

KÖYHYYSPELI

Sukellus arkeen suomalaisen köyhän roolissa

Elina Saarelainen

Opinnäytetyö, syksy 2011

Diakonia-ammattikorkeakoulu, Diak Etelä
Järvenpää

Sosiaalialan koulutusohjelma

Diakonisen sosiaalityön suuntautumisvaihtoehto

Sosionomi (AMK) + diakonin virkakelpoisuus

TIIVISTELMÄ

Saarelainen, Elina. Köyhyyspeli – Sukellus arkeen suomalaisen köyhän roolissa. Diak Etelä, Järvenpää, syksy 2011, 78 s., 6 liitettä.

Diakonia-ammattikorkeakoulu. Sosiaalialan koulutusohjelma, Diakonisen sosiaalityön suuntautumisvaihtoehto, sosionomi (AMK) + diakoni.

Tämä opinnäytetyö on produktio muotoinen. Opinnäytetyöni tavoitteena oli kehittää suomalaisesta köyhyydestä kertova peli diakoniakasvatuksen käyttöön. Työn tavoitteena oli oppia eläytymistä heikommassa taloudellisessa asemassa elävän rooliin sekä vaikuttaa asenteisiin heitä kohtaan.

Pelin suunnittelu alkoi talvella 2009 tutustumalla köyhyyteen liittyvään kirjallisuuteen. Pian alkoi varsinaisen pelin suunnittelu yhteistyössä Lappeen seurakunnan diakoniatimin kanssa. Jo kesällä 2009 peliä testattiin nuorten kanssa kaksi kertaa ja vielä keväällä 2010 kerran. Peliä on pelattu yhdessä nuorten illassa ja kahden rippikouluryhmän kanssa. Palautetta peli kerroista on kerätty osallistuvan havainnoinnin ja haastattelun menetelmin.

Opinnäytetyön tuloksena syntyi Köyhyyspeli. Peli on helppo oppia ja siinä on sopivasti sattuman varaisuutta ja muunneltavuutta useammallekin pelikerralle. Pelissä on tarkoituksena kokea kuukauden ajan elämää jonkin suomalaisen köyhäksi määritellyn ihmisen roolissa. Rippikoululaisten palautteen mukaan peli on opettavainen ja viihdyttävä. Joidenkin mielestä peli oli kuitenkin kestoltaan liian pitkä. Pelin kesto on noin 1,5 tuntia.

Työn raportin alussa esitellään köyhyyden esiintymistä maailmalla ja Suomessa. Sen jälkeen pohditaan diakoniatyön roolia köyhyyden suhteen. Tästä edetään lautapelin tekoprosessiin ja tulosten arviointiin. Lopuksi käydään läpi johtopäätökset ja opinnäytetyö prosessin pohdinta. Pelin voi koota tämän opinnäytetyön liitteistä. Lisäksi peliin tarvitaan noppa.

Asiasanat: produktio, diakonia, diakoniakasvatus, köyhyys, lautapelit, pelaaminen, oppiminen

ABSTRACT

Saarelainen, Elina.

Poverty board game – Diving into Every Day Life in the Role of a Finnish Poor Person

Diak South, Järvenpää.

78 p. 6 appendices. Language: Finnish. Autumn 2011.

Diaconia University of Applied Sciences. Degree Programme in Social Services. Option in Diaconal Social Work. Degree: Bachelor of Social Services.

This thesis is a production. The objective was to create a board game describing Finnish poverty. The game is designed to be used in church social work and especially with young people in confirmation camps. The aim for my work was to empathize with the role of one living in poverty and to influence attitudes towards poor people.

Game designing started in winter 2009 by studying literature about poverty. Soon began designing of the game itself with the deaconesses of the Lappee parish. Already in summer 2009 we tested the game with young people in a youngsters' night and at a confirmation camp. Yet another test was carried out at a confirmation camp in spring 2010. Feedback about the game has been collected by methods of participatory observation and interviews.

As a result of this thesis came about the poverty board game. The game is easy to learn. There are enough variations and randomness in the game for several game times. The objective is to experience life in the role of some Finnish poor person for a month. According to feedback collected from the participants in confirmation training the poverty game is educational and entertaining. Although some thought that the duration of the game was too long. The duration of the game is approximately 1,5h.

In the beginning of the report section of this thesis occurrence of poverty in Finland and all over the world is presented. After that the role of church social work in relation to poverty is examined. Then the process of manufacturing the board game is explained and the results are analyzed. Finally conclusions and reflection are dealt with. The game can be gathered together from the appendices of this thesis. In addition a dice is needed to play the game.

Keywords: production, welfare work, social work in church, poverty, board game, playing, learning, youth work

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 KÖYHYYS SUOMESSA	7
2.1 Köyhyyden torjuminen – maailmanlaajuinen tavoite.....	8
2.2 Köyhyyden moninaisuus.....	9
3 KÖYHYIDEN EHKÄISEMINEN DIAKONIATYÖSSÄ.....	11
3.1 Diakonia köyhien tukena	12
3.2 Diakoniatyö yhteiskunnallisessa vaikuttamisessa	14
3.3 Diakoniakasvatus	15
4 KÖYHYYSPELIN KEHITTELY.....	17
4.1 Tavoitteet ja lähtökohdat	17
4.2 Yhteistyö seurakunnat	18
4.3 Kehittelyprosessi	20
4.3.1 Pelilauta	20
4.3.2 Henkilöt.....	21
4.3.3 Arjen sattumat ja kauppareissut.....	23
4.3.4 Diakonia- ja sosiaalitoimisto sekä pikavipit	24
4.3.5 Pelin kulku	26
4.4 Pelin muokkaus palautteen myötä.....	27
5 KÖYHYYSPELI DIAKONIAKASVATUKSEN KÄYTÖSSÄ	30
5.1 Pelin testausta suunnitellulla kohderyhmällä	30
5.2 Pelaajien kokemuksia.....	32
6 JOHTOPÄÄTÖKSET	37
7 POHDINTA	40
LÄHTEET.....	43
LIITTEET	45
Liite 1. Pelilauta	
Liite 2. Sattumakortit	
Liite 3. Henkilökuvat	
Liite 4. Rahat	
Liite 5. Peliohjeet	
Liite 6. Kauppareissut	

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni idea on lähtenyt liikkeelle jo Osallisuus ja sosiaalinen tuki- opintojaksolla, vuoden 2008 keväällä, jolloin olin harjoittelussa Lappeenrannan seurakuntayhtymässä päihde- ja kriminaalidiakoniassa. Siellä työskentelevä diakoni esitteli minulle pelin, joka kuvaili päihteiden vaikutusta ihmisen elämään. Peliä esitellessään hän totesi miettineensä, että olisipa samantyylinen peli, joka kuvaisi köyhyyden vaikutusta elämään. Tämä ajatus jäi muhimaan mieleeni ja lopulta päätin ottaa haasteen vastaan. Köyhyydestä kertomisen kohdalla erityisen haasteen luo ongelman monitahoisuus ja monet erilaiset köyhyyden ilmene-mismuodot. Köyhyys aiheuttaa ihmisten elämään monen tasoisia vaikeuksia. Aina ei ole itsestään selvää köyhyyteen liittyvien ilmiöiden kohdalla sekään, mikä on syytä ja mikä seurausta. Köyhän arkea mutkistavat monet käytännön asioiden hoitamiseen liittyvät vaikeudet, jotka voivat jälleen tuottaa uusia ongelmia. Näin syntyy ongelmien vyyhti, jonka purkaminen voi olla ihmiselle ylitse-pääsemätön tehtävä.

Oma kosketukseni köyhyyteen on melko ohut ja opiskeluaikaan liittyvä. Onni omalla kohdallani on ollut keskituloiset vanhemmat, jotka ovat tarvittaessa avustaneet. Jo tuolla kokemuksella kuitenkin huomasin, että olisi voinut tulla vastaan tilanteita, joissa ilman vanhempien apua olisin päätynyt leipäjonoon. Harjoitteluiden kautta olen kohdannut köyhyyttä velkaantumisen vuoksi tai velkaantumista köyhyyden vuoksi ja pitkistä työttömyysjaksoista seurannutta pitkittyntä köyhyyttä. Nämä ilmiöt ovat näkyneet erityisesti päihde- ja kriminaalidiakonian harjoitteluissa sekä harjoittelussa maahanmuuttajien parissa ja toisaalta myös harjoittelussa mielenterveyskuntoutujien päiväkeskuksessa.

Yksi ratkaisu nykypäivän ongelmiin ovat mielestäni aina nuoret. Kasvattamalla nuoria näkemään yhteiskunnan ongelmia kasvatamme tulevaisuuden päättäjiä. Diakoniakasvatus esimerkiksi rippikoulussa on mielestäni oiva kanava tuoda nuorten tietoisuuteen sitä, mitä ympärillä tapahtuu lähellä ja kaukana. Nuoret ovat mielestäni avainasemassa myös asenneilmapiirin muutoksessa. Paitsi päättäjien, myös muun yhteiskunnan olisi syytä herätä vallitsevaan epäoikeudenmukaisuuteen. Köyhyyttä vastaan täytyy pystyä taistelemaan. Taistelu ei

mielestäni tarkoita vain tulonsiirtoja ja niiden uudelleen miettimistä vaan myös muiden elämisen mahdollisuuksien, kuten kuntoutuksen, koulutuksen ja neuvonnan parantamista niiden parissa, joilla on vaarana lipsua yhteiskunnan reunoille.

Opinnäytetyöni tarkoituksena on siis luoda suomalaisesta köyhyydestä kertova lautapeli. Peli mahdollistaa eläytymisen johonkin toisenlaiseen rooliin ja elämäntilanteeseen ja antaa tunnepohjaisen kokemuksen tuosta roolista ja elämäntilanteesta. Tätä kautta peli voi mielestäni olla erinomainen väline myös uudenlaisten asenteiden omaksumisessa erilaisissa tilanteissa eläviä ihmisiä kohtaan. Kokemalla edes jollakin tasolla köyhän ihmisen elämän haasteita, ymmärrys ja empatiakyky heitä kohtaan toivottavasti kasvaa. Samalla voi oppia myös arvottamaan joitakin asioita omassa elämässä eri tavalla ja tunnistaa avustustyön tärkeyden. Yhteistyökumppaneiksi pelin kehittämiseen ovat muodostuneet Lappeenrannan seurakunnan diakonia- ja nuorisotyö sekä Rantakylän seurakunnan nuorisotyö. Köyhyyspeliä on kehitetty ensisijaisesti diakoniakasvatuksen käyttöön esimerkiksi rippikoulutuntien välineeksi, mutta peli sopii myös muille kohderyhmille.

Raportissani etenen köyhyyden tutkimuksesta ja käsitteistä maailmalta Suomeen. Sen jälkeen tarkastelen diakonian roolia köyhyyden ehkäisemisessä ja köyhyyden parissa tehtävää diakoniatyötä. Tämän jälkeen etenen kohti tarkempaa kuvausta pelin kehittälyprosessista ja käytöstä saaduista kokemuksista. Lopuksi ovat vuorossa kokeilujen pohjalta tehdyt johtopäätökset ja pohdinta opinnäytetyöprosessista. Esiin tulevia käsitteitä olen määritellyt kussakin luvussa ja luvun sisältöä on kuvattu kunkin luvun alussa.

2 KÖYHYYS SUOMESSA

Köyhyys on yksi maailman näkyvimmistä epätasa-arvoa luovista ongelmista. Köyhyys erottaa yksilöitä, ryhmiä ja kokonaisia kansoja toisistaan ja asettaa ihmiset tietynlaiseen arvojärjestykseen. Yksi hankalimmista köyhyyteen liittyvistä ilmiöistä ovat tuloerot ja niiden jatkuva, kiihtyvä kasvaminen: rikkaat rikastuvat ja köyhät köyhtyvät. Näin ollen tilanne maailmassa ei ainakaan näytä lähiaikoina parantuvan. Mikäli kehitys jatkuu samankaltaisena, köyhät ajautuvat yhä enemmän kohti yhteiskunnan reunoja, pois kulutuksen ja omistamisen keskiöstä.

Useimmiten, kun puhumme köyhyydestä, mieliimme nousevat uutiskuvat alastomista, nälkäänäkeivistä, tummista afrikkalaislapsista surullisine silmineen ja pullottavine mahoineen. Köyhyys on ajatuksissamme kurjuutta katastrofialueilla ja sodassa, kaukana täältä. (Kallio 2004, 44-46.) Edellä kuvattua kutsutaan absoluuttiseksi köyhyydeksi, joka jokaisen on varmasti helppo uskoa ja ymmärtää köyhyydeksi. Absoluuttisessa köyhyydessä elää maailmassa noin 1,4 miljardia ihmistä (Ulkoasiainministeriö 2006). Taloudellista köyhyyttä löytyy kuitenkin jo paljon lähempääkin, eikä lähellämme esiintyvä köyhyys ole yhtään helpompi ongelma ratkaista.

Suomessa köyhyys on noussut merkittäväksi keskustelunaiheeksi 1990-luvun laman jälkeen. Laman myötä moni menetti elinkeinonsa ja työpaikkansa ja valtionkin samalla velkaantuessa jouduttiin monia sosiaalietuksia leikkaamaan. Euroopan Unionissa ns. köyhyysraja määritellään siten, että pienituloiseksi katsotaan henkilö, jonka tulot ovat alle 60 % maan keskivertotuloista. Pienituloisten eli köyhyysriskissä elävien määrä Suomessa on 1990-luvun puoli välistä lähtien ollut tasaisesti nousussa. Vuonna 2008 yli 13 % suomalaisista eli tämän köyhyysrajan alapuolella. (Tilastokeskus, 2010.)

2.1 Köyhyyden torjuminen – maailmanlaajuinen tavoite

Maailmanpankin mukaan ihminen on äärimmäisen köyhä, kun hänellä on käytettävissään vähemmän kuin 1,25 dollaria päivässä. Vuoden 2005 tilastojen mukaan maailmassa on noin 1,4 miljardia äärimmäisessä köyhyydessä elävää. He kärsivät absoluuttisesta köyhyydestä, mikä tarkoittaa myös ravinnon, vaate-tuksen ja asumisen puutetta tai vajavaisuutta. Usein absoluuttiseen köyhyyteen siis liittyy aliravitsemusta, nälkää ja sairauksia. (Ulkoasianministeriö 2006.)

Köyhyys koetaan maailmassa niin suureksi epätasa-arvoa aiheuttavaksi tekijäksi, että sen puolittaminen vuoteen 2015 mennessä on kirjattu YK:n vuonna 2000 vuosituhattavoitteisiin ensimmäisenä tavoitteena. YK:n vuosituhattavoitteiden seurantaraportin mukaan tavoitteessa on edistytty tasaiseen tahtiin: äärimmäisessä köyhyydessä elävien määrä on vähentynyt vuoden 1990 1,8 miljardista vuoden 2005 1,4 miljardiin (United Nations 2010.) Köyhyyden puolittamiseen kuitenkin on vielä matkaa ja toisaalta vuosi 2015 on jo melko lähellä.

Maailmalla köyhyyden vähentämisen tavoitteissa on onnistuttu kohtalaisesti vuoteen 2005 saakka. Viime vuosina talouden taantuma Amerikassa ja Euroopassa on hidastanut myös kehitysmaiden kasvua ja näin ollen köyhyyden kehitys ei ole kuitenkaan jatkunut aivan toivotulla tavalla. Tästä huolimatta YK:n vuosituhattavoitteiden seurantaraportin mukaan on yhä mahdollista puolittaa köyhien määrä vuoteen 2015 mennessä. Tällöin köyhyydessä eläisi 15 % maailman väestöstä, noin 920 miljoonaa ihmistä. Absoluuttinen köyhyys on lähinnä kehitysmaiden ongelma, mutta se ei suinkaan tarkoita sitä, ettei länsimailla olisi vaikutusta tähän kehitykseen. (United Nations 2010.)

YK:n lisäksi myös Euroopan Unioni on lähtenyt kampanjoimaan näkyvästi köyhyyttä vastaan. Vuonna 2010 vietettiin Euroopassa köyhyyden ja sosiaalisen syrjäytymisen torjunnan teemavuotta. Vuoden pääasiallisena tavoitteena oli tuoda esille köyhyyttä Euroopassa ja uudistaa EU:n ja sen jäsenvaltioiden poliittista sitoutumista köyhyyden ja sosiaalisen syrjäytymisen torjuntaan. (Euroopan komissio 2010.) Teemavuoden erilaiset projektit ja köyhyys-aiheen esillä pitä-

minen on varmasti aikaan saanut Suomessakin myönteistä kehitystä köyhyydessä elävien huomioimiseksi ja ilmiöön puuttumiseksi.

2.2 Köyhyyden moninaisuus

Kuten jo luvun alussa kuvailin, meillä on maailmassa kahtalaista, täysin toisistaan poikkeavaa köyhyyttä. On kehitysmaissa esiintyvää absoluuttista köyhyyttä, jolloin ihmiset elävät alle 1,25 dollarin päivätuloilla ja kärsivät aliravitsemuksesta, monista sairauksista ja jatkuvasta puutteesta (Ulkoministeriö 2006). Toisaalta köyhyys ei ole ainoastaan kehitysmaiden vitsaus, vaan se koskettaa monia myös Euroopassa. Kehittyneemmissä maissa köyhyys on monimutkainen ongelmavyöhyke, joka estää ihmiseltä normaalina pidetyn elämän ja näin eristää hänet ympäröivästä yhteiskunnasta.

EU-maissa köyhäksi määritellään henkilö, jonka tulot ovat alle 60 prosenttia maan mediaanipalkasta, eli siitä summasta, jota vähemmän tai enemmän ansaitsee tasan puolet palkansaajista. Tämän määritelmän mukaan lähes 80 miljoonaa EU-kansalaista eli yli 15 prosenttia väestöstä elää köyhyyksirajalla tai sen alapuolella. Tilastojen mukaan 10 prosenttia EU-kansalaisista elää kotitalouksissa, joiden jäsenistä kukaan ei käy töissä. Työnteko ei kuitenkaan välttämättä poista köyhyyttä, vaan 8 prosenttia kansalaisista kärsii köyhyydestä työssäkäynnistä huolimatta. (Euroopan komissio 2009.)

Suomessa mediaanipalkan mukaan laskettava köyhyyksiraja on yhden henkilön taloudessa 13 800 euroa vuodessa. Näin laskettuna vuonna 2008 Suomessa eli köyhyydessä 13,2 % väestöstä. Erityisen huolestuttavaa on, että pienituloisuuden sisällä tuloerot näyttävät kasvavan ja kaikkein pienituloisimpien tulot jäävät koko ajan kauemmaksi keskiverto palkansaajan tuloista. Pienituloisuus näkyy Suomessa hyvin erilaisissa väestöryhmissä. Köyhimpiin kuuluvat toisaalta nuoret aikuiset, toisaalta taas vanhustaloudet. (Tilastokeskus 2010(2).)

Ei ole olemassa yhtä virallista köyhyyden määrittämisen tapaa. Vaikeus köyhyyden määrittelyssä korostuu etenkin siinä vaiheessa, kun pitäisi päättää,

miten mitata riittämättömiä resursseja ja muita köyhyyteen vaikuttavia tekijöitä. Ilmiön tarkastelutavan laajentamiseksi, köyhyys voidaan määritellä deprivatio-käsitteen kautta. Deprivatio-käsite sisältää rahallisten resurssien lisäksi myös näkökulmat yksilön elinoloihin toiminta- ja elämänhallintaresurssien kautta. (Kallio 2004, 10-11.)

