



HUMANISTINEN  
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

### **Videopelikerho**

Sosiaalinen vahvistaminen pienryhmätoiminnassa  
videopelikulttuuria ja vertaisohjausta hyödyntäen

*Jussi Pärnänen*

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma (210 op)

---

[www.humak.fi](http://www.humak.fi)

---



HUMANISTINEN  
AMMATTIKORKEAKOULU

**OPINNÄYTETYÖ**

Arvioitavaksi jättämisaika 06 / 2013

# HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

## Koulutusohjelman nimi

### TIIVISTELMÄ

|  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| <b>Työn tekijä</b> Jussi Pärnänen  | <b>Sivumäärä</b> 32 ja 0 liitesivua |
| <b>Työn nimi</b> Videopelikerho sosiaalinen vahvistaminen pienryhmätoiminnassa videopelikulttuuria ja vertaisohjausta hyödyntäen   |                                     |
| <b>Ohjaava(t) opettaja(t)</b> Juha Niiranen  |                                     |
| <b>Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja</b> Vuosaaren nuorisotyöyksikkö, Nuorisoasiainkeskus, Jukka Mattila   |                                     |
| <b>Tiivistelmä</b><br><p>Videopelikerhon tavoitteena on videopelikulttuurin avulla tuoda yhteen nuoria, joilla on eri taustat ja lähtökohdat. Opinnäytetyöni on Videopelikerhon eetoksen ja prosessin dokumentointi ymmärrettäväksi kokonaisuudeksi. Menetelminä käytän sosiaalista vahvistamista, pienryhmätoimintaa, vertaisohjausta sekä hyödynnän laajaa videopelikulttuurin tuntemustani. Videopelikulttuurin hyödyntämistä on harvakseltaan tutkittu pienryhmätoiminnassa. Tämä opinnäytetyö tulkoon osittain tähän tarpeeseen.</p> <p>Työ liittyy kiinteästi Kallahden nuorisotalon toimintaan. Videopelikerho kokoontuu kerran viikossa Vuosaassa. Se toteutettiin yhteistyönä Itäluotsin kanssa. Yhtenä opinnäytetyön tarkoituksena oli mallintaa Videopelikerhon prosessi, jotta pelikerhon ideaa voitaisiin hyödyntää vastaavanlaisissa toiminnoissa. Myös videopelikulttuurin tunnetuksi tekeminen sekä syrjäytymisen taustatekijöiden kartoittaminen kuului opinnäytetyöni piiriin.</p> |                                     |
| <b>Asiasanat</b> sosiaalinen vahvistaminen, pienryhmä, vertaisoppiminen  |                                     |



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

|  |                        |
|--|------------------------|
| <b>Author</b> Jussi Pärnänen   | <b>Number of Pages</b> |
| <b>Title</b> Social Gaming Peer Work for Youth with Fewer Opportunities through Video Game Culture   |                        |
| <b>Supervisor(s)</b> Juha Niiranen   |                        |
| <b>Subscriber and/or Mentor</b> Vuosaari youth department, Nuorisoasiainkeskus, Jukka Mattila  |                        |
| <b>Abstract</b><br><p>The sole idea of social gaming was to gather enthusiastic gamers and play videogames in youth house Kallahti, Finland. The ground work was the work involving the group and keeping up its cohesion and durability. The ground work led me to ponder different approaches for this work. Little has been published concerning the use of video gaming culture as a tool for peer work for youth with fewer opportunities. This work, indeed, may answer some of our intellectual ambitions.</p> <p>We gather as a group in Kallahti youth centre, Helsinki, Finland. We play video games in cooperation with Itäluotsi another actor in the field of youth work. One of the principle ideas was to model the process of the social gaming project. This model could be used as an inspiration for other similar projects. Furthermore, the alienation process, in which we collectively as a society are in, needed attention.</p> |                        |
| <b>Keywords</b> peer youth video game  |                        |



## SISÄLLYS

|   |    |
|---|----|
| 1 KÄSITTEITÄ  | 5  |
| 1.1 Pienryhmä - Videopelikerho  | 6  |
| 1.2 Sosiaalinen vahvistaminen   | 7  |
| 1.3 Videosta peleihin, peleistä kulttuuriin, ja videopelikulttuurista                             | 8  |
| 2 PELAAJAN KULTTUURI JA KULTTI - YKSINPELISTÄ MONINPELAAJAKSI                                     | 9  |
| 2.1 Pelaajasta kulttuuriin  | 10 |
| 2.2 Syrjäytymisen vaikeus   | 13 |
| 2.3 Kadonnut yhteisö syrjäytymisen logiikasta   | 15 |
| 2.4 Videopelikerho ja kulttuuri sosiaalisen vahvistamisen välineenä<br>vertaisohjausta hyödyntäen | 17 |
| 3 VIDEOPELKERHO JA PÄIVÄKIRJA   | 19 |
| 3.1 Itäluotsin kanssa sosiaalisesti vahvistamaan  | 21 |
| 3.2 Pelit ja vehkeet  | 23 |
| 3.3 Vanhasta uutta  | 25 |
| 3.4 Vierailijat ja matkat   | 26 |
| 3.5 Osallisuus ja sitoutuminen  | 27 |
| 4 LOPUKSI   | 29 |
| LÄHTEET   | 31 |
| LIITTEET  | 33 |

## Johdanto

Sana game suomeksi peli, leikki ja kisa juontaa juurensa proto-germaanisesta sanasta gamann. Sana koostuu kollektiivisesta etuliitteestä, ga sekä substantiivista mann (ihminen, persoona), ja merkitsee ihmisiä yhdessä. Sana on levinnyt lukuisiin germaanisiin kieliin ja on aikojen saatossa saanut sellaisia merkityksiä kuin, peli, ilo, iloisuus, hauskanpito, hauskuus, onni, kisa, osallisuus, osanotto, osallistuminen, yhteys, keskustelu, kanssakäyminen, liittyminen yhteen jne. (Online etymology dictionary, 2013.)

Videogame sanaa on ensimmäisen kirjallisuudessa tavattu 1973 - video etuliite juontuu latinasta ja tarkoittaa tuolla kielellä minä näen ; traditionalismin perinteitä mukaillen näiden kahden sanan (video+game) synteesi on laveahkosti ilolla yhdessä näkemistä tai nähtyä, yhdessä tekemistä (Online etymology dic, 2013). Martiskaisen ja Stenbergin opinnäytetyössä Miten nuoret näkevät videopelaamisen vaikuttavan omaan kehitykseen? kerrotaan termin videopeli tarkoittavan pelejä, joita pelatakseen tarvitaan näyttölaitetta (Martiskainen & Stenberg 2011, 6). Tutkin tässä työssä videopelikulttuurin hyödyntämistä pienryhmätoiminnassa sosiaalisen vahvistamisen välineenä. Ilolla yhdessä tekeminen ja kanssakäyminen näyttöpäätteen äärellä ovat hyvä lähtökohta tutkimukselleni, joka hyödyntää videopelikulttuuria ja sosiaalista vahvistamista tietoperustana sekä ylläpitämäni pienryhmää toiminnallisesta katsontakannasta.

## 1 KÄSITTEITÄ

Videopelikulttuuri, sosiaalinen vahvistaminen ja pienryhmätoiminta ovat avainasemassa työssäni. Käyn alempana läpi videopelikulttuuria, ja nivon edellä



mainittuja asioita ymmärrettäväksi kokonaisuudeksi. Tarkoitukseni on tuoda esille asioita, joita videopelikerho-nimellä kulkevassa pienryhmässäni olen havainnut. Työ voi toimia innoituksena vastaavanlaiselle kerhotoiminnalle. Olen kerännyt materiaalia mm. haastatteleamalla sekä kirjallisesti, että suullisesti. Lisäksi olen hyödyntänyt jo olemassa olevia tutkimuksia lähinnä muita opinnäytetöitä. Päiväkirjasta on myös ollut apua.

Videopelikulttuuri on suhteellisen uusi ilmiö - pelejä on pelattu 70-luvulta lähtien. Kulttuurin käsite on tässä yhteydessä laajin mahdollinen, ja kattaa määritelmäni mukaan kaiken videopelaamiseen liittyvän, pelien kehittelystä tuotteeseen sekä pelaajista heidän muodostamiin alakulttuureihin. Keskityn kuitenkin videopelikulttuuriin siltä näkökannalta, joka nousee ja liittyy videopelikerhon toimintaan ja nuoriin.

Sosiaalinen vahvistaminen on monimerkityksellinen käsite, jonka määrittely kategorisesti on hankalaa. Sana sosiaalinen viitanee jonkinlaiseen ihmisten väliseen kanssakäyntiin ja vahvistuminen olemassa olevien vahvuuksien tai heikkouksien kehittämiseen. Vahvakin voi entisestään vahvistua, ei välttämättä tarvitse olla heikko tai puutteellinen. Molemmat ynnättynä tarkoittanevat jotakin yhdessä, yhteisöllisesti, yksilönä kehittymistä. Myös minä koin sosiaalisesti vahvistuvani peliryhmässä. Laissa sosiaalinen vahvistaminen mainitaan Nuorisolain 2. pykälän kolmannessa momentissa: sillä tarkoitetaan nuorille suunnattuja toimenpiteitä elämäntaitojen parantamiseksi ja syrjäytymisen ehkäisemiseksi.

### 1.1 Pienryhmä - Videopelikerho

Pelikerhon idea on tuoda nuoria yhteen videopelikulttuurin avulla. Pienryhmässä sosiaalis-psykkiset esteet ovat selätettävissä. Jurvanen päättelee

opinnäytetyössään (2011), että pienryhmätoiminnalla tuetaan nuoruuden kehitystehtävien onnistumista kavereiden saannin sekä tunnepohjaisen itsenäisyyden saavuttamisen osilta (Jurvanen 2011, 32). Videopelikerho on pienryhmätoimintaa, jossa tuetaan nuoren kasvua mm. vertaistoiminnan avulla. Lisäksi Jurvanen toteaa, että nuorten minäkuvaa, itsetuntoa ja elämänhallinnan tunnetta voidaan kasvattaa tarjoamalla nuorille sellainen ryhmä, jossa he saavat olla vapaasti omia itseään ja kertoa asioitaan sekä mielipiteitään (Jurvanen 2011, 32). Puolen vuoden aikana olen huomannut pienryhmässä edellä mainittujen asioiden ja ilmiöiden positiiviset vaikutukset. Tuemme nuoren kasvua ja sosiaalista vahvistumista videopelikulttuurin avulla yhteistyössä kohdennettua nuorisotyötä tekevän Itäluotsin kanssa. Vuorovaikutus Luotsin kanssa on ollut elintärkeässä asemassa. Ilman Kalle Kalliota peliryhmää sen nykyisessä muodossa ei olisi.

