

Pelin kehittäminen nuorille aikuisille sosiaalisten taitojen parantamiseksi

Lautapeli Avain-säätiön Poverian asiakkaille

LAB-ammattikorkeakoulu

Sosionomi (AMK)

2024

Kalle Ronkainen

Anni Tarvainen

Tiivistelmä

Tekijä(t) Kalle Ronkainen Anni Tarvainen	Julkaisun laji Opinnäytetyö, AMK	Valmistumisaika 2024
	Sivumäärä 31 + 4	
Työn nimi Pelin kehittäminen nuorille aikuisille sosiaalisten taitojen parantamiseksi Lautapeli Avain-säätiön Poverian asiakkaille		
Tutkinto ja koulutusala Sosionomi (AMK)		
Toimeksiantajaorganisaatio Avain-säätiö		
Tiivistelmä <p>Avain-säätiön Poveria-toiminta on tarkoitettu koulutuksen ja työelämän ulkopuolelle jääneille nuorille aikuisille tavoitteenaan edistää arjenhallintaa, sosiaalisia taitoja, työ- ja opiskeluvälmiuksia sekä osallistumismahdollisuuksia. Toiminnalla pyritään myös vähentämään syrjäytymisriskiä ja yksinäisyyttä.</p> <p>Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää Avain-säätiön Poverian nuorille aikuisille sosiaalisia taitoja vahvistava peli. Tarkoituksena oli kehittää peli, jota voidaan hyödyntää Avain-säätiön ja erityisesti Poverian toiminnassa nuorten aikuisten kanssa.</p> <p>Opinnäytetyö toteutettiin toiminnallisena opinnäytetyönä. Sen toteutuksena luotiin lautapeli, jonka tekemisessä käytettiin tietoperustana luotettavia kirjallisia- ja verkkolähteitä. Lisäksi peliä varten keskusteltiin Poverian ohjaajien kanssa ja kysyttiin Poverian nuorilta aikuisilta mielipiteitä, millainen peli heitä hyödyttäisi eniten.</p> <p>Lautapeli sai nuorilta aikuisilta positiivista palautetta järjestetyssä testikerrassa ja se koettiin hyödylliseksi. Palautteen perusteella opinnäytetyö voidaan kokea onnistuneeksi, vaikka pitkäaikaisempia vaikutuksia ei voi vielä arvioida. Opinnäytetyön tuotoksena kehitetty lautapeli luovutettiin Poverialle. Materiaalit ovat helposti tulostettavissa, joten niitä voidaan hyödyntää muissakin kuin Avain-säätiön toiminnoissa.</p>		
Asiasanat sosiaaliset taidot, nuoret aikuiset, pelillisuus, osallisuus		

Abstract

Author(s)	Type of Publication	Published
Kalle Ronkainen	Thesis, UAS	2024
Anni Tarvainen	Number of Pages	
	31 + 4	
Title of Publication		
Developing a game for young adults to improve social skills		
Board game for Avain-säätiö's Poveria customers		
Degree, Field of Study		
Bachelor of Social Services (UAS)		
Organisation of the client		
Avain-säätiö		
Abstract		
<p>Avain-säätiö's Poveria activity is intended for young adults who are not in employment or education, aiming to enhance everyday management, social skills, work, and study proficiency, and opportunities for participation. The activity also aims to reduce the risk of exclusion and loneliness.</p> <p>The objective of the thesis was to develop a game that improves the social skills of young adults of Poveria of the Avain-Säätiö. The purpose was to develop a game that can be used in the activities of the Avain-Säätiö, especially in Poveria with young adults.</p> <p>The thesis was implemented as a functional thesis, resulting in the creation of a board game. The development process was based on reliable written and online sources. In addition, for the game, we talked with Poveria's instructors and asked Poveria's young adults for their opinions on what kind of game would benefit them the most.</p> <p>The board game received positive feedback from young adults in the organized test session and it was perceived as useful. The feedback suggests that the thesis was successful, although the longer-term impacts are yet to be evaluated. The completed board game was handed over to Poveria. The materials can be easily printed, so they can also be used in activities other than the Avain-Säätiö.</p>		
Keywords		
social skills, young adult, keyword, gamification, inclusiveness, inclusivity		

Sisällys

1	Johdanto.....	1
1.1	Opinnäytetyön lähtökohdat.....	1
1.2	Opinnäytetyön tarkoitus ja tavoite.....	2
1.3	Toimeksiantaja	2
2	Sosiaaliset taidot.....	4
2.1	Sosiaalisten taitojen merkitys ja kehittäminen.....	4
2.2	Vuorovaikutustaidot.....	5
3	Osallisuus ja syrjäytyminen nuorten aikuisten keskuudessa	8
3.1	Osallisuuden merkitys	8
3.2	Syrjäytyminen.....	9
4	Pelit ja pelillisuus.....	11
4.1	Pelit.....	11
4.2	Pelillisuus.....	12
5	Opinnäytetyön toteutus	14
5.1	Toiminnallinen opinnäytetyö	14
5.2	Suunnittelu	15
5.3	Toteutus	15
5.4	Ennakkokysely	16
5.5	Testikerta	18
6	Small talk - peli	22
7	Yhteenveto	25
7.1	Eettisyys ja luotettavuus	25
7.2	Pohdinta.....	25
7.3	Jatkokehittämissuhteita.....	27
	Lähteet	28

Liite 1. Ennakkokysely opinnäytetyöhön

Liite 2. Palautekysely opinnäytetyöhön

Liite 3. Saatekirje työyhteisölle

Liite 4. Saatekirje opinnäytetyöhön

1 Johdanto

1.1 Opinnäytetyön lähtökohdat

Aikuisten sosiaalisten taitojen merkityksestä ja sosiaalisista taidoista on hyvin vähän tutkittua, sen sijaan lasten ja murrosikäisten sosiaalisista taidoista on useita tutkimuksia (Keltikangas-Järvinen 2010, 56). Nuorisobarometrin (2022, 27) mukaan nuoret nimesivät ystävät suurimmaksi asiaksi, jonka avulla selviytyä vaikeista tilanteista, minkä lisäksi perhe, vanhemmat, läheiset ja parisuhde saivat paljon vastauksia osakseen. Torven & Kiljusen (2005, 58) tutkimuksessa sosiaalisia suhteita pidetään myös tärkeimpänä ajatellen onnellisuutta. Tutkimukseen vastanneista 83 % pitää sitä erittäin tärkeänä ja 13 % tärkeänä.

Sosiaalisten taitojen puute, sosiaalinen arkuus, heikko itseluottamus sekä muut psykososiaaliset syyt voivat vaikuttaa ihmissuhteiden riittämättömyyteen, heikkoihin sosiaalisiin verkostoihin ja sosiaalisen vuorovaikutuksen mahdollisuuteen. Sosiaalinen syrjäytyminen voi myös liittyä kouluttamattomuuteen ja työttömyyteen. Sosiaalisena syrjäytymisenä voidaan pitää myös pieneen toimintaympäristöön rajoittuneita sosiaalisia suhteita sekä kykenemättömyyttä toimia vuorovaikutuksessa tutun ympäristön ulkopuolella. (Nivala 2008, 9.)

Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen tilasto- ja indikaattoripankki Sotkanetin (2023) tilastoista selviää, että vuosien 2016 ja 2021 välillä syrjäytymisriskissä eli ei työssä, opiskelussa tai varusmiespalvelussa olevia 18–24-vuotiaita oli vastaavan ikäisistä 19,8–23,2 prosenttia. Syrjäytymiseen on monia syitä, ja nuoret ajautuvat helposti ongelmien kierteeseen. Yhteiskunnan tulisi satsata enemmän nuorten tukemiseen ja kokonaisvaltaisiin palveluihin. Tällä hetkellä tuki näyttää paikoittain riittämättömänä ja syrjäyttävänä. (Paananen ym. 2019, 126.)

Sosiaalisten taitojen merkitys tulee korostumaan työelämässä entisestään, kun koneet lisääntyvät ja vievät työpaikkoja. Ammatit, joissa sosiaaliset taidot painottuvat, on vaikeampaa korvata roboteilla. Hyviä sosiaalisia taitoja vaativien työpaikkojen osuus on ollut kasvussa edellisinä vuosikymmeninä. (Jokinen & Sieppi 2018, 48–51.) Monia töitä, joissa ei vaadita korkeita sosiaalisia taitoja, siirtyy maihin, joissa se on kustannustehokkaampaa. Ammatit, joissa vaaditaan korkeita sosiaalisia taitoja, on vaikeampaa siirtää muualle. (Jokinen & Sieppi 2018, 53.)

Opinnäytetyön tarve lähti keskusteluista Avain-säätiön Poveria-hankkeen ohjaajien kanssa. Ohjaajat olivat huomanneet vuosien mittaan, että yhtenä suurena ongelmana nuorilla on ollut tietynlaisen nopean ja äkillisen kommunikaatiotaidon puute. Nykymaailmassa kommunikoidaan paljon älylaitteiden välityksellä ja niitä käyttäessä voi vastausta miettiä

halutessaan pidempään. Tällöin nuoret eivät ole välttämättä harjaantuneet kasvotusten käytäviin keskusteluihin, joissa toisen sanomisiin pitää osata reagoida nopeammin ja itsekin keksiä sanottavaa.

Peliä lähdettiin kehittämään sen idean pohjalta, että nuorille saataisiin opetettua nopeiden tilanteiden kommunikointikeinoja. Alkuperäisessä pelin ideassa oli vain kysymyksiä, mutta keskusteluissa tuli myöhemmin esille idea, että myös vastauksia voisi tarvittaessa olla tarjolla. Keskustelujen jälkeen päätettiin myös kysyä nuorten mielipiteitä peliin koskeviin asioihin ennakkokyselylomakkeella (Liite 1).

1.2 Opinnäytetyön tarkoitus ja tavoite

Opinnäytetyön tarkoituksena on kehittää Avain-säätiölle lautapeli, jonka avulla autetaan nuoria selviytymään sosiaalisista tilanteista small talkin avulla. Tavoitteena on vahvistaa nuorten sosiaalisia taitoja, erityisesti kehittämällä vuorovaikutustaitoja.

1.3 Toimeksiantaja

Opinnäytetyömme toimeksiantaja on Avain-säätiö, jonka päätoimena on edistää eri tavoilla tukea tarvitsevien vaikutusmahdollisuuksia. Edistäminen tapahtuu järjestämällä erilaisia sosiaalipalveluja kuntoutumisen ja selviytymisen tukemiseen. Avain-säätiö harjoittaa myös palvelutoimintaa tukevaa tutkimus-, kokeilu- ja kehittämistoimintaa ja on aktiivisena toimijana alalla eri verkostoissa ja yhteistyöfoorumeissa. (Avain-säätiö 2023a.)

Säätiön historia ulottuu vuoteen 1985 asti. Silloin perustettiin Etelä-Hämeen Vammaistalossäätiö Etelä-Hämeen erityishuoltopiirin kuntainliiton toimesta. Alkujaan säätiön toiminta koski vammaisten, ensisijaisesti kehitysvammaisten, asumis- ja työvalmiuksien edistämistä kuntainliiton alueella. Vuonna 2000 säätiön toimintaa laajennettiin koko maahan ja tuottamaan alan palveluja. Samana vuonna myös nimi vahvistettiin patentti- ja rekisterihallituksessa Avain-säätiöksi. (Avain-säätiö 2023a.)

Poveria on yksi Avain-säätiön ryhmätoiminnoista. Se on tarkoitettu 18–29-vuotiaille nuorille aikuisille, joilla ei ole työ- tai opiskelupaikkaa. Toiminnan tavoitteena on vahvistaa arjen hallintaa, sosiaalisia taitoja ja osallistumismahdollisuuksia. Poveriassa toiminta on kurssi- tai muotoista ja toiminnallista. Viisi kuukautta kestävä kurssin aikana nuoret käsittelevät erilaisia teemoja ja hahmottavat tulevaisuuden mahdollisuuksiaan ja unelmiaan sekä ryhmässä että henkilökohtaisissa ohjauksissa. Keskeisinä menetelminä toiminnassa ovat ratkaisukeskeiset, yhteistoiminnalliset ja luovat menetelmät. Kurssin tavoitteena on löytää nuorelle oma polku ja edistää arjenhallintaa, sosiaalisia taitoja, osallistumismahdollisuuksia sekä työ- ja opiskelunvalmiuksia. Lisäksi yritetään vähentää nuoren yksinäisyyttä ja

syrytytymisriskiä. Kurssien lisäksi Poverialla on avoin Poveria-paja, jossa voi halutessaan tutustua Poveria-kurssin toimintaan ja käsitellä erilaisia teemoja yhdessä vertaisohjaajien kanssa. (Avain-säätiö 2023b.)

