

Joonas Oja

YLIVIESKA GAME DAYS

Pelillisuus nuorisotyössä

**Opinnäytetyö
CENTRIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Kirkon nuorisotyön koulutusohjelma
Maaliskuu 2016**

TIIVISTELMÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ

Yksikkö Humanistinen ja kasvatusala, Ylivieska	Aika Maaliskuu 2016	Tekijä/tekijät Joonas Oja
Koulutusohjelma Yhteisöpedagogi (AMK), kirkon nuorisotyö		
Työn nimi YLIVIESKA GAME DAYS. Pelillisuus nuorisotyössä		
Työn ohjaaja KT Reetta Leppälä	Sivumäärä 30+1	
Työelämäohjaaja Nuorisotiedottaja Maija Pihlaja, Ylivieskan seutukunta		
<p>Opinnäytetyössäni pidin Ylivieskassa järjestettävässä pelikasvatus- ja LAN-päivässä kaksi työpajaa Ylivieskan Jokirannan koulun yläluokkalaisille. Ensimmäisessä työpajassa pidin Suunnittele itse peli -ohjelman, jossa oppilaat saivat ohjatusti ideoida pelin.</p> <p>Toisessa työpajassa esittelin nuorille suoratoistoa eli streamausta. Lisäksi toimin tapahtumassa apuna ja valvoin järjestettävää LAN-pelaamisiltaa.</p> <p>Pelitapahtuman päämääränä oli tuoda pelaamista ja pelillisyyttä osallistujille tutuksi sekä tarjota nuorisotyön ammattilaisille konkreettisia työkaluja ja vinkkejä siihen, kuinka pelillisyyttä voi hyödyntää nuorisotyössä.</p> <p>Teoriaosassa käsittelem pelikulttuuria, pelillisyyttä nuorisotyössä ja kirkon nuorisotyössä sekä sitä, kuinka niitä voisi hyödyntää nuorisotyön arjessa.</p> <p>Streamaus-työpajassa oli oletettua vaikeampi saada kontaktia nuorten kanssa, mutta varsinainen toteutus meni suunnitellusti. Esittelin streamaamista ja sen aloittamista paikalla käyneille. Suunnittele itse peli- työpaja onnistui paremmin kuin olimme suunnitelleet, oppilaiden innostuessa pelin suunnittelusta todella. Myös LAN-tapahtuman valvominen tapahtui ilman ongelmia ja pääsin tarkastelemaan pelaamisen sosiaalisia аспекteja.</p>		
Asiasanat Kasvatus. Nuoret, Pelikasvatus, Pelillisuus, Pelikasvatus, Gamification, Videopelit.		

ABSTRACT

CENTRIA UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES Humanities and Education, Ylivieska	Date March 2016	Author Joonas Oja
Degree programme Bachelor of Humanities, Community Educator		
Name of thesis YLIVIESKA GAME DAYS. Gamification in youth work		
Instructor Ed.D Reetta Leppälä	Pages 30+1	
Supervisor Youth informer Maija Pihlaja, Ylivieskan seutukunta		
<p>My thesis was to do two workshops for pupils of the upper elementary school, during game education and LAN-event, which was held in Ylivieska at the Jokiranta school. First workshop was themed design a game yourself, in which student got to design a game, under supervision. In the second workshop, I showcased streaming to the students. I also aided in arranging the event and supervising the LAN-night.</p> <p>The main focus of the game event was to bring gaming and gamification more familiar to the participants and offer concrete tools and tips how the youth work professionals can utilize gamification in their work. In the theory part I address game culture, gamification in municipal and parish youth work and how it can benefit youth work in general.</p> <p>During the streaming workshop I found it difficult to form contact with the students, but the actual execution of the workshop went as planned. I introduced streaming and how to start it to the participants. "Design a game" workshop went better than we had expected, when students got really excited about game designing. Supervision of the LAN event went also without problems and I got to inspect the social aspect of the gaming.</p>		

<p>Key words Education, Games, Gamification, Game education, Youth, Video games</p>
--

KÄSITTEIDEN MÄÄRITTELY

Suoratoistolla (streaming) tarkoitetaan tekniikkaa, jolla liikkuva kuva ja ääni siirtyvät palvelimelta kotikäyttäjän näyttöpäätteille, kuten esimerkiksi Youtube (Polvela 2014, 7).

Livestreamaus tarkoittaa suorana nettiin lähetettävää ohjelmaa. Ohjelmaa ei tallenneta ensin palvelimelle, vaan ohjelman lähettäjän tietokone on yhteydessä yleensä ensin palvelun välityspalvelimeen, joka taas lähettää suoran datan eteenpäin katsojille muutaman kymmenen sekunnin viiveellä. (Polvela 2014, 7.) Työssäni käytän termiä ”streamaus” puhuessani livestreamauksesta.

LAN -tapahtumalla, eli laneilla, tarkoitetaan tapahtumaa, johon pelaamista harrastava joukko ihmisiä kerääntyy tietokoneineen. Lanien osallistujat yhdistävät koneensa lähiverkon kautta ja pelaavat yhdessä. Pienessä mittakaavassa lanit muodostuvat, kun kaveriporukka kokoontuu jonkun luokse pelaamaan yhdessä. Suuremmassa mittakaavassa voidaan puhua esimerkiksi vuosittain Suomessa järjestettävästä Assembly-tapahtumasta, jota varten koko Hartwall-areena on varattu LAN-käyttöön. (Parvianen, 14.) Työssäni käytän LAN-tapahtumasta termiä ”lanit”.

Pelillistäminen on vakavien, tärkeiden ja asiallisten työ- tai kouluasioiden tekemistä houkuttelevammaksi ja helpommaksi käsittää. Pelillistämisen keskiönä toimii ajatus siitä, että pisteillä, pienillä palkinnoilla sekä saavutuksilla saadaan kannustettua ja motivoitua tehtävien suorittamiseen. (Ängeslevä 2014, 52.)

**TIIVISTELMÄ
ABSTRACT
KÄSITTEIDEN MÄÄRITTELY
SISÄLLYS**

1 JOHDANTO	1
2 KEHITTÄMISTEHTÄVÄT	3
3 PELIKULTTUURI	4
3.1 Nykypelien maailma.....	4
3.2 Pelit opetuskäytössä	5
3.3 Pelien haitat	7
4 PELIKASVATUS	10
4.1 Pelien ja pelillisyyden ero	11
4.2 Pelillisuus kirkon nuorisotyössä	11
4.3 Pelillisuus nuorisotyön apuna.....	14
4.4 Pelillisuus ja yhteisöt	15
5 TOIMINNAN KUVAUS	18
5.1 Suunnittele itse peli -työpajan toteutus	20
5.2 Streamaus-työpaja	21
5.3 LAN-tapahtuma	22
6 POHDINTA.....	25
LÄHTEET	28
LIITTEET	

1 JOHDANTO

Video- ja digitaaliset pelit ovat suuri osa nykypäivän yhteiskuntaa ja kulttuuria. Kaikenikäiset pelaavat pelejä kaikkialla ja kaiken aikaa. Pelillisyyttä ja pelejä hyödynnetään koko ajan enemmän opetuksen, liikunnan ja taiteen käyttöön. Peliteollisuudesta jopa povataan Suomen talouden elvyttävää voimaa. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 10.)

Kuitenkin pelikasvatus on vasta lapsenkengissään. Peleistä tehdään syntipukkeja ongelmiin ja huolinäkökulma on vahvasti esillä niin kotona kuin julkisissakin keskusteluissa vuorovaikutteisen puhumisen jäädessä puuttumaan. Ennakkoasenteet värittävät keskusteluja voimakkaasti ja pelit nähdään mustavalkoisesti joko hyvänä tai pahana puhujasta riippuen. Tämä on osoittanut, että aiheesta puhutaan usein ilman riittävää tietoa ja ymmärrystä. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 10.) Pelillistämisen ajatus kumpuaa pohjimmiltaan oletuksesta, että pelit ovat hauskoja. Tällöin mikä tahansa muu järjestelmä muuttuessaan pelin kaltaiseksi muuttuu samalla hauskaksi ja mielekkääksi. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 115.)

Ylivieskan seutukunta ja Settinetti hankkeisti opinnäytetyöni. Opinnäytetyöni oli osa Game Days -pelikasvatuspäiviä, joka järjestettiin Ylivieskassa 28.–31. tammikuuta. Työni sisältö oli pitää streamaus-työpaja paikalle saapuville yläkoululaisille sekä pelikasvatuspäivillä suunniteltava työpaja, yläkoulun yhdeksännen luokan oppilaille. Työpajan oli tarkoitus esitellä nuorille streamaamista pelikäytössä, kuinka nuoret voivat itse katsoa streameja tai aloittaa oman sisältönsä streamaamisen. Tehtäväni oli myös olla apuna pelikasvatuspäivien yhteydessä järjestettävän LAN-tapahtuman valvonnassa ja etsiä tapahtumalle sosiaaliseen mediaan alusta, josta pystyisi katsomaan kaikki #Ylivieskagamedays-aihetunnisteella jaetut kuvat ja päivitykset.

