



# PELIMIITTI

*Yhteisöllistä ja osallistavaa pelitoimintaa online ja IRL*



## — Kuka olen? —

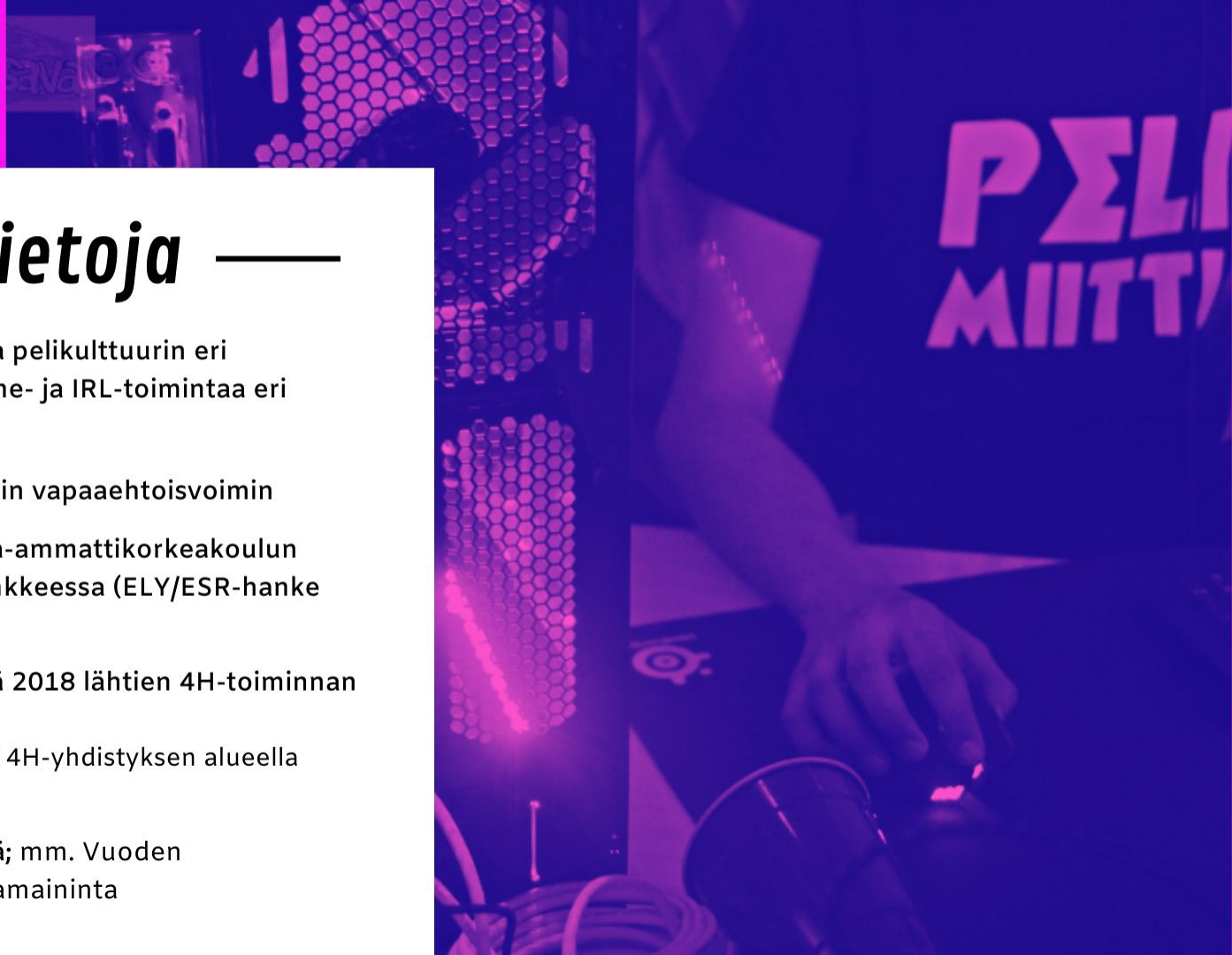
- Minna Koirikivi
  - Yhteisöpedagogi (AMK), takana myös teologian opintoja Itä-Suomen yliopistossa opetusalan suuntautumisvaihtoehdossa
  - Yrittäjä
    - <https://minnakoirikivi.com/>
  - Vapaa-ajalla Pelimiitti-toiminnan pääkoordinaattori
    - 4H-liiton Vuoden vapaaehtoisohjaaja 2019
    - Vuoden vapaaehtoinen 2020 ja 2021 - ehdokas



# *Perustietoja*

# — Perustietoja —

- Pelimiitti on pelaamiseen ja pelikulttuurin eri muotoihin keskittyvää online- ja IRL-toimintaa eri ikäisille
- Toimintaa toteutetaan täysin vapaaehtoisvoimin
- Kehitetty aikoinaan Centria-ammattikorkeakoulun hallinnoimassa OSAVA-hankkeessa (ELY/ESR-hanke 2016-2018)
- Toimintaa jatkettu syksystä 2018 lähtien 4H-toiminnan alla (hankkeen päätyttyä)
  - Toimintaa nykyisin 16 eri 4H-yhdistyksen alueella sekä valtakunnallisesti
- Valtakunnallista näkyvyyttä; mm. Vuoden Pelikasvattaja 2018 -kunniamaininta





