

Nuorten sosiaali- ja terveystalvelujen kehittä- minen hyötypelin avulla

- **avun saavutettavuuteen liittyvä Topaasia®-peli nuorten kanssa**

LAB-ammattikorkeakoulu

Sosiaali- ja terveystalan koulutus (ylempi AMK)

Asiakaslähtöisten palveluprosessien kehittäjä

2024

Petra Turu

Tiivistelmä

Tekijä(t) Petra Turu	Julkaisun laji Opinnäytetyö, YAMK Sivumäärä 51 sivua + 7 liitesivua	Valmistumisaika 2024
Työn nimi Nuorten sosiaali- ja terveystalvelujen kehittäminen hyötypelin avulla Avun saavutettavuuteen liittyvä Topaasia®-peli nuorten kanssa		
Tutkinto ja koulutusala Sairaanhoidaja YAMK, sosiaali- ja terveystala		
Toimeksiantajaorganisaatio (jos opinnäytetyöllä on toimeksiantaja) Terveysten ja hyvinvoinnin laitos		
<p>Nuorten sosiaali- ja terveystalveluissa on useissa eri selvityksissä todettu puutteita. Talveluiden yhdenvertaisuus ei toteudu ja nuorten välinen eriarvoisuus näyttää lisääntyneen. Sosiaali- ja terveystalveluiden kehittäminen on esillä myös Suomen ensimmäisessä kansallisessa lapsistrategiassa.</p> <p>Tutkimuksessa selvitettiin nuorten sosiaali- ja terveystalvelujen kehittämisen mahdollisuuksia hyötypeli Topaasian® avulla. Topaasia® on pelillinen tapa rakentaa yhdenvertaista dialogia. Topaasia®-pelejä pelattiin nuorten kanssa Terveysten ja hyvinvoinnin laitoksen hankkeessa, joka liittyi lasten ja nuorten yhdenvertaisten sote-talveluiden saavutettavuuteen. Näiden pelien muistiinpanoja käytettiin tutkimuksen aineistona yhdessä pelinohjaajien haastattelujen ja hanketyöryhmän tapaamistalvienteiden kanssa. Aineisto analysoitiin sisällönanalyysin ja teemoittelun avulla.</p> <p>Tulokset rohkaisevat Topaasian® käyttöön talveluiden kehittämisessä. Topaasia®-pelin avulla saa kerättyä nuorten kokemustietoa helposti toteutettavalla tavalla. Pelin avulla syntyvä keskustelu auttaa nuoria normalisoimaan ongelmia ja vähentää avun tarpeeseen liittyvää häpeää. Onnistuneiden pelisessioiden avulla voidaan parantaa nuorten talvelutietoisuutta, vahvistaa kuulluksi tulemisten kokemusta ja lisätä moninaisuuden ymmärtämistä. Pelin avulla käytävä dialogi lisää myös nuorten kanssa pelaneiden aikuisten ymmärrystä nuorista. Topaasiaa® voidaan pelata useissa eri tilanteissa, jolloin aikuiset ja nuoret kohtaavat joko kasvokkain tai etäyhteydellä.</p>		
Asiasanat nuorten sosiaali- ja terveystalvelut, talveluiden yhdenvertaisuus, pelillistäminen, Topaasia®		

Abstract

Author(s) Petra Turu	Type of Publication Master's Thesis	Published 2024
	Number of Pages 51pages, 7 appendices	
Title of Publication Developing youth social and health services through a design game Topaasia® game related to accessibility of help with young people		
Degree, Field of Study Master of Health Care		
Organisation of the client (if the thesis work is commissioned by another party) Finnish Institute for Health and Welfare		
Abstract <p>There have been found deficiencies in young people's social and health services. The equality of services is not realized, and inequality among young people appears to have increased. The development of social and health services is also part of Finland's first national child strategy.</p> <p>The study investigated the possibilities for developing youth social and health services with the help of the gamified tool Topaasia®. Topaasia® offers a playful way to build equal dialogue. Topaasia® games were played with young people in a project by the Finnish Institute for Health and Welfare, which was related to the accessibility of equal social and health services for children and young people. Notes from these games were used as research material along with interviews with game facilitators and recordings of project team meetings. The material was analyzed using content analysis and thematic analysis.</p> <p>The results encourage the use of Topaasia® in service development. The Topaasia® game facilitates the collection of young people's experiential knowledge in an easily implementable manner. The discussion generated by the game helps young people to normalize problems and reduce the shame associated with seeking help. Successful gaming sessions can improve young people's awareness of services, strengthen the experience of being heard, and increase understanding of diversity. The dialogue conducted through the game also enhances the understanding of young people among adults who play with them. Topaasia® can be played in various situations where adults and young people meet, either face-to-face or remotely.</p>		
Keywords youth social and health services, equality of services, gamification, Topaasia®		

Sisällys

1	Johdanto.....	1
2	Tutkimuksen lähtökohdat	3
2.1	Kansallinen lapsistrategia	3
2.2	Dialoginen toimintamalli nuorten kokemusten kartoittamiseksi	4
2.3	Tutkimuksen tavoite ja tarkoitus	6
3	Nuorten sosiaali- ja terveystalvet.....	7
3.1	Sote-palvelujen kehittäminen.....	7
3.2	Osallisuus.....	11
4	Pelillistäminen.....	14
4.1	Pelielementtien käyttö ja pelilliset kokemukset pelien ulkopuolella	14
4.2	Muotoilu- ja hyötypelit.....	15
4.3	Topaasia®-hyötypeli.....	16
5	Tutkimusmenetelmät	20
5.1	Laadullinen tutkimus.....	20
5.2	Aineiston keruu.....	20
5.3	Aineiston analysointi.....	22
6	Tutkimuksen toteutus.....	24
6.1	Tutkimuksen eteneminen	24
6.2	Aineiston muodostaminen	25
6.3	Topaasia®-peliaiineiston analysointi	26
6.4	Haastattelujen ja tapaamistallenteiden analysointi.....	29
7	Tulokset.....	32
7.1	Tulokset nuorilta kerätyn tiedon perusteella.....	32
7.2	Tulokset pelinohjaajilta ja hankeryhmältä kerätyn tiedon perusteella	35
7.3	Kehittämissuotukset	38
8	Pohdinta ja johtopäätökset.....	39
8.1	Tulosten tarkastelu	39
8.2	Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus	42
8.3	Jatkotutkimusehdotukset	44
	Lähteet	45

Liitteet

Liite 1. Hukassa(ko) -pakan kortit

Liite 2. Kutsukirje haastatteluun

Liite 3. Analysoinnin käsitekartta

Liite 4. Tutkimuksen suostumuslomake

Liite 5. Tutkimuksen tietosuojailmoitus

1 Johdanto

Suomen ensimmäinen Kansallinen lapsistrategia julkaistiin vuonna 2021. Sillä pyritään varmistamaan pitkäjänteinen työ, jolla Suomesta tehdään lapsi- ja perhemyönteinen yhteiskunta, jossa lapset ovat yhdenvertaisia yhteiskunnan jäseniä ja heidän oikeutensa toteutuvat. Lapsistrategia perustuu YK:n lasten oikeuksien sopimukseen ja sen avulla vahvistetaan tietoon perustuvia yhdenvertaisia palveluita. (Kansallinen lapsistrategia.) Yhtenä edellytyksenä tälle on se, että päätöksenteossa on käytettävissä tietoa lasten näkemyksistä. (Pääministeri Sanna Marinin hallituksen (2019–2023) seurantakertomus kansallisen lapsistrategian toimeenpanosta, 2023, 14.) Jotta lasten ja nuorten palvelut ja tuki ovat sellaisia, joita he tarvitsevat, on tietopohjaa kasvatettava heidän kokemustiedollaan (Valtioneuvoston julkaisuja 2021:2). Tilastotietoa lasten ja nuorten hyvinvointipalveluiden käytöstä on reilusti, mutta tietoa nuorten kokemuksista palvelujen määrän ja laadun suhteen ja toisaalta tietoa palveluja vaille jäävien nuorten määrästä ei ole paljoakaan (Kekkonen ym., 2018, 5).

Sosiaali- ja terveyspalvelut on yksi osa, jonka kokonaiskoordinaatiota pyritään lapsistrategialla parantamaan ja pirstaloituneisuutta vähentämään. Erityisesti mielenterveyspalveluissa on todettu haasteita, eikä niiden yhdistäminen muiden sosiaali- ja terveyspalveluiden kanssa toteudu riittävän hyvin. (Kansallinen lapsistrategia, 23.) Kansallisen lapsistrategian koronatyöryhmä on todennut, että lasten ja nuorten palvelujen tarve on kasvanut viime vuosina koronakriisin myötä. Kriisin aikana vähennettiin ehkäiseviä terveyspalveluja kuten lasten ja nuorten terveystarkastuksia (Valtioneuvoston julkaisuja 2021:2). Myös ministeriöiden tulevaisuuskatsauksessa (2022) todetaan lasten, nuorten ja perheiden hyvinvoinnin laskeeneen koronakriisin aikana, ja korostetaan erityisesti heille suunnattujen palveluiden varmistamista tulevina vuosina.

1.1.2023 aloittaneille sosiaali- ja terveyspalvelujen järjestämisestä vastaaville hyvinvointialueille on tehty sosiaali- ja terveydenhuollon valtakunnalliset tavoitteet vuosille 2023–2026. Niissä tuodaan esiin koronapandemian aiheuttama hoito- ja palveluvelka muun muassa koulu- ja opiskeluterveydenhuollossa. Esiin nostetaan lasten ja nuorten mielenterveyspalvelujen saatavuuden heikentyminen samalla, kun ahdistuneisuus ja masennusoireilu ovat lisääntyneet. Sosiaalipalveluissa on lastensuojeluilmoitusten ja kodin ulkopuolisten sijoitusten määrä kasvanut. (Sosiaali- ja terveydenhuollon valtakunnalliset tavoitteet, 2022, 1, 13.) Nuoret ovat usein julkisuudessa esillä haasteiden ja ongelmien kautta. Viime vuosina on esillä ollut esimerkiksi nuorten mielenterveys- ja päihdeongelmat samaan aikaan näiden palvelujen riittämättömyyden kanssa (ks. esim. Pitkänen ym., 2022).

Sosiaali- ja terveydenhuollon palveluiden kehittämisessä digitalisaatiota pidetään yhtenä keinona kustannusvaikuttavien palveluiden saavuttamisessa. Digitaalisten ratkaisujen

avulla voidaan edistää myös palvelujen saavutettavuutta. Erityistä huomiota on kiinnitettävä kuitenkin siihen, ettei digitaalisuus lisää eriarvoistumista heidän kohdalla, jotka eivät käytä digitaalisia palveluja. (Ministeriön tulevaisuuskatsaus 2022.)

Tämä tutkimus liittyy Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen (THL) lasten ja nuorten yhdenvertaisten sote-palvelujen saavutettavuuden hankkeeseen. Hanke on osa Kansallisen lapsistrategian toimenpianoa ja tämä tutkimus liittyy nuorten kokemusten kartoittamiseksi luotavaan dialogiseen toimintamalliin. Mallia varten kerättiin dialogisesti Topaasia®-hyötypelin avulla nuorten kokemustietoa palveluiden saatavuudesta. Hankkeen avulla pyritään nuorten kokemukset saamaan välittömäksi osaksi palveluiden kehittämistä. THL toteutti hankkeen yhdessä Valtakunnallinen verkostopankki -verkoston kanssa. (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos a.) Tässä tutkimuksessa on käytetty aineistona hankkeen aikana pelattujen Topaasia®-pelien raportteja, pelinohjaajien haastatteluja ja hanketyöryhmän tapaamistalenteita.

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on kerätä palvelujen kehittämisen näkökulmasta nuorten ja nuorten kanssa työskentelevien ammattilaisten kokemuksia Topaasia®-pelin avulla käytyistä keskusteluista. Tutkimuksen tavoitteena on lisätä tietoa hyötypelin käytöstä nuorten sote-palvelujen kehittämisessä.

2 Tutkimuksen lähtökohdat

2.1 Kansallinen lapsistrategia

Suomen ensimmäinen kansallinen lapsistrategia julkaistiin 23.2.2021 ja se koskee kaikkia alle 18-vuotiaita huomioiden myös heidän perheensä. Kansallinen lapsistrategia perustuu YK:n lasten oikeuksien sopimukseen ja se tekee mahdolliseksi sen, että voidaan pitkäjänteisesti ja hallintorajat ylittäen tehdä lapsia ja perheitä koskevia päätöksiä. Strategialla pyritään kohti lapsi- ja perhemyönteistä Suomea tukemalla lasten osallisuutta ja halutaan varmistaa lasten oikeuksien toteutuminen. Lapsistrategian mukaisessa Suomessa yhteiskunnallisten toimien vaikutukset lapsiin otetaan huomioon kaikessa päätöksenteossa. Strategiassa pyritään varmistamaan laadukkaat ja tietoon perustuvat yhdenvertaiset palvelut. Strategiassa tunnistetaan lasten asemaan liittyvä lisätiedon tarve erityisesti yhdenvertaisuusnäkökulmasta. Ohjelman yhtenä strategisena linjauksena onkin lapsia koskevan tiedon johdonmukainen keräys, käyttö ja analysointi sekä sen hyödyntäminen päätöksenteossa ja toiminnassa. Lapsistrategiassa käsitellään muun ohessa myös lasten ja perheiden sosiaali- ja terveystalvueluita, joissa haasteina kuvataan palvelujen hajallaan olo ja siiloutuminen. Tämän tiedetään vaikeuttavan palvelujen saavutettavuutta erityisesti niiden lasten ja perheiden kohdalla, jotka tarvitsevat paljon palveluja. Strategisissa linjauksissa tuodaan esiin tarve matalan kynnyksen palveluille, palvelujen saavutettavuuden parantamiselle ja palvelujen kehittämislle asiakaslähtöisesti yli hallinnollisten rajojen. (Kansallinen lapsistrategia.)

Yhtenä kokonaisuutena kansallisessa lapsistrategiassa on lasten osallisuus yhteiskunnassa. Tähän liittyy sekä lapsiin kohdistuvan toiminnan vaikutusten arviointi ja lapsibudjetointi että lasten oikeus tulla kuulluiksi ja saada tietoa. Vaikutusten arviointia tulisi strategian mukaan lisätä, johdonmukaistaa ja kehittää niin, että se olisi itsestään selvä osa kaikkea päätöksentekoa. Myös jo olemassa olevien hyvien paikallisten käytäntöjen levittäminen on tarpeen. Lasten oikeutta tulla kuulluiksi ja saada tietoa on yhtä lailla systematisoitava, ja huomiota tulee kiinnittää erityisesti siihen, ketkä lapsista tulevat kuulluiksi. Strategia nostaa esiin sen, että tietty osa lapsista jää toistuvasti kuulematta. Tilannetta ehdotetaan parantettavan muun muassa lisäämällä poikkihallinnollista yhteistyötä ja hyvien käytäntöjen rakenteistamista osaksi lasten arkea. (Kansallinen lapsistrategia.)

Kansallinen lapsistrategia ohjaa hallituskausittain tehtävää toimeenpanosuunnitelmaa, jossa määritellään tarkemmat toimet lasten aseman parantamiseksi ja indikaattorit, joilla toimenpiteiden vaikuttavuutta seurataan. Ensimmäisessä toimeenpanosuunnitelmassa asetettiin tehtäväksi kolmekymmentä toimenpidettä ja keinoja niiden arviointiin ja seurantaan. Toimenpiteillä pyritään lujittamaan rakenteita ja tarvittavaa tietopohjaa, jotka

mahdollistavat lapsen oikeuksia kunnioittavat käytännön toimet myös pitkällä aikavälillä. Niillä pyritään sekä vakiinnuttamaan hyviä käytäntöjä että löytämään uusia toimintatapoja. Toimenpiteiden pohjana on lasten ja nuorten oikeus osallisuuteen, tiedon saantiin ja kuuluksi tulemiseen, ja niillä pyritään lisäämään yhdenvertaisuutta. Toimenpidesuunnitelma tunnistaa lasten ja nuorten mahdollisuuden joutua eriarvoiseen asemaan useiden syiden takia, ja sen avulla tavoitellaan syrjään jäävien lasten ja nuorten osallisuuden lisäämistä. (Kansallisen lapsistrategian toimeenpanosuunnitelma.) Toimeenpanosuunnitelman toimenpiteiden etenemistä ja tavoitteiden saavuttamista seurataan hallituskausittain tehtävän seurantakertomuksen avulla. Seurantakertomus toimii arviointityökaluna ja sillä pyritään myös edistämään toimenpiteiden jatkuvuutta hallituskausien vaihtuessa. (Pääministeri Sanna Marinin hallituksen (2019–2023) seurantakertomus kansallisen lapsistrategian toimeenpanosta, 2023, 15.)

Yksi lapsistrategian toimeenpanosuunnitelman toimenpiteistä oli kansallisen lapsistrategia-yksikön perustaminen. Yksikön toiminnalla tavoitellaan sitä, että lapsistrategian toimeenpanosuunnitelmat toteutetaan, toimenpiteitä seurataan ja arvioidaan (Kansallisen lapsistrategian toimeenpanosuunnitelma). Tällä pysyvällä rakenteella pyritään takaamaan jatkuvuus lapsistrategian tavoitteiden mukaisessa työssä. Lapsistrategiaryhmä varmistaa lapsistrategian toimeenpanon yli hallintorajojen ja hallituskausien. Ryhmän tehtävänä on lisäksi muun muassa tukea lasten osallisuutta ja lisätä koulutusta siitä sekä vahvistaa tiedonkeruuta lapsia ja perheitä koskevissa asioissa. (Pääministeri Sanna Marinin hallituksen (2019–2023) seurantakertomus kansallisen lapsistrategian toimeenpanosta, 2023, 96.)

Toimenpidesuunnitelmassa on myös lasten ja perheiden sosiaali- ja terveyspalveluihin liittyviä toimenpiteitä, joista osa täydentää aiemmin käynnistettyä toimintaa ja osa käynnistää uutta. Yksi asetettavista toimenpiteistä, toimenpide 14, on lasten ja nuorten palvelujen saavutettavuuteen liittyvän kehittämishankkeen toteuttaminen. Tällä toimenpiteellä pyritään kokoamaan olemassa olevaa tietoa ja keräämään puuttuvaa tietoa lasten ja nuorten kokemuksista sosiaali- ja terveyspalveluista, niiden saavutettavuudesta ja laadusta. Tätä kerätävää tietoa voidaan käyttää sosiaali- ja terveyspalveluiden kehittämiseen. Toimenpiteen avulla yritetään taata lapsille ja nuorille riittävästi tietoa tarjolla olevista palveluista. (Kansallisen lapsistrategian toimeenpanosuunnitelma.)

2.2 Dialoginen toimintamalli nuorten kokemusten kartoittamiseksi

Kansallisen lapsistrategian toimeenpanosuunnitelman kolmestakymmenestä toimenpiteestä viisi toteutetaan Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen (THL) johdolla. THL on valtion asiantuntija- ja tutkimuslaitos, joka toimii hallinnollisesti Sosiaali- ja terveysministeriön alaisuudessa. Laitoksen päätehtävä on edistää ihmisten terveyttä, hyvinvointia ja turvallisuutta,

minkä lisäksi laitos muun muassa ylläpitää alan tilastoja ja rekistereitä. THL pyrkii työllään kehittämään hyvinvointiyhteiskuntaa, ehkäisemään sairauksia ja sosiaalisia ongelmia sekä tukemaan sosiaali- ja terveydenhuollon järjestelmää. (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos b.)

Kansallisen lapsistrategian toimenpide 14 oli lasten ja nuorten palvelujen saavutettavuuteen liittyvän kehityshankkeen toteuttaminen. Hankkeen tavoitteena oli nostaa esiin lasten ja nuorten näkökulmasta sosiaali- ja terveystalveluiden saatavuuteen ja saavutettavuuteen liittyviä haasteita. Hankkeella pyrittiin takaamaan se, että lapset ja nuoret saavat palvelujärjestelmästä heille kohdennettua tietoa, joka huomioi myös haavoittuvassa asemassa olevat lapset ja nuoret. Hanke jaettiin neljään osakokonaisuuteen, joista osassa kolme pyrittiin luomaan dialoginen toimintamalli nuorten kokemusten kartoittamiseksi. (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos a.) Tämä osakokonaisuus toteutettiin yhteiskehittämishankkeena, jolla pyrittiin kehittämään toimintamalli, jonka avulla voidaan kerätä kokemustietoa nuorilta ja saada kerätty tieto osaksi nuorille suunnattujen palveluiden kehittämistä. Toimintamalliksi etsittiin tapaa, jolla kokemustiedon keruu tapahtuisi nuorten arjessa ja nuoret saisivat palautteen siitä, miten kerättyä tietoa on käytetty. Tämän lisäksi hankkeella haluttiin lisätä nuorten palvelutietoisuutta ja osallisuutta heille suunnattujen palvelujen kehittämisessä. Lisäksi hankkeella haluttiin saada palvelujen kehittäjille tietoa nuorten kokemuksista avun ja tuen saamisessa. Hankkeessa oli mukana THL:n asiantuntijoiden lisäksi eri alueiden verkostokoordinaattoreiden kokoamia paikallisia nuorten parissa työtä tekeviä toimijoita. Paikalliset toimijat auttoivat tunnistamaan paikallisia tiedontarpeita, ja heidän avullaan voi kerättyä kokemustietoa hyödyntää paikallisesti. Hankkeen suunnitteluvaiheessa nousi esiin toive pelillisyyden käytöstä, ja yhteistyöhön saatiin mukaan hyötypeli Topaasian® edustajia. Pelistä oli aiempia myönteisiä kokemuksia ja hankeryhmän testipeleissä peli huomattiin vauvattomasti haltuunotettavaksi ja dialogiin kannustavaksi. Digitaalisessa peliversiossa etuina nähtiin helppo kirjaamisen tapa ja analyysityökalu tiedon käsittelyn apuna. (Sankalahti & Turu, 2023.)

Hankkeessa luotiin työpajatyöskentelyn avulla Hukassa(ko)-niminen digitaalinen Topaasia® -pelipakka. Työpajoissa oli mukana sekä sosiaali- ja terveysalan asiantuntijoita, nuorisotyön ammattilaisia että nuoria. Hukassa(ko)-pelipakka muodostui avun ja tuen saamiseen ja saavutettavuuteen liittyvistä toteamuksista. Peliä käytettiin ohjaamaan pelaajia aiheen ääreille ja vahvistamaan dialogia. Pelipakan toimivuutta käytännössä kokeiltiin harjoituspeleiden avulla ja korttien teksteihin tehtiin pieniä muutoksia saadun palautteen perusteella. Topaasia®-peliin kuuluvan analysointityökalun ajateltiin auttavan siinä, että nuorten tuottama tieto saadaan helposti käyttöön palvelujen kehittämisessä. Analyysin avulla saa esiin muun muassa usein keskusteluun nousevat asiat ja kootut kehitysehdotukset. Sillä saa tietoa muun muassa siitä, mitä asioita nuoret toivat esiin tärkeimpinä asioina

kulloisenkin näkökulman kannalta, joko kootusti useampien pelien osalta tai pelikohtaisesti. Pelattujen korttien lisäksi analyysistä näkyy muun muassa se, mitkä asiat on yhteisen keskustelun päätteeksi päätetty tärkeimmiksi. Analyysissä voi tarkastella myös korttikohtaisia muistiinpanoja ja kiteytysvaiheessa kirjattuja asioita. (Sankalahti & Turu, 2023.)