2 Sosiaaliset taidot

2.1 Sosiaalisten taitojen merkitys ja kehittäminen

Sosiaaliset taidot ovat sosiaalisista tilanteista selviämisen taito, kun taas sosiaalisuus on ihmisen halua olla muiden kanssa. Nämä sekoitetaan hyvin usein toisiinsa, mutta on hyvä muistaa, ettei ne ole riippuvaisia toisistaan. Sosiaaliset taidot ovat opittuja taitoja, ei synnynäisiä, niin kuin sosiaalisuus. Sosiaaliset taidot muodostuvat kasvatuksen ja kokemuksen kautta, ja taitojen kehittymistä edesauttaa myös sosiaalisuus. (Keltikangas-Järvinen 2010, 17–18.) Sosiaalisia taitoja voidaan kehittää ihmisen koko elämän aikana eri ikävaiheina (Kauppila 2005, 125).

Sosiaalisilla taidoilla tarkoitetaan kykyä tulla muiden ihmisten kanssa toimeen. Kyky ratkaista sosiaalisia ongelmia ja valita oikea ratkaisu tilanteessa ovat merkittävimpiä sosiaalisten taitojen ominaisuuksia. Henkilö, joka omaa hyvät sosiaaliset taidot, pystyy joustavasti valitsemaan tilanteeseen sopivimman toimintamallin. Toimintamallin tulee olla tehokas ja asiallinen juuri kyseiseen tilanteeseen. Sosiaaliin taitoihin liittyy myös kyky ymmärtää muiden tunteita ja näkökulmia, taito toisen ihmisen asemaan asettumisesta eli empatiasta, ja myötätunnon osoittaminen toisten kokemuksista eli sympatia. (Keltikangas-Järvinen 2010, 20–22.)

Sosiaalisissa vuorovaikutustilanteissa tarvitsemme sosiaalisia taitoja. Sosiaalisista taidosta voidaan puhua, kun nähdään ihmisiä ja keskustellaan heidän kanssaan. Sosiaaliset taidot määritellään myös käyttäytymiseksi, jotka ovat sosiaalisesti hyväksytyjä ja joiden avulla voidaan luoda rakentava vuorovaikutus. (Kauppila 2005, 125.)

Kun tarkastellaan ihmisen sosiaalisia taitoja, korostuu tällöin sensitiivisyys, johon kuuluu myös sosiaalinen herkkyyks. Sensitiivinen henkilö pystyy herkemmin tulkitsemaan toisia ja näkemään, jos henkilö pyrkii piilottamaan tunteensa. Hän valitsee tilanteeseen sopivat sanat taitavasti pystyessään lukea tilannetta sekä toista henkilöä ja näin voidaan välttyä loukkaantumisilta. (Keltikangas-Järvinen 2010, 60–61.)

Sosiaaliin taitoihin liittyy myös eettinen ja moraalinen puoli, vaikka usein tarkastelu kohdistuu kognitiivisiin taitoihin, kuten ongelmanratkaisuun, vaihtoehtojen löytämiseen sekä tilanteiden selvittämiseen. Sosiaalisissa taidoissa voidaan nähdä henkilön kunnioitus ja arvostus muita kohtaan, sekä kyky huomioida muiden oikeuksia ja toimia sovittujen sääntöjen määräämällä tavalla. (Keltikangas-Järvinen 2010, 23–24.)

Sosiaalisissa verkostoissa sekä työelämäyhteyksissä huonosti selviytyvät nuoret ovat vaarassa syrjäytyä. Heikot sosiaaliset taidot johtavat usein työttömyyteen. Työssä

menestymisellä ja sosiaalisilla taidoilla nähdään positiivinen yhteys toisiinsa. Hyvät sosiaaliset taidot työelämässä kertovat kyvystä työskennellä ryhmissä sekä taidosta asettua toisen työntekijän asemaan. (Kauppila 2005, 159.)

Sosiaalisten taitojen puutteellisuuteen Liberman, DeRisi & Mueser (1989) ovat nähneet vaikuttavan sen, ettei sosiaalisia taitoja ole opetettu riittävästi, eikä sosiaalisia taitoja ole voitu oppia oikeanlaisilta malleilta. Sosiaalisista taidoista suuri osa saadaan toisen ihmisen käytöstä havainnoimalla. Taitojen kehittymistä voi myös haastaa psykologiset ongelmat, jolloin voi olla vaikeaa omaksua sosiaalisia taitoja. Myös stressitekijät voivat haastaa, kun halutaan olla itsekseen, eikä sosiaalisia taitoja harjoiteta. Sosiaalisen ympäristön muutokset vaikuttavat myös sosiaalisten taitojen puutteellisuuteen. (Kauppila 2005, 129–130.)

Ihmisen sosiaaliset taidot muuttuvat eri ikävaiheissa ja ilmenevät eri tavoin. Sosiaalisilla taidoilla tarkoitetaan valmiuksia käyttäytyä sopivalla tavalla vuorovaikutustilanteissa erilaisissa ympäristöissä eri ihmisten kanssa. Perheen vuorovaikutusmallit vaikuttavat merkittävästi lapsen sosiaalisiin taitoihin ja niiden kehittämisen kannalta olennaista on kohdata muita ihmisiä. (Pulkkinen 2023.)

2.2 Vuorovaikutustaidot

Vuorovaikutustaidot ovat tärkeitä taitoja elämässä ihmissuhteiden luomisessa, haasteiden syntymisen ennaltaehkäisemisessä ja niiden selvittämisessä. Hyvät vuorovaikutustaidot auttavat ihmissuhteiden luomisessa sekä oman hyvinvoinnin edistämässä. (Klemola & Talvio 2017.) Vuorovaikutustaidot kehittyvät jo lapsuudesta alkaen yhteisleikkien, toisen näkökulman ymmärtämisen ja arjessa itsensä ilmaisemisen kautta (Pulkkinen 2023). Vuorovaikutustaitoihin kuuluu kommunikointi eli viestintätaito, sosiaalinen kyvykkyys eli toisten ihmisten kanssa toimeen tuleminen taito, sosiaalinen havaitseminen ja herkkyys sekä empatia (Kauppila 2005, 22–23).

Vuorovaikutuksessa kerrotaan omia mielipiteitä sekä kokemuksia: Kerrotaan ja kuvaillaan asioita, jotka ovat tapahtuneet viime aikoina. Tähän ei usein liity mitään erityistä päämäärää tai tavoitetta. (Helkama ym. 2020.) Vuorovaikutuksen onnistumiseen liittyy hyvin vahvasti oma asenne niin itseä, kuin muita kohtaan. Itsestään antaminen sekä kunnioittava että tasa-arvoinen asenne toisia kohtaan ovat edellytyksiä onnistuneelle vuorovaikutukselle. (Klemola & Talvio 2017.)

Toimivaan vuorovaikutukseen liittyy useita työvälaineitä, kuten aktiivinen minän kuunteleminen, eli omien tunteiden, arvojen, tarpeiden, vahvuuksien ja heikkouksien tunnistaminen. Pysähdytään kuuntelemaan tilanteessa itseään ja valintoja tehdessä annetaan minän ohjata. Minäviestit, eli taito puhua omasta puolesta, ilmaista tunteitaan, tarpeitaan,

ajatuksiaan, arvostuksiaan, käsityksiään, halujaan sekä toiveitaan vaikuttavat toimivaan vuorovaikutukseen. Näiden avulla kunnioitetaan omia kokemuksia ja näin myös muut ymmärtävät paremmin puhujaa. (Klemola & Talvio 2017.) Jotta vuorovaikutus on hyvää, on se silloin myös tehokasta, pyrkii päämääriin ja säilyttää yhteistyösuhteita. Luottamus on myös keskeinen osa hyvää vuorovaikutussuhdetta. (Kauppila 2005, 70.)

Kielen tai puheen avulla tapahtuu suurin osa vuorovaikutuksesta ihmisten välillä ja sitä usein vahvistetaan katseilla ja eleillä. Vuorovaikutus voi olla jonkin asian arviointia, pohtimista, kokemusten jakamista tai sen muokkaamista eteenpäin. Vuorovaikutuksen tavoitteena voi olla vain asian jakaminen toisen henkilön kanssa. Mitään tiettyjä sääntöjä tai odotuksia vuorovaikutukselle ei ole, vaikkakin usein kysymyksiin odotetaan vastausta. Vuorovaikutus etenee osallistujien ja tilanteen mukaan, eikä sitä voi suunnitella. (Helkama ym. 2020.)

Kuunteleminen ja kuulluksi tulemisen kokemus on tärkeää vuorovaikutuksessa. Siinä annetaan muille tilaa kertoa tunteista ja ajatuksista. Kuuntelijan tulee kuulla puhujan viesti, lisäämättä siihen itse mitään. Jos kuuntelija ei ymmärrä, mitä puhuja tarkoittaa, on tärkeää pyytää toistamaan ja tarkentamaan asiaa. Aktiivinen kuuntelu on myös tietyissä tilanteissa tärkeää ja silloin kuulija toistaa kuulemansa tiivistetysti. Näin vältytään väärinkäsityksiltä ja puhuja saa tunteen, että häntä kuunnellaan. Kuuntelemisen taito on keskeinen, sillä tällöin lisääntyy ymmärrys toisista ihmisistä. Annetaan muille tilaa puhua ja ollaan läsnä tilanteessa. Osoitetaan puhujalle huomio esimerkiksi elein, ilmein, asennoin tai erilaisin ääninähdysin. (Klemola & Talvio 2017.)

Vuorovaikutus voi olla sanallista tai sanatonta vuorovaikutusta. Sanallisessa vuorovaikutuksessa tärkeää on taito viestittää ja se mahdollistaakin vuorovaikutuksen onnistumisen. Viestintä on moniulotteista sosiaalista toimintaa, ei vain tiedon välittämistä. (Kauppila 2005, 25.) Sanaton vuorovaikutus on myös merkittävä osa sosiaalisia taitoja. Sanattoman viestinnän osuuden sosiaalisissa kanssakäymisissä on arvioitu olevan noin 60 prosenttia. Sanatonta vuorovaikutusta ovat esimerkiksi ilmeet, eleet ja asennot, jotka saattavat paljastaa enemmän kuin sanat. Yhdenmukaisuus sanattomien ja sanallisten viestien välillä on merkittävää, jotta vuorovaikutus onnistuu. (Kauppila 2005, 33.)

Small talk

Sosiaalisten taitojen määrittely on vahvasti sidoksissa aikakauteen ja kulttuuriin, minkä takia se ei ole yksiselitteistä. Sosiaalisissa taidoissa kuitenkin keskeisenä nähdään nykypäivänä taito solmia erilaisiin ihmisiin kontakteja nopeasti keskustellen. Small talk onkin merkittävä taito verkostojen luomisessa. (Keltikangas-Järvinen 2010, 20.) Kielitoimiston

sanakirja (2022) määrittelee small talkin kevyen pinnalliseksi keskusteluksi, jutteluksi, jutusteluksi tai rupatteluksi kohteliaalla sävyllä.

Small talk on yleisistä aiheista käytävää kevyttä keskustelua, jossa ei ole tiedostettuja tavoitteita. Small talk on usein lyhyttä ja yleisellä tasolla käytävää keskustelua, esimerkiksi kuulumisten vaihtoa. (Kauppila 2005, 180.) Small talkilla luodaan vuorovaikutukselle perustaa. Siinä on tärkeää ottaa huomioon erilaiset kulttuurit, minkä takia aihe on valittava tarkkaan niin, että se on kevyt eikä loukkaava ketään kohtaan. Kun mietitään aihetta small talkiin, tulee valinta tehdä tilanteen ja muiden osapuolten mukaan. Yleisiä small talk - aiheita ovat sää, urheilu, elokuvat, harrastukset, musiikki, taide ja matkustaminen. (Vartia 2009, 61, 63–64.)