Köyhyys ilmiönä näkyy monin eri tavoin. Köyhyyden määrittelemistä ja kuvailemista vaikeuttaa se, että köyhyyttä esiintyy monissa eri-ikäisissä ja erilaisissa olosuhteissa elävissä ihmisryhmissä. Köyhiä on yhtälailla nuorissa kuin vanhuk-sissa, työttömissä kuin työssäkäyvissä sekä yksin elävissä ja suurissakin per-heissä. Myös köyhyyteen joutumisen syyt ovat monenlaiset ja toisaalta niin ovat keinot köyhyydestä selviytymiseenkin. Näin olemme helposti tilanteessa, jossa köyhyys näyttää liian monimutkaiselta ilmiöltä tarkastella ja varmaa on ainoas-taan se, että kaikissa tapauksissa toimivaa yleispätevää ratkaisua köyhyyden torjumiseksi ei voida löytää.

3 KÖYHYIDEN EHKÄISEMINEN DIAKONIAITYÖSSÄ

Kirkkojärjestyksessä diakonia määritellään varsin suurpiirteisesti kristilliseen rakkauteen perustuvaksi avun antamiseksi erityisesti niille, joiden hätä on suurin ja joita ei muulla tavoin auteta (KJ 4 § 3). Diakoniaityölle ei ole siis annettu kirkon hallintoelimissä yksiselitteisiä toimintaohjeita käytännön työn toteuttamiselle, vaan jokainen seurakunta ja työntekijä päättää toiminnastaan itsenäisesti. Yhteisistä diakoniaityön suuntaviivoista vastaa Kirkkohallituksen Diakonian ja yhteiskuntaityön yksikkö (KDY). (Helin, Hiilamo & Jokela 2010, 36.)

Erilaisissa kirkon strategioissa diakoniaityö nähdään esimerkiksi solidaarisuutena yhteisen kärsimyksen jakamisessa huolehtimalla köyhistä, vaikeuksissa olevista ja syrjäytyneistä ja ajamalla heidän asiaansa. Asiakastyön kannalta tärkeänä painotuksena diakoniaityössä pidetään vaikeuksissa olevan ihmisen kokonaisvaltaista auttamista. Tähän kuuluvat hengellinen, henkinen, aineellinen ja sosiaalinen tukeminen, yhteiskunnallinen vaikuttaminen, diakoniaikasvatus sekä ihmisen vastuullisuuden ja omaehtoisen toimintakyvyn tukeminen. (Helin ym. 2010, 36-37.)

Opinnäytetyön luonteen kannalta keskeisimpiä diakoniaityön osa-alueita ovat yksilötyö ihmisen tukemiseksi ja etenkin taloudellinen avustaminen, yhteiskunnallinen vaikuttaminen diakoniaityössä sekä diakoniaikasvatus. Tästä syystä tarkastelen tässä luvussa niitä diakoniaityön osa-alueita tarkemmin. Toki myös muut tuen muodot ovat taloudellisen tuen ohella köyhyyden torjumisessa tärkeitä pysyvien vaikutusten saamiseksi. Todellisena riskinä käytännön työssäkin voidaan nähdä, että asiakkaan muut ongelmat jäävät taloudellisten ongelmien varjoon ja diakoniaityöntekijä keskittyy vain välttämättömään eli taloudelliseen avustamiseen. Kuitenkin tavoitteena on nähdä ihmisen tilanne kokonaisvaltaisesti ja taloudellisten ongelmien alta voi paljastua liuta muita ongelmia, jotka vaativat selvittämistä tilanteen eteenpäin saattamiseksi. (Helin ym. 2010, 72-75.)

3.1 Diakonia köyhien tukena

Suomessa 1990-luvun laman jälkeen köyhyyttä on kohdattu toistuvasti myös diakoniatyössä. Vuosituhannen vaihteessa tehdyn tutkimuksen mukaan noin 60 % diakonian avustusasiakkaista ja yli 40 % muista kuin avustusasiakkaista ilmoitti tulotilanteensa huonontuneen viimeisen vuoden aikana. Samassa tutkimuksessa todettiin diakonian luonteen kunnalliseen sosiaalityöhön nähden muuttuneen. Aineellinen avustaminen on diakoniatyöntekijöiden mukaan syönyt resursseja muun muassa aiemmin diakoniatyössä omaleimaiseksi koetulta ryhmätoiminnalta. Toinen seikka, joka tuli diakonian avustusasiakkaiden tilannetta tutkimalla ilmi, on perusturvan vuotaminen. Julkisten suojaverkkojen riittämättömyyden vuoksi vaaditaan enemmän epävirallisilta avun tarjoajilta, kuten diakoniatyöltä. (Iivari ja Karjalainen 1999, 44-46; 75-76.)

Diakoniatyöntekijän vastaanotolle tullaan usein taloudellisen avun tarpeessa. Tämä tarve on lisääntynyt erityisesti taloudellisten lamojen aikaan. Samalla myös asiakkaiden ongelmat ovat monimutkaistuneet ja yhdellä asiakkaalla voi olla useita ongelmia, jotka ovat kietoutuneet ongelmien vyyhdiksi. Siksi yhden ihmisen ongelmien selvittelyyn voi mennä yllättävän paljon aikaa ja muita resursseja. Toisaalta mikäli työntekijän aikataulu tai muut seikat estävät asiakassuhteen syventymistä, on vaarana, että taloudellinen apu jää ainoaksi käytetyksi menetelmäksi asiakkaan tilanteessa. Asiakkaan tilanteen ratkaisemiseksi olisi tärkeää selvittää myös muut tilanteeseen vaikuttavat asiat ja tutustua ihmisen elämäntilanteeseen kokonaisvaltaisesti. Työntekijän menetelmä tässä tilanteessa on sielunhoito sen laajassa merkityksessä sisältäen keskusteluapua. Taloudellisen avun saaminen ei kuitenkaan edellytä sielunhoidollista keskustelua. (Helin ym. 2010, 72-73.)

Avun tarpeen selvittämisen jälkeen taloudellista avustusta tarvitseville tehdään talousselvitys. Asiakkaalle voidaan antaa ruoka-apua, osto-osoitus tai aletaan valmistella isompaa avustushakemusta. Asiakkaan asioita pyritään hoitamaan asiakkaan kanssa yhdessä, mutta tarvittaessa voidaan myös tehdä valtakirja asiakkaan asioiden hoitamisesta. Usein taloudellisen avustamisen tilanteissa

asiakkaan tilanne vaatii yhteistyötä muiden tahojen kanssa. Tärkeää on myös kartoittaa muut avun lähteet asiakkaan tilanteessa ja ohjata häntä niihin. Diakoniatyön taloudellisen avustuksen ehtona on, että asiakas saa ensin hänelle lakisääteisesti kuuluvat etuudet. Asiakasta voidaan tarvittaessa ohjata myös johonkin ryhmätoimintaan, josta voisi olla apua hänen tilanteessaan. (Helin ym. 2010, 73.)

Vaikka diakonia taloudellinen avustus on usein pienimuotoista, useimmiten vain muutamia kymmeniä euroja, sillä voi olla ratkaiseva merkitys asiakkaan elämäntilanteessa. On tärkeää, että elämisen perustarpeet on turvattu ruoka-avulla tai osto-osoituksilla. Asiakas voi saada hankalaan tilanteeseensa tuntuvaan helpotusta esimerkiksi päätösten viipyessä viranomaisprosesseissa. Hieman isompi avustus rästissä olevien laskujen maksamiseksi voi pelastaa vaikkapa hädältä ja talousneuvonta antaa eväitä oman rahankäytön tarkkailuun ja jatkossa parempaan elämänhallintaan. Usein taloudellinen apu on kuitenkin vain hetkellinen apu ja riippuu asiakkaasta, haluaako tämä jatkaa asioidensa selvittämistä työntekijän kanssa. (Helin ym. 2010, 75.)

Diakoniassa myös taloudellisen avun antamisen on kuitenkin aina oltava pyyteetöntä. Asiakkaan rinnalla voidaan kulkea ja häntä voidaan tukea muutoksessa, mikäli asiakas itse muutosta haluaa. Kuitenkaan kaikki diakonian asiakkaat eivät pysty muutokseen, eikä heiltä voi sitä vaatia. Diakoniatyöntekijä on asiakkaalle myös kontakti, jolle voi puhua elämästään ja omasta tilanteestaan, vaikka ei haluaisi tai olisi vielä valmis muuttamaan siinä mitään. Silloin jatketaan vain asiakkaan kanssa arjesta selviytymistä päivä kerrallaan. (Helin ym. 2010, 75-77.) Diakoniatyön taloudelliselle avustamiselle ei siis voi asettaa ehtoja, jotka johtaisivat avustuksen takaisinperintään. Äärimmäisessä tilanteessa asiakas voi jopa huijata työntekijää tai muunnella totuutta etua saadakseen. Tällöinkään työntekijä ei voi hylätä tai nolata asiakasta tai periä väärin perustein saatuja etuuksia takaisin. (Helin ym. 42.)

3.2 Diakoniatyö yhteiskunnallisessa vaikuttamisessa

Sen lisäksi, että diakoniatyö strategisissa linjauksissa nähdään ihmisten konkreettisenä auttamisena, liittyy diakonian luonteeseen myös yhteiskunnallinen vaikuttaminen. Toimintaan kuuluu myös yhteistyö sosiaali- ja terveystyön toimijoiden kanssa. Yhteiskunnallinen vaikuttaminen ja arvokeskusteluun osallistuminen korostavat työn yhteiskunnallista luonnetta. (Helin ym. 2010, 37.)

Suomen evankelisluterilaisen kirkon diakonia- ja yhteiskuntatyön linjauksessa Meidän kirkko – välittävä yhteisö todetaan, että yksi diakoniatyön tehtävistä on osallistua suomalaisen yhteiskunnan kehittämiseen. Tämä tapahtuu vaikuttamalla poliittiseen päätöksentekoon sosiaalisen- ja ympäristövastuun vahvistamiseksi. Diakoniatyön tehtävänä on myös etsiä yhteiskunnan kipupisteitä ja nostaa esiin ihmisten hätää julkisessa keskustelussa ja päätöksenteossa. Valtiota ja kuntia on vaadittava kantamaan vastuun Suomessa asuvien perusturvasta. (Kirkkohallituksen diakonian ja yhteiskuntatyön yksikkö, 2010.) Kirkkohallitus siis rohkaisee kirkkoa ja erityisesti diakoniatyötä näkymään ja kuulumaan yhteiskunnallisessa päätöksenteossa sorrettujen äänitorvina.

Linjauksessa todetaan myös diakonian tehtäväksi tukea heitä, jotka omassa työssään ja poliittisessa vastuunkantamisessaan tekevät ihmisarvoista elämää edistäviä arvovalintoja ja päätöksiä. Taistelu perus- ja ihmisoikeuksien, yhdenvertaisuuden, kestävän kehityksen ja tasa-arvon puolesta ovat myös linjauksen mukaan diakonian painopisteitä. Lisäksi kaikkien ihmisten oikeutta työhön tulee pitää esillä ja edistää hyvää työelämää. (Kirkkohallituksen diakonian ja yhteiskuntatyön yksikkö, 2010.)

Kirkon ei siis tule taistella valtiota ja päättäjiä vastaan vaan tämäkin taistelu on voitettavissa rinnalla kulkemalla. Diakonia perimmiltään on rinnalla kulkemista ja yhdessä taakkojen kantamista. Päättäjillekin on osoitettavissa, että köyhiä ei tarvitse jättää yhteiskunnan ulkopuolelle ja luokitella ongelmaksi, vaan riittää, kun heitä tuetaan vaikeuksissa. Olisi myös osoitettava, että köyhillä ja syrjäyty-

neillä on käyttämättömiä voimavaroja, jotka oikein kanavoimalla ja tukea tarjoamalla voitaisiin saada yhteiskunnan käyttöön.

3.3 Diakoniakasvatus

Diakoniakasvatuksessa vastataan kysymykseen, voiko lähimmäisenrakkautta opettaa. Diakoniakasvatus on kutsumista, ohjaamista, innostamista, tukemista ja rohkaisua eli saattamista kasvamaan kristittyinä, seurakunnan jäsenenä ja diakoniatoimijana. Diakoniakasvatuksen lähtökohtana on kirkko ja sen kristillinen opetus sekä päämääränä jumalanpalvelusyhteydestä elävä ja ammentava diakoniaseurakunta. (Obafemi 2002, 54.)

Diakoniakasvatus on lähtökohdiltaan arvokasvatusta, jonka kautta pyritään opettamaan ihmisille paitsi kristillisiä, samalla myös humaaneja arvoja ja toimintamalleja suhteessa lähimmäisiin. Diakoniakasvatus pohjautuu kastekäskyyn sekä Jeesuksen pelastus- ja sovitustyöhön. Myös kirkkolainsäädäntö luo perustan diakoniakasvatuksen toteuttamiselle. (Obafemi 2002, 55.)

Diakoniakasvatuksen tavoitteena on saattaa seurakuntalaiset tietoisiksi diakoniavastuusta, diakonian olemuksesta sekä siitä, miten diakoniaa voisi toteuttaa omassa elämässään. Pyrkimyksenä on ohjata toimimaan kristittyinä ja ennen kaikkea lähimmäisenä, joka toteuttaa uskon synnyttämää rakkauden velvoitetta elämässään. Diakonia on tapa elää uskoaan todeksi arjessa, omastaan antaen ja jakaen, koska jokaisella on jotain annettavaa. Myös kristillisen tiedon jakaminen sekä varhaisen seurakuntayhteyden kokeminen ovat diakoniakasvatuksen tavoitteita. (Obafemi 2002, 58-59.)

Seurakunnan toiminnassa ja muussa yhteiskunnassa tapahtuva diakonian toteuttaminen ja siinä oman paikan löytäminen, sekä diakoniaan kasvattaminen ja ohjaaminen nähdään diakoniakasvatuksen tehtäviksi. Tärkeää on auttaa ihmisiä ymmärtämään avun antamisen merkitystä vuorovaikutuksessa toistemme välil-

lä. Myös yhteiskunnallisten olojen ja globaalin todellisuuden tietoisuuden lisääminen sekä solidaarisuuteen ja yhteiskuntavastuuseen saattaminen ovat diakonikasvatuksen keskeisiä tehtäviä. (Obafemi 2002, 62.)

Kasvatuksen avulla kirkko valmentaa seurakuntalaisia toteuttamaan sille annettua tehtävää. Kasvatuksen tavoitteena on myös ihmisen kasvu yhteisön jäsenenä ja yksilönä. Diakoniakasvatus on saattamista kasvuun, jossa pyritään poistamaan kasvun esteitä, luomaan suotuisia olosuhteita sekä omaksumaan uusia arvoja ja asenteita. (Obafemi 2002, 78.)

Diakoniakasvatuksen päämääränä on diakonisesti elävä seurakunta. Sen jäsenet ovat osa Kristuksen ruumista ja Kristuksen maailmanlaajaa kirkkoa. Diakoniakasvatuksen tavoitteena on edesauttaa kristittyinä kasvamista yhteisössä, jota yhdistää usko ja sen todeksi eläminen arjessa. (Obafemi 2002, 77.)

4 KÖYHYYSPELIN KEHITTELY

Tässä luvussa esittelen Köyhyyspelin kehitysprosessin tavoitteista ja lähtökohdista palautteen keruuseen. Luku on kirjoitettu muistiinpanojeni pohjalta ja kuvailen tässä myös joitakin alkuperäisiä toteutumatta jääneitä suunnitelmia. Toisaalta kuvailen myös prosessin etenemistä palautteen ja testauskertojen antaman tiedon myötä. Lähdän liikkeelle tavoitteista ja lähtökohdista, etenen seurakuntien kanssa tekemäni yhteistyön kautta itse pelin luomiseen ja sen jälkeen palautteen keräämisen menetelmiin. Seuraavassa luvussa 5 KÖYHYYSPELI DIAKONIAKASVATUKSEN KÄYTÖSSÄ paneudun tarkemmin testauskertoihin ja niitten tuottamiin tuloksiin.

4.1 Tavoitteet ja lähtökohdat

Tavoitteenani opinnäytetyössä oli tehdä innostava ja kiinnostava väline, jolla voisi luoda todellisemman tuntuiseksi Suomessa elävien köyhien ihmisten arkea. Samalla yritin kehittää välineen, joka voisi tehdä yhden diakoniatyön tärkeän osa-alueen nuorille viihdyttäväksi ja ajatuksia herättäväksi tuokioksi esimerkiksi rippikoulussa. Tarkoituksenani oli saada ihmiset, ja pelin tekovaiheessa erityisesti nuoret, todella näkemään, millaista voi olla suomalaisen köyhän arki. Välineen muodoksi heti alkuvaiheessa valitsin lautapelin jo sen vuoksi, että ajattelin lautapelin olevan helppotekoinen ja suhteellisen helposti toteutettava väline ilman erityistä asiantuntemusta.

Tavoitteeksi lautapelin tekemisessä asetin peli-idean kehittämisen mahdollisimman hyväksi ja selkeäksi. Kuitenkin halusin pelistä todellisuutta ja köyhyyden moniulotteisuutta kuvaavan. Näin pelin tärkeimmiksi kehittämisen kohteiksi muodostui pelistrategian luominen ja mahdollisimman laaja muuntautuvuus kuvattavan ilmiön mukaisesti. Pelin idean piti mielestäni olla riittävän yksinkertainen, mutta kuitenkin mukaansa tempaava ja vaihtelun mahdollisuuksia sekä sattumanvaraisuutta pitäisi riittää useampaankin pelikertaan. Päätin jo alkuvaiheessa, että pelin sisällön ei välttämättä tarvitse olla valmis tai täydellinen,

ajatuksena olisi, että kukin peliä työssään käyttävä voisi viimeistellä sisällön itselleen ja oman seurakuntansa tai yhteisönsä ominaisuuksien mukaan. Mielestäni oli kuitenkin tärkeää luoda esimerkkejä kaikista pelin elementeistä, jotta muokkaaminen olisi mahdollisimman helppoa.

Lähtökohtaisesti en ole itse lautapeliharrastaja, mutta en kokenut sitä pelin tekemiselle esteenä. Ajatuksenahan oli luoda yksinkertainen peli, jota pystyisi pelaamaan ilman sen suurempaa perehtyneisyyttä lautapeleihin. Siksi koin, että minultakaan ei sen suurempaa perehtyneisyyttä vaadita. Etuna näin, etten ala suunnitella ainakaan liian monimutkaista peliä, kun en ymmärrä kaikkia lautapeliä tarjoamia mahdollisuuksia. Ajattelin, että otan parhaita ideoita laajasti tunnetuista lautapeleistä kuten Monopoli ja sovellan niitä omaan peliini sopiviksi. Pelinkehittämisideani sai opinnäytetyöseminaarissa kannatusta ja niin lähdin viemään ajatustani eteenpäin ja etsimään työyhteisöä, jolle peli ensisijaisesti toteuttaa.

Opinnäytetyön toteuttamiselle tein keväällä 2009 hyvän ja realistisen aikataulun ja sain opinnäytetyöni hyvin liikkeelle. Syksyllä 2009 minulle tarjottiin sijaisuutta Joensuun seurakuntayhtymästä Rantakylän seurakunnan nuorisotyössä. Otin sijaisuuden vastaan kuvitellen, että opinnäytetyöni oli jo niin hyvässä vauhdissa, että saisin sen työn ohessa nopeasti valmiiksi. Olin kuitenkin väärässä. Opinnäytetyöni aikataulu on mennyt uusiksi lukemattomia kertoja työsuhteen jatkussa ja opinnot ovat jääneet yhä enemmän taka-alalle. Jossain vaiheessa kaikki on kuitenkin saatettava loppuun ja pelissä koittaa maali, joskin tasalukua on saanut yrittää jo turhautumiseen asti.

