärkein pointti on kuitenkin suuri merkitys sille päivälle, jolloin nuorilla on aito kokemus osallisuudesta. Verkkovälitteisessä ja kasvokaisessa sosiaalisuudessa on eroa. Nuoret harjaannuttavat ryhmässä paljon taitoja työelämään – esimerkiksi pokerinaamaa!”

Ryhmän
”digitaalinen
omakuva” ja logo

*”Olen saanut uusia
ystäviä ja löytänyt
uuden
harrastuksen.”*

–mies, 20

*”Tämä on tuonut
rytmiä arkeen ja
kasvattanut
vastuuta ja
vastuunottokykyäni.
Ryhmässä olen
luonut uusia
kaverisuhteita ja
kehittänyt
sosiaalisia taitoja.”*

–mies, 19

2015: hyvää monistamassa

Digitaalisen viihdepelaamisen ongelmallisuudelle oli löytynyt toimiva ratkaisumalli. Nuoria hakeutuu ja ohjautuu ryhmään. Ryhmän jäsenet haluavat ottaa ohjausvastuuta. Ryhmästä on siirtymää myös pois. Esimerkiksi jatko-opiskeluihin tai varusmiespalvelukseen.

"Olen saanut kavereita ja ollaan oltu vapaa-ajalla yhdessä."

-mies, 17

Heikki Kantonen:

- "Toimintoa ei pidä mainostaa "kaveriautomaattina", vaikka paljon tiiviitä sosiaalisia suhteita on ryhmän avulla muodostunut. Liikaa pelaavalle nuorelle kynnys henkilökohtaiseen tukeen madaltuu ryhmässä. Myös ammattilainen voi kuulumiskierroksen kautta tulla tietoiseksi ongelmista ja tarjota tapaamisen jälkeen vastaanottokäyntiä. Toiminto on myös ollut toimiva linkki koulujen opiskelijahuollon kautta. Nuorille ohjaus on kunniatehtävä ja mahdollisuus tehdä vapaaehtoisesti hyvää."

"On päässynä takaisin vastuuhommiin ja saanut yhteyden Olkkariin. On myös tullu opittua yhteistyötaitoja."

-mies, 28

Ryhmätoimintoa levitettiin uudelle paikkakunnalle. Pelituki-hanke tuki avoimen ryhmätoiminnon käynnistämistä Savonlinnassa. Vapaaehtoiset ohjaajat järjestivät Mikkelin avoimesta ryhmätoiminnosta.

Reetta Kosonen (MLL, Savonlinna):

- "Savonlinnassa on käyty keskusteluja tällaisen ryhmän tarpeellisuudesta. Kouluissa huomataan sosiaalisten taitojen kehittämisen tarvetta monella oppilaalla, ja johon koulun tuki ei pelkästään riitä. Oma kokemus nuorisopsykiatrian arjesta on, että; nuoria tulisi tukea, jotta he eivät juuttuisi koteihinsa. Ja jottei ongelmat kasautuisi. Tällaisen ryhmän avulla he oppisivat jakamaan kokemuksiaan ja tuntemuksiaan sekä saisivat vahvistettua itsetuntoaan. Muiden ihmisten kohtaamista tulisi helpottaa nuorille. Olen hoitanut useitakin kotiin juuttuneita nuoria aikuisia, joille virtuaalinen pelimaailma on ainoa kontakti muihin ihmisiin. Hoidossa on nähtävissä myös tapojen muuttamisen vaikeus, kun erakkomaiseen elämään on jo useita vuosia tottunut. Toivottavasti saamme ryhmätoiminnon pyörimään Savonlinnassakin, ja näin autettua nuoria elämässä eteenpäin."

GAME ON! - Nuorten pelimaailma

Pia Paananen

Mistä ajatus lähti?

Pelituki-hankkeen alkuaikana käytiin nuoria kohtaavien työntekijöiden kanssa keskustelua heidän toiveistaan hankkeelle ja samalla heidän koulutustarpeitaan liittyen nuorten pelaamiseen ja peliongelmiin kartoitettiin. Varkaudessa käydyissä keskusteluissa nousi toistuvasti esiin työntekijöiden tunne siitä, että olisi helpompaa ottaa pelaaminen puheeksi nuoren kanssa kun itsellä olisi edes vähän kokemusta peleistä. Monella työntekijällä ei ollut kokemusta peleistä lainkaan eikä kunnolla mahdollisuutta tutustua niihin. Näistä keskusteluista syntyi idea nuorten pelaamiseen liittyvästä Game on! – Nuorten pelimaailma -koulutuksesta.



Tavoitteet

Koulutuksen tarkoituksena on tarjota nuorten parissa työtä tekeville ammattilaisille tietoa digitaalisista peleistä, jotta keskustelu teeman ympärillä lisääntyisi ja helpottuisi. Koulutus vahvistaa ammattilaisten tietämystä nuorille tärkeästä asiasta. Teoriaosion lisäksi pakettiin kuuluu peliosio, jossa ammattilaiset kokeilevat itse erilaisia pelejä nuorten opastuksella.

Koulutuspaketti keskittyy peleihin, ei niinkään ongelmalliseen pelaamiseen. Game On! lisää vuorovaikutusta nuorten ja ammattilaisten välillä ja tarjoaa nuorille mahdollisuuden toimia asiantuntijoina sekä opettajina ammattilaisille. Tarve tämän tyyppiselle koulutukselle nousi esiin paitsi keskusteluissa, myös Pelituen ammattilaisille tekemässä kyselyssä.

Toteutus hankkeen aikana

Koulutus toteutettiin ensimmäistä kertaa Varkaudessa Savon ammatti- ja aikuisopiston tekniikan yksikössä ja mukaan saatiin nuoria, jotka olivat innokkaita lähtemään mukaan kokeiluun. Tilana käytettiin oppilaitoksen luokkia ja mukana toteutuksessa olivat omalta osaltaan nuorten ja hanketyöntekijän lisäksi opinto-ohjaaja, joka vastasi tiedottamisesta oppilaitoksessa sekä järjestelmäasiantuntijat, jotka vastasivat teknisestä puolesta.

Käytettävissä olleet pelit, pelilaitteet, tilat ja mukana olleet nuoret määrittivät pitkälle sen millainen ja kuinka suuri koulutuksesta kullakin kerralla muodostui. Kokemusten perusteella suositeltava ryhmän koko on enimmillään 20 osallistujaa. Hankkeen aikana koulutus järjestettiin Savon ammatti- ja aikuisopistolla Varkaudessa kaksi kertaa ja Savon ammatti- ja aikuisopistolla Kuopiossa kaksi kertaa.

Osallistujina kaikissa koulutuksissa oli sekä oppilaitoksen opettajia että verkoston nuoria työssään kohtaavia ammattilaisia. Nuoret asiantuntijat olivat eri aloilla opiskelevia nuoria. Varkauden koulutusten palautteissa toivottiin, että nuoret itse kertoisivat omasta pelaamisestaan enemmän ja Kuopion koulutuksissa nuorille annettiin enemmän vastuuta myös teoriaosuuden vetämisestä.

Teoriaosuuden alussa käytiin läpi lyhyesti pelikonsolien historiaa. Tässä vaiheessa moni huomasi itsekin pelanneensa lapsuudessaan tai nuoruudessaan esimerkkinä mainituilla pelilaitteilla. Huomattiin myös kuinka ajan saatossa pelikonsolit ovat kehittyneet. Sen jälkeen käytiin läpi erilaisia pelejä ja pelityyppejä ja katsottiin pelivideoita ja trailereita erilaisista peleistä. Nuoret osasivat valita ajankohtaisimmat pelit ja videot ja olivat myös parhaita asiantuntijoita ja puhujia tässä kohtaa. Teoriaosuuden lopussa käytiin läpi vielä digitaalisten pelien ikärajat.