3 Osallisuus ja syrjäytyminen nuorten aikuisten keskuudessa

3.1 Osallisuuden merkitys

Osallisuuden käsite on hyvin laaja ja sisältää erilaisia teorioita eri aloilta. Sitä on lisäksi päivitetty ja kehitetty vuosien varrella kattavammaksi. Osallisuudessa keskeisenä on kokemus, joka rakentuu ihmisten sekä ihmisten ja luonnon välisessä vuorovaikutuksessa. Kokemus rakentuu olemisesta, osallistumisesta, toimimisesta ja prosesseista liittyen siihen, millaisia vapauksia, oikeuksia, mahdollisuuksia ja rajoituksia kussakin tilanteissa on. (Isola ym. 2017, 9, 16.) Osallisuuden tavoitteena on vähentää syrjäytymistä, syrjintää, eriarvoisuutta sekä köyhyyttä. Osallisuuden kokemus edistää turvallisuutta sekä hyvinvointia ja luottaa omaan mahdollisuuteen sekä tulevaisuuteen. (Terveystieteiden tutkimuskeskus 2023a.)

Yksilön oikeus osallistua ja vaikuttaa yhteiskunnassa ja elinympäristönsä kehittämisessä kuuluu kansanvaltaan. Lisäksi julkisen vallan kuuluu edistää yksilön mahdollisuuksia toimintaan yhteiskunnassa ja vaikuttaa päätöksentekoon, joka häntä koskee. (Suomen perustuslaki 731/1999, 2§, 14§.) Osallisuus toteutuu silloin, kun yhteisön ja yksilön välinen suhde toimii niin, että yksilö kokee olevan osa yhteisöä. Jotta osallisuus toteutuu, tulee osallistujalla olla mahdollisuus vaikuttaa asioihin, jotka liittyvät yhteisöön, sekä kokea kuulluksi tulevista päätettävissä asioissa. Yhteisössä osallisuuden kannalta on tärkeää vuorovaikutus ja yhteistoiminta. Osallisuuden kokemukset antavat valmiuksia, rohkeutta ja halua yhteistoimintaan ja vuorovaikutukseen. (Nivala & Ryyänen 2019, 118–119.)

Osallisuus voidaan jakaa osallisuuteen omasta elämästä, eli mahdollisuuteen itse päättää mihin palveluihin tai toimintaan haluaa osallistua. Toinen osallisuuden alue on osallisuus yhteisössä ja vaikuttaminen prosesseissa, eli yhteisöihin ja ryhmiin kuulumisen mahdollisuutta sekä vaikuttaa asioihin, jotka koetaan tärkeiksi ja siihen saadaan tukea tarvittaessa. Viimeisenä osa-alueena on osallisuus yhteisestä hyvästä eli mahdollisuus osallistua jakamaan ja tuottamaan yhteistä hyvää. Tämän toiminnan ja arvojen seurauksena koetaan yhteyksiä muihin ihmisiin sekä saadaan arvostusta ja kiitosta. (Terveystieteiden tutkimuskeskus 2023a.)

Yhteiskunnallinen osallisuus tarkoittaa yhteiskuntaan kuulumista, yhteiskunnallista osallistumista sekä kokemista yhteiskuntaan kuulumisesta. Siinä korostuu ihmisen oikeudet ja yhteiskunnan jäsenen oikeudet taloudelliseen turvaan sekä sosiaaliset ja sivistykselliset oikeudet. Jotta osallisuus toteutuu, tulee olla mahdollisuus esimerkiksi sosiaaliturvajärjestelmään sekä kulttuuri-, koulutus-, sosiaali- ja terveystieteiden palveluihin. Elämän merkityksellisyyden

ja mielekkyyden kokemuksen tunteminen vahvistaa vaikuttamista ja osallistumista yhteiseen ja omaan elämään. (Nivala & Ryyänen 2019, 146.)

Toimeentulo, palvelut, jotka vastaavat tarvetta, sekä mahdollisuudet toimintaan ja sitä kautta yhteyden luomisen muihin ihmisiin, lisäävät omassa elämässä osallisuutta. Myös yksilön autonomian ja elämän ennakoitavuuden vahvistaminen sekä ymmärrettävyys toimintaympäristöstä ja elämän hallittavuuden lisääminen vaikuttavat osallisuuden kokemiseen omassa elämässä. (Isola ym. 2017, 25.)

Koronan vaikutus osallisuuden kokemukseen

Keväällä 2020 alkanut koronaepidemia on vaikuttanut negatiivisesti nuorten hyvinvointiin ja lisännyt masennusta ja ahdistusta. Erilaiset vapaa-ajan toiminnot loppuivat ja palveluita ei saanutkaan enää yhtä kattavasti, jolloin ihmiset eristäytyivät koteihinsa. Etäkouluun siirryttyä kaikilla ei ollut tarvittavia teknisiä välineitä. Nuorten hyvinvointia tarkastelevat tutkimukset osoittivat koronan vaikuttaneen heikentyneenä osallisuuden kokemisena, erityisesti nuorilla, jotka ovat haavoittuvammassa asemassa. Myös koettu terveys heikentyi sekä yksinäisyyden koettiin lisääntyneen selkeästi. Tutkimuksessa vertailtiin vuosien 2019 ja 2021 nuorten osallisuuden kokemuksia: Vuonna 2019 ennen koronaa ja vuonna 2021 koronan aikana. (Leemann & Virrankari 2022, 152–153, 162.)

Koronarajoituksilla suojeltiin terveyttä, mutta samalla ne estivät osallisuuden kokemista. Koulut sulkeutuivat ja opiskelu siirtyi verkkoon, mikä lisäsi psyykkistä kuormittuneisuutta. Yksinäisyys lisääntyi korkeakouluopiskelijoilla, ja siihen syyksi voidaan nähdä vuorovaikutteisten yhteisöjen ja niissä koetun osallisuuden puuttuminen. Myös vapaa-ajan toiminnot, kuten kulttuuri- ja harrastustoiminnot loppuivat. Ravintoloita suljettiin tai niiden aukioloaikoja ja asiakasmääriä rajoitettiin. Pyrittiin välttämään kasvokkaisia tapaamisia ja palvelut siirtyivät digitaalisiksi. (Kekkonen ym. 2022, 7, 9–12, 16)

Pitkäaikaistutkimus, joka tehtiin korona-aikana, osoitti nuorten ahdistuneisuuden olleen yhteydessä osallisuuden kokemisen vähyyteen pandemian aikana. Nuoret, jotka kokivat jo ennestään ahdistuneisuutta ja yksinäisyyttä, kärsivät niistä entistä enemmän pandemian aikana. Lisäksi uusia ahdistuneisuuden ja yksinäisyyden kokemuksia esiintyi niillä, joilla ei näitä kokemuksia aikaisemmin ollut. Esiin nousivat haavoittuvana ryhmänä myös he, jotka valmistuivat pandemian aikana. (Repo ym. 2022, 657, 659–660.)

3.2 Syrjäytyminen

Syrjäytyminen on laaja ilmiö, jonka keskeisenä osana ovat pitkittynyt kouluttamattomuus ja työttömyys. Nuorten kohdalla syrjäytymiseksi määritellään hyvinvointivaltion

integraatiotehtävien, kuten koulutuksen ja työelämän, ulkopuolella oleminen, kun taas kasvatustieteessä niin sanotun normaalin kasvun ja kehityksen ulkopuolella olemista. Koulutamattomuudella ja työttömyydellä on myös yhteys muihin ongelmiin, kuten heikompaan luottamukseen yhteiskuntaa kohtaan sekä taloudellisiin että mielenterveydellisiin ongelmiin. Syrjäytyneellä ongelmat usein pitkittyvät ja kasautuvat. (Paananen ym. 2019, 115.)

Suomessa 15–24-vuotiaista NEET-nuorista, eli ei työssä, tutkintoon johtavassa koulutuksessa eikä kurssikoulutuksessa olevista nuorista, suurempi osa on miehiä kuin naisia, yhteensä heitä oli 11 prosenttia. Nuorella on suurempi riski syrjäytyä, jos lapsuuden perheessä on ollut taloudellisia ja terveydellisiä haasteita. Nuoren kohdalla myös hänen koulutuksensa keskeytyminen, maahanmuutto- ja lastensuojelutaustat, mielenterveys- ja päihdeongelmat, koulukiusaaminen, yksinäisyys, rikollisuus ja toimeentulon vaikeudet vaikuttavat usein syrjäytymisen taustalla. Lisäksi vanhempien merkitys heidän lastensa syrjäytymiseen on sitä suurempi mitä enemmän heillä on esiintynyt vaikeuksia, kuten työttömyyttä, vähäistä koulutusta ja yksinäisyyttä. Vanhempien kasaantuneilla ongelmilla tiedetään olevan ylisukupolvaisia vaikutuksia. (Paananen ym. 2019, 115, 124.)

Oppivelvollisuus laajeni vuonna 2021 ja oppivelvollisuusikä nousi 18 ikävuoteen. Tavoitteena on koulutuksellinen tasa-arvo ja yhdenvertaisuus, oppimiserojen kaventaminen sekä lasten ja nuorten hyvinvoinnin nostaminen. Työllistymistä edellyttävät osaamisvaatimukset kasvavat ja hyvin usein vaaditaan ainakin toisen asteen tutkintoa. Oppivelvollisuuden laajenemisella pyritään siihen, että jokainen suorittaisi toisen asteen koulutuksen. (Opetus- ja kulttuuriministeriö.)

Oppivelvollisuuden tavoitteena on turvata kaikille elämässä ja yhteiskunnassa tarpeellinen perusosaaminen ja sivistys sekä edistää yhdenvertaisia mahdollisuuksia kehittää itseään kykyjensä ja tarpeidensa mukaisesti. (Oppivelvollisuuslaki 1214 1/2020, 1 §.)

Riski syrjäytyä kasvaa, kun erilaiset vaikeudet kasaantuvat ja oman elämän hallinta heikenee. Syrjäytymistä voidaan ehkäistä toimilla, jotka edistävät terveyttä ja hyvinvointia: Ohjataan ja tuetaan koulunkäyntiä, työelämään osallistumista ja kehitysympäristöjä. On tärkeää tarjota matalan kynnyksen palveluita, joissa voi asioida fyysisesti paikan päällä tai etänä halutessaan anonyyminäkin. Vahvistetaan osallisuutta ja tarjotaan tarvittavia palveluita. Positiiviset kokemukset palveluista lisäävät turvallisuuden tunnetta, itseluottamusta ja uskoa tulevaisuudessa selviämisestä elämässä sekä opinnoissa ja työssä. Nuorena on myös tärkeää saada tukea koulunkäyntiin, jotta voidaan ehkäistä koulutuksen keskeytyminen. (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2023b.)

4 Pelit ja pelillisuus

4.1 Pelit

Pelin määritelmä on hyvin laaja ja monimutkainen. Sillä voidaan tarkoittaa järjestelmää, jossa pelaaja tai pelaajat haastetaan sääntöjen puitteissa tekemään erilaisia asioita, kuten ratkaisemaan keinotekoisia ongelmia. (Kapp 2014, 6–7.) Pelit ovat vapaaehtoista toimintaa, jossa tarkoituksena on tehdä haastavia ja mielekkäitä asioita jonkin tietyn lopputuloksen eteen (Harviainen ym. 2013, 7). Järjestelmänä toimii esimerkiksi pelilauta, jossa liikutetaan pelinappuloita ja ideana on, että pelin eri osat vaikuttavat toisiinsa sen sisällä. Pelaajilla tarkoitetaan peliin osallistuvia ihmisiä, jotka voivat vaikuttaa pelin sisällä sekä itse peliin että muihin pelaajiin. (Kapp 2014, 6–7.)

Pelissä säännöt määrittelevät pelin kulun. Ne toimivat mahdollistajana ja estäjänä erilaisille tapahtumille pelin sisällä. Säännöt ovat luotu niin, että niistä selviää pelin kulku ja voiton edellytykset. Voiton edellytyksinä voivat toimia esimerkiksi tietyn pisterajan saavuttaminen tai eteneminen tiettyyn vaiheeseen saakka. Peleihin liittyy myös vahvasti vuorovaikutteisuutta sekä pelaajien kesken että suoraan pelin kanssa. Tunnereaktiot ovat yleisiä pelien parissa ja tunteet voivat vaihdella riemusta ja ilosta aina vihaan ja surullisuuteen. (Kapp 2014, 8–9.)

