

POOL JEN TO

**Pelitoimintaa erityinen tuki huomioiden
- Ohjeita ja vinkkejä tukijoukoille**

**Setlementti
Tampere**

Pelitoimintaa erityinen tuki huomioiden - Ohjeita ja vinkkejä tukijoukoille

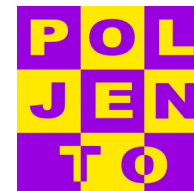
Poljento-hanke,
valtakunnallinen STEA-rahoitteinen
kehittämishanke

Työryhmä: Piia Niilola ja Johannes Raittinen

Taitto ja visuaalinen ilme: Mikael Tapanainen

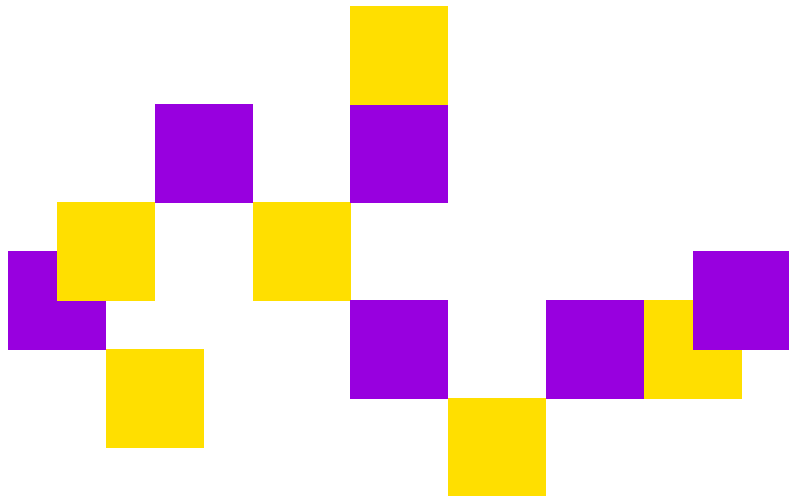
Painopaikka: PK-Paino Oy, Tampere 2024

Setlementti Tampere ry



Pelitoimintaa erityinen tuki huomioiden - Ohjeita ja vinkkejä tukijoukoille

1. Mikä Poljento?.....sivu 5
2. Saavutettavuus ja pelitoiminta.....sivu 6
3. Saavutettavuus, meidän kaikkien asia..... sivu 9
4. Toiminnan ääriviivat..... sivu 10
5. Käytännön ohjeita:
 - 5.1. Discord erityinen tuki huomioiden..... sivu 13
 - 5.2. Striimaaminen.....sivu 15
 - 5.3. Havaintoja yhteisöstä ja sen rakentamisesta.....sivu 17
6. Muistilaput saavutettavampaan pelitoimintaan... sivu 19



1. Mikä Poljento?

Poljento oli kehittämishanke, joka oli toiminnassa vuosina 2021–2024. Hanke kehitti digitaalisia yhteisöjä kehitysvammaisille nuorille aikuisille ja muille erityistä tukea tarvitseville. Toiminta-aikanaan hankkeessa muun muassa harjoiteltiin sosiaalisen median, kuten TikTokin ja Snapchatin, käyttämisen taitoja. Hankkeen toiminnan alussa tuli kuitenkin ilmi kohderyhmän tarve pelitoiminnalle. Hankkeella oli aktiivinen Discord-serveri lähes koko toimintansa ajan ja hyvin käynnistyneen serverin toiminta jatkuu, vaikka hanke päättyikin.

Tämä opas esittelee hankkeen toiminnassa tehtyjä havaintoja yhdistäen niitä aiemmin tutkittuun tietoon. Oppaan tarkoituksena on tarjota pohdintoja ja tuoda esiin mahdollisuuksia pelitoiminnan kehittämistä varten. Se kannustaa tutustumaan saavutettavuuden teemoihin rohkeasti niin periaatteellisella, kuin käytännön toiminnan tasolla.

Lukemalla tämän oppaan, löydät keinoja, joilla edistää yhdenvertaisemman verkko- ja pelimaailman toteutumista. Muutosta tarvitaan, jotta jokainen voi osallistua pelitoimintaan. Kiitos, kun olet osana sitä. <3

2. Saavutettavuus ja pelitoiminta

Saavutettavuus on hyvin moniulotteinen käsite, joka kattaa sisälleen esimerkiksi fyysisen, kognitiivisen ja taloudellisen saavutettavuuden. Käsitettä käytetäänkin hyvin eri tavalla eri asiayhteyksissä. Pelitoiminnan saavutettavuuden kannalta voidaan pohtia esimerkiksi:

- Muodostaako varallisuus esteitä ja ehtoja pelimaailmaan osallistumiselle?
- Onko pelit rakennettu kielellisesti niin, että niitä voi pelata oppimisen ja ymmärtämisen haasteista huolimatta?
- Voiko peliä pelata, vaikka ei osaisi englantia?

Saavutettavuus kattaa alleen kaikki mahdolliset esteet, jotka pelin ja sen pelaajan välille syntyy. Erityisen tuen kannalta ehkä olennaisimmat saavutettavuuden keinot ovat pelien sisäiset saavutettavuustoiminnot. Näitä ovat esimerkiksi:

- Suuren kontrastin visuaaliset vaihtoehdot
- Closed Captions -tekstitykset ¹
- Kielivaihtoehdot
- Totutut painiketoiminnot
- Äänivihjeiden visualisoinnit
- Pelin painikkeiden mukauttaminen
- Vaikeusasteet
- Tukitilat, jossa peliä voi muokata oman tuen tarpeen mukaiseksi

¹* Closed Captions (CC) tekstityksillä tarkoitetaan tekstityksiä, jotka puheen lisäksi sisältävät kuvauksia esimerkiksi taustalla soivan musiikin sanoituksista, äänielementeistä ympäristössä sekä äänensävyistä.