Toinen, ja samalla elämyksellisempi, osio oli peliosio, jossa siirryttiin pelikoneiden ääreen kokeilemaan erilaisia pelejä. Joillekin osallistujille pelaaminen oli täysin uusi kokemus ja se saattoi vaatia tietynlaista heittäytymistä tilanteeseen. Nuoret olivat kuitenkin hyvin valmistautuneita ja kärsivällisiä opastaessaan ja mielissään siitä, että uskaltauduttiin kokeilemaan. Olivatpa jotkut ottaneet matsin opettajaansakin vastaan urheilupelissä.

Kokemuksia

Niin nuoret kuin ammattilaisetkin ovat olleet innolla koulutuksissa mukana ja kokeneet ne tarpeellisiksi. Hauskaa on ollut seurata, kuinka nuoret ovat päässeet loistamaan omalla erityisosaamisellaan ja aikuiset hämmästelemään, kuinka paljon nuoret oikeasti peleistä ja laitteista tietävätkään.

Nuorten kommentteja ja palautteita:

"Tapahtuma sujui kokonaisuudessaan hyvin ja homma oli vedetty hyvin että vanhemmilta kuin "asiantuntiaoppilailta". Tapahtumaan riitti väkeä ja tapahtumaa koko illaksi. Tapahtumasta jäi myös positiivinen mieli, sillä huomasin vanhempien ymmärtävän pelejä enemmän, kuin ennen." 4/2014

" 'Seniorit' olivat mukavia ja voitimme yhden kanssa satunnaisen korttipeli-matsin Oppiminen toki vie aikansa, mutta tekemällä oppii" 4/2014

"Tämä tapahtuma oli todella mukava ja tekemistä riitti! Lisää näitä! Vaikka opetus olikin hankalaa koska osa ei ollut koskaan kokeillut pelejä. esim. "sormiyhdistelmää" WASD Space ja hiiri" 4/2014

"Vanhemmat sais pelata enemmän!" 4/2014

"Tapahtuma onnistui mielestäni hyvin. Ei omasta mielestäni tarvitse parantamista. Oma ohjaamiseni onnistui ihan hyvin. Opetin sossutätejä ja paria opettajaa pelaamaan Cs. Opetus onnistui ihan hyvin, vaikka tuntui aika toivottomalta välillä. Tapahtumaa voisi kehittää hankkimalla enemmän konsoleita." 4/2014

Ammattilaiset ovat havahtuneet huomaamaan, että pelaaminen vaatii monenlaisia taitoja ja heistä on löytynyt myös innokkaita pelaajia. Palautteissa toivottiinkin pidempää aikaa pelien kokeilemiseen. Nuoret kokivat opettamisen mielekkäänä ja olivat sitä mieltä, että aikuiset voisivat pelata enemmän. Nuorten mielestä pelien tutuksi tekeminen nuoria kohtaaville ammattilaisille on hyödyllistä.

Muut palautteissa annetut kehittämissuhteet liittyivät lähinnä koulutuksen sisältöön. Toivottiin pelisanastoa ja tietoa ongelmallisesta pelaamisesta ja ohjauksesta. Eräs nuori toivoi enemmän järjestelmällisyyttä peliosioon ja pelivastuiden selkeämpää jakamista nuorten kesken.

Osallistujien kommentteja ja palautteita:

"Nuorien vanhemmille/vanhempainiltaan olisi hyvä tällainen..." 11/2013

"opiskelijat asiantuntijoina luennoimassa ja opastamassa/neuvomassa/ ohjaamassa aivan loistavia!" 4/2014

"Todella hyvä koulutus, teoria & käytäntö nivoutuivat toisiinsa. Nuoret hyviä ja innostavia opastaessa pelien "saloihin". Kiitos :)" 11/2013

Nuoret voisivat kertoa enemmän omista pelikokemuksistaan 9/2013

Hienoa että oli "pelaaja nuoria" mukana aktiivisesti! 4/2014

"Yhteistyö opiskelijoiden kanssa oli hohtoa!" 9/2013

Pelien kokeilemista ajallisesti enemmän 4/2014

Heti hankkeen alussa viesti nuorten kanssa työtä tekeviltä oli, että hankkeen tulisi jakaa tietoa ja käydä keskustelua myös lasten ja nuorten vanhempien kanssa. Tätä perusteltiin sillä, että monet vanhemmat eivät tiedä kuinka puhua pelaamisesta kotona tai miten rajoittaa sitä, koska heillä ei ole siitä omakohtaista kokemusta tai he eivät ymmärrä mitä ja miksi lapsi pelaa. Moni on kuitenkin huolissaan paljosta koneen äärellä olemisesta.

Vanhempainillat kouluissa

Ilta vanhemmille toteutettiin ensimmäisen kerran yhdessä Kehittämiskeskus Tyynelän Voimakas-projektin kanssa Rantasalmen koulukeskuksessa, jossa paikalle oli 80 vanhempaa. Myöhemmin koulujen vanhempainiltoja on pidetty Leppävirralla, Savonlinnassa ja Varkaudessa. Vanhempainiltoja on toteutettu monin tavoin. Ne ovat olleet yhdelle tai useammalle eri luokka-asteelle räätälöityjä iltoja, lyhyt info vanhemmille kouluun tutustumispäivänä tai huone peliteemalla, jossa tietokoneilla on ollut esillä erilaisia pelejä ja muualla huoneessa Pelituen kyselytuloksia ja jaettavaa materiaalia.

Hanke oli mukana Varkaudessa myös Kunnolla ammattiin -hankkeesta lähtöisin olevassa vanhempainiltojen työryhmässä. Se perustettiin päällekkäisten vanhempainiltojen poissulkemiseksi ja jotta tiedotusta ja suunnittelua vanhempainiltojen suhteen voitaisiin tehostaa.

Toimi oikein – puutu kiusaamiseen 2 -seminaari

Tammikuussa 2014 Varkaudessa järjestettiin Toimi oikein - Puutu kiusaamiseen 2-seminaari yhteistyössä Varkauden Nuorkauppakamari ry:n, Varkauden kaupungin sivistystoimen ja lukuisten muiden eri toimijoiden kanssa. Tilaisuus oli tarkoitettu vanhemmille ja lasten ja nuorten parissa työtä tekeville ammattilaisille. Illan teemana oli nettikiusaaminen ja hankkeen suunnittelija oli mukana illan yleisöpaneelissa nostaen esiin, että myös pelaamisen piirissä saattaa kiusaamista tapahtua ja että vanhempien tulisi olla kuulolla tässäkin asiassa.

Aikuisten iltakahvit

Syksyllä 2014 toteutettiin yhdessä Voimakas-projektin kanssa Aikuisten iltakahvit sekä Savonlinnassa että Varkaudessa. Iltakahvit olivat avoimia, nuorten vanhemmille ja muille läheisille suunnattuja kahvihetkiä, joissa oli mahdollisuus jakaa omia ajatuksiaan ja huoliaan liittyen nuoriin ja nuorten elämään. Tilaisuudet olivat hyvin keskustelevia ja esiin nousi kysymyksiä myös pelaamiseen ja sen rajaamiseen ja sosiaaliseen mediaan liittyen. Iltakahvit järjestetään vielä uudelleen hankkeen loppuseminaari-Rundin yhteydessä Varkaudessa.