Pelien on todettu antavan positiivisia vaikutuksia pelaajalle. Pelit aktivoivat aivojen toimintaa, nopeuttavat reaktioaikoja, kehittävät tilan hahmottamiskykyä ja parantavat silmän ja käden koordinaatiota. Lisäksi tietyt pelit auttavat hallitsemaan kokonaisuuksia paremmin, erottelemaan tiedosta oleelliset asiat ja parantavat päätöksenkäytöitä. Myös sosiaaliset taidot voivat parantua pelatessa. Peleissä ollaan monesti vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa, luodaan ystävyysuhteita ja opitaan ryhmässä toimimista. Lisäksi kielitaito voi kehittyä, jos ollaan vuorovaikutuksessa eri kieliä puhuvien kanssa käyttäen englantia. Peleissä saadaan myös onnistumisen tunteita, jotka ovat tärkeitä ihmisen henkisen hyvinvoinnin kannalta. Lisäksi pelaaminen vähentää monilla stressin tunnetta. (Harviainen ym. 2013, 32–34, 36.)

Peleillä on nykyään merkittävä rooli nuorten elämässä (Kangas ym. 2014, 15). Lisäksi pelejä pelaavat kaiken ikäiset ja kaiken aikaa (Harviainen ym. 2013, 10). Oppimisella ja peleillä on pitkälti ajalta yhteys, mutta pelioppiminen on vasta uusi ja nouseva aihealue. Oppimispeleistä monet ovat osallistavia, sillä ne kannustavat pelaajia tuottamaan tietoa ja oppimaan yhteisöllisesti. Tiedon tuottaminen voi johtaa siihen, että oppilaasta tulee vastavuoroinen aktiivinen toimija. (Krokkfors ym. 2014, 67, 71.)

Pelaamiseen ja oppimiseen liittyy vahvasti ympäristö, jossa peliä pelataan. Ongelmana oppimisessa on se, että opetuksessa pelit yhdistetään usein vahvasti pelkästään viihteellisyyteen. (Kangas ym. 2014, 19–20) Pedagogisesta näkökulmasta on tärkeää, että pelin sisälle määritellään tietyt raamit, mikä on opittavaa sisältöä. Tätä sisältöä on myös oppimisen kannalta tärkeää käydä läpi muilla tavoilla pelin ulkopuolella. Tutkimusten mukaan oppimisesta saatiin positiivisempia tuloksia yksilön kannalta, kun peli oli pelaajalle nautinnollisempi. (Koskinen ym. 2014, 28–29.)

4.2 Pelillisuus

Pelillisyydessä pyritään lisäämään eri elementtejä peleistä asioihin, joissa niitä yleensä ei ole. Tällaisia asioita voivat olla monesti tylsiksi koetut aktiviteetit, kuten kyselyiden täyttäminen, lukeminen, kokoukset, juokseminen tai kaupassa käyminen. Aktiviteetteihin voidaan lisätä peleistä tuttuja osia ja tehdä niistä sitä kautta hausempia, kiinnostavampia, motivoivampia ja jopa opettavampia. Onnistuneessa tapauksessa alun perin tylsästä aktiviteetista saadaan aikaan peli, johon ihmiset haluavat käyttää aikaansa ja energiaansa, samalla oppien jotain hyödyllistä. (Kapp 2014, 9–12.)

Keskustelu pelillisyydestä ja sen hyödyntämisestä opiskelussa on kasvanut viime vuosina. Pelien ja teknologian tuomia mahdollisuuksia pedagogiikan uudistamisessa on alettu pohtia tarkemmin. Pelien uskotaan tuovan lisää kiinnostusta ja motivaatiota opiskeluun. Uskotaan, että pelit houkuttelevat oppilaita opiskelemaan intensiivisemmin. (Lehtinen ym. 2014, 38.) Pelien lisääminen opetukseen ei kuitenkaan voi olla itseisarvo sinänsä, vaan oleellista on se, että pelillisuus tuo pedagogiikkaan lisää rakennuspalikoita (Kangas 2014, 87).

Koulunkäynti ja oppiminen itsessään on jo hyvin pelillisyyttä ja pelaamista muistuttavaa. Koulussa toimii tietyt säännöt, joiden mukaan kuuluu toimia ja omalla toiminnallaan voi vaikuttaa siihen, kuinka hyvin koulussa suoriutuu. Samoin kuin peleissä, koulussa edetään tasoittain ja vaaditaan jatkuvasti uutta tietämystä. Suorituksia arvioidaan arvosanoilla tai muilla palkitsemisilla. (Vesterinen ym. 2014, 59, 64.)

Pelit eivät välttämättä edistä oppimista niin paljoa kuin väitetään. Monissa tapauksissa peli itsessään tarjoaa pelaajalle vinkin, miten päästä tietystä vaikeasta tilanteesta eteenpäin. Näin peli luo helpolla onnistumisen kokemuksen illuusion siitä, että pelaaja olisi omilla toimillaan ja oppimisellaan edennyt eteenpäin. (Lipponen ym. 2014, 149) Oppiminen on kuitenkin pitkä prosessi ja vaatii ponnisteluja, joten pelien onkin tärkeää tukea oppimista ja antaa positiivisuutta työskentelyyn (Vilhelmiina & Multsilta 2014, 165).

Opetuksessa ei voida luottaa siihen, että oppimista motivoi tarpeeksi peli itsessään (Harvainen ym. 2013, 65). Ohjaajan roolin koetaankin olevan oppimisen kannalta merkittävä

(Koskinen ym. 2014, 33). Rooli voi vaihdella paljon tilanteen mukaan aina sivustaseurajasta kanssapelaajaan asti (Harviainen ym. 2013, 88).

Ohjaaminen on keskeisessä roolissa pelillisyyden aikana vuorovaikutuksen rakentumisessa. Pelit voivat jo itsessään olla pedagogisesta näkökulmasta laadukkaita, mutta ne tarvitsevat taustalle laadukasta opetuksen suunnittelua, toteutusta ja arviointia. Hyvän oppimispelin kriteereihin kuuluu oppimisympäristön luominen tietojen ja taitojen oppimiselle. (Koskinen ym. 2014, 30, 33.) On kuitenkin tärkeää keskittyä oppimisen osalta siihen, miten juuri tietynlainen peli toimii tietynlaisessa ympäristössä (Lehtinen ym. 2014, 39).

5 Opinnäytetyön toteutus

5.1 Toiminnallinen opinnäytetyö

Opinnäytetyö toteutettiin toiminnallisena opinnäytetyönä, josta tuotoksena syntyi sosiaalisia taitoja ja small talkia harjoittava peli yhteistyötaholle. Peli kehitettiin Poverian työyhteisön ja asiakkaiden ajatusten ja mielipiteiden mukaisesti niin, että sitä voi hyödyntää jatkossa sekä ryhmässä, että työntekijän ja asiakkaiden välisissä tapaamisissa. Toimijoiden välillä tapahtuu toiminnan sekä kehittämisen vaiheiden arviointia, keskustelua, vertaistukea, palautetta sekä tarvittaessa toiminnan suuntaamista uudelleen (Salonen 2013, 5–6).

Toiminnallinen opinnäytetyö sisältää tietoperustan, menetelmiä, toimijoita, aineistoja ja tuotoksen. Se etenee aiheenvalinnasta rajaukseen, suunnitteluun, organisointiin ja lopuksi tuotoksen arviointiin. Tutkimuksellisessa kehittämistoiminnassa käsitteiden määrittely ja niiden vaikutus kehittämistyöhön on merkittävää. Opinnäytetyössä tavoitteena on ajattelun ja ammatillisen osaamisen kehittäminen, jota myös tulevaisuudessa työelämässä voi hyödyntää. (Salonen 2013, 5, 12.)

Toiminnallinen opinnäytetyö alkaa ideointivaiheesta, jossa pohditaan sitä, mitä opinnäytetyöllä pyritään saavuttamaan ja kuinka siihen päästään. Suunnitteluvaiheessa perehdytään tutkimustietoon sekä kirjallisuuteen ja tehdään suunnitelma kirjallisesti. Suunnitelman tulee sisältää tavoitteet, vaiheet, tutkimusmenetelmät ja toimijat. Suunnitelman hyväksymisen jälkeen edetään seuraavaan vaiheeseen eli toteutusvaiheeseen, joka on vaativa, mutta opettava vaihe. Kehittämistyöstä syntyvää tuotosta kehitetään ja kokeillaan sekä jatketaan tiedonhakuja, mikä dokumentoidaan. Arviointivaihe sisältyy kaikkiin vaiheisiin ja arviointia tehdään läpi prosessin. Se voi olla itsearviointia, arvioinnin saamista joltakin muulta henkilöltä tai vertaisarviointia. Arvioinnissa on hyvä pohtia tuotosta ja sen merkitystä suhteessa tavoitteisiin. Viimeisessä vaiheessa eli päättämisvaiheessa, kun opinnäytetyö on kirjoitettu, levitetään se suunnitellulla tavalla. (Salonen 2017, 58, 60, 62, 64–66.)

Toiminnallinen opinnäytetyö jaetaan projektityön kaltaisesti vaiheisiin, jotta suunnitteleminen helpottuu ja opinnäytetyö saadaan jaettua järkeviin osiin. Opinnäytetyössä on mukana toimijoita, jotka ovat mukana eri vaiheissa. Kehittämismenetelmänä voidaan käyttää kokeilevaa toimintaa ja dialogista keskustelua. Tiedon hankintaa toiminnallisessa opinnäytetyössä voidaan tehdä kyselyjen sekä valmiiden materiaalien ja dokumenttien avulla. (Salonen 2013, 21–25.) Poverian työntekijät olivat mukana työskentelyn eri vaiheissa dialogisen keskustelun kautta, kun taas asiakkaat olivat mukana kokeilevassa toiminnassa ja antoivat palautetta. Saatuja kyselyaineistoja analysoitiin ja käytettiin pelin jatkokehitykseen.

Lopullinen tuotos annettiin toimeksiantajalle ja siitä tehtävä opinnäytetyöraportti palautettiin koululle.

5.2 Suunnittelu

Opinnäytetyömme eteni lineaarisen mallin mukaan tavoitteen määrittelystä, suunnitteluun, toteutukseen, päättämiseen ja arviointiin (Salonen 2013, 15). Tavoitteen määrittelyssä tapasimme syyskuun 2023 alussa toimeksiantajan, joka esitteli meille ideansa ja lähdimme yhdessä työstämään peliä. Suunnitteluvaiheessa teimme tiedonhakuja aiheestamme ja suunnitimme opinnäytetyön etenemistä sekä teimme kirjallisen opinnäytetyösuunnitelman. Suunnitelman hyväksynnän jälkeen haimme tutkimuslupaa Avain-säätiöltä.

Toteutusvaiheessa etenimme kentälle tekemään kyselyn (Liite 1), jonka perusteella lähdimme suunnittelemaan peliä. Tehtyämme pelistä alustavan version, järjestimme sille testikerran Avain-säätiön Poveriassa. Keräsimme osallistujilta palautteen pelistä (Liite 2), minkä perusteella muokkasimme pelistä lopullisen version. Toteutusvaiheessa jatkoimme tiedonhakuja aiheesta ja täydensimme opinnäytetyön tietoperustaa.

Tämän jälkeen päättämisen- ja arviointivaiheessa viimeistelimme pelin. Palautimme lopullisen pelin kaikkine materiaaleineen toimeksiantajalle ja valmiin opinnäytetyön koululle arvioitavaksi. Toteutimme koko opinnäytetyöprosessin aikana oman työmme arviointia.

5.3 Toteutus

Pelin suunnitteluvaiheessa kuulimme toimeksiantajan toiveita sosiaalisia taitoja kehittävästä pelistä small talkin avulla ja lähdimme yhdessä pohtimaan sitä, mihin suuntaan opinnäytetyössä lähdetään ja millaista peliä he meiltä odottavat. Toteutusvaiheessa etenimme kentälle tekemään kyselyä Poverian asiakkaille ja ammattilaisille. Poveria järjestää perjantaisin avointa kaksituntista Poveria-pajaa, jonka asiakkailta voitiin käydä kysymässä mielipiteitä peliä koskien. Kysyimme Poverian asiakkailta mielipiteitä ennen pelin kehittelyä ennakkokyselyllä (Liite 1). Suunnitimme peliä ennakkokyselyn tulosten perusteella ja teimme pelistä alustavan version, jota kokeilimme asiakkaiden kanssa testikerralla. Kehitimme peliä lisää asiakkailta palautekyselyyn (Liite 2) saatujen palautteiden perusteella.