Videopelikerho tarkoittaa Kallahden nuorisotalolla perjantaisin kokoontuvaa pienryhmää, jolla on kaksi ohjaajaa, facebook-ryhmä, yhteisiä tavoitteita ja avoin toimintakulttuuri. Teemme päätökset yhdessä, kaikkien mielipiteitä kunnioittaen ja ketään jyräten. Pääasiallinen tarkoituksemme on pitää hauskaa omalla sekä videopelien kustannuksella; huumori on tärkein työvälineemme. Hyvänä kakkosena tulee pleikkarin ohjain. Nuoria ei houkuteltu paikalle teemalla sinustako sosiaalisesti vahvistunut nuori? videopelikulttuuri oli kaikille riittävä kannustin kotoaan liikahtamiseen.

## 1.2 Sosiaalinen vahvistaminen

Keskityn työssäni sosiaaliseen vahvistamiseen pienryhmätoiminnassa vertaisohjausta hyväksi käyttäen. Sosiaalinen vahvistaminen liittyy saumattomasti pelikerhon eetokseen ja on alunalkujaan ollut yksi ajatushautomoni kulmakivistä. Sosiaalinen vahvistaminen tarkoittaa Tuija Mehtosen artikkelin - joka on julkaistu SOSIAALINEN VAHVISTAMINEN KOKEMUKSINA JA KÄYTÄNTEINÄ -opuksessa ja,

jonka ovat toimittaneet Lundbom ja Herranen (2011) - mukaan kokonaisvaltaista elämänhallinnan tukemista - se on monialaista yksilön ja yhteisön hyvinvoinnin, vaikuttamisen ja osallisuuden kokemusten ammatillista ohjaustyötä, ja sen painopiste on nimenomaan ennalta ehkäisevässä työssä (Mehtonen 2011, 13).

Hyödynnän videopelikulttuuria sosiaalisen vahvistamisen välineenä. Puolen vuoden jakson jälkeen tehdyssä kyselyssä videopelikerhon nuoret ovat kertoneet sosiaalisesti vahvistuneensa. Nuorten mainitsemaan - kerhossa opittuihin - asioihin kuuluvat sosiaaliset taidot ja vuorovaikutus ryhmässä. Pelikerhon eetos ei ole pelkästään ennaltaehkäisevä, vaan myös kompensoiva. Lisäksi sosiaalisen vahvistamisen katalyyttinä toimivat myös muut nuoret vertaisohjaajina. Mehtonen lisää, että sosiaalisessa vahvistumisessa tavoite on yhteinen ja jaettu - varsinainen tavoitetilä on kuitenkin sosiaalinen vahvistuminen, joka on kokemuksena subjektiivinen ja voimaannuttava, sekä parempi elämä, johon prosessiin sekä vapaaehtoiset että ammatilliset voimat monin eri tavoin ja teoin tarttuvat (Mehtonen 2011, 16). Yhteisenä tavoitteenamme on hauskanpito ilman turhia rajoitteita pelata sanan etymologisissa merkityksissä.

Sosiaalinen vahvistaminen pelikerhossa tapahtuu suurelta osin vertaistoiminnan kautta; olen pyrkinyt muokkaamaan ryhmän koheesioita sellaiseksi, jotta se tukisi nuoren sosiaalista vahvistumista ja psyykkistä kasvua. Nuoret ovat avoimessa keskustelussa, sekä haastatteluissa todenneet saaneensa oppia edellä mainituissa asioissa. Ryhmän muotoutuminen ja muodostaminen on ollut tavoitteellista, mutta tilaa spontaanisuudelle on myös jätetty. Esimerkiksi avoimen nuorisotalotyön puolelta on tullut puolet pelaajista, Itäluotsin kautta toinen puolisko. Ensimmäinen puolisko löysi kerhon harrastushaun kautta ja toinen puolisko suunnitelmallisemmin Itäluotsin avustuksella. Ryhmän koheesio on siis alunalkujaan ollut otollinen vertaisohjauksen kautta tapahtuvalle nuorisotyölle. Monialainen yhteistyö on ollut tässä avainasemassa.

### 1.3 Videosta peleihin, peleistä kulttuuriin, ja videopelikulttuurista

Huhtamo ja Kangas mainitsevat opuksessaan MARIOSOFIA - Elektronisten pelien kulttuuri, että yhteistä kaikille peleille ja pelikoneille on interaktiivisuus sekä niiden elektroninen ja digitaalinen perusta (Huhtamo & Kangas 2002, 9). Videopelaaminen on jollain elektronisella alustalla tapahtuvaa vuorovaikutusta juuri tämän alustana toimivan vempelen kanssa. Olemme multimeedioita - liikkuvan kuvan sekä äänen kohtauspinta. Tällä on myös riskinsä; professori Weinsteinin tutkimuksessa kerrotaan, että psyko-fyysiset mekanismit, jotka ovat videopeliriippuvuuden taustatekijöitä, ovat lähinnä stressinsietomekanismeja, emotionaalisia mekanismeja, palkintomekanismeja sekä altistumista ja herkistymistä videopelien pelaaminen voi johtaa pitkäaikaisiin muutoksiin aivojen palkintojärjestelmässä, joka voi olla samankaltainen aineriippuvuuden vaikutusten kanssa (Weinstein 2010). Ei makeaa mahan täydeltä, kuten vanha sanonta menee; on tunnistettava ja tunnustettava videopelien mahdolliset riskitekijät sekä ohjattava nuoria pelaamiseen liittyvissä asioissa - tämä vaatii vanhemmilta ja kasvattajilta herkistymistä videopelikulttuurille ja nuorille. On kuitenkin selvää, että videopelaamisessa on myös valtava kasvatuksellinen potentiaali.

Kulttuuri on vanhaa perua, ensimmäiset kädelliset osoittivat jo kulttuurin merkkejä. Nykyään, kulttuurilla tarkoitetaan lähinnä sivilisaation intellektuaalista puolta, kansan kollektiivisia tapoja ja saavutuksia. Pelaaminen lienee näkemisen ja tietoisuuden syttymisen jälkeen ensimmäisiä kollektiivisesti ilmaantuvia elementtejä evoluution pitkässä aikajanassa. Salminen tulkitsee sosiologian emeritusprofessoria Robert M. Bellahia, joka arvelee, että peli ja leikki ovat ihmisen evoluutiossa isojen asioiden kuten uskonnon ja taidekulttuurin perustalla (Salminen 2013). Videopelikulttuuri on kulttuuria, jossa parhaimmillaan luodaan tapakulttuuria ja normeja - ihmisten intellektuaalisia tai emotionaalisia tarpeita unohtamatta.

Videopelikerho toimikoon esimerkkinä tällaisesta. Muita esimerkkejä ovat esim. World of Warcraft pelaajat ja yhteisöt, jossa yhdistyvät mielikuvitus (fantasia), ystävyys ja yhteisöllisyys sekä arkirealiteetit tosin, joskus nämä arkirealiteetit unohtuvat ja yksilön henkinen kehitys saattaa taantua, tai yksilö - yleensä lapsi tai nuori - voi jopa dissosioitua kokonaan, niin ympäröivästä todellisuudesta, kuin omasta psykofyysisestä entiteetistään. Saatetaan tarvita pitkäaikaista hoitoa. Rajoja asettamalla ja nuoria kuuntelemalla voimme luoda yhteiset pelisäännöt tällöin pelaaminen, sen perinteisessä merkityksessä, mahdollistuu.

## 2 PELAAJAN KULTTUURI JA KULTTI - YKSINPELISTÄ MONINPELAAJAKSI

Pelaajien määrää on vaikea kategorisesti arvioida. PC Gaming Alliancen tiedotteessa todetaan, että tietokonepelaajia on maailmassa miljardi (PCGA 2013). Tästä puuttuu vielä konsolipelaajat, jonka alle putoaa arvioni mukaan toinen miljardi. The Nielsen Companyn statistiikan mukaan 79 % 12 - 17-vuotiaista amerikkalaisnuorista omistaa pelikonsolin (The Nielsen Company 2013). Vauraissa teollisuusmaissa lukema lienee samankaltainen. Kohdeyleisöä pitäisi ainakin olla olemassa. Maailmanlaajuisesti pelaajia löytynee kaikkialta. Demografiaan vaikuttanee kuitenkin kolmannen maailman ongelmat, kuten köyhyys ja velkaisuus uskoisin, että tuohon kategoriaan kuuluvista valtioista löytyisi potentiaalisia pelaajia, heille ei vain tarjota sitä mahdollisuutta.

Minua kiinnostaa kaikki pelaavat nuoret keskityn kuitenkin videopelikerhon näkökannalta sellaisiin asioihin, kuin videopelikulttuuri, pelaaja sekä kotiin syrjäytymisvaarassa olevat pelaajat. Tätä työtä varten oli erinomainen tilaisuus kokeilla erilaisista lähtökohdista olevien nuorten sekoittamista keskenään. Kaikki ryhmässä ovat pelaajia. He voivat milloin vain heittäytyä pelikulttuurin jargoniin, josta minäkään en aina ymmärrä. Heillä on yhteistä pelaaminen ja toisensa. Alustana olivat videopelikonsolit ja kielenä klingon. Minua kiinnostaa myös

syrjäytymisvaarassa olevat pelaajat ja heidän tarpeidensa tunnistaminen ja sovittaminen pelikerhон sosiaaliseen kokeeseen. Alempana tutkin videopelikulttuuria ja syrjäytymisen problematiikkaa.

## 2.1 Pelaajasta kulttuuriin

Videopelikulttuuri on nuori kulttuuri. Laajemman yleisön tietoisuuteen videopelit nousivat 70-luvulla. Siitä asti videopelaamista ja videopelikulttuuria luomassa ovat olleet erilaiset aikakauslehdet. Ne olivat myös määräävässä asemassa, kun itse aloittelin 80-luvun lopussa omaa peliharrastusta. Oli mukava lukea tulevasta pelistä ja jutella kaverien kanssa siitä. Jos vanhempana haluat tutustua videopelikulttuuriin aloita lehdistä niissä tulee esille pelien laaja kirjo kuvineen ja arvosteluineen. Lisäksi monissa lehdissä on kriittisiä kolumneja peliteollisuuden maailmasta. Tässä siis keino tutustua ja tutustuttaa muita pelien ihmeelliseen maailmaan.

Videopelikulttuuria ovat olleet luomassa eritoten pelien kehittäjät ja toteuttajat yhtä tärkeitä ovat olleet pelaajat. Ilman pelaajia ei olisi kulttuuria, josta puhua. On monia pelejä, jotka eivät ole nousseet yleisön tietoisuuteen. Pelien kulturelli jalostuminen ei ole käynnistynyt, koska pelien ympäriltä puuttuvat yhteisöt ja kielipeli. Maailmassa on monia brändejä, jotka ovat jalostuneet peleistä mm. elokuviksi tai oheistuotteiksi. Angry Birds lienee paras esimerkki lähivuosilta. Suurella kohulla lanseerattuja, mutta menestymättömiä pelejä on lukuisia.

