



# **Pelituki-hanke Toimintakertomus 2013**

28.3.2014

Antti-Jussi Heikkinen

Pia Paananen



## Sisällys

1 Kehittämiskeskus Tyynelän Pelituki-osahanke .....	1
2 Tiedontuotanto .....	1
3 Nuorten parissa tehtävä työ .....	2
3.1 Varkaus.....	2
3.2 Savonlinna.....	3
3.3 Mikkelä.....	4
4 Ammattilaisverkoston osaamisen kehittäminen.....	4
4.1 Kehittämisryhmät .....	5
5 Läheiset ja nuorten ongelmallinen pelaaminen .....	6
6 Tukimuotojen ja työvälineiden kehittäminen .....	7
6.1 Kehittämistyön haasteet ja onnistumiset.....	8
7 Hankkeen hallinta ja dokumentointi.....	9
8 Viestintä .....	9
9 Arviointi .....	10
10 Lopuksi .....	11

# 1 Kehittämiskeskus Tyynelän Pelituki-osahanke

**Pelituki-hankkeen** päämääränä on lisätä lasten ja nuorten ongelmalliseen pelaamiseen tarvittavan tuen ja avun laatua ja saatavuutta sekä löytää kulttuurinen näkökulma nuorten ongelmalliseen pelaamiseen. Hankkeen **päätavoitteena on kehittää yhdessä lasten ja nuorten sekä heitä kohtaavien aikuisten kanssa keinoja riskipelaamisen tunnistamiseen, pelihaittojen ehkäisyyn ja ongelmalliseen pelaamiseen puuttumiseen.**

Pelitukea rahoittaa Raha-automaattiyhdistys ja sen toteutuksesta vastaavat yhdessä Sovatek-säätiö, Kehittämiskeskus Tyynelä ja Kuopion Kriisikeskus. Hankkeen toiminta-alueena on Itä- ja Keski-Suomi ja hanke toteutetaan vuosina 2012 – 2015. Jokaisella osahankkeella on oma kohderyhmänsä. Sovatek-säätiö vastaa projektin hallinnoinnista ja tekee työtä kutsuntaikäisten nuorten parissa Jyväskylässä kartoittamalla ongelmallisen pelaamisen määrää ja kehittämällä varhaisen tunnistamisen ja tuen menetelmiä. Kuopion Kriisikeskuksen painopistealueena on lastensuojelun piirissä toimivien työntekijöiden ja verkostojen osaamisen ja pelieritysten työmuotojen kehittäminen. Kehittämiskeskus Tyynelän osahankkeessa tehtävä työ painottuu toisen asteen oppilaitoksiin ja niiden opiskelijoihin ja henkilökuntaan.

**Kehittämiskeskus Tyynelän osahankkeessa** toimintaympäristöt ovat Varkaus, Mikkeli ja Savonlinna. Pilottiorganisaatioina kehittämistyössä toimivat Savon ammatti- ja aikuisopisto (Varkaus), Etelä-Savon ammattiopisto (Mikkeli) ja Savonlinnan ammatti- ja aikuisopisto (Savonlinna). Suunnittelija Antti-Jussi Heikkinen vastaa Mikkelissä ja Savonlinnasta tehtävästä työstä ja Pia Paananen Varkaudessa tehtävästä työstä sekä läheistyöstä koko osahankkeen alueella. Tämä raportti on kuvaus Kehittämiskeskus Tyynelän osahankkeen toiminnasta.

## 2 Tiedontuotanto

Kehittämiskeskus Tyynelän osahanke osallistui Pelituki-hankkeen yhteiseen määrälliseen tiedonkeruuseen. Osahankkeella oli toimintaympäristöön (toisen asteen oppilaitokset) kohdennettu kyselylomake, jolla tuotettiin tietoa paikkakuntaakohtaisesti. Tiedontuotannon tulosten levittämisessä käytettiin koko hankkeen yhteisiä tuloksia yleistettävyyden vuoksi.

Tilastoilla ja matemaattisilla menetelmillä ei saada kokonaiskuvaa nuorten ongelmallisesta pelaamisesta. Näin ollen kuvaa ongelmallisesta pelaamisesta on täydennetty keskusteluilla ja haastatteluilla sekä nuorten että ammattilaisten kanssa. Osahankkeessa tuotettua määrällistä ja laadullista aineistoa hyödynnetään koko hankkeen kesken.

Osahankkeessa kerättyä tietoa nuorten ongelmallista pelaamisesta on jaettu vuoden 2013 aikana kolmessa aallossa:

1. oppilaitoskohtaiset selosteet,
2. osahankekohtainen yleinen raportti
3. hankkeen tiedontuotannon esittely keskustelutilaisuuksissa ja työryhmissä (vuoden 2014 alussa myös omana raporttinaan)

Osahankkeessa tehtyjen kyselyjen perusteella nuorten pelaaminen on ajankulua, kivaa tekemistä ja useille nuorille harrastus. Pojille pelaaminen merkitsee enemmän kuin tytöille. On myös niitä yksittäisiä nuoria, jotka pelaavat, koska kokevat itsensä yksinäisiksi tai kun halutaan unohtaa arjen ikävät asiat.

Nuoret osaavat nimetä mikä on ongelmallista pelaamista ja mitkä ovat hyviä keinoja hallita omaa pelaamista. Kolme eniten mainittua parasta keinoa pelaamisen hallintaan nuorten mielestä ovat säännölliset muut harrastukset, sosiaalisten suhteiden ylläpitäminen pelien ulkopuolella ja terveellisestä arjen rytmistä kiinnipitäminen. Pelaamisen hallinta ja rajaaminen on usein nuoren itsensä tehtävä, vanhemmat rajoittavat pelaamista vain noin viidenneksellä nuorista. Nuoret eivät juuri koe pelaamiseen liittyviä haittoja, kun taas ammattilaiset tunnistavat pelaamiseen liittyviä haittoja usealla eri osa-alueella.

Ammattilaiset tuntevat kohtuullisesti eri peliluokkia. Vieraampia ovat juuri ne pelit, joita nuoret enemmän nykyään pelaavat. Heidän kokemuksissaan pelaaminen näyttyy melko negatiivisena, erilaisia haittoja aiheuttavana tekemisenä. Ammattilaisista vain 14 % kokee, että nuoret tulevat juttelemaan heille pelaamisestaan. Nuorten ja ammattilaisten välisen pelaamisaiheisen keskustelun mahdollistaminen ja lisääminen hankkeen kautta on tärkeää.