# PELIMIITTI

## TAVOITTEET





# PELIMIITTI

## TAVOITTEET



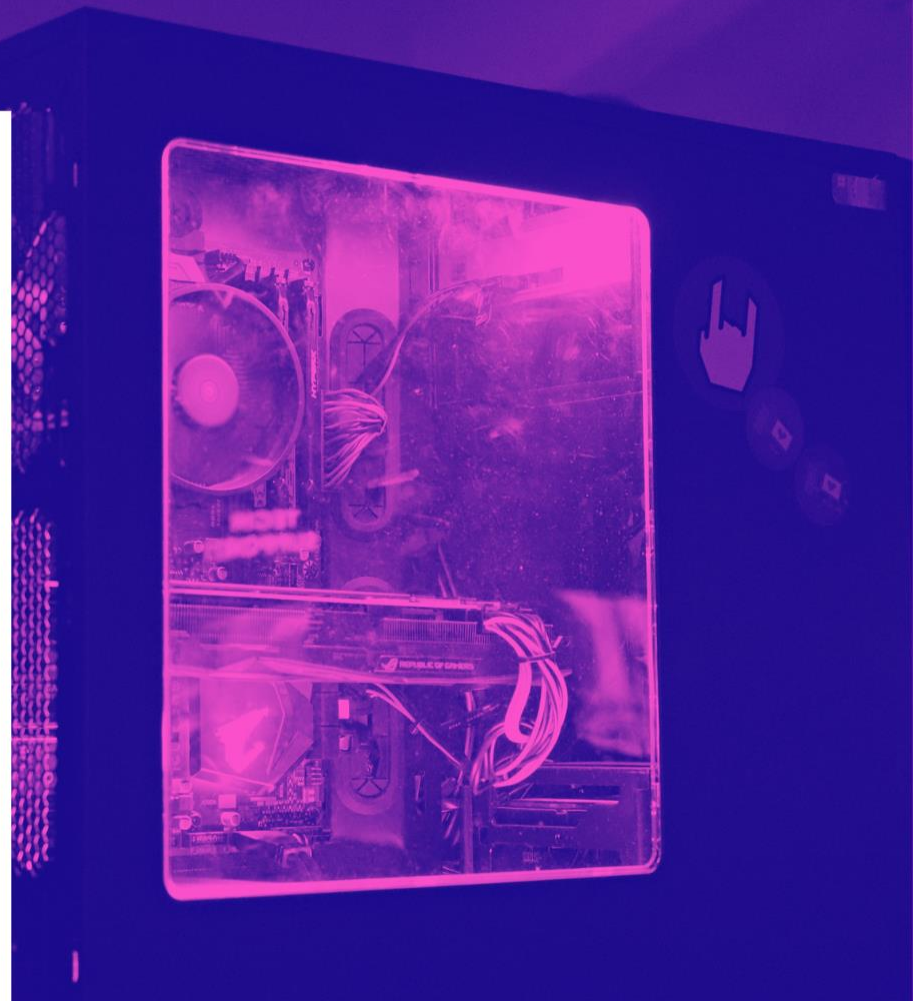
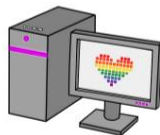


*Toiminta*

# — Toiminta 1/2 —

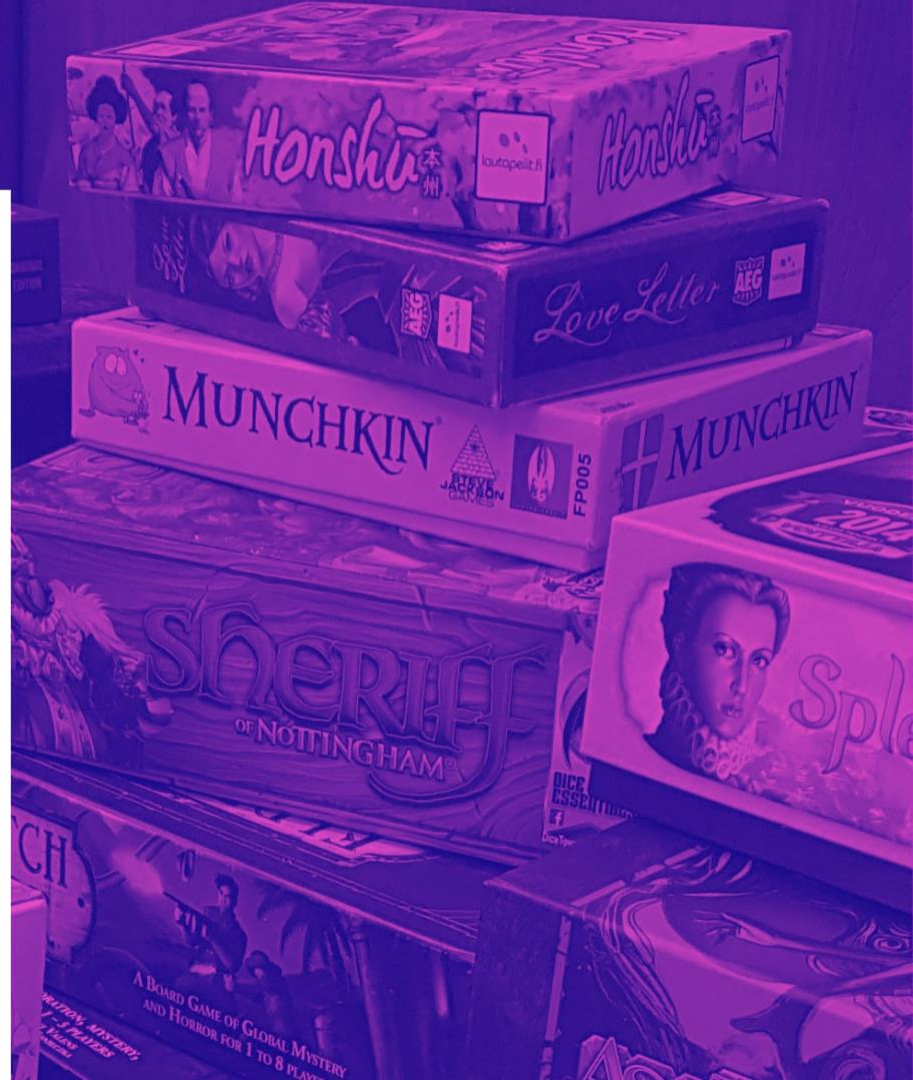
- Online-/Etätoiminta:

- Toimintaa toteutetaan Discord-sovelluksen kautta nk. Discord-palvelimilla/-serveereillä
- Perustoiminta on viikoittaista etätoimintaa; osallistujat pelaavat ja osallistuvat toimintaan kotoaan käsin tiistai-iltaisin pidettäviin pelimiitteihin Discordissa
  - +18 v. etätoiminnassa myös LGBTQIA+ -pelimiittejä joka toinen perjantai
- Muina aikoina voi myös hakea peliseuraa ja mm. pelata Pelimiitin Minecraft-serveereillä
- Lisäksi muutakin etätoimintaa; esim. online-tapahtumia, tapahtumaviikkoja, striimausta...



## — Toiminta 2/2 —

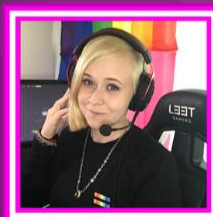
- IRL-/Kasvokkain järjestettävä pelitoiminta
  - Osallistujilla ja vapaaehtoisilla mahdollisuus järjestää myös kasvokkain tapahtuvaa pelitoimintaa omalla asuinalueellaan/Pelimiitti-verkostoon kuuluvilla paikkakunnilla
  - Esim. Pelimiitti LAN -lanit ja muut pienemmät pelitapahtumat (lautapelit, miniatyyripelit, konsolipelit ym.), lautapelitoimintaa Ylivieskassa, Kalajoella ja Saarijärvellä...
  - Pelimiitti toimii alustana monipuoliselle, pelikulttuurin eri muotoihin liittyvälle omaehtoiselle toiminnalle



Esimerkki:

# PELIMIITIN PELIVIIKKO

8.-14.11.2021



- **Ti 9.11. klo 18 alkaen**  
Täysi-ikäisten pelimiitti Discordissa
- **Ke 10.11. klo 17 alkaen**  
Lautapelitoimintaa Saarijärvellä
- **To 11.11. klo 18 alkaen**  
Pelimiitin vapaaehtoisten Hallaliskon ja Pehmiksen (Pehmeahevemies) Pokémon-ilta Pelimiitin Twitch-kanavalla
- **La 13.11. klo 12-18**  
Warhammer 40 000 -pelipäivä Ylivieskassa 4H-toimiston alakerrassa
- **La 13.11. klo 18-24**  
Pelimiitin vapaaehtoisen Heidin ja e-urheilun kentältä tutun Teemu "wabbit" Hiilisen striimi Pelimiitin Twitch-kanavalla. Luvassa mm. Valorant-pelailua (PEGI16).



