



Digipelietsivähankkeen loppuraportti

Toni Hatakka ja Janne Laaksonen

Helsinki

Sisällys

Havainnot ja johtopäätökset tiiviisti	5
Striimaus	6
Johtopäätökset	6
Raportissa käytetyt termit	7
Hankkeen kuvaus ja tavoitteet	8
Lyhyt arvio tavoitteiden toteutumisesta	9
Hankkeen aloitus	11
Työn areenat	12
Ohjausryhmä	12
Pilotointivaihe	13
Pelin valinta	13
Työvälineet ja raportointi	14
Pilotoinnin tulokset, havainnot ja johtopäätökset	15
Striimauksesta	15
Haasteet	15
Toimeenpanovaihe	17
Pelivalinnat ja työn rakenne	17
Arviointimalli	17
Yhteisöt, yhteistyötahot ja käytetyt pelit	19
Ammatilliset vierailut, luennot yms.	23
Hankkeen tulokset ja havainnot	24
Haasteet	25
Erilaiset yhteisöt	25
Ratkaisuja	25
Havaintoja	26
Hankkeen saavutukset ja tulokset nuorisotyön perspektiivistä	27
Pohdintaa	27
Työn jatkaminen ja kehittäminen	28
Pelietsivän työ tulevaisuudessa	29
Liitteet	30
Pilotointivaiheen arviointilomake	30
Toimeenpanovaiheen arviointilomake	34



Kuva: Juha Valkeajoki

Havainnot ja johtopäätökset tiiviisti

Helsingissä etsivän nuorisotyön kautta on noussut aiemmin esille havainto siitä, että etsivien nuorisotyöntekijöiden tietoon tulleista, yhteiskunnan palveluiden ja instituutioiden ulkopuolelle jääneistä nuorista moni on kuitenkin ollut sosiaalisesti aktiivinen esimerkiksi internetin peliyhteisöissä. Tämän seurauksena pohdittiin, olisivatko kyseiset nuoret esimerkiksi näiden pelien kautta ollut tavoitettavissa ja autettavissa jo paljon aikaisemmin. Näin nuorten elämäntilanteisiin olisi ollut mahdollista löytää ratkaisuja jo ennen mahdollisten ongelmien kärjistymistä.

Näiden ajatusten ja havaintojen pohjalta käynnistettiin syksyllä 2021 alkanut, digitaalisia pelejä ja niiden yhteyteen rakentuneita yhteisöjä työskentelyalustanaan käyttävä etsivän nuorisotyön hanke. Työssä käytettyjen yhteisöjen valtakunnallisuuden vuoksi hankkeen tavoittelemia nuoria ei ollut mahdollista rajata kunnallisesti, vaan työtä päädyttiin toteuttamaan valtakunnallisesti kaikkien suomalaisten pelaavien nuorten ja nuorten aikuisten parissa. Hankkeen keskeisiä johtopäätöksiä onkin se, kuinka verkon peliyhteisöjen pariin jalkautuvalle nuorisotyölle tulee vastaisuudessaakin olemaan ominaista se, että työn kenttänä on koko Suomi ja sen pelaavat nuoret.

Hanke alkoi pilotointivaiheella, joka toteutettiin yhdessä hankkeen ohjausryhmän kanssa tehtyä suunnitelmaa noudattaen, siten että seitsemää eri peliä kokeiltiin kutakin noin viikon jaksoissa kunkin pelin suurimmassa suomalaisessa Discord-yhteisössä. Jo alkuvaiheessa hankkeen toiminta kiinnittyi pelien ympärille muodostuneiden suomalaisten yhteisöjen kanssa toteutettavaan yhteistyöhön.

Suomalaisten pelaajien tavoittaminen pelin sisäisillä haku- ja menetelmiä osoittautui mahdottomaksi monien pelien kohdalla. Tämä johtuu pelien kansainvälisyydestä: hankkeen kohtaamisen välineenä käyttämien, verkossa moninpelattavien pelien pelaajakunta koostuu laajoista maantieteellisistä alueista, joissa samoilla palvelimilla pelaa yleensä lähes koko maanosa. Peleissä ei ole mielekäästä tapaa tavoittaa esimerkiksi nimenomaan suomalaisia pelaajia. Peliseururan sattumanvaraisuuden vuoksi pelien sisäisiä sosiaalisen pelaamisen muotoja käyttäen työaika olisi näin

valtavan tehotonta ja tuloksellisuus erittäin epävarmaa. Näistä syistä peliseuraa lähdettiin hakemaan valmiista yhteisöistä.

Kontakteja kertyi pilotointijakson aikana 112. Syrjäytymisvaarassa olevia nuoria tavoitettiin pilotointijakson aikana vain muutama. Niukat tulokset selittyvät osin lyhytkestoisesta pilotointijakson aikana tehdyn havainnon perusteella, jonka mukaan viikko yhdessä peliyhteisössä on liian lyhyt aika siihen, että hankkeen kohderyhmänä olevia nuoria tavoitettaisiin tai että palveluohjauksellisia prosesseja pystyisi syntymään. Tämän johdosta valittiin pilotointijakson aikana aktiivisimmat yhteisöt, joissa on tarkoitus lähteä pitkäjänteisesti vakiinnuttamaan pelietsivien läsnäoloa yhteisöissä. Vastaanotto valituissa yhteisöissä oli sekä yhteisöjen ylläpidon, että tavoitettujen jäsenten taholta pääosin positiivista ja innostunutta. Valitut yhteisöt ovat **Valheim Finland**, **Call of Duty Finland** sekä **PUBG Finland**.

Yhteisöissä työskenneltiin harkituin menetelmin alun perin toukokuun 2022 loppuun saakka kestäneessä hankkeen toimeenpanovaiheessa. Toimeenpanovaiheen aikana käynnistyi muutamia palveluohjausprosesseja. Yhteensä 92 pelisession aikana kontakteja syntyi 400. Tukea tarvitsevia kohderyhmään kuuluvia nuoria ja nuoria aikuisia tavoitettiin jonkin verran, ja syvempi ohjauksellinen suhde syntyi viiteen nuoreen. Useamman kerran kohdattu henkilö eri pelisessioiden aikana kirjattiin aina uudeksi kontaktiksi. Tähän päädyttiin siitä syystä, että peliseururan vaihteluus sekä nimimerkkien käyttö ja niiden muuttuminen olisivat tehneet joka tapauksessa yksittäisten henkilöiden tilastoimisesta hankalaa.

Hankkeen saatua jatkoa toimeenpanovaihe käynnistettiin uudelleen syyskuussa 2022, ja sitä jatkettiin joulukuuhun 2022 saakka. Tällöin 35 pelisession aikana kontakteja kertyi 112 kappaletta, ja palveluohjausprosesseja syntyi yksi. Pelisessioiden määrä jäi lopulta hieman suunniteltua vähemmäksi. Vähäisempi kontaktien määrä selittyy osittain myös sillä, että striimivierailuja sekä muita suuremman tavoitavuuden sessioita oli vähemmän.

Pilotointi- ja toimeenpanovaiheiden aikana tehtiin lisäksi paljon arvokkaita havaintoja esimerkiksi siitä, millaisia erityispiirteitä työ pitää sisällään, sekä mitkä asiat ovat todennäköisesti onnistumisen esteenä tai edellytyksenä. Lisäksi saavutettiin alustava käsitys siitä, missä verkko-yhteisöissä hankkeen tavoittelemat nuoret mahdollisesti viettävät aikaa pelaten. Keskeisimpinä havaintoina nousivat lisäksi määräaikaisen hankkeen haasteet työn edellyttämän pitkäkestoisen työotteen suhteen, sekä toimintaan liittyvän viestinnän kannalta.

Pelikertojen aikana syntyneet kohtaamiset olivat kuitenkin arviomme mukaan laadultaan todella hyviä sekä vaikeuttavia. Pelaamisen käyttäminen kohtaamisen menetelmänä todentui tehokkaaksi nuorisotyölliseksi työkaluksi. Tämä kävi ilmi esimerkiksi siitä, kuinka nopeasti keskustelut päätyivät melko syvälle ja luottamukselliselle tasolle, ja kuinka kohdattujen henkilöiden kanssa päästiin rakentamaan luontevasti keskusteluyhteyttä ja luottamussuhdetta jo yhden pelisession aikana. Oletettavia syitä tälle oli peliyhteisön turvallisuus kohtaamispaikkana, sekä kohtaamisen tapahtuminen sellaisen kulttuurin kontekstissa, johon sekä kohdattu että työntekijät ovat vahvasti sidoksissa. Lisäksi kohdatulla henkilöllä säilyi kontrolli siihen, millä tasolla ja millä ehdoin tämä sitoutuu käytävään keskusteluun. Ilmiö on tuttu myös hanketyöntekijöiden aiemmin tekemästä kulttuurisesta ja kohdennetusta nuorisotyöstä, jossa digitaalisia pelejä käytettiin kohtaamisen välineenä.

Eräänä työn haasteena nousivat esiin pelien sisäiset mekaaniset ja rakenteelliset tekijät, jotka estivät työntekijöitä osallistumasta keskeiseen osaan yhteisön sisällä tapahtuvasta toiminnasta. Esimerkkinä uudet pelitilit estivät työntekijöitä osallistumasta paikoitellen Ranked-pelimuotoon, joka yhteisöstä riippuen saattoi olla suosittu tai ainoa pelimuoto, jota pelaajat pelasivat. Myös pienet pelaaja-aulat sekä työmuodon sensitiivinen ja vapaaehtoisuuteen perustava työote vähensi illan aikana tapahtuvien kohtaamisten määrää. On oleellista, että työssä korostetaan sensitiivistä kohtaamista ja vapaaehtoisuutta, sillä työntekijät toimivat pelaajayhteisöissä, joissa kaikki toiminta on lähtökohtaisesti anonyymiä ja vapaaehtoista, ja joissa työntekijät väistämättä ovat enemmän tai vähemmän vieraan roolissa.

Tunkeilevaksi koettavaa lähestymistä voisi olla esimerkiksi hakeutuminen valmiisiin pelaajaryhmiin näiden äänikanaville, jossa pelijoukkue on jo osin koossa. Tämän

pohdittiin johtavan todennäköisesti luottamussuhteen ja keskusteluyhteyden syntymisen olennaiseen vaikeutumiseen, ja tällöin olisi myös konkreettisena vaarana se, että peliyhteisö alkaisi suhtautua kielteisesti etsivän nuorisotyön läsnäoloon. Tästä syystä arvioitiin, että vaikka se olisi voinut lisätä kohdattujen nuorten määrää, hanketyössä olisi syytä pidättäytyä tämänkaltaisesta, suuremmasta lähestymistavasta.

Striimaus

Pelilyhteisössä toimiessamme *striimaaminen* eli pelien suoralähetystoiminta nousi kanssapelaajien, yhteistyökumppaneiden ja kollegoiden kanssa käydyissä keskusteluissa mahdolliseksi työvälineeksi nuorten kohtaamiselle. Striimausta onkin lähestytty hanketyössä yhteistyön kontekstissa, pääasiallisena yhteistyökumppanina Sami “Myst1s” Partanen. Omaa striimaustoimintaa ei lähdetty toteuttamaan, sillä hankkeen alkaessa Porvoossa oli jo käynnissä etsivän nuorisotyön hanke, jossa työ keskittyisi striimaamisen ympärille, eikä samaa metodiikkaa haluttu lähteä kokeilemaan päällekkäin.

Porvoon hankkeen menestyksekkäät tulokset sekä hankkeen aikana tehdyn striimausyhteistyön hyvien tuloksien valossa voidaan päätellä, että tulevaisuuden verkossa tehtävässä etsivässä nuorisotyössä striimaustoiminnan on syytä olla keskeisessä roolissa.

Johtopäätökset

Hankkeen myötä on saavutettu käsitys siitä, että verkon peliyhteisöissä on runsaasti syrjäytymisvaarassa olevia tai jo syrjäytyneitä nuoria aikuisia, ja näissä yhteisöissä on todennäköisesti mahdollista puuttua näiden elämäntilanteeseen jo varhain. Työntekijät otettiin käytännössä poikkeuksetta kiitoksella ja lämmöllä vastaan eri yhteisöihin. Arviomme mukaan hankkeessa tehtyä työtä tai sitä vastaavaa työmallia ei ole ainakaan Suomessa tätä raporttia kirjoitettaessa kokeiltu. Ottaen huomioon, millainen hinta syrjäytymisellä on yhteiskunnalle, voidaan pitää perusteltuna, että nuorisotyön toimijoiden on jalkauduttava verkon peliyhteisöihin myös tulevaisuudessa.

Hankkeessa kokeiltujen metodien jatkokehittämiselle ja pelien äärellä tehtävälle työlle on välitön tarve. Hankkeen aikana on pystytty tavoittamaan pelaavia nuoria verkossa toimivien yhteisöjen sisältä. Tulevaisuuden työn etsivän jalkautuvan nuorisotyön ja digitaalisen pelaamisen rajapinnassa on oltava resursseiltaan ja jatkuvuudeltaan

turvattua. On löydettävä rakenteet, jolla valtakunnallinen työ pystytään rahoittamaan.

Arviomme mukaan työn on perusteltua olla ennen muuta valtakunnallista. Keskeisiä työn välineitä tulevat olemaan

todennäköisesti striimaus sekä erilaiset sisällöntuotannon muodot. Vahva brändi, tehokas viestintä sekä vahvat verkostorakenteet tulevat olemaan työn kannalta tärkeitä.

Raportissa käytettyjä termejä

Kontakti: Yksilö, jonka kanssa on hanketyön yhteydessä kommunikoitu henkilökohtaisesti joko tekstin tai puheen välityksellä mitä tahansa mediaa käyttäen.

