

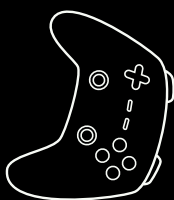


Euroopan unionin
osarahoittama



GameON – Opas sosiaalisesti vahvistavaan pelitoimintaan

Samuel Piironen, Kimmo Pakarinen,
Ville Heiskanen ja Mikko Vidgren



SAVONIA
AMMATTIKORKEAKOULU

HUMAK[®]

DIGINATIIVIT


Nuorisoseurat

Samuel Piironen (Humak), Kimmo Pakarinen (Savonia),
Ville Heiskanen (Savonia), Mikko Vidgren (Savonia)

GameON

– Opas sosiaalisesti vahvistavaan pelitoimintaan

ISBN 978-952-456-489-2
ISSN 2343-0664 (painettu)
ISSN 2343-0672 (verkkajulkaisu)

Humanistinen ammattikorkeakoulu. Julkaisuja, 203
©Tekijät ja Humanistinen ammattikorkeakoulu 2026.

Kuvat: Samuel Piironen ja Mikko Vidgren

Taitto: Emma-Karoliina Reponen

Sisällys

Hankkeen tausta ja tavoitteet	4
Miksi pelitoiminta?	5
Psykologiset perustarpeet	13
Ryhmämuotoisen pelitoiminnan rakennuspalikoita	18
Mistä löytää osallistujia pelitoimintaan	18
Sosiaalisesti vahvistava pelitoiminta	21
Pelaamalla omalle polulle	23
Työelämävalmiuksia pelaamalla	30
Pelitoiminnan nostoja	35
Miten valita pelit pelitoimintaan	37
Mitä muuta tehdä kuin pelata?	44
Yhteenveto: mitä pelitoiminnasta kannattaa ottaa mukaan	48
Lähteet	49
Liitteet	52

Hankkeen tausta ja tavoitteet

Lähes kaikki suomalaiset pelaavat jotain, ja pelaamisella voi olla monia myönteisiä vaikutuksia. GameON-hanke on koonnut viimeisten kahden vuoden aikana työn ja koulutuksen ulkopuolella olevia pohjoissavolaisia yhteen pelaamaan, tutustumaan pelikulttuurin eri muotoihin ja oppimaan uusia taitoja. Osallistujien taustat ovat olleet moninaisia, mutta jokaista on yhdistänyt kiinnostus pelaamiseen ja pelikulttuureihin.

Hankkeen aikana on vahvistunut näkemys siitä, että ryhmämuotoisella pelitoiminnalla voidaan tukea sosiaalista toimintakykyä, hyvinvointia ja työelämävalmiuksia. Julkaisua kirjoitettaessa keväällä 2026 on tiedossa, että sosiaalinen kuntoutus ja kuntouttava työtoiminta ollaan lakkauttamassa Suomesta. Tarkkaa tietoa korvaavista palvelusta ei vielä ole, mutta alustavien tietojen mukaan kyse ei olisi osallistujaa velvoittavasta palvelusta, eikä osallistumisesta maksettaisi nykyisen kaltaisia kulukorvauksia. Tulevissa kuntoutuksellisissa palveluissa korostuu entistä enemmän arkeen kiinnittyvä, osallistujalle merkityksellinen toiminta.

Ryhmämuotoinen pelitoiminta on yksi mahdollinen toimintamuoto, jota kannattaa tulevaisuudessa hyödyntää nykyistä enemmän ja tavoitteellisemmin. Se yhdistää mielekkään tekemisen, hyvinvoinnin ja sosiaalisen toimintakyvyn tukemisen sekä yhteisöllisyyden vahvistamisen.

Tähän julkaisuun on koottu hankkeen aikana syntyneitä havaintoja, käytännön kokemuksia sekä tutkimukseen perustuvia näkökulmia ryhmämuotoisen pelitoiminnan järjestämisestä. Julkaisu on suunnattu erityisesti ohjaus-, valmennus- sekä sosiaali- ja kasvatusalalan ammattilaisille, jotka haluavat hyödyntää pelaamista tavoitteellisesti osana hyvinvoinnin, osallisuuden ja työelämävalmiuksien tukemista.

Hankkeen toteuttajina toimivat Savonia-ammattikorkeakoulu, Humanistinen ammattikorkeakoulu, Kuopion seudun Nuorisoseurat ry sekä Savon Diginatiivit ry. Hanke on Euroopan unionin osarahoittama.

Julkaisu on jäsennetty siten, että ensimmäisessä luvussa tarkastellaan pelaamisen ja ryhmämuotoisen pelitoiminnan taustaa. Toisessa luvussa kuvataan GameON-hankkeen käytäntöjä, osallistujien tavoittamista sekä keskeisiä toimintamalleja. Kolmannessa luvussa kootaan konkreettisia esimerkkejä ja hyväksi havaittuja käytäntöjä pelitoiminnan toteuttamiseen.

Miksi pelitoiminta?

“Pelit on hyödyllisiä. Niistä saa sosiaalista kanssakäymistä ja ne on hyvä tapa aloittaa keskustelu. Jokainen tykkää eri peleistä ja genreistä, samoin kuin TV-ohjelmissa”

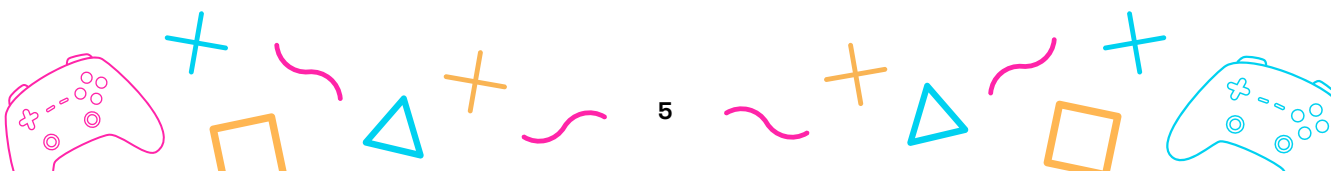
- GameON-hankkeen osallistuja

Tässä luvussa tarkastellaan, miksi pelitoimintaa kannattaa järjestää. Joku voisi pohtia, miksi järjestää erikseen toimintaa, jota monet tekevät jo itsenäisesti vapaa-ajallaan. Eikö olisi tarkoituksenmukaisempaa keskittyä perinteisiin ja vakiintuneisiin toimintamuotoihin?

Peliharrastuksen keskeinen hyvinvointia tukeva elementti on mahdollisuus viettää aikaa yhdessä ja jakaa kokemuksia muiden kanssa. Kuten muissakin harrastuksissa, myös pelikulttuureissa keskiössä ovat yhteisöllisyys, yhdessä tekeminen ja uuden oppiminen. Ohjatussa pelitoiminnassa nämä elementit voidaan tehdä näkyväksi, tarjoten samalla tilan kohdata muita samoista asioista kiinnostuneita.

Tutkimusten mukaan työttömät viettävät keskimääräistä enemmän aikaa digitaalisissa ympäristöissä (Dieris-Hirche ym. 2023). Myös työttömille suunnatussa toiminnassa onkin tärkeää huomioida heille merkitykselliset arjen sisällöt. Ohjatussa pelitoiminnassa tekemistä voidaan suunnata hyvinvointia tukevaksi, käsitellä mahdollisia haasteita sekä rakentaa luottamusta osallistujien välille.

Seuraavissa alaluvuissa ryhmämuotoisen pelitoiminnan merkitystä tarkastellaan pelaamisen tuottamien vaikutusten näkökulmasta. On kuitenkin hyvä muistaa, että pelaaminen on monimuotoinen ilmiö, jonka merkitykset vaihtelevat yksilöllisesti. Pelaaminen ei rajoitu pelkästään välineellisiin hyötyihin, vaan se voi olla itsessään mielekäs ajanviettopa ja kulttuurin muoto.

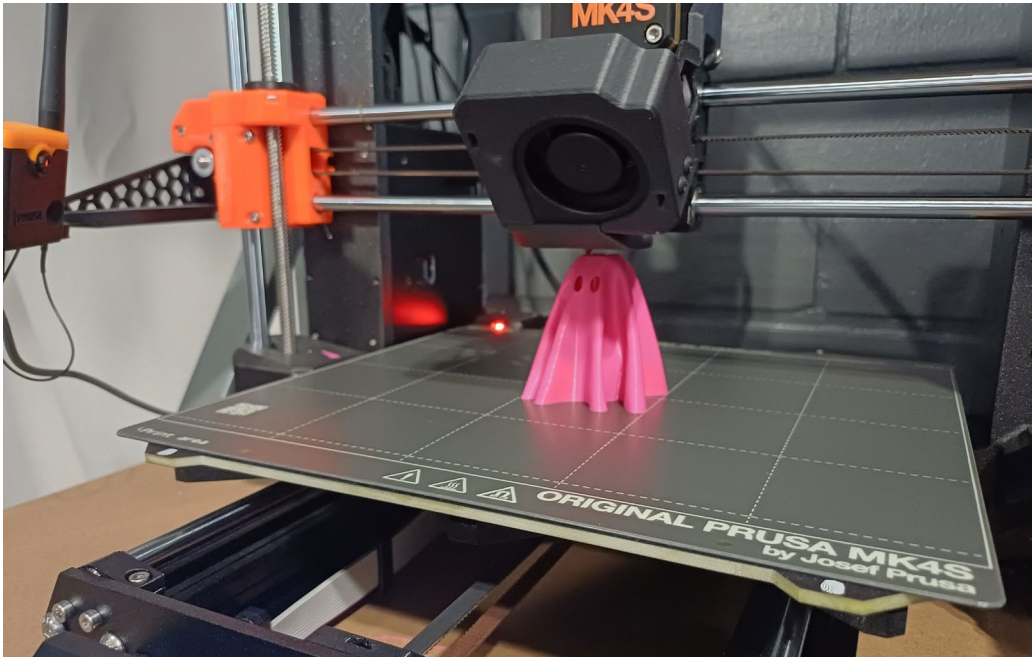


GameON-hankkeen osallistujien ajatuksia, miksi pelitoimintaa kannattaa järjestää:

- Rutiini
- Seuranhaku ja höpötys
- Oppii uusia pelejä ja voi opettaa myös
- Mukavaa ajanvietettä. Varsinkin ihmisille, jotka ovat vaikka yksinäisiä
- Pääsee pois neljän seinän sisältä
- Vaihtelua tavalliseen arkeen
- On kiva saada uusia tuttavuuksia

Pelaamisen tunnuslukuja (Kinnunen, Prykäri & Mäyrä 2024)

- Digitaalisia pelejä pelaa aktiivisesti yli 60 % suomalaisista.
- Aktiivisesti digitaalisia pelejä pelaavien keski-ikä on 38,1 vuotta.
- Suosituin digipelaamisen muoto on mobiilipelaaminen, lähes 2/3 suomalaisista pelaa mobiilipelejä ainakin joskus.
- Lauta- ja seurapelejä pelaa 81 % suomalaisista ja korttipelejä 78 %.
- 98 % suomalaisista pelaa jotain peliä ainakin joskus.



Mitä taitoja pelaaminen kehittää?

Pelien kautta opitaan monia taitoja, jotka ovat hyödynnettävissä sekä peleissä että niiden ulkopuolella. Näiden taitojen tunnistaminen ja näkyväksi tekeminen voi vahvistaa peliharrastajien kokemusta omasta osaamisesta ja oppimisvalmiuksista.

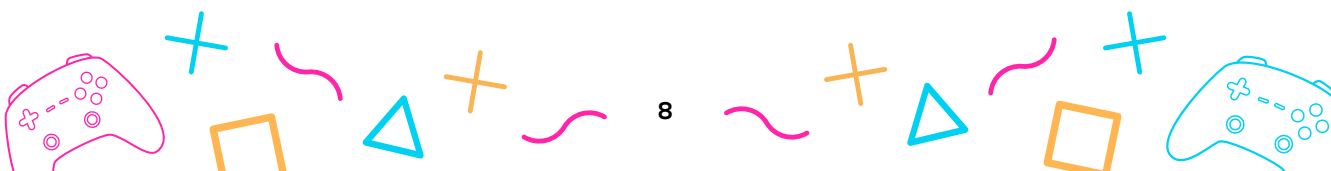
On tärkeää huomata, että taitojen oppiminen ei rajoitu pelkästään hyöty- tai oppimispeleihin, vaan myös viihdepelit kehittävät monipuolisesti erilaisia valmiuksia. Pelifilosofi C. Thi Nguyenin (2023) mukaan pelaamisessa keskeistä on erilaisten toimijuuksien omaksuminen. Pelit tarjoavat mahdollisuuden harjoitella erilaisia tapoja ajatella, toimia ja tehdä päätöksiä. Näitä "kehystettyjä toimijuuksia" voidaan soveltaa myös pelien ulkopuolella.

Pelien kautta opitaan esimerkiksi sosiaalisia ja kognitiivisia taitoja sekä kielitaitoa. Digitaalinen pelaaminen voi lisätä tietokoneen käyttöön liittyvää itseluottamusta ja lisätä kiinnostusta STEM-aloihin (luonnontieteet, teknologia, insinööritieteet ja matematiikka) hakeutumiseen (Ball, Huang & Rikard 2018). Koska pelien kirjo on laaja, myös niistä opitut taidot vaihtelevat. Eri genret ja pelaamisen eri muodot voivat opettaa hyvin erilaisia taitoja, kuten luvussa 2.3 kuvataan.



Oheinen listaus havainnollistaa pelien kautta opittavia taitoja suhteessa Maailman talousfoorumissa (Whiting 2020) esiin nostettuihin keskeisiin työelämätaitoihin. Näitä ovat muun muassa ongelmanratkaisu, itseohjautuvuus, sosiaaliset taidot sekä teknologinen osaaminen. Listojen samankaltaisuus on huomionarvoista. Keskeinen kysymys onkin, miten pelaamisen kautta karttunutta osaamista voidaan tunnistaa, sanoittaa ja hyödyntää myös muilla elämänalueilla.

<p>Peleistä opittavia taitoja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kriittinen ajattelu • Ongelmanratkaisu • Riskien hallinta • Yhteistyötaidot ja kommunikaatio • Kognitiiviset taidot ja toiminnanohjaus • Muisti • Luovuus, innovointi • Päätöksenteko, strateginen ajattelu • Motivaation vahvistuminen • Digitaaliset taidot, ohjelmointi • Aloitteellisuus, itseohjautuvuus <p>Koottu: Wallinheimo ym. (2023), Zioga ym. (2024), Rochat & Armengol (2020), Hoffelner, Nägele & Duggeli (2025)</p>	<p>Keskeiset työelämätaidot vuonna 2025 (Whiting 2020)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analyyttinen ajattelu • Aktiivinen oppiminen ja oppimisstrategiat • Monimutkainen ongelmanratkaisu • Kriittinen ajattelu • Luovuus, omaperäisyys, aloitteellisuus • Johtaminen ja sosiaaliset taidot • Digitaaliset taidot • Teknologioiden suunnittelu ja ohjelmointi • Resilienssi, stressinsieto ja joustavuus • Päätelykyky ja ongelmanratkaisu
--	--



Pelaaminen ja hyvinvointi

Pelaamisella voi olla monenlaisia vaikutuksia ihmisen hyvinvointiin. Julkisessa keskustelussa korostuvat usein pelien haitat ja niihin liittyvät huolet, mutta pelaaminen voi olla myös keskeinen osa hyvinvoinnin rakentumista.

Nick Balloun ja Thomas Hakmanin johtama tutkimusryhmä tunnisti 13 mekanismia, joiden kautta pelit voivat vaikuttaa mielen hyvinvointiin (Ballou ym. 2025). He korostavat, että pelaamisen vaikutuksia tulee tarkastella suhteessa yksilön elämäntilanteeseen ja ympäristöön. Tunnistetut mekanismit on listattu viereiselle sivulle, jaettuna kolmeen eri osioon sen mukaan, millaisia pelaamisen vaikutukset ovat. Neljässä ensimmäisessä mekanismissa pelaamisen vaikutukset voivat olla tilanteen mukaan joko myönteisiä tai kielteisiä. Kohdissa 5–9 vaikutukset puolestaan ovat myönteisiä, ja kohdissa 10–13 kielteisiä.

Toisaalta pelkkä keskittyminen siihen, miten pelit vaikuttavat ihmiseen, voi kaventaa ymmärrystä ilmiöstä. Pelaaminen ja pelikulttuurit ovat jatkuvassa muutoksessa, ja niitä muovaavat aktiivisesti myös pelaajat itse. (Meriläinen & Ruotsalainen 2023.) Hyvinvoiva pelaaminen voidaan nähdä joustavaa ja elämäntilanteeseen sopivana toimintana, joka tuo uusia sisältöjä elämään, eikä vie tilaa muilta merkityksellisiltä asioilta (Ballou & Deterding 2026).

Keskeistä onkin suunnata toimintaa tietoisesti siten, että se vahvistaa pelaamisen myönteisiä vaikutuksia ja tukee hyvinvoivaa peliharrastamista. Ohjatussa pelitoiminnassa tämä tarkoittaa esimerkiksi turvallisen ilmapiirin luomista, monipuolisen tekemisen mahdollistamista sekä pelaamisen tarkastelua osana laajempaa arkea.



Pelaamisen vaikutuksia ihmisen hyvinvointiin (Ballou ym. 2025)

1. Tunnesäätely – Pelit voivat tukea tunnesäätelyä ja lievittää stressiä. Jos ne ovat ainoa keino käsitellä kuormitusta, ne voivat myös lisätä tunnesäätelyn vaikeuksia.

2. Perustarpeet – Pelit voivat vastata ihmisen psykologisiin perustarpeisiin, mutta voivat myös tuottaa epäonnistumisen tai yksinäisyyden kokemuksia.

3. Sosiaalinen hyvinvointi – Yhdessä pelaaminen voi vahvistaa sosiaalisia suhteita, mutta verkkoympäristöt voivat altistaa myös kiusaamiselle ja ulkopuolisuuden kokemuksille.

4. Intohimo vs. Pakkomielteisyys – Myönteinen ja tasapainoinen suhde pelaamiseen tukee hyvinvointia, kun taas pakonomaisuus voi heikentää sitä.

5. Eudaimonia – Tunneside tarinoihin ja pelihahmoihin voi lisätä merkityksellisyyden ja elinvoiman kokemuksia.

6. Liikuntapelit – Fyysistä aktiivisuutta sisältävät pelit voivat parantaa mielialaa ja lisätä energisyyttä.

7. Identiteetin kehitys – Pelaaminen tarjoaa mahdollisuuden kokeilla erilaisia identiteettejä turvallisesti, mikä voi tukea eheän minäkuvan rakentumista ja vähentää sisäisiä ristiriitoja.