Digitaalisella Hukassa(ko)-pakalla pelattiin hankkeen aikana noin kolmekymmentä peliä, joista noin kymmenen oli harjoituspelejä. Nuorisotyön paikalliset ammattilaiset suunnittelivat pelisessioiden toteutuksen itse, niin että se sopi heillä arjessa tapahtuviin nuorten kohtaamisiin. Pelinohjaajat alustivat pelaajia aiheeseen kertomalla alueen sosiaali- ja terveydenhuollon palveluista ja teemasta, jonka äärellä pelataan. Pelaajien kanssa käytiin läpi pelin idea ja pelin eteneminen sekä se, miten kerättyä tietoa käytetään. Pelinohjaajat kirjasivat pelin aikana syntyneitä keskustelua ja ideointia. Kirjaamisessa säilytettiin nuorten oma ilmaisu ja vältettiin tulkintojen tekemistä. Pelatessa pelinohjaajat ohjasivat pelaajia nostamaan esiin kulloisenkin näkökulman kannalta avun ja tuen saamisen liittyvän tärkeimmän asian. Yhteisesti valitun tärkeimmän asian kohdalla pohdittiin keinoja saavuttaa haluttu muutos asiaan. Jokaisessa pelissä kirjattiin muistiinpanoja, ja kaikista peleistä tuli peliraportti, joista Topaasian® työkalun avulla saatiin pelianalyysi. Pelien muistiinpanoja ja peliraportteja, pois lukien harjoituspelit, on käytetty käsillä olevan tutkimuksen aineistona kuten myös hanketyöryhmän tapaamistallenteita ja pelinohjaajina toimineiden ammattilaisten haastatteluja.

2.3 Tutkimuksen tavoite ja tarkoitus

Tutkimuksen tavoitteena on lisätä tietoa hyötypelin käytöstä sote-palvelujen kehittämisessä. Tiedon lähteenä on ollut sekä THL:n lasten ja nuorten yhdenvertainen palvelujen saavutettavuus -hankkeessa pelattujen Topaasia®-hyötypelien aineisto että nuorten kanssa pelanneiden pelinohjaajien haastattelut ja hanketyöryhmän tapaamisten tallenteet.

Tutkimuksen tarkoituksena on kerätä palvelujen kehittämisen näkökulmasta nuorten ja nuorten kanssa työskentelevien ammattilaisten kokemuksia Topaasia®-pelin avulla käydyistä keskusteluista. Tutkimuskysymyksenä on: miten hyötypeliä voi käyttää nuorten sosiaali- ja terveystalvelujen kehittämiseen?

Tutkimuksessa on tehty yhteistyötä THL:n hanketyöryhmän kanssa ja tutkimuksessa syntyneitä havaintoja, tuloksia ja johtopäätöksiä on hyödynnetty Kansallisen lapsistrategian toimenpiteen 14 raportissa Lasten ja nuorten yhdenvertainen palveluiden saavutettavuus, THL:n työpaperi 6/2023.

3 Nuorten sosiaali- ja terveyspalvelut

3.1 Sote-palvelujen kehittäminen

Suomessa astui 1.1.2023 voimaan sote-uudistus, jossa sosiaali- ja terveydenhuollon sekä pelastustoimen järjestämisvastuu siirtyi kunnilta hyvinvointialueille. Tämän valtavan hallinnollisen uudistuksen tavoitteena on muun muassa parantaa palvelujen saatavuutta ja saavutettavuutta sekä turvata yhdenvertaiset palvelut asukkaille. Osana kehitystyötä on Sosiaali- ja terveysministeriön johdolla toteutettu Tulevaisuuden sosiaali- ja terveyskeskus -ohjelma, joka koostuu laajoista hankekokonaisuuksista vuosina 2020–2023. Ohjelmalla on pyritty muun muassa siirtämään toimintaa ehkäiseviin ja ennakoiiviin palveluihin ja parantamaan palvelujen laatua, vaikuttavuutta ja yhdenvertaista saatavuutta. (Sote-uudistus.) Hyvinvointialueiden myötä ajatellaan sote-palvelujen yhteensovittamisen helpottavan, ja tämän toivotaan hyödyttävän erityisesti useita eri sote-palveluita käyttäviä ihmisiä (Ministeriöiden tulevaisuuskauppa 2022). Tulevaisuuden sosiaali- ja terveyskeskuksissa on tarkoitus tarjota sosiaali- ja terveysterveystarjontaa samasta paikasta (Terveyden ja hyvinvoinninlaitos c).

Yhtenä taustatekijänä sote-uudistukselle on tiedossa olevat terveys- ja hyvinvointierot niin alueellisesti kuin eri väestöryhmienkin välillä. Palvelujen yhdenvertainen saavutettavuus ei toteudu. (Sote-uudistus.) Sote-palvelujen yhdenvertainen saavutettavuus tarkoittaa sitä, että eri väestöryhmät voivat hyödyntää palveluita yhdenvertaisesti ja heidän pääsy palvelujen pariin on turvattu. Saavutettavuus kattaa fyysisen, tiedollisen, taidollisen, asenteellisen ja taloudellisen saavutettavuuden. (Terveyden ja hyvinvoinninlaitos, 2019.) Peltola ja Moisio (2017) tekivät katsauksen lasten ja nuorten palvelukokemuksista koskeviin kotimaisiin tutkimuksiin ja selvityksiin vuosilta 2000–2016. Katsaus toi esiin keskeisinä teemoina osallisuuden, kohtaamisen ja palveluiden yhdenvertaisuuden sekä niihin liittyvät haasteet. Katsauksessa palvelujen yhdenvertaisuutta tarkastellaan sekä rakenteellisten tekijöiden että alueellisen eriarvoisuuden näkökulmista. Katsauksessa todetaan, ettei palvelujen yhdenvertaisuus toteudu laajasti, vaan vaatii vielä paljon työtä. Kokemukset sivuuttamisesta, ohipuhumisesta ja osattomuudesta ovat kirjoittajien mukaan yleisiä lasten ja nuorten kokemuksissa. Toisaalta kirjoittajat toteavat sen, että lasten ja nuorten kokemuksia sote-palveluista on vain vähän saatavilla ja terveydenhuollon palvelukokemukset liittyvät lähinnä lasten kokemuksiin sairaalassa.

Karvonen ym. (2019) paikkasivat osaltaan tietoa aukkoa nuorten kokemuksista sote-palveluista tarkastelemalla väestötasoisia tutkimuksia keskittyen nuorten kokemuksiin palvelujen saatavuudesta ja palvelutarpeiden tyydyttymisestä. Palvelutarpeen tyydyttymisellä kirjoittajat tarkoittavat sekä palvelun saavutettavuutta että sen sopivuutta, mikä sisältää myös

palvelun riittävyden ja oikea-aikaisuuden. Kirjoittajat päätyivät siihen, että yleisesti ottaen nuoret ovat tyytyväisiä sote-palveluihin, mutta tyydyttämätöntä palvelutarvetta löytyy muun muassa lääkäripalveluissa, toisen asteen opiskeluhollossa ja talous- ja velkaneuvonnassa. Kirjoittajat toteavat palvelujärjestelmän olevan monimutkainen ja palveluiden löytämisen vaativan osaamista. Palveluiden pariin löytämisen vaikeutta kuvataan myös Hästbackan ym. (2023) tutkimuksessa, jossa selvitettiin nuorten kanssa työskentelevien näkemyksiä palvelujärjestelmästä. Palveluiden saavutettavuudessa nähtiin kehitettävää, sillä niiden löytämiseen tarvitaan ohjausta toisesta palvelusta.

Hästbacka ym. (2023) selvittivät juuri perustetuilla hyvinvointialueilla nuorten kanssa työskentelevien ammattilaisten näkemyksiä nuorten palveluista ja palvelujärjestelmästä. Mukana tutkimuksessa oli sote-työntekijöiden lisäksi nuorisotyöntekijöitä ja työllisyyspalveluiden työntekijöitä. Työntekijät kertovat yhtenä haasteena sen, ettei ole tarjolla sellaisia palveluja, joita nuori tarvitsisi. Toisena haasteena on se, että tarpeellisiin palveluihin ei pääse, joko kohtuullisessa ajassa tai ollenkaan. Esiin tuli myös henkilökunnan ja muiden resurssien puute. (Hästbacka ym., 2023). Myös Aalto-Setälä ym. (2023) toteavat suosituksissaan lasten ja nuorten vaikuttavampien mielenterveyspalvelujen puolesta, ettei hajallaan oleva palvelujärjestelmä vastaa lasten ja nuorten palvelutarpeita. Puutteellinen tiedonkulku palvelujärjestelmässä heikentää yhteistyötä ja kokonaisvaltaista palvelujen kehittämistä.

Monialainen yhteistyö nuorten parissa työskentelevien ammattilaisten näkökulmasta näytti toimivan parhaiten tiiviissä verkostoissa, kuten pienemmässä organisaatiossa tai pienemmän kunnan alueella. Ammatillaiset toivat esiin monialaisen yhteistyön haasteen sijaan haasteet oman alan tai oman organisaation sisäisessä yhteistyössä. Esimerkiksi terveydenhuollossa työskentelevät ammatillaiset kertoivat epäselvyydestä sen suhteen, minkä tahon kuuluu mikäkin hoito järjestää. Yhteistyön haasteet liittyivät esimerkiksi perusterveydenhuollon ja erikoissairaanhoidon välille, ei niinkään monialaiseen yhteistyöhön. Työntekijät eivät nähneet sote-uudistuksen vaarantavan sote-palveluiden ja nuorisotyön välistä yhteistyötä, mutta tämä saattaa johtua myös siitä, että yhteistyö on ollut melko vähäistä. (Hästbacka ym., 2023.)

Nuorten palveluista iso osa on ohjaavia palveluja. Nuori tapaa palvelujärjestelmässä työntekijöitä, jotka arvioivat nuoren palvelutarvetta ja ohjaavat nuorta muiden palvelujen pariin tai järjestävät palveluiden kokonaisuutta. Arvioinnin ja ohjauksen tarpeellisuus tunnustetaan, mutta työntekijöiden mielestä se voi olla liiallistakin. Kirjoittajat pohtivatkin sitä, mistä nuori saa muutakin palvelua kuin arviointia ja palveluohjausta. (Hästbacka ym., 2023).

Vuonna 2022 tehtiin laaja selvitys (Pitkänen ym., 2022) sosiaalihuollon ja matalan kynnyksen toiminnan tarpeista ja toimintatavoista erityisesti nuorten mielenterveyden tukemisen

saralla. Selvityksessä on kuultu sekä näissä palveluissa toimivia työntekijöitä että palveluja käyttäviä nuoria. Selvityksessä keskityttiin niihin sosiaalihuollon palveluihin ja matalan kynnyksen paikkoihin, joissa tavataan sellaisia nuoria, joilla on mielenterveyteen tai päihteiden käyttöön liittyviä ongelmia. Selvityksellä pyritään antamaan ajatuksia sosiaalihuollon ja sosiaalityön kehittämiseen nuorten tarpeiden kautta, mutta otetaan myös huomioon työntekijöiden osaaminen ja palveluissa olevat työprosessit. Kirjoittajat kertovat haluavansa herättää pohdintaa erilaisista nuorten kohtaamisen paikoista ja niistä tilaisuuksista, joita voitaisiin hyödyntää ennaltaehkäisevässä mielessä. He ovat koonneet selvitykseen runsaasti eri menetelmiä, joita käytetään nuorten mielenterveyden tukemisessa, ja keräävät näin yhteen olemassa olevia toimivia käytäntöjä.

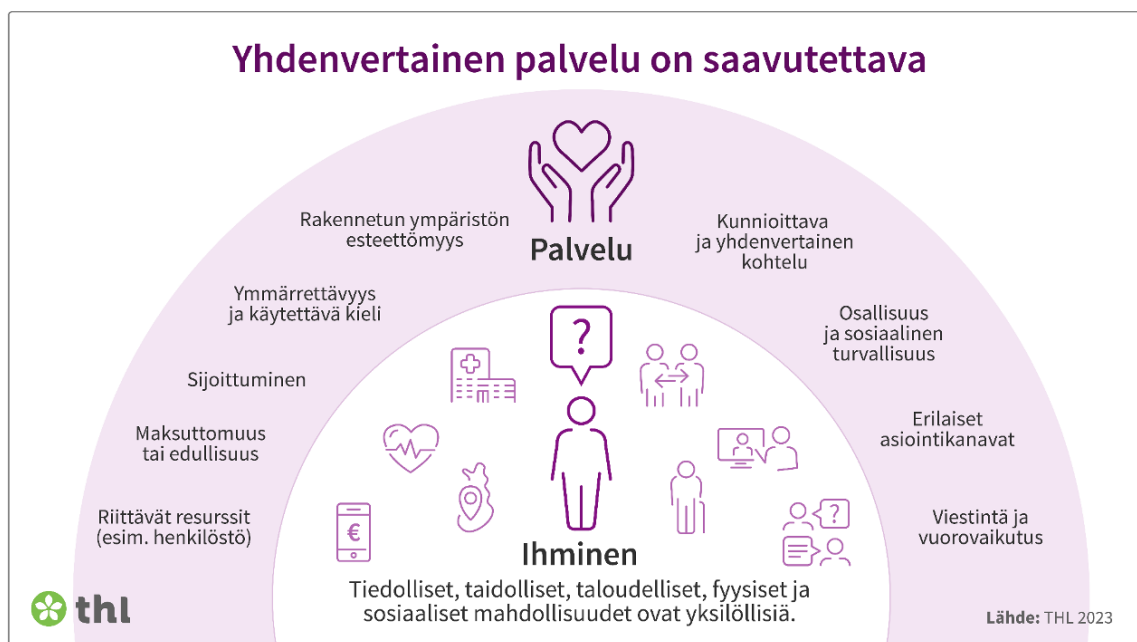
Pitkänen ym. (2022) antoivat tutkimuksensa pohjalta suosituksia ja toimenpide-ehdotuksia nuorten sosiaalihuollon ja matalan kynnyksen palvelujen kehittämiseksi. Kirjoittajat toteavat hyviä käytäntöjä olevan paljon, mutta niiden hyödyntämistä tulisi johdonmukaistaa ja joustavoittaa. Hyvät menetelmät nähdään tärkeinä, mutta vähintään yhtä tärkeinä kirjoittajat näkevät niiden suunnitelmallisen kehittämisen, niiden käyttöön kouluttamisen ja joustavan käytön yli hallintorajojen. Hyvien menetelmien ympärille on myös tehtävä niiden käyttöä tukeva rakenne. Nuorten palveluiden jatkuvuuden puute tuli esiin myös Hästbackan ym. (2023) tutkimuksessa. Jatkuvuutta tarvitaan niin eri palveluiden välillä kuin nuoren elämäntilanteisiin liittyen. Aalto-Setälä ym. (2023) nostavat esiin ongelmat palvelujen kehittämisessä hankeperusteisesti. Se vaikeuttaa tehtyjen toimien vaikuttavuuden arviointia ja uusien menetelmien siirtymistä käytäntöön. He ehdottavatkin, että sote-palveluihin tuotaisiin koordinoidusti tietoa vaikuttaviksi todetuista tuki- ja hoitomenetelmistä. Menetelmien yhteiskehittämistä he suosittavat valtakunnallisesti koordinoitavaksi. Hoidon ja tuen tarpeen arvioimisen avuksi kirjoittajat esittävät digitaalista tiedonkeruuta käyttävän välineen kehittämistä.

Pitkänen ym. (2022) suosittavat sosiaalihuollon palvelujen erilaisten kynnysten madaltamista esimerkiksi lisäämällä yhteistyötä kolmannen sektorin ja digitaalisten palvelujen kanssa. Näin voidaan lisätä toiminnan joustavuutta, mikä taas helpottaa sitä, että palvelun on mahdollista olla nuorelle helpommin lähestyttävää ja osana nuoren arkea. Lisäksi kolmannen sektorin toiminnassa voi olla helpompi saada luottamus nuoren ja aikuisen välille, sillä siitä puuttuu sosiaalipalveluissa oleva valta-asema, jossa työntekijä voi tehdä nuoren asioihin liittyviä päätöksiä. Kolmannen sektorin kanssa yhteistyönä toteutettavaa digitaalista tukipalvelua suositellaan Aalto-Setälän ym. (2023) toimenpide-ehdotuksissa. Aina auki oleva palvelu antaisi mahdollisuuden saada nimettömänä apua niin mielenterveys- kuin päihde- ja riippuvuusasioissakin. Palvelussa olisi itsehoitomateriaalia ja ohjausta tarpeellisten palvelujen pariin. Hästbackan ym. (2023) tutkimuksessa nuorten kanssa työskentelevät ammattilaiset muistuttavat, että matalan kynnyksen palveluita kehitettäessä on tärkeää

huomata se, että ne eivät ole aina sopivin vaihtoehto. Tarjotun palvelun tulee perustua palvelutarpeen arviointiin, ja tarjolla on oltava muitakin palveluja silloin, kun tarvitaan esimerkiksi jatkuvaa, pidempiaikaista tukea kuin matalan kynnyksen palveluissa on tarjolla.

Aalto-Setälä ym. (2023) ehdottavat, että lieviä mielenterveyden häiriöitä hoidettaisiin kouluterveydenhuollossa. He suosittavat nuorten mielenterveyspalveluiden osalta perusterveydenhuoltoon perustettavia moniammatillisia työryhmiä, joiden vastuulle otettaisiin lievien ja keskivaikeiden mielenterveyden häiriöiden hoito. Nämä ryhmät tekisivät kiinteää yhteistyötä koulu- ja opiskeluterveydenhuollon kanssa. Työryhmät olisivat osa palvelukokonaisuutta yhdessä muiden nuorille sote-palveluita tuottavien tahojen kanssa, ja niille luotaisiin rakenne säännöllisiä erikoissairaanhoidon konsultaatioita varten.

Sote-palvelujen yhdenvertaista saavutettavuutta perheiden, lasten ja nuorten kohdalla on kartoitettu ja kuvattu Majlanderin ym. (2023) raportissa. Kirjoittajien kuvaus palvelun yhdenvertaisen saavutettavuuden ulottuvuuksista on kuvassa 1.



Kuva 1. Palvelun yhdenvertainen saavutettavuus (Majlander ym., 2023, 14)

Saavutettavuus edellyttää sitä, että asiakas saa tiedon palvelusta ja että hänellä on liikkumismahdollisuuksiinsa (fyysinen palvelu) tai käytettävissä olevien laitteiden (digitaalinen palvelu) suhteen helppo päästä palveluun eikä palvelun maksut tai käytetty kieli ole esteenä. Asiakkaan luottamus turvallisuudesta ja yhdenvertaisesta kohtelusta kuuluu palvelun saavutettavuuteen. (Majlander ym., 2023, 14.) Palvelun saavutettavuutta avoimen perhe-toiminnan kontekstissa tutkineet Kekkonen ja Rautiainen (2023, 40, 44) liittävät palvelujen saavutettavuuteen muun muassa esteettömän pääsyn palvelun piiriin niin sijainnin, tilojen kuin toimintamahdollisuuksien ja -aikojen suhteen. Saavutettavan palvelun edellytyksenä

on myös mahdollisuus osallistua ja kokea osallisuutta palvelussa ja sen kehittämisessä. Näitä vahvistavat esimerkiksi arvostava vuorovaikutus, turvallinen ilmapiiri ja toiminnan yhteiskehittäminen. Yksilöllinen ja tarpeen mukaan muovattava ohjaus, tuki ja palvelu lisäävät saavutettavuutta osaltaan. Palvelun digitaalinen helppokäyttöisyys kuuluu palvelun saavutettavuuteen oleellisena osana.

Julkisen sektorin hyvinvointipalvelujen kehittämistä tutkinut Lea Hennala (2011) toteaa käyttäjää osallistavan palveluinnovoinnin lähestymistavan olevan vielä vieras kehittäjäviranomaisstaholle. Hän tuo esiin rakenteelliset aukot palvelun kehittäjäntason, palveluissa olevan henkilöstön ja palvelun käyttäjien välillä. Näiden aukkojen takia jää hyödyntämättä innovaatiopotentiaalia, kun palvelun käyttäjiä ei tunnisteta resurssina eikä heidän asiantuntijatietoa ymmärretä oleelliseksi prosessin alussa. Kehittäjäntasolla on myös puutteita valmiudessa ja halussa laajentaa omaa tiedonmuodostustaan yhteisöllisen tiedonmuodostuksen suuntaan sekä kaiken kaikkiaan ymmärryksessä siitä, mitä käyttäjää osallistava palveluinnovointi on. Avoin käyttäjärajapinta palvelujen innovoinnissa voisi Hennalan mukaan hyödyttää kehittäjäntasoa muun muassa tarjoamalla tietoa ja asiakasymmärrystä ja palvelun käyttäjää vahvistamalla osallistumis- ja vaikuttamismahdollisuuksia sekä parantamalla palvelujen kehittämisen kohdistumisen ihmisten todellisiin tarpeisiin. Samoin muun muassa Karvonen ym. (2019) suosittelevat nuorten mukaan ottamista kehittämään nuorille suunnattuja palveluja.

3.2 Osallisuus

Osallisuus voidaan nähdä kokemuksena siitä, että kuuluu joukkoon, on osallinen, ja kokemuksena siitä, että pystyy vaikuttamaan asioihin (ks. esim. Stenvall, 2021). Lapsistrategiaan liittyvissä selvityksissä tuodaan esiin lasten ja nuorten mielipiteitä osallisuudesta (Stenvall, 2021). Stenvall kuvaa osallisuutta tavoitteena, joka on tärkeä saavuttaa ja jota voidaan käyttää apuna muiden tavoitteiden saavuttamiseksi. Lasten ja nuorten vastausten perusteella kirjoittaja kuvaa osallisuuden perustaksi lasten ja nuorten toimivan arjen ja hyvinvoinnin. Osallisuutta vahvistaa se, että lapsi tai nuori saa oman äänensä kuuluviin ja saa olla osana erilaisia yhteisöjä. Lisäksi osallisuutta vahvistaa se, että lasten ja nuorten elämässä on läsnä aikuisia, joilla on aikaa ja kiinnostusta kuunnella heitä. Mikäli lapset ja nuoret kokevat oikeuksiensa toteutuvan ja saavat osallistua niihin päätöksiin, jotka koskevat heidän elämäänsä, vahvistuu osallisuuden kokemus edelleen. Lasten ja nuorten vastauksissa kuuluu se, että he pitävät vaikutusmahdollisuuksiaan tärkeinä, mutta myös se, että vaikutusmahdollisuuksien ei koeta toteutuvan tasaveroisesti. Erityisesti aikuisten koettiin suhtautuvat lapsiin ja nuoriin eri tavoin sen mukaan, mikä lapsen tai nuoren rooli yhteisössä oli. Aikuisten lisäksi yhteisön muiden jäsenten uskottiin vaikuttavan siihen, kenen mielipide

kuullaan. Näin katsottuna osallisuus asioihin vaikuttamisena toteutuu, mikäli kuuluminen joukkoon toteutuu ensin. Osallisuuden perustekijät ovat hyväksytyksi tuleminen ja turvallisuus sekä näiden tuoma luottamus omiin vaikutusmahdollisuuksiin.

Vuonna 2020 pandemiaksi levinnyt sars-CoV-2-viruksen aiheuttama koronavirustauti vaikutti vahvasti nuorten elämään myös sote-palvelujen osalta. Erityisesti korona-ajan ensimmäisestä vuodesta ovat Kekkonen ym. (2022, 8) koonneet nuorten kokemustietoa muun muassa hyvinvoinnin, terveyden ja palvelujen osalta useiden tutkimusartikkelien avulla. Korona-ajan alkuun liittyi poikkeuksellisia rajoitustoimenpiteitä, jotka vaikuttivat nuorten elämään merkittävästi. Kirjoittajat nostavat esiin erityisesti nuorten kokemuksen osallisuudesta sen vuoksi, että sen ymmärretään vaikuttavan psyykkiseen kuormittumiseen. Osallisuuden kokemus laski korona-aikana nuorilla kaiken kaikkiaan, mutta vähemmistöön (esimerkiksi etniseen, seksuaali- tai sukupuolivähemmistöön) kuuluvilla nuorilla erityisen paljon. Myös osallisuuden kokemukseen liittyvän selviytymiskyvyn eli resilienssin todettiin vähentyneen koronatoimien takia (emt. 14, 25–26). Samoin korona-aikaisten kouluterveyskyselyiden pohjalta tehdyssä selvityksessä todetaan, että vähemmistöön kuuluvilla nuorilla on hyvinvointiin liittyviä vaikeuksia ja heidän on vaikeampi päästä palveluiden pariin (Majlander & Vihtari, 2023, 81).

