

Hei mitä sä pelaat? ...vai sometatko sä?

Verkkokeskustelu nuorten ja vanhempien
kohtaamisesta digiteemojen äärellä

Koonnut Hanna Paasio



SITRA



Sisältö

1 NUORTEN JA AIKUISTEN HYVÄN KOHTAAMISEN EDISTÄMINEN KESKEINEN HYVINVOINTIPULMA.....	3
2 NUORTEN JA AIKUISTEN HYVÄN KOHTAAMISEN KULMAKIVET	5
3 DIGIAIKA TUO UUDENLAISIA HAASTEITA HYVÄÄN KOHTAAMISEEN.....	6
3.1 Sosiaalisen median käyttö ja pelaaminen yhä yleisempää	6
3.2 Digiajasta hupia ja huolta	7
3.3 Hyvä kohtaaminen digiajassa edellyttää avointa keskustelua ja välittämistä	7
4 ASiantuntijoiden, nuorten ja vanhempien yhteinen Keskustelutilaisuus ratkaisuna hyvän kohtaamisen edistämiseksi	
4.1 Keskusteluillan teemat	9
4.2 Asiantuntijaverkoston kokoaminen.....	9
4.3 Käytännön valmistelut.....	10
4.3.1 Verkkokeskustelu tai kasvotusten kohtaaminen	10
4.3.2 Mainostaminen, ilmoittautuminen ja ennakkotehtävä osallistujille	10
4.4 Keskustelutilaisuuden ohjelma	11
4.5 Budjetti	11
5 JYVÄSKYLÄN Keskusteluillan toteutus	12
5.1 Asiantuntijaverkoston kokoaminen.....	12
5.2 Käytännön valmistelut.....	12
5.2.1 Mainostaminen ja ennakkotehtävä osallistujille	12
5.2.2 Verkkokeskustelun tekninen toteutus	12
5.3 Keskustelutilaisuuden ohjelma	13
5.4 Budjetti	13
6 YHTEENVETO Keskustelutilaisuuden toteutuksesta.....	14
LIITE 1 Mainoskuva.....	15
LIITE 2. Mainosteksti eri sähköisiin kanaviin	16
LIITE 3 Pelillisen kyselyn tehtävät	17
LIITE 4 Tilastot Jyväskylän verkkokeskustelun liikehinnästä.....	20

1 NUORTEN JA AIKUISTEN HYVÄN KOHTAAMISEN EDISTÄMINEN KESKEINEN HYVINVOINTIPULMA

Sitra kutsui syksyllä suomalaisia kaupunkiseutuja mukaan hyvinvointiekosysteemin pilottiin, jonka tavoitteena oli haastaa kaupungeja ja kaupunkitoimijoita mukaan innovoimaan ratkaisuja suomalaisten arjen uudenaikaisiin hyvinvointiongelmien sekä kehittämään hyvinvointiekosysteemiä. Sitran pilotti keskittyi kahteen merkittävään ja viime vuosina kasvaneeseen hyvinvointiongelmaan: 1) nuorten elämänhallinta ja mielenterveys sekä 2) oman talouden hallinta ja ylivelkaantuminen.¹

KEHOn teemaryhmä Lapset, nuoret ja perheet päätti osallistua haasteeseen tavoitteenaan koota yhteen tutkimuksen ja käytännön osaamista niin julkiselta, kolmannelta kuin yrityssektoriltakin ja yhdessä kehittää ratkaisuja keskisuomalaisnuorten elämänhallinnan ja mielenterveyden edistämiseksi. Keski-Suomessa on lasten ja nuorten hyvinvoinnin edistämiseen vahvat ja monitahtoiset rakenteet, jotka mahdollistavat tutkimusta ja käytäntöä sekä eri sektoreita ja toimijoita yhdistävän asiantuntijayhteistyön toteuttamisen. Nuorekkaan Jyväskylän kaupungin asukkaista noin 40 % on alle 29-vuotiaita ja suurin ikäryhmä on 20–25-vuotiaat. Jyväskylä on myös väkilukuun suhteutettuna Suomen suurin opiskelijakaupunki.

Pikaisella aikataululla kehitettiin eri toimijoita yhteen kokoava 100 päivän innovaatioprosessi, jolle Sitra myönsi 15 000 euron tuen. Yhteistä hanketta koordinoi Jyväskylän yliopiston KEHO-vastaava Päivi Fadjukoff ja sen hallinnoijaksi saatiin [Haukkalan säätio](#), joka edistää lasten ja nuorten mielenterveyttä yhteistyössä alan muiden toimijoiden kanssa. **Tavoitteena oli kehittää ja kokeilla monistettavissa ja levitettävissä olevaa toimintamallia, joka kullakin (kaupunki) seudulla pohjautuisi sen oman alueen voimavaroihin, ratkaisua vaativiin kipukohtiin ja osaamiseen.**²

Suunniteltuun toimintamalliin kuului neljä vaihetta: (1) pulmien kiteytys, (2) ratkaisijoiden etsintä sekä (3) ratkaisujen suunnittelu yhteisessä Häkkää elämä –yhteiskehittämispäivässä sekä (4) ratkaisujen käynnistäminen. Innovaatioprosessin keskeisenä ajatuksena oli, että prosessi itsessään voitaisiin paljolti toteuttaa eri tahojen yhteisenä työnä talkootyypillisesti, ja pääosa rahoituksesta haluttiin osoittaa prosessin tuloksena kehitettävien ratkaisujen toteuttamiseen. Innovaatioprosessi käynnistyi Jyväskylän kaupungin tukemana kaikille avoimella Otakantaa-sivustolla, jolle kutsuttiin nuoria, vanhempia ja asiantuntijoita otsikolla Nuoren elämä ja mieli kuntoon! tuomaan esiin näkemyksiään keskeisistä hyvinvointipulmista. Pulmia nosti esiin ja niistä äänesti yli sata nuorta ja aikuista.

Avoimien kannanottojen pohjalta KEHOn teemaryhmässä kiteytettiin ratkaistavaksi neljä keskeistä nuorten hyvinvointipulmaa (kuva 1), joista yksi oli lukiolaisten uupumus. Ratkaisuja näihin pulmiin ryhdyttiin innovoimaan KEHOn helmikuussa Jyväskylän Veturitalleilla järjestämässä yhteiskehittämispäivässä, johon osallistui yli 50 ammattilaista eri sektoreilta sekä vanhempia ja nuoria. Hankesuunnitelman mukaisesti kehitettävälle konkreettisille ratkaisuille oli luvassa palkintona 3000 euron suuruinen käynnistämisasiä.

¹ Syksyllä 2019 julkaistiin myös Sitran raportti: Timo Hämäläinen (2019) Juurisyyanalyysi: Nuorten elämänhallinta ja mielenterveys. Helsinki, Sitra. Saatavana: <https://www.sitra.fi/julkaisut/juurisyyanalyysi-nuorten-elamanhallinta-ja-mielenterveys/>

² Prosessin kuvaus perustuu seuraavaan lähteeseen: Päivi Fadjukoff (2020) Innovaatiotornado. Jatkokehityssuunnitelma Jyväskylässä toteutetulle Häkkää elämä –hankkeelle, Sitran sopimusnumero 400906.



