



NÄKYMÄTÖN MENESTYSTARINA

PELITOIMINNAN JA PELAAMISHARRASTAMISEN TILANNEKUVAUS
HELSINGIN KULTTUURI- JA VAPAA-AIKATOIMEN KEHITTÄMISELLE

Selvitys on laadittu osana 6Aika - Kasvun ekosysteemit -hanketta kesä-syyskuussa 2019.

Selvityksen on laatinut Neogames Finland ry.:

Tyynelä Elina | Kaleva Jari-Pekka | Hiltunen KooPee | Latva Suvi | toimisto@neogames.fi



Euroopan unioni
Euroopan aluekehitysrahasto

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Uudenmaan liitto
Nylands förbund



Selvityksen tärkeimmät tulokset

Pelikulttuuri on Helsingin näkymätön menestystarina

Helsingissä tehdään kansainvälisestikin arvioituna pitkäjänteistä ja ainutlaatuista työtä pelikulttuurin edistämiseksi. Tämän työn tuloksena kaupungista on kasvanut yksi maailman mobiilipeliteollisuuden johtavista keskitymistä, jossa vahva harrastuneisuus ja menestys ruokivat toisiaan. Kaupungin rohkeus kokeilla uusia toimintamalleja, kyky kasvattaa alan asiantuntijoita kaupunkiorganisaation sisällä sekä vuosi vuodelta parempi kyky tavoittaa nuoret ja erilaiset vähemmistöt luovat hyvän perustan uusille toiminnoille.

Helsingin kaupunki on pelikulttuurin keskeinen mahdollistaja

Erityisesti kirjastot tarjoavat monipuolista sisältöä ja nuorisopalvelut vastaavat nuorten osallistamisesta ja vaikutusmahdollisuuksien lisäämisestä niin pelaamisharrastamiseen kuin pelien tekemiseenkin harrastuksena. Myös kulttuuri- ja liikuntapalvelut ovat ryhtyneet kokeilemaan erilaisia pelillisiä toimintoja ja välineitä omassa toiminnassaan. Pelikulttuurin järjestötoimijat kokevat kaupungin olevan keskeinen alusta ja resurssien lähde heidän toiminnalleen. Kaiken kaikkiaan kaupungin pelikulttuuritoimijat haluavat syventää keskinäistä vuorovaikutusta ja vuorovaikutukselle halutaan rakentaa kestävä institutionaalinen pohja. Toimijat kaipaavat myös kaupungilta kunnianhimoa ja askeleita yhteisiin isoihin ja näkyviin tapahtumiin ja tempauksiin.

Helsingin peliharrastustarjonta tarvitsee lisää resursseja vastataksaan lisääntyneeseen kysyntään

Kulttuuri- ja harrastuspalveluiden kehittämistoiminnassa ei nykyisillä resursseilla pystytä vastaamaan peliharrastuksen, niin pelaamisen kuin pelien kehittämisen, lisääntyneeseen kysyntään kaupunkilaisten keskuudessa. Pelitoimintoihin tarvitaan riittävä resursointi niin palvelukokonaisuuksissa kuin ICT-tuen puolellakin. Pelitoimintojen pyörittäminen tarvitsee apua ICT-tuelta niin järjestelmien kehittämiseen kuin laitehankintoihinkin. ICT-tuki puolestaan tarvitsee palvelukokonaisuuksilta näkemystä pelipalvelutarjonnan tulevaisuudesta ja sen rakenteista.

Peliharrastustoiminnan on löydettävä keinoja tavoittaa harrastuksessa aliedustetut ryhmät

Kaupungin palveluilla on tärkeä rooli peliharrastamisen tasa-arvoisten mahdollisuuksien luomisessa erityisesti tyttöjen ja naisten, maahanmuuttajien, matalan sosioekonominen taustan omaavien kaupunkilaisten ja seniorien parissa, sillä kaupungin palveluilla tarjotaan pääsyä erilaisiin pelialustoihin, tiloihin ja ohjauksen piiriin.

Pelitoimintojen saavutettavuuden kannalta on tärkeää, että pelitoimintojen tiloista ja järjestelmistä pidetään huolta pitkäjänteisesti. Tällä hetkellä kaikki toimintoihin käytettävät tilat eivät sovellu esimerkiksi hitaiden nettiyhteyksien takia pelitoiminnoille, ja tämä vaikuttaa pelitoiminnan järjestämiseen ja kiinnostavuuteen. Saavutettavuutta on myös lisättävä aliedustettujen ryhmien keskuudessa tunnistamalla ja purkamalla näkymättömiä esteitä toimintaan osallistumisen tieltä esim. tarjoamalla palveluita jatkossa enemmän muilla kuin suomen kielellä. Myös muiden ryhmien osalta on kiinnitettävä huomiota myös toiminnasta viestimiseen, jotta tieto olemassa olevista palveluista tavoittaa kohderyhmät.

Peliharrastustoimintaa on laajennettava kattamaan pelikulttuurin kaikki muodot

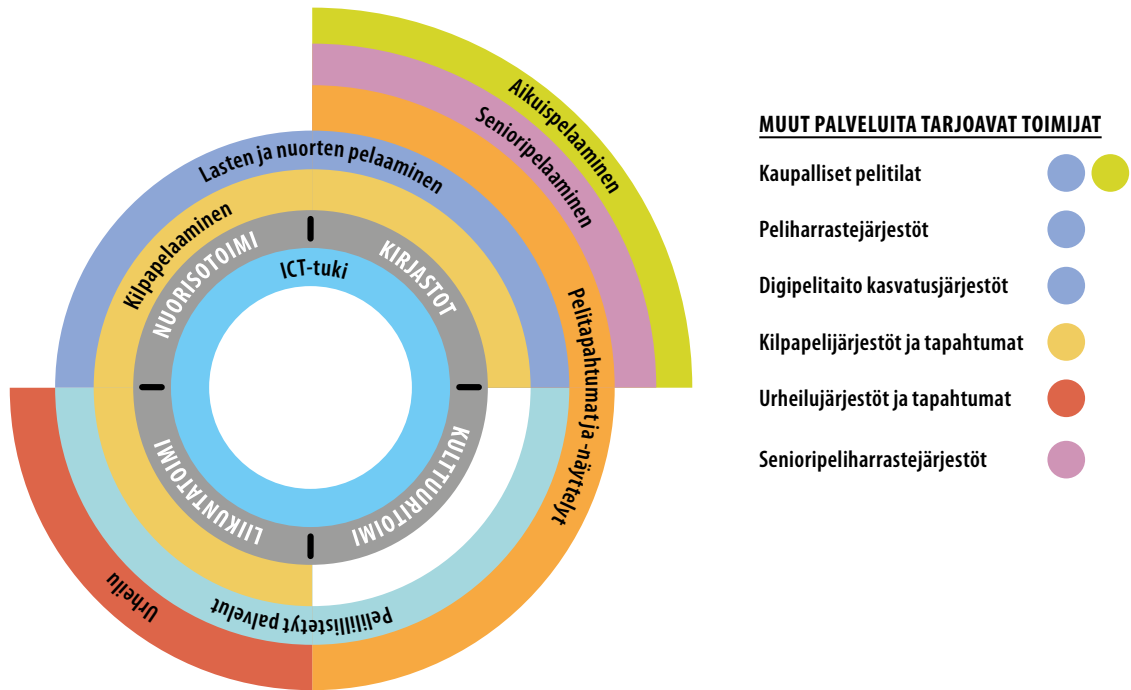
Kaupungin tarjoamat pelitoiminnot painottuvat PC- ja konsolipelaamiseen sekä ei-digitaalisiin peleihin. Digitaalisten pelien alustana mobiili on kuitenkin nostanut suosiotaan huomattavasti, joten mobiilipelaamisharrastamisen mahdollisia tukimuotoja on hyvä selvittää.

E-urheilu on alkanut kartuttaa aktiivista käyttäjäkuntaa Suomeen, ja erityisen kiinnostuneita e-urheilusta ovat nuoret. E-urheilun osalta on tärkeää käydä koko toimialan kattava keskustelu sen sisällyttämisestä palvelukokonaisuuksiin.

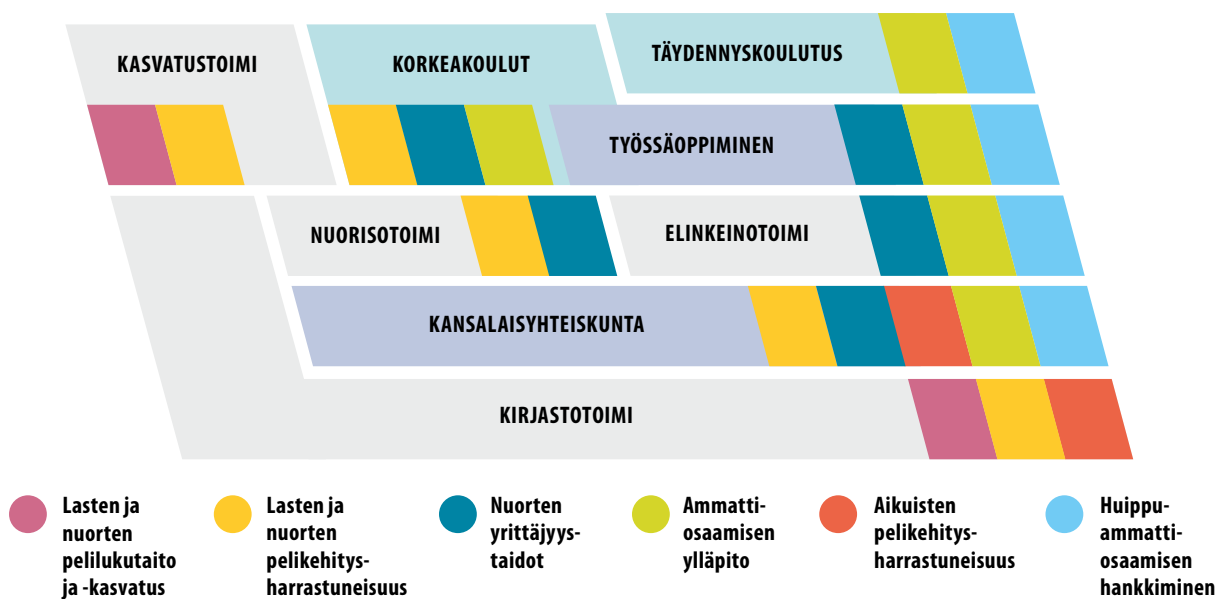
Siiloista yhteistyöhön peliharrastustoiminnan edistämiseen

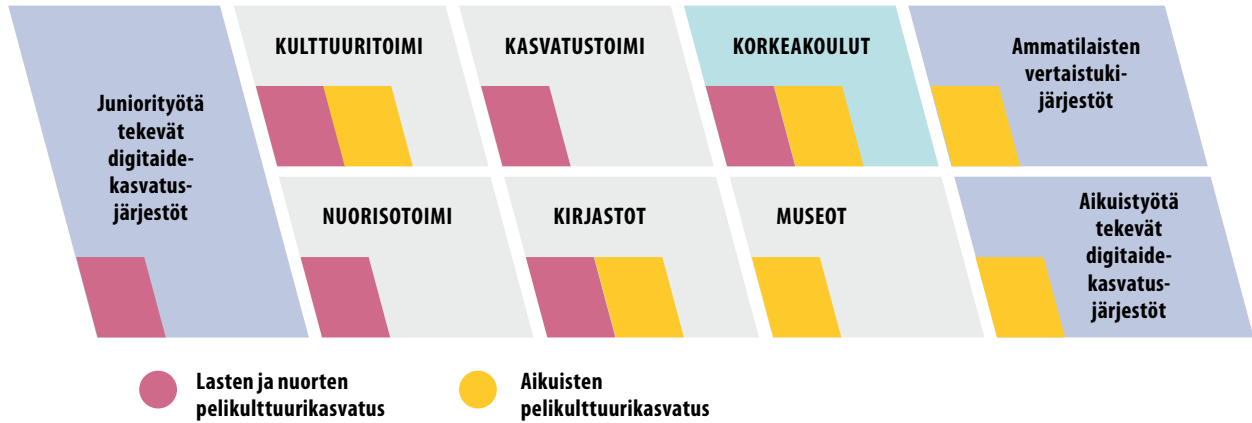
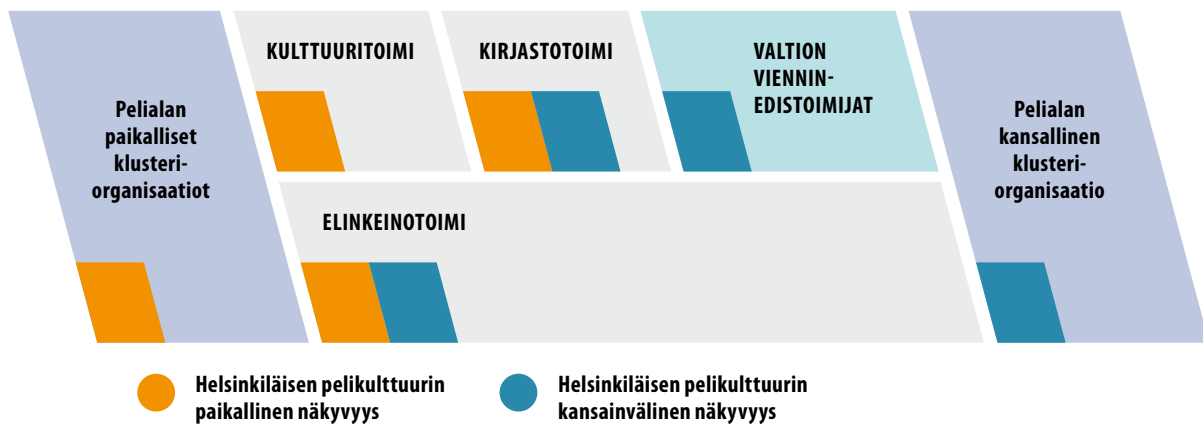
Pelikulttuuriin ja -harrastamiseen on rakennettava Helsingin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialalla yhteinen tahtotila ja tätä tahtotilaa on toteutettava aiempaa suuremmalla yhteistyöllä. Kaupungin sisällä toivotaan pelitoimintoihin koordinaatiotahoa, joka koordinoisi eri palvelukokonaisuuksien pelitoimintoja ja olisi vastuussa kokonaiskehittämisestä. Yhteistyötä on tärkeää tehdä myös muiden toimialojen kanssa, kuten kansalaisyhteiskunnan sekä kaupungin kasvatuksen ja koulutuksen toimen, elinkeinotoimen ja kaupunkiympäristötoimen kanssa.

KAUPUNGIN PALVELUT PELIKULTTUURIN MAHDOLLISTAJANA



KAUPUNGIN ROOLI HUIPPUOSAAJIEN KASVATUKSESSA



KAUPUNKI PELIKULTTUURIKASVATUKSEN KUMPPANINATURISMI JA VIENTI PELITAITEEN EDISTÄMISTYÖSSÄKAUPUNGIN PALVELUT OSANA OSAAJAHOUKUTTELUA

Sisällys

SELVITYKSEN TÄRKEIMMÄT TULOKSET	2
1. JOHDANTO	6
2. NYKYTILANTEEN KUVAUS – PELIHARRASTUKSEN MITTAKAAVA	7
2.1. Pelaaminen on valtavirtaa	7
2.1.1 Nykytila	7
2.1.2 Kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan uudet haasteet	7
2.2. Ei-digitaaliset pelit – digitaalisen pelaamisen varjossa käy kuhina	7
2.2.1 Nykytila	7
2.2.2 Kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan ei-digitaalisiin peleihin liittyvät palvelut	8
2.2.3 Kaupungin ei-digitaalisiin pelien yksityisen ja kolmannen sektorin toimijat	8
2.2.4 Kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan uudet haasteet	9
2.3. Digitaaliset pelit – koko kansan hupi	9
2.3.1 Nykytila	9
2.3.2 Kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan digitaalisiin peleihin liittyvät palvelut	12
2.3.3 Kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan uudet haasteet	12
2.4. Kilpapelaaaminen – nuorisotaloilta Hartwall-areenalle	13
2.4.1 Nykytila	13
2.4.2 Kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan kilpapelaaamiseen liittyvät palvelut	13
2.4.3 Kaupungin yksityisen ja kolmannen sektorin toimijat kilpapelaaamisen saralla	14
2.4.4 Kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan uudet haasteet	14
2.5. Streamaaminen – kansalliskielikuplasta maailman valloitukseen	15
2.5.1 Nykytila	15
2.5.2 Kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan streamaamiseen liittyvät palvelut	15
2.5.3 Kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan uudet haasteet	15
2.6. Pelikehitys – nuoriso- ja kirjastopalvelut Helsingin elinkeinopoliittisena peruskivenä	16
2.6.1 Nykytila	16
2.6.2 Kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan pelikehitykseen liittyvät palvelut	17
2.6.3 Kaupungin digitaalisiin pelien yksityisen ja kolmannen sektorin toimijat	18
2.6.4 Kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan uudet haasteet	19
3. RAJAPINNAT, TRENDIT JA VISIO	20
3.1. Kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan nykyiset toiminnot	20
3.2. Rajapinnat kaupungin kanssa ja muut toimijoihin oleellisesti vaikuttavat tahot	22
3.3. Tarpeet	22
3.3.1 Kulttuuri- ja vapaa-aikatoimen palvelukokonaisuuksien tarpeet	22
3.3.2 Järjestöjen ja kaupalliset toimijoiden tarpeet	23
3.4. Trendit ja heikot signaalit	23
3.5. Kaupungin uudet roolit	24
3.6. Tarvittavat toimenpiteet	27
1. Tahtotilan määrittely – kaupunki tarvitsee pelikulttuuristrategian	27
2. Toimivat ICT-järjestelmät	27
3. Pelikulttuuri tarvitsee riittävät resurssit ja pelikulttuurikoordinaatiota	27
4. Yhteistyö, koulutukset ja toimialan koulutus ja sisäinen tiedonjako	28
5. Yhdenvertaisuus pelitoiminnoissa	28
4. PELIHARRASTAMINEN, -KULTTUURI JA -KASVATUS	28
HELSINGIN KAUPUNGIN STRATEGIASSA 2021–2025	28
Kaupunki huolehtii toimintojen perustarpeista	28
Järjestöjen tärkeä työ tunnustetaan ja sitä tuetaan	28
Yhteistyöllä eteenpäin ja maailmankartalle	29
Uudet kokeilut ja pysyvä toiminta	29
Pelaaminen, streamaaminen, e-urheilu ja pelien tekeminen ovat valtavirtaa	29
Selvityksessä käytetyt tutkimukset ja raportit	30
Liite 1: Kulttuuri- ja vapaa-aikatoimialaan vaikuttavat keskeiset perusoikeudet, lait ja poliittiset ohjelmat	31
Digitaaliset perusoikeudet	31
Helsingin kulttuuri- ja vapaa-aikatoimialaa ohjaava lainsäädäntö	32
Helsingin kulttuuri- ja vapaa-aikatoimialaan vaikuttavat poliittiset ohjelmat	33

1. JOHDANTO

TOIMINTANSA kehittämiseksi Helsingin kaupungin kulttuuri- ja vapaa-aikatoimi tilasi keväällä 2019 Neogames Finland ry:ltä tilannekatsauksen pelitoimintaan ja pelaamisharrastamiseen, joka keskittyy:

- pelitoiminnan ja peliharrastamisen nykytilaan,
- pelialan ja pelikulttuurin eri toimijoiden tarpeisiin ja kaupungin mahdollisuuksiin vastata niihin,
- palveluiden loppukäyttäjien, eli tavallisten kaupunkilaisten, näkökulmaan.

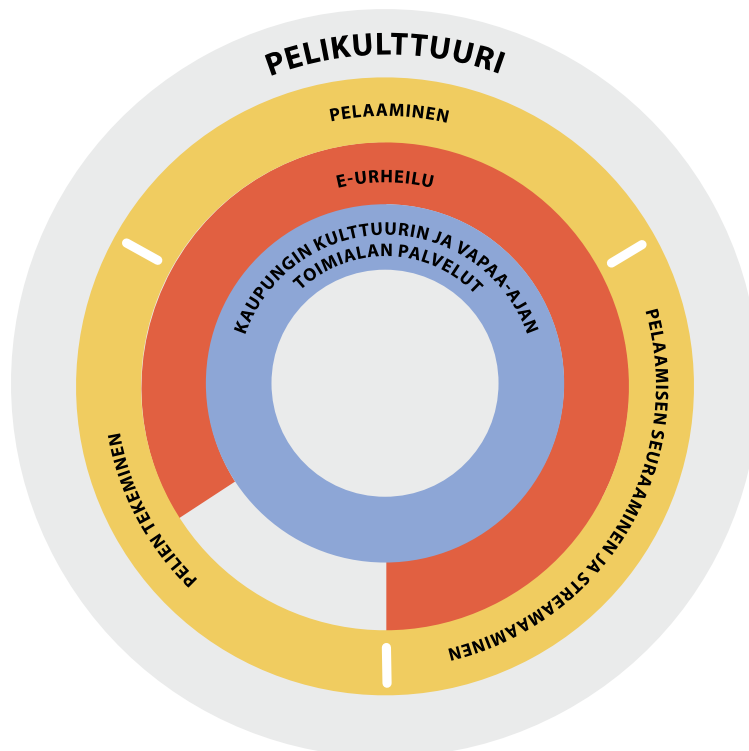
Selvityksen tavoitteena on tarjota Helsingin kaupungin kulttuuri- ja vapaa-aikatoimelle tilannekuva pelikulttuuriin liittyvästä harrastustoiminnasta ja toimijoista, kartoittaa kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan edessä olevat pelikulttuuriin liittyvät haasteet ja hahmotella mahdollisia polkuja eteenpäin.