Kohtaaminen: Mikä tahansa tilanne, jossa keskustellaan kontaktin kanssa

Ohjaustilanne: Tilanne, jonka aikana käydyt keskustelut kohdatun oletettavasti ikäryhmään kuuluvan yksilön kanssa ovat olleet luonteeltaan nuorisotyöllisesti ohjaavia tai neuvovia

Ohjaussuhde: Yli kaksi erillistä kohtaamista kestänyt, vakiintunut keskusteluyhteys kontaktin kanssa

Palveluohjausprosessi: Kontakti on saatettu tätä hyödyttävän palvelun piiriin



Hankkeen kuvaus ja tavoitteet

Koronaviruspandemian seurauksena valtio päätti panostaa vuonna 2020 kohdennetusti ja määräaikaaisesti etsivään nuorisotyöhön normaalia enemmän. Tämä mahdollisti rahoituksen hankkeelle, jossa voisi kokeilla digitaalisten pelien käyttämistä etsivän nuorisotyön välineenä. Hankkeessa työskentelee kaksi työntekijää, jotka ovat osana

Stadin etsivien tiimiä Helsingin kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialojen nuorisopalveluiden etsivän nuorisotyön yksikössä. Hankekausi oli 16.8.2021-30.4.2023. Kyseessä on digitaalisen etsivän nuorisotyön kehittämishanke, jonka tavoitteiksi on asetettu:

Tavoitteena on

1.

kehittää, kokeilla ja arvioida toimintamalleja, joiden avulla tavoitetaan tuen piiriin syrjäytymisvaarassa olevia 16–28 vuotiaita suomalaisia nuoria

2.

kehittää toimintamalli, jonka avulla etsivä nuorisotyöntekijä pystyy identifioimaan suomalaisia pelaajia, peli- tai verkkoyhteisöjä, ja liittymään niihin mukaan

3.

kerätä ymmärrystä erilaisista peliyhteisöistä, verkkoyhteisöistä ja pelikulttuureista, joiden pohjalta kehitetään toimintaperiaatteita sekä ohjeita yhteisöissä toimimiseen

4.

muodostaa pelaamisen ja muun vuorovaikutuksen kautta yhteys syrjäytyneeseen tai syrjäytymisvaarassa olevaan nuoreen, ja saattaa häntä tarvitsemiinsa tukipalveluihin

5.

rakentaa ammatillinen verkosto hankkeen yhteyteen

6.

hankitun tiedon ja osaamisen siirtäminen etsivän nuorisotyön käyttöön

Lyhyt arvio tavoitteiden toteutumisesta

1. Syrjäytyneen tai syrjäytymisvaarassa olevan nuoren määrittelyminen yleisellä tasolla hankkeen kontekstissa on haasteellista. Harvasta kohdatusta nuoresta saatiin riittävän yksityiskohtaista tietoa määritelmän tekemiseksi. Pääasialliset syyt tähän ovat verkossa tapahtuvan kohtaamisen ja anonymiteetin asettamat vaatimukset työn erityisen sensitiiviselle otteelle. Tiedon nuoren mahdollisesta elämäntilanteesta on noustava esiin keskustelun aikana luonnollisesti. Motivaation keskusteluun tulee nousta nuorelta itseltään. Hankkeessa pyrittiin kuitenkin nimenomaan tarjoamaan sellaista tietoa ja apua, joka koskettaa erityisesti syrjäytymisvaarassa olevaa ihmistä. Hankkeen aikana kehitettiin, kokeiltiin ja arvioitiin peliyhteisöissä tapahtuvan jalkautuvan etsivän nuorisotyön työmuotoja.
2. Hankkeen aikana on onnistuttu löytämään useita erilaisia suomalaisia pelaajayhteisöjä, sekä toteuttamaan yhteisöön jalkautuvaa nuorisotyötä yhteistyössä yhteisön jäsenten ja ylläpitäjien kanssa. Hankkeen aikana on kerätty mittavasti kokemusta eri peliyhteisöissä toimimisesta. Toiminnallisen osuuden päätyttyä on pystytty määrittelemään, miten ammattietnistä ja moraalista tarkastelua kestävää, verkkoon jalkautuvaa pelitoimintaa pystyy järjestämään pelejä ja peliyhteisöjä hyödyntäen. Prosessi yhteistyön rakentamisesta pelaajayhteisöjen kanssa on kuvattu raportissa tarkasti.
3. Hankkeen aikana on toimittu erilaisissa suurissa suomalaisissa peleihin ja pelaamisen ympärille muodostuneissa Discord-yhteisöissä. Hankkeen aikana ei rakennettu minkäänlaista pakettimuotoista toimintamallia. Sen sijaan kerätyn tiedon, havaintojen ja johtopäätösten kautta on onnistuttu luomaan edellytykset sille, että tulevaisuuden toimija voi hyödyntää hankkeen tuloksia ja loppuraporttia digitaaliseen pelaamiseen keskittyvän etsivän nuorisotyön järjestämiseen ja kehittämiseen. Kulttuuristen erityispiirteiden sekä sensitiivisen työotteen huomioiminen on ollut hanketyön ja raportoinnin keskiössä.
4. Hankkeen työntekijät ovat onnistuneet muodostamaan pelitoiminnan kautta keskustelusuhteita sekä myös pitkäkestoisia ohjaussuhteita nuorten kanssa. Yksilöohjaussuhteita syntyi hankkeen aikana 7 kappaletta, sekä hankkeen aikana toimintaan osallistuneiden henkilöiden kanssa on käyty lukuisia ohjauksellisia keskusteluja. Kontakteja hankkeen aikana syntyi kokonaisuudessaan 624. Hankkeen aikana on toimittu yhteisöissä, jotka ovat muodostuneet peliharrastamisen ympärille ja joissa ei ole ollut mitään muita ammatillisia tahoja.
5. Hankkeen ympärille on muodostunut kattava ammatillinen verkosto, johon kuuluu esimerkiksi lukuisia eri kuntien toimijoita, ammattikorkeakouluja, järjestötoimijoita sekä pelikulttuurin vaikuttajia.
6. Hankkeen tiedon ja osaamisen siirtymistä toteutetaan tämän loppuraportin muodossa, sekä järjestämällä erilaisia luento- ja seminaaritilaisuuksia halualueille tahoille. Hankkeen lopussa järjestetään myöskin loppuseminaari etsivän nuorisotyön verkostolle, sekä Helsingin kaupungin nuorisopalveluille.



UUTISPAIVA

Kuva: Johannes Romppanen - Risto Musta

Hankkeen aloitus

Hankkeen aloitusvaihe käynnistyi elokuussa, jonka aikana suunniteltiin hankkeen toteutustapa ja aikataulu, hankittiin työvälineet sekä verkostoiduttiin kentän toimijoiden kanssa. Suunnitteluvaiheessa jaettiin hanke kolmeen vaiheeseen: pilotointivaihe, jossa testattaisiin eri pelejä ja lähestymistapoja; toimeenpanovaihe, jossa kevään ajan valittua metodia ja peliyhteisöjä hyödyntäen pyrittäisiin tavoittamaan kohderyhmän nuoria, sekä raportointivaihe kesälä, jonka aikana hankkeessa tehty työ ja sen tulokset analysoitaisiin. Tästä tuotettaisiin loppuraportti, jota kentän työntekijät voisivat myöhemmin hyödyntää. Kevään aikana hanke sai jatkoa, ja toimeenpanovaihetta jatkettiin lopulta joulukuun 2022 saakka Raportointivaihe asetui keväälle 2023.

Suunnittelu- ja valmisteluvaiheen suurin haaste oli lopulta pelien hankinta: kaupungin hankintasäädösten vuoksi ainoa tapa hankkia pelejä digitaalisilta jakelualustoilta on luottokortti. Hankkeessa jouduttiin lopulta turvautumaan etsivän yksikön toisen työntekijän korttiin, joka lopulta ei edes käynyt kaikissa verkkokaupoissa. Viimeiset pelit jouduttiin hankkimaan käyttäen hanketyöntekijöiden omaa rahaa, jonka työnantaja korvasi jälkikäteen. Kaupungin hankintajärjestelmien kankeus onkin otettava vastaisuudessa huomioon tämäntyyppistä työtä aloitettaessa.

Hankkeen alussa oli selvää, että koska hankkeessa toteutettavaa työtapaa ei ole hanketyöntekijöiden tai ohjausryhmän tiedon mukaan toteutettu missään aiemmin, joudutaan ratkaisuja tekemään pitkälti hanketyöntekijöiden nuorisotyöllisen kokemuksen sekä pelikulttuurien tuntemuksen pohjalta. Lisäksi hankkeen ohjausryhmän roolin merkitys on tästä syystä huomattavan suuri työssä tehtävien ratkaisujen kannalta. Näistä syistä ja olemassa olevan tietoperustan vähäisyyden vuoksi raportoinnissa ja dokumentoinnissa joudutaan nojaamaan pitkälti työntekijöiden asiantuntemukseen, kokemukseen ja havaintoihin, vuorovaikutukseen peliyhteisöjen kanssa sekä ohjausryhmän asiantuntemukseen ja sen kanssa tehtyyn reflektioon.

Hankkeessa toteutettavaa työtä suunniteltiin alun perin tehtäväksi pelien sisältä, joko pelin omilta palvelimilta tai pelien sisäänrakennettujen peliseurauksen hakuominaisuuksien kautta. Lopulta tätä ajatusta päädyttiin kuitenkin

muuttamaan keskeisellä tavalla. Varsinaisen työn aloittamista suunnitellessa ei kyetty löytämään mielekästä tapaa lähteä etsimään nuoria pelien sisältä, sillä ensinkään suomalaisten, saati sitten kohderyhmään kuuluvien nuorten löytäminen olisi pelipalvelinten kansainvälisyyden vuoksi liian epätodennäköistä. Hanketyötä päädyttiin edellä mainitun sijaan lähteä toteuttamaan pelien rinnalle syntyneistä suomalaisista verkko- ja peliyhteisöistä.

Discord on alustana ja palveluna alun perin ja ensisijaisesti videopelien sosiaalista pelaamista varten kehitetty sovellus. Jo ennen koronaa Discordiin oli muodostunut suuria pelaamisen ympärille keskittyneitä yhteisöjä, ja tästä syystä hankkeessa toteutunut työ on keskittynyt Discordiin. Hankkeessa on pyritty toimimaan pelaamisen parissa ilmiönä, ja löytämään pelaajien suosimia pelejä ja yhteisöjä. Muiden ammattilaisten sekä harrastajilta saadun palautteen pohjalta miltei kaikki sosiaalinen, verkossa tapahtuva peliharrastaminen on jollain tavalla kytköksissä Discordiin.

Pandemian aikana erityisesti kunnallinen nuorisotyö on siirtynyt hyödyntämään Discordia nuorisotyön alustana kasvavassa määrin, mutta enimmäkseen osana kunkin toimijan omaa toimintaa ja omilla Discord-palvelimilla. Rajoitusten höllennyttyä verkkotyö on luonnollisesti vähentynyt, mutta Discord ja muut nuorten suosimat digitaaliset alustat vaikuttavat tulleen nuorisotyöhön jäädäkseen. Hanketyön aikana ei kuitenkaan saatu tietoa tapauksia, joissa nuorisotyö olisi jalkautunut laajemmin muihin julkisiin Discord-yhteisöihin. Hanke onkin poikkeuksellinen siitä, että työntekijät nimenomaisesti pyrkivät jalkautumaan yhteisöihin, jotka ovat peliharrastajien suosiossa ja vakiintuneita harrastamisen paikkoja ja joissa ei ole muita ammatillisia toimijoita.

Lisäksi on otettava huomioon etsivän nuorisotyön vapaaehtoisuus, joka on yksi keskeisiä etsivän nuorisotyön periaatteita. Mikäli hankkeen työntekijät olisivat itse liittyneet avoimiin pelaajaryhmiin, oltaisiin tällöin tilanteessa, jossa he olisivat tulossa ammattilaisen roolissa ryhmiin, joissa heidän palveluilleen ei välttämättä ollut tarvetta tai joihin heitä ei olisi toivottu. Tämän takia hankkeen työntekijät etsivät omaan ryhmäänsä aina peliseuraa, johon liittyminen

on vapaaehtoista. Discordissa toimiessa tämä tarkoitti sitä, että hankkeen työntekijät odottivat äänikanavalla muiden pelaajien saapumista. Discord-yhteisöt mahdollistivat myös selkeän viestinnän ja markkinoinnin, joka selkeytti mahdollisille nuorille, mitä hankkeen työntekijät olivat tekemässä yhteisön sisällä.

Työn areenat

Hankehakemuksessa suunnitellusta poiketen toimintaa ei lähdetty toteuttamaan yhteistyössä Helsingin nuorisopalveluiden pelikeskus Scoren (nykyisin Pelitalo Sture) kanssa. Pelikeskuksessa ei hankkeen alkaessa ollut henkilökuntaa tai toimintoja käynnissä, joten yhteistyön edellytyksiä ei ollut. Hankkeen suunnitteluvaiheessa ei myöskään osallistettu helsinkiläisiä nuoria, sillä jo alkuvaiheessa oli selkeää, ettei työtä ollut järkevää rajata kunnallisesti, vaan työn kohteeksi valikoituivat kaikki suomalaiset verkossa pelaavat nuoret. Tämä siitä syystä, että ei ole olemassa kunnallisesti keskittyneitä pelejä tai verkon yhteisöjä, tai mitään tapaa ”karsia” nuoria kohtaamisen yhteydessä kunnallisesti. Score-yhteistyön sijaan toiminnan aloittaminen ja toteuttaminen suunniteltiin yhdessä etsivän tiimin sekä hankkeen työtä tukemaan perustetun moniammatillisen ohjausryhmän kanssa.

Discordin lisäksi pohdintaa käytiin myös siitä, pitäisikö hankkeelle muodostaa tilejä hankkeen toteutuksen aikana suosituille sosiaalisen median alustoille, kuten Instagramiin, Jodeliin, Youtubeen tai Twitteriin. Näitä alustoja ei hyödynnetty, sillä Discord-yhteisöt sekä Discord alustana tarjosi mahdollisuuden muodostaa keskitetyn, näkyvän läsnäolon hankkeen työntekijöille pelaamiselle tarkoitettuihin yhteisöihin. Käytettävän työajan sekä resurssien rajallisuuden valossa ei myöskään nähty hyödylliseksi hajauttaa kokeiluja liian monille eri alustoille.

Hankkeen työskentelyalustoiksi harkittiin myös erilaisia verkkofoorumeita ja yhteisöjä, kuten Ylilautaa tai Reddit-tä. Työtä suunniteltaessa pääteltiin kuitenkin, että onnistumisen edellytyksiä hankkeen kaltaiselle vapaaehtoiselle pelitoiminnalle ei foorumeilla ollut. Aiemmat yritykset eri ammatillisilta tahoilta kyseisellä sivustolla ovat päättyneet työntekijöiden maalitukseen tai häiriköintiin. Tiedostamme kuitenkin, että sivusto on etsivän nuorisotyön asiakaskunnan suosiossa. Sivustojen sisältä ei löytynyt myöskään selkeitä peliyhteisöjä, joihin olisi voinut kiinnittyä ammatillaisen roolissa. Redditistä löytyi pelaamisen ympärille muodostuneita kanavia, mutta nämä olivat kansainvälisiä, eikä suomalaisia variantteja löytynyt.

