

Skaitmeniniai žaidimai

VšĮ „[Nectarus](#)“ komanda atrinko ir išvertė šį straipsnį [Jaunimo reikalų departamento](#) prie Socialinės apsaugos ir darbo ministerijos užsakymu. Šis straipsnis yra dalis medžiagos mokymų kursams apie skaitmeninį darbą su jaunimu. Suomijos nacionalinio skaitmeninio darbo kompetencijos centras „[Verke](#)“ suteikė leidimą VšĮ „Nectarus“ publikuoti šį straipsnį.

ŽAIDIMAI YRA SVARBI jaunimo laisvalaikio ir bendravimo forma. Skaitmeniniai žaidimai gali padėti palaikyti ryšį su draugais arba rasti naujų. Žaidimai, kuriuos žaidžia daugiau nei vienas žaidėjas, gali būti laikomi visaverčiu socialiniu tinklu, nes kiti vartotojai visada sukuria bent dalį turinio, kuris naudojamas tokių žaidimų sesijose. Kitų žaidėjų sprendimai suteikia žaidimui naujų dimensijų. Netgi žaidėjai, kurie fiziškai yra vieni kambaryje su savo kompiuteriais ar kitais žaidimų prietaisais, gali turėti platų tinklą, prie kurio prisijungia žaidimo metu. Žaidimai taip pat suteikia galimybę įgyti įvairių įgūdžių, dažnai nejučia. Pavyzdžiui, įvairios socialinės situacijos ir konfliktų sprendimas gali praversti ruošiantis profesiniam gyvenimui.

Žaidimai niekuo nesiskiria nuo kitos skaitmeninės ar realaus pasaulio aplinkos. Pavyzdžiui, žvelgiant iš jaunuolio perspektyvos, bendravimas platformoje „Steam“ yra ne mažiau vertingas nei bendravimas tiesiogiai su žmogumi. Bendraujant su kitais, jaunuoliams gali dažnai prireikti suaugusiųjų patarimo, kaip grupėse nustatyti bendras taisykles ir užtikrinti, kad visi turėtų lygias galimybes dalyvauti.

Nors diskusijose apie žaidimus neretai pabrėžiamas jų neigiamas arba teigiamas poveikis, geriau būtų atsisakyti tokio sugretinimo. Svarbiausia įtraukti jaunuolius į darbą su jaunimu, pasinaudojant aplinka ir metodais, kurie gali juos sudominti tokia veikla. Žaidimai yra patrauklūs ir įvairiapusiai. Jie palengvina bendravimą. Tai dėmesio vertos savybės dirbant su jaunimu. Bet kokia tarp jaunimo populiarų laisvalaikio pramoga gali būti tinkama dirbant su jaunimu.

Suomijoje atlikta daug atvirų eksperimentų, kuriais bandyta rasti skirtingų žaidimų ir su jais susijusios kultūros panaudojimo būdų darbo su jaunimu srityje. Šiuo metu žaidimai yra darbo su jaunimu priemonė, operacinė aplinka, turinys ir veiklos forma įvairiose darbo su jaunimu organizacijose. Per skaitmeninius žaidimus atliekamas darbas kartais gali būti labai spontaniškas ir neįpareigojantis, tačiau kitomis aplinkybėmis skaitmeniniai žaidimai gali užtikrinti labai sistemingą ir struktūrinį požiūrį į darbą su jaunimu. Su žaidimais susijęs darbas nebūtinai reiškia, kad reikia iš tikrųjų žaisti. Įvairūs renginiai ir socialiniai tinklai gali būti paremti bendru interesu, kuris šiuo atveju yra žaidimai. Žaidimai taip pat suteikia galimybę sudominti jaunimą ir suteikti jam patrauklią veiklą.

Šiuose straipsniuose atkreipiamas dėmesys į žaidimų naudojimą darbo su jaunimu srityje. Tai tik keli, bet skirtingi pavyzdžiai, kaip skaitmeniniai žaidimai naudojami skaitmeniniame darbe su jaunimu Suomijoje.

Nebijokite skaitmeninių žaidimų

Miia Lyyra, Juveskiulės miesto jaunimo reikalų tarnyba

„BET AŠ BIJAU, todėl nenoriu.“ Šią frazę dažnai girdime ir iš suaugusiųjų, ir iš jaunimo. Nauji dalykai gali kelti nerimą, todėl žmonės linkę jų vengti. Kai kurie suaugusieji mano, kad vaizdo žaidimai kelia grėsmę ir yra žalingi. Naudotis elektroniniais prietaisais gali būti sudėtinga, be to, iš jų kyšo daugybę laidų. Nepaisant to, jaunimo kultūra dabar pasiekė tokį etapą, kai biliardo stalai paliekami praeityje, o skaitmeninimas tampa vis svarbesniu darbo su jaunimu aspektu.