Saavutettavuuskeinoja kehitetäänkin uusiin peleihin enenevässä määrin, sillä saavutettavuus tarkoittaa myös laajempaa joukkoa ihmisiä, jotka voivat pelata peliä. Suurempi joukko pelaajia puolestaan mahdollistaa suuremman joukon kuluttajia pelille. Maailmassa on kuitenkin 3 miljardia pelaajaa ja arvioiden mukaan näistä jopa joka kolmatta koskettaa erityisen tuen tarve².

Osa toiminnoista on tullut osaksi parantamaan kaikkien pelikokemusta, ei vain heidän, joille saavutettavuustoiminto on ehto pelaamiselle. Hyvä esimerkki tästä on vuonna 2023 suositussa kauhu-tiimityöskentely-pelissä, Dead by Daylightissa, käyttöön otettu sydämen sykkeen visualisointi, joka tekee pelistä pelattavamman kuulovammaisille. Toiminto osoittautui niin hyväksi, että siitä on tullut yleinen osa kaikkien pelaamista, jotta ympäristön havainnointi ei jäisi vain yhden aistin varaan. Samanlainen ominaisuus on käytössä yleisesti myös esimerkiksi Fortnitessä, jossa on mahdollista käyttää äänivihjeen visualisoinnin ominaisuutta. Se osoittaa pelaajalle mistä suunnasta, minkä tyyppisiä (esim. askeleita, räjähdyksiä) ja kuinka voimakkaita ääniä ympäristössä on.

Pelaamisen saavutettavuuden jatkuvasta kehityksestä huolimatta ovat ratkaisut usein korjauksia jo olemassa oleviin peleihin. On kuitenkin erityisen tuen ryhmiä, kuten kehitysvammaiset ja muut oppimisen ja ymmärtämisen haasteita omaavat, joiden saavutettavuuskeinot tulisi ottaa huomioon jo peliä suunniteltaessa. Monet pelaajat kaipaavat esimerkiksi mahdollisuuksia hitaampiin reaktioaikoihin pelin sisällä.

²* [Social accessibility in multiplayer games: Theory and praxis](https://www.sciencedirect.com)
www.sciencedirect.com

Apuvälineitä pelaamisen tueksi:

- **Xbox Adaptive controller**, saavutettavampi peliohjain, joka sopii kilpailevien alustojen laitteisiin. Laitteessa on laaja muokattavuus lisäpainikkeilla ja se on suunniteltu yhdessä vammaisten kanssa vammaisten tarpeisiin.
- **PlayStation Access controller**, helposti sylissä pidettävä ja tarpeisiin muokattava painikeohjain PlayStation-laitteille.
- **Quadstick**, suun puhaltamisella ja imemisellä käytettävä ohjain mahdollistaen pelaamisen ilman kehon liikkeitä.
- **Tobii Eye Tracker** -lisälaite, jonka avulla esimerkiksi tietokonetta voi ohjata katseella ja räpäytyksillä.
- Lukuohjelmat tekstin ääneen lukemiseksi.
- Valaistut näppäimistöt, osoittamaan tietyt painikkeet näppäimistössä.
- Tekstuuritarrat näppäimille ja painikkeille helpottamaan tuntuman löytämistä.
- Peliohjaimen tattien korokkeet helpottamaan hienomotoriikkaa.
- Tietokoneeseen liitettävä peliohjain.
- **Titan Two** lisälaite pelikonsoliin tai tietokoneeseen, jonka avulla kaksi ohjainta voi ohjata yhtä hahmoa (ns. copilot-ominaisuus). Yhteisohjaaminen mahdollistaa esimerkiksi sen, että toinen pelaaja tekee tarkkaa hienomotoriikkaa vaativat toiminnot.
- **Time Timer**, helposti ymmärrettävä, visuaalinen ajastin kuluvan ajan mittaamiseen.
- Älyvalon avulla peliaika voidaan ajastaa. Ajan ollessa ohi, palaa valo punaisena ja antaa näin visuaalisen vihjeen ajan hahmottamiseen.

Mietityttääkö henkilökohtaiset apuvälineet?
Ota yhteyttä paikallisesti toimintaterapeuttiin!

3. Saavutettavuus, meidän kaikkien asia

Saavutettavuuskeinot mahdollistavat pelien pelaamisen paljon laajemmallekin yleisölle, kuin heille, jotka tarvitsevat erityistä tukea. Meistä jokainen käyttää jatkuvasti arjessaan saavutettavuuskeinoja, kun niitä osataan nimittää sellaisiksi. Esimerkiksi bussin päivittyvä pysäkkitaulu helpottaa monien meistä arkea ja matkustaminen ilman sitä voisi olla vaikeaa tai jopa mahdotonta. Pysäkkitaulu tekeekin matkustamisesta saavutettavampaa meille kaikille. Pelaamisessakin saavutettavuuskeinot koskettavat esimerkiksi näitä joukkoja:

- Vanhemmat, joilla on rajallinen aika pelata
- Muuta kuin englantia äidinkielenään puhuvat
- Lapset ja nuoret, joiden oppimisen, ymmärtämisen ja motoriikan taidot vielä kehittyvät
- Henkilöt, joiden oppimisen, ymmärtämisen ja motoriikan kyvyt muuttuvat esimerkiksi ikääntymisen, sairauden tai vamman vuoksi
- Lukemisen ja keskittymisen haasteita omaavat
- Uuden pelaajat, jotka eivät tunne pelikulttuuria ja pelien toimintoja hyvin

Erityisen tuen ryhmien huomioiminen ja tukikeinojen luominen, kehittäminen ja mahdollistaminen on tärkeää meidän kaikkien kannalta. Joillekin tukitoimet ovat ehto pelaamiselle, ei vain pelaamista haittaava hidaste. Tukitoimena esimerkiksi tekstitykset ovat avanneet tuhansia vieraskielisiä pelejä suomalaisille. Samalla tavalla muilla tukitoimilla pelaamisen mahdollisuudet avaavat pelejä myös heille, jotka tarvitsevat erityistä tukea. Saavutettavuustoimien avulla me kaikki saamme enemmän irti peleistä ja pystymme nauttimaan niistä, ilman tarpeettomia esteitä.

