

# HAVAINTOJA PELINUORISOTYÖN ARJESTA



AHJO

Pelikaverit ry



# PELAAMINEN HARRASTUKSENA

## Oikea harrastus

Pelaaminen on suosionsa ja monipuolisuutensa osalta liikunta- ja kulttuuriharrastamiseen verrattava ilmiö

## Paikkakunnaton maailma

Pelaaminen harrastuksena ylittää kuntarajat sillä digitaalisen harrastamisen ympärille rakentuvat yhteisöt toteutuvat verkossa ja välimatkat ovat yhden klikkauksen päässä.

## Turvallista ruutuaikaa

Pelaamisen lieveilmiöt kuten ongelmapelaaminen ja turvattomat digiyhteisöt monimutkaistavat ohjatun pelitoiminnan järjestämistä.



**“YHTEISKUNNAN DIGITALISOITUESSA ON TÄRKEÄÄ, ETTÄ  
HYVINVOINNIN PALVELUT SEURAAVAT KEHITYKSEN MUKANA.**

**NUORISOTYÖN ASiantuntijuus nuorten digitaalisessa  
maailmassa onkin avainasemassa nuorten  
hyvinvoinnin edistämiseen.**

**NUOret eivät saa jäädä verkkoon yksin.”**



# PELAAMINEN & HSM

## Nuorten kuuleminen


“Tietokonepelikerho” on koululaiskyselyn ainoa peliharrastamisen vaihtoehto 102:sta eri harrastusvaihtoehdosta. Kuntien harrastuspaketissa peliharrastamista korvataan usein koodaus- ja mediakerhoilla

## Monipuolista tekemistä

Nuoret harrastavat eri pelejä ja peligenrejä eri laitteilla kasuaalisti, tavoitteellisesti, kilpailullisesti ja sosiaalisesti. Lisäksi pelaamisen liitännäismuodot vaikuttavat paljon harrastamiseen

## Yhdenvertainen harrastus

Harrastamisen Suomen mallissa eriarvoista on se miten liikunta ja urheilu sekä taide ja kulttuuri ovat harrastusmuotoina hyvin edustettuina, mutta digitaalinen pelaaminen jää “tietokonepelikerhon” varaan



---

**“NUORTEN HARRASTAMISTA NYKY-  
YHTEISKUNNASSA MÄÄRITTELEE RISTIRIITA SIITÄ,  
MITEN DIGITAALINEN PELAAMINEN ON YKSI  
SUOSITUIMMISTA, MUTTA SUOSIOONSA NÄHDEN  
VÄHITEN OHJATUISTA TAI TUETUISTA  
HARRASTUSMUODOISTA.”**



# PELINUORISOTYÖ

## Siellä missä nuoret ovat

Nuorisotyö tukee nuoren kasvua hyvinvoivaksi ja aktiiviseksi yhteiskunnan jäseneksi myös pelaamisen parissa. Verkko ja sen digitaaliset yhteisöt ovat osa tämän päivän yhteiskuntaa.

## Turvallinen harrastus kaikille

Pelaamisen lieveilmiöt korostuvat valvottujen tilojen ja ohjatun tekemisen puuttuessa. Nuorisotyön tulee tarjota sellaisia tiloja ja sellaista tekemistä, jotka tavoittavat nuoria.

## Nuorisotyö verkkoon

Pelaaminen on itse pelaamisen lisäksi myös yhteisöjä, sosiaalisia suhteita, tavoitteellista tekemistä, digitaalisia taitoja sekä muita nuoren elämää koskettavia oleellisia asioita. Pelaaminen on kulttuuria ja kansalaistoimintaa.