Kehittämiskeskus Tyynelän osahankkeen aineistosta koostettu raportti on löydettävissä Tyynelän nettisivulta [www.tyynela.fi](http://www.tyynela.fi) Hankkeet – Pelituki.

## 3 Nuorten parissa tehtävä työ

Kehittämiskeskus Tyynelän osahankkeessa kohdattiin vuoden 2013 aikana n. 1080 nuorta. Nuoret olivat mukana mm. välineiden kehittämisessä, ongelmallisen pelaamisen määrittelyssä ja toiminnan toteuttamisessa. Uusia nuoria tavoitettiin myös niissä tilanteissa, joissa tiedontuotannon tuloksia levitettiin.

### 3.1 Varkaus

Varkaudessa Kehittämiskeskus Tyynelän Voimakas-projektin kanssa yhteisessä **kehittämisryhmässä** on mukana säännöllisesti kolme nuorta. He edustavat paitsi itseään nuorina myös Nuorisovaltuustoa tai ammattioppilaitoksen opiskelijakuntaa.

Hanke oli mukana Varkauden seurakunnan diakoniatyön järjestämässä **Diakoniarallissa**, jossa tavoitettiin kahden illan aikana kaikki vuoden 2013 rippikoululaiset, joita oli noin 200. Nuoret kohdattiin Pelituen pisteessä käyttäen tilaisuutta varten luotuja peli-aiheisia väittämäkortteja. Muutamat väittämäkorteissa olleista asioista olivat selvästi sellaisia, joita nuoret eivät olleet aiemmin ehkä tulleet ajatelleeksi. Esimerkiksi se, että pienemmälle sisarukselle ikärajaltaan sopimattoman pelin seuraaminen sivusta saattaa olla haitallista, oli sellainen.

Nuorten Pajan nuorten kanssa käytiin keskustelua pelaamisesta ja nuorten ajatuksista siihen liittyen. Osahanke osallistui ammattiopistolla vuosittain järjestettävään **Hyvinvoiva opiskelija -tapahtumaan** omalla pisteellään kysyen nuorilta “Mikä pelaamisessa on parasta?”. Saimme vastauksen 81 nuorelta. Poikien mielestä parasta pelaamisessa oli voittaminen (12 vastausta), ajankulu (11), kaverit (6) ja hauskanpito (6). Tyttöillä vastauksista selvimmin erottuivat ajankulu (13) ja hauskanpito (6).

Oppilaitoksen nuoria on ollut mukana toteuttamassa oppilaitoksen ja verkoston ammattilaisille suunnattua **Game on! – Nuorten pelimaailma -koulutusta**, joka on suunnattu nuoria työssään

kohtaaville ammattilaisille. Siinä ammattilaiset saavat tietoa nuorten pelaamista peleistä ja pääsevät kokeilemaan erilaisia pelejä nuorten opastamina. Mukana ”peliammattilaisina” opastamassa on ollut ammattioppilaitoksen opiskelijoita. Koulutus tähtää ammattilaisten pelituntemuksen lisääntymiseen ja sitä kautta keskustelun helpottumiseen ja lisäämiseen nuorten ja ammattilaisten välillä peliteemasta ja ongelmallisesta pelaamisesta. Vastaanotto on ollut hyvä ja aihe on koettu tarpeelliseksi ja ajankohtaiseksi. Nuoret ovat kokeneet hyödylliseksi sen, että nuorten pelimaailmaa tehdään tutummaksi myös ammattilaisille. Koulutus tullaan järjestämään Kuopiossa ammattioppilaitoksella keväällä 2014.

Oppilaitoksen nuoria on yritetty houkuttaa mukaan **valokuvaamaan pelaamistaan**, jotta saisimme koottua kuvia näyttelyyn, mutta toistaiseksi ideaan ei ole löytynyt toteuttajia.

**Ehkäisevän päihdetyön viikolla**, joka oli samaan aikaan kuin **kansallinen peliviikko**, Varkauden ehkäisevän päihdetyön tiimi jalkautui yläkouluille keräämään koululaisten ajatuksia siitä, mikä tekee heidät onnelliseksi. Kun ajatuksia kirjattiin papereille ja liimattiin Onnen puuhun, keskustelua heräsi myös pelaamisesta, joka joillekin nuorille tuntui olevan tärkeä asia. Nuoret olivat hämmästyneitä siitä, että jollakin aikuisella oli tietoa peleistä ja pelaamisesta, koska heidän mielestään ”aikuiset eivät voi tietää peleistä”. Aikuiset eivät heidän mielestään pelaa ja eivät ole kiinnostuneita pelaamisesta. Se, että aikuinen tunnisti muutaman poikien käyttämään pelilyhenteen, avasi oven keskustelulle, joka olisi jatkunut vielä pitkäänkin. Aikuinen sai arvostusta sillä, että tiesi asioita ”heidän maailmastaan” ja oli kiinnostunut siitä.

Nuorten kanssa keskusteltiin myös pelien ikärajoista, sillä kyselyjen perusteella moni yläkouluikäisistä nuorista oli pelannut alle 18-vuotiailta kiellettyjä pelejä. Nuoret olivat sitä mieltä, että ”ei ikärajoja kukaan noudata”, ”mitä ne edes ovat” tai kyselivät miksi niitä pitäisi noudattaa. Vanhemmat tai vanhemmat kaverit tai sisarukset olivat hankkineet nuorille K-18 -pelejä.

Alkusyksystä kokosimme kehittämissryhmän jäsenistä **pientyöryhmän** miettimään nuorten vapaa-aikaa ja harrastuksia. Mukana on erityis- ja etsivä nuorisotyöntekijä sekä opiskelija ammattiopistolta. Suunnitelmissa on mm. tammikuussa 2014 alkava ammattioppilaitoksen opiskelijoille suunnattu matalankynnyksen salibandyvuoro, jonka tarkoitus on tarjota nuorille liikunnallista toimintaa ilman kilpailuasetelmaa. Suunnitelmissa on myös mm. peli-ilta Nuorisokahvilaan sekä mahdollisesti yhteistyötä paikallisen lautapeliseuran kanssa.