Teoriaosuudessa käsittelen pelillisyyttä ja pelikasvatusta. Tarkastelen kumpaakin aihetta sen kannalta, miten niitä pystyisi hyödyntämään nuorisotyössä ja seurakunnan toiminnassa.

Valitsin opinnäytteeni aiheen, koska olen pienestä asti kasvanut erilaisten pelien maailmassa ja haluaisin hyödyntää tulevassa ammatissani nuorisotyön parissa pelillisyyttä ja pelikasvatusta.

2 KEHITTÄMISTEHTÄVÄT

Ylivieska Game days -pelikasvatuspäivän tarkoitus oli tuoda pelikasvattamista, pelejä ja pelaamista esille positiivisessa valossa sekä antaa nuorisotyöntekijöille ideoita ja mahdollisuuksia siitä, miten pelejä ja pelillisyyttä voisi hyödyntää nuorisotyön arjessa.

Streamaus-työpajan tarkoituksena oli tuoda nuorille esille sitä, miten he voisivat itse tehdä pelaamisestaan sosiaalista ja vuorovaikutusta edistävää sekä antaa ohjeita ja neuvoja siihen, miten he voisivat itse aloittaa omien streamiensa pitämisen ja mitä se vaatii. Mitä ja miten pelaisiin nuorten kanssa? Millä tavalla saavuttaisiin pelillisyyden kanssa toimintaympäristöllisen tason? Streamaamisella voisi olla mahdollista tavoittaa nuoria, jotka jäävät mieluummin kotiinsa tietokoneen ääreen kuin lähtevät vaikkapa nuorteniltaan.

Tee itse peli -työpajan tavoitteena oli tehdä pelintekemisen luova prosessi nuorille tutuksi. Miten voisin aktivoida ja osallistaa nuoria pelillisyyden avulla? Pelien tekemisestä puhuttaessa monet ajattelevat vain koodaamista ja grafiikkamallinnusta. Muitakin osa-alueita, kuten tarinankirjoittamista ja esimerkiksi ryhmänjohtamista tarvitaan. Lisäksi halusin päästä näyttämään ja opettamaan nuorille, etteivät pelit ja niiden suunnittelu ole ainoastaan ”nörttien” asia – eli käyttää pelejä ja pelaamista sosiaalisena vahvistamisena.

Laneissa halusin tutustua pelaamisen yhteisölliseen puoleen. Halusin ottaa selvää miten LAN-tapahtuman voi toteuttaa onnistuneesti ja kuinka sen avulla voidaan rakentaa yhteisöllisyyttä nuorten ja nuorten aikuisten eli pelaajien välillä.

3 PELIKULTTUURI

Pelikulttuuri on vuosikymmenten aikana kokenut suuria muutoksia. Etenkin 2000-luku on tuonut peliharrastukseen paljon uutta. Tuotteina pelit ovat erilaisia kuin aiemmin. Laitteiden määrä on laajempi ja pelaaminen ei ole enää entiseen tapaan lähinnä yksityiseksi tai sosiaalisesti rajaavaksi määrättyä toimintaa. Pelit ovat älypuhelinien ja muiden kannettavien laitteiden, kuten tablettien, keskeisimpiä sovellusmuotoja. Yksi pelikulttuureihin liittyvän muutoksen keskeisimpiä ilmiöitä on, että pelaajakunta on aivan erilainen kuin vuosikymmen sitten (Sihvonen & Mäyrä 2009, 15.)

Digitaalinen pelikulttuuri on suoraan jatkoa kaikille peleille ja leikeille, jotka ovat osa lapsen ja nuoren kasvua ja kehitystä vertaisryhmän ja yhteiskunnan osaksi (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 8).

3.1 Nykypelien maailma

Peliteollisuus nykymuodossaan syntyi 1970-luvun alussa, mutta kesti kuitenkin 1980-luvulle asti ennen kuin se nousi osaksi isoja teollisuuden aloja. Suomalainen peliteollisuus on saanut pitkälti alkunsa 1980-luvulla yleistyneiden kotitietokoneiden käyttäjistä. Ensimmäiset suomalaiset pelialan yritykset perustettiin 1990-luvulla ja 2000-luvulla peliala oli kasvanut nopeimmin laajenevaksi viihdeteollisuuden alaksi. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 15.)

Peliteollisuus jakautuu karkeasti ydin- ja oheisteollisuuteen, joista ensimmäinen tarkoittaa työtehtäviä liittyen pelien tekemiseen. Jälkimmäinen taas tarkoittaa sitä teollisuuden alaa, joka liittyy vain välillisesti pelien tekemiseen tai laajemmin pelikulttuuriin. Oheisteollisuus on luonut erilaisia peleihin liittyviä työmahdollisuuksia. Kilpapelit- sekä LAN-tapahtumissa on kysyntää esimerkiksi tapahtumajärjestäjien osaamiselle, tuomareille ja selostajille. Kilpapelaajia,

joiden ammattina on pelata digitaalisia pelejä, on jo maailmanlaajuisesti. Erilaiset pelitapahtumat tarvitsevat myös mediantuottajia, joilla on taitoa ja osaamista ylläpitää tapahtumien ja kilpailujen verkkosivuja ja sosiaalisen median läsnäoloa. Journalismi on myös omaksunut pelit ja pelaamiseen liittyvän uutisoinnin. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 15–16.)

Pelaajat keräävät ja hankkivat pelejä pelatessaan pelin sisäisiä esineitä ja omaisuutta. Peleistä löytyvä omaisuus on pelaajalle hyvin samanlainen kokemus kuin fyysisen esineen omistaminen ja se voi tehdä pelikokemuksesta nautittavamman. Osa tällaisesta omaisuudesta hankitaan oikealla rahalla. Pelaajat myös myyvät toisilleen virtuaalista omaisuutta pelien kautta tarjotuissa palveluissa ja kaupoissa. Kansainvälisesti tätä toimintaan kutsutaan nimellä ”Real money trade”, lyhennettynä RMT. Vanhempia ja kasvattajia on huolestuttanut mobiili- ja verkkopelien myötä yleistynyt ”Free to play” -pelaamisen muoto. Nämä pelit ovat periaatteessa ilmaisia, mutta pitemmän päälle pyrkivät houkuttelemaan pelaajat käyttämään niihin rahaa. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 16–18.)

3.2 Pelit opetuskäytössä

Pelejä ei pidä nähdä vain lasten motivaattorileluina. Pedagogisesti suunnitellulla peliympäristöllä on useita hyötyjä ja mahdollisuuksia opettajan, oppilaan sekä vanhempien näkökulmasta. Perinteinen arviointi, arvosanat ja suorituksen mittaaminen, jotka useasti lisäävät negatiivisia paineita, toteutuvat pedagogisessa peliympäristössä luontevasti pelille tyypillisin tavoin. Avautuvat tehtävät ja palkkiot näyttävät lapselle etenemisen ja sen hetkisen suoritustason niin, että lapsi ymmärtää etenemisensä ja osaamisensa, kuitenkin tuntematta olevansa tarkkailun tai arvioinnin kohteena. Pelissä on luonnollista, ettei eteenpäin pääse, ellei ole suorittanut ensin käynnissä olevaa tehtävää. Koulumaailmassa lapsi ei ole tottunut tähän. Tukiopetus ja lisätehtävät koetaan helposti negatiiviksesi asiaksi. Pelissä eteneminen ja siitä saatavat palkinnot voidaan mieltää osaksi peliä, vaikka niillä onkin oma tarkoituksensa pelin ulkopuolella. Opettajat ja vanhemmat voivat näkevätkin myös pelistä yhdellä silmäyksellä lapsen osaamisen ja

etenemisen. Pelin avulla voidaan kartoittaa lapsen edistymistä, osaamista ja osaamisen puutteita tavalla, jota lapsi ei mahdollisesti miellä koulumaiseksi arvosteluksi. (Ketamo, Koivisto & Koivisto 2014, 251.)

Kun pelit tuodaan koululuokkaan tai päiväkotiryhmään, on sillä aina suuria tai pieniä seurauksia. Opettajat ja oppilaat sovittavat pelit ja niiden käytön jollain tavalla siihen mitä koulussa tai päiväkodissa jo tehdään. Esimerkiksi aikaisemmin kynällä ja paperilla tehdyt tehtävät tehdäänkin nyt pelien avulla. Väistämättömästi jotain muuttuu, kun paperi ja kynät korvataan peleillä. Pelien käyttöönotto opetuksessa ei siis ole irrallaan ryhmän muusta toiminnasta. (Lipponen, Rajala & Hilppö, 2014, 146.) Pelit ja pelaaminen sekä niiden käyttäminen opetustyössä pitäisi siis nähdä laajempänä käsitteenä kuin mekaanisena työkaluna. Viime vuosien aikana leikillisuus ja siihen liitettävät pedagogiset käytännöt ovat saaneet paljon lisääntynyttä huomiota, etenkin oppimispelien ja pelillisten oppimisympäristöjen tutkimus- ja kehitystyön myötä. Suomalaiset ovat havahtuneet siihen, että leikillisyyden yhdistäminen oppimiseen voi tuottaa entistä motivoituneempia ja innokkaita oppilaita. (Kangas 2014, 73.)

