



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU



MITEN JA MIKSI NUORISOTYÖN AMMATTILAISET KÄYTTÄVÄT LAUTAPELEJÄ TYÖSSÄÄN?

Opinnäytetyö

Jussi Liimatainen

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma (210 op)

9/2018

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma

TIIVISTELMÄ

Työn tekijä Jussi Liimatainen	Sivumäärä 39 ja 18 liitesivua
Työn nimi Miten ja miksi nuorisotyön ammattilaiset käyttävät lautapelejä työssään?	
Ohjaava(t) opettaja(t) Sanna Lukkarinen, Minna Rajalin, Kimmo Lind	
Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja Jyväskylän kaupunki, palveluesimies Teija Hankilanoja-Lesonen	
Tiivistelmä <p>Tämän työn on tarkoitus vastata kysymyksiin siitä, miten ja miksi lautapelejä käytetään ammatillisen nuorisotyön kentällä. Näihin kysymyksiin pyrittiin vastaamaan laadullisen haastattelututkimuksen keinoin. Haastatteluissa kartoitettiin myös nuorisotyön ammattilaisten näkemyksiä lautapelien merkityksestä ja kasvatuksellisista hyödyistä.</p> <p>Työn tilaajana toimi Jyväskylän kaupungin nuorisopalveluiden Nuorten taidetyöpajan yksikkö. Tilaajan järjestämä toiminta perustuu työpajapedagogiikkaan ja koostuu valikoimasta eri mittaisia ja kokoisia, ammattilaisten ohjaamia pajaryhmiä. Joissain näistä ryhmistä lautapelejä hyödynnetään osana ohjattua toimintaa, kun taas toisissa niitä pelataan vähän tai ei lainkaan.</p> <p>Työn tutkimusmenetelmänä käytettiin puolistrukturoitua teemahaastattelua. Työtä varten haastateltiin yhteensä kahdeksan nuorisotyön ammattilaista. Haastatteluista kuusi toteutettiin yksilöhaastatteluina ja yksi parihaastatteluna. Haastattelut kirjoitettiin auki ja analysoitiin. Analyysin lisäksi kaikkien yksittäisten haastattelujen auki kirjoitettu materiaali on sisällytetty tämän työn liitteisiin.</p> <p>Tilaajalle työn tarkoitus on selvittää toimintamalleja ja syitä lautapelien käyttöön nuorisotyössä. Lisäksi työn on tarkoitus tuottaa nuorisotyön ammattilaisten kokemuksiin perustuvaa materiaalia lautapelien käytön kehittämiseen tilaajaorganisaatiossa. Tutkimuksesta nousseita oivalluksia voidaan käyttää myös muiden nuorisotyöllisten toimijoiden lautapelitoiminnan vahvistamiseen.</p> <p>Laajempaan, koko ammattialaa koskevana hyötynä, tämä työ pyrki tarjoamaan kuvauksen siitä miten ja miksi lautapelejä käytetään nuorisotyöllisessä toiminnassa. Vaikka niiden käytön aktiivisuus vaihtelee organisaatiosta ja asiakasryhmästä toiseen, lähes kaikki nuorisotyölliset toimijat omistavat lautapelejä. Tästä huolimatta lautapelien pelaamista on tutkittu nuorisotyön näkökulmasta erittäin vähän.</p> <p>Työ onnistui vastaamaan asettamiinsa kysymyksiin ja tuottamaan uutta tietoa lautapelien käytöstä ja merkityksestä nuorisotyössä. Haastattelujen perusteella näyttää siltä, että lautapelien käyttö ammatillisessa nuorisotyössä on yleensä spontaania ja nuorista sekä ympäristöstä riippuvaista. Vaikuttaisi myös siltä, että lautapelien pelaamisesta nähdään löytyvän monia erilaisia kasvatuksellisia ja opetuksellisia hyötyjä. Lautapelien katsotaan kuitenkin yleensä olevan vain yksi nuorisotyön menetelmä muiden joukossa.</p>	
Asiasanat lautapelit, työpajat, nuorisotyö, nuorisotyöntekijät, nuorisotyönohjaajat, kasvatust	

HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Degree Programme in Youth Work and Civic Activities

ABSTRACT

Author Jussi Liimatainen	Number of Pages 39 and 18 appendix
Title How and why do youth work professionals use board games in their work?	
Supervisor(s) Sanna Lukkarinen, Minna Rajalin, Kimmo Lind	
Subscriber and/or Mentor City of Jyväskylä, service manager Teija Hankilanoja-Lesonen	
<p>Abstract</p> <p>The purpose of this thesis is to attempt to answer the questions of how and why board games are used in the field of professional youth work. Methods of qualitative interview research were used in order to answer these questions. The interviews also surveyed the opinions of youth work professionals on the educational potential and significance of board games.</p> <p>This thesis was commissioned by the “Nuorten taidetyöpaja” youth workshop which belongs to the youth services of the city of Jyväskylä. The youth work provided by the commissioner is based on workshop pedagogy and consists of a variety of workshops of differing lengths and group sizes. These workshops are run by youth work professionals. In some of these groups board games are utilized as part of the planned activity, while in others they are played little or not at all.</p> <p>Half-structured, theme-based interviews were used as the research method of this thesis and a total of eight youth work professionals were interviewed. Six of these professionals were interviewed individually, while the remaining two were interviewed as a pair. All the interviews were written out and analyzed. The written out substance of all these individual interviews is included in the appendix of this work.</p> <p>For the benefit of the commissioner, the purpose of this thesis is to recognize procedures and rationales for the utilization of board games in youth work. In addition, it attempts to produce material based on the board game usage experiences of youth work professionals. This material can be used to improve the usage of board games in the commissioning organization. The insights procured by this research can also be used to strengthen the utilization of board games within other youth work actors.</p> <p>For the wider field of youth work, this thesis attempts to document how and why board games are used in youth work. Even though the popularity of using board games fluctuates from one youth group or organization to the next, almost all youth work actors own board games. Nevertheless, the medium of board games has barely been researched from the perspective of youth work.</p> <p>The thesis was successful in answering its questions and produced new information on the use and significance of board games in youth work. Based on the interviews, it would appear, that the usage of board games in professional youth work is usually spontaneous and dependent on the particular youth or group of youths as well as the environment. It also seems that playing board games is seen to include a variety of educational benefits. However, board games are generally considered to be simply one method of youth work among others.</p>	
Keywords board games, workshops, youth work, youth workers, education	

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1 JOHDANTO	5
2 MÄÄRITELMIÄ	9
2.1 Lautapelit	9
2.2 Nuoret ja nuorisotyön ammattilaisuus	12
2.3 Formaali, non-formaali ja informaali oppiminen ja kasvatus	12
2.4 Ryhmäyttäminen	14
3 TIETOA TYÖN TILAAJASTA	15
3.1 Nuorten taidetyöpajan toiminta	15
3.2 Oma yhteyteni Nuorten taidetyöpajaan	16
3.3 Työpajapedagogiikka ja lautapelit Nuorten taidetyöpajalla	17
4 TUTKIMUSMENETELMÄT	19
4.1 Tutkimusmenetelmän esittely	19
4.2 Haastattelun rakenne ja toteutus	19
4.3 Haastateltavien valinta	20
4.4 Haastatteluaineiston käsittely ja analysointi	22
5 LÄHTÖOLETTAMUKSET	25
6 HAASTATTELUMATERIAALIN ANALYYSI	27
7 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA	33
7.1 Työn tulosten ja menetelmän reflektointi	33
7.2 Jatkotutkimusmahdollisuudet	35
LÄHTEET	37
LIITTEET	40
LIITE 1 Auki kirjoitetut haastattelut	40

1 JOHDANTO

Lautapeliä pelaaminen on nuorten keskuudessa suosittu harrastus. Vuonna 2013 tehdyn tutkimuksen perusteella jopa 22% 7-29 vuotiasta lapsista ja nuorista kertoi pelaavansa lauta- tai roolipelejä suunnilleen kerran viikossa tai useammin (Myllyniemi & Berg 2013, 42). Kokemukseni mukaan lautapeliä pelaaminen on yleistä tekemistä myös nuorisotyön palveluissa ja toiminnoissa. Lautapelejä näkee pelattavan nuorisotaloilla, nuorten työpajatoiminnassa, nuorisokodeissa ja missä tahansa muuallakin, missä yhteiselle tekemiselle on aikaa ja tarvetta.

Nuorisotyön ympäristöissä nuoret pelaavat lautapelejä keskenäänkin, mutta ei ole harvinaista nähdä vaikkapa nuorisotalolla työskentelevän ohjaajan osallistuvan peliin. Halusin koota näiden ammattilaisten ajatuksia ja kokemuksia lautapelaamisen suhteesta nuorisotyöhön.

Uskon, että nuoret kokevat lautapeliä pelaamisen yleensä vain hauskana ajanvietteenä ja yhdessäolona. Voi olla, etteivät kaikki nuorisotyöntekijäkään näe siinä syvempää merkitystä: hauskanpito ja yhdessäolo ovat tärkeitä asioita kenen tahansa hyvinvoinnin kannalta. Itse arvelen kuitenkin lautapeliä mahdollistavan myös monia informaalin ja non-formaalin oppimisen hetkiä. Tässä työssä pyrin selvittämään, miten nuorisotyön ammattilaiset suhtautuvat tähän ajatukseen.

Nuorisotyön perinne Suomessa on pitkä ja kirjava, mutta väitän lautapeliä löytäneen siitä aina paikkansa. Asian varmaksi todentavaa lähdemateriaalia ei ole, mutta monet nuorisotyön kenttätoimijat tuntuvat omistaneen lautapelejä ainakin siitä asti, kun nuorisotyöstä on voitu puhua. Lautapelit tarjoavat selkeän ja ohjeistetun pakkauksen toimintaa pienelle ja joskus suurellekin ryhmälle, aina shakkikerhoista nuorisotilojen lautapeli-iltoihin. Lautapelejä pelataan tyypillisimmin sisätiloissa ajankuluksi, mutta olen myös nähnyt niitä pakattavan mukaan luontoretkeille ja olen osallistunut tilanteisiin, joissa lautapeliä pelaaminen on ollut osana suunniteltua ohjaustoimintaa.

Nuorisotyöntekijänä minulle on aina ollut erityisen tärkeää toiminnan tavoitteellinen perusta. Kun törmään johonkin ammatillisen nuorisotyön nimissä tapahtuvaan toimintaan, jonka tarkoitus ei ole minulle heti selvä, on minulla tapana kysyä ”miksi?”. Hämmästykseni huomasiin, että tätä kysymystä ei ole juurikaan pohdittu lautapeliin pelaamisen kontekstissa.

Pelejä ja pelaamista nuorisotyön näkökulmasta tarkastelevaa materiaalia on toki olemassa. Suoraan lautapeleihin kohdistuvaa nuorisotyöllistä kirjallisuutta ei kuitenkaan oikeastaan ole, vaan nuorisotyöllinen pelitutkimus viittaa yleensä ensisijaisesti digitaaliseen eli tietokoneiden, pelikonsolien tai älylaitteiden kautta tapahtuvaan pelaamiseen.