8. Kognitiiviset hyödyt – Nopeatempoiset pelit voivat kehittää toiminnanohjausta, työmuistia ja tarkkaavaisuutta

9. Terapeuttinen käyttö – Pelaamista voidaan hyödyntää osana terapiaa esimerkiksi motivaation ja sitoutumisen vahvistamisessa.

10. Syrjäyttäminen – Liiallinen pelaaminen voi syrjäyttää muita hyvinvoinnin kannalta tärkeitä asioita, kuten unta, ihmissuhteita tai liikuntaa, mikä voi lisätä kuormitusta.

11. Taloudelliset vaikutukset – Pelien kaupalliset rakenteet, kuten mikromaksut ja loot box -mekaniikat, voivat johtaa liialliseen rahankäyttöön.

12. Pelaamishäiriö – Pakonomainen pelaaminen, joka häiritsee arkea, voi lisätä ahdistusta ja heikentää toimintakykyä muilla elämänalueilla.

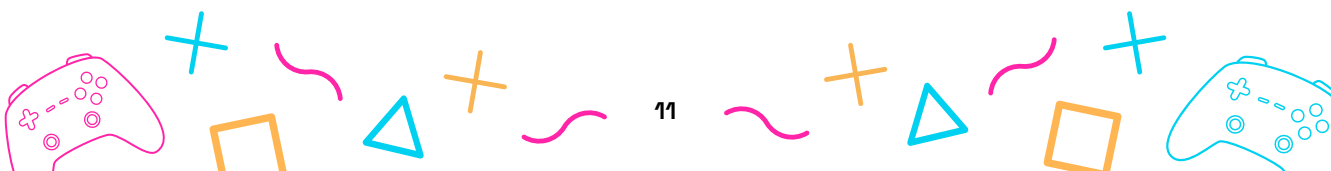
13. Seksualisointi – Sukupuolittunut ja seksualisoitu pelisisältö voi vaikuttaa kielteisesti kehonkuvaan ja lisätä haitallisia asenteita.

Sosiaalinen pelaaminen hyvinvoinnin tukena

Monia pelaamisen myönteisiä vaikutuksia voidaan vahvistaa yhdessä pelaamalla. Edellä kuvatuista vaikutuksista erityisesti yksinäisyyteen, kiusaamiseen ja arjenhallinnan haasteisiin liittyviin ilmiöihin voidaan vastata hyvin ryhmämuotoisen toiminnan avulla. Peliryhmässä voidaan myös kiinnittää huomiota pelien taloudellisiin rakenteisiin ja uhkapelimäisiin elementteihin tai seksualisoituihin sisältöihin, ja käsitellä näitä teemoja avoimesti sekä kriittisesti.

Monelle pelaaminen on ensisijaisesti sosiaalista toimintaa. Se voi toimia merkittävänä sosiaalisen pääoman lähteenä esimerkiksi työn ja koulutuksen ulkopuolella oleville nuorille (Koivumäki, Kraav & Vornanen 2025). Vaikka pelien kautta voi tutustua ihmisiin ympäri maailmaa, paikallisten peliyhteisöjen löytäminen voi joskus olla vaikeaa. Ohjattu pelitoiminta tarjoaa matalan kynnyksen ympäristön, jossa on mahdollista tutustua muihin ja viettää aikaa yhdessä. Tutkimusten mukaan kasvokkaiset kohtaamiset voivat myös suojata pelien haitallisilta vaikutuksilta (Chao ym. 2025).

Pelitoimintaa voidaan tarkastella myös siirtymäympäristönä, turvallisena ja väliaikaisena tilana, joka tukee siirtymistä toimintaympäristöstä toiseen (Trotter ym. 2026). Ryhmämuotoinen pelitoiminta voi tarjota väylän osallistua ja kiinnittyä arjen toimintoihin esimerkiksi pitkän työtömyyden jälkeen. Pelaaminen voi tuoda arkeen rytmiä ja jatkuvuutta, kun itselle merkityksellisiä asioita tehdään kodin ulkopuolella yhdessä muiden kanssa. Kun pelitoimintaa tarkastellaan siirtymäympäristönä, keskeistä on madaltaa kynnystä toimintaan osallistumiseen, ja tarjota tukea esimerkiksi työhön, opintoihin tai muuhun harrastustoimintaan suuntaamiseen pelitoiminnan jälkeen.



Hyödyt osallistujalle

- Pelitoiminta on matalan kynnyksen toimintaa, jossa pääsee tekemään itselle tuttuja ja mielekkäitä asioita muiden samoista asioista kiinnostuneiden kanssa.
- Pelitoiminta voi tuoda sisältöä ja rutiineja arkeen.
- Kotoa paikallisten pelaajayhteisöiden pariin: Pelitoiminnassa voi tutustua uusiin pelikulttuurin ilmiöihin, peleihin ja paikallisiin harrastusmahdollisuuksiin.
- Pelitoiminnassa pelien parissa opittuja voimavaroja ja taitoja sanoitetaan ja tehdään näkyväksi.
- Pelien kautta voi tutustua erilaisiin rooleihin, identiteetteihin, toimijuuksiin ja tarinoihin.
- Ohjattu peliryhmätoiminta madaltaa kynnystä liikkeelle lähtöön, kun paikalla on ohjaaja, joka esittelee tilat ja opastaa alkuun.

Hyödyt ammattilaiselle

- Asiakkaan toimintakyky lisääntyy, kun helposti piiloon jäävää toimijuutta ja osaamista tehdään näkyväksi.
- Luottamuksellinen ohjaussuhde kehittyy, ja asiakasta oppii tuntemaan paremmin.
- Monipuolinen peliharrastaminen tukee pelaamisen hyvinvointivaikutuksissa.
- Pelaamiseen liittyvien haittojen torjumisessa keskeistä on, että digitaalisten kontaktien rinnalla on myös kasvokkaisia kohtaamisia.
- Peliyhteisö voi toimia siirtymäympäristönä, jolloin toimintaan osallistuminen madaltaa kynnystä esimerkiksi opintoihin hakeutumiseen.



Psykologiset perustarpeet

Itsemääräämisteorian kehittäjien Ryanin & Decin (2017) mukaan ihmiset ovat kautta aikojen kertoneet tarinoita, leikkineet ja siirtyneet psykologisesti paikasta toiseen. Nykyisin sama tapahtuu yhä useammin digitaalisissa ympäristöissä, mutta taustalla vaikuttavat edelleen samat psykologiset perustarpeet.

Itsemääräämisteorian mukaan ihminen on luontaisesti aktiivinen ja ympäristöstään kiinnostunut. Hyvinvoinnin ja motivaation kannalta keskeistä on, että psykologiset perustarpeet tyydyttyvät. Psykologisten perustarpeiden tyydyttyminen on yhteydessä lisääntyneeseen hyvinvointiin ja motivaatioon, kun perustarpeiden tyydyttymättömyys voi heikentää jaksamista sekä hyvinvointia.

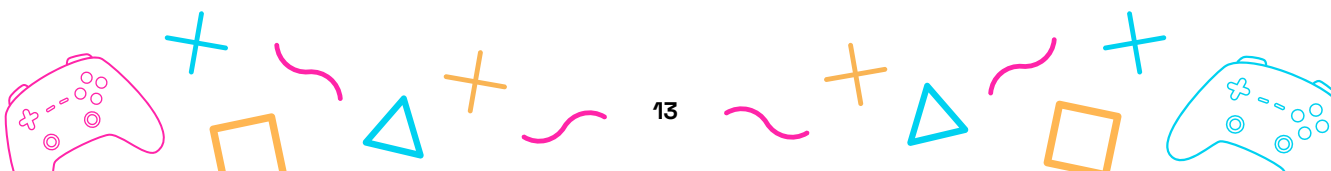
Kolme psykologista perustarvetta ovat (Ryan & Deci 2017):

1. **Autonomia: Minä pystyn.** Kokemus siitä, että yksilö voi toimia omaehtoisesti, oman tahdon, arvojen ja halukkuuden mukaisesti.
2. **Kykenevyys: Minä osaan.** Kokemus siitä, että yksilöllä on osaamista, taitoja ja voimavaroja toimintaan.
3. **Yhteenkuuluvuus: Minä kuulun.** Kokemus yhteydestä toisiin ihmisiin ja siitä, että on tärkeä muille ihmisille ja kuuluu erilaisiin sosiaalisiin ryhmiin.

Pelaamista on tutkittu paljon näiden tarpeiden näkökulmista. Tutkimusten mukaan ihmiset sitoutuvat erityisesti peleihin, jotka vastaavat heidän psykologisiin perustarpeisiinsa. Pelien suosiota harrastuksena voidaan osin selittää sillä, että ne tarjoavat luontevia tapoja autonomian, kykenevyyden ja yhteenkuuluvuuden tarpeiden tyydyttämiseen.

Itsemääräämisteoria tarjoaa hyödyllisen viitekehyksen pelitoiminnan ohjaamiseen. Sen avulla voidaan:

- Tunnistaa erilaisia pelaamismotivaatioita
- Suunnitella vaikuttavaa ja osallistujalähtöistä ryhmätoimintaa
- Ymmärtää pelaamisen merkityksiä erityisesti elämän nivel- ja murroskohdissa



Pelaamismotivaatiot

Mikko Meriläinen (2020) on väitöskirjassaan tuonut esiin pelisivistyksen käsitteen. Pelisivistyks on pelikasvatuksen tavoite, joka rakentuu kasvatajan ja pelaajan välisessä dialogissa. Keskeistä tässä dialogissa on pelaamismotivaatioiden ymmärtäminen, eli se, mikä peleissä kiehtoo ja miksi niitä pelataan.

Pelaaminen näyttäytyy eri ihmisille eri tavoin. Yhdelle tärkeintä on yhdessäolo ja yhteisöllisyys, toiselle taitojen kehittäminen ja tavoitteellinen eteneminen, ja kolmannelle se voi olla tapa rentoutua tai kokeilla uusia tekemisen muotoja.

Pelaamismotivaatioita voidaan tarkastella myös erilaisten testien ja työkalujen avulla, joita voi hyödyntää keskustelun ja reflektion tukena.

Esimerkkejä pelaajamotivaatioita kartoittavista työkaluista:

- [Quantic Foundry](#) – Pelinkehittäjille suunnattu motivaatiotesti, sisältää myös oman testin lautapeleille.
- [Bartlen pelaajatyyppit](#) - Klassinen pelaajatyyppitesti, jossa pelaajat jaetaan neljään eri pelaajatyyppiin.

Itsemääräämisteorian pohjalta on kehitetty esimerkiksi seuraavat testit:

- [Basic Needs in Games \(BANG\)](#)
- [Player Experience of Needs Satisfaction \(PENS\)](#)

Tutkimusten mukaan pelaamismotivaatioilla voi olla yhteyksiä uravalintoihin. Wallinheimo ym. (2023) havaitsivat, että eri aloille suuntautuvien henkilöiden pelimieltymykset ja niihin liittyvät taidot poikkeavat toisistaan. Esimerkiksi IT-alan ammattilaiset ja insinöörit pelasivat pulma- ja tasohyppelypelejä, jotka kehittävät hahmotuskykyä, kun taas esihenkilöt suosivat toimintaroolipelejä, joissa korostuvat organisointi- ja suunnittelutaidot. Insinöörit pelasivat paljon myös strategiapelejä, jotka tukevat ongelmanratkaisun ja spatiaalisen hahmottamisen kehittymistä.

Psykologiset perustarpeet ryhmätoiminnassa

Itsemääräämisteorian keskiössä on ajatus siitä, että sosiaaliset ympäristöt voivat joko tukea tai heikentää psykologisten perustarpeiden tyydyttymistä. Siksi pelitoiminnassa on tärkeää tarkastella, miten toiminta vastaa osallistujien erilaisiin tarpeisiin.

Yhteenkuuluvuus

Yhteenkuuluvuuden kokemus vahvistuu yhdessä tekemisen kautta. Ryhmän alkuvaiheessa kannattaa suosia pelejä, joissa pelataan yhdessä eikä toisia vastaan. On tärkeää, että osallistujat tuntevat toisensa sekä sen, millaisista peleistä muut ovat kiinnostuneita.

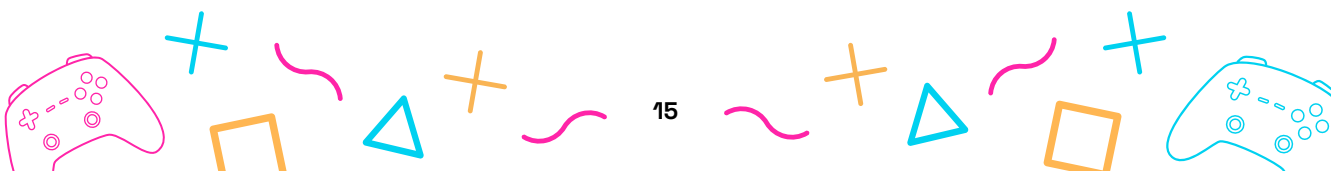
Oman ryhmän lisäksi yhteenkuuluvuuden kokemus voi laajentua paikallisiin peliyhteisöihin. Paikalliset pelitapahtumat, kerhot ja yhdistykset tarjoavat luontevia väyliä uusiin sosiaalisiin kontakteihin.

Kuuluvuuden kokemus ulottuu myös laajempiin pelikulttuureihin. Verkko yhteisöissä yhteenkuuluvuuden kokemus voi ulottua toisella puolella maapalloa asuviin ihmisiin. Samalla on tärkeää tunnistaa, että peliyhteisöissä esiintyy yhä kiusaamista ja epäasiallista käytöstä. Tämä voi estää yhteenkuuluvuuden kokemuksia pelaajayhteisöissä. Ohjatussa toiminnassa keskeistä on turvallisen ilmapiirin rakentaminen sekä epäasialliseen käytökseen puuttuminen.

Autonomia

Autonomian kokemusta tukevat pelit, joissa voi tehdä valintoja ja tutustua avoimiin maailmoihin, kuten roolipelit ja avoimen maailman pelit. Monissa peleissä mahdollista on myös oman pelihahmon muokaus sekä erilaisten pelityylien kokeilu.

Ryhmätoiminnassa autonomiaa vahvistavat vapaaehtoisuus sekä mahdollisuus vaikuttaa toiminnan sisältöihin. Kun osallistujat voivat muokata toimintaa itselleen merkitykselliseksi, motivaatio ja sitoutuminen kasvavat. Samalla toiminta voi avata uusia näkökulmia omaan peliharrastukseen ja mahdollistaa asioita, joita ei ole aiemmin päässyt kokeilemaan.

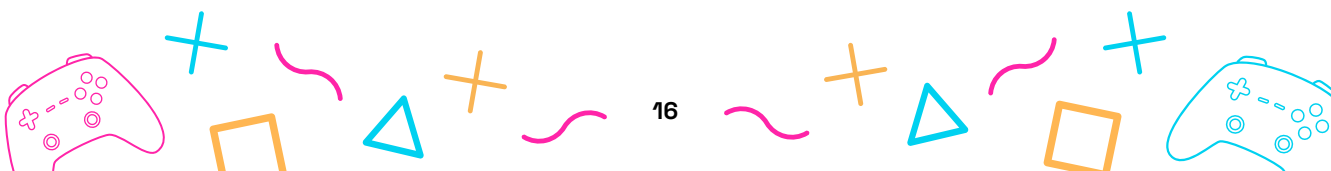


Kykenevyys

Kykenevyyden kokemusta tukevat pelit, joissa harjoitellaan ja testataan taitoja. Tällaisia ovat esimerkiksi strategia-, pulma-, musiikki- ja urheilupelit. Näissä peleissä palaute on usein välitöntä, mikä vahvistaa osaamisen kokemusta. Myös osallistujille ennestään tutut pelit sekä kilpailulliset pelit voivat tukea tunnetta kykenevyydestä.

Pelaamisen kautta karttunut osaaminen voi näkyä laajasti arjen ja työelämän taidoissa, kuten teknisenä osaamisena, projektityöskentelynä tai luovana tekemisellä. GameON-hankkeessa osaamista tehtiin näkyväksi esimerkiksi osaamismerkkien avulla.

Pelaamisen kautta syntyvää pelikulttuurista pääomaa on tärkeä tunnistaa ja sanoittaa, sillä se jää helposti näkymättömiin. Samalla tuetaan myönteistä minäkuvaa ja uusien taitojen oppimista.



Pelaaminen elämän murrosvaiheissa

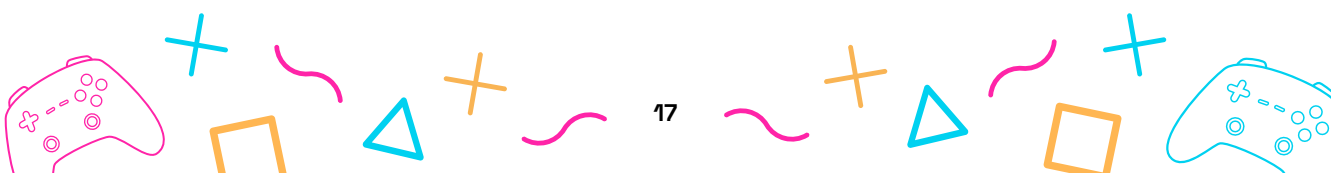
Elämässä voi olla tilanteita, kuten työttömyys, sairastuminen tai muutto, joissa psykologiset perustarpeet voivat joutua koetukselle. Tällöin esimerkiksi työ ei tarjoa mahdollisuuksia oman osaamisen kehittämiseksi tai arjen yhteisö ympäriltä puuttuu. Myös autonomian kokemus voi heikentyä, kun kokemus vaikutusmahdollisuuksista oman elämän tärkeisiin asioihin vähenee.

Näissä tilanteissa pelaamisen merkitys voi kasvaa. Tutkimusten mukaan videopeleillä voi olla merkittävä rooli hankalien elämäntilanteiden aikana. Pelaaminen voi tukea esimerkiksi tunnesäätelyä (Formosa ym. 2025), sekä tuoda kokemusta siitä, että oma arki on hallinnassa (Lee & Chen 2023).

Pelaamisen ei kuitenkaan tulisi olla ainoa keino psykologisten perustarpeiden tyydyttämiseen. Mikäli psykologiset perustarpeet tyydyttyvät vain pelien kautta, voi seurauksena olla hyvinvoinnin laskua ja ongelmallista pelaamista (Allen & Anderson 2018).