### 3.2 Savonlinna

Savonlinnassa järjestettiin keväällä 2013 kahdella nuorisotilalla **ilta peliteemalla**. Nuorten kanssa keskusteltiin pelaamisesta ja illan aikana pidettiin tietovisa digitaalisten pelien ikärajoista ja niihin liittyvistä merkinnöistä. Kehittämissryhmän nuorisojäsenen kanssa toteutettiin **peliteemapäivä** Savonlinnan ammattiopistolla, jossa välitettiin tietoa pelaamisesta paitsi hyötyjen, myös haittojen näkökulmasta ja innostettiin kokeilemaan digitaalista pelaamista. Peliteemapäivä oli avoin sekä ammattilaisille että nuorille.

Hanke osallistui ammattiopiston **oppilaskunnan hallituksen** toimintaan kokouksien kautta. Kokouksissa käsiteltiin hankkeen päämääriä ja hankkeen tiedontuotannon tuloksia. Hallitus oli mukana myös opiskelijoiden vapaa-aikaan liittyvien välineiden kehittämisessä. Nuoria kohdattiin omien vanhempiensa seurassa Savonlinnan pääkirjasto Joelin **Tuu-oo-tee -lapsiperhetapahtumassa** ja **Kansallisena Pelipäivänä**.

Savonlinnan nuorten parissa tehtävässä työssä on pyritty tehostetusti epäsuoraan vaikuttamiseen osahankkeen viestinnän avulla. Ammattiopiston info-TV:tä, kotisivuja ja opiskelijajärjestelmä Wilmaa käytetään säännöllisesti hyväksi osahankkeen tiedonlevityksen kanavana. Viestinnän käytännön toteutuksesta vastaa oppilaitoksen markkinointiasistentti.

### 3.3 Mikkeli

**Ammattiopistolla** järjestettiin **Hyvinvointi Virtaa -tapahtuma**, jossa nuoret osallistuivat ongelmallisen pelaamisen määrittelyyn. Tapahtumassa tehtiin yhteistyötä **Pelitaito-hankkeen** kanssa. **Opiskelijajyhdistys Esedun** kanssa suunniteltiin yhteistyössä, kuinka hanke tukee opiskelijajyhdistyksen toimintaa. Opiskelijajyhdistyksen toiminnassa näkökulma on paljon pelaavien nuorten pelaamisharrastuksen kehittäminen, esimerkiksi LAN-tapahtumien järjestäminen. Opiskelijajyhdistyksen jäsen kirjoitti myös **Pelituki-hankkeen blogiin** ([www.pelituki.fi](http://www.pelituki.fi)).

Nuoria kohdattiin myös Esedun **Pieksämäen yksikössä** ja **Mikkelin lukion** hyvinvointitapahtumissa. Mikkelissä aloitettiin nuorten parissa tehtävä työ **Nuorten foorumin** kautta, jossa kehittämistyöhön on osallistunut kaksitoista nuorta. Nuoret ovat osallistuneet foorumissa ongelmallisen pelaamisen määrittelyyn, välineiden kehittämiseen ja tuottaneet tietoa pelaamisesta hankkeen kehittämisryhmälle.

Mikkelin kehittämisryhmässä on osallisena kaksi nuorisojäsentä. Osahanke on ollut nuorten parissa myös **Kauppakeskus Stellassa** kahteen otteeseen yhdessä nuorten parissa työtä tekevien kanssa. Kauppakeskustyötä on hyödynnetty mm. nuorten rekrytoimiseen Nuorten foorumiin, täydentävän laadullisen tiedonkeruun tehtäviin, ongelmallisen pelaamisen määrittelyyn ja pelaamiselle vaihtoehdoisen toiminnan määrittelyyn. Mikkeliläisiä nuoria on myös haastateltu ja heiltä on kerätty tietoa kuinka nuori voisi tukea toista nuorta ongelmallisen pelaamisen osalta.

## 4 Ammattilaisverkoston osaamisen kehittäminen

Osahankkeen työ ammattilaisten osaamisen kehittämiseksi kohdistuu sekä oppilaitoksen henkilöstöön että alueen nuorten kanssa työskenteleviin ammattilaisiin. Vuoden 2013 aikana osahanke on tehnyt töitä eri tavoin noin 590 ammattilaisen kanssa.

Tietoa nuorten pelaamisesta, ongelmallisesta pelaamisesta ja siihen kehitteillä olevista välineistä nostettiin esiin erilaisissa ammattilaisten ryhmissä. Ammattilaiset osallistuivat myös työvälineiden kehittämistyöhön. **Mikkelissä** ja **Savonlinnassa** tämä toteutettiin työskentelyllä pienryhmissä. Ammattilaisia rohkaistiin ottamaan nuorten pelaaminen esille omassa työyhteisössään ja työskentelemään peliaiheisesti mahdollistaen tähän eri keinoja. Pelaamista harrastavien nuorten ja ammattilaisten välistä keskusteluyhteyttä vahvistettiin. **Varkaudessa** suurin panostus ammattilaisten osalta liittyi Game on! -koulutusten järjestämiseen, tiedontuotannon tulosten julkistamiseen sekä kehittämisen pientyöryhmien käynnistämiseen.

Esimerkki 1: Osallistuminen **Itä-Suomen alueellisille Amis-kuraattoripäiville** 5.6.2013 Savonlinnassa, jossa aiheena hankkeen kehittämistyö ammattioppilaitos-toimintaympäristössä.

Esimerkki 2:

**Kansallinen pelipäivä Esedussa**, jossa ammattiopiston opiskelijahuollon toimijat järjestivät pelaamiseen liittyvän teemapäivän hankkeen tukemana.

Esimerkki 3:

**Pelinautit** (pelierityisen avoimen) ryhmätoiminnon alkamista ja toimimista tuettiin muun muassa ammattilaisten SWOT -työskentelyn kautta.

Esimerkki 4:

**Game on! – Nuorten pelimaailma** -infokoulutus, jossa ammattilaiset saivat ajankohtaista tietoa nuorten pelaamista peleistä ja ikärajoista sekä pääsivät kokeilemaan useita erilaisia pelejä ja pelilaitteita nuorten opastamina.