Digitaalisen pelaamisen kasvatumahdollisuuksia ja ilmiöitä tutkiskelevat mm. Verkkonuorisotyön valtakunnallisen kehittämiskeskuksen vuonna 2014 julkaissut ”Nuorisotyö pelaa” ja Pelikasvattajien liiton vuoden 2013 opus ”Pelikasvattajan käsikirja”. Molemmat kirjat sivuavat tekstissään muutamia kertoja lautapelaamista, mutta on selvää, että nämä teokset keskittyvät ensisijaisesti digitaaliseen pelaamiseen ja sen ilmiöihin. On hyvä, että nuorisotyö pyrkii pysymään ajan hermoilla ja tarkastelemaan nuorten ja nykyään jo aikuistenkin keskuudessa suosittua digitaalista pelaamista. On kuitenkin sääli, että siitä mielestäni merkittävästi erottuva ja edelleen nuorisotyön ympäristöissä usein hyödynnetty lautapelaaminen jää niin vähälle huomiolle.

Voisiko näissä, digitaaliseen pelaamiseen keskittyvissä teoksissa tehtyjä havaintoja sitten käyttää kuvaamaan myös lautapeliin pelaamista ja sen ilmiöitä? Joissain määrin se on varmasti mahdollista. Toisaalta vaikka digitaalisen pelaamisen voisikin ajatella olevan helppo vertauskohde lautapeliin pelaamiselle, kaikkia sen ilmiöitä ei voida yleistää koskemaan lautapelaamista. Esimerkiksi Tommi Tossavainen (2013, 38-39) puhuu Pelikasvattajan käsikirjassa pelien ikärajoista ja kasvattajan vastuusta suhteessa niiden mahdollisesti sisältämään lapselle tai nuorelle haitalliseen materiaaliin.

Samassa kirjassa Inka Silvennoinen (2013, 99) kertoo monista, pelaamiseen usein liitetystä haitoista aina peliriippuvuudesta hartiakipuihin ja päänsärkyyn.

Emme kuitenkaan tyypillisesti näe ”lautapeliiriippuvuutta” lautapelaamiseen liittyvänä ongelmana tai käy yhteiskunnallista keskustelua siitä, kuinka väkivaltainen vaikkapa 8-vuotiaan lapsen pelaama lautapeli saa mielestämme olla. Lautapeliin sisältyvät ikäsuosituksetkin viittaavat yleensä ensisijaisesti peliin mahdollisesti kuuluviin pieniin osiin tai sääntöjen monimutkaisuuteen.

Lautapeliin pelaaminen on näkyvä osa kulttuuriamme myös nuorisotyön ulkopuolella. Digitaalisen pelaamisen suosion kasvaessa kiinnostus lautapelaamiseen ei ole kadonnut, vaan lautapelit elävät omaa kukoistuskauttaan (Yle uutiset 2016). En ole ainut, joka on nähnyt nuorisotyöllisen lautapelitutkimuksen vähäisyyden tässä tilanteessa erikoisena. Samaa asiaa pui opinnäytetyössään Ville-Valtteri Valtonen (2016, 3), jonka mukaan valtaosa peleihin liittyvästä tutkimuksesta käsittelee digitaalista pelaamista ja pelaajayhteisöjä, vaikka lautapeliin pelaaminen voi mahdollistaa samankaltaisia positiivisia kokemuksia.

Tämän löytämäni tiedon aukon innoittamana lähdin pohtimaan parasta tapaa selvittää lautapeliin paikkaa nuorisotyössä ja kiteyttää niihin liittyviä tärkeimpiä kysymyksiä. Päädyin kahteen kysymykseen: ”miten?” ja ”miksi?”. ”Miten?”, koska en ole löytänyt minkäänlaista kerättyä tietoa lautapeliin pelaamisesta ja siitä, millaisissa tilanteissa sitä tapahtuu osana nuorisotyöllistä toimintaa. ”Miksi?”, koska koin tärkeänä löytää tavoiteperäisiä perusteluja kyseiselle toiminnalle.

Minua kiinnosti erityisesti se, miten lautapelaamisen oppimis- ja kasvatusmahdollisuudet nähdään nuorisotyössä. Päätin haastatella nuorisotyössä toimivia tai toimineita ammattilaisia, joille näiden näkökulmien mietiskely ei olisi vierasta. Koska nuorisotyön ammattinimikkeet ja eri toimintoihin sopiviksi katsotut koulutukset ovat ajan myötä vaihdelleet, päätin määrittää ammattilaiseksi henkilön, joka työskentelee tai on työskennellyt nuorten keskuudessa palkattuna työntekijänä ja kokee itsensä nuorisotyön ammattilaiseksi. Tämä rajanveto jättää pois esimerkiksi nuorten kanssa vapaaehtoisuuspohjalla toimivat lautapeli-iltojen tai shakkikerhojen vetäjät, joiden kokemukset tosin mahdollistaisivat oivan kohteen jatkotutkimusta ajatellen.

Nuorisotyön ammattilaisista päätin kerätä mahdollisimman laajan työkokemuksen skaalan kotipaikkakunnaltani Jyväskylästä. Käytännössä tämä tarkoitti sitä, että olin yhteydessä mahdollisimman moniin erilaisiin nuorisotyöllisiin toimijoihin, joiden henkilökunnasta keräsin haastateltavani. Toisaalta työni tarkoitus ei ollut kartoittaa lautapeliin pelaamisen yleisyyttä osana nuorisotyötä, joten ilmoitin haastattelukutsussani suoraan, että toivoisin haastateltavalla olevan kokemusta ja keskusteltavaa lautapeliin käytöstä nuorisotyössä.

Lautapeliin pelaamisen yleisyys nuorisotyöllisenä toimintana on toki kiinnostava aihe itsessään ja erinomainen lähtökohta laajemman otannan kvantitatiiviselle tutkimukselle. En kuitenkaan nähnyt sitä mielekkäänä näkökulmana tähän tutkimukseen, joka on ensisijaisesti pieniotantainen kvalitatiivinen haastattelututkimus. Näin ollen haastatteluotantani koostuu ainoastaan lautapelejä aktiivisesti hyödyntävistä nuorisotyön ammattilaisista.

2 MÄÄRITELMIÄ

Tässä luvussa määrittelen työssäni usein toistuvia ja keskeisiä käsitteitä. Osa käsitteistä, kuten lautapelit, voivat vaikuttaa ensisilmäyksellä itsestään selviltä, mutta todellisuudessa niitä voi olla yllättävän vaikea tarkasti määritellä. Toiset käsitteet, kuten esimerkiksi kasvatuksen ja opetuksen eri muodot, lienevät kasvatusalalla toimiville tuttuja, mutta niitä on avattu tässä luvussa muita lukijoita varten.

2.1 Lautapelit

Lautapelit eivät ole uusi keksintö. Arkeologiset tutkimukset osoittavat, että lautapeliä pelaaminen on kirjoitettua historiaakin vanhempi ajanviete. Ensimmäinen eurooppalainen lautapelejä ja niiden historiaa käsittelevä kirja valmistui vuonna 1283 Kastilian kuninkaan Alfonso X:n toimesta. Useita hänen kirjassaan esiintyviä pelejä oli kuitenkin kirjoittamisen hetkelläkin pelattu jo tuhansia vuosia aikaisemmin, esimerkiksi muinaisessa Egyptissä. Monilla edelleenkin pelattavilla lauta- ja noppapeleillä on juurensa ihmiskunnan alkuaikojen uskonnollisissa riiteissä ja rituaaleissa ja niitä saatettiin käyttää esimerkiksi ennustamisen apuvälineinä. Joitain pelejä, kuten Shakkia on voitu käyttää abstraktina harjoituksena sodankäyntitaidon ylläpitämiseen ja kehittämiseen tai yksinkertaisesti ajattelua kehittävänä älyllisenä haasteena. (Grunfeld 1976, 9-10.)

Lautapeleillä viitataan tässä työssä kaikkiin samassa sosiaalisessa tilassa pelattaviin, fyysisiä komponentteja sisältäviin lauta- ja korttipelisiin riippumatta siitä, millaisia osia nämä sisältävät tai miten peliä pelataan. Tähän määritelmään sisältyvät niin Shakki, Alias, Arkham Horror ja Captain Sonar kuin Texas Hold'emkin ja mitkä tahansa muutkin perinteisellä korttipakalla pelattavat pelit. Tyypillisimpiä osia, joiden kautta tällaiset pelit voidaan määritellä ovat erilaiset laudat, kortit ja pelinappulat. Useimmiten tämän tyyppiset pelit ovat myös jonkin yksityisen kaupallisen tahon valmistamia tuotteita, joiden päätarkoitus on viihdyttää pelaajia.

Kolmas mielestäni tärkeä lautapelejä määrittelevä tekijä, joka erottaa ne esimerkiksi netin välityksellä pelattavista peleistä on se, että peliin osallistuvat pelaajat ovat pelatessaan samassa fyysisessä ja sosiaalisessa tilassa. Joissain tilanteissa voi kuitenkin olla haastavaa vetää linjausta joidenkin fyysisiä komponentteja käyttävien seurapelien ja lautapelienvälille. Tästä johtuen olen pyrkinyt tässä työssä suhtautumaan lautapelin käsitteeseen melko laveasti ja antamaan haastateltavan määritellä sen pelivalinnoillaan haastattelun aikana.

Suljen kuitenkin tutkimukseni ulkopuolelle vain konsolin tai tietokoneen välityksellä pelattavat digitaaliset pelit, vaikka ne jossain määrin muistuttaisivatkin lautapelejä. Digitaaliset pelit tarjoavat yleensä pelaajille fyysisistä lautapeleistä merkittävästi poikkeavan sosiaalisen peliympäristön ja tilanteen, joskin samankaltaisuksiakin on löydettävissä. Myös monista perinteisistä ja uusistakin lautapeleistä löytyy nykyään tällaisia täysin digitaalisia, yleensä verkon välityksellä pelattavia versioita.

On kuitenkin hyvä huomioida, että myös fyysisiä komponentteja yhdessä älylaitteiden kanssa hyödyntävät, yhden pöydän ääressä pelattavat lautapelit ovat yleistyneet viime vuosien aikana. Näitä pelejä ei mielestäni ole syytä jättää tutkimuksen ulkopuolelle. Tällaisten pelien sosiaalinen ja fyysinen ulottuvuus on verrattain samanlainen kuin muissakin lautapeleissä. Asia on näin siitä huolimatta, että niiden pelaaminen vaatii pelin mukana tulleiden komponenttien lisäksi tietokoneen tai älypuhelimien käyttöä. Tyypillisesti tällaiset pelit hyödyntävät sähköistä teknologiaa monimutkaisten sääntöjen helpottamiseksi, aikarajojen asettamiseksi tai luomaan kaikille pelaajille yllättäviä tilanteita ja asetelmia. Tällaiset asetelmat ovat tärkeitä esimerkiksi peleissä, joissa kaikki pelaajat ovat samalla puolella. Näitä lautapelejä edustavat esimerkiksi XCOM: The Board Game ja One Night Ultimate Werewolf. Koska kiinnostukseni on ensisijaisesti pelaamisessa ryhmä- ja paritoimintona, jätän tutkimuksestani ulos digitaalisten pelien lisäksi vain yhdelle pelaajalle tarkoitettuja ”solitaire”-peleiksi kutsutut lautapelit. Tämän tyyllilajin tunnetuin edustaja lienee pasianssi, mutta sen uudempaa rintamaa edustaa esimerkiksi GMT Gamesin vuoden 2016 julkaisu Comanchería.

