

# HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

## OPINNÄYTETYÖ

### **LAN-pelaaminen sosiaalisen vahvistamisen työkaluna**

Menetelmäopas verkkopelaamisesta Jyväskylän Nuoret ry:lle

*Topi Hänninen*

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma (210 op)

4/2012

# HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

## Koulutusohjelman nimi

### TIIVISTELMÄ

<b>Työn tekijä</b> Topi Hänninen	<b>Sivumäärä</b> 25 ja 11 liitesivua
<b>Työn nimi</b> LAN- pelaaminen sosiaalisen vahvistamisen työkaluna- menetelmäopas	
<b>Ohjaava opettaja</b> Kimmo Lind	
<b>Työn tilaaja</b> Jyväskylän Nuoret ry, Panu Räsänen	
<b>Tiivistelmä</b> <p>Talvella 2012 Jyväskylän Nuoret ry tilasi menetelmäoppaan, suunnitelmassa organisoida verkkopelikerho osaksi Jyväskylän Nuoret ry:n pysyvää toimintaa. Verkkopelikerhon toimintaperiaatteena on tavoittaa etsivän nuorisotyön toimintamalleja käyttäen nuoret jotka eivät ole mukana ohjatussa harrastuksessa tai käytä nuorisotilapalveluita. Toiminnallisen opinnäytetyön lopputuotteen, eli menetelmäoppaan, on myös tarkoitus tarjota Jyväskylän Nuoret ry:n ulkopuolisille toimijoille lähtökohta vastaavanlaisen toiminnan käynnistämiseksi. Menetelmäoppaan tarkoitus on, että oppaan avulla pelaamisen perustiedot omaava henkilö voi aloittaa vastaavanlaisen toiminnan.</p> <p>Verkkopelikerho k3wl:n toiminnan peruseriaatteena ovat kasvuvaiheessa olevan nuoren identiteetin rakentamisen tukeminen, pienryhmätoiminnan avulla voimauttaminen, sosiaalisten toimintamallien sisäistäminen ja opettaa paljon pelaavalle nuorelle rajoja pelaamiseen ja pyrkiä muovaamaan pelaaminen sosiaalisesti tapahtumaksi eristäytyneisyyden sijaan.</p> <p>Menetelmäopas pohjautuu sosiaalisen vahvistamisen teoreettiselle viitekehykselle sekä opinnäytetyön toimittajan vahvalle taustalle pelaamisen, mediakasvatuksen ja tietotekniikan saralla. Apuna menetelmäoppaan tekemiseen on käytetty Jyväskylän Nuoret ry:n nuorisotoiminnan koordinaattori Panu Räsänen kanssa käytyjä keskusteluja ja ammattitaitoa, mediakasvatusta ja pelaamista sivuavia tutkimuksia sekä julkaistuja opinnäytetöitä- ja menetelmäoppaita.</p>	
<b>Asiasanat</b> etsivä nuorisotyö, mediakasvatus, pienryhmät, sosiaalinen vahvistaminen, verkkopelit	

**HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES**  
**Name of the Degree Programme**

**ABSTRACT**

<b>Author</b> Topi Hänninen	<b>Number of Pages</b> 36
<b>Title</b> LAN-gaming as a tool of social reinforcement	
<b>Supervisor</b> Kimmo Lind	
<b>Subscriber and Mentor</b> Jyväskylän Nuoret ry / Panu Räsänen	
<b>Abstract</b> <p>Jyväskylän Nuoret ry is a Finnish non-governmental youth organization located in Central-Finland. Jyväskylän Nuoret ry ordered a thesis about LAN- gaming and an online gaming club for boys in risk of alienation. The thesis is about social reinforcement with a combination of LAN-gaming and social pedagogy. In recent years gaming has become a great part in the lives of the youth. Gaming itself is a familiar concept in whole, but in Finland there has not been much of discussion about computer gaming as a pedagogical method.</p> <p>The thesis consists two parts: the thesis itself and a guidebook for Jyväskylän Nuoret ry which serves as a guide for operating a LAN-gaming club. The guidebook describes various computer- and console games and demonstrates how to take the pedagogical approach of them within organized small-group activities. The methods used were based on existing literature and the methods were tested in a LAN-gaming club for kids from thirteen to seventeen years. The club assembled three times during March 2012, on Saturday-evenings from six o'clock until midnight. The basic principle of the events were gaming as a pedagogical concept. After every game that was played the attendees gathered up and talked about what had happened within the game and then the talk was reflected to everyday life.</p> <p>The attendees were happy to relate with new friends that had the same interest, computer gaming. The organization (Jyväskylän Nuoret ry) valued the gaming club and hired an instructor for the spring 2012.</p>	
<b>Keywords</b> social reinforcement, online gaming, small-group activity, console gaming	

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 PERUSKIVEN MUURAUS – OPINNÄYTETYÖPROSESSI ALKAA	6
2.1 Setlementtiliitto ja kansainvälisen setlementtiliikkeen perusarvot	7
2.2 Jyväskylän Nuoret ry	7
2.3 MUN JUTTU -hanke	8
3 TOIMINNALLISEN OPINNÄYTETYÖN KESKEISET TERMIT JA TAVOITTEET	8
3.1 Toiminnallinen opinnäytetyö	9
3.2 Menetelmäopas	9
3.3 Mikä on LAN-tapahtuma?	10
4 TEOREETTINEN VIITEKEHYS	11
4.1 Sosiaalinen vahvistaminen verkkopeli-iltojen pohjakäsitteenä	11
4.2 Pienryhmä voimauttaa – pelikerhosta jäsenten oma juttu	12
4.3 Väliinputojien joukko – etsivä nuorisotyö peli-iltojen pohjana	13
4.4 Identiteetin rakentuminen nuoruusiässä	15
4.5 LAN- ja sosiaalinen pelaaminen	16
5 OPINNÄYTETYÖN TOIMINNALLINEN OSUUS	18
5.1 Menetelmäopas Jyväskylän Nuoret ry:lle	18
5.2 Verkkopelikerho k3wl	19
5.3 Kerhoiltojen teemat	20
6 YHTEENVETO	22
6.1 Opinnäytetyön toiminnallisen osuuden arviointi	22
6.2 Johtopäätökset	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LÄHTEET	24
LIITTEET	26

## 1 JOHDANTO

“My goal for the next decade is to try to make it as easy to save the world in real life as it is to save the world in online games.”(McGonigal 2010.)

Näin Tedtalks-puheensa ”Gaming can make a better world” avauksessa Jane McGonigal toteaa toiveestaan pelaamisen tulevaisuudesta. Pelaamisen ei tarvitse olla hukkaan heitettyä ajanvietettä ja toiminnallisen opinnäytetyöni pyrkimyksenä on luoda toimintamalli pelaamiselle pedagogisesta näkökulmasta. Tämä toimintamalli konkretisoituu menetelmäoppaassa.

Oman tietoteknisen taitamuksen ja verkkopelihistorian vuoksi syntyi ajatus verkkopelikerhon toimimisesta nuorisotyön työkaluna, sosiaalisen vahvistamisen muodossa. Toiminnallisen opinnäytetyön lopputuloksen, menetelmäoppaan, tilaaja oli Panu Räsänen Jyväskylän Nuoret ry:ltä. Räsänen kertoi suunnitelleensa samankaltaisen kerhon järjestämistä Jyväskylän Nuoret ry:n tiloissa.

Opinnäytetyön tarkoituksena on tuottaa menetelmäopas Jyväskylän Nuoret ry:lle verkkopelikerhotoiminnan aloittamiseksi ja jatkamiseksi. Kohderyhmänä verkkopelikerholle on jo tietokoneista, pelaamisesta ja internetistä jo ennestään kiinnostuneet alaikäiset (13-17-vuotiaat) nuoret. Ikäraja rajattiin kolmeentoista ikävuoteen pelien ikärajojen vuoksi. Verkkopelikerhon on suunniteltu kokoontuvan tammi-maaliskuun aikana kolme kertaa, lauantai-iltaisina noin kuusi tuntia per kerhokerta. Kohderyhmää kerhotapaamisten aikana ohjataan käsittämään pelaaminen ja 'dataaminen' myös sosiaalisena tapahtumana, yhteistoiminnallisia pelejä hyväksikäyttäen. Perusajatuksena on, että kohderyhmä saa verkkoon sijoittuvan yhteisen tehtävän jonka suorittamiseksi ryhmän on tehtävä yhteistyötä ja kommunikoidava samassa tilassa. Kerhon toimintaa vahvasti määrittää sosiaalinen vahvistaminen ja pienryhmätoiminnan avulla nuoren voimauttaminen. Kerhokertojen aikana pysähdyttiin useita kertoja ohjaajan avustuksella refleктоimaan tehtyä toimintaa ja löytämään pelaamisesta linkkejä nuorten arkeen.

Raa'asti ilmaistuna, nuorisotilatyöskentely (varsinkin kunnallinen) on jäänyt 90-luvulle pingiksen sekä biljardin maailmaan. Menetelmäoppaan avulla nuorisotilalle voidaan luoda verkkopelitapahtumia / yhteistoimintaa pienellä budjetilla (nuoret tuovat omat tietokoneet) joilla on mukavan tekemisen lisäksi myös sosiaalisen vahvistamisen näkökulmasta toimivia teemoja ja piilo-opetustarkoituksia.

Suomessa itse pelaamista, opetuspelejä lukuunottamatta, ei juurikaan ole tarkasteltu pedagogiselta kannalta. Tämän menetelmäoppaan tarkoitus on raottaa verhoa verkkopelaamisen maailmaan vahvasti kasvatuksellisesta nuorisotyön näkökulmasta. Pedagogisina määreinä toimivat sosiaalinen vahvistaminen, pienryhmätoiminnan kehittäminen yhdessä pelaamisen avulla ja etsivä nuorisotyö.

## 2 PERUSKIVEN MUURAUS – OPINNÄYTETYÖPROSESSI ALKAA

Ensimmäinen tapaaminen Jyvälän Nuoret ry:n nuorisotoiminnan koordinaattori Panu Räsänen kanssa sovittiin 4.11.2011. Muutaman tunnin mittaisen tapaamisen aikana kävimme verkkopelikerhon toimintasuunnitelmaa, mahdollisuuksia sekä tavoitteita läpi. Lisäksi pidimme reippaan aivoriihen ideoinnin käynnistämiseksi. Verkkopelikerhon työnimeksi päätettiin Verkkopelikerho k3wl, tietokoneslangilla kewl tarkoittaa coolia, ja luku 3 kuvaa kerhokertojen määrää.

Räsänen esitteli MUN JUTTU-hankkeen ja verkkopelikerho on osa MUN-juttu hanketta. Ennen kerhon aloituspäätöstä Jyvälän tiloihin oli hankittu kolme uutta tietokonetta näyttöineen, sekä Jyväskylä oli saanut lahjoituksena kahdeksan keskusyksikköä ilman näyttöä tai käyttöjärjestelmää. Viitajyvän tiloissa uusilla koneilla Jyvälän Nuoret ry oli järjestänyt mm. nettikahvilatoimintaa ja valokuvauskurssiin liittyvää kuvankäsittelyä (Räsänen 2012.)