Monille pelikulttuuri on työtä, osalle harrastus ja monille viihdettä. On kuitenkin valitettavaa, että pelikulttuurista eetosta on ohjaamassa osakeannin ja kvartaalitalouden ilmiöt. Väkivalta myy ja myyntitilastot kampittavat haittavaikutukset. On eettisesti arveluttavaa, kun markkinavoimat aggressiivisesti mainostavat ja houkuttelevat lapsia ja nuoria niin ikään arveluttavilla sisällöillä, jotka kuuluvat aikuisten maailmaan. K18-luokitus on tässä tapauksessa oiva

mainos ja väkivalta sekä seksi myyntivaltteja. Martiskainen ja Stenberg toteavat opinnäytetyössään, että videopelit ovat viihdeteollisuutta - tarkoituksena on viihdyttää pelaajia; on kuitenkin syytä muistaa, että tällaisia viihdykkeitä ei luoda meille silkkaa hyvántahtoisuutta, vaan pelintekijöiden taustamotivaattorina kehittää näitä pelejä on raha (Martiskainen & Stenberg 2011, 8). Pelifirmojen sijoittajat ja osakkeenomistajat haluavat tuottoa sijoituksilleen uskommeko, että suuret osakkeenomistajat ovat yhteiskuntavastuunsa kantavia yksilöitä tai yhteisöjä?

Videopelikulttuuri on kuitenkin siihen satsaavaa teollisuutta isompi aihe. Nykyään on alkanut eriytyä erilaisia alakulttuureja, ja videopelaamista voidaan käyttää myös esim. opetuksen välineenä. Puhutaan opetuspeleistä, jotka ovat pikkuhiljaa ponnistamassa yleiseen tietoisuuteen. Valmistajien näkökulmasta pelejä kehitetään rahan ja omien työpaikkojen säilyttämisen vuoksi ja ihmiset ostavat niitä viihteenä; pelit nähdään usein aggression katalysaattoreina, mutta ne voivat olla myös opettavaisia ja sosiaalisesti kannustavia (Martiskainen & Stenberg 2011, 7). Opetuspelejä tutkinut Thiago mainitsee, että niillä on viisi tunnusominaisuutta, joita ihminen kohtaa pelatessaan; ristiriita, kontrolli, sulkeuma, kekseliäisyys ja kompetenssi (pätevyys) - pelit tukevat aktiivista oppimista, ihmisten välistä vuorovaikutusta, ryhmätyöskentelyä sekä tarjoavat vapaan alustan taitojen kohennukselle (Thiago 1998). Meillä ei pelikerhossa ole erikseen pelattu opetuspelejä. On ollut hienoa huomata, että aivan tavallisesta autopelistä voi olla opetuspeliksi. Kun jaamme pelikokemuksen ryhmässä ja luomme sen ympärille hypeä ja omintakeisia meemejä, niin olemme uudessa pisteessä; olemme kreolisoituneita ja kreolisoivia yksilöitä ryhmässä. Meillä on omaa kulttuuria, josta jokainen ryhmän jäsen pääsee osalliseksi; niin luomisprosessissa, kuin myöhemmin, esim. facebook-ryhmässä vitsaillen. Lisäksi havaintojeni mukaan viihteelliset pelit, oikein suunnattuna, voivat toimia alustana mm. aikaisemmin mainittujen opetuspelien tapaan. Sosiaalisten taitojen kohentuminen ja ryhmätyöskentely on monen viihteellisenkin pelin etenemisen kannalta tärkeää

kehityksessä, joka on pelin läpäisemisen ja pelaamisen kannalta tarpeellista, on harjaannuttava. Tämä tekee oppimisesta ryhmässä hauskan kokemuksen. Omien kokemusteni perusteella uskon, että opetuspeleillä saavutetaan suuri hyöty pienryhmissä. Tätä tulisi kuitenkin tutkia omana kokonaisuutena. Thiago kertoo, että informaation eri muodot (visuaalinen, tekstimuotoinen, auditiivinen jne.) mahdollistavat sen, että pelaajat voivat valita itselleen sopivimman oppimismuodon (Thiago 1998). On mahdollista räätälöidä yksilöllisiä, metakognitiivisia valmiuksia edistäviä pelejä. Voimme oppia pelaamalla - aivan kuten esi-isämme.

Minua kiinnostaa nuori pelaaja - potentiaalinen pelikerhon jäsen. Nuoren pelaajan subjektiivinen kulttuurikokemus, joka liittyy videopelisiin, on avainasemassa. Jotta voisimme luoda sopivat puitteet kulttuuriselle nuorisotyölle, joka hyödyntää vertaisohjausta sosiaalisen vahvistamisen välineenä sekä videopelikulttuuria integroivana tekijänä, on minun tiedettävä jotain tuosta kokemuksesta, niin yksilönä, kuin ryhmäilmionäkin. Jussi Sinnemäki mainitsee teoksessaan Tietokonepelit ja sisäinen motivaatio, että videopelien alakulttuurin ajattelun ja havainnoinnin perustana on ennen kaikkea pelien rakenne: maailmaa tulkitaan pelien todellisuuden muodostaman viitekehyksen kautta - videopelien pelaajat jakavat yhteiset toimintaa ja organisaatiota koskevat käsitteet, periaatteet sekä uskomukset (Sinnemäki 1998, 122). Asia on kääntynyt, niin päin, että pelit määrittävät todellisuutta yhtä paljon, kuin todellisuus pelejä. Elämme hyperstimuloitunutta virtuaaliaikakautta. Peleihin (hahmot, tarina jne.) on helppo samaistua ja pahimmillaan ne voivat saada määräävän aseman nuoren ajan käytössä. Tällöin maailmaa ei tulkita pelin tarjoaman viitekehyksen kautta pelistä tulee itse maailma. Olemme luoneet teollisen keinotodellisen syrjäytymisaparaatin. Ei hätää, pelaaminen on kuitenkin pohjimmiltaan hyvä juttu. Sinnemäki jatkaa, että pelaamisen suosio perustuu pelikulttuurin sosiaaliseen vuorovaikutukseen (Sinnemäki 1998, 122). Tästä videopelikerho ammentaa voimavaransa. Pelaamme, koska se on kivaa ja pelaamme porukalla, koska se on vielä hauskeempaa, kuten



eräs kerhon nuorista vastasi pelaamisen motiiveista kysyttäessä. Liikumme pelaamisen alkulähteillä.

Käytännössä subjektiivinen kulttuurikokemus, joka kumpuaa videopeleistä, on jotain yksilönä ryhmässä koettua. Selaamme lehtiä, kirjoitamme artikkeleita, katselemme pelivideoita ja jopa suunnittelemme pelejä. Keskustelemme pelialan eetoksesta, järjestämme kilpailuja tai vanhojen pelikoneiden näyttelyitä. Saatamme käydä koko porukalla messuilla tai piipahtamassa vaikka Saksassa, tutustumassa paikalliseen pelikulttuuriin. Mahdollisuuksia on monia videopelikulttuuri tarjoaa sisältöä antiikin kirjallisuudesta typerimpään tietovisaan. Nuoret tuovat itse oman kulttuuritaustansa kerhoon ja siltä pohjalta kerhoa onkin hyvä rakentaa. Ei tarvitse keksiä pyörää uudestaan. Tarjoamalla tilan ja välineet sekä ohjauskokemuksen olemme luoneet puitteet vastavuoroiselle pelaamiselle. Toki alussa on hyvä miettiä ryhmän koheesiota, jotta vertaisohjaaminen on mahdollista. Ryhmäytyminen tapahtui kivuttomasti, mutta on syytä muistaa, että kaikista ei tule kaikkien parhaita kavereita. Ryhmäytymisestä tarkemmin myöhemmin.

Syrjäytymisvaarassa olevien nuorien, jotka pelaavat aktiivisesti videopelejä, määrää on vaikea arvioida heitä kuitenkin on. Michael Perukankaan Helsingin Sanomissa julkaistu mielipideartikkelissa mainitaan, että suomessa syrjäytyneitä nuoria olisi n. 30 000 - 50 000 (Perukangas 2011). Keitä nämä nuoret ovat? Kuinka heitä voidaan auttaa? Onko heillä mitään yhteistä, muuta kuin luokittelu syrjäytyneeksi? Tutkimalla ylempänä olevia tilastoja uskallan arvata; suuri osa pelaa videopelejä tämä tuntuu olevan vauraiden maiden ilmiö. Oli taustavaikuttimina eskapismi tai sosiaalisten tilanteiden pelko, niin näillä selittyy vain rahtunen kokonais-vyyhdistä nimeltä; nuori, jolla on vähemmän vaihtoehtoja.

## 2.2 Syrjäytymisen vaikeus

Eurooppalaisen nuorisotoimija SALTO:n (Support, Advanced Learning and Training Opportunities) määritelmä nuoresta, joka elää syrjäytymisen hämärällä rajapyykillä, on seuraavanlainen; nuori, joka on epäedullisemmassa asemassa vertaisiinsa nähden johtuen seuraavasta tai seuraavista asioista sosiaaliset esteet (diskriminaatio ja rasismi), antisosiaalisuus tai sosiaalisten taitojen vajavuudet, vanhat rikolliset ja riippuvaiset, nuoret huoltajat ja yksinhuoltajat, orpous sekä uusioperheet (SALTO 2013). Nuoriso-ohjaajana teen töitä näiden asioiden kanssa päivittäin. Mainitut asiat näkyvät, niin avoimessa nuorisotyössä, kuin pienryhmätoiminnassakin. Sosiaalisten taitojen oppiminen vertaisohjausta hyödyntäen on yksi videopelikerhon ja nuorisotyöni kulmakivistä.

SALTO mainitsee muita estyneisyyksiä; taloudelliset esteet, eli esim. nuoren alhainen elintaso, pienituloisuus, riippuvuus sosiaalihuollosta, pitkäkestoinen nuorisotyöttömyys, kodittomat nuoret sekä velkaiset nuoret (SALTO 2013). Videopelikerhoilla voitaneen auttaa myös osaa edelliseen kategoriaan putoavista innostus videopelikulttuuriin on tässä tärkeässä asemassa. Voimme tarjota välineet ja tekemistä asianosaisille. Lisää määrittelyä: vammaisuus tai työkyvyttömyys, joka voi johtua intellektuaalisista ja kognitiivisista sekä oppimiseen liittyvistä esteistä myös fyysiset esteet, mukaan lukien aistilliset ja muut vajavuudet lasketaan tähän ryhmään (SALTO 2013). Pelejä voitaisiin jopa hyödyntää edellisessä lauseessa mainituille. Esimerkiksi erilaiset opetuspelit ja sensorista motoriikkaa kehittävät ja ylläpitävät pelit voisivat tulla kyseeseen.