Kun perustarpeet ovat täyttyvät laajemmin elämässä, ihminen on vähemmän riippuvainen ympäristön ja elämäntilanteiden vaihtelusta (Kaya ym. 2024). Ohjattu pelitoiminta ja peliyhteisöt voivat toimia tärkeänä väylänä tämän tasapainon rakentamisessa. Ne tarjoavat arjen rytmiä, sosiaalisia suhteita ja onnistumisen kokemuksia myös silloin, kun työ- tai opiskelupaikka puuttuu.

Pelitoiminnassa on mahdollista yhdistää mielekäs tekeminen, sosiaalinen vuorovaikutus ja tavoitteiden asettaminen. Seuraavassa luvussa tarkastellaan, miten tätä toimintaa voidaan rakentaa käytännössä.



Ryhmämuotoisen pelitoiminnan rakennuspalikoita

GameON-hankkeessa toimintaa toteutettiin kolmen ryhmätoimintaa jäsentävän toimenpiteen kautta. Nämä toimenpiteet olivat sosiaalisesti vahvistava pelitoiminta, yksilöllinen ohjaus sekä työelämäprojektit. Jokainen ryhmä alkoi pelitoiminnalla, jossa pelattiin erilaisia pelejä ja tutustuttiin pelikuluttuuriin eri muotoihin. Myöhemmin pelitoiminnan rinnalla alkoivat yksilölliset keskustelut, joissa pohdittiin omia tavoitteita ja pelaamisen merkityksiä omassa elämässä. Ryhmän loppuvaiheessa toteutettiin työelämäprojekti, joka mahdollisti uusien pelaamiseen liittyvien työelämätaitojen oppimisen.

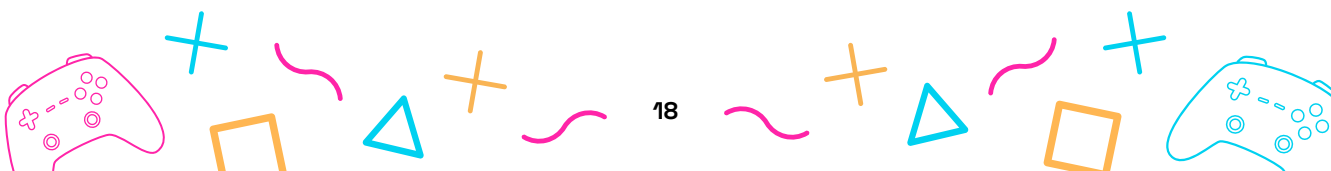


Mistä löytää osallistujia pelitoimintaan?

Kohderyhmän tavoittaminen on keskeistä kaikessa ryhmätoiminnassa, erityisesti hankkeissa ja uusia toimintamalleja kehitettäessä. Työelämän ja koulutuksen ulkopuolella olevia peliharrastajia voi olla haastavaa tavoittaa, sillä moni viettää paljon aikaa kotona eikä heitä saavuteta esimerkiksi oppilaitosten kautta.

Toimintaa suunniteltaessa keskeistä on kiinnittää huomiota toiminnan saavutettavuuteen, esteettömyyteen ja inklusiivisuuteen. Kun toimintaympäristössä huomioidaan ihmisten moninaisuus ja erilaiset tarpeet, luodaan samalla ilmapiiriä, jossa yksilölliset tarpeet nousevat esiin.

Seuraavassa kuvataan, miten GameON-hankkeen kohderyhmää tavoitettiin. Tekstin jäsenitys perustuu Euroopan koulutussäätiön (ETF 2025) viisivaiheiseen malliin NEET-nuorten tavoittamisesta.



1. Kohderyhmän tunnistaminen

Hankkeessa osallistujia tavoitettiin monipuolisesti eri ympäristöistä. Pelaajia löytää käytännössä kaikkialta, sillä pelaaminen on yleistä eri ikä- ja taustaryhmissä. Siksi kannattaa hakeutua paikkoihin, joissa kohderyhmää kohdataan, kuten:

- Ohjaamot
- Työpajat
- Järjestöt
- Tuetun asumisen palvelut
- Discord-yhteisöt
- Etsivä nuorisotyö
- Sosiaalipalvelut ja kuntoutustoimijat
- Oppilaitokset
- Pelitapahtumat

2. Kontakti ja sitoutuminen

Pelitoimintaa voi esitellä vieraillemalla yhteistyötahojen tiloissa tai kutsumalla ryhmiä tutustumiskäynnille. Toimivaksi käytännöksi GameON-hankkeessa osoittautui malli, jossa ensin käytiin kertomassa toiminnasta yhteistyötahon tiloissa, ja kutsuttiin osallistujat sen jälkeen vastavierailulle. Vaiheittaisen ennakkotutustumisen huomattiin maldaltavan osallistumisen kynnystä.

Toimintaa esiteltiin myös yksilöllisesti. Yksilöllisiä tutustumiskäyntejä toteutettiin usein ammattilaisten (esim. sosiaaliohjaaja tai toimintaterapeutti) ohjaamina, jolloin pelitoiminnasta kiinnostunut saattoi tulla paikalle yksin, kaverin tai työntekijän kanssa.

Kolmas toimiva käytäntö oli pienimuotoisten tapahtumien ja teemapäivien toteuttaminen. Esimerkiksi pikkujoulujen tai vapputapahtuman kautta voidaan tavoittaa uusia toiminnasta kiinnostuneita. GameON-hankkeessa järjestettiin myös avoimet ovet aina viikko ennen ryhmän alkua. Toimintaan tutustuminen ilman kokemusta sitoutumispakosta, sekä mahdollisuus ottaa kavereita mukaan tukivat hankkeen toimintaan osallistumista.

Myös toimintatiloihin ja välineisiin (esim. pelit, laitteet ja pelitunnukset) tutustuminen ennakkoon vähensi aloitukseen liittyvää epävarmuutta. Monelle toiminnasta kiinnostuneelle oli tärkeää nähdä tilat ja kulkureitit etukäteen.



3. Pelitoiminta

Pelitoiminta aloitettiin matalan kynnyksen pelikerroilla, joissa tutustuttiin toisiin ja vahvistettiin sitoutumista toimintaan. Osallistuminen oli vapaaehtoista, mutta toiminnan suunnittelun kannalta poissaoloista toivottiin erilliset ilmoitukset.

Myös uusia osallistujia voitiin ottaa mukaan alkuvaiheessa, ryhmäytyminen huomioiden. Toimivaksi koettiin esimerkiksi se, että uuden ryhmän alussa kannustettiin osallistujia ottamaan omia tuttaviansa mukaan tutustumaan toimintaan.

4. Seuranta

Osallistumista seurattiin ja palautetta kerättiin aktiivisesti. Tavoitteena oli vahvistaa sitoutumista tarjoamalla merkityksellistä tekemistä, joka vastaa osallistujien toiveisiin.

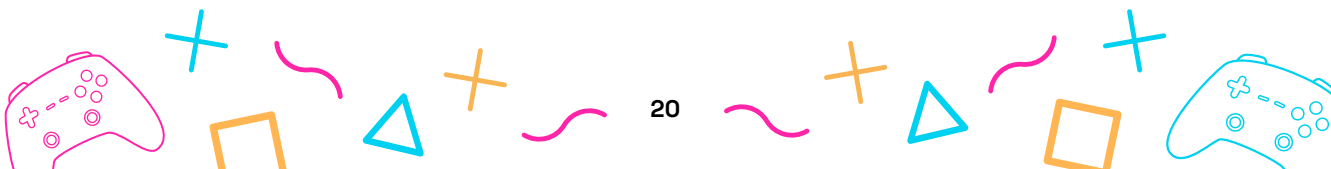
Osallistujien elämäntilannetta kartoitettiin myös yksilökeskusteluissa, ja ohjattiin tarvittaessa muiden palveluiden piiriin.

5. Tuki pelitoiminnan jälkeen

Hankkeen aikana osallistumisen kestoa joustavoitettiin, ja toimintaan oli mahdollista osallistua myös oman ryhmän päättymisen jälkeen esimerkiksi mentorin roolissa. Mahdollisuus osallistua joustavasti omaan elämäntilanteeseen sopivasti, sekä kannustus tuoda tuttaviansa mukaan, tukivat toiminnan jatkuvuutta ja uusien osallistujien tavoittamista.

Vinkejä kynnyksen madaltamiseen:

- Kutsu tutustujia matalalla kynnyksellä ja rohkaise ottamaan myös kavereita mukaan
- Avoimet ovet ja teemapäivät mahdollistavat tutustumisen ennakkoon ilman sitoutumista
- Tehkää yhdessä turvallisemman tilan periaatteet
- Panosta ilmapiiriin etenkin toiminnan alussa
- Saavutettavuus- ja esteettömyystiedot verkkosivuille
- Pienryhmäkoko (5–8 osallistujaa)



Sosiaalisesti vahvistava pelitoiminta

Hankkeen keskeisenä tavoitteena oli osallistujien sosiaalisen toimintakyvyn, osallisuuden ja hyvinvoinnin vahvistaminen. Toiminta perustui ajatukseen, että kun autonomia, yhteenkuuluvuus ja kykenevyys vahvistuvat, myös hyvinvointi ja valmiudet siirtyä kohti opintoja tai työelämää lisääntyvät.

Pienryhmä tarjoaa turvallisen ympäristön osallistumiselle erityisesti silloin, kun sosiaaliset tilanteet jännittävät. Pelaaminen toimii yhteisenä tekemisenä, jonka kautta voidaan kohdata muita ja osallistua toimintaan itselle tutulla ja mielekkäällä tavalla.

Pelaamisen hallinta

Pelaamisen hallintaa käsiteltiin hankkeessa erityisesti yhteistyössä Pelituen kanssa toteutetuissa työpajoissa. Työpajat olivat keskustelullisia, ja osallistujat pääsivät pohtimaan omia pelitapojaan, pelaamiseen merkityksiä sekä mahdollisia haasteita.

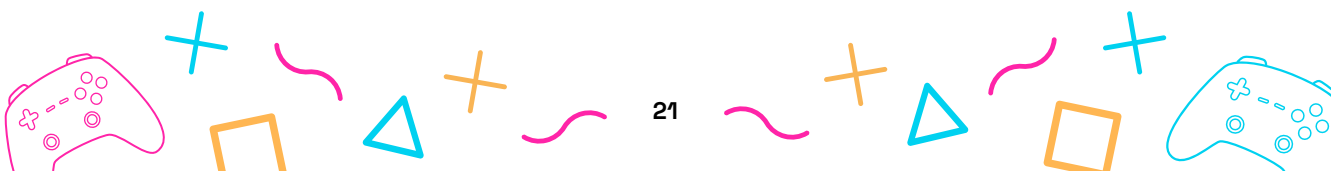
Keväällä 2025 järjestetyssä työpajassa tarkasteltiin osallistujien näemyksiä pelaamisen hallinnasta sekä sitä, miten ammattilaiset voivat käsitellä aihetta aiempaa monipuolisemmin (Piironen & Koistinen 2025a; 2025b).

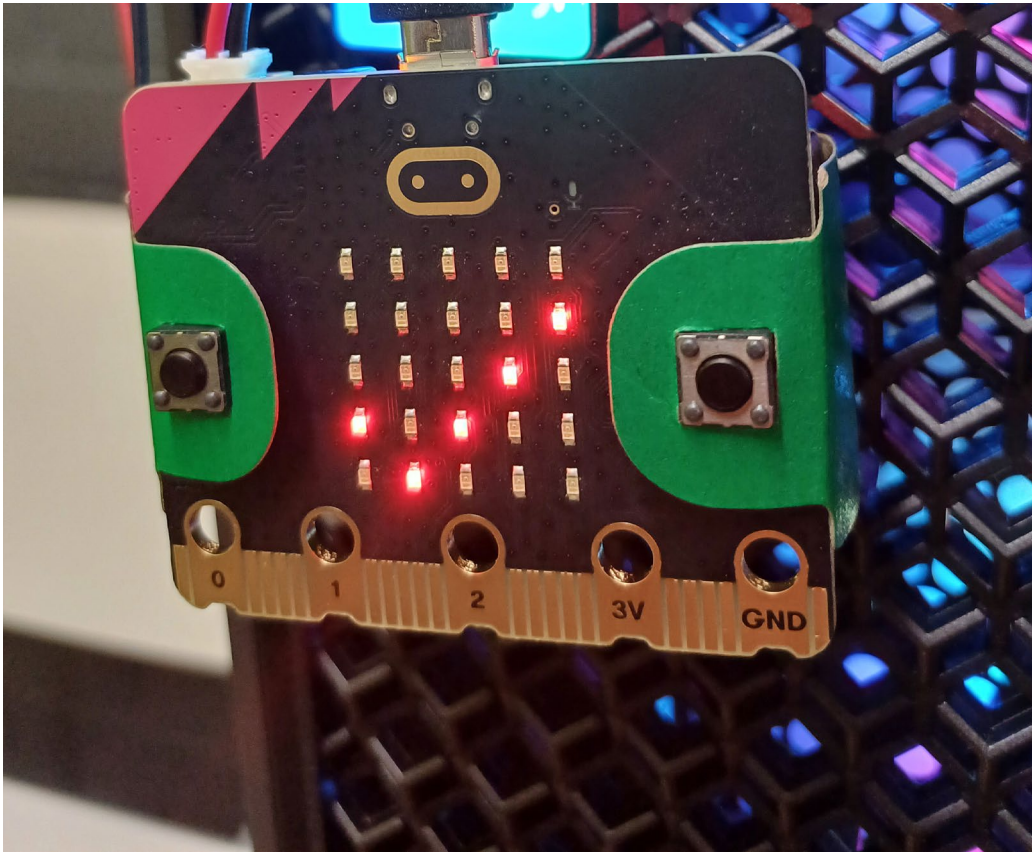
Osallistujat korostivat, että pelaamisen rinnalla elämässä tulee olla tilaa myös muille merkityksellisille asioille. Keskeistä oli kokemus omasta toimijuudesta, siitä että pelaamisen rajojen ja hallinnan koettiin kuuluvan itselle. Ulkoa annetut rajoitteet eivät sen sijaan tukeneet hallinnan kokemusta.

Pelaamiseen liittyvistä huolista osallistujat korostivat, että tilannetta on tärkeä tarkastella laajemmasta elämäntilanteen näkökulmasta. Pelaamisen tarkastelu pelkästään ongelmana voi kaventaa ymmärrystä ja vaikeuttaa tuen tarjoamista. Usein on tarkoituksenmukaisempaa vahvistaa toimijuutta, arjen hallintaa ja yhteenkuuluvuuden kokemuksia, jotka tukevat tasapainoa pelaamisen ja muun elämän välillä.

Yhdenvertainen pelikulttuuri

Osalla GameON-hankkeen osallistujista verkkopelaaminen oli vähentynyt siellä koetun epäasiallisen käytöksen ja kiusaamisen vuoksi. Hankkeen kokemusten mukaan pelitoiminta voi tarjota turvallisen väylän palata peliharrastuksen pariin tai rakentaa sitä uudelleen.



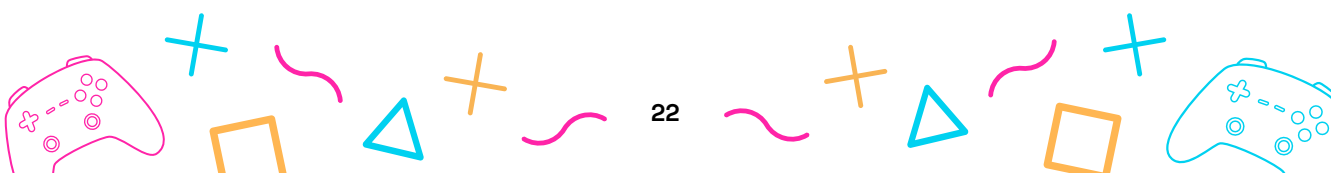


Ohjattu, kasvokkainen pelitoiminta tarjosi vaihtoehtoa, jossa pelikulttuuriin voi osallistua ilman riskejä kiusaamisen kohteeksi joutumisesta. Samalla se mahdollisti myönteisten pelikokemusten ja luottamuksen uudelleen rakentumisen.

Turvallinen pelitoiminta edellyttää tietoista ohjausta ja yhteisiä pelisääntöjä. Keskeistä on yhdenvertaisuus, toisten kunnioittaminen sekä epäasialliseen käyttöön puuttuminen. Turvallisemman tilan periaatteet luovat toiminnalle perustan. Kun osallistuminen on turvallista ja saavutettavaa, peliharrastus avautuu moninaisena ja aidosti kaikille mahdollisena.

Yksinäisyyden torjunta – Kotoa paikallisiin peliyhteisöihin

Pelit tarjoavat luontevan keinon harjoitella vuorovaikutustaitoja ja kiinnittyä yhteisöihin. Peliryhmä toimii paikkana, jossa voi tutustua samoista asioista kiinnostuneisiin ihmisiin, viettää aikaa yhdessä ja vaihtaa kuulumisia.



Hankkeen alussa toimintaa suunniteltiin osin etänä toteutettavaksi, mutta käytännössä korostui tarve kasvokkaiselle kohtaamiselle. Moni osallistuja vietti arjessaan paljon aikaa kotona tietokoneen tai pelikonsoolin ääressä, joten peliryhmältä odotettiin erityisesti mahdollisuutta yhdessäoloon kasvokkain.

Myös analogiset pelit, kuten lauta- ja korttipelit sekä pöytäroolipelit olivat monessa ryhmässä suosittuja. Vaikka peliryhmään saatettiin tulla ensisijaisesti pelaamaan digitaalisia pelejä, saattoi esimerkiksi lautapeleistä löytyä uusi lisä omaan peliharrastukseen.

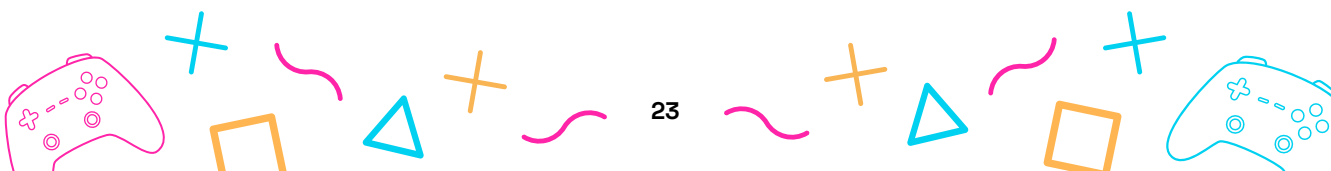
Monesti keskeisin syy pelitoimintaan osallistumiseen ei liity itse pelaamiseen, vaan keskeistä on muiden ihmisten kohtaaminen, arjen rutiiinien löytyminen ja kokemus siitä, että omaa aikaa käyttää hyödyllisiin ja mielekkäisiin asioihin.