Nuorten osallisuutta korona-aikana tutkineet Lars Leeman ja Lotta Virrankari (2022) tuovat osallisuuden ulottuvuuksina esiin sen, kokeeko nuori elämän merkitykselliseksi, tuleeko hän kuulluksi ja kokeeko hän voivansa vaikuttaa omaan elämäänsä ja tavoitella itselleen tärkeitä asioita. He keskittyivät kouluterveyskyselyjen aineistoon perustuvassa tutkimuksessaan haavoittuvassa asemassa oleviin nuoriin ja siihen, miten nuorten välinen eriarvoisuus osallisuuden suhteen kehittyi korona-ajan ensimmäisinä vuosina. Osallisuusindikaattorin perusteella kaikkien nuorten osallisuuden kokemus oli koronaepidemian aikana vuonna 2021 matalampi kuin ennen koronaa vuonna 2019. Eniten laskua oli jo aiemmin matalampaa osallisuutta kokeneilla ryhmillä, joita olivat sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöön kuuluvat nuoret, perheensä taloudellisen tilanteen erittäin huonoksi arvioineet nuoret ja terveytensä huonoksi kokeneet nuoret. Myös yksinäisyyden kokemus, toimintarajoitteet ja masennusoireilu luovat suuret erot nuorten osallisuuden kokemukseen. Kirjoittajat korostavat osallisuuden edistämisen keinoja suunniteltaessa kiinnittämään huomiota rakenteelliseen eriarvoisuuteen. Haavoittuvassa asemassa olevien nuorten osallisuutta vahvistamalla tavoitellaan eriarvoisuuden vähentämistä. Vanhemmuutta ja perheitä tukemalla voitaisiin ennaltaehkäistä monia ongelmia, jotka ovat heikon osallisuuden taustalla. Yleisesti osallisuutta voidaan vahvistaa myös nuorten mielipiteitä kuulevalla ja arvostavalla kulttuurilla. (Leeman & Virrankari, 2022.)

Asiakkaan osallisuutta aikuisten kohdalla mielenterveys- ja päihdetyössä tutkinut Minna Laitila (2010) kuvasi sekä asiakaslähtöisyyttä että asiakkaan osallisuutta niin asiakkaan kuin työntekijöidenkin näkökulmasta. Osallisuutta määritellään eri lähteissä eri tavoin, ja Laitilan tutkimuksessa sillä tarkoitetaan palvelunkäyttäjän eli asiakkaan kokemusta ja aitoa osallistumista, mutta myös asiakkaan huomioimista ja hyödyntämistä asiantuntijana (emt. 23, 138). Kirjoittaja on koonnut osallisuutta mielenterveys- ja päihdetyössä edistäviä ja estäviä tekijöitä, joita olen koonnut taulukkoon 1.

	Edistäviä tekijöitä	Estäviä tekijöitä
Asiakas	<ul style="list-style-type: none"> • mahdollisuus osallistua • riittävästi tietoa ja aikaa päätöksentekoon • kokemus turvallisuudesta • halu tehdä yhteistyötä 	<ul style="list-style-type: none"> • haluttomuus osallisuuteen • päätöksentekokyvyn alentuminen esim. sairauden takia • oikeus olla hoidettavana ja luovuttaa vastuu voimavarojen ollessa lopussa
Työntekijät	<ul style="list-style-type: none"> • asiakkaan mielipiteen ja osallisuuden arvostaminen • käyttäjäystävällinen dokumentointi • halu tehdä yhteistyötä • avoin ja selkeä kommunikointi 	<ul style="list-style-type: none"> • asiantuntijakeskeinen työtapo • heikentynyt kyky kuulla käyttäjän ääntä • asiakkaan osallisuuden kokeminen uhaksi ammatillisuudelle • kielteinen tai holhoava asenne asiakkaan osallisuutta kohtaan
Organisaatio	<ul style="list-style-type: none"> • osallisuuden mahdollistaminen ja sitä tukeva rakenne • asiakaslähtöinen toimintatapa • hyvien käytäntöjen levittäminen 	<ul style="list-style-type: none"> • resurssien rajallisuus suhteessa aikaan ja asiakasmääriin • organisaatiokulttuuri • aukioloajat ja pitkät välimatkat
Yhteiskunta	<ul style="list-style-type: none"> • osallisuutta tukeva lainsäädäntö • taloudelliset resurssit • useita erilaisia ja joustavia osallistumisen tapoja ja tukirakenteita • vastuu pitää huolta heistä, joilla ei itse siihen mahdollisuutta tai voimavaroja 	<ul style="list-style-type: none"> • asenteet palvelujen käyttäjiä kohtaan • käsitys asiakkaan roolista • stereotyyppiat asiakkaan kyvystä tehdä päätöksiä

Taulukko 1. Mielenterveys- ja päihdetyössä osallisuutta edistäviä ja estäviä tekijöitä (Laitila, 2010)

4 Pelillistäminen

4.1 Pelielementtien käyttö ja pelilliset kokemukset pelien ulkopuolella

Peleistä tuttuja ominaisuuksia on käytössä useissa eri toiminnoissa ja eri aloilla. Ilmiöstä puhutaan usein termillä pelillistäminen (gamification). Pelillistämistä on tutkittu ja otettu käyttöön monella alalla, mutta käsitteiden käyttö on kirjavaa ja päällekkäistä. Warsinskyn ym. (2021) mukaan pelillistämisen käsite on noussut suosioon vasta 2010-luvulla, ja kirjoittajat toteavat esimerkiksi käsitteitä pelillistäminen ja hyötypeli (serious games) käytettävän sekä synonyymeina että eri ilmiöitä kuvaavina. Deterding ym. (2011, 9) ovat määritelleet pelillistämisen pelillisten elementtien käyttämiseksi muualla kuin peliympäristössä. Huotari ja Hamari (2012) määrittivät käsitettä palvelumarkkinoinnin näkökulmasta kuvaamalla pelillistämistä prosessiksi, jossa parannetaan palvelua pelillisten kokemusten avulla ja samalla luodaan lisäarvoa asiakkaalle. He nostivat konkreettisten pelillisten elementtien sijaan oleelliseksi asiaksi pelillisen kokemuksen. Käsitteeseen voidaan sisällyttää tyypillisesti peleistä saatavien tunteiden, kokemusten tai käyttäytymisen aikaansaamista muualla kuin peliympäristössä (Järvensivu, 2016; Koivisto & Hamari, 2019). Pelillistämiseen voi liittyä tavoite motivoida esimerkiksi palvelun tai järjestelmän käyttäjää pelistä tutuilla tavoilla ja näin vaikuttaa käyttäjän käyttäytymiseen (Koivisto & Hamari, 2019; Ciuchita ym., 2023.) Palvelujen kehittämisessä pelillistämällä ajatellaan voivan muun muassa edistää asiakkaan osallistumista ja sitoutumista sekä parantaa asiakaskokemusta. Näin pelillistämällä voisi muuttaa käyttäjän tai asiakkaan käyttäytymistä. Palvelun pelillistämällä voidaan pyrkiä lisäämään asiakkaan kiinnostusta tai motivaatiota käyttää palvelua. Sillä voidaan tavoitella myös tuottavuuden kasvua tai laadun parantamista. (Järvensivu, 2016.)

Hamarin ym. (2014) kirjallisuuskatsauksen mukaan pelillistämistä on tutkittu hyvin monella eri alalla ja eri tavoin. Pelillisinä elementteinä palveluihin tai muihin toimintoihin on lisätty tai yhdistetty esimerkiksi tarinoita tai teemoja, pisteidenlaskua ja tulostaulukoita, tavoitteita ja palkintoja, haasteita tai tehtäviä ja palautetta käyttäjälle. Näillä on pyritty muun muassa motivoimaan käyttäjää tai vaikuttamaan hänen käyttäytymiseensä. Kirjoittajat toteavat pelillistämistä käytetyn useilla eri aloilla, ehkä tyypillisimmin koulutuksen ja oppimisen ympäristössä. Tutkimuksista nousee esiin se, että pelillistämällä voidaan saada myönteisiä vaikutuksia ja hyviä tuloksia. Tärkeänä näkökulmana kirjoittajat nostavat esiin sen ympäristön merkityksen, jossa pelillistäminen tapahtuu. Myös käyttäjän ominaisuuksien merkitys on otettava huomioon, sillä pelillistetty palvelu tai muu tapahtuma tuottaa erilaisia kokemuksia eri käyttäjille. Kirjoittajat toteavat aiheen olevan kuitenkin moniulotteisempi kuin tutkimuksista käy ilmi, ja aiheelle on selkeä lisätutkimuksen tarve. Muutamia vuosia myöhemmin Vesan ja Harviaisen (2019) työelämään ja organisaatiotutkimukseen liittyvässä

kirjoituksessa keskustellaan pelillistämisen käsitteen epäselvyydestä ja määrittelyn vaikeudesta. He sanovat, että pelillistäminen ei ole sitä, että esimerkiksi työprosessi tai muu toiminta paranisi vain lisäämällä siihen pelielementtejä, vaan pelillistämällä pyritään vaikuttamaan koko työprosessiin. Kuitenkin jos kaikkea pelillistä toimintaa pidetään pelillistämisenä, on vaikea selvittää pelillistämisen merkitystä ja vaikutuksia. Kirjoittajat suosittelevatkin lisäämään pelillistämisen tutkimusta organisaatiotutkimuksessa, mutta myös hyödyntämään pelillistämisestä jo tutkittua tietoa organisaatiotutkimuksessa.

4.2 Muotoilu- ja hyötypelit

Myös termiä muotoilupeli on käytetty hyvin moniselitteisesti, ja toisaalta samankaltaista toimintaa on voitu kuvata usein eri termein. Muotoilupelillä voidaan tarkoittaa useita keskenään erilaisia muotoiluun liittyviä toimintoja, joissa toteutetaan uovaa yhteistyötä. (Vaajakallio, 2012.) Hämäläisen ym. (2020) mukaan muotoilupelin käsitteellä voidaan viitata laajasti peleihin, joita käytetään toimintaa yhteiskehitettäessä esimerkiksi organisaatiossa. Hannula ja Harviainen (2018) mainitsevat muotoilupelien olevan yhdessä käytettäviä työkaluja erilaisissa ympäristöissä kuten palvelumuotoilu, organisaation prosessien parantaminen tai strategian luominen. Muotoilupelien kuuluvat tasa-arvoisen keskustelun mahdollistaminen, toimintaa kehittävä ote ja kilpailun vähäisyys tai puuttuminen (Harviainen, 2020).

Vaajakallio (2012) esittää muotoilupelit työkaluna (a tool), mielentilana (a mindset) ja rakenteena (a structure). Muotoilupelit ovat eräänlaisia yhteissuunnittelun (co-design) työkaluja, joissa on pelillisiä ominaisuuksia, esimerkiksi pelin säännöt. Muotoilupelit korostavat yhteissuunnittelun dialogisia, ymmärrystä lisääviä ja mielikuvitusta ruokkivia ominaisuuksia. Muotoilupelien kuuluu pelaamiselle tyypillinen avoin mielentila, eräänlainen mielen leikki- paikka, paikka, jossa voi toimia vapaammin kuin tavallisessa ympäristössä. Pelille tyypillinen elementti, pelin säännöt, antavat pelaajille vapauden liikkua annettujen rajojen sisällä vapaasti. Sääntöjen avulla voidaan saatella osallistujat pelin pariin ja kertoa esimerkiksi pelin tarkoitus ja eteneminen. Vaajakallio kuitenkin korostaa, että muotoilupelille on tyypillistä se, ettei ole oikeaa tai väärää tapaa pelata niitä.

Vaajakallion (2012) mukaan muotoilupelin ei tarvitse näyttää peliltä, vaan oleellista on se, mitä peli saa aikaan osallistujien ajattelussa. Toisaalta hän toteaa toiminnan ulospäin näkyvän pelillisyyden helpottavan osallistujien asennoitumista toimintaan, jonka he ajattelevat voivan olla hauskaa, jännittävää tai arkirutiineja rikkovaa. Muotoilupeli voi hänen mukaansa olla esimerkiksi roolipeli, lautapeli tai tarinankerronnallinen tapahtuma. Hän kuvaa muotoilupelin tekevän tutusta tuntematonta ja tuntemattomasta tuttua. Tällä voidaan herättää inspiraatiota ja saada uusia näkökulmia sekä lisätä empatiaa. Muotoilupelillä hän kertoo

avautuvan uusia vaihtoehtoja eikä syntyvän valmiita malleja tai ratkaisuja. Hän kuvaa, että muotoilupelissä liikutaan vakavasti otettavan, tavoitteellisen toiminnan ja arjen lakien ulkopuolella olevan pelaamisen välillä. Tilanteessa on läsnä samaan aikaan sekä todellisuus että fiktio, ja voi syntyä tilanne, jossa luovuus lisääntyy sen avulla, että pelaajat voivat ammentaa niin todellisuudesta kuin kuvitellustakin.

Hannula ja Harviainen (2018) pitävät muotoilupelien tavoitteena sitä, että ne luovat tasaveroisen mahdollisuuden luovaan keskusteluun. Heidän mukaansa muotoilupeli voi luoda tilan, jossa pelaajat voivat heittäytyä avoimin mielin peliin, ja esimerkiksi sen kautta tutkia organisaation olemassa olevia käytäntöjä. Pelaajan roolissa ja pelin kautta voidaan miettiä uusia vaihtoehtoja ja ratkaisuja. Hannulan (2020) mukaan muotoilupelit pohjautuvat osallistavaan muotoiluun, jossa yhteiskehittämällä luodaan uutta tietoa (knowledge co-creation) pelin avulla. Uuden tiedon luominen (knowledge creation) toteutuu Vaajakallion (2012) mukaan muotoilupeleissä siten, että sen dialogisessa prosessissa sekä kerätään että vaihdetaan tietoa useista eri lähteistä ja tulkitaan tietoa useiden eri näkökulmien kautta.

Muotoilupelit voidaan myös määritellä hyötypeleiksi, joihin sisältyy muotoiluajattelua ja osallistamista (Harviainen, 2020). Hyötypelillä voidaan viitata niin täysimittaisiin peleihin kuin pelillisiä elementtejä sisältäviin toimintoihinkin tai se voidaan käsittää pelillistämisen tuloksena (Warsinskyn ym., 2021). Harviainen (2020) kertoo hyötyteli-käsitteen yleistyneen 2000-luvun alussa erotukseksi peleistä, joita pelataan hyödyn eikä vain hovin takia, vaikka pelit ovat toki olleet hyötykäytössä siitä alkaen, kun pelejä on ollut. Hyötypelejä otettiin aluksi käyttöön erityisesti terveysteknologiassa, jossa niillä usein pyritään ohjaamaan käyttäjän terveystyötyymistä (Järvensivu, 2016). Hyötytelien pelillisyyden avulla voidaan tehdä simulaatio asiasta tai ilmiöstä, jota käsitellään yhdessä tilanteen ulkopuolelta. Ongelmallistakin ilmiötä voidaan simulaation avulla käsitellä yhteisenä haasteena ja siitä on mahdollista saada pelin tuottaman keskustelun avulla sanallistettua paljon uutta tietoa. Pelaajilla on, erityisesti anonymisti pelattuna, mahdollisuus keskustella asiasta samanveroisina pelaajina, ja päätösten tekoon osallistuvat kaikki. Pelillistetyn keskustelun avulla voidaan tarkastella tuttuja asioita uusista näkökulmista ja sekä päästä kiinni asioiden juurisyihin että tuottaa uutta tietoa. (Kumpulainen, 2023.) Myös Vaajakallio (2012) toteaa, että olemassa olevan ongelman tai haasteen vieminen pelin maailmaan mahdollistaa useiden eri vaihtoehtojen pohtimisen ja tarkastelun ilman välittömiä seurauksia.

4.3 Topaasia®-hyötyteli

Topaasia® kuvataan toimintaa osallistuvan keskustelun avulla kehittäväksi hyötyteliiksi. Sitä voidaan pelata fyysisin pelikortein tai digitaalisella pelipakalla tietokoneella tai mobiililaitteella. Pelin tarkoitus on saada pelaajat keskustelemaan valitusta aiheesta eri

näkökulmien kautta niin, että esiin nousisi runsaasti ajatuksia ja ideoita. Näitä keskusteluun tulleita asioita yhdessä pohtimalla voidaan päästä kiinni myös siihen tietoon, jota ihmisillä on, mutta joka ei tule päivittäisessä toiminnassa sanoitetuksi. Yhteisen pohtimisen ja näkökulmien kuulemisen toivotaan johtavan siihen, että pelaajat sitoutuvat yhteiseen kehittämiseen. Pelikierrosten myötä tavoitellaan esiintuotujen ideoiden yhteistä pohdintaa niin, että löytyy valittuun aiheeseen liittyvä tärkein asia eli top-asia. Tähän pelin nimi, Topaasia®, viittaa. Topaasia® on muotoilupeli, jonka kulku noudattelee palvelumuotoilun prosessia niin, että useista vaihtoehdoista yhdessä tunnistetaan se, johon halutaan panostaa. Peli etenee yksilövalintojen kautta tuotujen asioiden vuoropuhelun jälkeen yhteiseen valintaan. Pelin toisessa vaiheessa kiteytetään yhdessä keskustellen tavoiteltava muutos ja se, miten siihen päästään. Valitulle topaasialle tehdään toimenpidesuunnitelma käsitellen esimerkiksi asioita, jotka estävät toivotun tuloksen tai tilan saavuttamista, tai niitä konkreettisia toimia, joilla tavoiteltuun tulokseen tai tilaan päästään. (Topaasian® pelisivusto.)

Hannula ja Harviainen (2018) ovat tutkineet Topaasiaa® muun muassa suhteessa organisaation oppimiseen ja he esittävät, että muotoilupelejä voisi käyttää organisaation oppimisessa ja niillä voitaisiin tukea niin sanottua ekspansiivista oppimista. Pelillä voidaan tukea luovan dialogin syntymistä, ja sillä voidaan osaltaan muuttaa organisaation käytäntöjä. Pelissä tapahtuva reflektio saa aikaan ekspansiivista oppimista. Pelit näyttivät auttavan tiedon jaossa, eli sen sijaan, että ihmiset pitäisivät tiedon itsellään, he jakoivat sitä ja arvostivat myös toisten esiintuomia näkökulmia. Näin saadaan organisaatiossa oleva hiljainen tieto esiin, mutta myös synnytetään uusia oivalluksia. Topaasian® pelitapa, jossa jokainen valitsee sovittuun aiheeseen liittyvän tärkeimmän kortin ja keskustellen valitaan yhteisesti tärkein kortti, saa aikaan sen, että pelatessa mietitään useita eri asioita ja näkökulmia. Heidän tutkimuksissaan oli jonkin verran näkyvissä sitä, että peleissä esiintulleita ideoita vietiin käytäntöön. Pelaajat kertoivat myös sitoutuneisuudesta peliin.

Harviainen ja Melkko (2022) tutkivat edelleen, miten Topaasia® voi auttaa organisaatiossa uuden tiedon luomisessa (information creation). He käyttivät tutkimuksessaan Topaasian® systeemiälypakkaa. Pelin pelilliset ominaisuudet yhdessä peliin kuuluvan tasaveroisen dialogin kanssa näyttivät tukevan osallistujia pelaajina tuomaan esiin asioita ja ehdotuksia, jotka mahdollistavat uuden tiedon luomisen yhdessä. Pelaamalla rikotaan organisaation viestinnän tyypilliset rajat ja saadaan esiin hiljaista tietoa, jonka pohjalta uutta tietoa voidaan luoda. Peliin osallistuvien asema organisaatiossa ja sen hierarkiassa on erilainen, mutta pelissä jokaisen pelaajan pelivuoro ja pelaama kortti on samanarvoinen. Jokainen kortti tuo yhden näkökulman keskusteltavaan aiheeseen. Heidän tutkimuksessaan peli näytti lisäävän vertaishyväksyntää mahdollistaen dialogit, joissa voitiin keskittyä käsiteltävän asian tai ilmiön kannalta oleellisimpien ehdotusten pohdintaan. Myös Kivilehto (2020) totesi

työyhteisön systeemiälykkääseen toimintaan liittyvässä tutkimuksessaan Topaasian® edesauttavan keskustelua mahdollistamalla sovittuun aiheeseen keskittymisen ja syventymisen. Pelin avulla aihetta käsiteltiin useiden eri näkökulmien kautta. Topaasian® on koettu tuovan ryhtiä työyhteisön yhteiselle keskustelulle ja reflektoinnille (Kahila ym. 2023).

Väitöskirjatutkija Kata-Riikka Kumpulainen on käyttänyt Topaasian® systeemiälypakkaa varhaiskasvatuksen työyhteisöjen parissa tekemissään tutkimuksissa. Alustavien tulosten mukaan Topaasia®-pelisessiot olivat merkityksellistä pelaajille ja tuottivat kehitysehdotuksia ja päätöksiä. Pelaajat olivat tasa-arvoisia, päätökset tehtiin yhdessä ja pelaaminen lisäsi kokemusta työn autonomiasta. (Kumpulainen, 2020.) Topaasian® pelaamiseen sitouduttiin vahvasti, ja sitoutuminen on puolestaan olennaista oppimisessa. Peli auttoi sanallistamaan käsiteltävää asiaa ja ymmärtämään toisen näkökulmaa. Topaasiaa® voi käyttää, kun haetaan yhteisymmärrystä abstraktista asiasta, mutta myös konkreettisia asioita kehitettäessä. Pelissä tehtävä toimenpidesuunnitelma sopii Kumpulaisen mielestä erityisen hyvin konkreettiseen suunnitteluun ja työnjakoon. (Kumpulainen, 2023.) Topaasia® oli mukana varhaiskasvatuksen alalla myös Kahilan ym. (2023) tutkimuksessa, joka liittyi opiskelijoiden harjoittelujaksojen ammatilliseen yhteistyöhön. Topaasian® pelaaminen vahvisti opiskelijoiden osallistumista ja roolia asiantuntijana, ja he saivat pelin keskusteluissa tuotua omaa tietämystään työyhteisöön. Vastaavasti ohjaajat toivat esiin sen, että heille pelien keskustelut antoivat mahdollisuuden kuulla opiskelijoiden näkökulmia ja tietämystä. Pelit lisäsivät osaltaan sekä opiskelijoiden että heidän ohjaajien ymmärrystä yhteisten keskustelujen ja reflektoinnin tärkeydestä tiimityössä ja toivat esiin ammatillisten keskustelujen tärkeyden siinä. Mahdollisuuden nimettömänä pelaamiseen opiskelijat kokivat tärkeänä, sillä se mahdollistaa herkkien tai arkojen aiheiden ottamisen keskusteluun. Opiskelijat kokivat pelit palkitseviksi ja hauskaksi tavaksi lisätä yhteenkuuluvuuden tunnetta. Erityisen myönteisesti he kokivat pelaamisen opiskelijoiden kesken, sillä erityisesti niissä koettiin voitavan olla avoimia ja aktiivisia. Toisaalta pelatessa ryhmissä, joissa ohjaajia oli mukana, opiskelijat kertoivat saavansa ohjaajien keskusteluista tärkeää tietoa muun muassa harjoittelupaikkojen työyhteisöstä ja toimintatavoista.