Mainitsen vielä loput määritelmät, koska ne on tiedettävä räätälöidessä pienryhmän koheesiota ja niistä on apua ryhmäyttämisessä. Opiskeluun liittyvät vaikeudet: oppimisvaikeudet, koulupudokkaat, nuoret, jotka eivät löytäneet tietään koulutusjärjestelmässä sekä koulumenestyksen puute esim. kulttuuristen ja kielellisten taustojen eroavaisuuksista johtuen (SALTO 2013). Oikein toteutettuina metakognitiiviseen oppimiseen tähtäävät pelit voisivat olla määräävässä asemassa

alalla. Itse opin ostensiivisesti suurimman osan englannintaidoistani pelaamalla 80 - 90-luvun seikkailupelejä.

Kulttuuriset eroavaisuudet nousevat omaksi kategoriakseen; nuoret maahanmuuttajat tai pakolaiset tai heidän jälkeläisensä, nuoret, jotka kuuluvat kansalliseen tai etniseen vähemmistöön, nuoret, joilla on kieleen ja kulttuuriin liittyviä adaptaatioita tai ongelmia osallisuuden kanssa (SALTO 2013). Viimeiset SALTO:n mainitsevat syyt syrjäytymisongelmaan ovat terveysongelmat (psykofyysiset) sekä geograafiaan liittyvät ongelmat, kuten asuminen maaseudulla ja palveluiden vähyys (SALTO 2013). Psykofyysisiä terveysongelmia pelit voivat varmasti vauhdittaa, mutta tässä olisikin tärkeää tunnistaa pelien vangitseva ja koukuttava potentiaali ja sublimoida tämä nuoren kasvua tukeväksi kulmakiveksi. Yritämme pelikerhossa opetella säädyllisen pelaamisen aakkosia, pelataan järkevämmiin, luovemmiin ja ennen kaikkea tehdään nämä yhdessä! Toki yksinpelimode on edelleen sallittua.

SALTO:n määritelmät auttavat meitä ryhmäytymisessä. Kun otamme huomioon nuorten eri lähtökohdat ja tuemme eri lähtökohdista olevien nuorten keskinäistä kanssakäymistä, niin syrjäytyminen vaikeutuu. Tämä voi tarkoittaa esim. eri perinteistä ponnistavien nuorten kulttuurien tunnetuksi tekemistä toisilleen. Pelikerhossa se voisi olla vaikka ohimennen jutustelua pelin lomassa tai kulttuurinen ruokapäivä. Jos ja kun pelikerho jatkuu, niin tulen varmasti törmäämään SALTO:n kategorioihin putoavia nuoria. On hyvä tietää ne, jotta voin valmistella hyviä käytänteitä. On kuitenkin huomioitava, että kaikkia kyseisistä taustoista tulevia nuoria ei yksin pelikerhossa auteta. Osalle videopelikerho voi olla varsin hyödytön ja viihdykkeetön. Pelikerhon nykyinen toimintamalli ja käytänteet on kehitetty lähinnä antisosiaalista ja sosiaalisten taitojen vajavuuksien kategorioita silmällä pitäen.

Pelikerhossa on syytä ottaa huomioon erilaiset taustat. Voimme ymmärtää nuoren tarpeita ja ryhmäkäyttäytymistä tietämällä edes jotain taustoista. Luotsilla on erinomaiset kartoitukset jokaisen nuoren taustoista ja tarpeista. Suunnitelmallinen kohdennettu nuorisotyö tukee nuoren sosiaalista vahvistumista. Peliryhmä sopii siis hyvin myös Luotsin periaatteisiin ja toimintatapoihin. Varmasti pelikerhon voisi myös toteuttaa monialaisena yhteistyönä, jossa nuorisotalo tai Luotsi ei ole mukana. Se, miten nuoren tarpeita kuunnellaan ja miten niitä sovelletaan pelikerhoon, on viime kädessä ohjaajien käsissä tässä joutuu väkisinkin luovimaan ja pohtimaan eri ratkaisuja. Onnistunut pelikerho vaatii avointa viestintää ohjaajien kesken, nuorten kesken sekä ohjaajien ja nuorten kesken. On kuunneltava ja herkistytävä kerhosta nouseviin asioihin, kuten konflikteihin ja tyytymättömyyteen. Ohjaajan videopelikulttuurin tuntemus ja sen hyödyntäminen integroivana tekijänä on tässä todella tärkeää. Kun sakkaa, niin ihmistuntemuksella ja videopelikulttuurilla päästään pykälä eteenpäin. Siksi on hyvä tietää myös syrjäytymisen logiikasta.

### 2.3 Kadonnut yhteisö syrjäytymisen logiikasta

On mahdotonta tyhjentävästi osoittaa syrjäytymisen syyt. Uskoisin, että syyt johtuvat osin kollektiivisesta käyttäytymisestä (kulttuuri ja tavat) ja osin yksilön suhteesta tai suhteettomuudesta häntä ympäröivään sosiaaliseen todellisuuteen. Individualistinen sosiaalinen darwinismi lyö leimansa tapakulttuuriimme. Kilpailemme kaikessa, ja kaiken ikää. Itse asiassa, kilpailu on niin arkipäiväistä, että emme edes huomaa sen vaikuttavan meihin. Kaikista ei ole tähän kisaan. Sosiaalinen palkinto kepin nenässä oli se sitten raha, valta tai kouluarvosana ei riitä, tarvitsemme aitoa pelaamista ja yhdessä. Kilpailu ja sosioekonominen eriarvoisuus ovat omiaan vauhdittamaan syrjäytymistä. Tärkeimpinä psykologisina vaikuttimina näkisin välinpitämättömyyden ja juurettomuuden tunteet. Idolimme ovat muovia ja tehtailemattomat esikuvat harvassa. Samaistuminen yhteisöön jää

syntymättä että synnyttämättä. Emme ole yhteisö aina löytyy nuo tai tuo. Peilaamme identiteettejämme muihin, vertailemme ja etäännyimme. Tähän haluan muutoksen; videopelikerho toimikoon ensiapuna syrjäytymisen logiikkaa on kuitenkin metsästettävä ja etsittävä yhdessä, toisiamme varten. Siihen ei tämä opinnäytetyö riitä. Todettakoon vielä, että yhteisö ja yksilö ovat minun kirjoissani yhtä tärkeitä, molempien kukoistus vaatii vastavuoroisesti toisensa yhtenäisyys ei ole steriiliä yhdenmukaisuutta. Kaikille tilaa on.

Syrjäytyminen on hyvin pitkälle edennyt yhteiskunnallinen prosessi. Soili Poijula kertoo Ajankohtaisessa kakkosessa antamassa haastattelussaan, että monet lapset elävät liian yksin, ilman turvallista aikuisuutta (Pojula 2012). Olemmeko liian kiireisiä lapsuudelle? Onko Baabelin tornin pystyttämisestä tullut itse tarkoitus? Alla on Mika Pekkolan ajatuksia radikaalihanuani Erich Frommin (1900 - 1980) mielenliikutuksista:

Käsitys siitä, että yhteiskunta voi olla henkisesti sairas, oli Frommin ajattelun kannalta ratkaiseva. Hän esitti kritiikkinsä vastauksena toisen maailmansodan jälkeiselle talouskasvun ja kulutuksen ideologialle, mutta sairaan yhteiskunnan metafora on säilyttänyt retorisen voimansa myös nykykontekstissa, kuten yhteydet kasvavan epätasa-arvon ja sosiaalisten ongelmien välillä osoittavat. Fromm kertoo, kuinka ihmiset ovat onnistuneet rakentamaan yhteiskunnallisen megakoneen, joka on tuonut materiaalista vaurautta ja mahdollistanut myös kulttuurin kukoistuksen. Modernin kriisiytyessä ihmiset ovat kuitenkin muuttuneet koneen palvelijoiksi. Kapitalismi pyrkii muuttamaan kaiken myös inhimilliset suhteet tavaraksi. Kulutuskulttuuri ja persoonallisuuksien muuttuminen kauppatavaraksi ovat Frommille esimerkkejä vieraantumisesta. (Mika Pekkola 2010.)

Syrjäytymisen kierre alkaa kotoa. Vanhemmuudelle ja lapsuudelle ei uhrata aikaa. Aikaa ennemminkin tuhlataan - megakoneen rattaiden voiteluun. Syrjäytyminen jatkuu yhteisöissä ja lapsi voi jäädä täysin yksin; ilman vanhemmuuden turvaa ja ystäviä. Kyse on mielestäni laajamittaisesta sosiaalisesta deprivatiosta, jota enemmän tai vähemmän tietoisesti ylläpidetään

(sotilaallis-taloudellinen-tekno-media-kratia), ja joka kerää massaa, kuten lumipallo alamäessä. Saavatko syrjäytymisvaarassa olevat nuoret apua yhteiskunnalta? Poijula sanoo, että mielenterveystoimiin tulisi satsata huomattavasti enemmän varoja; terveydenhoidossa vallitsee liiallinen bisnesajattelu - hyvän hoidon ja todellisen parantumisen sijasta tärkeämpää on tehokkuus ja tilastojen kauniiksi saaminen (Poijula 2012). Apua yhteiskunnalta ei siis ole luvassa? On yhä tärkeämpää korostaa aidon yhteisöllisyyden tarvetta sekä vanhemmuutta jos vaikka pelattaisiin yhdessä? Hypätään lapsen maailmaan ja pelataan, vaikka videopelejä! Sitä paitsi, se on hauskaa. Antakaamme lasten opettaa meille yhteisöllisyyttä, jos me emme siitä enää mitään tajua.

Lisättäköön vielä, että syrjäytymisen syitä voi etsiä kissojen ja koirien kanssa meidän on kuitenkin kollektiivisesti, että yksilöinä, kannettava vieraantumisesta lankeava vastuu. Sitä ei voi vierittää muiden niskoille, varsinkaan lastemme hauraille niskoille. Sosiaalinen pääomittaminen, jonka korot tulevat tulevien sukupolvien maksettavaksi ei kuullostaa hyvältä sosiaalipolitiikalta. On kuitenkin myös niin, että vanhemmat ovat nykyään aikalailta yksin. Pelastakaa Lapset ry:n pääsihteerin Markkula-Kivisilta sanoo Iltalehden kolumnissa, jossa käsitellään lapsen ulkonäköpaineita, että kodin seinien ulkopuolella mikään ei tue sitä, minkälaisen minä-kuvan haluaa lapselle luoda (Markkula-Kivisilta 2013). Ulkonäköpaineiden syyt tulevat näkemykseni mukaan samalta suunnalta kuin syrjäytymisen syyt. Kilpailuajattelu ja todellisten idolien puute johtaa pirstaloituneeseen yhteisöllisyyteen ja ties mihin. Vanhemmat, kasvattajat sekä ihmiset: verkostoitukaamme ja jakakaamme sosiaalista pääomaa sekä niitä käytäntöjä, joilla voimme turvata lapsiemme oikeudet hyvään elämään. Tällöin tuemme kollektiivisesti lapsen minä-kuvan kehkeytymistä.