Tiedontuotannon avulla jäsenettiin ammattilaisten tietoa pelaamisesta nuorten ja ammattilaisten näkökulmasta. Tiedontuotannossa käytettiin ”kolmea aaltoa”: selosteet, raportti ja keskustelutilaisuudet. Ammattilaisten tiedonsaantia pelaamisesta lisättiin.

Esimerkki 1:

Nuorten avulla kehittämisryhmän jäsenille **tuotettiin informaatiota** DoTA2 ja Team Fortress -**peleistä** kirjallisessa ja audiovisuaalisessa muodossa.

Esimerkki 2:

Osahanke tuki ammattilaisten pääsyä **ongelmallista pelaamista koskeviin koulutuksiin** (esim. Rundi 2013, Kuopiossa) kyytijärjestelyin ja tiedottamalla koulutuksista.

Esimerkki 3:

**Ammattilaisille avoin peliteemapäivä** järjestettiin Savonlinnan ammatti- ja aikuisopistolla, jossa jaettiin tietoa pelaamisesta ja ongelmallisesta pelaamisesta sekä tarjottiin mahdollisuus pelata digitaalisilla (retro)pelilaitteilla.

Esimerkki 4:

**Henkilökunnan infotilaisuudet** Savon ammatti- ja aikuisopistolla ja opiskelijahuollon henkilöstölle Varkauden lukiossa.

Esimerkki 5:

**Tiedottaminen kehittämisryhmässä sekä peliongelmaisia kohtaavien työntekijöiden Pokery-verkostossa** ja muissa verkostotapaamisissa Varkaudessa.

Esimerkki 6:

**”Läheiset” ja ”Nuorten harrastukset ja vapaa-aika” -teemoilla** kokoontuvien pientyöryhmien käynnistäminen ja säännöllinen toiminta. Aiheina olivat mm. vaihtoehtoiset harrastukset ja vanhempainillat.

Osahanke tarjosi informaatiota ja keskustelumahdollisuutta hankkeen Facebook-sivun ja blogin kautta. Informaatiota palveluun tuotettiin viikoittain. Ammattilaisille välitettiin tietoa aihealueen kirjallisuuden kautta, esimerkiksi Ammattilainen ja Pelitaito -projektien sekä Terveyden ja Hyvinvoinnin laitoksen (THL) tuottamaa materiaalia on levitetty ja kierrätetty ammattilaisten kesken. Osahankkeen suunnittelija on osallistunut nuorten valtakunnalliseen pelaamistapahtumaan (Assembly Summer 2013) ja jakanut sieltä kerättyä tietoa nuorten pelaamisesta.

## 4.1 Kehittämisryhmät

Kehittämisryhmät kokoontuvat kaikilla paikkakunnilla neljä kertaa vuodessa. Savonlinnassa ja Varkaudessa ryhmä on yhteinen Kehittämiskeskus Tyynelän Voimakas-projektin kanssa, koska

molemmat tekevät yhteistyötä samojen verkostotoimijoiden kanssa. Syksyn kokouksissa jäseniltä kerättiin palaute osahankkeen tavoitteiden toteutumisesta ja kehittämisryhmän työskentelystä. Kehittämisryhmien jäsenet olivat pääsääntöisesti tyytyväisiä hankkeen etenemiseen ja yhteistyöhön.

Syksyn viimeisessä kehittämisryhmässä Varkauden ja Savonlinnan osalta käytiin keskustelua siitä, jatketaanko projektien yhteisellä kehittämisryhmällä ja onko syytä tehdä muita muutoksia. Molemmilla paikkakunnilla yhteistä kehittämisryhmää päätettiin jatkaa ja kokousaikaa päätettiin pidentää puolella tunnilla kahteen ja puoleen tuntiin.

Kehittämisryhmien kokoonpano ammattiryhmittäin toisena toimintavuonna 2013 oli seuraava:

#### Mikkeli:

nuorisojäsen x2 (MAMK, Opiskelijayhdistys Esedu)  
koulutuspäällikkö (Esedu)  
kuraattori x3 (Esedu, Esedu/Mikkelin lukio)  
opinto-ohjaaja (Esedu)  
yhteisöpedagogi (Esedu)  
terveydenhoitaja (Esedu/Mikkelin kaupunki)  
nuorten päihdetyöntekijä (Mikkelin kaupunki)  
etsivä nuorisotyöntekijä (Mikkelin kaupunki)

#### Varkaus:

nuorisojäsen x3 (Nuorisovaltuusto Wanuva, ammattiopiston opiskelijakunta)  
opinto-ohjaaja (Sakky)  
kouluterveydenhoitaja (Varkauden kaupunki)  
perheterapeutti (Perhetukikoti Kinnula/Varkauden kaupunki)  
etsivä- ja erityisnuorisotyöntekijä (Varkauden kaupunki)  
nuorten päihdetyöntekijä (Varkauden kaupunki)  
sosiaaliohjaaja, nuorten tiimi (Varkauden kaupunki)  
erityisnuorisotyönohjaaja (Varkauden seurakunta)  
toimintaterapeutti (Lasten ja nuorten keskus Nikula/Varkauden kaupunki)

#### Savonlinna:

nuorisojäsen (Samiedu)  
kuraattori x2 (Samiedu ja Savonlinnan kaupunki)  
terveydenhoitaja x2 (Samiedu/Itä-Savon sairaanhoitopiirin kuntayhtymä)  
vapaa-ajanohjaaja (Samiedu)  
nuorten päihdetyöntekijä (A-klinikka)  
toiminnanjohtaja (Linnalan Nuoret ry)  
etsivä nuorisotyöntekijä (Savonlinnan kaupunki)  
sosiaaliohjaaja (Savonlinnan kaupunki)  
kuntoutusohjaaja (Nuorten kuntoutusyksikkö/Itä-Savon sairaanhoitopiirin kuntayhtymä)

## **5 Läheiset ja nuorten ongelmallinen pelaaminen**

Pelituki-hankkeessa läheisillä tarkoitetaan vanhempia ja huoltajia, kavereita, tyttö- ja poikaystäviä sekä puolisoita. Nuoruudessa erityisesti kavereiden merkitys korostuu. Läheisten kirjo tuo oman haasteensa



hankkeen läheistyöhön. Vuoden 2013 aikana osahankkeessa kohdattiin 345 läheistä. Suurin osa heistä oli vanhempia. Läheiset olivat mukana vanhempainilloissa tai tapahtumissa, joissa heidän kanssaan keskusteltiin ja heille jaettiin tiedoksi ja tueksi aiheeseen liittyvää materiaalia.