Pelimiitti



pelimiitti



PELIMIITTI



pelimiitti



Pelimiitti



Esimerkki:



The poster features a central graphic of a coffee cup with steam rising from it, enclosed within a circular arrow icon. To the right of this icon, the word "RELOAD" is written in large, bold, black capital letters. Below this, the text "Torstaina 4.11. klo 14-15" is displayed in a smaller, black font. The main title "MYÖNTEINEN PELIKULTTUURI" is written in large, bold, black capital letters. Below the title, the text "Mukana keskusteluissa:" is followed by two bullet points: "•Non-toxic syrjimätön pelikulttuuri" and "•Tytöjen talo, Mervi Makkonen". At the bottom of the poster, the text "Tervetuloa Pelimiitin ja Peliliikkeen järjestämälle kahvituokiolle Discordiin!" is written in a bold, black font. The background of the poster is a blurred image of a computer keyboard.

**RELOAD**  
Torstaina 4.11. klo 14-15  
**MYÖNTEINEN PELIKULTTUURI**

Mukana keskusteluissa:

- Non-toxic syrjimätön pelikulttuuri
- Tytöjen talo, Mervi Makkonen

**Tervetuloa Pelimiitin ja Peliliikkeen järjestämälle kahvituokiolle Discordiin!**

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014-2020

European Union  
Euroopan unioni

Elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus

OULU

Oulu Capital of Northern Scandinavia

PELILIIKE

PELIMIITTI

- Kaksi kertaa kuukaudessa (joka toinen torstai) Peliliike-hankkeen Discord-palvelimella
- Kaikille pelikasvatuksesta kiinnostuneille
- Nuoriso- ja kasvatusalan ammattilaisille
- Pelialan toimijoille

# Esimerkki:

## PELIMIITTI

8.-12.3.2021



## ASSEMBLY

WINTER'21

+++ Paneelikeskustelua, teemapäivää, pelistriimejä sekä online-turnauksia Pelimiitin Twitch-kanavalla 8.-12.3.2021! +++

#### Paneelikeskustelut

- Ma 8.3. klo 14.00: Pelaaminen, hyvinvointi ja korona-aika
  - Jari Kinnunen/Tampereen yliopisto, Jarkko Järvelin/Pelturi ja Pasi Tuominen/Verke
- Wed 10.3. at 14.00: Gaming and accessibility (ENG)
  - Apsuli/Tekken 7 -gamer and streamer, Felicia Prehn/Nopia Oy Ltd and host Kari Jääskelä
- To 11.3. klo 14.00: Koodaus - tulevaisuuden kielit
  - Milla Köpi/Mimmi koodaa -ohjelma ja Ville Aalto/Centria-ammattikorkeakoulun Pelipaja
- Pe 12.3. klo 14.00: Pelaaminen, naiset ja sukupolvivähemmistöt
  - Karoliina Korppoo/10th Muse, Marianne Mäkitä/Female Gaming Finland ry ja Mikael 'Mikselon' Suikkanen

#### Teemapäivä

- Ti 9.3. klo 14.00: Pelaaminen ja vapaaehtoistoiminta
  - Pelimiitin vapaaehtoisia mukana juttelemassa sekä kertomassa vapaaehtoistoiminnasta

#### Pelistriimit

- Striimaajana Mikael alias 'Mikselon'

#### Online-turnaukset nuorille

- Minecraft Build Battle ja CS:GO Wingman (lisätiedot ja ilmoittautuminen Pelimiitin nettisivuilla)

Tapahtumasivu: <https://www.twitch.tv/pelimiitti>

Tarkka aikataulu ym. tiedot: <https://pelimiitti.wordpress.com/pelimiittilovesassembly>

Yhteistyössä: Yhteistyössä: RKO, KOK, ja muut kummit 2021-2022



Esimerkki:



# PELIMIITTI LAN



**Esimerkki:**

## Lautapelitoiminta

- Yhteistyö Poromagia-kaupan kanssa; jäsenetu sekä demopelejä lainaan



## Warhammer 40 000 - miniatyyripeli

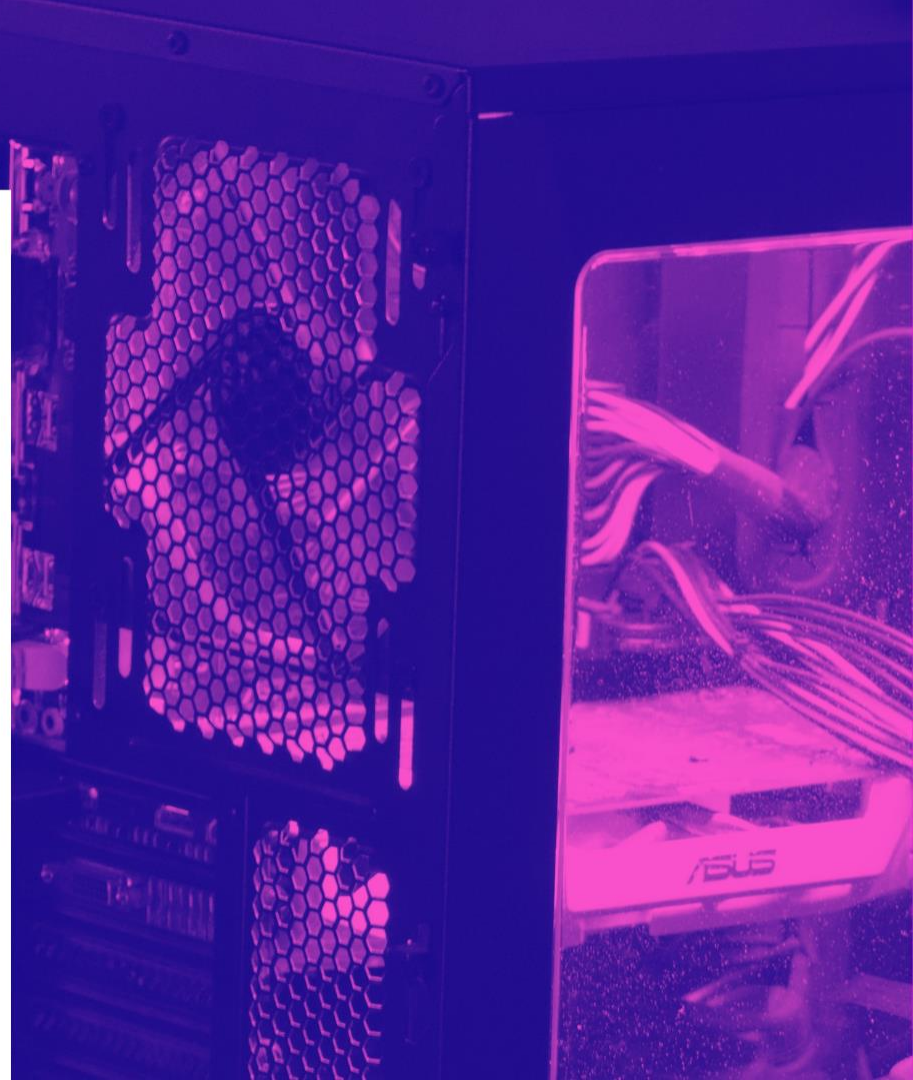
- Fantasiapelit-kaupalta sekä Games Workshopilta saatu iso lahjoitus mahdollistanut tämän toiminnan käynnistämisen/kokeilun