Pelipäivät

Vanhempia on tavoitettu myös Kansallisina pelipäivinä marraskuussa ja Mediataitoviikoilla helmikuussa järjestetyissä pelipäivissä. Hanke on ollut tuolloin esillä Mikkeliissä ja Savonlinnassa erilaisin materiaalein ja toiminnallisilla rasteilla. Varkaudessa pelipäivinä ja Mediataitoviikolla on järjestetty Minecraft-pelipäiviä, joihin on voinut tulla pelaamaan joko kirjaston koneella tai omalla koneella. Yhteistyössä hankkeen kanssa järjestelyissä ovat olleet kirjasto ja Varkauden nuorisopalvelut: Po1ntWarkaus -studio ja nuorisotiedotuspiste Nuotti. Varkaudessa järjestettiin pelipäivä myös Vekara-Varkaus teemaviikolla.



Minecraft-pelipäivä Varkauden kirjastossa

Mikä vanhempia askarruttaa?

Vanhempainilloissa keskusteluun hyvin usein ovat nousseet pelien ikärajat ja etenkin K-18 pelit, joita alaikäisetkin kuitenkin pelaavat. Paljon keskustellaan ikärajojen valvonnasta ja niiden tarpeellisuudesta.

Vanhempia kiinnostaa tuleeko pelaamista rajoittaa ja millä keinoilla. Myös sitä, että mikä on sopiva aika pelaamista päivässä tai viikossa, kysytään. Vanhemmat ovat huomanneet sukupolvien välisen kuilun myös peliasioissa.

Erityisen antoisaa vanhempainilloissa on se, että usein paikalla on sellaisia vanhempia, jotka eivät itse pelaa mutta myös vanhempia, jotka itse pelaavat ja ehkäpä vielä yhdessä lasten kanssa. Keskustelu monesta näkökulmasta on silloin rikasta ja vertaistuellistakin; vanhemmat saavat toisiltaan vinkkejä esimerkiksi siitä mikä saattaa toimia pelaamiseen liittyvien yhteisten sääntöjen laatimisessa. Kodeissa lapset usein vetoavat vanhempiin jonkin asian hankinnassa lauseella "...kun kaikilla muillakin on ja muutkin saavat...". Vanhempainilloissa saatetaan herätä myös siihen tosiasiaan että ei näin aina olekaan.

Peliryhmätoimintaa vanhemmille

Minna Riekkinen

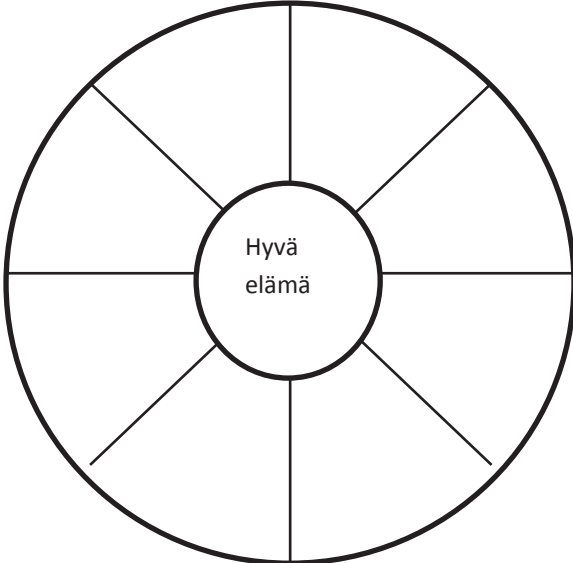
Hankkeen alussa lähdettiin kartoittamaan peliteemaa nuorten, heidän läheistensä ja ammattilaisten näkökulmista. Vanhempien yksilöhaastattelujen lisäksi pidimme tärkeänä saada vanhemmat myös keskustelemaan toistensa kanssa. Monilla vanhemmilla tuntui olevan samanlaisia huolia ja ongelmia suhteessa lastensa pelaamiseen. Yhden löytämät ratkaisut saattaisivat auttaa muita samojen asioiden kanssa kamppailevia.

Emme ryhtyneet kokoamaan omaa ryhmäämme, vaan teimme yhteistyötä verkostojen kanssa hyödyntäen heidän jo olemassa olevia ryhmiään. Osallistuimme lastensuojeluyksiköiden perheleireille kaksi kertaa ja yhden kerran Voikukkia-vertaisryhmän leiripäivään. Kaikkiin päiviin laadimme suunnitelmat ja jälkeinpäin prosessikuvaukset, joihin mietimme myös kehittämisehdotuksia. Kuvaukset jäivät yhteistyökumppaneiden käyttöön, jotta he voivat halutessaan pitää itse samantyyppisiä teemapäiviä seuraavien ryhmien kanssa.

Kahdessa ryhmässä osallistujina oli lastensuojelun piirissä olevia vanhempia. Osan lapset tai yksi lapsista oli sijoitettuna laitoksiin ja osa kuului perhetyön piiriin. Kolmannessa Voikukkia-vertaisryhmässä oli äitejä, jotka olivat vertaisohjaajakoulutuksessa. Heidän lapsensa on tai oli aikaisemmin ollut sijoitettuna lastensuojelulaitokseen, ja äidit, oman prosessinsa läpikäyneinä, halusivat olla tukena muille samassa elämäntilanteessa olevalle.

Kahdessa ryhmässä kokeilimme rahapeliongelmiin kehitetyistä työvälineistä muokattua Hyvä Elämä –lomakeparia. Näitä ryhmiä ennen olimme käyttäneet kyseistä mallia vain yksilötyössä ja jo havainneet siihen liittyviä pulmia nuorten digipeliharrastajien kanssa työskenneltäessä. Lomakeparilla pyritään löytämään yhdessä asiakkaan kanssa ristiriitaisuuksia hänen arvojensa ja toimintansa väliltä, tekemään ne asiakkaalle näkyviksi, jonka jälkeen tätä ambivalenssia vahvistetaan muutosmotivaation tukemiseksi. Kuitenkaan suurimmalla osalla lastensuojelun piirissä olevista nuorista ei ole ristiriitaa omaa pelaamistaan ajatellen. Useimmilla ongelmia syntyy tilanteissa, joissa ympärillä olevat aikuiset huolestuvat pelaamisesta, ja perheen vuorovaikutussuhteet eivät toimi. Aikuiset eivät ymmärrä pelaamista tärkeänä harrastuksena, ja kyseenalaistavat sen merkityksen nuorelle. Jotta lomakeparia voisi parhaalla mahdollisella tavalla soveltaa yksilötyössä nuoren kanssa, hänellä täytyisi olla pohjalla jonkinlainen halu muutokseen, jota ryhdyttäisiin työstimään.

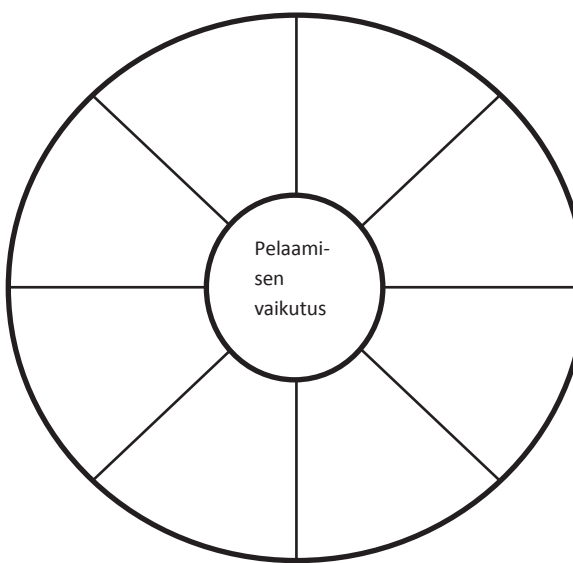
Seuraavassa Hyvä Elämä –lomakepari silloisessa muodossaan.



A circular diagram with a central circle labeled "Hyvä elämä". The outer ring is divided into eight equal segments by four lines intersecting at the center.

Kirjoita lohkoihin asioita joista hyvä elämä koostuu sinun itsesi kokemuksen mukaan. Alla on muutamia yleisesti tärkeinä pidettyjä asioita, mitä muuta sinun elämäsi kuuluu?