Kuva 1. Innovaatioprosessissa kiteytetyt neljä pulmaa, joihin lähdettiin etsimään ratkaisumalleja (kuva Päivi Fadjukoff)

Yhteiskehittämispäivän aikana yksi työryhmistä lähti siis kehittämään ratkaisua nuorten ja aikuisten hyvän kohtaamisen edistämiseksi. Ryhmä ideoi ensin nuoria, nuoria aikuisia ja aikuisia kokoavan ”nuoppari-illan” jossa eri ikäisiä kootaan yhteisen ruuan ja tekemisen äärelle. Ensin iltaa siirrettiin keväältä syksyyn, ja koronarajoitusten edelleen jatkuessa alettiin kuitenkin etsiä rajoituksiin sopivaa toteutustapaa. Kehittämistyön tuloksena syntyi useiden toimijoiden ja hankkeiden yhteistyönä toteutettu verkkokeskustelu nimellä ”Hei, mitä sä pelaat?...vai some-tatko sä?”, jossa nuoret, vanhemmat ja muut aikuiset keskustelivat yhdessä laajan asiantuntijajoukon kanssa digihyvinvoinnista, pelaamisesta, sosiaalisesta mediasta ja e-urheilusta, tavoitteena lisätä tietoisuutta ja yhteistä ymmärrystä nuorten ja vanhempien välille digihyvinvoinnista ja digitaalisesta harrastamisesta.

Kehittämistyössä olivat mukana Jyväskylän ammattikorkeakoulun koordinoiman eLämää-hankkeen projektityöntekijät Kati Haapanen ja Tiia Luotojoki, Jyväskylän ammattikorkeakoulun koordinoiman CYBERDI-hankkeen projektityöntekijä Pyry Seppänen, HUMAK:in projekti-harjoittelija Jere Rouhiainen, Jyväskylän kaupungin digitaalisen nuorisotyön vastaava Panu Räsänen sekä Jyväskylän Vanhempainfoorumin toimitusjohtaja Tuula Jormakka.

Työryhmän työtä tukemaan ja siihen aktiivisesti osallistumaan saatiin Jyväskylän yliopiston terveystieteiden maisteriohjelman Hanna Paasio, joka suoritti ensin työharjoitteluaan KEHOn ja Kosken ohjauksessa sekä valmistuttuaan toimi Haukkalan säätiön tuntityöntekijänä. Hän sai myös tehtäväkseen laatia ratkaisusta tämän raportin, jossa hän kuvaa asuinpaikkakunnalla viihtymisen merkitystä hyvinvoinnille, sekä Jyväskylässä kehitettyä ja käynnistettyä pilottia, jonka tavoitteena on edistää nuorten aikuisten kaupunkiin sopeutumista.

Lämmin kiitos merkittävästä työpanoksesta Hannalle ja koko laajalle yhdessä työskennelleelle asiantuntijayhteisölle!

Päivi Fadjukoff
 KEHOn verkostopäällikkö,
 Haukkalan säätiön hallituksen sihteeri

2 NUORTEN JA AIKUISTEN HYVÄN KOHTAAMISEN KULMAKIVET

Nuoruus on itsenäistymisen aikaa, jolloin suhde vanhempiin ja muihin aikuisiin voi etäännyä ja kaverisuhteiden merkitys korostua. Vanhemmat ovat silti monelle nuorelle läheisimpiä ihmisiä³ ja merkityksellinen tukipilari psyykkisessä ja kognitiivisessa kehityksessä.⁴

Vuorovaikutustaidot ovat tärkeitä ihmissuhteiden laatua määrittäviä tekijöitä. Hyvän dialogin periaatteisiin kuuluu teologian tohtori ja psykoterapeutti Lassi Pruukkiin viitaten aitoon kiinnostukseen pohjautuva kuunteleminen, aktiivinen ja tilannetta mukaileva vuoropuhelu, toisen osapuolen huomioiminen ja rehellisyys.⁵ Hyvää kohtaamista edistäviä vuorovaikutustaitoja voi kehittää. Esimerkiksi tunteista puhuminen ja myönteisen palautteen antaminen ovat konkreettisia asioita, joita nuoret ja aikuiset voivat tehdä vahvistaakseen hyvinvointia edistävää kohtaamista ja samalla myös edistää nuorten kykyä tutkia omia vahvuuksiaan ja opetella hyviä vuorovaikutustaitoja.⁶ Myönteinen vuorovaikutusilmapiiri edistää myös nuorten resilienssiä, eli mielen joustavuutta ja vastoinkäymisten käsittelyä, ja kehittää tunteiden kohtaamista ja niiden ilmaisemista.⁶ Vain aktiivinen vuorovaikutus voi vahvistaa toisen osapuolen tunnetta siitä, että hänen mielipiteensä ovat hyväksyttäviä ja merkityksellisiä.⁵ Luottamuksen tunnetta osapuolten välillä on myös mahdollista kasvattaa vaalimalla kunnioittavaa ja turvallista ilmapiiriä.⁶ Aikuisen ei aina tarvitse ymmärtää kaikkia nuorten asioita, mutta kiinnostus nuorten asioita kohtaan ja läsnäolo nuoren elämässä on tärkeää.

Vuoden 2019 Kouluterveyskyselyssä noin 45 % lukion 1. ja 2. vuosikurssin opiskelijoista, ammatillisen oppilaitoksen opiskelijoista ja 8. ja 9. lk. oppilaista koki pystyvänsä keskustelemaan vanhempiensa kanssa omista asioistaan usein.⁷ Pojat kokevat keskustelun vanhempien kanssa helpommaksi kuin tytöt^{7,8}, ja isien ja tyttärien keskusteluyhteys on erottautunut selvästi vaikeimpana.⁸ Vuorovaikutus vanhempien kanssa on kuitenkin osoittautunut vaikeutuvan murrosiän edetessä, sillä 11-vuotiaat ovat kokeneet mieltä painavista asioista keskustelemisen vanhempiensa kanssa helpommaksi ja vanhemmilta saadun emotionaalisen tuen vahvemaksi kuin 15-vuotiaat. Suurin osa nuorista kokee kuitenkin, että vanhempien kanssa on helppoa keskustella vaikeistakin asioista.⁸

³ Rönkä & Poikkeus 2000, Rönkän ja Sallisen 2008 mukaan. Rönkä, A., & Sallinen, M. (2008). Murrosikäisen perhesuhteet: muutoksia ja jännitteitä. In E. Sevón, & M. Notko (Eds.), *Perhesuhteet puntarissa* (pp. 43-67). Palmenia. Helsinki University Press

⁴ Kelli ym. 2004, 500; Ruoppila, I. 2003. Johdanto. Teoksessa P. Lyytinen, M. Korhokangas & H. Lyytinen (toim.) *Näkökulmia kehityspsykologiaan Kehitys kontekstissaan*. Helsinki: WSOY, 158 –167.

⁵ Pelo, Mira. Yle Akuutti. 2015. Kuka saa puhua? Kenen pitäisi kuunnella? Millainen on hyvä ja aito kohtaaminen? <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/03/16/kohtaaminen-lasnaolon-aakkoset>

⁶ Suomen Mielenterveys ry. 2020. [Myönteisen vuorovaikutuksen tukeminen | MIELI Suomen Mielenterveys ry](#)

⁷ THL. 2019. Kouluterveyskyselyn tulokset. [Kouluterveyskyselyn tulokset - THL](#)

⁸ Inchley J, Currie D, Budisavljevic S, Torsheim T, Jåstad A, Cosma A. ym., toim. 2020. Spotlight on adolescent health and well-being. Findings from the 2017/2018 Health Behaviour in School-aged Children (HBSC) survey in Europe and Canada. International report. Vol 2. Key data. Copenhagen: WHO Regional Office for Europe.