Kaupallista lähtökohdista ja ensisijaisesti viihdetarkoitukseen valmistettujen pelien lisäksi kasvatustyössä törmää joskus lautapeleihin, jotka on suunniteltu ensisijaisesti opetustarkoitukseen. Nämä pelit voivat olla jonkin valtion elimen, yksityisen yrityksen tai voittoa tavoittelemattoman kolmannen sektorin tahon julkaisemia. Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi väestöliiton seksuaalikasvatuksen tueksi tarkoitettu Sitähän sä kysyt! ja Pronamed Finlandin julkaisema Työnhakupeli®, joka käsittelee työnhaun teemoja. Tässä työssä käytän näistä peleistä yleisesti nimitystä ”oppimispelit”. Keskustelimme oppimispelisiin liittyvistä kokemuksista erikseen joidenkin haastateltavien kanssa.

Tässä työssä mainitaan nimeltä suurehko määrä lautapelejä. Oletan lukijoiden tietävän, millaisesta pelistä on kyse, kun puhumme perinteisistä suomalaisista perhepeleistä, kuten Afrikan tähdestä tai Monopolista. Osa työssäni mainituista peleistä on kuitenkin vähemmän tunnettuja. Avaan syvemmin näiden pelien luonnetta tekstissä, mikäli se on mielestäni kontekstin kannalta oleellista.

Hyvä esimerkki tilanteesta, jossa pelin luonnetta on hyvä avata tekstissä, on se, jos haastateltava mainitsee lautapeliin kehittävän yhteistyö- ja kommunikaatio-taitoja ja kertoo pelaavansa nuorten kanssa eniten Eldritch Horror -lautapeliä. Tällaisessa tilanteessa lukijan on mielestäni hyvä tietää, että Eldritch Horror on yhteistä suunnittelua ja koordinoitua vaativa peli, jossa kaikki pelaajat joko voitavat tai häviävät yhtenä joukkueena.

Sellaisissa tilanteissa, joissa lautapelin yksityiskohdat eivät ole kontekstin kannalta merkittäviä, mainitsen vain lautapelin nimen. Mikäli näistä peleistä tai muista tässä työssä mainituista peleistä on tarve löytää yksityiskohtaisempaa tietoa, suosittelen siihen englanninkielistä, lautapeleihin liittyvää tietoa keräävää BoardGameGeek sivustoa. BoardGameGeek löytyy osoitteesta <https://boardgamegeek.com/>.

2.2 Nuoret ja nuorisotyön ammattilaisuus

Katariina Soanjärven mukaan (2011, 11) nuorisotyöntekijyys väistelee edelleen yhtä yhteistä määritelmää. Sen määrittelyä hankaloittaa entisestään se, miten laaja nuoren määritelmä on, riippuen määrittelijän näkökulmasta. Soanjärvi (2011, 99) nostaa esille yksiselitteisyyden puutteen esimerkiksi tilanteissa, joissa lastensuojelussa työskentelevä henkilö voi käsitellä saman nuoren tilannetta lastensuojelulain kautta nuorisotyöntekijän peilatussa sitä nuorisolakiin.

Tässä työssä olen tutkinut ammatillisten nuorisotyöntekijöiden näkemyksiä ja kokemuksia. Nuoret määrittelen yksinkertaisesti alle 29-vuotiaiksi henkilöiksi. Tämä ikämääritelmä perustuu Suomen nuorisolakiin (Nuorisolaki 1285/2016, 3§). Nuorisotyöntekijyys taas on mielestäni käsite, jonka nuorten kanssa työskentelevä henkilö määrittelee parhaiten itse, nähden itsensä joko nuorisotyöntekijänä tai sitten ei. Ammatillisuuden määrittelen yksinkertaisesti joko sen hetkiseen tai viimeaikaiseen palkalliseen nuorten kanssa työskentelyyn.

Mikäli haastateltava työskentelee tai on työskennellyt palkatussa työssä nuorten kanssa ja kokee itsensä nuorisotyöntekijäksi, on tämä minulle riittävä kriteeri riippumatta esimerkiksi henkilön koulutustaustasta. Ammatillisen nuorisotyön toimintapaikkojakaan ei ole aina helppoa määritellä, joskin ainakin Jyväskylän kaupungin palveluissa vihje löytyy usein jo nimestä: Nuorisopalvelut, nuorisotilat, nuorisokodit. Epäselvissä tilanteissa olen käyttänyt omaa harkintaani.

2.3 Formaali, non-formaali ja informaali oppiminen ja kasvatus

Käytän tässä työssä formaalin, non-formaalin ja informaalin kasvatuksen ja oppimisen käsitteitä. Nuorisotyöllisestä näkökulmasta on mahdollista eritellä vielä non-formaalin ja informaalin kasvatuksen muodot oppimisesta.

Erilaisissa tilanteissa tapahtuva oppiminen jaetaan tyypillisesti joko formaalin, non-formaalin tai informaalin oppimisen piiriin. Formaali eli muodollinen oppiminen on yleensä kouluissa tapahtuvaa oppimista, jonka lopputulos on tutkinto. Formaali oppiminen on aina suunniteltua ja tavoitteellista. Non-formaali oppiminen voi muistuttaa hyvinkin paljon formaalia oppimista, mutta se ei johda mihinkään yhteiskunnan tunnistamaan tutkintoon. Non-formaalin oppimisen ei myöskään tarvitse olla selkeästi strukturoitua tai tavoitehakuista. Silloin kun oppiminen on arkielämässä tapahtuvaa ja luonteeltaan sattumanvaraista, voimme puhua informaalista oppimisesta. Ennalta suunnittelemattomat oppimistilanteet, jotka eivät välttämättä tähtää ensisijaisesti oppimiseen, mutta joissa oppimista kuitenkin tapahtuu, ovat informaalista oppimista. Informaalisen oppimisen tavoitteet ja suunnitelma määrittyvät aina oppijan itsensä kautta sen sijaan, että niille olisi olemassa valmis suunnitelma. (Peda.net 2018.)

Nuorisotyöllisestä näkökulmasta voimme määritellä vielä non-formaalin ja informaalin kasvatuksen eroja oppimiseen verrattuna. Nuorisotyöllinen non-formaali kasvatusta on tavoitteellista, strukturoitua toimintaa, joka tapahtuu kuitenkin virallisen koulujärjestelmän ulkopuolella. Non-formaalin kasvatuksen perustoimintapaikkoja ovat esimerkiksi kesäleirit, kerho- ja harrastetoiminta ja nuorisovaltuustot. Nuorisotyöllinen informaali kasvatusta taas on arkipäiväistä ja strukturoimatonta, piilo-opetussuunnitelmaan perustuvaa toimintaa. Informaali kasvatusta perustuu avoimempaan, yksilön tarpeista ponnistavaan toimintaan, kuten esimerkiksi etsivän nuorisotyön malliin. Sekä non-formaali että informaali kasvatusta hyödyntävät mm. dialogin ja reflektion keinoja. Koulumaailmaan verrattuna sekä non-formaali, että informaali oppiminen perustuvat vapaaehtoisuuteen. Non-formaalin oppimisen tavoite on määritelty, kun taas informaali oppiminen ei välttämättä ole alkujaan tarkoituksellista ja perustuu enemmänkin ryhmädynamiikan ja osallisuuden kokemusten hyödyntämiseen. Nämä oppimisen muodot voidaan kiteyttää esimerkiksi niin, että non-formaalisen oppimisen kautta voidaan oppia lautapelin säännöt, kun taas informaalin oppimisen kautta voidaan oppia rehellisesti noudattamaan niitä. Myös esimerkiksi oman voiton tai häviön käsittely ja oman toiminnan reflektointi kuuluvat informaalisesta oppimisestä. (Sinisalo-Juha, 2013.)

2.4 Ryhmäyttäminen

Tässä työssä puhutaan useaan otteeseen ryhmäyttämisestä tai ryhmäytymisestä. Mikko Aallon (2005, 69) mukaan ryhmäyttäminen on toiminnallisista tehtävistä koostuva prosessi, jonka avulla ryhmän turvallisuutta kasvatetaan. Ryhmän turvallisuuden tunnetta on mahdollista mitata esimerkiksi sen perusteella, millaisia asioita ryhmäläiset pystyvät itsestään ilmaisemaan tai millaista elekieltä he käyttävät (Aalto 2005, 71-72). Turvallinen ryhmä on tärkeä, koska se auttaa kehittymään ja kasvattaa itsetuntoa (Aalto 2005, 17). Ryhmäyttämisen välineenä voidaan käyttää monenlaista toimintaa, myös lautapelien pelaamista. Aallon (2005, 99) mukaan ryhmän sisäinen turvallisuus rakentuu alitajuisesti ja vaiheittain toiminnallisten tehtävien kautta. Ryhmäytyminen on usein helposti nähtävissä esimerkiksi työpajatoiminnassa, jossa ryhmät toimivat päivittäin yhdessä useiden kuukausien jaksoissa.

3 TIETOA TYÖN TILAAJASTA

Opinnäytetyöni tilaaja on Jyväskylän kaupungin nuorisopalveluihin kuuluva Nuorten Taidetyöpajan yksikkö. Nuorten taidetyöpaja on valtakunnallisesti tunnettu, yli 15 vuotta Jyväskylässä toiminut työpajapedagoginen toimija, joka tavoittaa vuosittain satoja paikallisia nuoria. Vuodesta 2017 lähtien Nuorten taide-työpaja on kuulunut Jyväskylän nuorisopalveluihin. Käsittelen tässä luvussa työpajapedagogiikkaa, Nuorten taidetyöpajan toimintaa ja sen yhteyttä lautapeleihin sekä omaa yhteyttäni Nuorten taidetyöpajaan.

3.1 Nuorten taidetyöpajan toiminta

Vuosittain Nuorten taidetyöpaja tarjoaa työkokeilua, työtoimintaa ja ohjausta noin 250:lle 17-29 vuotiaalle nuorelle (Jyväskylän kaupunki 2018). Suurin osa näistä nuorista tavoitetaan heidän osallistuessaan jollekin Nuorten taidetyöpajan työpajoista. Yhtä statusta minkä perusteella nuoret osallistuvat pajoille ei ole, vaan se vaihtelee nuoresta toiseen. Osa nuorista saattaa olla pitkäaikais-työttömiä, kun taas osa voi olla sairaslomalla. Myös se, mitkä työpajat ovat kausittain aktiivisia, vaihtelee. Esimerkiksi valo- ja videokuvausta käsittelevä Kuvasta viestiksi -paja, seikkailukasvatuksen keinoihin ja ryhmänohjaustaitoihin keskittyvä Elämispaja ja arjen taitojen harjoitteluun ja elämönhallintaan perustuva Reilipaja ovat kuitenkin melko vakiintunutta toimintaa.

Taidetyöpajan toimintamalli perustuu 17-29 vuotiaalle nuorille kohdistettuun työpajatoimintaan, mutta sen yhteydessä on tehty vuosien saatossa monenlaista muutakin nuorille suunnattua toimintaa. Esimerkkejä näistä ovat etsivä nuorisotyö ja yhdeksäsluokkalaisille nuorille tarkoitettu Oppipaja. Tuija Kauton ja Kirsi Lehtipään (n.d., 10) kirjoittaman, osana Voimalaitos – Nuorten Taitopajat hanketta julkaistun esittelykirjan mukaan, kaikkea Nuorten taidetyöpajan toimintaa yhdistävät toiminnallisuuden, yhteisöllisyyden ja myönteisen ajattelun arvot.