*Nuorten MP?*

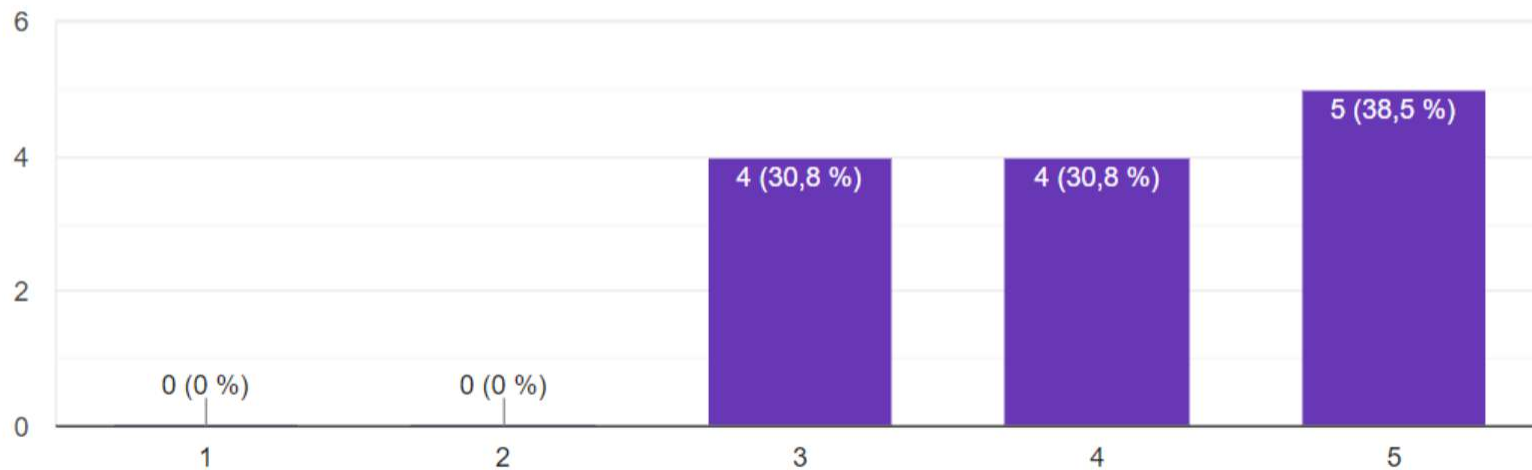
# — Nuorten MP? —

- Pelimiitti 2019-2020 -palautekysely
  - Vastaajia yhteensä 13, ikähaitari 13-17 v.
  - Kysymyksiä, joissa pitänyt arvioida omia kokemuksia, oppimista, mielipiteitä ym. asteikolla 1-5
    - 1 = En ollenkaan/Täysin eri mieltä
    - 2 = Melko huonosti/Osittain eri mieltä
    - 3 = Keskimukaisesti/Osittain samaa ja osittain eri mieltä
    - 4 = Melko paljon/Melko samaa mieltä
    - 5 = Erittäin paljon/Täysin samaa mieltä
- Palautekysely teetetty pelimiittiläisille joka kauden päätteeksi
  - Kauden 2017-2018 kyselyn tuloksista tehty myös [Pelimiitti - HOT OR NOT? -opinnäytetyö](#)