Hyvä oppimispeli tarjoaa oppimisympäristön tietojen ja taitojen oppimiselle ja avaa mahdollisuuksia suurempiin yhteiskunnallisiin keskusteluihin, jotka ylittävät tiederajoja (Koskinen, Kangas & Krokfors 2014, 33). Uuden teknologian kautta on tullut mahdolliseksi irtaantua ulos maailmaan ja olla silti yhteydessä vaikkapa toisella puolella maapalloa tutkimusta tekevän ihmisen kanssa. Oppimisympäristöt, kulttuuri ja informaatio muuttuvat jatkuvasti ja toimijatsen mukana. Tulevaisuudessa oppiminen tulee perustumaan enemmän kriittiseen ajatteluun, vuorovaikutukseen ja oman toiminnan itsenäiseen kehittämiseen. (Laakso 2012.)

Liian useasti kuulee sanottavan seuraavan: ”Onhan nämä varmaan ihan hyviä ideoita, mutku en mä pelaa.” Et pelaa siis mitään? Call of dutya. Ei se mitään, mutta pelaatko Monopolia, Scrabblea tai shakkia? Useissa kielissä sana peli, viittaa leikkimiseen, urheiluun sekä pelaamiseen. Johan Huizingan määritelmän mukaan peli on vapaata, epätavallista ja tai epätodellista tekemistä. Peli on erillään todellisuudesta paikan ja keston mittareilla mitattuna. Suurin ongelma

on se, että monesti pelit nähdään ajanhukkana. Päinvastoin, pelien arvo työ- tai koulupäivän rytmittäjänä lähtee niiden perusajatukselta. Pelit ovat aktiivista vuorovaikuttamista ja vaativat täyden ja jakamattoman keskittymisen ainakin hetken ajaksi. (Ängeslevä 2014, 57-58.) Leikin tai pelin monitulkintaisuus on havaittavissa sanan "leikki" monimuotoisuudessa. Melkein mitä tahansa voidaan sisällyttää sen piiriin (Sutton-Smith 1997, 4). Peli sanana on harhaanjohtava ja saa usein vain ajattelemaan digitaalisia pelejä. Suomen kieli myös asettaa rajoja tulkinnalle, jossa sana "play" kattaa molemmat leikin ja pelin. Pelaamista ei siis pitäisi ajatella vain konsolin tai näyttöpöydän edessä istumiseksi.

3.3 Pelien haitat

Vanhempia, opettajia ja kasvattajia huolestuttavat monesti pelien ja pelaamisen haitalliset vaikutukset nuorten ja lasten kasvuun ja kehitykselle. Huolta aiheuttavat haitalliset sisällöt sekä pelaamisen mahdollinen riippuvuuspotentiaali.

Isolle osalle pelaajista pelit ovat harmitonta ajanvietettä ja yhdessä tekemistä ystävien kanssa. Osalle pelaajista pelit kuitenkin aiheuttavat erilaisia haittoja, esimerkiksi pää- ja hartiasärkyä, uniongelmiä, arjen hallinnan vaikeuksia tai pelimaailman ulkopuolisen elämän sosiaalista rappeutumista. On tärkeää osata erottaa, milloin on kyse ohimenevistä haitoista ja milloin todellisesta ongelmallisesta pelaamisesta. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 99.)

Ongelmallisesta pelaamisesta puhuttaessa puhutaan yleensä ajankäytöstä. Mitä voidaan sitten pitää liiallisena tai haitallisena määränä? Usein jonkinlaisena riskirajana pidetään säännöllistä ja jatkuvaa yli neljän tunnin pelaamista päivittäin. Tarkkoja rajoja ongelmalliselle pelaamiselle on kuitenkin mahdotonta antaa. Ajankäyttö ongelmapelaamisen mittarina perustuu ajatukseseen siitä, että pelaamisen takia pelaaja jää paitsi jostain oleellisesta ja tärkeästä. Pelaamisen

hallinnassa keskeisintä on ymmärtää tilanne kokonaisuutena. Satunnainen yömyöhään jatkunut pelisessio ei vielä kerro ongelmasta, jos muu elämänhallinta onnistuu. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 100.)

Jokainen pelitapahtuma on uniikki ja siihen vaikuttavat pelattavan pelin lisäksi pelaajan henkilökohtaiset ominaisuudet. Osalle pelaajista riski ongelmalliseen pelaamiseen on suurempi. Riskitekijöinä voivat vaikuttaa esimerkiksi huono itsetunto, sosiaalisten tilanteiden pelko, keskittymisen häiriöt sekä erilaiset mielenterveydelliset ongelmat, erityisesti masennus. Pelaajan ominaisuuksien lisäksi tilannekohtaiset ja ympäristölliset ongelmat voivat vaikuttaa peliongelman kehitykseen. Pelaajalle, jolla ei ole muita harrastuksia, voi pelaamisesta muodostua ensisijainen tai jopa ainoa tapa toimia ja viettää aikaa. Sosiaaliset suhteet pelissä ja sen ulkopuolella vaikuttavat myös peliin käytettyyn aikaan. Virtuaalinen maailma voi myös tarjota pakopaikan huolilta ja yksinäisyydeltä. Koulukiusattu nuori voi pelimaailmassa menestyä ja olla yhteisön arvostettu jäsen. Jos reaali maailma ei tuota kilpailevia positiivisia kokemuksia, on mahdollista, että pelien hahmot ja sosiaaliset tilanteet vievät mukanaan siinä määrin, että pelaaminen on haitallista ja muodostuu ongelmaksi. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 101–102.)

Milloin on siis syytä huolestua? Ongelmapelaamista on usein vaikea nähdä päällepäin ja siksi tilanne voikin kehittyä rauhassa ilman, että siihen osataan puuttua. Jos huoli pelaamisesta on herännyt, on aluksi hyvä ottaa selvää pelaajan omasta näkemyksestä. Tarkoituksena on keskustelun kautta löytää yhteinen ymmärrys tilanteesta ja samalla motivoida pelaajaa pohtimaan omaa pelaamistaan ja sen vaikutusta hänen elämäänsä. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 104.)

On erittäin keskeistä pohtia liiallisen pelaamisen taustalla vaikuttavia syitä ja niitä tekijöitä, jotka tekevät pelaamisen hallitsemisesta vaikeaa. Nuoruus on kasvun ja kehityksen aikaa ja siihen liittyy usein impulsiivisia tunteita ja voimakkaita mielipiteitä. Tästä syystä nuoret ovat erityisen alttiita peliongelman kehittymiselle. Toisaalta nuoret myös toipuvat tilanteesta aikuisia nopeammin. Toivo siitä, että tilanne paranee, on nuoren jaksamisen kannalta tärkeää.

Useimmissa tapauksista pelaamista ei ole tarpeellista lopettaa kokonaan, vaan keskeisempää on saada pelitavat sellaisiksi, etteivät ne haittaa nuoren elämänhallintaa tai omaa hyvinvointia. (Pelikasvattaja käsikirja 2013, 105.)

4 PELIKASVATUS

Kasvatus sanasta tulee ensimmäisenä mieleen toiminta, joka kohdistuu pelkästään lapsiin tai nuoriin. Pelikasvatus kuitenkin kattaa paljon suuremman kohderyhmän ja onkin huomattava, että suurin osa pelaajista ja pelien parissa toimijoista on aikuisia. Myönteisessä ja kestävässä pelikasvattamisessa niin pelaajilla, pelin kehittäjillä kuin ammattikasvattajillakin on oma roolinsa. Pelikasvatus syntyy kaikkien näiden vuorovaikuttajien toimivasta yhteistyöstä. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 13.)

Nykypäivän lapsi oppii mediankäytön jo ennen kuin hän oppii lukemaan. Jo alle vuoden ikäisten lasten joukosta löytyy digitaalisten pelien, verkon ja kännyköiden käyttäjiä. Joskin alle kaksivuotiaiden median käyttö tapahtuu yleensä aikuisten valvonnassa. Viisi- ja kuusivuotiaana alkaa pelien pelaaminen, ja sen jälkeen internetin käyttö. (Kotilainen 2011.) Lapsen tulevaisuuden elämänlaatua, koulutuksen tasoa ja työtä voidaan ennustaa lapsen sosiaalisuudesta ja siksi sen kehittäminen on erittäin tärkeää. Sosiaaliset taidot olisivat tärkeää oppia jo nuorella iällä. (Cacciatore & Koiso-Kanttila 2008, 198.) Vanhempien olisi tärkeää olla lapsen median käytön ja kasvatuksen tasalla jo pienestä asti.

Pelejä tuntemattomalle vanhemmalle tai kasvattajalle pelaaminen näyttäytyy useasti ensisijaisesti uhkana. Digitaaliset pelit ovat yhä tärkeämpi osa tämän päivän maailmaa, vapaa-aikaa ja sosiaalista elämää. Pelejä pelataan kaikkialla, kaiken aikaa, yksin ja yhdessä. Liiallisesta pelosta kumpuava jyrkkä pelien kieltäminen ja niiden demonisointi ei ole kestävä ratkaisu pelihaittojen ehkäisyyn. Voimakkaalla vastakkainasettelulla vaikeutetaan rakentavaa keskustelua niissä tilanteissa joissa ongelmallisesta pelaamisesta olisi mahdollista puhua. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 106.)