Pelaamalla omalle polulle

Pelitoimintaan liittyä olennaisena osana myös peleistä, pelaamisesta ja laajemmin elämästä käytävä keskustelu. Lähes kaikilla GameON-hankkeen osallistujilla oli kokemusta pelaamisesta keskustelemisesta sosiaalityöntekijän, työllisyysasiantuntijan tai muun ammattilaisen kanssa. Pelaamiseen liittyvän keskustelun kehittämistarve on tunnistettu myös aiemmissa hankkeissa (Hytti & Kähkönen 2019; Kokkinen & Luotojoki 2023). Jos aihe jää käsittelemättä, merkittävä osa arjesta ja yksilölle tärkeistä merkityksistä voi jäädä näkyväksi.

Pelaamiseen liittyvä puhe on usein huoli- tai ongelmakeskeistä, mikä voi heikentää vuorovaikutuksen laatua ja luottamuksen syntymistä. Sosiaalisen vahvistamisen näkökulmasta keskeistä on siirtyä kohti avointa ja arvottomatonta keskustelua, jossa pelaaminen nähdään osana laajempaa elämäntilannetta. Tämä mahdollistaa yksilön voimavarojen, kiinnostuksen kohteiden ja toimijuuden tunnistamisen.

Hankkeessa toteutetussa Pelituen työpajassa nousi esiin tarve lisätä vuoropuhelua pelaajien ja ammattilaisten välillä. Yhtenä konkreettisenä ehdotuksena esitettiin yhteisiä kokoontumisia pelien äärellä. Esimerkiksi paljon pelaavat sosiaalityön asiakkaat ja heidän työntekijänsä voisivat kokoontua yhteisen pelin äärelle, jolloin yhteinen ymmärrys asiakkaan arjesta ja merkityksellisistä kokemuksista syntyisi uudella tavalla. Tällaiset kohtaamiset mahdollistavat pelaamisen tarkastelun



käytännön kautta, osallistujien oman asiantuntijuuden hyödyntämisen sekä tasavertaisemman keskusteluyhteyden rakentumisen.

GameON-hankkeen osallistujien vinkkejä pelaamisesta keskusteluun:

“Kannattaa kysyä matalalla kynnyksellä, vaikka ei tietäisi mitään pelaamisesta”

“Ammattilaisten koulutusten päivittäminen, jotta ymmärtää toimia pelaajan kanssa”

“Peliharrastus jätetään kertomatta, jos suhtautuminen lähtökohtaisesti negatiivista”

“Hyötyjen tunnistaminen ja niiden hyödyntäminen”

“Lähesty samalla tavalla kuin muitakin harrastuksia”

“Jos pelaaminen itselle vierasta, niin keneltä voisi konsultoida?”

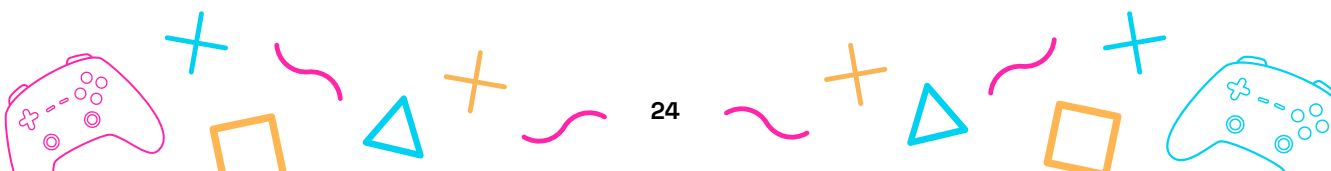
“Pelaamisen merkityksen ymmärrys ihmiselle”

Pelit uraohjauksessa

Shékina Rochat ja Jérôme Armengol (2020) tarkastelevat videopelaamista uraohjauksen näkökulmasta ja korostavat, että pelaamisen huomioiminen tuo ohjaustilanteeseen useita etuja. Ensinnäkin se mahdollistaa syvemmän yhteistyösuhteen rakentumisen, kun ohjaaja osoittaa kiinnostusta asiakkaan maailmaa kohtaan. Toiseksi se auttaa pelaajaa tunnistamaan pelaamiseen liittyviä myönteisiä puolia, kuten kehittyneitä taitoja ja vahvuuksia. Kolmanneksi se tukee digitaalisen ja muun elämän välisten yhteyksien hahmottumista.

Tutkijat korostavat myös ohjaustyön eettistä ulottuvuutta. Ohjaustyön ammattilaisilla on velvollisuus ymmärtää asiakkaidensa erilaisia kulttuureja, mukaan lukien pelikulttuurit. Rochat ja Armengol tunnistavat kolme keskeistä lähestymistapaa videopelaajien uraohjaukseen:

- narratiiviset menetelmät
- taitojen tunnistamiseen liittyvät menetelmät
- pelilliset lähestymistavat



Seuraavaksi esitellään GameON-hankkeen esimerkki kustakin lähestymistavasta: pelitarinan käyttö, pelitaitojen tunnistaminen sekä pöytäroolipelien hahmolomakkeeseen pohjautuva CV.

GameON-hankkeen osallistujien lempipelejä, ja mikä siinä on parasta?

- "Pokémon on AINA ollut lemppari ihan pikku pikku pikku lapsesta lähtien. Genshin Impact on tosi upea ja ajatusta vievä peli myös"
- "Kilpailullisuus on parasta!"
- "Team Fortress 2, Tekken, Dota. Henkilökohtaisen osaamisen ja tekniikan kehitys, ammattilais-skenen seuraaminen ja metakeskustelu muiden pelaajien kanssa."
- "Lost Planet 2 on kaikkien aikojen paras. Kunnon hässäkkä, jossa taistelu on kivaa!"
- "Civilization 6, ja "vielä yksi vuoro" -periaate
- "Soulsliiket, Monster Hunterit, NHL. Parasta on haastavuus."

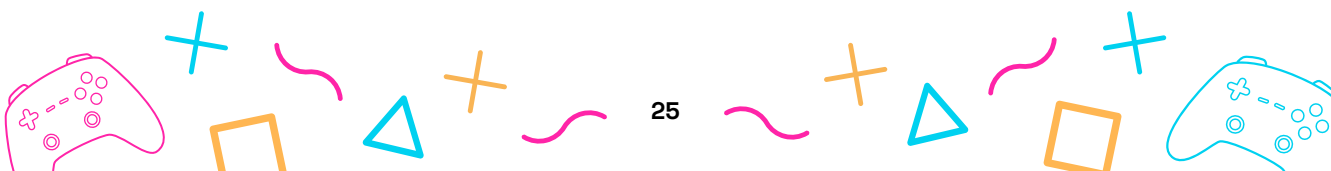
Pelitarina yhteisen keskustelun pohjana

Pelitarina on alun perin PRO SOS-hankkeessa (Hytti ym. 2020) kehitetty menetelmä pelaamisesta keskusteluun sosiaalityössä. Sittemmin sitä on sovellettu laajasti erilaisissa toimintaympäristöissä.

GameON-hankkeessa pelitarinaa hyödynnettiin jokaisessa ryhmässä toiminnan alkuvaiheessa (Pakarinen & Piironen 2025). Ensimmäisellä tapaamisella osallistujia pyydettiin hahmottelemaan oma pelitarina paperille, ja kertomaan siitä muille osallistujille.

Menetelmän tavoitteena oli tukea muihin tutustumista ja ryhmäytymistä omien pelikokemusten kautta. Osallistujat saivat kertoa pelimuistoistaan sen verran kuin halusivat, ilman velvoitetta jakaa henkilökohtaisia kokemuksia. Vaikka kokemusten jakaminen saattoi aluksi tuntua jännittävältä, se edisti käytännössä keskustelun syntymistä ja yhteisen ilmapiirin rakentumista.

Pelitarinat tekivät näkyväksi pelaamiseen liittyviä muistoja, merkityksiä ja kokemuksia eri elämänvaiheissa. Ne auttoivat myös hahmottamaan,

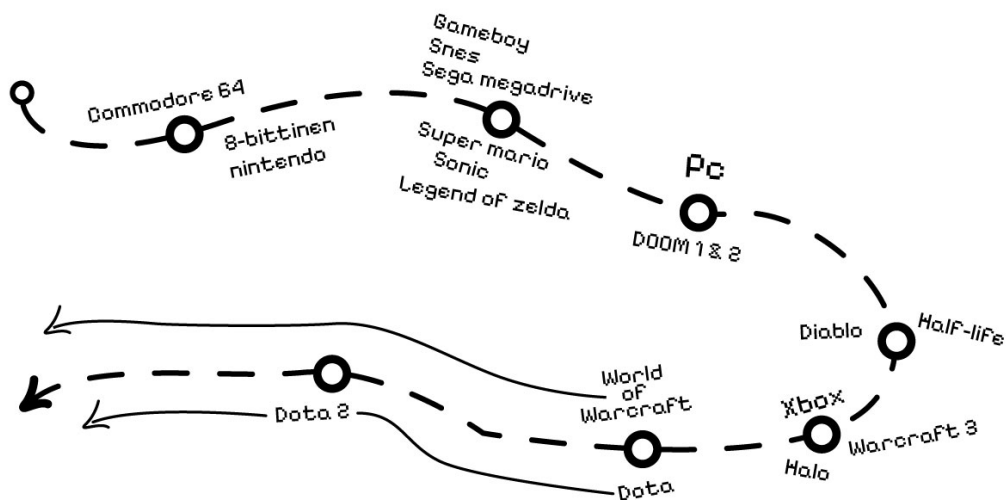


miten pelaaminen on mahdollistanut uusien ihmissuhteiden syntymistä ja yhteisöihin kiinnittymistä.

Pelitarinoissa esiin nousseita teemoja voitiin syventää yksilökeskusteluissa ja hyödyntää esimerkiksi urasuunnittelun tukena. Menetelmä auttoi tunnistamaan taitoja, kiinnostuksen kohteita ja voimavaroja, jotka eivät muuten tulleet esiin. Havainnot tukivat ajatusta siitä, että pelaamisen kautta karttunutta osaamista voidaan tunnistaa ja hyödyntää osana yksilöllisten polkujen tarkastelua.

Pelitarina lyhyesti

1. Piirrä paperille elämänjana lapsuudesta aina tähän hetkeen asti
2. Merkitse janalle itsellesi tärkeitä pelejä elämän eri vaiheista
3. Lopuksi esittelemme omat pelitarinamme ja sitä kautta tulemme tutuksi



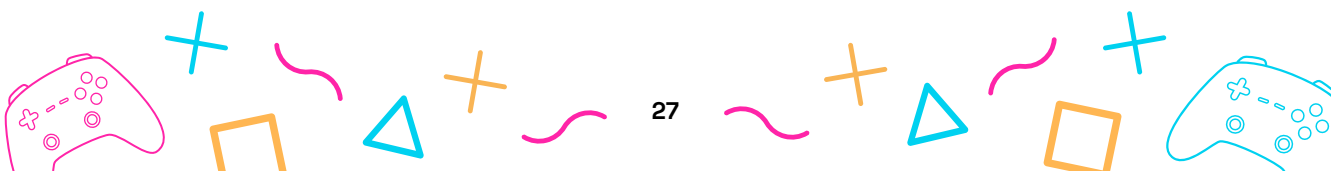
Pelitaitojen tunnistaminen

Talvella 2026 hankkeessa toteutettiin tavoitteellisen pelaamisen ryhmä, jonka yhteydessä järjestettiin työpaja peligenrejen ja pelitaitojen yhteydestä. Työpajan tavoitteena oli kartoittaa osallistujien näkemyksiä siitä, millaisia taitoja ja hyötyjä eri peligenret kehittävät.

Työpajassa hyödynnettiin kuutta peligenreä, jotka vastaavat Gaming Skills Questionnaire -kyselyssä (Zioga ym. 2024) käytettyä jaottelua. Osallistujille esiteltiin kuusi taustatarinaa henkilöistä, jotka pelaavat pääasiassa tietyn genren pelejä. Näiden tarinoiden yhteyteen listattiin työpajassa taitoja, joita kyseisten peligenrejen pelaamisen kautta on voinut kehittyä. Tarinoita täydennettiin osallistujien omilla havainnoilla joko itsenäisesti tai yhdessä keskustellen. Lopuksi vastaukset käytiin yhteisesti läpi ja niitä täydennettiin tarvittaessa.

Työpajan päätteeksi osallistujat täyttivät Gaming Skills Questionnaire -kyselyn ja pohtivat sen avulla, minkä peligenren kautta heidän oma osaamisensa on erityisesti kehittynyt. Tutkimuksessa, joissa Gaming Skill Questionnaire -kysely kehitettiin, huomattiin että korkeilla pelaamisen kokonaispisteillä on positiivinen yhteys esimerkiksi toiminnanohjaukseen, kognitiiviseen joustavuuteen sekä muistiin. Samassa tutkimuksessa tunnistettiin myös, että eri peligenrejen pelaaminen kehittää eri taitoja. Esimerkiksi urheilupelit olivat yhteydessä kielelliseen sujuvuuteen, kun taas toiminta- ja pulmapelit kehittivät kykyä tunnistaa erilaisia tunteita. Hankkeessa käytetty suomenkielinen versio kyselystä on liitetty julkaisun loppuun.

Lataa pelitaitojen kyselylomake tästä →



GameON-hankkeen osallistujien tunnistamia hyötyjä eri peligenreistä:

Ammuskelupelit (esim. Call of Duty, CS, Fortnite)

Kielitaito, silmä-käsi-koordinaatio, reaktiokyvyt, tiimipelitaidot, strateginen ymmärrys, kommunikointi, hahmotuskyky, hermojen hallinta, paineensietokyky

Roolipelit (esim. Skyrim, Final Fantasy, World of Warcraft)

Heittäytyminen, luovuus, tarinankerronta, improvisaatio, sosiaaliset taidot, hahmotuskyky, pitkäjänteisyys, laskutaito, eettinen pohdinta, kyky hahmottaa erilaisia näkökulmia, syy-seuraussuhteiden ymmärrystä, suunnittelutaidot, kyky ratkaista tilanteita optimaalisesti, kyky ajatella pitkällä tähtäimellä, kokonaiskuvan hahmottaminen

Urheilupelit (esim. NHL, Need For Speed, Tekken)

Strateginen ymmärrys ja taktiset taidot, tiimityöskentely, sosiaaliset taidot, silmä-käsi-koordinaatio, urheilutietämys, reaktiotaidot, paineensietokyky, johtamistaidot, adaptoitumiskyky, taloudelliset taidot

Strategiapelit (esim. Civilization, Age of Empires)

Ongelmanratkaisukyky, strateginen ajattelu, ennakointi, keskittymiskyky, mikromanagementi, historian ymmärrys, taktinen osaaminen, optimointi, kärsivällisyys

Pulmapelit (esim. Portal, Stray)

Ongelmanratkaisutaidot, kärsivällisyys, multitaskaaminen, rentoutuminen, looginen päättely, keskittymiskyky, hahmottamiskyky, "out of the box" -ajattelu

Toiminta-seikkailupelit (esim. Zelda, Pokemon, Animal Crossing, Assassin's Creed)

Tavoitteellisuus, luovuus, priorisointi, resurssien hallinta, sitoutuminen projektiin/tavoitteeseen, ongelmanratkaisutaidot, aivojumbppaa

CV hahmolomakkeella

Oman osaamisen sanoittaminen voi olla haastavaa erityisesti silloin, kun työkokemusta tai loppuun suoritettuja opintoja ei ole kertynyt. Tällaisiin tilanteisiin hankkeessa kehitettiin CV-pohja, joka perustuu pöytäroolipelien hahmolomakkeeseen.

Pöytäroolipeleissä hahmolomakkeelle rakennetaan pelattava hahmo ominaisuuksineen. Vastaavalla tavalla CV-hahmolomakkeessa rakennetaan oma "hahmo" työnhakutilannetta varten. Lomaketta voi hyödyntää joko konkreettisiin työnhakutilanteisiin valmistautumisessa tai ideoinnin ja omien taitojen tunnistamisen välineenä.

Kuten pöytäroolipeleissä, myös tässä lomakkeessa hahmon taidot voidaan määritellä nopaa heittämällä. Esimerkiksi kymmensivuisella nopalla jokaiselle taitoalueelle saadaan arvo väliltä 1–10. Jos oman osaamisen arviointi tuntuu vaikealta, nopan heittäminen voi toimia keskustelun avaajana. Tällöin osallistuja voi pohtia, vastaako saatu silmäluuku omaa käsitystä osaamisesta vai pitäisikö lukua muuttaa.

CV-hahmolomaketta voi käyttää joko peilaten sen hetkistä osaamista ja tilannetta, tai tukea tulevaisuuden hahmottelussa. Jos näkökulmaksi otetaan oma työminä 10 vuoden päästä, voidaan tunnistaa mielenkiinnon kohteita, toiveita ja tavoitteita, joita tulevaisuuteen liittyy.

Lataa CV-hahmolomake tästä →

CV-hahmolomakkeen täyttöohje

Hahmo: Oma nimi

Yhteystiedot: Omat yhteystiedot

Taidot: Heitä noppaa ja arvioi, vastaako nopan silmäluuku todellista taitotasoasi. Voit merkitä sarakkeeseen joko nopan silmäluvun tai oman arviosi mukaisen luvun.

Profiili: Oma erityisosaaminen ja taustatiedot

Inventaario: Listaa tähän esimerkiksi suosittelijat

Kokemus: Esimerkiksi opiskelusta tai harrastuksesta saatu osaaminen

Ammatit: Aiempi työkokemus tai haaveammatti

Oikeaan yläkulmaan voit piirtää oman työnhakukuvasi.