Ohjausryhmä

Hankkeen tueksi perustettiin ohjausryhmä alan asiantuntijatahoista ja ammattilaisista. Ohjausryhmään liityttiin kutsusta. Jäsenyydestä ei maksettu palkkiota. Ohjausryhmän tehtävänä on tukea hankkeen etenemistä ja antaa omaa asiantuntemustaan työn kehittämiseksi. Ryhmä kokoontui yhteensä kymmenen kertaa. Ohjausryhmän jäsentahot edustajineen olivat:

Kohdennetun nuorisotyön valtakunnallinen osaamiskeskus (Into - etsivä nuorisotyö ja työpajatoiminta ry):

Miikka Piironen

Digitaalisen nuorisotyön valtakunnallinen osaamiskeskus (Verke):

Pasi Tuominen, Iita-Mari Ruponen, Panu Räsänen

Digipelirajaton-toiminta, Sosped-säätiö: **Terhi Mustonen, Rami Radwan**

Restart-hanke, Peluuri/Sininauhaliitto: **Sanni Nuutinen**

Suomen elektronisen urheilun liitto: **Miika Pulkkinen, Otto Takala**

Pilotointivaihe

Pilotointivaiheen aikana oli määrä testata kymmentä eri peliä niiden suomalaisissa Discord-yhteisöissä. Näistä osa karsiutui joko yhteisön sopimattomuuden takia tai viestiyhteyden katkettua yhteisön ylläpitoon. Discord-yhteisöjen jäsenmäärät vaihtelevat noin viidestä sadasta jäsenestä lähes kymmeneen tuhanteen. Pilottivaiheeseen käytettiin noin neljä kuukautta syyskuusta joulukuuhun 2021.

Pelien valinta

Pelejä valittiin käyttäen kolmea eri kriteeriä. Kriteereinä olivat pelin elinvoimaisuus ja suosio verkkopelaajien parissa, hanketyöntekijöiden aikaisempi kokemus pelistä sekä pelin soveltuvuus kommunikaatioon ja kohtaamiseen. Pelivalinnat oli käyty yhdessä läpi vielä hankkeen ohjausryhmän kokouksessa, jossa asiantuntijat antoivat palautetta pelivalintoihin liittyen. Valitut pelit olivat:

- PUBG: Battlegrounds
- Valheim
- Call of Duty: Warzone
- Overwatch
- Counter Strike: Global Offensive
- Minecraft
- Sea of Thieves
- League of Legends
- World of Warcraft
- DOTA

Näistä karsiutuivat jo pilotointivaiheessa World of Warcraft, Sea of Thieves sekä League of Legends. Syytä karsiutumislle olivat esimerkiksi erilaiset kommunikoinnin haasteet yhteisöjen kanssa, työarjessa tehdyt priorisoinnit sekä World of Warcraftin tapauksessa soveltuvan suomalaisen yhteisön puute.

Poisvalittuja pelejä olivat esimerkiksi Valorant, Runescape, Final Fantasy XIV, Apex Legends, Grand Theft Auto 5 sekä Fortnite. Poisvalinnat tapahtuivat sekä edellämainittujen kriteereiden, että pelien samankaltaisuuden vuoksi osan valittujen pelien kanssa. Osa näistä peleistä olisi myös vaatinut satoja pelitunteja, jotta pelaaminen

hanketyöntekijän kanssa olisi ollut harrastavien nuorten näkökulmasta mielekästä. Kertyneen tiedon valossa hankkeen loppuvaiheessa päädyttiin kuitenkin poisvalinnosta huolimatta pelaamaan Valorantia joidenkin kuukausien ajan.

Pelivalintojen yhtenä kriteerinä oli hankkeen työntekijöiden aikaisempi kokemus kyseisissä peleissä. On olennaista, että työntekijät pystyvät osallistumaan toimintaan samalla tavalla kuin muutkin yhteisön jäsenet, ja osallistumaan pelaamiseen ilman että taitotasolla olisi huomattavaa vaikutusta pelisessioon. Samalla pelaamisen ohessa jää tilaa nuoren kohtaamiseen ja keskusteluun sen sijaan, että työntekijä joutuu keskittymään pelin opetteluun.

Hankkeen aikana on tietoisesti jätetty tiettyjä pelejä kokeilematta, vaikka niiden sisältä löytyisi elinvoimaisia suomalaisia yhteisöjä. Tähän pelien listaan kuuluu mm. Grand Theft Auto V, League of Legends sekä Fortnite. Näiden pelien kokeilu etsivän nuorisotyön tavoittamisen välineenä jää auki sellaiselle työntekijälle tulevaisuudessa, jolla on kyseisissä peleissä tarvittavaa osaamista. Pelin relevanssin mittarina käytettiin pelaajien lukumäärää sekä suomalaisten yhteisöjen kokoja.

Pelien relevanttiuden kannalta on syytä pitää mielessä myös uudet julkaisut. Uusien, suosittujen pelien ympärille voi muodostua nopeasti elinvoimainen yhteisö, jossa voi toteuttaa samanlaista kohtaamistyötä, jota hankkeen aikana on tehty. Hyötynä kokeilulle on myös se, ettei aikaisempaa taitotasoa tarvita, sillä peli on sillä hetkellä uusi ja tuntematon kaikille pelaajille.

Hanketyötä päätettiin lähteä toteuttamaan ottamalla yhteyttä kunkin Discord-yhteisön ylläpitävään tai omistavaan tahoon, jotta työntekijöiden legitimitteetti yhteisön jäsenten silmissä saataisiin varmistettua. Kaikissa yhteisöissä, joissa työtä päädyttiin tekemään, saatiin ylläpidon taholta positiivinen ja innostunut vastaanotto, ja hanketyöntekijät saivat myös itselleen oman roolin (tyypillisesti “nuorisotyöntekijä” tai “yhteistyökumppani” tms.), joka näkyy kaikille yhteisön jäsenille. Tahojen kanssa saavutettiin nopeasti yhtenevä näkemys siitä, että hankkeessa tehty työ on arvokasta, sekä valittu lähestymistapa todennäköisesti

oikea. Tyypillisesti yhteisöjen ylläpitäjät ovat vapaaehtoisia, jotka eivät saa ylläpidosta tai moderoinnista palkkiota. Tämä on otettava huomioon myös, kun yhteistyötä yhteisöjen ja hankkeen välillä suunnitellaan ja aikataulutetaan.

Työvälineet ja raportointi

Työntekijöiden turvallisuuden ja anonymiteetin turvaamiseksi päätettiin sekä Discord-alustalle että kaikkiin peleihin ja niiden jakelualustoille luoda hanketyöntekijöille uudet profiilit ja tilit sen sijaan että nämä olisivat käyttäneet esimerkiksi henkilökohtaisia tilejään tai vanhoja työtilejä.

Pilotointijakson aikaista työn arviointia varten luotiin yksinkertainen verkkolomake, jonka hanketyöntekijät täyttivät jokaisen pelisession päätteeksi. Lomakkeessa arvioitiin pelin ja yhteisön sopivuutta hanketyöhön sekä session

henkistä kuormaa työntekijöille. Pelisessioita kertyi 32 kappaletta, joiden aikana tavoitettiin 112 henkilöä. Näistä suurimmalla osalla ei käytettävissä olevan tiedon perusteella ollut tarvetta etsivän nuorisotyön palveluille. Tämä kävi ilmi ensisijaisesti kohdattujen pelaajien kanssa käytyjen keskustelujen luonteesta, aiheista ja sävystä.

Keskusteluilla ei ollut virallista, toistuvaa struktuuria, mutta yleisesti kohdatut ihmiset kertoivat esimerkiksi työstään, opiskelustaan ja perhetilanteestaan, ja myös mahdollisista elämäntilanteidensa haasteista. Pelisessioiden arviointi oli pilotointijakson aikana pääosin laadullista, eikä tarkkoja, pelikohtaisia kontaktimääriä eritelty. Pilotointijakson tavoiteaikataulu viivästyi suunnitellusta, mutta kolmen pelin karsiutuminen kompensoi tätä viivästystä niin, että pilotointijakso saatettiin päätökseen joulukuun aikana.



Pilotoinnin tulokset, havainnot ja johtopäätökset

Pilotointijakson aikana käytettiin noin viikon aikajakso peliä ja yhteisöä kohden. Kuten edellä on mainittu, tuloksia ei syntynyt kovinkaan suurta määrää: pelaajia tavoitettiin 112, mutta yksilöohjaustilanteita syntyi vain muutamia. Tavoitettujen yhteisöjen aktiivisten jäsenten sekä ylläpidon kokemuksen mukaan hankkeen tavoittelemia syrjäytyneitä tai syrjäytymisvaarassa olevia nuoria löytyy yhteisöistä kuitenkin runsaasti. Syynä maltillisiin tuloksiin on arviolta se, että viikko on erittäin lyhyt aika yhteisön jäsenille tulla tietoisiksi nuorisotyön läsnäolosta yhteisössä, sekä nuorisotyöntekijöiden läsnäolon riittäväksi normalisoitumiseksi, jotta kynnys yhteydenottoon olisi riittävän matala. Tämänkaltaisia piirteitä on havaittavissa myös ”perinteisessä” jalkautuvassa nuorisotyössä: sen on mentävä riittävän pitkäjänteisesti sinne, missä nuoret ovat, jotta tuloksia alkaisi syntyä. Hanketyöntekijät arvelevat kokemuksensa ja havaintojensa perusteella, että vakinaistuneen työotteen on jatkuttava joitain kuukausia, ennen kuin tuloksista voidaan tehdä luotettavia johtopäätöksiä.

Pilotointivaiheen konkreettisin hyöty ilmeni kuitenkin työn aikana tehdyistä havainnoista. Pilotointivaiheen aikana syntyi esimerkiksi ymmärrys siitä, että keskeistä tavoitteiden saavuttamisen kannalta on se, että hanketyöntekijät onnistuvat rakentamaan läsnäoloaan eri verkkofoorumeilla ja yhteistyössä kunkin yhteisön ylläpidon ja yhteisöjen muiden jäsenten kanssa, sillä hankkeen tavoitteena oli kartoittaa edellytyksiä pitkäjänteiselle etsivän nuorisotyön näkyvyydelle ja läsnäololle suomalaisen peliharrastajien verkko yhteisöissä.

Kun hankkeen aikana aktiivinen työ jossain Discord-yhteisössä päättyi, jäivät työntekijät kuitenkin passiivisesti näkyville yhteisöihin, ja ”nuorisotyöntekijä”-rooli sekä perustetut kanavat jäivät olemaan. Tämä passiivinen läsnäolo ei kuitenkaan lopulta tuottanut kontakteja.

Tämäntyyppinen verkon peliyhteisöissä tehtävä työ on sidonnaista työntekijän osaamiseen sekä tämän muodostamaan läsnäoloon verkossa. Työntekijän lopettaessa työnsä pelietsivänä hänen muodostamansa internetpersoonan katoaa työn lopettamisen myötä. Työn jatkuvuuden

turvaaminen, riittävä resursointi sekä esimerkiksi selkeän brändäyksen kautta lisääntyvä tunnettuus saattavat olla ratkaisuja tähän haasteeseen tulevaisuudessa tehtävässä samankaltaisessa työssä. Tulevassa työssä toiminta voi rakentua tiiviimmin myös brändin eikä persoonan ympärille, jonka myötä työntekijävaihtuvuus ei mitätöi aikaisempaa työtä.

Striimauksesta

Pilotointivaiheessa käytyjen keskustelujen pohjalta oli ilmeistä, että striimauksen eli pelaamisen suoralähetystoiminnan hyödyntäminen verkossa tehtävässä etsivässä nuorisotyössä olisi todennäköisesti hyödyllistä, ja tämä näkökulma vahvistui hankkeen edetessä.

Lisäksi striimauksen tuloksellisuutta tukevat tärkeimpänä Porvoon pelietsivähankkeesta saadut tulokset. Hankkeessa saavutettiin huomattava määrä erittäin haavoittuvassa asemassa olevia nuoria, ja toiminta oli erittäin tuloksellista. Hankkeessa työtä tehtiin striimaamalla nuorisotyöntekijän pelaamista Twitch.tv -alustalle. Työmuodon vahvuudeksi osoittautui myös erittäin matala osallistumisen kynnys: nuori saattoi halutessaan pysyttäytyä täysin passiivisena katsojana, ja mahdollisesti osallistua toimintaan tai keskusteluun myöhemmin työntekijän tultua tutuksi.

Koska oman striimikanavan parissa tehtävää työtä kokeiltiin jo Porvoon hankkeessa, päädyttiin Helsingin digipelietsivähankkeessa lähinnä rakentamaan yhteistyötä eri striimitoimijoiden, kuten Sami Partasen kanssa. Partasen mittava kokemus nuorisotyöllisistä hankkeista, sekä hänen tuottamansa sisällön nuorisolähtöisyys ja soveltuvuus hankeyhteistyöhön olivat keskeisimmät edellytykset yhteistyön toteutumiseen. Partanen toteuttaa striimejä ja pelitoimintaa Twitchissä ”Myst1s”-nimimerkillä sekä omalla Discord-palvelimellaan.

Haasteet

Pilotointijakson aikana ilmeni myös, että uudet pelitilit hankaloittavat peliseuran löytämistä pelin sisäisten hakutoimintojen kautta: peleissä on usein niiden omiin mekanismeihin liittyviä rakenteita, jotka saattavat edellyttää jopa

kymmenien tai satojen pelituntien kerryttämistä ennen kuin työntekijän on mahdollista päästä pelaamaan pitkän pelikokemuksen omaavien nuorten kanssa.