4.2 Yhteistyö seurakunnat

Opinnäytetyö prosessini alkaessa asuin Lappeenrannassa, joten aloin etsiä yhteistyötehoa sieltä. Otin yhteyttä Lappeenrannan seurakuntayhtymän Lappeen seurakunnan diakoniatyöntekijöihin. Siellä minut toivotettiin tervetulleeksi esitte-

lemään ideaani ja sain heidät vakuutettua siitä, että tähän projektiin kannattaa lähteä mukaan. Minulle luvattiin tukea sisältöjen kehittämiseen, testaamiseen ja jopa materiaaleihin tarvittaessa.

Opinnäytteen alkuvaiheen suunnittelun toteutin yhdessä Lappeen seurakunnan diakonitiimin kanssa. Alun esittelypalaverin lisäksi olin mukana yhdessä heidän tiimipalaverissaan, jossa keskityimme siihen asti laatimiini pelin osiin ja diakonissojen kohtaamiin, köyhyyden värittämiin tilanteisiin asiakkaitensa arjessa. Noista kohtaamisista sain paljon eväitä pelini sisältöä ajatellen. Toisaalta sain myös tukea ja varmistusta siihen asti kehittelemilleni ideoille. Eihän minulla itselläni ollut juuri kokemusta köyhyyden parissa tehtävästä työstä, enkä ollut varma olivatko omat kirjoista, harjoitteluista, ajankohtaisohjelmista ja elokuvista kasatut ajatukseni lähelläkään todellisuutta.

Alusta alkaen koin pelin testaamisen aidon kohderyhmän kanssa tärkeäksi. Heti, kun olin saanut peliin jonkinlaisen juonen ja pelirunkoa rakenteille, aloin kysellä diakonissoilta testaamiseen soveltuvaa ryhmää. Pian selvisi, että kesän nuorteniltoihin kaivattiin ohjelmaa ja siellä käyvät isokset kuulostivat minusta oikein sopivalta ensimmäisen pelikerran kokeiluryhmältä. Pelin kokeiluista kerron tarkemmin luvussa 5.1 Pelin testausta suunnitellulla kohderyhmällä. Peliä pelattiin myös toisen kerran suunnitellusti Lappeen seurakunnan rippikouluryhmän kanssa elokuussa 2009.

Syyskuussa 2009 muutin Joensuuhun ja kaikessa tiimellyksessä yhteys Lappeen seurakunnan diakonissoihin katkesi. Tästä huolimatta toimitan heille opinnäytetyöni ja pelin viimeisimmässä muodossaan. Pelin kehitys Lappeen seurakunnan rippileirin kokemusten jälkeen jatkui ja minusta tuntui, että peliä olisi hyvä pelata vielä rippikoulussa muutamilla muutoksilla. Mahdollisuus tähän tarjoutui, kun lähdin Rantakylän seurakunnassa virkaa tehdessäni ensimmäiseen rippikouluun hiihtolomalla. Pelasin hiihtolomaryhmän kanssa köyhyyspeliä ja tällä kertaa ehdin kerätä hieman kirjallistakin palautetta. Joensuussa kuitenkin puuttui diakoniatyöntekijöiden tuki, joten sain pelin viimeisimmästä versiosta

vain rippikoululaisten ja isosten palautteen. Se oli rohkaisevaa ja olin itsekin tässä vaiheessa kohtalaisen tyytyväinen ratkaisuihini.

4.3 Kehittelyprosessi

Pelin kehittelyprosessi oli suhteellisen pitkä, ennen kuin peli sai viimeisimmän muotonsa. Pelin kehittäessä oli yllättävän monta erilaista osa-aluetta, joita jouduin pohtimaan monelta eri kannalta. Huomioitavia näkökohtia olivat pelattavuus, viihdyttävyyys, opettavaisuus ja todenmukaisuus. Kehittelyprosessi eteni jotakuinkin tämän luvun kuvaamassa järjestyksessä. Toki jouduin palaamaan uudelleen eri osioiden kehittelyyn testauksissa ilmenneiden seikkojen vuoksi.

Prosessi on edennyt yrityksen ja erehdyksen kautta, olen kokeillut useita eri ratkaisuja ja päätenyt lopulta monessa kohtaa pelattavuuden kannalta helpoimpaan ratkaisuun. Myös pelaajilta saamani palaute on vaikuttanut omalta osaltaan kehittelyprosessiin. Välillä oli vaikeata miettiä joitakin yksityiskohtia, ja sitä, miten saisin niistä todella todenmukaisia. Esimerkiksi henkilöiden säännölliset tulot ja menot sekä kauppareissut saattavat värityä oman käsitykseni ja omien tottumusteni mukaan, koska mitään tutkittua selkeää tietoa ei ollut saatavilla.

4.3.1 Pelilauta

Alusta alkaen ajatukseni pelilaudasta on ollut melko perinteinen lautapelin pohja. Perinteisellä tarkoitan sellaista reittiä, joka lähtee yhdestä pisteestä ja päättyy toiseen. Suunnittelun alkuvaiheessa minulle tuli ajatus, että peli voisi kuvata köyhän kuukautta. Pelilaudassa siis on 30 ruutua, jotka kaikki kuvaavat kuukauden yhtä päivää. Näin pelaajille tulee jonkinlainen käsitys yhden kuukauden mittaisen jakson kokemisesta, siitä, kun rahaa aluksi on ja lopuksi ei ole.

Pelilaudan ulkomuoto olikin vaikeampi asia ratkaistavaksi. Pyörittelin mielessäni erilaisia versioita kuvituksen ja värien käytön suhteen. Itseltäni ei kuitenkaan löydy kuvitustaitoa ja kopioiduissa kuvissa vastaan tulevat aina tekijänoikeuskysymykset. Lähinnä tämän vuoksi lopulta päädyin yksinkertaiseen malliin,

jossa jono ympyrän muotoisia ruutuja kiemurtelee pelilaudan läpi ja erilaisia toimintoja osoittavat ruudut erottuvat erivärisinä (Liite 1). Toisaalta pelilaudan ulkomuotokysymys oli myös ratkaisuni resurssien järkevästä suuntaamisesta. Koin, että muut seikat pelissä vaativat enemmän huomiota, ja jos joku peliä työssään käyttävä kokee peli laudan tylsäksi, voi hän vapaasti tehdä siitä kiinnostavamman näköisen. Jokainen käyttäjä voi siis muokata pelilautaa omanlaisekseen, kunhan pelissä tarvittavat toiminnot säilyvät laudalla erottuvina.

Pelin kulkuun liittyvien, pysähtymiseen kehottavien ”STOP”- ja arjen sattumusruutujen lisäksi pelilaudalla on diakoniatoimisto ja sosiaalitoimi. Aluksi ajattelin, että noihin palveluihin joutuisi kiertämään kiertotietä. Tulin sitten kuitenkin siihen tulokseen, että se voisi vähentää näiden peliin liittyvien vapaaehtoisten palveluiden houkuttelevuutta. Lisäksi, oli vaikeata määrittää, minkä päivän kohdalta kiertotie lähtisi, ja miksi juuri siitä kohtaa. Loppujen lopuksi päädyin siihen, että diakoniatoimisto ja sosiaalitoimi vain leijuvat kuukauden matkan varrella ajattomina ja niihin saa poiketa millä tahansa pelivuorolla tarkistamaan tilannettaan, pyytämään avustusta tai kysymään neuvoa.

4.3.2 Henkilöt

Köyhyys on yksilöä koskettava ongelma ja jokaisen köyhyydessä elävän ihmisen tarina on yksilöllinen. Lisäksi köyhyyden kokemuksella on väistämättä yksilölle yhteiskunnasta eristävä ja syrjäyttävä vaikutus. Köyhyydessä elävä ei pysty toteuttamaan elämässään samoja asioita kuin taloudellisesti paremmassa asemassa oleva. Tulee helposti tunne, että jää jostain paitsi. Tärkein johtoajatus lähtiessäni peliä toteuttamaan oli tuottaa tämä tunne niille, jotka köyhyyttä eivät ole välttämättä kokeneet eikä heidän tarvitsisi sitä oikeassa elämässä kokeakaan. Yhteiskunnassa on edelleen paljon asenteita, joiden mukaan etuuksien ja viimesijaisen taloudellisen tuen varassa elävät ovat pummeja ja yhteiskunnan loisia. Tämä tilanne kuitenkin hyvin harvoin on ihmisen tietoinen valinta.

Tuottaakseni paitsi jäämisen kokemuksen päätin jo alussa, että tämä tarina on eletävä henkilöpersoonien kautta. Tavoitteena oli myös tuottaa ymmärrystä

siitä, että vaikka etuuden saisi periaatteessa tekemättä mitään, aiheuttaa se kuitenkin ihmiselle työtä ja vaivaa siinä vaiheessa, kun joutuu todella suunnittelemaan arkeaan tullakseen toimeen. Vähällä rahalla ei todellakaan ole helppo elää.

Ensin ajattelin, että tilanteen tasapuolisuuden vuoksi pelissä voisi olla esimerkiksi vain työttömiä, jolloin kaikkien tulot olisivat samat. Kuitenkin hankesuunnitelmaa esitellessäni seminaarissa sain rohkaisua köyhyyden monipuolisen tarkastelemiseen. Tämän jälkeen minulle valkeni ajatus, että pelin voittamismekanismiin ei välttämättä tarvitsisi liittyä siihen, kenellä on eniten rahaa lopussa. Ymmärsin, että ehkäpä tässä pelissä edes voittamisen tai häviämisen merkitystä ei tarvitsisi korostaa. Onko elämässäkään lopulta voittajia tai häviäjiä? Jos on, niin ei niitä ainakaan omaisuuden perusteella mitata.

Päätettyäni, että pelissä on henkilöitä erilaisista köyhyydessä elävistä ryhmistä, aloin miettiä, että mitkä sitten olisivat pelin kannalta olennaisimpia ja kuvaisivat parhaiten erilaisuutta. Tähän ratkaisuun hain tukea Lappeen seurakunnan diakoniatyöntekijöiltä. Heidän kanssaan yhteistyössä päädyimme siihen, että pelissä seikkailevat henkilöt ovat opiskelija, inkeriläinen paluumuuttaja, yksinhuoltaja, työtön, pienyrittäjä, vanhus, mielenterveyskuntoutuja sekä velkaantunut. Tarkemmat kuvaukset henkilöistä löytyvät liitteistä (Liite 3). Henkilöiden valinta korostaa mielestäni sitä, että köyhyyttä löytyy laajassa kirjossa yhteiskunnasta ikään, sukupuoleen tai jopa yhteiskuntaluokkaan katsomatta.

Peliin kuuluvat ”STOP”-ruuduissa tapahtuvat jokaisen henkilön elämäntilanteeseen liittyvät persoonalliset tapahtumat. Pelin alussa eräässä ”STOP”-ruudussa pelaajille jaetaan kullekin kuuluva kuukauden ajaksi käyttöön jäävä rahasumma. Pelin liitteissä on esimerkki rahojen ulkonäöstä (Liite 4). Jokainen pelin henkilöistä joutuu käymään viikoittain kaupassa ja tämä on kaikille sama, mutta muuten ”STOP”-ruuduissa on määritelty kullekin henkilölle oma tapahtuma. Näillä pyrin tuomaan esille kunkin henkilön tai köyhyydessä elävien ihmisten elämäntilanteisiin liittyviä eroja tai ominaisuuksia. Sitä, että kaikenlainen köyhyys ei ole kuitenkaan samanlaista. Esimerkiksi yksinhuoltajan arkeen oman haasteensa

luovat lasten myötä korostuvat kulut, kuten pyykkikoneen välttämättömyys, ja opiskelijan elämässä välttämättömänä tarpeena voi olla tenttikirja.

4.3.3 Arjen sattumat ja kauppareissut

Suunnittelemani pelissä ei ole sellaisia ruutuja, joissa ei tapahtuisi mitään, niin kuin lautapeleissä yleensä. Kuten ihmisten arki yleensä, tämä peli on täynnä erilaisia sattumuksia ja onnenpotkuja sekä sudenkuoppia. Pelin ajatuksena oli sisältää mahdollisimman paljon sattumanvaraisuutta. Kuitenkin tämä pelin yhdeksi johtoajatuksiksi muodostunut ominaisuus oli yksi työläimmistä osioista pelin suunnittelussa.

Arjen sattumat ovat nimensä mukaisesti sattumanvaraisia ja ne nostetaan peliin kuuluvasta sattumakorttipinosta. Ne ovat niitä arjen ”tavallisia, harmaita päiviä”, jolloin tuntuu siltä, ettei mitään erityistä tapahdu, mutta kuitenkin tapahtuu paljon. Alun perin ajatuksena oli, että pelin muodostama kuukauden reitti käytäisiin päivä päivältä läpi ja pelaaja saisi kokea monta sattumia täynnä olevaa arki päivää, mutta kuitenkin pelattavuuden ja etenkin pelin keston kannalta päädyin siihen, että pelissä olisi järkevää käyttää noppaa. Tämä johti siihen, että sattuman varaisuus pelissä hieman väheni ja samoin henkilöiden rahankulutus. Toisaalta sattumia oli yhä riittävä määrä tekemään selväksi sen, että mitä tahansa voi tapahtua. Sattumakortit pääsääntöisesti johtavat johonkin yllättävään rahanmenoon, toisinaan rahaa voi yllätyksenä myös ansaita. Sattumakortteja on pelissä valmiiksi 48 ja lisää voi peliin keksiä tai olemassa olevia sattumia muokata (Liite 2).

Kauppareissut tuottivat enemmän vaivaa kuin arjen sattumat. Tahdoin liittää peliin kauppareissujen ja sattumien kautta valinnan mahdollisuutta, enkä vain joka tilanteessa määritellä valmista summaa. Eihän elämässäkään kaupassa käyntiin kulu joka viikko samaa summaa rahaa. Kuitenkin alkuperäinen suunnitelmani täysin vapaasta valinnan mahdollisuudesta annettujen tuotteiden hintojen ja viikon kauppakassin suuntaviivojen kanssa osoittautui 15-vuotiaille liian haastavaksi. Kauppareissut näin toteutettuina veivät myös kohtuuttomasti peli

aikaa. Päädyin lopulta siihen, että annan peliohjeissa muutaman erilaisen kauppakassin mallin hintoineen ja pelaajat saavat valita niiden väliltä mieleisensä. Viikoittaisten kauppakassien lisäksi pelaajien on ostettava kuukauden aikana tietyt kuiva-aineet ja muutamia muita välttämättömiä hyödykkeitä, kuten vesipaperia. Tämä toisaalta etenkin nuorten kohdalla auttaa myös ymmärtämään, että eläminen todella maksaa. Jätin myös listalle erilaisia ”mieliteko elintarvikkeita”, kuten karkkia, limonadia, alkoholia ja tupakkaa (Liite 6). Tämän ajattelen myös tuottavan eräänlaista suhteellisuuden tajua siitä, minkälaisen loven kuukausittaisiin tuloihin nähden nämä erilaisten tarpeiden tyydyttäjät tuottavat.

Lopulta päädyin sekä arjen sattumien että kauppareissujen suhteen mielestäni melko käytännölliseen ja toimivaan ratkaisuun. Tämä pelin osa-alue on omasta mielestäni kaikkein parhaiten suunniteltu ja toteutettu ja olen käyttänyt siihen myös eniten aikaa. Kuitenkin mielestäni juuri nämä osiot pelissä tuottavat parhaiten tavoitteiden mukaisia tuloksia, eli kokemuksen köyhän arjesta. Kokemuksen siitä, että mihin se raha menee ja miten ja minkälaisia asioita voi vähävaraisena kohdata tai miten vaikea on reagoida yllättäviin menoihin. Senti on miljoonan alku, mutta yhtälailla pienistä satunnaisista menoista pienituloisen arjessa voi koitua katastrofi.

4.3.4 Diakonia- ja sosiaalitoimisto sekä pikavipit

Köyhyyteen liittyy tietenkin myös pyrkimys lievittää sitä kaikin keinoin. Puutteen kokeminen tai viimeistään todelliseen taloudelliseen ahdinkoon ja täysin rahattomaksi joutuminen ajaa ihmisen etsimään paikkoja ja ratkaisuja, mistä rahaa voisi saada. Näitä paikkoja ja mahdollisuuksia tässä pelissä kuvaavat diakonia-toimisto, sosiaalitoimi sekä esimerkki nykyisin surullisen yleisistä pikavipeistä. Tämä oli ehkä yksi vaikeimmin sijoitettava palanen pelin kokonaisuudessa ja jäi eniten kesken lopullisenkin version kohdalla.

Sosiaalitoimen toimeentulotuki on viimesijainen, mutta liian monelle jatkuva ja välttämätön tukimuoto. Toimeentulotuki on kuitenkin harkinnanvarainen ja yleensä kuukaudeksi kerrallaan myönnettävä väliaikaiseksi ajateltu tuki, joka

lasketaan asiakkaan välttämättömien menojen perusteella. Toimeentulotukea haetaan kunnan sosiaalitoimistosta. (Sosiaali- ja terveysministeriö.) Tässäkin pelissä toimeentulotukea voi hakea sosiaalitoimistosta ja pelin ohjeissa on myös vuoden 2011 ohjeet toimeentulotuen myöntämisestä. Pelin yksinkertaistamiseksi tässä pelissä voi hakea vain perustoimeentulotukea, siis ei täydentävää tai ehkäisevää toimeentulotukea, sillä muuten tähänkin kohtaan olisi tullut liikaa vaihtelun mahdollisuuksia. Perustoimeentulotuesta on olemassa selkeät rajat ja säännöt, millä oikeutuksen siihen voi laskea. Osalla pelin henkilöistä on mahdollisuus saada toimeentulotukea sitä hakiessaan.

Diakoniatoimisto on monelle köyhyyttä kokeneelle joustava mahdollisuus saada tukea ongelmiinsa. Tässä pelissä ajattelin diakoniatoimiston virkaa toimittavan peliä ohjaavan diakoniatyöntekijän. Diakoniatoimiston toiminnalle ei siksi ole peliohjeessa sen kummempaa ohjetta. Kukin diakoniatyöntekijä voi oman seurakuntansa ohjeiden käytäntöjen mukaan antaa osto-oikeuksia tai ruokaavustuksia tai tarjota sielunhoitoa ja keskusteluapua. Diakoniatoimistoon, kuten sosiaalitoimistoonkin, on mahdollista poiketa koska tahansa ja niin monta kertaa pelin aikana kun kokee tarpeelliseksi. Toisaalta diakoniatoimistolle voi tietysti halutessaan määrittää esimerkiksi päivystyspäivän aina joka viikko jollekin viikonpäivälle. Niinhän oikeat diakoniatoimistot monessa seurakunnassa toimivat.