4. Toiminnan ääriviivat



Palveluita, jotka on suunnattu erityistä tukea tarvitseville ihmisille, leimaa usein käsitys siitä, että ammattilaisten tarvitsisi tuottaa jotain erityistä ympäristöön. Tämä on vinoutunut käsitys. Ammattilaisen roolina on olla tukea tarvitsevien kannustaja ja mahdollistaja, ei sisällön tuottaja. Erityistä tukea tarvitsevia nuoria tulee kannustaa ja tukea toimimaan itse omissa verkostoissaan. Ammattilaiselle jää mahdollistajan rooli tarjoten tarvittavan tuen pelimaailman saavuttamiseksi.

Peliympäristön (sisältäen laitteet, niiden käyttämisen ja niiden sosiaaliset verkostot) ja käyttäjän välille syntyy väistämättä joitain hidasteita. Se, miten hyvin peliympäristön eri elementit huomioivat eri pelaajat, joko purkaa tai rakentaa hidasteita tai jopa esteitä erilaisten käyttäjien väliin. Peliympäristö tulee ymmärtää kokonaisuutena ja este yhdellä osa-alueella voi estää pelaamisen täysin. Saavutettavaksi kehitetty peli ei ole saavutettava, jos pelilaitetta ei ole kehitetty saavutettavaksi eikä sen käyttämiseen ole saatavilla tarvittavaa tukea.

Tukijan tehtävä onkin auttaa erityistä tukea tarvitsevaa pääsemään pelimaailman äärelle, tuen tarpeen mukaisesti. Vaikka oppaassa puhutaan tuen tarvitsijoista ja tukea antavista, ovat nämä roolit joustavia ja muuttuvia. Me kaikki olemme myös tuen tarvitsijoita verkkoympäristöissä. Englantia puhumaton isoäiti voi tarvita lapsenlastaan asettamaan oikean kielen sovellukseen. Toimistotyöntekijä voi tarvita IT-tukea uuden ohjelmiston käyttöön. Kehitysvammainen voi tarvita ohjaajaa tulkkaamaan verkkosivun kieltä saavutettavaksi. Tämän oppaan kirjoittanut sosionomi on tarvinnut tukea ja neuvoa toimintansa nuorilta peleihin, joista he ovat tietäneet paremmin.

Peliympäristössä tukijan ei siis tarvitse osata esimerkiksi pelata, mutta tukijan tarvitsee omata rohkeutta ja taitoja selvittää ratkaisuja, jotta pelaaminen onnistuu mutkattomasti. On tärkeää ymmärtää, että ihmiset, joilla on erityisen tuen tarve haluavat tehdä ympäristöissään samaa, kuin kuka tahansa: pelata ja viettää aikaa ystävien kanssa. Vammaisuus ei muuta tätä tarvetta lainkaan. Yle on koonnut tästä hyvän esimerkin tapauskertomuksessaan, jossa norjalaismiehen ajateltiin olevan yksinäinen ja yhteiskunnasta täysin syrjään jäänyt. Todellisuudessa hänellä oli aitoja sosiaalisia verkostoja ja ystäviä, he olivatkin verkossa³.

Monet erityistä tukea tarvitsevat henkilöt kokevat olevansa itse ongelma, vaikka ongelma onkin oikeasti siinä, etteivät pelit vastaa heidän tarpeisiinsa. Tutkittaessa sitä, mikseivät vammaiset pelaa yhtä paljon moninpelejä kuin muu väestö, huomattiin, että noin kolmannes pelaajista ei pelaa vammaisuutensa vuoksi. Vastaavasti vammaton väestö tutkimuksissa vetoaa usein pelin sisäisiin tietoteknisiin ongelmiin syykseen olla pelaamatta. Puolestaan yksikään vammaisen vastaaja ei vastannut, että pelin heikko saavutettavuus olisi ollut syy olla pelaamatta moninpelejä⁴. Vammaisessa ja vammattomassa väestössä esiintyykin merkittäviä eroja suhtautumisessa itseensä ja omaan kyvykkyyteensä.

³* [Vasta kun 25-vuotias Mats Steen kuoli, vanhemmat ymmärsivät, että tällä oli ystäviä – ”Pelimaailmassa tyttö ei näe pyörätuoliani vaan sieluni” | Yle](#)

⁴* [”It’s Easier to Play Alone”: A Survey Study of Gaming With Disabilities in: Journal of Electronic Gaming and Esports Volume 1 Issue 1 \(2023\) \(humankinetics.com\)](#)

Pelejä ja verkkoympäristöjä kehittävän rooli on olla rakentamatta esteitä ja hidasteita ja madaltaa jo olemassa olevia. Tukija voi toimia roolissaan vain rajallisesti. Pääpyrkimys on kuitenkin, että tukea tarvitseva voisi käyttää laitteita, alustoja ja pelejä halutessaan itsenäisesti. Saavutettavuuteen tarvitaankin meitä kaikkia: heitä, jotka tarvitsevat erityistä tukea sanoittamaan ja kuvaamaan muille näkymättömiä esteitä, kehittäjiä luomaan saavutettavampia ympäristöjä ja tukijoita, mahdollistamaan pelaamista esteistä huolimatta.



Saavutettavuuden kolme kehää:

1. Tukea tarvitseva:

Osoittavat saavutettavuuden esteet.

2. Tukijat:

(Ohjaajat, omaiset, ystävät)
Tarjoavat tukea esteisiin ja tiedottavat ammatillaisia niistä.