## 2.1 Setlementtiliitto ja kansainvälisen setlementtiliikkeen perusarvot

Setlementtiliitto on perustettu Suomeen 1918 tavoitteena tehdä sivistys- ja sosiaalityötä järjestötoiminnan kentällä. Setlementtiliitto koostuu 36:sta kaikallisesta setlementistä ja kahdeksasta setlementtinuorten piirijärjestöstä. Liike työllistää yli 3000 järjestötyön ammattilaista sekä suuren joukon vapaaehtoisia. Setlementtiliiton toimintamuotoihin kuuluvat mm. monikulttuurinen työ, tuetun asumisen eri muodot, kansalaisopistotoiminta sekä lapsi- ja nuorisotyö. Suomessa Setlementtiliiton ja jäsenjärjestöjen voittoa tavoittelemattoman toiminnan mahdollistavat hyvinvointipalveluiden palvelumaksut, Raha-automaattiyhdistyksen avustukset, ministeriöiltä saatavat tuet sekä yksityishenkilöiden lahjoitukset.

Kansainvälisellä tasolla setlementtiliiton juuret ulottuvat 1800-luvun lopun Englantiin. Itä-Lontoon köyhien kortteleihin perustettiin kansalaiskeskuksia joiden tehtävänä oli tarjota vuorovaikutteista sosiaali- ja sivistystyötä yhteisön kehittämiseksi. Toiminnan alkamisesta Lontoossa on syntynyt Setlementtiliiton ideologia yhteisöllisyyden voimistavasta vaikutuksesta ja yksilöllisyyden/moninaisuuden arvostamisesta (Suomen Setlementtiliitto 2011.)

## 2.2 Jyvälän Nuoret ry

Jyvälän Nuoret ry toimii symbioosissa Jyvälän Setlementti ry:n kanssa. Jyvälän Setlementin toiminta ulottuu 1940-luvulle saakka. (Jyvälän Setlementti 2011.) Molemmat ovat setlementtiliiton jäsenyhdistyksiä. Jyvälän Nuoret ry tuottaa toimintaa jonka pyrkimyksenä on järjestää yhteisöllisyyttä edistävää ja laadukasta toimintaa lapsille ja nuorille. Jyvälän Nuoret ry on aseittanut tavoitteekseen edistää omaehtoisuuteen ja vastuullisuuteen kasvattavaa kasvua setlementtitaatteen perusarvojen pohjalta. Tämän toimintatarkoituksen toteuttamiseksi Jyvälän Nuoret ry järjestää mm. toiminta- ja opetusryhmiä, leirejä sekä kerhotoimintaa. Lisäksi omaehtoisen toiminnan tukemiseksi järjestetään työpajatoimintaa. Vuoden 2011 Jyvälän Nuoret ry:n tavoitteena oli tavoittaa 100 lasta tai nuorta toiminnassaan.

Fyysisesti Jyvälän Nuorten toiminta keskittyy Jyväskylän Viitaniemessä sijaitsevaan Viitajyvään osoitteessa Viitaniementie 11-13 40700 Jyväskylä (Jyvälän Nuoret ry 2010.)

### 2.3 MUN JUTTU -hanke

Vuonna 2010 alkoi valtakunnallinen setlementtiliikkeen tavoitteellisen sosiaalityön MUN JUTTU-hanke, perusajatuksenaan nuorten ja aikuisten tietoyhteiskunnasta syrjäytymisen ehkäisy. Mun Juttu-hankkeeseen on kuulunut mm. nettikahvilatoimintaa, valokuvauskerho ylä- ja alakouluikäisille (Mun Juttu 2010.) Hankesuunnitelmassa on mainittu verkkopelikerhon kaltainen toiminta ja hankkeen aikana verkkopelikerhoa ei voitu toteuttaa resurssipulan vuoksi. Mun Juttu-hanke on jättänyt jälkensä Jyvälän Nuoret ry:n toimintaan ja pohjustanut verkkopelikerhon toteutumista vielä hankkeen päättymisen jälkeen. Hankkeen avulla Viitajyvän tiloihin on hankittu mm. kolme uutta tietokonetta, hanke on myös auttanut verkostoitumaan joka on johtanut kahdeksan käytetyn keskusyksikön lahjoittamiseen Jyvälän Nuoret ry:lle (Räsänen 2012.)

Hankkeen perustarkoituksena on tarjota nuorille tilat ja välineet itseilmaisuuksiin ja oman polkunsä löytämiseen ohjaajan tukemana. Välineinä tähän kehitysprosessiin ovat erilaiset mediapajat. Setlementtiliiton jäsenillä jo valmiiksi olevat tilat varustetaan mediapajatoiminnan vaatimukset huomioonottaen. Hankkeen taustalla vaikuttavat kokoajan setlementtiliikkeen perusarvot: yhteisöllisyyden voimistava vaikutus, moninaisuuden arvostaminen sekä yksilön erityisyyden arvostaminen (Finnish Business & Society 2010.)

Mun Juttu-hankkeen rahoittajina ovat valtakunnallisesti- ja kansainvälisesti tunnettuja yrityksiä: Microsoft, F-Secure ja DNA. Jyväskylän paikallisponsorina on Metso Paper Oyj (Mun Juttu 2011.)

### 3 TOIMINNALLISEN OPINNÄYTETYÖN KESKEISET TERMIT JA TAVOITTEET



Menetelmäoppaan tavoitteena on kehittää järjestöjen järjestämää- ja kunnallista nuorisotilatoimintaa. Tietokoneet ja pelikonsolit ovat osa nuorten arkipäivää, eikä niiden mahdollisuuksia pedagogisena välineenä ole juurikaan tutkittu. Opinnäytetyön tarkoituksena on tarkastella pelaamista sosiaalisesti voimauttavana tapahtumana ja yhteistoiminnallisen pelaamisen käyttämistä pienryhmätoiminnan lähtökohtana.

### 3.1 Toiminnallinen opinnäytetyö

Toiminnallinen opinnäytetyö on käytännönläheinen tapa antaa näyte opiskelijan hallitsemista taidoista. Toiminnallisessa opinnäytetyössä on päämääränä kehittää opiskelijan ammattikenttään liittyvää käytännön toimintaa, ohjeistaa sitä tai luoda uusia toimintamalleja. Toiminnallinen opinnäytetyö on siis tuote, jonka kolmas osapuoli on yleensä tilannut. Toiminnalliseen opinnäytetyöhön kuuluu kaksi vaihetta: toiminnallinen osuus ja opinnäytetyöraportin. Tuotteen käyttötarkoitus ja kohderyhmä määrittää opinnäytetyön toiminnallisen osuuden. Tuote voi olla esimerkiksi (menetelmä)opas, kirja, kehittämissuunnitelma tai jokin muu tuote. On siis tuotteen tekijästä itsestään kiinni kuinka luovasti opinnäytetyön toiminnallisen osuuden järjestää. Toiminnan on oltava aina perusteltua, joten opinnäytetyöraporttiin kuuluu tärkeänä osana toiminnan dokumentointi. Yleisesti ottaen on perusteltua että tuote nojaa voimakkaasti kyseisen alan ammattiteorialle ja opinnäytetyö sisältää niinsanotun teoreettisen viitekehyksen. Toiminnallinen opinnäytetyö ei ole tutkimus, mutta opinnäytetyön tuottajalla on oltava tutkiva ja olemassa olevaan tietoon perustuva työote. Käytännössä siis käytännön toimintaa lähestytään teorian kautta (Virtuaaliammattikorkeakoulu 2006.)

### 3.2 Menetelmäopas

Menetelmäoppaalla tarkoitetaan julkaisua (verkko-, kirja, lehtinen, CD- tai video-), jossa yksityiskohtaisesti käsitellään ja kuvaillaan oppaan tarkoituksenmukaisen toiminnan aloittaminen. Menetelmäoppaan tulee tuoda yksiselitteisesti ilmi minkä

vuoksi toiminta aloitetaan, kuinka se aloitetaan ja toiminnassa on oltava pyrkimys määriteltyyn päämäärään.

Valmiin oppaan avulla ohjaajan on mahdollista käynnistää toiminta eri ympäristöön. Menetelmäoppassa on hyvä käydä läpi huolellisesti toimintamallit ja käytännöt, jotta toimintaa käynnistävälle ohjaajalle ei jää epäselvyyttä mitä on tekemässä. Parhaimmassa tilanteessa menetelmäopas on niin kattava, että toimintaa käynnistävä ohjaaja ei tarvitse muuta informaatiota kuin hallussa olevan oppaan. Useissa tapauksissa ohjaaja kuitenkin tarvitsee ennalta tietämyksen ja ammattitaidon käynnistettävästä toiminnasta. Jyväskylän Nuoret ry:lle toimitettu menetelmäopas ”LAN-pelaaminen sosiaalisen vahvistamisen työkaluna” optimiitilanteessa tarvitsee ohjaajaksi henkilön joka on tutustunut pelaamisen kenttään ja ohjaajan on hyvä olla tietoinen pelaamisesta yleisesti nykypäivänä.

Menetelmäoppaan lukijan on kuitenkin tehtävä selvitystyö oppaan tarkoitusperistä ja taustoista. Opas ei välttämättä aina ole paikkaansa pitävä, joten ammattimaisesti työhönsä suhtautuvan ohjaajan on hyvä myös perehtyä menetelmäoppaan aihealueeseen perusteellisesti ennen toiminnan aloittamista.

### 3.3 Mikä on LAN-tapahtuma?

LAN (Local area network) tarkoittaa usean tietokoneen kytkemistä yhteiseen lähiverkkoon. Lähiverkko on yleensä liitetty nopeaan internet-yhteyteen joka mahdollistaa sujuvan pelaamisen lähiverkon ulkopuolella. LAN-tapahtumassa internet-yhteys ei ole yhdessä pelaamisen kannalta välttämättömyys, mutta nykyaikana internetin puuttuminen LAN-pelaamisesta on harvinaista. Peruseriaatteena LAN:eissa on tietokoneiden sijaitseminen samassa tilassa, joka jo sinänsä luo tapahtumaan osallistuville yhteisöllisyyden tunteen – osallistujat ovat katsekontaktissa toisiinsa. LAN-tapahtumassa pelaamiseen käytettävät tietokoneet / konsolit on joko järjestäjän tarjoamia, tai osallistujat tuovat tapahtumaan oman tietokoneen / konsolin järjestäjän osoittamalle pöytätilalle. LAN voi olla pienen kaveripiirin itse järjestämä viikonlopun pelisessio tai ulkopuolisen osapuolen organisoima festivaalinomainen tapahtuma; satojen tai tuhansien osallistujien LAN-

tapahtuma kuten Assembly Suomessa tai maailman suurin LAN-tapahtuma, DreamHack: talvella 2011 20 984 osallistujaa (DreamHack 2011.)

## 4 TEOREETTINEN VIITEKEHYS

### 4.1 Sosiaalinen vahvistaminen verkkopeli-iltojen pohjakäsitteenä

Käsitteenä sosiaalinen vahvistaminen on laaja käsite. Yksiselitteisesti ei voida määrittellä mitkä sosiaalityön, kansalaistoiminnan tai nuorisotyön muodot ovat sosiaalista vahvistamista. Käytännössä sosiaalisella vahvistamisella tarkoitetaan mm. osallisuutta, vertaistuen erinäisiä muotoja ja ennaltaehkäisevää työtä. Eli siis yksilön tukeminen päämääränä hyvinvoinnin parantaminen ja edistäminen. Vertaistuen ja yhteisön myötä yksilö voi kohentaa hyvinvointiaan ryhmässä (Lundbom & Herranen 2011. s.5 – 6.)