2.4 Videopelikerho ja kulttuuri sosiaalisen vahvistamisen välineenä vertaisohjausta hyödyntäen

On ristiriitaista tukeutua taloudellisten voimien tuotoksiin, kuten videopeleihin, sosiaalisen vahvistamisen välineinä ja samalla kritisoida niiden haitallisia vaikutuksia ja moraalittomia esikuvia. Ristiriita on kuitenkin näennäinen sublimoimme ja jalostamme videopelikulturelleja yksikköjä nuoren sosiaalista kasvua tukemaan. Wikipedian artikkelin mukaan psykologisella sublimaatiolla tarkoitetaan vietin purkamista henkisen työn avulla: kielletyiksi koetut viettiyllykkeet muuntuvat sellaisiksi, että ne pääsevät tyydyttymään sosiaalisesti hyväksyttävällä tavalla (Wikipedia 2013). Välitämme pelien sisällöistä ja rakennamme ymmärrystä haitallisten vaikuttimien syistä ja seurauksista. Emme aliarvioi nuoria, emmekä videopelien mahdollisia haittailmiöitä. Lähdemme siitä olettamuksesta, että pelaaminen yhdessä on kivaa ja, että videopelit ovat sosiaalisen pääoman ilmenemismuotoja sekä kulttuuria sinänsä. Esimerkiksi sotapeliä pelatessa voimme keskenämme keskustella sodasta ilmiönä, sen sijaan, että menisimme harjoittelemaan pelien sisällön mukaista toimintaa. Pelissä voi esimerkiksi olla mukana sellaista symboliikkaa, joka heijastaa ja kuvaa todellisen elämän tilannetta puhutaan fotorealismista, eli kuvien näyttämisestä todellisen kaltaisilta tai lähes identtisiltä. On selvää, että moisten symbolien ymmärrettäväksi tekemisessä on työtä aivan kuten sosiaalisen todellisuuden ja lapsen identiteetin yhteen solmimisessa kuuluukin olla. Kasvamme ja kasvatamme yhdessä.

Haitallisten virikkeiden purun lisäksi pelikerhossa tuetaan vertaisohjaamista ja ohjautumista. Esimerkiksi yksilöllistä nuorisotyötä hyödyntävä nuori voi pelikerhossa oppia muiden nuorten avustuksella hyödyntämään ja edistämään niitä taitoja, joissa hänen katsotaan tarvitsevan harjaannusta. Taidot ja kasvualueet, joita voidaan kehittää ja joiden kasvua voidaan tukea, ovat mitä moninaisimmat. Hannamari Anttonen toteaa opinnäytetyössään VERTAISTUKEA RYHMÄSTÄ Vertaisohjaajan opas, että vertaisryhmässä ihmiset pystyvät ottamaan oppia muiden selviytymiskeinoista ja omaksumaan uusia elämännhallinnallisia keinoja

(Anttonen 2013). Vertaisohjaus on mainio työkalu myös sosiaalisen vahvistamisen välineenä. Sosiaaliset taidot karttuvat pelatessa yhdessä. Videopelikulttuuri tarjoaa yhteisen kielen ja kulttuurin. Yhteinen ja jaettu kulttuurikokemus, jossa videopelit ovat intohimoinen alusta, tuo meidät lähemmäksi toisiamme. Vertaisohjaus tapahtui pelikerhossamme, niin että ketään ei tähän tehtävään koulutettu. Joskus välitön toisen huomioon ottaminen ja hauskan pito riittää. Tietysti voisi kehittää pelikerhoa myös siten, että vertaisohjauksen harjaantumiseen ja koulutukseen käytettäisiin suunnitelmallisesti aikaa. Yksi tai useampi nuori voisi tällöin toimia monen eri pelikerhon vertaisohjaajana siis jos tällä konseptilla on volyyimia.

Vertaisohjaus on vastavuoroinen kokemus, emmekä ole nimenneet ketään kenenkään vertaisohjaajaksi. Opimme toisiltamme ja ohjaamme oman näkemyksiemme ja vahvuuksiemme mukaan muita, kun siihen on tarvetta. Ohjaaja pitää kuitenkin siitä huolen, että pysytään pedagogisesti kartalla. Nuoret ovat neuvokkaita diplomaatteja, mutta joskus erimielisyyksiä ilmenee ja ne on purettava, niin, että jokainen voi jatkossa edelleen kokea olevansa pelikerhon täysvaltainen jäsen. Tällöin on hyvä esim. jututtaa asianomaisia toisessa tilassa ja antaa sovittelulle mahdollisuus. Sosiaalinen media on huono esim. juuri konfliktien käsittelyyn, koska siellä asioilla on tapana paisua ja tulla ymmärretyksi väärin.

Nuoret innostuvat videopelikulttuurista. Se merkitsee heille paljon ja on yksi elämän tärkeistä sisällöistä. Joskus kyse voi olla yksistä ainoista virikkeistä, joilla nuori voidaan saada aktivoitua kotoa. Tarttukaamme siis siihen. Monialainen verkostoituminen on tärkeää, jotta tunnistamme mahdollisuuden ja tarpeen tuelle. Lisäksi etsivällä nuorisotyöllä sekä kohdennetulla nuorisotyöllä voisi kartoittaa mahdollisia pelaajia. Lukuisia muita mahdollisia väyliä onneksi myös on, mutta tarpeellista olisi koordinoitu yhteistyö, jotta ainakaan byrokratian takia kukaan ei syrjäytyisi. Vapaaehtoisvoimin on mahdollista myös pelata. Tarvitaan tila, aika ja aineelliset tavarat.



### 3 VIDEOPELIKERHO & PÄIVÄKIRJA

Tämä luku keskittyy enemmänkin käytännön toteutukseen ja pyrin antamaan kuvan, mitä pelikerho käytännön tasolla tarkoittaa. Alempana on pelikerhon kalenteri, josta näkee, mitä oikeastaan teimme. Lisäksi tarkastelen, mitä aineellisia edellytyksiä pelikerhon pystyttäminen luo sekä käyn läpi pelikerhon perustamisen prosessina ja analyysina. Lähtekäämme liikkeelle Itäluotsin pienryhmän tavoitekuvauksesta:

Ryhmässä on seitsemän avoimessa toiminnassa (Alpo) ja kolme Itäluotsin toiminnassa mukana olevaa nuorta. Itäluotsin nuorilla ei juuri ole kavereita ja he viettävät suurimman osan vapaa-ajastaan kotona. Ryhmän tavoite on sosiaaliset taidot, vertaistuki, itsevarmuus, ilo, nauru ja hyvä olo! Kerholaisia yhdistävä tekijä on kiinnostus pelaamiseen. Tapaamiset rakentuvat konsoleilla pelaamisen ympärille. (Kalle Kallio 2013.)

Tapaamiset joka viikko perjantaisin klo 17 20

|           |   |
|-----------|---|
| 14.9.2012 | pelailua tutustumista   |
| 21.9      | pelailua tutustumista   |
| 28.9      | pelailua tutustumista   |
| 5.10      | pelailua tutustumista   |
| 12.10     | pelailua tutustumista   |
| 19.10     | pelailua tutustumista   |
| 26.10     | pelailua tutustumista   |
| 2.11      | pelailua  |
| 3.11      | Digi Expo-messut  |
| 9.11      | Omatoiminen kerta. Osa ryhmästä oli Hapessa Kansallista pelipäivää viettämässä      |
| 16.11     | Vanhan Itäluotsin nuoren vierailu. Poika kertoi ammattipelaamisesta (CS, sotapeli). |

- 23.11 Retropeli-ilta. Vieraana retropeliharrastaja. Hän toi kaksi vanhaa konsolia. klo 17.00 22.30
- 30.11 pelailua ja tietokoneen korjausta
- 7.12 pelailua
- 14.12 jousiammuntaa, ilmakivääriammuntaa ja pelailua
- 11.1.2013 pelailua ja pojat saivat viimein toivomansa Capture cardit, 2kpl.
- 18.1. pelailua ja viimehetken neuvot Portugaliin lähtijöille.
21. 26.1 Jussi, Matti Virtanen ja Jesse James Portugalissa Cimon koulutuksessa
- 25.1 Street Fighter -turnaus
- 1.2. Turnaus ja info Portugalin reissusta. Pojille tarkemmin tietoa mitä pitää tehdä ulkomaan matkan onnistumiseksi.
- 8.2 Rastiksen pelitalo. Suunniteltiin Reaktorin narikan hoitamista ja pelattiin!
- 15.2 Pelailua & hengailua
- 19.-21.2 hiihtoloma. Reaktorin narikan hoitaminen. 6/10 pääsi/tuli töihin. Hyvin meni!
- 1.3 pelailua. Pohdittiin onko Cimon projekti liian iso meille?
- 8.3 pelailua
- 15.3 Tehtiin säännöt peliryhmään. Pojat olivat toivoneet yhdessä sovittuja sääntöjä. Kalle kertoi Peliakatemia kuulumiset. S-postia pelit lehden päätoimittajalle.
22. 24.3 Lanit. Deep Sea, Rastilassa.
- 29.3 Pääsiäis-special! Turnauksia, munia, mämmiä jne
- 5.4 Pelailua, Saksan matkan suunnittelua, Portugalin Youth passit Matille ja Jesselle.
- 12.4 Kesätöitä pelaajille, Reaktorin työtodistukset pyydetty pojille, 9/10 on lähdössä Saksaan! Jussi teetti kyselyn pojille. Pojat saavat edelleen käyttää pelihuonetta, kun nuorisotalo on auki.
- 19.4 pelailua

|      |   |
|------|---|
| 26.4 | pelailua  |
| 3.5  | pelailua  |
| 10.5 | pelailua  |
| 17.5 | pelailua ja pelien ostoa                        |
| 24.5 | päättärit, lopputurnaus palkintoineen ja ruokaa |

Lähes vuoden kestänyt pelikerho saa jatkoa syksyllä. Pienryhmän sitoutuneisuus on ollut kehuttavaa. On vain muutamia kertoja, jolloin olemme pelanneet kahden tai kolmen pelaajan voimin. Ryhmytymiseen oli hyvä jättää aikaa. Alussa henkinen miljöö oli tunnustelevaa, mutta pian yhteisen pelin löydyttyä opimme olemaan vapaammin. Alussa voisi olla hyvä tehdä kysely esim. peleistä, joita ryhmän jäsenet pelaavat. Tällöin ryhmytymisessä hyödynnetään jotain kaikille tunnettua ja yhteistä. Eli aluksi on hyvä metsästää yhteinen tekijä. Näitä kaikkia ennen oli kuitenkin suunniteltava ja löydettävä resurssit, eli tilat, tavarat ja työntekijät.