Työelämävalmiuksia pelaamalla

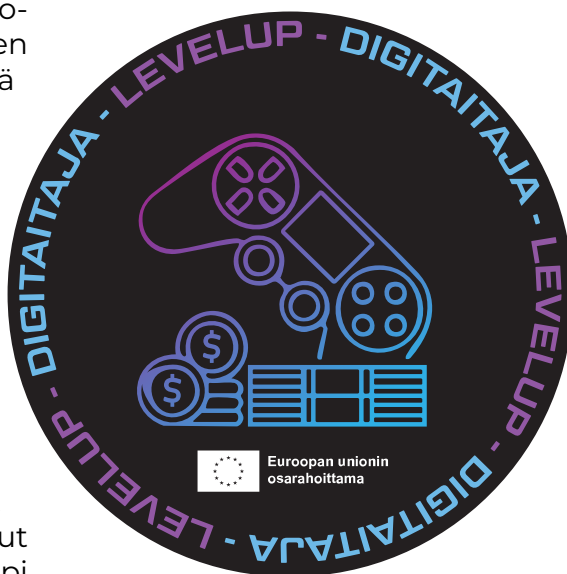
GameON-hankkeen peliryhmille järjestettiin työelämälähtöisiä projekteja, joiden aikana harjoiteltiin työelämätaitoja ja projektimaista työskentelyä. Projektiaiheet tulivat yrityksiltä ja yksityisiltä toimijoilta, ja ne liittyivät pelikulttuuriin tai teknologioihin.

Ohjaajien monialainen osaaminen mahdollisti erilaisten projektien toteuttamisen. Projektityöskentelyn tavoitteena oli mahdollistaa onnistumisen kokemuksia, lisätä oman osaamisen tunnistamista sekä kehittää työelämässä tarvittavia taitoja.

Työelämäprojekteissa painopiste oli uusien taitojen oppimisessa ja digitaalisten työvälineiden käytössä. Projekteihin sisältyi myös vierailijaluentoja, uratarinoita ja toisinaan pelaaminen itsessään oli osa työskentelyä.

Aktiivisesta osallistumisesta hankkeen toimintoihin ja erityisesti työelämäprojektiin osallistujat saivat digiosaaja-osaamismerkkin. Osaamismerkkin myöntämisen kriteerinä oli aktiivinen osallistuminen toimintaan sekä osaamisen osoittaminen työelämävalmiuksien ja taitojen osa-alueilla.

Osallistujien sitoutuminen projekteihin vaihteli osallistujien kiinnostuksen kohteiden sekä projektin luonteen mukaan. Hankkeen aikana huomattiin, että mitä vahvemmin projekti liittyi pelaamiseen ja pelikulttuureihin, sitä sitoutuneempia osallistujat olivat. Aktiivisen osallistumisen näkökulmasta onnistuneita olivat etenkin pelimuseoprojektin taustakartoitus sekä pelitestaukseen liittyvät kokonaisuudet. Hankkeen aikana toteutetut projektit käydään lyhyesti läpi seuraavilla sivuilla.





Pelillistetty tilaesittely

Työelämäprojektissa tavoitteena oli luoda Kulttuuriareena 44:stä digitaalinen kaksonen *DotBigBang*-pelimoottorin avulla. Kulttuuriareena 44 on Kuopion keskustassa sijaitseva nuoriso- ja kulttuuritoimintaan keskittynyt tila, jossa myös hankkeen pelitilat sijaitsivat. *DotBigBang* on ilmainen, selaimessa toimiva pelimoottori, jonka avulla käyttäjät voivat luoda omia maailmoja ja sisältöjä, kuten esineitä ja koodia.

Osallistujat kokivat erityisesti vokseligrafiikan luomisen ja sen viemisen pelimaailmaan kiinnostavana. Ohjelmistossa pystyi hyödyntämään myös valmiita, muiden luomia koodeja, mikä helpotti interaktioiden testaamista ja ohjelmoinnin peruserätyksiin tutustumista.

Pelimoottoriin tutustuminen ja kenttäsuunnittelu

Peliryhmässä oli useita pelinkehityksestä kiinnostuneita osallistujia, joten päätimme tutustua *Unity*-pelimoottoriin. Välillisenä toimeksiantajana toimi Savonia-ammattikorkeakoulu, joka tarvitsi lisäsisältöä kampuusdämen 3D-malliin.

Projektissa tutustuimme *Unityn* käyttöön, kuten peruskomentoihin, sisällön luomiseen, peliohjelmointiin sekä omien peliprojektien kasamiseen. Painopiste oli prototypoinnissa ja kevyessä 3D-mallinnuksessa, jota toteutettiin *ProBuilder*-lisäosan avulla.

Osallistujat loivat *Probuilderilla* omia malleja, kuten tuoleja, pöytiä ja kasveja. Mallit teksturoitiin ja osa niistä saatiin Savonia AMK:n jatkokäyttöön.

Projektin aikana tutustuttiin myös pelien kenttäsuunnitteluun *Mega Man Makerin* avulla. *Mega Man* on tunnettu Nintendo-pelisarja, jonka ensimmäinen peli julkaistiin jo 1987. *Mega Man Makerilla* voi luoda omia kenttiä *Mega Man*-peleihin käyttämällä vanhojen pelien sisältöjä. Osallistujat loivat omia kenttiä ja testasivat toistensa tuotoksia, mikä lisäsi ymmärrystä pelisuunnittelusta ja käyttäjäkokemuksesta.

Verkkosivuprojekti

Kuopiossa toimiva uimakouluyritystä tarjosi projektiksi verkkosivujen suunnittelun ja toteutuksen. Tavoitteena oli luoda selkeät ja yksinkertaiset sivut, mikä teki projektista sopivan ensimmäiseksi verkkosivuprojektiksi. Uimakoulu antoi vapaat kädet alustan ja teknisten ratkaisujen valintaan.

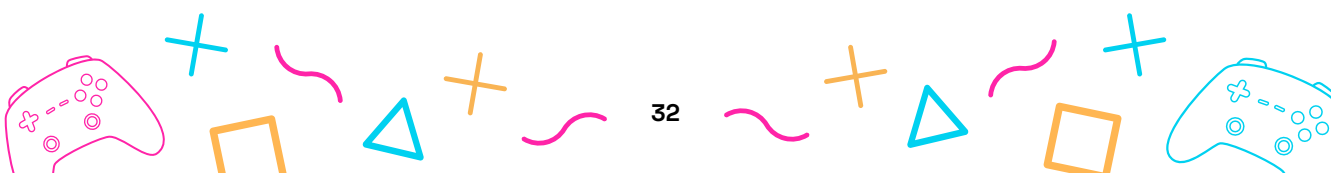
Uimakoulun pitäjää avustettiin web-hotellin valinnassa, suunniteltiin sivuston rakenne ja toteutettiin verkkosivut julkaisten ne. Työskentelyn aikana osallistujat tutustuivat graafiseen suunnitteluun, WordPress-alustaan, verkkosivujen toimintalogiikkaan sekä julkaisuprosessiin. Uimakoululta tuli kuvat ja alustavat esittelytekstit verkkosivuille, jotka muokattiin sopiviksi verkkosivuja varten. Lopputuloksena syntyi selkeä sivusto, joka sisälsi esittelytekstin, yhteystiedot ja kuvagallerian.

Pelitestausta

Kajaani GameLAB on mentorointiohjelma, joka tukee uusien pelistudioiden syntymistä ja edistää pelialan yrittäjyyttä Kainuussa. Työelämäprojekteissa toteutettiin ohjelmassa mukana oleville aloitteleville pelistudioille pelitestausta.

Pelitestausta aloitettiin yleensä esittelyllä, jossa kehittäjät kertoivat projekteistaan ja testauksen tavoitteista. Hankkeen osallistujilta saatettiin toivoa ajatuksia erityisesti pelituntumasta, tai mahdollisuutta nauhoittaa varsinaista pelitilannetta kommenttien kera.

Testauksessa osallistujat pääsivät näkemään pelinkehityksen varhaisia vaiheita. Keskeneräinen grafiikka ja hiomattomat mekaniikat auttoivat ymmärtämään pelinkehityksen pitkää kaarta.



Testaustoimeksiantojen lisäksi testasimme muita kotimaisia pc-pelejä, joista oli saatavilla testiversioita. Open beta-systeemi, jossa pelikehittäjät avaavat pelinsä tai ainakin osan pelistään ilmaiseen testiin, on tänä päivänä yleinen tapa testata ominaisuuksia ja kerätä palautetta peliprojektin eri vaiheissa.

Pelimuseoprojekti

Kuopiossa ja Kuhmossa toimivalla yksityisellä keräilijällä on käynnissä projekti, jossa Suomeen avataan retropelimuseo. Kokoelmassa on tällä hetkellä noin 13 000 teosta ja se on yksi maailman suurimmista luetteloiduista kokoelmista.

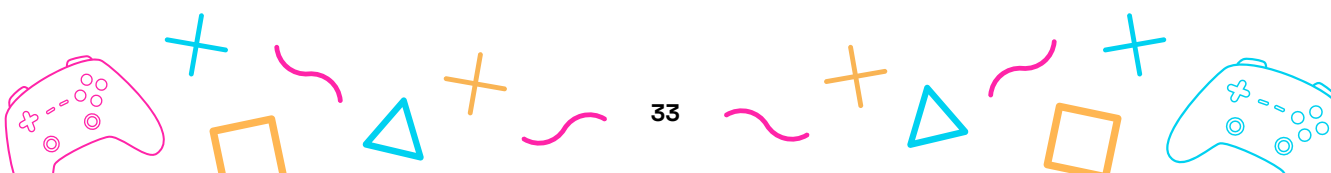
Projektin alussa keräilijä kävi kertomassa kokoelmastaan sekä esittelemässä projektinsa tavoitteita. Projektissa osallistujat kartoittivat kokoelman pelejä ja laitteita sekä kirjoittivat niistä esittelytekstejä museon käyttöön.

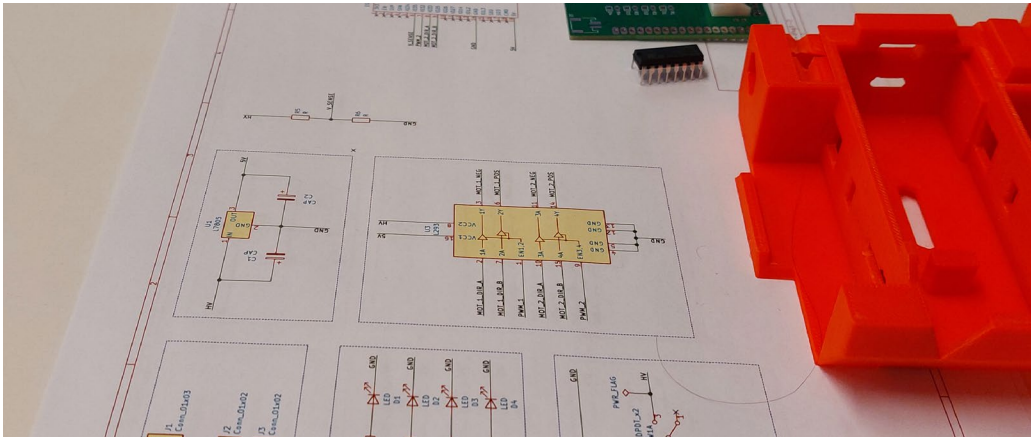
Osallistujat pääsivät testaamaan vanhoja pelejä emulaattoreiden avulla. Tämän pohjalta he saivat valita itselleen kiinnostavimpia pelejä ja laitteita, joista etsivät tietoa julkisista lähteistä. Työskentely kehitti tiedonhakua, lähdekritiikkiä ja aineiston käsittelyä.

Lautapelin testaus ja suunnittelu

Projekti keskittyi yksityisen harrastajan tekemän lautapelin testaukseen ja kehittämiseen. Ralliteemaisen pelin tavoitteena on kerätä mahdollisimman paljon pisteitä, joko tuhoamalla vastustajat tai pääsemällä maaliin käyttäen apuna pelissä olevia varustekortteja ja pelikentältä löytyviä elementtejä. Testipelaamisen jälkeen osallistujille annettiin tehtäväksi etsiä tai suunnitella pelin elementtejä, kuten ajoneuvoja ja esteitä, kun alkuperäiset testiversiossa olleet elementit olivat vielä prototyypitasolla.

Osa osallistujista opetteli käyttämään Blender -sovellusta 3D-mallinusten luomiseen, kun taas toiset hyödynsivät valmiita malleja tarjoavia verkkosivustoja. Prosessiin kuului myös 3D-tulostus, jolloin osallistujat pääsivät konkreettisesti näkemään miltä pelihahmot voisivat näyttää lopullisessa muodossaan. Käytännön kokeilut antoivat perspektiiviä siitä, kuinka laaja-alaista yhdenkin pelin suunnittelu on, ja kuinka erilaiset taidot voivat olla hyödyllisiä prosessissa.





Robottikasaus

Yhteistyössä paikallisen Hacklabin kanssa toteutettiin robottikasausprojekti. Tavoitteena oli valmistaa pieniä kauko-ohjattavia robotteja Micro Invaders -kilpailuihin. Robotin osat ovat 3D-tulostettavia ja komponenteille on olemassa vakiintunut lista.

Osallistujien tehtävänä oli tutustua 3D-tulostamiseen sekä 3D-mallintamiseen. Robottien rungot, telaketjut ja pyörät olivat valmiita 3D-malleja, mutta niihin suunniteltiin myös lisäosia Blender 3D-mallinnussovelluksella.

Elektronisten komponenttien juottaminen käytiin läpi teoriassa, mutta itse juotokset tuli tehdä uunissa, joten nämä tehtiin Savoniassa henkilökunnan toimesta. Projektin aikana tutustuttiin myös laiteläheiseen ohjelmointiin. Yhdistys otti valmistuneet robotit käyttöön erilaisissa tapahtumissa vuoden 2025 aikana.

Nostoja työelämäprojekteista:

1. Vahva sidos mielenkiinnon kohteisiin lisää sitoutumista (Onnistuneimmat projektit pelimuseolle, pelitestaukseen ja suunnitteluun).
2. Soveltuu uusien taitojen opiskeluun turvallisessa ympäristössä.
3. Uusien taitojen opettaminen voi olla luontevampaa piilotettuna osaksi normaalia toimintaa, ei niinkään omana projektinaan

Pelitoiminnan nostoja

Pelitoiminta voi vaihdella sisällöltään todella paljon. Se voi keskittyä esimerkiksi yksittäiseen peliin tai tiettyyn pelimuotoon, kuten Minecraftiin tai lautapeleihin. GameON-hankkeessa ryhmätoiminta rakennettiin kuitenkin niin, että osallistujat pääsivät tutustumaan monipuolisesti erilaisiin peleihin ja pelikulttuurin muotoihin.

Monet peliharrastajat ovat kiinnostuneita hyvin erilaisista peleistä, ja mahdollisuus tutustua uusiin pelikulttuurin ilmiöihin voi lisätä motivaatiota osallistua toimintaan. Seuraavat esimerkit havainnollistavat, miten pelitoiminta voidaan rakentaa käytännössä eri tilanteisiin.

Ensimmäinen tapaaminen ja ryhmäytyminen

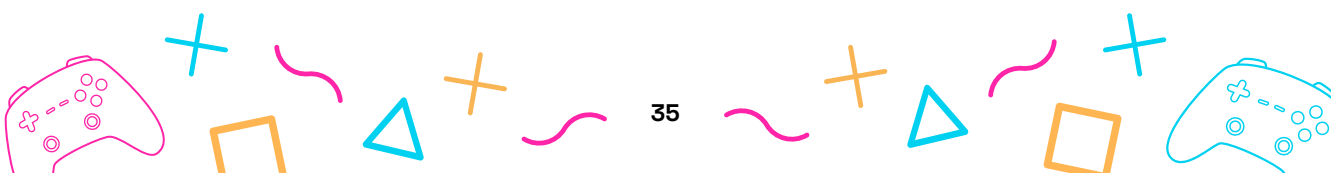
Peliryhmän suunnittelussa keskeistä on aloitusvaihe, jossa luodaan pohja sitoutumiselle ja yhteiselle toiminnalle. Ennen varsinaista aloitusta osallistujille tarjottiin mahdollisuus tutustua tiloihin ja työntekijöihin avoimien ovien kautta.

Ensimmäisellä tapaamiskerralla käytiin läpi toiminnan periaatteet ja tavoitteet, jotta kaikille muodostui yhteinen ymmärrys ryhmästä. Samalla tututtiin tiloihin ja käytössä oleviin välineisiin.

Hankkeessa toiminnan suunnittelua tuettiin osaamiskartoituksilla ja alkukyselyillä, joiden avulla voitiin huomioida osallistujien kiinnostuksen kohteet ja toiveet. Tämä loi osaltaan pohjaa osallistujalähtöiselle toiminnalle.

Ensimmäisellä tapaamiskerralla käynnistyi myös ryhmäytyminen. Turvallisemman tilan periaatteet käytiin läpi ennen yhteistä tekemistä, jotta jokainen sai selkeän käsityksen toiminnan pelisäännöistä. Tämän jälkeen esimerkiksi pelitarina toimi luontevana tapana jakaa kokemuksia ja tutustua toisiin.

Yhteiseen tekemiseen sopivat erityisesti helposti lähestyttävät pelit, joissa vuorovaikutus tapahtuu pelin kautta. Esimerkiksi Gartic Phone on selainpeli, johon on helppo liittyä ilman aiempaa kokemusta. Tällaiset pelit tukevat yhteisen ilmapiirin muodostumista ja madaltavat osallistumisen kynnyksiä.



Seuraavat tapaamiskerrat rakentuivat yhteisen pelaamisen sekä vieraiden ja vierailuiden ympärille. Osallistujat saivat pelata myös omia pelejään ja ehdottaa yhdessä pelattavia pelejä toiminnan aikana.