3. Kehittäjät:

Kehittävät alustoista saavutettavampia.

Pelit ja verkkoympäristö voivat jäädä saavuttamattomiksi uloimmalta kehältä jos yksikin kolmesta ryhmästä jää pois saavutettavuuden kehittämisen prosessista.

5. Käytännön ohjeita

5.1. Discord erityinen tuki huomioiden

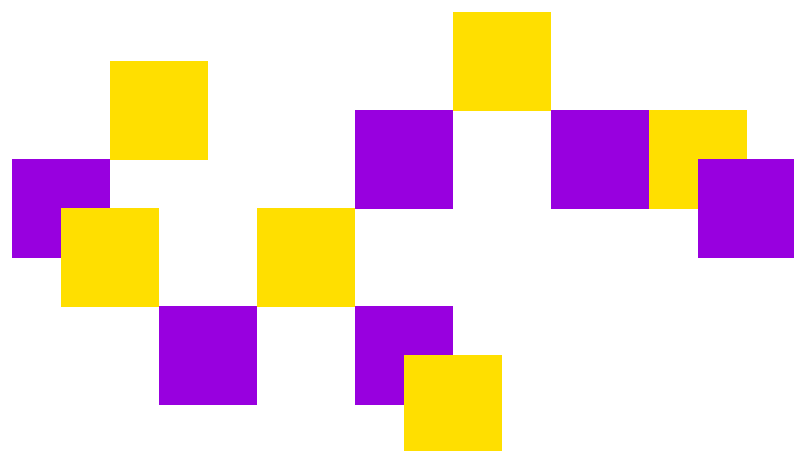
Poljennon pelitoimintaa rakennettaessa käytettiin yhteisön alustana Discordia. Discord näyttää varsin vieraalta verrattuna muihin yleisiin pikaviestimisen alustoihin. Se kuitenkin palvelee peliyhteisöä monipuolisuutensa ja muokattavuutensa ansiosta mainiosti. Sillä on mahdollista perustaa oma serveri ja jakaa serveri eri kanaviin kanavan sisällön mukaisesti. Tällä ominaisuudella se muistuttaa paljon esimerkiksi Microsoft Teamsia. Discord opastaa alustansa käyttöä ensimmäisen käynnistyksen yhteydessä, ja verkossa on saatavilla esimerkiksi video-oppaita Discordin käyttöön.

Saavutettavuuden kannalta Discordin käyttö on paljon yksinkertaisempaa kuin monen muun kilpailevan alustan. Se tukee monia tiedostomuotoja, ja esimerkiksi ääniviestien lähettäminen on mahdollista Discordissa. Keskusteltaessa serverillä puhelua ei tarvitse käynnistää, vaan Discordissa on mahdollista pystyttää omalle serverilleen keskusteluhuoneita eli puhekanavia, joille voi hypätä lennosta puhumaan esimerkiksi pelailun lomassa. Puhekanavilla voi myös jakaa omalta näytöltään pelaamista, mikä mahdollistaa visuaalisen opastamisen peliin. Pelaamista voi näin myös jakaa niille, jotka eivät halua tai pysty pelaamaan peliä, mutta jotka haluavat osallistua keskusteluun tai viettämään vain aikaa muiden kanssa.

Discord ei ole kuitenkaan esteetön sovellus, hankkeen toiminnassa huomattiin myös haasteita sen käytössä. Discordissa on esimerkiksi paljon tekstiä eikä siinä ole ääneen lukemiseen vaihtoehtoa sisäänrakennettuna ominaisuutena. Sovellus voikin olla liian monimutkainen esimerkiksi kognitiivisia haasteita omaavalle. Sovelluksen täysin itsenäinen käyttö ei olekaan aina mahdollista Discordin nykyisten käytön esteiden vuoksi. Varsinaista asiakastyötä alustalla ei ole myöskään täysin

tietoturvallista tehdä, sillä se ei ole päästä päähän salattu sovellus, kuten esimerkiksi WhatsApp on.

Haasteistaan huolimatta Discord on käytännön työssä osoittautunut ketteräksi alustaksi. Sovellusta käytetään laajalti verkkonuorisotyön kentällä ja sitä voisi ottaa laajemmin käyttöön myös erityisverkkonuorisotyössä. Discordin käytöstä on ollut positiivisia tuloksia myös tällä alojen risteysalueella.



5.2. Striimaaminen

Striimamisesta saatiin lähinnä vain positiivisia kokemuksia hankkeen aikana. Käytännössä Poljennon toiminnassa nuorille järjestettiin tukea oman striimaustoiminnan käynnistämiseen ja esimerkiksi ohjausta tarvittavien sovellusten kuten OBS Studion⁵ käyttämiseen. Ohjaaminen tuotti tulosta, sillä edelleen hankkeen päättymisen jälkeenkin muutama nuori striimaa omatoimisesti. Hankkeessa striimaamisen alustaksi valikoitui YouTube sen helppokäyttöisyyden vuoksi. Nuoret tosin erityisesti halusivat osallistua pelistriimeihin pelaajina ja ohjaajat järjestivätkin tällaisia pelihetkiä useamman kerran viikossa hankkeen aktiivisimman jakson aikana.

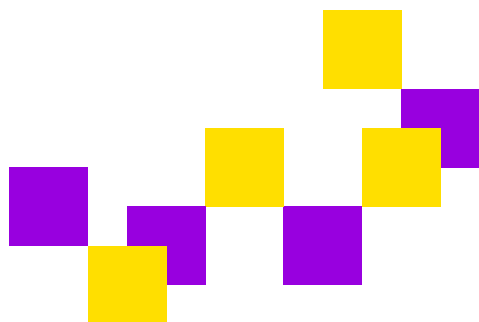
Striimaamiseen käytettävä OBS-sovellus ja YouTube'n live-stream ominaisuuden käyttäminen on ilmaista!