Koin tärkeäksi tuoda pelissä esille myös nykyisin surullisen yleiset ja helposti saatavilla olevat pikavipit. Pelin esimerkiksi pikavipistä muodostui OKmoney, koska tämän firman sivuilta oli helposti saatavilla tieto todellisista vuosikoroista ja esimerkkejä lainoista sekä takaisinmaksettavista summista. (OKmoney i.a.) Sivuilta ja pelin esimerkeistä käy selväksi, että vuosikorot ovat todella korkeita ja jo lyhyellä laina-ajalla ylimääräistä maksettavaa kertyy paljon. Esimerkiksi 200 euron lainasta 30 päivän takaisinmaksuajalla yhdessä erässä kertyy maksettavaa jo 249 euroa, todellinen vuosikorko on huimat 1340 %. Tällä tahdon nuorille osoittaa, ettei pikavippi ole milloinkaan hyvä tai järkevä ratkaisu.

4.3.5 Pelin kulku

Viimeisin suunnittelua ja kehitystä vaatinut seikka koko prosessissa oli pelin kulku. Käytännön testauksen kautta pelin kulku kehittyi lopulliseen muotoonsa. Esittelen tässä luvussa pelin juonen ja kulun pääpiirteittäin. Tarkemmin pelin kulusta voi lukea peliohjeista (Liite 5.).

Peli alkaa kuukauden ensimmäisestä päivästä. Jokaisella pelin henkilöllä edellisen kuukauden rahat ovat loppu. Pelivuorojen järjestys arvotaan noppaa heittämällä ja suurimman luvun saanut aloittaa, jonka jälkeen edetään myötä päivään. Kuun ensimmäiset päivät ovat sinnittelyä tukipäivään tai palkkapäivään selviytymisestä. Rahaa pelaajat saavat vihdoon kolmantena päivänä. Pelaajat saavat itselleen hahmokortit, joissa lukee heidän henkilönsä kuvaus lyhyesti ja henkilön kuukausittaiset tulot sekä pysyvät menot, kuten vuokra. Kortista näkyy myös käyttöön jäävä raha. Heti pelin alussa realisoituu epäreiluus, kun toiset saavat paljon enemmän kuin toiset. Kuitenkin kuukauden mittaan tilanteen olisi tarkoitus tasoittua.

Etenemistä pelissä kokeiltiin prosessin aikana monella eri tavalla. Jokaisella testauskerralla oli käytössä erilainen etenemismenetelmä. Mikään ei jatkossakaan estä käyttämästä erilaisia menetelmiä pelitilanteesta riippuen. Ensimmäisellä kerralla pelissä edettiin ruutu kerrallaan. Tämä tietenkin oli melko hidasta, mutta tuottaa kuitenkin varmaan realistisimman kokemuksen siitä, että rahaa kuluu jatkuvasti mitä erilaisimpiin asioihin.

Toisella kerralla ajan säästämiseksi etenimme nopan silmäluvun mukaan, mutta tämä menetelmä oikaisi ehkä hieman liikaakin ja peliruutujen vähäisen määrän vuoksi kokemus ei välttämättä ollut kovinkaan todentuntuinen. Kolmannella kerralla löysimme mielestäni parhaan tavan edetä, mikäli kyseessä on suurempi ryhmä, esimerkiksi rippikouluryhmä.

Kolmannellakin kerralla etenimme nopan silmälukujen mukaan, mutta siten, että luvut 1-3 tarkoittivat 1-3 askeleen etenemistä, mutta luvut 4-6 määriteltiin uudestaan siten, että 4=1, 5=2 ja 6=3. Halutessaanhan voi vaikkapa askarrella

tällaisen erityisen nopan tai sitten vain sopii tästä säännöstä pelin alussa ja seuraa sen toteutumista.

Peli loppuu, kun kaikki ovat tulleet maaliin. Maaliruutuun asetin muutamia kysymyksiä pohdittavaksi pelaajille. Jokaisen tehtävänä on tietenkin laskea varallisuutensa tai velkansa, mutta pelin voittaja ei suinkaan ole se, kenellä on eniten rahaa. Koska jo lähtötilanteessa pelaajat saivat erilaiset summat rahaa kuukauden matkalle, olisi aivan mahdotonta laskea voittajaa näin. Toisaalta ei siinä peli kokemuksen jälkeen muutenkaan olisi mitään merkitystä. Pelaajille asetin seuraavat kysymykset: Jouduitko luopumaan jostain, mitä olisit halunnut? Miten arvioit pärjänneesi kuukauden? Kuvittelitko alussa pärjääväsi paremmin/huonommin? Olisitko voinut säästää jotain suurempaa hankintaa varten? Pohtimalla näitä kysymyksiä pelaajat saivat arvioida, olivatko he voittaneet vai hävinneet. Kysymyksiä olisi voinut olla enemmän ja ne olisivat voineet olla paremmin mietittyjä ja muotoiltuja. Palaan purkukysymysten pohdintaan luvussa 6 JOHTOPÄÄTÖKSET. Pelissä mielestäni kaikki voivat olla voittajia tai häviäjiä.

4.4 Pelin muokkaus palautteen myötä

Kuten edellisestä luvusta 4.3 Kehittelyprosessi selvästi voi huomata, on peli palautunut aina kehitysvaiheeseen pelaajilta kerätyn palautteen ja omien havaintojen myötä. Heti alusta asti minulla olikin ajatuksena testata peliä ainakin kahdesti, jotta voisin saada kokemuksen pelistä, parantaa peliä ja saada kokemuksen parannetusta versiosta. Käytännön syistä ja tarpeesta kehittää peliä vielä toisenkin testauskerran jälkeen, vaadittiin kolmas testauskerta. Tämä johti siihen, että alkuperäinen aikataulu opinnäytetyön valmiiksi saattamiselle kariutui. Kolmannella testauskerralla oli kuitenkin paljon enemmän positiivista vaikutusta peliin ja koko opinnäytetyö prosessiin.

Palautetta keräsin eri testauskerroilla eri menetelmin. Yhteistä kaikille testauskerroille kuitenkin oli, että käytin osallistuvan havainnoin menetelmää. Olin jokaisessa pelitilanteessa läsnä ja ohjasin pelin kulkua. Osittain tämä johtui siitä, että minusta tuntui vielä viimeistään kertaa myöten, että peli on keskeneräinen

ja ohjaus voi vaatia nopeaa reagointia esille tuleviin ongelmiin. Toisaalta, en ehkä ollut palautteen keruussa riittävän suunnitelmallinen. Uskon, että olisin voinut paremmalla suunnittelulla ja järjestelmällisyydellä palautteen keruussa saada testauskerroista enemmän irti.

Osallistuvan havainnoinnin menetelmässä tutkija on fyysisesti läsnä tutkimustilanteessa. Tutkija siis voi tehdä havaintoja tapahtumista reaaliajassa, ilman ylimääräisiä tulkintoja. Havainnointimenetelmässä voidaan havainnoida mm. eleitä, ilmeitä, liikkeitä ja toimintaprosessia. Havainnointi tapahtuu kuitenkin aina yksilöllisen valikoivasti, jolloin tutkija kokee ja tulkitsee asiat omalla tavallaan. Tällöin on vaarana epäluotettava tieto. Osallistuvaa havainnointia tehdessään tutkija osallistuu toimintaan ja samanaikaisesti seuraa toisten käyttäytymistä. Tutkijan tulee myös reagoida nopeasti eteen tuleviin ongelmiin ja odottamattomiin tilanteisiin. (Anttila 2006, 192–195.)

Ensimmäisellä kerralla käytin ainoastaan osallistuvaa havainnointia, koska en oikein edes tiennyt, mitä pelistä pitäisi kysyä. Ensimmäisellä kerralla tämä oikeastaan toimi varsin hyvin, koska meitä oli vähän ja saimme hyvän keskustelun aikaan pelistä, sen puutteista ja mahdollisuuksista. Toisella kerralla minun oli tarkoitus tehdä pelissä toimineille isosryhmille muutamia kysymyksiä, mutta ajan puutteen vuoksi en ehtinyt palautteen keruuta siinä tilanteessa kunnolla suorittaa. Pelaamisen jälkeen siirryttiin suoraan iltapalalle, joten myöskään sen päivän aikana ei enää ollut sopivaa aikaa palautteelle. Toisaalta olin leirillä vierailijana, enkä siinä tilanteessa ehkä osannut toimia riittävän luovasti, olisinhan voinut antaa kysymykset suoritettaviksi iltapalan aikana tai jättää kysymyksiä vetäjille annettavaksi ne seuraavaan isosryhmän kokoontumiseen. Sen sijaan tyydyin isosilta ja ohjaajilta sekä mukana olleelta diakonissalta kysytyyn suulliseen palautteeseen.

Kolmannella kerralla keräsin palautetta isosryhmittäin pelin loppupohdinnan kysymysten perusteella. Lisäksi kysyin ryhmiltä pelin pelattavuudesta ja annoin mahdollisuuden antaa palautetta myös omin sanoin. Sain ryhmiltä oikein hyvää palautetta, mutta jälkepäin ajateltuna kysymysten asettelua olisi voinut miet-

tiä tarkemminkin. Saamastani palautteesta kerron tarkemmin luvussa 5.2 Pelaajien kokemuksia.

Omassa opinnäytetyössäni tulee mielestäni selkeästi esille toimintatutkimuksen syklisyys. Toimintatutkimuksen kulku alkaa ongelman tai tarpeen havaitsemisesta, tunnistamisesta ja määrittelystä. Tämän jälkeen tehdään ongelman kar-toittaminen, eli selvitys, mistä on kysymys. Toimintatutkimukselle valitaan pää-määrä. Sitten tehdään tutkimus-/toimintasuunnitelma ongelman ratkaisemiseksi ja toimitaan suunnitelman mukaisesti. Suunnitelman toteutuksen jälkeen kokeil-laan ja tehdään uudestaan. Sitten toimintaa ja kokeilua seurataan ja arvioidaan suunnitelman mukaisesti sekä tehdään havaintoja arvioinnin perusteella. Seu-raavaksi tehdään tarvittaessa uusi tutkimus-/toimintasuunnitelma, ja jälleen toi-mitaan uuden suunnitelman mukaisesti, kokeillaan ja tehdään, arvioidaan, seu-rataan. Tämän syklin mukaisesti jatketaan kunnes ollaan tyytyväisiä muutok-seen ja saadaan ongelmaan ratkaisu. (Heikkinen, Huttunen & Moilanen 1999.) Mikäli lautapelin kehittämiseksi ei olisi ollut takarajaa tai siihen ei liittyisi raportin kirjoittamista, jatkuisi tämän toimintatutkimuksen sykli edelleen. Ongelmaa, eli lautapelin kaikkien osasten toimivuutta ei ole mielestäni vielä täysin ratkaistu.

5 KÖYHYYSPELI DIAKONIAKASVATUKSEN KÄYTÖSSÄ

Keväällä 2009 peli alkoi hahmottua. Lopulta kesällä pelin kehittäminen oli niin pitkästä, että se voitiin viedä sinne minne se oli tarkoitettu: nuorteniltoihin ja rippileirille. Peliä on pelattu testausmielessä yhteensä kolme kertaa ja kaikki testaukset on tehty eri ryhmillä. Ryhmät on valittu sattumanvaraisesti ja käytännön syistä sekä aikataulullisista syistä. Diakoniakasvatus otettiin pelin testaamisessa huomioon käyttämällä peliä rippikoulussa sellaisena päivänä, kun opetuksen teemoissa muutenkin keskeisesti näkyi diakonia. Tulokset eli pelin käyttö eri tilanteissa on tässä luvussa kuvattu prosessin omaisesti edeten kronologisessa järjestyksessä ja tarpeen mukaan tuoden esille matkan varrella tehtyjä muutoksia. Luvussa kerron ensin pelitilanteiden luonteesta ja eroista, sitten pelaajien kokemuksista eri kerroilla ja lopuksi tuon esille omia pelin käyttöön liittyviä huomioitani.

5.1 Pelin testausta suunnitellulla kohderyhmällä

Pelin kohderyhmäksi opinnäytetyön suunnitteluvaiheessa valittiin nuoret useasta eri syystä. Ensinnäkin, on kohtuullisen helppo löytää seurakunnan nuorisotyön kautta tilanteita, joissa nuoria on koolla. Näistä hedelmällisimmiksi koettiin nuortenillat ja rippileirit. Toinen syy nuorten valinnalle oli se, että koin nuorten lähtevän melko helposti mukaan tällaisiin juttuihin. Nuoret ovat kokemukseni mukaan myös tottuneet antamaan palautetta ja osaavat antaa hyvää, rakentavaa palautetta, kun heille annetaan siihen tilaisuus. Yksi syy varmasti oli sekin, että nuoret ovat itselleni helposti lähestyttävä ikäryhmä. Uskon, että itselleni ei olisi ollut lainkaan niin helppoa mennä pelaamaan peliä esimerkiksi vanhusten tai vaikkapa lähetyspiiriläisten kanssa.

Ensimmäisen kerran peliä kokeiltiin nuortenillassa Lappeenrannassa heinäkuussa 2009. Heinäkuinen nuortenilta oli näin jälkikäteen ajateltuna ehkä hieman huono valinta, sillä Lappeenrannassa, niin kuin monissa muissakin paikoissa, kesäiset nuortenillat ovat melko hiljaisia. Tällä kertaa kuitenkin juuri

ennen nuorteniltaa oli rippileiriä koskeva palaveri, jossa mukana olivat myös isokset ja se antoi toivoa hieman runsaslukuisemmasta osallistujamäärästä. Ehkäpä aurinkoisen illan vuoksi isosista kuitenkin vain yksi jäi nuorteniltaan pelaamaan minun ja nuorisotyönohjaajan kanssa.

Ensimmäisellä kerralla pelasimme Köyhyyspeliä siis kolmissin ja meillä jokaisella oli oma hahmo. Pelissä etenimme ilman noppaa, ruutu kerrallaan. Kauppareissujen toteutus ontui vielä pahoin ja päätimmekin yhdessä, että jokaiselta pelaajalta menisi 30€ aina siinä kohtaa, missä kauppareissun oli määrä olla. Pelissä oli vielä liian vähän henkilökohtaisia tapahtumia ja sattumakortteja ja etenkin päivä kerrallaan edetessä korttipakan joutui sekoittamaan uudestaan useampaan kertaan. Kaikista puutteistaan huolimatta pelin kokeilu osoitti, että pelistä voisi tulla toimiva, kunhan sitä vielä kehittäisi. Kokeilun myötä ilmeni monia käytännön asioita, joihin olisi vielä keskityttävä, jotta peli olisi pelattavuudeltaan riittävän hyvä. Ensimmäinen pelikerta keskittyi siis lähinnä käytännön puutteiden ja epäkohtien toteamiseen ja kirjaamiseen.

Toisen kerran köyhyyspeliä pelattiin jo kuukauden kuluttua, Lappeenrannan seurakunnan rippikoulussa elokuussa. Olin muokannut jonkin verran peliä ensimmäisellä kerralla saamani palautteen ja omien huomioideni perusteella. Mukana peliä peluuttamassa oli myös yksi Lappeenrannan seurakunnan diakonia-työntekijöistä. Tällä kertaa peliä päätettiin kokeilla ryhminä pelaten, eli jokaisella isosen johtamalla pienryhmällä oli oma henkilönsä. Näin pelissä mukana oli siis viisi hahmoa, joiden kunkin elämää kokemassa ja pelaamassa oli kuusi henkilöä. Suurin ero verrattuna ensimmäiseen pelikertaan oli, että nyt käytimme pelissä etenemiseen noppaa pelin jouduttamiseksi. Toisaalta myös jo alun perin peliin suunnittelemani kauppareissujen käyttöönotto muutti pelin luonnetta melko lailla.

Tällä toisella pelikerralla köyhyyspeli alkoi hahmottua jo kokonaisuutena paremmin ja peli tuntui ihan pelattavalta. Kuitenkin moni asia tuntui vielä olevan kesken, koska peliin tuli niin monta uutta muutosta samalla kertaa. Ryhminä pelaaminen oli ehdottomasti hyvä ratkaisu, koska en olisi mitenkään voinut

ohjata useampaa peliä yhtä aikaa. Diakoniatyöntekijän mukana olo oli myös hyvä ratkaisu, sillä sain häneltä paljon hyvää palautetta ja kehitysajatuksia. Pelin kesto oli kuitenkin vielä yksi suurimmista ongelmista ja pelille varattu aika ei riittänytään suunnittelemaani palautteen keräämiseen. Toisen kokeilukerran piti olla viimeinen, mutta niin moni asia tuntui vielä vaativan kehittämistä, että mieleeni jäi vielä kaiheartamaan ajatus tarvittavasta kolmannesta pelauskerrasta.

Mahdollisuus kolmannelle pelin testauskerralle tarjoutui pienen tauon jälkeen Rantakylän seurakunnan talvilomarippikoulussa maaliskuussa 2010. Kolmannella kerralla pyrin ottamaan huomioon kaikki edellisillä kerroilla esiin tulleet seikat. Peliä pelattiin jälleen isosten johtamissa ryhmissä ja noppaa käytettiin etenemiseen. Tällä kertaa tosin kokeilimme erilaista nopalla etenemistapaa siten, että luvuilla 1-3 edettiin silmäluvun osoittama määrä, mutta luvulla neljä edettiin taas yksi, luvulla viisi kaksi ja luvulla kuusi kolme. Tällä tavoin pyrin lyhentämään edettäviä matkoja niin, että hahmoille ehtisi pelin aikana tapahtua enemmän. Toinen edistysaskel oli mukana ollut pankkiiri, jonka tehtäviä hoitamaan värväsin rippileirin avustajan. Pankkiirin myötä minun ei itse tarvinnut enää laskea ja vastaanottaa rahaa, vaan pystyin keskittymään pelin ohjaamiseen ja havainnointiin.

Kolmas pelikerta oli kaikista sujuvin ja antoisin. Muutamia huomiota vaativia hionnan paikkoja tuli vielä esille, mutta kolmannen kerran jälkeen minulle jäi sellainen olo, että peli on minun osaltani käytettävyydeltään ja sisällöltään niin hyvä, kuin siitä voi tulla. Kolmannen kerran jälkeen ehdin keräämään pelaajilta jopa kirjallista palautetta ja analysoimaan pelin hyviä ja huonoja puolia mukana olleiden isosten ja avustajan kanssa. Ainoana puutteena kolmannen pelaamiskerran osalta koin, ettei mukana ollut diakoniatyöntekijää arvioimassa pelin toimivuutta suunniteltuun tarkoitukseen.

5.2 Pelaajien kokemuksia

Kuten edellinen luku paljastaa, olivat kaikki pelin testauskerrat melko erilaisia. Tämäkin omalta osaltaan osoittaa opinnäytetyöni prosessin omaisen luonteen.

Peliä on pelattu yksin ja ryhmissä sekä etenemällä eri tavoin noppaa käyttäen ja ilman. Joka vaiheen jälkeen olen myös kehittänyt jotakin osaa pelistä hyväksi katsomaani suuntaan. Tämän myötä tietenkin peliä testanneiden ryhmien kokemukset ovat olleet erilaisia. Tässä luvussa tarkastelen näitä pelaajien kokemuksia eri kerroilta.

Jo edellisessä luvussa mainitsin, että nuortenillassa ensimmäisellä pelikerralla saamani palaute oli lähinnä käytännön huomioita pelistä ja sen pelattavuudesta. Palautteen keräsin kahdelta minun lisäksi mukana olleelta pelaajalta suullisesti ja kirjasin vihkooni myös heidän pelaamisen aikana tekemiään huomiota. Pelaajien huomio kiinnittyi sattumakorttien määrään ja sisältöön, kauppareissujen toteutukseen sekä pelin keston.

Olis kyllä ollu kiva, jos näit lappuja ois ollu enempi.