Ensimmäinen tapaaminen GameON-hankkeessa

1. GameON-hanke tiiviisti
2. Tulevien kertojen suunnittelua (Padlet)
3. Tilakierros + tauko
4. Turvallisemman tilan periaatteet
5. Pelitarina
6. Osaamiskartoitus ja alkukysely
7. Liittymisohjeet yhteiselle Discord-kanavalle
8. Yhdessä pelaamista

GameON-hankkeen pelitoiminnan esimerkkirunko:

0. Avoimet ovet
1. Aloituskerta ja tutustuminen
2. Tiimi- ja co-op-pelejä (+ pelaamisen tauottaminen)
3. Ryhmytymistä tukeva vierailu (pelihuone, pakopeli jne.)
4. Lauta- ja korttipelejä
5. Pöytäroolipelit
6. Tiimipelaamista (+ pelaamisen tauottaminen)
7. Vierailu tai lajikokeilu
8. Vierailija (pelinteko, striimaus, e-urheilu jne.)
9. Oman pelaamisen hallinta (Pelituki)
10. Koonti ja palaute

Miten valita pelit pelitoimintaan

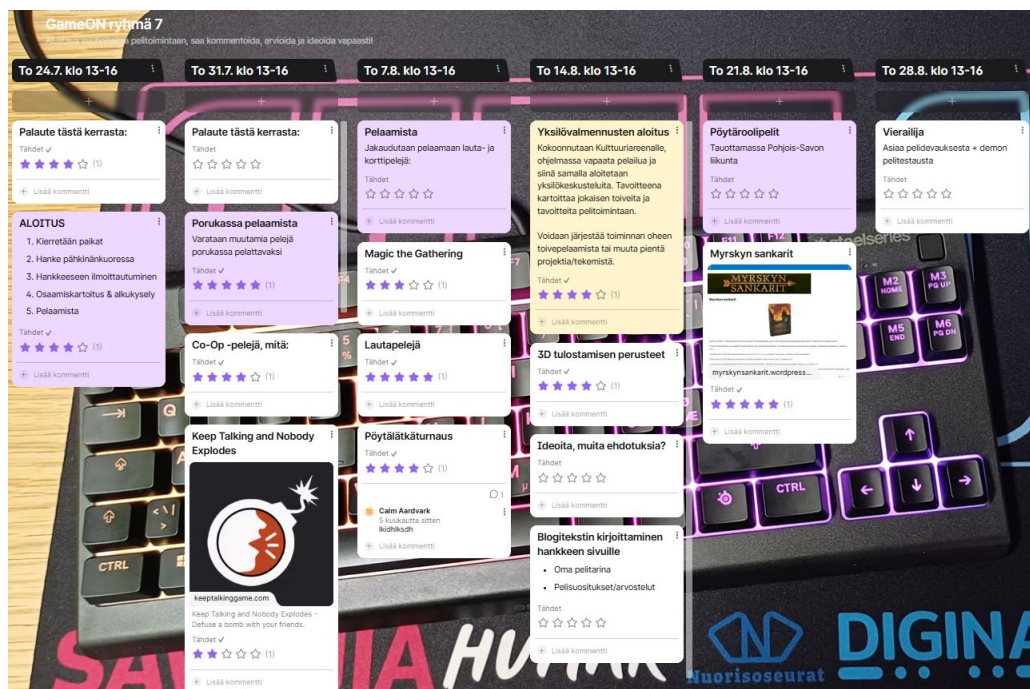
Se, millaisia pelejä ryhmässä pelataan, ohjaa vahvasti toiminnan luonnetta. Parhaimmillaan pelivalinnat tukevat toiminnan tavoitteita sekä vahvistavat osallistujien motivaatiota, hyvinvointia ja yhteisöllisyyttä. Seuraavassa kuvataan keskeisiä näkökulmia, jotka GameON-hankkeessa todettiin toimiviksi pelivalintoja tehtäessä.

Pelitoiminnan ideointi yhdessä

Pelivalintojen ei ole yleensä mielekäästä perustua pelkästään ohjaajan näkemykseen, ja hankkeessa suunnittelua tehtiin tiiviisti yhdessä osallistujien kanssa.

Ennen ryhmän alkua luotiin Padlet-taulu, johon oli koottu alustavia sisältöehdotuksia. Ensimmäisellä tapaamiskerralla osallistujat saivat tuustua suunnitelmaan, kommentoida sitä nimettömästi sekä arvioida sisältöjä (1–5 tähteä).

Tämä helpotti toiminnan käynnistämistä ja teki osallistujien toiveet näkyväksi jo varhaisessa vaiheessa. Kirjallisen ja anonyymien osallistumisen koettiin madaltavan kynnystä tuoda esiin mielipiteitä erityisesti ryhmätoiminnan alussa. Padlet toimi myös palautekanavana tapaamisten välillä.



Padletin rinnalla vastaavia keinoja olivat esimerkiksi Discord-kyselyt, joiden avulla ideoita voitiin kerätä helposti. Myös pelitarina toimi tärkeänä välineenä, sillä sen kautta saatiin näkyviin osallistujien aiempia pelikokemuksia ja kiinnostuksen kohteita.

On kuitenkin hyvä huomioida, että aiemmat pelimielitymykset eivät suoraan kerro siitä, mitä ryhmässä halutaan pelata. Ryhmätilanteessa osallistujat voivat olla valmiita kokeilemaan uusia asioita ja pelata eri tavoin kuin omassa arjessaan.

Keskeistä on luoda ilmapiiri, jossa ideoiminen ja toiveiden esittäminen on sallittua ja jossa myös eriävät mielipiteet hyväksytään. Pelikulttuureja kannattaa tarkastella avoimesti ja monipuolisesti, ilman ennako-oletuksia.

Jos budjetti tai käytettävä laitteisto rajoittavat pelivalintoja, vaihtoehtoja löytyy esimerkiksi kirjastoista. Monissa kirjastoissa on laaja valikoima konsoli- ja lautapelejä sekä pelaamiseen liittyvää kirjallisuutta.

Kysymyksiä pelitoimintaa suunnittelevalle

Halutaanko toiminnassa keskittyä tiettyihin peleihin vai tutustua pelikulttuuriin laajemmin?

Millainen peliryhmä on muodostumassa? Millaisia pelejä osallistujat pelaavat vapaa-ajallaan?

Onko osallistujilla erityistoiveita tai odotuksia toiminnalle?

Millaisia pelitoiveita, haaveita tai kiinnostuksen kohteita osallistujilla on?

Onko osallistujilla pelejä, joita he haluaisivat pelata muiden kanssa, mutta joihin ei ole peliseuraa?

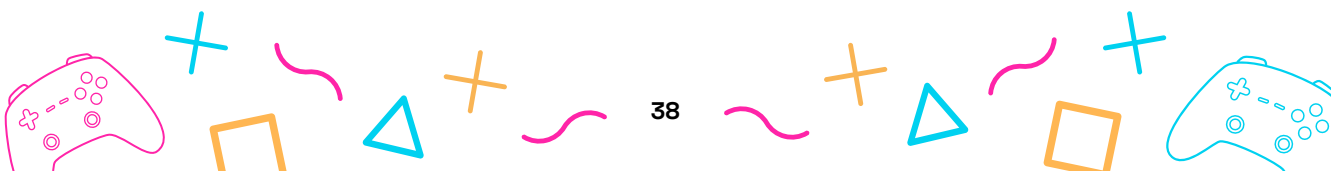
Tunnetaanko paikalliset pelipaikat, -yhteisöt tai yhdistykset riittävän hyvin?

Onko olemassa kiinnostavia pelitapahtumia tai -ympäristöjä, joihin osallistuminen ei muuten onnistuisi (esim. kustannusten vuoksi)?

Millaiset pelit tukevat ryhmän tavoitteita (esim. ryhmäytyminen, yhteistyö, hyvinvointi)?

Tarjoavatko pelit riittävästi mahdollisuuksia eritasoisille pelaajille osallistua?

Onko pelivalinnoissa huomioitu saavutettavuus ja turvallinen ilmapiiri?



Teemaryhmät

Hankkeen peliryhmät rakennettiin tukemaan monipuolista peliharrastamista. Samalla mahdollistettiin myös keskittyminen omiin peleihin, sillä monella osallistujalla kiinnostus kohdistui vahvasti tiettyihin peleihin tai pelisarjoihin.

Tämä nostaa esiin tarpeen tiloille ja toimintamuodoille, joissa samantyyppisistä peleistä kiinnostuneet voivat löytää toisensa myös omalla paikkakunnalla. Vaikka monista kaupungeista löytyy esimerkiksi kilpapeleelaamiseen sekä lauta- ja roolipeleihin keskittyviä yhteisöjä, digitaalisten pelien ympärille kaivataan usein myös kasvokkaista vuorovaikutusta, keskustelua ja vertaistukea pelitilanteiden ulkopuolella.

Näihin tarpeisiin vastattiin hankkeessa järjestämällä lyhyempiä teemallisia peliryhmiä.

Kesällä 2025 toteutettu **GameON Summer Camp** suunnattiin erityisesti nuorille, joilla ei ollut kesätyötä tai muuta kesäajan tekemistä. Ryhmässä järjestettiin monipuolista tekemistä, kuten co-op-pelejä, pöytäroolipelejä, harjoiteltiin kenttäsuunnittelua ja 3D-mallintamista sekä järjestettiin lautapelipiknik.

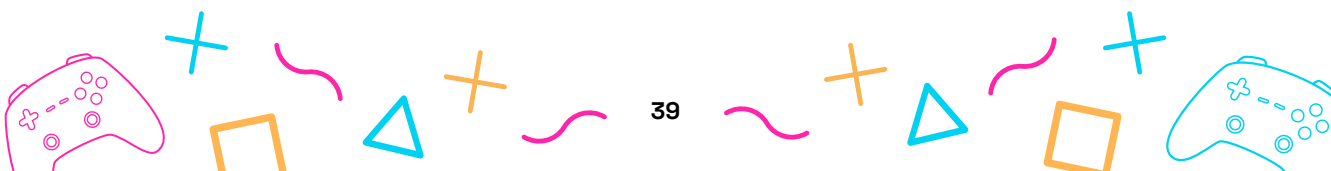
Talvella 2026 järjestetyssä **tavoitteellisen pelaamisen ryhmässä** puolestaan koottiin yhteen pelaamisesta ja siinä kehittymisestä kiinnostuneita osallistujia. Jokaisella tapaamisella oli oma teema, jota käsiteltiin keskustelun ja yhteisen pelaamisen kautta:

Minä pelaajana

Ensimmäisellä tapaamiskerralla tavoitteena oli käynnistää pohdintaa pelaamisen merkityksestä itselle sekä kartoittaa osallistujien toiveita ryhmätoiminnalle. Menetelminä hyödynnettiin pelitarinaa sekä pelaajatyypin- ja motivaatiotestejä.

Tiimipelaaminen ja pelitaidot

Toisella tapaamiskerralla tunnistettiin pelitaitoja työpajassa (luku 2.3) ja pelattiin osallistujien toiveiden mukaisia tiimipelejä, kuten *Fall Guys*, *Bop! Battle* ja *Toasterball*.



Pelaajan hyvinvointi

Kolmannella tapaamiskerralla keskityttiin pelaajan hyvinvointiin. Keskustelullisessa työpajassa tarkasteltiin, miten terveelliset elämäntavat tukevat pelaajana kehittymistä. Materiaalina hyödynnettiin muun muassa Suomen elektronisen urheilun liiton julkaisuja (Seul 2019; Ögland 2017).

Peliturnaus

Viimeisellä tapaamiskerralla järjestettiin peliturnaus, jossa pelattiin esimerkiksi *Tekken 8:aa*, pöytäjäykkiekkoa ja *Crash Bashia*.

GameON -lisäryhmät

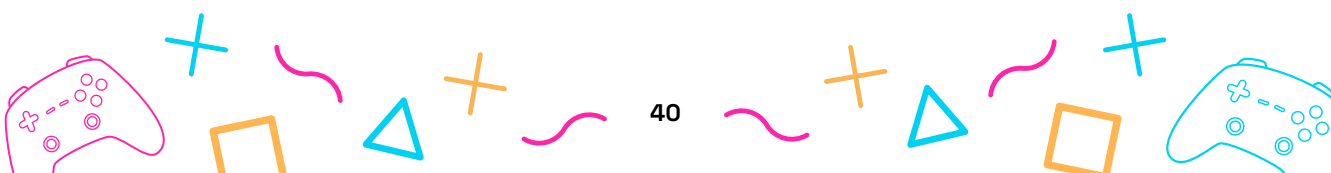
GameON Summer Camp - Toteutettiin kesällä 2025. Kohdennettiin erityisesti nuorille, jotka ovat ilman kesätyöpaikkaa tai muuta kesäajan toimintaa. 10 tapaamista.

Pelitapahtuman tapahtumatyöryhmä - Toteutettiin syksyllä 2025. 11 tapaamista + tapahtumapäivä.

Tavoitteellinen pelaaminen - Kerättiin yhteen oman pelaamisen kehittämiseksi kiinnostuneita pelaajia. 4 tapaamista.

Pöytäroolipeliryhmä - Tutustuttiin pöytäroolipelaamiseen sekä pelinjohtamiseen. 5 tapaamista.

Discord-pelitoiminta - Toteutettiin kevättalvella 2026 etänä. Pelattiin erityisesti Discordin omia pelejä ja partypelejä.



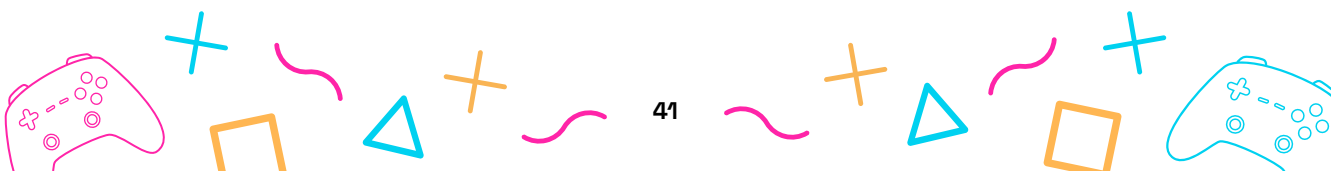


Co-op-pelit

Yksi keskeinen pelimuoto hankkeessa on ollut yhteistyöpelaaminen. Co-op-peleissä pelaajat eivät kilpaile toisiaan vastaan, vaan toimivat yhdessä yhteisen tavoitteen saavuttamiseksi. Yhteistyöpelejä löytyy laajasti sekä digitaalisista peleistä että lautapeleistä, ja myös esimerkiksi pöytäroolipelit sekä pakohuonepelit perustuvat usein yhteistyöhön.

Yhteistyöpelaamisen merkitystä on tarkasteltu myös tutkimuksessa. Verheijen ym. (2019) selvittivät tutkimuksessaan, miten erilaiset pelitavat vaikuttavat nuorten välisiin suhteisiin. Tutkimuksessa havaittiin, että kilpaa pelaaminen saattoi jopa heikentää koettua ystävyysuhteen laatua pelitilanteen jälkeen, kun taas yhteistyössä pelaaminen vahvisti sitä.

Toisessa tutkimuksessa Nasir ym. (2015) seurasivat kahden tiimin työskentelyä. Toinen ryhmistä ryhtyi suoraan toteuttamaan annettua tehtävää, kun taas toinen pelasi ensin jäänmurtamiseen tarkoitettua yhteistyöpeliä. Tutkimuksessa havaittiin, että yhteistyöpeliä pelannut ryhmä toimi sujuvammin ja yhteistyö oli toimivampaa varsinaisessa tehtävässä.



Lisäksi yhteistyöpelien on todettu lisäävän empatiaa (Greitemeyer 2013) sekä luottamusta muihin ihmisiin (He 2023). Yhteistyöpelien hyödyntäminen pelitoiminnassa onkin perusteltua monesta näkökulmasta, ja ne soveltuvat erityisen hyvin ryhmäytymisen ja sosiaalisten taitojen vahvistamisen tueksi.

GameON-hankkeen täripit yhteistyöpeleistä:

Kaksin pelattavat yhteistyöpelit:

Split Fiction, It Takes Two, Outward, Untitled Goose Game, Vampire Survivor, Keep Talking and Nobody Explodes

Isomman porukan yhteistyöpelit:

Gartic Phone, PEAK, Warframe, Jackbox

Lauta- ja korttipelit:

The Mind, Hanabi, Resident Evil 2 –lautapeli, HeroQuest

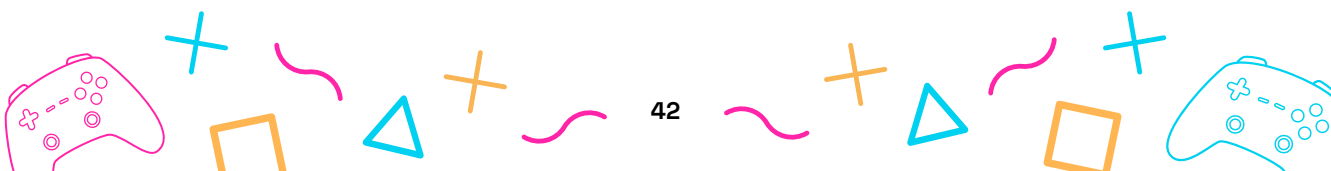
Pakohuonepelit ja pöytäroolipelit, joissa ratkaistaan tehtäviä yhdessä

Pöytäroolipelit

Pöytäroolipelaaminen tarjoaa pelitoimintaan omanlaisensa tavan osallistua ja olla vuorovaikutuksessa. Siinä pelaajat luovat yhdessä tarinaa ja eläytyvät kuvitteellisiin hahmoihin, joita ohjataan pelin aikana. Toiminta perustuu yhteistyöhön, keskusteluun ja mielikuvituksen käyttöön. Pelin etenemistä ohjaa pelinjohtaja.

Hankkeessa pelattiin erityisesti Myrskyn sankarit -pöytäroolipeliä. Peli on suunnattu aloitteleville pöytäroolipelaajille, mutta se mahdollistaa monipuolisen pelikokemuksen myös pidempään harrastaneille. Pelaaminen ei vaadi aiempaa kokemusta, ja mukaan voi osallistua omista lähtökohdistaan käsin. Selkeä etu moneen tilanteeseen on myös se, että Myrskyn sankarit on suomenkielinen.

Pöytäroolipelaaminen tukee monipuolisesti erilaisia taitoja. Se vahvistaa erityisesti vuorovaikutus- ja ilmaisutaitoja, kun pelaajat neuvottelevat, tekevät päätöksiä yhdessä ja rakentavat tarinaa yhteisesti. Lisäksi se tarjoaa tilaa luovuudelle, heittäytymiselle ja erilaisten näkökulmien kokeilemiselle. Pelaajat voivat turvallisesti testata erilaisia rooleja ja identiteettejä sekä pohtia moraalisia valintoja pelin kautta.





Ryhmätoiminnassa pöytäroolipelit voivat toimia myös ryhmäytymisen välineenä. Yhteisen tarinan luominen vahvistaa yhteenkuuluvuuden tunnetta, ja pelitilanne tarjoaa luontevan tavan osallistua keskusteluun. Vuoropohjainen pelaaminen sekä pelinjohtajan rooli tukevat sitä, että kaikki pääsevät osallistumaan omista lähtökohdistaan ja itselle sopivalta tavalla.

Lisää aiheesta GameON-hankkeessa pöytäroolipelejä vetäneen Mikael "Hiisi" Saastamoisen kirjoittamana:

<https://gameon.savonia.fi/roolipelit-ohjaajan-tyovalineena/>

<https://gameon.savonia.fi/roolipelaaminen-korona-ajan-nuori-sonohjaajan-yhteyden-valineena/>

GameON-hankkeen osallistujien nostot, mitä tahtoisit tehdä pelitoiminnassa?