**Vanhempainillat** ovat nousseet esiin monissa yhteyksissä, joissa Pelituki on ollut mukana. Varkaudessa hanke oli yhteistyössä suunnittelemassa ja osaltaan myös toteuttamassa tulevien ekaluokkalaisten vanhempainiltojen osuutta, jossa aiheena olivat päihteet, pelaaminen sekä median käyttö. Leppävirralla pidettiin 7.-luokkien vanhempainilta aiheena "Nuoret ja digipelaaminen". Tällä illalla tavoitettiin 120 vanhempaa ja opettajaa. Pelituki-hanke on ollut myös mukana Varkaudessa moniammatillisessa työryhmässä, jossa on suunniteltu kaikille avoimia vanhempainiltoja pitkin vuotta 2013. Näissä vanhempainilloissa on hyödynnetty Kehittämiskeskus Tyynelän osahankkeessa kehitettyä materiaalipakettia luentomuotoisia vanhempainiltoja varten.

Vanhempainilloissa ja muuten vanhempia kohdattaessa **pelien ikäraajat** ovat puhututtaneet paljon. Monet pelaavista nuorista tietävät pelien ikäraajat ja niiden olemassa olon, mutta eivät koe niitä merkityksellisiksi ja näin ollen eivät noudata niitä. On puhuttu myös siitä, että vanhemmat eivät usein tunne pelien ikärajoja ja saattavat tietämättäänkin nuoren pyytessä ostaa alaikäiselle esimerkiksi pelin, joka on kielletty alle 18-vuotiaalta. Erityisesti ikärajakeskustelu on noussut esiin syksyllä 2013 ilmestyneen myyntiennätykset rikkoneen GTA V -pelin yhteydessä, joka on väkivaltainen K-18 peli. Moni on kuullut puhuttavan ikärajoista, mutta ei siitä, mitä ne oikeasti tarkoittavat. Hankkeessa onkin pyritty levittämään tietoa ikärajoista ja niiden tärkeydestä niin nuorille, ammattilaisille kuin läheisille.

Pelituki-hanke toteutti syys–lokakuussa 2013 **kyselyn** läheisille. Kyselyn aineisto kerättiin Kehittämiskeskus Tyynelän osahankkeen toimesta 7. luokan vanhempainillalla Leppävirralla ja 7. ja 8. luokkien vanhempainilloissa Savonlinnassa. Kyselyyn vastanneita vanhempia oli 223. Kyselytuloksia on hyödynnetty hankkeen tiedontuotannon raportissa, jossa nuorten, vanhempien ja ammattilaisten näkökulmat on koottu yhteen.

Vanhemmat tunsivat pelejä paremmin kuin ammattilaiset. Vähiten tunnettiin strategiapelejä, seikkailupelejä ja verkkoroolipelejä, joita nuoret usein pelaavat. Kaikkien vanhempien kotoa löytyi myös pelaamiseen sopivaa laitteistoa. Vanhemmista 94 % arvioi lapsensa pelaavan alle 15 tuntia viikossa. Nuorten kyselyssä näin vastanneita oli 69 %.

Vanhempien suhtautuminen pelaamiseen vaikuttaa melko kriittiseltä. Lähes 70 % vanhemmista on huolissaan pelien vaikutuksista nuoriin. Vastaaajista 13 % piti itsekin digipelien pelaamisesta. Parhaita pelaamisen hallinnan keinoja kysyttäessä he vastasivat samalla tavalla kuin nuoretkin, eli terveellisestä arjen rytmistä kiinni pitäminen, sosiaalisten suhteiden ylläpitäminen ja säännöllisten harrastusten olemassaolo ehkäisivät heidän mielestään parhaiten pelihaittoja. Vanhempien mukaan heidän lastensa pelaaminen on lähes haitatonta. Reilu kolmannes mainitsi silmien väsymisen, 19 % yleisen väsymisen ja 16 % velvoitteiden häiriintymisen. Vanhemmista 14 % vastasi, että pelaaminen oli aiheuttanut riitoja perheessä.

## 6 Tukimuotojen ja työvälineiden kehittäminen

Kehittämiskeskus Tyynelän osahankkeessa välineitä on kehitetty yhteistyössä sekä nuorten että ammattilaisten kanssa. Välineiden kehitys pohjautui välineiden kehittämisen strategiaan. Strategiassa välineet vastaavat niihin kehittämistarpeisiin, jotka nousivat hanketyöntekijöiden, nuorten ja

ammattilaisten välisistä keskusteluista. Kehitettävät välineet suhteutettiin vastaamaan myös ennaltaehkäisyyn, riskien tunnistamisen ja ongelmaan puuttumisen tarpeita.

**Savonlinnan** ja **Mikkelin** alueella välineiden kehittämistyössä on käytetty tarinallisuuden menetelmää. **Avaruusseikkailun** avulla on kehitetty useita välineitä ennaltaehkäisyyn, riskien tunnistamiseen ja ongelmaan puuttumiseen. Tarinallinen toimintamalli on tukenut muun muassa yhteisen kielen ja ymmärryksen jäsentymistä tuen välineiden kehitystyössä. Välineet pohjautuvat toimintaympäristön kehittämistarpeisiin, hankkeen tiedontuotantoon ja nuorten osallisuuteen.

**Varkaudessa** on oppilaitosyhteistyössä kehitetty, työstetty ja testattu mm. **materiaalipakettia terveystiedon tunneille** yhdessä terveystiedon opettajan kanssa ja **vanhempainiltoja** varten on kehitetty oma materiaalipaketti. Oppilaitoksen nuorten kanssa on toteutettu **Game On!** -infokoulutusta. Vuoden 2013 rippikoululaisten kanssa tutustuttiin peliteemaan **väittämäkorttien** avulla. Kortit havaittiin hyväksi keskustelun virittäjäksi ja tietopaketti pelaamisesta.

Kehitettyjä välineitä ja malleja tullaan vuoden 2014 aikana testaamaan myös muilla hankepaikkakunnilla. Niistä kerätään kommentit käyttäjiltä ja niiden pohjalta kehittämistyö jatkuu edelleen.