Pelaajan kokemus oli, että samat sattumat toistuivat liian monta kertaa pelin aikana ”päivä kerrallaan” edetessä. Toisaalta kommentti osoitti, että sattumat toivat hyvää vaihtelua ja yllätyksellisyyttä pelin kulkuun ja tekivät pelistä kiinnostavamman.

Maksaako pizzalla käynti tosiaan kymppiin?

Jotkut pelissä ilmenneet hinnat herättivät keskustelua. Esimerkiksi kyseisen pizzalla käynti -esimerkin kohdalla asiaan vaikuttaa erittäin paljon se, missä pizzalla käydään. Lappeenrannassa on erityisen paljon Kebab pizzerioita, joissa hinnat ovat kohtuullisen alhaiset verrattuna yleisemmin esiintyviin ravintolaketjujen pizzerioihin.

Kylhän tässä aika kauan niinku menee, ja jos ois ollu vielä enempi porukkaa.

Kolmisin pelatessamme köyhyyspelin pelaamiseen palautteen antoineen kului yli kaksi tuntia. Peliäika ei välttämättä tuntunut pitkästyttävältä, mutta kommentissa viitataan myös tulevaan rippikoulussa pelaamiseen. Arvioimme yhdessä myös sitä, miten peliä kannattaisi rippikoulussa pelata ja kannattaisiko mahdol-

lisesti käyttää noppaa. Viikoittaisten kaupassa käyntien toteutus käytännössä oli itsellenikin vielä niin selkiytymätön osa peliä, että siitä emme paljon ajatuksia vaihtaneet. Enimmäkseen koko idea aiheutti vain ihmetystä siitä, miten se oikein tulisi onnistumaan viemättä liikaa aikaa. Loppujen lopuksi sain kuitenkin rohkaisevaa palautetta idean osalta ja hyviä ideoita kehitystyöhöni.

Toisen pelikerran palautteen kirjasin vihkooni pelaamisen lomassa niin hyvin kuin ehdin. Toisaalta keräsin palautetta osittain myös iltapalan ohessa mukana olleilta isosilta ja ohjaajilta. Eniten pelaajilta tullessa palautteessa korostuivat juuri tekemäni muutokset eli nopan käyttö ja kaupassa käymisen toteuttaminen. Toisaalta sain myös positiivisia käytännön huomioita.

Nopalla pelaamisen myötä eteneminen muuttui jonkin verran joutuisammaksi. Kuitenkin pelaajien kokemus oli, että noppaa heittäessä päätyi liian usein ennalta määritelyyn ”STOP”- ruutuun ja liian harvoin tavallisen arjen sattumaruutuun. ”STOP”- ruudussa on aina jokin juuri pelattavan henkilön elämää kuvaava tapahtuma tai kauppareissu ja ”STOP”-ruutuja oli laudalla tiheämmin kuin kuuden askeleen välein, koska kauppareissujenkin tiheys oli kerran viikossa. Näin ollen pelaajien kokemukseksi jäi, että sattumat jäivät kokematta ja jatkuvasti tuli pysähtyä ennalta määrätyn kaavan mukaan.

Kauppareissuja varten päädyin tässä vaiheessa valitsemaan kauppalistalle joitakin elintarvikkeita lähikauppojen tarjonnan edullisimmasta päästä sekä muutamia yleisimmin myynnissä olevia einest tuotteita. Suunnittelin, että pelaajat itsenäisesti täyttäsivät ostoskorinsa näistä tuotteista ottaen huomioon ihmisen tarpeet viikoksi eteenpäin. Lisäksi olin määritellyt esimerkiksi joitakin kuiva-aineita, jotka jokaisen pelin hahmon oli pelin aikana ostettava. Peliä pelatessa osoittautui kuitenkin selvästi, että 15-vuotiaat eivät kykene niin nopealla aikataululla valitsemaan tuotteiden listasta monipuolista ostoskoraa. Sen sijaan he ostivat vaikkapa seitsemän sipulia, jotta määrittelemäni kriteerit täyttyisivät ja väittivät syövänsä sipulikeittoa koko viikon. Tällöin tietenkään rahaa ei kulu lähellekään todellisia määriä eikä pelin tavoite siinä mielessä täyty. Toisaalta myös

nuorten turhautunut huomio oli, että kauppareissujen pitäisi olla yksinkertaisempia pelimukavuuden kannalta.

Kolmannella kerralla Rantakylän seurakunnan rippikoululeirillä keräsin palautteen pelissä käytetyiltä ryhmiltä kirjallisesti. Tein ryhmille muutaman kysymyksen kokemuksista ja pyysin antamaan palautetta vapaasti myös pelistä muuten. Lisäksi rippikoululaiset pohtivat pelin opettamia seikkoja myös oppimispäiväkirjassa myöhemmin illalla. Ryhmille esittämäni kysymykset olivat: pärjäsitkö saamalla rahsummalla mielestänne hyvin koko kuukauden, olisitko voinut säästää rahaa johonkin suurempaan hankintaan ja jouduitko rahan puutteen vuoksi luopumaan jostain?

Ensimmäiseen kysymykseen pärjäämisestä saadulla rahsummalla ryhmät vastasivat yllättävän yksimielisesti pärjänneensä. Useimmissa vastauksissa tuotiin esille näkökulma ”selvittiin paremmin kuin luultiin”. Ilmeisesti siis nuoret olivat ajatelleet saadessaan vain muutaman satasen tai jopa vähemmän rahaa käyttöönsä, ettei sillä voisi mitenkään selvitä. Kuitenkin esimerkiksi opiskelijan roolia elänyt ryhmä totesi huomanneensa, ettei ole helppoa elää opiskelijalle käyttöön jääneellä rahalla.

Kaikki ryhmät eivät vastanneet säästämiseen liittyvään kysymykseen. Ne ryhmät, jotka vastasivat, kokivat, että olisivat voineet säästää. Esimerkiksi yksi ryhmä päätti sattumakortin yhteydessä mennä konserttiin, vaikka siihen menikin pari kymppiä rahaa ja he ajattelivat, että olisivat voineet säästää sen rahan. En tarkentanut kysymykseen mitään summia säästämiseksi ja nuoret varmaankin ajattelivat, että säästäminen tapahtuisi ennemmin kympeissä kuin satasissa, eli en usko minkään ryhmän ajatelleen kuitenkaan säästämistä johonkin todella suureen kohteeseen kuten taloon.

Ryhmien kommentoissa puhuttiin pääosin varsin konkreettisesti siitä, mistä oli koettu jätävän paitsi. Ryhmät kokivat joutuneensa luopumaan tarjotusta sohvapöydästä, kissasta, suosikkikirjailijan uutuuskirjasta sekä pyörästä. Yksi ryhmä koki luopuneensa myös mahdollisuudesta mennä tapaamaan sairasta äi-

tiä, koska junaliput olivat liian kalliit. Lisäksi luopumaan joutui rahasta ja yksi ryhmä koki luopuneensa ”sossun avustuksesta” kuultuaan vasta lopussa, että heillä olisi ollut oikeus siihen. Pari ryhmää nosti esille eläneensä mahdollisimman halvalla ruualla, ja näin luopuneensa hyvästä ruuasta.

Muista huomioista ryhmät kirjoittivat vaihtelevasti. Pelin luojana oli palkitsevaa huomata, että kaikki ryhmät totesivat pelin olevan kiva ja toimiva. Toisaalta jotkut olivat yhä sitä mieltä, että peli oli pitkä vaikka tällä kertaa aikaa kului vain noin puolitoista tuntia. Yhden ryhmän kommentti oli, että he oppivat auttamaan ihmisiä. Itseäni jäi mietityttämään, että millä tavalla. Yksi ryhmä toi esiin kokemuksensa siitä, että vaikka ostaisi risteilyjä sekä ylimääräistä ruokaa, ei pelissä hyödy mitään. Minun mielestäni tämä ilmentää, että olen jollain tavalla saanut peliin todenmukaisuutta. Velkaantuneiden roolia elänyt ryhmä totesi velkaantuneen elämän olevan vaikeaa.

Kuten kokemuksista toivottavasti välittyä, sekä minä, että köyhyyspeli olemme kehittyneet prosessin kuluessa. Kumpikaan ei kuitenkaan ole edelleenkään valmis ja lopun pohdinnassa olevista kehitysajatuksistani voi lukea ainakin jotain ajatuksia siitä, mitä tekisin seuraavaksi paremmin kolmannen pelikerran kokemusten myötä. Kuitenkin koko ajan mielestäni olen tullut lähemmäksi päämäärääni: välinettä, jolla tehdä todellisemman tuntuiseksi Suomessa elävien köyhien ihmisten arkea. Seuraavassa luvussa Johtopäätökset pohdin saavuttamiani tuloksia ja niiden vaikuttavuutta.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Edellistä lukua 5 KÖYHYYSPELI DIAKONIAKASVATUKSEN KÄYTÖSSÄ voidaan pitää raporttini tuloslukuna. Tässä luvussa esittelen joitakin johtopäätöksiä tulosluvun pohjalta ja analysoin muutamia tuloksiin mahdollisesti vaikuttaneita tekijöitä. Analysoin johtopäätös luvussa myös itse tekemiäni havaintoja, jotka eivät välttämättä ole tulleet tulosluvussa esille.

Nuorten omista kokemuksista välittyi, että he ovat saaneet kiinni jotain pelin tavoitteista. Pelin kautta onnistuttiin saamaan aikaan valinnan mahdollisuuksien kohdalla paitsi jäämisen kokemuksia. Nuorille syntyi ajatus, että heidän on säästettävä rahaa johonkin tärkeämpään, eikä sitä voi ”tuhlata” valinnaisiin asioihin. Vähävaraisen arjessa tämä on todellisuutta. Vaikka periaatteessa olisikin rahaa käytettävissä, voi silti olla tunne, ettei uskalla hankkia mitään ylimääräistä, koska on oltava turva ”pahapäivän varalle”. Pahapäivä saattaa sitten tulla tai olla tulematta, mutta mielihyvää tuottavat hankinnat ja kokemukset jäävät tekemättä.

Pärjäämiseen ja säästämiseen liittyvät kysymykseni ja niihin saadut vastaukset tuottivat minussa ristiriitaisen olon. Kuvittelin, että nuoret ehkä harvoin ymmärtävät, mitä eläminen todella maksaa ja sitä kautta alussa saatu muutaman sadan euron käyttörahasumma olisi voinut tuntua nuorista suurelta. Nuorten vastauksissa kuitenkin melko yksiselitteisesti todettiin, että he pärjäsivät saamallaan rahalla odotettua paremmin. Peli ei vastaa kuitenkaan todellisuutta ja pelissä mieliteot eivät pääse todellisuuden kaltaisiksi. Etenkään, jos mielessä on vain mahdollisimman vähällä rahalla selviytyminen. Toisaalta kysymys on voitu ymmärtää myös jotenkin väärin. Näiden kysymysten puiminen olisi ehkä vaatinut syventävää keskustelua ryhmän kanssa. Muutenkin koen, että teemojen ympärille olisi pelaamisen jälkeen voitu viivähtää ihan kunnolla, puolen tunnin purku tai palautteen keruu ei tuntunut omasta mielestäni riittävältä.

Peli tilanteen jälkeen syntyneitä oppimista pyrin selvittämään pelaamisen jälkeen saman päivän iltana isosryhmissä tehdyn oppimispäiväkirjan kysymyk-

sellä Mitä köyhyyspeli opetti? Sain mielestäni kysymykseen pelin tavoitteiden kannalta varsin hyviä vastauksia. Nuoret vastasivat oppimispäiväkirjaansa oppineensa, että Suomessakin on köyhiä ja joillain todella on vaikeaa taloudellisesti sekä jotakin siitä, millaista on olla köyhä. Toisaalta joku vastasi oppineensa rahan käyttöä ja ettei kannata tuhlaata turhuuteen. Yhdessä ryhmässä todettiin, että ei kannata kuunnella sellaisia ryhmän jäseniä, jotka pyrkivät tuhlaamaan rahaa. Eräs ryhmä totesi oppineensa, että ei kannata olla veloissa. Tulkitseen näitä oppimispäiväkirjan vastauksia siten, että pelillä todella oli opettava ulottuvuus. Omasta mielestäni kaikki saamani vastaukset olivat vastauksia pelin tavoitteisiin ja monet tavoitteista tulivat täytetyksi ryhmien vastausten perusteella.

Pelin oli määrä täyttää myös diakoniakasvatuksen tehtävää ja näin ollen pelin tavoitteiksi muodostuivat myös diakoniakasvatuksen tavoitteet. Diakonikasvatuksen tavoitteita ovat arvokasvatus, kristittyinä kasvaminen sekä arjessa lähimmäisen rakkauden todeksi eläminen. Diakoniakasvatuksen tavoitteisiin liittyen vastasi ainoastaan se ryhmä, joka koki oppineensa auttamaan ihmisiä. Jos olisin miettinyt kysymyksiäni tarkemmin diakoniakasvatuksen näkökulmasta, olisin voinut pelin purussa kysyä esimerkiksi, mitä nuoret voisivat tehdä köyhien hyväksi tai mitä ongelmia he kokevat köyhyydestä seuraavan.

Jonkin verran saamiini tuloksiin vaikuttaa puutteellinen palautteen keruu. Parantaakseni palautteen keruuta, olisin voinut tehdä jonkinlaisen palautelomakkeen ja vaikkapa nauhoittaa jonkun tai joitakin pelitilanteista. Näin en olisi ollut vain tilanteessa tekemäni osallistuvan havainnoinnin ja omien muistiinpanojeni varassa tuloksia pohtiessani. Toisaalta yhdeltä kerralta kuitenkin on pelaajien itsensä omin sanoin paperille kirjoittamia ajatuksia pelistä ja niihin tukeutuen voin tehdä jonkin verran tulkintaa. Koen myös omat, vaikkakin subjektiiviset, ajatukset pelin tuloksista tärkeäksi. Olen kuitenkin ollut koko ajan mielestäni rakentavan kriittinen omaa työtäni kohtaan ja pyrkinyt parantamaan, aina kun se on ollut mahdollista.

Yksi pelin suurimmista kompastuskivistä mielestäni on diakonian ja sosiaali-toimiston näkyminen tai paremminkin näkymättömyys pelissä. Yrityksistä ja ponnisteluistani huolimatta en saanut mielestäni näitä osioita upotettua riittävän hyvin peliin. Peli kerroilla pelaajat käyttivät näitä pelin mahdollisuuksia vain yksittäisiä kertoja. Toisaalta tämä kertoo ehkä myös siitä, että rahan meno ei ollut aivan totuuden mukaista ja pelin pystyy sinnittelemään läpi hyvinkin vähällä rahalla. Diakoniatyöstä pyrin kuitenkin tuomaan esille ”STOP”- merkkeihin liittyvissä pelaajien persoonallisissa tapahtumissa sellaisia ihmistä tukevia toiminnanmuotoja, jotka eivät suoraan liity rahalliseen avustamiseen. Esimerkiksi maahanmuuttajien ja mielenterveyskuntoutujien parissa tehtävää työtä, joka painottuu sosiaaliseen ja psyykkiseen tukeen sekä neuvontaan.

Diakoniatyön ja sosiaalitoimen näkymättömyyden lisäksi myös teologinen ulottuvuus pelissäni on melko ohut. Teologista ulottuvuutta pelinjohtaja voisi lisätä vaikkapa tyhjiin sattumakortteihin tai piilottamalla ”STOP”-ruutujen tapahtumiin lisää lähimmäisenrakkaudesta ja kristityn vastuusta kertovia tapahtumia. Teologista ulottuvuutta on mahdollista lisätä myös purkuun erilaisten kysymysten ja keskustelun johdattelun muodossa.

7 POHDINTA

Lautapeli oli paitsi antoisa, niin myös haastava opinnäytetyö. Alun perin kuvittelin pääseväni helpolla toteuttaessani opinnäytetyön toimintatutkimuksena, eli tässä tapauksessa produktiona eikä perinteisen tutkimuksen menetelmillä. Itse pelin tekeminen olikin varsin mieluisaa, raportin kirjoittaminen prosessin pohjalta sen sijaan oli yllättävän haasteellista. Kuvittelin selviytyväni suppeammalla raportilla, mutta lopulta en vain tiennyt, mitä olisin voinut jättää pois. Lautapeli toisaalta oli myös siinä mielessä haastava, että se ei tullutkaan valmiiksi aivan niin helposti ja yksinkertaisesti kuin alun perin kuvittelin. Sen sijaan tuotannon tekemisessä vaivasi jatkuva keskeneräisyyden tunne, joka jäi peliin yhä ainakin omasta mielestäni. Pelaajalle tämä ei tietenkään välttämättä näy, koska ei ole myöskään tietoa alkuperäisistä tavoitteista.

Yksi pohdinnan arvoinen seikka on, kuinka todenmukaisesti peli pystyy kuvaamaan köyhyyttä. Jo edellä olevassa luvussa 6 JOHTOPÄÄTÖKSET viittasin siihen, etteivät pelissä esillä olevat valinnan mahdollisuudet tuottaneet samantilaista kiusausta kuin vastaavat tilanteet todellisuudesta. Toisaalta väistämättä nopalla pelatessa päiviä hypitään yli ja sitä myöten rahan menettämisen paikatkin vähenevät. Eihän kuitenkaan todellisuudessakaan rahaa aivan joka päivä välttämättä kulu. Ainakin sattumanvaraisuudessa ylsin omasta mielestäni todellisuuden tasolle, elämässä voi tulla vastaan mitä kummallisimpia tilanteita.

Yhtenä riskinä koko opinnäytetyön prosessin ajan on näkynyt myös pelin mahdollisesti tuottama toiseuden kokemus. Sain jo opinnäytetyön ideapaperia esitellessäni palautetta siitä, että kaikki rippikoululaiset tai muutkaan pelin vaikutuspiiriin mahdollisesti joutuvat ihmiset eivät välttämättä ole hyväosaisista perheistä ja voivat pelin myötä kokea toiseuden ja huonommuuden kokemuksia. Otin kuitenkin tietoisesti riskin ja lähdin käsittelemään aihetta. Mielestäni lopputuloksena syntynyt peli ei ilku kenenkään köyhyydelle, vaan suhtautuu köyhyydessä elävien asemaan reilusti. Pelissä on myös rutkasti huumoria, joka paikoi-tellen on jopa tragikoomista. Koen, että peli voi nostaa heikommassa asemas-

sa arkeaan elävän jopa parempaan asemaan sitä kautta, että tässä sinnittelys-ssä he voivat olla jopa parempia kuin muut. Toisaalta pelissä ei myöskään kysyt-ä, että kuka pelaajista on kokenut elämässään vastaavaa. Itse en usko, että peli tuottaisi mitään ylitsepääsemätöntä toiseuden kokemusta, mutta toki senkin käsittelyyn on ehkä purkutilanteessa valmistauduttava.

Huomionarvoinen seikka on myös, viekö kehittämäni peli kohtuuttoman suuren palasen diakoniatyön oppitunneista rippikoulussa. Onko köyhyyteen tutustuminen siis miten iso osa diakoniakasvatusta ja onko se sitä ydintä, mitä tahdotaan nuorille diakoniasta opettaa? Nämä ovat tietenkin jokaisen diakoniatyötä tai dia-koniakasvatusta tekevän omia arvovalintoja, mutta itse olen sitä mieltä, että tä-män pelin kautta ei voi opettaa kaikkea tarvittavaa diakoniatyöstä. Se on kuiten-kin hyvä lisä siinä mielessä, että pelin kautta voi oppia ylipäättään eläytymään heikommassa asemassa olevan rooliin.