Opiskelu	Työ	Talous	Perhe
Raha-asiat	Parisuhde	Terveys	Vapaa-
aika	Kaverisuhteet	Hyvinvointi	Harrastukset



A circular diagram with a central circle labeled "Pelaamisen vaikutus". The outer ring is divided into eight equal segments by four lines intersecting at the center.

Kirjoita lohkoihin miten pelaaminen vaikuttaa sinun elämässäsi, vertaa omaan hyvän elämän ympyrääsi.

Ryhmätilanteessa lomakepari sen sijaan oli oikein hyvä pohja keskustelulle ja herätti paljon ajatuksia myös pelaamisen positiivisista puolista. Toisaalta malli teki näkyväksi erot aikuisen ja nuoren ajatusmaailmassa ja ne monet paikat väärinymmärryksille. Kävimme keskustelua mm. siitä, kuinka helppoa ryhmässä oli löytää ongelmia ja haittapuolia pelaamisesta lähes jokaiselle elämän osa-alueelle. Positiivisia asioita piti kaivella enemmän ja monet esille nousseet asiat aiheuttivat kommentteja, että "no eipä ole kyllä tätäkään tullut ajateltua aikaisemmin". Pelaamisesta oli ehkä totuttu puhumaan negatiiviseen sävyyn ja nimenomaan ongelmat -jopa riippuvuus- edellä. Keskustelu yleensä lastensuojelussa pyörii enemmän ongelmassa, koska juuri ongelmiin pyritään vaikuttamaan ja niitä ratkomaan. Ajatusten kääntäminen positiivisen vahvistamiseen voi olla aluksi hämmentävää.

Mielenkiintoista sinänsä, että suurimmat osa-alueet niin negatiivisella kuin positiivisellakin puolella olivat sosiaaliin suhteisiin ja vuorovaikutukseen liittyvät alueet. Haittoina nähtiin mm. kasvotusten tapahtuvan vuorovaikutuksen väheneminen ja sosiaalisten taitojen katoaminen, kiusaaminen nettimaailman lieveilmiönä sekä syrjäytyminen. Myös riidat ihmissuhteissa lähinnä ajankäyttöön liittyen nähtiin haittoina.

Positiivisena puolena koettiin mm. yhteydenpito kavereihin, uudet pelin kautta löytyneet ystävät, verkossa tapahtuva vuorovaikutus ja nuorempien opastaminen siellä. Pelaaminen perheenjäsenten yhteisenä harrastuksena nousi myös esille sekä ryhmään kuuluminen ja hyväksytyksi tuleminen peliporukassa.

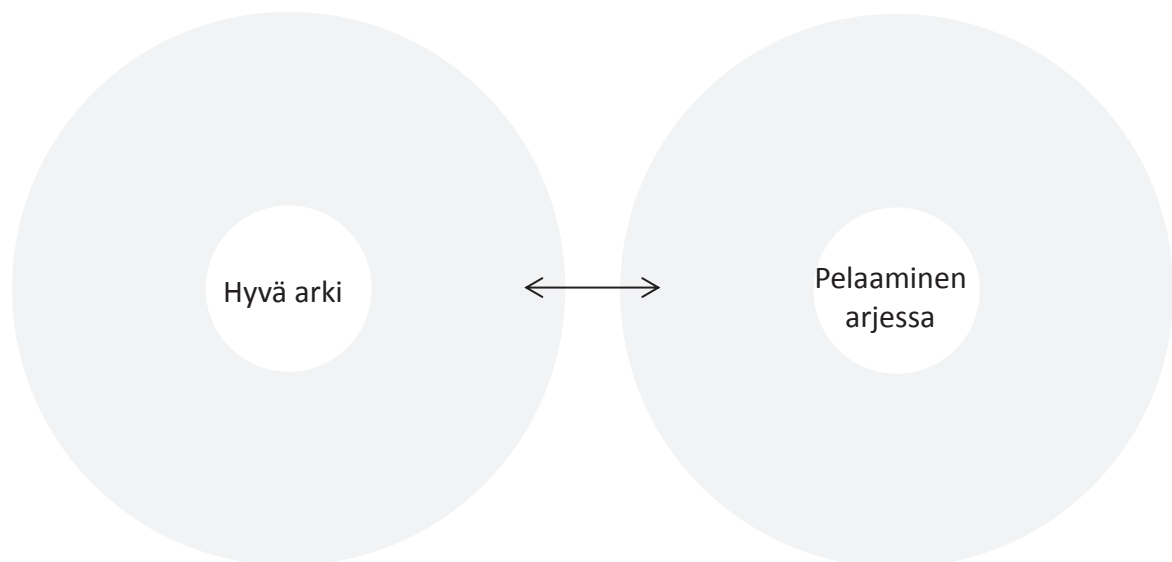
Muita haittoja pelaamisesta johtuen ryhmissä löytyi mm. terveyteen, velvollisuuksien hoitamatta jäämiseen, ikätasolle sopimattomiin materiaaleihin ja taloudellisiin asioihin liittyen. Hyötyinä nähtiin lisäksi monipuolinen oppiminen, ilo ja ajanviete, sekä myös vanhempien omat hetket, kun lapset ovat pelaamassa.

Keskustelu edellä kuvattujen teemojen ympärillä oli vilkasta ja monipuolista. Tuli vaikutelma, että ryhmäläiset uskalsivat tuoda esille rehellisesti omaa näkemystään ja myös kriittisesti arvioiden omia valmiuksiaan toimia johdonmukaisesti kasvattajana.

Hyvä Elämä – lomakeparin ajateltiin olevan neutraali väline, jonka ei pitänyt ohjata ajattelua sen enempää negatiiviseen kuin positiiviseenkaan suuntaan. Kuitenkin palaute nuorilta oli, että siinä yritetään kaivaa väkisin esiin nimenomaan negatiivisia vaikutuksia pelaamisesta. Palautteiden perusteella pyrimme korjaamaan lomaketta sanamuotoja vaihtamalla niin, että edes taka-ajatuksena ei vaikuttaisi olevan se, että jo lähtökohtaisesti olettaisimme kyseessä olevan peliongelman.

Lomakkeesta muodostui lopulta seuraavanlainen.

Pelaaminen Arjessa



Kirjoita ympyrään asioita, joista hyvä arki koostuu oman kokemuksesi mukaan. Alla on muutamia yleisesti tärkeinä pidettyjä asioita esimerkkeinä. Mitä sinun elämäsi kuuluu?

Opiskelu	Työ	Perhe	YstäväRakkaus
Raha-asiat	Tietokone	Parisuhde	Terveys
Lemmikki	Harrastus	Auto	Vapaa-aika
Puhelin	Mopo	Hyvä kunto	Kaverisuhteet
Isovanhemmat	Joukkue		

Kirjoita ympyrään, miten pelaaminen näkyy sinun arjessasi edellä kuvaamissasi arjen osioissa. Mitä lisäarvoa pelaaminen tuo arkeen, entä aiheutuuko siitä ristiriitoja?

Alkuperäisellä lomakeparilla käydyistä keskusteluista ryhmätilanteissa saimme aikuisilta ryhmäläisiltä oikein hyvää palautetta. Lomake oli tukena erityisesti keskustelun monipuolistamisessa, jolla pyrimme tuomaan pelaamisesta esille uusia puolia ja käymään keskustelua rakentavasti äärilaitoja korostamatta.

Käytimme yhdessä ryhmässä tukena **Elämän tärkeät asiat** -terapiakortteja. Siitä kommenttina; *"Aihekortteja oli liikaa. Ehkä ensin olisi kannattanut miettiä ilman kortteja ja vasta sitten katsoa niistä lisää aiheita."* Tämä palaute oli aiheellinen, koska ryhmässä syntyi keskustelua runsaasti myös ilman apukortteja.