Vaikka työntekijät toimivat nuorisotyöntekijäroolissa yhteisöissä, kohdatuille yhteisön jäsenille ei kuitenkaan aina ollut selvää, keitä työntekijät olivat. Siksi olennaista oli myös viestiä työntekijöiden turvallisuudesta, luotettavuudesta ja legitimitetistä myös yhteisöjen käyttäjien suuntaan. Tämä toteutettiin seuraavasti: työntekijät esiteltiin yhteisölle yhteisön ylläpidon toimesta, ja työntekijöille lisättiin kaikille käyttäjille näkyvä nuorisotyöntekijä-rooli. Lisäksi yhteisöissä käytetyille tekstikanaville kopioitiin linkki, jonka kautta käyttäjän oli mahdollista mennä Helsingin kaupungin virallisille verkkosivuille, jossa oli paitsi työntekijöiden Discord- ja Steam-tunnukset, myös yhteystiedot esimerkiksi etsivän nuorisotyön yksikön esihenkilöön. Tästä linkistä informoitiin myös uusia kontakteja suullisesti. Useimmiten luottamus syntyi keskusteluiden sekä Helsingin kaupungin virallisten verkkosivujen tarjoaman legitimitetin myötä.

Hankkeessa toteutettavan työn konstikkain erityispiirre on hanketyöntekijöiden kokemuksen ja pilotointivaiheen aikana tehtyjen havaintojen perusteella se, että työssä ei voida lopullisesti ankkuroitua mihinkään tiettyyn peliin tai yhteisöön, koska pelikulttuurit ja sen sisältämät harrastusyhteisöt - tai "peliskene" - ovat alituisessa liikkeessä, ja pelit sekä niihin liittyvät yhteisöt elävät ja kuolevat. Hankkeen piti löytää rakenne myös siihen, miten suosittujen pelien ja yhteisöjen pariin löydetään.

Tämän lisäksi edes alustoihin (discord, teamspeak tms.) ei saisi jäädä jumiin. Tässä on myös vahva analogia perinteeseen jalkautuvaan nuorisotyöhön: paikat vaihtuvat jatkuvasti, ja erityisesti uusiin paikkoihin jalkautuminen on kannattavaa. Alustavat havainnot myös hankkeessa tukevat tätä: parhaat tulokset tulevat uudehkoista peleistä ja yhteisöistä. Mitä vanhempi peli ja sen ympärillä toimiva yhteisö on, sitä haastavampi ulkopuolisen tekijän on päästä toimintaan sisään. Vaikka pitkäjänteinen työ tuollaisissa sementoituneissa klikeissa saattaisikin hyödyttää joitain yksilöitä, olisi tällaisen pelin sekä sen yhteisön kanssa toimiminen melko resurssiraskasta.

Lisäksi ohjausryhmän kanssa oli yhdessä pohdittu sitä, kuinka on mahdollista ottaa puheeksi etsivien kanssa huoli läheisistä tai pelikavereista. Tätä keskustelua voidaan käydä erityisesti yhteisöjen ylläpitäjien kanssa, kuitenkin ottaen huomioon, että yhteisöjen parissa "vieraana" toimittaessa on operoitava suurella herkkyydellä. Työssä ei arviomme mukaan ole mielekäästä pyytää yhteisön jäseniä "ilmiantamaan" pelitovereitaan, vaan keskustelun avulla pyritään kartoittamaan esimerkiksi sitä, missä ja milloin kyseiset tyypit mahdollisesti pelaavat. Jos yhteisön jäsenellä on huoli jostain pelitoveristaan, voidaan kuitenkin kehottaa yhteisön jäsentä rohkaisemaan toveriaan ottamaan hanketyöntekijöihin yhteyttä. Tätä arviota tukevat myös käydyt keskustelut ohjausryhmän ja yhteisöjen jäsenten kanssa.



Toimeenpanovaihe

Pilotointivaiheen arviointilomakkeesta kertynyt tieto sekä hanketyöntekijöiden kokemus ja havainnot tukivat toisiaan yksiselitteisesti, ja ohjausryhmän kanssa käydyn reflektoidun keskustelun mukaan toimeenpanovaiheen suunnitelmat olivat hyviä ja perustelut sille riittäviä.

Pelivalinnat ja työn rakenne

10.1.2022 alkaneessa toimeenpanovaiheessa päädyttiin seuraaviin valintoihin:

PUBG: Battlegroundsia pelattiin **PUBG Finland** –discord-yhteisössä, **Call of Duty: Warzone** **Call of Duty Finland** –discord-yhteisössä sekä **Valheim** **Valheim Finland** –discord-yhteisössä.

Näiden lisäksi kokeiltavaksi valikoitui **Counter Strike: Global Offensive**, jota päädyttiin pelaamaan eri striimaajien kanssa.

Valintojen keskeiset perusteet olivat yhteisöjen elinvoimaisuus, koko, yhteistyön edellytykset ylläpidon kanssa sekä pelien sopivuus nuorisotyöllisen kohtaamisen kannalta.

Toimeenpanovaiheen työn rakenne päädyttiin strukturoimaan niin, että työpäivä jakautui tyypillisesti kahteen 2,5 tunnin pelisessioon, joiden aikana pelataan päivästä riippuen samaa tai eri pelejä. Tässä esimerkki viikkorakenteesta hankkeen toimeenpanovaiheessa:

Ma – Valheim

Ti – Kokoukset, työn suunnittelu ja hallinnolliset tehtävät

Ke – Warzone + pubg

To – Warzone + pubg

Pe (la, su) - Yhteisöpelejä, yhteistyötahojen kanssa järjestettävä toiminta/vapaavalintainen peli

Rakennetta päädyttiin noudattamaan toimeenpanovaiheen loppuun saakka muilta osin, paitsi Valheim Suomen, jossa nuoria ei tavoitettu lainkaan. Viikottainen toiminta Valheim Suomi- Discordissa lopetettiin 11.04.2022. Maanantaipäiviä hyödynnettiin tämän jälkeen esimerkiksi striimivierailuihin.

Tämäntyyppisen rakenteen keskeisenä ominaisuutena on se, että läsnäolo kussakin yhteisössä on vähintään

viikoittaista, ja näin normalisoituu huomattavasti tehokkaammin. Pelisessorakenteesta huolimatta vuorovaikutusta eri yhteisöissä oli kuitenkin määrä tehdä päivittäin esimerkiksi keskustelemalla tekstikanavilla. Rakenne on myös vain suuntaa antava, ja tulevaisuudessa sessioita saattavat hyvinkin määrittlemään esimerkiksi nuorten yhteydenotot ja pyynnöt: on selvää, että hanketyöntekijöiden tulee reagoida nuorten tarpeeseen välittömästi. Rakenne on kuitenkin hyvä olla olemassa myös sen vuoksi, että esimerkiksi hankkeen verkkosivujen ja/tai Discord-yhteisöihin suunnatussa viestinnässä nuorille ja muille toimijoille välittyy tieto siitä, milloin hanketyöntekijät ovat aktiivisia missäkin yhteisössä. Käytännössä kuitenkin aikaa aktiivisille keskustelulle tekstikanavalla ei muiden työtehtävien lomassa jäänyt.

Arviointimalli

Toimeenpanovaihetta varten luotiin uusi arviointilomake, jossa kerättiin kontaktien määrä, syntyneiden ohjaustilanteiden määrä, käytetty peli, kellonaika, valittu työtapo ja sanallinen arvio pelisessiosta.

Lomake täytettiin kunkin pelisession jälkeen. Vaikka kontaktien määrä kerätään edelleen myös Helsingin kaupungin nuorisotyön tilastointiin käyttämään Logbook-järjestelmään, on perusteltua kerätä se myös hankkeen raportointilomakkeeseen, jotta kertynyttä tietoa voidaan jäsentää mielekkäästi tekemättä työlästä vertailua eri järjestelmien välillä. Logbook ei myöskään raportointityökaluna yksinään vastannut hankkeen tarpeisiin.

Vastaisuudessa hanketyön kaltaista työtä tilastoitaessa on todennäköisesti kannattavaa keskittyä työn laadullisten piirteiden raportointiin sekä mahdollisuuksien mukaan sellaisiin määrällisiin piirteisiin, joita esimerkiksi Logbook tai muut suppeammat, jo käytössä olevat raportointityökalut eivät mittaa. Tällaisia voivat olla esimerkiksi käytyjen ohjauksellisten keskustelujen määrään, käsiteltyihin aiheisiin, kohdattujen kotipaikkakuntaan ja arvioituun ikään liittyvät kysymykset.

Vuoden 2022 kesän ja alkusyksyn aikana keskityttiin toiminnan markkinointiin sekä brändäämiseen. Hankkeelle suunniteltiin visuaalinen ilme, jota hyödynnettiin hankkeen aikana tuotetussa sisällössä, kuten pelivideoissa. Markkinointisuunnitelma toteutettiin yhdessä Verken kanssa.



Yhteisöt, yhteistyötahot ja käytetyt pelit

Kuten aiemmin todettu tehtiin hankkeessa laajasti yhteistyötä eri toimijoiden ja yhteisöjen kanssa. Nämä olivat työn toteutumisen kannalta välttämättömiä. Seuraavassa osiossa on avattu tarkemmin yhteistyökumppanien kanssa toteutunutta toimintaa.

Valheim

Valheim- pelikokeilua lähdettiin toteuttamaan 10.1.2022 Valheim Finland- Discordserverillä. Pilotointivaiheen aikana pelaajia oli käynyt aktiivisesti pelaamassa pelietsivien kanssa ja alusta vaikutti lupaavalta pitkäkestoisemmalle toiminnalle. Pelikokeilua varten pelietsiville muodostettiin oma serveri, joka olisi auki sen ajan, kun pelietsivät olisivat serverillä etsimässä peliseuraa.

Valheimia pelattiin yhteensä 13 pelisessiota, joiden aikana syntyi yhdeksän kontaktia. Viiden viikon kokeiluajan jälkeen selvisikin, ettei serverille enää löytynytään peliseuraa. Koko kokeilujakson aikana toimintaan osallistui vain muutama henkilö. Tiedostamme kuitenkin sen, että peliyhteisöt elävät ja siirtyvät pelistä toiseen ja ajoittain takaisin organisaation sisälläkin lyhyelläkin syklillä, ja tässä on todennäköisesti kyse juuri tästä ilmiöstä. Arviomme on se, että jos pelitrendeissä tai pelissä itsessään ei tapahdu muutosta, lyhyellä aikavälillä asiassa ei ainakaan omalla painollaan tule tapahtumaan muutosta.

Hitaaksi osoittautuneen alun seurauksena päädyttiin kokeilemaan toimenpidettä, jossa pyydettiin yhteisön ylläpitäviä henkilöitä aktivoimaan yhteisöä erinäisin toimin esimerkiksi järjestämällä pelin ympärille peliyhteisön yhteyteen soveltuva toimintaa, jossa hanke olisi osallisina etsivän nuorisotyöntekijän roolissa. Tavoitteena edellä mainituilla toimenpiteillä oli saada stimuloitua yhteisöä niin, että uusia kontakteja tai ohjausprosesseja hankkeen kohderyhmään kuuluvien nuorten kanssa syntyisi.

Valheim-Suomen kanssa kokeiltiin yhteensä seitsemän viikon ajan toimintaa, jossa yhteisön sisällä järjestettiin pelin sisällä tapahtuva rakentelukilpailu. Tarkoituksena oli kokeilla, pystyisikö erityistoiminnalla aktivoida yhteisön jäseniä osallistumaan toimintaan, jotta pelietsivät pystyisivät

samalla kohdata kävijöitä. Jakson jälkeen kontakteja oli syntynyt vain muutama ja kilpailu päätettiin aikataulussa. Toiminnan jälkeen pelietsivät päättivät päivystyksensä Valheim Finland- yhteisön serverillä.

PUBG Finland

PUBG: Battlegroundsin pelisessioita järjestettiin toimeenpanovaiheessa tyypillisesti keskiviikkoisin klo 16:30-19:00 sekä torstaisin 19:30-22:00 PUBG Finland -Discord-palvelimella. Toiminta tapahtuu yhteistyössä palvelimen ylläpidon kanssa. Yhteistyöhenkilöitä ovat nimimerkit Gawin (Miika Pulkkinen) sekä CorottPlus (Saku Pirinen). Hanketyöntekijöillä on kanavalla "Pelietsivä" -rooli, joka on näkyvillä kaikille käyttäjille. Lisäksi hankkeen työtä varten on perustettu #pelietsivät -tekstikanava. Torstaisin järjestettiin satunnaisesti yhteisöpelejä, joihin hanketyöntekijät osallistuvat. Lisäksi on ollut alustavaa puhetta jonkinlaisista hankkeeseen liitetyistä pelitempauksista.

Toimeenpanovaiheen aikana pelattiin 47 pelisessiota PUBG:ia, joiden aikana syntyi 91 kontaktia. Kuvaavaa pelisessiolle oli, että samat pari kolme nuorta osallistuivat toistuvasti aiemmin mainitulla tavalla toimintaan, ja työ sai ajoittain jopa erityisnuorisotyöllisiä piirteitä. Yhden näistä nuorista kanssa syntyi varsinainen palveluohjausprosessi. Tämän lisäksi yhden nuoren aikuisen kanssa syntyi pitkälinen tuellisen keskustelun prosessi. Kyseinen prosessi oli nuorisotyöllisesti laadukas ja arvokas, mutta ongelmaksi syntyi se, ettei toiminnassa jäänyt tilaa uusille osallistujille.

Toimeenpanovaiheen aikana tavoitavuus pysyi miltei samana markkinoinnista huolimatta. Uusien kontaktien muodostamista hankaloitti myös se, että tutut nuoret pyrkivät aina pelisessioiden alussa hankkeen työntekijöiden kanssa pelaamaan, joka vähensi uusien kontaktien määrää. Loppujen lopuksi, toimeenpanovaiheen aikana tavoitettiin uusia nuoria viikoittain, joiden kanssa käytiin myös ohjauksellisia keskusteluja pelaamisen lomassa.

Call of Duty Finland

Call of Duty: Warzonen pelisessioita järjestettiin toimeenpanovaiheessa tyypillisesti keskiviikkoisin klo

19:30-22:00 sekä torstaisin 16:30-19:00 Call of Duty Finland -Discord-palvelimella. Hanketyöntekijöillä on kanavalla "Nuorisotyöntekijä" -rooli, joka on näkyvillä kaikille käyttäjille. Torstaisin järjestetään usein yhteisöpelejä, joihin hanketyöntekijät osallistuvat. Toiminta tapahtuu yhteistyössä palvelimen ylläpidon kanssa. Yhteistyöhenkilö oli nimimerkki Cave.