3 DIGIAIKA TUO UUDENLAISIA HAASTEITA HYVÄÄN KOHTAAMISEEN

Digitaalisuus on osa arkeamme, ja se on otettava huomioon myös nuorten ja aikuisten hyvän kohtaamisen edistämiseksi. Älylaitteet ja sosiaalinen media antavat lähes rajattomat mahdollisuudet verkostoitua, ylläpitää ihmissuhteita ja pysyä ajan tasalla maailmalla tapahtuvista asioista. Uusia digipelejä kehitetään jatkuvasti, ja pelaaminen on yleistynyt niin nuorten kuin aikuisten keskuudessa. Digiaika mahdollistaa paljon, mutta siihen liittyy myös haasteita. Vuoden 2018 Vanhempien barometrissa ala- ja yläkouluikäisten lasten vanhempia huoletti selvästi eniten lasten digilaitteiden parissa viettämä aika, netti ja pelaaminen – noin puolet lähes 10 000:sta vastaajasta olivat tästä huolissaan.⁹

3.1 Sosiaalisen median käyttö ja pelaaminen yhä yleisempää

Pelaajabarometri-kyselytutkimuksen mukaan 76 prosenttia suomalaisista (10–75-v.) pelaa ainakin joskus jotain digitaalista peliä ja päivittäin pelaavien osuus on 16 prosenttia.¹⁰ Vuoden 2019 Kouluterveyskyselyn¹¹ mukaan mobiililaitteella tai tietokoneella lähes päivittäin pelaavien osuus on 8. ja 9. luokan, lukiolais- ja ammattikoululaisten poikien keskuudessa noin 50 prosenttia ja saman ikäluokan tytöissä noin 20 prosenttia. Tilastokeskuksen tutkimuksen mukaan aktiivisimpia digitaalisten pelien pelaajia ovat 10–14-vuotiaat pojat, mutta pelaaminen on yleistynyt selkeästi vanhemmissa ikäluokissa, eniten yli 44-vuotiaiden keskuudessa.¹² Vuonna 2017 miehistä 47 prosenttia ja naisista 35 prosenttia pelasi digitaalisia pelejä vähintään kerran kuussa.¹²

Elektroninen urheilu, eli e-urheilu on kasvava ala Suomessa. E-urheilua voi harrastaa niin joukkue- kuin yksilötasolla, ja tavallisimmat pelit ovat tietokoneella tai konsolilla toimivat viihdepelit, joita voivat olla esimerkiksi ensimmäisen persoonan toimintapelit tai reaaliaikaiset strategiapelit. Harrastusmielessä pelaaminen tarjoaa ensisijaisesti viihdettä, mutta e-urheilulla voi myös tienata elantonsa.¹³

Suomalaiset käyttävät aktiivisesti eri sosiaalisen median alustoja ja sovelluksia. Erityisesti WhatsApp, Instagram, Facebook ja Snapchat ovat aktiivisessa päivittäisessä käytössä.¹⁴ Audience Projectin (2019) tutkimuksen mukaan 15–75-vuotiaissa esimerkiksi Facebookia päivittäin käyttävien osuus oli 63 prosenttia, Instagramin 55 prosenttia, Snapchatin 54 prosenttia ja Twitterin 25 prosenttia. Noin puolet vastaajista koki sosiaalisen median olevan heille tärkeä tai erittäin tärkeä.¹⁵ Sosiaalisen median alustojen ikäjakauksissa on kuitenkin vaihtelua – nuoret viihtyvät esimerkiksi enemmän Snapchatissa ja vanhemmat Facebookissa. Sosiaalista mediaa käytetään myös moneen eri tarkoitukseen, esimerkiksi sosiaalisten suhteiden ylläpitämiseen, uutisten lukemiseen ja viihdekäyttöön.¹⁵

⁹ Suomen Vanhempainliitto. 2018. Vanhempien barometri 2018. [Vanhempien-Barometri2018.pdf](#)

¹⁰ Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. 2018. Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Tampereen yliopisto

¹¹ THL. 2019. Kouluterveyskysely. [Kouluterveyskyselyn tulokset - THL](#)

¹² Suomen virallinen tilasto (SVT): Vapaa-ajan osallistuminen. Digipelaaminen 2017. Helsinki: Tilastokeskus. [Tilastokeskus - Vapaa-ajan osallistuminen 2017 \(stat.fi\)](#)

¹³ SEUL ry. [Mitä on e-urheilu? - Suomen elektronisen urheilun liitto - SEUL ry](#)

¹⁴ Audience Project Insights. 2020. [AudienceProject Study App and Social Media Usage 2020 pdf.pdf](#)

¹⁵ Audience Project Insights. 2019. [audienceproject_study_apps_social_media.pdf](#)

3.2 Digiajasta hupia ja huolta

Digiajan vaikutuksia mielenterveyteen on tutkittu viime aikoina yhä enemmän. Sekä aikuisten että nuorten on hyvä tarkastella kriittisesti omaa digikäyttäytymistään, sillä esimerkiksi digipeelaamiseen ja sosiaalisen median käyttöön liittyvät hyvinvointihaasteet koskevat kaikkia ikäryhmiä.

Runsas internetin käyttö on yhdistetty esimerkiksi nuorten masennusoireiluun ja ahdistuneisuuteen.¹⁶ Sosiaaliseen mediaan kohdistuvat tutkimukset osoittavat, että liiallinen käyttö voi nuorilla ja aikuisilla voi aiheuttaa erilaisia mielenterveysongelmia, kuten masentuneisuutta tai ahdistusta.¹⁷ Sosiaalinen media mahdollistaa kuitenkin myös paljon hyvää. Iso osa 15–29-vuotiaista on esimerkiksi saanut uusia kavereita sosiaalisen median kautta, ja ikäryhmässä suurin yksittäinen syy sosiaalisen median käytölle oli yhteydenpito kavereihin.¹⁸ Yläkouluikäisistä nuorista 76 % pitää sosiaalisen median välityksellä käytyjä mielekkäitä keskusteluja tärkeinä.¹⁹ Netin kautta on myös mahdollista saada sellaista vertaistukea, jota oma lähipiiri ei tarjoa, tai löytää ihmisiä, jotka jakavat samoja mielenkiinnonkohteita.

Digipeleistä kuullaan monesti puhuttavan negatiiviseen sävyyn. Esimerkiksi peliriippuvuus, väkivaltainen käyttäytyminen ja passivoituminen ovat yleisiä pelaamiseen liitettäviä sairauksia. Tutkimusnäyttö pelaamisen vaikutuksista hyvinvointiin on vaihtelevaa, ja tutkimusnäyttöä on esimerkiksi siitä, että väkivaltaiset pelit eivät ole yhteydessä nuorten (14–15-v.) aggressiiviseen käyttäytymiseen.²⁰ Pelaamisen haittavaikutuksista on tärkeää keskustella ja ne on otettava vakavasti, mutta pelejä on erilaisia, ja pelimaailma voi tarjota pelaajille myös paljon hyviä asioita. Pelaamisessa yhdistyy nuoruuden kehitystehtäviin kuuluvat sosiaalisten suhteiden luominen, oman identiteetin löytäminen ja sosiaalisten taitojen opetteleminen.²¹ Pelaamiseen hyviin puoliin liittyy myös onnistumisten ja itsensä ylittämisen kautta vahvistuva itsetunto ja itseluottamus.²¹ Kohtuullinen pelaaminen on tutkimusten mukaan yhteydessä hyvään psykososiaaliseen hyvinvointiin ja pelaaminen saattaa kehittää aivojen tietojenkäsittelykykyä, kuten työmuistia ja reaktioaikaa.²²

3.3 Hyvä kohtaaminen digiajassa edellyttää avointa keskustelua ja välittämistä

Hyvä kohtaaminen syntyy ymmärtämällä toistemme arkea ja maailmaa. Vanhemmat kokevat digimaailman monesti haasteelliseksi lastensa hyvinvoinnin kannalta. Pelkoa ja huolta voi aiheuttaa esimerkiksi epätietoisuus siitä, mitä nuoret tekevät netissä ja onko toiminta siellä turvallista. Nuoret voivat puolestaan kokea vanhempien kanssa keskustelun digiaiheista vaikealta ja hyödyttömältä, koska ”vanhemmat eivät kuitenkaan ymmärrä”.