Pelin kesto on mielestäni edelleenkin yksi pelin ongelmista. Kestoa pitäisi saada jollakin tavoin lyhyemmäksi, mutta en kuitenkaan koe, että pelistä voisi juuri-kaan poistaa elementtejä. Myöskään peliradan lyhentäminen ei tunnu minusta järkevältä ratkaisulta. Peli vaatisi kuitenkin pidempää yhteistä purkuosuutta ko-kemuksen tuottamisen jälkeen. Mielestäni peli voisi toimia vaikkapa rippikoulu-leirin iltaohjelman paikalla sellaisena päivänä, kun aiemmin päivällä on käsitelty diakoniatyötä. Näin aikaa ehkä löytyisi riittävästi. Purun voisi hoitaa illalla tai palata pelin tuottamiin tuntemuksiin vielä seuraavana aamuna. Diakonian pitäisi kuitenkin olla koko rippikoulua läpäisevä teema, joten sitä voi mielestäni käsitel-lä reilusti eri näkökulmista ja aikaa säästämättä.

Peliä voisi kehittää edelleen aiemmin esille tulleiden tämän hetkiseen peliin liit-tyvien seikkojen lisäksi viemällä pelin nuorille tuttuun ympäristöön eli internetiin. Verkkopelimahdollisuus helpottaisi myös pelinohjaajan roolia. Omat taitoni eivät verkkopelin luomiseen tai edes sen tarkempaan suunnitteluun riitä, eli ehkä se on jonkun tulevan opinnäytetyön aiheena. Aion opintojeni suorittamisen jälkeen tarjota paranneltua versiota pelistä myös Nuortenkeskukselle, joka tuottaa eri-

laisia nuorisotyön materiaaleja ja Kirkkohallituksen Diakonia- ja Yhteiskuntatyön yksikköön (KDY).

Opinnäytetyö prosessin eteneminen oli monista eri syistä katkonaista. Prosesiin tuli varmasti välillä liiankin pitkiä taukoja. Yhtenäisempi jatkuva prosessi olisi pitänyt ajatukset paremmin koossa ja tuottanut ehkä vielä paremman ymmärryksen pelin tuloksista ja opinnäytetyöprosessista kokonaisuutena. Kuitenkin opin paljon tätä opinnäytetyötä tehdessäni materiaalien tekemisestä yleensä ideasta käytäntöön saakka. Tulevaisuudessa ehkä uskallan resurssien salliessa ryhtyä tekemään itse työssäni tarvitsemia materiaaleja. Toisaalta sain paljon lisää tietoa köyhyydestä ja siitä, mitä sen eteen Suomessakin tehdään. Köyhyys on yhä edelleen vähintään yhtä ajankohtainen aihe kuin lähes kolme vuotta sitten opinnäytetyötä aloitellessani. Luulen, että taloudellinen avustaminen ja köyhien rinnalla kulkeminen yhä kasvavien tuloerojen yhteiskunnassa tulee jatkossakin olemaan yksi tärkeä diakoniatyön ulottuvuus.

LÄHTEET

- Anttila, Pirkko 2006. Tutkiva toiminta ja ilmaisuus, teos, tekeminen. Hamina: Akatiimi Oy.
- Euroopan komissio 2010. Apua vähäosaisille. Löytyy osoitteesta: http://ec.europa.eu/news/employment/091231_fi.htm. Viitattu 10.8.2010.
- Euroopan komissio 2010. Eurooppa yhdistää voimansa torjuakseen köyhyyttä ja sosiaalista syrjäytymistä. Löytyy osoitteesta: <http://www.2010-againstpoverty.eu/about/?langid=fi>. Viitattu 31.3.2011.
- Heikkinen, H. & Huttunen, R. & Moilanen, P.1999. Siinä tutkija missä tekijä -toimintatutkimuksen perusteita ja näköaloja.
- Helin, Matti, Hiilamo, Heikki & Jokela Ulla 2010. Diakoniatyö asiakkaan palveluksessa. Helsinki: Edita.
- livari, Juhani & Karjalainen, Jouko 1999. Diakonian köyhät – Epävirallinen apu perusturvan paikkaajana. Helsinki: Stakes, Raportteja 235.
- Juntunen, Elina, Grönlund, Henrietta & Hiilamo Heikki 2006. Viimeisellä luukulla - tutkimus viimesijaisen sosiaaliturvan aukoista ja diakoniatyön kohdentumisesta. Helsinki: Kirkkohallitus, Suomen ev.lut. kirkkohallituksen julkaisuja 2006:7.
- Kallio, Merja 2004. Mitä köyhyys on? Köyhyyden kulttuurisista jäsenyyksistä subjektiivisiin merkityksiin. Helsinki: Tilastokeskus, Katsauksia 2004/2.
- Kangas, Olli & Ritakallio Veli-Matti 1996. Kuka on köyhä? Tutkimushankkeen lähtökohdat ja tavoitteet. Teoksessa Olli Kangas ja Veli-Matti Ritakallio (toim.) Kuka on köyhä? Köyhyys 1990- luvun puolivälin Suomessa. Helsinki: Stakes, Tutkimuksia 65, 1-10.
- Kantola, Anu & Kautto Mikko 2002. Hyvinvoinnin valinnat – Suomen malli 2000-luvulla. Helsinki: Edita Prima Oy.
- Kiili, Kristian 2005. Kokemuksellinen oppiminen pelisuunnittelun pohjana. Teoksessa Seppo Tella, Heli Ruokamo, Jari Multisilta & Riitta Smeds (toim.) Opetus, opiskelu, oppiminen: Tieto- ja viestintäteknikka

tiederajat ylittävissä konteksteissa. Rovaniemi: Lapin Yliopiston kasvatustieteellisiä julkaisuja 12, 245-259.

Kirkkojärjestys 1055/1993, www.finlex.fi

Meidän kirkko – välittävä yhteisö. Suomen evankelis-luterilaisen kirkon diakonian ja yhteiskuntatyön linjaus 2015. Helsinki, Kirkkohallitus, 2010. Löytyy osoitteesta: <http://sakasti.evl.fi/sakasti.nsf/sp?Open&cid=Content401510>. Viitattu 18.10.2011.

Obafemi, Maria 2002. Diakoniakasvatus: diakoniseen palveluun saattamista. Opinnäytetyö. Lahden ammattikorkeakoulu, Diakonian koulutusohjelma.

OKmoney i.a. Löytyy osoitteesta: <https://www.okmoney.fi/>. Viitattu 26.10.2011.

Sosiaalitoimisto. Toimeentulotuki on tarveharkintaista. Löytyy osoitteesta: http://www.stm.fi/toimeentulo/tuet_ja_etuudet/toimeentulotuki. Viitattu 26.10.2011.

Tilastokeskus 2010. Pienituloisuuden kehitys Suomessa 1987-2008. Löytyy osoitteesta: http://www.stat.fi/til/tjt/2008/01/tjt_2008_01_2010-01-26_kat_001_fi.html. Viitattu 27.8.2010.

Tilastokeskus 2010(2). Pienituloisten reaalitytulot laskivat. Löytyy osoitteesta: http://www.stat.fi/til/tjt/2008/01/tjt_2008_01_2010-01-26_tie_001_fi.html. Viitattu 26.10.2011.

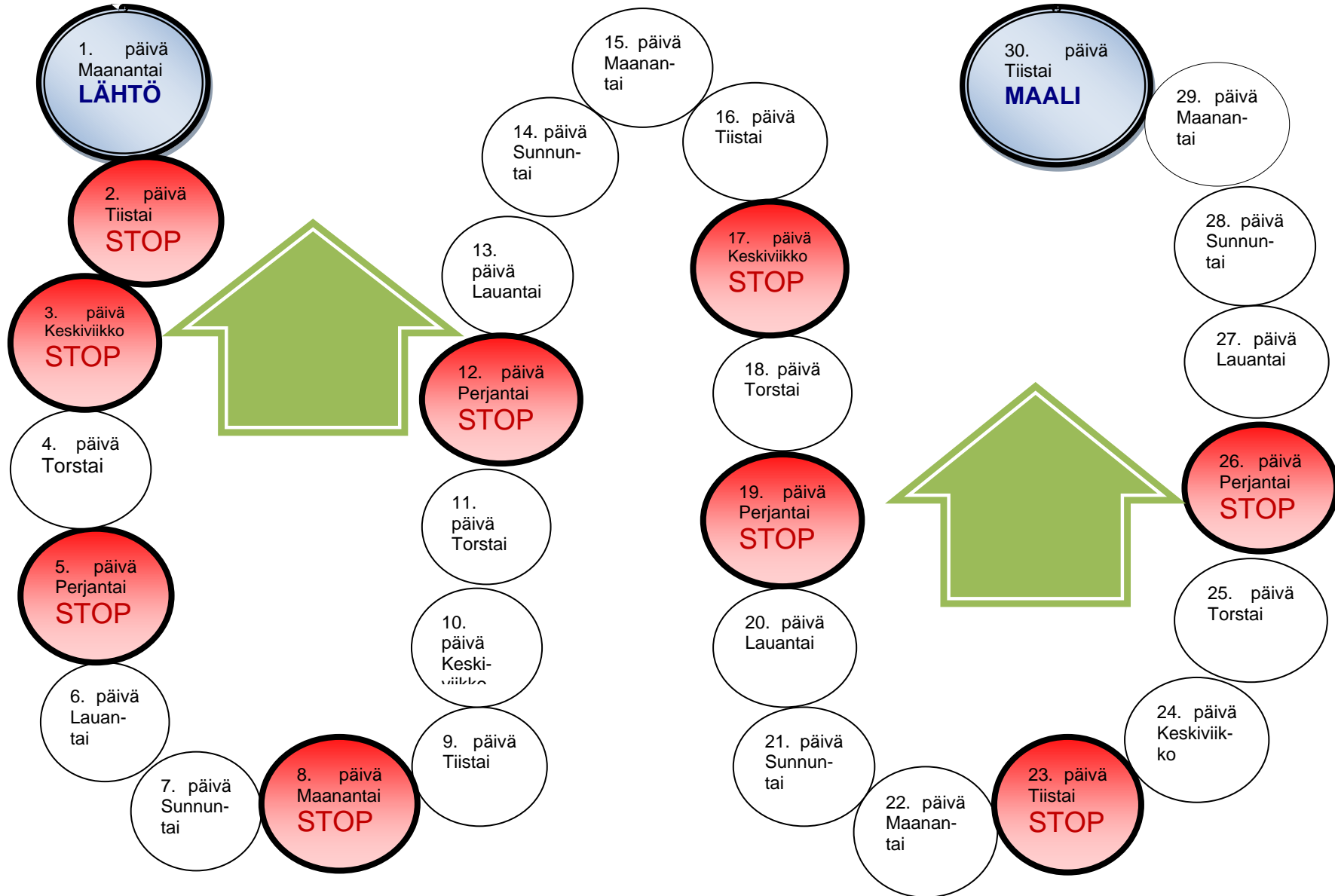
Ulkoasiainministeriö 2006. Mitä köyhyys on kehitysmaissa? Löytyy osoitteesta: <http://global.finland.fi/public/default.aspx?nodeid=15802&contentlan=1&culture=fi-FI>. Viitattu 18.8.2010.

United Nations 2010. The Millenium Development Goals Report 2010. New York. Viitattu 31.3.2011. Löytyy osoitteesta: <http://www.undp.fi/assets/julkaisut/MDG-Report-2010-low-res.pdf>.

YK 2010. YK:n vuosituhattavoitteiden seurantaraportti 2010: Vuosituhattavoitteiden saavuttamiseksi tarvitaan yhä ponnisteluja. Viitattu 30.8.2010. Löytyy osoitteesta: <http://www.undp.fi/yk-n-vuosituhattavoitteiden-seurantaraportti-2010-vuosituhattavoitteiden-saavuttamiseksi-tarvitaan-yh-ponnisteluja/>.

LIITTEET

Liite 1. Pelilauta



Liite 2. Sattumakortit

Leikkaa ohessa olevat sattumakortit ja liimaa ne kartongille. Voit halutessasi myös laminoida kortit tai päällystää ne kontaktimuovilla. Tyhjiin kortteihin voit lisätä omia tapahtumia ja tehdä lisää.

Löydät naapurisi kateissa olleen kissan ja palautat sen omistajalleen. Naapurisi on niin onnellinen, että antaa sinulle löytöpalkkioksi 10€.

Käyt vähävaraisille tarkoitettussa ruuan jaossa ja saat suuren kassillisen monenlaisia elintarvikkeita. Kiität taas vuokraisäntääsi siitä, että sinulla on pakastin ja voit pakastaa lihatuotteet, joissa on päiväys lähestymässä. Sinun ei tarvitse käydä ollenkaan ensi viikolla kaupassa.

Ainoat talvikenkäsi menevät rikki ja joudut ostamaan uudet. Heitä noppaa, jos heität numeron 1 tai 6 sinulla käy tuuri ja löydät sopivat kengät kirpparilta hintaan 5€, jos taas heität 2,3,4 tai 5 joudut ostamaan kenkäsi marketista hintaan 49€.

Äitisi/Ystäväsi on sairastunut vakavasti. Tahtoisit mennä katsomaan häntä, mutta hän asuu 250km:n päässä ja junaliput edestakaisin maksavat 80€ (Opiskelija tai eläkeläinen pääsee puoleen hintaan, yksinhuoltaja perhelipulla norm. hintaan lasten kanssa). Joudut tekemään ratkaisun: Käytkö katsomassa äitiäsi vai säästätkö lippurahat johonkin muuhun?

Tahtoisit mennä elokuviin ystäväsi kanssa. Elokuviissa käyminen kuitenkin maksaa 9€. Heitä noppaa, parittomalla menet elokuviin ja parillisella tyydytte vuokraamaan elokuvan kotiin katsottavaksi. Ystäväsi maksaa elokuvan vuokraamisen.

Olet kaupassa ottamassa ostoskärkyä. Huomaat, että joku on unohtanut kolikon valmiiksi kärryn kolikkopesään ja palauttaessasi kärkyä rikastut 1€.

Olet osallistunut ristinäkkipailun voittoarvontaan ja onni suosii sinua! Voitat 20€.

Ostat raaputusarvan ja kerrankin onni sattuu sinun kohdallesi! Voitat 35€.

Voi ei! Takistasi särkyi vetoketju. Onneksi ystäväsi lupaa korjata takkisi ja säästyt uuden takin ostamiselta. Tarjoat kuitenkin kiitokseksi ystäväillesi pullakahvit. Maksa 2€.

Matkustat paikallisliikenteen bussilla ja joudut ostamaan kertalipun (opiskelijalla unohtunut bussikortti kotiin). Maksa 3€.

Olet tilannut puhelinmyyjältä aikakauslehden. Onneksi otit maksun kolmessa erässä, mutta nyt ensimmäinen erä tulee maksettavaksi. Maksa 20€.

Ystäväsi houkuttelevat sinut ulos pitsalle. Ajattelet, että eihän se pitsalla käyminen nyt niin kallista ole. No, maksa se kuitenkin. Maksa 8€.

Mene Sosiaalitoimeen tarkastamaan tilanteesi. Mikäli olet tämän kuukauden aikana jo käynyt Sosiaalitoimessa, tilanteesi ei muutu.

Mene käymään Diakoniatoimistossa.

Löydät sopivan paidan alennusmyynnistä ja et voi vastustaa kiusausta. Ostat paidan, vaikka et ole ihan varma olisiko sinulla varaa siihen. Paita maksaa 15€.

Olet lykännyt parturissa käyntiä jo kuukausia. Nyt sinne on mentävä. Hiustenleikkaus maksaa 20 € miehiltä ja 30 € naisilta.

Kahvinkeittimesi särkyy lopullisesti. Toteat, että et voi elää ilman kahvinkeitintä joten joudut marssimaan kauppaan ja ostamaan uuden. Maksa 40€.

Kirjastonkirjoissasi on huomaamattasi eräpäivä mennyt. Harmi, että lainasit viimeksi niin monta kirjaa. Sakkoa kertyy 5€.

Kauppareissullasi satut huomaamaan, että lähikaupassasi on tarjolla ruokamaistiaisia. Et jätä tilaisuutta käyttämättä vaan kuljet muutaman kerran maistiaispöydän kautta. Toteat tuotteen kyllä maistuvan hyvältä, mutta sinun ei kannata haaveillakaan ostavasi mitään ylimääräistä.

Hammastasi alkaa vihloa ja sinun on mentävä hammaslääkəriin. Joudut maksamaan tarkastusmaksun, 20€. Odotahan vain toimenpidemaksuja...

Kaverisi saavat sinut lähtemään ulos näyteikkunaostoksille. Lopulta päädytte kuitenkin kahville. Kahvi ja viineri maksavat 5€.

Polkupyörästäsi puhkeaa kumi. Irrotettuasi renkaan, toteat, ettei hapristuneesta sisäkumista ole enää mihinkään. Joudut ostamaan uuden sisäkumin, joka maksaa 10€.

Ystäväsi ovat lähdössä porukalla risteilylle. He pyytävät sinuakin mukaan, mutta et ole aivan varma antaako taloudellinen tilanteesi periksi. Risteilylle lähteminen maksaa 80€. Tahdotko lähteä irrottelemaan, vai jätätkö väliin?

Olet tiskaamassa kun yhtäkkiä kuivauskaapistasi pettäähylly. Kaikki lautasesi ovat sirpaleina lattialla, joten ei auta muu kuin lähteä astia ostoksille. Onneksi et omistanutkaan kalliita astioita. Kuitenkin halvimmatkin lautaset maksavat... Ostat 6 lautasta, maksa 20€.

Löydät kerrankin juuri sinulle sopivat housut kirpparilta! Hintaa on kuitenkin laitettu 15€, mutta toisaalta housut ovat uuden veroiset. Hemmotteletko itseäsi uusilla housuilla vai kuljetko vielä entisissä kulahtaneissa housuissasi?

Naapurisi lähtevät viikonlopuksi reissuun. He pyytävät sinua vahtimaan koiraansa poissa ollessaan. Suostut ja saat palkkioksi mukavia tulusasia ja 10€ vaivan palkkaa.

Kummilapsellasi on syntymäpäivä. Vaikka rahaa ei olisi, kummilasta ei voi jättää muistamatta, joten menet käymään hänen luonaan ja ostat jotain lahjaksi viemistä. Kokonaisuudessaan tämä maksaa 20€.

Naapuriisi on syntynyt aivan ihania kissanpentuja! Sinusta tuntuu, että nyt kaipaisit lemmikkiä elämääsi. Suoritat kuitenkin pieniä laskutoimenpiteitä ja toteat, että vaikka saisit kissan ilmaiseksi, ruokien ja pakollisten tarvikkeiden hankkiminen maksaa vähintään 40€. Otatko itsellesi pienen ystävän vai luovutko tarjouksesta?

Unohdat kattilan liedelle ja ruoka palaa pohjaan. Kattilasi menee aivan pilalle ja joudut ostamaan uuden. Maksa 20€.

Ystäväsi pyytää sinua viettämään iltaa kanssaan. Et ole pitkään aikaan käynyt missään, mutta tiedät, että jos lähdet, niin rahaa menee 50€. Lähdetkö ystäväsi kanssa pitkästä aikaa ulos vai vietätkö tämänkin illan kotona?