Pelikertoja Call of Duty Finland discordissa toteutui 39, joiden aikana tavoitettiin 104 kontaktia. Tavoitettujen henkilöiden ikää on hankala arvioida, mutta noin puolet olivat omien sanojensa mukaan ylittäneet etsivän nuorisotyön yläikärajan 29 vuotta. Yhteisössä järjestetyn toiminnan aikana pelietsivät kuitenkin pääsivät keskustelemaan runsaasti hankkeen toiminnasta, ja vastaanotto oli suurimmilta osin positiivista yhteisön sisällä. Pelikerroilla yleisin keskustelu oli hankkeen metatason pohdintaa, jossa yhteisön jäsenet kyselivät sitä, miten hanketta toteutetaan, mitä työaikoja työntekijöillä on yms. Pelikerroilla käytiin myös paljon ohjauksellisia keskusteluja, ja muutamia palveluohjauksia toteutui erinäisten pelikertojen aikana. Kuitenkaan pitkäkestoisia palveluohjaussuhteita ei syntynyt.

Valorant Finland

Vuoden 2022 syksyllä hankkeessa otettiin uusi pelikokeilu käyttöön, ja peliksi valikoitui Riot Gamesin Valorant. Valorant-peliä oli ehdotettu hankkeen työntekijöille nuorten sekä muiden ammattilaisten johdosta. Seitsemän pelisesion aikana tavoitettiin 13 nuorta. Peliä pelattiin kuitenkin viisi tuntia kerrallaan tavanomaisen 2,5 tunnin sijaan.

Yhteisössä oli aktiivista keskustelua, ja peliseura-kanavalla oli jatkuvasti peliseuraa etsiviä henkilöitä. Pelaajat eivät kuitenkaan jääneet kyseiselle Discord-serverille pelailemaan, vaan nähtävästi he kokoontuivat muualle pelaamaan. Lähtökohtaisesti kanavalla etsittiin myös pelikästään Ranked-peliseuraa. Valorantin Ranked-pelimuoto avautui vasta, jos pelitilillä oli riittävästi pelitunteja. Hankkeen aikana työntekijät eivät ehtineet saavuttamaan tarvittavaa taitotasoa pelaamisella, vaikka pelitunteja kerääntyi noin 40. Kokeilun aikana tavoitetut henkilöt olivat myös lähtökohtaisesti alle 16-vuotiaita, ja täten jäivät etsivän nuorisotyön ikähaarukan ulkopuolelle.

Sami "Myst1s" Partanen

Pilotointivaiheen aikana oli suunniteltu yhteistyötä Sami Partasen kanssa, joka tuottaa sisältöä Twitch.tv alustalle nimimerkillä Myst1s. Partanen tuottaa kanavallaan

peliaiheista sisältöä, joka on luonteeltaan hankkeen kohdeyleisölle soveltuvaa, sekä järjestää yhteisöpelejä, jossa katsojat pääsevät osallistumaan itse peleihin. Lisäksi Partasella on mittava kokemus erilaisista nuorisotyöllisistä hankkeista ja projekteista, jotka toimivat nuorisotyön ja pelaamisen rajapinnassa. Partasen Twitch.tv kanavalla on 30 000 seuraajaa ja hänen Discord-palvelimellaan on 4000 jäsentä. Mystiksen tuottama sisältö oli nuorisolähtöistä ja nuorisotyöllisen eetoksen mukaista, joten yhteistyö katsottiin hyvin mielekkääksi, ja sitä lähdettiin toteuttamaan.

Hankkeen työntekijät osallistuivat Partanen järjestämiin striimeihin, jossa järjestetään yhteisöpelejä yhdessä katsojien kanssa. Hankkeen työntekijät esiteltiin etsivinä nuorisotyöntekijöinä, ja heille oli perustettu oma tekstikanava Partasen Myst1s Company -Discord-palvelimelle. Peli-ilat kestivät 6-8 tuntia, jonka aikana pelietsivät osallistuivat striimin toimintaan.

Striimissä vierailtiin yhteensä kahdeksan kertaa. Striimissä oli samanaikaisia katsojia 120-180 sessiota kohden, ja pelien aikana hankkeen työntekijät kohtasivat arviolta 161 nuorta. Striimien videotallenteilla on raporttia kirjoittaessa lisäksi yli tuhat lähetyksen jälkeen tapahtunutta katselukertaa videota kohden. Näiden tuhansien passiivisten kontaktien vaikuttavuutta on mahdotonta mitata, mutta potentiaali on huomattava. Pelietsivien työtä on myös mainostettu striimin aikana, ja toiminnan aikana on syntynyt myös kolme palveluohjausprosessia. Lukujen, toiminnan sekä Porvoon hankkeen tulosten valossa voidaan todeta striimivierailut hankkeen kannalta tärkeäksi työmuodoksi.

Xenophics-yhteisö

Raakel Aaltonen eli Xenophics on somevaikutta- ja mediapersoonana, joka on muodostanut ympärilleen Xenophics-yhteisön. Yhteisössä käsitellään paljon pelaamiseen sekä peliskeneen liittyviä asioita, sekä myöskin mielenterveydellisiä ja jokapäiväisiä asioita. Yhteisön sisällä käsitellään paljon etsivälle nuorisotyölle oleellisia teemoja, kuten työllistymistä, mielenterveyttä, koulutusta ja kouluun hakua yms. Yhteisö arvioitiin potentiaalisesti alustaksi etsivälle nuorisotyölle keskustelujen teemojen ja kävijäkunnan ikäjakauman perusteella.

Yhteisön sisälle muodostettiin etsivän nuorisotyön kanava, joka oli nimetty #apukanavaksi. Etsivät nuorisotyöntekijät päivystävät kanavaa, ja tarjoavat vastauksia kysymyksiin

etsivän nuorisotyön näkökulmasta. Kanavalle toivotaan keskustelua, jonka kautta etsivät nuorisotyöntekijät voivat saada kontakteja sekä aloittaa mahdollisia ohjausprosesseja. Toiminta kesti helmikuusta kesäkuuhun 2022.

Tämän aikana apukanavalle oli lähetetty 37 viestiä, ja ohjauksellisia keskusteluja käytiin Discordissa yhteensä viittisen kappaletta. Ideana apukanava ja asioiden viestittämisestä on kehittämisen arvoinen, mutta kyseiseen yhteisöön toiminta ei arvion mukaan soveltunut. Kävijäkunta oli vanhempaa, ja discordin muilla kanavilla käytiin vertaistuellisesti keskusteluja, jonka takia ammatilliselle avulle ei ehkä ollut samanlaista tarvetta. Kanavan kautta syntyi kuitenkin yksi pitkäkestoinen palveluohjausprosessi.

Pavlovin rotat

Hankkeen työntekijät vierailivat Youtubessa esitettävässä YLE:n Pavlovin rotat –peliohjelman “Real Talk” -formaatissa. Jakso julkaistiin Youtubessa otsikolla “REAL TALK: netti"kaverit" on FEIKKEJÄ (vai eikö?) w/ PELIETSIVÄT”. Videolla keskustellaan pinnallisesti hankkeen työntekijöiden arjesta, sekä verkosta muodostuvista kaverisuhteista. Videolla oli loppuraporttia kirjoitettaessa noin 14 000 katselukertaa, 75 kommenttia ja 714 tykkäystä.

Jakso julkaistiin joulukuussa 2022, hankkeen toiminnallisen osuuden loppupäässä. Videon vaikutusta yhteydenottoihin ja kohtaamisiin pelisessioiden aikana ei pystytty arvioimaan toiminnallisen osuuden päätyttyä pian videon julkaisun jälkeen.

Assembly

Assemblyn kanssa käytiin neuvotteluja hankkeen osallistumisesta kesän tapahtumaan kumppanuuden kautta, mutta kustannukset eivät lopulta olleet realistisia hankkeen budjetin sekä valmisteluajan vähäisyyden vuoksi. Hanketyöntekijät osallistuivat kuitenkin verkostoitumistulokulmalla tapahtumaan fyysisesti tavaten paikan päällä yhteistyökumppaneiden ja muiden nuorisotyöllisten tahojen kanssa.

Hankkeen työntekijöiden välillä käytiin pohdintaa siitä, olisiko tapahtumaa voinut käyttää hankkeen toimintojen mainostamisen ja työntekijöiden läsnäolon kasvattamiseen. Tässä keskeisenä haasteena oli työntekijöiden toive säilyä anonymeinä työtä tehdessä, eikä julkisia livekohtauksia täten olisi voinut järjestää. Tapahtuma on kuitenkin keskeinen kohderyhmänsä puolesta. Vastaavasti jatkossa on syytä miettiä, miten kohtaamista tai tiedonkeruuta

pystyttäisiin järjestämään tapahtuman puitteissa.

Assemblyllä on myös oma suurikokoinen Discord-kanava, jonne kaavailtiin näkyvyyttä ja yhteistyötä hankkeen kannalta. Vaikka kanava on suurikokoinen, on se suurimman osan vuodesta hiljainen, eikä keskustelua käydä juurikaan muuhun kuin tapahtumaan liittyen. Tästä syystä yhteistyö hankkeen näkökulmasta ei ollut kovin hedelmällistä, eikä yhteistyötä jatkettu.

Sekasin Gaming

Sekasin Gaming on 14 000 henkilön Discord-palvelin, jota järjestää lukuisien ammatillisten toimijoiden kollektiivi Sekasin. Kyseinen palvelin on hyvin aktiivinen, ja sen sisällä järjestetään lukuisia erilaisia tapahtumia, joista yksi on Betoni-K:n järjestämä peli-ilta. Hanke on ajoittain osallistunut peli-iltaan, jossa nuoria on tavoitettu kahdeksan pelisession aikana 105. Peli-illoissa on pelattu yleensä yksinkertaisia seurapelejä, joihin voi osallistua myös esimerkiksi älypuhelimien avulla, kuten Gartic Phone ja Skribbl.io.

Toimintojen aikana käyty keskustelu oli usein hyvin kiivasta, ja keskustelun aiheina vilahteli rankempiakin teemoja, kuten päihdeongelmat, mielenterveys, koulunkäynnin vaikeudet sekä läheisten kuolema. Kävijäkunta oli lähtökohdaisesti hankkeen kohdeyleisöä, ja ohjauksellisia keskusteluja käytiin ryhmän sisällä lähes joka ilta.

Hankkeen työntekijöiden rooli peli-iltojen aikana oli lempeästi ohjata keskustelua, sekä toimia apukätenä järjestävälle taholle. Hankkeen työntekijät kävivät myös reflektiota toiminnasta järjestäjän kanssa toiminnasta.

Sekasin Gaming on yksi suomen suurimmista nuorille suunnatuista Discord-palvelimistä, ja palvelimella on potentiaalisesti paljon etsivän nuorisotyön asiakaskuntaa. Sekasin Gaming -palvelin voisi toimia alustana muulle tavoittelevalle toiminnalle ja viestinnälle. Hanketyön kaltaista työtä suunniteltaessa lienee hyvä pohtia Sekasin Gaming-yhteisön mahdollisuuksia yhteistyö- ja sidosryhmätyöskentelyn kannalta.

Pelimiitti

Pelimiitti on eri ikäisille suunnattua, pelaamiseen ja pelikulttuurin eri muotoihin keskittyvää toimintaa. Toimintaa järjestetään sekä etänä että kasvokkain täysin vapaaehtoisvoimin. Valtakunnallista toimintaa koordinoidaan tällä hetkellä Ylivieskan 4H-yhdistyksen kautta

vapaaehtoisvoimin. Pelimiitin työntekijät lähestyivät hanketta yhteistyökuvioiden merkeissä. Pelimiitin kanssa sovittiin yksi vierailu näiden omalla Twitch-kanavalla. Striimin järjesti Pelimiitin vapaaehtoinen, ja teemana oli pelietsivien vierailu ja tarkoitus oli mahdollistaa nuorille kysymysten esittäminen pelietsiville. Striimivierailu järjestettiin helmikuussa 2022 ja striimin aikana osallistujia oli kymmenisen henkeä, ja videolla oli 50 katselukertaa. Vierailusta ei jäänyt pysyvää tallennetta, sillä Twitch poistaa automaattisesti luodut striimitallenteet tietyn ajanjakson jälkeen.

Pelijamit pelitalo Sturessa

Toinen hankkeen työntekijöistä oli mukana järjestämässä peliohjelmointitapahtumaa Helsingin kaupungin nuorisopalveluiden pelitalo Sturessa viikonlopun ajan. Muun toiminnan ohessa nuorilta kerättiin vastauksia kyselyyn, jossa kartoitetaan nuorten kokemuksista verkkopelaamisesta sekä Discordin käytöstä. Vastauksia kyselyyn tuli yhteensä seitsemän (10 osallistujaa leirillä). Leirien aikana kerrottiin myös etsivästä nuorisotyöstä, jonka kautta yksi nuori lähestyi työntekijää. Tämän seurauksena syntyi yksi ohjaussuhde lisää. Kaiken kaikkiaan jalkautuvalla työllä peliaiheisissa tapahtumissa on potentiaalia työmuotona, mutta anonymiteetti-ongelma pitää ratkaista ennen toimeenpanoa.

Porvoon etsivän digipelihankkeen tulokset

Kuten mainittua tässä raportissa kuvatussa hankkeessa ei toteutettu omaa striimaustoimintaa, koska sitä oli onnistuneesti kokeiltu toisaalla hetkeä aiemmin. Tulokset olivat hyviä ja tämän hankkeen kannalta relevantteja, minkä vuoksi koemme arvokkaaksi jakaa niitä lyhyesti myös tässä. Porvoon etsivän nuorisotyön toiminnassa aloitettiin striimauskokeilu huhtikuun lopussa 2021 ja kokeilu kesti tammikuun loppuun 2022, eli hieman yli yhdeksän kuukautta. Muutamien kokeilujen jälkeen hankkeessa päädyttiin keskittymään pelistriimaukseen, sillä muunlainen striimattu sisältö ei ollut vetovoimaista kohderyhmän nuorille.

Striimaussessioita oli 3-4 kertaa viikossa, 3-5 tuntia kerrallaan. Käytetyt pelit olivat Counter Strike: Global Offensive, League of Legends, Dead by Daylight, Valorant sekä The Dark Pictures Anthology –sarja.