Palautetta vanhemmilta:

"Menetelmä oli toimiva ja ajatuksia herättävä."

"Ryhmätilanteessa nousi esiin ajatuksia, joita en henk. koht. olisi osannut ajatella."

"Vanhemman näkökulmasta hyvä tapa pohtia pelaamista."

"Paljon uutta tietoa."

"Avasi uusia näkökulmia."

"Keskustelusta oli hyötyä."

Kolmas ryhmä poikkesi muista siinä mielessä, että tapasimme kyseisenä ryhmäpäivänä ensin aamupäivällä laitoksessa asuvat nuoret ja samana iltapäivänä heidän vanhempansa. Molemmat ryhmät nuorille ja aikuisille toteutimme samalla ohjelmalla. Ohjelmaksi olimme laatineet kysymysrasteja, joihin osallistujat pareittain kiersivät vastaamassa. Lopuksi keskustelimme yhteisesti millaisia ajatuksia kysymykset herättivät. Nuorilla oli myös mahdollisuus lähettää terveisiä vanhemmilleen peliteemaan liittyen. Vanhempien ryhmässä otimme esille nuorten ryhmän ajatuksia sekä kommentteja kysymyksiin.

Rastien kysymykset olivat:

1. Mitä aikuisten pitäisi tietää pelaamisesta ja peleistä?

a. Vanhempien?

b. Työntekijöiden?

2. Miten määrittäisit ongelmallisen pelaamisen?

a. Mitä ongelmia pelaamisesta voi seurata?

3. Millä tavalla ongelmalliseen pelaamiseen pitäisi puuttua?

a. Kenen pitäisi puuttua?

b. Mitä puuttuminen / hoito voisi

4. Mitä ajattelet pelien ikärajoista?

a. Mitä seurauksia saattaa tulla, jos ikärajoja ei noudata?

5. Mitä hyötyä digitaalisesta pelaamisesta voi olla?

a. Miten pelejä voisi käyttää kasvatuksen /ohjauksen välineinä?

b. Entä voisiko pelejä käyttää auttamisen välineinä? Millaisia ja miten?

Nuorten ryhmässä asenne pelaamista kohtaan vaihteli täydestä välinpitämättömyydestä intohimoiseen harrastajaan. Yhdellä tapaamisella emme arvatenkaan saaneet kovin paljoa keskustelua syntymään. Muutamia hyviä kommentteja ja terveisiä vanhemmille kuitenkin ryhmästä nousi. Esimerkiksi ongelmallisen pelaamisen hallintaan nuoret toivoivat tukea vanhemmilta, esimerkiksi selkeitä rajoja. Erään pojan kommentti oli, että ” vanhempien pitäisi viedä se lapsi ulos”. Toivottiin yhteistä tekemistä ja puuhailua vaikkapa siellä ulkona ja nimenomaan vanhempien kanssa. Nuorten kommenteissa myös ikärajat olivat ihan ok, ja niitä noudattamatta jättämisestä voi seurata ”traumoja”. Nämä kommentit olivat yllätyksiä suurimmalle osalle vanhemmista. Monilla oli oletus, että nuoret viettäisivät aikaa missä tahansa muualla kuin oman vanhemman kanssa ja tietenkin pelaamassa niitä ikätasolleen sopimattomia pelejä.

Aikuisten ryhmässä keskustelua syntyi runsaasti pienryhmissä ja koko ryhmän yhteenvetoa tehtäessä. Asenne myös tässä ryhmässä vaihteli ulkopuolisuuden kokemuksesta harrastajaan. Aikaa pelaamisen pohtimiseen olisi voinut käyttää paljon enemmänkin. Myös aikuiset kiersivät rasteja pareittain tai kolmen hengen ryhmissä. He olivat pohtineet vastauksiaan myös paperille monisanaisemmin kuin nuoret. Tarkoituksella sekoitimme pareja niin, että ainakaan saman perheen aikuiset eivät olleet samoissa ryhmissä ja näkemyserotkin nousivat paremmin esille. Vastausten perusteella vaikutti siltä, että vanhemmat olivat hyvinkin valveutuneita ja olivat pohtineet pelaamista monelta eri kannalta. Näkemyserot lähtötilanteessa antoivat pontta keskustelulle, mutta suurempaa vastakkainasettelua ei kuitenkaan syntynyt. Palautteessa vanhemmat kokivat, että keskustelusta oli hyötyä ja he kokivat oppineensa taas hiukan uutta.

Kaikissa ryhmissä osallistujina oli vanhempia, jotka olivat pohtineet perheensä tilannetta jo hyvinkin syvällisesti ja asioista puhuminen oli heille luontevaa. Hankkeen aikana olemme muutamaa otteeseen yrittäneet koota myös uusia ryhmiä tai tarjonneet vanhemmille avoimia keskusteluiltoja peliteeman ympärillä. Iltoihin ei ole kuitenkaan aina riittänyt osallistujia ja tämä on ollut varmasti suurin haaste ryhmien osalta. Kaikki toteutuneet ryhmät ovat olleet antoisia ja ryhmäläiset ovat kokeneet nimenomaan vertaiskeskustelun, sopivalla määrällä faktatietoa, hyväksi tavaksi pohtia teemaa.

Pelikonsultaatio lastensuojelutyössä

Minna Riekkinen

Jo pian hankkeen käynnistyessä yhteistyökumppaneilta tuli tiedusteluja siitä, tehdäänkö Pelituki-hankkeessa asiakastyötä ja voiko peliasiakkaita ohjata meille. Kiinnostusta asiakastyöhön oli kovasti, mutta hankkeen tavoitteiden mukaista oli pikemminkin viedä osaamista verkostoihin, sen sijaan että itse ottaisimme asiakkaita vastaan. Myös asiakkaan näkökulmasta tuntui järkevimmältä ohjata työntekijää, jonka hän jo tunsu tai mennä mukaan heidän jo valmiiksi sovittuun tapaamiseen. Yhteistyöpyyntöjä onkin tullut koko hankkeen ajan tasaisesti.

Epävarmuus asiakastilanteessa

Työntekijät kokevat usein epävarmuutta tilanteissa, joissa pelaaminen nousee vahvasti ongelmaluetteloon. Lastensuojelussa on harvoin kysymys vain yhdestä työstettävästä asiasta, vaan työstettävien asioiden lista voi olla pitkä. Epävarmuus pelaamiseen liittyvissä ongelmissa voi johtua työntekijän omasta taustasta. Pelit eivät ole tuttuja, ja pelimaailma vaikuttaa olevan jotakin hyvin mystistä ja outoa. Keskusteluun on vaikea mennä mukaan, kun puhutaan täysin vierasta kieltä. Ei tiedä, mitä kysyisi tai mistä pitäisi olla huolissaan. Joskus keinona on ollut ryhtyä puhumaan ruutuajasta ja ohjata nuorta muun harrastamisen pariin. Tällaisessa tilanteessa yhteistyö nuoren kanssa saa kuitenkin hataran alun. Nuorta voi olla vaikeaa saada sitoutumaan työskentelyyn jatkossa, jos nuoren kokemuksena on, että häntä ei ymmärretä ja hänelle tärkeä peli ohitetaan.