THL:n lasten ja nuorten yhdenvertainen palvelujen saavutettavuus -hankkeessa on Topaasia® -peliin luotu digitaalinen Hukassa(ko)-pelipakka, jonka kortit ovat liitteessä 1. Tämän pakan avulla luodaan dialogia, jolla nuorten kokemustietoa avun ja tuen saamisesta voidaan kartoittaa. Pakkaa rakennettiin neljän kerran työpajatyöskentelyn avulla, ja mukana oli sekä nuoria että nuorten sotepalveluiden asiantuntijoita. Pakka muodostui 52 kortista, jotka jaettiin perinteisen korttipakan tapaan neljään maahan. Nämä avun ja tuen saamiseen liittyvät teemat eli maat olivat avun etsiminen, avun pyytäminen ja saaminen, avuntarpeen tunnistaminen sekä avun löytäminen. Jokaisen teeman kolmeentoista korttiin koottiin avun

ja tuen saamiseen ja saavutettavuuteen kuvaavia sanoja tai toteamuksia, tarvittaessa lyhyen tarkennuksen kanssa. Esimerkiksi yhdessä maan ”avuntarpeen tunnistaminen” kortissa on teksti ”ongelman myöntäminen” ja sen lisäyksenä ”ongelmien myöntäminen voi tuntua vaikealta”. Korttien avulla annettiin nuorille mahdollisuus keskustella aiheesta omasta näkökulmastaan. Pakkaa käytettiin dialogin välineenä ja keskustelun tukena pelinohjaajien kerätessä nuorten kokemuksia ja kehitysehdotuksia avun ja tuen saamisen mahdollisuuksista ja haasteista. (Sankalahti & Turu, 2023.)

5 Tutkimusmenetelmät

5.1 Laadullinen tutkimus

Laadullinen tutkimus kattaa moninaisia tapoja tehdä tutkimusta, lähestyä aihetta ja analysoida aineistoja. Juhila (2021) mainitsee laadulliselle tutkimukselle tyypillisiksi piirteiksi muun muassa sen, että tutkittavaa ilmiötä tai asiaa tarkastellaan hyvin läheltä ja aineisto on usein luonnollista, strukturoimatonta ja kokemusperäistä. Puusa ja Juuti (2020a) puolestaan tiivistävät laadulliselle tutkimukselle ominaiseksi sen, että se perustuu ihmisten omakohtaisten kokemusten ja näkemysten tarkasteluun.

Laadullisessa tutkimuksessa subjektiivisuus hyväksytään ja sitä arvostetaan. Juhila (2021) kuvaa tätä niin, että tutkimuksessa olevat ihmiset nähdään itsenäisinä toimijoina eikä tutkimuksen kohteena ja heidän asioille antamat merkitykset ja tulkinnat ovat oleellisia. Myös tutkijan oma subjektiivisuus tunnustetaan ja hyväksytään sekä kuvataan lukijalle sen vaikutus tutkimukseen. Puusa ja Juuti (2020b) nostavat yhdeksi laadullisen tutkimuksen tärkeimmäksi piirteeksi sen, että sekä todellisuus että siitä saatava tieto ymmärretään subjektiivisesti.

Aineiston tulkinnassa on oleellista kontekstin huomioiminen, se minkälaisessa kokonaistilanteessa aineisto on muodostunut. Esimerkiksi haastattelutilanteessa saatu tieto liittyy juuri senhetkiseen tilanteeseen. Tutkija voi lähteä liikkeelle epäillen sitä, mitä pidetään itsestään selvänä. Tulkinnallisuus hyväksytään laadullisessa tutkimuksessa. Tulkintaan vaikuttavat esimerkiksi tutkijan asioille antamat merkitykset ja tutkimuksen tavoitteet. Tutkijan tulee olla tietoinen muun muassa omista ennakkokäsityksistään ja avata ne lukijalle. Keskiössä tulee kuitenkin pitää tutkittavat ja heidän asioilleen antamat merkitykset. (Juhila, 2021.)

5.2 Aineiston keruu

Laadullisen tutkimuksen luonteeseen kuuluu, että aineiston keruu ei tarkoita faktojen poimimista tai keräämistä, vaan se on ihmisten toimintaa, jossa kukin antaa asioille omat merkityksensä. Tutkija tulkitsee tutkittavan tulkitsemaa tietoa. Aineiston keruumenetelmä valikoituu tutkimuskysymyksen ja tutkimuksen tavoitteiden mutta myös tilanteen mukaan. (Puusa & Juuti, 2020c.)

Haastattelu

Laadulliselle tutkimukselle tyypillisesti myös haastattelussa aineiston muodostamisen väliin hyväksytään se, että tieto on aina ihmisten tulkitsemaa. Haastattelija ja haastateltava

ymmärtävät asiat omalla tavallaan ja kaikkeen tulee mukaan oma tulkinta. Tutkijan on tuotava esiin lukijalle se, miten hän on asian tulkinnut, jotta lukijalle käy ilmi se, mikä on aineistoa ja mikä tutkijan tulkintaa. (Puusa & Juuti, 2020c.)

Puusa (2020a) kuvaa haastattelua tavoitteelliseksi keskusteluksi, joka on tutkijan kontrolloimaa, sillä hän on keskustelun ehdottaja ja hänellä on tavoite keskustelulle. Ruusu vuori ja Tiittula (2017, 46–47) kuvaavat vastaavasti haastattelua osallistujien yhteisesti muodostamaksi tilanteeksi, jossa on arkikeskustelusta tuttuja ominaisuuksia, mutta josta se poikkeaa muun muassa päämäärähakuisuuden ja osallistujien roolien vuoksi. Haastattelija kysyjän roolissa ohjaa keskustelua tutkimuksen tavoitteen sanelemana. Puusa (2020a) muistuttaa, ettei haastattelussa ole kyse tiedon kirjaamisesta, vaan vuorovaikutuksellisesta tilanteesta, jossa voi parhaimmillaan päästä kiinni haastateltavan ajatuksiin ja kokemuksiin. Haastatteluaineisto on kyseiseen tilanteeseen sidottua ja useaan kertaan tulkittua, ja sen arvo on yleistämisen sijaan kyseisessä tilanteessa syntyneen päätelmän esiintuominen.

Avoin haastattelu on Puusan (2020a) mukaan keskustelunomainen tilanne, johon tutkija on etukäteen suunnitellut aiheen, mutta ei varsinaisia teemoja kuten teemahaastattelussa. Hän kuvaa sitä haastateltava- ja ilmiökeskeiseksi haastattelutavaksi, jossa ilmiöön liittyvä teoria ei määrää haastattelun suuntaa. Haastattelu etenee haastateltavan kertoman mukaan, mutta eroaa keskustelusta muun muassa siten, että aihe on määritelty tutkimuksen tarkoituksen perusteella. Puusan mukaan avoin haastattelu on hyvä esimerkiksi kokemuksellisuutta tavoiteltaessa.

Kun aineiston keruumenetelmänä on haastattelu, haasteeksi Puusa (2020a) toteaa tulkinallisuuden muistamisen ja ymmärtämisen eli sen, ettei haastattelussa kuvata suoraan niitä ilmiöitä, joista puhutaan, vaan tulkintoja niistä. Haastattelun etuina Puusa mainitsee muun muassa sen, että tilanteessa voi puolin ja toisin saada tarkennusta ja lisäselitystä toisen kertomaan, ja näin pystyy varmistamaan sen mistä asioista puhutaan. Haastattelujen virhelähteinä Puusa tuo esiin reaktiivisuuden, kysymys- ja tulkintavirheet. Reaktiivisuudella tarkoitetaan tutkijan vaikutusta saatuihin vastauksiin muun muassa johdattelun ja kysymysten asetteluun seurauksena. Tulkintavirheitä voi syntyä siitä, ettei tutkittava ymmärrä kysymystä sen epäselvän muotoilun tai tutkijan käyttämän kielen takia. Tulkintavirhe voi syntyä myös tutkijan tulkitessa haastateltavan vastauksia. Tutkijan keskittyminen haastateltavan kuuntelemaan ja luottamusta lisäävien keinojen hallitseminen haastattelutilanteessa voivat vähentää väärinymmärrystä. Tekemänsä tulkinnan voi tarkistaa haastateltavalta jälkikäteen, mikäli se on mahdollista.

Havainnointi

Havainnointia tehdään jatkuvasti tutkittavan ilmiön äärellä, mutta tieteellisellä havainnoinnilla tarkoitetaan systemaattista havainnointia, jota voidaan käyttää sekä aineiston keruumenetelmänä että tutkimusmenetelmänä. Havainnointi on kokonaisvaltainen tapa saada kyseiseen tilanteeseen liittyvää tietoa ja sen avulla voi saada tietoa myös niistä asioista, joita tutkittava ei kuvaa sanoin. Havainnointia voi käyttää yksittäisten henkilöiden tai ryhmän kohdalla ja tyypillisesti sitä käytetäänkin ryhmäilmiöiden tutkimiseen. Toisaalta havainnoinnilla voi todentaa esimerkiksi haastattelussa kerrottua. Tutkimushavainnointi jaetaan tutkijan ja tutkittavan suhteen perusteella osalliseen, osallistuvaan ja ulkopuoliseen havainnointiin. (Paalumäki & Vähämäki, 2020.)

Paalumäki ja Vähämäki (2020) ehdottavat havainnoinnin luotettavuutta parannettavaksi niin, että tutkija suunnittelee etukäteen aiheet, joihin keskittyy havainnoinnissa. Esimerkiksi luettelon tai taulukon muotoon laadittu systemaattinen listaus auttaa tutkijaa huomion suuntaamisessa. Digitaalinen tallenne voi keventää havainnoinnin yhteydessä tehtävien muistiinpanojen määrää. Tutkijan subjektiivisuus on mukana myös tätä menetelmää käytettäessä niin huomion kiinnittymisessä kuin havaintojen tulkinnassakin. Havainnointitutkimuksen laatua kirjoittajat toteavat voivan varmistaa kriittisellä oman toiminnan tarkastelulla, asioille antamien merkitysten, tulkintojen ja ymmärryksen arvioinnilla sekä erottamalla oma toiminta tutkittavan toiminnasta.

5.3 Aineiston analysointi

Puusa ja Juuti (2020d) kuvaavat aineiston analysointia salapoliisityönä, jossa aineistossa esiintyviä yksityiskohtia yhdistetään koko tutkimuksen tarinaan. Se on sekä tutkittavan ilmiön tulkitsemista ja ymmärtämistä että sen kuvailua, jolla voidaan avata kyseistä maailmaa myös lukijoille. Puusan (2020b) mukaan tutkija pyrkii analysoinnin avulla luomaan aineistosta kokonaisuuden. Tästä kokonaisuudesta tuotetaan tulkinta ja siitä tehdyt johtopäätökset. Analysoinnilla pyritään onnistuneisiin tulkintoihin edeten yksittäistapausten kautta yleistasolle. Tutkimuksen analysointivaihe kulkee usein aineiston keruuvaiheen kanssa yhdessä. Ne myös alkavat yhtä aikaa silloin, kun käytetään ensikäden aineistoa eli tutkija kerää itse aineistoa. Tällöin tutkijalle syntyy aineistosta ensimmäinen käsitys.

Laadullisen tutkimuksen aineiston suhde teoriaan voi olla monenlainen. Empiirisen aineiston ollessa lähtökohtana ja keskipisteenä on tutkijalla analysoidessa jokin teoria, menetelmä tai paradigma tukena. (Juhila, 2021.) Puusan (2020b) mukaan aineistolähtöisessä analysoinnissa lähdetään liikkeelle ilman ohjaavaa teoriaa. Tyypillisesti analysoinnissa edetään niin, että aineisto käydään useita kertoja läpi samalla muistiinpanoja tehden ja

havainnoiden sekä yksityiskohtia että kokonaisuutta. Analysointitapoja on useita erilaisia, mutta usein siihen kuuluu aineiston pilkkominen osiin ja pelkistäminen sekä näiden pelkistysten ryhmittely. Aineiston luokittelua yhdistävien piirteiden mukaan voi nimittää teemoitteluksi. Siinä samankaltaisia teemoja yhdistellään yläkategorioihin ja tavoitteena on nostaa aineistosta esiin merkityskokonaisuuksia. Teemoittelu tapahtuu tutkijan tulkinnan pohjalta ja sen perusteet kuvataan lukijalle.

Tuomi ja Sarajärvi (2018) käyttävät aineiston analysoinnin tavoissa jakoa kolmeen: aineistolähtöinen analyysi, teoriaohjaava analyysi ja teorialähtöinen analyysi. Aineistolähtöisestä tavasta puhutaan silloin, kun pyritään analysoimaan aineistoa ilman aiemman teorian tai tiedon ohjaavaa vaikutusta. Tapa saa kritiikkiä muun muassa sen vuoksi, että tutkijan toiminta ei koskaan ole täysin objektiivista. Tutkijan käyttämät käsitteet ja tekemä tutkimusasetelma vaikuttavat analysointiin ja tutkimuksen tuloksiin, ja samasta aineistosta saadaan hyvin erilaisia tuloksia. (Tuomi & Sarajärvi, 2018.) Teoriaohjaavassa tai teoriasidonnaisessa analysointitavassa lähtökohta on aineistossa, mutta teoria otetaan analysoinnin avuksi. Tässä tavassa aikaisempi tieto on avartamassa analysointia, ei testaamassa teoriaa. (Tuomi & Sarajärvi, 2018, Eskola, 2010.) Teorialähtöisessä aineiston analyysissä teoria on, nimensä mukaisesti, analysoinnin lähtökohta. Teoria määrittelee muun muassa tutkimuksen käsitteet, tutkittavan ilmiön ja aineiston hankinnan. Teorialähtöisellä tavalla usein testataan aiempaa tietoa. (Tuomi & Sarajärvi, 2018.)

Tuomi ja Sarajärvi (2018) tuovat esiin käsitteiden moninaisen käytön, ja sekä sisällönanalyysi että teemoittelu kuvataan erilaisina eri yhteyksissä. Teemoittelusta voidaan puhua osana sisällönanalyysiä tai erottaa temaattinen sisällönanalyysi omaksi käsitteekseen. Samoin sanalla teema voidaan viitata kategoriaan, luokkaan tai prosessiin, mutta myös tulokset voidaan esittää teemoina. Tuomi ja Sarajärvi erottavat temaattisen analyysin ja sisällönanalyysin toisistaan, vaikkakin kuvaavat niitä hyvin samankaltaisiksi. Eroina he tuovat esiin muun muassa sen, että sisällönanalyysissä usein puretaan aineiston ilmaisut taulukoihin, kun taas temaattisessa analyysissä piirretään eräänlaisia karttoja teemaan liittyvistä kokonaisuuksista. Molemmissa tavoissa ilmaisu tiivistyy analysoinnin edetessä. Joka tapauksessa aineiston analysoinnilla voidaan tutkittavana oleva ilmiö kuvata selkeästi ja saada hajanainen aineisto yhtenäistettyä tutkimusten johtopäätöksien materiaaliksi. Myös Paalumäki ja Vähämäki (2020) sanovat aineiston analysoinnissa olevan oleellista sen, että sillä tuodaan esiin tutkittavasta ilmiöstä kertovia asioita ja nousee yksityiskohdista havainnollisten kokonaisuuksien kautta ilmiöön yleisemmällä tasolla. Kokemuksen kuvaamisen lisäksi aineiston käsittelyllä kerrotaan se, minkälaisia päätelmiä tutkija on tehnyt ja miten niihin päätynyt.

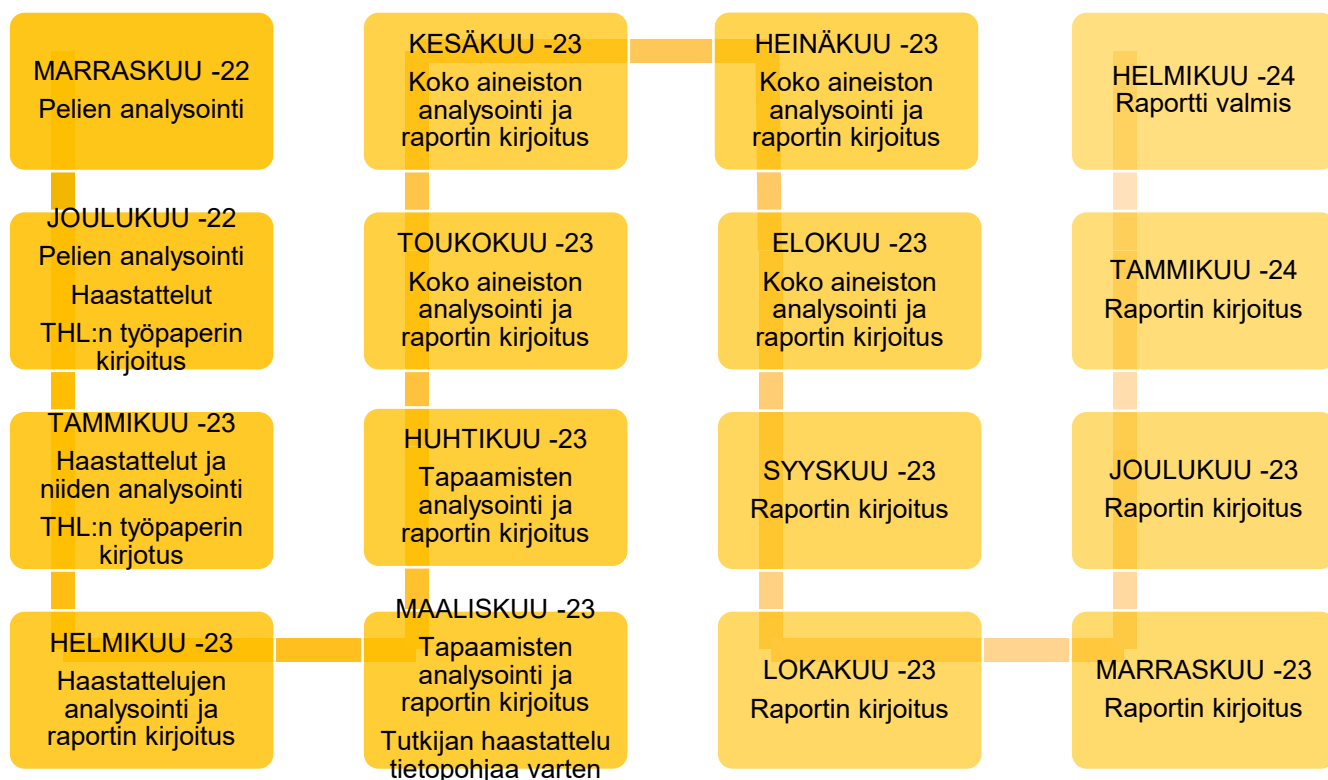
6 Tutkimuksen toteutus

6.1 Tutkimuksen eteneminen

Tämä tutkimus liittyy THL:n Lasten ja nuorten yhdenvertaisten palvelujen saavutettavuuden hankkeen osakokonaisuuteen, jonka kesto oli 1.2.2022–28.2.2023. Tämä tutkimus käynnistyi syyskuussa 2022 THL:n hankkeeseen ja aiheeseen tutustumisella. Tutkimuksen aikataulu ei ollut sidottu THL:n hankkeen aikatauluun, ja havaintoja ja tuloksia jaettiin THL:lle koko tutkimuksen ajan. Tutkimuksen tekijä ei ole hanketyöryhmässä eikä työskentele THL:ssä. THL valikoitui tutkimuksen yhteistyötahoksi tutkijan etsiessä sotepalveluiden yhdenvertaisuuden kehittämiseen liittyviä ajankohtaisia aiheita.

THL:n hankkeessa kerättiin nuorten kokemuksia palveluiden saavutettavuudesta, osallisuudesta ja palvelutietoisuudesta Topaasia®-pelin avulla. Pelisessioihin liittyvä aineisto sekä Topaasia®-pelin raportit sain käyttööni marraskuussa 2022, jolloin aloitin aineiston analysoinnin. Sain lisäksi havainnointiaineistoa hankeryhmän avoimien ovien tapaamisesta marraskuussa 2022 ja ryhmän reflektiotapaamisesta helmikuussa 2023. Näiden aineistojen analysoinnin aloitin heti ne saatuani.

Saamieni sekundääriaineistojen lisäksi haastattelin nuorten kanssa pelanneita peliohjaajia, joiden yhteystiedot sain hankkeen vetäjän kautta. Haastattelukutsun (liite 2.) laitoin kuudelle työntekijälle, joista neljä suostui haastatteluun. Tein haastattelut joulukuun 2022 ja tammikuun 2023 aikana. Haastattelujen analysointi alkoi heti haastatteluista jatkuen kesän 2023 loppuun asti. Joulukuusta 2022 tammikuuhun 2023 osallistuin myös THL:n työpaperin kirjoittamiseen. Maaliskuussa 2023 haastattelin tietopohjaa varten Topaasiaan® liittyvää väitöskirjatutkimusta tekevää Kata-Riikka Kumpulaista. Kevään ja kesän 2023 analysoin koko aineistoa kirjoittaen samalla tutkimusraporttia. Jatkoin tutkimusraportin kirjoittamista syksyn ja talven ajan. Tutkimuksen eteneminen kuviossa 1.



Kuvio 1. Tutkimuksen eteneminen

6.2 Aineiston muodostaminen

Laadulliselle tutkimukselle luonteenomaisen tavan lähestyä tutkittavaa ilmiötä avoimin silmin koin kiinnostavaksi ja tässä auttoi se, etten ole asiantuntija aiheen suhteen. Luonnollisesti vieraammastakin aiheesta on aina esiyymmärrys ja oletuksia, mutta subjektiivisuus kuuluu laadulliseen tutkimukseen.

Tässä tutkimuksessa suosin empiiristä aineistoa, kuten haastatteluja, keskustelujen muistiinpanoja ja tapaamistallenteita. Tällä valinnalla pyrin saamaan ymmärrystä tutkittavasta aiheesta tutkittavien kuvaamien kokemusten kautta. Käytin tutkimuksessa sekä sekundaariettä primääriaineistoa. Sain THL:n kautta Topaasia®-pelin avulla kerättyä nuorten kokemustietoa ja hankeryhmän tapaamisten tallenteita. Lisäksi haastattelin THL:n hankkeessa pelinohjaajina toimineita nuorisotyöntekijöitä. Haastateltavat olivat asiantuntijoita tutkittavan ilmiön suhteen, jolloin saatoin saada heidän asiantuntijuutensa avuksi tutkimuskysymyksen vastausta etsiessäni (ks. esim. Tuomi & Sarajärvi, 2018).

Topaasia®-pelien avulla kerätty aineisto muodostui pelinohjaajien ja nuorten pelien yhteydessä tekemistä muistiinpanoista. Pelit pelattiin Hukassa(ko)-pakalla vuoden 2022

toukokuulta marraskuulle ja aina käytettiin digitaalista korttipakkaa. Pelejä oli kaksikymmentä kappaletta ja pelaajia niissä oli yhteensä noin 90 henkilöä. Pelaamassa oli eri -ikäisiä nuoria eri tilanteissa, muun muassa ylä-aste- ja lukioikäisiä nuoria oppituntien yhteydessä, nuorisovaltuutettuja, lastensuojelun asiakkaita ja oppilaskunnan hallituksen jäseniä. Tutkimuksessa oli mukana kaikki pelien yhteydessä kirjattu materiaali, sekä pelinohjaajien kirjatut nuorten keskusteluista että nuorten itse kirjaamat asiat. Tutustuin myös peleistä muodostuneisiin raportteihin ja peliin kuuluvan analysointityökalun esiin nostamiin asioihin.

Haastatteluaineisto muodostui neljän pelinohjaajan haastattelusta, ja menetelmänä käytin avointa haastattelua. Tein haastattelut hankkeen pelaamisvaiheen loputtua aikavälillä marraskuu 2022 – tammikuu 2023. Haastattelut toteutin etäyhteydellä ja tallensin ne, eli tallenteissa oli käytössä sekä kuva että ääni. Haastattelut kestivät 25–35 minuuttia ja tallennetta niistä syntyi yhteensä 109 minuuttia. Litteroituna haastatteluista tuli yhteensä 20 sivua fontilla arial 11, rivinväli 1.