Striimaaminen vaatii kuitenkin keneltä vain suhteellisen paljon harjoittelua ja osaamista. Striimaaja altistaa itsensä potentiaalisesti suurellekin yleisölle, eikä se ole täysin riskitöntä. Hankkeessa ei kuitenkaan huomattu epäkohteliasta suhtautumista hanketta, ohjaajia tai osallistuvia nuoria kohtaan. Lähetyksen ylläpitäjä tarvitsee kykyä jakaa keskittymistä peliin, omaan esiintymiseen ja chatin ylläpitämiseen, sekä taitoja rakentaa ja ylläpitää lähetystä tietoteknisesti. Striimausharrastusta aloitettaessa onkin hyvä punnita näitä vaatimuksia ja sen opetteluun sitoutumista. Striimaamista voikin harjoitella turvallisella Discord-serverillä ryhmän omille tutuille jäsenille.

^{5*}OBS(Open Broadcaster Software) Studio on ilmainen, avoimen lähdekoodin striimaussovellus. Sen avulla voi yhdistellä eri video- ja audiolähteitä ja rakentaa oman lähetyksen. Sillä voi esimerkiksi kaapata pelaamista ja yhdistää samaan lähetykseen oman videokuvan ja äänen. Elementeistä koottua lähetystä voi esittää esimerkiksi Youtube Live-streamissa tai Twitch striimausalustalla.

Kannustamme antamaan nuorille mahdollisuuksia harrastuksen kokeilemiseen. Onnistuessaan antaa se mahdollisuuksia rakentaa yhteisöä jaetun mielenkiinnon, eikä vain oman erityispiirteisyyden, ympärille. Koska striimaamista voi järjestää omalta laitteelta, voi nuori itse valita ja päättää harrastuksensa toteutumisen. Tämä on poikkeuksellisen laajaa itsemääräämisoikeuden toteutumista arjessa, jossa henkilöllä itsellään on valitettavan harvoin sananvaltaa.

Striimilähetykset ovat kuitenkin osoittaneet mahdollistavansa uuden osallisuuden ulottuvuuden: katsojan. Striimilähetyksen seuraaminen ja kommentoiminen chatin kautta mahdollistaa myötäpelaamisen. Näin on mahdollista kokea sellaisiakin pelejä, joita on itse estynyt tavalla tai toisella suoraan pelaamaan. Tällaisia esteitä peleihin voi luoda myös esimerkiksi pelien heiluvan liikkeen aiheuttama huonovointisuus tai pelien pelottavuus. Pelaamisen katsominen itse pelaamisen sijaan voi olla nuorelle myös vain hausempaa. Pelilähetyksen ja -tallenteiden katsomista voi verrata esimerkiksi penkkiurheiluun tai äänikirjojen kuuntelemiseen: nämä antavat samalla tavalla ainutlaatuisen kokemuksen sisällöstä ja mahdollisuuden nauttia jostain myötäelämisen kautta. Kaiken keskiössä on kuitenkin omaehtoisen osallisuuden toteutuminen, jota striimaustoiminta mahdollistaa.



5.3. Havaintoja yhteisöstä ja sen rakentamisesta

Onnistumisia

- Nuorten omaehtoinen mielekäs vapaa-aika toteutuu
- Nuoret saavat onnistumisen kokemuksia
- Nuoret uskaltavat olla enemmän siellä, missä muukin väestö on verkkoalustoilla
- Kävijät rakentavat omia verkostoja ja oppivat viettämään aikaa vertaisten kanssa
- Nuorilla on turvallinen alusta, missä keskustella ja viettää vapaa-aikaa muiden nuorten kanssa, maantieteellisestä sijainnista huolimatta
- Nuoret osallistuvat oman verkkoympäristönsä toiminnan suunnitteluun ja toteutukseen esim. vertaisohjaajina

Haasteita

- Nuoret eivät löydä aktiivisesti Discord-yhteisöön, vaan he liittyvät paikan päällä tapahtuvan tutustumisen yhteydessä
- Toiminnan käynnistyminen on hidasta
- Käyttämiseen tarvitaan kertausta ja se vaatii omia resursseja
- Nuoret ohjautuvat lähinnä ohjaajien seuraan ja nuorten keskenään tapahtuva toiminta syntyy hitaasti
- Toiminnan ylläpitäminen vaatii aktiivista, innostunutta ja kiinnostunutta työtettä
- Alustan kynnysten vuoksi kaikki eivät tuesta huolimatta voi osallistua toimintaan ainakaan täysin itsenäisesti esim. lukutaidottomuuden vuoksi

Poljennon järjestämä pelitoiminta on ollut asiakkaiden itsensä kaipaamaa, turvallista pelitoimintaa, jossa ei tule kiusatuksi esimerkiksi oman ilmaisutavan tai taitotason vuoksi. Hankkeessa on toisaalta myös huomattu, että vaikka pelitoiminnan järjestäminen on toimintana kaivattua ja tarpeellista, se ei ole haasteetonta. Pelitoiminta vaatii samoja resursseja ja samaa kykyä ja aikaa kohdata osallistujia, kuin mikä tahansa muu kohtaamistyö. Toimintaa ei pidäkään lähestyä helppona väylänä nuorten luo, vaan sen vaatimalla kunnioituksella. Pelitoimintaan olisi myös syytä suhtautua kuin mihin tahansa harrastetoimintaan: samalla tavalla kuin jalkapalloa inhoavan ei kannata ohjata nuorten jalkapallokerhoa, tarvitsee pelitoimintaa ohjaavan olla ainakin avoin pelejä ja niiden kulttuuria kohtaan.