Taigi, ką daryti, jei trūksta žinių? 2015 m. Juveskiulės miesto jaunimo reikalų tarnyba pradėjo žaidimo projektą „#GameONjkl“. Jo tikslas – paaiškinti žaidimus ir jaunimui, ir suaugusiesiems. Per vienerius projekto įgyvendinimo metus buvo suorganizuoti penki žaidimų renginiai, pravesti jaunuoliams skirti mokymai apie žaidimų kūrimą, dalyvauta tėvų ir mokytojų susirinkimuose ir surengtas pedagogams skirtas seminaras. Pirmieji metai buvo skirti visų suinteresuotųjų šalių susipažinimui. Projekto pradžia yra tarsi naujos draugystės užmezgimas: dirbama prie bendros praktikos ir bandoma išsiaiškinti, ką galima įgyvendinti ir kurių idėjų reikia atsisakyti.

Tam, kad su žaidimais susijusi veikla būtų veiksmingai įgyvendinta, reikia įdėti daug darbo ir turėti kompetentingų žmonių. Tačiau nereikia žinoti, kaip visa tai padaryti patiems. Projekto vadovo vaidmuo labiau panašus į prodiuserio. Jis turi žinoti, kas turi reikiamą kompetenciją tam tikrai užduočiai atlikti. Projekto vadovas viską kontroliuoja ir suburia talentingus žmones. Juveskiulės miesto jaunimo reikalų tarnyba pasirinko modelį, kai yra tik vienas visu etatu dirbantis darbuotojas, o vienam įgyvendinti visų planų beveik neįmanoma. Taigi, ko reikia?

Dideliuose miestuose ir net miesteliuose yra daugybė su žaidimais susijusių išteklių. Tai neretai yra asociacijų nariai arba pavieniai žaidimo entuziastai. Su žaidimais susijusioje veikloje būtina kompetencija. Labiausiai darbui tinka žmogus, kuris pats yra aktyvus žaidėjas. Bendradarbiavimas suteikia galimybę naudotis daugiau išteklių ir didesne patirtimi. Juveskiulės regione yra daugybė su žaidimais susijusių išteklių, turinčių įvairių įgūdžių, tokių kaip „Legacy Gaming Association“, „Jyväs kylä esports Club“, EXPA, Juveskiulės universitetas ir žaidimų parduotuvė „Fantasiapelit“. Tačiau jie visi susiduria su tomis pačiomis problemomis, įskaitant rinkodaros ir žmogiškųjų išteklių trūkumą.

Dirbdami kartu, jie gali padėti išspręsti vieni kitų problemas ir kartu pasidalyti savo žiniomis bei įgūdžiais.

Visus, kurie domisi žaidimais, raginu pagalvoti, kaip jie galėtų paskatinti skaitmeninimą savo veiklos srityje. Laikas pamiršti savo baimes ir pradėti atvirai kurti ką nors naujo. Jei jums trūksta žinių vietoje, pagalbos galite kreiptis nacionaliniu lygmeniu. Daugelis partijų Suomijoje jau turi patirties žaidimų srityje ir žino, kaip juos susieti su darbu su jaunimu.

Vis dėlto projektas nebūtinai yra visoms šalims priimtinas įgyvendinimo būdas. Veikla taip pat gali būti plėtojama ir tobulinama mažais žingsneliais. Į atvirus jaunimo namus galima įtraukti žaidimų renginius, darbuotojai gali dalyvauti seminaruose arba jaunuolių galima paprašyti papasakoti jaunimo lyderiams, kokie yra žaidimai ir kaip veikia aparatūra.

Jausti nerimą susidūrus su naujais ir nesuprantamais dalykais yra natūralu, tačiau keičiantis kultūrai, darbo su jaunimu praktikams būtų naudinga artimiau susipažinti su šia tema. Jie lengviau suprastų, ką veikia jaunimas ir kaip tokie dalykai kaip žaidimai daro įtaką jų gyvenimui.

Nepaisant to, kad esu aktyvus žaidėjas, projekto metu jaučiausi nekompetentingas. Nerimavau, kaip jam seksis. Geriausia mokyti iš pačių jaunuolių. Jie yra pasirengę patarti ir atvirai išsakyti savo nuomonę apie veiklos plėtojamą.

Taigi, kaip sekėsi mūsų projektui, kuris iš viso truko devynis mėnesius? Projekto įgyvendinimą galima palyginti su nėštumu. Devynis mėnesius nešiojome šią puikią idėją, kuri galiausiai išsivystė į realią veiklos formą. „#GameONjkl“ žaidimų veikla pasiekė lankytojus, kurie kitaip nesinaudotų Juveskiulės miesto jaunimo reikalų tarnybos teikiamomis paslaugomis. Remiantis mūsų statistika, tuo metu, kaip rengiamas šis straipsnis, turime daugiau nei 1 000 naujų rėmėjų. Visa tai pasiekta veiksmingai bendradarbiaujant įvairioms šalims. Labiausiai kvalifikuoti projekto dalyviai buvo jaunuoliai iki 29 metų, turintys aktyvaus žaidimo patirties. Žaidimai aiškiai tampa vienu iš Juveskiulės miesto jaunimo reikalų tarnybos veiklos aspektų, kuris ateityje bus laikomas darbo su jaunimu metodu.

Nėštumą išgyvenome. Dabar turime skatinti sveiką šios veiklos augimą. Svajoju kad po penkerių metų Juveskiulė būtų medijų centras, kuriame derinami žaidimai su kitomis skaitmeninėmis medijomis ir kuris bendradarbiauja su kitais Juveskiulės regiono subjektais.