Nuorisotyössä sosiaalisen vahvistamisen näkökulma on vahvasti ennaltaehkäisevässä työssä. Syrjäytymisen ehkäisy ja nuoren elämänhallintataitojen parantaminen voidaan mainita vahvoina määreinä nuorisotyön kentällä tapahtuvaan sosiaaliseen vahvistamiseen. Ammattitaitoisesti näitä näkökulmia ajaakseen ohjaajien on oltava moniammatillisesti orientoituneita. Usean eri ammatillisen näkökulman saaminen yhteen saatetaan aiheesta laajempi yhtenevä näkökulma ja myös verkostoituminen täten mahdollistuu. Moniammatillinen yhteistyö käytännössä tarkoittaa esimerkiksi koulujen, nuorisotoimen, poliisin ja sosiaalitoimen yhteisiä työryhmiä joiden päämääränä on parantaa lasten ja nuorten kasvuolosuhteita (Lundbom & Herranen 2011. s. 128 – 129.)

Sosiaalisen vahvistamisen näkökulmasta verkkopelikerho k3wl tarjoaa nuorille turvallisen paikan toteuttaa ja ilmaista itseään, olla aktiivinen vaikuttaja toiminnassa ja mahdollisuuden saada vertaistukea yhteisöstä. Myös hyvin tärkeä, mutta yksinkertainen ajatus on tarjota nuorelle mielekästä tekemistä oman ikäisten kanssa

ohjaajan johdolla. Lisäksi paikalla oleva aikuinen on kuuntelemassa ja ohjaamassa nuorta kasvuun ja nuoren arkea askarruttavissa kysymyksissä.

#### 4.2 Pienryhmä voimauttaa – pelikerhosta jäsenten oma juttu

k3wl pelikerhon peruseriaatteena on osallistumisen matala kynnys ja yhteisöllisyys. Ohjaajan rooli on vastuuttaa nuoria kehittämään kerhon toimintaa itse ja ottamaan se omakseen. Matalan osallistumiskynnyksen vuoksi myös arat tai tietotekniikan taitotasoltaan heikommät voivat osallistua kerhon toimintaan ja yhteisöön. Optimitilanteessa k3wl verkkopelikerho on nuoren kaveriporukan yhteisö, jossa aikuinen ohjaaja on antamassa suuntaviivoja toiminnalle ja tukemassa nuorten kasvua pedagogisin menetelmin. Usein juuri tällaiset yhteisöt ovat nuorelle ensimmäinen kokemus hyväksytyksi tulemiselle perheen ulkopuolelle. Aikuisen ohjaajan läsnäolossa varmistaa sen, ettei yhteisö niinsanotusti saa pahoja ideoita. k3wl pelikerho mahdollistaa nuorille vapaan sosiaalisen kanssakäymisen joka mahdollistaa uusien kaverisuhteiden syntymisen (Lundbom & Herranen 2011. s. 140.)

Pienryhmän ohjaajan tehtävänä on ryhmäyttää osanottajat ja tasoittaa ryhmässä olevat ääripäät. Hiljaisempia ryhmän jäseniä ohjaajan on kannustettava ja äänekkäimpiä jäseniä hillitä. Näin ryhmän jäsenille muodostuu positiivinen ilmapiiri jossa myös hiljaisemmilla on oikeus ilmaista ajatuksia sekä tunteita. Osana pienryhmän toimintaa on ohjaajan ja ryhmäläisten suhde toisiinsa. Myötätunteva ja hyväksyvä ohjaaja on oleellinen osa ryhmän toiminnan onnistumista (Nokelainen & Toikander 2006. s. 42 – 43.)

Yhteisön muodostuminen turvallisissa olosuhteissa avaa nuorille tien sosiaalisen pääoman kehitykselle. Sosiaalisella pääomalla tarkoitetaan yhteisössä tapahtuvaa vuorovaikutusta ja yksilön kokemista osana sitä. Sosiaalisen pääoman määrä yhteisössä hyödyttää yksilöä. Tutkimukset osoittavat suotuisien olosuhteiden ylläpitäminen lapsuudessa johtaa myös aikuisena pärjäämiseen. Yhteisössä sosiaalinen pääoma auttaa yhteisön jäseniä ymmärtämään, kuinka he tarvitsevat

toisiaan ja hyvinvointi paranee yhdessä tekemisen myötä. Tämä johtaa empatiakäsityksen kehittymiseen sekä positiivisempaan elämänkatsomukseen (Lundbom & Herranen 2011. s. 139.)

Ryhmäyttämiproessiin pelikerho sopii mainiosti; osallistujat ovat saapuneet paikalle yhteisen intressin, pelaamisen, vuoksi. Yhteinen harrastus ja mielenkiinnon aihe on jo valmis pohja sosiaaliselle vuorovaikutukselle. Ohjaajan on tietoisesti pidettävä yllä yleistä keskustelua osallistujien kanssa käynnistääkseen ryhmäytymisproessin. Ryhmän muodostussa nuorille mahdollistuu omien ajatusten ja tunteiden ilmaisuun vertaisille omana itsenään. Yksilö peilaa itseään ja toimintaansa ympäröivien ihmisten kautta. Ohjaajan tai vertaisten positiivisen palautteen avulla nuori jäsentää elämäntaitojaan ja toimintamalleja. Ohjaajan vastuu on merkittävä ryhmän turvallisuuden tunteen luomiseksi, jatkuva negatiivinen palaute voi johtaa nuoren negatiiviseen itsekäsitykseen. Yhteisön aktiivisena toimijana nuori voi kokea olevansa osa jotakin ainutlaatuisia ja saada positiivisia kokemuksia ja muistoja. Tällaisten kokemusten saaminen nuorelle on osana positiivisen tulevaisuuden kuvan rakentamisessa. Ohjaajan on tärkeä jatkuvasti pohtia rooliaan ryhmässä, esimerkiksi kuinka ohjaaja voi parantaa suhdettaan asiakkaaseen, mitä ohjaaja voisi parantaa työssään ja kuinka ohjattavan itsetuntoa voisi parantaa ohjaajan roolia hyväksikäyttäen (Lundbom & Herranen 2011. s. 141, 189.)

#### 4.3 Väliinputojien joukko – etsivä nuorisotyö peli-iltojen pohjana

Verkkopelikerhon kohderyhmäksi on asetettu nuoret jotka eivät ole mukana ohjatussa harrastustoiminnassa ja nuoret jotka eivät käy nuorisotiloilla. Opetus- ja kulttuuriministeriön määritelmä etsivästä nuorisotyöstä sopii kerhon toimintaperiaatteeksi:

Etsivä nuorisotyö on erityisnuorisotyötä, jonka tavoitteena on olla läsnä nuorten keskuudessa ja tarjota mahdollisuus turvalliseen ja luottamukselliseen aikuiskontaktiin. Etsivä nuorisotyö etsii nuoren kanssa vastauksia nuoren mieltä askarruttaviin kysymyksiin ja auttaa nuorta saavuttamaan tarvitsemansa palvelut.

Etsivän työn ensisijaisena tehtävänä on auttaa alle 29-vuotiaita nuoria, jotka ovat koulutuksen tai työmarkkinoiden ulkopuolella tai jotka tarvitsevat tukea

saavuttaakseen tarvitsemansa palvelut. Etsivä nuorisotyö tarjoaa nuorelle varhaista tukea, jos nuori sitä itse haluaa (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2012.)

Etsivän nuorisotyön termiä verkkopelikerhon tapauksessa voidaan tulkita tarjoamalla paljon aikaa kotona viettävälle nuorelle mahdollisuus kontaktiin aikuisen kanssa sekä tarjota nuorelle palvelu jota hän tarvitsee. Merkittävää roolia kerhoiltojen määrittämiseen lauantai-illoiksi kello 18.00 – 24.00 näytteli myös ajankohdan kriittisyys. Viikonloppuillaisin nuorelle on tarpeellista olla mielekästä ohjattua toimintaa kasvun- sekä identiteetin kehittymisen tukemiseksi. Etsivän nuorisotyön kanssa käsi kädessä kulkee myös syrjäytymisen ehkäisy. Sosiaali- ja terveysministeriön 2004 julkaisemassa selvityksessä ”Varhainen puuttuminen. Mahdollisuus nuorten syrjäytymisen ehkäisyssä” on eräänä selvityksen johtopäätöksenä todettu mielekkään vapaa-ajan toiminnan tärkeys. Nuoren on tärkeää saada vertaistukea ja mielekäs harrastus ja välineet sen toteuttamiseen (Sosiaali- ja terveysministeriö 2004, 112.)

Etsivä nuorisotyö koetaan usein jalkautuneeksi nuorisotyön muodoksi, jossa nuorisotyöntekijä hakeutuu kaduille ja nuorten suosimiin tiloihin kuten kauppakeskukset ja huoltoasemat etsimään avun tarpeessa olevia nuoria. Etsivän nuorisotyön reunaehtojen mukaisesti on tärkeää löytää nuori ja tarjota tarvitsemansa palvelu jos nuori ei omatoimisesti osaa hakeutua sellaisen toimipiiriin. Etsivän nuorisotyön tärkeänä perusehtona on nuoren osallistumisen vapaaehtoisuus (Hoikkala & Sell 2008. s.446). Verkkopeli-iltamissa oli tärkeä paino osallistumisen vapaaehtoisuudelle, tiloihin sai tulla ja lähteä oman aikataulun mukaisesti. Verkkopeli-iltamista tiedotettiin läheisen ylästeen ATK-ryhmälle markkinointivierailun avulla. Jo ennestään tietotekniikkaan orientoituneet nuoret olivat kiinnostuneita verkkopeli-illasta ja osallistuivat 1.kerhokerralle tämän markkinointikerran vuoksi. Etsivässä nuorisotyössä on tavoitteena löytää nuori joka on jo fyysisesti ja toiminnaltaan vakiintuneiden nuorisopalveluiden ulottumattomissa. Etsivää nuorisotyötä harjoittavan nuorisotyöntekijän on siis tärkeää kohdata ja olla näkyvä nuorten tiloissa, nuorisotyöntekijän on siis aktiivisesti oltava siellä missä nuoret ovat (Hoikkala & Sell 2008. s. 446).

#### 4.4 Identiteetin rakentuminen nuoruusiässä

Erik H. Eriksonin elämänkaariteorian mukaan ihmisen identiteetti jäsentyy nuoruusiässä. Nuoren kasvuiässä saama palaute ja havainnointi ympäröiviltä ihmisiltä vaikuttaa identiteetin jäsentymiseen. Erilaisten roolien kokeileminen ja positiivisen palautteen saaminen johtaa ehjän identiteetin rakentumiseen (Internetix.fi 2005.) Albert Banduran minäpystyvyysteoria selittää yksilön olevan aktiivinen toimija ja vaikuttaja kokemassaan ympäristössä. Positiivisten kokemusten kautta yksilö kokee vahvistuvansa ja innostavat yksilöä uusiin haasteisiin kyseisellä kentällä josta yksilö positiivisia kokemuksia on saanut. Negatiivisten kokemusten myötä itsetunto laskee ja yksilö kokee olevansa voimaton liian haasteellisissa tehtävissä. Pelaamisessa minäpystyvyysteoria mahdollistaa yksilölle sopivan haasteen löytämisen, pelaaja usein pystyy vaikuttamaan pelin vaikeustasoon ja yleensä vaikeustaso ei pysy pelin läpi samana, vaan pelaaja joutuu usein uusien haasteiden eteen pelin vaikeutuessa. Näin pelaaminen pysyy haastavana, mutta kuitenkin palkitsevana ajanvietteenä (Tervasmäki & Äikiä 2010. s. 13.)