Vanhempien huoli

Kaikissa tilanteissa, joissa olemme olleet mukana, vanhemmat ovat nähneet, että pelaamiseen on puututtava. Pelaava nuori ei ole ajatellut pelaavansa ongelmallisesti. Tarkempi perehtyminen asiaan on useimmin paljastanut, että pelaaminen ei ehkä olekaan se ydinongelma, johon ensimmäisenä pitäisi puuttua. Yhteistä tilanteissa on ollut vuorovaikutuksen ongelmat perheissä. Syystä tai toisesta yhteys vanhempien ja nuoren peliharrastajan välillä on katkennut. Yhteyden katkeaminen on saanut vanhemmat epäilemään, pelkäämään ja huolestumaan pelaamisesta. Nuori taas on usein ajatellut, että eivät vanhemmat välitä tai ole kiinnostuneita hänelle tärkeästä asiasta. ”Ei niille jaksa selittää, kun eivät kuitenkaan ymmärrä” tai ”Ei niitä kuitenkaan kiinnosta” ovat tuttuja kommentteja. Useissa tilanteissa vuorovaikutuksen ongelmat ovat olleet myös vanhempien välillä. Toinen vanhemmista puolustaa pelaamista ja ehkä hankkii uusia pelejä ja

laitteita nuorelle, kun taas toinen on huolissaan ja näkee ongelmia tilanteessa. Ei ole vaikeaa arvata, kumman vanhemman kanssa nuori on samoilla linjoilla ja millainen asetelma kodin vuorovaikutussuhteisiin muodostuu.

Vanhempien välinpitämättömyys

Toisessa ääripäässä ovat sellaiset perhetilanteet, joissa vanhemmat ovat välinpitämättömiä ja ajattelevat, että on parempi että nuori pelaa sen sijaan, että olisi muualla pahanteossa. Vanhemmat eivät itse tunne pelimaailmaa, eikä se kiinnosta heitä lainkaan. He eivät ole motivoituneita perehtymään siihen tai halukkaita valvomaan nuoren verkkokäyttäytymistä. Toisaalta välinpitämättömyyteen voi liittyä työkiireitä tai omia harrastuksia, ei ole aikaa, kiinnostuksen puutteen lisäksi pysyä mukana nuoren harrastuksissa. Näissä tilanteissa pelaaminen voi todella muodostua ongelmaksi ajan kuluessa, jos kaikki vastuu pelaamisesta on nuorella itsellään. Useimmat lapset tarvitsevat turvalliset rajat ja aikuisen tukea valinnoissaan. Rajojen puuttuminen voi puolestaan johdattaa nuoren ikätasolleen sopimattoman materiaalin pariin. Tässäkin tilanteessa voi toki pohtia oliko kyse kuitenkin peliongelmaista vai jostakin suuremmasta.

Pelaaminen syntipukkina

Joskus pelaaminen on vaikuttanut olevan perheen helppo syntipukki. Perheessä on voinut olla monenlaista ongelmaa yleisestä arjen hallinnasta päihteisiin ja väkivaltaan saakka, mutta vanhemmat ovat halunneet keskittyä lapsen peliongelmaan. Se on ollut heille helpompi aihe ja ehkä joissakin tilanteissa pakotie vastuusta tai syyllisyyden kokemuksista. Toisaalta tämän tyyppisissä tilanteissa pelaaminen on mahdollistanut perhetyön tai muun työskentelyn aloituksen. Mikäli perhetyötä olisi yritetty viedä kotiin vanhempien tueksi arjen hallinnan ongelmassa, vanhemmat eivät aina olisi suostuneet yhteistyöhön lainkaan. Peli edellä on päästy aloittamaan työtä ja pikkuhiljaa siirtymään ”varsinaisiin” aiheisiin. Hankesuunnittelijan roolina on ollut lähinnä pelaamisen tuominen keskusteluun ja työtä on voitu jakaa eri toimijoiden kanssa aiheen mukaan. Päällekkäisyyttä työskentelyssä olemme pyrkinneet välttämään.

Pelaajan ominaisuudet

Muutamissa tilanteissa pelaaminen on vaikuttanut olevan ongelmallista nuorelle ulkopuolelta katsottuna, vaikka ei välttämättä vielä silloinkaan hänen omasta mielestään. Perheen asiat ovat kohtuullisen hyvin, mutta nuori vain pelaa. Näissä tilanteissa osasyynä ongelmiin ovat jollakin tavalla vaikuttaneet yksilön ominaisuudet ja taustalla on ollut mm. erilaisia neurologisia pulmia, mielenterveyden ongelmia, alttiutta riippuvuudelle tai voimakasta kilpailuhenkisyttä. Nämä, yhdistettynä pelaajan historiaan ja kokemuksiin, pelin ominaisuuksiin ja nykyiseen elämäntilanteeseen, voivat olla ongelmien taustalla, vaikka muuten perhetilanne vaikuttaisi turvalliselta, tasaiselta ja lämpimältäkin.

Oma havahtuminen liikapelaamiseen

Yksittäisissä tilanteissa olemme kohdanneet nuoria aikuisia, jotka itse ovat kertoneet kokeneensa pelaamisensa ongelmallisena jossakin vaiheessa elämäänsä. Pelaaminen on ehkä pikkuhiljaa vienyt yhä enemmän aikaa ja huomaamatta muu elämä on kaventunut. Jossain vaiheessa nuori on kuitenkin havahtunut tilanteeseen ja kaivannut apua laajentaakseen jälleen elämänpiiriään. Kun pelaaminen on pakonomaista, monen mielestä se ei ole enää edes hauskaa, vaan pikemminkin se aiheuttaa ahdistusta ja syyllisyyden kokemuksia.

Yhteenvetona

THL:n Nuoret Pelissä (2013) -oppaassa pelaamisen riskitekijöitä on luokiteltu pelaajan ja hänen historiaansa liittyvinä riskitekijöinä, pelin ominaisuuksiin liittyvinä tekijöinä ja ympäristötekijöinä. Kaikilla edellä mainituilla tekijöillä on merkitystä, kun pohditaan onko pelaaminen ongelmallista ja millä tavalla tilannetta tulisi lähteä purkamaan. Tärkeintä on säilyttää avoin mieli ja olla aidosti kiinnostunut perheen ja nuoren tilanteesta. Suoraa vastausta ei välttämättä heti löydy tilanteen ratkaisuksi, vaan liikkeelle tulee lähteä luottamuksen rakentamisesta, kuten missä tahansa muussakin ongelmallisessa tilanteessa. Pelien ja pelikulttuurin ymmärtäminen avartaa työntekijän näkökulmaa ja voi tarjota uudenlaisia mahdollisuuksia ratkaisujen etsimiseksi yhteistyössä perheen kanssa.

Gyostage – osallistavat lanit

Toiminnallisen oppimisen ja yhteistyön voimannäyte

Minna Riekkinen ja Juha-Pekka Tams



Gyostage 2013

Siitä se ajatus lähti...

Idea verkkopelitapahtuman järjestämisestä syntyi Pelituki-hankkeen ja Kuopion Settlementti Puijola ry:n Herrax-hankkeen työntekijöiden yhteistyöneuvottelussa. Neuvottelussa pohdittiin, miten runsaasti pelimaailmassa aikaansa viettäviä nuoria aktivoitaisiin osallistumaan ryhmätoimintaan ja samalla

avaamaan meille nuorten parissa toimiville ammattilaisille pelaamisen kiehtovuutta. Pelaamisen moninaisia ulottuvuuksia haluttiin nostaa esiin positiivisella tavalla. Pelitapahtuman järjestäminen vaikutti hyvältä tavalta tuoda asiaa esiin myös Kuopiossa, koska isompia verkkopelitapahtumia ei tällä alueella vielä ollut. Herraxilla oli jo aikaisemmin ollut yhteistyösuunnitelmia Savon koulutuskuntayhtymässä (SAKKY) toimivan Tatu – taru tutkintoon! – hankkeen kanssa, joten lani-

ideaa tarjottiin Sakky:n suuntaan Tatu-hankkeen kautta.