Nykyisin kaupunki tarjoaa erilaisia palveluita ja mahdollisuuksia pelitoiminnan tueksi niin yksilö- kuin ryhmätasolla. Samaan aikaan kaupungissa toimii lukuisia yksityisiä ja kolmannen sektorin toimijoita pelikulttuurin parissa. Haastatteluja varten identifioitiin relevantteimmat asiantuntijatahot. Selvityksen toteuttamiseksi on haastateltu kaupungin pelikulttuurin avaintoimijoita:

- **Helsingin kaupunki:** Kirjastopalvelut, Nuorisopalvelut, HAM, Helsingin kaupungin museo, Liikuntapalvelut, Annantalo ja kaupungin ICT-tuki
- **Kansalaisyhteiskunta:** Assembly, Finnish Game Jam ry., IGDA Finlandin Helsingin Hub, Ropecon ja Suomen elektronisen urheilun liitto (SEUL)
- **Kaupalliset toimijat:** Gaming Lounge Helsinki Finland
- **Muut:** pelitaiteen läänintaiteilija Jaakko Kemppainen

Haastatteluissa käytiin läpi kullekin toimijalle räätälöity kysymyspatteristo, mutta kysymyspatteristot olivat keskenään hyvin samankaltaisia ja käsittelivät samoja kysymyksiä. Haastatteluiden tuottaman materiaalin lisäksi selvityksessä on summattu pelikulttuuriin liittyviä tutkimuksia ja selvityksiä sekä vaikuttavia kansainvälisiä sopimuksia, lakeja ja poliittisia ohjelmia. Rajallisista resursseista johtuen kaupungin laaja-alainen ja institutionalisoitunut urheilujärjestökenttä monimuotoisine toimijoineen on rajattu selvityksen ulkopuolelle.

Tehty selvitys tarjoaa yleiskuvan peliharrastustoiminnan tilanteesta kesällä ja syksyllä 2019.



2. NYKYTILANTEEN KUVAUS - PELIHARRASTUKSEN MITTAKAAVA

2.1. Pelaaminen on valtavirtaa

2.1.1 Nykytila

Tampereen yliopisto julkaisi vuonna 2018 viimeisimmän Pelaajabarometrin, joka tarjoaa tilannekuvauksen pelaamisesta Suomessa kansallisella tasolla.

nistavat pelaamiseen liittyvät haitat ja vain hyvin pieni osa pelaajista kokee itsellään olevan ongelmia ajankäyttöön ja rahankäyttöön liittyen. Toistuvia ajankäyttöongelmia tunnisti 1,2 % vastanneista, ja toistuvia rahankäyttöongelmia tunnisti 0,3 % vastanneista. On siis tärkeää huomata, että pelihaitat kohdistuvat pieneen osaan pelaajista ja koskevat enemmän ajan- kuin rahankäyttöä.

Vaikka pelaaminen on yleinen harrastus kaikenikäisten ja -taustaisten ihmisten keskuudessa, on peliharrastuneisuudessa selviä eroja eri taustaisten ihmisten välillä.

2.1.2 Kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan uudet haasteet

● SUURIN OSA SUOMALAISISTA PELAA AKTIIVISESTI

	KAIKISTA		NAISISTA		MIEHISTÄ	
	PELAAJIA	AKTIIVISIA PELAAJIA	PELAAJIA	AKTIIVISIA PELAAJIA	PELAAJIA	AKTIIVISIA PELAAJIA
Kaikki pelaaminen	97,8 %	88,1 %	97,9 %	85,5 %	97,9 %	90,7 %
Ei-digitaalinen pelaaminen	96,9 %	80,5 %	97,9 %	80,3 %	96,2 %	80,5 %
Digitaalinen pelaaminen	76,1 %	60,5 %	72,0 %	50,9 %	80,1 %	69,7 %

Lähde: Pelaajabarometri 2018

Pelaajabarometreista on havaittavissa seuraavat trendit:

- **Ajankäyttö kasvaa:** Verrattuna vuoteen 2015 pelaamiseen käytetään keskimäärin puoli tuntia enemmän.
- **Pelaamiseen investoidaan enemmän:** Lisäksi peleihin käytetään enemmän rahaa kuin aiemmin, tällä hetkellä keskimäärin 11 euroa kuukaudessa.
- **Pelaajien määrän kasvu pysähtynyt 97,8 prosenttiin:** Pelaajien ja aktiivisten pelaajien määrä on pysynyt samalla tasolla vuoden 2015 pelaajabarometrin kanssa. Pelaajien määrä on pysynyt itseasiassa hyvin samoissa lukemissa jo ensimmäisestä pelaajabarometristä 2009 lähtien, jolloin pelaajia oli kaikkiaan 98,1 prosenttia.
- **Digipelaamisen valtavirtaistuminen:** Pelaaminen on siirtynyt hiljalleen digitaalisiin peleihin. Vielä vuonna 2009 ei-digitaalisia pelejä pelasi kaikkiaan 97,9 prosenttia ja digitaalisia pelejä vain 71,8 prosenttia. Erityisesti mobiilipelaamisen suosion voimakas kasvu 2010-luvun alussa kiihdytti digitaalisen pelaamisen voittokulkua.

Myös Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 päättyi samoihin tuloksiin. Selvitettäessä 7-9-vuotiaiden mediankäyttötapoja nousi digitaalisten pelien pelaaminen toiseksi yleisimmäksi mediankäyttötavaksi (96 % ikäryhmästä pelaa digitaalisia pelejä). Pelaamista hieman suosituimpaa oli kirjojen ja sarjakuvien selailu (98 % ikäryhmästä). 10-29-vuotiaista digitaalisia pelejä vähintään viikoittain pelaa vapaa-aikatutkimuksen mukaan 59 %, tästä ikäryhmästä tätä harvemmin tai ei ollenkaan pelaa 41 % ikäryhmästä.

Pelaajabarometriin mukaan pelaajat myös tietävät ja tun-

- **Peleille valtavirtakulttuuripalvelun painoarvo:** Pelaamisesta on tullut merkittävä harrastus kaiken ikäisten keskuudessa, mikä luo entistä suurempi paineita kaupungille siihen liittyvien toimintojen tukemiseen.
- **Vastuullista ja kestävää harrastustoimintaa:** Harrastustoiminnan haitallisista piirteistä on keskusteltu aiemmin erityisesti lasten ja nuorten urheiluharrastukseen liittyen. Nyt sama keskustelu on laajentumassa myös kulttuuriharrastusten pariin pelihaittakeskustelun kautta.

2.2. Ei-digitaaliset pelit - digitaalisen pelaamisen varjossa käy kuhina

2.2.1 Nykytila

Pelaajabarometrin mukaan ei-digitaalisia pelejä pelaa aktiivisesti, eli kerran kuussa tai useammin, noin 360 000 suomalaista. Ei-digitaalisista peleistä suosituimpia ovat paperilla pelattavat pulmapelit kuten sanaristikot ja sudokut, korttipelit kuten Pasianssi ja Bridge, lauta- ja seurapelit kuten Afrikan tähti ja Monopoli sekä urheilupelit kuten jalkapallo ja jääkiekko. Näissä aktiivisten pelaajien määrä on pysynyt samana tai hieman kasvanut edelliseen pelaajabarometriin nähden.

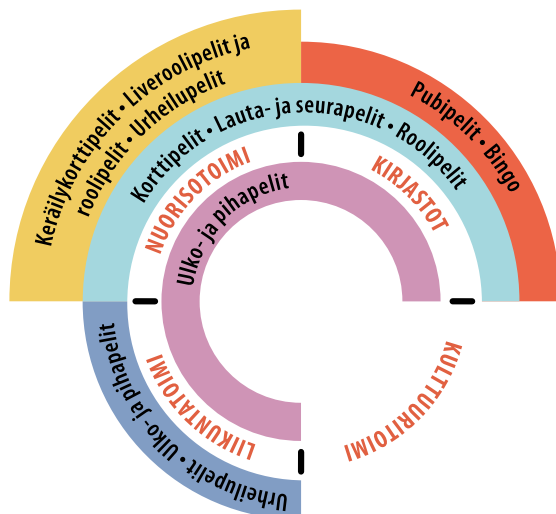
Edelliseen pelaajabarometriin nähden ulko- ja pihapeliin aktiivisten pelaajien määrä on kasvanut huomattavasti, mutta osa kasvusta voi selittyä uusimman kyselyn näille peleille otollisemmalla vuodenajalla. Myös eläytymispelit kuten live-roolipelit eli LARP kuuluvat ei-digitaalisiin peleihin.

● PELAAJIEN MÄÄRÄ PELITYYPEITTÄIN

PELITYYPPI	AKTIIVISET PELAAJAT	PELAA HARVEMMIN KUIN KERRAN KUUSSA	EI PELAA LAINKAAN
Paperilla pelattavat pulmapelit	35,9 %	34,7 %	29,1 %
Korttipelit	27,8 %	46,7 %	25,0 %
Lauta- ja seurapelit	25,9 %	49,5 %	23,3 %
Urheilupelit	19,4 %	18,3 %	62,0 %
Ulko- ja pihapelit	16,9 %	54,8 %	27,7 %
Perinteiset pubipelit	5,6 %	30,2 %	63,5 %
Bingo	2,3 %	10,9 %	86,3 %
Keräilykorttipelit	0,7 %	3,1 %	95,3 %
Roolipelit	0,9 %	3,0 %	94,9 %
Miniatyyri- ja taistelupelit	0,5 %	1,3 %	97,6 %
Liveroolipelit	0,1 %	1,0 %	98,1 %

Lähde: Pelaajabarometri 2018

2.2.2 Kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan ei-digitaalisiin peleihin liittyvät palvelut



Kirjastopalvelut

Kirjastoille pelit ovat tärkeä kulttuurinen aineisto, ja kirjastot lainaavat sekä lauta-, ulko- että konsolipelejä samaan tapaan kuin esimerkiksi kirja-aineistojakin. Vuonna 2018 Helsingissä lainattiin 81 562 kertaa jokin peli. Lautapelit ovat kiertävintä kirjastoaineistoa, eli ne päätyvät useammin lainattavaksi kuin muut aineistot. Esimerkiksi kirjoihin verrattuna lautapelit ovat lähes kolme kertaa kiertävämpää aineistoa.

Paikan päällä ja lainattavaksi tarkoitettujen lauta- ja konsolipelien lisäksi kirjastoissa on kerhotoimintaa pelaamiseen

liittyy aina roolipelaamiseen ja shakkiin. Samoissa kirjastojen pelihuoneissa pelaavat ihmiset ystävystyvät ja pelaavat usein yhdessä myös tulevaisuudessa. Kesäisin kirjastot tarjoavat ulko- ja pihapelejä lainattaviksi. Kirjastot tarjoavat myös erilaisia välineitä ja opastusta välineiden käyttöön.

Nuorisopalvelut

Nuorisopalveluilla on paljon peleihin liittyvää toimintaa. Nuorisotaloilla ja Scoressa pelataan monenlaisia pelejä, kuten lauta- ja korttipellejä sekä jalkapalloa ja pihapelejä.

Liikuntapalvelut

Liikuntapalveluilla on urheilupelien lisäksi käytössä liikunnallisia ulko- ja pihapelejä sekä lautapelejä ja pelillisiä liikunta- ja leikkipaikkoja.

2.2.3 Kaupungin ei-digitaalisiin pelien yksityisen ja kolmannen sektorin toimijat

Ei-digitaalisiin peleihin keskittyvä kansalaisyhteiskunta on Helsingissä laajaa ja aktiivista, mikä tukee ja täydentää julkisen sektorin tarjoamia harrastustoimintamahdollisuuksia. Ei-digitaalisista tai urheiluun liittyvistä pelitapahtumista yksi merkittävimmistä Ropecon, joka järjestetään heinäkuun lopussa ja jossa käy noin 4 500 uniikkia kävijää.

● OSALLISUUDEN MAHDOLLISTAVAT TOIMIJAT

ESIMERKKEJÄ MUUTA KUIN DIGIPELAAMISTA
TUKEVISTA TOIMIJOISTA

LAPSET JA NUORET

Lauta- ja seurapelit

- Lautapeliseura
- Akateeminen strategia- peliyhdistys
- Akateeminen pöytälatkä- yhdistys ry (PÖLY)
- Helsingin yliopiston pöytä- jalkapalloyhdistys (HYPPY)
- Helsingin yliopistollinen Go-seura

Eläytymispelit

- Alter Ego (roolipelit)
- Salamurhaajien kiltta

Urheilu

- Laaja joukko urheiluseuroja

Tapahtumat

- Ropecon

AIKUISET

Harrastejärjestöt

- Lautapeliseura
- Korttipelit
- Monia kerhoja, mm. bridgekerho nimeltä B-55 Helsinki

Ulko- ja pihapelit

- Ihan pihalla! -pihapelikerho
- Myös muita kerhoja urheiluseurojen, seurakuntien ja kaupunginosien ylläpitämänä

Urheilu

- Laaja joukko urheiluseuroja

Tapahtumat

- Ropecon

SENIORIT

YRITYKSET JA YHTEISÖT

Lautapelikaupat

- Lautapelit.fi
- Fantasiapelit
- Poromagia

2.2.4 Kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan uudet haasteet

	Paperilla pelattavat pulmapelit	Korttipelit	Lauta- ja seurapelit	Urheilupelit	Ulko- ja pihapelit	Perinteiset pubipelit	Bingo	Keräilykorttipelit	Roolipelit	Miniätyyritelupelit	Liveroolipelit
Nuorisopalvelut	×	×	×	×						×	
Kirjastopalvelut		×	×	×	×	×	×		×		
Kulttuuripalvelut											
Liikuntapalvelut		×	×	×							
Yksityinen ja kolmas sektori	×	×	×	×	×	×		×	×	×	×

- **Enemmän yhteistyötä:** Niin nuoriso-, kirjasto- kuin liikuntapalveluilla on ei-digitaalisiin peleihin liittyviä toimintoja. Kaupungin olisi hyvä kartoittaa yhteistyön tiivistämistä toimialatasolla pelien hankinnassa ja ylläpidossa.
- **Kenttä haltuun:** Valtaosa suosituimmista ei-digitaalisista peleistä on huomioitu joko kaupungin palveluiden tai kansalaisyhteiskunnan toimesta. Merkittävimmän poikkeuksen tähän muodostaa paperilla pelattavat pulmapelit, joiden parissa ei tällä hetkellä ole toimintaa.
- **Kaikki mukaan:** Ei-digitaalisiin peleihin liittyvä kansalaisjärjestö kenttä on laaja ja aktiivinen, mutta samalla heikosti kaupungin palveluiden tavoitettavissa. Kaupungin olisi hyvä oma-aloitteisesti ylläpitää tietoa siitä, mitkä ovat ne ei-digitaaliset pelikulttuuri-ilmiöt, joiden ympärillä on kansalaistoimintaa, syventää omaa osaamista näistä ryhmistä ja pyrkiä yhteistyöhön näiden toimijoiden kanssa.

2.3. Digitaaliset pelit – koko kansan hupi

2.3.1 Nykytila

Pelaajabarometrin mukaan digitaalisia pelejä pelaa aktiivisesti, eli kerran kuukaudessa tai useammin, yli 2,7 miljoonaa suomalaista. Digitaalisia pelejä pelataan useilla eri välineillä:

- **Mobiililaitteet** ovat suosituin pelitapa aktiivisten pelaajien joukossa ja toiseksi suosituin satunnaisesti pelaavien joukossa. Mobiilipelien suosio on kasvanut viime vuosina, ja mobiili onkin syrjäyttänyt tietokoneet keskeisimpänä pelialustana. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 puoltaa pelaajabarometrin tulosta mobiilipelien suosiota. 10-29-vuotiaiden keskuudessa yli puolet pelaamisesta tapahtuu mobiilissa. Mobiililaitteilla pelaaminen on kasvattanut suosiotaan viimeisen kymmenen

vuoden sisällä, sillä 2009 mobiililla pelasi kaikkiaan reilu kolmannes suomalaisista ja aktiivisesti vain reilu 13 prosenttia. Vuonna 2011 aktiivisten mobiilipelaajien määrä oli viidennes suomalaisista ja mobiilipelaajia ylipäätään oli vajaa 40 prosenttia. Vuonna 2013 mobiilissa pelaajia oli jo lähes puolet ja aktiivisia vajaa kolmannes suomalaisista, eli siirtymä kahdessa vuodessa oli todella suuri. Vuonna 2015 mobiilipelaajia oli vähän yli 50 % ja aktiivisia yli kolmannes väestöstä. Mobiilipelaamisen murtautuminen suosituimmaksi pelaamismuodoksi käynnistyi vähän ennen vuotta 2013.

- **Tietokone** on suosituin peliväline satunnaisesti pelaavilla ja aktiivisten pelaajien osalta se oli toiseksi suosituin.
- **Pelikonsolit** on kolmanneksi suosituin peliväline sekä aktiivisten että satunnaistenkin pelaajien keskuudessa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksessa 2018 viikoittain tai useammin tietokoneella tai konsolilla sanoi pelaavansa 56 % 7-29-vuotiaista nuorista.
- **Virtuaalilaseilla** ja lisätyn todellisuuden alustoilla ei ole vielä suurta käyttäjäkuntaa.
- Alla olevassa taulukossa on lueteltu suosituimmat digipeligenret. Huomionarvoista on, että aktiivisista pelaajista viidennes pelaa aktiivisesti ilmaispelejä.

● SUOSITUIMMAT DIGIPELIGENRET JA NIIDEN PELAAJAMÄÄRÄT

PELITYYPPI	AKTIIVISET PELAAJAT	PELAA HARVEMMIN KUIN KERRAN KUUKAUSSA	EI PELAA LAINKAAN
Pulma- ja korttipelit	27,6 %	25,6 %	46,7 %
Free-to-play -ilmaisapelit	20,1 %	12,5 %	67,1 %
Seikkailupelit	17,3 %	10,4 %	72,1 %
Ammuskelupelit	17,4 %	8,8 %	73,7 %
Strategiapelit	9,5 %	12,4 %	78,0 %
Urheilupelit	8,5 %	17,1 %	74,2 %
Toimintapelit	13,0 %	15,2 %	71,3 %
Ajopelit	9,3 %	18,0 %	72,5 %
Simulaatiopelit	9,2 %	12,8 %	77,7 %
Monen pelaajan verkkopelit	8,3 %	6,0 %	85,3 %
Roolipelit	7,9 %	6,5 %	85,5 %
Musiikki- ja seurapelit	5,0 %	15,3 %	79,4 %
Nettiroolipelit	3,1 %	5,8 %	90,8 %
Opetuspelit	3,5 %	10,6 %	85,7 %
Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit	2,2 %	3,7 %	94,0 %

Lähde: Pelaajabarometri 2018

Aliedustetut ryhmät: matala sosioekonominen tausta

Tuoretta dataa peliharrastuneisuuden yleisyydestä suhteessa kotitalouden tulotasoon tai koulutusasteeseen ei ole tarjolla. Tuorein data aiheesta löytyy Suomalainen maku – kulttuuri-pääoma, kulutus ja elämäntyylien sosiaalinen eriytyminen -tutkimuksesta, joka perustui vuonna 2007 kerättyyn dataan 18-74-vuotiaiden suomalaisten keskuudessa. Koska peleihin liittyvä maailma muuttuu nopeasti, on sen tarjoamat tulokset tässä otettava huomioon varauksin. Vuonna 2007 pelaaminen ei ollut vielä samalla lailla valtavirtaa kuin nykyisin, mutta on kalliiden pelikonsolien ja nopeiden internetyhteyksien yleisyys on yhä nykyään korkeampaa korkean sosioekonomisen taustan omaavissa kotitalouksissa kuin talouksissa, joissa tulotaso ei ole yhtä korkea.

● PELIKONSOLIN JA INTERNET-YHTEYDEN OMISTAMINEN TAUSTATEKIJÖITTÄIN

	PELIKONSOLIN OMISTAA KOTITALOUKSISTA (%)	INTERNET-YHTEYS KOTONA (%)
KOULUTUS		
Perusaste	20	54
Keskiaste	27	71
Alempi korkea-aste	28	80
Ylempi korkea-aste	19	89
IKÄRYHMÄ		
18–34	33	85
35–54	35	80
55–74	6	54
KOTITALOUDEN NETTOTULOT E/KK		
–1999	17	59
2000–2999	25	83
3000–4999	33	90
5000+	39	94

Lähde: Suomalainen maku

Mielenkiintoista kyllä, pelikonsolien yleisyys ei korreloi yhtä silmiinpistävästi korkean koulutuksen kuin korkeiden nettotulojen kanssa. Toisaalta tätä voi selittää se, että korkea koulutustaso ei enää tätä nykyä mitenkään yksiselitteisesti johda korkeaan tulotasoon. Toisaalta taustalla voi olla korkeakoulutettujen vanhempien ennakkoluuloja peliharrastusta kohtaan.

Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 on selvittänyt medialaitteiden vapaa-ajan käyttöä 10-14-vuotiailla ja sen tulokset antavat viitteitä samasta ilmiöstä. Älypuhelinta käytti päivittäin 91 prosenttia. Kalliimpia ja usein nimenomaan pelaamista varten ostettua tablettia käytti viikoittain tai useammin 46 %, pöytätietokonetta 33 %, kannettavaa tietokonetta 34 % ja pelikonsolia 38 %.

Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksen 2018 mukaan kotitalouden toimeentulo vaikuttaakin lasten ja nuorten harrastamiseen ylipäätään selkeästi.

● TOIMEENTULON VAIKUTUS HARRASTAMISEEN

	HARRASTAA (%)
TOIMEENTULO	
Tulee hyvin toimeen (n=893)	91
Pärjää, kun tekee ostokset harkiten (n=451)	89
Joutuu tinkimään ostoksista (n=218)	82
HUOLTAJAT	
Yksinhuoltaja	88
Kotona kaksi vanhempaa	93

Lähde: Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2018

Kotitalouden sosioekonomisella taustalla voi siis olettaa olevan merkittävä vaikutus kotitalouden peliharrastusmahdollisuuksiin myös nyt 2010-luvun lopulla:

- **Pelilaitteiden jakaantuminen:** Älypuhelin on pelilaitteena läpäissyt koko kansan, mutta pääsy pelitietokoneisiin ja -konsoleihin puhumattakaan virtuaalitodellisuusla- seista ja muista kokeellisista pelialustoista edellyttää kor- keaa tulotasoa.
- **Nettiyhteyden luomat:** Pilvipelaamisen yleistyessä koti- talouden kyky investoida huippunopeaan nettiyhteyteen rajaa myös kotitalouden jäsenten pääsyä digitaalisiin kulttuurituotteisiin.
- **Pelien liiketoimintamallit:** Pelien muuttuessa kerta- maksullista tuotteista palveluiksi ilmaisapelit ja erityisesti niiden ilman lisämaksua pelattavissa olevat sisällöt säily- vät kaikkien saavutettavissa, mutta kuukausimaksulliset palvelut voivat olla saavuttamattomia.

Aliedustetut ryhmät: naiset ja tytöt

Pelaajabarometrin mukaan miehet käyttävät keskimäärin kolme kertaa enemmän aikaa ja rahaa peleihin kuin naiset. Sukupuolella on erityisesti vaikutusta siihen, mitä pelejä pe- lataan aktiivisesti. Aktiiviset naispelaajat pelaavat eniten pul- mapelejä ja aktiiviset miespelaajat puolestaan ammuskelu- pelejä. Miespelaajien toiseksi suosituin peligenre oli pulma-

● DIGITAALISIA PELEJÄ PELAA ENEMMÄN MIEHET KUIN NAISET

KAIKISTA	
PELAAJIA	AKTIIVISIA PELAAJIA
76,1 %	60,5 %
NAISISTA	
PELAAJIA	AKTIIVISIA PELAAJIA
72,0 %	50,9 %
MIEHISTÄ	
PELAAJIA	AKTIIVISIA PELAAJIA
80,1 %	69,7 %

Lähde: Pelaajabarometri 2018

pelit lähes yhtä suurella pelaajaosuudella kuin tätä genreä pelataan naisten keskuudessa. Digipelien pelaamisessa naisten määrä on kasvanut vuodesta 2011, jolloin pelaajabarometrin mukaan digipelejä pelasi silloin tällöin 67,5 prosenttia ja aktiivisesti 46,6 prosenttia.

Sukupuoli vaikuttaa pelaamiseen jo lapsilla ja nuorilla. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksen 2016 mukaan päivittäin tai monta kertaa päivässä pelaavia on nuoremmissa ikäluokissa enemmän pojissa kuin tytöissä. 10-19 -vuotiaista pojista yli 50 % pelaa digitaalisia pelejä päivittäin tai monta kertaa päivässä, 10-15 -vuotiaista tytöistä yhtä aktiivisia pelaajia on alle 30 % ja 16-19 -vuotiaista tytöistä yhtä aktiivisia pelaajia on alle 20 %. 28- ja 29-vuotiaissa näin aktiivisia pelaajia on vapaa-aikatutkimuksen mukaan suunnilleen yhtä suuri osuus sukupuolten kesken (alle 20 % kummallakin sukupuolella). Vapaa-aikatutkimus 2016 käsittelee myös 7-14-vuotiailla käytössä olevia pelilaitteita: pojista 40 prosenttia omistaa oman pelikonsolin ja tytöistä vain 14 %.

Aliedustetut ryhmät: senioripelaajat

Digitaalisten pelien aktiivisesti pelaajien keski-ikä on lähes 37,5 vuotta eli hieman alhaisempi kuin ei-digitaalisilla peleillä. Pelaajien keski-ikä on kuitenkin ollut vähittäisessä nousussa Pelaajabarometrissa toiseen, mikä viittaa senioripelaajien määrän tasaiseen nousuun.

● PELAAJIEN KESKI-IKÄ

KAIKISTA			
	PELAAJIA	AKTIIVISIA PELAAJIA	EI PELAAVAT
Kaikki pelaaminen	42,6 v	42,1 v	65,2 v
Ei-digitaalinen pelaaminen	42,7 v	43,0 v	57,3 v
Digitaalinen pelaaminen	38,2 v	37,4 v	58,5 v

Lähde: Pelaajabarometri 2018

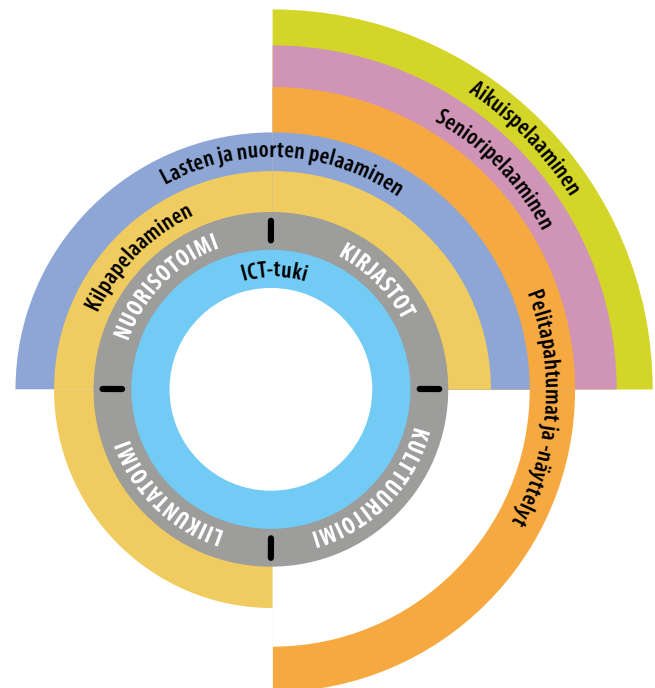
● IÄN VAIKUTUS PELAAMISEN JA PELATTUJEN PELITYYPPIEN MÄÄRÄÄN

IKÄRYHMÄ	AKTIIVISIA PELIHARRASTAJIA			
	AKTIIVISESTI PELATTUJEN PELIGENREJEN MÄÄRÄ	PÄIVITTÄIN PELAAVAT	VIIKOITTAIN TAI USEAMMIN PELAAVAT	EI PELAA LAINKAAN
10-19 v	14 peligenreä	36,4 %	69,8 %	2,3 %
20-29 v	11 peligenreä	27,8 %	61,1 %	8,3 %
30-39 v	13 peligenreä	14,9 %	39,9 %	16,2 %
40-49 v	7 peligenreä	7,2 %	28,1 %	25,9 %
50-59 v	2 peligenreä	9,7 %	16,8 %	56,8 %
60-69 v	1 peligenre	10,3 %	22,4 %	59,6 %
yli 70 v	1 peligenre	4,0 %	9,3 %	78,7 %

Lähde: Pelaajabarometri 2018

Pelaajabarometri tekee näkyväksi, kuinka ikä vaikuttaa selkeästi sekä pelaamisen monipuolisuuteen että peliaktiivisuuteen. Nuorimmat tutkimuksessa huomioidut ikäryhmät pelaavat aktiivisesti eniten erilaisia pelejä. Suosituin peligenre yli 30-vuotiailla oli pulmapelit, ja sitä nuoremmilla ammuskelu- ja seikkailupelit.

2.3.2 Kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan digitaalisiin peleihin liittyvät palvelut



MUUT PALVELUITA TARJOAVAT TOIMIJAT

- Kaupalliset pelitilat
- Peliharrastejärjestöt
- Digipelitaito kasvatusjärjestöt
- Kilpapelijärjestöt ja tapahtumat
- Senioripeliharrastejärjestöt

Nuorisopalvelut

Nuorisopalveluiden tekemän toiminnan lähtökohtana on nuorten osallisuus. Nuorisotaloilla ja Scoressa pelataan paitsi PC-pelikoneilla myös konsoleilla ja VR-laitteilla.

Pelaamiseen liittyvää dataa on helposti saatavilla pelikahvilajärjestelmä GIZMO:n avulla. Tämä data ei kuitenkaan huomioi muuta kuin PC-pelaamista, eikä esimerkiksi konsoli- ja pöytäpelaamisesta ole saatavilla dataa. GIZMO on todettu myös monin tavoin haasteelliseksi järjestelmäksi, ja siksi nuorisopalveluiden joissain toimipisteissä se ohitetaan jatkuvasti, jolloin PC-koneilla pelatut istunto- ja käyttäjämäärät ovat suurempia todellisuudessa kuin GIZMO kertoo. Erityisen usein GIZMO ohitetaan niissä toimipisteissä, joissa on erityisen osaavia työntekijöitä pelijärjestelmien ohella ja eniten pelaajia. Datan ja haastatteluiden perusteella on myös huomattavissa, että pelitilojen kuntoon ja ylläpitoon on paikoin panostettava nykyistä enemmän.

Alla olevassa taulukossa esitetään GIZMO-pelikahvilajärjestelmän kautta pelipalveluistuntojen ja pelipalveluita käyttäneiden määrä ja jakauma iän mukaan 1.1.-1.8.2019 kaikissa toimipisteissä.

TEINIT KÄYTTÄVÄT ENITEN NUORISOPALVELUIDEN PELIPALVELUITA

	TÄYSI-ikäiset	TEINIT (13–18-vuotiaat)	LAPSET (alle 13-vuotiaat)
Istuntoja	7 172 (23 %)	17 235 (55 %)	7 017 (22 %)
Käyttäjää	925 (30 %)	1 213 (39 %)	967 (31 %)

Lähde: ICT-tuki, ajo tehty GIZMO-pelikahvilajärjestelmästä

Nuorisopalveluiden toiminnassa pelaaminen on nuorisotyön väline, ja nuoret ja ohjaajat pelaavat keskenään. Nuorisopalveluiden mukaan nuorisotaloille ja Scoren mahtuisi nykyistä enemmän nuoria pelaamaan. Scoren toimintaa on ajettu alas alkukesällä tilan puutteiden ja muiden hankaluuksien vuoksi ja uutta tilaa etsitään. Kaikessa nuorten kanssa tehtävässä pelitoiminnassa halutaan tehdä kaikille avointa ja yhdenvertaista toimintaa, ja tehtävä toiminta on lähtöisin nuorten omasta kiinnostuksesta. Kaupungin nuorisopalveluissa on huomattu, että pelitoiminnot tavoittavat vain vähän pelaavia tyttöjä ja vähemmistöjä.

Kirjastopalvelut

Kirjastot tarjoavat ohjattua pelitoimintaa ja pelisisältöjen avaamista yleisölle sekä pelejä lainattavaksi ja paikan päällä pelattaviksi. Kirjastoissa on tietokoneella pelattavia pelejä, konsolipelejä ja viimeaikoina myös VR-laitteille on huomattu olevan kirjastoissa kysyntää. Oodi on lisännyt kirjastopalveluiden pelisisältöjä esimerkiksi yli tuplaamalla pelikäytössä olevat PC-koneet. Oodista on tullut nopeasti näyteikkuna maailmalle. Kirjastojen pelitoimintaan pyritään hankkimaan ja nostamaan esiin erityisesti suomalaiset julkaisut.

Kirjastoista lainataan ahkerasti konsolipelejä. Konsolipelit ovat kiertävämpää aineistoa kuin kirjat. Paikan päällä pelattavaksi ja kotiin lainattavaksi tarkoitettujen konsolipelien lisäksi kirjastoissa on kerhotoimintaa pelaamiseen liittyen.

GIZMO-pelikahvilajärjestelmä tarjoaa lukuja kirjastoissa tapahtuvasta pelitoiminnasta, mutta vain PC-pelikoneiden osalta. Konsolit ja pöytäpelit yms. jäävät tämän tilastoinnin ulkopuolelle. Alla esitetään kirjastopalveluiden käytössä olevien pelikoneiden määrä, istuntomäärä ja käyttäjämäärä vuonna 2019 (1.8. saakka) pelikahvilajärjestelmä GIZMO:n perusteella.

OODIN KÄYTTÖNOTTO MONINKERTAISTANUT PELI-ISTUNTOJEN MÄÄRÄN

TOIMIPISTE	PELIKONEITA	ISTUNNOT	KÄYTTÄJÄT
Oodi	14	12 029	2 070
Pasila	4	1 187	68
Kontula	6	3 930	247
Yhteensä	24	17 146	

Lähde: ICT-tuki, ajo tehty GIZMO-pelikahvilajärjestelmästä

2.3.3 Kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan uudet haasteet

	Mobiilipelit	Konsolipelit	PC-pelit	VR- ja AR-pelit
Nuorisopalvelut	×	×	×	×
Kirjastopalvelut	×	×	×	×
Kulttuuripalvelut				×
Liikuntapalvelut				×
Yksityinen ja kolmas sektori	×	×	×	×

Pelaamisen murros:

- **Enemmän yhteistyötä:** Niin nuoris-, kirjasto- kuin liikuntapalveluilla on digitaalisiin peleihin liittyviä toimintoja. Kaupungin olisi hyvä kartoittaa yhteistyön tiivistämistä toimialatasolla pelien hankinnassa ja ylläpidossa.
- **Riittävät resurssit:** Pelaaminen on valtavirtaa, joten niihin keskittyville palveluille on osoitettava kulttuurin- ja vapaa-ajan toimialalla riittävät resurssit esim. pelitilojen ylläpitoon ja laajentamiseen kysynnän mukaan.
- **Mobiilipelit:** Pelaamiseen liittyviä palveluita on nuoris- ja kirjastopalveluilla. Niin nuoris- kuin kirjastopalveluissa palvelutarjonta keskittyy paikan päällä tarjottavaan PC- ja konsolipeleihin. Koska mobiilipelit ovat keskeisin pelialusta näinä päivinä, olisi palvelukokonaisuuksissa hyvä huomioida tämäkin alusta esimerkiksi kirjastojen pelivinkkaustoiminnalla.

- **Paremmat ICT-järjestelmät:** Jotta kaupungin pelikulttuuri ja -harrastuspalveluiden tavoitavuutta ja vaikutavuutta voidaan seurata paremmin, on niitä tukevien ICT-järjestelmien käytettävyyttä parannettava.

Jotta peliharrastuneisuus olisi saavutettavaa aliedustetuille ryhmille, on harrastamisen näkymättömät esteet identifioitava ja ryhdyttävä toimeen niiden kaatamiseksi:

- **Matala sosioekonominen tausta:** Kaupungin tarjoamat pelikulttuuripalvelut ja -harrastusmahdollisuudet ovat tärkeä pelaamisen kasvavia sosioekonomisia eroja tasaa-va toiminto. Siinä missä ilmaiset mobiilipelit ovat kaikkien saatavilla pääsy konsoli-, PC- ja virtuaalitodellisuus-pelaamiseen edellyttää yleensä varallisuutta.
- **Naiset ja tytöt:** Miesten ja naisten peliharrastuksen koh-teen ja peliharrastuksen aktiivisuus ovat eriytymässä toisistaan. Kaupungilla on keskeinen rooli tämän eriytymis-kehityksen tasaajana.
- **Seniorit:** Senioripelaajien määrä kasvaa, mutta heille suunnatut pelikulttuuripalvelut ovat yhä satunnaisten hankkeiden varassa.

2.4 Kilpapelaminen – nuorisotaloilta Hartwall-areenalle

Kirjastot	Kilpapelitapahtumien suoratoisto ja omatoiminen harjoittelu
Kulttuuritoimi	
Nuorisotoimi	Ns. höntsäpelaaminen
Liikuntatoimi	Ammattilaisuuteen tähtäävä kilpapelaminen

2.4.1. Nykytila

Pelaajabarometri 2018 on ottanut uutena ilmiönä mukaan myös kilpapelamisen eli e-urheilun. Pelaajabarometri arvioi, että koko väestön tasolla kilpapelaminen ei ole vielä harrastettu ilmiö, mutta aktiivisesti digipelejä pelaavien pelaajien parissa se on kohtalaisen suosittua. Kuten digitaalinen pelaaminen, myös kilpapelaminen on sukupuolittunutta. Digitaalisia pelejä kilpapelaa noin 6,4 % miehistä ja vain 0,8 % naisista.

● KILPAPELAAJIEN MÄÄRÄ KOKO VÄESTÖSTÄ

PELAA DIGITAALISIA PELEJÄ KILPAPELEINÄ	
Silloin tällöin	Aktiivisesti
1,8 %	1,8 %

Lähde: Pelaajabarometri 2018

● KILPAPELAAMINEN ON SUOSITUINTA NUORTEN KESKUUDESSA

IKÄRYHMÄ	PELAA AKTIIVISESTI DIGITAALISIA PELEJÄ KILPAPELEINÄ
10–19 v	4,7 %
20–29 v	4,2 %
30–39 v	2,7 %
40–49 v	0 %
50–59 v	0 %
60–69 v	0,6 %
Yli 70 v	0 %

Lähde: Pelaajabarometri 2018

Siinä missä kilpapelaminen itsessään on yhä pienen joukon harrastus, kilpapelamisesta ja sen seuraamisesta on suosituimpaa lasten ja nuorten keskuudessa. Neogamesin arvion mukaan kilpapelaminen ja varsinkin sen TV-esitykset ovat muokanneet kilpapelamista ”spectator sports” -suuntaan.

2.4.2 Kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan kilpapelamiseen liittyvät palvelut

Nuorisopalvelut

Nuorten kiinnostus kilpapelamiseen on huomattu erityisesti nuorisopalveluissa ja roolin luominen tälle kokonaisuudelle osana kaupungin toimintaa nähdään tärkeänä. Innostukseen vastaaminen nuorisotoimissa on kuitenkin haastavaa, sillä nuorisotyöhön ei kuulu nuorten jakaminen taitojen perusteella, vaan kaikki toiminta on avointa toiminnasta kiinnostuneille. Tulevaisuudessa niin sanottu höntsätoiminta, eli kilpapelaminen ja kilpaileminen huvun vuoksi ilman suuria menestystavoitteita ja paineita, voisi olla mahdollista nuorisopalveluissa, koska nuorisotyössä toiminnan tulee olla kaikille avointa eikä millään tavoin siis poissulkevaa. Nuorisopalvelut ja liikuntapalvelut ovat keskustelleet yhteistyöstä kilpapelamisen saralla, ja tällä hetkellä keskusteluissa on pelitoimintojen tuomista myös Töölön Kisahalliin.

Liikuntapalvelut

Liikuntapalvelut kertoivat hakevansa vielä kulmaa, millä lähestyä kilpapelamista. Käydyssä keskustelussa nousi esiin urheiluseuroille ja yhdistyksille annettava tuki. Tällä hetkellä tukea ei osoiteta tarkoituksella e-urheiluseuroille, mutta joillain urheiluseuroilla, jotka saavat tukea, voi olla kilpapelamistoimintaa.

Nuorisopalveluiden on tarkoitus käydä syksyllä keskustelua toimialajohtajan kanssa siitä, miten kilpapelamiselle löydetäisiin sopiva paikka toimialan palvelukokonaisuuksissa ja millaisia resursseja se vaatisi.

Kirjastopalvelut

Kirjaston pelikoneet tarjoavat mahdollisuuden harjoitella kilpapelamista varten itsenäisesti. Lisäksi nuorisopalveluissa ja kirjastoissa, erityisesti Oodin pelitiloissa, järjestetään välillä e-urheilun kisakatsomoita.