Sosiaalipsykologiassa identiteetti käsitetään kahdella tapaa, persoonallisena- sekä sosiaalisena identiteettinä. Yksilön käsitys itsestään kumpuaa sosiaalisuudesta. Yksilöä ympäröivä maailma on alituisesti yksilön havainnoinnin kohteena jonka perusteella identiteetti rakentuu. Sosiaalinen identiteetti koostuu kolmesta prosessista: luokittaminen, identiteetti sekä vertaileminen. Yksilö kokee kuuluvansa johonkin luokkaan, esimerkiksi nuori kokee itsensä nuorena ja aikuiset omana ryhmänään. Nuoreksi samaistuminen aiheuttaa yksilön maailmankatsomuksen jäsentämisen ja vertailun esimerkiksi aikuisiin. Identiteetin rakentumiseen kuuluu menneisyys ja tulevaisuus – kokemukset ja päämäärät. Kokemusten ja päämäärien välissä on nykyhetki, johon senhetkinen identiteetti on sidottu. Verkossa identiteetti on monitasoinen ja voidaan jopa nähdä näyttelemisenä virtuaalimaailmassa tapahtuvassa sosiaalisessa näytelmässä, esimerkiksi roolipeleissä pelaaja luo itselleen hahmon omien mieltymystensä mukaisesti joka esiintyy pelimaailmassa muille pelaajille (Matikainen 2008. s. 82 - 86.)

Peli-iltamissa ohjaajan johdolla edellämäinittuja asioita voidaan reflektoida pelien kautta. Pienryhmätoiminta on myös tukena nuoren identiteetin rakentumisessa.

Vuorovaikutus- ja sosiaalisten taitojen harjoittelu turvallisessa ympäristössä vaikuttaa merkittävästi nuoren elämänhallinnan vahvistamiseen, itsetuntoon sekä minäkuvan muodostamiseen. Tärkeitä sosiaalisia taitoja (kuten assertiivisuus, empatia ja itsekontrolli) opetellaan huomaamatta peli-iltojen aikana, jotka sitten vaikuttavat nuoren itsetuntemukseen ja minäkuvan kehittymiseen. Ohjaajan johdolla tapahtuva vertaisten hyväksyntä ja sosiaalisen todellisuuden ymmärryksen oppiminen on voimauttava ja nuoren minäkuvan kehitykseen merkittävästi vaikuttava tekijä (Muhonen, Lallukka, Turtiainen 2009. s. 26 – 27).

#### 4.5 LAN- ja sosiaalinen pelaaminen

Tietokone- ja konsolipelaaminen voidaan käsittää sosiaalisena – tai hyvinkin epäsosiaalisena tapahtumana. Nuori voi pelata yksin omassa huoneessaan tuntikaupalla ja pahimmassa tapauksessa eristäytyä yhteiskunnasta. Myös monipelissä osallistujan ei ole pakko pelata yhteistyössä muiden pelaajien kanssa. Käytännössä pelaaja osallistuu samaan pelitapahtumaan samalla serverillä, mutta toimii ryhmän ulkopuolella pelaajan omien intressien mukaisesti. Sama pelialusta voi kuitenkin mahdollistaa sosiaalisen toiminnan verkossa, usein verkkopelissä olevan tavoitteen saavuttaminen on helpompaa pelaajien tehdessä yhteistyötä. Pelaaminen voidaan siis käsittää hyvin moninaisena ajanvietteenä – epäsosiaalisesta omien tavoitteiden ajamisesta hyvinkin järjestelmälliseen ja sosiaalisuutta vaativaan yhteistoimintaan pelin määrittelemän yhteisen päämäärän saavuttamiseksi. Yhteistoiminnan olennainen osa on kommunikointi, verkkopelien on osoitettu rohkaisevan pelaajia vuorovaikutukseen toistensa kanssa joko chattaamalla tai internet-pohjaisen puheohjelman avulla. LAN-tapahtuma (LAN, Local Area Network = lähiverkko) mahdollistaa pelaajien välisen kommunikoinnin ilman apuohjelmia, pelaajien ollessa fyysisesti samassa tilassa yhdessä. Ujommille yksilöille pelaaminen mielletään hyvänä alustana tavata uusia ihmisiä. Verkkopelaajat ovat pelien kautta saaneet uusia tuttavuuksia niin lähialueilta kuin ulkomailta ja ovat tavanneet heitä myös *IRL* (In Real Life, suom. elävässä elämässä) (Merikivi, Timonen, Tuuttila 2011, 40 – 41.)



Verkko- ja LAN-pelaamisesta poikkeavaa pelaamista on ns. kasuaalipelaaminen, ajanviettopelaaminen (eng. termi *casual gaming*). Suomenkieleen ei ole vakiintunut suoranaista vastinetta, kasuaalipelaaminen voi tarkoittaa satunnaista pelaamista, taukopelaamista tai esimerkiksi selainpohjaisia pikkupelejä. LAN- tai verkkopelaamiseen kasuaalipelit tekevät merkittävimmän eron niiden helppossa lähestymisessä. Kasuaalipeleissä oppimiskynnys on matala, pelaaja pääsee peliin sisälle nopeasti. Vähäisten sääntöjen määrä tekee pelaamisen aloittamisen helpoksi, joka puhuttelee normaalipelaamista vieroksuvaan yksilöä. Kasuaalipelaamista on ollut jo 1990-luvulta saakka, esimerkkinä suosituista kasuaalipeleistä on Microsoft Windowsin Pasiassi. Pasiassin suosioon on vaikuttanut merkittävästi peliin helppo lähestyminen. Peli on esiasennettuna suosittu Windows-käyttöjärjestelmän mukana, joten erillistä asennusta pelaajan ei ole tarvinnut tehdä. Myös peliin kulutettava aika on kasuaalipelaamisessa merkittävä tekijä. Satunnaispelaajalle on tärkeää, että peliin pääsee nopeasti mukaan ja sen voi lopettaa jo muutaman minuutin pelin jälkeen. Kasuaalipelaamisen luonteeseen lukeutuu myös mahdollisuus pelata esim. työskentelyn tai seurustelun lomassa. Matkapuhelinten yleistyminen johti kasuaalipelaamisen siirtymistä ”taskuun”. Merkittävimpiä virstanpylväitä matkapuhelimella tapahtuvasta kasuaalipelaamisesta on Nokian puhelimiin esiasennettu matopeli. Matopelin myötä satunnaiskuluttajien pelaaminen siirtyi näyttöpäätteen ääreltä julkiseen tilaan, kouluihin ja virastojen jonotusauloihin (Pelitieto.net 2009.)

2000-luvulla kasuaalipelaamisen mullisti Nintendon pelikonsoli, Wii. Vuonna 2006 Nintendon peliguru Shigeru Miyamoto kertoi businessweek.comin haastattelussa Wiikonsolin kohderyhmänä olevan myös äidit. Miyamoton mukaan tarkoituksena oli tehdä halpa konsoli, jonka lähestymiskynnys on matala. Laitteen käynnistäminen, käyttäminen ja pelaaminen oli suunniteltu helpoksi. Wiin ohjain muistuttaa kaukosäädintä ja perustuu liikkeentunnistukseen. Ohjainta voi esimerkiksi tennispelissä käyttää samalla tavalla kuin oikeaa tennismailaa (Businessweek.com 2009.) Wii-pelikonsolin vanavedessä muut laitevalmistajat heräsivät kosiskelemaan kasuaalipelaajia. Microsoft julkaisi Xbox 360-konsoliin lisälaitteen, Kinectin. Käytännössä Kinect on kamera joka tunnistaa käyttäjän kehon liikkeet, ja näin erillistä ohjainta ei tarvita – mainoslauseen mukaan pelaaja itse on ohjain. Kinect tunnistaa myös äänen, joka mahdollistaa puheohjauksen pelitilanteessa (Xbox.com

2012.) Vuonna 2010 Sony'n Playstation 3-pelikonsolille julkaistiin PS Move-lisäohjain, joka toimintaperiaatteeltaan muistuttaa Nintendo Wiin ohjausmekanismia (Playstation.com 2012.)

LAN- pelitapahtuma keskityy selvästi kilpailullisempaan otteeseen pelaamisessa ja kasuaalipelaaminen mielletään helpoksi ajanvietteeksi. Verkkopelikerhossa ajatus näiden kahden teeman yhdistämisestä oli onnistunut. Keskittymistä ja paneutumista vaativien pelien jälkeen tai jopa näiden aikana pelaajien oli mahdollista rentoutua helpompien ja liikunnallisten pelien avulla. Käytössä oli Microsoftin Xbox 360-konsolille tarkoitettu Kinect ja siihen kaksi pelikokoelmaa. Kinect Adventures sisältää seikkailuteemaisia pienpelejä ja Kinect Sports lyhytkestoisia urheilupelejä. Esimerkkinä monitasoisesta pelitoiminnasta valokuva. Kuvaushetkellä ryhmäpelisessio yhteisellä serverillä oli päättynyt ja kaksi osallistujaa päätti ottaa kaksinkamppailun jalkapallopelin lomassa. Kuvassa jalkapallopelin ulkopuoliset osallistujat ovat kääntyneenä jalkapallopeliin päin ja seuraavat pelin tapahtumia mukana kommentoiden ja kannustaen. ”Kerho toiminnassa” (Liite 1)

Nuorisotyössä pelaamista on käytetty työkaluna vähän. Enemmänkin nuorisotilalla pelikone on ollut nuorten saatavilla, mutta johdonmukaista yhteistoimintaa pelaamisen avulla ei ole säännönmukaisesti paljoakaan järjestetty.

## 5 OPINNÄYTETYÖN TOIMINNALLINEN OSUUS

Opinnäytetyön toiminnallinen osuus tarkoittaa produktin tuottamista ja toteuttamista Jyvälän Nuoret ry:lle.

### 5.1 Menetelmäopas Jyvälän Nuoret ry:lle

Talvella 2012 Jyvälän Nuoret ry:n nuorisotoimen koordinaattori Panu Räsänen kanssa heräsi keskustelu Verkkopelikerhon toteuttamisesta Jyvälän Nuoret ry:lle. Aihe sopi mainiosti toiminnalliseksi opinnäytetyökseeni. Verkkopelitoiminnan

käynnistäminen oli mainittu Mun Juttu- hankkeen toimintasuunnitelmassa joten kerhotoiminnan viireille saattaminen oli luonnollinen ratkaisu. Menetelmäoppaan tavoite on luoda kattava viitekehys toiminnan jatkamiseksi, tai vastaavan toiminnan aloittamiseksi jossakin muualla. Lisäksi tavoitteeksi linjattiin Jyvälän Nuoret ry:n toiminnan monipuolistamisen ja tilojen tehokkaamman käytön sekä kävijämäärän lisääminen Jyvälän Nuoret ry:n toiminnassa (Räsänen 2012.)

Verkkopelikerho kaavailtiin alkavan tammikuussa 2012, mutta markkinointi ei tavoittanut asiakaskuntaa ja ensimmäiselle kerhokerralle ei tullut nuoria. Palaverissa Räsänen kanssa teimme suunnitelman markkinoinnille ja päätimme olla yhteydessä suoraan kouluille. Läheisen Viitaniemen koulun rehtorin kanssa sovittiin, että helmikuussa koulun valinnaisen ATK:n ryhmälle on mahdollista käydä promoamassa kerhoa ATK-tunnin alussa. Verkkopeli-illat aikataulutettiin uudestaan, maaliskuulle 2012 suunniteltiin kolme peräkkäistä peliviikonloppua. Näin markkinointiin ja asiakaskunnan tavoittamiseen jäisi riittävästi aikaa.

Verkkopelikerhotoiminnan lähtökohdiksi muovautui syrjäytymisen ehkäisy etsivän nuorisotyön keinoin, sosiaalinen vahvistaminen, nuoren identiteetin tukeminen kasvuiässä sekä pienryhmätoiminnan avulla nuoren voimauttaminen.