## 6.1 Kehittämistyön haasteet ja onnistumiset

Vuoden 2013 **haasteet** liittyivät paikkakunnilla yhteisten välineiden kehittämiseen eri ammattiryhmille, jotka katsovat nuorta ja hänen pelaamista eri näkökulmista. Kehittämistyössä on mukana hoitavan tahon ammattilaisia, joille ohjataan nuoret joilla epäillään olevan ongelmia pelaamisen kanssa. Oppilaitosympäristössä toimii opetuksen, opiskelijahuollon ja terveydenhuollon ammattilaisia. Lisäksi on ammattilaisia, jotka käyttävät pelejä osittain työvälineenä omassa työssään. Pelituntemus vaihtelee ammattilaisten keskuudessa paljon ja myös asenteissa pelaamista kohtaan on eroja. Yhteisten ja laajemmalle levitettävien työvälineiden suunnittelu ja kehittäminen on näin ollen haasteellista.

Haasteena ovat myös sitoutumisen kysymykset niin ammattilaisten kuin nuorten osalta. Varautuminen organisaatiomuutoksiin, työntekijävaihdoksiin ja lukuvuosipainotteiseen työtapaan on pitkäjänteisen kehittämisen haaste.

Erilaisten välineiden kehittämisessä on huomioitava monia asioita. Toiminnallisille välineille tulisi jatkossakin olla toteuttaja, ja päivitystä vaativat välineet tulisi päivittää myös hankkeen päättymisen jälkeen.

**Osahankkeen onnistumiset** liittyvät nuorten osallisuuteen kehittämistyössä. Vuoden 2013 aikana hanke on jäsentynyt paikkakunnille ja nuorten vaikuttava osallisuus onnistui entistä paremmin. Kehittämisessä on löydetty keinoja nuorten vaikuttavaan tapaan toimia. Tästä esimerkkinä avoin ryhmätoiminto Pelinautit, joka on kehittynyt nuorten osallistuessa sen toimintaan.

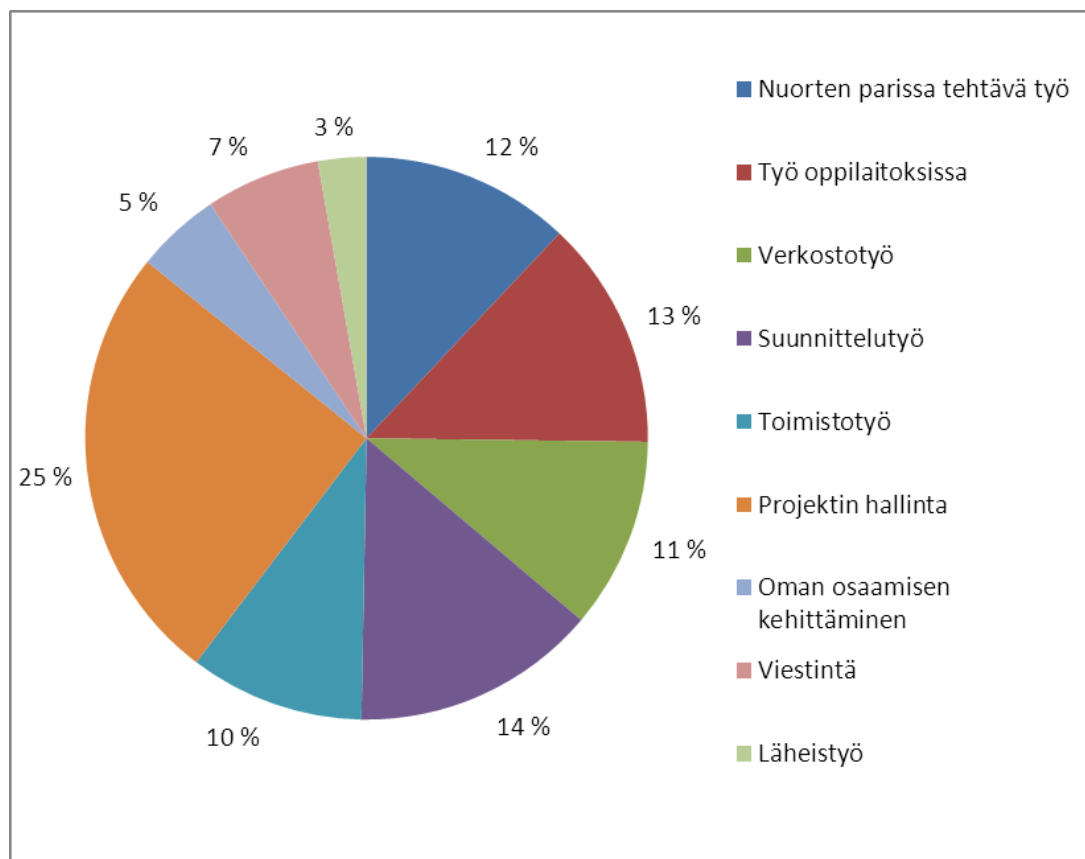
On ollut mukava havaita hankkeen tarpeellisuus, kiinnostus hanketta kohtaan ja yhteistyöhalukkuus monella eri taholla. Hanketta on esimerkiksi pyydetty yhteistyökumppaniksi erilaisiin suunnittelutyöryhmiin. Niiden kautta kehittämiselle on avautunut uusia ja erilaisia väyliä, jotka ovat mahdollistaneet monenlaisia toimintoja. Hankkeen teema on ajankohtainen ja suhteellisen uusi. Myös vanhempien kiinnostus aihetta kohtaan vanhempainilloissa on jopa yllättänyt.

# 7 Hankkeen hallinta ja dokumentointi

Hankkeen hallintaan liittyvät tehtävät vievät kuukausittain suunnittelijoiden työajasta vähintään kolme työpäivää. Kuukausittain osahankkeen työntekijät kokoontuvat omassa tiimissään, koko hankkeella on yhteinen tiimipäivä ja Kehittämiskeskus Tyynelällä on kuukausittainen henkilökunnan kokous. Lisäksi erilainen dokumentointi, kuten työajanseuranta ja suunnitelmien ylläpitäminen, vaatii oman aikansa.