2.4.3 Kaupungin yksityisen ja kolmannen sektorin toimijat kilpapelamisen saralla

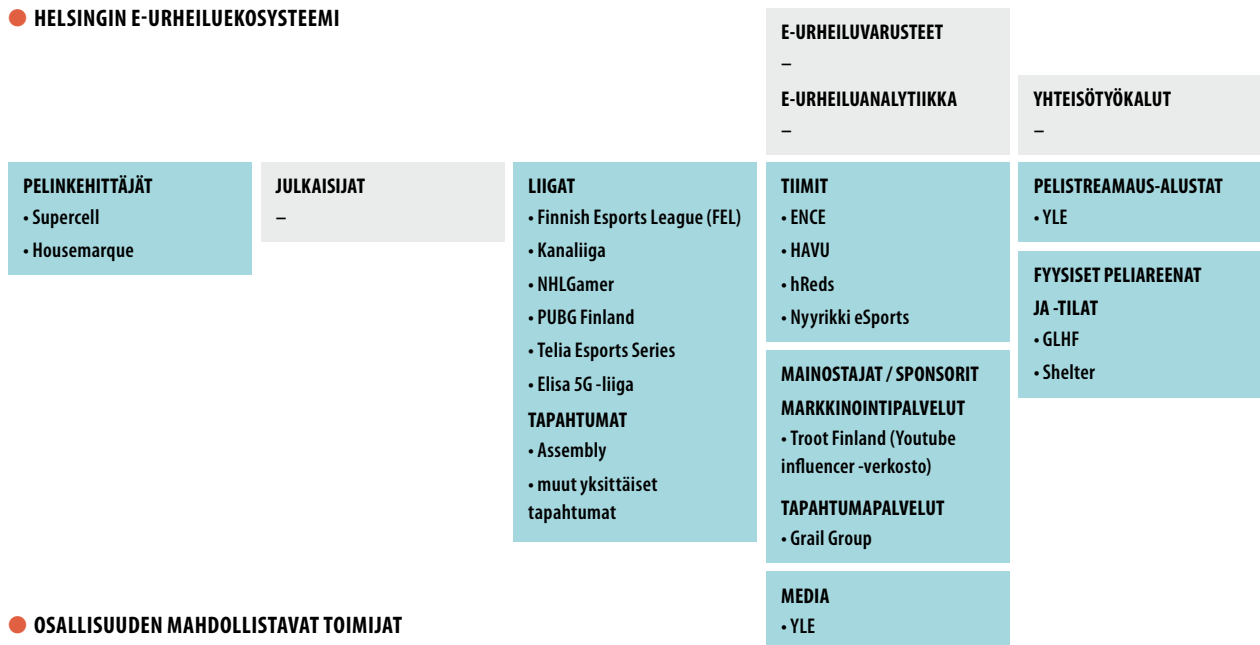
Kuten alta käy ilmi Helsinkiin on lyhyessä ajassa syntynyt vahva kilpapelamisen paikallinen ekosysteemi. E-urheilu nähdään muiden kuin kaupunkitoimijoidenkin osalta tärkeänä tapana tavoittaa nuoria, sillä e-urheilu tavoittaa myös sellaisia, joita perinteinen media ei tavoita. E-urheiluun on

mikä on esimerkiksi jalkapallossa tai missä tahansa muussa harrastuksessa.

Kilpapelamisen harrastajapuolen merkittävimmät toimijat on listattu alla. Esimerkiksi SEUL on mukana järjestämässä erilaisia e-urheilutapahtumia ympäri maan, ja isoimmat tapahtumat keräävät parituhatta ihmistä. Tänä syksynä SEUL on järjestämässä ensimmäistä jäähallitapahtumaa Helsinkiin.

SEUL toivoo, että kaupunki pohtisi ja määrittäisi sen, millaista toimintaa e-urheilun osalta halutaan tehdä ja käynnistää toiminnan hyvän suunnitelman pohjalta. E-urheilun osalta ei kannata tehdä lyhyttä kokeilua vaan lähteä luomaan rakennetta pysyvään toimintaan. Kaupungin olisi tärkeä tarjota paitsi tilaa toiminnalle myös ohjausta.

● HELSINGIN E-URHEILUEKOSYSTEEMI



● OSALLISUUDEN MAHDOLLISTAVAT TOIMIJAT

KILPAPELAAMINEN	
Lapset ja nuoret	Kilpapelaminen: • SEUL
	Tapahtumajärjestäjät: • Assembly
Aikuiset	Harrastajat ja ammattilaispelaajat: • SEUL
	Ammattilaispelaajat: Suomen kilpapelamisen liitto –SKL
	Hyväntekeväisyys: • POG
Seniorit	Seniorikilpapelajat: • Grey Gunners
Yritykset ja yhteisöt	

myös saatavilla sponsorirahoitusta. Järjestötoimijat ja kaupalliset toimijat toivovat, että kaupunki olisi mukana rakentamassa e-urheilulle samanlaista validia harrastuspolkua kuin

2.4.4 Kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan uudet haasteet

	Kilpapelaminen	Ammattimainen kilpapelaminen	Kilpapeliturnausten seuraaminen
Nuorisopalvelut	×		
Kirjastopalvelut	×		×
Kulttuuripalvelut			
Liikuntapalvelut		×	
Yksityinen ja kolmas sektori	×	×	×

- **Tasa-arvokysymysten ratkaisun aika on nyt:** Kilpapeleminen on vielä nuori ilmiö, joten sen toimintatavat eivät ole vielä täysin vakiintuneet. Tästä syystä kaupungilla on potentiaalisesti merkittävä rooli kilpapelaamisen sukupuolittumisen tasaajana.
- **Seniorit mukaan:** Kilpapelaamiseen ympärille syntynyt senioriryhmä osoittaa, että kilpapelaamiseen keskittyvälle senioritoiminnalle on tilausta.
- **Selkeä kilpapelaamisvisio ja huippuosaajien kasvatuspolku:** Kaupungin rooli kilpapelaamisessa on vielä hahmottamaton. Ottaen huomioon, että ammattilaisuuteen tähtäävä kilpapelaaminen on löytänyt kodin urheiluseuroista, olisi loogista, että nuorisopalvelut vastaisivat ns. hönssäpelaamisesta ja liikuntapalvelut ammattimaisesta pelaamisesta. Kirjastopalveluilla on selkeästi mahdollinen rooli tilojen tarjoajana keskeisten kilpapeliturnausien suoratoistoon (streamamiseen) suurelle liveyleisölle. Kaupungin on luotava yhteistyössä sektorin toimijoiden kanssa kilpapelaamisen kasvatuspolku nuorisotaloilta ammattilaistimeihin.

2.5. Streamaaminen – kansalliskielikuplasta maailman valloitukseen

2.5.1. Nykytila

Pelaamiseen liittyvien mediasisältöjen tuottaminen ja kuluttaminen on pelaajabarometrin tietojen mukaan painottunut nuorten tekemäksi toiminnaksi.

● STREAMAAMINEN JA STREAMIEN SEURAAMINEN

	SILLOIN TÄLLÖIN	AKTIIVISESTI
Streamaa omaa pelaamista	1,5 %	1,1 %
Seuraa muiden kilpapeleustreameja	6,8 %	8,5 %
Katsoo muita streameja ja tallenteita pelaamisesta	7,5 %	11,7 %

Lähde: Pelaajabarometri 2018

● STREAMAAMINEN JA STREAMIEN SEURANTA ON SUOSITUINTA NUORTEN KESKUUDESSA

IKÄRYHMÄ	STREAMAA AKTIIVISESTI OMAA PELAAMISTA	JULKAISEE AKTIIVISESTI EI-REAALIAIKAISIA NETTITALLENTEITA PELAAMISESTAAN	SEURAA AKTIIVISESTI STREAMEJA TAI TALLENTEITA KILPAPELAAMISESTA	KATSOO AKTIIVISESTI MUITA STREAMEJA JA TALLENTEITA PELAAMISESTA
10–19 v	3,9 %	2,3 %	27,1 %	36,4 %
20–29 v	4,1 %	0 %	21,5 %	34,0 %
30–39 v	0 %	0 %	7,4 %	7,4 %
40–49 v	0 %	0 %	1,4 %	1,4 %
50–59 v	0 %	0 %	0,6 %	0,6 %
60–69 v	0 %	0 %	0 %	0 %
yli 70 v	0 %	0,3 %	0 %	0 %

Lähde: Pelaajabarometri 2018

Kuten digitaalinen pelaaminen yleensäkin mediasisältöjen tuottaminen ja kulutus on hyvin sukupuolittunutta. Muita kuin kilpapeleustreameja katsoo naisista 6,8 % mutta miehistä 30,8 %. Pelaajabarometrin aineiston mukaan naiset eivät juurikaan julkaise ei-reaaliaikaisia nettitallenteita omasta pelaamisestaan. Streamaamisharrastuksen sukupuolittuneisuuteen ja sen syihin tehokkaasti vaikuttavista keinoista tarvitaan enemmän tutkimusta.

2.5.2 Kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan streamaamiseen liittyvät palvelut

Nuorisopalvelut

Kaupungin nuorisopalvelut eivät suoraan tue pelistreamaamisharrastusta muuten kuin välillisesti yleisen audiovisuaalisen harrastuneisuuden tukemisen kautta (esim. Signaalimedia).

Kirjastopalvelut

Kirjastopalvelut tuottavat Pelipaikka -livestreamiä. Tässä livestreamissä pelataan pelejä eri henkilöiden kanssa, esimerkiksi historiallisia pelejä historian tutkijan kanssa.

2.5.3 Kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan uudet haasteet

- **Sananvapaus kuuluu kaikille:** Internetkulttuurin osin vihamielisten sukupuolittuneiden rakenteiden murttaminen tuskin on yksin Helsingin kaupungin tehtävissä, mutta kaupunki voi tehdä paljon naisten ja muiden aliedustettujen ryhmien voimaistamisessa pelistreamauksen aloittamiseen ja negatiivisten kokemusten kohtaamiseen.
- **Kansalliskielikuplasta maailmanvalloitukseen:** Muilla kuin suomen ja ruotsin kielillä tapahtuva maahanmuuttaja(nuorten) pelistreamaus olisi mielenkiintoinen mahdollisuus nostaa helsinkiläisiä pelejä maailmankartalle.

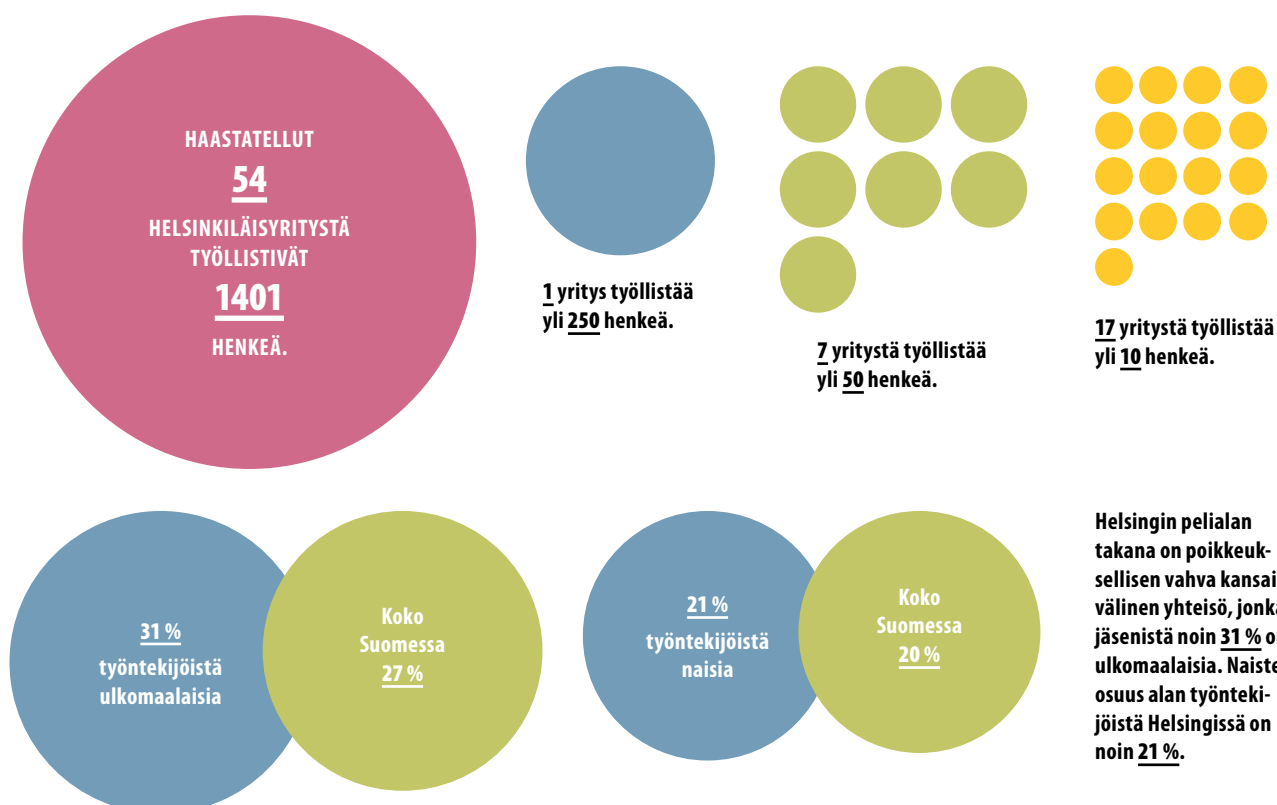
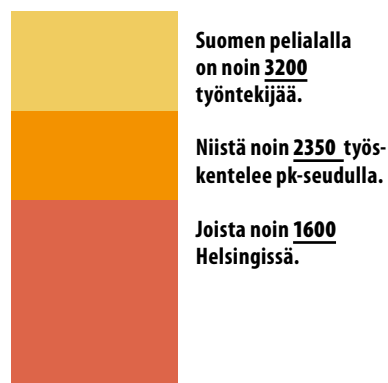
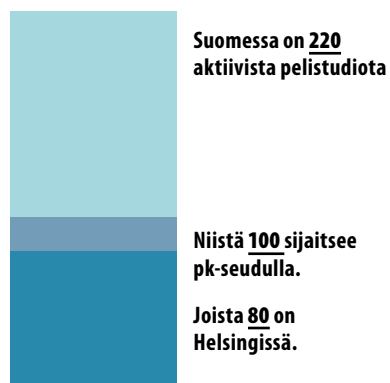
2.6 Pelikehitys – nuoriso- ja kirjastopalvelut Helsingin elinkeinopoliittisena peruskivenä

2.6.1 Nykytila

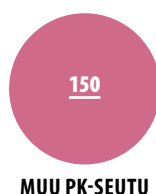
Neogames julkaisee joka toinen vuosi raportin Suomen peliteollisuuden nykytilasta. Suomen ja erityisesti Helsingin pelialan menestys perustuu hyvin vahvaan harrastustoimin-

taan, joka kumpusi aiemmin demoskene-kulttuurista ja nyttemmin erityisesti Game Jam -yhteisöstä. Tätä nykyä peliala on pääkaupunkiseudulla merkittävä elinkeino, mitä alleviivaa mm. se, että Supercell on ollut jo vuosia yksi kaupungin merkittävimmistä veronmaksajista.

Helsingin peliala on kansallinen menestystarina, jonka vahvuus on Suomen julkisten tuki-instrumenttien vahvasta



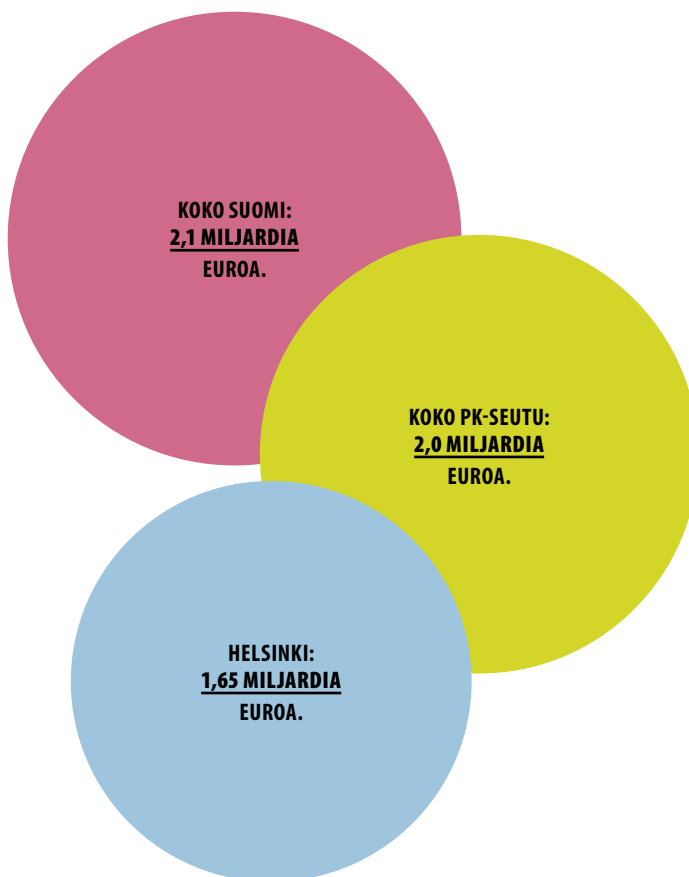
ARVIO
LISÄTYÖVOIMAN
TARPEESTA



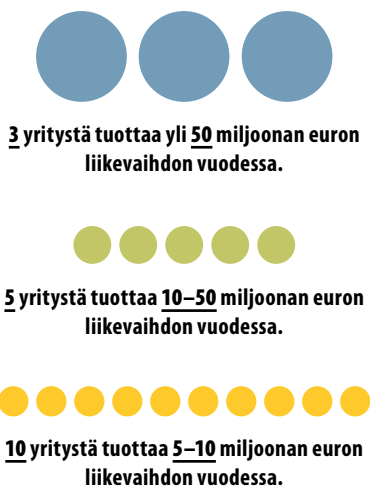
Suomessa koko pelialalla kasvua hidastaa pula osaavista työntekijöistä. Sama koskee myös Helsinkiä. Koko Suomen pelialalle arvioidaan tarvittavan noin **500** uutta työntekijää 2019–2020.

teknologiapainotuksesta huolimatta erityisesti menestyksenkäiden digitaalisten kulttuurisisältöjen luomisessa. Pääkaupunkiseudulla luodut Angry Birds-pelisarjan linnut ja Clash of Clansin soturit ovat uponneet koko ihmiskunnan tajuntaan ja ovat ikoninen osa 2010-luvun globaalia digitaalista kulttuuriperintöä.

PELIALAN VUOSITTAINEN LIIKEVAIHTO



HELSINGIN PELIYHTIÖT JA LIIKEVAIHTO



2.6.2 Kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan pelikehitykseen liittyvät palvelut

Tällä hetkellä tehtävä pelinkehitystoiminnalle on paljon enemmän kysyntää kuin tarjontaa. Pelinkehittämistoiminta on keskeisessä osassa pelialan huipputaajien kasvatuksessa.

Nuorisopalvelut

Nuorisopalveluiden toimintaan kuuluvassa GameDev-Clubissa kehitetään erilaisia pelejä. Pelejä tehdään yksin ja ryhmässä ja GameDev-Clubissa tehtyjä pelejä myös pelataan yhdessä. GameDev-Clubiin mahtuu maksimissaan 32 nuorta, sillä klubi kokoontuu pelikeskus Scoressa, jossa on vain 24 tietokonetta. Klubiin on tullut sen toiminnan aikana aina niin paljon nuoria kuin on pystytty ottamaan mukaan. Klubi kokoontuu viikoittain ja lisäksi järjestää oheistoimintaa, kuten game jameja ja peli-iltoja. Klubilla on tehty erityisesti digitaalisia arcade- ja puzzle-pelejä, mutta nuoret kokeilevat myös esimerkiksi VR-pelien sekä lauta- ja korttipelien tekemistä. Game jameilla enimmäkseen lauta- ja korttipelejä. GameDev-Clubin toiminnassa poikaoletettuja on noin 70 %. Toiminnan ikähaarukka on 13-25 vuotiaita, joista noin puolet on yli 20-vuotiaita ja puolet alle 20-vuotiaita.

Nuorisopalvelut järjestää yhdessä Helsingin yliopiston tietojenkäsittelytieteen laitoksen kanssa 3-5 ohjelmointikesäleiriä joka vuosi. Kesäleirit tulevat aina täyteen. Leireillä opetellaan ohjelmointia ja lisäksi tehdään pelejä. Pelejä tehdään Scratchilla, Javalla ja Pythonilla. Ohjelmointileirejä järjestetään ikäluokissa 9-13 vuotta ja 14-17 vuotta. Leiriosallistujista arviolta noin 80 % on poikaoletettuja. Kesällä 2019 järjestettiin yksi vain tytöille suunnattu leiri.

Nuorisopalvelut tarjoavat myös pelien tekemistä tukevaa toimintaa, kuten kuvataiteeseen ja musiikkiin liittyviä toimintoja ja palveluita.

Kirjastopalvelut

Kirjastoissa, erityisesti Oodissa ja muissa isoimmissa, on paljon pelintekemisen kannalta hyödyllisiä palveluita, kuten 3D-skanneri ja -tulostin ja musiikkistudio. Lisäksi kirjastolla on koulutusta ja opastusta erilaisten laitteiden käyttöön. Lisäksi kirjastojen tarjoama tila voi toimia aloitteleville pelintekijäryhmille paikkana kokoontua ja tehdä yhteistä peliä. Kirjastopalvelut kartoittavat yhdessä nuorisopalveluiden kanssa mahdollisuutta tuoda GameDev-Clubin toimintaa myös Oodiin.

Kulttuuripalvelut

Annantalolla opetetaan lapsille ja nuorille animaatiota sekä käytetään välineinä VR:ää ja AR:ää. Muusta Annantalon vapaa-ajan opetuksesta poiketen näillä kursseilla on enemmän poika- kuin tyttöoletettuja. Toimintaa tehdään taide edellä, mutta esimerkiksi animaatiossa tärkeässä roolissa oleva hahmonluonti on hyvää oppia myös pelinkehittämiseen. Myös muussa opetuksessa on paljon hahmonluomista ja toisaalta erilaisten tarinoiden kuvittamista.