Tavoitteena oli, että peli vastaa osallistujien tarpeita mahdollisimman hyvin. Arvioimme pelin pelattavuutta sekä merkitystä vuorovaikutuksen kehitykseen. Testikerralla saamiemme tietojen ja Poverian ohjaajien kanssa käydyn dialogisen keskustelun perusteella suunnitimme pelistä lopullisen version.

5.4 Ennakkokysely

Opinnäytetyötä varten kysyttiin nuorilta aikuisilta mielipiteitä ennakkokyselyllä (Liite 1). Ennakkokyselyssä oli viisi monivalintakysymystä, minkä lisäksi sai kyselyn loppuun kirjoittaa avoimia ehdotuksia peliin liittyen. Kyselyssä toivottiin mielipiteitä liittyen pelin keston, tyyppiin, peliporukan kokoon, millaisiin sosiaalisiin tilanteisiin kaivattaisiin apua ja siihen, tulisiko pelissä olla kysymyksiä, vastauksia vai molempia. Ennakkokyselyyn saatiin vastaukset yhdeksältä nuorelta, jotka olivat paikalla Avain-säätiön avoimessa Poveria-pajassa.

Pelille sopivinta kestoä kysyessä kolme nuorista halusi pelin olevan 10 minuuttia pitkä, viisi nuorista 20 minuuttia pitkä ja yksi nuorista oli sekä 20 että 30 minuutin keston kannalla. Pelin tyyppiä kysyessä (Kuvio 1) vastaukset vaihtelivat enemmän ja kolme vastaajaa vastasi useamman vaihtoehdon. Lopulta lautapeli sai kuusi ääntä, korttipeli neljä ääntä, tarinallinen peli yhden äänen ja yksi nuori vastasi, että toivoisi lautapeliä, jossa olisi kortteja. Peliporukan koosta kysyttäessä vastaukset olivat selkeämmät, kun kahdestaan pelaaminen ei saanut yhtään vastausta, 3–5 henkilön porukka sai kahdeksan vastausta ja 6–10 henkilön porukkaa kannatti yksi vastaus.



Kuvio 1. Minkälainen peli olisi mieluisin?

Kohtaan ”Millaisiin sosiaalisiin tilanteisiin kaipaisit apua?” (Kuvio 2) sai valita useamman vaihtoehdon, ja useimmat nuorista valitsivatkin monia eri vaihtoehtoja. Uusiin ihmisiin tutustuessa valittiin seitsemän kertaa, haastatteluihin (esim. Työ, koulu) valittiin kuudesti, ryhmätilanteisiin valittiin kolmesti ja arkisiin tilanteisiin kerran. Yhtään ”johonkin muuhun, mihin?” vastausta ei tullut. Kysymyksistä ja vastauksista kysyttäessä kolme nuorta halusi pelkkiä kysymyksiä, kuusi nuorta molempia ja yksikään ei halunnut pelkkiä vastauksia. Avoimiin

ehdotuksiin tuli yksi ehdotus, jossa ehdotettiin vastauskortteja, jos pelaaja ei kykene itse vastaamaan.



Kuvio 2. Millaisiin sosiaalisiin tilanteisiin kaipaisit apua?

Johtopäätöksinä kyselystä todettiin, että nuoret haluavat 10–20 minuuttia kestävästä pelistä. Pelistä toivottiin joko lautapeliä tai korttipeliä, taikka niiden yhdistelmää. Sopivin peliporukka olisi 3–5 henkilöä ja apua kaivattiin monenlaisiin sosiaalisiin tilanteisiin, kuitenkin pääasiassa uusiin ihmisiin tutustumiseen ja haastatteluihin. Peliin toivottiin sekä kysymyksiä että vastauksia.

Pelin suunnittelu

Lähdimme kehittämään peliä nuorten, sekä toimeksiantajan toivomusten perusteella. Lautapeliin tuli saada tarpeeksi myös korttien käyttöä mukaan, jotta saatiin korttipelimäisiä elementtejä mukaan. Lisäksi näiden kahden pelimuodon yhdistäminen lisäisi toiminnallisuutta. Lisäksi toiveet avusta erilaisiin sosiaalisiin tilanteisiin otettiin huomioon korttien aihealueita suunnitellessa. Kortteja tehtiin kysymyksiin ja vastauksiin nuorten toiveiden mukaisesti.

Pelillisyyttä hyödyntäessä valtasuhteet voi muuttua ja pystytään vahvistamaan asiakkaan toimijuutta, sekä nähdään hänen asiantuntemuksensa liittyen peleihin. Näin pystytään myös tutustumaan paremmin asiakkaaseen ja hänen maailmaansa. (Hytti 2019, 5–6.) Peliä suunniteltiin niin, että sitä voidaan hyödyntää myös asiakkaan ja ammattilaisen välisessä vuorovaikutuksessa ja erityisesti silloin, kun osapuolet eivät ole toisilleen tuttuja. Usein asiakkaan ja ammattilaisen keskusteluissa ammattilaisen rooli on suurempi, mutta peliä pelatessa molempien rooli on samankaltainen ja se voi auttaa luottamuksen rakentumisessa.

Pelin nimeksi tuli Small talk - peli, johon päädyimme pitkän miettimisen jälkeen. Peliä suunnitellessamme mietimme koko ajan myös muita vaihtoehtoja, mutta lopulta päädyimme kuitenkin alkuperäiseen nimeemme. Halusimme nimen olevan mahdollisimman informatiivinen sekä ytimekäs ja kertovan pelin ideasta.

Pelin suunnittelussa mietimme paljon sitä, miten saada pelistä mahdollisimman mielenkiintoinen, jotta pelaajien mielenkiinto kestää loppuun asti. Pohdimme paljon myös sitä, kuinka nopea peli voi olla, jos nopalla heitetään joka kerta numero kuusi. Tällöin myös pelin idea, eli keskustelu, voi jäädä hyvinkin vähäiseksi. Päätimme lisätä peliin pistemäärän, joka tulee olla kerättynä ennen maaliin pääsyä.

Lautapelin, kuten muidenkin pelillisten työkalujen, käytön on koettu helpottavan nuorten aikuisten vuorovaikutusta ja virittävän sekä helpottavan vaikeista asioista puhumista. Lisäksi ryhmissä pelillisuus auttaa tukemaan sosiaalisia taitoja ja luomaan positiivisia yhdessä olon kokemuksia. (Hytti 2019, 9, 15.) Pelin kehittämisessä koimme tärkeäksi luoda pelistä mukava ja vuorovaikutustilanteita harjoittava kokemus, jota voidaan pelata tuntemattomimpienkin ihmisten kanssa. Halusimme pitää pelin positiivisena ja pelissä on myös tuurielementtiä mukana, joten vuorovaikutustaidolliset erot eivät määrittele pelissä onnistumista.

5.5 Testikerta

Opinnäytetyön testikerta järjestettiin Avain-säätiön avoimessa Poveria-pajassa. Keskustelimme ennen pelikertaa Poverian ohjaajan kanssa siitä, miten peliä olisi hyvä kokeilla nuorten kanssa. Päädyimme siihen ratkaisuun, että kysyimme nuorilta, miten he haluavat meidän osallistuvan. Jos nuoret niin halusivat, osallistuimme myös pelin pelaamiseen. Jos taas nuoret halusivat itse pelata peliä keskenään, niin kerroimme heille vain ohjeistuksen ja auttoimme tarvittaessa, muuten tarkkailimme vain pelin etenemistä.

Ensimmäisen testiryhmän kanssa pelikerta järjestettiin niin, että jakauduimme nuorten kanssa kahteen joukkueeseen niin, että molemmissa joukkueissa oli kaksi nuorta sekä yksi opinnäytetyön tekijöistä. Pääsimme myös näin kokeilemaan, miten peli etenisi kolmen pelaajan joukkueilla. Toisessa testiporukassa oli nuoria myös neljä kappaletta, jotka jaoimme kahteen kahden hengen joukkueeseen. Tässä testikerrassa olimme apuna seuraamassa pelin etenemistä ja selventämässä sääntöjä. Myös Poverian ohjaaja kävi seuraamassa toisen peliporukan pelaamista jonkin aikaa.

Pelinaikaiset huomiot

Nuorilta tuli pelin aikana jo paljon kommentteja, jotka otettiin ylös jatkokehittelyä varten. Yksi suurimmista puheenaiheista pelin aikana oli korttien ulkonäön epäselvyys. Korttien

takaosassa luki isolla small talk, ja vasemmassa yläkulmassa luki pienemmällä, mistä kortista oli kyse (Kuva 1). Nuoret toivoivat muutosta, että korteissa lukisi isommalla, mistä kortista on kyse. Lisäksi korttien reunojen väreistä verrattuna pelilaudalla oleviin ruutuihin tuli kommenttia, että ruuduissa voisi olla sama väri kuin korttien reunoissa.



Kuva 1. Kysy-kortin alkuperäinen ulkonäkö

Pelin kestosta huomattiin, että sitä on hyvin vaikeaa arvioida. Testikerralla olleet nuoret olivat osittain jo tuttuja toisilleen ja osasivat keskustella erilaisista aiheista hyvin, jolloin jokaisen kortin kohdalla keskustelua riitti runsaasti. Molemmilla pelikerroilla oli aikaa noin 30 minuuttia, ja molemmilla kerroilla pelaajat eivät päässeet lähellekään maalia laudalla tai vaadittua pistemäärää. Jos pelaamassa olisi ollut vähemmän tuttuja toisilleen olevia henkilöitä tai hiljaisempia persoonia, olisi keskustelu voinut olla paljon lyhyempää ja nopeampaa.

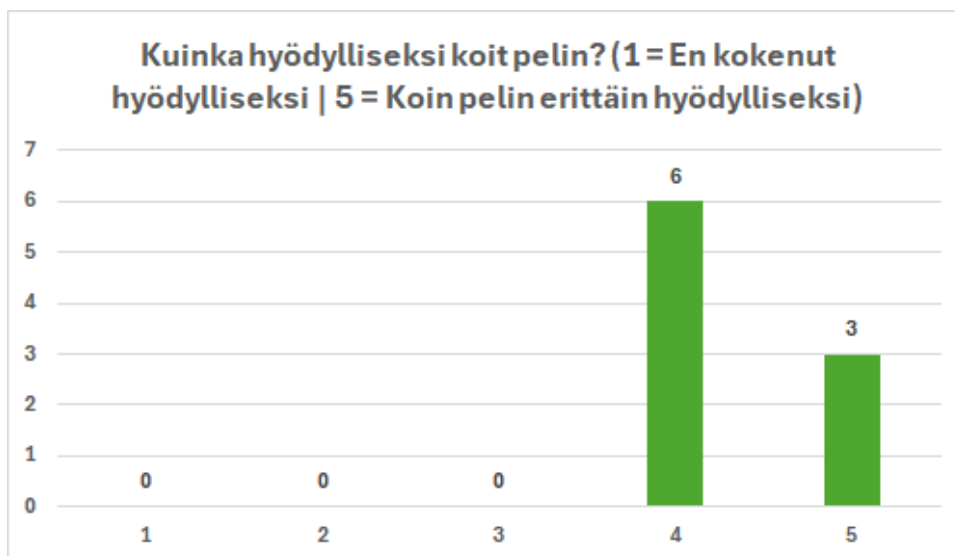
Palautekyselyn huomiot

Palautekyselyyn (Liite 2) saatiin vastaukset kahdeksalta peliin osallistuneelta nuorilta. Ensimmäiseen kysymykseen ”Voisitko pelata peliä uudestaan?” kaikki kahdeksan vastasivat kyllä, muiden vaihtoehtojen ollen en ja ehkä. Toinen kysymys ”Oliko peli mielestäsi selkeä?” (Kuvio 3) keräsi enemmän hajontaa vastauksissa, kun ei jäi ilman vastauksia, puolet vastasivat kyllä ja puolet vastasivat ehkä. Kolmannessa kysymyksessä kysyttiin, kokiko vastaaja pelin helpottaneen vuorovaikutusta. Tähän kysymykseen seitsemän vastasi kyllä, yksi ehkä ja ei jäi ilman vastauksia.



Kuvio 3. Oliko peli mielestäsi selkeä?