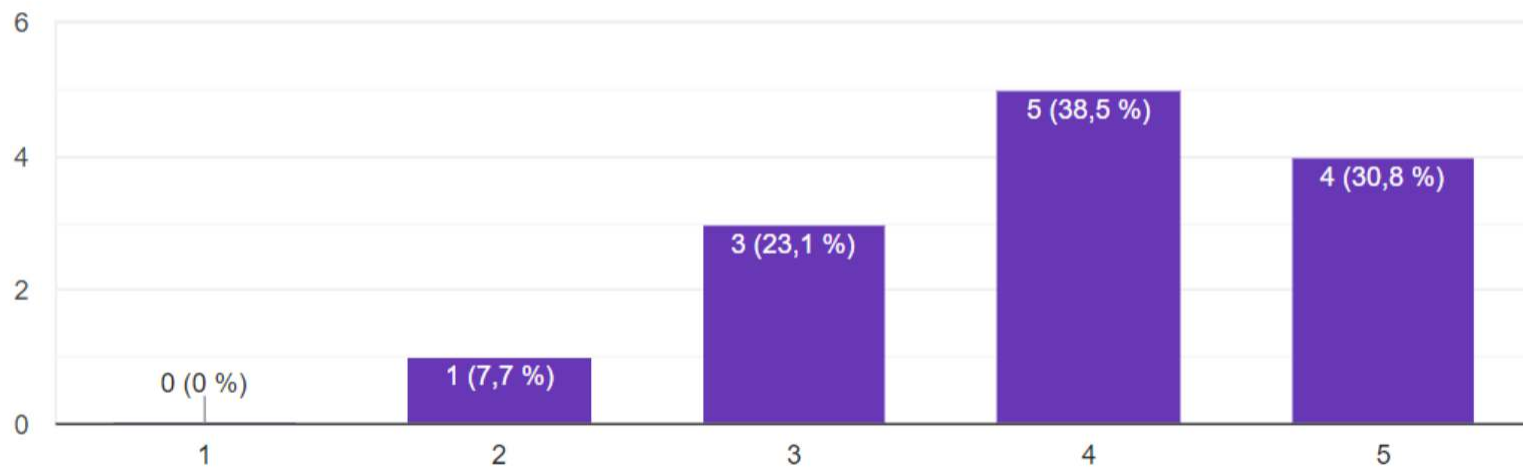
Koen olevani osa Pelimiitti-yhteisöä

13 vastausta



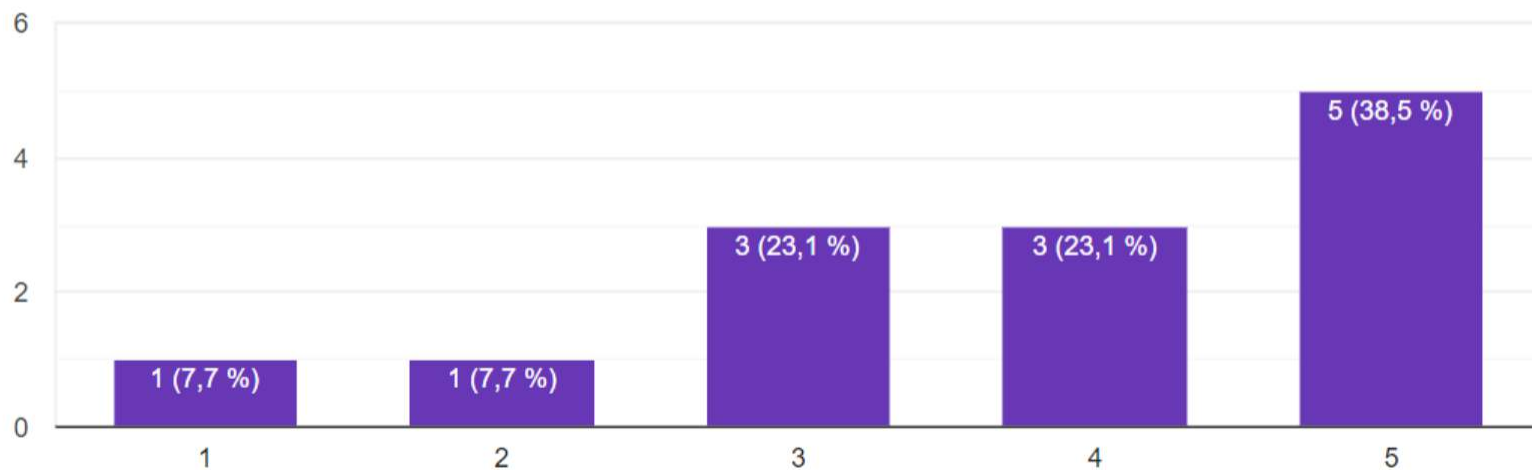
Pelimiitti-toiminta on vahvistanut käsitystä itsestäni ja vahvuuksistani

13 vastausta



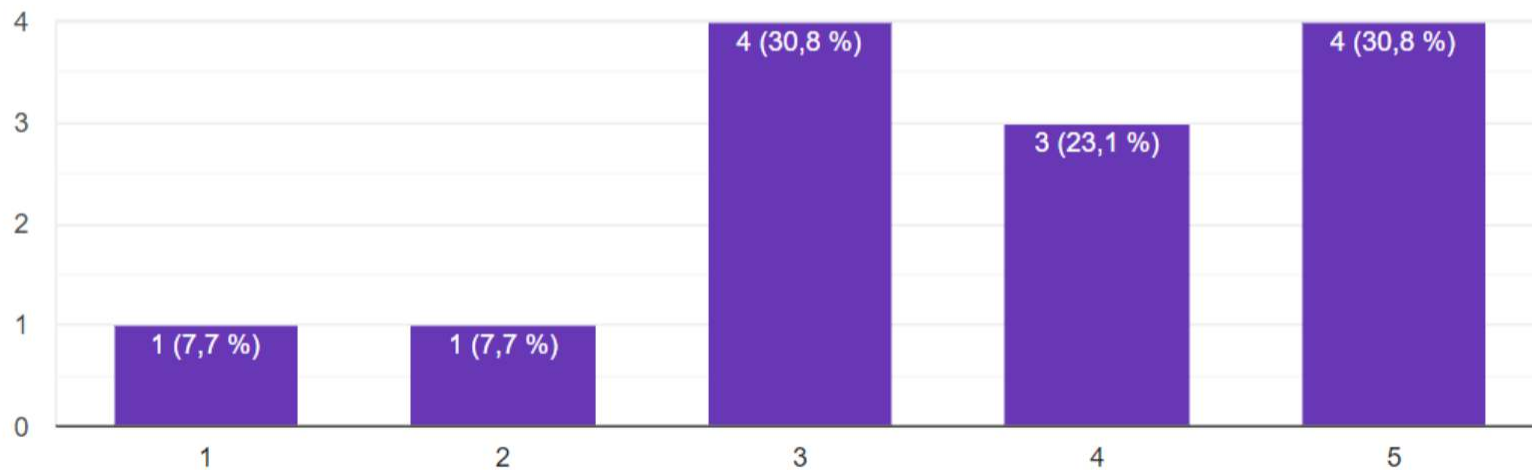
Pelimiitti-toiminnan kautta olen saanut rohkeutta kertoa ajatuksiani ja mielipiteitäni muille

13 vastausta



Pelimiitti-toiminnan kautta olen löytänyt intoa vaikuttaa itselleni tärkeisiin asioihin

13 vastausta



# Mitä Pelimiitti-toiminta merkitsee sinulle?

13 vastausta *(muutamia kommentteja)*



Saa pelata vapaasti muiden kanssa koska nykyään ei oikein näe kavereita online

yhteisiä pelihetkiä yhteisön jäsenenä ja kavereiden kanssa. Se on parasta.

Se on antanut ehkä jopa enemmän motivaatiota pelaamiseen ja lisää kavereita. Parasta on aina pelimiitti lanit.