4.1 Pelien ja pelillisyyden ero

Pelit toimivat määrättyjen sääntöjen mukaan, joita pelaajan tulee noudattaa ja jotka johdattavat kohti tarkkaa päämäärää tai tavoiteltua lopputulosta. Pelillistetty aihe taas on useita tehtäviä, joista saadaan pisteitä ja palkkiota. Siihen ei siis kuulu varsinaista peliä vaan kokoelma pelin kaltaiseksi tehtyjä tehtäviä ja elementtejä. Peleihin sisältyy useasti mahdollisuus häviämiseen tai epäonnistunut tehtävä täytyy suorittaa uudelleen, jotta eteneminen olisi mahdollista. Pelillistetyn tehtävän on taas tarkoitus motivoida tekoihin ja toimintaan, jolloin häviämisen mahdollisuutta ei tulisi olla. Tästä syystä pelillistämistä onkin käytetty suurenevissa määrin esimerkiksi työelämässä saaden näin motivoitua työntekijöitä tehokkaammiksi ja aktiivisemmiksi. Pelien pelaaminen itsessään on useasti motivoivaa, jolloin palkinnon voidaan katsoa olevan pelaaminen itsessään. Pelillistämisessä peliä ei välttämättä tarvitse kehittää, jolloin se on prosessina halvempi palkintojen tärkeyden kuitenkin korostuessa. (Badgeville 2014.)

4.2 Pelillisuus kirkon nuorisotyössä

Jumalanpalvelusmerkintöjen keräämisen voi nähdä seurakuntaan tutustumisena, sillä yksi rippikoulun tärkeistä tavoitteista on tehdä seurakunnan yhteinen jumalanpalvelus nuorille tutuksi. Oikeastaan jumalanpalvelukseen voi tutustua vain osallistumalla siihen. (Kettunen 2009, 2.) Paljon keskustelua, puolesta ja vastaan, herättänyttä jumalanpalvelusmerkintöjen keräämistä voidaan pitää pelillistämisenä.

Kaikenlainen leikkiminen on ensi kädessä vapaata toimintaa. Jos leikki muuttuu pakolliseksi, se ei ole enää mitään leikkiä. Korkeintaan se on leikin jäljittelyä. (Huizinga 1948, 17). Jumalanpalvelusmerkintöjen keräämisen muistan omalta rippikouluajaltani työläänä ja epäinnostavana toimintana. Vaikka jumalanpalvelusmerkintöjä kerättiin kuin ”pisteitä”, niitä piti kerätä paljon ja edistyminen ei näkynyt muualla kuin jumalanpalvelusvihkosessa.

Ongelmana voidaan pitää sitä, että mikään pelissä ei kerro pelaajalle, että ovien avaaminen on arvokasta toimintaa, joka vie pelaajaa lähemmäksi positiivista ja haluttua lopputulosta. Tähän

ratkaisuna voidaan nähdä pelaajan palkitseminen. Ruudulle voi ilmestyä kultainen tähti tai äänitehoste, joka kertoo pelissä edistymisestä. Nämä ratkaisut edustavat erilaisia vaihtoehtoja pelaajan palkitsemiseen tämän suorittamista tehtävistä. (Salen & Zimmerman 2004, 347.) Ajatus siitä, että jumalanpalveluksesta saa merkintöjä on siis oikeilla jäljillä. Kuitenkin jos esimerkiksi merkintöjä pitää kerätä vaikkapa kymmenen ja ainoa ”palkinto” suorituksesta on pääsy rippileirille, jonne nuori on menossa joka tapauksessa, ei suoritusten kerääminen tunnu edistymiseltä.

Leikkien ominaisena piirteenä pidetään sen iloa ja mielihyvää synnyttävää voimaa. Leikeillä ja leikkimisellä saavutetaan hyvänolon tunne, jota leikkijät pyrkivät leikin tai pelin avulla ylläpitämään. (Harju & Multisilta 2014, 154.) Jumalanpalvelukseen tutustumisen pelillistämistä, voisi lähestyä esimerkiksi sen kautta, miten rippikouluoppilaat saataisiin osallistumaan jumalanpalveluksen muodostumiseen pelkän läsnäolon sijaan. Merkintöjä tai pisteitä voisi esimerkiksi kerätä vaikkapa erilaisten palvelutehtävien suorittamisesta. Näin nuoret saisivat tuntea itsensä tärkeiksi ja osaksi jumalanpalveluselämää.

Tietokoneita on käytetty tarinankerrontaan jo lähes välittömästi sen jälkeen, kun käsitelty tieto tulostui näyttöpäätteille. Kirjoista ja elokuvista poiketen jo alkukantaisin tietokoneen tarjoama tarinankerronta on ollut vuorovaikutteista. Tarinaa edistääkseen pelaajan on vastattava tietokoneen haasteisiin päättelykyvyllään. Tämä tarinankerronnan tyyli sai nimekseen seikkailupeli. Tärkein yksittäinen tekijä seikkailupeleissä on ajatteluun kannustava suunnittelu. (Kuorikoski 2015, 7.)

Jo ennen kuin osasin englannin kieltä ovat seikkailupelit olleet lähellä sydäntäni. Niiden ongelmanratkaisuun, tarinavetoisuuteen ja omaan ajatteluun kannustava pelaaminen on sellaista, jota itse haluaisin hyödyntää nuorisotyössä. Esimerkiksi rippikoulun oppitunnit voidaan pitää osallistavina ja ongelmanratkaisuun kannustavina. Vaikkapa tunnin luomiskertomuksesta voi valjastaa pelilliseen ongelmanratkaisuun. Nuoret voidaan ohjeistaa luomaan

maailman ensin itse ja sen jälkeen opettaa heille kuinka se Raamatun mukaan on mennyt. Vanhan testamentin alun tarinankerronnallinen sisältö sopii tähän tarkoitukseen erinomaisesti.

Rippikoululaiselle on tärkeää olla osana ryhmää erityisesti alussa, kun hän etsii rooliaan ryhmässä. Jos hän ei jostain syystä kykene löytämään ryhmän kautta positiivista roolia, hän valitsee negatiivisuuden. Nuori saattaa osoittaa mieltään, kiroilla tai yrittää ärsyttää. Mitä vain, että oma paikka ryhmän keskuudesta löytyisi. (Pruuki 2004, 159.) Varsinkin rippikoulun alussa, erilaisissa tutustumis- ja ryhmäytymistilanteissa voidaan pelillisyyttä käyttää avuksi ryhmädynamiikan muodostumisessa. Esimerkiksi roolipelaamista hyödyntävä tutustumistilanne, jossa kaikille ryhmäläisille määritellään tarkat roolit ja tehtävät, joiden kautta kaikki pääsevät esille ja tekemään. Näin kukaan ryhmän jäsenistä ei tunne jäävänsä ulos ja kaikkia päästään tukemaan heidän tehtävissään.

Pelillisyyden peruseriaate on saada ihmiset tekemään arkisia ja tavallisia tehtäviä lisäämällä niihin jonkinlaisen kiinnostavan piirteen. Tällainen tapa aktivoi oppijoita ajattelemaan ja analysoimaan oppimaansa.

Osallistujien palkitseminen on pelillisyyden toteutuksessa erittäin tärkeää. Palkinnot voivat tulla monessa muodossa eikä kaikkien niiden tarvitse olla fyysisiä. Palkitseminen on avaintekijä siinä, että saadaan oppilas toistamaan haluttua toimintaa. Sen ansiosta oppilaat tai pelaajat palaavat tehtävän äärelle uusien tai suurempien saavutusten toivossa. Palkkion antamisessa ei myöskään saisi aikailla. Parhaimmat tulokset on saavutettu, kun palkkio tehdystä työstä on annettu pian työn suorittamisen jälkeen. (Zichermann & Cunningham 2011.)

Rippikoulutyön tai leirin pelillistämisen saavutukset ovat myös tärkeitä. Tarkoituksena ei ole lahjoa rippikoululaisia, vaan palkitsemisen voi sijoittaa oppimiseen. Palvelutehtävien vastuullisuuden lisäämistä voi käyttää palkkiona asteittain kasvavissa määrin.