Ensimmäistä kertaa Nuorten taidetyöpaja avasi ovensa vuonna 2001, jolloin sen toiminnasta vastasi 3 työntekijää ja vuosittaisia pajapaikkoja nuorille oli yhteensä 24. Alkutaipaleella toimintaa rahoitti EU ja vuonna 2007 vuosittaisten pajapaikkojen määrä oli jo yli kaksinkertainen aloitusvuoteen verrattuna. Tämän jälkeen toiminta on kasvanut moninkertaiseksi ja vuonna 2014 pajapaikkoja nuorille tarjottiin vuosittain 300 samaan aikaan, kun taidetyöpajan etsivä nuorisotyö tavoitti 300 nuorta. Vuonna 2014 taidetyöpaja työllisti 27 työntekijää. (Kautto ja Lehtipää n.d., 8.)

Nuorten taidetyöpajan tavoitteena on antaa nuorille hyväksynnän ja kannustuksen kokemuksia, luoda itseluottamusta ja helpottaa oman tien löytämistä. Taidetyöpajan toiminta on mahdollista jakaa portaisiin, jotka vastaavat eritasoisiin tarpeisiin. Nämä portaavat ovat matalimmasta osallistumiskynnyksestä korkeimpaan: aktivoiva valmennustoiminta, kuntouttava työvalmennus, työvalmennus, työhönvalmennus ja työssä valmennus. Aktivoivaan valmennustoimintaa voidaan laskea esimerkiksi etsivän työn toiminnallinen ryhmä ja erilaiset teemapajat. Kuntouttavaa työvalmennusta ovat Voltti, Virta, Reili ja starttipajat, työvalmennukseen Elämispaja, Tuunaten tuotteeksi, Kuvasta viestiksi ja Volapaja. Työhönvalmennusta edustaa Taitotiimi ja työssä valmennusta oppisopimusopiskelu, palkkatuettu työ ja siviilipalvelus. (Kautto ja Lehtipää n.d., 18, 28.)

3.2 Oma yhteyteni Nuorten taidetyöpajaan

Oma historiani nuorisotyöntekijänä on kietoutunut Nuorten taidetyöpajan toimintaan. Tämä on vaikuttanut joihinkin tässä työssä tekemiini valintoihin, ja näen siksi hyödyllisenä avata asiaa hieman tässä luvussa.

Nuorten taidetyöpaja on minulle erittäin tuttu organisaatio. Ennen kuin aloitin yhteisöpedagogiopintoni, olen osallistunut valmennettavana Nuorten taidetyöpajan pajatoimintaan. Valmennuksen päätyttyä minulla oli mahdollisuus työskennellä taidetyöpajalla määräaikaaisesti ohjaajan työssä sekä projektipäällikkönä

eräässä taidetyöpajan yhteistyöhankkeessa. Opintojeni aikana olen tehnyt kaksi harjoittelujaksoa taidetyöpajan eri toiminnoissa.

Tämä useiden vuosien mittainen kokemus taidetyöpajan toiminnasta on mahdollistanut tutustumisen moniin Nuorten taidetyöpajan työntekijöihin, joista muutamana olen valinnut haastattelun kohteeksi tässä työssä. Perustin nämä valinnat siihen, että tiesin kyseisillä henkilöillä olevan pitkäaikaista kokemusta lautapeliä käytöstä nuorisotyössä. Ennen haastatteluhetkeä tuntemani henkilöt, tunsin heidät sitten taidetyöpajan tai jonkin muun verkoston kautta, on avattu myöhemmin tässä työssä.

3.3 Työpajapedagogiikka ja lautapelit Nuorten taidetyöpajalla

Tuija Hämäläisen ja Susanna Palon (2014, 24) mukaan työpajapedagogiikka voidaan määritellä neljän peruskriteerin kautta: toiminta tapahtuu joustavissa oppimisympäristöissä, nojaa yksilön edellytyksiin, korostaa tekemällä oppimista ja perustuu yhteisölliseen ja suunnitelmalliseen valmennukseen. He kertovat ohjattavan henkilökohtaisen tilanteen ja tarpeen korostuvan työpajatoiminnassa, jossa riittävän yksilöllisen valmennuksen tarjoaminen on tärkeä osa toimintamallia. Konkreettisen toiminnan kautta valmennettavalle pyritään saattamaan ymmärrys hänen henkilökohtaisista vahvuuksistaan ja kyvyistään, sekä tukemaan hänen kasvuaan ja kehitystään. Vaikka yksilöllisten tarpeiden huomioiminen työpajatoiminnassa onkin elintärkeää, on yksi työpajapedagogiikan tärkeimmistä arvoista kuitenkin yhteisöllisyys: pajayhteisön on tarkoitus tukea yksilöiden kasvua yhteisten arvojen ja tavoitteiden kautta. Kaikki työpajapedagoginen valmennus on suunnitelmallista ja perustuu tavoitteisiin, joihin valmennettavalla on mahdollisuus vaikuttaa.

Lisätietoa työpajapedagogiikasta on saatavissa esimerkiksi Valtakunnallisen työpajayhdistys Ry:n julkaisussa ”Työpajapedagogiikka – valmennuksen pedagogisia lähtökohtia työpajalla”.

Nuorten taidetyöpajalla lautapeliin käyttö on vaihtelevaa ja riippuu paljon nuorten ryhmästä. Organisaation lautapelivalikoima on melko laaja ja se sisältää sekä perinteisiä perhepelejä että uudempia lautapelejä. Taidetyöpajalla peleistä innostuneet nuoret pelaavat usein lautapelejä keskenään taukojen ja teemapäivien aikana. Osa pajoista on kuitenkin omaksunut tiettyjä, tarkoin valikoituja pelejä osaksi ohjattua pajatoimintaansa. Mikäli nämä pelit vaikuttavat toimivan ryhmän kanssa hyvin, ne voivat olla aktiivinen osa pajan ohjaussuunnitelmaa.

4 TUTKIMUSMENETELMÄT

Tässä luvussa avaan tutkimusmenetelmiäni ja sitä, miksi valitsin juuri nämä toimintamallit. Kerron myös haastateltavavalinnoistani, haastattelujeni rakenteesta ja haastattelujen toteutuksesta. Lisäksi reflektoin menetelmävalintojani.

4.1 Tutkimusmenetelmän esittely

Valitsin tutkimusmenetelmäksi kvalitatiivisen teemahaastattelun. Kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus pyrkii käsittelemään tutkimuskohdettaan mahdollisimman kokonaisvaltaisesti ja kuvaamaan siihen liittyviä tosiasioita. Haastattelu on joustava tiedonkeruumenetelmä, joka sopii erityisesti esimerkiksi sellaisten aiheiden tutkimiseen, joista on olemassa vain vähän tietoa ja haastateltavien vastausten suuntaa on vaikea arvioida etukäteen. Teemahaastattelu on puolistrukturoitu haastattelun alalaji, joka mahdollistaa vaihtelevan kysymysten järjestyksen ja muotoilun, mutta haastattelun teema-alueet voivat silti olla valmiiksi valitut. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 1997, 161, 205, 208.)

4.2 Haastattelun rakenne ja toteutus

Lautapeliin pelaamisen ja nuorisotyön yhteys on niukasti käsitelty aihe. Näin olen en nähnyt järkevänä luoda selkeisiin, valmiiksi järjesteltyihin kysymyksiin perustuvaa rakennetta. Avoimempi haastattelurakenne jättää haastateltavalle paremman mahdollisuuden puhua melko vähän käsitellystä aiheesta omasta näkökulmastaan ja lähtökohdistaan. Jos olisin käyttänyt aineiston keräämiseen esimerkiksi tiukempaa haastattelumuottia tai kyselyä, olisin saattanut lähestyä teemaa liiaksi omiin käsityksiini sidotusta näkökulmasta. Näin olisin voinut jäädä paitsi kiinnostavasta materiaalista, koska en olisi osannut etukäteen valita tai muotoilla oikeita kysymyksiä.

Puolistrukturoitu haastattelumalli mahdollisti minulle tutkimuksen kannalta tärkeiden haastatteluaiheiden asettamisen poistamatta haastateltavan mahdollisuutta ohjata keskustelua hänen mielestään relevantteihin asioihin. Tässä mallissa minulla oli kuitenkin mahdollisuus varmistaa tärkeimpien haastatteluaiheiden tulevan käsitellyksi jokaisessa haastattelutilanteessa.

Toteutin yhteensä kuusi yksilöhaastattelua ja yhden parihaastattelun. Yksilöhaastattelut olivat mielestäni luonteva haastattelumenetelmä, etenkin minulle vieraita nuorisotyöntekijöitä haastatellessani. Yksilöhaastattelut olivat myös pari- tai ryhmähaastatteluja helpompia järjestää sellaisissa tilanteissa, joissa haastattelu tapahtui haastateltavan työpäivän aikana. Mainitsemassani parihaastattelussa haastattelin minulle tuttua, useita vuosia yhdessä työskennellyttä työparia. Koin tämän luontevaksi toimintatavaksi, koska he työskentelevät jatkuvasti yhdessä, myös lautapelimenetelmän ääressä. Heillä on kuitenkin työssään hieman erilaiset näkökulmat ja vastuut, joten näin parihaastattelutilanteen tarjoavan molemminpuolisia uusia oivalluksia ja syvempää analyysyä.

4.3 Haastateltavien valinta

Haastateltavia valitessani minulla oli muutama tärkeä kriteeri. Halusin haastatella henkilöitä, jotka ovat työskennelleet palkattuina työntekijöinä nuorten kanssa, jotka mieltävät itsensä nuorisotyöntekijöiksi ja joilla on kokemusta lautapelien pelaamisesta työssään (osallistuivat he siihen sitten itse tai eivät). Koska tarkoitukseni ei ollut tehdä tutkimusta siitä, kuinka usein nuorisotyön kentällä pelataan lautapelejä, en nähnyt ongelmana haastatella ainoastaan sellaisia henkilöitä, jotka ovat sitä nähneet ja tehneet. Näin ollen osa haastattelukutsuis-tani lähetin suoraan jo tuntemilleni nuorisotyöntekijöille, joiden tiesin käyttäneen tai käyttävän aktiivisesti lautapelejä työvälineenään. Tällaisia, minulle ennalta tuttuja haastateltavia olivat haastateltavat numero **3**, **4**, **6** ja **8**.

Vaikka haastattelututkimukseni ei olekaan tarkoitus kartoittaa koko nuorisotyön kentän lautapelaamiskokemuksia, päätin jo projektin alkuvaiheessa, että olisi hedeelmällistä haastatella mahdollisimman monenlaisista taustoista tulevia ja erilaisissa nuorisotyöllisissä toimijoissa työskenteleviä henkilöitä. Näin ollen hain lisää haastateltavia sellaisista nuorisotyöllisistä organisaatioista, joista ennalta tunteillani haastateltavilla ei ollut ainakaan kovin pitkäaikaista kokemusta. Tämä tapahtui puhelinsoitolla ja sähköpostilla, jossa pyysin mahdollisuutta haastatella sellaista työntekijää, jolla oli kokemusta ja kiinnostusta puhua lautapeleistä nuorisotyössä.