## 5.2 Verkkopelikerho k3wl

Jyvälän Nuoret ry:n tiloissa MUN JUTTU- hankkeen myötä käytössä oli 3 uutta pelaamiseen soveltuvaa PC:tä, FullHD-videotykki sekä rakennuksessa oli myös internet-yhteys. Kerhoa markkinoitiin LAN-tapahtumana, jonne on mahdollista tuoda oma tietokone mukaan. LAN-tapahtumassa tämä on hyvin yleistä, ja oletusarvo on että osallistuja tuo oman koneen mukaan. Kuitenkin lähtökohtaisesti ei voi olettaa, että jokaisella nuorella on mahdollisuus tuoda tietokonetta paikalle, oli hyvä olla nuorten käytössä 3 tietokonetta talon puolesta. Lisäksi käytettävissä oli videotykkiin liitetty Xbox 360-pelikonsoli, johon oli käytettävissä kolme ohjainta, ratti ja polkimet sekä Microsoft Kinect. Pelikonsolin ja oheislaitteet toi paikalle toiminnallisen opinnäytetyön toteuttaja.

### 5.3 Kerhoiltojen teemat

Kolmelle kerhokerralle valittiin pääteemat jota kerhoillan aikana toiminnassa mukaillaan. Jokainen kerhokerta päätettiin reflektointiin yhteisen vapaamuotoisen keskustelun kautta. Loppukeskusteluissa käytiin läpi illan aikana tapahtuneita asioita: voittoja, tappiota, iloja ja suruja, hauskoja kömmähdyksiä. Koettuja asioita ohjaajan johdolla rinnastettiin nuorten arkipäiväiseen elämään: kouluun, kotiin ja vapaa-aikaan. Nuoret löysivät esimerkiksi Team Fortress 2-pelin yhteistoiminnasta paljon avaimia omaan elämään. Pelistä kävimme keskustelua kuinka ryhmässä jokaisella on tärkeä rooli ja näiden roolien vuoksi ryhmätyöskentely on usein tehokkaampaa kuin yksin tekeminen. Jokaisen kerhokerran- päätteeksi katseet käännettiin tulevaisuuteen, mitä seuraavalla kerhokerralla tehtäisiin ja onko nuorille tullut uusia peliehdotuksia. Ensimmäisen kerhokerran lopussa nuoret kertoivat ohjaajalle ennen tuntemattomasta pelistä ”Tribes: Ascend” joka tulikin jo toisella kerhokerralla osaksi kerhoillan toimintaa.

Ensimmäisellä kerhokerralla teemana oli ”Tutustuminen ja mukava yhdessäolo”. Kerhokerta aloitettiin tutustumisella ja yhteisten sääntöjen läpikäymisellä. Sääntöjä mietittiin nuorten kanssa yhdessä, jolloin jokainen nuori sai olla vaikuttamassa kerhon sääntöihin. Myös hiljaisempia nuoria ohjaaja aktivoi kysymällä suoraan mielipidettä esimerkiksi energijuomien kieltämisestä täysin. Lisäksi nuoria aktivoitiin keskustelemalla käytössä olevasta tietotekniikasta. Pelit oli valittu siten ettei kerholaisten kesken kilpailuasetelmaa haettu.

Toisella kerhokerralla jäsenet olivat tutustuneet toisiinsa ja kerhon toimintaperiaatteisiin, joten ryhmäytymisen edistämiseksi teemana oli ”Yhteistoiminnallinen pelaaminen”. Yhteistoiminnallisella pelaamisella tarkoitetaan yhdessä pelaamista muita vastaan internetissä esimerkiksi Team Fortress 2-, tai Tribes: Ascend-pelien avulla. Molemmat pelit ovat First Person Shooter (FPS) pelejä. FPS-pelissä näkökulma on pelattavan hahmon silmistä kuvattu, ja tavoitteiden saavuttamiseksi usein liittyy räiskiminen. Team Fortress 2 pelissä pelattiin Payload-pelimuotoa. Pelimuodon tarkoituksena on, että toinen joukkue yrittää työntää kiskoja pitkin kulkevan karryn läpi pelialueen, jota toinen joukkue pyrkii vastustajia

ampumalla estämään. Kärryn maalialueelle saamiseksi pelaajien on toimittava yhdessä, tietyn pelaajan on työnnettävä kärryä eteenpäin ja muiden on suojattava kärryntyöntäjää eliminoimalla vastustajan puolen pelaaja. Peli aloitettiin menemällä internetissä samalle serverille jolla oli valmiiksi kerhon ulkopuolisia pelaajia eikä ohjaaja vielä puuttunut ovatko kerhon jäsenet sinisellä vai punaisella puolella. Pelaaminen vastakkain herätti naurua ja kommunikointia; ”Sainpas sinut!” tai ”Mistä sinä näit minut?!”-huuhdahduksia kajahteli ilmoihin varsin iloisessa mielessä. Muutaman kierroksen jälkeen ohjaajan opastuksella kaikki kerhon jäsenet siirtyivät samalle puolelle. Vaikutus sosiaalisen vuorovaikutuksen nousussa oli välitön. Ilman ohjaajan kannustusta yhteiseen hiileen puhaltamiseen kerhon osallistujat alkoivat yhdessä suorittamaan päämäärää: vaunun saamista maalialueelle. Käytännössä vuorovaikutus näkyi keskusteluna ”Mä työnnän kärryä! Suojatkaa!” tai jos kärryn työntäjä kuoli, hän välittömästi pyysi vertaistaan menemään kärrylle ja jatkamaan tehtävää. Tuloksellisesti yhteistoiminta näkyi välittömästi ja pelaamisen jälkeen ohjaaja kävi nuorten kanssa keskustelua kuinka yhdessä pelaaminen paransi jokaisen henkilökohtaista suoritusta, sekä joukkueen menestystä.

Kolmannella ja viimeisellä kerralla ryhmä oli jo tiivis ja oli ottanut kerhon omakseen, joten kilpailuasetelman hakeminen ohjaajan avustamana oli tässä vaiheessa turvallista, teemana oli ”Turnaus- ja kasuaalipelaaminen”. Kilpailuhenkisten ralli- ja urheilupeliturnausten välissä positiivisen ilmapiirin ylläpitämiseksi pelattiin kasuaalipelejä Microsoft Kinectin avulla. Kinect-pohjaisissa kasuaalipeleissä voittaminen tai hyvin suorittaminen ei ole pääosassa, pääpaino on yhdessäolemisessä ja liikunnassa. Kinect-ohjain perustuu kameraan, joka tunnistaa pelaajan vartalon liikkeet. Tämä mahdollistaa liikunnallisen pelaamisen joka sisältää paljon hauskoja kehonliikkeitä ja aktivoi osallistujaa merkittävästi.

Voittaminen ja häviäminen on hyvä käsitellä ohjaajan johdolla perinpohjaisesti, voiton riemu on ehdottomasti hyväksyttävää mutta häviäjän rooli on myös otettava huomioon tarkkaan. Turnauspelaaminen noudattaa paljolti kilpaurheilun sääntöjä, joten niinsanottu ”hyvä häviäjä” myöntää vastustajansa paremmuuden rehdisti. Ohjaajan on hyvä kannustaa osallistujia myös kannustamaan hävinnyttä osapuolta, esimerkiksi FIFA12-pelissä kaksi pelaajaa voi haastaa turnauksen voittaneen

yhdessä, jolloin turnauksen voittajan pelaaminen vaikeutuu ja hävinneet saavat yhteisen mahdollisuuden mahdollisuuden haastaa turnauksen voittanut pelaaja.

Vakavahenkisten mittelöiden välissä on hyvä rentoutua kasuaalipelaamisen parissa. Kasuaalipelaamiseen sopivat erinomaisesti Microsoft Kinect, PlayStation Move tai Nintendo Wii. Jokaisen alustan pelit yleensä aktivoivat pelaajaa fyysisesti ja pelien aloituskynnys on matala. Liikuntapainotteiset pelit kannustavat yhdessä pelaamiseen ja hassutteluun joka rentouttaa ilmapiiriä ja pakottaa nuoren esiintymään ja eläytymään uudenlaisiin rooleihin vertaistensa kanssa. Jos kerhossa mahdollista, ohjaaja voi pitää jokaisella kerhokerralla taukoja kasuaalipelien kanssa hassutellen. Ei kuitenkaan pidä unohtaa oikeita taukoja täysin ilman pelaamista, jolloin ohjaajan rooli on reflektoida tehtyä toimintaa.

## 6 YHTEENVETO

Yhteenvetokappaleessa käsittelen opinnäytetyön toiminnallista osuutta ja menetelmäopasta.

### 6.1 Opinnäytetyön toiminnallisen osuuden arviointi ja johtopäätökset

Pelaaminen on pääosin käsitetty ajanvietteenä, harrastuksena jolla ei varsinaista tulosta synny (vrt. urheiluharrastus jossa fyysinen kunto paranee ja yksilö oppii myös sosiaalisia taitoja). Mielestäni tästä käsityksestä olisi kasvettava ulos ja nähtävä myös pelaamisen tuomat mahdollisuudet varsinkin nuorisotyössä. Verkkopelikerho k3wl oli mielestäni onnistunut pilottihanke tutkia pelaamisen mahdollisuuksia pedagogisena sosiaalisen vahvistamisen työkaluna. Verkkopelikerho oli suunnattu jo ennestään paljon pelaaville nuorille, joten kerhossa myös käytiin läpi ongelmapelaamisen peruskohtia ja tunnusteltiin käsitettä mikä on liikaa pelaamisen suhteen. Nuorille sekä ohjaajalle tutun aiheen vuoksi pelaamista voitiin käyttää ajatuksia siirtävänä toimintana ja pääasia verkkopelikerhotoiminnassa oli pelisessioiden jälkeen käydyt reflektointikeskustelut, jolloin nuorelle konkretisoitiin

tuttuun toimintaan, eli pelaamiseen, liittyviä asioita ja refleктоitiin niitä arkipäiväiseen elämään.

Opinnäytetyö on mielestäni ajankohtainen, mediassa on paljon keskustelua ongelmapelaamisesta ja pelien väkivaltaisuudesta. Verkkopelikerhossa pelattiin vain pelejä jotka nuorten ikä mahdollisti. Nuoret tottakai keskustelivat K-18-peleistä ja ehdottivat niitä kerhoon, mutta ymmärsivät keskustelun jälkeen ikärajojen merkityksen peleissä sekä elokuvissa. Ajankohtaisuutta lisää myös pelaamisen räjähdysmäinen yleistyminen, valtaosa nuorista pelaa kotona, kaverin luona tai mobiilisti päivittäin ja tämän vuoksi pelaamista olisi hyvä tarkastella myös pedagogisena menetelmänä aikuisen ohjaajan johdolla.

18 tuntia kerhon pitämiseen tuntuu tarpeeksi pitkältä ajalta, mutta huomasin kolmen kerhokerran olevan liian vähäinen todellisten johtopäätösten tekemiseen. Nuori kuitenkin kokee jokaisen kerhokerran omana tapahtumanaan ja kerhokertojen välissä tapahtuu omatoimista refleктоimista, tietoista tai alitajuista. Kuitenkin Jyväskylän Nuoret ry koki verkkopeli-iltamat kannattavana toimintamuotona ja toiminnan pysyvyyden varmistamiseksi verkkopeli-iltamia varten palkattiin ohjaaja kevättä 2012 varten. Ongelmapelaamisen riskit tiedostaen kerhokerran kestoa lyhennettiin neljään tuntiin.