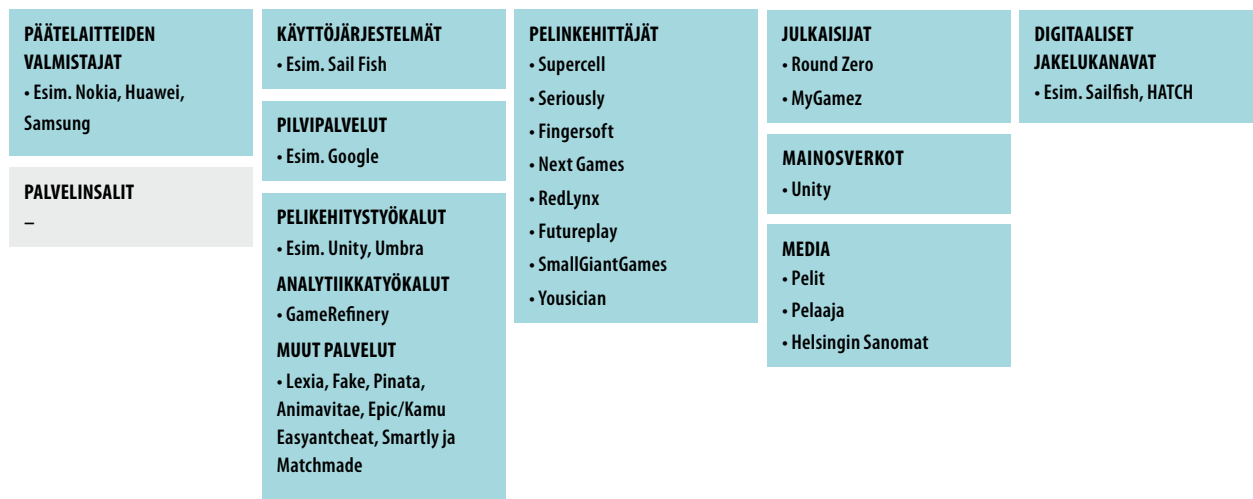
HAM:n taidepajoissa on käytössä animaatiota yhtenä toimintamuotona.

2.6.3 Kaupungin digitaalisiin pelien yksityisen ja kolmannen sektorin toimijat

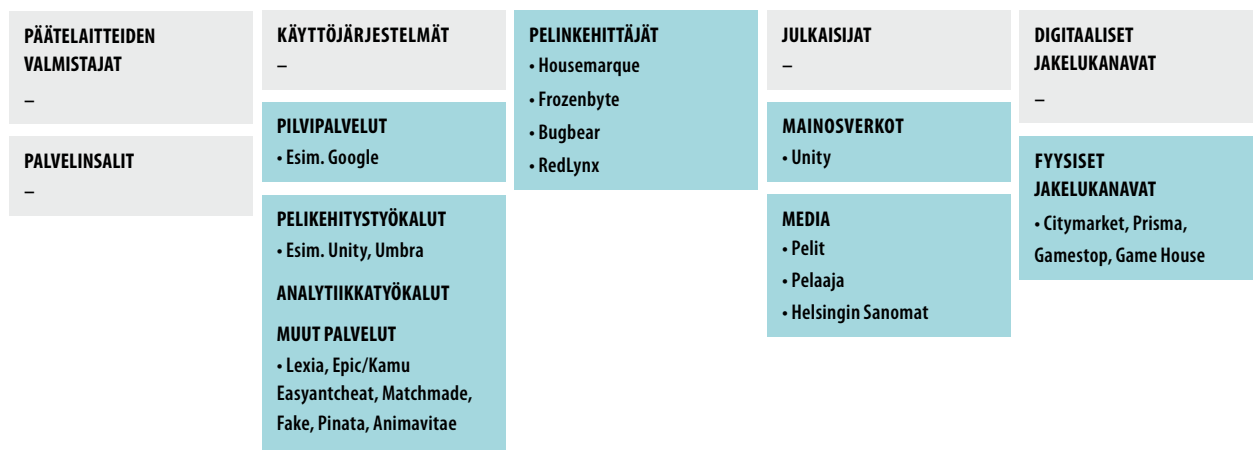
Helsingin suuria ja tunnettuja peliyhtiöitä ovat esimerkiksi Housemarque, Supercell, Next Games ja Seriously. Tunnettu-

ja pelejä ovat esimerkiksi Clash of Clans, Best Fiends ja Empires & Puzzles. Helsingissä toimivat pelistudiot painottuvat mobiili- ja PC-pelejä kehittäviin, mutta Helsingissä on vahva pohja kaikenlaisten pelien keskuudessa. Tämä on huomattavissa alla ekosysteemikuvauksista.

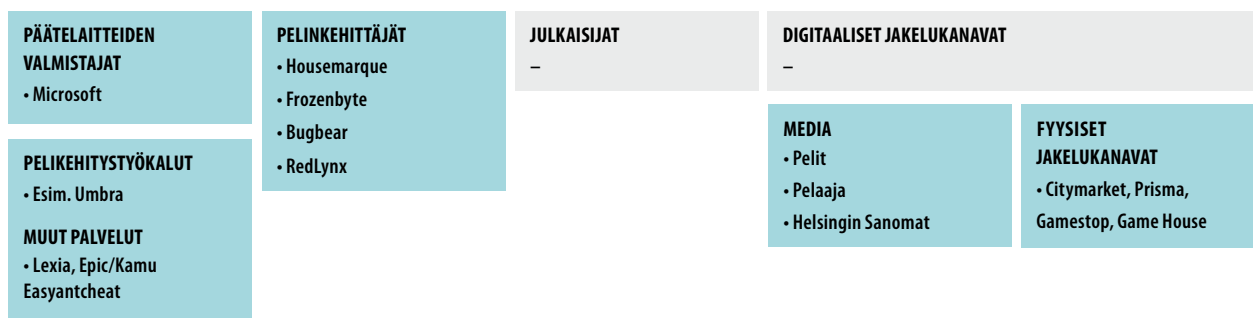
● HELSINGIN MOBIILPELIEKOSYSTEEMI



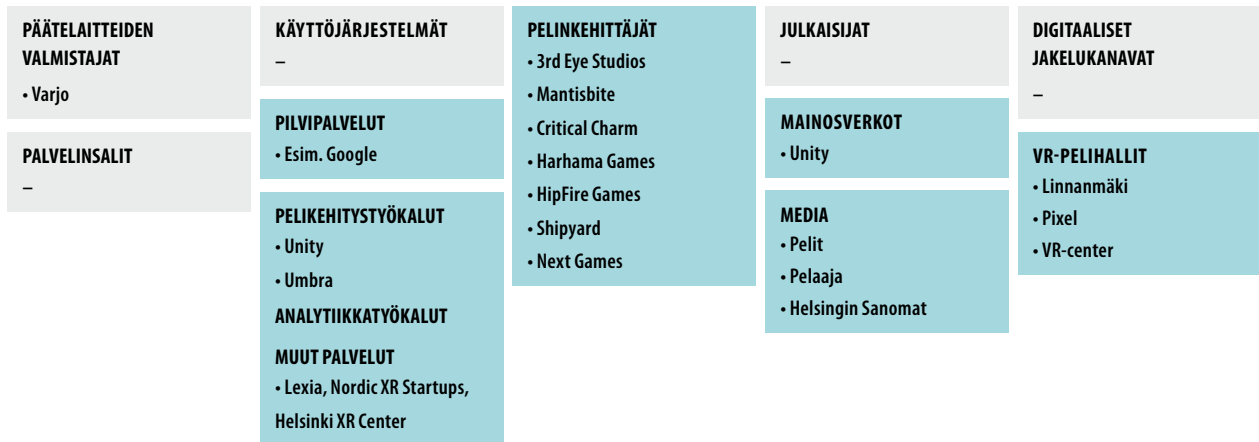
● HELSINGIN PC-PELIEKOSYSTEEMI



● HELSINGIN KONSOLPELIEKOSYSTEEMI



● HELSINGIN AR/VR-PELIEKOSYSTEEMI



Pelikehitysjärjestöt ja -yhteisöt

IGDA Finlandin Helsinki Hub vastaa pääkaupunkiseudun pelinkehittäjien tarpeisiin, ja kuukausittaiseen tapaamisiin tulee 300-700 henkilöä. Yhteistyössä kirjastojen ja nuorisotoimen kanssa tehtyyn IGDA Futureen, lapsille ja nuorille suunnattuun pelintekoon tutustuttamistapahtumaan, osallistui keskimäärin 10-30 lasta jokaisella toimikerralla ja MentorCafe tavoitti kerralla noin 20-30 henkeä.

Finnish Game Jam ry. järjestää pelijameja ympäri Suomen ja vuosittain järjestetään noin 5-10 jamia, ja yksi näistä jamista on Global Game Jam, jolloin jammaillaan noin 25 eri paikassa samaan aikaan. Yhteen paikalliseen Jamitapahtumaan osallistuu keskimäärin 20-70 henkilöä.

● OSALLISUUDEN MAHDOLLISTAVAT TOIMIJAT

DIGIPELIEHITYSTAIDOT	
Lapset ja nuoret	Kilpapelaaaminen: • SEUL
	Juniorijärjestöt: • IGDA Finland (erityisesti IGDA Future -konsepti)
Aikuiset	Ammattijärjestöt: • Game Makers
	Diversiteettijärjestöt: • Women in Games Finland
	Asiantuntijajärjestö: • IGDA Finland
	Harrastejärjestö: • Finnish Game Jam Ry
Seniorit	
Yritykset ja yhteisöt	Yritysten järjestö: • Suomen Pelinekehittäjät ry
	Kattojärjestö: • Neogames Finland ry
	Yhteisöpalveluiden järjestö: • Helsinki Games Capital
	Hyötypelijajärjestö: • Serious Games Finland ry

2.6.4 Kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan uudet haasteet

	Välineistöä ja ohjainta toimintaan	Mobiilipelit	Konsolipelit	PC-pelit	VR ja AR	Animaatio	Muut pelit
Nuorisopalvelut	×	×	×	×	×	×	×
Kirjastopalvelut	×						
Kulttuuripalvelut	×				×	×	
Liikuntapalvelut							
Yksityinen ja kolmas sektori	×	×	×	×	×	×	×

- **Pelialan sukupuolittuneet käytänteet on murettava varhain:** Pelikehitysharrastuneisuudella ja siten kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan palveluilla on keskeinen pitkän tähtäimen rooli pelialan sukupuolittuneiden ammatikäsitysten murtajana ja uusien pelialan huippuosaajien kasvattajana. Mitä aikaisemmin lapset ja nuoret pääsevät kokeilemaan koodaamista ja peligrafiikan tekemistä, sitä vähemmän heille ehtii kehittyä sukupuolittuneita käsityksiä aiheesta. Ne nuoret, jotka julkaisevat ensimmäiset mobiilipelinsä 16-vuotiaana, ovat todennäköisesti alan huippuosaajia 26-vuotiaana.
- **Fokus maahanmuuttajataustaisiin kaupunkilaisiin:** Suomen peliala on poikkeuksellisen kansainvälinen ja kaupungin kulttuurin ja vapaa-ajan toimiala on keskeisessä asemassa alan kansainvälisten huippuosaajien perheiden sitouttamisessa ja kotouttamisessa Helsinkiin.
- **Helsinkiiläiset pelit esille:** Helsinkiiläiset pelit ovat tunnettuja ympäri maailmaa, mutta niiden näkyvyys Helsingissä on pienempi kuin globaalisti. Yksi keino tukea Helsingin brändiä maailman johtavana pelikehityskaupunkina on tuoda helsinkiiläisiä pelejä vahvemmin näkyviin esimerkiksi Oodissa. Näin ollen pääkaupunkiseudun pelialan ja kirjastojen, erityisesti Oodin, välistä yhteistyötä pääkaupunkiseudulla kehitettyjen pelien esilletuomiseksi voisi kartoittaa.

3. RAJAPINNAT, TRENDIT JA VISIO

3.1. Kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan nykyiset toiminnot

KULTTUURI- JA VAPAA-AIKATOIMIALAN TOIMINTASÄÄNTÖ

Kirjastopalvelut vastaa kirjastotoiminnasta sekä valtakunnallisesta kehittämistehtävästä, joka on laissa säädetty.

Kaupunginkirjastoon kuuluu neljä eri palvelua – aluekirjastopalvelut, keskustakirjasto Oodi, kirjastoverkoston yhteiset palvelut sekä valtakunnalliset kehittämispalvelut – ja kirjastot tarjoavat pääsyyntä aineistoihin, tietoon ja kulttuurisältöihin, edistää lukemista ja kirjallisuutta sekä tarjoaa tukea tiedon hankintaan ja käyttöön.

Oodi tuottaa ja kehittää kirjastopalveluita, ja aluekirjastot tarjoavat eri kaupunginosille näitä palveluita sekä asiakaspalveluita.

Kulttuuripalvelut vastaa kaupungin kulttuuripolitiikasta, kulttuuri-, orkesteri-, museo- ja taidemuseotoiminnoista sekä lailla määritellyistä kansallisista kehittämistehtävistä.

Kaupunginmuseo toimii Uudenmaan maakuntamuseona, huolehtii kaupungin museopalveluista, kulttuurihistoriallisesta kokoelmasta ja kulttuuriympäristön vaalimisesta. Museolle kuuluu myös tutkimustoimintaa.

Kaupunginorkesteri vastaa sinfoniaorkesteritoiminnasta ja klassisen musiikin palveluista.

HAM ylläpitää ja kartuttaa kaupungin taidekokoelmaa ja ylläpitää taidemuseopalveluita.

Yleiset kulttuuripalvelut huolehtii yleisestä kulttuuritarjonnasta, taidekasvatuksesta sekä avustuksen tuettavista taide- ja kulttuurikenttään liittyvistä tehtävistä.

Helsingin kaupungin virallisten ohjeistusten mukaan kulttuuri- ja vapaa-aikatoimialan tehtävinä on ylläpitää ja parantaa eri-ikäisten helsinkiläisten mahdollisuuksia henkiseen ja fyysiseen hyvinvointiin, sivistymiseen sekä aktiiviseen kansalaisuuteen sekä tukea Helsingin elinvoimaisuutta.

KÄYTÄNNÖN TOTEUTUMINEN PELIKULTTUURIN PARISSA

Kirjaston tarjoamat palvelut ovat avoimia ja maksuttomia. Kirjastot tarjoava toimintaan tilaa ja välineitä sekä opastavat uusien asioiden ja taitojen ääreen opastuksin ja kurssein. Kirjastoilla on valtavat määrät pelaamiseen ja pelien tekemiseen liittyvää laitteistoa: pelitietokoneet, pelikonsolit, videoeditointiin sopivat koneet, 3D-skannerit ja -tulostimet, musiikkistudio. Kirjastoissa on paikan päällä pelattavien pelien lisäksi myös lainattavia pelejä, niin lauta-, piha- kuin digitaalisia-kin pelejä. Eri kirjastoilla on myös jonkin verran kerhotoimintaa pelikulttuuriin liittyen. Palvelujen määrä ja monipuolisuus vaihtelee kirjaston mukaan.

Kirjastopalveluiden osalta arvioidaan, että vaikka palveluilla onkin käyttäjiä, voisi kohderyhmä olla tietoisempi palveluista. Oodissa esimerkiksi kaikki pelitilat ovat jatkuvasti käytössä ja monien käyttäjien toimesta, mutta joillain toisilla kirjastoilla on vähemmän käyttäjiä ja usein käyttäjät ovat myös samoja.

Kirjastojen palveluista tekee saavutettavia niiden avoimuus ja maksuttomuus. Myös kirjastoverkon laajuus lisää palveluiden saavutettavuutta. Jotkin palveluista eivät toki ole käytettävissä kunkin omassa paikalliskirjastossa, mikä voi joillekin ihmisille tehdä tietystä palvelusta saavuttamattomia. Saavuttamattomuutta lisää myös vanhentuneet mielikuvat kirjastoista.

Kulttuuripalveluissa on säännöllistä peli- tai pelillistettyä toimintaa Annantalossa, HAM:ssa ja kaupunginmuseossa. Näiden kulttuuripalveluiden tavoitavuutta lisää yhteistyö koulujen kanssa, sillä koulujen kautta saadaan kerralla yhteys jokaiseen luokalla olevaan tämän taustasta riippumatta, ja koulut tekevät mielellään yhteistyötä kaupungin palveluiden kanssa.

Annantalolla on huomattu, että poikia on tavoitettu aiempaa paremmin VR:n ja animaation kautta. Kaupunginmuseolla todettiin, että 1878-peli on hyvä väline, sillä sen avulla saadaan lapset ja nuoret pysähtymään kyseiseen näyttelyyn ja pohtimaan asiaa.

Kaupunginmuseo nosti esiin saavutettavuuden osalta sen, että heidän toimintonsa maksuttomuus ja avoimuus sekä materiaalin digitalisointi ja sisältöjen avaaminen uudella tavoin ja toimintamuodoin lisää palvelun saavutettavuutta.

Liikuntapalvelut vastaa kaupungin liikuntapolitiikasta sekä liikunnan järjestämisestä, liikuntapaikoista ja leirintäalueesta.

Liikuntaan aktivointi -palvelu huolehtii liikunnanohjauksesta, kansalais- ja seuratoiminnan tukemisesta sekä tapahtumista. Liikuntapaikat-palvelu huolehtii sisä- ja ulkoliikuntapaikkojen hoitamisesta ja niiden palveluista. Ulkoilupalvelut huolehtii ulkoilu- ja leirintäalueiden, reittien ja lähiliikuntapaikkojen hoitamisesta ja palveluista sekä merellisistä palveluista.

Liikuntapalvelut ylläpitävät liikunta- ja uimapaikkoja, järjestävät kursseja sekä tarjoavat toimintaan tukea ja rahoitusta yhdistyksille ja urheiluseuroille.

Liikuntapalvelut testaavat uusia pelillisiä elementtejä toiminoissaan tällä hetkellä. Liikuntapalvelut arvioivat tavoittavansa hyvin ne henkilöt, jotka ovat aktiivisia jo muutenkin, mutta niiden, jotka eivät juurikaan liiku, tavoittaminen on huomattavasti vaikeampaa. Näitä ihmisiä pyritään tavoittamaan esimerkiksi yhteistyökumppaneiden, kuten koulujen ja terveystieteiden, kautta.

Saavuttamattomuutta tämän kohderyhmän keskuudessa aiheuttaa se, että tällä hetkellä suurin osa palvelun resursseista käytetään aktiivisten liikkujien palveluihin. Tähän suuntaan ohjaa myös se, että liikuntapalvelut ovat toimialan ainoa palvelukokonaisuus, jonka tehtävänä on tuoda kassaan tuloja. Tämä ohjaa siihen, että palvellaan massoja eikä niitä, jotka ovat syrjäytymisvaarassa tai muuten erityisesti tarvitsisivat liikuntapalveluiden tukea.

Nuorisopalvelut huolehtii nuorisotyöstä ja nuorisopoliitiikasta.

Nuorisopalveluihin kuuluu kolme palvelua – itäinen, läntinen ja pohjoinen nuorisotyö. Näihin palveluihin kuuluu nuorisotyön yksiköt eri puolilta Helsinkiä perustuen sijaintiin. Ympäristötoiminnan yksikkö kuuluu itäiseen nuorisotyöhön, kulttuurisen nuorisotyön yksikkö läntiseen nuorisotyöhön (jonne sijoittuu myös pelikeskus ja sen tiimi) ja Fallkullan kotieläintilan tiimi ja Verke pohjoiseen nuorisotyöhön.

Nuorisopalvelut tarjoavat paljon pelaamiseen ja pelien tekemiseen liittyvää toimintaa. Oman toiminnan lisäksi nuorisopalvelut tukevat yhdistyksiä esimerkiksi rahoituksella ja tiloilla.

Pelaamiseen ja pelien tekemiseen liittyviä palveluja ovat esimerkiksi pelilliset toimipisteet nuorisotaloilla, GameDev-Club ja ohjelmointileirit, musiikintekemiseen liittyvät palvelut ja lisäksi kuvataiteeseen liittyvät palvelut.

GameDev-Club ja ohjelmointileirit täyttivät joka vuosi, joten ne tavoittavat niin hyvin kuin nykytoiminnalla on tarpeen. GameDev-Clubin osalta haastattelussa nostettiin esiin tarve näkyä enemmän nuorten suosimissa kanavissa, jotta uudet nuoret saisivat myös tietää klubista. Erityisesti tätä viestintää on tarpeen kehittää siinä tilanteessa, jos toimintaa lähdetään skaalaamaan. Toiminnasta tekee saavuttavaa sen yhteisöllisyys, inklusiivisuus, uuden oppiminen, omana itsenään ryhmän mukana toimiminen sekä se, että klubin toiminnassa on kivaa. Saavuttamattomuutta tuo epätietoisuuden lisäksi myös kynnys uuden opetteluun, sillä vaikka klubissa onkin ohjausta, ei koodaamisessa aina kaikki ole helppoa.

Pelikeskus Scoreen ja muille nuorisopalveluiden pelitoimipisteille mahtuisi nykyistä enemmän nuoria pelaamaan. Pelikeskus Scoressa kaikki pelaamistoiminta on yhteisöllistä ja osan toiminnasta järjestää järjestötoimijat nuorisopalveluiden tuella. Muissa toimipisteissä nuorisotyöntekijät pelaavat yhdessä nuorten kanssa, mutta pelaaminen ei ole niin yhteisöllistä. Saavuttamattomuuteen vaikuttaa pelikeskuksen ja muiden toimipisteiden osalta viestinnän ja markkinoinnin haastavuus. Scoren epävarma tilanne on vaikuttanut viestintään ja toisaalta kaupungin viestintäkanavat eivät välttämättä tavoita nuoria.