Työryhmän tapaamisten tallenteiden aineisto muodostui kahdesta hankeryhmän tapaamisesta, jotka toteutettiin etäyhteyksin. Molemmissa tapaamisissa keskustelua ohjasi hanke-työryhmän vetäjä. Ensimmäinen tapaaminen oli pian varsinaisten pelitapahtumien jälkeen marraskuussa 2022 ja siinä oli mukana kaksi pelinohjaajaa sekä pelin tehneen yrityksen edustaja. Tapaamisen tallenne kesti 36 minuuttia. Tässä tapaamisessa keskusteltiin pelitapahtumista, pelipakan toimivuudesta, pelien koordinoinnista ja seuraavista askelista paikallisesti. Toinen tapaaminen oli helmikuussa 2023 varsinaisen hankkeen päätyttyä ja tallenteen kesto oli 2 tuntia 18 minuuttia (litteroituna 30 sivua fontilla arial 11, rivinväli 1). Tapaamisessa oli kymmenen osallistujaa. Mukana oli niin pelinohjaajia kuin verkostokoordinaattoreitakin usean eri hyvinvointialueen ja kunnan alueelta. Reflektiotapaamisessa keskusteltiin hankkeen tavoitteiden saavuttamisesta ja hankkeen aikana saaduista kokemuksista sekä käytännön työn jatkumisesta ja edelleen kehittämisestä.

6.3 Topaasia®-pelaineiston analysointi

Pelikertojen aineistoon tutustumisen aloitin pelien raporttien ja yhteenvetoraportin lukemisella. Toisella lukukerralla tallensin saneluun pelien muistiinpanoista syntyneitä ajatuksia. Tämän jälkeen pelkistin alkuperäisiä ilmaisuja ja kokosin nämä yhteen korttien kuvien kanssa, jotta ymmärtäisin paremmin, minkälaiseen aiheeseen muistiinpanoista tehdyt keskustelut liittyvät. Opettelin pelin kulkua, eri näkökulmia ja topaasian valintaa saadakseni parempaa käsitystä kontekstista, jossa muistiinpanoiksi kirjatut keskustelut on käyty.

Jatkoin aineiston analysointia taulukoimalla pelkistetyt ilmaisut pelissä käytetyn pelipakan maiden (avun etsiminen, avun pyytäminen ja saaminen, avuntarpeen tunnistaminen sekä

avun löytäminen) ja pelatun näkökulman (edistävän tekijä, selkein heikkous ja pelottavin asia) mukaan. Nämä pidin mukana taulukossa, jotta ilmaisut eivät irronneet asiayhteydestään. Samaan taulukkoon keräsin sekä topasian valintaan että pelin kiteytysvaiheen toimenpidesuunnitelmaan liittyvät peliraportteihin kirjatut muistiinpanot. Näissäkin säilytin tiedon siitä, missä yhteydessä muistiinpanot oli kirjattu. Tekstiä oli tässä vaiheessa 15 sivua (fontti arial 11, rivinväli 1).

Teemoittelin runsasta aineistoa näkökulmana nuorten kokemus palveluihin pääsystä. Ensin muodostin pelkistetyistä ilmaisuista samankaltaisuuteen perustuvia teemoja, joissa yhdistävä tekijä oli melko konkreettinen, kuten avun saamisen paikka ja avun saamiseen liittyvät ihmiset, sosiaalinen media ja vertaistuki. Tiivistin näitä alateemoja viiteen yläteemaan keskittyen siihen, mitkä tekijät ovat oleellisia, jotta nuoret saisivat tarvitsemiaan palveluita. Yläteemoiksi nostin hyväksynnän, sisäiset tekijät, luottamuksen, tiedon ja palveluun pääsyn. Esimerkki teemoittelusta on taulukossa 2.

Pelkistetty ilmaisu	Alateema	Yläteema
Ei ole muukalainen, kun on muita, jotka on kokenut asioita.	Vertaistuki	Hyväksyntä
Ei ole yksin omien ongelmien kanssa.	Vertaistuki	Hyväksyntä
Otetaan nuori omana itsenään eikä pistetä massan mukana.	Avun saamiseen liittyvät ihmiset	Hyväksyntä
Ei liian totinen ja määrällävä, osaa kohdata nuoren.	Avun saamiseen liittyvät ihmiset	Hyväksyntä
Paikka, jossa tulee käytyä muutenkin.	Avun saamisen paikka	Palveluun pääsy
Voisi olla appi (sovellus), jossa voisi olla live- yhteydessä ammattilaiseen ja saada myös hoitovinkkejä.	Avun saamisen paikka	Palveluun pääsy
Ei tietoa edes mihin ottaa yhteyttä.	Tieto palvelun saamisesta ja sen sisällöstä	Tieto
Täytyy tietää, mistä voi hakea apua, miten haetaan, mihin apua voi hakea, mitä siellä tehdään ja miksi.	Tieto palvelun saamisesta ja sen sisällöstä	Tieto
Ahdistus estää hakemasta apua.	Ahdistus	Sisäiset esteet
Häpeä erilaisuudesta.	Häpeä	Sisäiset esteet
Vaitiolovelvollisuus tulisi selittää paremmin nuorelle.	Ymmärrys vaitiolovelvollisuudesta	Luottamus
Aikuiset sanovat, että voi kertoa mitä vaan ja on vaitiolovelvollisuus, mutta vievät kuitenkin asioita eteenpäin.	Ymmärrys vaitiolovelvollisuudesta	Luottamus
Somessa apua voi hakea nimettömänä.	Sosiaalinen media	Luottamus

Taulukko 2. Esimerkki pelien muistiinpanoaineiston teemoittelusta

Liittyen yhteistyöhön THL:n hankkeen kanssa loppuraportin kirjoittamisessa analysoin aineistoa myös teorian kautta. Majlanderin ym. (2023, 14) kuvaama palvelujen yhdenvertainen saavutettavuus nosti esiin palveluun ja palvelun käyttäjään liittyviä ulottuvuuksia, joiden kautta teemoittelin peliaineistoa. Palvelun yhdenvertaisen saavutettavuuden ulottuvuudet ja esimerkit nuorten keskustelujen muistiinpanoista on kuvattu taulukossa 3.

Palvelun yhdenvertaisen saavutettavuuden ulottuvuus	Pelkistettyjä esimerkkejä pelien muistiinpanoihin kirjatusta ilmaisusta
Palvelun sijoittuminen	Paikka, jossa tulee käytyä muutenkin.
Palvelun ymmärrettävyys ja käytettävä kieli	Pitää tietää mitä apu siellä on.
Kunnioittava ja yhdenvertainen kohtelu	Otetaan nuori omana itsenään eikä pistetä massan mukana.
Osallisuus ja sosiaalinen turvallisuus	Ei ole muukalainen, kun on muita, jotka on kokenut asioita.
Erilaiset asiointikanavat	Voisi olla appi (sovellus), jossa voisi olla live-yhteydessä ammattilaiseen ja saada myös hoitovinkkejä.
Viestintä ja vuorovaikutus	Täytyy tietää mistä voi hakea apua, miten haetaan, mihin apua voi hakea, mitä siellä tehdään ja miksi.
Riittävät resurssit, esim. henkilöstö	Olis vähintään kaksi työntekijää, johon voi ottaa yhteyttä.
Palvelun käyttäjän tiedolliset, taidolliset, taloudelliset, fyysiset, sosiaaliset mahdollisuudet	Ahdistus estää hakemasta apua.

Taulukko 3. Palvelun yhdenvertaisen saavutettavuuden ulottuvuudet ja niihin liittyvät esimerkit

6.4 Haastattelujen ja tapaamistallenteiden analysointi

Haastattelut käsittelin niin, että ensin litteroin tallennetun etähaastattelun. Litteroin puheen sanatarkasti, mutta en sanatonta viestintää, äänenpainoja tai puheen taukojen kestoa. Näin tein sen vuoksi, että tavoittelin haastatteluilla pelinohjaajien kokemusta ja havaintoja pelikerroista heidän itsensä sanoittamina ja heidän asiantuntijuutensa kautta. Haastattelin neljää pelinohjaajaa. Kunkin haastattelun kesto oli noin puoli tuntia. Litteroituna haastatteluista tuli yhteensä 20 sivua fontilla arial 11, rivinväli 1.

Katsoin haastattelujen tallenteita lukuisia kertoja, jotta huomasin oman toimintani vaikutukset saatuihin vastauksiin vaikka siten, että olisin johdatellut haastateltavaa tai antanut tietyn

suunnan jo kysymyksen asettelulla (ks. esim. Puusa 2020a). Haastatteluista tein havaintoja sekä tallenteesta että litteroidusta aineistosta.

Tapaamistallenteiden kohdalla olin ulkopuolinen havainnoija, eli en ollut mukana tapaamisissa. Tapaamiset olivat luonteeltaan ryhmäkeskusteluja, joissa oli keskustelun vetäjä, joka huolehti siitä, että kaikki saivat puheenvuoroja, ja ohjasi keskustelua hankkeen tavoitteiden mukaan. Tallenteita tapaamisista oli yhteensä 2 tuntia 54 minuuttia, joista tuli litteroituna 30 sivua tekstiä fontilla arial 11, rivinväli 1. Työryhmän tapaamisten tallenteet litteroin haastattelujen tavoin, mutta jätin pois keskustelut, jotka eivät liittyneet Topaasia®-peliin, pelikertoihin tai nuorten sotepalveluihin. Myös tapaamisten kohdalla käytin sekä tallennetta että litteraattia.

Analysoin haastatteluja ja tallenteita aineistolähtöisen sisällönanalyysin avulla aloittaen alkuperäisten ilmaisujen pelkistämisestä. Pelkistettyjä ilmaisuja oli lähes kolmesataa, ja ryhmittelin ne 24 alateemaan. Nämä teemat tiivistin miellekartan avulla viideksi yläteemaksi, jotka olivat pelisessioiden edellytykset, pelitilanteeseen liittyvät hyödyt nuorille, kehitysaskeleet jatkossa, tieto kehittämisen tukena ja kuulluksi tuleminen. Viidestä yläteemasta tiivistin käsitekartan avulla kolme kokoavaa teemaa: kuulluksi tuleminen, onnistunut pelisessio ja kokemustieto. Yhdistetty mielle- ja käsitekartta on liitteessä 3 ja esimerkkejä analysoinnista on taulukossa 4.

Alkuperäinen ilmaisu	Pelkistetty ilmaisu	Alateema	Yläteema	Kokoava teema
tosi hyviä keskusteluja ja aivan mahtavia ideoita niiltä nuorilta tulee niihin, et miten voidaan ratkaista asioita	[pelissä] tulee hyviä keskusteluja ja ratkaisuihin nuorilta	väline kokemustiedon keräämiseen	tieto kehittämisen tukena	kokemustieto
nehän ymmärtää toisten nuorten elämää ihan tosi hyvin, vaikka itse ei siinä olisikaan, ja se empatian määrä on ihan valtavaa nuorten keskuudessa	nuoret ymmärtävät toisiaan ja heidän keskuudessa on paljon empatiaa	vertaistuki	pelitilanteeseen liittyvät hyödyt nuorille	onnistunut pelisessio
[peli] enemmän vie siihen keskusteluun, niiku ujuttuu	[peli] vie keskusteluun	apuväline keskusteluun	kuulluksi tuleminen	kuulluksi tuleminen
tälle [pelille] pitää löytää se rauha ja olla niiku sen asian äärellä vain	rauhottuminen pelin ääreen	varattava aikaa pelille	pelisessioiden edellytykset	onnistunut pelisessio
selkeä roolitus, ja sitten sitoutuneisuus ja motivaatio, et sit kun sitä tehdään, on se sitten sinne rakenteistettu	[edellyttää] selkeää roolien jakoa, sitoutuneisuutta, motivoituneisuutta ja rakenteistamista	rakenteiden luominen	tieto kehittämisen tukena	kokemustieto

Taulukko 4. Esimerkkejä haastattelu- ja tapaamistallenteiden analysoinnista

7 Tulokset

7.1 Tulokset nuorilta kerätyn tiedon perusteella

Hyväksyntä, ahdistus ja häpeä avun saamiseen liittyen

Topaasia®-pelisessioissa nuoret toivat avun saamisen ensi askeleena esiin avuntarpeen tiedostamisen sekä ulkoisen ja sisäisen hyväksynnän. Nuoret kertoivat, ettei esimerkiksi alakuloa tai ahdistusta haluaisi myöntää itselleen tai muille. Avuntarpeen hyväksyminen koetaan vaikeaksi häpeän takia ja pelätään erilaisuuden tunnetta sekä kavereiden, vanhempien tai ammattilaisten väheksyvän tai oudoksuvan. Itsellä voi olla tunne siitä, että kaverit ovat täydellisiä, ja avun hakeminen tuntuisi epäonnistumiselta. Pelätään, ettei kenelläkään muulla ole tällaista. Toisaalta tuotiin esiin ajatuksia siitä, mikä on riittävä ongelma, jos onkin *liian normaali*. Hyväksymisen kuvattiin madaltavan kynnystä hakea apua: *mitä useampi hakee apua, sitä useampi näkee, kuinka kannattavaa se on*. Ongelman myöntämistä kerrottiin vaikeuttavan myös sen, että aikuiset voivat tuomita eivätkä hyväksy ongelmaa.

Oman avuntarpeen hyväksyminen edellyttää nuorten mukaan avoimuutta ja puhumista. Tärkeäksi mainittiin avoimuus itseään kohtaan ja sen hyväksyntä, että ongelmista saa puhua. Avoimen keskustelun koettiin vahvistavan hyväksyvää ympäristöä, jonka kerrottiin osaltaan tuovan turvallisuutta ja rohkaisevan. Hyväksyvään ympäristöön nuoret kertoivat kuuluvan sen, että aikuiset ottavat vakavasti eivätkä ohita oikeasti tärkeitä asioita. Tällaisessa ympäristössä avun hakeminen nähtiin tavallisena, arkisena ja heikkoudet hyväksyvänä. Yleistä tietoisuutta lisäävän avoimen keskustelun kerrottiin lisäävän myös armollisuutta itseään kohtaan.

Avun hakemiseen liittyvinä tunteina nuoret toivat esiin rohkeuden, ahdistuksen ja pelon. Avun hakeminen vaatii rohkeutta, koska se on niin henkilökohtainen asia. Rohkeutta ajateltiin saatavan kavereilta, vertaistuen avulla ja asioiden normalisoinnin kautta. Ahdistuksen kerrottiin estävän avun etsimistä aiheuttamansa lamaannuksen takia. Ahdistuksen aiheuttama noidankehä kuvattiin niin, että ahdistus estää hakemasta apua, jolloin avun saanti viivästyy ja ahdistus pahenee. Koulusta toivottiin saatavan työkaluja ahdistuksen käsittelyyn ja tunnistettiin se, että ahdistus voi olla ohimenevää pienelläkin avulla, jos tietää keinot. Keskusteluissa nousivat esiin myös vanhempien nuorille asettamat odotukset ja toivottiin enemmän opetusta siitä, että epäonnistuminen on hyväksyttävää eivätkä kaikki pysty samoihin asioihin.

Pelkoina mainittiin hyvin erilaisia asioita. Pelko voi liittyä siihen, että muut näkevät, kun menee palvelujen pariin, eikä voi tietää, miten muut suhtautuvat. Toisaalta pelko voi liittyä siihen, että sosiaalitoimi kertoo vanhemmille, ja siitä tulee ikäviä seuraamuksia itselleen tai

vanhemmille. Kerrottiin myös, että aikuisten on vaikea vaikuttaa nuoren pelkoon. Avun hakemisen seurauksista kertomista pidettiin yhtenä pelkoa vähentävänä tekijänä ja ehdotettiin sivustoa, jossa kerrotaan, mitä avun hakemisesta seuraa, ja kuvattaisiin selkeästi esimerkiksi vaitiolovelvollisuus. Myös mahdollisuutta asioida nimettömänä tai ottaa kaveri mukaan mainittiin keinoina helpottaa pelkoa. Apua saaneiden nuorten esimerkki ja heidän antama kannustaminen nostettiin yhdeksi avun hakemista helpottavaksi tekijäksi.

Vertaisryhmien ajateltiin voivan auttaa muun muassa siten, että niissä ymmärtää muiden käyvän läpi samoja asioita ja saa näkökulmaa muiden kokemuksista. Vertaisryhmistä voi saada kokemuksia siitä, ettei ole ainoa: *muuten voi miettiä onko outo tai hullu, kun ei tiedä, että muillakin samaa*. Vertaisryhmiin koettiin helpommaksi mennä, jos niissä on samanhenkisiä ihmisiä samankaltaisin kokemuksin, mutta tuotiin esiin myös se, että riippuu itsestään, onko helppo mennä vai ei. Tasapuolisuuden tunnetta ryhmissä vähensi se, että toiset puhuvat enemmän kuin toiset.

Tieto, luottamus ja palveluun pääsy

Yhtenä esteenä avun saamiselle nuoret kertoivat sen, etteivät tiedä palveluista ja mahdollisuuksista saada apua. Tärkeänä pidettiin sitä, että saisi tietoa, mihin asioihin voi apua saada ja mistä sitä voi saada sekä se, että tietää avun sisällön: *mihin on menossa, mitä siellä tehdään ja miksi*. Toivotaan tietoa siitä, että apua voi hakea pieniinkin asioihin. Nuoret pohtivat myös sitä, että silloin kun apua ei tarvitse, ei kiinnitä huomioita aiheeseen, joten vaikka tietoa on paljon, tulee sitä pitää esillä julkisilla paikoilla ja nuorten suosimilla nettisivustoilla.

Palveluista koettiin tiedotettavan runsaasti, mutta silti toivottiin lisää tietoa. Tietoa saadaan paljon, mutta nuoret kertoivat olevan vaikea löytää sitä mitä etsii. Tietoa on monessa eri paikassa mutta on epäselvää, mitä palveluun kuuluu ja mitä siellä tehdään ja miksi. Toivottiin nopeasti saatavilla olevaa ja helposti löytyvää tietoa. Toivottiin myös tietoa matalan kynnyksen palvelusta, esimerkiksi siitä, että voi mennä koulupsykologille, vaikka ei tiedä, onko oma tilanne tarpeeksi paha. Tietoa avunsaantimahdollisuuksista ja erilaisista asioista toivottiin jaettavan lisää esimerkiksi koulussa.

Nuoret keskustelivat siitä, että tiedolla ja yleisen tietoisuuden lisäämisellä voi normalisoida kriisejä ja ongelmia ja näin vähentää häpeää sekä helpottaa avun pyytämistä. Koettiin, että mitä enemmän tietoa on tarjolla esimerkiksi kouluissa, sitä hyväksyvämmiin asioihin suhtaudutaan ja häpeä vähenee. Oikean tiedon saaminen helpottaisi myös lähipiirille puhumista, kun ensin itse ymmärtäisi, mistä on kyse. Tieto kuvattiin keinoksi vähentää syrjäytymistä ja leimaantumista.

Tiedon ymmärrettävyyden suhteen nuorten keskusteluissa pohdittiin laajojen aihekokonaisuuksien pilkkomista, mutta kuitenkin niin, että tieto olisi yhdestä paikasta löydettävissä. Nuoret toivoivat palvelun sisällöstä kertomista vaihe vaiheelta ammattikieltä välttämättä. Käytetyn kielen tulisi olla tekstissä selkeämpää, niin että olisi helppo ymmärtää, mitä tarjottu palvelu oikeastaan tarkoittaa. Nuoret toivat esiin sen, että käsitykset ymmärrettävyydestä ja esimerkiksi selkeistä nettisivuista ovat erilaisia. Yhtenä mahdollisuutena tuotiin esiin kokemusasiantuntijoiden käyttö jaetun tiedon ymmärrettävyyden parantamisessa.

Netissä olevan tiedon suhteen nuoret pitivät kriittisyyttä tärkeänä, ja luotettavaa tietoa ajatellaan löytyvän koulusta opettajalta, terveydenhoitajalta, psykologilta tai kuraattorilta ja yleisesti ammattilaisilta. Epäluotettavina tiedon lähteinä mainittiin kaverit, some ja aikuiset, jotka eivät tiedä asioista. Netin keskusteluryhmät koettiin epävarmoina tiedon laadun suhteen ja ymmärrettiin myös mahdollisuus tahallisen väärän tiedon levitykseen. Keskusteluryhmien sivuille toivottiin linkkejä *hyvän tiedon* lähteille. Nuoret tunnistavat, että luotettavan tiedon erottaminen muun tiedon joukosta ei ole helppoa.

Vaikka sosiaalisessa mediassa nuoret näkivät kielteisiäkin puolia, myönteiset puolet nousivat keskusteluissa niitä vahvemmiksi. Avun saamisessa sosiaalista mediaa pidettiin edistävänä tekijänä sen vuoksi, että siellä on mahdollisuus toimia nimettömänä, ja se on usein luonteva paikka saada tietoa sekä erilaisista ongelmista että avunsaantimahdollisuuksista.

Nuoret toivat esiin sen, että aikuisiin on vaikea luottaa. Avun saamista kerrottiin edistävän sen, että aikuinen, jolle asian kertoo, olisi aidosti kiinnostunut nuoresta. Avun antajan tulisi olla luotettava ja hänen tulisi kohdella nuorta hyvin: tulisi *hankkia nuorille hyviä aikuisia, joita kiinnostaisi nuorten asiat*. Salassapidon suhteen tuotiin epäileviä mielipiteitä esiin, ja toiveena oli, että nuori tietäisi ennen asioistaan kertomista, keille asia voidaan viedä eteenpäin.

Tuotiin esiin myös ongelmien vähättely, se ettei uskota vaan ihmetellään, että *miten sulla nyt noin paha olo on*, kun nuori on pitkään koettanut pitää pahan olonsa piilossa. Tilanteen muuttamiseksi parempaan ehdotettiin avointa keskustelua ja luottamusta siihen, että apua on oikein hakea juuri silloin, kun itsestä siltä tuntuu.

Palveluihin tulisi nuorten mielestä päästä helposti, soittelematta ja ilman ajanvarausta tai vanhemmille kertomista. Palvelun toivottiin olevan rentoa, vaikka sen todettiin olevan aikuisten kanssa vaikeaa, koska aikuiset *tekevät asioista ison numeron*. Rentona ilmapiirinä mainittiin rauhallisuus ja mahdollisuus tehdä haluamiaan asioita, mutta myös se, ettei pelota hakea apua. Rentoa ilmapiiriä edistäisivät aikuiset, jotka eivät ole liian määrällisiä ja totisia ja jotka keskittyvät nuoreen eivätkä esimerkiksi tietokoneelle kirjaamiseen. Avuksi olisi

myös epävirallisen tuntuinen fyysinen ympäristö, kuten löhösohva. Rennon ilmapiirin kuvattiin tuovan rohkeutta ja uskallusta, joita molempia tarvitaan avun hakemiseen.

7.2 Tulokset pelinohjaajilta ja hankeryhmältä kerätyn tiedon perusteella

Kuulluksi tuleminen

Pelinohjaajat pitivät nuorten kanssa pelaamista pääosin luontevana ja hyvänä keinona pohdita palveluiden kehittämistä nuorten maailmaan sopivalla tavalla. Pelin koettiin olevan nuorille helposti lähestyttävä ja arkeen sopiva tapa käsitellä sote-palvelujen saamiseen liittyviä asioita. Pelisessioista tuli tunne, että nuoret saavat kokemuksen siitä, että heillä on mahdollisuus sanoa ajatuksiaan aiheesta ja heitä halutaan kuulla. Peli näytti antavan nuorille mahdollisuuden olla oma itsensä. Osa nuorista keskusteli enemmän ja sanoitti runsaammin ajatuksiaan, osa vähemmän. Pelinohjaajan tekemän nuorten keskustelujen kirjaamisen koettiin vahvistavan kuulluksi tulemisen kokemista.