¹⁶ Lam, L. T., & Peng, Z. W. (2010). Effect of pathological use of the internet on adolescent mental health: A prospective study. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 164(10), 901–906.

¹⁷ Karim, F., Oyewande, A.A. & Abdalla, L.F. 2020. Social media use and its connection to mental health: a systematic review. *Cureus* 12 (6).

¹⁸ Ebrand Group Oy & Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelut. 2019. Suomessa asuvien 13–29-vuotiaiden nuorten sosiaalisen median palveluiden käyttäminen ja läsnäolo (2019).

¹⁹ MLL.2019. Kaverisuhteet somessa. <https://www.mll.fi/kaverisuhteetsomessa/>

²⁰ Przybylski, A.K. & Weinstein, N.2019. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: Evidence from a registered report. *R.Soc.open sci.* 6:171474

²¹ Keskiäsaari, Asta. Pelaaminen on perheestä- aikuinen nuoren pelikasvattajana. <https://blogit.savonsanommat.fi/ihmisen-ilona/pelaaminen-on-perheesta-aikuinen-nuoren-pelikasvattajana/>

²² Suomen aivosäätiö. 2019. Digiaika ja aivot. <https://aivosaatio.fi/aivot-ja-hermosto/digiaika-ja-aivot/>

Digimaailmaan liittyvän yhteisen ymmärryksen ja keskustelun rakentaminen on tärkeää, ja se syntyy avaamalla keskustelua digihyvinvoinnin tukemisesta esimerkiksi vastuullisen media-käytön ja peliturvallisuuden näkökulmasta. Kyse voi olla esimerkiksi säännöistä ja toimintamalleista keskusteleminen – ovatko ne kaikilla perheenjäsenillä samanlaisia?

Pelikasvatus, jonka tavoitteena on edistää pelaamisen myönteisiä vaikutuksia ja ennaltaehkäistä mahdollisia haittoja²³, on tärkeä osa digihyvinvoinnin tukemista. Pelikasvatus on osa muuta hyvinvointia tukevaa kasvatusta, ja kasvattajan kiinnostus ja ymmärrys pelimaailman kasvatuksellisesta potentiaalista voi auttaa ehkäisemään mahdollisia haittavaikutuksia, joita pelaamisesta voi seurata. Pelejä ja pelillisyyttä on otettu enenevässä määrin osaksi opetusta, nuorisotyötä ja terveyden edistämistä, ja tämä avaa lukuisia mahdollisuuksia kehittää nuorten sosiaalisia kuin kognitiivisia ominaisuuksia.²³

Jokainen hallitsee median käyttöä ja pelaamista eri tavalla, ja seuraukset hyvinvointiin ovat yksilöllisiä. Tämän takia on tärkeää, että nuoret ja aikuiset osaavat ja muistavat tarkkailla toistensa jaksamista ja elämäniloa.²⁴ Hyvinvoinnista huolehtiminen teknologian nopeassa kehityksessä vaatii jatkuvaa tiedon, osaamisen ja yhteisten sääntöjen kehittämistä. Sukupolvien välisen hyvän kohtaamisen vaaliminen digiajassa edellyttää avointa keskustelua ja avointa mieltä uuden oppimista kohtaan. Nuorten ja aikuisten välinen keskustelu sosiaalisen median käytöstä ja pelaamisesta voi auttaa lisäämään osapuolten välistä ymmärrystä tautalla olevista merkityksistä ja motiiveista. Nuoret voivat kokea todella merkitykselliseksi sen, että aikuisten osoittavat kiinnostusta heidän vapaa-ajan aktiviteetteja kohtaan. Keskustelun kautta nuorella on mahdollisuus oppia myös aikuisilta. Yhdessä oppiminen luo yhteisöllisyyden tunnetta.

Koronaepidemia on vaikuttanut lähes kaikkien perheiden arkeen. Monet ovat viettäneet tavallista enemmän aikaa kotona, mikä on saattanut lisätä myös ruutuaikaa. Monet lapset, nuoret ja aikuiset ovat joutuneet vähentämään harrastamista ja kokevat sosiaalisten suhteiden kärsineen. Sosiaaliset kohtaamiset kavereiden ja sukulaisten kanssa ovat osittain muuttaneet muotoaan, mutta niiden merkitys hyvinvoinnin kannalta säilyy tärkeänä. Perheissä olisi hyvä miettiä, onko esimerkiksi pelaaminen ja sosiaalinen media saanut uusia merkityksiä poikkeusolojen aikana, näkykö se yhteisessä arjessa ja miten siihen tulisi suhtautua.

²³ EHYT ry 2020. Pelikasvatus. <http://www.pelitaito.fi/new/pelikasvatus/>

²⁴ EHYT ry 2020. Pelikasvatus. <http://www.pelitaito.fi/new/pelikasvatus/>

²⁴ Jenni Honkanen, Mediakasvatusseura. 2020. [Opas tasapainoiseen digiarkeen - Mediakasvatusseura ry](https://www.mediakasvatusseura.fi/opas-tasapainoiseen-digiarkeen)

4 ASIANTUNTIJOIDEN, NUORTEN JA VANHEMPIEN YHTEINEN KESKUSTELUTILAISUUS RATKAISUNA HYVÄN KOHTAAMISEN EDISTÄMISEKSI

Nuorten ja aikuisten hyvää kohtaamista lähdettiin edistämään digihyvinvoinnin ympärille, sillä se on ajankohtainen ja kaikenikäisiä koskeva aihealue. Jyväskylän harrastepelaamisen, e-urheilun, digihyvinvoinnin ja perhe- ja nuorisotyön asiantuntijoiden yhteistyönä syntyi verkkoyhteyden välityksellä toteutettu asiantuntijoiden vetämä keskusteluilta nuorille ja aikuisille, jonka tavoitteena oli lähentää nuorten ja aikuisten digimaailmoja sekä loiventaa vanhempien huolta pelaamiseen ja median käyttöön liittyen. Keskusteluilla nimi ”Hei mitä sä pelaat? ... Vai some-tatko sä?” syntyi ajatuksesta tarjota nuorille hyväksyvää ja arvostavaa valvontaa turvallisuuden varmistamiseksi digimaailmassa, ja lisätä vanhempien ja nuorten välistä avointa keskustelua pelaamisesta ja sosiaalisesta mediasta.

Seuraavaksi esitetään prosessikuvaus edellä esitettyjen tavoitteiden pohjalta kehitetylle keskustelutilaisuudelle, jonka jälkeen kuvataan Jyväskylässä toteutettua verkkokeskusteluiltaa. Jyväskylässä toteutettu pilotti soveltuu uudelleen toteutettavaksi sekä samoilla keskusteluaiheilla että muilla ajankohtaisilla ja mielenkiintoisilla teemoilla.

4.1 Keskusteluillan teemat

Nuorten ja aikuisten välistä hyvää kohtaamista voi ja kannattaakin edistää laajasti erilaisten aihealueiden osalta. Jyväskylän pilotissa keskityttiin nuorten ja aikuisten välisen hyvän kohtaamisen edistämiseen pelimaailman (harraste- ja kilpapelaminen, peliturvallisuus, pelaajien hyvinvointivalmennukset) ja digihyvinvoinnin (mm. medialukutaito, ruutu-aika, vanhempien ja nuorten yhteiset säännöt) näkökulmista, mutta aiheita voi ammentaa muistakin asioista, jotka koskevat nuorten ja aikuisten arkea.