### 3.1 Itäluotsin kanssa sosiaalisesti vahvistamaan

2012 syksyllä huomasin vihdoin olevani sellaisessa tilanteessa, että pohtimani pelikerho oli mahdollista käynnistää. Puhuin pelikerhosta Itäluotsin Kalle Kalliolle ja hän näki kerhossa olevan potentiaalia. Pelikerho oli tuolloin vielä viisi henkilöä vajaa kokonaisuudenpuolikas ja Itäluotsin kolme nuorta tulivat enemmän, kuin tarpeeseen. Avoimen nuorisotyön puolelta tulleet nuoret osoittautuivat fiksuiksi nuoriksi herrasmiehiksi. Laitoin Nuorisoasiainkeskuksen harrastushakuun ilmoituksen ja tätä kautta tuli muutama nuori. Voidaan sanoa, että nuoria tuli mukaan kolmesta eri kanavasta: avoimesta nuorisotoiminnasta, harrastushaun kautta sekä Itäluotsin kautta. Ryhmässä on erityisnuorisotyön piirissä olevia nuoria, lukionuoria sekä vielä uravalintojaan pohtivia yhdeksäsluokkalaisia - sekalainen seurakunta eri ikäisiä ja kulttuuritaustaisia nuoria.

Videopelikerho on Kallahden nuorisotalolle suunniteltu iltama jonka järjestää allekirjoittanut ja Kalle Kallio. Nuorisoasiankeskuksen alla toimii Alueellisten palvelujen osasto sekä Keskitettyjen palvelujen osasto. Alueellisten palvelujen toiminta perustuu pitkälti nuorisotaloverkoston Helsingissä. Taloja on viitisenkymmentä. Alueellisten palvelujen osaston sivuilla kerrotaan, että osasto vastaa alueellisesta nuorisotyöstä: se huolehtii nuorten elämänhallinnan tukemisesta ja edistää heidän yhteisöllisyyttään sekä yhteiskunnallista osallistumistaan (Alpo 2013). Nämä tukitoimet heijastuvat myös pelikerhon eetokseen. On helpompaa tehdä töitä ja saada tarvittavia resursseja, kun taustaorganisaatio on myönteinen ja valmis panostamaan esim. juuri pelikerhoon. En ole missään vaiheessa kokenut, että pelikerho olisi käynyt tyhjäkäynnillä hallinnon tai minkään muunkaan esteen vuoksi - ennemminkin on tuettu pelikerhon ideaa, niin materiaalisin, kuten henkisin resurssein. Työajalla toteutunut Portugalin reissu, missä opiskelimme projektityötaitoja "Kansainvälisen liikkuvuuden ja yhteistyön keskus CIMOn" kanssa puhukoon puolestaan. Leiri kesti viikon ja siihen osallistui kaksi videopelikerhon nuorta. Ideana oli käynnistellä mahdollista projektia, jonka työnimeksi keksimme Social Gaming for Youth With Fewer Opportunities. Kyseessä on sosiaalisesta vahvistamisesta yhdessä pelaten, mutta englanniksi. Kalle otti CIMOon yhteyttä ja puhui ideastamme ja siitä pidettiin. En näkisi lainkaan mahdottomana, että ensi vuonna kirjoitan tähän aikaan raporttia Social Gaming nuorisovaihdosta.

Itäluotsi tekee kohdennettua nuorisotyötä ja on Nuorisoasiankeskuksen alainen, mutta tekee Vuosaaren nuorisotyöyksikön sijaan Keskitettyjen palvelujen osastossa työnsarkansa. Kohdennettu nuorisotyö keskittyy nuorten sosiaaliseen vahvistamiseen, jolla pyritään nuorten syrjäytymisen ehkäisyyn (Nuorisoasiainkeskus 2011). Tärkeitä ovat pitkäjänteiset ja tapauskohtaiset nuorisotyölliset toimintaprosessit, joissa on selkeä tavoitteiden asettelu ja niiden systemaattinen arviointi; nuorten tuen tarpeet ovat moninaisia, eivätkä heidän

elinoloistaan ja hyvinvoinnistaan huolehtiminen näin ollen tunne hallintokuntien rajoja (Nuorisoasiainkeskus 2011). Videopelikerho on kahden eri hallintokunnan työntekijän aikaansaannos, jossa yhdistyy molempien parhaimpia puolia. Voimme puhua yhdessä kohdennetusta sekä avoimesta nuorisotyöstä, sosiaalisesta vahvistamisesta ja syrjäytymisen ehkäisystä hallintokuntarajojen yli ja monialaisesta yhteistyöstä sekä sen mallintamisesta (tässä työssä). Luotsi-toiminnan arviointi-tutkimuksessa mainitaankin Luotsin yksilötason tavoitteiksi mm. nuoren sosiaalinen vahvistuminen, syrjäytymisen ehkäisy, osallisuuden vahvistuminen sekä nuoren sitouttaminen esim. harrastustoimintaan (Ohisalo 2012, 21). Samat arvot ja osittain samat tavoitteet helpottavat yhteistyötä Kallen kanssa se on ollut hedelmällistä ja tulevien yhteistyömahdollisuuksien kartoittaminen ja mallintaminen tullee viemään Kepon ja Alpon kuvioita eteenpäin. Luotsin verkostot ovat kattavat ja olen hieman kadehtien kaivannut samanlaista kuuluvuutta omaan työhöni.

### 3.2 Pelit ja vehkeet

Mitä tarvitsemme käytännön toteutukseen työllisen panoksen lisäksi?

- Tilat
- Pelit
- Laitteet
- Nuoret
- Aika

Materiaaliset edellytykset ovat suhteellisen korkeat. Pelaamiseen tarvitaan arvokasta laitteistoa ja riittävän varustetun tilan tai tilat. Laitteisto voi olla tietokoneesta konsoliin. Videopelikerhon suosituin konsoli on ollut ylivoimaisesti Playstation3. Yleisen viihtyvyyden lisäämiseksi on myös hyvä olla vähintään yksi tietokone. Yksi näyttölaite on edellytys. Useampi näyttölaite mahdollistaa esim.

turnauksien nopeamman pelaamisen tämä vaatii myös toisen konsolin tai tietokoneen. Ohjaimia tulee olla riittävästi, jotta perusidea toteutuu, eli yhdessä ilolla pelaaminen saman näyttölaitteen ääressä. Olemme parhaimmillaan pelanneet seitsemän henkilön voimin saman näyttölaitteen äärellä. Tuolloin kollektiivisen hurmion määrä ja laatu nappaa jokaisen pelaajan huomion olemme videopelaamiseen uppoutunut heimo-yhteisö, joka siirtää yhdessä syrjäytymisen rajapyykkiä hieman kauemmaksi. Kun konseptiin liitetään palkinnot ja fiiliksen jatkuvuus (facebook ja muu viestintä), niin olemme luoneet alustan leikkimieliselle kisaamiselle ja pelaamiselle.

Fyysisten tilojen lisäksi tarvitsemme virtuaalisen tilan, jossa voi jakaa ja fiilistellä pelikerhoon liittyviä juttuja. Sosiaalinen media eri palveluineen tarjoaa oivan alustan viestinnälle. Me päädyimme facebookiin, koska se oli suosituin. Yksi ryhmän jäsen ei käyttänyt ollenkaan facebookia. Hänen kanssaan pystyi kommunikoimaan puhelimen välityksellä tämä vaatii molemminpuoleisen luottamuksen, sillä puhelimet ja niiden kautta viestiminen koetaan usein henkilökohtaisemmaksi, kuin sosiaalinen media. Aloitimme perustamalla suljetun ryhmän facebookiin. Tämä tapahtui vasta ensimmäisen tapaamiskerran jälkeen. Olisi myös mahdollista kerätä osallistujat ennakkoon, jos oltaisiin siinä tilanteessa, että tiedettäisiin ketä pelikerhoon on ilmoittautunut tämä voisi helpottaa ryhmäytymistä ja toimia etukäteistiedottamisen kanavana sekä kyselyiden alustana. Pian ensimmäisen tapaamisen jälkeen suljettu ryhmä alkoi täyttyä peliaiheisista viesteistä huumorin kera. Viestien määrästä ja laadusta on pääteltävissä, että sosiaalinen media on tässä kerhossa erinomainen työkalu ryhmäyttämiseen ja tuleviin koitoksiin.

Nuoret voivat facebookin avulla tutustua videopelikerhon ulkopuolella ja keskittyä perjantaisin olennaiseen, eli pelaamiseen. Toki tutustuminen jatkuu n. kaksi kuukautta kestäneen intensiivisemmän ryhmäytymisen jälkeen. Kun ryhmä on tarpeeksi sitoutunut, niin voimme alkaa miettiä esim. yhdessä messuille lähtöä.

Jännitimme Kallen kanssa ensimmäisiä messuja emme olleet varmoja tulisivatko nuoret paikalle ja oliko ryhmäytyminen sittenkään tapahtunut. Osanottoprosentti oli 90. Videopelikulttuurin houkutus ja jo tutuksi tulleet kaverit loivat ilmapiirin, johon oli helppoa samaistua. Ei ole välttämättä helppoa lähteä vieraaseen kaupunginosaan ylistimuloivan hälinän joukkoon. Joku messuissa kuitenkin innosti ja kiehtoi, jopa niin, että kasvukivut hetkeksi aikaa unohtuivat omanikin.

Kun luomme tapahtuman suljettuun ryhmään, niin näemme myöhemmin osallistujamäärän ennakkoon. Tämä helpottaa seuraavan tapahtuman tai pelikerran suunnittelua ja resursointia. Lisäksi facebook-ryhmämme seinä toimii yleisenä ilmoituskanavana ja ideoiden synnyinsijana. Monet ideat ovat jalostuneet myöhemmin. Esimerkiksi uusi pienryhmä - elokuvakerho - on saanut alkunsa virtuaalisesti. Myös toiveet ja kritiikki saavat tilaa ryhmässä. Kritiikki on monesti johtanut käytänteidemme uudelleenarviointiin ja muutoksiin toimintatavoissamme. Esimerkiksi säännöt tehtiin nuorten toivomuksesta ja kirjattiin suljetun ryhmän seinälle. Tärkeää on avoin viestintä ja herkkyys sekä puuttuminen epäkohtiin. Pelikerhossa myös luodaan uutta. Usein syntyy uusia sanoja sekä ilmaisuja. Pelikerhossa myös aktiivisesti tuetaan eri medioiden ja kulttuurien yhdistymistä ja yhdistämistä. Emme kuitenkaan ole keskittyneet esim. elokuvaan tai muuhun kulttuurimuotoon siinä määrin, kuten videopelikulttuuriin. Varmasti moisen kokonaisuuden, jossa eri kulttuurimuotoja sekä alustoja yhdistellään, voisi toteuttaa. Esimerkiksi mediapelikerho tai muut yhdistelmät

### 3.3 Vanhasta uutta

Olemme sekoitus eri kulttuureita, etnisiä taustoja sekä nuorten omien kreolisoitujen ja kreolisoitumisprosessissa olevien alakulttuurien törmäyspinta. Kreolisaatio tarkoittaa tässä kahden tai useamman kulttuurin yhteenliittymistä, jonka pohjalta nousee uusi kulttuuri. Mikko Salasuo tulkitsee Andy Bennetiä kirjassaan

Nuorisotyön ytimissä Kaleidoskooppi pääkaupunkiseudun nuorisotyöhön ja käytäntöihin (2007):

Bennet (2000) puhuu kreolisaatiosta terminä, joka kuvaa traditioiden ja tyylin muokkaantumisprosessia tiettyjen paikallisten olosuhteiden ja virikkeiden mukaiseksi. Itähelsinkläinen hip-hopperi näyttää samalta kuin kemiläinen, mutta he todennäköisesti antavat kulttuurille erilaisia, omista elinympäristöstään nousevia merkityksiä. (Salasuo 2007, 77.)