Pelin uskottiin madaltavan kynnystä puhua avun saamisesta ja palveluista jatkossa, kun pelillä oli ikään kuin avattu aihe. Myöhemmin saatettiin palata pelissä keskusteltuihin aiheisiin, valittuihin tärkeimpiin asioihin ja niiden edistämiseksi sovittuihin toimenpiteisiin. Peli tuntui tuovan nuorille tietoa heidän mahdollisuuksistaan ja oikeuksistaan palveluihin sekä antavan asioihin laajemman näkökulman sen kautta, että muillakin nuorilla on samankaltaisia ajatuksia, haasteita ja kokemuksia. Tärkeäksi mainittiin myös nuorten ajatusten merkittävyyden esiin tuominen.

Pelinohjaajille esiin tulleet nuorten toiveet palvelujen suhteen liittyivät usein kohtaamiseen, siihen, että heistä oltaisiin kiinnostuneita ja kuunneltaisiin yksilöinä. Pelinohjaajat toivat yllättävinä asioina esiin nuorten kertoman kokemuksen vähättelystä heidän kerrottuaan avun tarpeesta. Kerrottiin myös luottamuksen rikkomisen kokemuksista, kun nuoret eivät tienneet asioidensa eteenpäinviemisestä tai vaitiolovelvollisuuden ohittamisesta. Pelin nähtiinkin vahvistavan nuorten luottamusta siihen, että on olemassa aikuisia nuoria varten.

Pelinohjaajat näkivät pelin voivan muodostua kanavaksi, jonka avulla nuorten ääni saataisiin kuuluviin. Näin voisi nuorten mielipiteillä olla vaikutusta päätettäessä asioista, jotka koskevat nuoria. Haasteena nähtiin nuorten motivointi peliin ja luottamuksen saaminen siihen, että nuorten mielipiteillä on merkitystä palvelujen kehittämisen suhteen.

Koko hankeryhmän keskusteluissa Topaasian® nähtiin olevan hyvä pelillinen väline keskustelun ja nuorten jututtamisen avuksi. Pelin avulla asioita voidaan käsitellä yleisellä tasolla, mikä lisää nuorten mahdollisuutta tulla kuulluksi ilman, että täytyy avata henkilökohtaisia asioita. Osallisuutta voisi lisätä siten, että pelien avulla kerätty tieto ja

kehitysehdotukset etenisivät palveluista päättävälle taholle ja tehdyistä toimenpiteistä tulisi nuorille palautetta heille sopivan kanavan kautta. Topaasian® jatkokäytössä pidettiin tärkeänä sitä, että nuoret ovat mukana kehitystyössä.

Onnistunut pelisessio

Topaasia®-peliin kuuluvan dialogin onnistumisen kannalta pelinohjaajat pitivät tärkeänä sekä teknistä osaamistaan pelisovelluksen suhteen että pelin huolellista alustamista nuorille. Alustamisella sekä avataan aihetta, jonka äärellä pelataan, että kerrotaan pelin luonteesta: *ei miekkojen kalistelupeli vaan ajatustenkeräämispeli*. Myös hankeryhmän keskusteluissa peli-sanan käyttöä pohdittiin paljon, toiset puhuisivat mielummin Topaasia®-dialogista tai pelillisestä välineestä.

Pelinohjaajien teknisten vaikeuksien takia hankeryhmässä keskusteltiin digitaalisen pakan vaihtoehtona käytettävästä fyysisestä korttipakasta, mutta tällöin jäisi hyödyntämättä digitaalisen version raportointi- ja analyysityökalut. Esiin tuotiin myös se, ettei nuorilla ollut vaikeuksia pelisovelluksen tekniikan kanssa ja riittävällä harjoittelulla saadaan pelinohjaajien huomio pelivälineestä keskusteluun.

Pelinohjaajan rooli nähtiin tärkeänä myös ryhmädynamiikan havainnoimisessa ja huomioimisessa. Turvallinen ryhmä mahdollisti nuorten omien ajatusten kertomisen. Turvallista ilmapiiriä ajateltiin lisäävän sen, että pelinohjaaja on nuorille tuttu aikuinen. Silloin myös pelinohjaaja tuntee nuoria ja osaa arvioida hyvää hetkeä pelaamiseen sekä ryhmän turvallisuuden että kunkin nuoren sen hetkisen elämäntilanteen kannalta. Pieni ryhmä koko helpotti turvallisen ilmapiirin aikaansaamista. Verkostokonsultit dialogiosaajina koettiin hankeryhmässä tärkeiksi pelinohjaajiksi turvallisen ilmapiirin varmistamiseksi.

Pelinohjaajien saaman palautteen perusteella suurin osa nuorista koki pelin hyväksi. Pelinohjaajat pitivät pelin tuomina hyötyinä sitä, että nuorten mieltä painavista asioista puhuminen helpottuu ja ongelmia pidetyt asiat normalisoituvat. Esiin nousi myös se, että nuoret kertoivat omien kokemusten jakamisessa olevan tärkeää sen, että voi auttaa toista samojen asioiden parissa painivaa nuorta.

Hukassa(ko)-pelipakan sisällön henkilökohtaisuuden pelinohjaajat näkivät sekä etuna että esteenä, sillä henkilökohtaisista aiheista voi olla vaikea puhua. Toisaalta turvallisessa ilmapiirissä pelin synnyttämissä keskusteluissa voi päästä kiinni tärkeisiin asioihin ja saada myös vertaistukea. Pelin nähtiin voivan olla jossain elämäntilanteessa melko rankka ja aiheiden sellaisia, joista ei haluta puhua ryhmässä. Kokemuksia pelinohjaajilla oli sekä ryhmistä, joissa syntyi paljon keskustelua hyvinkin henkilökohtaisista asioista, että ryhmistä, joissa keskustelu pysyi yleisellä tasolla eikä omakohtaisia kokemuksia jaettu.

Keskustelun ja kehittämisideoiden määrän todettiin oleva runsainta niiden nuorten kohdalla, jotka ovat tottuneet kehittämään asioita keskustellen. Pelinohjaajan roolia pidettiin tärkeänä siinä, että hän voi auttaa nuoria sanallistamaan ajatuksiaan. Pelinohjaajat ehdottivat kirjoittamisen tuomista keskustelun rinnalle kaikkiin pelin vaiheisiin erityisesti silloin, kun pelataan isossa ryhmässä. Tämä voisi tehdä pelaamisesta antoisampaa niille nuorille, joille keskustelu ei ole paras tapa tuoda ajatuksia esiin. Kirjoittamisen ajateltiin myös lisäävän rohkeutta ilmaista mielipiteensä. Tätä tapaa oli kokeiltu ja todettu sen sopivan osalle nuorista.

Pelatesa syntyneiden keskustelujen lisäksi pelinohjaajat toivat esiin pelissä syntyvät ajatusprosessit niin nuorten kuin pelinohjaajienkin kohdalla. Nuorten kohdalla pelinohjaajat tarkoittivat tällä sitä, että pelin pelaaminen saattoi lisätä nuoren tietoisuutta erilaisista palveluista ja mahdollisuuksista hakea apua sekä antaa tunteen siitä, että kaikki muutkin ovat epävarmoja joistain asioista. Tässä suhteessa pelin koettiin olevan hyödyllinen, vaikka pelin aikana ei olisi syntynyt vilkasta keskustelua tai peliä olisi pidetty tylsänä peliksi.

Kritiikkiäkin pelinohjaajilta tuli: korttien tekstit koettiin vaikeiksi ammattilaisillekin ja käsitteistö hankalaksi ja asiantuntijalähtöiseksi. Osalle pelinohjaajista pelin vetäminen tuntui vaikeasti haltuunotettavalta ja sen opettelu aikaa vievältä. Pelaamisella tuntui olevan vaikea synnyttää keskustelua nuorten kanssa eikä se mahdollistanut *syvemmän* tiedon saamista ainakaan, jos nuoren oli vaikea ilmaista omaa mielipidettään sanallisesti. Osa pelinohjaajista ajatteli pelin sopivan yhteiskunnallisesti aktiivisille nuorille eikä niille nuorille, jotka tarvitsisivat tukea. Pelin jatkokehittämiseen ehdotettiin erilaisissa elämäntilanteissa olevien nuorten mukaan ottamista nimenomaan käytetyn sanaston kehittämisessä. Toisaalta pelin uskottiin tuovan kömpelöstä toteuttamisesta huolimatta valtavasti tietoa nuorten ajatuksista ja kokemuksista, toiveista ja peloista

Kokemustieto

Pelinohjaajat kertoivat pelikokemuksen lisänneen ymmärrystä siitä, miten paljon nuorella on kokemustietoa avun saamiseen liittyvistä aiheista ja tuoneen uudella tavalla näkyväksi nuoren ajatusmaailman rikkauden. Tämä herätti pelinohjaajia näkemään kohdat, joissa itse on aikuisena saattanut aliarvioida nuoria, ja lisäsi osaltaan tasavertaisuutta nuorten ja ammattilaisten välillä. Näin peli toimi eräänlaisena asenteenpaljastimena ammattilaiselle ja antoi samalla heille mahdollisuuden olla vaikutuksen kohteena sen lisäksi, että he pyrkivät tuomaan vaikutusmahdollisuutta nuorille.

Hanketyöryhmän keskusteluissa nostettiin Topaasia® esiin ratkaisuna tiedonkeräämiseen ja tapana saada nuorten kokemustietoa tueksi päätöksentekoon eritasoisille ryhmille. Peli nähtiin kätevästä keinona useassa eri tilanteessa kerätä nuorten kokemuksia. Jatkokehittämismahdollisuuksina nähtiin peli välineenä kerätä systemaattisesti kokemustietoa eri

ikäluokista ja samalla lisätä nuorten palvelutietoisuutta. Ryhmän keskusteluissa todettiin tämän edellyttävän sekä paikallisen että valtakunnallisen rakenteen luomista, mieluiten niin, että Topaasia®-pelit saataisiin osaksi jo olemassa olevia rakenteita. Tuoreen sote-uudistuksen myötä ryhmässä pohdittiin myös kuntien ja hyvinvointialueiden yhteistyön kehittämistä pelillä kerätyn tiedon avulla. Keskusteluissa käytiin läpi niitä käytännön askeleita, joita pelin laajempi käyttö edellyttäisi esimerkiksi koulunuorisotyön osalta.

7.3 Kehittämisehdotukset

Topaasialla® saa kerättyä nuorten kokemuksia, mielipiteitä ja ajatuksia sote-palveluista helposti toteutettavalla tavalla. Pelillä voi lisätä nuorten palvelutietoisuutta ja saada vastaavasti tietoa nuorten toiveista palvelujen suhteen. Pelissä nuorilta tulee hyvin konkreettisia ja kohtuullisia ehdotuksia kohtaamisesta ja käytäntöjen parantamisesta. Pelin synnyttämä keskustelu voi normalisoida ongelmia ja vähentää esimerkiksi mielenterveyden haasteisiin liittyvää häpeää ja pelkoa. Tulokset rohkaisevat Topaasian® käytön jatkokehittämiseen. Hankkeen avulla on saatu jo useita huomioita, joita voi hyödyntää jatkossa.

Tässä tutkimuksessa tieto nousi keskeiseksi tekijäksi avun saavutettavuuden suhteen. Nuoret toivat peleissä esiin useita hyötyjä, joita riittävällä tiedon tarjoamisella voidaan saavuttaa. Luotettava ja nuorten arjen ympäristössä tarjottava tieto vähentää häpeää, ahdistusta ja pelkoa sekä lisää moninaisuuden ymmärrystä. Topaasia®-pelit ovat yksi tapa lisätä nuorten palvelutietoisuutta ja jakaa kokemustietoa sekä nuorten kesken että heidän kanssa työskenteleville aikuisille. Pelin synnyttämän keskustelun avulla voidaan lisätä avoimuutta sekä itseään että ympäristöä kohtaan ja muokata keskustelukulttuuria niin, että esimerkiksi häpeän takia vaiettavista asioista voidaan puhua yleisellä tasolla.

Tärkeää on pelinohjaajien perehtyminen pelin kulkuun ja toimintoihin sekä aiheen ja pelin luonteen kertominen nuorille etukäteen. Aktiiviseen keskusteluun tottuneet nuoret tuottavat paljon tietoa isossakin ryhmässä, mutta osalle nuorista sopivat paremmin pienryhmät ja tuttu aikuinen pelinohjaajana. Pelimotivaatioon vaikuttaa myös se, mikä toiminto pelillä korvataan, pelataanko oppitunnilla vai korvaako peli jonkin muuten pidetyn toiminnan esimerkiksi nuorisotalolla. Luonnollisesti myös vapaaehtoisuus lisäsi peli-intoa ja tuotti runsaampaa keskustelua. Pelaavan ryhmän koko, dynamiikka ja turvallisuus vaikuttavat siihen, mitä pelaamalla voidaan saavuttaa. Pelipakkoja voisi kehittää erilaisiin tarpeisiin esimerkiksi moninaisuuden näkökulmasta, ja peliin voisi lisätä kielivaihtoehtoja tarpeen mukaan. Pelaamisen tuominen koulu- ja opiskeluympäristöön mahdollistaisi nuorten saavuttamisen hyvin kattavasti.

8 Pohdinta ja johtopäätökset

8.1 Tulosten tarkastelu

Tämän tutkimuksen tarkoituksena oli kerätä palvelujen kehittämisen näkökulmasta nuorten ja nuorten kanssa työskentelevien ammattilaisten kokemuksia Topaasia®-pelin avulla käydyistä keskusteluista. Tutkimuksen tavoitteena oli lisätä tietoa hyötypelin käytöstä sote-palvelujen kehittämisessä. Tulosten avulla etsin vastausta tutkimuskysymykseen miten hyötypeliä voi käyttää nuorten sosiaali- ja terveystalvelujen kehittämiseen?

Jos tämän tutkimuksen tuloksia peilaa Majlanderin ym. (2023) yhdenvertaisesti saavutettavan palvelun ominaisuuksiin, näkee niissä useita yhtymäkohtia. Tässä tutkimuksessa nuoret kertoivat sekä palvelun käyttäjän omista mahdollisuuksista että palvelun ominaisuuksista, jotka tukevat palvelujen kehittämistä. Erityisesti palvelun yhdenvertaisen saavutettavuuden ominaisuuksista kunnioittava ja yhdenvertainen kohtelu nousi esiin tässä tutkimuksessa. Samoin osallisuus ja sosiaalinen turvallisuus olivat keskeisiä nuorten esiin tuomia asioita avoimen keskustelun, rohkeuden, hyväksynnän ja vertaistuen ansiosta. Myös pelinohjaajat kertoivat nuorten kuulluksi tulemisen vahvistumisesta pelisessioissa. Toisaalta, jos katsotaan tässä tutkimuksessa nuorten kanssa pelattuja Topaasia®-pelisessioita palvelutapahtumina, niissä toteutuvat useimmat palvelun yhdenvertaisen saavutettavuuden ominaisuudet. Esimerkiksi osallisuus on tämän tutkimuksen mukaan ominaisuus, jota pelisessioilla oli mahdollista lisätä muun muassa kuulluksi tulemisen kautta. Kunnioittavan yhdenvertaisen kohtelun vahvistuminen syntyi tämän tutkimuksen peleissä etenkin sen kautta, miten pelinohjaajien ymmärrys nuorten mielipiteistä, pohdinnoista ja ehdotuksista lisääntyi ja toi pelinohjaajille, eli nuorten kanssa työskenteleville aikuisille, uuden näkökulman nuorten ajatteluun. Topaasia®-pelit voidaan myös toteuttaa jo olemassa olevan toiminnan sisällä, useissa eri paikoissa ja hetkissä, joissa aikuiset ja nuoret kohtaavat, joko kasvokkain tai etäyhteyden avulla. Pelaaminen ei välttämättä edellytä lisäresurssia henkilöstöön, vaan pelin vetämiseen voi perehdyttää kaikkia nuorten kanssa töitä tekeviä. Yhdenvertaisesti saavutettavan palvelun käyttäjään liittyviä ominaisuuksia, kuten tiedollisia, taidollisia ja sosiaalisia mahdollisuuksia, voidaan tämän tutkimuksen mukaan Topaasia®-pelisessioiden avulla vahvistaa. Pelit lisäsivät nuorten tietoisuutta tarjolla olevista palveluista ja muiden nuorten kokemuksista ja lisäsivät näin vertaistukea ja vähensivät avun hakemista estävää häpeän tunnetta.

Sote-palveluihin liittyvää osallisuutta aikuisten kohdalla tutkinut Minna Laitila (2010, 138–139) totesi, että mielenterveys- ja päihdetyössä asiakkaan osallisuutta pidetään tärkeänä ja tarkoituksenmukaisena, mutta sen toteutuminen käytännössä on puutteellista. Palvelujen

kehittämisessä osallisuuden edellytyksinä hän toi esiin muun muassa asiakkaiden kokemustiedon hyödyntämisen, yhteiskehittämisen ja potilasjärjestöjen ja muun kolmannen sektorin mukanaolon kehittämistyössä. Myös Lea Hennala (2011) kuvaa palvelun käyttäjien kokemustiedon alihyödyntämistä ja käyttämätöntä innovaatiopotentiaalia, jota olisi mahdollisuus saada käyttöön käyttäjää osallistavan palveluinnovoinnin lähestymistavalla. Hän haastaa hyvinvointipalveluja järjestävää julkista sektoria olemaan myös innovaatioiden kehittäjä, eikä vain niiden käyttäjä. Esimerkiksi kunnan palveluissa on asukkaissa eli palvelujen käyttäjissä suuri hyödyntämätön resurssi. Vastaavana hyödyntämättömänä resurssina voidaan minun tutkimukseni mukaan nähdä nuoret. Topaasia®-pelien avulla saatavaa tietoa ja yhteiskehittämisen keinoja käyttämällä voitaisiin nuorten sote-palveluita kehittää asiakaslähtöisesti.

Topaasia®-pelisessiot voisivat toimia Hennalan (2011) kuvaamana palvelujen kehittäjä-tahon ja käyttäjien yhteisenä tilana, jossa punnitaan ja valitaan innovaatioaiheita, joista siten valitaan jatkokehittävät vaihtoehdot. Harviainen ja Melkko (2022) tuovat osaltaan esiin uuden tiedon luomisen (information creation) ja asioiden merkityksellistämisen (sensemaking) muotoilupelien, kuten Topaasian®, avulla. Heidän tutkimuksensa mukaan Topaasian® korttien monipuolisuus avaa keskusteluille mahdollisuuden kulkea moneen eri suuntaan. Pelikorttien kautta pelaajien käytettäväksi tuleva runsas sanasto luo tilaa useille eri tulkinnoille ja näkökulmille sekä antaa turvallisen mahdollisuuden tuoda haluamansa asia esiin. Myös pelin rakenne tukee tasa-arvoisuutta, sillä jokaiselle pelaajalle tulee vuoro ja kortin pelaamalla jokainen osallistuu. Pelitilanteissa keskustelua dominoivien ihmisten ei todettu kuitenkaan dominoivan päätöksentekoa. Pelissä käydään keskustelua korttien pohjalta ja siltä osin jokaisen pelaajan panos on yhtä tärkeä. Harviaisen ja Melkon tutkimusten perusteella keskeistä olisi uuden tiedon luomisen jälkeen se, miten tämä tieto saadaan käyttöön ja hyödynnettäväksi. Myös minun tutkimuksessani nousi oleelliseksi asiaksi se, miten pelisessioista saatava tieto hyödynnetään palveluiden kehittämisessä ja tehdään se näkyväksi nuorille.

Topaasian® systeemiälypakkaa tutkimuksissaan käyttänyt Kata Kumpulainen (2023) sanoo, että vaikka pelikorteissa käytetty kieli voi tuntua pelaajista vaikealta, juuri käsitteiden vieraus on oleellista ajattelun haastamisessa. Rutiineista ja tuttuudesta poikkeamisen avulla voidaan synnyttää uutta ajattelua. Minun tutkimukseni aineistossa kuvattiin jonkin verran sitä, että Hukassa(ko)-pakan korttien kieli tuntui vaikealta. Korttien tekstin tarkoitus on luoda keskustelua, ja niiden tekstien tulkintojen tuleekin olla subjektiivisia ja johdatella keskustelijoita puhumaan asioista, jotka ovat heille tärkeitä. Uuden ajattelun myötä voi keskusteluissa syntyä tietoa, jota palvelujen kehittämisessä ei ole aiemmin osattu ajatella.

Kumpulainen (2023) korostaa sitä, että Topaasia®-peli on helppo omaksua ja ensimmäinen pelikerta on ikään kuin opettelua ja muutamalla pelikerralla sitä oppii pelaamaan. Minun tutkimuksessani olivat lähes kaikki pelikerrat ryhmien ensimmäisiä, jolloin joidenkin pelinohjaajien kokemukset pelin kömpelöstä käyttöönotosta ovat varsin ymmärrettäviä. Toisaalta Kumpulainen (2023) toteaa, että vaikkei ensimmäinen pelikerta ole helppo, peliin sitoutuminen on vahvaa, ja tämän tiedetään auttavan uuden oppimisessa. Hän pitäisi pelisessioiden pituuden noin puolessa tunnissa muun muassa sen vuoksi, että intensiivinen keskustelu vaatii osallistujilta paljon. Pelisession ajan raamittamisella on hänen mukaansa myös se merkitys, ettei pelaamalla yritetä suoraan ratkaista isoja ongelmia. Pelin arvo ei ole ongelmanratkaisussa, vaan keskusteluissa, joiden avulla voidaan päästä kiinni asioiden juurisyihin. Tavoitteena on tehdä pienillä muutoksilla isoja muutoksia. Pelaajien määrä kannattaisi Kumpulaisen mukaan pitää pienenä, 3–4 henkilön ryhmä olisi ideaali. Tätä ajatellen nuorten kanssa olisi hyvä pelata sellaisissa kohtaamisissa, joissa nuoret ovat pienissä ryhmissä.

Nuorten sosiaalihuollon ja matalan kynnyksen palveluiden suositusten ja kehittämisehdotusten (Pitkänen ym., 2022) kautta tarkastellen Topaasia®-pelejä voisi käyttää palvelujen kehittämiseen. Topaasia® on menetelmänä melko kevytrakenteinen ja helposti omaksuttavissa, erityisesti jos se olisi nuorten kanssa töitä tekeville aikuisille tuttu jo esimerkiksi työyhteisössä pelattujen Topaasia®-pelien kautta. Pelejä voi joustavasti käyttää eri ryhmissä ja eri tavoin, kasvotusten tai etänä. Vähemmistöön (esimerkiksi etniseen, seksuaali- tai sukupuolivähemmistöön) kuuluvien nuorten kohdalla hyvinvointi ja osallisuus laskivat korona-aikana erityisen paljon. Lisäksi on todettu, että heidän on vaikeampi saada tarvitsemiaan palveluja. (Kekkonen ym., 2022; Majlander & Vihtari, 2023.) Topaasia®-pelisessioita voisi pitää vähemmistöön kuuluvien nuorten omissa kohtaamisissa esimerkiksi järjestötoiminnan avulla. Peliympäristö olisi näin mahdollisimman turvallinen ja saatava kokemustieto arvokasta palvelujen kehittäjille.