Toisaalta toiminnan sisältö ei voi rajautua ohjaajan omaan mielenkiintoon, vaan toiminnan keskiössä on oltava asiakaslähtöisyys. Ohjaajalla on valta toimia portinvartijana, ja onkin tärkeää pystyä toisaalta ymmärtämään tämä valta ja toisaalta luopumaan siitä, jotta todellinen osallisuus toteutuisi. Yhtenä keinona tähän on vertaisohjaajuus. Pelitoiminnan vertaisohjaajana toimiminen antaa erityistä tukea tarvitsevalle henkilölle kokemuksen omasta onnistumisesta ja omasta tarvittavuudesta. Samalla vertaisohjaaja nähdään siis taitojensa ja osaamisensa kautta, ei vain tuen tarvitsijana.

6. Kootut muistilaput saavutettavamman pelitoiminnan järjestämiseen

Pelejä, joista voi lähteä liikkeelle (tähdellä merkityt ilmaiseksi ladattavia opasta kirjoitettaessa):

- **Minecraft:** Rakentelu-seikkailupeli. Pelin sisäisten laajojen saavutettavuustoimintojen (ääneenluku, opastustoiminto, suomenkieliset tekstitykset ympäristön äänistä) lisäksi pelissä on lähes rajoittamaton muokattavuus: peliin on saatavilla ladattavia modeja, jotka mahdollistavat sen pelaamisen esimerkiksi silmäohjauksella.
- **Fortnite*:** Mukaansatempaava kilpailullinen moninpeli, johon on helppo tarttua. Sisältää äänivihjeiden visualisoinnin ominaisuuden. Erityisesti Zero Build pelimoodi on suhteellisen helppokäyttöinen ja helposti opittava.
- **Celeste:** Yksinpelattava tasohyppely, jossa on sisäänrakennettuna pelin ominaisuuksien laaja mukauttaminen. Pelistä voi tehdä esimerkiksi hitaamman ja ohjattavalle hahmolle voi antaa useamman loikan liikkumiseen.
- **Rocket League*:** Jalkapalloa autoilla, ei vaadi juuri aiempaa osaamista. Pelin kierrokset ovat nopeita. Pelissä onkin hyvin nopea tempo.
- **Sims 4*:** Hidastempoinen elämysimulaattori. Pelissä on mahdollisuus laajentaa saavutettavuutta ladattavien modien avulla.
- **Fall Guys*:** Sarja lyhyitä esteratoja, joiden loppuun pyritään selviytymään ensimmäisenä. Suhteellisen haastava ja totuttelua vaativa peli.
- **Last of Us 2:** Yksin pelattava zombie-selviytymispeli. Pelissä on laajamittaiset esteettömyystoimet, jotka mahdollistavat pelaamisen hyvinkin laajalle osalle esimerkiksi näköesteisiä.

Digitaalisia pelikauppoja:

Steam (PC), **Microsoft Store** (PC ja Xbox), **GamePass** (Kuukausitilaus peleille Xboxille ja tietokoneelle),
Epic Games (PC), **App Store** (Apple), **Play Kauppa** (Android).

Pelien verkkokaupoista löytyy myös usein maksuttomien pelien valikoima!

Muistilista erityispelityöhön:

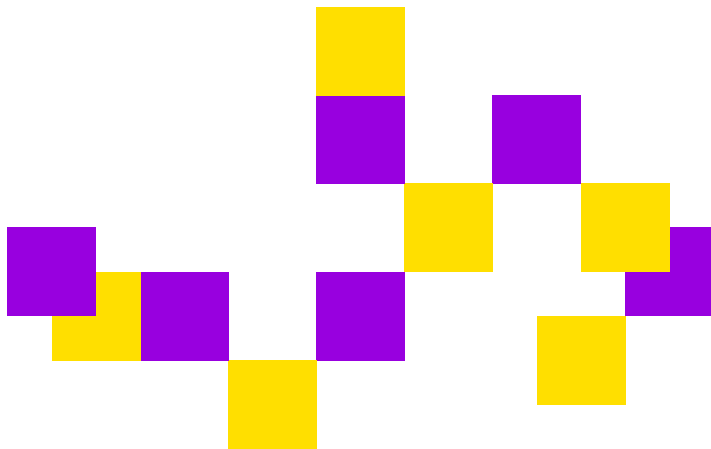
- **Ole MIK:** Mahdollistaja, Innostaja, Kannustaja
- **Osallista** nuoria toiminnan kaikilla tasoilla: keskustelkaa yhteisistä pelisäännöistä, kannusta ottamaan tilaa ja johtamaan pelisessioita, anna nuorille tilaa valita ja päättää pelattavat pelit
- **Pyri** luomaan nuorista toiminnan keskiö: anna nuorten loistaa ja tarjoa vain tuki siihen
- **Kannusta** nuoria tukeutumaan toisiinsa ja järjestämään toisilleen pelihetkiä: kasvata nuorten omaa ongelmanratkaisutaitoa ja anna mahdollisuuksia turvallisiin onnistumisen kokemuksiin
- **Kysy** peleihin neuvoa nuorilta: uskalla heittäytyä oppimaan peleistä
- **Sinun ei tarvitse** valmiiksi osata pelata videopeliä: opi pelatessa, opi nuorilta tai opetelkaa yhdessä
- **Ole innostunut** ja kiinnostunut: oma aito kiinnostuksesi pelikulttuuria kohtaan näkyy ja tarttuu
- **Varaa aikaa** pelimaailmaan tutustumiseen: kiinnostu ja innostu sen kulttuurista ja tutustu, mitä kaikkea sillä on sinulle annettavana niin ohjaajana kuin pelaajana
- **Jos et osaa tai ymmärrä:** uskalla tutustua ja selvittää sekä tarvittaessa kysyä apua

Vinkit saavutettavan peliyhteisön rakentamiseen Discordissa:

- **Tutustu** rauhassa Discordiin ja sen toimintaan. Suosittelemme esimerkiksi Suomen Autismikirjon Yhdistyksen luomaa Discordin käyttöönoton opasta⁶ avuksi tutustumiseen.
- **Tyypillisesti Discordissa on ainakin neljä kanavaa:**
 - Ylläpitäjien kanava vain säännöille, jotta ne ovat aina helposti saatavilla
 - Ylläpitäjien kanava tärkeille ilmoitettaville asioille
 - Yleinen viestikeskustelukanava
 - Yksi yleinen puhekanava
- **Pohdi**, mikä on serverisi tarkoitus ja miksi nuori haluaisi liittyä osaksi sitä. Perustelee itsellesi sen pyrkimys ja välitä tämä viesti levittäessäsi tietoa siitä.
- **Laatikaa** serverille selkeät säännöt. Pidä huolta, että säännöt ovat kirjoitettu selkeällä suomella tai jopa selkokielellä. Pidä huolta myös siitä, että sovitut säännöt toteutuvat tai, että niitä muokataan paremmiksi.
- **Serveri kasvaa hitaasti** ja nuoret kiinnittyvät siihen pikkuhiljaa. Työ serverillä on suurimmaksi osaksi sen ylläpitämistä.
- **Mieti**, minkä kokoiselle serverille projektissanne on resursseja. Hyvin toimivan serverin tarkoituksena ei ole haalia mahdollisimman montaa jäsentä, vaan aluksi voi kerätä kourallisen aktiivisia osallistujia.
- **Harkitse** bottien lisäämistä toiminnan helpottamiseen. Botit ovat automatisoituja jäseniä, joilla on joitain ennalta asetettuja toimintoja. Esimerkiksi [MEE6](#) botti on hyödyllinen yleisiin ylläpidollisiin tarpeisiin ja [StatBot](#) voi helpottaa tuloksellisuuden seurannassa keräämällä lukuja toiminnasta. Botit ovat kolmannen osapuolen tuottamia, ei Discordin.

^{6*} [Suomen Autismikirjon Yhdistyksen tekemä Discordin käyttöönoton opas \(neljän videon sarja\)](#)

- **Pohdi** vapaaehtoistoiminnan mahdollisuuksia. Valtaosa suomalaisista haluaisi osallistua vapaaehtoistoimintaan⁷ ja pelikaverina toimiminen voisi olla matalan kynnyksen vapaaehtoistyötä.
- **Ennakoi** riitatilanteita äläkä pelkää ottaa asioita puheeksi. Avoin kommunikaatio usein estää tilanteiden kärjistymisen.
- **Älä lähtökohtaisesti erota** ketään toiminnasta, vaan pyri aina selvittämään tilanne. Muistuta myös vapaaehtoisesti lähtenytävää kävijää mahdollisuudesta palata takaisin toimintaan.
- **Poikkeuksena** tähän on mahdolliset trollit eli häiriköt. Joskus helppopääsyiselle serverille hakeutuukin henkilöitä tarkoituksellisesti häiritsemään serverin toimintaa. Pohdi huolellisesti, laitatko serverin liittymislinkkiä julkisesti jaettavaksi.
- **Jos liittymislinkki** serverille pääseekin leviämään, voi linkin aina mitätöidä serverin asetuksista. Kun linkki on mitätöity, sitä ei voi enää käyttää serverille liittymiseen.



Lähteet:

- Baltzar, P., Hassan, L., & Turunen, M. (2023). Social accessibility in multiplayer games: Theory and praxis. *Entertainment Computing*, 47, 100592. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100592>
- Schaubert, V. (2019) Vasta kun 25-vuotias Mats Steen kuoli, vanhemmat ymmärsivät, että tällä oli ystäviä – ”Pelimaailmassa tyttö ei näe pyörätuoliani vaan sieluni”. Yle. <https://yle.fi/a/3-10656845>
- Baltzar, P., Hassan, L., & Turunen, M. (2023a). “It’s Easier to Play Alone”: A Survey Study of Gaming With Disabilities. *Journal of Electronic Gaming and Esports*, 1(1). <https://doi.org/10.1123/jege.2022-0029>
- Kansalaisareena. (2024) Tuore Vapaaehtoistoiminta Suomessa -tutkimus julkaistu. <https://kansalaisareena.fi/tuore-vapaaehtoistoiminta-suomessa-tutkimus-julkaistu/>

^{7*} [Tuore Vapaaehtoistoiminta Suomessa -tutkimus julkaistu](https://kansalaisareena.fi/tuore-vapaaehtoistoiminta-suomessa-tutkimus-julkaistu/) - Kansalaisareena

Lisämateriaalia aihepiireittäin:

Työkaluja aiheen ympärille:

- Oppaan kirjoittamisen tukena on käytetty Kynnys ry:n opasta **Vammaisuus ja journalismi – opas toimittajille** (2021): https://kynnys.fi/julkaisut/?fbclid=IwAR2ueie-BuwF9eZQkscTU8RUmD2TG5_TbtWveqOmQdnRz1eWSL-p8OLyfbekY
- Oppaan kirjoittamisen tukena on ollut myös Elina Vainikaisen kirjoittama **Syrjimätön kieli - Opas inklusiiviseen kielenkäyttöön ja viestintään** (2022): <https://www.ksl.fi/julkaisut/syrjimatton-kieli/>
- **Discordin oma**, englanninkielinen, aloittelijan opas Discordin käyttöön (2024): <https://support.discord.com/hc/en-us/articles/360045138571-Beginner-s-Guide-to-Discord>
- Selkokeskuksen **Pikaopas selkokielen kirjoittamiseen** tukemaan selkokielistä kirjoittamista toiminnan viestintään (2021): <https://selkokeskus.fi/selkokieli/nain-kirjoitat-selkokielta/pikaopas-selkokielen-kirjoittamiseen/>
- **Can I play that?** eli CIPT on vammaisten pelaajien pyörittämä verkkosivu, joka julkaisee ajankohtaisia artikkeleita pelien saavutettavuusominaisuuksista ja pyrkii määrittämään, miten saavutettavia yksittäiset pelit todella ovat: <https://caniplaythat.com/>
- Kehitysvammaatuki 57 ry on tuottanut esimerkiksi **Selkeästi meille** -oppaita ja arviointikriteeristön. Näiden työkalujen avulla voi tuottaa saavutettavampia verkkosivuja ja sosiaalisen median sisältöä. <https://www.kvtuki57.fi/kehittaminen/julkaisut-ja-materiaalit/selkeasti-meille-oppaat-ja-arviointikriteeristo/>