Ajatusta opintoihin kytkettävästä verkkopeli-tapahtumasta, jossa opiskelijat olisivat keskeisimpiä toimijoita, pidettiin Sakky:ssa heti hyvänä. Tapahtumassa ajateltiin olevan potentiaalia vuosittaiseen, laajaan, yhteistyöhön perustuvaan tilaisuuteen. Tapahtumapaikaksi Sakky:n omat tilat eivät soveltuneet ja ajatus Savonian AMK:n kanssa tehtävästä yhteistyöstä heräsi. Tila Savonialta varmistui nopeasti, ja myös ammattikorkeakoulu lähti innolla mukaan yhteistyöhön tapahtuman toteuttamiseen. Tapahtumaan oli helppo liittää käytännön yhteistyötä niin oppilaitosten sisällä ja niiden välillä kuin myös oppilaitosten ulkopuolisten toimijoiden sekä työelämän suuntaan.

Ensimmäiseksi piti keksiä tapahtumalle nimi. Suosituimmaksi nousi idea Sakky:lla ammatinohjaajana siviilipalvelustaan suorittamassa olleelta nuorelta mieheltä: Gyomizu´ Stage Lan, (myöhemmin Gyostage) on sovellettu käännös Kuopiota ympäröivästä kauniista Kallavedestä.

Näin oli syntynyt Gyostage – verkkopelitapahtuma, joka on oiva estradi paitsi oppilaitosten yhteistyölle, myös hieno tilaisuus markkinoida ja tuoda ansaitusti esille paikallista korkeatasoista ammatillista opetusta ja ajanhermolla elävää opiskelutarjontaa. Opiskelijoille se antaa mukavan tapahtuman lisäksi mm. tilaisuuden näyttää osaamistaan työelämän edustajille. Suurelle yleisölle, erityisesti lasten vanhemmille, tapahtuma antaa mahdollisuuden tutustua pelikulttuuriin ja oppia uusia puolia peleistä ja pelaamisesta harrastuksena.

Pelituen ja Herraxin tavoitteena oli – nuorten peliharrastajien tavoittamisen lisäksi - tapah-

tuman kautta vaikuttaa yleiseen keskusteluun, aikuisten huoliin ja ennakoluuloihin pelaamisesta sekä tuoda esiin vastuullisen pelaamisen teemaa.

Gyostage 2013

Verkkopelitapahtuman järjestelyissä olimme kaikki ensikertalaisia, ja uuden opettelua oli valtavasti. Herraxista ja Pelituesta löytyi paljonkin kokemusta monenlaisten tapahtumien järjestelyistä, mutta lanien tekninen toteutus oli viisaampaa jättää muille. Sakky:n datanomi-opiskelijoilla puolestaan oli taitoa ja ymmärrystä siitä, mitä vaaditaan peliturnausten järjestämiseen ja ajatuksia siitä, mikä olisi hauskaa ja sopivaa oheisohjelmaa tapahtumaan. Savonia toi tapahtumaan osaamisensa sähköverkkojen ja internetyhteyden rakentamisessa, ja myös tämä toteutettiin yhdessä Sakky:n opiskelijoiden kanssa.

Yhteistyöprojekteissa tiedonkulku on usein haastavaa, niin tälläkin kertaa. Osaamisalueiden yhteensovittaminen aiheutti välillä harmaita hiuksia meille kaikille. Kukaan ei tiennyt tuleeko tapahtumasta täysi katastrofi vai ihan kiva juttu. Tapahtuman lähestyessä tuli arvatenkin kiire: mitä kaikkea olikaan unohnut ja mikä oli jäänyt huomioimatta? Lopulta jopa sukulaiset tulivat apuun, ja järjestäjien puolisoista ja vanhemmista oli korvaamatonta hyötyä. Vakuutusasiat saatiin kuntoon, tapahtuman aulaan pelipisteitä ja järjestyksenvalvontakin lain mukaiselle tasolle. Savonian opettaja seurasi verkkojen toimivuutta kotikoneeltaan yön pikkutunneille saakka.

Ensimmäisen tapahtuman konepaikat myytiin loppuun nopeasti. Vierailijalippuja meni myös kohtuullisesti. Vanhempia ja muita asiasta kiinnostuneita aikuisia kutsuttiin paikalle ta-

voitteen mukaisesti, ja järjestelyissä olleet nuoret olivat valmistautuneet esittelemään tapahtumaa. Aikuisia kävi tutustumassa paikalla kuitenkin vain muutamia ja hekin olivat järjestelyvastuissa olevien nuorten perheistä. Vanhemmilta tosin tuli myöhemmin palautetta, että tuntui turvalliselta päästää oma lapsensa ensimmäisiin laneihin, kun paikka oli tuttu ja kotia lähellä. Pelaajat itse olivat erittäin tyytyväisiä ja toivoivat tapahtumalle jatkoa. Ensimmäinen Gyostage herätti kiinnostusta myös tiedotusvälineissä, ja tapahtumasta oli jutut paikallislehdissä ja Savon Sanomissa. Myös Yle kävi paikalla haastattelemassa järjestäjiä ja pelaajia.

Pelituen harjoittelijalla oli paljon ideoita Kuopion ensimmäisiin vastuullisiin laneihin. Hankkeessa oli tuolloin käynnissä tiedontuotannon ensimmäinen aalto, ja suunnitelmiana oli saada nuoria avaamaan pelikulttuuria omien kokemustensa kautta. Nuoria pyydettiin kertomaan omia merkittäviä pelimuistojaan joko kirjallisesti tai suullisesti, ja palkinnoksi tarinastaan sai Pelix-karkkipussin. Monet pysähtyivätkin juttelemaan ja keskusteluissa päästiin pohtimaan muun muassa vastakkainasettelua aikuisten ja nuorten välillä suhteessa pelimaailmaan.

Eräs nuori koki loukkaavana valistuksen, koska koki sen väheksyvän hänen älykkyyttään ja omaa kykyään hallita käyttäytymistään. Näkökulmien avaaminen myös toiseen suuntaan oli antoisaa, ja keskusteluissa päästiin mm. valistuksen merkitykseen ja perusteluihin. Osa nuorista lupasi ottaa yhteyttä, mikäli hankkeen kehittämistyössä tarvitaan apua, ja muutamien kanssa yhteistyö jatkuikin tapahtuman jälkeen.



Terveisiä Pelituelle yön pikikutunneilta

Gyostage Ry

Ensimmäisen Gyostagen jälkeen ydinryhmä tapahtumaa järjestämässä olleista opiskelijoista perusti Gyostage Ry:n selkeyttämään tapahtuman taloudenhoitoa. Datanomiopiskelijat olivat selvittäneet, että alaikäisenä voi perustaa yhdistyksen, mutta ongelmia tuli kuitenkin nimenkirjoitusoikeudessa. Opiskelijat ottivat yhteyttä Herraxiin ja pyysivät mukaan yhdistyksen perustamiseen. Täysi-ikäisiä löytyi Herraxin lisäksi Sakky:lta ja Pelituesta, ja yhdistys saatiin perustettua.

Gyostage Ry:n hallituksen ensimmäisen kauden puheenjohtaja oli Sakky:n ammatinohjaaja Tuomo Natunen, ja hallitukseen kuului neljä varsinaista jäsentä ja varajäsenet. Puheenjohtajaa sekä Herraxin ja Pelituen suunnittelijoita lukuun ottamatta, kaikki hallituksen jäsenet olivat alaikäisiä ja hakemuksen lähettämistä viivytettiin vielä hieman, jotta yksi pojista ehti täyttää 18 v. Nuoret huolehtivat yhdistyksen papereista itsenäisesti, kunnes koitti tilinpäätöksen aika. Pelituki tuli siinä kohden apuun ja kuitit saatiin kansioon ja tilinpäätös tarkastettavaan kuntoon.