Nuoren kokemus kuulluksi ja kohdatuksi tulemisesta nousi oleelliseksi myös Pitkäsen ym. (2022) tutkimuksessa. Tämä toistui minun tutkimuksessani niin nuorten kuin heidän kanssaan työtä tekevien aikuistenkin keskusteluissa. Onnistuneiden Topaasia®-pelisessioiden kautta on mahdollista vahvistaa kohtaamista nuorten ja aikuisten välillä lisäämällä nuorten kokemusta kuulluksi tulemisesta ja lisäämällä aikuisten ymmärrystä nuorista. Pitkänen ym. (2022) ehdottavat myös, että palvelujen kehittämisen lähtökohtana on nuorten erityiset tarpeet, ja Topaasia® on minun tutkimukseni mukaan oiva tapa saada nuorilta itseltään tietoa heidän tarpeistaan. Pitkäsen ym. (2022) suosituksissa esitetään sekä digitaalisten palvelujen että kolmannen sektorin kanssa tehtävän yhteistyön lisäämistä keinoina tuoda palvelut nuorille helpommin lähestyttäviksi. Kirjoittajat tuovat esiin sen, että mahdollisuus useiden

eri menetelmien käyttöön lisää palvelujen joustavuutta. He myös toteavat, että menetelmät vaativat tuekseen niitä tukevat rakenteet. Myös toimenpidesuosituksissa lasten ja nuorten vaikuttavampien mielenterveyspalvelujen kohdalla ehdotetaan kehitettäväksi rakenne, jonka avulla lasten ja nuorten mielipiteitä kuullaan (Aalto-Setälä ym., 2023). Topaasian®, kuten muidenkin menetelmien, johdonmukainen käyttöönotto vaatisi selkeän vastuutahon. Itse näen Topaasian® sekä yhtenä mahdollisena työkaluna kehittää palveluja että palveluna itsessään, kohtaamistapahtumana, jossa keskustellaan nuorten kanssa yhdenvertaisesti.

8.2 Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus

Tutkimuksen eettisyyden ja luotettavuuden perusta on hyvän tieteellisen käytännön noudattamisessa. Hyvään tieteelliseen käytäntöön kuuluu muun muassa rehellisyys, huolellisuus, suunnitelmallisuus sekä muiden tutkijoiden työn kunnioittaminen. Se kattaa tutkimuksen toteutuksen, raportoinnin, aineiston käsittelyn, tutkimuksen luvat ja tutkijan sidonnaisuudet. Kuten koko tiedeyhteisö on jokainen tutkijakin itse vastuussa hyvän tieteellisen käytännön noudattamisesta. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta, 2012.)

Ylemmän ammattikorkeakoulun opinnäytetyön tekijän edellytetään hallitsevan hyvä tieteellinen käytäntö ja siihen liittyvä käsittelyprosessi ja vastuut sekä tunnistavan siihen liittyvät loukkaukset. Ihmiseen kohdistuvassa tutkimuksessa opinnäytetyön tekijän tulee ymmärtää sen eettiset lähtökohdat, toimintaa ohjaavat normistot ja käytännöt sekä eettisen ennakoarvioinnin tarpeen mahdollisuus. Opinnäytetyön tekijän on pohdittava myös omaa asiantuntemustaan ja resurssejaan sekä omaa esteellisyyttään. (Arene, 2019.)

Eettisyys on mukana tutkimuksen kaikissa vaiheissa. Siinä on kyse ihmisarvon ja oikeuksien kunnioittamisesta ja tasa-arvoisesta kohtelusta, tiedon arvostamisesta ja tutkijan itse-kriittisyydestä (Vuori, 2021). Tutkimuksen eettisyyteen kuuluu se, että tietoa etsitään, arvioidaan ja tuotetaan avoimin mielin, kunnioittavasti ja huolellisuutta vaalien (Vilkka, 2020, 70–71). Eettisyyteen kuuluu myös refleksiivinen ote, jota Vilkka (2020, 47–48) kuvaa kirjoittajan haluksi ymmärtää omia tiedon tuottamisen tapojaan lisäten näin työnsä vastuullisuutta. Refleksiivisen otteen avulla tutkija arvioi sekä sitä, mitä tietoa hän hakee, että sitä, mitä haetusta tiedosta kirjoittaa. Hän ymmärtää omien valintojensa vaikutuksen tiedon tuottamiseen ja jäsentämiseen.

Tutkittavien henkilöiden tulee saada tieto osallistumisen vapaaehtoisuudesta ja mahdollisuudesta kieltäytyä osallistumasta sekä mahdollisuudesta keskeyttää osallistuminen seuraamuksetta. Heidän tulee voida vaivatta peruuttaa osallistumissuostumuksensa ja samoin saada tietoa henkilötietojen ja muun aineiston käsittelystä, tutkimuksen sisällöstä ja

käytännön toteuttamisesta. Myös tieto tutkimuksen tavoitteista ja osallistumisesta mahdollisesti aiheutuvasta hyödystä tai haitasta tulee tutkittaville kertoa. (Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 3/2019.) Tämän tutkimuksen suostumuslomake on liitteessä 4.

Yhtenä keskeisenä osana tutkimuksen eettisyyttä on tietosuoja henkilötietojen käsittelyn suhteen. Tietosuojaan liittyvien lakien ja asetusten avulla pyritään huolehtimaan niiden ihmisten oikeuksista, joiden tietoja rekisteröidään, ja varmistamaan, että he tietävät, miten heidän tietojensa käsitellään. (Arene, 2019.) Tämän tutkimuksen tietosuojailmoitus on liitteessä 5.

Tässä tutkimuksessa ei kerätty henkilötietoja. Havainnointi- ja haastatteluaineistossa on tutkijalla tiedossa osallistujien nimet ja sähköpostiosoitteet, ja aineisto anonymisoitiin litte-roinnin yhteydessä. Topaasia®-peliaineistossa ei pelaajien nimiä ole tiedossa, mutta pelin-ohjaajan sähköpostiosoite ja pelitapahtuman paikkakunta ovat tutkijalle näkyvissä. Analysoidusta aineistosta poistettiin kaikki viittaukset paikkoihin, ihmisiin tai muihin anonymitteetiä vaarantaviin asioihin.

Tutkimuksen luotettavuus koskee eettisyyden lailla koko prosessia, sen aikana tehtyjä valintoja, aineiston kokoamista, käytettyjen lähteiden laatua ja omien taitojen arviointia. Luotettavuutta arvioidaan niin tutkimustekstin, aineiston kuin muodostettujen johtopäätöstenkin kohdalla. Luotettavassa tutkimuksessa tutkija arvioi jatkuvasti valintojaan ja niiden perusteita sekä toimintansa vaikutuksia prosessin eri vaiheissa. (Vilka, 2021, 185–186.) Tutkijan tekemien valintojen, tulkintojen ja subjektiivisuuden tulee näkyä läpi työn myös lukijalle (Aaltio & Puusa, 2020).

Tässä tutkimuksessa pyrin parantamaan luotettavuutta perusteellisella suunnittelulla ja valintojen pohtimisella niin aiheen, menetelmien kuin aineistojenkin suhteen. Tutkimuksen aikataulun pidin väljänä, jotta minulla oli aikaa paneutua huolella tutkimuksen tekoon ja myös syventää omaa oppimistani. Tutkijan päiväkirjan pito vahvisti luotettavuutta, koska pystyin sen avulla tarvittaessa palaamaan tutkimuksen matkan eri vaiheisiin. Aineiston lähelle pyrin pääsemään viettämällä paljon aikaa aineiston parissa, erityisen paljon Topaasia®-pelin kirjausten kanssa, sillä sen aineiston muodostamisessa en ollut läsnä.

Aineiston keruumenetelmien valinnassa on kyse siitä, mikä menetelmä sopii parhaiten kyseiseen tutkimukseen ja sen tavoitteisiin. Haastattelun luotettavuuteen kuuluu se, että haastattelu valitaan aineiston keruutavaksi, jos sen oletetaan edistävän tutkimuksen tavoitteen saavuttamista. Haastattelutyypin, haastateltavien henkilöiden ja koko prosessin avaaminen lukijalle parantaa luotettavuutta. Haastatteluun vaikuttavat lukuisat eri tilannetekijät, ja tutkijan omien tulkintojen ja perustelujen tulee olla selkeästi erotettavissa haastateltavan sanomisista. (Aaltio & Puusa, 2020.)

Pelinohjaajien haastattelut valikoituivat aineistonkeruun menetelmäksi sen perusteella, että niiden avulla saan parhaiten kuvattua sitä, miten ihminen sanoittaa omaa kokemustaan tapahtuneesta. Kuten Puusa (2020) haastattelun eduksi kuvaa, saatoin valita haastateltaviksi henkilöitä, joilla tiesin olevan tietoa ja kokemusta tutkittavasta ilmiöstä eli käytin niin sanottua harkinnanvaraista näytettä. Haastatteleamalla nuorten kanssa pelanneita työntekijöitä pyrin ymmärtämään pelaamisen tapahtumaa vuorovaikutustilanteena, mutta myös hyödyntämään pelinohjaajien asiantuntijuutta nuorten sosiaali- ja terveystalveluiden kehittämisen suhteen. Pyrin avoimella haastattelulla pääsemään kiinni pelinohjaajien kokemuksiin sen lisäksi, että he kertoivat pelitapahtumien etenemisestä ja syntyneistä kehitysehdotuksista.

Havainnointiaineiston luotettavuutta parantaa aineistonkeruun hyvä suunnittelu ja järjestelmällisyys, jolla mahdollistetaan systemaattinen analysointi. Suunnitteluun kuuluu tutkittavasta ilmiöstä lähtevä pohtiminen siitä, mitä ja miten havainnoidaan ja mihin havainnoinnissa kiinnitetään huomioita. (Paalumäki & Vähämäki, 2020.) Tässä tutkimuksessa havainnointiaineiston luotettavuutta paransi aineiston tallennus, sillä sen avulla pystyin käymään tilanteet läpi useita kertoja. Havainnoinnin luotettavuutta pyrin parantamaan sillä, että keskityin havainnoissa tutkimuskysymyksen kannalta keskeisiin asioihin. Hankeryhmän tapaamistallenteet antoivat osaltaan lisää asiantuntijatietoa, ja tapaamisen reflektioiva ote lisäsi ymmärrystäni tutkimastani ilmiöstä.

Puusa (2020b) sanoo aineiston analysointivaiheen systemaattisuuden ja jäljitettävyyden olevan kriittinen tekijä tulokinnan luotettavuuden kannalta. Olen tutkimuksessani dokumentoinut kaikki analysoinnin vaiheet, niin lapuille käsin kirjoittamani teemoittelun kuin tietokoneella tekemäni dokumentit.

8.3 Jatkotutkimusehdotukset

Topaasia®-pelejä on tutkittu aikuisten kohdalla esimerkiksi työyhteisöissä varsin rohkaisevin tuloksin, ja olisikin mielenkiintoista tutkia Topaasian® mahdollisuuksia nuorten keskinäisissä tilanteissa esimerkiksi ryhmadynamiikan ja dialogiosaamisen kehittämisessä tai haastavien tilanteiden hoitamisessa. Topaasiassa® on tullut tämän tutkimuksen aineiston keräämisen jälkeen myös yksilöpelipakka, jonka käyttöä nuorten kanssa olisi kiinnostavaa tutkia. Voisiko Topaasia®-pelien avulla luoda nuoren ja hänen kanssaan työskentelevän aikuisen välille tasa-arvoisen, luottamuksellisen ja yhdenvertaisen kohtaamisen? Talvelujen kehittämisen suhteen voisi tutkia sitä, miten Topaasian® analysointityökalua voisi käyttää esimerkiksi vaikuttavuuden arvioinnissa.

Lähteet

- Aaltio, I. & Puusa, A. 2020. Mitä laadullisen tutkimuksen arvioinnissa tulisi ottaa huomioon? Teoksessa Puusa, A. & Juuti, P. (toim.). Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Luku 11. E-kirja. Gaudeamus Oy. Ellibs Library. Viitattu 7.12.2022. Saatavissa rajoitetusti <https://www.ellibslibrary.com/reader/9789523456167>
- Aalto-Setälä, T., Huikko, E., & Peltola, K. 2023. Vaikuttavammat mielenterveyspalvelut lapsille ja nuorille: toimenpidesuositus. THL. Päätösten tueksi: 2023_004. Viitattu 17.1.2024. Saatavissa <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-408-070-5>
- Arene. 2019. Ammattikorkeakoulujen eettisen suositukset. Viitattu 7.12.2022. Saatavissa <https://www.arene.fi/julkaisut/raportit/opinnaytetoiden-eettiset-suositukset/>
- Ciuchita, R., Heller, J., Köcher, S., Köcher, S., Leclercq, T., Sidaoui, K. & Stead, S. 2023. It Is Really Not a Game: An Integrative Review of Gamification for Service Research. *Journal of service research* 26.1. 3–20. Viitattu 19.1.2024. Saatavissa <https://doi.org/10.1177/10946705221076272>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. 2011. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". 9–15. Konferenssijulkaisu. 15th International Academic MindTrek Conference. Viitattu 29.7.2023. Saatavissa <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040>
- Eskola, J. 2010. Laadullisen tutkimuksen juhannustaiat. Laadullisen tutkimuksen analyysi vaihe vaiheelta. Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. Teoksessa Aaltola, J. & Valli, R. (toim.). 179–203. 4. uudistettu painos. PS-kustannus. Jyväskylä.
- Hamari, J., Koivisto, J. & Sarsa, H. 2014. Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. 47th Hawaii International Conference on System Sciences. IEEE, 2014. 3025–3034. Viitattu 4.2.2024. Saatavissa DOI: 10.1109/HICSS.2014.377
- Hannula, O. 2020. Knowledge Co-creation in Design Games-Conversation Analysis of an Interorganizational Design Game Session. Aalto-yliopisto. Väitöskirja. Viitattu 16.2.2024. Saatavissa <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-3827-8>
- Hannula, O. & Harviainen, J. T. 2018. User Perceptions of Design Games as Settings for Organizational Learning: Case Topaasia. Linköping University Electronic Press, 2018. Print. Viitattu 18.1.2024. Saatavissa <https://acris.aalto.fi/ws/portalfiles/portal/31662783/ecp18150034.pdf>

- Harviainen, J. T. 2020. Muotoilupelien luoma dialogi. Topaasia® -livestream tallenne 16.12.2020. Viitattu 27.7.2023. Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=4NYbd3OfFAY>
- Harviainen, J. T. & Melkko, R. 2022. Organizational information creation through a design game: A sensemaking perspective. Tampereen yliopiston julkaisuarkisto. Viitattu 7.10.2023. Saatavissa <https://urn.fi/URN:NBN:fi:tuni-202206205747>
- Hennala, L. 2011. Kuulla vai kuunnella -käyttäjää osallistavan palveluinnovoinnan lähestymistavan toteuttamisen haasteita julkisella sektorilla. Lappeenrannan teknillinen yliopisto. Väitöskirja. Viitattu 24.9.2023. Saatavissa <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-265-138-9>
- Huotari, K. & Hamari, J. 2012. Defining gamification: a service marketing perspective. In Proceeding of the 16th international academic MindTrek conference. 17–22. Viitattu 19.1.2024. Saatavissa <https://doi.org/10.1145/2393132.2393137>
- Hämäläinen, R. P., Kumpulainen, K.-R., Harviainen, J., & Saarinen, E. 2020. Design Gaming for Learning Systems Intelligence in Socio-Emotional Systems. *Systems Research and Behavioral Science*, 39(1), 163–167. Viitattu 1.10.2023. Saatavissa <https://doi.org/10.1002/sres.2750>
- Hästbacka, N., Lipponen, O., Aaltonen, S. and Karvonen, S., 2023. " Ei oo tarkoitus kiinnittyä pitkäksi aikaa, vaan jatko-ohjataan": Ammattilaisten näkökulmia nuorten palveluiden nykytilaan ja ja kehittämistarpeisiin hyvinvointialueilla. THL:n raportti 14/2023. Viitattu 24.1.2024. Saatavissa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-408-234-1>
- Juhila, K. 2021. Laadullisen tutkimuksen ominaispiirteet. Teoksessa Vuori, J. (toim.). Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 29.11.2022. Saatavissa <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/>
- Järvensivu, A. 2017. Pelillistäminen ja digitaaliset pelit työelämän kehittämismenetelminä. *Aikuiskasvatus* 37 (4):256–69. Viitattu 19.1.2024. Saatavissa <https://doi.org/10.33336/aik.88440>
- Kahila, S., Kuutti, T., Kahila, J. & Sajaniemi, N. 2023. Interprofessional practicum in the context of Finnish early childhood education and care. *Journal of Early Childhood Education Research* 12. 89–118. Viitattu 17.1.2024. Saatavissa rajoitetusti <https://journal.fi/jecer/article/view/126208/86074>
- Kansallinen lapsistrategia. Valtioneuvoston julkaisuja 2021:8. Helsinki. Viitattu 19.10.2022. Saatavissa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-383-777-5>

Kansallisen lapsistrategian toimeenpanosuunnitelma. Valtioneuvoston periaatepäätös. Valtioneuvoston julkaisuja 2021:81. Helsinki. Viitattu 19.10.2022. Saatavissa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-383-868-0>

Karvonen, S., Kestilä, L. & Kauppinen, T. M. 2019. Nuorten kokemukset sosiaali- ja terveystalvueluista. Teoksessa Kestilä, L. & Karvonen S. (toim.). Suomalalaisten hyvinvointi 2018. 228–245. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 8.12.2022. Saatavissa <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-343-256-7>

Kekkonen, M., Känkänen, P. & Gissler, M. 2018. Tieto nuorten asiakaskokemuksista ja palveluiden käytöstä – liian tärkeää hukattavaksi. Teoksessa Gissler, M., Kekkonen, M. & Känkänen, P. (toim.) Nuoret palvelujen pauloissa. Nuorten elinolot -vuosikirja 2018, 5–17. Viitattu 2.12.2022. Saatavissa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-343-200-0>

Kekkonen, M., Gissler, M., Sarvikiivi, E., Kääriäinen, S., Helve, O. & Isola, A-M. 2022. Lasten ja nuorten osallisuus, terveysturvallisuus ja koronarajoitukset. Teoksessa Kekkonen, M., Gissler, M., Känkänen, P. & Isola, A-M. (toim.). Poikkeuksellinen nuoruus korona-aikaan. 7–30. PunaMusta Oy. Vantaa. Viitattu 16.7.2023. Saatavissa <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-343-937-5>

Kekkonen, M. & Rautiainen, S. 2023. Lapsiperheiden avoimen kohtaamispaikkatoiminnan saavutettavuus. Julkaisussa Majlander, S., Vihtari, J., Kekkonen, M., Sankalahti, K., Turu, P. & Rautiainen, S. Lasten ja nuorten palveluiden yhdenvertainen saavutettavuus. Kansallisen lapsistrategian toimenpiteen 14 raportti. THL:n työpaperi 6/2023. Viitattu 1.8.2023. Saatavissa <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-408-027-9>

Kivilehto, S. 2020. Topaasia-peli varhaiskasvatuksen tiimeissä. Systeemiälykkyyden muutokset ja pelikokemuksia. Helsingin yliopisto. Pro Gradu -tutkielma. Viitattu 17.1.2024. Saatavissa <http://urn.fi/URN:NBN:fi:hulib-202006162821>

Koivisto, J. & Hamari, J. 2019. The rise of motivational information systems: A review of gamification research. International Journal of Information Management Vol 45. 191–210. Viitattu 19.1.2024. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>

Kumpulainen, K-R. 2020. Muotoilupelien luoma dialogi. Topaasia® -livestream tallenne 16.12.2020. Viitattu 27.7.2023. Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=4NYbd3OfFAY>

Kumpulainen, K-R. 2023. Haastattelu 31.3.2023.

Laitila, M. 2010. Asiakkaan osallisuus mielenterveys- ja päihdetyössä. Itä-Suomen yliopisto. Väitöskirja. Viitattu 23.9.2023. Saatavissa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-61-0224-5>

Leeman, L. & Virrankari, L. 2022. Nuorten osallisuuden kokemus ja siinä tapahtuneet muutokset vuosina 2019–2021: ovatko erot kasvaneet. Teoksessa Kekkonen, M., Gissler, M., Känkänen, P. & Isola, A-M. (toim.). Poikkeuksellinen nuoruus korona-aikaan. 152–166. PunaMusta Oy. Vantaa. Viitattu 23.9.2023. Saatavissa <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-343-937-5>

Majlander, S. & Vihtari, J. 2023. Hyvinvointi ja palveluiden saavutettavuus Kouluterveyskyselyn aineistossa. Julkaisussa Majlander, S., Vihtari, J., Kekkonen, M., Sankalahti, K., Turu, P. & Rautiainen, S. Lasten ja nuorten palveluiden yhdenvertainen saavutettavuus. Kansallisen lapsistrategian toimenpiteen 14 raportti. THL:n työpaperi 6/2023. Viitattu 1.8.2023. Saatavissa <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-408-027-9>

Majlander, S., Vihtari, J., Kekkonen, M., Sankalahti, K., Turu, P. & Rautiainen, S. 2023. Lasten ja nuorten palveluiden yhdenvertainen saavutettavuus. Kansallisen lapsistrategian toimenpiteen 14 raportti. THL:n työpaperi 6/2023. Viitattu 4.3.2023. Saatavissa <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-408-027-9>

Ministeriöiden tulevaisuuskatsaus 2022. Yhteiskunnan tila ja päätöksiä vaativat kysymykset. Valtioneuvoston julkaisuja 2022:58. Viitattu 19.1.2024. Saatavissa <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-383-780-5>

Paalumäki, A. & Vähämäki, M. 2020. Havainnointi organisaatiotutkimuksessa. Teoksessa Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Puusa, A. & Juuti, P. (toim.). Luku 8. E-kirja. Gaudeamus Oy. Ellibs Library. Viitattu 30.11.2022. Saatavissa rajoitetusti <https://www.ellibslibrary.com/reader/9789523456167>

Peltola, M. & Moisio, J. 2017. Ääniä ja äänettömyyttä palvelukentillä: Katsaus lapsia ja nuoria koskevaan palvelutietoon. Nuorisotutkimusseuran verkkojulkaisu 112. Viitattu 1.12.2022. Saatavissa https://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/aania_ja_aanettomytta_palvelukentilla_uusin.pdf

Pitkänen, T., Tourunen, J., Huhta, H., Kaskela, T., Takala, J., Helfer, A., Jurvanen, S., Laine, R., Larivaara, M. & Suurpää, L. 2022. Nuorten mielenterveyden tukeminen sosiaalihuollossa ja matalan kynnyksen toiminnassa. Työntekijöiden ja nuorten näkemyksiä tarpeista ja toimintatavoista. Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan

julkaisusarja 2022:65. Viitattu 27.10.23. Saatavissa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-383-169-8>

Puusa, A. 2020a. Haastattelutyypit ja niiden metodologiset ominaisuudet. Teoksessa Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Puusa, A. & Juuti, P. (toim.). Luku 6. E-kirja. Gaudeamus Oy. Ellibs Library. Viitattu 2.5.2023. Saatavissa rajoitetusti <https://www.ellibslibrary.com/reader/9789523456167>

Puusa, A. 2020b. Näkökulmia laadullisen aineiston analysointiin. Teoksessa Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Puusa, A. & Juuti, P. (toim.) Luku 9. E-kirja. Gaudeamus Oy. Ellibs Library. Viitattu 30.11.2022. Saatavissa rajoitetusti <https://www.ellibslibrary.com/reader/9789523456167>

Puusa, A. & Juuti, P. 2020a. Laadullisen tutkimuksen ominaispiirteet. Teoksessa Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Puusa, A. & Juuti, P. (toim.). Osa II. E-kirja. Gaudeamus Oy. Ellibs Library. Viitattu 7.5.2023. Saatavissa rajoitetusti <https://www.ellibslibrary.com/reader/9789523456167>

Puusa, A. & Juuti, P. 2020b. Laadullisen tutkimuksen olemus. Teoksessa Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Puusa, A. & Juuti, P. (toim.). Luku 4. E-kirja. Gaudeamus Oy. Ellibs Library. Viitattu 9.5.2023. Saatavissa rajoitetusti <https://www.ellibslibrary.com/reader/9789523456167>

Puusa, A. & Juuti, P. 2020c. Laadullisen tutkimuksen aineiston hankintamenetelmiä. Teoksessa Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Puusa, A. & Juuti, P. (toim.). Osa III. E-kirja. Gaudeamus Oy. Ellibs Library. Viitattu 2.5.2023. Saatavissa rajoitetusti <https://www.ellibslibrary.com/reader/9789523456167>

Puusa, A. & Juuti, P. 2020d. Laadullisen aineiston analysointi. Teoksessa Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Puusa, A. & Juuti, P. (toim.). Osa IV. E-kirja. Gaudeamus Oy. Ellibs Library. Viitattu 30.11.2022. Saatavissa rajoitetusti <https://www.ellibslibrary.com/reader/9789523456167>

Pääministeri Sanna Marinin hallituksen (2019–2023) seurantakertomus kansallisen lapsistrategian toimeenpanosta. Valtioneuvoston julkaisuja 2023:23. Viitattu 8.10.2023. Saatavissa <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-383-515-3>

Ruusuvuori, J. & Tiittula, L. 2017. Tutkimushaastattelu ja vuorovaikutus. Teoksessa Tutkimushaastattelun käsikirja. Hyvärinen, M., Nikander, P. & Ruusuvuori, J. (toim.). 46–83. Vastapaino. Tampere.