Välillä opinnäytetyötä tehdessä tuntui että Atlantin valtameri on jäänyt ja olen lähtenyt pienellä jäänmurtaajalla avaamaan väylää meren halki. Avaus pelaamisesta pedagogisena välineenä on nyt tehty ja paikalle toivotaan pikimmiten useita suurempia jäänmurtaajia.

## LÄHTEET

- Businessweek 2006. The Big Ideas Behind Nintendo's Wii. Viitattu 2.3.2012.  
[http://www.businessweek.com/technology/content/nov2006/tc20061116\\_750580.htm](http://www.businessweek.com/technology/content/nov2006/tc20061116_750580.htm)
- DreamHack 2011. DHW11 SLÅR ALLA REKORD. Viitattu 21.3.2011.  
<http://www.dreamhack.se/dhw11/2011/11/30/dhw11-slar-alla-rekord/>
- Finnish Business & Society 2011. Settlementtiliiton Mun juttu -mediapajahanke ehkäisee nuorten syrjäytymistä tietoyhteiskunnasta. Viitattu 24.3.2012.  
<http://www.fibsry.fi/content/view/640/1/lang.fi/>
- Hoikkala, Tommi & Sell, Anna (toim.) 2008. Nuorisotyötä on tehtävä. Menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet. Helsinki: Hakapaino Oy
- Internetix.fi 2005. Erik H. Eriksonin teoria psykososiaalisesta kehityksestä. Viitattu 1.4.2012.  
[http://opinnot.internetix.fi/fi/materiaalit/ps/ps2/1\\_kehitypsykologian\\_teoriat\\_mallit\\_ja\\_tutkimus/10\\_eriksonin\\_psykososiaalisten\\_kriisien\\_teoria?C:D=gjsX.eyaA&m:selres=gjsX.eyaA](http://opinnot.internetix.fi/fi/materiaalit/ps/ps2/1_kehitypsykologian_teoriat_mallit_ja_tutkimus/10_eriksonin_psykososiaalisten_kriisien_teoria?C:D=gjsX.eyaA&m:selres=gjsX.eyaA)
- Jyväskylän Nuoret ry 2010. Toimintasuunnitelma 2011. Viitattu 20.3.2012.  
<http://jyvala.fi/jnry/uploads/yhdistys/JNry%20TOIMINTASUUNNITELMA%202011.pdf>
- Jyväskylän Settlementti ry 2011. Jyväskylän esittely. Viitattu 20.3.2012  
<http://jyvala.fi/index.php?page=jyvalan-esittely>
- Lundbom, Pia & Herranen, Jatta (toim.) 2011. Sosiaalinen vahvistaminen kokemuksina ja käytänteinä. Jyväskylä: Bookwell Oy
- McGonigal, Jane 2010. Gaming can make a better world-video. Viitattu 7.4.2012.  
[http://www.ted.com/talks/lang/en/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world.html](http://www.ted.com/talks/lang/en/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html)
- Matikainen, Janne 2008. Verkko kasvattajana – mitä aikuisen tulisi tietää ja ajatella verkosta? Helsinki: Yliopistopaino
- Merikivi, Jani & Timonen, Päivi & Tuuttilla, Leena (toim.) 2011. Sähköä ilmassa. Näkökulmia verkkoperustaiseen nuorisotyöhön. Helsinki: Unigrafia.
- Muhonen, Jyrki & Lallukka, Kirsi & Turtiainen Pekka 2009. Pienryhmätoiminta lasten ja nuorten ehkäisevän työn menetelmänä. Kurikka: Painotalo Casper Oy.
- Mun Juttu 2011. Mun juttu. Viitattu 24.3.2012  
<http://jyvala.fi/jnry/index.php?page=mun-juttu>
- Nokelainen, Essi & Toikander, Terhi 2006. Ohjattu pienryhmätoiminta osana nuorisotyötä. Perusteluita toiminnan tehokkuudelle. Nykypaino Oy.
- Opetus- ja kulttuuriministeriö 2012. Etsivä Nuorisotyö. Viitattu 23.3.2012.  
[http://www.minedu.fi/OPM/Nuoriso/nuorisotyoen\\_kohteet\\_ja\\_rahoitus/etsiva\\_nuorisot](http://www.minedu.fi/OPM/Nuoriso/nuorisotyoen_kohteet_ja_rahoitus/etsiva_nuorisot)



[yo/](#)

Pelitieto.net 2009. Kultima, Annakaisa. Ongelmanratkaisua ja ajanvietettä: kasuaalipelien ja –pelaamisen piirteitä. Viitattu 30.4.2012. <http://pelitieto.net/ongelmanratkaisua-ja-ajanvietetta/>

Playstation.com 2012. PlayStation Move- liikeohjain julkistettu. Viitattu 2.3.2012. <http://fi.playstation.com/ps3/news/articles/detail/item268788/PlayStation-Move-liikeohjain-julkistettu/>

Räsänen, Panu. Haastattelu. 23.3.2012

Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus 2004. Selvityksiä 2004:7. Varhainen puuttuminen. Mahdollisuus nuorten syrjäytymisen ehkäisemisessä. Helsinki: Edita Prima Oy.

Suomen Setlementtiliitto 2011. Setlementtiliitto. Viitattu 20.3.2012. <http://www.setlementti.fi/setlementtiliitto/>

Tervasmäki, Nea-Maria & Äikiä, Jussi 2010. Luokanopettajaopiskelijoiden mielipiteet Wii sportsin käytöstä alakoulun liikunnanopetuksessa-kandidaatintutkielma. Jyväskylän yliopisto.

Virtuaaliammattikorkeakoulu 2006. Monimuotoinen / toiminnallinen opinnäytetyö. Viitattu 1.3.2012. <http://www.amk.fi/opintojaksot/030906/1113558655385/1154602577913/1154670359399/1154756862024.html>

Xbox.com 2012. Introducing Kinect for Xbox 360. Viitattu 2.3.2012. <http://www.xbox.com/en-US/Kinect>

## LIITTEET

## Liite 1: Kerho toiminnassa-valokuva



## Liite 2: Menetelmäopas Jyvälän Nuoret ry:lle

2012

Jyvälän Nuoret ry

Topi Hänninen



Setlementti  
Jyvälän Nuoret

**[MENETELMÄOPAS]**

LAN- pelaaminen sosiaalisen vahvistamisen työkaluna

## Sisällysluettelo

Esipuhe .....	2
Jyvälän Nuoret ry.....	3
MUN JUTTU- mediapajahanke .....	3
Ohjaajalle.....	3
Peli- iltojen kulku k3wl-kerhossa .....	4
Peli-iltojen ohjaajan työkalupakki – käytännöllinen lähestyminen toiminnan aloittamiseen .....	7

## Esipuhe

Syksyllä 2012 etsin aihetta toiminnalliselle opinnäytetyölleni. Jo opintojen alkuvaiheessa haaveena oli liittää tärkeä harrastukseni opinnäytetyöhöni. Pelaaminen on muuttunut hiljaisten ja eristäytyneiden nuorten miesten salaporukasta ihmismassojen suosituksi ajanvietteeksi. Pelikonsolit ovat tulleet ihmisten olohuoneisiin samaan tapaan kuin 1980-luvulla VHS-videonauhurit valloittivat tilaa TV-tasolta. Nuorten keskuudessa pelaamisesta puhutaan koulun käytävillä ja modernin teknologian ansiosta pelaaminen kulkee mukana busseissa ja perhematkoilla kännyköiden ja kannettavien pelikonsolien muodossa. Nuorisotyössä pelaaminen on käsitetty harmittomana ajanvietteenä ilman suurempaa ajatusta tietokone- tai konsolipelaamisen pedagogisista, ryhmäytävistä tai kasvua tukevista vaikutuksista. Valtamediassa pelaamisesta on keskusteltu nuorten ongelmana. Väkivaltapelit, peliriippuvuus ja eristäytyminen sosiaalisesta toiminnasta on median ehkä aiheestakin maalailemia uhkakuvia. Pelaaminen täytyy kuitenkin käsittää monimuotoisempana ajanvietteenä, ehkä jopa yhteisen mielenkiinnon jakavien yksilöiden tärkeänä harrastuksena.

Oma pelihistoriani ulottuu aikaan ennen koulunkäynnin aloittamista, jolloin sain ensimmäisen pelikonsolini 8bit Nintendo Entertainment Systemin. Yläasteikäisenä pelasin Team Fortressia sekä myöhemmin Counter-Strikeä kansallisesti merkittävällä tasolla. Sekä Team Fortress-klaani [K4L4] että Counter-Strike-klaani nG pelasi Suomen sisäisessä sarjassa ollen pysyvästi sarjan viiden menestyneimmän klaanin joukossa. Suomen sarjassa osallistujaklaaneja oli satoja. Klaanipelaaminen oli hyvin järjestäytyntä; treenit 3 – 4 kertaa viikossa ja klaanimatsit muita vastaan noin kolme kertaa viikossa. Otteluiden ja harjoitusten aikana olimme puheohjelman avulla keskusteluyhteydessä klaanin jäsenten kanssa. nG-klaanin kymmenestä jäsenestä olen vuosien aikana tavannut yhden, ja häneen olen muodostanut pysyvän ystävyysuhteen. Oman voimakkaan harrastuspohjan sekä pelaamiseen ja pelaamiskulttuuriin liittyvän tietotaidon vuoksi oli siis loogista lähteä kehittämään pelaamista osana nykyaikaista nuorisotilatyötä.

Menetelmäoppaan tarkoituksena on avata pelaaminen sosiaalisena tapahtumana, mahdollisuutena viettää aikaa kavereiden kanssa ja tavata uusia ihmisiä joilla on yhteinen mielenkiinto. Pelaaminen voidaan käsittää genrestä riippuen jopa ankarana ja haastavana kilpailutilanteena tai toisena ääripäänä harmittomana ja mutkattomana yhteisleikkinä. Pelaaminen herättää valtavasti tunteita, epäonnistumiset pelitilanteessa pahimmillaan saa pelaajan ärräpäät liikkeelle. Yhteiset kokemukset ja myös pelaajan omat henkilökohtaiset hyvät suoritukset voi parhaimmillaan näkyä riemunkiljahduksina ja *ylävitosis*akansapelaajaa kohtaan.

Suomessa pelaamista ei ole juurikaan tarkasteltu pedagogiselta kannalta opetuspelejä lukuunottamatta. Tämän menetelmäoppaan päämääränä on raottaa verhoa verkkopelaamisen maailmaan vahvasti kasvatuksellisesta näkökulmasta. Pedagogisinä määreinä toimivat sosiaalinen vahvistaminen, pienryhmätoiminta ja etsivä nuorisotyö.

Tärkeä osa menetelmäopasta on myös pyrkiä tuomaan nuorille matalan osallistumiskynnyksen- ja budjetin toimintamalli. LAN- tapahtumaan ei käytännössä tarvita muuta kuin huone jossa on sähköt ja riittävä määrä raitista ilmaa. Optimitilanteessa tapahtumanjärjestäjällä on tarjota joillekin pelaajille laitteisto valmiiksi, mutta on myös tärkeää muistaa että LAN- tapahtumaan jokainen pelaaja voi tuoda oman koneensa ja kytkeä sen yhteiseen lähiverkkoon. Tämä mahdollisuus karsii merkittävästi kustannuksia tapahtumanjärjestäjältä.