Neljännessä kysymyksessä kysyttiin, voisiko pelissä oppimaa hyödyntää tulevaisuudessa. Viisi vastaajista vastasi kyllä, yksi ehkä, yksi ei ja yksi jätti kysymykseen vastaamatta. Pelin hyödyllisyydelle kysyttiin myös arvosanaa yhdestä viiteen (Kuvio 4), ykkösen ollessa ”En kokenut hyödylliseksi” ja viitosen ollessa ”Koin pelin erittäin hyödylliseksi”. Viitonen sai kaksi vastausta, nelonen sai viisi vastausta ja yksi vastasi sekä viitosen että nelosen. Lisäksi jokainen vastaaja antoi viimeisessä avoimessa kohdassa palautetta pelistä sekä kehitysehdotuksia.



Kuvio 4. Kuinka hyödylliseksi koit pelin?

Palautekyselyssä tuli suurimmaksi osaksi esille visuaalisen ilmeen ja selkeyden parantaminen. Selkeyttä kaivattiin korttien ulkoasuun sekä myös osittain pelin sääntöihin siltä osin,

kenelle kommentoi-kortit on osoitettu ja yhden oho-kortin tekstistä. Pelin perusidea pidettiin hyvänä, mukavana, hauskana ja keskustelua herättävänä.

Muutokset seuraavaan versioon

Pelinaikaisista huomioista ja palautekyselystä päällimmäisenä asiana jäi se, että pelin toimivuus oli hyvällä tasolla siltä osin, että se kannusti keskusteluun ja opetti, mitä nopeissa keskustelutilanteissa voi kysellä ja vastaila. Muutoksia kuitenkin kaivattiin pelin visuaaliseen ilmeeseen korttien osalta, jotta pelaaminen olisi selkeämpää. Lisäksi muutama asia ohjeistuksissa herätti keskustelua sekä itse pelitilanteissa, että keskusteluissa jälkeempään.

Korttien visuaalista ilmettä lähdettiin päivittämään niin, että kortteihin tulee selkeämmin esille se, mitä kyseiset kortit edustavat. Small talk - teksti siirrettiin yläkulmaan ja kortin tyyppin kertova teksti tai symboli laitettiin keskeemmälle ja isommalla, jotta ne erotettaisiin nopeammin pelitilanteessa. Lisäksi pelilaudalla muutettiin värityksiä hieman niin, että kysyruutujen väri muutettiin siniseksi, kuten kysy-korttienkin reunojen väri oli.

Sääntöpaperiin tuli myös paljon muutoksia. Pelin nimen alle tuli selitekohta siitä, minkälainen peli on kyseessä, miten peli on tehty ja mihin tarkoitukseen peli on. Lisäksi säännöissä luki alun perin, että kuuluu päästä 15 pisteeseen, mutta määrä muutettiin 10 pisteeksi. Pistemäärää oli hyvin vaikea arvioida, sillä pelaajien taso voi vaihdella paljonkin. Koimme kuitenkin, että 10 pistettä on sopivan kokoinen määrä. Peliä voi myös tarvittaessa pelata uudelleen tai lopettaa kesken sen hetkiseen pistetilanteeseen, jos aikarajat tulevat vastaan.

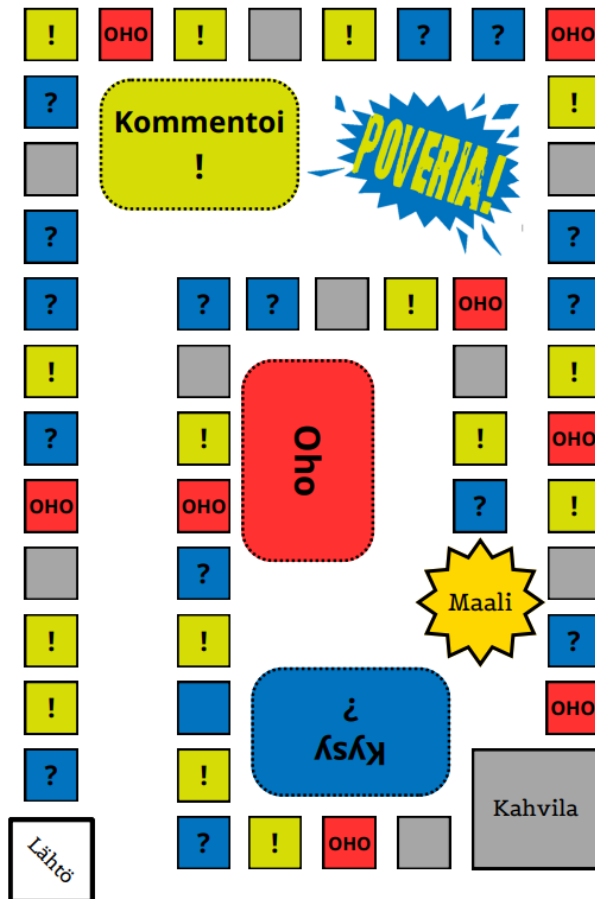
Pisteitä laskettiin alun perin niin, että paperille merkattiin omat pisteet. Sääntöihin tehtiin muutos, että korttien määrä itsellä kertoo samalla myös pistemäärän. Kun kysymys on kysytty toiselta joukkueelta, kortti annetaan toiselle joukkueelle, ja vastauksen jälkeen kortti jää heille heidän eteensä. Kommentoidessa kortti pidetään itsellä ja jätetään itselle eteen kommentoinnin jälkeen. Näin pistetilanteen ylläpitäminen selkeytyi eikä tarvittu erillisiä välineitä pisteiden merkkäämiseen. Lisäksi sääntöihin merkattiin visuaalisesti selkeämmin se, mitä eri ruuduissa ja eri korteilla tehdään, ja mihin ne päätyvät vuoron jälkeen.

6 Small talk - peli

Small talk - peli on lautapeli, joka on kehitetty vahvistamaan keskustelu- ja erityisesti small talk - taitoja. Leikkimielisessä pelissä on tarkoitus kerätä pisteitä pelilaudalla (Kuva 2) liikkuessa ja päästä maaliin. Peliä pelataan kahdella tai neljällä pelaajalla, kahteen joukkueeseen jaettuna. Molemmilla joukkueilla on omat pelinappulansa, jotka aloittavat lähtörudusta. Joukkueet heittävät vuorotellen noppaa ja etenevät nopan silmäluvun mukaisesti pelilaudalla eteenpäin. Pelin aloittava joukkue päätetään heittämällä noppaa. Isomman silmäluvun saava joukkue aloittaa pelin.

Ennen pelin aloittamista asetetaan kortit niille osoitettuihin paikkoihin pelilaudalla. Joukkueet tarvitsevat myös pelinappulat ja nopan. Jos pelinappula jää ?-ruutuun, joukkue nostaa kysy-kortin ja kysyy kortissa olevan kysymyksen toiselta joukkueelta, minkä jälkeen antaa kortin vastapuoleiselle joukkueelle. Vastattuaan kysymykseen joukkue pitää kortin ja saa yhden pisteen. !-ruudussa joukkue nostaa kommentoi-kortin ja lukee ääneen, mitä joukkueen tulee kommentoida. Suoriuduttuaan tästä joukkue pitää kortin ja saa yhden pisteen. Oho-ruudussa joukkue nostaa yhden oho-kortin, lukee ääneen kortissa olevan tekstin ja toimii sen mukaisesti. Harmaaseen ruutuun jäädessä pelivuoro siirtyy toiselle joukkueelle.

Maali-ruutuun päästessä joukkue voittaa, jos on saanut kerättyä vähintään kymmenen pistettä. Jos joukkueella ei ole tarvittavaa pistemäärää maaliin päästessä, tulee heidän siirtyä kahvila-ruutuun ja vuoro siirtyy toiselle joukkueelle. Kun joukkue on päässyt maali-ruutuun ja vähintään kymmenen pistettä on saavutettu, ovat he voittaneet pelin. Peliä voi pelata myös tietyn aikarajan puitteissa ja pelin voittaa se joukkue, jolla on enemmän pisteitä ajan päätyttyä.



Kuva 2. Small-talk lautapelin pelilauta

Lautapelissä erilaisia kortteja on kolmenlaisia: Kysy-kortteja 30 kappaletta, kommentoi-kortteja 30 kappaletta ja oho-kortteja 16 kappaletta. Pelilaudalla on ?-ruutuja 15 kappaletta, !-ruutuja 15 kappaletta ja oho-ruutuja 8 kappaletta. Erilaisia kortteja on tehty niin, että niitä on kaksinkertaisesti kyseisiin ruutuihin verrattuna. Korteissa on takapuolella merkattuna isolla, mistä kortista on kyse. Korttien etupuolella lukee ylimpänä otsikkona kortin tyyppi. Kysy-korteissa otsikon alla lukee toiselta joukkueelta kysyttävä kysymys, minkä jälkeen viivan alapuolella on esimerkkivastauksia kysymykseen (Kuva 3). Kommentoi-korteissa otsikon alla on asia, mitä tulee kommentoida. Kommentoitavan asian jälkeen viivan alapuolella on esimerkkikommentteja. Oho-korteissa otsikon alapuolella on teksti, mikä tulee lukea ääneen ja toimia sen mukaisesti.



Kuva 3. Kysy-kortin lopullinen ulkonäkö

Pelin haluttiin herättävän mahdollisimman paljon keskustelua osallistujien välillä ja tavoitteena olikin kehittää nuorten sosiaalisia taitoja. Uusien ihmisten kohtaaminen voi tuntua vaikealta ja pelissä haluttiin osoittaa nuorille aikuisille, ettei small talk - aiheet usein ole sen erikoisempia. Pelissä harjoitellaan kysymysten ja kommentointien muodossa small talkkia. Korteissa on erilaisista arkipäiväisistä asioista kysymyksiä ja kommentointeja, joita voi hyödyntää ja kohdata eri tilanteissa.

Lautapelin ulkonäkö on suunniteltu niin, että se on värikäs ja herättää jo siten huomiota. Se on kuitenkin testattu myös niin, että siitä saa selvää, vaikka olisi vaikeuksia nähdä tai erottaa eri värejä. Korteista on tehty selkeitä ja ne erotetaan helposti toisistaan. Pelilauta ja kortit laminoidaan, jotta ne ovat kestävämpiä, niitä on helpompi käyttää ja ne eivät sotkeennu niin helposti.

7 Yhteenveto

7.1 Eettisyys ja luotettavuus

Opinnäytetyössä tulee huomioida oikeus yksityisyyden suojaan, josta säädetään useassa laissa, kuten Suomen perustuslaissa, julkisuuslaissa ja tietosuojalaissa. Yksityisyyden suojan tulee toteutua ja sen huomioiminen on opinnäytetyöntekijöiden vastuulla. (Arene 2020, 13.) Opinnäytetyössä hyödynnettiin toimeksiantajan ammattilaisten ja asiakkaiden ajatuksia sekä palautteita heidän suostumuksiensa mukaan. Saatekirjeessä (Liite 4) kerroimme opinnäytetyöstä, prosessin aikana kerättävistä kehittämisideoista, palautteista sekä niiden käsittelystä, osallistumisen vapaaehtoisuudesta ja siitä, että osallistumalla hyväksyy vastaus-ten käyttämisen nimettömästi opinnäytetyössä. Osallistujille kerrottiin mitä tietoja hyödynnetään opinnäytetyössä. Opinnäytetyössämme emme keränneet mitään tunnistetietoja, joita voisi yhdistää vastauksiin.

LAB-ammattikorkeakoulun opinnäytetyön ja henkilötietoja käsittelevässä ohjeessa (2022) suositellaan pyrkimään siihen, ettei henkilötietoja kerätä, vaan kerätään tutkimusaineisto anonyyminä. Kerättävää aineistoa säilytettiin salassa ja ne pysyivät luottamuksellisina. Opinnäytetyön valmistuttua hävitimme aineistot asiallisesti. Tiedostamme opinnäytetyön olevan julkinen, jonka takia huolehdimme, ettei siinä ole mitään salassa pidettäviä tietoja (Arene 2020, 24).

Opinnäytetyö on tarkastettava plagiaatintunnistusjärjestelmässä, ennen sen lähettämistä arvioitavaksi. Tekijöillä on vastuu siinä, että opinnäytetyössä toteutuu hyvä tieteellinen käytäntö. (Arene 2020, 7–8.) Kunnioitamme tekijänoikeuksia ja tiedostamme, että opinnäytetyö tarkistetaan plagioinnin tunnistusjärjestelmässä. Merkitsimme kaikkeen lainattuun tekstiin lähteen tiedot LAB-ammattikoulun lähdeviitteiden ohjeen mukaan ja noudatimme opinnäytetyössä hyvää tieteellistä käytäntöä.