Sankalahti, K. & Turu, P. 2023. Nuorten kokemukset palveluiden saavutettavuudesta dialogisen tiedonkeruun menetelmällä. Julkaisussa Majlander, S., Vihtari, J., Kekkonen, M., Sankalahti, K., Turu, P. & Rautiainen, S. Lasten ja nuorten palveluiden yhdenvertainen saavutettavuus. Kansallisen lapsistrategian toimenpiteen 14 raportti. THL:n työpäpaperi 6/2023. Viitattu 4.3.2023. Saatavissa <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-408-027-9>

Sosiaali- ja terveydenhuollon valtakunnalliset tavoitteet. Sosiaali- ja terveysministeriön julkaisuja 2022:18. Viitattu 8.12.2022. Saatavissa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-00-5427-4>

Sote-uudistus.fi. Verkkosivusto. Viitattu 1.12.2022. Saatavissa <https://soteuudistus.fi>

Stenvall, E. 2021. Lasten ja nuorten osallisuus kansallisessa lapsistrategiassa: Osa 3: Lasten ja nuorten näkökulmia osallisuudesta. Sosiaali- ja terveysministeriön raportteja ja muistioita 2021:19. Viitattu 15.1.2024. Saatavissa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-00-5438-0>

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos a. Lasten ja nuorten palvelujen saavutettavuus. Viitattu 25.9.2022. Saatavissa <https://thl.fi/fi/tutkimus-ja-kehittaminen/tutkimukset-ja-hankkeet/kansallinen-lapsistrategia/lasten-ja-nuorten-palvelujen-saavutettavuus>

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos b. Verkkosivusto. Viitattu 2.11.2022. Saatavissa <https://thl.fi/fi/thl/tietoa-meista>

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos c. Tulevaisuuden sosiaali- ja terveysterveystyösuunnitelma. Viitattu 17.2.2024. Saatavissa <https://thl.fi/tutkimus-ja-kehittaminen/tutkimukset-ja-hankkeet/tulevaisuuden-sosiaali-ja-terveyskeskus-ohjelma>

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. 2019. Sosiaali- ja terveystyösuunnitelman yhdenvertaisuuden käsitteet: Versio 2.0. Viitattu 18.5.2023. Saatavissa <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2019121948919>

Topaasian pelisivusto. Playtopaasia.com. Viitattu 14.11.2022. Saatavissa rajoitetusti <https://play.topaasia.com>

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. E-kirja. Ellibs Library. Viitattu 9.5.2023. Saatavissa rajoitetusti <https://www.ellibslibrary.com/reader/9789520400118>

Tutkimuseettinen neuvottelukunta. 2012. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsittely Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje. Viitattu 1.12.2022. Saatavissa https://tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf

Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisu 3/2019. Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa. Viitattu 30.11.2022. Saatavissa

https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/Ihmistieteiden_eettisen_ennakoarvioinnin_ohje_2019.pdf

Vaajakallio, K. 2012. Design games as a tool, a mindset and a structure. Aalto yliopisto. Väitöskirja. Viitattu 18.1.2024. Saatavissa

<https://aaltodoc.aalto.fi/server/api/core/bitstreams/796b87e9-f7dc-4f03-ae5b-8af7dbf8157f/content>

Valtioneuvoston julkaisu 2021:2. Lapset, nuoret ja koronakriisi: Lapsistrategian koronatyöryhmän arvio ja esitykset lapsen oikeuksien toteuttamiseksi. Viitattu 8.12.2022. Saatavissa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-383-674-7>

Vesa, M. & Harviainen, J. T. (2019). Gamification: Concepts, Consequences, and Critiques. *Journal of Management Inquiry*, 28(2), 128–130. Viitattu 5.2.2024. Saatavissa <https://doi.org/10.1177/1056492618790911>

Vilkka, H. 2020. Akateemisen lukemisen ja kirjoittamisen opas. PS-kustannus. Jyväskylä

Vuori, J. 2021. Tutkimusetiikka ihmistieteissä. Teoksessa Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Vuori, J. (toim.). Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 30.11.2022. Saatavissa <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/>

Warsinsky, S., Schmidt-Kraepelin, M., Rank, S., Thiebes, S. & Sunyaev, A. 2021. Conceptual Ambiguity Surrounding Gamification and Serious Games in Health Care: Literature Review and Development of Game-Based Intervention Reporting Guidelines (GAMING). *Journal of medical Internet research* 23.9. Viitattu 12.4.23. Saatavissa rajoitetusti <https://www.jmir.org/2021/9/e30390/pdf>

Liite 1. Hukassa(ko) -pakan kortit

AVUN ETSIMINEN

<p>KRIITTISYYS</p> <p>On tärkeää ymmärtää, etteivät kaikki tietolähteet ole luotettavia.</p>	<p>AHDISTUS</p> <p>Ahdistus voi estää etsimistä apua.</p>	<p>AVUN LÖYTÄMISEN HELPPOUS</p>
<p>INTERNET</p> <p>Apua tilanteeseen etsitään netin kautta.</p>	<p>VERTAISRYHMÄT</p> <p>Vertaisryhmät on yksi tapa saada apua ja tukea.</p>	<p>VANHEMMAT JA SUKULAISET</p> <p>Apua voi kysyä vanhemmilta tai joltakin sukulaiselta.</p>
<p>MUUT NUORET</p> <p>Toisilta nuorilta voi pyytää ja saada apua.</p>	<p>ROHKEUS</p> <p>Avun etsiminen voi vaatia rohkeutta.</p>	<p>KESKUSTELURYHMÄT</p> <p>Apua ja tietoa haetaan netin keskusteluryhmistä.</p>
<p>LÄHEINEN AIKUINEN</p> <p>Apua voi kysyä joltakin luotettavalta aikuiselta.</p>	<p>TIEDON LÖYTÄMINEN</p> <p>Tieto siitä mihin asioihin ja mistä paikoista voi saada apua.</p>	<p>EPÄTOIVO</p> <p>Voi tuntua, että apua ei löydy tai sitä ei ole olemassa.</p>
<p>HOUKUTTELEVAUS</p> <p>Paikan josta hakee apua, pitää tuntua itselle sopivalta.</p>		

AVUN PYYTÄMINEN JA SAAMINEN

<p>AVUNTARPEEN ÄÄNEEN SANOMINEN</p>	<p>SALASSAPITO</p> <p>On tärkeää, että osaat pyytää salassa ja niistä ei puhuta ilman lupaa.</p>	<p>ARVOSTAVA KOHTELU</p> <p>Minua kohdellaan kauniisti ja tilanteeseeni suhtaudutaan kunnioittavasti.</p>
<p>SOPIVA APU</p> <p>Löydetty apu on oikeanlainen.</p>	<p>YMMÄRRETYKSI TULEMINEN</p> <p>Ymmärretyksi tuleminen on tärkeää apua pyytäessä.</p>	<p>AVUN PYYTÄMISEN KYNNYK</p> <p>Pieneltäkin tuntuuasiassa voi pyytää ja saada apua.</p>
<p>HÄPEÄ</p> <p>Tilanteen häpeäminen estää avun pyytämistä.</p>	<p>VÄHÄTTELYN JA LEIMAANTUMISEN PELKO</p> <p>Pelko siitä, että asiaa ei oteta tosissaan.</p>	<p>VASTUU</p> <p>Luottamus siihen että ammattilaiset ottavat vastuun asioiden sujumisesta.</p>
<p>USKALLUS</p> <p>Voi vaatia uskallusta kertoa omista asioista muille ja hakea apua.</p>	<p>MUIDEN SUHTAUTUMINEN</p> <p>Muiden suhtautuminen tilanteeseen voi mietittyä.</p>	<p>AITO KIINNOSTUS</p> <p>On tärkeää, että aikuinen jolle asiasta kerrotaan on kiinnostunut tilanteesta.</p>
<p>PELKO</p> <p>Voi olla pelottavaa, että mitä avun hakemisesta saattaa seurata.</p>		

AVUN LÖYTÄMINEN

KAVEREILTA KYSYMINEN Avun löytää parhaiten puhumalla kavereille.	HELPPO PÄÄSY Avun saamisessa on tärkeää että sen saa helposti ja nopeasti.	AMMATTILAISET Ammattilainen on luotettava ja auttaa, tai ohjaa oikealle työntekijälle.
LUOTETTAVA TIETO AVUN LÖYTÄMISEKSI	HENKILÖKEMIAAT Sillä on merkitystä, kuinka auttajan kanssa tulee toimeen.	HELPOSTI SAATAVA TIETO
MULTA SAATU TUKI	VIRALLISET TAHOT Tietoa voi löytää virallisilta sivustoilta, kuten kuntien ja järjestöjen nettisivut.	CHATIT Apua voi hakea nuorille suunnatuista chateista.
LUOTETTAVA AIKUINEN Avun saa luotettavalta aikuiselta, jolle uskaltaa puhua.	TIEDON SELKEYS Avun löytämisen kannalta on tärkeää, että tieto eri palveluista on helposti ymmärrettävässä muodossa.	RENTO ILMAPIIRI
SOSIAALINEN MEDIA Sosiaalisen median kautta saa tukea ja apua kun sitä tarvitsee.		

AVUNTARPEEN TUNNISTAMINEN

AVUNTARPEEN VÄHÄTTELY Asia tuntuu niin pieneltä, ettei siihen kannata hakea apua.	HUOLI JA HÄTÄ Huoli ja hätä on merkki avuntarpeesta.	LEIMAANTUMINEN Avuntarve voi tuntua siltä, että erottuu joukosta.
RYHMÄPAIN Kaverit ja muut läheiset voivat vaikuttaa siihen, hakeeko apua.	YKSIÄISYYS Yksinäisyys voi estää näkemästä mahdollisuuksia saada apua.	ONGELMAN MYÖNTÄMINEN Ongelmien myöntäminen voi tuntua vaikealta.
EPÄTIETOISUUS Epätietoisuus siitä, mihin voi pyytää apua.	HYVÄKSYMINEN On hyväksyttävää tarvita apua.	AVUNTARPEEN TUNNUSTAMINEN
KIUSATUKSI TULEMINEN Pelko kiusaamiseksi tulemisesta voi estää avun hakemista.	NORMAALIUS Tilanteen normaalius tai epänormaalius voi mietittyttää.	LÄHIPIIRIN HYVÄKSYMINEN Lähipiirin hyväksyntä missä tahansa tilanteessa on tärkeää.
VOIMAVARAT Tiedän milloin en selviä yksin tilanteesta.		

Liite 2. Kutsukirje haastatteluun

Hei!

Teen ylemmän ammattikorkeakoulun opinnäytetyötä liittyen Topaasia-pelin käyttöön nuorten sote-palveluiden kehittämisessä. Olen tehnyt yhteistyötä THL:n kanssa liittyen lasten ja nuorten palveluiden saavutettavuuden hankkeeseen, yhteyshenkilönä on Katja Sankalahti.

Toivoisin saavani haastatella hankkeessa mukana olleita työntekijöitä. Olen saanut Katjalta pelin-ohjaajien yhteystiedot. Haastattelut toteutetaan etäyhteydellä, aikaa varataan haastateltavan aikataulun mukaan, esimerkiksi 20-40 minuutin verran. Tutkimukseni kannalta myös lyhyet haastattelut ovat arvokkaita, olen kiinnostunut kaikista havainnoista ja ajatuksista liittyen pelin käyttöön palvelujen kehittämisessä.

Laitan liitteeksi tutkimuksen tietosuojalomakkeen ja suostumuslomakkeen.

Olisi upeaa, jos haastattelu mahtuisi aikatauluun vielä tämän vuoden puolella, mutta voimme toki sopia haastattelun vaikka tammikuulle.

Vastauksesta kiittäen,

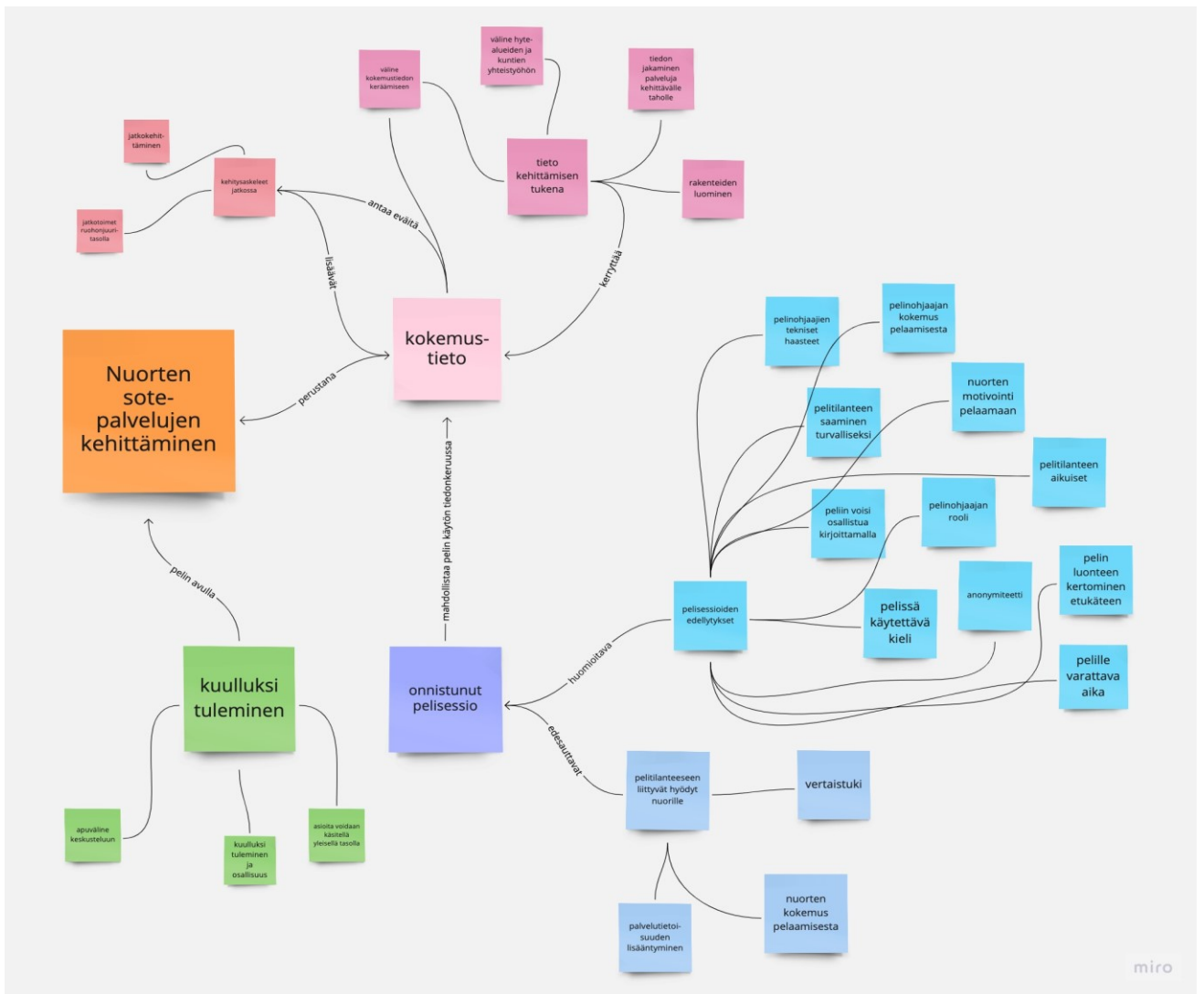
Petra Turu

Asiakaslähtöisten palveluprosessien kehittäjä (YAMK)

xxxxxxxx@xxxxxxxx

p.xxxxxxxxxx

Liite 3. Analysoinnin käsitettä



Liite 4. Tutkimuksen suostumuslomake

SUOSTUMUS TUTKIMUKSELLISEEN OPINNÄYTETYÖHÖN OSALLISTUMISESTA

Tutkimuksen nimi:

Hyötypelin käyttö nuorten sosiaali- ja terveystalvelujen kehittämisessä: avun saavutettavuuteen liittyvä Topaasia®-peli nuorten kanssa

Tutkimuksen tekijä:

LAB-ammattikorkeakoulu, sosiaali- ja terveystalvan ammattikorkeakoulututkinto,
sairaanhoitaja yamk-opiskelija Petra Turu, p. xxxxxxxxxxx, xxxxxxxx@xxxxxxxx

Tutkimuksen tarkoituksena on kerätä sekä nuorten kanssa pelanneiden aikuisten kokemuksia pelisessioista palvelujen kehittämisen näkökulmasta että nuorten esiintuomia asioita pelien yhteydessä. Tutkimuksen tavoitteena on lisätä tietoa hyötypelin käytöstä palvelujen kehittämisessä.

Tutkimus liittyy Terveysten ja hyvinvoinnin laitoksen lasten ja nuorten yhdenvertaiseen sote-palvelujen saavutettavuuden hankkeeseen.

Minua on pyydetty osallistumaan yllä mainittuun tutkimukseen ja olen saanut kirjallista tietoa tutkimuksesta sekä mahdollisuuden esittää siitä tutkijalle kysymyksiä.

Ymmärrän, että tutkimukseen osallistuminen on vapaaehtoista ja että minulla on oikeus kieltäytyä siitä sekä peruuttaa suostumus ja keskeyttää tutkimus syytä ilmoittamatta. Ymmärrän myös, että henkilöllisyyteni jää vain tutkimuksen tekijän tietoon, tiedot käsitellään luottamuksellisina ja aineisto hävitetään tutkimuksen valmistuttua.

Liite 5. Tutkimuksen tietosuojailmoitus

Laatimispäivämäärä: 9.12.2022

Mitä tarkoitusta varten henkilötietoja kerätään? / Henkilötietojen käsittelyn tarkoitus

Tutkimuksellinen opinnäytetyö ”Hyötypelin käyttö nuorten sosiaali- ja terveystalouden kehittämisessä” liittyy THL:n hankkeeseen Lasten ja nuorten palvelujen saavutettavuus. Työssä käytetään hankkeeseen osallistuneiden työntekijöiden haastatteluja ja kokoustallenteita tutkimuksen aineistona. Työn tavoitteena on lisätä tietoa hyötypelin käytöstä nuorten sote-palveluiden kehittämisessä.

Mitä tietoja keräämme? / Tutkimusrekisterin tietosisältö

Tutkimuksessa kerätään seuraavat tiedot: nimi, sähköpostiosoite, äänitallenne (sisältäen myös kuvan) ja haastattelumuistiinpanot.

Millä perusteella keräämme tietoja? / Henkilötietojen käsittelyn oikeusperuste

Henkilötietojen käsittelyperuste on rekisteröidyn suostumus.

Mistä kaikkialta henkilötietoja keräämme / Tietolähteet

Henkilötietoja kerätään rekisteröidyltä itseltään. Yhteydenottoa varten on saatu nimet ja organisaation sähköpostiosoitteet opinnäytetyön yhteyshenkilöltä THL:ssa.

Kenelle tietoja siirretään? / Tietojen siirto tai luovuttaminen ulkopuolelle

Henkilötietoja ei siirretä tai luovuteta opinnäytetyön tekijän lisäksi muille.

Minne tietoja siirretään? / Tietojen siirto tai luovuttaminen EU:n tai Euroopan talousalueen ulkopuolelle

Kerättyjä henkilötietoja ei siirretä EU:n tai Euroopan talousalueen ulkopuolelle.

Kerättyjen tietojen turvallinen säilyttäminen / Rekisterin suojauksen periaatteet

Kerättyä aineistoa säilytetään salasanoin suojatuissa tiedostoissa ja käsitellään LAB-ammattikorkeakoulun tietoturvalisillä palvelimilla. Tietoihin on pääsy ainoastaan opinnäytetyön tekijällä.

Kaikki aineisto anonymisoidaan aineiston analysointia varten.

Kuinka kauan kerättyä aineistoa säilytetään? / Tutkimusaineiston käsittely tutkimuksen päättymisen jälkeen

Aineiston tallenteet tuhotaan opinnäytetyön valmistuttua, viimeistään vuoden 2023 loppuun mennessä.

Millaista päätöksentekoa? / Automaatioitu päätöksenteko

Aineistoa käsiteltäessä ei tapahdu automaattista päätöksentekoa.

Oikeutesi / Rekisteröidyn oikeudet

Rekisteröidyllä on oikeus peruuttaa antamansa suostumus, milloin henkilötietojen käsittely perustuu suostumukseen.

Rekisteröidyllä on oikeus tehdä valitus Tietosuojavaltuutetun toimistoon, mikäli rekisteröity katsoo, että häntä koskevien henkilötietojen käsittelyssä on rikottu voimassa olevaa tietosuojalainsäädäntöä.

Rekisteröidyllä on seuraavat EU:n yleisen tietosuoja-asetuksen mukaiset oikeudet:

- a) Rekisteröidyn oikeus tarkistaa itseään koskevat tiedot.
- b) Rekisteröidyn oikeus tietojensa oikaisemiseen.
- c) Rekisteröidyn oikeus tietojensa poistamiseen. Oikeutta henkilötietojen poistamiseen ei sovelleta, jos tietojen käsittely on tarpeen yleisen edun mukaisia arkistointitarkoituksia taikka tieteellisiä tai historiallisia tutkimustarkoituksia tai tilastollisia tarkoituksia varten, jos oikeus tietojen poistamiseen estää tai suuresti vaikeuttaa henkilötietojen käsittelyä.
- d) Rekisteröidyn oikeus tietojen rajoittamiseen.
- e) Rekisteröidyn oikeus siirtää tiedot toiselle rekisterinpitäjälle.
- f) Rekisteröidyn oikeus vastustaa tietojensa käsittelyä, kun käsittely perustuu yleistä etua koskevaan tehtävään, rekisterinpitäjälle kuuluvaan julkiseen valtaan tai rekisterinpitäjän tai kolmannen osapuolen oikeutettuun etuun.

EU:n yleisen tietosuoja-asetuksen mukaiset rekisteröidyn oikeudet eivät ole automaattisia kaikessa henkilötietojen käsittelyssä.

Tutkimusrekisterin tiedot

Rekisterin nimi on "Hyötypelin käyttö nuorten sosiaali- ja terveystietojen kehittämisessä".

Tutkimus on kertatutkimus, jonka kestoaika on 9/2022–7/2023. Henkilötietoja säilytetään enintään vuoden 2023 ajan.

Rekisterinpitäjän ja yhteyshenkilön tiedot

Rekisterinpitäjä ja yhteyshenkilö:

Petra Turu, p. xxxxxxxxxxxx, xxxxxxxx@xxxxxxxx

Tutkimuksen suorittajat

Tutkimuksen suorittaja on Petra Turu (yhteystiedot yllä).