Videopelikerhossa syntyneitä uutta kulttuuria on vaikea paikallistaa osasiensa perusteella. Kulttuuri on omintakeista termistöä ja normeja, jotka eivät käänny mitenkään loogisesti emmekä niitä ymmärtäisi, jos emme olisi pelikerhon jäseniä. Yhden asian voi kuitenkin paikallistaa ja se on kaiken tämän kulttuurin kulttuurin, joka sitoo yhteen videopelikulttuurisia harsoja, niin virtuaaliteitse, kuin maanteitsekin synnyinkoordinaatit. Kaikki toiminta ja suunnittelu käynnistyy Itä-Helsingissä. Lisäksi kaikki nuoret ovat alueelta. Olemme kreolisoivia datiksia Itä-Helsingistä ja ammennamme virikkeemme globaalista videopelikulttuurista. Luomme usein uutta ja nauramme sille. Meemit ovat kognitiivisen kreolisaatioprosessin läpi mankeloituneita symbolisia termejä ja merkityksiä, joita hoetaan ja toistetaan pelikerhosta toiseen. Ja ne ovat aina hauskoja. Myös Itä-Helsinki näkyy ja kuuluu. Esimerkiksi pelikäsikirjoituksessa on kohta, jossa Vuosaaren metroasemalla nahistellaan.

Meemit ovat kulttuurisia yksiköitä, jotka välittyvät inhimillisen toiminnan tuloksena (Etym. Onl. Dic. 2013). Pelikerholle on syntynyt lukuisia täysin omia meemejä, mutta myös synteesejä eri, jo olemassa olevien, meemien sekoituessa. Sosiaalisessa vahvistamisessa tärkeää on tunne yhteisestä tekemisestä ja yhteisistä saavutuksista, esim. meemit voivat toimia tällaisina saavutuksina. Käytännössä tämä tarkoittaa esim. buusti-bussia tai ympyräspämmiä pelaamiseen liittyviä omintakeisia termejä, jotka kultivoituvat pelikerhon kanssakäymisen tuotoksena.



Pelikerhon meemit ovat useasti keskustelun aiheita, ja niillä on pitkä jatkumo; meemeillä ei kuitenkaan ole merkityssisältöä pelikerhon fyysisen ja henkisen miljöön ulkopuolella. Meemejä on taltioitunut paljon facebook-ryhmämme seinälle. Niissä yhdistyvät useasti multimedian ominaisuudet (kuva, ääni ja liike). Meemeillä on myös absurdit immateriaaliset merkityssisältönsä, joita ei voi edes taltioida tai loogisesti selittää. Pelikerhon meemit ovat huumoripitoisia ja niille on tarkoitus nauraa. Yksi meemi oli lähellä päätyä paidaksi ehkäpä vielä toteutamme tämän idean.

### 3.4 Vierailijat ja matkat

Vertaisohjaaminen saa potkua, kun asiasta on kertomassa aito idoli, jolla on kulttuurituntemusta videopeleistä. Luonamme kävi keskustelemassa ja luennoimassa entinen videopeliammattilainen. Keskustelimme videopelien eettisestä puolesta, kohtuullisesta pelaamisesta ja tietenkin lempipeleistä ja laitteistosta. Totesimme keskustelun lopputuloksena, että videopelaaminen voi olla haitallista. Syitä tähän olivat mm. huonot kokemukset ja haitalliset seuraamukset mm. liiallisen pelaamisen seurauksena. Arvokasta oppia, jota minäkin olisin kaivannut 90-luvun lopulla. Tuolloin aloitin tosissaan pelaamaan joukkueessa, jolla oli menestymisen mahdollisuudet. Ajan olisi voinut käyttää paremminkin. Nyt voi sanoa, että noista ajoista oli hyötyä ja jälkeenpäin ajateltuna sain arvokasta oppia videopelikulttuurin mahdollisista sudenkuopista. Olimme kaikki kuitenkin samaa mieltä, että pelaaminen voi ja tulee olla kivaa. Välitön yhdessäolo saman kiinnostuksen äärellä on mukavaa.

Videopelikerho on päättänyt panostaa myös kansainvälistymiseen. Videopelikulttuurissa on kyse globaalista ilmiöstä, kuten syrjäytymisvaarassa. Videopelikulttuuri tunnetaan haittavaikutuksiaan myöten ulkomailla. Japanilainen International Medical Research Center on tutkinut pelisyndrooma-nimellä kulkevaa

ilmiötä, joka on saanut kliinisen luokittelun, eli kyse on vakavammasta riippuvuudesta kuin normaalissa riippuvuudessa mainittakoon hallusinaatit ja todellisuudesta vieraantuminen (IMRC 2013). Tulevaisuudessa aion tutkia tarkemmin, mitä käytänteitä ja tutkimuksia muualla on saatu aikaiseksi. Videopelien haittavaikutukset ovat vauraitten maiden ongelma ja näistä maista löytyy myös eniten dokumentaatiota ja kirjallisuutta aiheeseen liittyen. Palatkaamme paikalliseen: ensimmäinen matkamme oli kotoisesta Itä-Helsingistä Pasilan Messukeskukseen digitaalisille messuille. Tämän voidaan todeta olleen ryhmäyttämisen prosessin viimeinen vaihe ja mittari. Lähdimme ensimmäistä kertaa pelikerhon turvallisesta ilmapiiristä ulkomaailmaan. Osallistujamäärä oli yhtä vaille koko porukka pessimistiset arviomme Kallen kanssa osoittautuivat onneksi vääriksi. Saldoksi tuli hauska retki videopelien maailmaan.

Toinen reissumme matkattiin hieman pienemmällä osallistujamäärällä. Matkustin kahden nuoren kanssa Portugaliin harjoittelemaan projektitaitoja, joita tulemme tarvitsemaan tulevaisuudessa, kun levitämme pelikerhon eetosta ja sanomaa kansallisesti sekä kansainvälisesti. Kuten aiemmin mainittiin, tulemme vielä tekemään CIMOn kanssa yhteistyötä. Lähitulevaisuuteen on suunnitteilla matka Saksaan pelimessuille. Tämän toteutuminen jää vielä nähtäväksi, mutta ainakin ennakoilmoittautumisen perusteella sen toivoisi tapahtuvan. Ainoastaan yhden nuoren kohdalla matka ei aikataulujen takia toteutuisi.

Matkat ovat oiva keino rikkoa kulttuuri- ja identiteettirajoja sekä mahdollisuus nuorelle ylittää itsensä. Arvostetun vierailijan tai vierailijoiden mielipiteet ja kokemukset välittyvät nuorille pakottamatta. Vierailijoita on siis hyvä miettiä etukäteen, jotta vältetään kiusallisilta tilanteilta esim. pedagogiikan kannalta. Matkat antavat myös yhteisen päämäärän, joka oikein toteutettuna sitouttaa ryhmää. Ne antavat suunniteltavaa ja keskusteltavaa sekä rytmittävät videopelikerhon aikalailta vapaata ja tyhjää aikataulua.

### 3.5 Osallisuus ja sitoutuminen

Kuten aiemmin mainittiin, sosiaaliseen vahvistamiseen kuuluu vaikuttamisen ja osallisuuden ohjauksellinen työ. Pelikerhossa on ollut alusta asti mahdollisuus tulla kuulluksi sekä mahdollisuus vaikuttaa videopelikerhon sisältöön sekä normatiiviseen (säännöt ja ohjeistukset) puoleen. Facebook on toiminut hyvänä aloitekanavana. Sinne on myös taltioitu kerhon toimintaa koskevat asiat, esitykset ja päätökset. Käytämme pelikerhossa demokratian pääperiaatteita; jokaisella on oikeus tulla kuulluksi ja antaa oma näkemyksensä kyseessä olevista asioista sekä vielä oikeus äänestää, jos pelikerhon läsnäoloprosentti on yli viisikymmentä. Kahdella kerralla emme ole tehneet päätöksiä johtuen läsnäoloprosentin putoamisesta alle puoleen.

Suuri osa vaikuttamisen ja osallisuuden kokemuksista koskee pelikerhon sisältöä. Nuoret ovat aktiivisesti tehneet kyselyjä, äänestyksiä ja mielipidekartoituksia facebookissa. Nuorten toimesta ennakoita esitettyjen, päätettyjen ja hyväksytyjen sisältöjen toteuttaminen pelikerhossa on demokratiaa. Olemme Kallen kanssa olleet aktiivisimpia silloin, kun kyse on ollut jostain organisointia vaativasta tapahtumasta, kuten matkasta tai vierailijasta. Kyse on kuitenkin käytännön järjestelyistä, esim. matkakohde tai lounaan koostumus on edelleen nuoren sanavallan ulottuvilla. Nuoret ovat olleet oma-aloitteisia kaikkeen videopelikulttuuriin liittyvässä, eikä ylimääräistä motivointia ole tarvinnut. Lisäksi nuoret ovat saaneet päättää siitä, mihin videopelikerhoon varatun budjetin käytämme. Ostimme muutaman laitteen, jolla voi nauhoittaa videopelejä sekä uusia pelejä, joita voi pelata moninpelinä. Laitteistoa on käytetty hyväksi mm. kuvaamalla ja editoimalla videopeliefilmejä esim. Youtubeen. Edellä mainittu työ tehtiin pelikerhon seinien ulkopuolella, mutta se liittyy kiinteästi yhteen videopelikerhon toimintoihin - pelikerho on elinvoimainen myös neljän seinän ulkopuolella.