Jotta toimeksiantajan tavoitteet ja tieteen säännöt eivät ole ristiriidassa, tulee osapuolten sopia yhdessä keskeisistä säännöistä ja toimintatavoista (Arene 2020, 6). Yhteistyötahon kanssa sovittiin yhdessä aikataulusta, ohjauksesta, aiheesta ja käyttöoikeuksista sekä luottamuksellisen aineiston käsittelystä. Haimme tutkimuslupaa Avain-säätiöltä kirjallisesti tutkimuslupahakemuksella, johon liitimme tutkimussuunnitelman. Työyhteisöä informoimme saatekirjeellä (Liite 3) ja osallistujia saatekirjeellä (Liite 4).

7.2 Pohdinta

Opinnäytetyön tekeminen on ollut todella mielenkiintoista ja antoisaa. Pelin kehittämisessä pääsimme osallistamaan nuoria ja toteuttamaan heidän tarpeilleen suunnatun pelin. Oli

ihanaa saada nuorilta positiivista palautetta pelistä. Sen koettiin auttaneen nuorten vuorovaikutusta ja ylläpitäneen keskustelua. Palautekyselyn (Liite 2) mukaan kaikki paitsi yksi vastaajista vastasi kyllä kysymykseen, helpottiko peli vuorovaikutusta. Yksi vastaajista vastasi kysymykseen ehkä.

Vietämme molemmat vapaa-aikaa pelaten erilaisia pelejä, ja lautapelit ovat lähellä molempien sydämiä. Lautapelin suunnittelu ja toteutus on ollut todella mukavaa ja siinä olemme saaneet käyttää luovuutta ja omia kokemuksia pelaajina. Toimeksiantajalta saimme idean siitä, mihin suuntaan lähdimme peliä kehittämään, mutta saimme suunnitella kuitenkin melko vapaasti. Tietysti myös nuorten aikuisten vastaukset ennakkokyselyyn (Liite 1) kertoivat meille sen, mitä peliltä toivottiin.

Lautapelin suunnittelun ja toteutuksen aikana opimme paljon pelin tekemisestä ja siitä, kuinka tärkeää on, että pelistä saadaan tehtyä mahdollisimman selkeä ja helppo pelata. Jos peliä on vaikea lähteä pelaamaan, sitä ei niin todennäköisesti valita pelattavaksi. Onnistuimme mielestämme lautapelin toteutuksessa kokonaisuudessaan hyvin. Lautapelistä tuli silmää miellyttävä ja selkeä, kuitenkin ollen samalla riittävän moniulotteinen.

Ennakkokyselyssä ja lautapelin testausvaiheessa saimme ehdotuksia ja palautetta melko pieneltä joukolta. Peliin olisi voinut ottaa palautetta laajemminkin, mutta emme kuitenkaan usko, että peli olisi kovin paljoa muuttunut nykyisestä muodostaan. Nuorten aikuisten ehdotukset olivat melko lähellä sitä ideaa, jota olimme jo yhdessä pohtineet Poverian ohjaajien kanssa. Saimme kuitenkin hyviä huomioita ja parannusehdotuksia, jotka auttoivat tekemään pelistä paremman.

Osa käyttämistämme lähteistä oli hieman vanhempia, mutta koimme myös niiden olevan edelleen relevantteja. Olisimme voineet hyödyntää enemmän kansainvälisiä lähteitä pelin suunnittelussa, sillä tuntui, että tutkimustietoa olisi ollut laajemmin saatavana englanniksi varsinkin pelin kehittelyn osalta.

Peli toteutettiin ohjaajien ja nuorten toiveiden mukaan vastaamaan toimeksiantajan toiveita. Toimeksiantajalta saimme positiivista palautetta pelilaudan ja korttien visuaalisuudesta sekä selkeydestä. Myös korttien ja pelilaudan värikoodausten koettiin helpottaneen hahmottamista. Saimme palautetta myös siitä, että vaikka peli noudattaa perinteisen noppapelin sääntöjä, pelillisesti mielenkiinto pysyi yllä kolmen erilaisen toimintakortin ja maaliin tarvittavan pistemäärän ansiosta. Small talk - tilanteita voidaan harjoitella pelin aikana hyvin kysymysten sekä kommentointien kautta ja aiheet ovat hyviä esimerkkejä näihin keskusteluihin. Vastausehdotukset koettiin toimiviksi ja niiden tukevan hyvin sekä mahdollistavan erilaisten pelaajien osallistumisen jännityksestä tai vastausten tuottamisen vaikeudesta huolimatta.

Avain-säätiön Poverian vastaava ohjaaja kertoi Small talk - pelin tulevan varmasti käyttöön niin nuorten, kuin aikuisten ryhmissä. Heidän tavoitteenaan on myös julkaista pelin materiaalit Poverian nettisivuilla, jolloin kuka tahansa voi tulostaa pelin ja ottaa sen käyttöönsä.

Opinnäytetyömme piti alun perin valmistua nopeammalla aikataululla, mutta jouduimme hieman venyttämään aikataulua pidemmäksi. Tämä ei kuitenkaan lopulta haitannut, sillä pääsimme pohtimaan lautapeliä pidemmällä aikavälillä, ja koemme, että se auttoi meitä tekemään lautapelistä vielä paremman. Kokonaisuudessaan olemme opinnäytetyöhön tyytyväisiä.

7.3 Jatkokehittämisehdotuksia

Jatkokehityksenä opinnäytetyöstä voi tutkia sitä, kuinka hyvin opinnäytetyön lopputuloksena syntynyt lautapeli auttaa tarkoituksessaan eli nuorten sosiaalisten taitojen vahvistamisessa. Tässä opinnäytetyössä keskityttiin lautapelin kehittämiseen ja valmiiksi saamiseen, mutta valmiin lopputuloksen lopullisista laajemmista vaikutuksista ei ole tarkempaa tutkimustulosta. Lisäksi voidaan tutkia sitä, kuinka peliä voisi jatkokehittää eteenpäin auttamaan paremmin sosiaalisiin tilanteisiin.

Peliin voidaan myös kehitellä uusia kortteja auttamaan tiettyihin tilanteisiin, kuten erilaisiin haastatteluihin ja uuteen ihmiseen tutustumiseen. Lisäksi pelistä voidaan muokata erilaisia versioita eri kohderyhmille, kuten maahanmuuttajille kielen opiskeluun tai eri ikäryhmille. Pelistä voidaan myös mahdollisesti kehittää erilaisia versioita, kuten pelkästään korteilla pelattava peli, verkkoselaimella toimiva peli tai älypuhelimilla pelattava mobiilipeli.

Lähteet

- Arene. 2020. Ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden eettiset suositukset. Ammattikorkeakoulujen rehtorineuvosto Arene ry. Viitattu 6.10.2023. Saatavissa <https://www.arene.fi/wp-content/uploads/Raportit/2020/AMMATTIKORKEAKOULUJEN%20OPINNÄYTETÖIDEN%20EETTISET%20SUOSITUKSET%202020.pdf? t=1578480382>
- Avain-säätiö. 2023a. Avainsäätiö. Viitattu 14.9.2023. Saatavissa <https://www.avainsaatio.fi/avainsaatio.php>
- Avain-säätiö. 2023b. Poveria. Viitattu 14.9.2023. Saatavissa <https://www.avainsaatio.fi/poveria.php>
- Harviainen, J. T., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy. Viitattu 20.3.2024. Saatavissa <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Helkama, K., Hakonen, N., Jasinskaja-Lahti, I., Liedkind, K., Lipponen, J., Lönnqvist, J-E., Myllyniemi, R., Renvik, T. & Ruusuvoori, J. 2020. Sosiaalinen vuorovaikutus. Teoksessa: Helkama, K. (toim.) Johdatus sosiaalipsykologiaan. E-kirja. Helsinki: Edita. Ellibs Library.
- Hytti, T. 2019. "Painavaa kepeyttä asiakastyöhön" - Miksi leikillisyyttä ja pelillisyyttä kannattaa hyödyntää sosiaalisessa kuntoutuksessa ja sosiaalityössä? PRO SOS –hanke. Viitattu 16.4.2024. Saatavissa https://www.prosos.fi/wp-content/uploads/2019/06/Painavaa_kepeytta_asiakastyohon.pdf
- Isola, A-M., Kaartinen, H., Leemann, L., Lääperi, R., Schneider, T., Valtari, S. & Keto-Tokoi, A. 2017. Mitä osallisuus on? Osallisuuden viitekehystä rakentamassa. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 28.2.2024. Saatavissa https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/135356/URN_ISBN_978-952-302-917-0.pdf
- Jokinen, J. & Sieppi, A. 2018. Sosiaaliset taidot ovat entistä tärkeämpiä työelämässä. Talous ja yhteiskunta. Viitattu 11.10.2023. Saatavissa <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/59865/1/sosiaaliset%20taidot%20ovat%20entista%20tarkeampia%20tyoelamassa.pdf>
- Kangas, M. 2014. Leikillisyyttä peliin: Näkökulmia leikillisyyteen ja leikilliseen oppimiseen. Teoksessa Krokfors, L., Kangas, M. & Kopisto, K. (toim.) Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 73–92.

Kangas, M., Vesterinen, O. & Krokfors, L. 2014. Johdanto: Oppimispelit lapsen maailman, pelitutkimuksen ja osallistavan pedagogiikan risteyskohdissa. Teoksessa Krokfors, L., Kangas, M. & Kopisto, K. (toim.) Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisyyys ja leikillisyyys opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 15–22.

Kapp, K. 2014. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. E-kirja. San Francisco, CA: Wiley. VLeBooks.

Kauppila, R. 2005. Vuorovaikutus- ja sosiaaliset taidot. Jyväskylä: PS-kustannus.

Kekkonen, M., Gissler, M., Sarvikivi, E., Kääriäinen, S., Helve, O. & Isola, A-M. 2022.

Johdanto: Lasten ja nuorten osallisuus, terveysturvallisuus ja koronarajoitukset.

Teoksessa Kekkonen, M., Gissler, M., Känkänen, P. & Isola, A-M. (toim.)

Poikkeuksellinen nuoruus korona-aikaan. Nuorten elinolot -vuosikirja 2022. Vantaa:

PunaMusta Oy, 7–30. Viitattu 10.4.2024. Saatavissa

https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/145465/URN_ISBN_978-952-343-937-5.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Keltikangas-Järvinen, L. 2010. Sosiaalisuus ja sosiaaliset taidot. Helsinki: WSOY.

Kielitoimiston sanakirja. 2022. Small talk. Kotimaisten kielten keskus ja kielikone Oy.

Viitattu 5.10.2023. Saatavissa

<https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/small%20talk?searchMode=all>

Klemola, U. & Talvio, M. 2017. Toimiva vuorovaikutus. E-kirja. Jyväskylä: PS-kustannus. Ellibs library.

Koskinen, A., Kangas, M. & Krokfors, L. 2014. Oppimispelien tutkimus pedagogisesta näkökulmasta. Teoksessa Krokfors, L., Kangas, M. & Kopisto, K. (toim.) Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisyyys ja leikillisyyys opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 23–37.

Krokfors, L., Kangas, M. & Hyvärinen, R. 2014. Johdanto: Oppimispelit rajoja ylittävänä ja osallistavana oppimisympäristönä. Teoksessa Krokfors, L., Kangas, M. & Kopisto, K.

(toim.) Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisyyys ja leikillisyyys opetuksessa. Tampere:

Vastapaino, 67–72.

LAB-ammattikorkeakoulu. 2022. Opinnäytetyöt ja henkilötietojen käsittely. Viitattu

29.3.2024. Saatavissa [https://elab.lab.fi/sites/default/files/category-page/2022-](https://elab.lab.fi/sites/default/files/category-page/2022-08/LAB_Tietosuojajoheistus%20opiskelijoille_LAB_220822.pdf)

[08/LAB_Tietosuojajoheistus%20opiskelijoille_LAB_220822.pdf](https://elab.lab.fi/sites/default/files/category-page/2022-08/LAB_Tietosuojajoheistus%20opiskelijoille_LAB_220822.pdf)

Leemann, L. & Virrankari, L. 2022. Nuorten osallisuuden kokemus ja siinä tapahtuneet muutokset vuosina 2019–2021: ovatko erot kasvaneet koronaepidemian aikana?