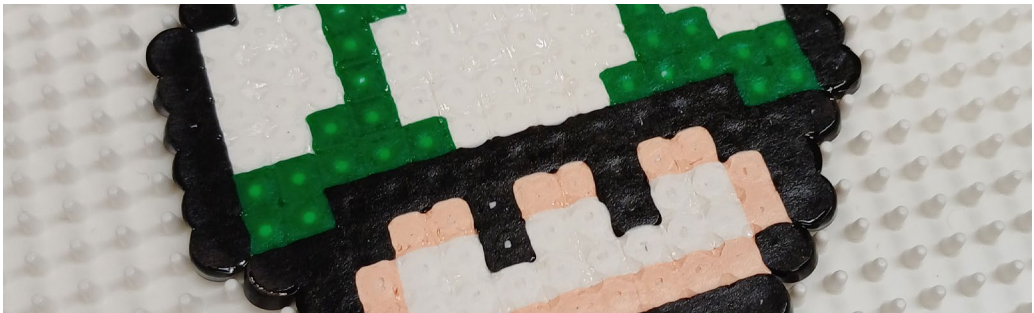
- Mitä huvittaa
- Arcadepelejä
- Esitelmä lempipeleistä
- Hamahelmiä
- Warhammer
- Ulkona pelailua ja ulkopelejä (koris, mölkky, laavureissu)
- Co-op-pelejä, co-op-sohvamoninpelejä
- Nopeasti opittavia partypelejä, esim. Gang Beasts
- Tutustumiskäyntejä opiskelu- ja koulutusmahdollisuuksiin liittyen
- Figuurien maalaus tai jotain vastaavaa kädentyötä
- Lautapelejä
- Keskustella + tutustua

Mitä muuta tehdä kuin pelata?

Pelikulttuurit sisältävät paljon muutakin kuin varsinaista pelaamista. Myös pelitoiminta voi rakentua monipuolisesti erilaisten tekemisen muotojen ympärille. Hankkeen ryhmissä tilaa annettiin esimerkiksi va-palle hengailulle, kuulumisten vaihdolle ja yhdessäololle.

Toimintaan oli mahdollista osallistua myös ilman aktiivista pelaamista: osa seurasi muiden pelaamista tai osallistui keskusteluun pelien ympärillä.

Pelaamisen rinnalla erilaiset pienimuotoiset projektit osoittautuivat toimiviksi. Esimerkiksi figuurien maalaus, pikselitaiteen tekeminen hamahelmillä sekä 3D-tulostaminen tarjosivat erilaisia tapoja osallistua ja ilmentää omaa kiinnostusta pelikulttuuriin.





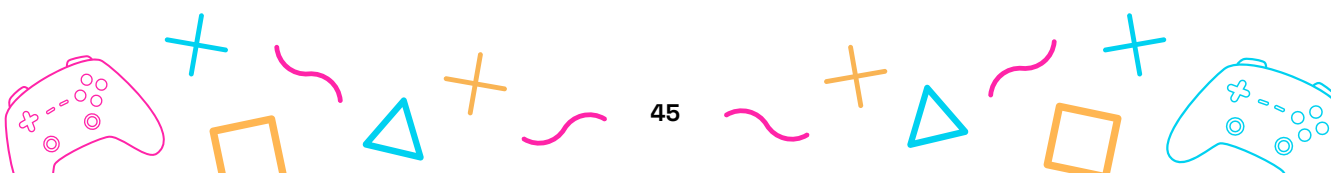
Toimintaesimerkki 1: Pelitapahtuma

Syksyllä 2025 koottiin pienryhmä osallistujia, jotka olivat kiinnostuneita pelitapahtuman järjestämisestä. Ryhmä suunnitteli ja toteutti toimintapisteitä GG-pelitapahtumaan, joka järjestettiin Kuopion kaupunginteatterilla osana valtakunnallista Peliviikkoa.

Suunnittelu eteni viikoittaisissa tapaamisissa, joissa ideoitiin, valmisteltiin sisältöjä ja jaettiin vastuita. Prosessia jäsennettiin Nuorisoseurojen (2018) osallisuusmallin avulla, jossa erotetaan seuraavat vaiheet:

1. **Tieto-osallisuus:** Mitä tehdään ja miksi - tavoitteiden ja taustan ymmärtäminen
2. **Ideointiosallisuus:** Vapaa ideointi ilman rajoitteita
3. **Suunnitteluosallisuus:** Konkreettisten suunnitelmien rakentaminen
4. **Päätöksenteko-osallisuus:** Valintojen tekeminen resurssien puitteissa
5. **Toimintaosallisuus:** Tapahtuman toteutus käytännössä
6. **Arviointiosallisuus:** Yhteinen purku ja palautteen käsittely

Osallistujat vastasivat tapahtumassa omista toimintapisteistään, joita olivat esimerkiksi pinssikone, hamahelmityöpaja, lautape-lipiste, tanssipeli sekä konsolipelit (*Crash Team Racing ja NHL*).



Lisäksi he suunnittelivat tapahtuman soittolistan, koristelun sekä pautelomakkeet.

Tapahtuman jälkeen toteutettiin yhteinen arviointi, jossa tarkasteltiin onnistumisia ja kehittämiskohteita. Tapahtuman suunnittelu ja sisällöt on kuvattu tarkemmin Humanistisen ammattikorkeakoulun opinnäytetyössä (Heiskanen 2025).

Toimintaesimerkki 2: Vierailukohteita

Pelitoimintaan voidaan liittää myös erilaisia vierailuja. Usein ensimmäisenä mieleen tulevat suoraan pelaamiseen liittyvät kohteet, mutta mahdollisuuksia on huomattavasti laajemmin.

Hankkeessa toteutettiin esimerkiksi lajikokeiluja, kuten jousiammuntaa ja miekkailua, joissa päästiin kokeilemaan peleistä tuttuja teemoja käytännössä. Lisäksi tutustuttiin paikallisiin harrastusmahdollisuuksiin, kuten Hacklab-toimintaan.

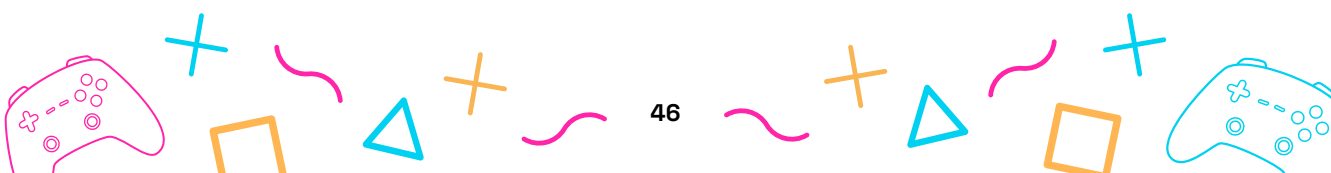
Myös oppilaitokset, kirjastot ja kansalaisopistot tarjoavat peliharrastajille kiinnostavia ympäristöjä. Kirjastojen pelivalikoimat ovat laajoja, ja monissa kirjastoissa on mahdollista käyttää esimerkiksi 3D-tulostimia. Kansalaisopistot puolestaan tarjoavat mahdollisuuksia tutustua uusiin teknologioihin, kuten laserleikkaukseen, sekä kehittää muita kiinnostuksen kohteita, kuten kielitaitoa tai kulttuuriosaamista.

Toimintaesimerkki 3: Vierailijoita

Hankkeen ryhmiin kutsuttiin laajasti pelaamiseen liittyviä vieraita kertomaan siitä, miten pelaamisen ympärille voi rakentaa harrastus- ja työmahdollisuuksia. Ryhmissä vieraili muun muassa striimaajia, e-urheilijoita, pelintekijöitä sekä oppilaitosten edustajia.

Vierailijat voivat kannustaa osallistujia työskentelemään omia tavoitteitaan kohti, esimerkiksi oman peliprojektin toteuttamisessa tai e-urheilijan urasta haaveillessa. Samalla vierailut tekevät näkyväksi pelikulttuurin moninaisuutta ja erilaisia polkuja, joita pelaamisen ympärille voi rakentua.

Vierailijoiden kautta osallistujat saavat konkreettisia esimerkkejä siitä, miten peliharrastus voi linkittyä opintoihin, työhön ja muihin elämän-



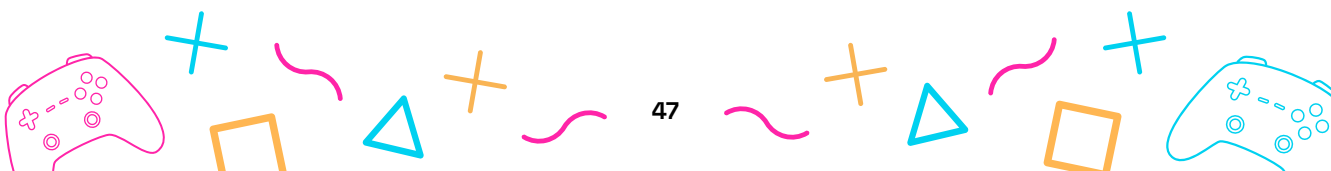
polkuihin. Samalla he voivat esittää kysymyksiä, saada vertaistukea ja pohtia omaa kiinnostustaan eri vaihtoehtoihin.

Toimintaesimerkki 4: Tauottamistyöpajat

Yksi hankkeen aikana toistunut kokonaisuus olivat pelaamisen tauottamiseen keskittyvät työpajat, joita toteutti Pohjois-Savon liikunta. Työpajojen tavoitteena oli lisätä ymmärrystä taukojen merkityksestä pitkien pelisessioiden aikana.

Jokaiselle ryhmälle järjestettiin kaksi tauottamistyöpajaa. Ensimmäinen toteutettiin hankkeen pelitiloissa, ja se sisälsi esimerkiksi koordinaatioharjoituksia, tarkkuustehtäviä, pienimuotoisia kisailuja sekä puristusvoiman mittaamista. Toinen, laajempi työpaja järjestettiin rakennuksen liikuntasalissa, jossa osallistujat pääsivät testaamaan erilaisia lajeja, kuten bocciaa, puhallustikkaa ja lattiacurlingia.

Palaute tauottamistyöpajoista oli myönteistä. Erityisesti mahdollisuus kokeilla uusia liikuntamuotoja ja tuoda vaihtelua pelaamiseen koettiin tärkeäksi.



Yhteenveto: mitä pelitoiminnasta kannattaa ottaa mukaan

Pelaaminen on merkittävä osa monen ihmisen arkea ja identiteettiä. Se tarjoaa mahdollisuuksia sosiaaliseen vuorovaikutukseen, oppimiseen, oivalluksiin sekä merkitykselliseen ajanviettoon. GameON-hankkeen kokemus sekä tutkimustieto vahvistavat näkemystä siitä, että pelaamista tulisi hyödyntää nykyistä enemmän myös tavoitteita sisältävässä ryhmätoiminnassa.

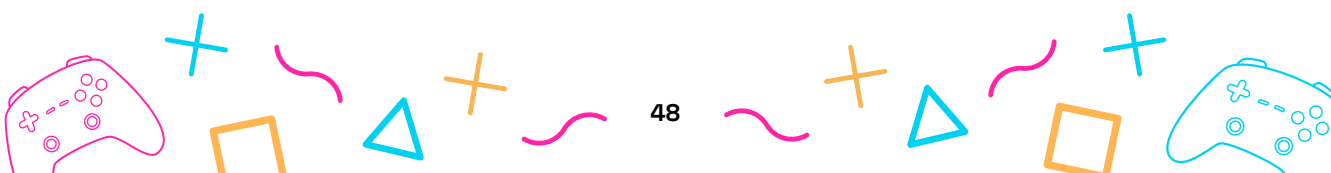
Keskeinen havainto on, että pelitoiminta toimii parhaiten sen rakentua osallistujien omien kiinnostuksen kohteiden ympärille. Pelaaminen on toiminnan lähtökohta, jonka kautta voidaan tavoittaa ihmisiä, rakentaa luottamusta ja tukea toimijuutta.

Ryhmämuotoinen pelitoiminta tarjoaa turvallisen ja matalan kynnyksen ympäristön osallistumiselle. Se voi vahvistaa erityisesti yhteenkuuluvuuden kokemusta, tarjota arkeen rytmiä sekä mahdollistaa uusien sosiaalisten suhteiden syntyminen. Samalla se luo tilaa kokeilulle, oppimiselle ja onnistumisen kokemuksille.

Pelaamisen kautta karttunut osaaminen on usein monipuolista mutta vaikeasti sanoitettavaa. Pelitoiminnan keskeinen tehtävä on tehdä tätä osaamista näkyväksi ja auttaa tunnistamaan taitoja, kiinnostuksen kohteita ja voimavaroja. Näin pelaaminen voi toimia siltana kohti opintoja, työelämää tai muita henkilökohtaisia tavoitteita.

Pelitoiminnan suunnittelussa ja toteutuksessa korostuu ohjaajan rooli. Ammattilaisen tehtävänä on luoda turvallinen ja yhdenvertainen toimintaympäristö, jossa tuetaan osallistujien toimijuutta ja huomioidaan erilaiset tarpeet. Ongelmakeskeisen lähestymistavan sijaan peliryhmän vuorovaikutus perustuu avoimeen ja arvottomattomaan vuorovaikutukseen.

GameON-hankkeen kokemukset osoittavat, että pelitoiminta voi toimia merkityksellisenä osana sosiaalisesti vahvistavaa työtä. Se voi tarjota väylän osallisuuteen, yhteisöihin kiinnittymiseen ja omien polkujen rakentamiseen erityisesti niissä elämäntilanteissa, kun muut toimintaympäristöt eivät kannattele.



Lähteet

Allen J.J. & Anderson C.A. (2018). Satisfaction and frustration of basic psychological needs in the real world and in video games predict internet gaming disorder scores and well-being. *Comput. Human Behav.* 84, 220–229. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.034>

Ball, C., Huan, K-T. & Rikard, R.V. (2018). Gaming the SySTEM: The Relationship Between Video Games and the Digital and STEM Divides. *Games and Culture* 15(5), 501–528. <https://doi.org/10.1177/1555412018812513>

Ballou, N. & Deterding, S. (2026). The Basic Needs in Games Model of Video Game Play and Mental Health. *Interacting with Computers, Volume 38(3)*, 469–486. <https://doi.org/10.1093/iwc/iwae042>

Ballou, N., Hakman, T., Vuorre, M., Magnusson, K., & Przybylski, A. K. (2025). How Do Video Games Affect Mental Health? A Narrative Review of 13 Proposed Mechanisms. *Technology, Mind, and Behavior*, 6(2), 123–143. <https://doi.org/10.1037/tmb0000152>

Bowman, N.D., Rieger, D. & Tammy Lin, J-H. (2022). Social video gaming and well-being. *Current Opinion in Psychology* 45, 101316. <https://doi.org/10.1016/j.copsy.2022.101316>

Chao, M., Wang, Y., Liu, J. & Gu, L. (2025). Relationship between online support and problematic internet use: A three-level meta-analysis. *BMC Psychology* 13, 745. <https://doi.org/10.1186/s40359-025-03076-2>

Dieris-Hirche, J., Bottel, L., Herpertz, S. ym. (2023). Internet-Based Self-Assessment for Symptoms of Internet Use Disorder—Impact of Gender, Social Aspects, and Symptom Severity: German Cross-sectional Study. *Journal of Medical Internet Research* 25, e40121. <https://doi.org/10.2196/40121>

European Training Foundation (2025). Outreach to Young People not in Employment, *Education of Training: A practical Manual for Outreach*. Turin, Italy.

Formosa, J., Türkay, S., Mandryk, R.L. & Johnson, D. (2025). A Qualitative Exploration on the Role of Videogames during Difficult Times: An Emotion Regulation Perspective. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 9(6), GAMES033, 953–975. <https://doi.org/10.1145/3748628>

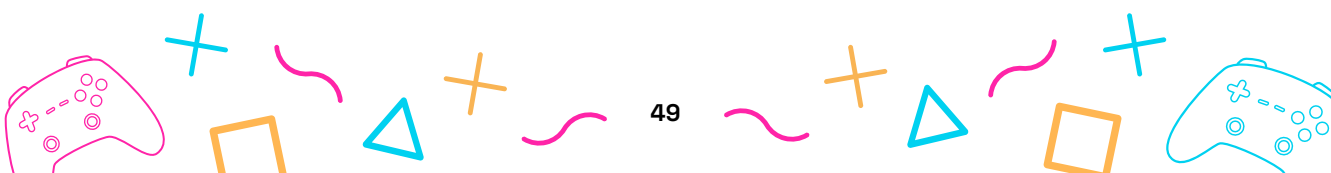
Greitemeyer, T. (2013). Playing video games cooperatively increases empathic concern. *Social Psychology*, 44(6), 408–413. <https://doi.org/10.1027/1864-9335/a000154>

He, Z. (2023). Research on the Effects of Cooperation in Multiplayer Games on Players Behavior. *Communications in Humanities Research*, 5(1), 281–284. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/5/20230280>

Heiskanen, K. (2025). *GG-pelitapahtuma lapsille ja nuorille*. Opinnäytetyö, Humanistinen ammattikorkeakoulu. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2025112830697>

Hoeffelner, C., Nägele, C. & Düggele, A. (2025). Play for the Future: A Cross-Sectional Study on the Role of Video Game Skills in Student Career Planning. *Simulation & Gaming*, 56(4), 350–373. <https://doi.org/10.1177/10468781251328894>

Hytti, T. & Kähkönen, P. (2019). *Pelillisuus ja leikillisuus aikuissosiaalityössä*. Socca – Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus. Verkossa saatavilla: https://socca.fi/wp-content/uploads/2024/12/Pelillisuus_ja_leikillisuus_aikuissosiaalityossa_-_opas.pdf



Hytti, T., Kähkönen, P., Oinonen, M. & Pulkkinen, M. (2020). *Pelitarinoita. Pelitarina sosiaalityön välineenä*. PRO SOS –hanke. Verkossa saatavilla: <https://www.innokyla.fi/fi/toimintamalli/pelitarina-sosiaalityon-valineena>

Kaya, A., Türk, N., Batmaz, H. ym. (2024). Online Gaming Addiction and Basic Psychological Needs Among Adolescents: The Mediating Roles of Meaning in Life and Responsibility. *International Journal of Mental Health and Addiction* 22, 2413–2437. <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00994-9>

Kinnunen, J., Prykäri, S. & Mäyrä, F. (2024). *Pelaajabarometri 2024: Seurapelaamisen vastaisuus*. TRIM Research Reports 32, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-3742-1>

Koivumäki, N-E., Kraav, S-L. & Vornanen, R. (2025). “Mä en tiä mitä olisin tehnyt ilman niitä”. Verkko-pelisuhteissa muodostuva sosiaalinen pääoma ja sen merkitykset NEET-tilanteessa olevien nuorten kokemana. *Nuorisotutkimus* 43(2), 56–74. <https://doi.org/10.57049/nuorisotutkimus.9162890>

Kokkinen, K. & Luotojoki, T. (2023). Nuorten ja nuorten aikuisten digipelaaminen: – ammattilaisten näkökulmia digipelaamiseen osana työtään. *Nuorisotutkimus*, 41(3), 44–48. <https://doi.org/10.57049/nuorisotutkimus.9138192>

Kokkinen, K., Piitulainen, P., Luotojoki, T. & Rauhansalo, T. (2023). *Kohti positiivista puhetta digipelaamisesta*. Opas sosiaali- ja terveysalan sekä työllisyyspalveluiden ammattilaisille. Pelaten Duuniin –hanke, Jyväskylän ammattikorkeakoulu. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-830-750-4>

Lee, Y.-H. & Chen, M. (2023). Seeking a Sense of Control or Escapism? The role of video games in coping with unemployment. *Games Cult*, 18(3), 339–361. <https://doi.org/10.1177/15554120221097413>

Meriläinen, M. (2020). *Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä*. Kasvatustieteellisiä tutkimuksia, numero 66. Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-5791-1>

Meriläinen, M. & Ruotsalainen, M. (2023). The light, the dark, and everything else: making sense of young people’s digital gaming. *Front. Psychol.* 14, 1164992. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1164992>

Nasir, M., Lyons, K.A., Leung, R.A., Bailie, A., & Whitmarsh, F. (2015). *The effect of a collaborative game on group work*. Conference of the Centre for Advanced Studies on Collaborative Research.