Hankkeessa tavoitettiin 2234 yksittäistä nuorta, joista 268 kävi chat-keskusteluja työntekijän kanssa. Chat-viestejä kertyi 9260 kappaletta hankeen aikana. Tämän lisäksi

yhdessä pelaamista on tapahtunut n. 100 nuoren kanssa, joista osa on ollut kertaluonteista palveluohjausta, ja osan kanssa taas on syntynyt syvempi ohjauksellinen suhde.

Hankkeen aikana oli lisäksi syntynyt 20 nuoren kanssa syvällinen, pitkä ohjaussuhde. Nuorten kanssa on pelailtu ja keskusteltu myös striimaustoiminnan ulkopuolella, ja työntekijän arvion mukaan hanketyöntekijä on ollut ainoa kodin ulkopuolinen kontakti. Työn anonyymiyden vuoksi tieto perustuu kuitenkin vain työntekijän arvioon, eikä täyttä varmuutta voida saavuttaa.

Leimallista myös Porvoon hankkeen työlle oli se, ettei työtä tässäkin tapauksessa voitu tehdä alueellisesti rajaten, vaan hanketyö palveli kaikkia suomalaisia nuoria. Twitch-kanava brändättiin selkeästi etsiväksi nuorisotyöksi, ja käydyt keskustelut heijastelivatkin pääosin etsivän nuorisotyön aiheita. Kanavalla välitettiin myös tietoa passiivisesti, ja aihealueet vaikuttivat kiinnostavan nuoria.

Myös Porvoon hankkeessa ilmeni, että työntekijän mekaaniset pelitaidot, pelikulttuurin tuntemus sekä persoona olivat edellytyksiä toiminnan toteuttamiselle. Hanketyötä toteutettiin lopulta kuitenkin vain yhden työntekijän voimin, eikä tämänkaltaisen toiminnan pitkäjänteinen toteuttaminen vain yhdellä työntekijäresurssilla olisi ollut kestävä. Verkossa omalla persoonalla pelien parissa tapahtuva työskentely on kuormittavaa, ja siksi työn toteuttaminen edellyttää useamman työntekijän täyttä työpanosta. Työpariuden tuomat mahdollisuudet reflektioon ja purkuun olisivat myös olleet tärkeitä hankkeen aikana. Yhtenä ammattieettisenä pohdintana ilmenivät myös pelien ikäraajat, sekä striimiä seuraavien nuorten täysi-ikäisyyden todentamisen mahdottomuus.

Porvoon hankkeen tärkeimpänä johtopäätöksenä on helppo todeta, että digitaalisten pelien yhteydessä tapahtuva etsivän nuorisotyön striimaustoiminta on valtavan tuloksellista. Jo kahdenkymmenen syrjäytyneen tai syrjäytymisvaarassa olevan nuoren tavoittaminen käytössä olleilla resursseilla todentaa työmenetelmän arvon. Porvoon pelietsivähankkeen havainnot tukevat arviomme mukaan Helsingin hankkeen havaintoja ja johtopäätöksiä verkossa pelien parissa toteutettavan etsivän nuorisotyön ominaispiirteistä.

Pudasjärven Pelietsivä-toiminta

Pudasjärven Etsivän nuorisotyön yksikössä oli herännyt

kiinnostus lähteä toteuttamaan vaihtoehtoisia palvelutapoja nuorille. Pudasjärven etsivät nuorisotyöntekijät olivat perehtyneet pelietsivähankkeeseen vuoden 2022 INTO-päivillä, jonka jälkeen valmistelu oman kunnan pelietsivä-toimintaan alkoi. Pudasjärvellä aloitettiin Pelietsivä-vuorot vuoden 2022 syyskuussa, ja kokeilu on toistaiseksi vielä voimassa.

Pudasjärven pelietsivä-toiminta toteutui striimaustoiminta Twitch.tv sivustolla, jossa kaksi etsivää nuorisotyöntekijää järjestivät lähetyksiä neljän tunnin ajan torstaisin klo 16-20 välillä. Striimissä etsivät nuorisotyöntekijät pelasivat itse videopelejä sekä kutsuivat katsojia pelaamaan heidän kanssaan. Pudasjärvellä palvelu alkoi kasvamaan hyvän mainostuksen ja nuorten kiinnostuksen kohdalta maltillisesti. Ensimmäisten kolmen kuukauden aikana Twitch-lähetyksiä oli seurannut yhteensä 459 ihmistä. Käytettyinä peleinä ovat CS:GO, Fortnite ja Valorant.

Toiminta on osoittautunut työntekijöiden arvion mukaan tarpeelliseksi ja aiheelliseksi, ja jatkuu vielä toistaiseksi. Havaintona työntekijät kertoivat osallistujien pitävän etsivän nuorisotyön presenssiä verkossa tärkeänä. Mahdollisuus kertoa anonyyminä itselle tärkeistä asioista turvalliselle aikuiselle on koettu positiiviseksi. Maksuttomat pelit on koettu toimiviksi niiden saavutettavuuden kannalta. Toiminnassa on huomattu suurempia katselumääriä lomasesonkien aikana. Keskusteluissa Twitchin ja Discordin kautta nousseita teemoja ovat olleet pelaaminen, opiskelu, paikkakuntien eroavaisuudet, loma-ajat ja työmaailma.

Ammatilliset vierailut, luennot yms.

Hanke on tehnyt useita ammatillisia vierailuja, pitänyt luentoja sekä asiantuntijapuheenvuoroja hankkeen aikana:

RELOAD –kahvit 20.1.2022

Pelikasvatuksen ja digitaalisen nuorisotyön verkostoitumistapahtuma, hankkeen esittely.

Peliliike-vierailu 17.2.2022

Nuorten toimijuuden kehittämishanke digipelaamisen ja digitaalisen nuorisotyön kautta. Peliliikkeen työntekijät vierailivat Helsingissä. Yhteistyötapaaminen toteutui Pelitalo Sturen tiloissa. Hankkeen esittely.

Humak 13.05.2022 ja 27.10.2022

Moniammatillisen Intialaisen opiskelijaryhmän vierailu HUMAK:issa. Opiskelijaryhmä koostui insinööreistä sekä sosiaalialan opiskelijoista, joiden tarkoitus oli löytää tieteenalojensa välisiä rajapintoja ja sovelluksia niihin. Hanketyöntekijät luennoivat hankkeen työstä tästä näkökulmasta HUMAK:in Kauniaisten kampuksella.

INTO-päivät 6.-7.4.2022

Hankkeen työntekijät pitivät puheohjelman hankkeen työstä.

NUORI2022 – valtakunnalliset nuorisotyön päivät Jyväskylässä 26.-27.4.2022

Hanketta ja sen työtä esiteltiin Helsingin messupisteellä.

Kainuun ja Koillismaan alueen nuorisotyö Google Meetissä Juha Mertala 28.4.2022

Hankkeen työtä esiteltiin alueen nuorisotyön ammattilaisille.

Haastattelu virtuaalimuseoon 16.5.2022

Hankkeen työntekijää haastateltiin Helsingin nuorisotyöstä kertovan virtuaalimuseon näyttelyä varten.

VAMK-luentovierailu 6.2.2023

Hanke piti verkkoluennon hankkeen työstä ja tuloksista Vaasan ammattikorkeakoululle etätoteutuksena.

Hankkeen tulokset ja havainnot

Hankkeen aikana syntyi 624 kontaktia 157 pelisession aikana, joista 512 kontaktia syntyi toimeenpanovaiheessa. Yksilö-ohjaussuhteita syntyi seitsemän kappaletta. Ohjaavien keskustelujen määrää ei kerätty systemaattisesti, mutta niitä käytiin noin 30-40 kappaletta. Hankkeen aikana etsivän nuorisotyön viestiä ja palveluita on markkinoitu noin kolmeentoista pelaajayhteisöön, joiden koot vaihtelevat 500 jäsenestä 7000 jäseneseen.

Tietoa tavoitetuista kontakteista sekä esimerkiksi arvioita sessioiden hyödyllisyydestä kerättiin ensin pilotointivaiheessa sekä toimeenpanovaiheessa käytettävien pelien valintaa varten, että myöhemmin toimeenpanovaiheessa hankkeen raportointia varten erillisillä lomakkeilla. Lomakkeet löytyvät liitteinä raportin lopussa. Luku session hyödyllisyydestä perustuu karkeaan arvioon, joka tehtiin kunkin pelisession päätteeksi lomakkeelle. Lomakkeen kriteeristö liitteestä poimittuna:

8. Yleisarvio session hyödyllisyydestä *

Arvio perustuu mm. seuraaviin seikkoihin:

Tavoitettiin session aikana nuoria?

Olivatko nuoret uusia vai samoja aikaisemmista sessioista?

Saatiinko sessiossa hankkeen kannalta olennaista tietoa?

Alkoiko sessiossa palveluohjausprosessi kohderyhmään kuuluvan nuoren kanssa?

Esimerkkejä:

Sessiossa ei tavoitettu ketään, vaan pelattiin vain ohjaajien kesken = 1

Sessiossa tavoitettiin vain aikuisia, mutta tietoisuutta hankkeesta saatiin heille levitettyä = 2

Sessiossa tavoitettiin ikäryhmään kuuluvia nuoria, jotka tulivat tietoisiksi hankkeesta = 3

Sessiossa saatiin hankkeen kannalta uutta, merkityksellistä tietoa, tai esimerkiksi on tavoitettu merkittävä määrä uusia nuoria = 4

Sessiossa alkoi palveluohjausprosessi syrjäytymisvaarassa olevan nuoren kanssa, tai on saavutettu uusi yhteistötaho = 5

Joka tapauksessa kunkin session arvio voi sisältää eri piirteitä edellämainituista, ja arvio on yleensä jossain määrin intuitiivisesti valittu ohjaajien subjektiivisen näkemyksen pohjalta.

Ohessa keskeisimmät lomakkeista poimitut tiedot:

Peli/taho	Kontaktit	Pelisesioiden lukumäärä	Kontaktia/sessio	Arvio session hyödyllisyydestä (KA, 1-5)
PUBG Finland	91	47	1,9	2,5
Valheim Suomi	9	13	0,7	1,2
CoD Finland (Warzone 1 & 2)	104	39	2,7	2,4
Valorant Finland	12	7	1,7	2
Myst1s Company	161	8	20,1	4,4
Sekasin Gaming	105	8	13,1	3,5

Pelikohtaiset luvut toimeenpanovaiheessa

Haasteet

On selkeää, että pelaaminen on toimiva työkalu kontaktin saamiseen syrjäytyneeseen tai syrjäytymisvaarassa olevaan nuoreen. Haasteena kuitenkin on juuri näiden pelisessioiden muodostuminen. Haasteina ovat lisäksi toiminnan vapaaehtoisuus ja sensitiivisyys, sekä peliryhmien peleihin liittyvistä rakenteellisista syistä määrittyvä pieni koko. Suurimmat ryhmäkoot käytetyissä peleissä olivat viiden hengen joukkueet, joten nuorisotyöntekijöiden lisäksi ryhmään mahtui maksimissaan kolme muuta henkilöä. Yksittäinen pelisessio saattoi myös kestää mitä tahansa 30 minuutista pariin tuntiin, joten vaihtuvuus saattoi olla illan aikana vähäistä. Työssä tapahtunut kohtaaminen oli kuitenkin laadullisesti merkittävää.

Pelisessioiden aikana tavoitettiin tyypillisesti 1-6 kontaktia sessiota kohden. Kontaktiksi laskettiin kuka tahansa henkilö, joka tuli hankkeen työntekijöiden kanssa keskustelemaan ja osallistumaan pelaamiseen.

Vaikka peliyhteisöjen ylläpidon sekä kohdattujen pelaajien havainnot tukivat hanketyöntekijöiden ennakkokäsitystä siitä, että kohderyhmän nuoria olisi valituissa yhteisöissä paljon, toimeenpanovaiheen aikana tavoitettiin vain hyvin rajallinen määrä nuoria. Koska Discordin yhteisöjen jäsenten tavoista käyttää palvelua ei ole saatavilla tutkittua tietoa, voidaan asiasta tehdä vain valistuneita arvauksia. Sidosryhmien kanssa käytyjen keskustelun pohjalta voidaan olettaa, että etsivien viesti hukkuu yhteisöjen lukuisien tekstikanavien sekaan, eikä tekstikanavalla toteutettu viestintä tavoita juuri ketään. Harva kanssapelaaja oli tietoinen ennen pelisessiota siitä, keitä hankkeen työntekijät ovat tai mitä he tekevät.

Lisäksi yhteisöissä tehdyssä työssä hankaloittavia tekijöitä oli Discord-yhteisön pelaamiseen tarkoitettujen äänikanavien sekä pelinlobbyjen koon rajallisuus - yleensä maksimissaan neljä pelaajaa. Haasteeksi osoittautui myöskin ranked-peleihin osallistuminen, sillä työntekijöiden pelitileillä täytyy olla tarpeeksi peliaikaa ja pelitaitoa mittaavan "Rankin" täytyy olla riittävän lähellä peliseururan vastaavaa.

Erilaiset yhteisöt

Kaikista samankaltaisuuksistaan huolimatta PUBG Finlandin sekä CoD Finlandin yhteisöissä tavoitettujen nuorten kohtaamiset olivat hyvin erilaisia. PUBG Finlandissa hanketyöntekijöiden kanssa pelasivat yleensä samat muuttamat nuoret, ja ohjaussuhteet olivat pitkiä, syvällisiä, ja

niillä oli jopa erityisnuorisotyöllisen yksilötyön piirteitä. Osin tämä saattoi myös rajata mahdollisia kohtaamisia pois, sillä lopulta toimeenpanovaiheen aikana yhteisössä pelattiin enimmäkseen samojen nuorten kanssa. Ilmiötä pyrittiin lieventämään tauottamalla useammin, mutta tämä ei juuri vaikuttanut asiaan.