Teoksessa Kekkonen, M., Gissler, M., Känkänen, P. & Isola, A-M. (toim.)

Poikkeuksellinen nuoruus korona-aikaan. Nuorten elinolot -vuosikirja 2022. Vantaa: PunaMusta Oy, 152–166. Viitattu 5.4.2024. Saatavissa

https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/145465/URN_ISBN_978-952-343-937-5.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Lehtinen, E., Lehtinen, H. & Brezovszky, B. 2014. Matematiikka pelissä. Teoksessa Krokfors, L., Kangas, M. & Kopisto, K. (toim.) Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisyyys ja leikillisyyys opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 38–55.

Lipponen, L., Rajala, A. & Hilppö, J. 2014. Johdanto: Kuka pelaa ja kenen säännöillä? Ajatuksia pelien pedagogisista seurauksista. Teoksessa Krokfors, L., Kangas, M. & Kopisto, K. (toim.) Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisyyys ja leikillisyyys opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 145–152.

Nivala, E. 2008. Syrjäytymisestä osallisuuteen. Sosiaalipedagogiikka. Vol. 9. Viitattu 11.10.2023. Saatavissa <https://journal.fi/sosiaalipedagogiikka/article/view/120848/71827>

Nivala, E. & Rynänen, S. 2019. Sosiaalipedagogiikka: Kohti inhimillisempää yhteiskuntaa. E-kirja. Helsinki: Gaudeamus. Ellibs library.

Nuorisobarometri 2022. Läpi kriisien. Viitattu 11.10.2023. Saatavissa

<https://tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2023/03/nuorisobarometri-2022-web.pdf>

Opetus- ja kulttuuriministeriö. Kysymyksiä ja vastauksia oppivelvollisuudesta. Viitattu 14.4.2024. Saatavissa <https://okm.fi/kysymyksia-ja-vastauksia-oppivelvollisuudesta>

Oppivelvollisuuslaki 1214/2020.

Paananen, R., Surakka, A., Kainulainen, S., Ristikari, T. & Gissler, M. 2019. Nuorten aikuisten syrjäytymiseen liittyvät tekijät ja sosiaali- ja terveystalveluiden ajoittuminen. Sosiaalilääketieteellinen aikakauslehti. Vol. 56 (2). Viitattu 11.10.2023. Saatavissa <https://journal.fi/sla/article/view/73002/41002>

Pulkinen, L. 2023. Kehityspsykologinen näkökulma. Teoksessa Ahonen, T., Pulkinen, L. & Ruoppila, I. (toim.) Ihmisen psykologinen kehitys. E-kirja. Jyväskylä: Santalahti-kustannus. Ellibs library.

Repo, J., Herkama, S., Yanagida, T. & Salmivalli, C. 2023. Transition to emerging adulthood during the COVID-19 pandemic: Changes in anxiety and the role of inclusion/exclusion experiences. European journal of developmental psychology. Vol. 20 (4). Viitattu 10.4.2024. Saatavissa:

<https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/17405629.2022.2122434?needAccess=true>

[e](#)

Salonen, K. 2013. Näkökulmia tutkimukselliseen ja toiminnalliseen opinnäytetyöhön. Opas opiskelijoille, opettajille ja TKI-henkilöstölle. Turun ammattikorkeakoulun puheenvuoroja 72. Turun ammattikorkeakoulu. Tampere: Juvenes Print – Suomen yliopistopaino Oy. Viitattu 5.10.2023. Saatavissa <https://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522163738.pdf>

Salonen, K., Eloranta, S., Hautala, T. & Kinos, S. 2017. Kehittämistoiminta ja kehittämisen menetelmiä ammatillisessa korkeakoulutuksessa. Turun ammattikorkeakoulun oppimateriaaleja 108. Turun ammattikorkeakoulu. Tampere: Juvenes Print – Suomen yliopistopaino Oy. Viitattu 11.10.2023. Saatavissa <https://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522166494.pdf>

Sotkanet. 2023. Syrjäytymisriskissä (ei työssä, ei opiskele, ei ole varusmiespalvelussa) olevat 18–24-vuotiaat, % vastaavan ikäisistä. Viitattu 11.10.2023. Saatavissa <https://sotkanet.fi/sotkanet/fi/taulukko/?indicator=szbMTqlA®ion=szb3AgA=&year=sy5zsjbV0zUEAA==&gender=t&abs=f&color=f&buildVersion=3.1.1&buildTimestamp=202309010633>

Suomen perustuslaki 731/1999.

Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. 2023a. Osallisuuden osa-alueet ja osallisuuden edistämisen periaatteet. Viitattu 3.4.2024. Saatavissa <https://thl.fi/aiheet/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-osa-alueet-ja-osallisuuden-edistamisen-periaatteet>

Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. 2023b. Nuorten syrjäytymisen ehkäisy. Viitattu 14.4.2024. Saatavissa <https://thl.fi/aiheet/lapset-nuoret-ja-perheet/hyvinvointi-ja-terveys/nuorten-syrjaytymisen-ehkaisy>

Torvi, K. & Kiljunen, P. 2005. Onnellisuuden vaikea yhtälö. EVAn kansallinen arvo- ja asennetutkimus 2005. Taloustieto Oy. Viitattu 11.10.2023. Saatavissa https://www.eva.fi/wp-content/uploads/files/1110_onnellisuuden_vaikea_yhtalo.pdf

Vartia, N. 2009. Kotona kaikkialla - Kansainvälisen kanssakäymisen taitoja. Helsinki: Kotimaa-Yhtiöt Oy / Kirjapaja.

Vesterinen, O. & Mylläri, J. 2014. Peleistä pelillisyyteen. Teoksessa Krokfors, L., Kangas, M. & Kopisto, K. (toim.) Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 56–66.

Vilhelmiina, H. & Multisilta, J. 2014. Leikkien mutta tosissaan: Leikillä iloa oppimisympäristöön. Teoksessa Krokfors, L., Kangas, M. & Kopisto, K. (toim.) Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 153–167.

Liite 1. Ennakkokysely opinnäytetyöhön

ENNAKKOKYSELY OPINNÄYTETYÖHÖN

Mikä olisi sopivin kesto pelille?

5min | 10min | 20min | 30min

Minkälainen peli olisi mieluisin?

Korttipeli | Lautapeli | Tarinallinen | Joku muu, millainen?

Minkäkokoisessa porukassa haluaisit peliä pelata?

Kaksin | 3–5 henkilöä | 6–10 henkilöä

Millaisiin sosiaalisiin tilanteisiin kaipaisit apua? (voit valita useamman)

Ryhmätilanteisiin | Arkisiin tilanteisiin | Haastatteluihin
(esim. Työ, koulu) | Uusiin ihmisiin tutustuessa | Johonkin
muuhun, mihin? _____

Tulisiko pelissä olla valmiita kysymyksiä ja vastauksia?

Kysymyksiä | Vastauksia | Molempia

Voit kertoa avoimia ehdotuksia peliin liittyen:

Kiitos vastauksistasi!

PALAUTEKYSELY OPINNÄYTETYÖHÖN

Voisitko pelata peliä uudestaan?

Kyllä | En | Ehkä

Oliko peli mielestäsi selkeä?

Kyllä | Ei | Ehkä

Koitko pelin helpottaneen vuorovaikutusta?

Kyllä | En | Ehkä

Voisitko hyödyntää pelissä oppimaasi tulevaisuudessa?

Kyllä | En | Ehkä

Kuinka hyödylliseksi koit pelin? (1 = En kokenut hyödylliseksi | 5 =
Koin pelin erittäin hyödylliseksi)

1 2 3 4 5

Voit kertoa avointa palautetta pelistä:

Kiitos vastauksistasi!

Liite 3. Saatekirje työyhteisölle

SAATEKIRJE 8.3.2024

Hyvä Avainsäätiön työntekijä,

Opiskelemme LAB-ammattikorkeakoulussa sosiaali- ja terveysalalla sosionomin AMK-tutkintoa ja teemme opinnäytetyönä Avainsäätiön Poverian nuorille aikuisille suunnattua peliä. Opinnäytetyön tarkoituksena on kehittää Avainsäätiölle peli, jonka avulla autetaan nuoria selviytymään sosiaalisista tilanteista small talkin avulla. Tavoitteena on pyrkiä vahvistamaan nuorten sosiaalisia taitoja, erityisesti kehittämällä vuorovaikutustaitoja. Opinnäytetyömme teoriaosuus käsittelee sosiaalisia suhteita, vuorovaikutusta, small talkia, syrjäytymistä sekä pelillisyyttä.

Opinnäytetyössämme teemme osallistujille kyselyn, jonka pohjalta lähdemme suunnittelemaan peliä. Teemme pelistä alustavan version, jota kokeilemme testikerralla osallistujien kanssa ja pyydämme palautetta pelistä kirjallisesti. Pelin pelaamisen aikana ja jälkeen kirjaamme ylös osallistujilta mahdollisesti esiin nousseita mielipiteitä. Palautteen perusteella kehitämme pelin lopullisen version ja testaamme sitä vielä uudestaan osallistujien kanssa sekä keräämme palautteen kirjallisesti palautelomakkeella. Hyödynnämme opinnäytetyössämme pelin eri vaiheissa kerättyä kirjallista sekä suullista palautetta.

Emme kerää mitään henkilötietoja, eikä ketään voi tunnistaa. Kyselyt ja palautteet täytetään nimettömästi ja ne säilytetään luottamuksellisesti. Asianmukainen lupa on saatu tutkimuksen tekemiseen. Opinnäytetyö tullaan julkaisemaan Theseus-verkkokirjastoon. Jos teillä tulee opinnäytetyöhön liittyen kysyttävää, voitte olla meihin yhteydessä sähköpostitse.

Ystävällisin terveisin

Kalle Ronkainen kalle.ronkainen@student.lab.fi

Anni Tarvainen anni.tarvainen@student.lab.fi

Liite 4. Saatekirje opinnäytetyöhön

SAATEKIRJE 8.3.2024

Hyvä vastaanottaja,

Opiskelemme LAB-ammattikorkeakoulussa sosiaali- ja terveysalalla sosionomin AMK-tutkintoa ja teemme opinnäytetyönä Poverian nuorille aikuisille suunnattua peliä. Opinnäytetyön tarkoituksena on kehittää Avain-säätiölle peli, jonka avulla autetaan nuoria selviytymään sosiaalisista tilanteista small talkin avulla. Tavoitteena on pyrkiä vahvistamaan nuorten sosiaalisia taitoja, erityisesti kehittämällä vuorovaikutustaitoja. Opinnäytetyömme teoriaosuus käsittelee sosiaalisia suhteita, vuorovaikutusta, small talkia, syrjäytymistä sekä pelillisyyttä.

Opinnäytetyössämme teemme osallistujille kyselyn, jonka pohjalta lähdemme suunnittelemaan peliä. Teemme pelistä alustavan version, jota kokeilemme testikerralla osallistujien kanssa ja pyydämme palautetta pelistä kirjallisesti. Pelin pelaamisen aikana ja jälkeen kirjaamme ylös osallistujilta mahdollisesti esiin nousseita mielipiteitä. Palautteen perusteella kehitämme pelin lopullisen version ja testaamme sitä vielä uudestaan osallistujien kanssa sekä keräämme palautteen kirjallisesti palautelomakkeella. Hyödynnämme opinnäytetyössämme pelin eri vaiheissa kerättyä kirjallista sekä suullista palautetta.

Emme kerää mitään henkilötietoja, eikä ketään voi tunnistaa. Kyselyt ja palautteet täytetään nimettömästi ja ne säilytetään luottamuksellisesti.

Osallistumalla pelaamiseen, pelin kehittämiseen ja lomakkeisiin vastaamalla, annetaan suostumus kehittämisehdotusten kirjaamiseen ja niiden sekä kirjallisten vastausten hyödyntämiseen opinnäytetyössä. Osallistuminen opinnäytetyöhön on täysin vapaaehtoista ja osallistujalla on mahdollisuus kieltäytyä ja keskeyttää osallistumisensa missä tahansa vaiheessa. Keskeyttämiseen ja kieltäytymiseen ei tarvitse mitään syytä eikä siitä aiheudu minkäänlaisia seurauksia.

Asianmukainen lupa on saatu tutkimuksen tekemiseen. Opinnäytetyö tullaan julkaisemaan Theseus-verkkokirjastoon.

Ystävällisin terveisin

Kalle Ronkainen & Anni Tarvainen