## Jyvälän Nuoret ry

Jyvälän Nuoret ry toimii symbioosissa Jyvälän Setlementti ry:n kanssa. Jyvälän Setlementin toiminta ulottuu 1940-luvulle saakka (Jyvälän Setlementti 2011.) Molemmat ovat setlementtiliiton jäsenyhdistyksiä. Jyvälän Nuoret ry tuottaa toimintaa jonka pyrkimyksenä on järjestää yhteisöllisyyttä edistävää ja laadukasta toimintaa lapsille ja nuorille.

Jyvälän Nuoret ry on aseittanut tavoitteekseen edistää omaehtoisuuteen ja vastuullisuuteen kasvattavaa kasvua setlementtiaatteen perusarvojen pohjalta. Tämän toimintatarkoituksen toteuttamiseksi Jyvälän Nuoret ry järjestää mm. toiminta- ja opetusryhmiä, leirejä sekä kerhotoimintaa. Lisäksi omaehtoisen toiminnan tukemiseksi järjestetään työpajatoimintaa. Vuoden 2011 Jyvälän Nuoret ry:n tavoitteena oli tavoittaa 100 lasta tai nuorta toiminnassaan. Fyysisesti Jyvälän Nuorten toiminta keskittyy Jyväskylän Viitaniemessä sijaitsevaan Viitajyvään osoitteessa Viitaniementie 11-13 40700 Jyväskylä.

## MUN JUTTU- mediapajahanke

Vuonna 2010 alkoi valtakunnallinen setlementtiliikkeen tavoitteellisen sosiaalityön MUN JUTTU-hanke, perusajatuksenaan nuorten ja aikuisten tietoyhteiskunnasta syrjäytymisen ehkäisy. Mun Juttu-hankkeeseen on kuulunut mm. nettikahvilatoimintaa, valokuvauskerho ylä- ja alakouluikäisille (Mun Juttu 2010).

Mun Juttu-hanke on jättänyt jälkensä Jyvälän Nuoret ry:n toimintaan ja pohjustanut verkkopelikerhon toteutumista vielä hankkeen päättymisen jälkeen. Hankkeen avulla Viitajyvän tiloihin on hankittu mm. kolme uutta tietokonetta, hanke on myös auttanut ry:tä verkostoitumaan joka on johtanut kahdeksan käytetyn keskusyksikön lahjoittamiseen Jyvälän Nuoret ry:lle

## Ohjaajalle

Verkkopelikerhon ohjaajalta vaaditaan tietämystä pelien maailmasta. Jos pelaamisen kenttä ei ole tuttu, ohjaaja saattaa nuorten silmissä näyttäytyä ammattitaidottomana. Ohjaajan on siis tärkeää pelata itse. Parhaimmassa tapauksessa ohjaaja pystyy yhdistämään työn ja harrastuksen, onhan ohjaajan itsekin osallistuttava pelaamiseen kerhokertojen aikana. Ohjaaja omalla esimerkillään ohjaa nuoria esimerkiksi pettymysten kokemisessa. Tappion koittaessa on hyvä harmistua, mutta maltillisesti ja esimerkiksi naureskellen ”Heh-heh, menipä huonosti.” Ohjaajan on myös tärkeää hahmottaa pelaamiseen liittyvät riskit, kuten ongelmapelaaminen. Niinpä ohjaajan on hyvä luoda taukoja pelaamiseen omalla esimerkillä ja keskustella sopivasta pelaamisen määrästä nuorten kanssa.

Pelialan termistö on hyvinkin epämuodollista ja vakiintumatonta, mutta olen pyrkinyt kokoamaan menetelmäoppaassa ilmeneviä pelaamiseen- ja tietotekniikkaan liittyviä termejä ja lyhenteitä **ohjaajan työkalupakki**-osioon.

## Peli- iltojen kulku k3wl-kerhossa

k3wl verkkopeli-iltamat järjestettiin kevättalvella 2012 kolme kertaa. Yhden kerhokerran pituus oli 6 tuntia, lauantaisin kello 18.00 – 24.00. Verkkopeli-iltamista tiedotettiin läheisen koulun valinnaiselle ATK-ryhmälle, sekä mainoslehtisiä vietiin nuorisotiloille, koulujen ilmoitustaululle sekä kauppojen ilmoitustauluille. Peli-iltoihin osallistui seitsemän nuorta, ensimmäistä kerhokertaa lukuunottamatta jolloin nuorten määrä oli 3.

### 1. Kerhokerta – Teema: tutustuminen ja mukava yhdessäolo

Verkkopeli-iltamat on hyvä aloittaa tutustumisella. Nimien esittelyn jälkeen ohjaajan on hyvä ohjata keskustelua pelaamiseen esimerkiksi kertomalla omat suosikkipelit ja kysellä nuorilta mitä he ovat tottuneet pelaamaan. Tässä ohjaajalta vaaditaan omaa erikoisosaamista pelaamisen kentällä, on pystyttävä keskustelemaan nuorten kanssa peleistä yhteyden löytämiseksi. Jos paikalle tulee nuoria oman tietokoneen kanssa, nuorelle täytyy osoittaa pöytätila minne tietokoneen voi laittaa ja tarvittaessa auttaa asennuksessa.

Tutustumisen jälkeen ohjaajan on hyvä läpikäydä kerhon säännöt **yhdessä** nuorten kanssa keskustellen. Ohessa tärkeimpiä sääntöjä mitä nuorten kanssa on hyvä käydä läpi:

- Kerhoon sai tulla ja lähteä oman aikataulun mukaan.
- Energiajuomat kielletty
- Kerhoon sai tuoda omia eväitä ja herkuja. Mahdollisuus myös esimerkiksi tilata pizzaa paikan päälle omakustanteisesti
- Pelaaminen voi olla välillä haastavaa, mutta kiroilu / huutaminen on kielletty. Tappion aiheuttama tunnelataus saa ja pitää näkyä, mutta asiallisesti
- Kerhossa pelataan vain pelejä jotka ovat ikärajojen puitteissa **kaikille** pelaajille sallittuja
- Kerhon osallistujia on hyvä vastuuttaa kertomalla että kerhoon saa tuoda omia pelejä, joita voidaan pelata yhdessä
- Pelaaminen on yhteistoiminnallista, pääosin kaikkia pelejä pelataan porukalla tai kaverin kanssa

Sääntöjen läpikäymisen jälkeen ohjaaja voi esitellä käytettävissä olevan laitteiston ja niiden *speksit*. Orientoitunut pelaaja on pohjimmiltaan kiinnostunut esimerkiksi käytettävissä olevan laitteiston suorituskyvystä. Laitteiston läpikäyminen on hyvä ja luonnollinen aasinsilta siirtyä itse kerhon teemaan, pelaamiseen.

Ensimmäisellä kerhokerralla on hyvä pelata kaikille tuttuja pelejä ja ohjaajan on hyvä pelien aikana kartoittaa osallistujien taitotasoa. Ensimmäiselle kerhokerralle hyvin soveltuvia pelejä:

- Ralli- ja autopelit (Forza-, Gran Turismo ja DiRT-pelisarjat) videotykin välityksellä. Usein autopelejä voi pelata jaetulla ruudulla. Käytettävissä olevan videtykin avustuksella muut kerhon jäsenet ovat seuraamassa ja kannustamassa kahden pelaajan välistä mittelöä. Varsinaista koko porukan kilpailua ohjaajan johdolla ei ole vielä tarve tehdä, teemana on mukava yhdessäolo.
- Urheilupelit (FIFA-, PES- ja NHL-pelisarjat) videotykin välityksellä. Ohjaimia ollessa riittävästi

urheilupeliin voi samanaikaisesti osallistua 2-4 pelaajaa. Urheilupelissä näin saadaan asetelmaksi esimerkiksi 2 vs 2, jolloin osallistujien on pelattava pareittain toisiaan vastaan.

## 2. *Kerhokerta – Teema: Yhteistoiminnallinen pelaaminen*

Toisella kerhokerralla on hyvä syventyä yhteistoiminnalliseen pelaamiseen ryhmän ollessa tutustunut toisiinsa. FPS-pelit (eli räiskintäpelit) ovat hyviä yhteistyöhön kannustavia pelejä. Ikärajaltaan alle 16-vuotiaille hyviä free-to-play-ilmaiselejä ovat **Tribes: Ascend** ja **Team Fortress 2**, Tribes Ascendin voi ladata Tribesin omalta verkkosivulta (<https://account.hirezstudios.com/tribesascend/>) ja Team Fortress 2:n Steam-verkkokaupan kautta ilmaiseksi (<http://store.steampowered.com/>).

Ohjaaja voi hyvin luoda kontrastia pelaamiseen ohjaamalla pelaajat ensin yhteiselle julkiselle serverille ilman pelaajien samaan joukkueeseen kannustamista. Myös toisia vastaan pelaaminen on yhteisöllisyyttä lisäävä kokemus, usein pelisession aikana syntyy naljailua ja hyvänhenkistä keskustelua (esim. ”Sainpas sinut” & ”Minne oikein kerkesit pujahtaa?!”). Vastakkain pelaaminen julkisella serverillä on hyvä lopettaa jossakin vaiheessa ehdottamalla kerhon jäsenille siirtymistä samalle puolelle joukkuetta. Ohjaajan on hyvä tässä vaiheessa kannustaa pelaajia kommunikoimaan puheella ja pyrkiä kannustamaan *omiaan* joukkueen päämäärän tavoittamiseksi.

Pelisessioiden päätteeksi ohjaajan on hyvä jäsenten kanssa läpikäydä/reflektoida ilmapiirin muutos pelaajien siirryttäessä samalle puolelle: Kuinka pelaajien omat statsit muuttuivat yhteistoiminnalliseen pelaamiseen ryhdyttyä sekä kuinka joukkue mahdollisesti pärjasi paremmin. Ohjaajan on myös tärkeää kuunnella ja ohjata keskustelua miltä pelaajista tuntui kun samassa huoneessa oleva kaveri esimerkiksi pelasti kiperästä tilanteesta tai havaitsi vihollisen ja kertoi kanssapelaajille vihollisen sijainnin. Tämä keskustelu on tärkein hetki koko pelisessiossa ja ohjaajan on asetettava erityinen painoarvo käytävälle keskustelulle ja sen hedelmille. Ohjaajan on hyvä myös selvittää kerhon jäsenten onnistumisen ja epäonnistumisen kokemukset pelisession aikana, keskustella niistä kannustaen ja aikuismaisesti. Keskustelu on hyvä päättää vertaamalla yksintekemisen ja yhteistoiminnan eroja ja etuja oikeaan elämään.

### Tribes: Ascend

Tribes Ascendin monipelitilat ovat hyvin tuttuja jo aikaisemmista räiskintäpeleissä, pelattavissa on Capture the Flag, Capture and Hold, Team Deathmatch, ja Arena-pelitilat. Yhteistyöhön pelaajien kesken sopivat parhaiten Capture the Flag ja Capture and Hold-pelitilat, joissa joukkueen on määrä ryöstää lippu ja tuoda se omaan tukikohtaan (CTF) tai pitää hallussaan tietty alue (CaH). Lipunryöstössä yksi pelaaja noutaa lipun ja lähtee kuljettamaan sitä maalialueelle, muut joukkueen jäsenet suojelevat lipunkantajaa vihollisilta. Vastapuolen joukkue pyrkii estämään lipunryöstön ja samaan aikaan hakemaan itselleen lipun. Tribes: Ascendin erilaiset hahmoluokat mahdollistavat tehokkaamman pelaamisen eri rooleissa, esimerkiksi oman lipun puolustukseen sopii parhaiten Heavy-luokan hahmot ja lipunryöstöön nopeamman liikkuvuuden vuoksi Light-luokan hahmot. Suojaajille ja muutenkin sopiva välimuoto hahmoluokissa on Medium-hahmoluokka.