Vanha mikrosi vetelee viimeisiään eikä ruoka enää lämpiä, vaikka kuinka yrittäisi. Ostatko itsellesi uuden mikron hintaan 50€ vai alatko lämmittää ruokasi tästä lähtien hellalla tai uunissa?

Keittiön kalustukseesi kuuluu vanha keittiön pöytä ja vielä vanhempi tuoli. Tuoli on natissut jo kauan, mutta nyt se hajosi lopullisesti. Liimailtko vanhan tuolin kuntoon 5€:lla vai ostatko uuden 20€? Mikäli päätät korjata vanhan joudut odottamaan yhden heittovuoron.

Lampustasi palaa polttimo. Tiedät, että olisi järkevää ostaa energiansäästölamppu, joka kestää huomattavasti hekulamppua kauemmin ja on ekologisempi. Kuitenkin sellainen on myös paljon kalliimpi. Ostatko siis energiansäästölamppun hintaa 15€ vai kaksi hekulamppua hintaan 3€?

Lempiyhtyeesi on kerrankin esiintymässä asuinpaikkakunnallasi. Haluaisit kovasti mennä, mutta pääsyliput ja kulkeminen maksaa 80€. Menetkö hankkimaan uuden elämyksen ja todistamaan konserttia paikan päälle vai tyydytkö kuuntelemaan musiikkia levyltä?

Voi ei! Pyöräsi on varastettu. Pyöriä varastetaan niin paljon ja omasi oli niin samannäköinen kuin muutkin, että jo rikosilmoitusta tehdessä tiedät, ettei se koskaan löydy. Alatko kulkea joka paikkaan jalkaisin vai ostatko uuden (käytetyn) menoa helpottavan polkupyörän hintaan 50€?

Löydät kirpputorilta asuntoosi täydellisesti sopivan sohvapöydän hintaan 20€. Sovhapöydälle olisi toisinaan käyttöä, mutta toisaalta, olet pärjännyt tähänkin asti ilman. Ostatko unelmiesi sohvapöydän vai jatkatko elämääsi ilman sitä?

Päätät suorittaa vaatevarastosi inventaarion. Poisjoutavaa vaatetta löytyykin melko paljon ja viet ne kirpputorille. Tavaraa menee ihan hyvin kaupaksi, kun hinnat ovat sopivat ja voittoakin jää hieman, vähennettyäsi kirpputoripöydän hinnan huomaat tienanneesi 30€.

Sinulle on tulossa sukulaisia vierailulle. Toteat, että nyt on hankittava jotain oikein hyvää syötävää ja vähän kahvileipää. Harmi, ettet ehdi tai osaa leipoa tähän hätään. Turvaudut kaupan valmiisiin kahvileipiin ja vaikka et osta kuin muutamaa laatua, ostoksesi maksavat 8€.

Särkylääkkeet ovat loppu ja sinulla on kamala päänsärky. Marssit apteekkiin ostamaan särkylääkettä. Maksa 10€.

Flunssa yllättää ja sinun on käytävä täydentämässä yskänlääkevarastoja, koska kotona ei ole mitään, mikä helpottaisi. Apteekkiin kuluu 14€.

Olet unohtanut maksaa lehtitilauksesi maksun, koska sinulle ei yleensä tule mitään lehtiä. Nyt kuitenkin 15 euron laskusta tuli huomautusmaksun takia 20€.

Ystäväsi maksaa sinulta lainaamansa rahat takaisin. Saat 20€.

Lempikirjailijasi uusi kirja on tullut kauppoihin. Tiedät, ettei sitä saa ainakaan ensimmäiseen puoleen vuoteen kirjastosta. Kuitenkin, lukeminen on yksi niistä harvoista harrastuksista, joihin tunnet sinulla olevan varaa. Ostatko kirjan vai odotatko, että se tulee kirjastoosi, jos se nyt koskaan tulee? Kirja maksaa 24€.

Kirjaston kirja on sattunut olemaan laukussasi vuotavan vesipullon kanssa ja kastunut lukukelvottomaksi. Vaikka kuinka koetat selittää tilannetta kirjastossa, kirjasto vaatii korvaukseksi pilaantuneesta kirjasta 60€.

Istut vahingossa silmälasiesi päälle ja sanka vääntyy pahasti ja irtoaa. Joudut korjauttamaan silmälasisi optikolla, tämä maksaa 50€.

Kuinka voi olla mahdollista, että shampoo ja suihkugeeli loppuvat taas yhtä aikaa! Et halua kuljeskella tukka likaisena ja pahan hajuisena, joten käyt kaupassa. Uudet maksavat yhteensä 5€.

Löydät kadulta kaksi kahden
euron kolikkoa!
Löytäjä saa pitää!

Ystäväsi kutsuu sinut luokseen
syömään. Säästät päivän ruuan
seuraavaan päivään, joten voit
vähentää seuraavasta
kauppalaskustasi 5€.

Liite 3. Henkilökuvat

Tulosta ja leikkaa henkilökuva kullekin pelin osallistujalle ja vielä yhdet kappaleet pelin johtajalle.

1. Opiskelija

20-vuotias yksinasuva mies. Opiskelee ammattikorkeakoulussa rakennusinsinööriksi. Asuu pienehkössä opiskelija-asunnossa kaupungissa pääkaupunkiseudun ulkopuolella. Asunto ei ole aivan keskustassa, joten bussikortti on talvella melko pakollinen hankinta.

Tulot:

Opintoraha (netto): 270 €

Opiskelijan asumislisä: 200€

Yhteensä: 470€

Mahdollisuus valtion takaamaan opintolainaan 300€/kk, joka lisätään pelin lopussa muihin lainoihin.

Menot:

Vuokra (sisältää Internetin, sähkön ja veden): 300€

Puhelinlasku: 40€

Bussikortti: 50€

Yhteensä: 390€

Käytettäväksi jää: 80€

2. Inkeriläinen paluumuuttaja

66-vuotias inkerinsuomalainen nainen. Asuu kissan kanssa suurehkossa yksiosässä.

Tulot:

Venäjän eläke: 100€

Maahanmuuttajan erityistuki: 485€

Asumistuki: 310€

Yhteensä: 895€

Menot:

Vuokra: 400€

Vesi: 15€

Sähkö: 15€

Yhteensä: 430€

Käytettäväksi jää: 465€

3. Yksinhuoltaja

Osa-aikaisesti laitoshuoltajan töitä tekevä 34-vuotias nainen. Kolme lasta: 3-, 5- ja 9-vuotiaat. Asuu vuokralla kaksiossa Varsinais-Suomessa. Nuorimmat lapset ovat päivähoitossa, mutta päivähoitomaksua ei peritä, koska perheen tulot ovat alle kuukausitulorajan.

Tulot:

Palkka (netto): 800€

Elatusmaksut: 300€

Lapsilisä: 490€

Yhteensä: 1590€

Menot:

Vuokra: 700€

Sähkö: 30€

Vesi: 60€

Televisiolupamaksu: 20€

Puhelinlaskut: 60€

Yhteensä: 870€

Käytettäväksi jää: 720€

4. Työtön

47-vuotias mies. Ollut työttömänä eripituisia jaksoja jo muutaman vuoden ajan. Viimeksi ollut töissä puoli vuotta sitten. Asuu yksin yksiössä.

Tulot:

Peruspäiväraha (netto): 440 €

Yleinen asumistuki: 255€

Yhteensä: 695€

Menot:

Vuokra: 400€

Vesi: 15€

Sähkö: 15€

Puhelinlasku: 20€

Televisiolupamaksu: 20€

Yhteensä: 470€

Käytettäväksi jää: 225€

5. Pienyrittäjä

51-vuotias mies. Ammatiltaan suutari ja harjoittaa ammattiaan yksityisyrittäjänä. Omistaa auton ja asuu omistusasunnossa yksin. Yrittäjä ei oikeastaan saa palkkaa, mutta palkaksi tässä on määritelty se rahasumma, jonka yrittäjä on pystynyt nostamaan itselleen edellisen kuukauden kassasta.

Tulot:

Palkka (netto): 1100€

Yhteensä: 1100€

Menot:

Auto (vakuutukset ja polttoaine): 300€/kk

Yhtiövastike (sisältää veden): 150€

Sähkö: 20€

Puhelinlasku: 50€

Televisiolupamaksu: 20€

Yhteensä: 540€

Käytettäväksi jää: 560€

6. Vanhus

73-vuotias yksinasuva nainen. Asuu yksin pääkaupunkiseudun ulkopuolella kerrostalokaksiossa.

Tulot:

Vanhuuseläke (netto): 585€

Eläkkeensaajan asumistuki: 370€

Yhteensä: 955€

Menot:

Vuokra: 560,00€

Vesi: 15,00€

Sähkö: 15,00€

Televisiolupamaksu: 20€

Yhteensä: 610€

Käytettäväksi jää: 345€

7. Työkyvyttömyyseläkkeellä oleva mielenterveysongelmainen

56-vuotias mies. Kärsinyt mielenterveyden ongelmista jo pitkän aikaa ja päässyt viimein työkyvyttömyyseläkkeelle. Asuu yksin pienessä yksiosassa kaupungin laidalla. On avohoidossa ja edunvalvoja hoitaa raha-asioita.

Tulot:

Työkyvyttömyyseläke (netto): 585€

Asumistuki: 260€

Yhteensä: 845€

Menot:

Vuokra: 340€

Sähkö: 15€

Vesi: 15€

Televisiolupamaksu: 20€

Puhelinlasku: 20€

Yhteensä: 410€

Käytettäväksi jää: 435€

8. Velkaantunut

Pahoin luottokierteen vuoksi velkaantunut 28-vuotias nainen. Ottanut myös erilaisia pikavippejä, jotka tuottavat nyt ongelmia. Onneksi on keskituloisessa työssä ravintola-alalla. Asuu yksin suurehkossa kaksiossa aivan kaupungin keskustassa.

Tulot:

Palkka (netto): 1400€

Yhteensä: 1400€

Menot:

Vuokra: 720€

Vesi: 15€

Sähkö: 20€

Televisiolupa + kanavapaketti: 50€

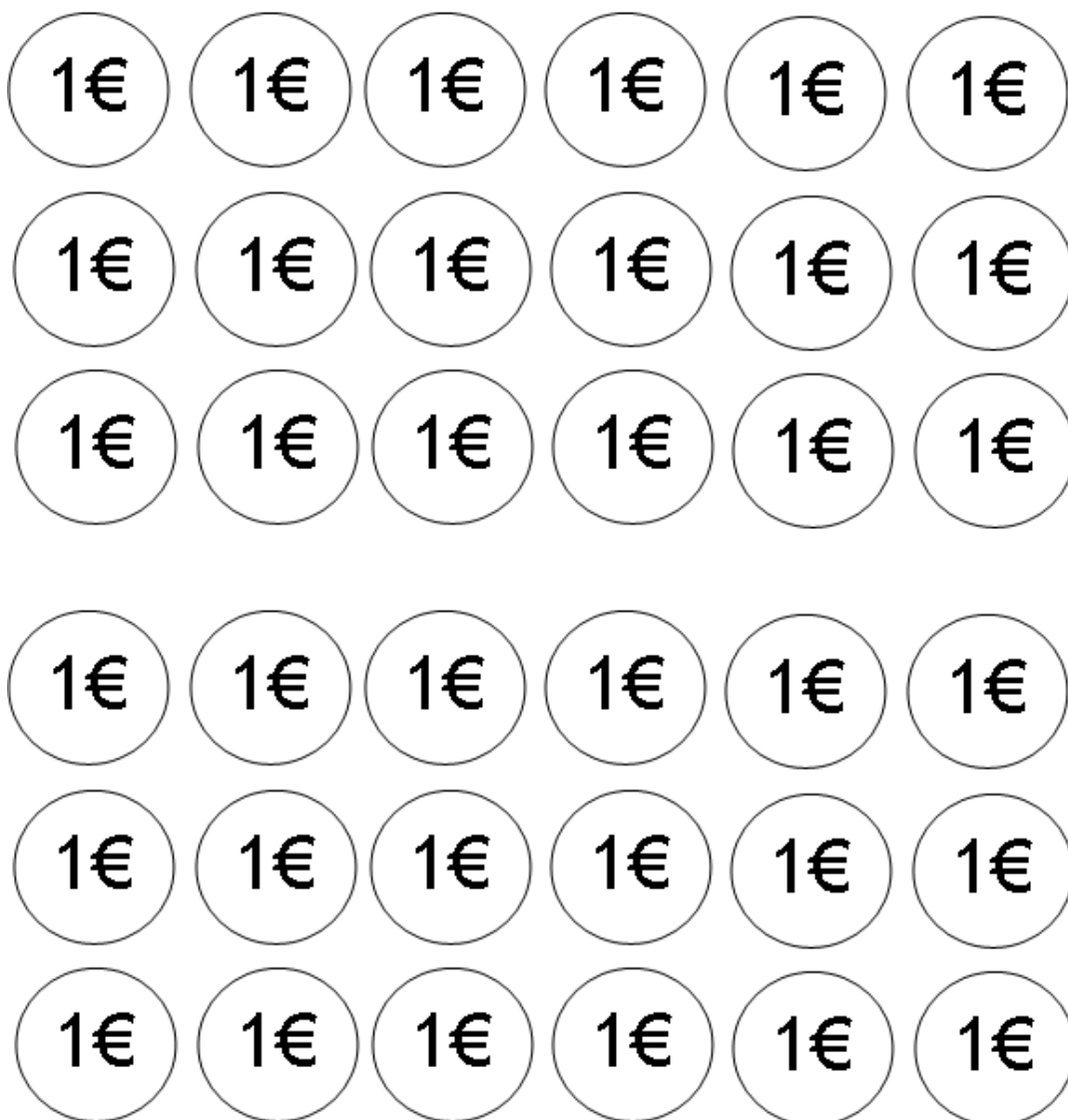
Luoton lyhennys: 100€

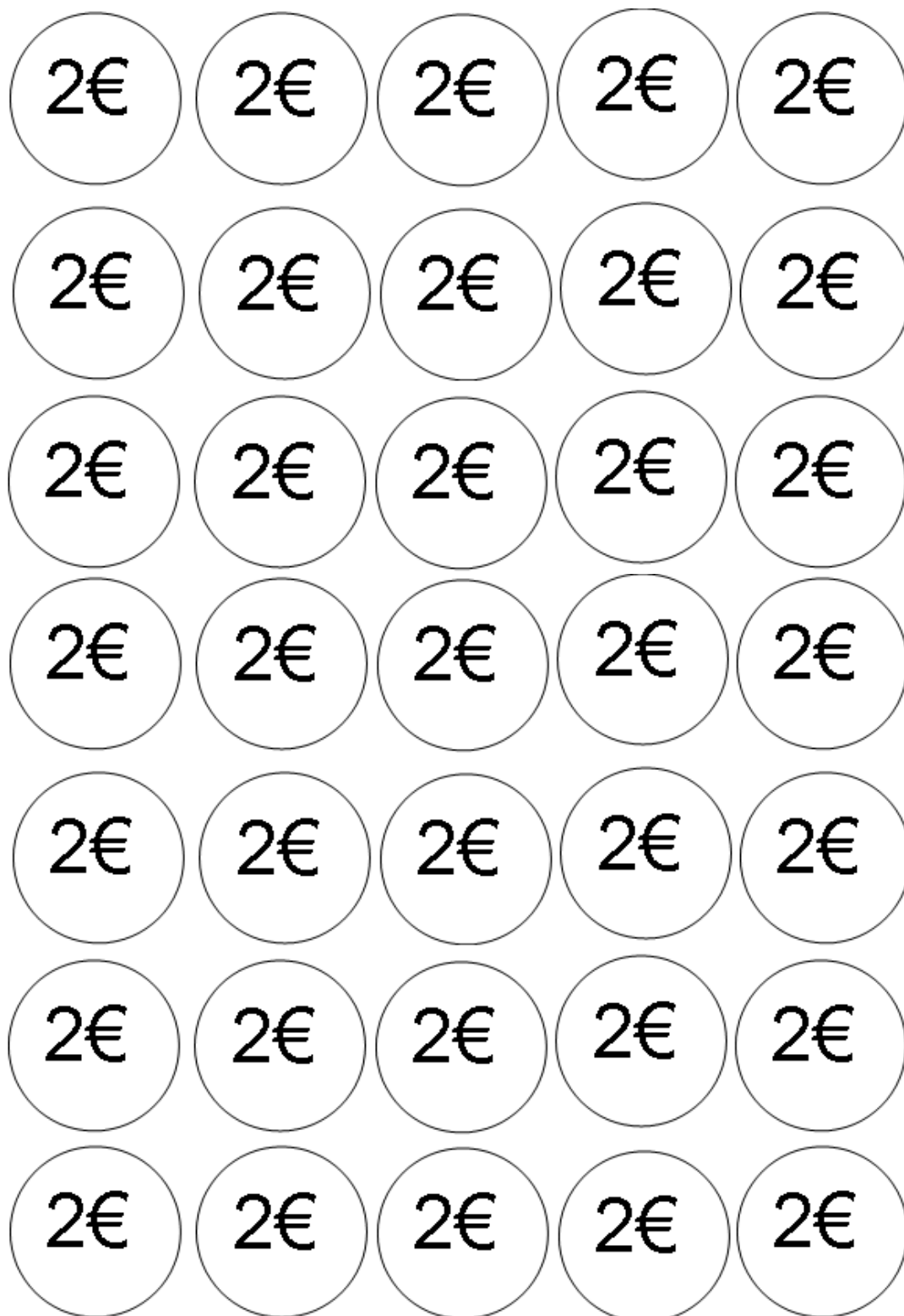
Yhteensä: 905€

Käytettäväksi jää: 495€

Liite 4. Rahat

Voit tulostaa rahat esimerkiksi erivärisille papereille erottamiseksi. Rahoja kannattaa tulostaa kaksi arkkiä kutakin. Kolikot voi tulostaa halutesaan paksummalle paperille.





Liite 5. Peliohjeet

Peliohjeet

Tässä pelissä on tarkoituksena tutustua suomalaiseen köyhyyteen käytännön esimerkin kautta. Köyhyyteen tutustutaan heittäytymällä pelin ajaksi jonkun suomalaisen köyhyydessä elävän henkilön rooliin. Pelissä voi kokea kuvitteellisesti kuukauden opiskelijan, maahanmuuttajan, yksinhuoltajan, työttömän, pienyrityksen, vanhuksen, työkyvyttömyyseläkkeellä olevan tai velkaantuneen elämää. Peli ei tietenkään pysty täysin vastaamaan todellisuutta, vaikka siinä onkin pyritty kuvaamaan mahdollisimman realistisia tapahtumia ja ihmisten elämään kuuluvia asioita.

Pelin kulku

Peliin voi osallistua 2-8 pelaajaa tai ryhmää. Pelissä voidaan edetä joko yksi ruutu kerrallaan tai heittämällä nopaa ja etenemällä silmäluvun osoittama matka, siten, että numerot 1-3 tarkoittavat 1-3 ruutua, mutta luku 4=1 ruutu, luku 5=2 ruutua ja luku 6=3 ruutua. Nopalla pelattaessa peli on nopeampi ja nopan käyttö on suositeltavaa, jos pelaajia on enemmän kuin kolme. Joka tapauksessa pelilaudalla olevissa punaisissa ”STOP”-ruuduissa on pysähdyttävä, vaikka nopalla pelattaessa silmäluvu osoittaisi menemään ohi.

Pelin kesto on n. 1,5 tuntia.