Sitoutumisen syitä voi miettiä yksilötasolla että kollektiivisesti. Alussa videopelikerho saattoi olla nuoren ainut sosiaalinen side ja yhteisö, jossa hän viihtyy. Pienryhmässä voi tutustua uusiin ihmisiin ja saada ystävyksiä. Näin on käynyt myös meillä. Kaikista ei tietenkään tule kaikkien parhaita kavereita jännitykset ja konfliktit tulee purkaa, niin että pelikerho voi jatkua. Videopelikulttuuri ja keskinkertaiset ohjaajat sekä nuorten suvaitsevainen pienryhmä ovat onnistumisen taustatekijät. Yhteisistä asioista päättäminen yhdessä saa aikaan osallisuuden kokemuksia. Sitoutuminen perustuu kerhossamme vapaaehtoisuuteen kenenkään ei ole pakko tulla paikalle. Esimerkiksi koulupudokkaille vapaaehtoisuuteen perustuva ryhmä saattaisi olla paluu yhteiskunnalliselle polulle. Yksilötasolla sitoutumisen ennakkoehtoina voidaan pitää kiinnostusta videopelikulttuuriin. Jos saamme nuoren liikkumaan kotoaan videopelien houkutuksella, niin olemme tarttuneet yhteen (nuoriso)kulttuurin muotoon, jolla on mahdollisuus muuttaa maailmaa. Kollektiivinen voima, joka vetää meitä yhteen on, me itse. Jaettu kulttuurikokemus, josta ammennamme sisältöä ja luomme uutta, on sosiaalisen kanssakäymisemme tulos. Pelaaminen on ja luo yhteisöllisyyttä.

#### 4 LOPUKSI

On yhteenvedon aika. Lisäksi on hyvä miettiä tulevaisuuden kuvioita. Videopelikerho on yhteisöllinen luomus, joka yrittää kiilata yhteisöllisyyttä rapauttavien voimien ja nuoren väliin. Vanhemmuus ja aito, vastavuoroinen yhteisöllisyys, ovat sellaisten paineiden ja voimien puristuksessa, jotka saattavat muuttaa maapallomme elinkelvottomaksi. Vanhemmuuden tärkeyttä ja sensitiivisyyttä nuorille ja lapsille ei voi aliarvioida. Ei tule myöskään syyttää vanhempia nykyisestä tilasta on yhdistettävä kasvatukselliset voimavarantomme ja tuettava nuoren sosiaalista vahvistumista, jotta syrjäytymistä ei tapahtuisi. Syrjäytymisen ehkäisy maksaa itsensä yhteiskunnalle takaisin - niin aineellisesti,

kuten henkisestikin.

Videopelikerho voidaan nähdä sosiaalisen eriarvoistumisen kitkana sekä yhteisöprojektina, jossa videopelejä pelataan sanan etymologisissa merkityksissä. Palatkaamme hetkeksi vielä juurillemme ja pohtikaamme sanan game lukuisia merkityksiä, joita se on historian saatossa kantanut: peli, ilo, iloisuus, hauskanpito, hauskuus, onni, kisa, osallisuus, osanotto, osallistuminen, yhteys, keskustelu, kanssakäyminen, liittyminen yhteen. Pähkinänkuoressa pelaaminen on tätä, eikä yhtään vähempää. Jopa sosiaalinen vahvistaminen putoaa - traditionalismin perinteitä mukaillen pelaamisen alakäsitteeksi. Kuuluupa sanan merkityksiin sellaiset tärkeät sosiaalipedagogiset teemat, kuten osallisuus. Myös länsimaisen sivistyksen alkulähteille kuuluva keskustelu liittyy saumattomasti sanan merkityssisältöihin palauttakaamme mieliimme sokraattisen dialogin hyödyt.

Videopelikerho on hauskanpitoa yhdessä. Päätökset ja suunnitelmat tehdään yhdessä ja ne myös toteutetaan yhdessä. Ristiriitatilanteita pyrimme purkamaan inhimillisin voimavaroin. Viestimme kasvokkain sekä virtuaalisesti. Poikkileikkaamme todellisuuden aineellista ja immateriaalista rajapintaa - sukuloimme bittiavaruuden ja Kallahden nuorisotalon seinien häilyviä välejä. Luomme vanhasta uutta ja vahvistumme sosiaalisesti. Yhteisen päämäärän saamme pelaamisesta ja yhteisenä nimittäjänämme on videopelikulttuuri sekä tietysti inhimillisyys ja humaani toiminta. Videopelikerhoon voi tulla sellaisena, kun on. Olemme toistemme vertaisohjaajia ja opimme toisiltamme elämässä tarvittavia taitoja. Yritämme opetella pelaamaan kohtuullisesti ja laadukkaammin mieluiten porukalla. Pohdimme pelaamiseen liittyviä ongelmia sekä epäkohtia ja ratkomme niitä. Ja lopuksi pelaamme.

Kotiinsyrjäytyneitä videopelien pelaajia lienee kohtalaisen paljon. Itäluotsin kautta olisi ollut enemmänkin tulijoita, samoin avoimen nuorisotyön puolelta.

Ongelmapelaavien nuorien (ne keitä itse kohtasin) taustoja tutkittaessa löysin kaksi yhdistävää tekijää: liiallinen uppoutuminen videopelien maailmaan sekä yksinhuoltajuus. Tarve tukitoiminnalle on olemassa. Nuoret kokevat videopelikulttuurin omakseen, jopa siinä määrin, että siitä tulee haitallinen tekijä. Pienryhmätoiminta antaa turvallisen kasvualustan ja mahdollisuuden irtaantua kasvukivuista edes hetkeksi. Porukalla pelaamisen seurauksia voi olla sosiaalisten taitojen kehittyminen, sulkeutuneisuuden ja arkuuden väheneminen sekä uudet ystävät. Nuorelle tämä voi käytännössä tarkoittaa sitä, että lähdetään pelikerhon jälkeen pitsalle kaverin kanssa. Perustan havaintoni vain tälle pienryhmälle, mutta voisin kuvitella, että muista kulttuurimuodoista on samankaltaisten pienryhmien moottoreiksi. Kotiinsyrjäytyneitä videopelaajia tulisi tutkia omana kokonaisuutena olisi hyvä saada määrällisiä mittareita sekä hyviä käytänteitä aiheeseen liittyen. Ongelmapelaajan löytäminen voi olla hankalaa, joten tätäkin tulisi miettiä. Ongelmapelaajan ja tavallisen pelaajan kohtaaminen vertaisena, ohjatussa ja vastavuoroisuutta tukevassa pienryhmässä, voi avata joitain yhteisömme henkisiä lukkoja. Ehkä tällöin pääsemme seuraavalle tasolle ?

## LÄHTEET

- Anttonen, Hannamari 2013. VERTAISTUKEA RYHMÄSTÄ Vertaisohjaajan opas. Opinnäytetyö: Humanistinen ammattikorkeakoulu.
- Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja 2011. MARIOSOFIA Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus.
- IMRC 2013. International Medical Research Center. Viitattu 5.6.2013. <http://gamersyndrome.com/the-gamer-syndrome/>.
- Jurvanen, Johanna 2011. Uudet kaverit, hyvä ryhmähenki ja mielekäs toiminta : Pienryhmätoiminnan merkityksellisyys sen jäsenten, nuoriso-ohjaajan ja ryhmän jäsenen silmin. Opinnäytetyö: Humanistinen ammattikorkeakoulu.
- Kallio, Kalle 2013. Keskustelut ja yhteiset dokumentit. Helsinki.
- Markkula-Kivisilta 2013. Lapsista tehdään pikkuaikuisia. Viitattu 5.6.2013. [http://www.iltalehti.fi/perhe/2013052317056697\\_pr.shtml](http://www.iltalehti.fi/perhe/2013052317056697_pr.shtml).
- Martiskainen, Lauri & Stenberg, Joni 2011. Videopelit osana nuorisokulttuuria : nuorten näkemykset videopelaamisesta omaan ja muiden kehitykseen. Opinnäytetyö: Humanistinen ammattikorkeakoulu.
- Mehtonen, Tuija & Lundbom, Pia (toim.) & Herranen, Jatta (toim.) 2011. SOSIAALINEN VAHVISTAMINEN KOKEMUKSINA JA KÄYTÄNTEINÄ. Helsinki: Humanistinen ammattikorkeakoulu.
- Nuorisoasiainkeskus 2011. Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskus. Luotsi toiminnan esite. Kohdennetun nuorisotyön tavoitteena hyvinvoiva helsinkiläinen nuori. Helsinki: Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskus.
- Ohisalo, Maria 2012. EI KENENKÄÄN MAALTA KAIKKIEN MAALLE: kohdennetun nuorisotyön Luotsi-toiminnan arviointitutkimus. Helsinki: Aksidenssi Oy.
- Online Etymology Dictionary 2013. Viitattut sanat. Viitattu 5.6.2013. <http://etymonline.com>.
- PCGA 2013. PC Gaming Alliance-järjestö. Viitattu 5.6.2013. <http://www.factbrowser.com/facts/10730/>.
- Pekkola, Mika 2010. Kolumni. Viitattu 5.6.2013. <https://www.jyu.fi/ajankohtaista/arkisto/2010/12/tiedote-2010-12-02-14-58-17-973872>.
- Perukangas, Michael 2011. Mieli-pidekirjoitus. Viitattu 5.6.2013. <http://perukangas.blogspot.fi/2011/03/kuntien-ehkaistava-nuorten.html>.
- Poijula, Soili 2012. Haastattelu. Viitattu 5.6.2013. [http://yle.fi/elavaarkisto/artikkelit/mista\\_johtuu\\_nuorten\\_syrjaytyminen\\_91870.html#media=91869](http://yle.fi/elavaarkisto/artikkelit/mista_johtuu_nuorten_syrjaytyminen_91870.html#media=91869).
- Salasuo, Mikko 2007. Nuorisotyön ytimissä kaleidoskooppi pääkaupunkiseudun

nuorisotyöhön ja käytäntöihin. Helsinki: Helsingin kaupungin tietokeskus.

Salminen, Kari 2013. Artikkelin Aamulehden internet-sivulla. Peli on mielekästä turhuutta. Viitattu 5.6.2013.

<http://www.aamulehti.fi/Kotimaa/1194779795705/artikkeli/puheenaihe+pele+on+mielekasta+turhuutta.html>.

SALTO 2013. Support, Advanced Learning and Training Opportunities. Viitattu 5.6.2013.

<http://www.salto-youth.net/rc/inclusion/inclusionfornas/inclusionstrategy/inclusiondefinition/>.

Sinnemäki, Jussi 1998. Tietokonepelit ja sisäinen motivaatio: kahdeksan kertotaulujen automatisointipeliä. Helsinki: Helsingin yliopiston opettajankoulutuslaitos.

Thiagi 1998. Kalvoesitys. Viitattu 5.6.2013.

<http://www.slideshare.net/DeirdreB/promoting-active-learning-using-games>.

Weinstein, Aviv Malkiel 2010. Computer and video game addiction a comparison between game users and non-game users. Viitattu 5.6.2013.

<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/20545602>.

Wikipedia 2013. Sublimaatio (psykologia). Viitattu 5.6.2013.

<http://wikipedia.org/wiki/Sulimaatio>.



## LIITTEET