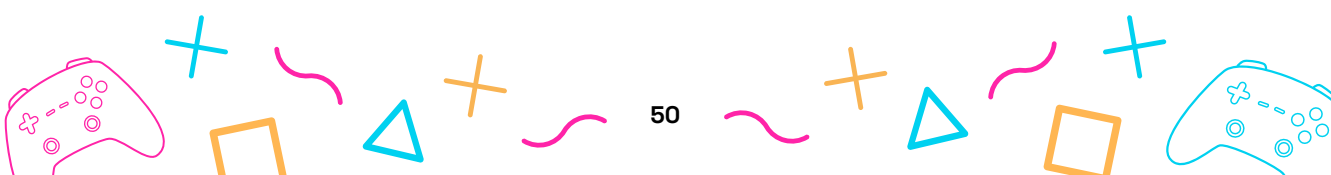
Nguyen, C.T. (2023). *Pelien filosofia - Toimijuus taiteena*. niin & näin.

Nuorisoseurat (2018). *Osallisuus menetelmäksi. Pieni Osallisuusopas tapahtumien tekemiseen lasten ja nuorten kanssa*. https://nuorisoseurat.fi/wp-content/uploads/2018/03/Menetelmaopas_tapahtumientekemiseen.pdf

Pakarinen, K. & Piironen, S. *Pelitarina – Pelien kautta itsetuntemusta ja ryhmäytymistä*. Savonia-artikkeli Pro. <https://www.savonia.fi/artikkelit-pro/pelitarina-pelien-kautta-itsetuntemusta-ja-ryhmaytymista/>

Piironen, S. & Koistinen, H. (2025a). *Kohti avoimempaa keskustelua pelaamisesta – pelaamisen voimavarat ammattilaisen työn tukena* (1/2).

Piironen, S. & Koistinen, H. (2025b). *Kohti avoimempaa keskustelua pelaamisesta – kokemuksia pelaamisen hallinnasta ja tuen tarpeista* (2/2).



Rochat, S. & Armengol, J. (2020). Career Counseling Interventions for Video Game Players. *Journal of Career Development*, 47(2), 207–219. <https://doi.org/10.1177/0894845318793537>

Ryan, R.M. & Deci, E.L. (2017). *Self-Determination Theory. Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. The Guilford Press.

Suomen elektronisen urheilun liitto. 2019. *Elektroninen urheilu ja terveelliset elämäntavat*. https://seul.fi/wp-content/uploads/2019/04/Elektroninen_urheilu_ja_terveelliset_elintavat_web.pdf

Trotter M.G., Linnér L., Jonasson K., Kegelaers J., Watson M., Østergaard L.D., Larsen D.K., Brain J., Schyvinck C., Gill M., Sergel K., Damm H., Johansson M., Didriksen M.A., Bauermann A., Cederström N. and Johnson U. (2026). Sanctuary to sinkhole and back again: video gaming and esports as a transition environment for young people at risk of marginalization. *Front. Psychol.* 17, 1793190. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2026.1793190>

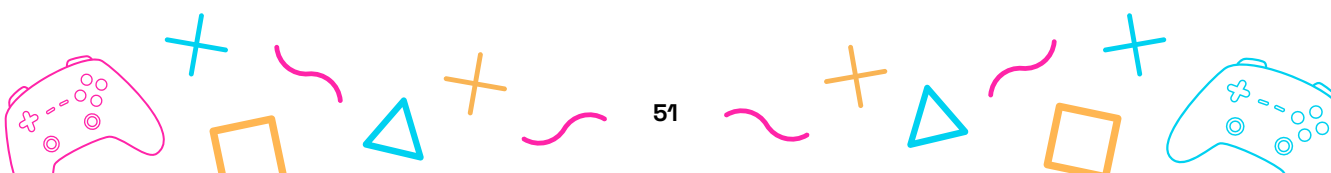
Verheijen G.P., Stoltz, S.E., Berg, Y.H.V.D., Cillessen, A.H. (2019). The influence of competitive and cooperative video games on behavior during play and friendship quality in adolescence. *Computers in Human Behavior*, 91, 297–304. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.10.023>

Wallinheimo, A.-S., Hosein, A., Barrie, D., Chernyavskiy, A., Agafonova, I., & Williams, P. (2023). How Online Gaming Could Enhance Your Career Prospects. *Simulation & Gaming*, 54(1), 28–44. <https://doi.org/10.1177/10468781221137361>

Whiting, K. (2020). *These are the top 10 job skills of tomorrow – and how long it takes to learn them*. <https://www.weforum.org/stories/2020/10/top-10-work-skills-of-tomorrow-how-long-it-takes-to-learn-them/>

Zioga, T., Nega, C., Roussos, P. & Kourtesis, P. (2024). Validation of the Gaming Skills Questionnaire in Adolescence: Effects of Gaming Skills on Cognitive and Affective Functioning. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 14(3), 722–752. <https://doi.org/10.3390/ejihpe14030048>

Ögland, Karl. (2017). *Esport – Kouluttajan käsikirja*. Yrkesinstitutet prakticum. https://seul.fi/wp-content/uploads/2017/12/esport_book_pages_lowres.pdf



Liitteet

Liite 1. CV-hahmolomake. Löydät CV-hahmolomakkeen myös Savonian [verkkosivuilta](#).

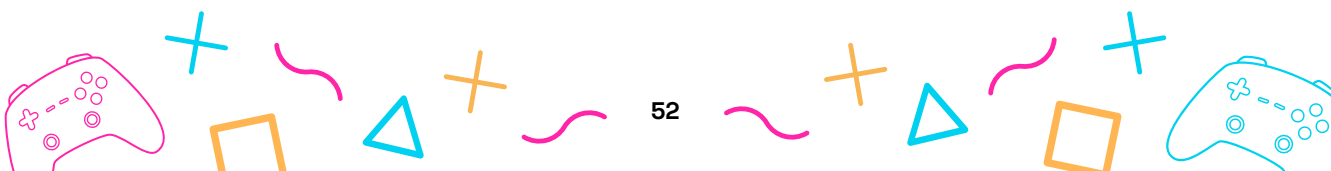
CURRICULUM VITAE

HAHMO **YHTEYSTIEDOT**

TAIDOT
HEITÄ D10 JA KATSO VASTAAKO NOPAN NUMERO TAITOJASI

VOIMA _____ _____ URHEILU _____ KESTÄVYYS	PROFIILI _____
KUNTO _____ _____ TEKNINEN OSAAMINEN _____ PELIT	LUONTEENPIIRTEET _____
ÄLYKKYYS _____ _____ AMMATILLISUUS _____ LAITTEET	ERIKOISTAILOT _____
VIISAUS _____ _____ ENNAKOINTIKYKY _____ SUUNNITELMALLISUUS	SAAVUTUKSET _____
KARISMA _____ _____ YHTEISÖLLISYYS _____ JOHTAMINEN	TITTELI _____
INVENTAARIO NIMI _____ NIMI _____ NIMI _____	HEIKKOUS _____
	KOKEMUS _____ _____ _____
	AMMATIT _____ _____ _____

SAVONIA HUMAK DIGITALIIVIT Euroopan unionin osarahoittama



Liitteet

Liite 2. Pelitaitokyselylomake. Löydät lomakkeen myös Savonian [verkkosivuilta](#).

Pelitaitojen kyselylomake (Gaming Skills Questionnaire)

Kehittäjä: Panagiotis Kourtesis (2023)

Ympyröi 1–6 vastausvaihtoehdoista se, joka vastaa parhaiten videopelien pelaamisen aikaväliä ja taitoa pelata videopelejä.

URHEILUPELIT (SPG – SPORTS GAMES)

SPG-Aikaväli: Kuinka usein pelaat **joukkueurheilupelejä** (esim. FIFA, NHL), **kilpa-ajopelejä** (esim. Need For Speed, Forza, Gran Turismo) ja/tai **taistelupelejä** (esim. Tekken, Street Fighter, Super Smash Bros)?

1. Harvemmin kuin kerran kuukaudessa
2. Noin kerran kuukaudessa
3. Muutaman kerran kuukaudessa
4. Noin kerran viikossa
5. Muutaman kerran viikossa
6. Päivittäin

SPG-Taidot: Miten arvioisit taitojasi **joukkueurheilupeleissä** (esim. FIFA, NHL), **kilpa-ajopeleissä** (esim. Need For Speed, Forza, Gran Turismo) ja/tai **taistelupeleissä** (esim. Tekken, Street Fighter, Super Smash Bros)?

1. Ei kokemusta
2. Aloittelija
3. Jonkin verran taitava
4. Taitava
5. Erittäin taitava
6. Ammattilainen

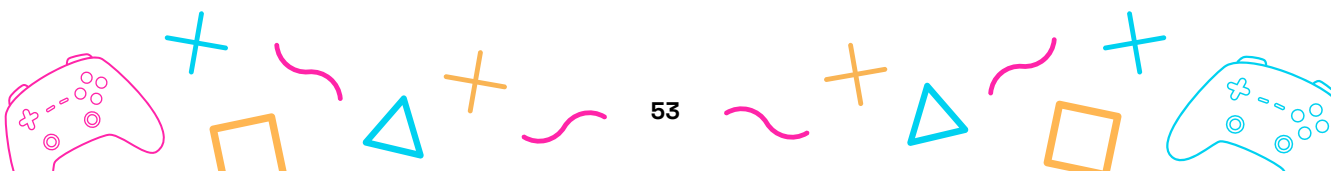
ENSIMMÄISEN PERSOONAN AMMUSKELUPELIT (FPSG – FIRST-PERSON SHOOTER GAMES)

FPSG-Aikaväli: Kuinka usein pelaat **ensimmäisen persoonan ammuskelupelejä** (FPS) (esim. Call of Duty, Counter Strike, Battlefield) ja/tai **Battle Royale** -pelejä (esim. Fall/Stumble Guys, Fortnite, Apex, PUBG)?

1. Harvemmin kuin kerran kuukaudessa
2. Noin kerran kuukaudessa
3. Muutaman kerran kuukaudessa
4. Noin kerran viikossa
5. Muutaman kerran viikossa
6. Päivittäin

FPSG-Taidot: Miten arvioisit taitojasi ensimmäisen persoonan **ammuskelupeleissä** (FPS) (esim. Call of Duty, Counter Strike, Battlefield) ja/tai **Battle Royale -peleissä** (esim. Fall/Stumble Guys, Fortnite, Apex, PUBG)?

1. Ei kokemusta
2. Aloittelija
3. Jonkin verran taitava
4. Taitava
5. Erittäin taitava
6. Ammattilainen



ROOLIPELIT (RPG – ROLE-PLAYING GAMES)

RPG-Aikaväli: Kuinka usein pelaat **roolipelejä** (RPG) (esim. Skyrim, Final Fantasy, Diablo, Witcher,-Fallout) ja/tai **massiivisia verkkomonipelejä** (MMORPG) (esim. WOW, EVE Online, RuneScape)?

1. Harvemmin kuin kerran kuukaudessa
2. Noin kerran kuukaudessa
3. Muutaman kerran kuukaudessa
4. Noin kerran viikossa
5. Muutaman kerran viikossa
6. Päivittäin

RPG-Taidot: Miten arvioisit taitojasi **roolipeleissä** (RPG) (esim. Skyrim, Final Fantasy, Diablo, Witcher, Fallout) ja/tai **massiivisissa verkkomonipeleissä** (MMORPG) (esim. WOW, EVE Online, RuneScape)?

1. Ei kokemusta
2. Aloittelija
3. Jonkin verran taitava
4. Taitava
5. Erittäin taitava
6. Ammatillainen

TOIMINTA-SEIKKAILUPELIT (AAG - ACTION-ADVENTURE GAMES)

AAG-aikaväli: Kuinka usein pelaat **toiminta-seikkailupelejä** (esim. Pokémon, Zelda, Animal Crossing, Tomb Raider, Assassin's Creed)?

1. Harvemmin kuin kerran kuukaudessa
2. Noin kerran kuukaudessa
3. Muutaman kerran kuukaudessa
4. Noin kerran viikossa
5. Muutaman kerran viikossa
6. Päivittäin

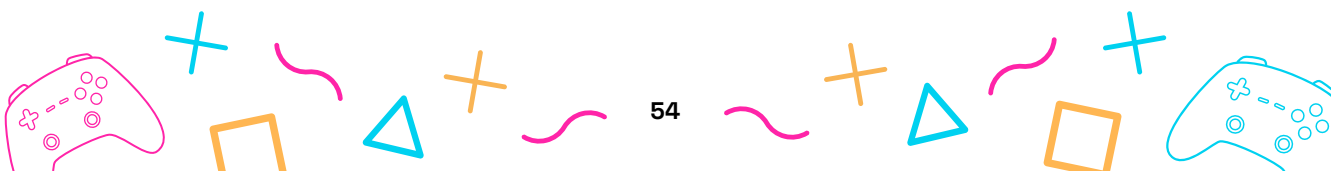
AAG-taidot: Kuinka arvioisit taitojasi **toiminta-seikkailupeleissä** (esim. Pokémon, Zelda, Animal Crossing, Tomb Raider, Assassin's Creed)?

1. Ei kokemusta
2. Aloittelija
3. Jonkin verran taitava
4. Taitava
5. Erittäin taitava
6. Ammatillainen

STRATEGIAPELIT (STG – STRATEGY GAMES)

STG-aikaväli: Kuinka usein pelaat **strategiapelejä** (esim. Age of Empires, XCOM, StarCraft, Civilization)?

1. Harvemmin kuin kerran kuukaudessa
2. Noin kerran kuukaudessa
3. Muutaman kerran kuukaudessa
4. Noin kerran viikossa
5. Muutaman kerran viikossa
6. Päivittäin



STG-taidot: Miten arvioisit taitojasi **strategiapeleissä** (esim. Age of Empires, XCOM, Starcraft, Civilization)?

1. Ei kokemusta
2. Aloittelija
3. Jonkin verran taitava
4. Taitava
5. Erittäin taitava
6. Ammattilainen

PULMAPELIT (PSG – PUZZLE SOLVING GAMES)

PSG-aikaväli: Kuinka usein pelaat **pulmapelejä** (esim. Portal, Stray, Unravel)?

1. Harvemmin kuin kerran kuukaudessa
2. Noin kerran kuukaudessa
3. Muutaman kerran kuukaudessa
4. Noin kerran viikossa
5. Muutaman kerran viikossa
6. Päivittäin

PSG-taidot: Miten arvioisit taitojasi **pulmapeleissä** (esim. Portal, Stray, Unravel)?

1. Ei kokemusta
2. Aloittelija
3. Jonkin verran taitava
4. Taitava
5. Erittäin taitava
6. Ammattilainen

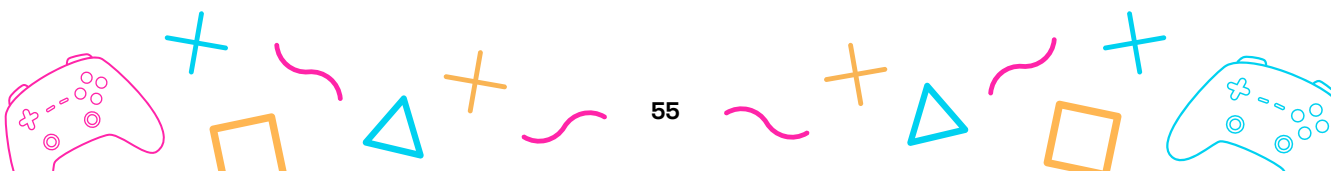
Taitopisteet pelilajia kohden ja pelitaitopisteet yhteensä

	Aikaväli	Taito	Taitopisteet
Urheilupelit (SPG – Sports Games)			
Ensimmäisen persoonan ammuskelupelit (FPSG – First-person Shooter Games)			
Roolipelit (RPG – Role-playing games)			
Toiminta-seikkailupelit (AAG - Actionadventure games)			
Strategiapelit (STG – Strategy games)			
Pulmapelit (PSG – Puzzle solving games)			
Pelitaitojen kokonaispisteet			

Taitopisteet = Aikaväli + Taito

Pelitaitojen kokonaispisteet = Taitopisteiden summa

Suomennettu GameON-hankkeessa (2025)

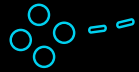




Euroopan unionin osarahoittama

GAME

GAME ON!



GAME



GAME

GAME

GAME

PLAY

PLAY

GAME

PLAY

GAME

GAME

GAME

SAVONIA
AMMATTIKORKEAKOULU

HUMAK®

DIGINATIIVIT



Nuorisoseurat