4.3 Pelillisuus nuorisotyön apuna

Nuorisolaki määrittelee nuorisotyön nuorten oman ajan käyttöön kohdistuvana aktiivisena kansalaisuuden edistämisenä, sosiaalisena vahvistamisena, nuoren kasvun tukemisena ja sukupolvien välisenä vuorovaikutuksena. Pelejä ja leikkejä on käytetty edellä mainittujen tavoitteiden saavuttamiseen jo ammattikunnan alkuajoista lähtien. Esimerkiksi jos halutaan tutustuttaa joukko nuoria toisiinsa, on helppo käyttää leikillistä ilmapiiriä helpottamaan toisilleen tuntemattomien nuorten tutustumista toisiinsa. Nuorisotyön illoissa käytettävät pelit ovat olleet erilaisia kortti- ja lautapelejä. Digitaaliset pelit alkoivat tulla nuorisotaloille 1970-luvulla ja vasta 1990-luvulla videopelit alkoivat olla samanlaista vakiovarustusta nuorisotaloilla kuin vaikka biljardipöytä. Nuorisotyössä pelejä käytetään useilla eri tasoilla. Välineellisellä tasolla pelit ja pelikonsolit toimivat nuorisotalolle vetovoimaa tuottavana välineenä. Pelien ja pelikonsolien hankkiminen nuorisotalolle tasapuolistaa erilaisista taustoista tulevien nuorten mahdollisuuksia tutustua laitteisiin ja tarjontaan. Digitaaliset pelilaitteet, erityisesti tietokoneet, mahdollistavat myös muunlaista toimintaa, jossa esimerkiksi käsitellään erilaista mediasisältöä. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 83.)

Toiminnallisella tasolla pelikoneita ja pelejä hyödynnetään toiminnan järjestämisessä, jolloin niistä tulee välineitä nuorisotyön tavoitteen saavuttamiseen. Hyvinä moderneina esimerkeinä toiminnallisesta hyödyntämisestä on kilpapelaaaminen, peliturnaukset ja LAN-tapahtumat. Myös pienryhmätoiminta, joka yhdistää sosiaalisesti arkoja, mutta pelikulttuuria tuntevia nuoria, on hyvä toimintamalli. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 83.) LAN-tapahtuman järjestäminen esimerkiksi nuorisotalon tiloissa on hyvä tapa saada paikalle osallistumaan nuoria, jotka eivät muuten välttämättä saapuisi paikalle. Lanien yhteydessä nuorisotalon tilat ja muut toiminnot tulevat tutuiksi.

Viimeisenä tasona on toimintaympäristöllinen malli, jossa nuorisotyöntekijä toimii yhdessä nuorten kanssa digitaalisessa maailmassa. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että työntekijä toi-

mii ja työskentelee nuorten ryhmän kanssa jollain pelipalvelimella. Pelimaailma voi toimia yhteisenä kerhotilana esimerkiksi haja-asutusalueella, jossa ohjaajan tapaaminen vaatisi muuten pitkien matkojen matkustamista. Vaikka nuorisotyöntekijät ovat ottaneet sosiaalisen median aktiivisesti omakseen, digitaalisten pelimaailmojen ja yhteisöjen sisällä tehtävä toiminta on silti vielä harvinaista. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 84.)

Jotta pelimaailmojen hyödyntämisessä päästäisiin toiminnalliselle tai toimintaympäristölliselle tasolle, tulisi työntekijöillä olla siihen vaadittavat taidot. Seuraavat viisi peruskysymystä tarkastelevat peliympäristöä ja siellä tapahtuvaa ohjausta.

1. Mikä on toiminnan tavoite?
2. Mikä on ohjaajan rooli peliympäristössä?
3. Mitä erityispiirteitä ympäristö asettaa ohjaamiselle?
4. Mitkä ovat käytettävissä olevat ohjaamisen menetelmät?
5. Mitä taitoja ja tietoja ohjaaja tarvitsee toimiakseen peliympäristössä?

Perusosaaminen digitaalisissa ympäristöissä toimimiseen muodostuu näiden kysymysten ja niiden vastausten kautta. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 85.)

Hyvä ja laadukas pelitoiminta vaatii sitä, että ohjaaja on toiminnan ajan läsnä kuitenkin johtamatta sitä. Toiminnan lähtökohtina ovat ohjauksen lisäksi tarvittavat resurssit, jotka mahdollistavat ajanmukaiset varusteet ja välineet. Tavoitteellisuuden lähtökohta olisi myös se, ettei toiminta olisi vain nuorten pelaamista pelilaitteistolla ilman ohjaajan vuorovaikutusta. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 86.) Nuorisotalon tilojen nurkassa tai erillisessä huoneessa sijaitseva pelikonsoli ei täytä tavoitteellisen pelikasvatuksen periaatteita. Tarvitaan ohjausta ja järjestettyä toimintaa, jolla on jonkinlaiset päämäärät.

4.4 Pelillisuus ja yhteisöt

Turvallisen oppimisympäristön perustana toimiva yhteisöllisyys tarkoittaa sitä, että kaikki yhteisön jäsenet haluavat toimia yhteisesti toisiaan tukien, jotta turvallinen oppimisympäristö toteutuisi. Tämä yhteinen päämäärä ohjaa silloin kaikkien toimintaa ilman, että kukaan tuntee olevansa siihen pakotettu. Parhaassa tilanteessa toimintayksikkö pitää yhteisöllistä toimintaa voimavarana, jonka ansiosta jokainen saa tukea työlleen. (Hurme & Kyllönen 2014, 43.) Nuorisotila voi olla sosiaalisesti aroille nuorille hankalasti lähestyttävä tila ja tilanne. Digitaalisen ympäristön kautta sosiaalisesti ei niin lahjakas nuori voi kokea yhteisön lähestymisen turvallisemmin.

Toisiaan arastelevien nuorten joukossa pelit voivat muodostua yhdistäväksi tekijäksi. Pelien kautta uusia vuorovaikutuksen kanavia saadaan avatuksi myöskin pelimaailman ulkopuolella. Pelaamisesta ja pelaamisen kokemuksista voidaan muodostaa erilaista toiminnallista tekemistä. Tätä voi olla esimerkiksi peliarvosteluihin keskittyvä toiminnallinen harrasteryhmä, pelien lisäsisällön tuottaminen tai pelivideoiden tuottaminen. Ohjatulla pelitoiminnalla voidaan myös päästä keskustelemaan erilaisista pelitottumuksista, ikärajoista, pelaamisen rajoista ja kannustaa pitämään taukoja pelaamisen lomassa. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 87.) Erityisen tärkeää on nuorisotyö, joka tavoittaa ne nuoret, jotka muuten jäisivät ulkopuolelle. Sosiaalisesti kömpelö nuori voi pelin tai virtuaaliympäristön kautta päästä kokemaan yhteenkuuluvuutta. Erityisesti verkossa pelattavia pelejä voi pelata niin tuttuja kuin tuntemattomienkin kanssa. Useasti pelien kautta muodostuvat pelaajajoukkueet kehittyvät tiiviiksi sosiaalisiksi yhteisöiksi, vaikka pelaajat eivät tuntisikaan toisiaan pelin ulkopuolella. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 33.)

Monimutkaiseksi pelien käyttämisen ryhmien kanssa tekee se, että kaikilla on erilainen käsitys pelaamisesta. Jotkut eivät pidä peleistä ollenkaan, toiset taas näkevät pelit pelkästään kilpailuna. Tällöin voi olla hyvä soveltaa yhteistyöhön perustuvaa tiimipeliä, jolloin kilpailuasetelmaa ei pääse syntymään. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 66.)

Nuorisotyöllä – ja toiminnalla on mahdollista saavuttaa suuria määriä erilaisia nuoria. Kuitenkin monilla nuorilla on toimintaan osallistumista vaikeuttavia esteitä, esimerkiksi, sairaus tai

vamma, syrjäinen asuinpaikka tai kuuluminen etniseen, seksuaaliseen, sukupuoli- tai kielivähemmistöön. Pelien ja pelaamisen avulla on mahdollista yhdenvertaistaa nuoria ja näin saavuttaa kohderyhmä, joka muuten voisi jäädä estyneeksi. (Valtere 2014, 102.)

Yhdenvertainen pelitoiminta, on toimintaa, jolla mahdollistetaan nuorille turvallinen paikka jossa olla, osallistua ja vaikuttaa. Kaikki hyväksytään taustoista riippumatta. Yhdenvertaisuuden tulee näkyä tilojen ja toiminnan säännöissä ja toteutua arkisissa kohtaamisissa. Tällaisen tilan luomiseksi on puututtava tehokkaasti mahdollisiin kiusaamis- ja syrjintatapauksiin ja selvittävä niiden syyt. Järjestämällä nuorille fyysisesti yhteen kokoavaa toimintaa paikassa, johon pääsee esteettömästi pyörätuolilla, mahdollistetaan fyysistä vammoista kärsivien nuorten osallistuminen. Fyysisesti esteettömien tilojen lisäksi on myös tärkeää luoda sosiaalisesti esteettömiä tiloja, joissa nuoret eivät koe pelkoa syrjityksi tulemisesta. (Valtere 2104, 102-13.)