Saavutettavuuteen vaikuttaa myös nuorisotaloihin liitettävät negatiiviset ja se, jos jollain toimipisteellä on vahvasti jokin tietty käyttäjäryhmä, johon muut nuoret eivät halua tai uskalla liittyä edes ohjatussa ympäristössä.

3.2. Rajapinnat kaupungin kanssa ja muut toimijoihin oleellisesti vaikuttavat tahot

Haastatteluissa toimijat toivat esiin, että heihin oleellisesti vaikuttavia tahoja oli niin kaupungin toimijat kuin järjestöt ja vapaaehtoisetkin. Haastatellut Helsingin kaupungin toimijat kokivat toimialauudistuksen lisänneen eri palvelukokonaisuuksien välistä vuorovaikutusta. Haastatteluissa tuotiin myös esiin, että monet toimijat ovat erittäin yhteistyöhaluisia niin kaupungin kuin muidenkin toimijoiden suuntaan.

Haastatteluiden perusteella voidaan huomioda, että:

- **Yhteistyötä toimialan sisällä:** Erityisesti kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan vastauksissa on huomattavissa toive entistä tiiviimmästä yhteistyöstä toimialan kesken peliasioissa.
- **Toimialasiilojen ylittämisen vaikeus:** Yhteistyö kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan ja kaupungin muiden pelialaa tukevien toimialojen kanssa on vähäistä (esim. Helsinki Marketing, Newco)
- **Vaillinainen kentän tuntemus:** Yhteistyön tärkeys pelialan keskeisten järjestöjen kanssa tunnustetaan toimialalla, mutta järjestöjen tunnettavuus on rajoitettua.

Jotkut toimijat vastasivat tulevan yhteistyön osalta toisensa. Alla olevissa taulukoissa on esitelty nämä toimijat ja heidän toiveensa symmetrioiden ja asymmetrioiden tunnistamiseksi.

Kulttuuri- ja vapaa-aikatoimialan sisäinen yhteistyö

Kirjastopalvelut toivovat toimialalla **yhteistyötä peliasioiden koordinoinnissa**. Kulttuuri- ja vapaa-aikatoimialalle toivotaan **rakennettavan selkeä koti pelitoiminnoille**.

Liikuntapalvelut toivovat, että toimialan sisällä jaettaisiin kokemuksia, osaamista ja **hyviä käytäntöjä** pelitoimintoihin liittyen. Lisäksi pelitoimintoihin, niin niiden huomioonottamiseen kuin laitteisiin, tarvitaan **koulutusta**. On tärkeää löytää palvelukokonaisuuksien yhteinen kieli ja että määritetään **yhteinen tahtotila**.

Kulttuuripalvelut toivovat, että kulttuurin ja vapaa-ajan toimiala määrittäisi **tahtotilansa peleihin liittyen** ja että toimialan sisällä jaettaisiin kokemuksia, osaamista ja **hyviä käytäntöjä peleihin liittyen**. Koulutusta pelitoimintoihin tarvitaan palvelukokonaisuuksille.

Nuorisopalveluissa toivotaan **e-urheilun** sovittamista kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan nykyisiin palvelukokonaisuuksiin siten, että eri palveluille löytyy sopiva palikka. Muutenkin pelikulttuurin osalta halutaan tilanne, jossa **eri palveluilla on oma järkevä roolinsa**. Lisäksi erityisesti kirjastojen kanssa toivotaan yhteistyötä siitä, että vinkkaillaan toisten palveluihin nuoria, jotka kaipaavat uudenlaisia palveluita

Toimialan palvelukokonaisuuksien ja ICT-tuen välinen yhteistyö

Toimialan palvelukokonaisuuksien toiveet ICT-tuelle

ICT-tuen resursoinnin tulee

- vastata palvelukokonaisuuksien tarpeita
- ottaa huomioon niin kyky vastata tukipyyntöihin kuin esimerkiksi järjestelmien kehittämiseen

Tukipalveluissa on oltava peliosaamista

Tietoturva-asiat on laitettava kuntoon

ICT-tuen toiveet palvelukokonaisuuksille

Palvelukokonaisuuksien:

- resursoinnin on oltava kunnossa
- tulisi määrittää, millaisia pelipalveluita halutaan tarjota tulevaisuudessa ja millaiset rakenteet tällaisten palveluiden ylläpitoon tarvitaan

Palvelutason eri toimipisteiden väliset osaamiserot on hyvä huomioda, jotta pelitoimintojen tarpeet eri pisteissä tulevat huomatuiksi ja kerrotuiksi eteenpäin

Yhteistyö muiden tahojen kanssa

Haastatellut järjestötoimijat kertoivat, että nykyisen yhteistyön lisäksi he toivoisivat sitä, että henkilökohtaisilta tunnetuista suhteista saataisiin institutionalisoitua. Tämä nähdään tärkeänä jatkuvuuden takeena.

3.3. Tarpeet

3.3.1 Kulttuuri- ja vapaa-aikatoimen palvelukokonaisuuksien tarpeet

- Kaupungin omien toimijoiden vastauksissa korostui toimialan sisäinen työnjako, koordinaatio sekä teknisiin tarpeisiin vastaamisen haaste:

- **Yhteistyö:** Toimialalla nähdään tärkeänä, että pelitoimintojen osalta tehdään yhteistyötä kaikkien palvelukokonaisuuksien kesken. Yhteistyö auttaisi jakamaan osaamista, tietoa ja kokemusta eri palvelukokonaisuuksien kesken, ja se on tarpeellista, sillä eri palveluissa on todella erilainen osaamistaso peleihin liittyen.
- **Visio:** On myös tärkeää, että toimialalla määriteltäisiin selkeästi se, että millaista pelitoimintaa halutaan toimialalla tehtävän ja tuettavan. Jos ja kun kulttuuri- ja vapaa-aikatoimi näkee peliharrastamisen tärkeänä osana toimintaa, on peleille rakennettava koti ja resursointi toimialalle.
- **Koordinaatio:** Toimialalle tarvitaan yhteinen linja pelitoimintoihin. Lisäksi tarvitaan toimiva rakenne taikka taho, jolla on langat käsissä kokonaisuudesta ja joka pitää huolta siitä, että palvelukokonaisuuksien

toiminnot pysyvät linjassa keskenään, kokonaisuuk-
sien välillä tehdään yhteistyötä ja että palvelukoko-
naisuuksissa henkilöstöllä on tarpeeksi osaamista pe-
likulttuuriin ja -harrastamiseen liittyen.

- Toimialan palvelukokonaisuuksista nostettiin esiin huoli siitä, että rikkimenevien laitteiden korvaaminen vie koh-
tuuttoman paljon aikaa ja vaivaa.
- **Hitaus:** Tukipyyntöihin yleisesti ottaen vastataan usein suurella viiveellä, ja tämä tuottaa harmia mo-
nissa eri palveluissa. Lisäksi huolta aiheuttaa se, että monissa pelipalveluiden järjestelmissä on jo pitkään menty vanhalla järjestelmällä, jossa on vakavia puut-
teita, eikä puutteita korjata, koska uusi järjestelmä on pian tulossa. Pahimmillaan uutta järjestelmää on lu-
vattu saapuvaksi muutaman vuoden ajan.
- **Väärä fokus:** Isot tietotekniset kehittämishankkeet tehdään huteran pohjan päälle, eikä kaikki tehtävä kehitystyö ole tarkoituksenmukaista. ICT-tuen osalta tuotiin esiin se, että palvelukokonaisuuksien osalta olisi erittäin tärkeää määrittää se, millaista palvelua halutaan tarjota, ja tähän kehittämis- ja määrittämis-
työhön on varattava resursseja. Kun on määritetty se, mitä tarjotaan, on ICT-tuen mahdollista vastata tar-
peeseen.
- **Aliresursointi:** Kaiken kaikkiaan ICT-tuen resurssoin-
ti huolestutti, vaikka sitä kiiteltiin, että toimialauudis-
tuksessa laitehankinnat on monella toimijalla (pois
lukien Annantalon opetuksessa käytettävät laitteet
sekä HAM:n näyttelyihin liittyvät teknologiset tarpeet)
siirretty pois palvelukokonaisuuden tehtävistä, jolloin
uudet laitteet eivät ole muusta omasta toiminnasta
poissa.

3.3.2 Järjestöjen ja kaupalliset toimijoiden tarpeet

Tätä toivotaan kaupungilta ja näin haastatellut toimijat näke-
vät kaupungin:

- **Maailman toimivimpana kaupunkina:** Jotkut haastatel-
luista kokivat kaupungin vastaavan erilaisiin toiveisiin ja
tarpeisiin yllättävän hyvin. Toimijat kiittävät kaupungin
kokouksiloja, joihin tosin kaikilla haastatelluilla ei ole
pääsyä suuren kysynnän takia, kaupungin rohkeutta läh-
teä mukaan uusiin kokeiluihin sekä Oodia, jonka näyt-
tämän toiminnan toivotaan laajentuvan myös muihin
paikkoihin kaupungilla. Kaupunki tekee jo hyvää työtä
esimerkiksi tarjoamalla nuorille mahdollisuuksia oppia
pelintekemistä sekä tarjoamalla toimintaa myös niille,
jotka ovat vähemmistöjen edustajia.
- **Mahdollistajana, joka tarjoaa alustan ja resursseja peli-
ekosysteemille:** Kirjastot tarjoavat monipuolista sisältöä
ja nuorisopalvelut vastaavat nuorten osallistamisesta ja
vaikuttamismahdollisuuksien lisäämisestä niin pelaamisharrastamiseen kuin pelien tekemiseenkin harras-
tuksena. Peliekosysteemeillä ja kaupungilla on monta
kohtaamisraajapintaa. Haastattelussa sekä kaupunkior-

ganisaatiosta että muiden toimijoiden osalta nousee
esiin ajatus siitä, että peliekosysteemiä tulee tukea koko-
naisuudessa eikä vain taloudellisten hyötyjen toivossa.

- **Kumppanina ja kasvussa auttajana:** Kaupungin on tär-
keää tehdä entistä enemmän yhteistyötä muiden toimi-
joiden kanssa, sillä osaamista Helsingin alueelta löytyy
vaikka kuinka paljon, mutta osaaminen ei välttämättä ole
johonkin tiettyyn osa-alueeseen välttämättä kaupungin
omassa organisaatiossa. Kaupungilta toivotaan myös si-
tä, että pelitilojen lisäksi tarjottaisiin enemmän ohjattua
toimintaa pelaamiseen ja pelien tekemiseen joko yksin
tai yhdessä yhteistyökumppaneiden kannalta ja että ly-
hytaikaisten kokeilujen pohjalta lähdettäisiin tekemään
jatkuvaa toimintaa entistä enemmän.
- **Asiantuntijana:** Kaupungin toivotaan myös päivittävän
osaamistaan peliekosysteemiin liittyen, jotta pelialaa
koskevat päätökset ovat varmasti informoituja. Osaami-
sen päivittämisen lisäksi asiantuntijaraati päätöksenteon
tueksi nostetaan esiin mahdollisena auttajana.

Tämä edellyttää:

- **Oma-aloitteista yhteistyötä kaupungin taholta:** Järjes-
tötoimijat toivovat, että kaupunki tekisi tiiviimpää yhe-
teistyötä niiden kanssa, jotta kaupungin reagointikyky
paranisi. Osa haastatelluista kokee, että kaupunki ei rea-
goi ollenkaan, eikä yhdessä pohditut hyvät ideat etene
lainkaan. Vaikka yksittäisistä palveluista ollaankin tietoi-
sia, monet haastatelluista kokevat myös, että eivät tiedä,
mitä palveluja kaupunki voisi heille tai heidän jäsenistöl-
leen tarvita, ja tässäkin tarvitaan kaupungilta aktiivista
yhteistyöroolia, koska tällaista tietoa ei lähdetä etsimään
kaupungin jättimäisiltä nettisivuilta.
- **Nopeutta:** Kaupungin koetaan reagoivan reaktiivisesti ja
yhteensä hieman jälkijunassa.
- **Fokus:** Kaupungin olisi hyvä miettiä entistä tarkemmin,
miten se tukee peliekosysteemiä ja on läsnä arjessa.
- **Jatkuvuutta:** Kaupungin organisaatiosta tunnustetaan
yksittäisiä ihmisiä, jotka ymmärtävät pelikulttuuria ja pe-
laamisharrastamista, mutta toimijoita mietityttää se, että
kun suhteet ovat selkeästi henkilökohtaisia eikä instituti-
onaalisia, voiko tällaisen pohjan päälle rakentaa kuinka
pitkää ja hyvää yhteistyötä ja tukea.

3.4. Trendit ja heikot signaalit

Tekniset trendit:

- **VR ja AR:** Pelit ja peliharrastus on jatkuvassa murrokses-
sa. Tämä on haaste niihin liittyvien kulttuuripalveluiden
tuottamiselle. Toisaalta virtuaali- (VR)- ja lisätyn todelli-
suuden (AR) todettiin olleen jo aika kauan keskustelussa,
ja nähtäväksi jää, lyövätkö ne läpi milloin ja millä taval-
la. Joka tapauksessa erityisesti museot ovat toimineet
kaupunkiorganisaatiossa suunnannäyttäjiä AR:n ja VR:n
hyödyntäjinä.

Pelaamisen murros:

- **Kilpapelamisen** osalta todettiin, että kilpapelami-
seen on alkanut syntyä omat rakenteensa ja liigansa ja

e-urheilu onkin siis kasvava kokonaisuus. Finnish Game Industry Report toteaa, että e-urheilun kasvu voi jatkua, mutta takeita siitä ei ole, sillä e-urheilun markkinat eivät ole kasvaneet yhtä nopeasti kuin oli ennustettu. E-urheilun osalta markkinat ja niiden ansaintamallit ja muut lainalaisuudet ovat vielä hahmottumatta, ja se hidastaa markkinoiden kasvua.

- **Streamaus** on tällä hetkellä todella iso ilmiö, ja streamaajat ja twitchaajat sekä tubettajat määrittävät sen, mitä nuoret pelaavat.
- **Tasa-arvon ja yhdenvertaisuuden nousu:** Koko peliekosysteemin osalta nostettiin esiin asennekulttuurin muutos sekä tasa-arvoon, yhdenvertaisuuteen että vastuullisuuteen liittyvien kysymysten nousu.
- **Mobiilipelaaminen:** Pelaajabarometri kiinnitti huomiota siihen, että mobiilipelien suosio on kasvanut. Finnish Game Industry Report 2018 nosti myös esiin sen, että mobiili on alustana kehittynyt ja mobiililla voidaan pelata myös tehokkuutta vaativia pelejä.
- **5G:** Mobiilipelaamisesta on tekemässä entistä vauhdikkaampaa 5G-verkko. Uuden verkon yleistymisen vienee hetken aikaa, mutta koska mobiililaitteita uusitaan melko tiheästi, voidaan parin vuoden päästä olla hyvinkin tilanteessa, että mobiilipelaaminen verkossa on entistä sujuvampaa ja viiveettömämpää. Lokakuun alussa julkistettiin perustetuksi suomalais-islantilainen yritys, joka on kerännyt 2 miljoonan siemenrahoituksen 5G:n ja pilviteknologian pohjalta rakennettaviin peleihin.
- **Monipelaaminen:** Pelikulttuurissa yleistyneen entisestään moninpelien pelaaminen.
- **Pelikulttuurituotteet siirtyvät entistä enemmän pilveen:** FGIR-raportissa huomioitiin myös, että pelien fyysisistä kopioista siirrytään entistä enemmän pilveen. Monet erityisesti kirjaston pelikulttuuripalveluista nauttivat pelikopioiden lainaamiseen eteenpäin. Yleistyvät mallit, jotka perustuvat peleihin ei-fyysisenä kulttuuripalveluna ovat tälle mallille haaste.
- **Poliittiset trendit**
- **Perusoikeudet nousevat:** Myös peleihin liittyvissä kulttuuripalveluissa joudutaan entistä enemmän kiinnittämään huomiota ihmisten eri perusoikeuksien tasapainottamiseen (esim. oikeus yksityisyyteen).
- **Niukat resurssit, suuret vastuut:** Lainsäädännön kunnallisille kirjasto-, nuoriso-, museo- ja liikuntapalveluille asettamat velvoitteet ovat entistä harvemmin linjassa näille toimintoille osoitettujen resurssien kanssa. Etenkään tilanteissa, joissa kyse on uusista kulttuurimuodoista kuten peleistä.
- **Harrastustakuu:** Harrastustakuu on läpäissyt suomalaisen poliittisen kentän valtakunnalliselta tasolta kunnalliselle tasolle. On kuitenkin avoin kysymys, mitä harrastustakuun toteutuminen tarkoittaa pelaamis- ja pelikehitysharrastuksen kannalta.
- **Työperäinen maahanmuutto ja vetovoimainen kaupunki:** Poliittisessa keskustelussa korostuu entistä enemmän Helsingin vetovoiman lisääminen kansainvälisten huippuosaajien parissa. Tämä edellyttää myös kulttuuri- ja vapaa-aikatoimialalta aiempaa suurempaa

fokusta muilla kielillä kuin suomeksi ja ruotsiksi tarjottaviin palveluihin ja yhteistyöhön kaupunkimarkkinoinnin kanssa.

- **Elinikäinen oppiminen:** Erityisesti pelikehitysharrastuksen tukeminen hahmottuu jatkossa entistä enemmän elinikäisen oppimisen viitekehyksessä.

Kaupungin kulttuuri- ja vapaa-aikatoimialaan vaikuttavat keskeiset perusoikeudet, lait ja poliittiset ohjelmat on summattu [liitteessä 1](#).

3.5. Kaupungin uudet roolit

Kulttuurin ja vapaa-ajan toimiajan palvelut pelikulttuurin mahdollistajina

Helsingin kaupungin pelikulttuuria mahdollistaa kulttuurin ja vapaa-ajan toimiala ja sen palvelut. Kaupungin palveluita täydentää erilaiset järjestöt ja tapahtumat sekä kaupalliset toimijat. Graafissa 1 kuvataan kulttuuri- ja vapaa-aikatoimialan roolia pelikulttuurin mahdollistajana sekä muiden toimijoiden sijoittumista kokonaisuuteen.

Kulttuurin ja vapaa-ajan palvelut tärkeä osa huippuosaajien kasvatusta

Kulttuuri- ja vapaa-aikatoimialan palvelut ovat keskeinen osa kaupungin pelialan huippuosaajien kasvatuspolkua. Graafissa 2 kuvataan tämä polku. Pelialan huippuosaajien kasvatuspolun yksityiskohdat on kartoitettu Baltic Game Industry -projektin Helsinki Model for Games Industry Talent Building -julkaisussa, jossa tehtiin näkyväksi Helsingin kansainvälisesti ainutlaatuinen osaajakasvatuspolku. Julkaisu on ladattavissa täältä: <http://www.neogames.fi/wp-content/uploads/2018/04/Helsinkimalli-final-draft.pdf>

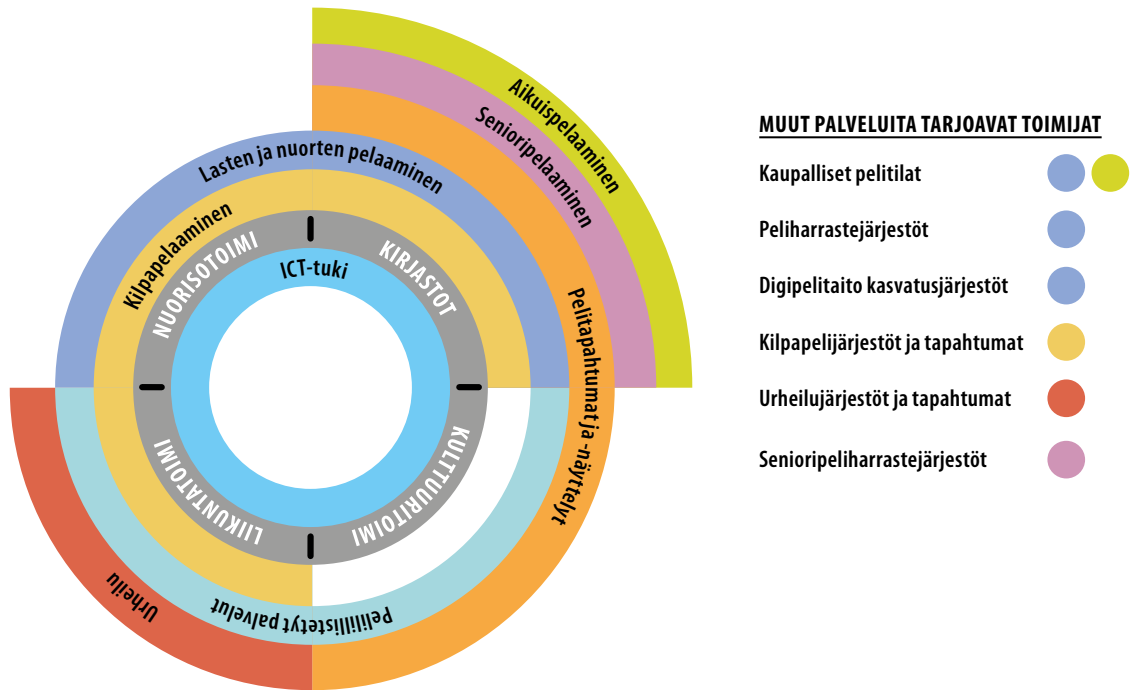
Kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan palvelut pelikulttuurikasvatuksen kumppanina

Kulttuuri- ja vapaa-aikatoimialan palvelut ovat osa pelikulttuurikasvatusta. Pelikulttuurikasvatusta tehdään sekä aikuisien että lasten ja nuorten keskuudessa. Kulttuuri- ja vapaa-aikapalveluiden sekä muiden toimijoiden roolia pelikulttuurikasvatuksessa on avattu graafissa 3.