CoD Finlandissa taas tavoitettiin enemmän yksittäisiä kontakteja, ja pelaajat olivat keskimäärin hieman vanhempia, ja käydyt keskustelut liittyivät pääasiassa koulutukseen, työhön, terveyteen sekä taloudellisiin asioihin. Kanssapelaajissa oli myös paljon etsivän nuorisotyön ikäryhmän ylittäviä pelaajia. Heidän kanssaan käytiin kuitenkin hankkeen kannalta erittäin hyödyllistä metakeskustelua esimerkiksi hankkeesta, sen tavoitteista sekä mahdollisista keinoista niiden saavuttamiseen. Lähtään vanhempien kontaktien kanssa käydyt keskustelut tuottivat näiden kokemukseen pohjaavia havaintoja ja näkemyksiä esimerkiksi peleistä, pelaamisesta, pelaavista nuorista sekä hankkeen tekevästä työstä, jotka olivat hankkeen näkökulmasta mielenkiintoisia ja hyödyllisiä. Tällaisia saattoivat olla esimerkiksi keskustelut vastuullisen aikuisen roolista, syrjäytymisestä ilmiönä sekä siitä, miksi etsivä nuorisotyö toimii verkon peliyhteisöissä, ja miten se pyrkii esimerkiksi vuorovaikutamaan syrjäytymisen ja eriarvoisuuden ilmiöiden kanssa. Tämän kaltaisen tiedon ja tiedostavuuden lisäämisen myös nuorisolain määrittämän iän ylittäneiden pelaajien ja yhteisöjen jäsenten keskuuteen voidaan olettaa olevan hyödyllistä hankkeen ja etsivän nuorisotyön tavoitteiden kannalta.

Ratkaisuja

Hankkeen tavoittavuuden ongelmia pyrittiin ratkaisemaan yhdessä Verken kanssa suunnitellun markkinointi- ja brändäyssuunnitelman avulla. Käytyjen keskusteluiden ja suunnittelun jälkeen päädyttiin siihen, että hanketyölle rakennetaan selkeä ja tunnistettava brändi visuaalista viestintää silmällä pitäen. Viestintää Discord-yhteisöissä myös muokataan visuaalisemmaksi ja osin viihtyvämmäksi, käyttäen hyödyksi brändin ilmettä, kuvia sekä videoita esimerkiksi pelitaltiointejen muodossa.

Hankkeen aikana ei ehtinyt kuitenkaan kertymään näyttöä siitä, että toteutunut markkinointi, kuten brändin mukaiset videot, kuvat ja muu materiaali, olisivat tuottaneet hypoteesin mukaisia tuloksia. Synnä tähän oli toiminnallisen vaiheen aikapaine. Verken kanssa yhdessä toteutetun arvioivan keskustelun perusteella voidaan kuitenkin olettaa,

että vastaavanlainen viestintä edistäisi tulevaisuudessa tehtävän hanketyön kaltaisen työn tavoittavuutta.

Jatkossa toteutettavassa hankkeen kaltaisessa työssä tulisi pyrkiä tuottamaan helposti lähestyttävää ja mielenkiintoista materiaalia, kuten pelivideoita ja -kuvamateriaalia, toteuttaa omaa vakiintunutta striimikanavaa sekä mahdollistaa ja tarjota nuorille striimin ulkopuolista kohtaamista ja ohjausta näiden tällaista tarvitessa.

Tavoittavuuden arviointi on kuitenkin haastavaa sen vuoksi, että orgaaninen tavoittavuus paranee usein hitaasti. Esimerkiksi Nuorten palvelut ry:n toteuttama digitaalinen etsivä työ tavoittaa nykyään orgaanisesti niin paljon nuoria, että hankkeen resurssit riittävät vain juuri ja juuri heidän ohjaamiseen, mutta tämän tilanteen saavuttaminen vei järjestöltä vuosia. Järjestön digietsivätoiminnan sekä digipelietsivien hankkeen samankaltaisuus antaa ymmärtää, että ilmiö ja tavoittavuuden kehitys olisi myös jälkimmäisessä samankaltainen. Helsingin digipelietsivähanke ei kuitenkaan kestä vuosia, joten oli perusteltua kokeilla tehostettuja viestinnän tuloksia, jotta hankkeen tavoittelemaa tietoa saadaan kerättyä määrääjassa mahdollisimman paljon.

Havainnot

Hankkeen aikana muodostuneet yksilöohjaussuhteet olivat jokainen uniikkeja, ja vaativuudeltaan hyvin vaihtelevia. Ohjaussuhteet vaihtelivat aiheiltaan koulunkäynnin ja ahdistuksen kanssa selviytymisestä aina itsetuhoisuuteen sekä kriisituen antamiseen. Yleisesti teemoina keskusteluissa oli työllistyminen, koulunkäynti, mielenterveysongelmat tai muut elämän kriisit. Lähtökohtaisesti ohjaussuhteet olivat lyhyitä, ja kestivät 2-4 tapaamiskertaa. Pari näistä suhteista olivat kuitenkin pidempiä, ja kyseiset nuoret olivat selkeästi kiinnittyneet nuorisotyöntekijöihin, ja hakeutuivat yhteisön sisällä heidän kanssaan samoihin peleihin.

Yksilöohjaukseen tulleet nuoret löytyivät eri yhteisöistä. Yhteydenottoja tuli striimiyhteistyön, pelikertojen sekä ilmoitusten perusteella. Vaikka hankkeen tavoitteena oli tarjota tukea syrjäytyneille tai syrjäytymisvaarassa oleville nuorille, oli arvion tekeminen pitkäkestoisesakin ohjaussuhteessa hankalaa. Työntekijät pystyivät arvioimaan nuorten tilanteita vain heidän antamiensa tietojen sekä keskustelujen kautta. Kaikki syntyneet ohjaussuhteet saatiin päätettyä hankkeen aikana, eivätkä

ohjaussuhteessa olleet nuoret enää tarvinneet etsivän nuorisotyön palveluja.

Hanke on myös keskustellut ja kartoittanut muiden toimijoiden tuloksia ja kokemuksia etsivän nuorisotyön kentältä (Porvoon pelietsivähanke, Nuorten palvelu ry/Tos-savainen). Näin muodostettu kokonaiskuva työväliseen ympärillä oleviin ilmiöihin, kulttuureihin ja toimintaperiaatteisiin on hankkeen keskeisimpiä tuloksia.

Hanketyön aikana on käyty keskustelujen ja työntekijöiden kokemuksen pohjalta syntynyt vahva käsitys siitä, että pelaajayhteisöt alati liikkeessä ja hanketyön alustana toimineet suuret Discord-yhteisöt ovat vain jäävuoren huippu. Samalla pienempien ja epämuodollisimpien yhteisöjen löytäminen sekä niissä toimiminen on haasteellista, ellei mahdotonta sekä käytännön tasolla että ammattietteisesti. Pienillä yhteisöillä tarkoitetaan esimerkiksi tiettyjen pelaavien henkilöiden yksityisiä Discord-palvelimia tai pienempiä, järjestäytymättömiä pelien ympärille rakentuneita yhteisöjä. Sosiaalisesti asetelmaa voisi verrata esimerkiksi tilanteeseen, jossa jalkautuvat nuorisotyöntekijät seuraisivat ostoskeskuksessa tai muussa julkisessa tilassa kohdattuja nuoria näiden kotibileisiin.

Näitä henkilöitä voidaan kuitenkin tavoitella epäsuorilla menetelmillä, kuten tuottamalla peliaiheellista sisältöä, joka voisi päätyä tämän kaltaisille kanaville. Myös striimitoiminta pystyisi mahdollisesti tavoittamaan pienempiä yhteisöjä ja heidän jäseniään, jos tuotettu materiaali on tarpeeksi samankaltaista ja riittävän laadukasta rinnastuakseen materiaaliin, jota näissä yhteisöissä kulutetaan.

Hankkeen aikana on vahvistunut käsitys siitä, että pelien avulla tapahtuva kohtaamistyö on laadukasta, ja pelit ovat parhaimmillaan erittäin toimiva nuorisotyöllisen kohtaamisen väline. Kuten muussakin vapaa-ajanviettoon keskittyvässä nuorisotyössä, pelit toimivat ohjaustoiminnan alustana, ja itse kohtaamistyö tapahtuu sen muassa. Verkossa pelattavat pelit mahdollistavat nuorelle tilan, jossa tämä voi kohdata turvallisen aikuisen turvallisessa tilassa, ja täysin nuoren itsensä ehdoilla. Nuori voi esimerkiksi esiintyä nimettömänä ja kasvottomana, ja kaikesta viestinnästä voi vetäytyä milloin tahansa.

Työ on vuoden vakiinnuttamisen jälkeen muokkautunut hyvin voimakkaasti hanketyöntekijöiden muodostaman persoonan, pelitaitojen sekä pelikulttuurien ja yhteisöjen

trendien sekä esimerkiksi sisällöntuotannon taitojen ympärille.

Työn eri muotojen ja tehtävien, kuten ohjaustyön, striimaimisen tai sisällöntuotannon jakaminen eri tahojen toteuttavaksi ei ole järkevää, sillä työn ja sen viestinnän on oltava kokonaisvaltaista ja eheää, sekä sisältöä on kyettävä tuottamaan hyvin nopealla aikavälillä ja joustavasti.

Hankkeessa kaikki työ toteutui työpariuden kautta. Kerittyneen kokemuksen pohjalta voidaan todeta, että vastaisuudessa hanketyön kaltainen verkossa tehtävä työ on toteutettava vähintään työparin tai tiimin kanssa jo työsuojelullisista syistä. Tämä johtaa väistämättä myös työn haavoittuvuuteen: miten varmistetaan esimerkiksi poissaolotapauksissa se, että tehtävä työ ei jää yhden ihmisen harteille? Suosituksemme on, että työtä tehdään riittävän suuressa yhteisössä, joka voi muodostua toki toimijoiden verkostosta.

Hankkeen saavutukset ja tulokset nuorisotyön perspektiivistä

Hankkeessa on suunnitelman mukaisesti onnistuttu hankkimaan runsaasti tietoa ja havaintoja ammatillisesta nuorisotyöllisestä toimijuudesta verkon peliyhteisöissä, sekä toiminnasta erilaisten yhteistyökumppanien ja sidosryhmien kanssa.

Hankkeen aikana on käyty kattavaa vuorovaikutusta ja keskustelua suomalaisen pelikulttuurin eri toimijoiden sekä nuorisotyön ammatillisen kentän kanssa, ja yhdessä raportissa kuvattujen havaintojen kanssa on kyetty muodostamaan perusteltu ja suuntaa-antava käsitys siitä, millä reunaehdoin työtä tulee kehittää ja jatkaa tulevaisuudessa, ja mitä se edellyttää.

Hankkeen yhteyteen on rakentunut eri toimijoiden, sidosryhmien ja yhteistyötahojen välille verkosto ja työn rakenne, jota on mahdollista hyödyntää tulevaisuudessa nuorisotyön kentällä. Näitä ovat esimerkiksi INTO-verkosto sekä muut nuorisotyön kunnalliset ja ammattilaiset toimijat, yhdistyskentän toimijat kuten Mieli ry sekä Suomen elektronisen urheilun liitto, striimaajat, Yleisradion toimijat, sekä eri peliyhteisöt.

Hankkeessa on syntynyt seitsemän syvempää ohjauksellista ja palveluohjauksellista suhdetta, joskin jokainen tapaus on ollut yksilöllinen ja monitahoinen. Osa

ohjausprosesseista on ollut pitkäkestoisia, ja sisältänyt runsaasti esimerkiksi yksilöohjauksellisia ja erityisnuorisotyön piirteitä. Vaikka se ei ole ollut hankkeen ensisijainen tavoite, ohjaussuhteeseen päätyneiden nuorten kanssa tehty työ on työntekijöiden arvion mukaan nuorisotyöllisesti arvokasta. Samojen nuorten kanssa on käyty runsaasti ohjaavaa keskustelua etsivälle nuorisotyölle tyypillisistä aiheista, kuten opinnoista, terveydestä, ihmissuhteista ja seksuaalisuudesta. Lisäksi hankkeen aikana on syntynyt arviolta monia kymmeniä kevyempiä ohjauksellisia keskusteluita eri nuorten ja nuorten aikuisten kanssa, keskittyen pääosin edellä mainittuihin teemoihin.

On myös otettava huomioon, että suurta osaa työn tulokellisuudesta on käytännössä mahdotonta arvioida tai mitata millään menetelmällä. Emme voi tietää, kuinka moni kohtaamisista on esimerkiksi johtanut – tai tulee johtamaan – avun hakemiseen esimerkiksi oman kunnan etsivien tahoilta. Myös ne tuhannet, suurelta osin hankkeen kohdeikäryhmään kuuluvat nuoret, jotka hankkeen viestit ovat tavoittaneet esimerkiksi Myst1s-striimien aikana, ovat saattaneet tulla ensimmäistä kertaa tietoisiksi auttavien tahojen olemassaolosta ja mahdollisesti hakeutuneet palveluiden tai etsivän nuorisotyön yhteyteen. Ainoa mitattava osa on kohdatut nuoret sekä alkaneet ohjausprosessit, jotka voivat parhaimmillaan olla vain jäävuoren huippu.

Kannattaako siis verkkopelien kautta tavoitella niitä syrjäytymisvaarassa olevia nuoria, jotka muuten jäisivät tavoittamatta? Tutkimusten mukaan yhdestä syrjäytyneestä nuoresta koituu yhteiskunnalle yli miljoonan euron menetykset. Lukujen valossa hankkeessa toteutettavan tavoittelevan työn ennaltaehkäisevyys on hyödyllistä sellaisessakin tapauksessa, että palveluohjausprosessien lukumäärä jää verrattain vähäiseksi.

Pohdintaa

Etsivän nuorisotyön kentällä on selkeää tarvetta verkossa tapahtuvalle toiminnalle, joka ottaisi huomioon kotona pelaavat, muiden palveluiden ulkopuolelle jääneet nuoret. Kentällä työskentelevillä etsivillä nuorisotyöntekijöillä ei ole samalla tavalla aikaa, osaamista tai resursseja verkossa tapahtuvaan työhön kuin pelietsivillä. Työtä on myös mahdoton rajata pelkästään kunnalliseksi työksi, vaan työn tulisi olla valtakunnallista. Pelietsivien työ vastaa näihin tarpeisiin toimiessaan pääasiallisesti verkossa, hyödyntäen osaamistaan ja resurssejaan näitten nuorten

tavoittamiseen.