5 TOIMINNAN KUVAUS

Käydessäni marraskuussa Ylivieskassa Game Day -tapahtuman ensimmäisessä palaverissa, oli osuuteni tapahtumassa vielä epäselvä. Palaverissa olivat mukana työni toimeksiantaja, Settin nuorisotiedottaja ja opinnäytetyöni ohjaaja. Palaverin edetessä kävi kuitenkin pian selväksi, että pitäisin päivillä työpajan. Tapahtuman kestoksi myös päätettiin kolme päivää, torstaista lauantaihin. Torstai varattiin nuorisotyöntekijöille ja nuorisotyönopiskelijoille. Perjantai vietettäisiin Jokirannan yläasteella, jossa pidettäisiin pelikasvatus ja pelillisyyss -ohjelmaa yhdeksäsluokkalaisille. Perjantai-iltana alkaisi myös LAN-tapahtuma, joka jatkuisi yön ylitse lauantaihin. Varsinainen ajankohta oli kuitenkin vielä tässä vaiheessa työn alla, mutta alustavasti päätimme tähdätä alkuvuoteen. Minun tehtäväkseni jäi suunnitella työpajani sisältö. Tulin siihen tulokseen, että haluaisin pitää työpajani live-streamaamisesta. Tässä vaiheessa tapahtuman suunnittelua luulin, että työpajani kohderyhmä olisi ensimmäisen päivän nuorisotyöntekijät. Alkuperäinen sisältöni olisi koskenut sitä, mitä streamaaminen on ja miten sitä voisi hyödyntää nuorisotyössä. Joulukuussa sain tiedon, että työpajani on suunnattu yläkoulun yhdeksäsluokkalaisille ja on kestoltaan noin puoli tuntia.

Jouduin tämän takia muuttamaan työpajani sisältöä todella paljon. Kohderyhmänä nuoret, jotka mahdollisesti ovat jo tutustuneet streamaamiseen, vaativat aivan erilaisen lähestymistavan. Hylkäsin osuuden streamaamisen hyödyntämisestä nuorisotyössä ja päätin keskittää työpajan streamaamisen esittelyyn ja siihen, että nuoret saisivat itse kokeilla streamaamista. Valmistin esitystä tukemaan yksinkertaisen PowerPoint-esityksen.(LIITE 1). Esityksen tueksi kirjoitin apulistan siltä varalta, jos sattuisin unohtamaan jonkin käsiteltävän asian sisällön. Loppuun kaavailin toiminnallista osiota, jossa streamaisiin Nidhogg-tietokonepeliä. Peliä pystyisi pelaamaan kaksi oppilasta yhtä aikaa saman koneen ääressä ja se olisi riittävän yksinkertainen koulun nettiyhteydelle. Muut oppilaat voisivat sillä aikaa katsoa ja kommentoida streamia kännyköiltään tai jos saisin ATK-luokan käyttöni, sen tietokoneilta.

Kaksi päivää ennen tapahtuman toteutusta saimme yläkoululta tiedon, että yhdeksäsluokkaiset olisivatkin käytössämme vain kaksi tuntia, kahdeksasta kymmeneen, alun perin kaavailun koko päivään sijasta. Nuo kaksi tuntia oli varattu edellisenä päivänä nuorisotyöntekijöiden kanssa suunniteltavien työpajojen toteuttamiseen. Minun streamaus-työpajani olisi aktiivinen välitunneilla ja olisi vapaaehtoinen kaikille koulun oppilaille ja kiinnostuneille.

Tämän yllättävän muutoksen takia jouduin muokkaamaan työpajani sisältöä hyvin lyhyessä ajassa varsin radikaalisti. Välitunnin kesto oli Jokirannan koululla viisitoista minuuttia, joten työpajaani käytettävä aika väheni puoleen. Lisäksi tajusin, etten voisi käyttää PowerPoint-esitystä, sillä jos oppilaat tulisivat viidentoista minuutin sisällä työpajalleni yksitellen, ajaisi vain käynnissä oleva Powerpoint-luento heidät pois.

Päädyin lopulta siihen, että laittaisin streamin ja Nidhogg-pelin päälle luokkaan, joka minulle oli osoitettu. Työpajaan saapuvat halukkaat saisivat koittaa pelin pelaamista samalla, kun muut voisivat katsoa streamia muilta ATK-luokan tietokoneilta. Samalla esittelisin nuorille streamaamista ja kertoisin, miten sitä voi itse alkaa harrastamaan.

Tehtäviini kuului myös etsiä sovellus tai nettisivu, josta näkyisivät kaikki asiattunneilla ”#Ylivieskagamedays”, tehdyt sosiaalisen median päivitykset. Tämä sisälsi Facebookin, Twitterin ja Instagramin. Tarkoituksena oli laittaa sopiva media näkymään Jokirannan koulun aulan info-televisiosta, jotta kaikki osallistujat voisivat seurata tapahtuman päivityksiä reaaliajassa. Päädyin lopulta nettisivuun Tagboard.com muiden vaihtoehtojen ollessa joko maksullisia tai hankalasti käytettäviä. Loimme Settinetin sähköpostitunnuksilla tilin nettisivuille ja testasin sen toimivuutta tekemällä itse tilapäivityksiä valitsemallamme asiattunneilla. Tämän jälkeen annoin tunnukset hankkeistajani käyttöön.

5.1 Suunnittele itse peli -työpajan toteutus

Torstaina suunnittelimme nuorisotyöntekijöiden koulutuspäivään osallistuneiden kanssa seuraavan aamun pelillisyyteen liittyvät työpajat. Päädymme käyttämään ”suunnittele itse peli”-työpajaa. Työpajan tarkoitus oli suunnitella yhdessä nuorten kanssa videopelin idea. Päätimme, että pidämme nämä työpajat pareittain. Työpajojen runko oli valmiiksi hyvin suunniteltu, joten meidän ei tarvinnut lisätä siihen mitään. Pääsin koittamaan Jokirannan koululle etukäteen, jaksaisiko koulun internet-yhteys ylläpitää streamiani. Kaikeksi onneksi näin oli, sillä työpajani sisältö olisi köyhtynyt valtavasti, jos en olisi pystynyt esittelemään streamausta.

Torstaiamuna saavuimme ennen oppilaita Jokirannan koululle meille osoitettuun luokkaan. Parini kanssa asetelimme pulpetit siten, että oppilaat muodostaisivat neljä neljän hengen ryhmää. Yksi ryhmä suunnittelisi pelillemme hahmon, yksi miljöön, yksi vastavoiman ja viimeinen päähenkilöä auttavan voiman. Oppilaat saapuivat kaikki paikalle ja pidimme heille lyhyen esittelyn ja aiheeseen tutustuttamishetken. Tämän jälkeen annoimme oppilaiden jakautua itse ryhmiin. Tässä vaiheessa tuli hieman hankaluuksia kaikkien poikien halutessa samaan ryhmään. Pienellä suostuttelulla saimme kuitenkin kaksi pojista täydentämään viimeistä ryhmää.

Kaikki ryhmät lähtivät suunnitteluun mukaan, kun olimme vain ensin saaneet arvottua aiheet. Päähenkilön suunnittelu oli ylivoimaisesti suosituin aihe. Ryhmät piirsivät ja kirjoittivat työnsä heille jaetuille A3-papereille. Puolessavälissä pidimme tauon, jolle oppilaat siirtyivätkin tehokkaasti.

Tämän jälkeen jatkoimme ideoinnin loppuun, jonka jälkeen jokainen ryhmä esitti työnsä ja pääsimme sovittamaan niitä yhteen. Pelin ideaksi muodostui tarina ylipainoisesta supersankarista, joka oli menettänyt lentokykynsä ylipainonsa takia. Apunaan hänellä oli näkymättömyysviitta ja vastustajanaan vaahtokarkkeja ampuva vihollinen. Nuoret päättivät, että ky-

seessä yhdessä oli lasten seikkailupeli. Tämän jälkeen kävimme läpi erilaiset peleihin liitettävät ikäraja- ja varoitusmerkinnät. Mietimme myös, mitkä merkinnöistä voisivat sopia meidän peliimme.

5.2 Streamaus-työpaja

Kello kahdestatoista puoli kolmeen oli oman työpajani vuoro. Pidin työpajaani kaksi viidentoista minuutin välituntia, jonka jälkeen pidin neljänkymmenviiden minuutin mittaisen tauon. Tämä toistui kolme kertaa. Jouduin lähtemään suoraan edellisen työpajan pitämisestä laittamaan omaani toimintaan. Ensimmäinen viiden nuoren joukko tulikin jo luokkaani ennen kuin olin saanut kaiken aivan valmiiksi. He kuitenkin kyselivät minulta streamaamisesta ja pääsin kertomaan omia kokemuksiani ja kannustamaan nuoria kokeilemaan streamaamista itsekkin. Varsinaista streamaamista oppilaat pääsivät kokeilemaan vain todella lyhyesti, koska nettiyhteyden luomisessa meni ensimmäisestä viidentoista minuutin välitunnista noin kymmenen minuuttia. Seuraavalla välitunnilla työpajaani ei tullut ketään.

Välituntien välissä muita työpajoja pitäneet nuorisotyönohjaajaopiskelijat ja kaksi opettajamme tulivat tutustumaan työpajaani. Sain siis tilaisuuden pitää aiemmin valmistelamani Powerpoint-esityksen. Palaute esityksestä oli, että se kattoi sopivasti sen, mitä streamaaminen on ja Nidhogg-pelin pelaamis-streamin katselu oli hauskaa. Tässä vaiheessa ikäväkseni huomasin, että Jokirannan koulun nettiyhteyden takia streamia katsellessa esiintyi noin viidestätoista–kahteenkymmeneen sekuntiin viivettä.