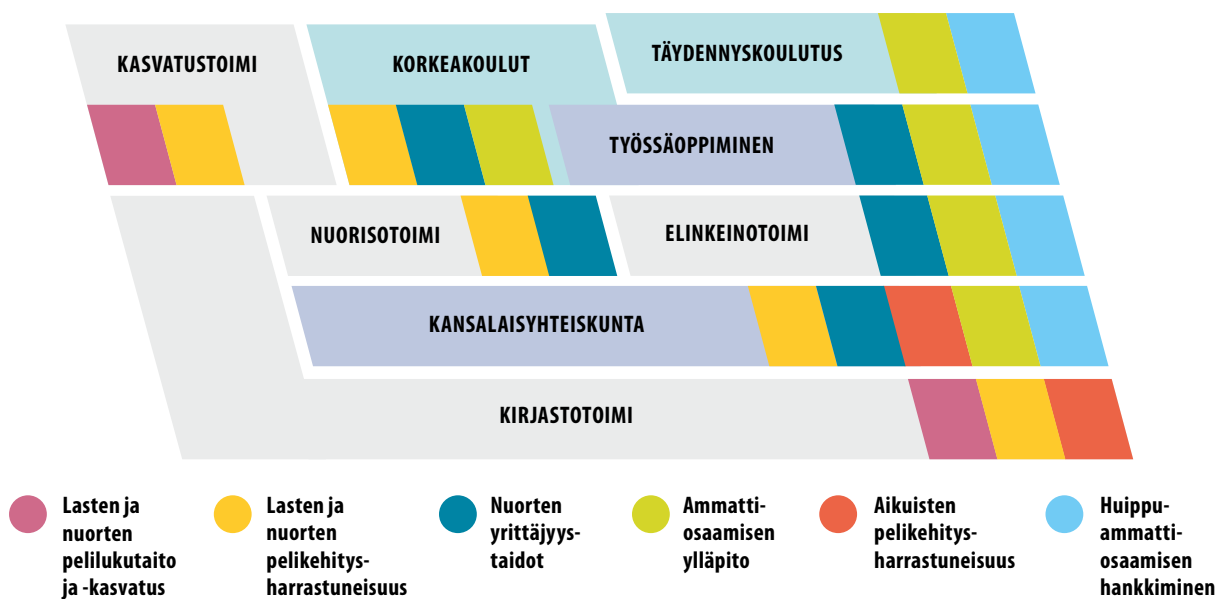
Pelitaiteen edistämistyö – turismi ja vienti

Pelitaidetta edistetään Suomessa ja Helsingissä erilaisin keinoin. Turismi ja vienti ovat molemmat osa pelitaiteen edistämistä. Kulttuuri- ja vapaa-aikatoimella on osansa tässä edistämistyössä niin helsinkiläisen pelikulttuurin paikallisen kuin kansainvälisen näkyvyydenkin kannalta (katso graafi 4).

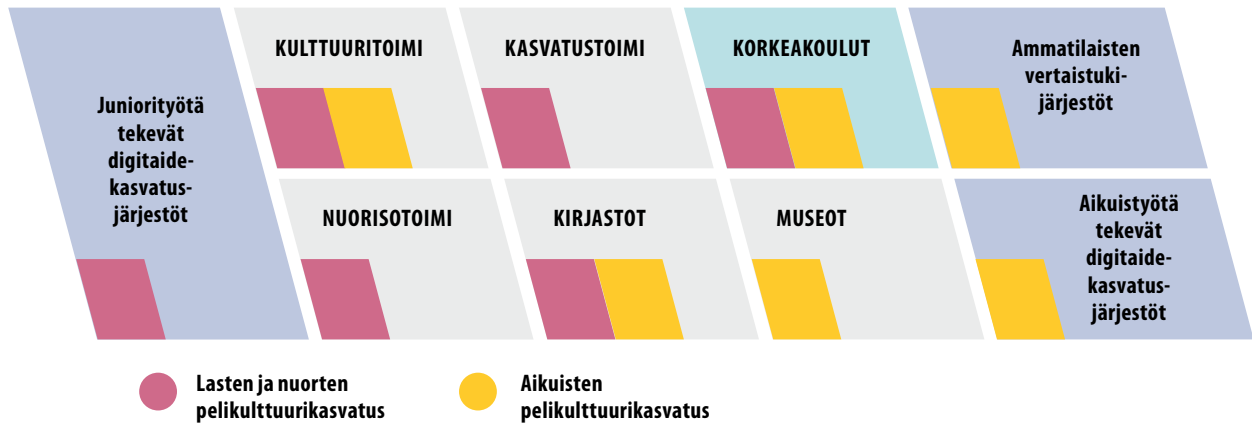
GRAAFI 1 - KAUPUNGIN PALVELUT PELIKULTTUURIN MAHDOLLISTAJANA



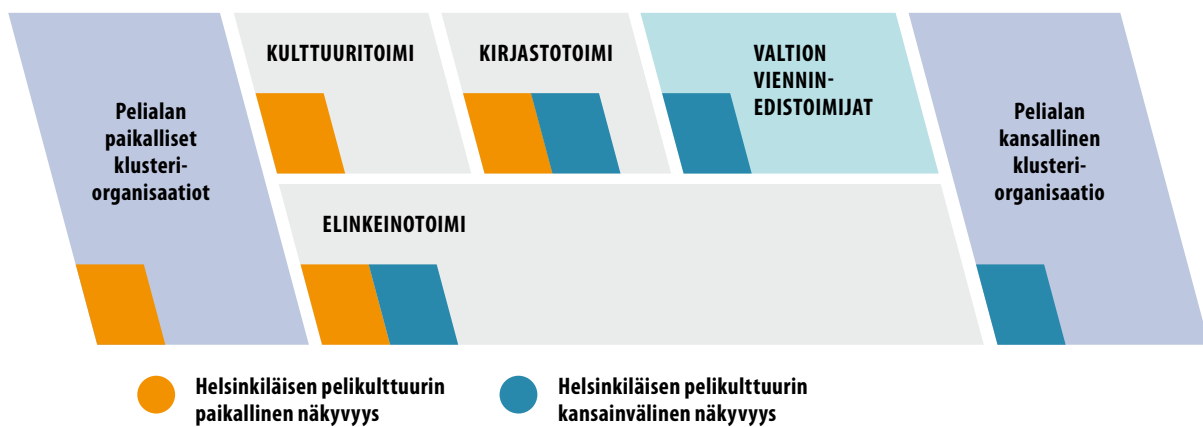
GRAAFI 2 - KAUPUNGIN ROOLI HUIPPUOSAAJIEN KASVATUKSESSA



GRAAFI 3 - KAUPUNKI PELIKULTTUURIKASVATUKSEN KUMPPANINA



GRAAFI 4 - TURISMI JA VIENTI PELITAITEEN EDISTÄMISTYÖSSÄ



GRAAFI 5 - KAUPUNGIN PALVELUT OSANA OSAAJAHOUKUTTELUA



Kulttuurin ja vapaa-ajan toimialan palvelut tärkeä osa osaajien houkuttelua, kotouttamista ja sitouttamista

Kulttuuri- ja vapaa-aikatoimi palveluineen on todella keskeinen toimija houkutellessa huippuosaajia Helsinkiin sekä näiden huippuosaajien kotouttamisessa ja sitouttamisessa uuteen kaupunkiin. Keskeisten palveluiden saatavuus muillakin kuin suomen ja ruotsin kielellä on tärkeää. Kaupungin keskeistä roolia esitellään graafissa 5.

3.6. Tarvittavat toimenpiteet

1. Tahtotilan määrittely – kaupunki tarvitsee pelikulttuuristrategian

Helsingin kulttuuri- ja vapaa-aika toimen palvelut ovat keskeisessä roolissa niin kaupungin pelikehitys- kuin eUrheilu-ekosysteemien menestyksen mahdollistamisessa esim. osaajakasvatuksen ja ulkomaalaisten huippuosaajien houkuttelun kautta.

Useissa haastatteluissa tuotiin esiin se, että mikäli toimialalla halutaan kehittää pelaamisharrastamiseen ja pelikulttuuriin liittyvää toimintaa, on yhteinen tahtotila ja tavoitteet määritettävä ja toimialan toimijoiden kesken lisättävä yhteistyötä. Ilman näitä ei kehitystyö tapahdu kaikissa palvelukokonaisuuksissa.

Erityisesti kilpapelaaaminen tarvitsee oman selkeän kasvatuspolkunsaa harrastajasta ammattilaiseksi ja selkeän vastuunjaon kaupungin eri toimintojen kesken. Samalla on syytä kartoittaa toimenpiteitä nykyisten palveluiden ulkopuolelle tippuvien pelien (esim. mobiilipelit ja paperilla pelattavat pulmapelit) kaupungin pelikulttuurityön piiriin, kuinka peliharrastustoiminta integroidaan osaksi kaupungin harrastustakuuta ja elinikäistä oppimista ja kuinka ihmisten perusoi-keudet huomioidaan kaupungin pelipalveluissa.

Lisäksi kaupunki tarvitsee tiekartan peliharrastustoimintojen avaamiselle entistä laajemmin muille kuin suomea tai ruotsia puhuville kaupunkilaisille ja pelikulttuurin käyttämiseen osana kaupungin vetovoiman kasvattamista.

2. Toimivat ICT-järjestelmät

Pelien lainaaminen e-kirjastosta

Kirjastojen osalta iso tuleva tarve on pelien e-lainaamisen mahdollistaminen. Pelien lainaamisen mahdollistaminen e-kirjastoissa on maailmanlaajuisesti vastaamaton haaste, joten tämän haasteen ratkaisemisella voitaisiin jälleen kerran olla edelläkävijöitä kirjastotoiminnassa. ICT-tuen puolella kerrotaan olevan asiaan osaamista ja järjestelmäkehitys voidaan resursoida muutaman kuukauden sisällä. Toisessa keskustelussa ICT-tuki koki myös, että järjestelmien kehittämiseen ei tällä hetkellä ole tarpeeksi resursointia. Sopimusneuvotteluihin ja kumppaneiden hankkimiseen ICT-tuella ei ole resursseja, vaan se pitäisi resursoida muualta. E-kirjaston tunnis-

tautumiseen voitaisiin käyttää kirjaston nykyisiä tunnistautumiskeinoja ja tulevaisuudessa Helsinki-ID:tä. Toimenpiteenä tulevaan – pelien lainaamiseen e-kirjastosta täytyy luoda hyvä yhteistyömalli, joka myös resursoidaan riittävästi.

Järjestelmäkysymykset ja tietosuoja pitää ottaa vakavasti

Jotta kaupungin pelikulttuuri ja -harrastuspalveluiden tavoitavuutta ja vaikuttavuutta voidaan seurata paremmin, on niitä tukevien ICT-järjestelmien käytettävyyttä ja toimivuutta parannettava. Samalla on kiinnitettävä erityistä huomiota järjestelmien turvallisuuden parantamiseen.

Kirjastojen koneilla yksittäiset käyttäjät koittavat sivuta ikäraja käyttämällä isosisarusten tai vanhempien kirjastokortteja. Nämä tilanteet vaativat osaavan ja pelejä tuntevan henkilökunnan, jotta kyseinen toiminta saadaan kitkettä, sillä kaupungin nuoriso- ja kirjastoiminnassa ollaan ikärajojen suhteen tiukkoja. Ikärajoja on pystytty kiertämään myös menemällä joillekin ulkopuolisille sivustoille pelikahvilajärjestelmän sisällä.

Kaupungin pelikahvilajärjestelmissä on huomattu muitakin vakavia puutteita, jotka koskevat myös pelikahvilajärjestelmän käyttäjien tietoturva ja tietosuoja. Tällaiset puutteet on otettava vakavasti ja korjattava hetimiten. ICT-tuen puolella ei ole tällä hetkellä riittävä resursointia korjata olemassa olevia järjestelmiä tai tuottaa uusia palvelukokonaisuuksien toivomalla tahdilla. Järjestelmien uusimisella myös perustellaan joskus sitä, että jotain järjestelmää ei korjata.

Resurssointi

Monet palvelukokonaisuudet toivat esiin sen, että ICT-tuki vastaa tukipyyntöihin hitaasti. Järjestelmien puutteisiin on suhtauduttava vakavasti ja ICT:n resursoinnista on pidettävä huolta. Jos ICT:n resursointia ei voi lisätä, on palvelutasoilla pohdittava, miten paljon palveluita halutaan tarjota, jos niitä ei voida tarjota laadukkaasti.

3. Pelikulttuuri tarvitsee riittävät resurssit ja pelikulttuurikoordinaatiota

Pelaaminen on valtavirtaa, joten niihin keskittyville palveluille on osoitettava kulttuurin- ja vapaa-ajan toimialalla riittävät resurssit esim. pelitilojen ylläpitoon ja laajentamiseen kysynnän mukaan.

Useampi haastateltu toivoo, että toimialalla olisi jokin rakenne tai taho, jolla saataisiin pidettyä langat hyppysissä toimialan pelitoiminnoista, yhteistyössä kaupungin muiden toimialojen kanssa ja pelitoimintojen kehittämisestä. Lisäksi palvelutasolla tarvitaan riittävä resurssointi siihen, että palveluissa pystytään rakentamaan ajatus tulevien pelipalveluiden tasosta ja millainen rakenne toimii palveluiden taustalla, jotta ICT-tuessa tiedetään, millaiseen palvelutasoon vastataan eikä ICT:n täydy venyttää resursseja palvelukokonaisuuksien palvelutasojen määrittämiseen.

Se, että toimialalla olisi sopiva rakenne taikka taho, joka vastaa pelitoiminnoista ja niiden kehittämisestä kokonaisuudessa, auttaisi myös järjestötoimijoiden tarpeisiin. Tällä hetkellä järjestöissä toivotaan lisää kaupungin suunnalta tulevaa oma-aloitteista yhteistyötä, syvempää ymmärrystä pelikulttuurin eri ilmiöistä laajemmalla rintamalla, selkeää viestintää palveluista järjestötoimijoille. Tällaisen selkeän pelitoiminnoista koko palvelutasolla vastaavan rakenteen tai tahon avulla järjestöt myös tietäisivät paremmin, kenen kanssa jutella mahdollisista toiveista ja yhteistyöajatuksista ja joka kertoisi sitten, miten ajatus etenee.

4. Yhteistyö, koulutukset ja toimialan koulutus ja sisäinen tiedonjako

Kaikki palvelukokonaisuudet toivovat enemmän yhteistyötä keskenään ja koordinaatiota pelitoimintoihin.

Niin nuoris-, kirjasto-, museo- kuin liikuntapalveluilla on niin ei-digitaalisiin kuin digitaalisiin peleihin liittyviä toimintoja. Kaupungin olisi hyvä kartoittaa yhteistyön tiivistämistä toimialatasolla pelien hankinnassa ja ylläpidossa. Vähintäänkin palvelukokonaisuuksien välille toivotaan kokemusten, osaamisen ja hyvien käytäntöjen vaihtamista keskenään.

Toimialan sisällä kaivataan koulutusta pelitoimintoihin liittyen. Jotkut palvelukokonaisuudet haluavat koulutusta hyvinkin spesifeistä aiheista, kuten streamaamisesta ja videoidoinnista kohderyhmien saavuttamisen kannalta, toiset taas hyvinkin peruskoulutuksesta sekä pelitoimintoihin että laitteisiin liittyen.

5. Yhdenvertaisuus pelitoiminnoissa

Pelaaminen, kilpapelaaaminen, streamaaminen ja pelikehitys ovat vielä nuoria ilmiöitä, joten sen toimintatavat eivät ole vielä täysin vakiintuneet. Tästä syystä kaupungilla on potentiaalisesti merkittävä rooli pelikulttuurin sukupuolittuneiden ilmiöiden tasaajana. Samalla on pidettävä huoli siitä, että myös muut aliedustetut ryhmät kuten seniorit ja matalan sosioekonomisen taustan omaavat ihmiset saadaan mukaan pelipalveluiden piiriin.

Nuorisopalveluissa on huomattu, että pelaamis- ja pelintekotoiminnoissa käy enimmäkseen poikia, ja tytöt ja erilaisiin vähemmistöihin kuuluvat eivät oikein tahdo löytää esimerkiksi Scoreen, vaikka toimintaan onkin tuotu tyttöjen peli-ilta ja Gaymers' Night. Näkymättömät esteet on tunnistettava, jotta toiminnasta saadaan yhdenvertaista.

Nuorten pelitoiminnoissa on myös tärkeää, että jatketaan nuorille hyvän pelikielen opettamista, jotta pelikulttuuriin tulevat uudet pelaajat tekevät siitä avoimempaa. Hyvien tapojen ja puheen opettaminen on tärkeää, jotta pelikulttuurissa joskus esiintyvät toksiset piirteet saadaan kitkettyä eikä kenenkään tarvitse miettiä, voiko hän pelata mikrofoni päällä vai ei.

4. PELIHARRASTAMINEN, -KULTTUURI JA -KASVATUS HELSINGIN KAUPUNGIN STRATEGIASSA 2021-2025

Tässä osiossa on mahdollisia strategisia linjauksia, jotka olisi hyvä tehdä seuraavaan kaupunkistrategiaan, elleivät nämä asiat sitten ole jo tulleet ratkaistuksi. Nykyinen kaupunkistrategia on vuosille 2017-2021, eli selvityksen tekohetkellä ollaan strategiakauden puolivälissä.

Kaupunki huolehtii toimintojen perustarpeista

Perustarpeiden kattamisen tavoitteena on tehdä Helsingistä paras paikka harrastaa myös pelaamista. Pelitoimintoihin käytettävistä tiloista, laitteistosta ja järjestelmistä pidetään huolta ja ne pidetään ajan tasaisina. Kaupunki kuulee omaa yhteisöään kehittämistarpeista.

Kulttuuri- ja vapaa-aikatoimen sisäistä koordinaatiota pelitoiminnoista vahvistetaan luomalla sopiva rakenne tai taho, joka pitää huolta eli palvelukokonaisuuksien yhteistyöstä pelitoimintoihin liittyen ja on yhteystahona järjestötoimijoille. Tämä rakenne taikka taho pitää huolen siitä, että pelitoiminnoille on määritelty haluttu palvelutaso ja rakenteet tason ylläpitämiseksi. Lisäksi toimialan eri palvelukokonaisuuksissa taataan riittävät resurssit pelitoimintoihin. Nuorisotaloilla on ainakin yksi työntekijä, joka voi käyttää kaiken ohjaustyöaikansa nuorten kanssa pelaamiseen. Kirjastojen pelivastaavien roolia selkeytetään. ICT-tuen resurssit vastaavat palvelukokonaisuuksien tukitarpeeseen ja järjestelmien kehittämistarpeeseen.

Riittävän resursoinnin lisäksi on tärkeää pitää huolta pelaamiseen tarkoitetuista tiloista ja laitteistosta. ICT-tuen riittävä resursointi on tärkeää nimenomaan laitteiden ja järjestelmien kannalta.

Järjestöjen tärkeä työ tunnustetaan ja sitä tuetaan

Helsingin koko peliekosysteemin kulmakivenä on tärkeää työtä tekevät järjestötoimijat. Osa järjestötoimijoista tuottaa hienoja harrastusmahdollisuuksia ja tapahtumia, osa puolestaan asiantuntijapalveluita ja tukitoimintoja muille peliekosysteemin toimijoille. Järjestötoimijat tekevät ekosysteemin kannalta välttämätöntä toimintaa. Kaupunki kuuntelee koko peliekosysteemin tarpeita ja tukee sitä ja sen järjestöjen toimintaa monin tavoin, esimerkiksi tarjoamalla toimintaan tilaa, rahoitusta ja viestintätukea. Kaupunki pitää toimijat tietoisina erilaisista palveluista.

Järjestöt ja kaupalliset toimijat tarjoavat myös monenlaisia palveluita ja harrastusmahdollisuuksia niin pelaamises-

ta kiinnostuneille kuin pelejä tekevillekin tahoille. Järjestöt tuottavat monenlaista pelikulttuuri- ja peliharrastustoimintaa, kuten tietokonefestivaaleja, harrastepelaamista muussa kuin digitaalisessa ympäristössä, ja pelintekemistä tekemisen ilosta. Peliekosysteemillä on myös selkeitä tukitoimintoja tekeviä tahoja, esimerkiksi pelinkehittäjille tarjotaan koulutusta ja verkostoitumismahdollisuuksia, ekosysteemin eri osa-alueita kehitetään, toimijoiden etua valvotaan ja toisaalta asemaa pyritään parantaa monipuolisesti, esimerkiksi taiteen kentällä läänintaitelija pyrkii rakentamaan pelitaiteelle entistä parempaa asemaa.

Yhteistyöllä eteenpäin ja maailmankartalle

Yhteistyötä tehdään monilla eri tasoilla. Kulttuuri- ja vapaa-aikatoimen sisällä eri palvelukokonaisuuksilla on oma roolinsa pelitoiminnoissa ja nämä toiminnot toimivat yhdessä ja puhaltavat yhteen hiileen. Toimialan sisällä jaetaan säännöllisesti hyviä käytäntöjä ja osaamista.