**“ERILAISET LIEVEILMIÖT JA HAASTEET OVAT VERKON KAUTTA  
UUDELLA TAVALLA LÄSNÄ ARJESSA.**

**TÄMÄN SEURAUKSENA NUORTEN KASVU YHTEISKUNNAN  
AKTIIVISEKSI JA HYVINVOIVAKSI JÄSENEKSI ON  
VAARANTUNUT.**

**PELI- JA VERKKONUORISOTYÖN RESURSSIEN TULEE KASVAA  
JA VAKIINTUA, JOTTA NUORTEN HYVINVOINTI VOIDAAN  
TURVATA DIGITALISOITUVASSA YHTEISKUNNASSA. “**

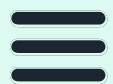
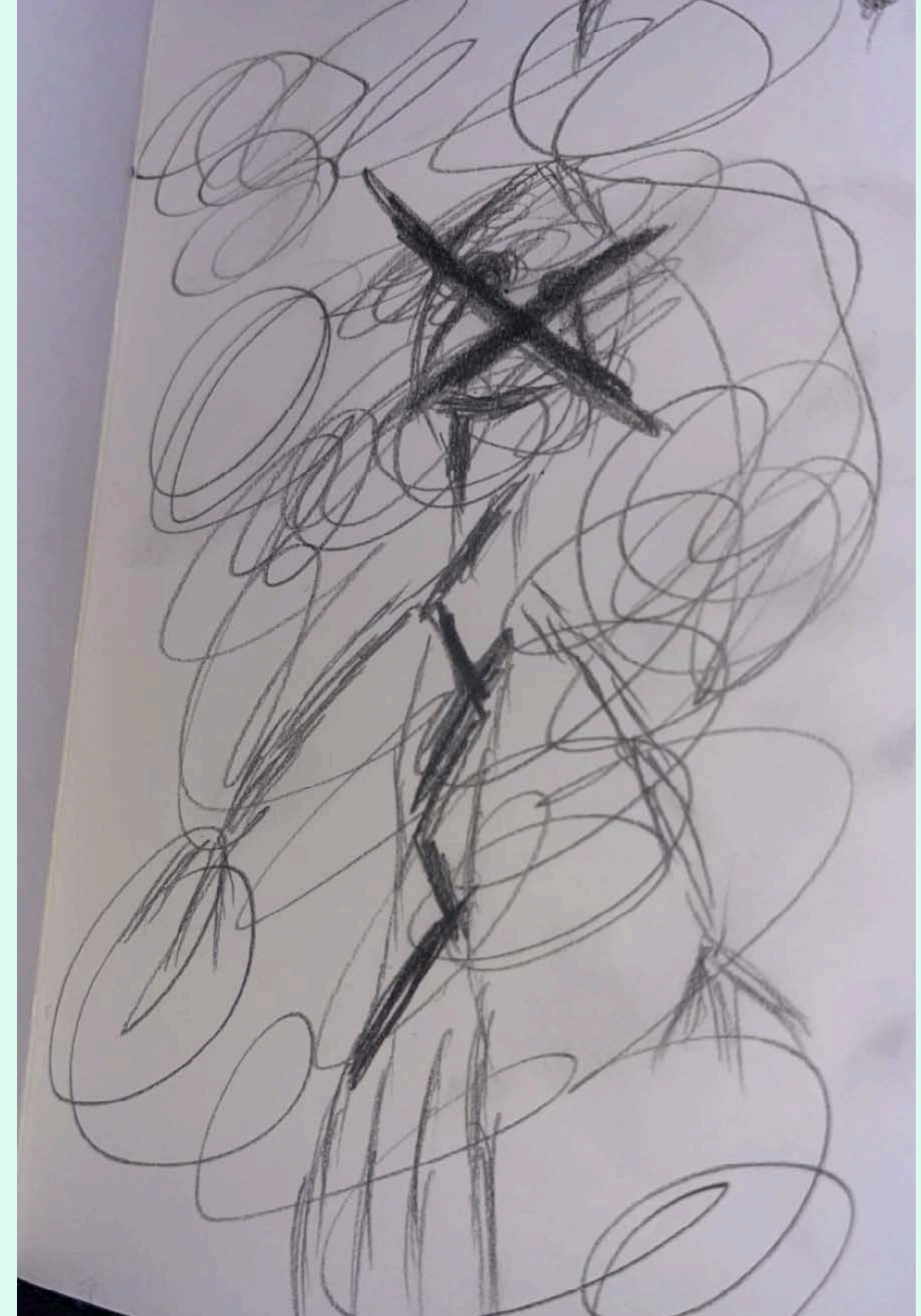
## CASE: VALDR