4.2 Asiantuntijaverkoston kokoaminen

Laaja ja moniulotteinen aihepiiri edellyttää moniammatillista verkostoyhteistyötä. Pelimaailman asiantuntijoita voi kartoittaa harrastepelaamisen ja e-urheilun parissa työskentelevien keskuudesta, esimerkiksi pelivalmentajilta tai pelien kehittäjiltä. Myös ammatikseen digipelejä pelaavilta voi saada paljon mielenkiintoisia näkökulmia. Mukaan keskustelemaan voi pyytää sekä nuoria että aikuisia kertomaan omia kokemuksiaan ja jakamaan asiantuntijuuttaan pelimaailmasta. Esimerkiksi henkilötarinat oman uran rakentamisesta e-urheilussa kiinnostaa todennäköisesti laajaa kuulijakuntaa.

Nuoriso- ja perhepalveluissa työskentelevät ammattilaiset ovat todennäköisesti kohdanneet työssään digihyvinvointiin liittyvää keskustelua, joten siltä suunnalta voi ammentaa näkökulmia nuorten ja vanhempien näkemyksistä aiheesta ja mahdollisesti myös esimerkkejä konkreettisista teoista nuorten ja vanhempien digihyvinvoinnin tukemiseen.

Tunnetuilla sosiaalisen median vaikuttajilla, eli henkilöillä, joilla on suuria seuraajamääriä, voi olla paljon omia kokemuksia ja näkökulmia jaettavaksi keskusteluiltaan osallistuville. Sosiaalisessa mediassa esillä olevat ovat jatkuvasti arvostelun kohteena ja he miettivät monesti tarkkaan omaa ulosantiaan sosiaalisen median kanavissa sekä tunnistavat ehkä julkaistujen sisältöjen taustalla olevia tekijöitä, jotka eivät välity seuraajille. Vaikuttajilta voisi saada näkökulmia esimerkiksi kriittisestä medialukutaidosta, joka on tärkeä osa digihyvinvointia.

4.3 Käytännön valmistelut

4.3.1 Verkkokeskustelu tai kasvotusten kohtaaminen

Tilaisuus, johon osallistujat voidaan kutsua paikan päälle, voi olla monella tapaa antoisampaa verrattuna verkossa toteutettuun tapahtumaan. Kasvotusten kohtaaminen voi helpottaa yhteisten keskustelujen käymistä ja auttaa luomaan yhteisöllisyyttä osallistujien kesken. Epidemiatilanteen takia keskustelutilaisuus jouduttiin Jyväskylän pilotissa pitämään verkossa, mutta toteutus osoittautui myös palvelevan tavoitteita hyvin.

Laadukas toteutustapa etäyhteyden välityksellä asettaa vaatimuksia myös teknisen puolen järjestelyihin. Jyväskylän pilotissa keskustelutilaisuus välitettiin Twitch-alustan kautta livestriiminä, eli suorana lähetyksenä nettiin. Twitch-alustaa käytetään paljon digipelaajien keskuudessa, joten osaaminen sen ympärillä oli pilotin toteuttajilla vahvaa. Striimaukseen löytyy erilaisia palveluita, jotka eroavat hieman ominaisuuksiltaan.²⁵ Sopivan palvelualueen valitseminen riippuu lähetettävän sisällön tyypistä, eli tarvitaanko esimerkiksi videokuvaa ja millaista äänentoistoa. Streamin lähettäminen edellyttää striimausohjelmiston pyörittämistä tukevaa tietokonetta.²⁵ Tilaisuuden toteuttamiseen tarvitaan henkilöitä, joilla on osaamista kuvaamisesta ja lähetyksen teknisen puolen hallinnoimisesta. Verkossa lähetetyn tilaisuuden voi tallentaa ja jakaa eri sähköisissä kanavissa jälkikäteen katsottavaksi.

4.3.2 Mainostaminen, ilmoittautuminen ja ennakotehtävä osallistujille

Nuoria ja vanhempia voi tavoittaa esimerkiksi koulujen sisäisen viestinnän, kuten Wilman kautta, sekä nuoriso- ja perhepalvelujen kautta. Laaja tiedottaminen nuorten harrasteryhmissä, nuorten tiloissa ja julkisten tilojen ilmoitustauluilla on kannattavaa, varsinkin jos osallistujamäärää ei tarvitse rajata. Mikäli kaupungista löytyy e-urheilun harraste- tai kilpailuryhmiä, ovat ne tehokkaita väyliä saamaan aiheesta jo valmiiksi kiinnostuneita henkilöitä mukaan. Liitteessä 1 Jyväskylässä sähköiseen mainostamiseen käytetty kuva, ja liitteessä 2 mainosteksti, jota jaettiin sähköisesti eri kanavissa.

Twitch-livestriimin seuraajamäärässä ei ole ylärajaa, minkä vuoksi Jyväskylän pilotissa ei ollut ennakkoilmoittautumista. Halutessaan ennakkoilmoittautumisen voi kuitenkin toteuttaa liittämällä mainokseen ilmoittautumislinkin.

Varsinaisen keskustelutilaisuuden lisäksi nuorten ja aikuisten välistä kohtaamista voi edistää tarjoamalla nuorille ja aikuisille mahdollisuus virittäytyä keskusteluiltaan pelillisen kyselyn avulla, johon laitetaan linkki mainokseen. Vanhemmille ja nuorille on hyvä esittää toive siitä, että he tekisivät kyselyn yhdessä, keskustellen kysymyksistä heräävistä ajatuksista. Näin he pääsevät tukea antavien tehtävien avulla avaamaan yhteistä keskustelua.

Pelillinen kysely rakennettiin Jyväskylän pilotissa play.seppo.io -alustalle. Kyselyn tarkoituksena on tutustuttaa nuoret ja aikuiset keskusteluillan aiheisiin erilaisten tietokilpailutyypisten kysymysten sekä mielipidettä kysyvien ja ajatuksia herättävien väittämien kautta. Kysymyksiä voi tehdä esimerkiksi nuorten ja aikuisten vuorovaikutuksesta, peliturvallisuudesta ja pelisanastosta. Jos toiveissa on kerätä osallistujien taustatietoja, voi pelin alussa kysyä kenen kanssa pelataan (yksin (lapsi/nuori), yksin (vanhempi), yksin (muu aikuinen), kaksin (yhdessä lapsen/nuoren kanssa)), sekä ikää ja asuinpaikkakuntaa. Orientoivan tehtävän voi myös toteuttaa

²⁵ Streamia. 2017. Streamajaan opas. [Streamajaan opas | Streamia](#)

perinteisemmällä tavalla esittämällä kysymykset ja väittämät kyselylomakkeen muodossa tai mainostekstin yhteydessä. Jyväskylän toteutuksessa käytetyt kysymykset ovat liitteessä 3.

4.4 Keskustelutilaisuuden ohjelma

Ohjelma rakentuu asiantuntijakeskustelun ympärille. Ohjelman kulkua koordinoi koko tilaisuuden juontamisesta vastaava henkilö, jonka tehtävänä on johdatella keskustelua esittämällä kysymyksillä asiantuntijoille ja jakamalla puheenvuoroja. Juontajan avulla kokonaisuus etenee järjestelmällisesti ja kaikkien osapuolten välinen vuorovaikutus pysyy selkeänä. Eheämmän kokonaisuuden varmistamiseksi olisi hyvä, että suurin osa asiantuntijapanelisteista olisi kokoon-tuneena siellä missä lähetys kuvataan. Osa keskusteluillan asiantuntijapanelisteista voivat myös olla mukana puheyhteyden välityksellä esimerkiksi Teams-sovelluksen tai vastaavan sovelluk-sen kautta.