Koska aiheeni on melko tutkimaton, halusin haastatella mahdollisimman montaa henkilöä. Loppujen lopuksi päädyin toteuttamaan 7 haastattelua, joissa haastatelin yhteensä 8 eri nuorisotyöntekijää. Kaikki haastattelua varten tavoittamani organisaatiot tai henkilöt osoittivat kiinnostusta tutkimustani kohtaan eikä kukaan haastateltava kieltäytynyt haastattelun nauhoittamisesta. Muutamassa tapauksessa jouduin kuitenkin etsimään korvaavia haastateltavia muualta vielä viime hetkellä, kun kommunikaatiomme katkesi yllättäen, ennen kuin haastateltavaa henkilöä tai haastattelun ajankohtaa saatiin sovittua.

Haastateltavia valitessani en erikseen huomionnut haastateltavien sukupuolta, ikää tai koulutusta. Päätin myös heti alussa olla keräämättä haastateltavien nimiä, koska ajattelin sen helpottavan haastateltavien suostumista tutkimukseen. Näin jälkikäteen ajateltuna luulen kuitenkin, että ainakin suurin osa haastateluista oltaisiin saatu toteutettua myös haastateltavien nimillä. Keräsin jonkin verran haastateltavan taustatietoja haastattelun alussa, koska en ollut varma, olisivatko ne jollain tavalla oleellisia tuloksia analysoidessa.

Lienee hyvä mainita, että yksi haastateltavistani kyseenalaisti sen, että keräsin haastattelun alussa sukupuoleen liittyviä tietoja. Tämä kyseenalaistus on mielestäni aivan ymmärrettävä, enkä näe haastattelun tuloksissa haastateltavan sukupuoleen perustuvia eroja. Halusin kuitenkin kerätä tiedon haastateltavan sukupuolesta myös siitä syystä, ettei työtäni voi kritisoida siitä, että olisin haastatellut esimerkiksi vain yhden sukupuolen edustajia. Näin ollen kerrottakoon,

että haastateltavista viisi koki itsensä miehiksi ja kolme koki itsensä naisiksi. En näe tarpeellisena yhdistää haastateltavan sukupuolta numeroon.

Ylivoimaisesti suurin osa haastateltavistani työskenteli haastatteluhetkellä Jyväskylän kaupungille. En kuitenkaan rajannut haastatteluani ainoastaan haastateltavan kokemuksiin hänen nykyisessä työssään, vaan toivoin haastateltavien peilaavan lautapelaamiseen liittyviä kokemuksiaan myös aiemmilta nuorisovalan työpaikoiltaan, mikäli sellaisia oli. Yksi tämän työhistorian kautta noussut kiinnostava seikka oli se, että erään haastateltavan nuorisotyöllinen ura oli käynnissä jo ennen digitaalisen pelaamisen aamunkoittoa, jolloin pelaamismahdollisuudet perustuivat täysin fyysisiin pelikomponentteihin.

4.4 Haastatteluaineiston käsittely ja analysointi

Kaikki haastateltavani suostuivat haastattelujen nauhoittamiseen ja siihen, että nauhoitukset säilytetään toistaiseksi mahdollista jatkotutkimusta varten. Haastattelut nauhoitettiin suoraan kannettavalla tietokoneella ja litteroitiin kevyesti. Kevyellä litteroinnilla tarkoitan sitä, että saatoin poimia haastateltavan vastauksista litteroidessani joitain suoria ja minun mielestäni oleellisia lainauksia, mutta muutoin haastatteluja ei kirjoitettu auki sanasta sanaan. Haastateltavat numeroitiin tässä litterointivaiheessa selkeyden vuoksi. Tämä numerointi ei ole haastattelujen kronologisen järjestyksen mukainen.

Ajallisesti haastattelut kestivät 20 minuutista hieman yli 60 minuuttiin ja kaikki, paitsi yksi, toteutettiin haastateltavien työpaikalla. Itse haastattelutilanteet olivat riittävän rauhallisia ja koko haastattelu saatiin aina nauhoitettua samalla otoksella. Osa haastateltavista oli erityisen innostuneita aiheesta ja tämä näkyi vastausten laajuutena ja näin ollen myös haastattelun kestona. Kaikki haastattelut kirjoitettiin sisällöltään auki ja materiaali järjesteltiin valitsimieni haastatteluaiheiden mukaisesti. Näitä valmiiksi päättämiäni aiheita olivat:

- Onko haastateltava nähnyt paljon lautapeliä pelaamista nuorisotyöllisen työuransa aikana ja millaisissa tilanteissa sitä on tapahtunut?
- Ovatko nuoret pelanneet tällaisissa tilanteissa keskenään vai ovatko myös ohjaajat osallistuneet peliin tai ohjanneet pelaamista?
- Mitä ja millaisia lautapelejä näissä tilanteissa on pelattu ja miksi?
- Voiko lautapeliä pelaamiseen sisältyä kasvatuksellisia mahdollisuuksia tai oppimista?
- Millainen merkitys lautapeleillä on nuorisotyölle ja millainen paikka niillä on laajemmin nuorisotyön kentällä?

Käytin näitä aiheita myös materiaalin analyysivaiheessa, jossa teemoittelin materiaalin. Tämän prosessin jälkeen käytin aineiston analysointiin sisällönanalyysin keinoja. Lopuksi hyödynsin näin valmiiksi muokattua aineistoa johtopäätösten teossa. Nämä vaiheet käydään tarkemmin läpi analyysiluvussa.

Osassa haastatteluista nousi esille myös näiden valmiiden haastatteluaiheiden ulkopuolisia, mutta mielestäni kiinnostavia aiheita, joihin liittyvän materiaalin kirjoitin myös erikseen auki. Yksi tällainen aihe perustui oivallukseen, jonka sain haastateltavan **7**. kanssa keskustellessani. Tämä aihe liittyi lautapeleihin, joista käytän termiä oppimispelit eli peleihin, jotka on ensisijaisesti suunniteltu jonkin asian tai teeman opettamiseen tai käsittelyyn viihdekäytön sijaan. Oppimispelien hyödynnetään kaupallisia pelejä yleisemmin formaalin opetuksen ympäristöissä, joskin kiinnostus myös kaupallisten pelien opetuskäyttöä kohtaan on lisääntynyt viime vuosina (Kroffors, Kangas & Kopisto 2014, 209). Koska oppimispelit aiheena toi esille kiinnostavia kokemuksia, nostin sen esille myös monien muiden haastateltavien kanssa. Toinen haastattelun aikana esiin noussut aihe oli lautapeliä pelaamiseen liittyvät monikulttuuriset tekijät. Tämäkin aihe nousi esille, kun haastattelin haastateltavaa **7**. Kysyin myöhemmin samasta aiheesta haastateltavalta **1**, koska se vaikutti sellaiselta aiheelta, mikä olisi voinut näkyä vahvana myös hänen työssään.

Näiden aiheiden lisäksi huomasi materiaalia läpi käydessäni, että keskusteluissa oli noussut esille paljon lautapelaamiseen liittyviä vaikeasti määriteltäviä hyötyjä, jotka eivät välttämättä liity suoraan oppimiseen tai kasvatukseen. Nämä hyödyt olen nostanut esiin sillä aihealueella, mihin ne mielestäni vahvimmin liittyvät.

Koska työni käsittelemää aihetta on nuorisotyön näkökulmasta tutkittu hyvin vähän, olen kerännyt pääsisällöiltään auki kirjoitetut haastattelut työn liitteisiin. Tämä auki kirjoitettu materiaali toimii kuvauksena lautapelejä hyödyntävien nuorisotyön ammattilaisten kokemuksista ja ajatuksista. Haastatteluista huomaa myös, että nuorisotyöntekijöillä on erilaisia ja eri tasolle kehitettyjä tapoja hyödyntää lautapelejä työssään. Näitä auki kirjoitetussa materiaalissa näkyviä toimintatapoja ja lautapeliosaamista voidaan hyödyntää yksittäisten nuorisotyöntekijöiden ja nuorisotyöllisten organisaatioiden lautapelitoiminnan kehittämisessä.

5 LÄHTÖOLETTAMUKSET

Tämä työ on lähtenyt liikkeelle sekä omasta, että tilaajaorganisaationi kiinnostuksesta lautapeliin käyttöön nuorisotyössä. Niin kauan kuin olen tehnyt nuorisotyötä, olen aina hyödyntänyt omaa harrastuneisuuttani lautapeleissä työvälineenä. Tästä johtuen minulla oli jo tutkimuksen alkuvaiheessa joitain selkeitä olettamuksia ja käsityksiä aiheesta. Nuorisotyöntekijänä olen tyypillisesti ohjannut kohtuullisen pientä, 3-10 hengen vapaaehtoisesti osallistuvien ja melko toimintakykyisten aikuisten nuorten ryhmää, jolla asiat ovat siinä hetkessä ”ihan hyvin”. Näin ollen olettamukseni keskittyvät pitkälti melko toimintakykyisten ja lähikohtaisesti jonkinasteiseen sitoutumiseen ja keskittymiseen kykenevien aikuisten nuorten kanssa toimimiseen.

Lienee sanomattakin selvää, että oma kokemusmaailmani voi erota paljon sellaisen nuorisotyöntekijän kokemuksista, joka työskentelee esimerkiksi pienten lasten tai rankoissa kriisitilanteissa olevien nuorten kanssa. Olen huomionut tämän haastateltavia valitessani ja pyrkinyt saamaan mahdollisimman monipuolisen otannan nuorisotyön laajalta kentältä. Valintaani vaikuttivat luonnollisesti myös haastateltavien työkiireet.

Omiin kokemuksiini perustuvat lähtöolettamukset lautapelejä kohtaan nuorisotyön välineenä olivat seuraavat:

- 1) Lautapelit voivat toimia erinomaisina ryhmäytymisen ja yhteistyön opetteluvälineinä.
- 2) Lautapelit ovat kohtuullisen matalan kynnyksen toimintaa, johon sosiaalisesti arat henkilöt voivat osallistua turvallisiksi kokemallaan tasolla.
- 3) Lautapelejä voidaan käyttää opetuksen ja kasvatuksen välineinä.

Näihin olettamuksiin olen päätenyt omien kokemusteni perusteella lähinnä nuorten aikuisten parissa tehtävässä työpajapedagogisessa nuorisotyössä. Olettamuksiini vaikuttaa tietysti myös oma nuorisotyössä käyttämäni lautapelivalikoima. Nuorisotyöntekijänä käytän mielelläni lautapelejä, joissa pelaajat voittavat yhdessä ryhmässä tai joukkueissa sen sijaan, että pelissä olisi vain yksi voittaja. Näillä kriteereillä toimivat pelit korostavat mielestäni lautapelaamisen ryhmäyttäviä ja yhteistyön ja ryhmädynamiikan kehittämiseen liittyviä elementtejä, koska ne pakottavat pelaajat ajattelemaan yhteistä etua pelkän yksilön edun sijaan. Tämän tyyppisiä lautapelejä edustavat esimerkiksi päättely- ja bluffauspeli *The Resistance: Avalon* ja kaikki pelaajat samaan tiimiin asettava epidemiantorjuntapeli *Pandemic*.