Seuraavalla välitunnilla työpajassani kävi yhteensä noin kaksikymmentä oppilasta. Yllätyin siitä, miten hankala oppilaita oli saada pelaamaan tietokonepelejä kouluajalla. Kuitenkin kun yksi uskaltautui tulla opettajankoneen taakse, rohkaistuivat yleensä muutkin. Osa oppilaista kertoi joskus streamanneensa itsekkin ja osalle se taas oli uusi asia. Kovin paljoa oppilaat eivät kuitenkaan kysymyksiin vastanneet.

Toisella tauolla pidin luokassa ATK-tuntia aloittavalle sekä viereisestä luokasta tulleelle ryhmälle Powerpoint-esitykseni uudelleen. Oppilailla oli jo varsin hyvin valmista ymmärrystä streamaamisesta ja sen käsitteistä. Esityksen jälkeen opettajat kiittelivät siitä, että aihe oli uusi ja mielenkiintoinen.

Viimeisellä tauolla työpajassani kävi noin kahdeksan oppilasta. Viimeinen oppilas kuitenkin innostui keskustelemaan kanssani streamaamisesta enemmänkin. Häntä kiinnosti, minkälaisen tietokoneen streamaaminen vaatii ja mitä ohjelmaa streamaamiseen kannattaa käyttää. Vastailin hänelle parhaimman taitoni mukaan, mutta jouduin kuitenkin lopettamaan keskustelun kesken, ettei hän myöhästyisi oppitunniltaan.

Työpajani vähäiseen kävijämäärään varmasti vaikutti se, että ATK-luokka oli aika syrjäisessä paikassa yläkerrassa. Vaikkakin ohjelmassa luki, missä työpajani sijaitisi, olisin jälkikäteen ajateltuna voinut tehdä opastekylttejä suuremman kävijämäärän saavuttamiseksi.

5.3 LAN-tapahtuma

Viimeinen osio toteutuksessani oli perjantai-iltana kello kuusi alkavan LAN-tapahtuman valvominen. Lanit kestivät seuraavaan päivään eli lauantaihin kello kahteen asti. Lanien tapahtumapaikkana toimi Ylivieskan ammattiopisto YSO. Tapahtuman suunnittelussa olin sanonut, että voisin ottaa minkä tahansa vuoron valvottavakseni. Sain vuoron, joka alkoi perjantaina kello kaksitoista yöllä ja kesti lauantaina aamu kuuteen. Tehtäviini kuului valvoa, että ne jotka halusivat nukkua siihen varatulla alueella, saisivat tehdä niin rauhassa. Pitää yllä yleistä järjestystä. Sekä valvoa ettei kukaan menisi alueelle jossa hälyttimet olivat päällä ja myydä Ylivieskan 4H-yhdistyksen järjestämästä kioskista virvokkeita.

Kävin katsomassa tapahtuman aloituksen kello kuudelta perjantai-iltana ennen kuin menin hetkeksi nukkumaan, että jaksaisin valvoa koko yön. Lanit alkoivat tehokkaasti, osallistujia oli

noin kolmekymmentä ja heitä tuli tasaisesti. YSO:n puolesta oli järjestetty tila ja opastus tietokoneiden asetteluun. Tapahtuman alkuun oli myös järjestetty tilaisuus, jossa pelitohtori Tony Manninen kertoi nuorten vanhemmille pelitietoudesta ja pelaamisesta. Vanhemmat saivat esittää kysymyksiä ja tutustua laneihin. Tarkoituksena oli luoda siltaa pelaavien nuorien ja vanhempien välille ja tuoda pelaamista lähemmäs vanhempien maailmaa.

Saavuin omaan vuorooni hieman etuajassa, jotta voisin päästä migreenille alttiin aiemman vuorolaisen nukkumaan. Tässä vaiheessa lanit olivat olleet jo kuusi tuntia toiminnassa ja paikalla oli käynnissä FlatOut -rallipeli-turnaus. Seurailin turnausta hetken, jonka jälkeen siirryin keittämään kahvia ja valvomaan kioskin tiskille. Vuoroparini kanssa huomasimme aika pian ongelman WC-järjestelyissä. Poikien vessaan oli koko ajan hieman jonoa ja vieressä oleva tyttöjen WC oli koko ajan vapaana. Vaikka kehotimme jonottavia poikia käyttämään vierestä naisten WC:tä, eivät he halunneet suostua siihen. Ratkaisimme ongelman teippaamalla WC-kyltin päälle palan paperia. Tämän jälkeen jonojen määrä väheni huomattavasti.

Lanien aikana oli hienoa tarkastella osallistujien yhteisöllisyyttä ja sitä, miten pelit kokoavat eri-ikäiset yhteen. Tämä oli selkeimmin havaittavissa aiemmin mainitun FlatOut-turnauksen ja myöhemmin järjestetyn Counter-Strike: Global Offensive -turnauksen yhteydessä. Vanhemmat ja kokeneemmat osallistujat auttoivat ja neuvoivat nuorempia osallistujia siinä, miten servereille liitytään sekä osallistumisjärjestelyissä. Yhteisöllisyyden tunne oli vahva koko tapahtuman ajan.

Aamuyöllä noin kello viiden aikaan, jokin hälyttimestä meni päälle. Emme olleet varmoja oliko se palohälytin vai varashälytin. Tutkimme asiaa ja emme löytäneet mistään paloa, emmekä myöskään luvattomia vieraita. Ilmoitimme asiasta kiinteistöhuoltajalle, joka kävi paikalla tarkastamassa asian ja totesi, että kyseessä oli vikailmoitus. Oli kuitenkin mielenkiintoista huomata, että paikalla olevista lanittajista vain muutama edes havaitsi hälyttimen käynnistymisen. Mietinkin, että oikean vaaratilanteen, vaikkapa tulipalon, sattuessa kaikkien huomion saaminen olisi voinut olla vaikeaa.

Loppuyö meni rauhallisesti. Kun nuorilla on heidän mielestään mielekästä tekemistä, ei monesti tarvita kuin aikuisen läsnäolo. Suurin haaste loppuillasta minulle olikin pysyä hereillä kello viidestä kuuteen. Aamuvuoron saapuessa paikalle olin jo erittäin väsynyt. Kerroimme aamuvuorolaisille miten järjestelyt toimivat ja sen myötä pelitapahtuma oli omalta osaltani ohitse.

6 POHDINTA

Opinnäytetyöni toteutus oli kahden eri työpajan pitäminen Ylivieska Gamedays -tapahtumassa ja tapahtuman aikana yleisenä apuna oleminen. Kehittämistehtäväni olivat tarkastella miten pelillisyyttä ja pelikasvattamista voidaan hyödyntää nuorisotyössä ja minkälaisia työkaluja pelit tarjoavat nuorisotyöntekijälle. Halusin myös tarkastella miten pelejä, pelaamista ja sosiaalista pelaamista voisi käyttää sosiaalisen vahvistamisen apuna ja kuinka pelimaailman kautta nuoriin voi luoda kontaktin.

Pääasiallinen toteutukseni oli streamaus-työpajan pitäminen. Aluksi työpajan kohdeyleisönä olivat nuorisotyöntekijät. Aihe oli mielestäni mielenkiintoinen, sillä en ollut aiemmin perehtynyt kovin paljoa streamaamiseen. Hankaluuksia työpajan ideoimiseen tuotti se, että hankkeistajani oli kaksi kuukautta virkavapaalla ja häneen oli hankala saada yhteyttä. Virkavapaan jälkeen sain tietää, että työpajani olisikin yläkoulun oppilaille. Jouduin muokkaamaan sisällön kokonaan uusiksi, sillä yläkoulun oppilaita ei tuskin kiinnostaisi kuulla siitä, miten nuoriin voidaan saada kontakti streamaamisen avulla. Kaksi päivää ennen toteutusta sain tietää, että työpajalleni varattu puoli tuntia olikin vähentynyt viiteentoista minuuttiin. Lisäksi työpaja olisi toiminnassa välitunneilla ja sinne saisivat tulla ne, jotka olivat siitä kiinnostuneita. Alunperin työpaja olisi ollut tuntien aikana ja luokkaryhmille kerrallaan.

Näiden tekijöiden takia streamaus-työpajani ei ollut sisällöltään täysin sellainen kuin olisin toivonut. Muutosten ansiosta sain kuitenkin kokemusta suunnitellun sisällön nopeasta muuttamisesta toiselle kohderyhmälle.

Sosiaalisen kontaktin luominen yläkoululaisiin oli haastavaa. Oppilaat kyllä tulivat mielellään kokeilemaan työpajaani ja siellä pelattavan pelin streamaamista. Pohdin, että tämä johtui var-

maankin siitä, etten ole vaikkapa Youtubesta tunnistettava streamaaja. Osa oppilaista kysyinkin: "Kuka sää niinkö oot?". Jos olisin ollut oppilaille tuttu nuorisotyöntekijä, vaikka kunnalta tai seurakunnalta olisi sosiaalisen kontaktin luominen ollut myös oletettavasti helpompaa. Mielestäni työpaja kuitenkin saavutti sille asettamani tavoitteet. Esittelin työpajani kahdelle opettajan ohjaamalle oppilasryhmälle ja pääsin siinä samalla kertomaan, kuinka streamaamista voisi hyödyntää oppilaiden kanssa. Tavoitin myös mielestäni sopivan määrän oppilaita etenkin, kun ottaa huomioon työpajan toteuttamista hankaloittaneet tekijät.