Muista räiskintäpeleistä Tribes Ascend eroaa merkittävästi free-to-play-pelitilan sekä suurten ulkoilmamappien (mappi, map = pelialue) vuoksi. Pelaajilla on käytössään rakettipakkaukset, joka tekee pelaamisesta haastavaa. Kattavan tietopaketin Tribes: Ascendista tarjoaa pelin oma wikia-sivusto: [http://tribes.wikia.com/wiki/Tribes: Ascend](http://tribes.wikia.com/wiki/Tribes:_Ascend)

Tribes Ascendin hyvät ja huonot puolet:



Hyvää	Huonoa
Ilmainen	Pitkät välimatkat lippujen välillä mapissa saattaa hajaannuttaa joukkueet irtonaisiksi
Uudenlainen peliympäristö	Rakettipakkausten vuoksi ampuminen haastavaa
Yhteistoiminnallisuus pelimuodoissa	Toistaiseksi tuntematon peli, servereillä saattaa olla pelaajakatoa



Tribes: Ascend pelitilanne – pelaajat hyökkäämässä lipulle rakettipakkausten vauhdittamana

### Team Fortress 2 (TF2)

Team Fortress 2 on jatko-osa suosituille Team Fortress ja Team Fortress Classic verkkomonipeleille. Peli on ladattavissa ilmaiseksi Steam-verkkokaupasta, joka tarjoaa paljon maksullisia ja ns. free-to-play-pelejä. TF2 sopii hyvin yhteistoiminnalliseen pelaamiseen. Yhteistoimintaan kannustavia pelimuotoja TF2-pelissä ovat Capture the Flag (CTF)-lippunryöstö ja Payload-vaununtyöntö. Kuten Tribes: Ascendissa, Capture the Flag-pelitilassa joukkueiden päämäärä on ryöstää vastustajalta lippu ja samanaikaisesti suojella omaa lippua.

Tribes: Ascendista TF2 eroaa merkittävästi mappien laajuuden suhteen: mapit ovat merkittävästi pienempiä ja ”tunnelimaisia” joka auttaa pelaajia pysymään tiiviisti samalla alueella. Lisäksi TF2:sta puuttuvat rakettipakkaukset, eli pelaaminen on helpompaa pelaamisen pisyessä maan tasalla. Kuten Tribes: Ascendissa, Team Fortress 2:ssa on eri hahmoluokkia eri rooleissa pelaamiseen (mm. tarkka-ampuja, sotilas ja räjäyttävä). Erityisen hyvin tiiviiseen yhteispelaamiseen TF2:ssa kannustaa Payload-pelitila, jossa joukkueen on työnnettävä vaunua mapin läpi maalialueelle vastustajan pyrkiessä estämään tämä ampumalla vaunua työntäviä pelaajia. Joukkueen yhteistoimintaa on helppo täten keskittää kiskoja pitkin kulkevalle vaunulle, eikä lippua tarvitse ’etsiä’ kuten joskus CTF-pelitilassa käy.

Kattavan tietopaketin Team Fortress 2:sta tarjoaa pelin oma wiki-sivusto:

[http://wiki.teamfortress.com/wiki/Main\\_Page](http://wiki.teamfortress.com/wiki/Main_Page)



Team Fortress 2: Payload-pelimuoto ja sininen joukkue kuljettamassa vaunua maalialueelle

### 3. Kerhokerta – Teema: Turnaus- ja kasuaalipelaaminen

Kolmannella kerhokerralla teemana on turnaus- ja kasuaalipelaaminen. Turnauspelaaminen asettaa kerhon osanottajat kilpailuasetelmaan toistensa kanssa. Voittaminen ja häviäminen on hyvä käsitellä ohjaajan johdolla perinpohjaisesti, voitonriemu on ehdottomasti hyväksyttävää mutta häviäjän rooli on myös otettava huomioon tarkkaan. Turnauspelaaminen noudattaa paljolti kilpaurheilun sääntöjä, joten niisanottu ”hyvä häviäjä” myöntää vastustajansa paremmuuden rehdisti. Ohjaajan on hyvä kannustaa osallistujia myös kannustamaan hävinnyttä osapuolta, esimerkiksi FIFA12-pelissä kaksi pelaajaa voi haastaa turnauksen voittaneen yhdessä, jolloin turnauksen voittajan pelaaminen vaikeutuu ja hävinneet saavat yhteisen mahdollisuuden mahdollisuuden haastaa turnauksen voittanut pelaaja.

Vakavahenkistenittelöiden välissä on hyvä rentoutua kasuaalipelaamisen parissa. Kasuaalipelaamiseen sopivat erinomaisesti Microsoft Kinect, PlayStation Move tai Nintendo Wii. Jokaisen alustan pelit yleensä aktivoivat pelaajaa fyysisesti ja pelit eivät yleensä ole kovin vaativia. Liikuntapainotteiset pelit kannustavat yhdessä pelaamiseen ja hassutteluun joka rentouttaa ilmapiiriä ja pakottaa nuoren esiintymään ja eläytymään uudenlaisiin rooleihin vertaistensa kanssa. Jos kerhossa mahdollista, ohjaaja voi pitää joka kerhokerralla taukoja kasuaalipelien kanssa hassutellen. Samalla on hyvä käydä keskustelua pelaamisen määrästä ja tärkeimpänä pelaamisen tauottamisesta.

## Peli-iltojen ohjaajan työkalupakki – käytännöllinen lähestyminen toiminnan aloittamiseen

### Aloituspaketin hinta:

Jos verkkopelikerhotoimintaa tahdotaan tukea talon puolelta (oletusarvoisesti nuoret tuovat siis yleensä oman tietokoneen paikalle) eikä esimerkiksi jäseniltä tai ohjaajalta löydy kotoa konsolia, on tähän laskelmoitu aloituspaketti kevään 2012 hinnoilla [www.play.comista](http://www.play.comista) :

Tuote	Hinta
Sony PlayStation 3 Move-bundle (sis. konsoli, peliohjain, 1 kpl move-ohjaimia, Sports Championship-peli)	310e
3kpl Dual Shock-peliohjaimia	45e per kpl = 135e
3kpl PS Move liikeohjaimia	35e per kpl = 105e

PlayStation 3-konsolille pelit maksavat keskimäärin 10 – 70e pelin julkaisuajankohdasta lähtien. Usein laadukkaita pelejä saa todella halvalla (hinta 70e -> 15e) yli puolen vuoden kuluttua julkaisupäivästä.

Pelaamiseen soveltuvan PC:n hinta liikkuu 700 – 2000e hintahaitarissa, vaatimustasosta riippuen. Usein vanhempaa PC:tä voi myös päivittää nykyaikaisemmaksi lisäämällä keskusmuistia tai uusimalla näytönohjaimen.

### Tarvittava laitteisto:

- Vähintään kaksi pelaamiseen soveltuvaa tietokonetta. Mitä useampia koneita, parempi. Paikalle pelaajat yleensä tuovat oman PC:n. Pelaamisessa tärkeää ennenkaikkea näytönohjain sekä keskusmuisti. Luotettavin käyttöjärjestelmä pelaamiseen vuonna 2012 on Windows 7.
- Organisoitu lähiverkko ja nopea internet-yhteys. Usean käyttäjän LAN-tapahtumassa tietoliikenteen määrä on suuri, joten internet-yhteyden kapasiteetti ei saa loppua. Karkeasti ajateltuna tarvittava kapasiteetti on vähintään 1mbit per pelaaja.
- Optimitilanteessa käytössä FullHD-videotykki tai iso FullHD-taulutelevisio

### Termistöä:

3rd person shooter	Räiskintäpeli jossa kuvakulma hahmon takaa
Beta-versio	Pelin julkaisuvaiheessa oleva versio. Beta-testaamalla peliä usein pääsee pelaamaan ilmaiseksi.
CTF	Capture the Flag, lipunryöstö-pelitila
Demo	Näyte pelistä, usein esim. aikarajoitettu versio tai yksi kenttä varsinaisesta pelistä.
FPS	Frames per Second, kuvaruudun päivitysnopeus. Jos alle 25 ruutua sekunnissa pelikokemus kärsii. Mitä parempi FPS, sitä sujuvampi ruudunpäivitys ja pelikokemus.
FPS-peli	First Person Shooter. Räiskintäpeli, joka on kuvattu pelattavan hahmon silmistä
Frag/ <i>fragi</i>	Pelissä tapahtuva vastustajan kuolema josta pelaaja saa pisteen
Free-to-play-peli, free2play	Peli jonka perusosan pelaaminen on ilmaista. Pelaaja voi ostaa hahmolleen parempia aseita tai kehittää hahmon ominaisuuksia maksullisen verkkokaupan kautta.
k3wl, kewl	cool, siisti
LAN	Local Area Network, paikallisverkko
Map, Mappi	Kartta, pelattavan pelin pelialue

Serveri, julkinen serveri	Verkossa oleva palvelin joka pyörittää peliä. Julkinen serveri tarkoittaa serverille liittymisen olevan avointa kaikille pelin omistaville.
Steam	Verkkokauppa josta voi ladata myös ilmaispeljä (usein free-to-play-pelejä)
Xbox Live Gold	Pelatakseen Xbox 360-konsolilla internetissä, on ostettava Gold-peliaikaa n. 20e/3kk

Kirjallisuutta ohjaajan tueksi:

Pienryhmätoiminnasta kattavasti:

Muhonen, Lallukka, Turtiainen 2009. Pienryhmätoiminta lasten ja nuorten ehkäisevän työn menetelmänä.  
YAD – Youth Against Drugs ry.

Varsin laaja tietopaketti nuorten internetin käytöstä sekä pelaamisesta:

Matikainen 2008. Verkko kasvattajana – mitä aikuisen tulisi tietää ja ajatella verkosta?

Nuorisotutkimusseuran tuottama tietopaketti nuorten verkosta ja pelaamista tarkastellaan sosiaalisena tapahtumana:

Merikivi, Timonen, Tuuttila 2011. Sähköä ilmassa – Näkökulmia verkkoperustaiseen nuorisotyöhön.

Kuvaus nettikahvilatoiminnasta ja nuorten arkipäiväisestä pelaamisesta:

Kylmäkoski, Lind, Hintikka, Aittola 2006. Nuorten tilat. HUMAK.

Pelijulkaisuja:

Pelit – suomen pitkäaikaisin pelaamista ja sen ilmiöitä käsittelevä lehti

Pelaaja – konsolipelaamiseen erikoistunut lehti

GameReactor – Kaupoista ja peliliikkeistä ilmaiseksi jaettava pohjoismaiden suurin pelilehti

IGN.com – Maailman johtava pelimedia internetissä.

Hyödyllinen linkkilista:

[www.ign.com](http://www.ign.com)

- pelialan johtava internetmedia

<http://store.steampowered.com/>

- PC:n merkittävin peliverkkokauppa, ladattavissa myös free2play-pelejä

<https://account.hirezstudios.com/tribesascend/>

-Tribes: Ascendin-pelin kotisivu, sekä latauslinkki peliin.

[www.kotaku.com](http://www.kotaku.com)

- pelimaailmaan keskittyvä verkkojulkaisu

<http://www.ea.com/1/play-free-games>

- Suurimman pelijulkaisian Electronic Artsin free-to-play-pelilista, sivustolla myös demoja.

<http://janemcgonigal.com/>

-Jane McGonigal on eräs johtavia pelialan tutkijoita