Oman osaamisen kehittäminen pitää sisällään erilaiset koulutuspäivät ja omaehtoisen materiaaleihin tutustumisen. Toimistotyöksi lasketaan erilaiset asioiden hoitamiseen liittyvät asiat kuten sähköposteihin vastaaminen ja esimerkiksi muistioiden kirjoittamiset. Suunnittelutyö on kehittämisen ja toiminnan suunnittelua ja valmistelua.

Vuoden aikana työn painopisteet jakautuivat Heikkisellä nuorten parissa tehtävään työhön, ammattilaisten osaamisen kehittämiseen sekä välineiden kehittämiseen. Paanasen työ painottui vuonna 2013 tiedontuotannon tulosten kokoamiseen ja levittämiseen, välineiden kehittämiseen ja testaamiseen sekä läheistyöhön.



KUVIO 1. Suunnittelijoiden työajan jakautuminen vuonna 2013.

## 8 Viestintä

Hankkeen monipuolisella **sisäisellä viestinnällä** pyrittiin tukemaan ensisijaisesti hankkeen toimintaa, mutta myös yhteisöllisyyttä, työyhiytyvyyttä ja -hyvinvointia. Osahankkeen sisäistä viestintää tukevat

säännölliset hankekohtaiset, osahankekohtaiset ja Kehittämiskeskuksen henkilöstön kokoukset ja palaverit. Suunnittelijoiden keskinäinen viestintä on erityisessä asemassa suunnittelijoiden toimipisteiden ja toimintaympäristöjen välimatkan vuoksi.

**Ulkoinen viestintä** on tiedonkulkua hankkeen ja sen sidosryhmien välillä. Tehokkaalla viestinnällä on pyritty tukemaan laadukasta markkinointia, profiloitumista ja verkostoyhteistyötä. Ulkoisella viestinnällä pyritään tavoittamaan mahdollisimman kattavasti ne ihmiset, joita nuorten ongelmalliseksi koettu pelaaminen koskettaa henkilökohtaisesti, hankkeen yhteistyökumppanit sekä nuoria ja heidän läheisiään kohtaavat tahot ja pelaamiseen liittyvät muut kehittämishankkeet. Viestintä on pyritty muodostamaan selkeäksi ja hankkeen ydinviestien mukaiseksi.

Osahankkeessa lähetetään tiedote sidosryhmille neljä kertaa vuodessa. Hankkeen etenemiseen ja nuorten äänen esiintuomiseen käytetään apuna paikallismediaa. Vuonna 2013 lehdistössä julkaistiin seuraavat hankkeeseen ja sen toimintaan liittyvät artikkelit/mielipidekirjoitukset:

- Mikkelin Kaupunkilehti 30.5.2013: ”Olkkari aloittaa Peli-iltapäivät”
- Soisalon Seutu 8.10.2013: ”Miten tunnistaa nuoren peliongelma?”
- Länsi-Savo 4.11.2013: mielipidekirjoitus ”Tuetaan nuorten pelaamisharrastamista”
- Warkauden Lehti 1.12.2013: ”Aikuisia opetettiin pelaamaan”

Antti-Jussi Heikkinen on vastannut Pelituki-hankkeen Facebook-sivuston päivittämisestä. Lisäksi jokaisen osahankkeen tehtävänä on pitää Pelituen kotisivu ([www.pelituki.fi](http://www.pelituki.fi)) ajantasaisena omalta osaltaan. Kotisivuilla olevan blogin kirjoituksesta on vastuussa jokainen osahanke vuorollaan kolmen kuukauden välein.

Osahankkeen omat nettisivut löytyvät Kehittämiskeskus Tyynelän sivuilta. Sinne lisätään osahankkeessa tuotetut raportit ja muu julkaistava materiaali. Hankkeen päätyttyä osahankkeessa kehitetyt välineet ja mallit ovat näiden sivujen kautta kenen tahansa hyödynnettävissä.

## 9 Arviointi

Kokonaishankkeen arvioinnista vastaa Pelituki-hankkeen projektipäällikkö Jarkko Järvelin Sovatek-säätiöltä. Kokonaishankkeen ulkoisen arvioinnin toteuttaa Referenssi Oy. Ulkoinen arviointi käynnistyi keväällä 2014 ja silloin ajankohtaisimmiksi haasteiksi todettiin laajan hankkeen rajaaminen, hankkeen sisäisen yhteistyön kehittäminen, sisäisen ja ulkoisen viestinnän sujuvuuden varmistaminen sekä sidosryhmien sitouttaminen toimintaan.

Kehittämiskeskus Tyynelän osahankkeessa on tehty myös omaa sisäistä arviointia. Kehittämiskeskus Tyynelä ohjaa itsearviointia ja kerää osahankkeen kehittämistyöryhmien palautteet. Itsearviointi on osahankkeen suunnittelijoiden oma arviointi osahankkeen tavoitteidenmukaisesta etenemisestä. Se toteutetaan säännöllisesti kaksi kertaa vuodessa. Kokonaisuutta arvioidessaan suunnittelijat ovat nimenneet onnistumisiksi peliongelmien määrän ja laadun selvittämisen sekä ammattilaisverkoston osaamisen vahvistamisen. Haasteellisemmaksi koettiin nuorten osallisuuden vahvistaminen ja läheistyön kehittäminen.

Osahankkeen kehittämisryhmien palautteen mukaan osahankkeessa on onnistuttu erityisen hyvin kehittämisryhmän työskentelyssä, jonka nähdään tukevan osahankkeen päämääriä sekä koetaan, että osahankkeessa on kehitetty ammattilaisten osaamista ja pelierityistä verkostoyhteistyötä. Myös

osahankkeen toteutustapa nähdään hanketta eteenpäin vievänä. Haasteena nähtiin kehitettyjen avun ja tuen mallien tuleminen osaksi oppilaitoksen toimintaa. Viime vuoden aikana avun ja tuen malleja vielä kehitettiin ja tänä keväänä 2014 ne on tavoitteellisesti ja suunnitelmallisesti viety verkostoille käyttöön ja arvioitavaksi.