Keskustelun ilmapiirin on tarkoitus olla rento. Ennalta sovituihin keskusteluaiheista on kuitenkin hyvä muodostaa suuntaa antava runko, jotta kaikista aiheista ehditään keskustella suurin piirtein yhtä kauan.

Juontaja voi johdatella keskustelua esimerkiksi seuraavilla kysymyksillä:

"Miten vanhempi voi tukea paljon pelaavan ja somettavan nuoren hyvinvointia?"

"Mitä on ruutuaika ja tarvitaanko sitä?"

"Onko ikärajoilla väliä ja miten niistä voisi keskustella nuorten kanssa?"

"Kenen vastuulla mediakasvatus ja pelikasvatus on?"

"Millaisia konkreettisia ratkaisuja vaaditaan, jotta nuoret ja aikuiset keskustelisivat enemmän digi-aiheista?"

"Mitä vanhemmat ja nuoret ajattelevat digihyvinvoinnista – onko näkemyksissä eroa?"

Keskustelun tukena on suositeltavaa käyttää diaesitystä aihealueiden keskeisimmistä sisäl-löistä. Esityksen saa livestriimin kautta näkyviin myös kotikatsojille. Sisällön aiheita koskevaa materiaalia voi myös jakaa osallistujille tapahtuman jälkeen, ja julkaista järjestävien toimijoiden verkkosivuilla.

Katsojia pyritään aktiivisesti ottamaan mukaan keskusteluun. Etäyhteyden päässä olevat kat-sojat voivat käyttää striimauksen keskustelukanavaa ja kirjoittaa sinne kysymyksiä, omia aja-tuksia tai mielipiteitä. Niitä keskustelukanavan moderoinnista vastaava henkilö poimii asian-tuntijoiden kommentoitavaksi.

Sopiva kesto koko tilaisuudelle on noin kaksi tuntia.

4.5 Budjetti

Budjetti voi koostua keskustelutilaisuuden toteutukseen osallistuneiden palkkioista, tilaisuuden edellyttämästä tilavuokrauksesta ja mainoskuluista.

5 JYVÄSKYLÄN KESKUSTELUILLAN TOTEUTUS

5.1 Asiantuntijaverkoston kokoaminen

Laaja ja moniulotteinen aihepiiri edellyttää moniammatillista verkostoyhteistyötä. Jyväskylän ammattikorkeakoulun koordinoimat eLämää-hanke (rahoittaja Keski-Suomen liitto) ja CYBERDI-hanke (rahoittaja Opetus- ja kulttuuriministeriö) toivat nuorten ja aikuisten kohtaamiseen näkökulmia pelimaailmasta. eLämää hankkeessa on pilotoitu muun muassa peli- ja hyvinvointivalmennusta, jossa korostetaan unen, ravitsemuksen, liikunnan, minäkuvan ja tunteiden käsittelyn merkitystä e-urheilussa ja harrastepelaamisessa. CYBERDI-hankkeesta tuotiin puolestaan tietoa peliturvallisuudesta. Jyväskylän kaupungin digitaalisen nuorisotyön ohjaajan työnkuvasta ammennettiin sisältöä digihyvinvoinnin edistämisestä. Vanhemmuuden ja perheiden hyvinvoinnin asiantuntijatahona toimi Jyväskylän Vanhempainfoorumi. Jyväskylän yliopiston terveystieteiden maisteri toi digikeskusteluun näkökulmia terveyden edistämisestä, esimerkiksi fyysisen aktiivisuuden merkityksestä.

5.2 Käytännön valmistelut

5.2.1 Mainostaminen ja ennakkotehtävä osallistujille

Tapahtumasta tiedotettiin Vanhempainfoorumin nettisivuilla, Vanhempainfoorumin Facebook-sivuilla ja sitä kautta jaettuna Jyväskylän koulujen omiin Facebook-ryhmiin. Jyväskylän Vanhempainfoorumin kautta lähti myös tiedotuskirje koulujen sisäisen viestinnän Wilma-tiedotteisiin.

Tapahtumasta julkaistiin myös tiedote Keski-Suomen soteuudistuksen Facebook-sivuilla ja Instagram-tilillä soteuudistuksen viestinnästä vastaavan Sanna-Riikka Koposen toimesta, KEHOn nettisivuilla ajankohtaisissa uutisissa, sekä Jamkin Facebook-sivuilla. Mainostamista tehtiin lisäksi Jyväskylän e-urheiluvallennuksessa oleville nuorille ja heidän huoltajilleen, sekä Suomen elektronisen urheilun liiton sivuilla. Lehdistötiedote julkaistiin Keskisuomalaisessa ja Ylellä.

Mainostaminen alkoi noin viikkoa ennen tapahtumapäivää. Liitteissä 1 mainoskuva ja liitteessä 2 esimerkki mainostekstistä, jota jaettiin eri sähköisissä kanavissa.

Osallistajat saivat virittäytyä keskusteluiltaan osallistumalla pelilliseen kyselyyn, johon oli linkki mainoksessa. Pelillinen kysely rakennettiin play.seppo.io -alustalle HUMAK:in projektiharjoittelija Jere Rouhiaisien toimesta. Kysely sisälsi yhteensä kymmenen tehtävää, jotka koostuivat tietokilpailutyypisistä kysymyksistä sekä ajatuksia ja keskustelua herättävistä väittämisistä. Kysymyksiä kehitettiin nuorten ja aikuisten vuorovaikutuksesta, peliturvallisuudesta, pelisanastosta ja digihyvinvoinnista. Pelin tehtävät esitetty liitteessä 3.

5.2.2 Verkkokeskustelun tekninen toteutus

Keskustelutilaisuus striimattiin Jyväskylän ammattikorkeakoulun Rajakadun kampuksen GamePit Pro-tiloista. Livestriimausta pystyi seuraamaan Twitch-alustan kautta, jonka käyttöön löytyi ohjeet tapahtuman mainoksen yhteydessä. Kuvaamisesta ja striimauksen teknisen puolen hallinnoimisesta vastasivat kolme Gadian opiskelijaa.

Tilaisuus tallennettiin ja on katsottavissa jälkeenpäin osoitteissa: [jamkgamepit - Twitch](#), ja Vanhempainfoorumin sivuilla osoitteessa <https://peda.net/jyvaskyla/vanhempainfoorumi/vertaisryhmat/hmspvss>

5.3 Keskustelutilaisuuden ohjelma

Asiantuntijoista paikan päällä GamePit Pro -tiloissa olivat Kati Haapanen (eLämää-hankkeesta), Tiia Luotojoki (eLämää-hankkeesta), Pyry Seppänen (CYBERDI-hankkeesta), Hanna Paasio (terveystieteiden maisteri Jyväskylän yliopistosta) sekä illan juontaja Olli-Pekka Louniala. Etäyhteyden päässä olivat Tuula Jormakka (Jyväskylän Vanhempainfoorumista) ja Panu Räsänen (Jyväskylän kaupungin digitaalisen nuorisotyön vastaava).

Illan juontajana ja keskustelun koordinoijana toimi monelle nuorelle tuttu mediakasvo Olli-Pekka Louniala, jolla on toimittajakokemusta esimerkiksi videotuotannosta. Hän avasi illan toivottamalla tervetulleiksi etäyhteyden päässä olevat nuoret ja aikuiset, sekä kertomalla lyhyesti illan ohjelmasta. Tämän jälkeen sekä paikan päällä että etäyhteyden päässä olevat asiantuntijapanelistit esittäytyivät kukin vorollaan.