Lautapelaamiseen sisältyvä sosiaalinen kynnyks vaihtelee paljon pelistä toiseen. Mielestäni monet lautapelit mahdollistavat kuitenkin sosiaalisesti arkojen henkilöiden osallistumisen yhteisen toimintaan helpommin kuin useat muut menetelmät tai harrastukset. Tämä johtuu siitä, että lautapelin säännöt ja monista peleistä löytyvä selkeä vuorojärjestys antavat mahdollisuuden pelaajien väliseen sosiaaliseen kanssakäymiseen sillä tasolla, minkä nuori itse tuntee turvalliseksi. Pelaaja voi keskittyä vain omaan pelaamiseensa tai keskustella mukavia muiden pelaajien kanssa toiminnan lomassa. Näin lautapelaaminen voi tarjota yhteisen tekemisen ilman jatkuvaa esilläoloa. Tällaiseen pelaamiseen soveltuvat parhaiten esimerkiksi *Carcassonne* tai *Afrikan tähti* toisin kuin vaikkapa sosiaalisesti vaativa *Alias* tai kaoottista joukkuekommunikaatiota sisältävä *Captain Sonar*.

Opetuksen ja kasvatuksen välineiksi lautapelit soveltuvat mielestäni mainiosti, sillä niiden laaja kirjo mahdollistaa melkein minkä tahansa aiheen käsittelyn. Jotkin pelit, kuten *Shakki* terästävät selkeästi hahmottamis- ja suunnittelutaitoja, kun taas vaivihkaiseen tiedon välitykseen ja arvoitukseen perustuva *Dixit*, voi kehittää mielikuvitusta ja kommunikaatiotaitoja. *Yhdysvaltoihin ja Neuvostoliittoon* pelaajat jakava *Twilight Struggle* taas voi parhaassa tapauksessa auttaa opettamaan jotain uutta suurvaltojen välisestä konfliktista kylmän sodan aikana.

6 HAASTATTELUMATERIAALIN ANALYYSI

Tässä luvussa analysoin haastateltavien kokemuksia ja näkemyksiä yhdistävien ja erottavien tekijöiden avulla. Käsittelen pääasiassa aiheita, joista useat haastateltavat omasivat samankaltaisia ajatuksia. Jos haastatteluissa esitettiin yksittäisiä, kiinnostavalla tavalla poikkeavia tai muuten mielenkiintoisia huomioita, nostan myös ne esille.

Analyysiä varten kävin kaikki haastattelut läpi ja teemoittelin relevantin materiaalin. Teemoittelu on analyysin vaihe, jossa aineisto järjestellään vertailun helpottamiseksi aihepiireittäin (Tuomi & Sarajärvi 2018, 4.1). Kun materiaali oli näin järjestelty, purin sitä sisällönanalyysin avulla. Sisällönanalyysi on analyysimenetelmä, jota käyttäen kerätystä materiaalista voidaan tiivistää yleinen kuva johtopäätösten tekemistä varten (Tuomi & Sarajärvi 2018, 4.4).

Kokemuksia lautapeliin pelaamisesta nuorisotyön kentältä löytyi kaikilta haastateltavilta. Tämä ei ole yllättävää, koska pyrin valitsemaan sellaisia haastateltavia, joille aihe oli tuttu. Toisaalta mielenkiintoista on, että näitä kokemuksia osalla haastateltavista oli heidän kaikilta nuorisotyöllisiltä työpaikoiltaan, riippumatta siitä millaisten nuorten kanssa toimittiin.

Haastateltavat 5, 6 ja 8 kertovat suoraan lautapelaamisen olleen osana toimintaa kaikissa heidän nuorisotyöllisissä työpaikoissaan, ainakin jos nuoret olivat siitä yhtään kiinnostuneita. Muutkin haastateltavista ovat nähneet lautapelaamista monissa nuorisotyöllisissä ympäristöissä, mutta sen yleisyys ja nuorten innokkuus oli vaihdellut. Haasteltava 2 kertoo lautapelailun olleen vähäistä nuorisotiloilla ja myös haastateltava 8 mainitsee nuorisotilanuorten innokkuuden pelaamiseen vaihdelleen suuresti tilalta toiselle. Haasteltavat 3 & 4 korostavat lautapeliin pelaamisen menetelmällisyyttä heidän nykyisessä työssään ja 4 kertoo ”perusnuorisotyössä” tapahtuneen lautapelaamisen olleen yleensä enemmänkin ajanviettoa verrattuna työpajatoimintaan, jossa se on vahvemmin menetelmällisesti harkittua ja suunniteltua.

Se, osallistuuko ohjaaja pelitilanteisiin, vaikuttaisi riippuvan monista tekijöistä. Moni haastateltavista kertoo, ettei ohjaajalla aina yksinkertaisesti ole aikaa osallistua peliin tai ohjaajan mukaan tulo saattaisi vaikuttaa jo valmiiksi hyvin pyöriivään pelitilanteeseen. Kaikki haastateltavat näkevät kuitenkin ohjaajan osallistumisen jollain tavoin hyödyllisenä. Haastateltavien mukaan ohjaajan osallistuminen voi rohkaista nuoria pelaamaan, ja nuorta tai ryhmää on myös helpompi havainnoida pelin sisältä. Monissa tilanteissa lautapeli ei lähtisi lainkaan käyntiin ilman ohjaajan innostusta, ja ohjaaja voi peliin osallistuessaan toimia myös käyttäytymisesimerkkinä nuorille.

Haastateltavat 1, 3 ja 7 korostivat lautapelitilanteisiin osallistumisen hyötyä siitä näkökulmasta, että se asettaa ohjaajan ja nuoren samalla tasolle. Tämä samanarvoisuus nostettiin esille sekä statuksessa, että joidenkin pelien kohdalla taidossa. Tätä näkökulmaa korostaneiden haastateltavien mukaan kokemus samanarvoisuudesta voi edesauttaa tutustumista, rakentaa luottamusta tai antaa nuorelle turvallisia tilanteen hallitsemisen kokemuksia nuoren voittaessa ohjaajan pelissä.

Pelatuimpina lautapeleinä haastatteluissa esille nousivat perinteiset perhepelit, kuten Monopoli ja Kimble, sekä Uno ja monet perinteisellä pakalla pelattavat korttipelit. Näiden pelien pelaamista olivat nähneet eniten haastateltavat 1, 5, 6, 7 ja 8. Monet haastateltavista korostivat näiden pelien tuttuutta ja helppoutta, sekä sitä, ettei sääntöjä yleensä tarvitse opetella tai jos tarvitsee, niin ne ovat yksinkertaiset. Haastateltava 7 näki klassikkopelien pelaamisen hyödyllisenä myös siksi, että ne ovat monesti tuttuja sekä nuorille että ohjaajille, eikä sukupolvien välinen kuilu näin korostu.

Haastateltava 1:n pelit oli valittu hieman erilaisiin kriteereihin nojaten, koska hänen kohtaamansa nuoret eivät välttämättä osanneet suomea tai heillä ei ollut yhteistä kieltä. Tästä syystä haastateltava 1:n käyttämät pelit ovat yleensä sellaisia, jotka voivat edesauttaa suomen kielen oppimisessa. Tämä hyöty on tunnistettu myös formaalin kasvatuksen puolella. Yksinkertaisista lautapeleistä, kuten Dominosta, Bingosta tai muistipeleistä voi olla etua myös koulun kieltenopetuksessa (Hirvonen et al 2015, 41-42). Myös turvapaikanhakijoiden kanssa

työskennellyt haastateltava 8 tunnisti joidenkin pelien vähäisen kielisidonnaisuuden etuna maahanmuuttajanuorten kanssa pelatessa.

Haastateltavat 2, 3 ja 4 erottuivat joukosta sillä, etteivät heidän kohtaamansa nuoret olleet niin kiinnostuneita perinteisistä perhepeleistä. Etenkin haastateltavien 3 ja 4 lautapelilista poikkesi lähes täysin muiden haastateltavien listoista. Tämä johtuu ehkä siitä, että haastateltavat 3 ja 4 ovat korostaneet muita haastateltavia enemmän pelaamisen käyttöä suoraan osana suunniteltua ohjattua toimintaa, kun taas muilla haastateltavilla lautapelihetket ja niiden kasvatuspotentiaali ovat olleet spontaanimpia. Molemmat lähestymistavat ovat kuitenkin tyypillisiä toimintatapoja nuorisotyössä ja edustavat informaalien ja non-formaalien oppimisen ja kasvatuksen muotoja. Informaalissa oppimisessa oppija itse ei välttämättä edes tiedosta oppimista sen tapahtuessa (Roslöf, 2013). Tämä liittyy yleistä lautapelien pelaamisen kontekstissa.

Kaikki haastateltavat näkivät lautapelaamisesta löytyvän kasvatus tai oppimispotentiaalia. Useissa haastatteluissa toistuvina perushyötyinä näkyivät mm. käyttäytymissääntöjen noudattamisen opettelu ja kärsivällisyyttä kehittävä oman vuoron odottaminen, tunne- ja vuorovaikutustaitojen harjaantuminen ja ryhmäytymis- ja tutustumispotentiaali lautapelaamisen matalan osallistumiskynnyksen vuoksi. Monet näistä asioista ovat nuorisotyöllisen informaalien oppimisen peruselementtejä (Sinisalo-Juha, 2013). Myös Päivi Marjanen ja Ilkka Mönkkönen (2014, 78-79) näkevät lautapelien opettavan eritoten lapsille hyödyllisiä sosiaalisia perustaitoja, kuten jakamista, kärsivällisyyttä ja vuorojen kunnioittamista.

Ryhmäytymisen näkökulmasta etenkin joukkueisiin perustuvat lautapelit toimivat todennäköisesti hyvinä ryhmäytymisen välineenä, ja muutkin pelit voivat toimia tutustuttavana tekemisenä. Tunnetaitoihin liittyen haastatteluissa korostui itsetuntemuksen kehittyminen voiton tai häviön hetkinä, mutta myös toisen huomioimisen ja toisen asemaan asettumisen taito.

Osa haastateltavista nosti esille myös strategisen tai taktisen ajattelun oppimisen Shakin tai muiden pelien kautta. Tämä näkemys on tuttu jo pitkältä ihmiskunnan historiasta, etenkin taistelulenttää tehokkaasti kuvaavan Shakin kohdalla (Grunfeld 1976, 10).

Haastateltava 7 näki pelissä voittamisesta tulevan onnistumisen kokemuksen erityisen vahvana siksi, että se on suoraan pelistä saatua, eikä ohjaajan kautta tulevaa positiivista palautetta. Joissakin lautapeleissä yleinen sattuman elementti voi myös antaa voiton ja onnistumisen kokemuksen sellaisellekin nuorelle, joka ei ole pelissä kovin kokenut tai taitava. Sattuma on yleistä etenkin perinteisissä perhepeleissä, eikä sen avulla voittaminen haittaa, jos pelaajat kokevat silti pystyvänsä vaikuttamaan omaan pelimenestykseensä (Saari 2007, 14).