Tutkimuksia:

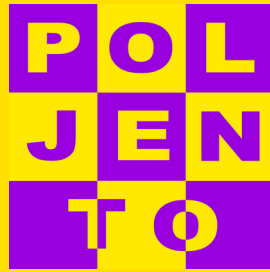
- Helena Pöyskön YAMK opinnäytetyö **Kaikkien some? Kehitysvammaisten henkilöiden kokemuksia kiusaamisesta sosiaalisessa mediassa**, tehty yhteistyössä Poljennon kanssa (2022): <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2022112824401>
- Annu Aaltosen ja Heidi Kinnusen YAMK opinnäytetyö **Kehitysvammaisen ja erityistä tukea tarvitseva henkilö aktiivisena toimijana sosiaalisessa mediassa**, tehty yhteistyössä Poljennon kanssa (2022): <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2022112925038>
- Tatu Juutisen kandidaatintutkielma **Pelien pelattavuus: vammaisten pelaajien huomioiminen pelisuunnittelussa** esittelee vielä laajemmin erilaisia saavutettavuuskeinoja (2022): <https://urn.fi/URN:NBN:fi:oulu-202211223629>
- **TACCU** (Tampere Accessibility Unit) on Tampereen yliopiston yksikkö, joka keskittyy tutkimuksen tuottamiseen saavutettavuudesta ja sen teemoista: <https://research.tuni.fi/taccu/>
- **Social accessibility in multiplayer games: Theory and praxis** on TACCU:n tuottama englanninkielinen tutkimus sosiaalisen saavutettavuuden teemoista moninpeleissä teorian ja käytännön näkökulmasta (2023): <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1875952123000472>

Oppaita:

- Helsingin kaupungin tuottama, Sonja Ahtiaisen ja Essi Tainon kirjoittama **Aloittelijan opas yhdenvertaisem-
paan pelitoimintaan**, tukemaan yhdenvertaisemman pelitoiminnan toteutumista (2023): <https://julkaisut.hel.fi/fi/julkaisut/aloittelijan-opas-yhdenvertaisempaan-pelitoimintaan>
 - Myös kuunneltavissa Spotifyssa äänikirjana: <https://open.spotify.com/show/4u5NYzL5cmOvsrB9L-JwYYm>
- Vapaaehtoistyön käynnistämisen tukena voi käyttää Kansalaisareenan materiaalia **Opas kestävään ja vastuulliseen vapaaehtoistoimintaan** (2024): <https://kansalaisareena.fi/opas-kestavaan-ja-vastuulliseen-vapaaehtoistoimintaan/>
- **Pelikasvattajan käsikirja**, joka käsittelee koko pelikasvatuksen kenttää, ei vain erityisen tuen tarpeen näkökulmasta (2013): <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajan-kasikirja-2013/>
- **Pelikasvattajan käsikirja 2** on jatko-osa edelliselle *Pelikasvattajan käsikirjalle* ja laajentaa siitä, mihin edellinen opas jäi (2018): <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajan-kasikirja-2/>

Hyödyllisiä artikkeleita, blogeja, sivustoja ja muuta:

- Digitaalisen nuorisotyön keskus **Verke*** on tuottanut laajaa tietoa ja esimerkiksi kurssimateriaaleja verkossa- ja pelialustoilla tapahtuvan nuorisotyön tueksi. <https://www.verke.org/> *Verken toiminta on päättymässä opasta kirjoitettaessa.
- Verke on tuottanut **Vinkit esteettömään pelaamiseen**, joista on ollut apua opasta kirjoitettaessa (2023): <https://www.verke.org/vinkit/vinkit-esteettomaan-pelaamiseen/>
- Kati Hopiavuorin Verkellä julkaisema blogikirjoitus **Saavutettava pelitoiminta nuorisotyössä** syventämään osaamista saavutettavan pelitoiminnan äärellä (2024): <https://www.verke.org/blogit/saavutettava-pelitoiminta-nuorisotyossa/>
- **Arman Nobari**, Googlen entinen saavutettavuuden asiantuntija, on tuottanut englanninkielisiä artikkeleita pelien saavutettavuuden aiheista:
 - Audittiivisen saavutettavuuden artikkeli (2022): <https://www.itsarman.com/auditory-accessibility-in-games/>
 - Kognitiivisen saavutettavuuden artikkeli (2023): <https://www.itsarman.com/cognitive-accessibility-in-games/>
- **Pelitoimintaa Suomessa** -sivusto kokoaa alleen erilaisia pelitoimintaa järjestäviä toimijoita ja voi olla avuksi peliharrastuksen löytämiseksi. <https://www.pelitoimintaa-suomessa.fi/>
- **The Remarkable Life of Ibelin** on vuonna 2024 julkaistu dokumenttielokuva tässä oppaassa sivutun Mats Steenin elämästä ja syväluotaava katsaus vammaisuuden ja pelaamisen väliseen suhteeseen. BBC:n artikkeli elokuvasta (Emma Jones, 2024): <https://www.bbc.com/culture/article/20241024-the-remarkable-story-of-the-boy-who-lived-a-secret-life-in-world-of-warcraft>



**Setlementti
Tampere**