ystäviä

kivaa kavereitten kans

Hauskaa aina viikoittain pelailla

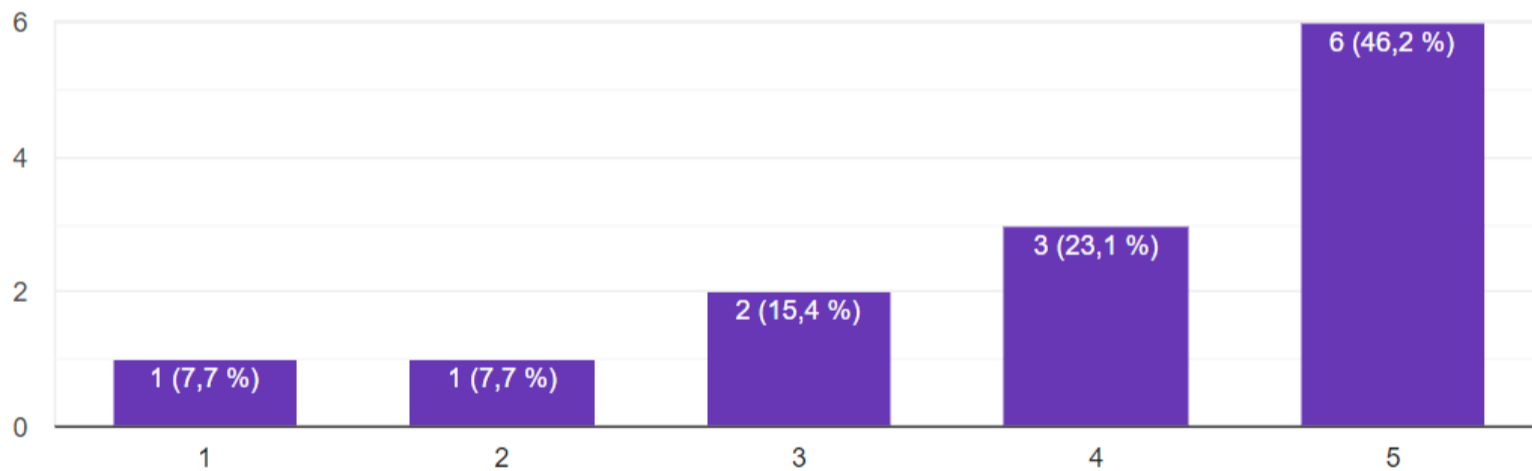
ohjaajat ovat kaikki mukavia ja toivo että pääsisin olemaan itse myös ohjaaja ensi kaudella

toivottavasti jatkatte hyvää työtä ja jatkatte pelimiittiä

Pelimiitti on sosialisointimahdollisuus

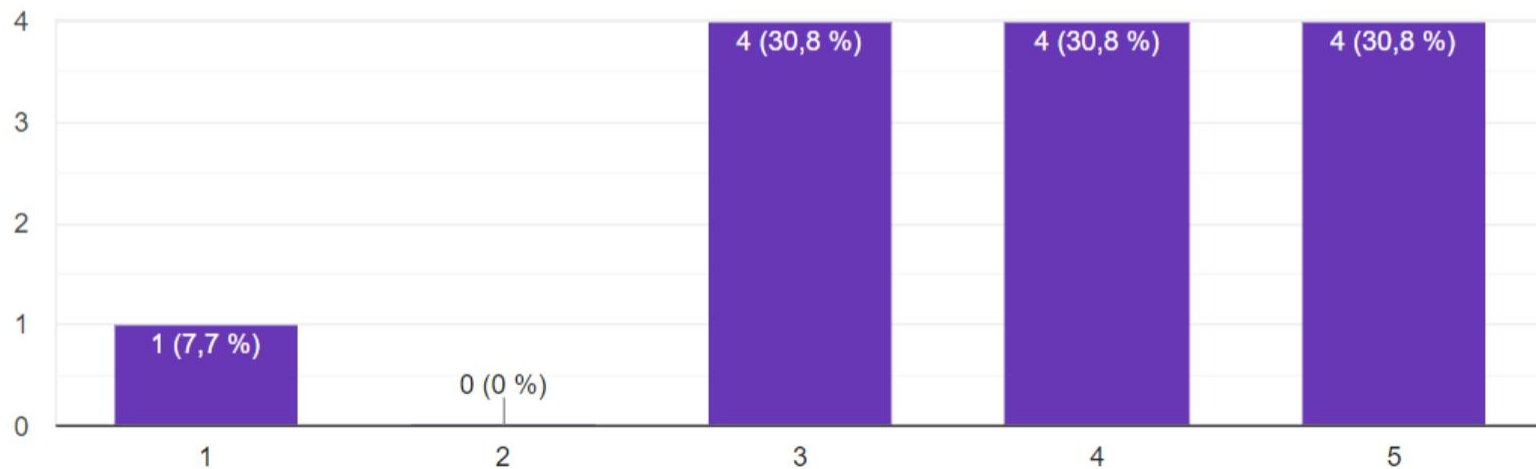
Pelimiitti-toiminta on vahvistanut digi- ja mediataitojani

13 vastausta



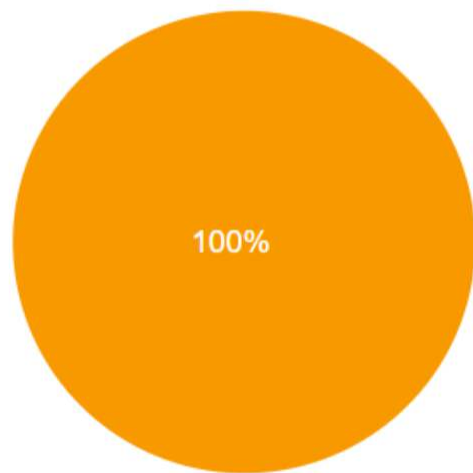
Pelimiitti-toiminnan kautta olen oppinut suhtautumaan kriittisemmin peliyhteisöjen kielteisiin ilmiöihin, ja toimimaan aktiivisemmin myönteisemmän pelikulttuurin puolesta

13 vastausta



Oletko havainnut kiusaamista Pelimiitti-toiminnassa?

13 vastausta



- Koin, että minua kiusattiin
- Koin, että jotakuta muuta kiusattiin
- Ei
- En osaa sanoa