Haastateltavat 3 ja 7 mainitsivat lautapeliin mahdollistavan voimakkaita onnistumisen kokemuksia myös itse pelitilanteen ulkopuolella, jos nuori ohjeistaa onnistuneesti uuden pelin ryhmälle. Osa haastateltavista korosti lautapelaamisen hyötyä sivutoimintana, jonka ohessa nuoren kanssa voi käydä syväkin keskustelua. Brian Mayer ja Christopher Harris (2010, 19-20) laajentavat kuvaa lautapeliin käyttömahdollisuuksista sivutoimintana entisestään kertoessaan monien puheterapeuttien käyttävän yhteistyökeskeisiä lautapelejä luomaan mielekkään ja rennon ympäristön puheen harjoittelulle.

Haastateltavat 3 & 4 olivat tottuneet pelaamaan työssään lähinnä tiimipohjaisia lautapelejä, joissa pelaajat eivät yleensä voita yksin. Heidän mukaansa tällaiset lautapelit kasvattavat parhaiten vuorovaikutus- ja yhteistyötaitoja. Haastateltava 4 koki myös, että lautapeliin avulla voidaan käsitellä joitain ryhmän sisäisiä ongelmia, kuten puhumattomuutta.

Haastateltava 6 ilmaisi näkevänsä lautapeliin hyödyntämismahdollisuudet lähes rajattomina. Hänen mukaansa valitsemalla oikea lautapeli voidaan kehittää lähes mitä tahansa hienomotoriikasta verbaaliseen älykkyyteen. Myös Hirvosen et al (2015, 95) mukaan lauta- ja noppapelit voivat olla apuna monenlaisten kouluaineiden opetuksessa matematiikasta maantietoon ja kieliin. Eri äidinkieliä puhuvien nuorten kanssa toimiessaan haastateltavat 1 & 7 kokivat hyvänä, että

monia lautapelejä voidaan pelata onnistuneesti ilman yhteistä kieltä. Haastateltava 7 näki lautapeliin voivan toimia sellaisenaan mukaansa tempaavana toimintana, jonka aikana esimerkiksi muiden pelaajien ihonväri saattaa unohtua. Hän näki myös joidenkin lautapeliin sisältämät vastuutehtävät, kuten pankkina toimimisen, hyödyllisenä tapana antaa nuorelle vastuuta.

Laajemmin tarkasteltuna lähes kaikki haastateltavat kokivat lautapeliin pelaamisen ensisijaisesti yhtenä työvälineenä tai menetelmänä muiden joukossa. Haastateltava 8 korosti kuitenkin lautapeliin tärkeyttä leimaamalla ne yhdeksi nuorisotyön perusasioista. Haastateltava 1 ihmetteli sitä, miten vähän lautapelejä pohditaan nuorisotyön kontekstissa ottaen huomioon niiden yleisyyden esimerkiksi nuorisotiloilla.

Monet haastateltavista korostivat lautapeliin pelaamista nuorille tuttuuna ja turvallisen tuntuksena toimintana. Haastateltava 8:n mielestä lautapeleissä on jokin ”perhe-elämän elementti”, mikä voi olla tärkeä esimerkiksi nuorisokodin nuorille. Myös haastateltavien 2, 3, 4, ja 7 mukaan lautapelit edustavat jotain tuttua, turvallista tai helposti lähestyttävää, mihin nuorten on helppo osallistua. Hirvonen et al (2015, 5) ovat tehneet saman huomion kouluopetuksen näkökulmasta, jossa lauta- tai digitaalisen pelaamisen osallistumiskynnys voi olla esimerkiksi soittamista tai liikuntaa matalampi. Haastateltava 1 muistuttaa kuitenkin, ettei lautapeliin tuttuus yllä koskettamaan kaikkia nuoria. Tämä korostuu epäilemättä haastateltava 1:n tekemässä työssä useista eri kulttuureista tulevien nuorten kanssa.

Oppimispeleistä keskustellessamme suurin osa haastateltavista oli sitä mieltä, että ensisijaisesti oppimiseen tarkoitetuille peleille on paikkansa, mutta ne vaativat oikeanlaisen ryhmän ja hetken toimiakseen. Esimerkiksi haastateltava 5 koki oppimispeliin olevan varmasti hyviä välineitä suljetuissa ryhmissä, mutta avoimeen toimintaan ne eivät sovi. Haastateltava 1 oli pitkälti samaa mieltä. Hänellä oli positiivisia kokemuksia oppimispeliin käytöstä suljetuissa ryhmissä, jotka oli alun perinkin rakennettu jonkin pelin käsittelemän aiheen ympärille. Myös haastateltava 7 näki oppimispeliin toimivan parhaiten sellaisten ryhmien

kanssa, joilla on valmiiksi yhteinen tavoite ja halu käyttää peliä oppimisvälineenä.

Haastateltavat 2, 6 ja 7 olivat saaneet oppimispelieistä negatiivisia kokemuksia. Heidän mukaansa oppimispelit eivät välttämättä tunnu yhtä aidoilta tai kiinnostavilta kuin ensisijaisesti viihdetarkoitukseen suunnitellut pelit ja tämä voi tehdä ne nuorille tylsiksi. Esimerkiksi haastateltava 2 kertoi, että nuoret haluavat harvoin pelata oppimispeliä uudestaan.

Haastateltava 6 koki oppimispelien ongelmaksi sen, että niiden pelaaminen on usein kuin jonkin hyvin yksinkertaisen perhepelin pelaamista, mutta pelimekaniikan päälle on liimattu paljon tukevaa informaatiota. Hänen mielestään sama tieto olisi tehokkaampaa välittää esimerkiksi yhteisen keskustelun avulla. Myös Alex Moseley ja Nicola Whitton (2014, 1) puhuvat tästä ongelmasta, jossa peli on ensisijaisesti oppimistoiminto ja sen pelimekaniikka ja oppimissisältö eivät ole hyvin yhteen sovitettuja kuvaavasti ”suklaakuorrutteisena parsakaalina”. Toisaalta lautapelin tyyppiset säännöttömät tai säännöiltään laveat kasvatusmateriaalit, kuten esimerkiksi erilaiset tunnekortit, osa haastateltavista oli havainnut toimiviksi esimerkiksi reflektoinnin välineinä.

7 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Tässä luvussa käyn läpi tutkimukseni tuloksia ja sitä, mitä niistä voi päätellä. Lisäksi arvioin työni vaikuttavuutta, hyötyä ja menetelmävalintaani työn tulosten valossa. Esitän myös muutamia jatkotutkimusvaihtoehtoja.

7.1 Työn tulosten ja menetelmän reflektointi

Kun lähdin tekemään tätä tutkimusta, tarkoitukseni oli haastatella 6-8 nuorisotyössä toimivaa ammattilaista. Jo aikaisessa vaiheessa päätutkimuskysymykseni tuntuivat selkeiltä: Miten ja miksi nuorisotyön ammattilaiset käyttävät lautapelejä työssään? Kysymyksenasetteluna tämä on laaja, mutta en nähnyt tutkimuskysymysten tarkentamista viisaana. Tämä johtui siitä, ettei näihin kysymyksiin millään tavoin vastaavaa aiempaa tutkimusta ollut. Toinen syy siihen, miksi en halunnut tarkentaa tutkimuskysymyksiäni liikaa, oli se, että pyrin tekemään laadullista tutkimusta. Haastateltavillani oli mahdollisuus keskittyä kertomaan siitä, mikä on heidän mielestään oleellista nuorisotyön ja lautapeliin kohdassa. Määrälliselle tutkimukselle paremmin soveltuvat kysymykset lautapeliin hyödyntämisen yleisyydestä päätin jättää tyystin tutkimukseni ulkopuolelle ja keskityin keräämään tietoa sellaisilta henkilöiltä, joille lautapelaaminen on menetelmänä tuttu.

Mielestäni onnistuin vastaamaan asettamiini kysymyksiin melko hyvin. Vastaukset vaikuttaisivat myös pääosin vastaavan omia hypoteesejani. Haastatteluitani käy ilmi, että lautapelejä hyödyntävienkin nuorisotyöntekijöiden parissa niiden käytön yleisyys vaikuttaisi vaihtelevan suuresti ympäristöstä ja kohdatuista nuorista riippuen. Haastateltuni kokevat lautapeliin olevan pääasiassa yksi menetelmä muiden joukossa ja ne sopivat käytettäväksi joidenkin ryhmien kanssa toisia paremmin. Lautapeliin kasvatustilaisuuksien nähdään usein liittyvän

normaalin käyttäytymiskoodin tai sosiaalisten taitojen opetteluun. Osa haastateltavista oli kuitenkin sitä mieltä, että lautapeliin kasvatusta- ja opetusmahdollisuudet ovat lähes rajattomat ja sovellettavissa aiheeseen kuin aiheeseen.

Haastattelujeni perusteella vaikuttaa siltä, että nuorisotyön ammattilaiset käyttävät lautapelejä paljon nuorista ja tilanteesta riippuen. Yleisimmillään lautapelejä käytetään mm. tutustumiseen, sosiaalisen kynnyksen madaltamiseen ja ryhmätaitojen opetteluun, mutta niiden käyttömahdollisuudet eivät selvästikään rajoitu näihin teemoihin. Ohjaajan osallistumista peliin pidetään yleisesti tärkeänä ja hyödyllisenä, mutta lautapelitilanteet ovat monilla nuorisotyöntekijöillä spontaaneja, eikä niihin liittyvä kasvatusta tai opetus ole etukäteen suunniteltua. Vaikka lautapelaamistilanne olisikin suunnittelematon, kaikki haastateltavat näkivät siinä kuitenkin kasvatuksellista tai opetuksellista potentiaalia. Joissain tapauksissa, kuten esimerkiksi työpajatoiminnassa, lautapelaaminen voi olla myös selkeää ja suunniteltua osa ohjausta. Näissä tilanteissa ohjaajien käyttämät lautapelit voivat kuitenkin poiketa suuresti spontaanissa pelaamisessa tyypillistä perinteisistä perhepeleistä. Kokonaisuutena tarkasteltuna perinteiset perhepelit näyttäisivät kuitenkin olevan yleisimmin pelattuja pelejä ja niiden käyttö useimmiten ennalta suunnittelematonta.

Luulen, että valitsemani tutkimusmenetelmä oli tähän työhön oikea. Opinnäytetyön laajuus on niin pieni, että pystymme sillä parhaassakin tapauksessa vain raottamaan jotain aihetta. Kun tarkastelemamme aihe tai näkökulma on tuore ja vähän tutkittu eikä työn laajuus kovin suuri, voimme mielestäni parhaiten kuvata sitä laadullisen tutkimuksen keinoin. Näin ollen tämä työ sisältää valikoiman kentällä työskentelevien nuorisotyöntekijöiden kokemuksia ja näkemyksiä siitä, miten lautapelit ja nuorisotyö ovat heidän työssään kohdanneet.

Tämän opinnäytetyön sisältämistä kenttäkokemuksista on hyötyä sekä tilaajaleni Nuorten taidetyöpajalle että nuorisotyön kentälle laajemmin. Lautapelejä aktiivisesti hyödyntäville nuorisotyön ammattilaisille toivon sen avartavan näkökulmia lautapeliin käyttömahdollisuuksiin entisestään sekä nostavan esille uusia, nuorisotyön käyttöön soveltuvia pelejä. Vähemmän lautapeliin käyttöön perehtyneille nuorisotyöntekijöille uskon työn tarjoavan päteviä perusteita lautapeliin

hyödyntämiselle sekä antavan mahdollisia toimintamalleja ja ajatuksia niiden käyttöön. Nämä oivallukset ovat käyttökelpoisia sekä Nuorten taidetyöpajan että minkä tahansa muunkin nuorisotyöllisen organisaation lautapeliin käytön kehittämisessä. Koko nuorisotyölle alana pieniotantainen työni ei kykene antamaan konkreettista, määrällistä tietoa lautapeliin pelaamisesta nuorisotyössä. Sen sisältämät, yksittäisten henkilöiden kokemukset eri nuorisotyön toimijoissa antavat kuitenkin kuvaa siitä, miten lautapelit ovat asettuneet nuorisotyölliseen toimintaan paikoissa, missä niitä pelataan. Toivon opinnäytetyöni toimivan ensiaskeleena laajemmalle tutkimukselle.