Vuorovaikuttamisen suhteen hanketyöntekijöillä ilmeni hieman eriäviä näkemyksiä sen suhteen, tulisiko hankkeessa lähestyä yhteisöä voimakkaammin ja useammin selkeästi hanketyöstä kommunikoiden, vai enneminkin varovaisemmin ja suuremmalla herkkyydellä. Perustelut näkemyksille liittyvät kahtiajakoon, jossa toisaalla on hanketyön parempi tavoitavuus, ja toisaalla se, että on mahdollista, että ”aggressiivisempi” ote nostaa kynnyistä muodostaa yhteyttä nuorisotyöntekijään, tai jopa saa yhteisön suhtautumaan koko hankkeeseen nurjamielisesti.

Ennalta ei voitu varmuudella sanoa, kumpi lähestymistapa olisi perustellumpi. Hankkeessa päädyttiin lopulta siihen, että lienee parasta tehdä vertaileva tutkimusjakso Pubg: Battlegroundsin sekä CoD: Warzonen parissa toimeenpanovaiheen aikana: ensimmäisessä kommunikoidaan määrätietoisesti hankkeen tavoitteesta ja palvelun luonteesta sekä nuorisotyöntekijöiden läsnäolosta, ja jälkimmäisessä toimitaan suurempaa herkkyyttä noudattaen. Toimeenpanovaiheen lopulla pääteltiin kuitenkin, että PUBG: Finlandissa toteutettu viestinnän metodi ei ollut riittävän määrätietoinen tai saavuttanut kohderyhmää. Ajatus työn sensitiivisyyden asettamista reunaehdoista on edelleen huomioitava, mutta rohkeakin audiovisuaalista viestintää ja sen linkittämistä esimerkiksi erilaisiin yhteistyökuvioihin kannattaa tulevaisuudessa tehtävässä samankaltaisessa työssä harkita.

Hankkeen aikana käytyjen keskusteluiden myötä syntyi myös ajatus siitä, että jonkin tahon olisi syytä edistää yhteiskunnallisten ja kasvattavien tahojen ja pelivalmistajien kommunikaatioita, erityisesti aiemmin mainittujen uusien pelitilien tuomien haasteiden takia. Lisäksi pelien käyttöehtosopimukset ovat toisinaan ristiriidassa niitä hyödyntävien kasvatuksellisten työmuotojen kanssa, ja myös tähän olisi hyvä saada ratkaisuja. Hankkeessa oli tarkoitus alkaa selvittämään asiaa Helsingin kaupungin ICT-yksikön ohjelmistohankinnoista vastaavien tahojen kanssa, mutta aikaresurssit tähän olivat lopulta riittämättömät.

Hanketyön kaltaisessa työssä on myös kaikessa suunnittelussa ja toteutuksessa pidettävä mielessä tekniikan, pelien ja niihin liittyvien kulttuuristen ilmiöiden jatkuva ja nopea kehitys sekä sen aiheuttamat muutokset. Esimerkiksi uuden pelin ilmestyessä saattaa tapahtua mittavia muutoksia peliyhteisöissä pelaajakunnan siirtyessä uuteen peliin. On

myös mahdollista sanoa etukäteen, ovatko tällaiset muutokset pysyviä vai palaako pelaajakunta esimerkiksi hetken innostuksen jälkeen takaisin vanhan pelin ja yhteisön äärelle. Sama pätee myös teknologiaan ja erilaisiin alustoihin. Emme voi esimerkiksi tietää, onko Discord enää joidenkin vuosien päästä nuorten pääasiallinen sosiaalisen verkkopelaamisen alusta, tai edes ovatko tietokoneet pääasiallinen digitaalisen pelaamisen väline vaikkapa kymmenen vuoden päästä.

Muutoksia onkin hankalaa ellei mahdollista ennakoida, mutta niihin on joka tapauksessa syytä varautua. Kohtamis- ja kasvatustyöhön limittyvä etiikka sekä verkkopelaamisen ilmiöt säilyvät todennäköisesti vähintään jossain määrin samankaltaisina, mutta peleissä ja niiden ympärillä tapahtuvien ilmiöiden parissa tehtävän työn on oltava joustavaa ja varautunutta muutokseen.

Työn jatkaminen ja kehittäminen

Hankkeen tulosten ja havaintojen pohjalta on ilmeistä, että hankkeen kaltaisen työn jatkamiselle ja kehittämiselle on tarvetta. Hankkeen aikana on pyritty toimimaan yhteisöissä, joissa ei ole muita ammatillisia toimijoita sekä työskentelemään pelaamisen ja pelikulttuurin ilmiön parissa. Hankkeen aikana saatiin paljon kontakteja, jotka eivät olleet aikaisemmin esimerkiksi keskustelleet kenenkään nuorisotyöntekijän tai etsivän nuorisotyöntekijän kanssa. Monilla hanketyöntekijöiden kohtaamilla henkilöillä ei myöskään ollut käynnissä olevia hoito- tai palvelusuhteita. Työn lopullista vaikuttavuutta esim. etsivän nuorisotyön toimintojen markkinoinnin kannalta on myös mahdollista arvioida.

Vaikka hankkeen aikana kontaktit syrjäytyneiden tai syrjäytymisvaarassa olevien nuorten kanssa jäivät vähäisiksi, on tämän kaltaisen digitaalisen jalkautuvan nuorisotyön kehittäminen avainasemassa näiden nuorten tavoittamiseen. Hankkeen aikana tavoitetut henkilöt kertoivat jatkuvasti yksilöistä, jotka ovat osana yhteisö ja voisivat hyötyä etsivän nuorisotyön palveluista, mutta tämän hankkeen aikana heitä ei kyetty tavoittamaan tehokkaasti. Tämän takia esim. pitkäkestoinen striimityöskentely pystyisi arvion mukaan tavoittamaan näitä henkilöitä.

Striimityöskentelyyn liittyy myös ilmiö, josta saimme kuulla striimityötä tekeville tahoilta. Pitkään omaa striimiä järjestäneet tahot ovat kertoneet siitä, että katsojat ovat pitäneet sisällöntuottajaan jopa ystävänä, ja saattaneet

kertoa heille henkilökohtaisia ja vaikeitakin asioita. Katsojat mieltävät striimiä toteuttavan henkilön hyväksi ystäväkseen, vaikka striimaaja saattaa tuntea katsojansa pelkästään nimimerkkinsä perusteella. Puhutaan parasosiaalisesta suhteesta, eli yksipuolisesta sosiaalisesta suhteesta.

Hankkeen aikana pyrkimyksenä oli toteuttaa yhteistyötä eri striimaajien kanssa, jotta olisi voitu tarjota konkreettisia ratkaisuja ja palveluita etsivän nuorisotyöntekijän roolissa striimin aikana henkilöille, jotka esittävät huoliaan ja murheita striimaajalle. Hankkeen aikana toteutuneiden striimikokeilujen aikana menetelmä alustavasti tuntui toimivan, ja keskusteluihin ja jopa yhteydenottoihin päädyttiin striimin aikana ja sen jälkeen. Sopivien striimaajien löytäminen mahdolliseen yhteistyöhön koitui menetelmän suurimmaksi haasteeksi, ja jatkossa menetelmään panostaminen ajallisesti sekä myös resurssillisesti mahdollisesti parantaisi tuloksia.

Vaikka tässä raportissa on käynyt ilmi hankkeessa valittujen lähestymistapojen, työvälineiden ja menetelmien osin rajallinen tavoitavuus, on otettava huomioon, että työmenetelmät ja alustat tai nuorisotyön läsnäolo valituissa yhteisöissä eivät ole ehtinyt vakiintumaan hankkeen varsin lyhyen keston aikana. Hankkeen työntekijät kävivät reflektivoivaa keskustelua esimerkiksi Nuorten palvelut ry:n Tatu Tossavaisen kanssa.

Yhdistyksen nettietisivä oli tuolloin tilanteessa, jossa tavoitavuus oli niin hyvää, että ilman minkäänlaista sen lisäämiseen pyrkivää viestintää tai markkinointia hankkeella oli niin paljon ohjausprosesseja kuin silloisilla resurssilla oli mahdollista hoitaa. Tällaisen tavoitavuuden saavuttamiseen Nuorten palveluilla kului kuitenkin Tossavaisen mukaan vähintään 2-3 vuotta, jota ennen työn saavuttavuus oli hyvinkin rajallista. Voidaan siis pitää mahdollisena, että myös Discordin peliyhteisöissä tehtävän päivystysluonteisen työn tavoitavuus paranisi merkittävästi, jos mahdollisuus vuosien pitkäjänteiseen työhön turvattaisiin.

Pelietsivän työ tulevaisuudessa

Hankkeen työtä tehtiin osana suuren kunnan nuorisopalveluiden organisaatorakennetta. Ominaista työlle oli se, että esimerkiksi koulutukset, kehittämispäivät, virkistyspäivät, henkilöstölle järjestettävät tilaisuudet ja kokoukset sitoivat karkeasti arvioiden ajoittain kymmeniä prosentteja työhön käytettävästä ajasta. Hanketyössä vastaavien yhteisten toimintojen ja tapahtumien vaikutus hankkeen työhön myös toistuvasti aliarvioitiin työntekijöiden toimesta työtä suunniteltaessa.

Työn rakennetta suunniteltaessa on myös otettava huomioon työn luonteen asettamat vaatimukset osaamisen sekä tarvittavien, esimerkiksi sisällöntuotantoon liittyvien taitojen suhteen. Nuorisotyöllisen osaamisen, mekaanisten pelitaitojen sekä pelikulttuurin tuntemuksen lisäksi, pyrittäessä vastaamaan raportissa esitettyihin tavoitavuuden haasteisiin aiemmin mainituilla tavoilla, on löydettävä osaamista esimerkiksi kuva- ja videotuotantoon ja striimaamiseen sekä muuhun sisällöntuotantoon ja markkinointiin. Tässä tapauksessa työnkuva olisi myös hyvin moninainen, ja työn strukturointi, työtehtävien delegointi ja aikaresurssien hallinta vaativat todennäköisesti tarkkaa suunnittelua.

Riippumatta siitä, minkälaista työtä etsivän jalkautuvan nuorisotyön ja digitaalisen pelaamisen rajapinnassa tulevaisuudessa tehdään, voidaan tämän raportin pohjalta päätellä, että resurssien turvaaminen vakiintuneen ja pitkäkestoisen työn toteuttamiseksi on perusteltua.

Työn on todennäköisesti oltava valtakunnallista, ja tämän edellytyksen mahdollistavien esimerkiksi rahoituksellisten rakenteiden haasteisiin on pystyttävä vastaamaan. Tämänhetkisen tiedon valossa striimaamisen sekä erilaisten sisällöntuoton tapojen on oltava toiminnan keskiössä. Yksittäisten työntekijöiden taitoihin ja persoonaan nojaavan työn sijaan on hyvä pohtia vahvan brändin luomista ja työn jatkuvuuden turvaamista.

Pilotointivaiheen arviointilomake

Pelietivät hankkeen päiväarviointi



* Required

* This form will record your name, please fill your name.



1. Päivämäärä *



2. Mitä peliä / pelejä pelasitte?

- Valheim
- PUBG
- CS:GO
- Overwatch
- CoD: Warzone
- Dota2
- League of Legends
- World of Warcraft
- Minecraft
- VR chat
- Sea of Thieves
- Other

3. Arvio pelin toimimisesta kohtaamisen välineenä

Miten pelin ominaispiirteet soveltuivat nuorisotyölliseen kohtaamiseen session aikana?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

4. Arvio pelin toimimisesta kohtaamisen välineenä - huomiot

5. Arvio ryhmän pysyvyydestä

Esiintyikö samoja henkilöitä pelisessioiden välillä?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

6. Arvio ryhmän pysyvyydestä - huomiot

7. Käytetty yhteisö

- Pelin sisältä
- Pelille tarkoitettu Discord-serveriltä
- Verkko yhteisöistä (Ylilauta, Reddit, 4chan,)
- Sosiaalisesta mediasta (Instagram, Jodel)
- Other

8. Arvio yhteisöstä kohtaamisen areenana

Löytyikö viiteeryhmään kuuluvia nuoria käytetystä yhteisöstä?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

9. Arvio yhteisöstä kohtaamisen areenana - huomiot

10. Session henkinen kuorma työntekijälle

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

11. Session henkinen kuorma työntekijälle - huomiot

12. Oliko sessiossa riittävästi aikaa arvion tekemiseen?

Kyllä

Ei

13. Miksi aikaa ei ollut riittävästi?

14. Muut huomiot

kehitysehdotukset, avoimet kysymykset seuraavaa kertaa varten

Toimeenpanovaihe session arviointi

Kyselyyn vastaaminen kestää noin 4 minuuttia.

* Required

* This form will record your name, please fill your name.

1. Päivämäärä *



2. Kellonaika *

3. Käytetty peli *

Valheim

Warzone

PUBG

CS:GO

Other

4. Missä työtä tehtiin? *

Pelin Suomi-discord

Sekasin

Myst1s

Other

5. Kontaktien määrä *

6. Alkaneiden ohjausprosessien määrä *

7. Sanallinen arvio *

8. Yleisarvio session hyödyllisyydestä *

Arvio perustuu mm. seuraaviin seikkoihin:

Tavoitettiin session aikana nuoria?

Oivatko nuoret uusia vai samoja aikaisemmista sessioista?

Saatiin session kannalta olennaista tietoa?

Alkoiko sessiossa palveluohjausprosessi kohderyhmään kuuluvan nuoren kanssa?

Esimerkkejä:

Sessiossa ei tavoitettu ketään, vaan pelattiin vain ohjaajien kesken = 1

Sessiossa tavoitettiin vain aikuisia, mutta tietoisuutta hankkeesta saatiin heille levitettyä = 2

Sessiossa tavoitettiin ikäryhmään kuuluvia nuoria, jotka tulivat tietoisiksi hankkeesta = 3

Sessiossa saatiin hankkeen kannalta uutta, merkityksellistä tietoa, tai esimerkiksi on tavoitettu merkittävä määrä uusia nuoria = 4

Sessiossa alkoi palveluohjausprosessi syrjäytymisvaarassa olevan nuoren kanssa, tai on saavutettu uusi yhteistötaho = 5

Joka tapauksessa kunkin session arvio voi sisältää eri piirteitä edellämainituista, ja arvio on yleensä jossain määrin intuitiivisesti valittu ohjaajien subjektiivisen näkemyksen pohjalta.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

9. Session henkinen kuorma työntekijöille *

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Helsinki