*Miksi etänä?*

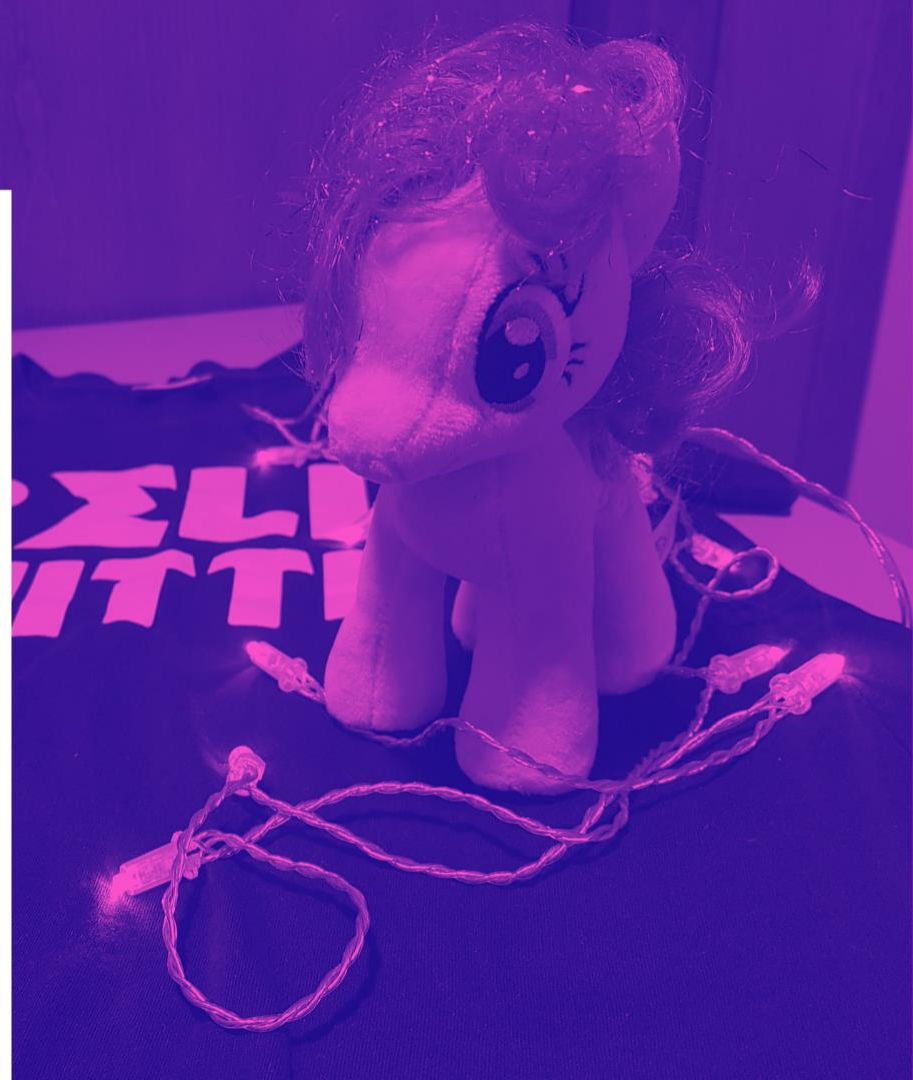
## — Miksi etänä? 1/2 —

- Mahdollisuus harrastaa kotoaan käsin
  - Erityisesti maaseutualueella pitkät etäisyydet esim. keskustan harrastustoimintoihin - tarjotaan mahdollisuus harrastustoimintaan myös niille, joille kulkeminen keskustaan ei ole mahdollista
  - Matalakynnyksisyys; helpompaa osallistua myös niiden, jotka esim. jännittävät sosiaalisia tilanteita/kohtaamista kasvotusten
  - Teknologia ja digitaalisuus mahdollistaa paikasta riippumattoman harrastustoiminnan



## — Miksi etänä? 2/2 —

- Luonteva osa tätä päivää ja pelikulttuuria
  - Tänä päivänä etä-/kotoa käsin pelaaminen on normaali osa pelikulttuuria
  - Nuorille luonteva toimintaympäristö mm. kaverisuhteiden ylläpitämiseen (kuulumiset, hauskanpito, syvälliset keskustelut...)
- + Aikaisemmat kokemukset nuorten etätoiminnasta ja sen toimivuudesta olleet positiivisia
  - Muun muassa Haapaveden seurakunnan nuorten Team Cafe Arkki -mediatiimi -toiminta vuosina 2009-2016 (Facebook ym.)





# *Kasvatusta verkon yli; ajatuksia ja vinkkejä*

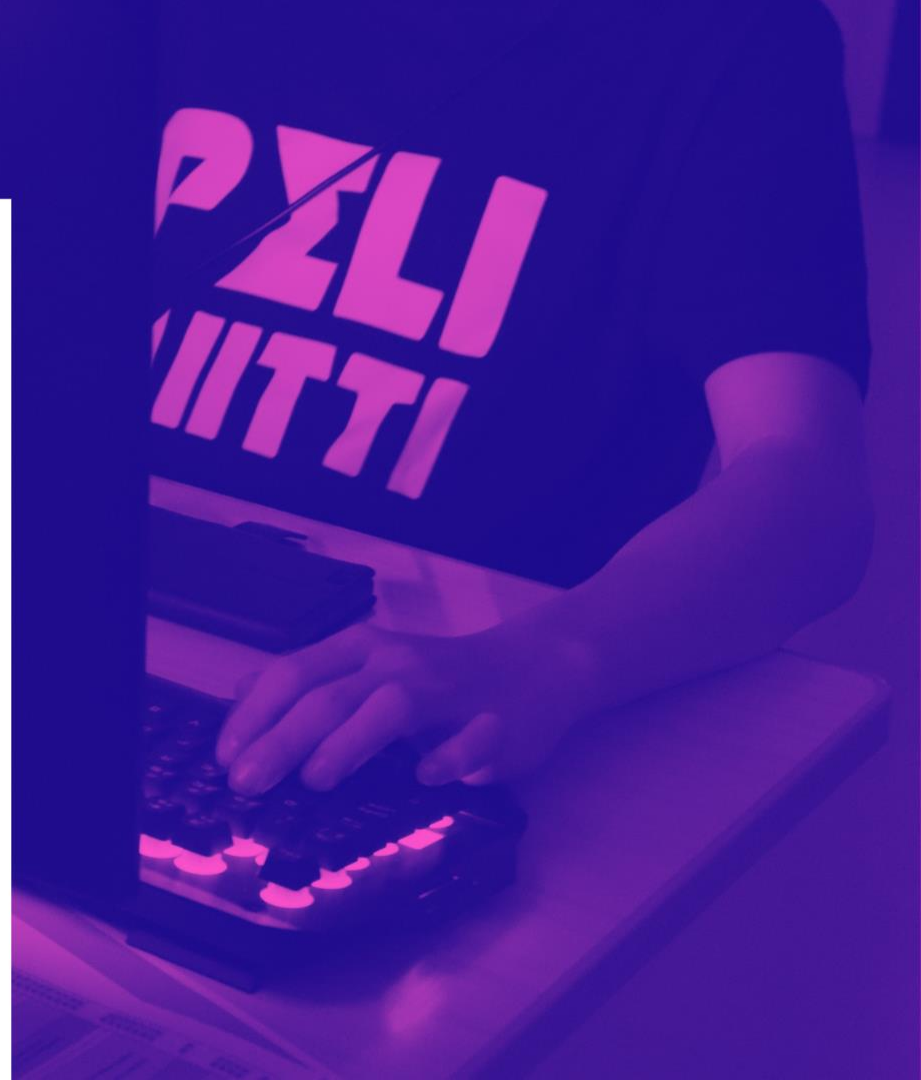
## — *Kasvattajana verkossa* —

- Kuuntelemisen taitojen sekä empatian merkitys korostuu
  - Etätoiminnassa elekieli jää pois - "tuntosarvet koholla" mm. tunteiden aistimisessa
- Varhainen/nopea puuttuminen mahdollisiin ongelmatilanteisiin
  - Esim. kiusaaminen, riitely, toksisuus, rasismi, seksismi ja kielteiset sukupuolistereotypiat...
  - Hyvässä hengessä keskusteleminen
- Pienet ryhmäkoot/pienryhmätoiminta sekä mahdollisuuksien mukaan useampia ohjaajia
  - Nuorten huomioiminen yksilöinä helpompaa
- Sovelluksiin ja ohjelmiin tutustuminen, nettiyhteys kunnossa yms. tekniset seikat



## **Vinkkejä 1/3**

- **Tavoitteellinen peli- ja mediakasvatus; perusta kuntoon**
  - Tiedon kartuttaminen; esim. Kansalliset mediakasvatuslinjaukset, Pelikasvatus.fi, Pelikasvattajan käsikirja 2...
- **Erilaisiin toimintamalleihin tutustuminen ja verkostoituminen**
  - Pelikasvattajien verkosto -ryhmä Facebookissa ja Discordissa (!)
  - Ideoiden poimiminen ja jalostaminen; mitkä asiat toimivat meillä? Mistä asioista minun toiminnassa mukana olevat nuoret tykkäävät, millaisia tarpeita heillä on?