Valdr julkaisi tänään illalla Discordin tiimikanavalle itse piirtämiään kuvia, joissa näkyi suttuisia tummia hahmoja. Kuvissa oli tekstejä kuten "kill your self", "Ota lääkkeit", "Hyödytön huora" sekä "Hei hei mutsi - vedän lääkkeitä päivät pitkät". Lisäksi yhdessä piirustuksessa oli koodi 1000-7, joka viittaa anime-kulttuurissa hulluteen ja kidutukseen.

Poistin viestit tiimikanavalta ja laitoin heti henkilökohtaista viestiä Valdrille. Keskustelussa nuori kertoi näkevänsä hahmoja ja niiden seuraavan ja puhuvan hänelle. Hahmot ovat Valdrin mukaan tärkeitä kun ovat ainoita, jotka kuulevat häntä ja joiden kanssa voi puhua. Valdr kertoi, että hahmot ovat välillä käskeneet tekemään asioita ja sanoi myös joskus niitä totelleen.

Valdr ei enää vastaa kun kysyin, että "Onko siellä kotona aikuista paikalla."





**Herkkumirri:**

helouuuu

**4k1zz:**

Onnee peliin!

**Suklaajuna:**

täällä haisee lihavuus

**Pledgemasi:**

herkkumirri ku käy paskalla ni tulee perseestä jelly beanejä ja purilaisen palasia

**Mutsispoikakaveri:**

herkkumirrin iltapala (15kg karkkia) haisee tänne asti

**Pledgemasi:**

lähtikö se plösö jo neljännelle iltapalalle vai miks ei näy vastausta

Levoksen Twitch-striimin chat-keskustelussa lähetetyt ensimmäiset viestit. Nuoriso-ohjaajat tervehtivät ja starttaavat chat-keskustelun, jonka jälkeen alkaa kiusaajien viestittely

## Sateenkaarinuoret Ahjon toiminnassa

“Jos Ahjon ja Inceptorin kaltaista harrastustoimintaa ei olisi mulla ei olisi harrastamisen mahdollisuuksia. Sellaisia harrastuspaikkoja ei yksinkertaisesti ole missä voisi kokoontua ja missä saa pelata kaikkien nuorten kanssa eikä vaan oman “ryhmänsä”. Sateenkaarinuorissa tai transnuorissa meitä on vain kourallisia ja jokaisella oma taitotasonsa. Muutenkin mä tahdon pelata kaikkien mukana enkä vain omassa porukassa.

Jokainen porukka mihin oon mennyt on ollut täynnä fobiaa, vihaa ja kiusaamista. Nyt mä oon tuonut tänne Ahjoon mukani jo kavereitani eikä täällä ketään kiinnosta millainen sukupuoli, väri tai koko sulla on.

Jengiä kiinnostaa että ootsä hyvä tyyppi ja onko sun kanssa kiva pelata.”

-Blasu (Minttu)





## Autisminkirjon nuoret Ahjon toiminnassa

“Olen jo jonkin aikaa pohtinut laittavani viestiä. En tiedä, ymmärrättekö kuinka tärkeää toimintanne tämän harrastusmahdollisuuden eteen on.

Mikaelin (Sami) kohdalla tämä on ensimmäinen kerta, kun löytyy ohjattu harrastus joka oikeasti on kiva ja onnistuu. Mikael on autistinen ja autisteille tyypilliseen tapaan murrosikä on vaikea vaihe elämässä. On päiviä, jolloin mikään muu ei normaaleissa arjen rutiineissakaan suju, mutta harrastus sujuu ja siitä saa onnistumisen kokemuksen. Tämä on myös meille vanhemmille todella iso asia.”

.-Mikaelin (S4MI:n) äiti Paula



S4MI



**AHJO**

**AHJOCS.FI**

**Pelikaverit ry**