Osahankkeessa kerätään palautetta kaikesta toiminnasta, kuten GameOn! -koulutuksista, vanhempainilloista ja nuorten tapahtumista. Palaute on ollut positiivista ja järjestetty toiminta on nähty tarpeellisena sekä ammattilaisten että nuorten mielestä. Välineiden (Avaruusseikkailu, GameOn!) kehittämiseen osallistuneet nuoret ovat kuvanneet osallistumisen olleen helppoa, mielekästä ja hyödyllistä, he ovat myös kokeneet peliteeman esille noston omassa oppilaitoksessaan tärkeänä.

## 10 Lopuksi

Osahankkeessa nuorten pelaamista on tarkasteltu nuoruudesta, kasvun ja kehityksen näkökulmasta käsin. Toimintaympäristön nuoret ovat erityisessä itsenäistymisen ja kasvun vaiheessa. Vain harva toimintaympäristön nuori ilmoittaa jakavansa vastuun pelaamisen rajoittamisesta tai sääntöjen noudattamisesta läheisten kanssa. Pelaamisen luonne näyttäytyy osana arkista mediankäyttöä, näin pelaamisen hallinnan kysymykset suhteutetaan osaksi nuoren arjen- ja elämänhallintaa. Pelaaminen tulee suhteuttaa osaksi ikävaihetta ja siihen kuuluvia haasteita. On tärkeää huomioida sen merkitys myös kasvua ja kehitystä tukevana tekijänä. Pelaamisen haitoissa ammattiopiston nuorilla korostuvat fyysiset haitat. Haitat korostuvat yli 40 tuntia pelaavilla, mutta tämä ryhmä koki muita vähemmän huolta koskien pelaamista. Nuorten osalta tuen kehittämistyötä suunnataan paljon pelaamista harrastaviin.

Hankkeen avulla pyritään nostamaan esiin pelikulttuuria osana nuorisokulttuuria. Osahankkeessa tätä toteutetaan ammattilaisten ja vanhempien nuorten pelaamista koskevan tiedon lisäämisellä. Merkittävää on, että nuoret ovat itse olleet mukana tuottamassa ja jakamassa tietoa esimerkiksi Nuorten foorumissa ja Game on! -koulutuksessa. Nuoret ovat tehneet mm. peliesittelyitä ja olleet kehittämissyryhmissä aktiivisina osallistujina.

Toimintaympäristön nuorten parissa tehtävä työ on vahvistanut Pelituki-hankkeen tiedontuotannon tuloksia: pelaaminen on nuorille ”arkea”, ”immersiota” eli peliin uppoutumista ja keskittymistä, ”tavoitteellista pelaamista” ja ”huolta”. Osa nuorista siis kokee huolta pelaamisesta, mutta heillä huoli nousee esiin kuitenkin harvemmin kuin ammattilaisilla tai vanhemmilla. Elämänhallinnan ja pelaamisen kysymykset ovat olleet erityisesti läsnä asuntoloihin kohdistuvassa kehittämistyössä. Myös toimintaympäristön ammattilaisten parissa tehtävä työ vahvistaa tiedontuotannon tuloksia. Kohdatut nuoremmat ammattilaiset ovat osoittaneet, että heillä on osaamista myös paljon pelaavien nuorten hyvinvoinnin kysymyksissä.

Eräs yleisimmin ammattilaisten kanssa käydyissä keskusteluissa esiin nouseva huoli on nuorten älypuhelinien käyttö. Monet kokevat ne häiriöksi ja ettei niihin ole keinoja puuttua. Tehdyssä kyselyssä kävi ilmi, että puhelimilla pelataan koulussa välitunneilla ja oppituntien aikana. Keskusteluja on käyty mm. siitä, miten nuorten elämä on muuttunut sellaiseksi, että joka paikassa ja koko ajan on oltava tavoitettavissa ja pieninäkin joutenolon hetkinä turvaudutaan puhelimen peleihin ja sosiaaliseen mediaan. Myös vanhemmat ovat huolissaan tästä ilmiöstä. Kouluissa on pyritty rauhoittamaan oppitunteja mm. keräämällä tunnin alussa puhelimet ns. kännykkäparkkiin. Uutena ilmiönä puheissa on noussut esiin pelikiusaaminen, joka tarkoittaa esimerkiksi tietyn sukupuolen syrjintää pelissä tai vaikka kiusaamista sen perusteella, että joku ei pärjää jossakin pelissä niin hyvin kuin toinen.

Oppilaitosympäristössä esille nousevat pelaamiseen liittyvät ongelmat moninaisesti. Nuorten osalta ongelmia ovat edellä mainitut elämänhallinnan kysymykset ja nuorten terveydentila. Myös ajankäytön yksipuolistumista ruutujen ääreen pidetään ongelmallisena. Huoli nuorten kyvystä käsitellä pelien sisältöä, pelikulttuurin sosiaalisuuden muotoja, oppilaitoksen järjestystä ja opiskelurauhaa koskevat kysymykset ovat ongelmallisen pelaamisen kysymyksiä esillä. Ongelmat eivät pelkästään koske nuorten elämää ja oppilaitosympäristöä. Ammatillaiset tuovat esiin avoimesti tietämättömyyttä ”pelimaailmasta” ja neuvottomuudesta paljon pelaavan nuoren hyvinvoinnin osalta.

Kehittämishankkeessa näiden kysymysten ratkaiseminen on keskeistä. Nuorten kanssa työskentelyyn kehitettävät välineet, ammattilaisten osaamisen ja ammatti-identiteetin kehittäminen sekä läheisiin kohdistuva vaikuttaminen ovat keskeisiä ongelmien ratkomisen keinoja. Nuorten hyvinvointitapahtumissa kerätyn tiedon perusteella digitaalisen pelaamisen hyödyt nuorelle nähdään entistä vahvemmin haittojen sijaan.

Pelaamiseen liittyviä kysymyksiä nousee hankkeessa esiin usealta eri tasolta ja erilaisilta toimijoilta. Nuorten kanssa työskentelyyn kehitettävät välineet, ammattilaisten osaamisen ja ammatti-identiteetin kehittäminen, nuorten osallisuus ja läheisten parissa tehtävä kehittämistyö ovat keskiössä päämäärän tavoittamiseksi. Kehittämishankkeen tehtäväksi on muodostunut niiden asioiden konkretisointi ja kehittäminen, joilla nuorten parissa toimivat ammatillaiset voivat vaikuttaa paljon pelaavien nuorten hyvinvointiin.