Varsinaista keskusteluosuutta johdatteli Lounialan esittämät kysymykset panelisteille. Digihyvintoihin liittyviä keskustelukysymyksiä olivat muun muassa ”miten vanhempi voi tukea paljon pelaavan tai somettavan nuoren hyvinvointia?”, ”mitä on ruutuaika ja tarvitaanko sitä?”, ”onko ikärajoilla väliä ja miten niistä voisi keskustella nuorten kanssa?”, ”Kenen vastuulla mediakasvatus ja pelikasvatus on?”, ”Millaisia konkreettisia ratkaisuja vaaditaan, jotta nuoret ja aikuiset keskustelisivat enemmän digiaiheista?”

Pyry Seppänen CYBERDI-hankkeesta puhui peliturvallisuudesta pelien teemojen, ikärajojen, kustannusten ja sisäisten kommunikaatiokanavien näkökulmasta.

Tuula Jormakka esitteli vuoden 2018 Vanhempien barometri -kyselyn tuloksia vanhempien huolenaiheista nuorten hyvinvointiin liittyvissä asioissa, joista nousi selkeä huoli nuorten digilaitteiden parissa viettämästä ajasta.

Kati Haapanen ja Tiia Luotojoki toivat esiin pelivalmennukseen kuuluvan hyvinvointivalmennuksen sisältöä, jossa korostetaan unen, ravinnon, minäkuvan ja tunteiden säätelyn merkitystä hyvinvointia tukevassa pelaamisessa.

Panu Räsänen kertoi nuorten kanssa työskentelyssä esiin nousseita asioita, joita nuoria askaruttaa digiaikaan liittyen. Hän nosti myös esiin näkemyksiä vanhempien kasvatustyylin merkityksestä nuorten medialukutaitoon ja sosiaaliseen mediaan ja pelaamiseen liittyviin asenteisiin ja käyttäytymiseen.

Illan aikana nuorilla ja aikuisilla oli mahdollista esittää kysymyksiä, omia ajatuksia ja mielipiteitä avoimen chatin kautta. Chatin moderaattori, HUMAK:in projektiharjoittelija Jere Rouhiainen, nosti keskustelukanavassa esiin nousseita kysymyksiä panelistien keskusteltavaksi. Chatissa oli mukana vastaamassa kuuntelijoiden kysymyksiin myös ammattilaispelaaja Lassi Haapanen, joka on tuplamaailmanmestari Mechwarrior Online -pelissä.

Parhaimmillaan yhtäaikaista katsojia Twitchissa oli 16. Noin viikko live-lähetysten jälkeen tallennetta oli katsottu lähes 70 kertaa. Tarkemmat tilastot katsottavissa liitteessä 4.

5.4 Budjetti

Sitran hankerahoitusta käytettiin tilaisuuden valmisteluun, koordinointiin ja yhteiskehittämiseen yhteistyökumppaneiden kanssa. Keskustelun osallistajat saatiin mukaan yhteistyöhengessä, juontajalle maksettiin korvaus kahdesta työtunnista.

6 YHTEENVETO KESKUSTELUTILAISUUDEN TOTEUTUKSESTA

Jyväskylässä toteutetun keskusteluillan perusteella voi todeta, että yksi keskeinen asia nuorten ja aikuisten välisessä hyvässä kohtaamisessa on arjen kokonaiskuvan tunnistaminen ja ymmärtäminen. Keskusteluissa on tärkeää katsoa digikäyttäytymisen taakse ja kysyä, miten toisella osapuolella menee yleisesti, mitä hänelle kuuluu. Korona-aika on koetellut hyvinvointia monessa perheessä, joten tämän tyyppiselle keskustelutilaisuudelle oli tarvetta.

Jyväskylän pilotti osoitti, että myös verkon välityksellä on mahdollista toteuttaa tavoitteita palveleva kokonaisuus, jossa ei jouduttu tinkimään sisällön suhteen. Verkossa toteutettuun tapahtumaan voi olla matalampi kynnyks osallistua, vaikka epidemiatilannetta ei olisikaan. Arjen keskellä voi olla vaikea sovittaa ylimääräistä matkustamista eri paikkoihin, jolloin tilaisuuden seuraaminen kotona on helpompi mahduttaa aikatauluun.

Puutteelliseksi jäävä vuorovaikutteisuus nuorten, vanhempien ja asiantuntijoiden kesken saattaa olla riski verkkototeutuksessa. Yleisöä voi olla vaikeampaa osallistaa keskusteluun, ja asiantuntijat jäävät helpommin keskustelemaan vain keskenään. Tämän vuoksi on tärkeää, että katsojilla on mahdollisuus käyttää keskustelukanavaa, ja että sitä valvotaan ja kommentteihin vastataan.

Osallistujamäärä olisi saattanut olla suurempi, mikäli tiedottaminen olisi alkanut pari viikkoa aikaisemmin. Lisäksi tapahtuman ajankohta joulukuisena perjantai-iltana saattoi vaikuttaa osallistujamäärään. Käytössä ollut Twitch-alusta oli varmasti monelle vieras, mikä saattoi nostaa kynnystä osallistua. Ajatuksena oli, että vanhemmat ja nuoret voisivat yhdessä luoda käyttäjä-tunnuksen ja kirjautua alustalle, mikä on itsessään hyvän kohtaamisen edistämistä. Tähän olisi mahdollisesti tarvittu enemmän aikaa ja ohjausta tai rohkaisua etenkin vanhemmille. Sitä oli kuitenkin vaikea toteuttaa koronarajoitusten estäessä tapaamiset. Etätoteutuksen hyvä puoli on kuitenkin se, että tallennetta voi katsoa jälkeempään. Jyväskylässä toteutetussa keskustelutilaisuudessa käytettyä materiaalia ja muita hyödyllisiä linkkejä aihepiiriin materiaaleihin jaettiin myös järjestävien toimijoiden verkkosivuilla. Näin tapahtuma jää elämään vielä pidemmäksi aikaa.

Jyväskylän pilotin monipuolinen asiantuntijakokoonpano rikastutti keskustelua tuomalla mukaan laajasti erilaisia näkökulmia eri teemoihin. Suositeltavaa onkin, että moniammatillisia verkostoja hyödynnetään tämän tyyppisissä keskustelutilaisuuksissa. Gadian panos teknisessä tuotannossa yhdistettynä Digikeskuksen apuun tuotti laadukkaan lopputuloksen. Illasta syntyi myös ajatus toteuttaa vastaavanlaisia keskustelutilaisuuksia ajankohtaisista eri aiheista myös jatkossa.

HEI, MITÄ SÄ PELAAT? ...VAI SOMETATKO SÄ?

Avoin verkkokeskustelu nuorille ja aikuisille

- digitaalinen nuorisotyö
- media- ja pelikasvatus
- hyvinvointi
- peliturvallisuus
- digiajan haasteet vanhemmuudelle

11.12. KLO 18-20
TWITCH.TV/JAMKGAMEPIT

Tutustu peliin tästä osoitteesta tai skannaa QR-koodi
play.seppo.io



Syötä PIN-koodi:
2F9CDA

jamk | eLämää -hanke
CYBERDI -hanke

Jyväskylän vanhempainfoorumi
Vanhemmat mukaan -hanke



LIITE 2. Mainosteksti eri sähköisiin kanaviin

Vanhempi tai aikuinen, milloin viimeksi olet esittänyt tuon kysymyksen nuorelle? Vai onko koko kysymyksen asettaminen jo itsessään hankalaa kiireen, tai ehkä tietämättömyyden vuoksi? Nuori, milloin viimeksi olet toivonut vanhemman tai muun aikuisen seuraa tai apua some- ja pelimaailmassa ja saanut sitä?