Gyostage 2014

Tapahtuma järjestettiin toisen kerran vuoden 2014 syysloman alussa, samaan aikaan kuin edellisvuotena. Uusia yhteistyökumppaneita saatiin mukaan runsaasti, koska edellisen vuoden tapahtuma oli onnistunut ja sitä pidettiin tärkeänä lisänä nuorille suunnattuun toimintaan tälle alueelle. Pelituki sai vahvistukseen nuoren, joka oli aikaisemmin suorittanut harjoittelunsa Jyväskylän osahankkeessa, ja oli tällä välin muuttanut Kuopioon.

Gyostage 2014 tuplasi konepaikkojen määrän ja jälleen kaikki paikat myytiin lyhyessä ajassa. Kävijämäärä nousi vierailijoineen noin 250 henkilöön. Toiseen tapahtumaan saatiin uusia yhteistyökumppaneita. Snellman kesäyliopisto osallistui peliaiheisten luentojen järjestämiseen, Ingmanin käsi- ja taideteollisuusoppilaitoksen opiskelijat dokumentoivat tapahtumaa valokuvaamalla ja Humanistisen ammattikorkeakoulun (HUMAK) opiskelijat osallistuivat kokonaisvaltaisesti tapahtumapäivään. Humaki:n opiskelijat osallistuivat järjestyksenvalvontaan, turnausten järjestämiseen ja yleisesti tapahtuman rakentamiseen ja purkamiseen. Savonian Opistotien kampukselta saatiin uutta tilaa käyttöömmemme auditorio luentoja varten ja pelihuone konsolipeliturnauksiin.

Pelituki otti vastuuta erityisesti luentojen järjestämisestä ja luennoitsijoiden hankkimisesta. Paikalle saatiin huippuammattilaisia pelialalta. Heidän puheenvuoronsa käsittelivät mm. pelien suunnittelua ja yrittäjyyttä pelialalla. Savonian puheenvuorossa päästiin kuulemaan pelillistämisestä kuntoutuksessa.

Pelien ikärajat nousivat keskusteluun turnausten järjestäjien kanssa ennen tapahtumaa. Turnausta järjestämässä olleet pojat etsivät

huolellisesti tietoa siitä, kuinka muissa tapahtumissa oli hoidettu sellaisten pelien pelaaminen, joissa ikäraja on 16v. Ikärajaltaan 16 v –peliä voi katsella tätä kolme vuotta nuoremmat, mikäli paikalla on täysi-ikäisiä henkilöitä. Sovittiin, että ikärajan täytyy näkyä pelin yhteydessä nettisivuilla ja tapahtumassa, paikalla on oltava riittävästi täysi-ikäisiä erityisesti turnauksen aikana ja vanhempia täytyy informoida asiasta.

Gyostage 2015

Gyostagen hallituksen kevätkokous 2015 pidettiin Sakky:lla. Hallituksen kokoonpano muuttui osittain. Entisiä jäseniä hallitukseen jäi ainoastaan muutama aktiivisin datanomiopiskelija, ja uusia jäseniä saatiin yliopistolta ja Savonialta. Datanomiopiskelijat olivat kaikki valmistumassa keväällä ja jotta myös Sakky säilyisi edelleen tapahtuman järjestäjänä ja uusia innokkaita nuoria saataisiin haastettua mukaan, datanomien tutkintovastaava nimitettiin hallituksen varajäseneksi. Pelituki-hankkeen roolia on pyritty tietoisesti vähentämään järjestelyvastuusta, koska kyseessä oli jo viimeinen hankevuosi. Kuitenkin Pelituen suunnittelijalla on vielä yhdistyksen toiminnantarkastajan roolin ennen seuraavaa vuosikokousta. Puheenjohtajaksi toiselle kaudelle valittiin Kyösti Kostian.

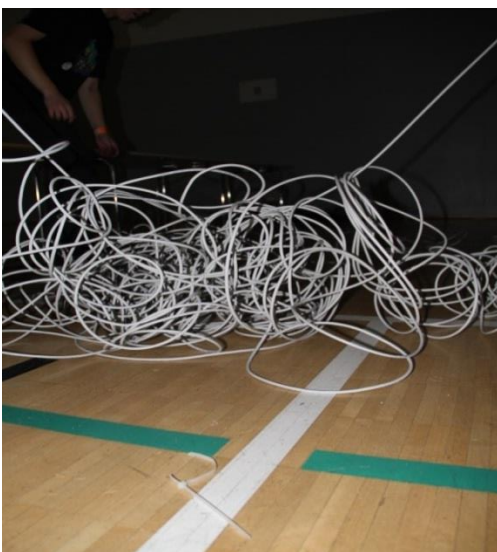
Gyostage III järjestetään yhteistyössä Kuopio Innovation Game Jam –tapahtuman kanssa, ja myös aikaisemmin yhteistyössä olleet kumppanit jatkavat suurelta osin edelleen mukana. Joka vuosi järjestelyt ovat alkaneet hieman aikaisemmin, ja kokemuksen tuoma varmuus kasvaa koko ajan. Toimijoita on jälleen enemmän, ja tapahtuma on jälleen tuplannut konepaikkamääränsä.

Pelituki jatkaa osaltaan myös viimeisenä toimintavuotenaan tapahtuman järjestelyissä. Pelituen rooliksi vuosien saatossa on muotoutunut kannustaa ja rohkaista ydinporukkaa eteenpäin vaativassa työssään ja muistuttaa ja huolehtia sivusta, että asiat hoituvat ja etenevät, vastuullisuutta unohtamatta. Myös hankkeen verkostoja olemme hyödyntäneet yhteistyökumppaneiden ja luennoitsijoiden etsimisessä sekä tiedottamisessa valtakunnallisesti tapahtumasta pelialan ja pelikasvattajien verkostoille. Viimeisen vuoden tapahtumassa suurelta osin toimijana Pelituen osalta on ollut Pelituen opiskelijaharjoittelija, jota suunnittelija on ohjannut taustalta. Tänä vuonna vastuullisen pelaamisen teema korostuu entisestään, sillä mukana on myös Pelitaito-hanke.

Jatkossa tapahtuma pyritään järjestämään edelleen vuosittain mahdollisesti osittain vaihtuvilla vastuuvetäjillä. Hienoa huomata, että vaikka Herrax-hanke päättyi jo 2014 vuoden lopussa ja Pelituki-hanke päättyy 2015, Gyostage vain kasvaa ja vahvistuu. Nuoret järjestäjät tarvitsivat apua alkuun ja tukea kaupungin ja oppilaitosten monilta

toimijoilta. Nyt verkostot ovat laajentuneet, ja toimijat tuntevat toisensa. Nuorille on kertynyt kokemusta, taitoa ja itseluottamusta tapahtuman järjestäjinä.

Tapahtumat ovat olleet menestys niin innokaiden ja lahjakkaiden harrastajien kuin lukuisten yhteistyökumppaneidenkin ansiosta. Kaikki toimijat ovat halunneet lähteä mukaan, koska ovat nähneet tapahtumassa potentiaalia lähes mihin vain. Toimijat hyötyvät kukin omalta osaltaan verkostoitumisesta ja pääsevät tuomaan omaa osaamistaan esille. Tapahtuma on oivallinen myös opetuksessa, koska kokonaisuudessaan verkkopelitapahtuman järjestämisessä vaaditaan niin monenlaista osaamista. Oppitunneilla on vaikea havainnollistaa sitä kaikkea, mitä meidän ydintiimimme on päässyt toiminnan kautta kokemaan. Jatkossa toivon mukaan opetuksessa ymmärretään entistä paremmin kuinka arvokkaita Gyostagen kaltaiset tapahtumat voivat olla, ja opettajilla on mahdollisuus käyttää työaikaansa järjestelyvastuussa olevien opiskelijoiden ohjaamiseen myös hankkeiden jälkeen.



Johtotyötä ensimmäisen Gyostage päätöspäivänä