## **Vinkkejä 2/3**

- Nuoret mukaan suunnitteluun ja toteuttamiseen
  - Nuorten aito kuuleminen sekä vastuun antaminen - nuorilähtöistä, nuorilta nuorille -toimintaa (sitoutuneempia osallistujia)
  - Osallistumisen mahdollistaminen monia eri väyliä pitkin ja monilla eri tavoilla - jokainen löytäisi itselle sopivat tavat vaikuttaa ja toimia
  - Aidosti merkityksellisiä tehtäviä
  - "Hybridimalli" (etä- ja kasvokkain tapahtuvien toimintojen luonteva yhdistäminen)



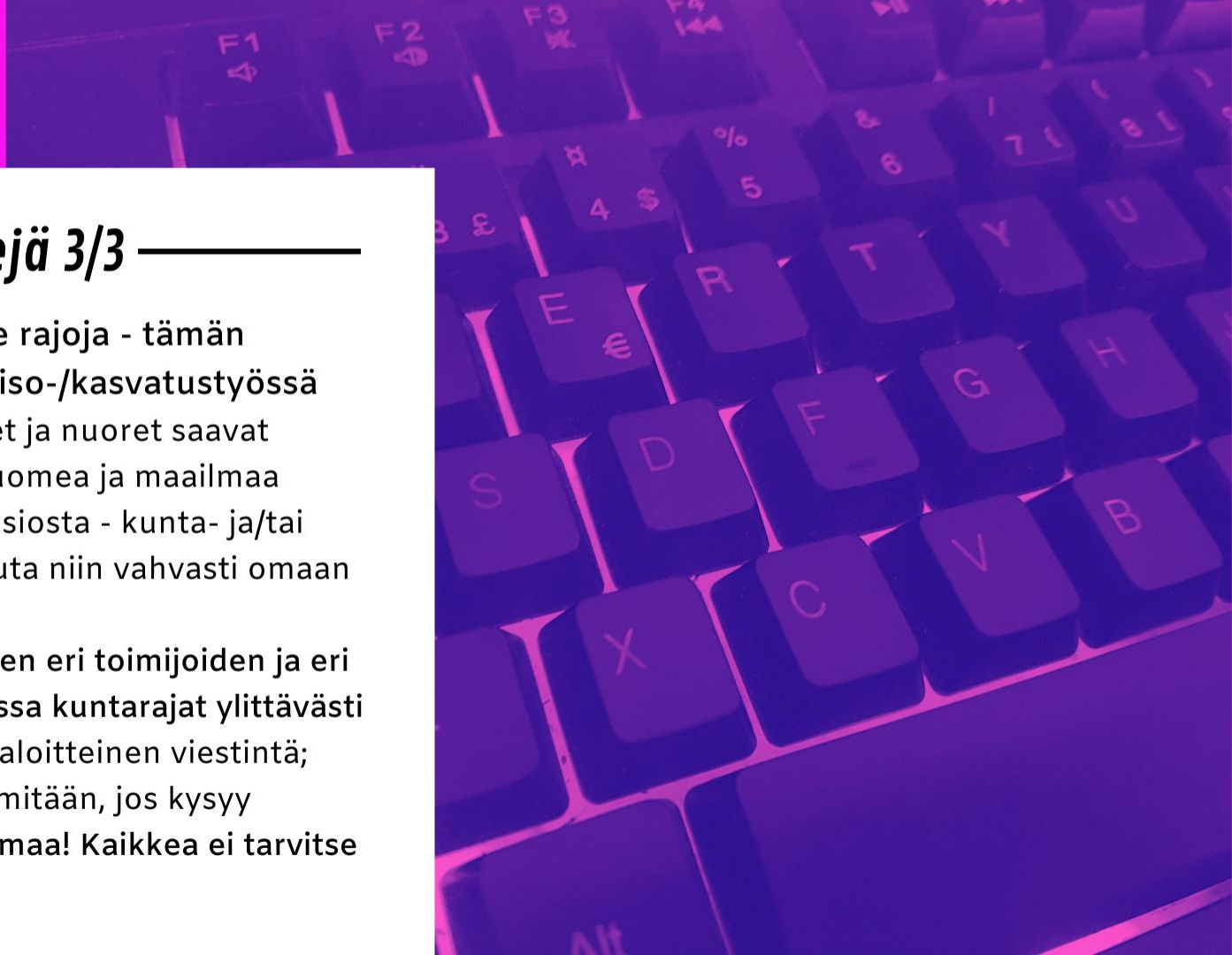
# ***Osallisuutta etänä***

CASE-esimerkki: Pelimiitti LAN ja siihen liittyvät osallistumis-/vaikuttamismahdollisuudet



## **Vinkkejä 3/3**

- Digitaalisuus ei tunne rajoja - tämän hyödyntäminen nuoriso-/kasvatustyössä
  - Tämän päivän lapset ja nuoret saavat kavereita ympäri Suomea ja maailmaa nykyteknologian ansiosta - kunta- ja/tai maarajat eivät vaikuta niin vahvasti omaan toimimiseen
  - Yhteistyön tekeminen eri toimijoiden ja eri alojen osaajien kanssa kuntarajat ylittävästi
    - Aktiivinen/oma-aloinen viestintä; siinä ei menetä mitään, jos kysyy
  - Yhteistyössä on voimaa! Kaikkea ei tarvitse osata itse!





Somessa:



*pelimiitti*



*pelimiitti*



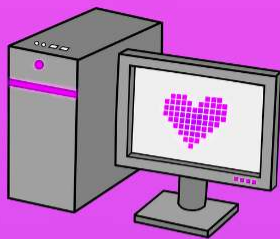
*Pelimiitti*



*Pelimiitti*



*Pelimiitti*



# *Kiitos kaikille!*

[www.pelimiitti.wordpress.com](http://www.pelimiitti.wordpress.com)  
[pelimiitti@4h.fi](mailto:pelimiitti@4h.fi)