Järjestämme avoimen verkkokeskustelun, jonka tavoitteena on lähentää nuorten ja aikuisten digimaailmoja sekä loiventaa vanhempien huolta pelaamiseen ja median käyttöön liittyen. Tärkeää olisi pystyä antamaan nuorille hyväksyntää ja arvostavaa valvontaa turvallisuuden varmistamiseksi. Keskustellaan digiajan tuomista uusista haasteista vanhemmuudelle ja siitä miten vanhempi voi olla tukena ja osallisena nuoren median käytössä ja peliharrastuksessa.

Toivomme näkevämme mukana keskustelussa kaiken ikäisiä - ruutuaikaa viettäviä nuoria ja heidän vanhempiaan. Illassa sinulla on hyvä mahdollisuus keskustella chatin välityksellä avoimesti niistä toiveista ja peloista, joita digitaaliseen harrastamiseen liittyy. Tarvitset chatin käyttöä varten Twitch -käyttäjätunnuksen, voit tehdä sen jo ennakoon osoitteessa: [twitch.tv](https://www.twitch.tv).

Keskustelun teemoihin voi virittäytyä osallistumalla pelilliseen kyselyyn. Toivomme, että nuori ja vanhempi voisivat tehdä kyselyn yhdessä keskustellen ennakkotehtävänä ennen tapahtumaa. Kerro meille mitä esim. pelaaminen tai ajanvietto somessa sinulle merkitsee. Jaamme linkin ennakkotehtävään 8.12. klo 10 Jamk GamePitin Twitch-kanavalla ja somekanavilla (Facebook, Instagram).

LIITE 3 Pelillisen kyselyn tehtävät

- miten pelaat tätä Seppoa? (vai miten tätä kysytään?)
 - yksin (lapsi/nuori)
 - yksin (vanhempi)
 - yksin (muu aikuinen)
 - kaksin, yhdessä lapseni/nuoreni kanssa
 - muu (tarvitaanko?)
- ikäsi (jos kaksin, valitse molempien iät)
 - 0-8v.
 - 9-11v.
 - 11-12v.
 - 13-15
 - 16-18
 - 18-25
 - 26-30
 - 30-40
 - 40-50
 - yli 50v.
- Asuinpaikkakunta
 - Jyväskylä
 - Muu, mikä
- Kuinka paljon unta on riittävästi?
 - n 5 tuntia yössä riittää
 - 6-7 tuntia yössä
 - 8-9- tuntia yössä
 - 10 tuntia yössä tai joskus jopa enemmän tuntuu sopivalle

Uni on pelaajalle tärkeää, jotta

- Opin uutta – hankalalle tuntuneet asiat tuntuu joskus lokahtavan nukkuessa kohdalleen
- Aivot elpyy – hyvän yön jälkeen aivot toimii paremmin
- Keskittyminen paranee kun huilaa välillä

Säännöllinen ruokarytmi auttaa pysymään pelivireessä

- Ei pidä paikkaansa. On sama mitä ja miten usein syön, jaksan aina pelata.
- Voi olla. Kun muistan syödä, jaksan keskittyä peliin paremmin.
- Todellakin! Säännöllinen ruokarytmi auttaa pitämään verensokerin tasaisena ja keskittymiseni pysyy pelissä.
- Muu:

Mikä on sopiva peli/ruutu-aika?

- n 10 tuntia viikossa.
- n 30 tuntia viikossa.
- n 40 tuntia viikossa.
- Riippuu tapauksesta. Pelaaja on ruudun ääressä liikaa silloin, kun muut hommat alkaa jäädä tekemättä.

- Muu:

Kuka minulle on aikuinen, jolta saan tukea ja jonka mielipiteitä arvostan?

- Oma opettaja
- Urheiluvälittäjä
- Harrastusvälittäjä (muu kuin urheiluharrastus)
- Tubettaja
- Tunnettu pelaaja
- Äiti ja/tai isä
- Muu:

Pelien ikäraajat ovat minulle tuttuja ja olemme sopineet vanhempien kanssa mitä pelejä saan pelata?

- Öö, ei.
- Joo, juuri näin.
- Jotain siltä väliltä.

Tiedän mitä digitaalinen omaisuus tarkoittaa?

- Joo
- En
- En vielä, mutta selvitän ja samalla selvitän, kuinka pidän sen hyvässä tallessa.

Kuka on Jyväskylän kaupungin digitaalisen nuorisotyön nuorisohjaaja?

- Manu Kauppinen
- Panu Räsänen
- Nanu Oksa
- En tiedä

Missä voin keskustella diginuoriso-ohjaajan kanssa?

- Keskiviikkoisin discossa
- Tiistaisin ja perjantaisin Ohjaamossa
- Maanantaisin ja torstaisin Discordissa
- En tiedä

Pelaamisessa on tärkeintä

- Määrä: mitä enemmän pelaan, sitä paremmaksi kehityn
- Laatu: pelaan vähemmän, mutta mietin mihin kulloinkin keskityn.
- Muu:

Ajattellaan, että suunnittelet uraa pelialalla, mikä rooli sopisi sinulle parhaiten?

- Ammattipelaaja
- Tapahtumatuotanto, tapahtumien järjestäminen
- Fysioterapeutti tai hieroja
- Kokki

- Psykologi
- Selostaja
- Some- ja videosisältöjen tuottaminen
- Pelinkehitys
- Toivon lisää tietoa mahdollisuuksista
- Muu:

Pystyn juttelemaan vanhempieni kanssa kaikista pelissä eteen tulevista ongelmatilanteista (mm. tekniset ongelmat, kiusaaminen, häirintä, pelin sisältöön liittyvät ikävät tunteet)?

- Joo
- En
- Ei ole tullut ongelmatilanteita
- Ei ole tullut mieleen
- Puhun näistä lähinnä kavereiden kanssa

(Nuori vastaa) Vanhempani ovat kiinnostuneita minun sosiaalisen median käytöstä / pelaamisesta

- kyselemällä ja juttelemalla kanssani sisällöistä ja peleistä.
- pelaamalla kanssani.
- auttamalla tarvittaessa (esim. ohjelmien ja tekniikan kanssa).
- moittimalla ainaisesta niiden parissa roikkumisesta.
- rajoittamalla peliaikaa/ruutuaikaa sopivasti omaksi parhaakseni <3!
- rajoittamalla peliaikaa/ruutuaikaa aivan liikaa, en kestä tätä!
- nukuttamalla älykännykkääni muualla kuin makuuhuoneessani.
- Muuten, miten? Päästä kaikki höyryt pihalle!
- Muu:

(Vanhempi vastaa, voit valita usean vaihtoehdon) Vanhempana olen kiinnostunut lapseni sosiaalisen median käytöstä / pelaamisesta,

- koska niiden parissa viihdymme kaikki.
- ja keskustelen lapseni kanssa niistä ja niiden sisällöstä - niissä on tulevaisuus ja rajaton tiedonsaanti
- koska lapseni oppii valtavasti mm. tulevaisuuden taitoja.
- ja pelaamme joskus yhdessä.
- ja teemme joskus juttuja somessa yhdessä.
- ja asetan sopivat käyttöajat sekä valvon niiden noudattamisen.
- mutta alan tuntea, että ne vievät meiltä kaikilta liikaa aikaa.
- mutta valitettavasti oman arkeni keskellä en vain ehdi vaatia ruutuaikojen noudattamista ja rajat paukkuvat reilusti!
- mutta niiden liiallinen käyttö, valvominen ja vahtiminen turhauttaa ja ärsyttää minua lähes päivittäin.
- mutta tunnen epäonnistuneeni melko pahasti, ja koulussa ollaan.
- Muu:

LIITE 4 Tilastot Jyväskylän verkkokeskustelun liikehdinnästä