Pelissä on siis kahdenlaisia ruutuja: tavallisia arkipäiviä ihmisen elämässä, jolloin voi tapahtua mitä tahansa ja päiviä jolloin tapahtuu jotakin peliohjeessa ennalta määriteltyä. Tavallisina arkipäivinä pelaaja nostaa aina kortin sattumapakasta ja katsoo, mitä hänen hahmonsa kohdalle osuu tänä päivänä. Yleensä korttien tapahtumat joko tuovat pelaajalle rahaa tai sitten hän menettää rahaa. ”STOP”-ruuduiksi määriteltyjen päivien tapahtumat löytyvät tämän peliohjeen lopusta. Tulosta kauppareissuihin liittyvät kauppalistat jokaiselle pelaajalle tai ryhmälle kaupassakäyntien sujuvoittamiseksi.

Pelissä voi koska tahansa tulla tilanne, että et saa jotakin maksua maksettua. Tällöin sinun on mahdollista yrittää lainata rahaa kanssapelaajiltasi, ottaa pikavippi tai jättää maksamatta. Mikäli valitset, että jätät maksamatta, maksu jää sinulle odottamaan sitä, että voisit maksaa sen. Jos et maksa maksua pelivuorolla, jolloin olet saanut sen, joudut maksamaan viiden (5) euron maksuhuomautuksen maksun summan lisäksi. Kanssapelaajilta lainatessa voitte sopia lainan koroista ja maksuajasta keskenään.

Pikavippien määrä lasketaan kuun lopussa seuraavasti:

Yhdessä erässä maksettavat 30 vrk:n lainat (OKmoney.fi):

Lainasumma	Maksat takaisin	Ikäraja
50,00	67,00	18
100,00	125,00	18
150,00	187,00	18
200,00	249,00	18
250,00	309,00	18
300,00	369,00	20
350,00	429,00	20
400,00	485,00	20

50 € lainalle 30 päivän maksuajalla todellinen vuosikorko on 3420,25 %

100€ lainalle 30 päivän maksuajalla todellinen vuosikorko on 1410,33%.

Sosiaalitoimi ja diakoniatoimisto

Normaalin reitin lisäksi pelissä on mahdollista poiketa koska tahansa käymään sosiaalitoimessa tai diakoniatoimistossa. Sosiaalitoimessa voi käydä vain kerran pelin aikana, mutta diakoniatoimistossa voi käydä tarvittaessa useamman kerran purkamassa sydäntään tai kysymässä neuvoa. Diakoniatoimiston antamista ohjeista, kuunteluavusta tai taloudellisesta avusta vastaa pelitilanteessa oleva diakoniatyöntekijä tai muu pelin johtaja. Ota huomioon peliä kootessasi, että sosiaalietuuksien määrät ovat voineet muuttua. Tarkista siis ajantasaiset summat esimerkiksi kuntasi sosiaalitoimen nettisivuilta.

Sosiaalitoimessa käynnin ja toimeentulotuen laskemisen ohjeet:

Toimeentulotuen tarve selvitetään laskemalle yhteen toimeentulotukeen oikeuttavat menot ja vähentämällä siitä hakijan/perheen kaikki nettomääräiset tulot. Tuloina otetaan huomioon nettopalkka, eläketulot, työttömyysetuudet, elatusmaksut ja -tuet, lapsilisät yms. juoksevat tulot. Menoiksi toimeentulotuessa lasketaan perusosalla katettavien menojen lisäksi asumismenot, taloussähköstä aiheutuvat menot, kotivakuutusmaksu sekä vähäistä suuremmat terveydenhuoltomenot.

Perusosaan kuuluviksi menoiksi toimeentulotuessa lasketaan ruoan lisäksi mm. tv-lupa, sanomalehden tilaus, puhelimen ja paikallisliikenteen käyttömenot, vaatemenot, harrastus- ja virkistystoiminnan menot sekä henkilökohtaiseen ja kodin puhtauteen kuuluvat menot ja käyttövarat.

Koska toimeentulotuki on luonteeltaan viimesijainen, niin myös käytettävissä olevat varat (esim. säästöt, obligaatiot) olisi hyödynnettävä ennen tuen anomista. Ennen toimeentulotuen myöntämistä selvitetään hakijan mahdollisuudet saada muita sosiaalietuuksia.

Perusosan suuruus:

Toimeentulotuen perusosa kuukautta kohti vuoden 2011 alusta on:

- 1) yksin asuva henkilö ja yksinhuoltaja 419,11 euroa;
- 2) muu 18 vuotta täyttänyt henkilö (hakijan avo- tai aviopuoliso) 356,24 euroa
- 3) vanhempansa luona asuvalla 18 vuotta täyttäneellä henkilöllä 305,95 euroa
- 4) 10–17-vuotiaalla lapsella
 1. lapsi 293,38 euroa
 2. lapsi 272,42 euroa
 3. ja seur. lapset 251,41 euroa
- 5) alle 10-vuotiaalla lapsella
 1. lapsi 264,04 euroa
 2. lapsi 243,08 euroa
 3. ja seur. lapset 222,13 euroa

Esimerkki toimeentulotuen laskemisesta:

Maijalla on kaksi lasta, 2- ja 4-vuotiaat. Maijan tulot muodostuvat palkasta 700€/kk, lapsilisistä 303€/kk sekä elatusmaksuista 200€/kk. Tulot ovat siis yhteensä 1203€/kk.

Menoja Maijalla koituu vuokrasta ja muista asumismenoista 550€/kk.

Toimeentulotukea laskettaessa perheen menoihin lisätään myös jokaisen perheenjäsenen perusosa, eli $419,11+264,04+243,08=926,23$. Kun asumismenot ja perusosat lasketaan yhteen, saadaan perheen menoiksi $926,23+550\text{€}=1476,23$.

Menojen ja tulojen selvittämisen jälkeen menoista vähennetään tulot ja näin saadaan selville, onko Maija perheineen oikeutettu toimeentulotukeen.

$$1476,23-1203=273,23$$

Maija perheineen saa 273,23euroa toimeentulotukea.

Tässä pelissä toimeentulotukisumma pyöristetään aina lähimpään viiteen euroon, eli Maijan perhe saisi nyt 273 euroa käytyään sosiaalitoimessa.

”STOP”-ruutujen tapahtumat

1. Maanantai:

Pelin aloitusruutu. Valitaan aloittaja heittämällä noppaa. Isoimman silmäluvun saanut aloittaa ja siitä eteenpäin jatketaan myötöpäivään.

2. Tiistai

Huomenna tulee rahaa. Vielä joudut sinnittelemään viimeviikkoisella hernekeiton tähteellä ja kaurapuurolla ja pidättäytymään kaikista rahaa vaativista houkutsista.

3. Keskiviikko

”Rahapäivä”. Pelaajat nostavat pankista henkilökuvien osoittaman määrän rahaa, josta veloitetaan saman tien henkilökuvissa mainitut kuukausittaiset pakolliset menot.

5. Perjantai

Ensimmäinen kauppapäivä. Jokainen palaaja käy vuorollaan kaupassa ja toimii siellä peliohjeen lopussa olevan kauppalistan mukaisesti. Pelissä käydään kaupassa suorittamassa elintarvikeostokset kerran viikossa, joka perjantai.

8. Maanantai

Opiskelija: Et saa tarvitsemaasi tenttikirjaa kirjastosta, joten joudut ostamaan sen. Kirja maksaa 30€.

Paluumuuttaja: Saat kuulla ystävältäsi seurakunnan maahanmuuttajatyöntekijästä ja olet kutsunut hänet käymään luonasi. Maahanmuuttajatyöntekijä on mukava, itsekin Venäjältä Suomeen muuttanut nainen ja tulet hänen kanssaan hienosti toimeen. Saat kuulla seurakunnan järjestämistä retkistä ja ryhmistä maahanmuuttajille ja ajattelet, että voisi kai sitä joskus vaikka lähteäkin mukaa.

Yksinhuoltaja: Vanhimman lapsesi polkupyörä on käynyt auttamattomasti pieneksi kesän aikana ja olet jo jonkin aikaa lykännyt pyörän ostoa. Poika kuitenkin tarvitsisi pyörää kahden kilometrin koulumatkaa varten. Nyt päätät hankkia pyörän kun kuukausikin on vielä niin alussa ja rahaa taas on. Saat vieläpä perheuttaviltanne vain vähän käytetyn pyörän 80 eurolla.

Työtön: Sinut patistetaan työvoimatoimistosta työllistymistäsi tukevalle kurssille. Kurssi kestää tällä kertaa vain viikon, mutta onneksi saat kurssin ajalta kuitenkin ylläpitokorvausta 8€/päivä eli yhteensä 40€.

Pienyrittäjä: Sairastut äkillisesti kovaan kuumeeseen ja toteat, että työnteko tässä kunnossa on mahdotonta. Et kuitenkaan voi pitää liikettäsi kiinni, joten sinun on palkattava itsellesi sijainen. Onneksi tiedät yhden tutun, joka voi liikettäsi hoitaa ja hän suostuukin tuuraamaan sinua. Joudut kuitenkin maksamaan tuttavallasi palkkaa kolmelta sairaslomapäivältäsi 200€.

Vanhus: Yksinäisyytesi alkaa taas ahdistaa sinua. Ajattelet ensin, että voisit kai soittaa jollekin lapsistasi, mutta päädyt sitten kuitenkin taas totuttuun ratkaisuun ja lähdet hakemaan lääkettä ahdistukseesi Alkosta. Päätät ostaa tällä kertaa neljä pulloa suosikki punaviiniäsi, eihän sitä tiedä koska taas rohkenet seuraavan kerran tulla ja nyt kuun alussa on vielä niin hyvin rahaakin. Viinipullot maksavat yhteensä 40€.

Työkyvyttömyyseläkeläinen: Menet apteekkiin hakemaan reseptilääkkeitäsi. Apteekista sinulle yritetään tarjota vanhaa lääkettä vastaavaa uutta edullisempaa valmistetta, mutta suhtaudut epäluuloisesti, mitä jos siinä onkin jotain outoja sivuvaikutuksia. Tahdot välttämättä ottaa vanhaa tuttua lääkettä, vaikka saat kuulla, että Kela korvaa vain edullisemman valmisteen hinnan. Joudut siis maksamaan lääkkeestäsi itse 15€.

Velkaantunut: Sinulla on tapana näin kuun alussa maksaa kavereillesi kertyneitä velkoja takaisin. Nyt maksettavia on kertynyt 80€.

12. Perjantai

Kauppapäivä. Toimitaan kuten 5. päivä.

17. Keskiviikko

Opiskelija: Mummosi muistaa sinua nimipäivänäsi. Löydät kortin välistä 20€.

Paluumuuttaja: Sinulle tulee harvinaisia vieraita ja haluat osoittaa inkeriläistä vieraanvaraisuutta. Et kuitenkaan jaksa enää leipoa itse kaikkea ja joudut turvautumaan konditorian apuun. Maksa 20€.

Yksinhuoltaja: Pienimmän lapsesi rattaista särkyä pyörä. Rattaat ovat elinehto etenkin kaikkien kolmen lapsen kanssa liikkeessäsi. Joudut siis ostamaan

uudet. Onneksi satut löytämään kirpputorilta käytetyt, mutta hyväkuntoiset ratat hintaan 25€.

Työtön: Taloyhtiössasi järjestetään talkoot, joissa taloyhtiö tarjoaa hernekeittoa. Syöt talkoissa hyvällä ruokahalulla ja kun talkoot ovat loppuillaan ja keittoa on vielä vaikka kuinka paljon jäljellä, tarjoaa hyväntahtoinen emäntä sinulle suuren rasiällisen keittoa kotiin vietäväksi. Otat ruuan mielelläsi vastaan ja voit vähentää seuraavan kauppareissun listasta kahden päivän ruuat (kaksi ruokaainesta).

Pienyrittäjä: Kotivakuutuksesi eräännyy maksettavaksi. Maksa 80€.

Vanhus: Lapsenlapsesi tulevat käymään. He käyvät niin harvoin ja tiedät, ettei lastesikaan perheessä ole kovin paljon rahaa, joten haluat antaa hieman taskurahaa. Annat yhteensä 40€.

Työkyvyttömyyseläkeläinen: Tänään jaksat osallistua mielenterveyskuntoutujille suunnattuun päivätoimintaan. Tunnet itsesi tarpeelliseksi suorittaessasi pieniä askareita muiden kanssa. Työpajalla tarjotaan ruoka, josta joutuu kuitenkin maksamaan nimellisen hinnan. Maksa 3€.

Velkaantunut: Kuukausi sitten ottamasi pikavipit eräännyvät maksettavaksi. Olet ottanut yhden satasen vipin, joten joudut maksamaan takaisin 125€.

19. Perjantai

Kauppapäivä. Toimitaan kuten 5. päivä.

23. Tiistai

Opiskelija: Saat tuttaviltasi lastenvahtikeikan. Suostut mielelläsi ja saat palkaksi yhdestä illasta 30€.

Paluumuuttaja: Kissasi silmät punoittavat huolestuttavasti ja pyydät ystävääsi käyttämään teitä eläinlääkärissä. Onneksi se on vain silmätulehdus eikä mitään sen vakavampaa. Eläinlääkärissä käynti ja lääkkeet maksavat 40€.

Yksinhuoltaja: Perheenne pesukone särkyi. Kolmilapsisessa perheessä on melko mahdotonta pestä pyykkejä käsin, joten joudut soittamaan korjaajan paikalle. Pesukoneen huolto maksaa 100€.

Työtön: Heräät aikaisin lauantaiamuna ja lähdet aikasi kuluksi kävelemään läheiseen puistoon. Nuoriso on ilmeisesti ollut juhlimassa edellisiltana ja pullo-

ja lojuu kaikkialla ympäri kaupunkia. Ajattelet tehdä hyvän työn kaupungille ja itsellesi ja keräät pari muovisäkillistä pulloja. Kauppaan viedessäsi saat niistä hyvät rahat, pulloja kertyi 20€:n edestä.

Pienyrittäjä: Ystäväsi naapurista on käynyt kalassa ja saanut kalaa yli oman tarpeensa. Niinpä hän on käynyt tarjoamassa kalaa naapureille ja tulee sinunkin ovellesi. Yllätyt iloisesti ja otat kalat mielelläsi vastaan. Voit vähentää seuraavan kauppareissusi listalta kahden päivän ruuat (kaksi ruoka-ainesta).

Vanhus: Kaupunki järjestää koululaisten tempauksen, jonka tarkoituksena on yhdistää vanhinta ja nuorinta kaupungissa elävää sukupolvea. Sinäkin saat toivoa lapsilta palveluksen ja pyydät näitä pesemään ikkunasasi, jotka todella ovat pesun tarpeessa. Olet tyytyväinen lopputulokseen ja lapset ovat mielissään heitä varten varaamistasi kekseistä ja mehusta.

Työkyvyttömyyseläkeläinen: Tänään osallistut seurakunnan järjestämälle mielenterveyskuntoutujien retkelle. Otit retkelle mukaan vanhan järjestelmäkamerasi, joka oli joskus aika kalliskin. Kuvaillessasi maisemia ja retkeläisiä muistat taas kuinka paljon joskus nautit kuvaamisesta. Diakoniatyöntekijä pyytää, että saisi joitain kuvistasi, jotta voisi laittaa niitä seurakunnan sivuille ja diakoniatyön leikekirjaan. Ilahdut, että osaamistasi arvostetaan. Ja alat haaveilla tulevaisuudessa uuden kameran ostosta. Vielä se ei kuitenkaan taida olla mahdollista...

Velkaantunut: Sinua rikkaammat ystäväsi ovat lähdössä juhlimaan ystäväsi syntymäpäivää. Myös sinut on kutsuttu ja vietät mielelläsi aikaa ystäviesi kanssa. Kuitenkin erilaisesta tulotasosta johtuen juhliminen heidän kanssaan voi käydä sinulle hieman lompakon päälle. Shoppailu iltaa varten, taksilla ajelu ja kallis yökerho tulevat maksamaan 80€, vaikka istut illan melkein kuivin suin.

26. Perjantai

Kauppapäivä. Toimitaan kuten 5. päivä.

30. Tiistai

Peli päättyy. Jokainen pelaaja laskee varallisuutensa/velkansa ja miettii, miten on kuukaudesta selviytynyt. Oletko joutunut luopumaan jostain, mitä olisit ha-

lunnut? Miten kuvittelit kuukauden kulkevan ennen pelin alkamista? Kuvittelitko pärjääväsi paremmin/huonommin saamallasi rahasummalla? Olisiko tässä tilanteessa säästäminen jotain suurempaa hankintaa varten onnistunut? Pelin johtaja voi keksiä lisää kysymyksiä tai avata avoimen keskustelun siitä, miltä pelaaminen tuntui.

Liite 6. Kauppareissut

Kauppareissut:**1. Pakolliset ostokset viikoittain:**

Valitse joku alla olevasta kolmesta kauppakassista aina joka viikon kauppapäivänä (yksinhuoltaja ostaa kaksinkertaisen määrän, eli saman kassin kaksinkertaisena tai kaksi kassia). Kauppakassissa on viikon ruokatarvikkeet.

KAUPPAKASSI 1

tonnikala **1€**
jauheliha **2,50€**
kanasuikale **2€**
3*maito **3€**
tomaatteja **1€**
sipuleita **0,50€**
leikkele **2€**
ruisleipä 2€
Yhteensä **14€**

KAUPPAKASSI 2

kirjolahisuikale **3€**
broilerin koivet **2,50€**
lenkkimakkara **2€**
lihapullat **2€**
kananmunia **1,50€**
2*maito **2€**
paprikaa **1€**
kurkkua **1€**
sipuleita **1€**
juusto (500g) **4€**
paahtoleipä 2€
Yhteensä **21€**

KAUPPAKASSI 3

nakkipaketti **1,50€**
lihasuikale **2,50€**
kananugetit **2€**
kirjolahifilee **5€**
2*maito **2€**
paprika **1€**
tomaatti **1€**
kurkku **1€**
sipuli **0,50€**
leikkele **2€**
juusto **4€**
ruisleipä 2€
Yhteensä **25€**

2. Osta nämä kaikki kerran kuukaudessa, eli kerran pelin aikana:

- kaurahiutaleet (1kg) **1€**
- puuroriisi (1kg) **1,50€**
- mannasuurimo (1kg) **1€**
- irtoriisi (1kg) **2€**
- makaroni (1kg) **1,50€**
- peruna (1kg) **1€**
- margariini (600g) **2,50€**
- rypsiöljy **2,50€**
- WC-paperi (8 rullaa) **2,50€**
- vehnä jauho **1,50€**

3. Vapaaehtoisia tuotteita, osta, jos tekee mieli:

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| - mehutiiviste (1,5 l) 2€ | - limppari (1,5 l) 2,50€ |
| - tuoremehu (1l) 1€ | - jäätelö (1l) 2,50€ |
| - karkkipussi 2€ | - murot 2,50€ |
| - suklaalevy 1,50€ | - mysli 2€ |
| - sipsipussi 2,50€ | - kahvi 3€ |
| - jogurtti 1,50€ | - tee (20 pussia) 2,50€ |
| - ketsuppi 2€ | - omena (1kg) 2€ |
| - kalapuikot 1€ | - banaani (1kg) 2€ |
| - pakastepitsa 2,50€ | - appelsiini (1kg) 1,50€ |
| - makaronilaatikko 2,50€ | - mandariini (1kg) 2,50€ |
| - maksalaatikko 2€ | - olut (12*0,33l) 12€ |
| - einesskiusaus 2€ | - tupakka-aski 4€ |