Kaupunki tekee entistä enemmän poikkisektoraalista yhteistyötä kaupunkiorganisaatioiden ja muiden toimijoiden välillä. Yhteistyö erilaisissa mentorointitoimissa lisää nuorten pääsyä työmarkkinoille. Aloitteleville yrityksille tarjotaan tukea erilaisin inkubaattorijärjestelmin. Tällaisista yhteistyömalleista hyötyvät niin kaupunki kuin peliekosysteemin toimijat.

Yhteistyötä järjestöjen kanssa syvennetään ja aiemmin henkilökohtaisten kontaktien rinnalle rakennetaan institutionaalista suhdetta. Kaupunki tekee tapahtumia yhdessä järjestötoimijoiden kanssa järjestämällä vuosittain konttipelijamit, joka tuo pelien tekemistä näkyväksi, ja digitaaliset kaupunkifestivaalit, joka tuo pelaamisharrastamista näkyväksi. Yritysyhteistyön käynnistämistä helpotetaan rakentamalla valmiita paketteja ja tarjottimia, joissa tuodaan esiin ne ehdot, joilla kaupungin eri toimijat voivat yritysyhteistyöhön lähteä.

Kaupunki identifioituu jatkossa pelialan unelmatoimipaikkana, jossa peliala tukee Helsingin brändiä ja Helsingin tunnettuus pelialan unelmatoimipaikkana tukee pelialaa muun muassa osaajahoukuttelun kautta. Järjestötoimijoiden lisäksi yhteistyötä tehdään sopivissa kohdin myös yritysten kanssa uusien tapahtumien ja toimintojen järjestämiseksi.

Erilaiset yhteistyökuviot ja suuret pelitapahtumat on Helsingin keino päästä maailman kartalle. Helsingin identifioituminen yhtä globaalin pelikulttuurin tärkeimmistä keskuksista on hyvää PR:ää ja houkuttelee Helsinkiin niin turisteja, yrityksiä kuin uusia työntekijöitä.

Uudet kokeilut ja pysyvä toiminta

Kaupunki jatkaa ennakkoluulottomana uusien kokeilujen tekijänä. Uusiin kokeiluihin kannustetaan kulttuurin ja vapaa-ajan toimialalla mikrobudjetoinnilla ja kaupunkilaisille puolestaan jaetaan vuosittain rahaa uusiin kokeiluihin vuoden 2018 testin tapaan.

Uusien kokeilujen lisäksi kaupunki luo selkeät rakenteet ja keinot siihen, miten hyvistä kokeiluista saadaan pysyvää toimintaa. Tämä takaa sen, että hyvät avaukset eivät huku.

Pelaaminen, streamaaminen, e-urheilu ja pelien tekeminen ovat valtavirtaa

Peliharrastamiseen liittyy edelleen kielteisiä ajatuksia ja nauruskelua. Kaupunki toimii aktiivisesti edistääkseen vastuullista ja kestävästä peliharrastustoimintaa, josta syntyy näkyvä positiivinen jälki kaupunkiin. Yhteistyökumppaneiden kanssa järjestetään pelitapahtumia ja GameDev-Clubin toimintaa skaalataan vastaamaan kysyntään ja peliekosysteemin osajatarpeisiin.

Kaupunki luo itselleen selkeän kuvan siitä, millaista e-urheilutoimintaa se haluaa tukea ja miksi ja ryhtyy hyvän suunnitelman pohjalta hommiin. Suunnitelmassa on huomioitu eri palvelukokonaisuudet ja niille on asetettu sopivat ja mielekkäät tehtävät. E-urheiluun tarjotaan tiloja, ohjattua toimintaa ja e-urheiluseuroille maksetaan seuratuksia kuten muillekin urheiluseuroille.

SELVITYKSESSÄ KÄYTETYT TUTKIMUKSET JA RAPORTIT

Hakanen T., Myllyniemi S., Salasuo M. 2019. *Oikeus liikkua. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2018*. Valtion nuorisoneuvoston julkaisu nro 61.

Hiltunen K., Latva S., Kaleva J-P. 2019. *Finnish Game Industry Report 2018*. Neogamesin joka toinen vuosi tekemä julkaisu, Helsinki.

Karvinen J., Mäyrä F. 2011. *Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos*.

TRIM Research Reports 6, Tampere. Sisältää Pelaajabarometrien 2009 ja 2010 tulokset myös.

Kinnunen J., Lilja P., Mäyrä F. 2018. *Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen*. TRIM Research Reports 28, Tampere.

Merikivi J., Myllyniemi S., Salasuo M. 2016. *Media hanskassa*.

Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta.

Nuorisoasiainneuvottelukunnan julkaisu nro 55.

Mäyrä F., Ermi L. 2014. *Pelaajabarometri 2013: Mobiilipelaamisen nousu*.

TRIM Research Reports 11, Tampere.

Mäyrä F., Karvinen J., Ermi L. 2016. *Pelaajabarometri 2015: Lajityyppien suosio*.

TRIM Research Reports 21, Tampere.

Purhonen S. et al. 2014. *Suomalainen maku – kulttuuripääoma, kulutus ja elämäntyylien sosiaalinen eriytyminen*. Gaudeamus 2014, Helsinki.

Liite 1: Kulttuuri- ja vapaa-aikatoimialaan vaikuttavat keskeiset perusoikeudet, lait ja poliittiset ohjelmat

Digitaaliset perusoikeudet

Pelikulttuurin saavutettavuus	YK:N LASTENOIKEUKSIEN SOPIMUS Lapsella on oikeus lepoon, leikkiin ja vapaa-aikaan sekä taide- ja kulttuurielämään. Lapsella on oikeus saada tietoa. Lapsella on oikeus saada tietoa esim. television, radion ja leh- tien välityksellä. Lasta tulee suojella hänen hy- vinvointinsa kannalta vahingolliselta aineistolta.	PERUSTUSLAKI Ketään ei saa ilman hyväksyttävää perustetta asettaa eri asemaan sukupuolen, iän, alkuperän, kielen, uskonnon, vakaumuksen, mielipiteen, terveydentilan, vammaisuuden tai muun henki- lön liittyvän syyn perusteella. Jokaisen oikeus käyttää tuomioistuimessa ja muussa viranomaisessa asiassaan omaa kiel- tään, joko suomea tai ruotsia, sekä saada toimi- tuskirjansa tällä kielellä turvataan lailla. Julkisen vallan on huolehdittava maan suomen- ja ruot- sinkielisen väestön sivistyksellisistä ja yhteis- kunnallisista tarpeista samanlaisten perustei- den mukaan. Saamelaisilla alkuperäiskansana sekä romaneil- la ja muilla ryhmillä on oikeus ylläpitää ja kehit- tää omaa kieltään ja kulttuuriaan. Viittomakiel- tä käyttävien sekä vammaisuuden vuoksi tul- kitsemis- ja käännösapua tarvitsevien oikeudet turvataan lailla.
Pelilukutaito ja -sivistys sekä elinikäinen oppiminen pelialalla	Valtion on kunnioitettava vanhempien tai mui- den lapsen huoltajien vastuuta, oikeuksia ja vel- vollisuuksia lapsen kasvatuksessa. Vanhemmil- la on ensisijainen ja yhteinen vastuu lapsen kas- vatuksesta ja kehityksestä lapsen edun mukai- sesti. Valtion on tuettava vanhempia lasten kas- vatuksessa.	Julkisen vallan on turvattava, sen mukaan kuin lailla tarkemmin säädetään, jokaiselle yhtäläi- nen mahdollisuus saada kykijensä ja erityisten tarpeidensa mukaisesti myös muuta kuin perus- opetusta sekä kehittää itseään varattomuuden sitä estämättä. Tieteen, taiteen ja ylimmän opetuksen vapaus on turvattu.
Osallisuus ja aktiivinen kansalaisuus pelikulttuurin kehittämisessä	Lapsella on oikeus yksityisyyteen, kotirauhaan ja kirjesalaisuuteen. Hänen kunniaansa tai mai- nettaan ei saa halventaa. Lapsella on oikeus ilmaista omat mielipiteen- sä kaikissa itseään koskeissa asioissa ja ne on otettava huomioon lapsen iän ja kehitystason mukaisesti. Lapsella on oikeus ilmaista mieli- piteensä, kunhan ne eivät loukkaa muiden oi- keuksia. Lapsilla on oikeus järjestäytyä ja toimia yhdistyksissä.	Jokaisen yksityiselämä, kunnia ja kotirauha on turvattu. Henkilötietojen suojasta säädetään tarkemmin lailla. Jokaisella on sananvapaus. Sananvapauteen si- sältyy oikeus ilmaista, julkistaa ja vastaanottaa tietoja, mielipiteitä ja muita viestejä kenenkään ennakolta estämättä. Tarkempia säännöksiä sa- nanvapauden käyttämisestä annetaan lailla. Lailla voidaan säätää kuvaohjelmia koskevia las- ten suojelemiseksi välttämättömiä rajoituksia. Jokaisella on oikeus lupaa hankkimatta järjes- tää kokouksia ja mielenosoituksia sekä osallis- tua niihin. Jokaisella on yhdistymisvapaus. Yhdistymisva- pauksen sisältyy oikeus ilman lupaa perustaa yhdistys, kuulua tai olla kuulumatta yhdistyk- seen ja osallistua yhdistyksen toimintaan. Sa- moin on turvattu ammatillinen yhdistymisva- paus ja vapaus järjestäytyä muiden etujen val- vomiseksi. Jokaisella on oikeus lain mukaan hankkia toi-

meentulonsa valitsemallaan työllä, ammatilla tai elinkeinolla.

Lapsia on kohdeltava tasa-arvoisesti yksilöinä, ja heidän tulee saada vaikuttaa itseään koskeviin asioihin kehitystään vastaavasti.

Sukupuolten tasa-arvoa edistetään yhteiskunnallisessa toiminnassa sekä työelämässä, erityisesti palkkauksesta ja muista palvelussuhteen ehtoista määrittäessä, sen mukaan kuin lailla tarkemmin säädetään.

Helsingin kulttuuri- ja vapaa-aikatoimialaa ohjaava lainsäädäntö

	KIRJASTOLAKI	NUORISOLAKI	MUSEOLAKI	LIIKUNTALAKI	KUNTALAKI
Pelikulttuurin saavutettavuus	Laki edistää: - tiedon saata- vuutta ja käyttöä - yhdenvertaisia mahdollisuuksia sivistykseen ja kulttuuriin Kirjaston tehtävä on: - tarjota pääsy aineistoihin, tietoon ja kulttuurisältöihin - ylläpitää monipuolista ja uusiutu- vuutta kokoelmaa Kirjastolain mu- kaan kirjastojen tulee olla kaik- kien käytettävissä ja saavutetta- vissa. Lisäksi kir- jastojen omien aineistojen käyt- tö, lainaus, va- raaminen sekä ohjaus ja neu- vonta on maksu- tonta. Kirjastoil- la tulee olla teh- tävänsä hoitami- seen tarkoituk- senmukaiset ti- lat, ajantasainen välineistö sekä riittävä ja osaava henkilöstö.	Lain tavoite on: - tukea nuorten harrastamista ja toimintaa kan- salais-yhteiskun- nassa - edistää nuor- ten yhden-ver- taisuutta ja ta- sa-arvoa sekä oi- keuksien toteu- tumista - parantaa nuor- ten kasvu- ja eli- noloja Nuoriso- lain piiriin kuulu- vat alle 29-vuo- tiaat. Nuorisotoi- minta on nuor- ten omaehtois- ta toiminta. Kun- tien velvollisuu- tena on mm. edistää nuoril- le suunnattujen palvelujen yh- teensovittamis- ta, yhteisiä me- nettelytapoja palveluihin oh- jaamisessa sekä tiedonvaihdon sujuvuutta sekä edistää yhteis- työtä	Laki edistää: - kulttuuri- ja luonnon-perin- nön ja taiteen säilymistä tule- ville sukupolville sekä näiden esit- tämistä ja elä- mysten tarjoa- mista - yhteisöllisyyt- tä, jatkuvuutta ja kulttuurista mo- ninaisuutta sekä sivistystä - tiedon saata- vuutta, saavutet- tavuutta ja käyt- töä	Laki edistää: - eri väestöryh- mien mahdolli- suuksia liikkua ja harrastaa lii- kuntaa - eriarvoisuuden vähentämistä lii- kunnassa - väestön hyvin- vointia ja ter- veyttä - fyysisen toimin- ta-kyvyn ja yllä- pitämistä ja pa- rantamista Laissa määrite- tään kunnan vas- tuulle liikunta- palvelujen järjes- täminen ja hy- vinvointia edis- tävän liikun- nan lisääminen eri kohderyh- mät huomioon ottaen, kansa- laistoiminnan ja seuratoiminnan tukeminen se- kä liikuntapaik- kojen rakentami- nen ja ylläpito.	

Pelilukutaito ja -sivistys sekä elinikäinen oppiminen pelialalla	Laki edistää: • lukemiskulttuurista ja monipuolisten lukutaitoa • elinikäistä oppimista ja osaamisen kehittämistä Kirjaston tehtävä: • tarjota tietopalvelua, ohjausta, tukea tiedon hankintaan ja käyttöön sekä monipuoliseen lukutaitoon	Lain tavoite on: • tukea nuorten kasvua, itsenäistymistä, yhteisöllisyyttä sekä niihin liittyvää tietojen ja taitojen oppimista	Lain tavoite on: • ylläpitää ja vahvistaa yksilöiden ja yhteisöjen ymmärrystä ja osallisuutta kulttuurista, historiasta ja ympäristöstä • edistää aineistoja ja muita sisältöjä koskevan tutkimusta ja hyödyntämistä • yleisötyö, vuorovaikutus sekä opetuksen ja kasvatuksen edistäminen	Laki edistää: • lasten ja nuorten kasvua ja kehitystä • huippu-urheilua • liikunnan ja huippu-urheilun rehellisyyttä ja eettisiä periaatteita	
Osallisuus ja aktiivinen kansalaisuus pelikulttuurin kehittämisessä	Laki edistää: • aktiivista kansalaisuutta, demokratiaa ja sananvapautta Kirjaston tehtävä: • tarjota tiloja oppimiseen, harrastamiseen, työskentelyyn ja kansalais-toimintaan • edistää yhteiskunnallista ja kulttuurista vuoropuhelua	Laki edistää: • aktiivista kansalaisuutta, demokratiaa ja sananvapautta Kirjaston tehtävä: • tarjota tiloja oppimiseen, harrastamiseen, työskentelyyn ja kansalais-toimintaan • edistää yhteiskunnallista ja kulttuurista vuoropuhelua	Laki edistää: • hyvinvointia, yhdenvertaisuutta ja demokratiaa	Laki edistää: • liikunnan kansalais-toimintaa mukaan lukien seuratoiminta	• Yhteys kirjastolakiin: kuntalaisten osallisuus- ja vaikuttaminen • Yhteys nuorisolakiin: nuorisovaltuustot yms. nuorten vaikuttamis-kanavat • Yhteys liikuntalakiin: kuntalaisten osallisuus ja vaikuttaminen

Helsingin kulttuuri- ja vapaa-aikatoimialaan vaikuttavat poliittiset ohjelmat

Pelikulttuurin saavutettavuus	OSALLISTAVA JA OSAAVA SUOMI – PÄÄMINISTERI RINTEEN HALLITUKSEN OHJELMA 2019 – KIRJASTOLAKI • Kirjastojen osalta huolehditaan niiden saatavuudesta, kirjastoautoista ja kokoelmien monimuotoisuudesta. Valtion tuen tulee olla riittävä esimerkiksi pienilevikkisten kulttuurituotteiden hankkimiseen ja kirjastoissa tulee olla aineistoa myös muilla kuin kotimaisilla kielillä.	VALTAKUNNALLINEN NUORISOTYÖN JA POLITIIKAN OHJELMA VUOSILLE 2017–2019	MAAILMAN TOIMIVIN KAUPUNKI – HELSINGIN KAUPUNKISTRATEGIA 2017–2021 • Tavoitteena on, että jokaisella kaupunkilaisella on mahdollisuus elää kokemusrikasta ja laadukasta elämää ja saada siihen tarvittava tuki ja palvelut elämän eri vaiheissa - Huippulaa- tuinen ja helposti saavutettava kulttuuri ja urheilutapahtumat tuovat ihmisiä yhteen. Helsinki lisää kansainvälisyyttään ja luo edellytyksiä mielenkiintoisten kohteiden ja tapahtumien syn-
--------------------------------------	---	---	---

Pelilukutaito ja -sivistys sekä elinikäinen oppiminen pelialalla

Osallisuus ja aktiivinen kansalaisuus pelikulttuurin kehittämisessä

- Hallitusohjelmassa on luvattu lisäpanostuksia elinikäiseen oppimiseen. Tältä osin kirjasto- ja nuorisotyöhön panostetaan.
- Nuorisotyön osalta painotetaan medialukutaitoa, lasten suojelua haitallisilta sisällöiltä, vastuullista journalismia, syrjäytymisen ehkäisyä ja osallisuutta.

- Hallitusohjelmassa linjataan harrastustakuusta nuorille. Nuorille halutaan taata vähintään yksi mieluisa harrastusmahdollisuus, koulujen aamu- ja iltapäivätoimintaa ja sen laatua vahvistetaan ja maksuttomia harrastusmahdollisuuksia ryhdytään edistämään.

- Pyritään vahvistamaan nuorten työllistymistaitoja ja vähentämään syrjäytymistä

- Jokaisella lapsella ja nuorella on mahdollisuus vähintään yhden mieluisaan harrastukseen. Harrastuksen ei tarvitse sisältää kilpailullisia elementtejä.
- Lisätään nuorten osallistumis- ja vaikuttamismahdollisuuksia.

nylle. Kaupunki varmistaa, että sen tiloja on helppoa ja turvallista käyttää koulutus-, kansalais- ja kulttuuritoimintaan.

- Kaupunkiin halutaan uusia omaleimaisia vierailukohteita ja museoverkostoa halutaan kehittää ja vahvistaa.
- Liikkumattomuuden haasteisiin kaupunki vastaa kehittämällä kaupunkiympäristöä sekä liikunta- ja kulttuuritarjontaa arkiaktiivisuuteen ja liikkumiseen kannustavaksi eri kaupunginosissa. Ikäihmisiä houkutellaan aktiivisesti liikkeelle liikunnan ja kulttuurin pariin.

- Helsingin halutaan olevan elävä kaupunki, joka luo maailmanluokan mahdollisuuksia itsensä toteuttamiselle ja hausalle elämälle.
- Helsingistä luodaan elinikäisen oppimisen innovatiivinen kokeilukaupunki. Tietoyhteiskunnan edellyttämien taitojen hankinnan ja vahvistamisen mahdollisuuksia kehitetään.
- Helsinkiä hyödynnetään kaikenikäisten oppimisen tilana. Kumppanuusverkot eri toimijoiden kesken monipuolistavat ja laajentavat koulutustarjontaa.
- Globaalia murrosta pyritään hahmottamaan paremmin lisäämällä henkilöstön ymmärrystä tekoälystä ja muista maailmaa muuttavista teknologioista

- Kaupungin päämääränä on, että jokaisella lapsella ja nuorella on harrastus, nuoret luottavat Helsingin tulevaisuuteen ja voivat vaikuttaa kaupungin toimintaan.

- Kaupungissa on moniarvoisuutta salliva kulttuuri ja ilmapääpiiriä rikastavat uuden oppiminen, avoimuus, toisten kuuleminen ja huomioiminen sekä toisen tilan kunnioittaminen.
- Kansalaisjärjestöjen kanssa luodaan kumppanuuksia. Helsinki on palveluorganisaation lisäksi myös alusta ja julkisen sektorin ekosysteemi.

Kulttuurin
hyvinvointi-
vaikutukset

- Kulttuurin hyvinvointivaikutuksia lisätään eri hallinnonalojen yhteistyötä vahvistamalla.

Kansainväliset
osaajat ja
työperäinen
maahanmuutto

- Hallitusohjelmassa linjataan, että kansainvälisten osaajien houkutteluun resursoidaan yhdessä halukkaiden kuntien kanssa pysyvä toimintamalli. Työperäisen maahanmuuton painopistealueiksi asetetaan työvoimapulasta kärsivät alat sekä tutkimus-, kehitys- ja innovaatiotoiminnan kärki- ja kasvualojen kannalta olennaiset erityisosaajat, opiskelija ja tutkijat.

- Yhä harvemmalla nuorella on mielenterveysongelmia ehkäisevän toiminnan ansiosta

- Helsinki haluaa olla Suomen paras kaupunki yrityksille. Kaupunki tarjoaa hyvän kasvualustan innovaatiotoiminnalle ja vetovoimaisen asuinympäristön työvoimalle.

- Helsinki haluaa olla Euroopan kiehtovimpia sijaintipaikkoja uutta luovalle startup-toiminnalle ja houkuttelevin osaa-miskeskittymä yrityksille ja yksilöille, jotka haluavat tehdä maailmasta paremman paikan.

- Helsingin vetovoiman vahvistaminen edellyttää kaupungin määrätietoista kansainvälistämistä. Työperäistä maahanmuuttoa pyritään kasvattamaan.

- Kaupunki haluaa kehittää omia toimintamallejaan kaupungin kansainvälisen vetovoiman vahvistamiseksi