Suunnittele itse peli -työpajan pääasiallinen tavoitteeni oli saada nuoria aktivoitua ja osallistettua pelien pelimaailman kautta. Työpaja oli suunnattu yhdelle koululuokalle ja etukäteen ajattelin, että joukossa olisi varmasti sellaisia, jotka eivät pidä pelaamisesta tai se ei heitä kiinnosta. Alun tutustumisen aikana selvisi, että suurin osa oli kuitenkin pelannut joskus jotain. Työpajan toteutus meni odotetusti. Olin positiivisesti yllättynyt siitä, että joukko poikia, jotka aluksi vaikuttivat siltä, etteivät olleet aiheesta ollenkaan innoissaan, suorittivat annetun tehtävän erittäin tunnollisesti. Pelit keskustelun ja tekemisen aiheena tuntuivat olevan mielenkiintoinen keskeytys normaaliin koulupäivään eikä myöskään alkuperäinen epäilyni siitä, että osa nuorista pitäisi aihetta liian nolona tai lapsellisena, pitänyt paikkaansa. Työpajan ajankohtaan emme saaneet vaikuttaa, mutta jos se olisi ollut mahdollista, olisin pitänyt sen eri aikaan. Nyt saimme palautetta siitä, että se korvasi valinnaiset kouluaineet, joka kuitenkin olisi ollut mielenkiintoisempaa. Olisi ollut myös työpajan kiinnostavuuden kannalta parempi, jos meillä olisi ollut mukana jotain esiteltävää tai grafiikkaa peleihin liittyen.

LAN-tapahtumaan pääsin ulkopuolisena tarkkailijana näkemään pelien ja pelaamisen yhdistävän vaikutuksen. Ikää ja sukupuolta katsomatta pelaajat tulivat keskenään toimeen ja tukivat toisiaan. Laneihin kuuluu vahvasti kilpapelaaminen ja mietin aluksi, voisiko se toimia yhteisöä jakavana tekijänä. Seuratessani lanien aikana erilaisia turnauksia huomasin kuitenkin, että se toimi pikemminkin paikallaolijoita yhdistävänä tekijänä. Vastapuolen pelaajat kehuivat toisessa joukkueessa parhaiten pelanneita pelaajia. Turnauspalkintojen lisäksi pelaajat saavutti-

vat siis myös sosiaalista hyväksyntää ja statusta. Järjestetyn toiminnan merkitys LAN- tai pelitapahtumassa on kuitenkin ensiarvoisen tärkeää. Ohjelman sisältäessä vain vapaata pelaaamista ei innoitetta kodista pois siirtymiseen pääse syntymään.

Mielestäni kehittämistehtäväni toteutuivat tapahtuman aikana. Pääsin esittelemään sosiaalista pelaamista ja pelien positiivista vaikutusta sekä sitä, kuinka nuoret voisivat itse hyödyntää tänä päivänä tarjolla olevia mahdollisuuksia yhteisölliseen pelaamiseen. Hankkeistajani asettamat päämäärät täyttyivät myös. Tuotin ja toteutin pelikasvatuspäiville ohjelmaa ja sisältöä sovitusti.

LÄHTEET

- Badgeville. 2015. Difference between games and gamification. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://badgeville.com/wiki/education#differencebetween>. Viitattu: 19.3.2016.
- Cacciatore, R. & Koiso-Kanttila, S. 2008. Pelastakaa pojat! Jyväskylä: Minerva kustannus.
- Harju, V. & Multisilta, J. 2014. Leikkien mutta tosissaan: Leikillä iloa oppimisympäristöön. Teoksessa L. Krokfors, M. Kangas & K. Kopisto. (toim.) Oppiminen pelissä – pelit, pelillisyyys ja leikillisyyys opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 153- 168.
- Harvianen, J., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. 2013. Johdanto. Teoksessa Pelikasvattajan käsikirja. PDF-tiedosto. Saatavissa: <http://www.pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>. Viitattu: 5.2.2016, 7-9.
- Huizinga, J. 1938. Leikkivä Ihminen. Kolmas Painos. Juva: WSOY:n graafiset laitokset.
- Hurme, K. & Kyllönen, T. 2014. Turvassa! Juva: PS-kustannus.
- Kangas, M. 2014. Leikillisyyttä peliin: Näkökulmia leikillisyyteen ja leikilliseen oppimiseen. Teoksessa L. Krokfors, M. Kangas & K. Kopisto. (toim.) Oppiminen pelissä – pelit, pelillisyyys ja leikillisyyys opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 73- 93.
- Ketamo, H., Koivisto, V. & Koivisto, A. 2014. Smartkids Math: Motivaatiota oppimiseen opettamalla. Teoksessa L. Krokfors, M. Kangas & K. Kopisto. (toim.) Oppiminen pelissä – pelit, pelillisyyys ja leikillisyyys opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 244- 252.
- Kettunen, A. 2009. Usein kysytyjä kysymyksiä rippikoulusta. Verkkojulkaisu. Saatavissa: http://salla.seurakunta.net/images/kuvat/Usein_kysytyja_kysymyksia_rippikoulusta.pdf. Viitattu: 1.3.2016.
- Koskinen, A., Kangas, M. & Krokfors, L. 2014. Oppimispelien tutkimus pedagogisesta näkökulmasta. Teoksessa L. Krokfors, M. Kangas & K. Kopisto. (toim.) Oppiminen pelissä – pelit, pelillisyyys ja leikillisyyys opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 15- 23.

- Kotilainen, S. 2011. Lasten mediabarometri 2010: 0-8-vuotiaiden lasten mediankäyttö Suomessa. Saatavissa: <http://www.mediekunskap.fi/publications/ISBN978-952-99964-6-9.pdf>. Viitattu: 18.3.2016.
- Kuorikoski, J. 2015. Suuret seikkailupelit. Helsinki: Minerva Kustannus Oy.
- Laakso, M. 2012. Pelillisuus oppimisympäristönä. Verkkoartikkeli. Saatavissa: <http://www.kieliverkosto.fi/article/pelillisuus-oppimisymparistona/>. Viitattu: 19.3.1026.
- Lipponen, L., Rajala, A. & Hilppö, J. 2014. Kuka pelaa ja kenen säännöillä? Teoksessa L. Krokfors, M. Kangas & K. Kopisto. (toim.) Oppiminen pelissä – pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 145- 152.
- Parvianen, V. Verkkopelit. Saatavissa: http://www.it.lut.fi/kurssit/05-06/Ti5319200/Ville_Parviainen.pdf. Viitattu: 28.2.2016.
- Pelikasvattajan käsikirja. 2013. PDF-julkaisu. Saatavissa: <http://www.pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>. Viitattu: 5.2.2016.
- Polvela, V. 2014. Streamia. Ammattiopiston opinnäytetyö. Saatavilla: <https://onedrive.live.com/?cid=6df8764856a8c9fc&id=6DF8764856A8C9FC%213708&authkey=%21AJGVG GajuQge2qo> . Viitattu: 11.2.2016.
- Pruuki, H. 2004. Vuorovaikutustilanteiden mahdollisuudet ja ansat rippikoulussa. Teoksessa H. Aaltonen, L. Pruuki & P. Saarainen, P. (toim.) Rippikoulun käsikirja. Helsinki: Kirjapaja Oy, 147- 166.
- Salen, K. & Zimmerman, E. 2004. Rules of play. Game design fundamentals. Cambridge: The MIT Press.
- Sihvonen, T. & Mäyrä, F. 2009. Pelikulttuuria laboratorioden jättikoneista taskulaitteisiin. Internet-artikkeli. Saatavilla: http://pelitieto.net/pelikulttuurien_historiaa/. Viitattu: 9.2.2016.
- Sutton-Smith, B. 1997. Ambiguity of play. Cambridge: Harvard University Press.

Valtere, S. 2014. Yhdenvertaisuuden edistäminen pelitoiminnassa. Teoksessa H. Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. Verkkojulkaisu. Saatavissa: <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2015/12/Peliopas.pdf>. Viitattu: 21.3.2016. 102-110.

Zichermann, G. & Cunningham. C. 2011. Gamification by Design – Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol: O’reilly Media Inc.

Ängeslevä, S. 2014. Level up: Työrutiinit peliksi. Helsinki: Talentum Media Oy.



NOW STREAMING

Mitä se on?

- Streamaus, suoratoisto. Englanniksi Streaming



You**Tube**



NETFLIX

- Aikaisin Stream?
- Live-streamaus?

Mitä Tarvitsen?

- Hyvä PC
- Kohtuullinen nettiyhteys
- Toisto-ohjelma: www.xsplit.com <https://obsproject.com/>
- Palvelun jossa näyttää streamiasi: <http://www.twitch.tv/>
- Webbikamera sekä Headset
- Persoonallisen otteen!



Miksi kannattaisi streamata?

- Sosiaalisuus
- Julkisuus
- Se on hauskaa!