7.2 Jatkotutkimusmahdollisuudet

Lautapelejä on tutkittu kasvatusalalla verrattain vähän ja nuorisotyön näkökulmasta tehty tutkimus on lähes olematonta. Jatkotutkimusta ajatellen mielenkiintoista olisi saada määrällistä tietoa esimerkiksi siitä, kuinka yleistä lautapeliin käyttöä eri nuorisotyön toiminnoissa on. Kiinnostavaa olisi myös tutkia sitä, kuinka vapaaehtois pohjalla ja ilman alan koulutusta nuorten kanssa toimivat henkilöt näkevät lautapeliin hyödyntämismahdollisuudet. Tässä työssä haastateltiin yksinomaan sellaisia henkilöitä, jotka toimivat nuorten kanssa palkkatyöntekijöinä ja näkevät itsensä nuorisotyön ammattilaisina. Vapaaehtois pohjalla lautapeliin ja nuorten kanssa työskenteleviä haastateltavia voisi hakea esimerkiksi lautapelikerhojen ohjaajista, liittyivät kerhot sitten Shakkiin, Go:hon tai laajempaan pelivalikoimaan.

Jätin tutkimukseni ulkopuolelle myös nuorten kokemukset keskittyessäni ohjaajien näkökulmaan. Nuorten kokemukset nuorisotyön merkeissä järjestetyistä lautapelihetkistä tarjoavat taas yhden tärkeän jatkotutkimussuunnan. Olen tässä työssä puhunut myös digitaalisesta pelaamisesta ja sen suhteesta perinteiseen lautapelaamiseen. Syvempi tutustuminen tähän ei menisi sekään hukkaan. Osa haastateltavista yhdisti lautapelit samaan kategoriaan roolipeliin kanssa, vaikken nostanut roolipelejä lainkaan esille haastattelutilanteissa. Nuorisotyön

ammattilaisten kokemukset roolipelien käytöstä nuorisotyön menetelmänä olisi myös yksi mahdollinen jatkotutkimussuunta.

LÄHTEET

Aalto, Mikko 2000. Ryppäästä ryhmäksi. 3. painos. Hausjärvi: My Generation Oy.

Grunfeld, Frederic V 1976. Pelien kirja. 1. painos. Suom. Jaantila, Kirsti & Mänttari, Eero. Helsinki: Otava.

Hirsjärvi, Sirkka & Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 1997. Tutki ja kirjoita. 15. painos. Helsinki: Tammi.

Hirvonen, Satu & Hämäläinen, Riitta & Liimatainen, Jukka & Sarsama, Pauli 2015. Pelit: monenlaista pelaamista, erilaista oppimista. 1. painos. Helsinki: Eri-laisten Oppijoiden Liitto Ry.

Hämäläinen, Tuija & Palo, Susanna 2014. Työpajapedagogiikka: valmennuksen pedagogisia lähtökohtia työpajalla. 1. painos. Helsinki: Valtakunnallinen Työpajajyhdistys Ry RAY:n tuella.

Jyväskylän kaupunki 2018. Nuorten taidetyöpaja. Viitattu 9.9. 2018.

<https://www.jyvaskyla.fi/nuoriso/taidetyopaja>.

Kautto, Tuija & Lehtipää, Kirsi n.d. Mikä ihmeen taidetyöpaja? 1. painos. Jyväskylän kaupunki / Nuorten Taidetyöpaja ja Voimalaitos – Nuorten Taitopajat -hanke. Julkaisupaikka tuntematon.

Krokkfors, Leena & Kopisto, Kaisa & Kangas, Marjaana 2014. Oppiminen pelissä – pelit, pelillisyyys ja leikillisyyys opetuksessa. 1. painos. Tampere: Vastapaino.

Marjanen, Päivi & Mönkkönen, Ilkka 2014. From idea to product – a board game for preschoolers. Teoksessa Moseley, Alex & Whitton, Nicola (toim.) New Traditional Games for Learning: A Case Book. 1. painos. New York: Routledge, 78-88.

Mayer, Brian & Harris, Christopher 2010. Libraries Got Game – Aligned Learning Through Modern Board Games. 1. painos. Chicago: American Library Association.

Moseley, Alex & Whitton, Nicola 2014. Introduction. Teoksessa Moseley, Alex & Whitton, Nicola (toim.) New Traditional Games for Learning: A Case Book. 1. painos. New York, Routledge, 1-4.

Myllyniemi, Sami & Berg, Päivi 2013. Nuoria liikkeellä! Nuorten vapaa-aikatutkimus 2013. Nuorisosiain neuvottelukunnan julkaisuja. Viitattu 9.9. 2018. https://tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2013/08/Nuoria_liikkeell%C3%A4_Julkaisu_Nettiversio_korjattu.pdf.

Nuorisolaki 1285/2016. Viitattu 9.9.2018. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285>.

Peda.net 2018. Informaali oppiminen. Viitattu 9.9.2018. <https://peda.net/hankkeet/oppijat/ovo/lahtokohdat/informaali>.

Roslöf, Ursula 2013. Humanistisen ammattikorkeakoulun opetusmateriaali ”Nonformaali ja informaali kasvatus ja oppiminen”. Viitattu 9.9.2018. <https://prezi.com/vaeqsxunbojn/nonformaali-ja-informaali-kasvatus-ja-oppiminen>.

Saari, Mikko 2007. Uudet lautapelit. 1. painos. Helsinki: BJT Finland Oy.

Silvennoinen, Inka 2013. Pelihaitat ja niiden ehkäisy. Teoksessa Harviainen, Tuomas J. & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi (toim.) Pelikasvattajan käsikirja 2013. Viitattu 9.9.2018. <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>.

Sinisalo-Juha, Eeva 2013. Humanistisen ammattikorkeakoulun opetusmateriaali ”Informaali- ja nonformaalikasvatus nuorisotyössä”. Viitattu 9.9.2018. <https://slideplayer.fi/slide/2299023>.

Soanjärvi, Katariina 2011. Mitä on ammatillinen nuorisotyö? Nuorisotyön villiä kenttää kesyttämässä. Jyväskylän yliopisto. Viitattu 9.9. 2018.

<https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/27118/9789513943370.pdf>.

Tossavainen, Tommi 2013. Pelien ikärajoista ja sisällöistä. Teoksessa Harviainen, Tuomas J. & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi (toim.) Pelikasvattajan käsikirja 2013. Viitattu 9.9.2018. <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>,38-43.

Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Viitattu 9.9. 2018. <https://www.ellibslibrary.com/book/9789520400118>.

Valta, Laura 2016. Lautapelit elävät nousukautta – digitaalinen pelimaailma ei jyrännyt perinteitä. Yle uutiset. Viitattu 9.9. 2018. <https://yle.fi/uutiset/3-9356849>.

Valtonen, Ville-Valtteri 2016. OULUJOKI ALL-STARS. Lautapelikerho seurakunnan nuorten ja nuorten aikuisten työn muotona. Centria ammattikorkeakoulu. Ammattikorkeakoulun perustutkinnon opinnäytetyö. Viitattu 9.9. 2018. <http://www.theseus.fi/handle/10024/109622>.

LIITTEET

LIITE 1 Auki kirjoitetut haastattelut

Haastattelu 1

Haastateltava 1 on 40-vuotias. Korkeimmalta koulutukseltaan hän on sosionomi AMK ja taustakoulutukseltaan nuoriso- ja vapaa-ajanohjaaja. Lisäksi hän on opiskellut mm. keraamikoksi ja maskeeraajaksi. Menneisyudessa hän on työskennellyt yhteensä 12 vuotta erilaisissa tehtävissä 4H-toiminnassa. Tällä hetkellä hän toimii kuudennetta vuottaan nuorisotyöstä vastaavana henkilönä monenlaista monikulttuurista toimintaa järjestävässä yhdistyksessä. Hänen ohjaamansa asiakkaat ovat tyypillisesti 13-30 vuotiaita. Suurin osa heistä on muualta Suomeen muuttaneita, eikä esimerkiksi yhteistä kieltä aina ole.

Haastateltava 1 kertoi, että hänen nykyisessä työssään lautapeliin pelaaminen ei ole päivittäistä toimintaa, mutta sitä tapahtuu yleensä ainakin viikoittain tai vähintään parin viikon välein. Silloin tällöin hänen yhdistyksensä järjestää lautapeli-iltoja ja joskus jostain tavallista raskaammasta tai monimutkaisemmasta pelistä kiinnostuneet nuoret järjestävät keskenään sille sopivan hetken. Se, järjestääkö ohjaaja pelitilanteita vaihtelee. Yhdistyksellä on tiloissaan esillä nuorten käyttöön tarkoitettuja lautapelejä, joita voi oma-aloitteisesti pelata. Toisaalta joskus pelin käyntiin saamisen kannalta voi olla tarpeellista, että ohjaaja tekee aloitteen ja ehdottaa pelaamista.

Suosituin peli haastateltava 1:en nykyisessä työssä on Uno. Peli sopii erityisen hyvin hänen kohtaamille nuorille, koska se on pelimekaniikaltaan yksinkertainen ja auttaa kielen oppimisessa. Lisäksi sitä on helppo seurata ja pelata, vaikkei yhteistä kieltä olisikaan. Myös muut korttipelit, kuten Skipbo ja perinteisillä kortteilla pelattavat ajanviettopelit ovat suosittuja. Toisaalta joistain kulttuureista tulevat nuoret vierastavat perinteisen korttipakan käyttöä, sillä he ovat tottuneet yhdistämään sen uhkapelaamiseen. Sanojen selittämiseen ja piirtämiseen pe-

rustuvat Alias ja Pictionary ovat jossain määrin pelattuja, koska nekin ovat mekaniikaltaan yksinkertaisia pelejä, joita pelatessa voi oppia sanastoa. Menolippu lienee suosituista peleistä raskain ja sitä on pelattu viime aikoina myös esimerkiksi pareittain tai pienissä joukkueissa, jolloin peliin osallistumisen kynnyks on matalampi. Jotkut nuoret pelaavat mielellään Shakkia ja tuovat joskus mukanaan omissa kulttuureissaan suosittuja, mutta Suomessa vähemmän tunnettuja pelejä. Myös paperilla pelattavia pelejä, kuten laivanupotusta, hirsipuuta tai mökkipeliä on pelattu aina silloin tällöin. Satunnaisia tarinaelementtejä valitsevia tarinanoppia on joskus käytetty yhteisten tarinoiden kertomiseen ja muistipelin kuvitusta on hyödynnetty monenlaisessa pelaamisessa. 4H-toiminnassa ja nuorisoiiloissa pelattiin yleensä perinteisiä perhepelejä, kuten Afrikan tähteä tai Monopolia.

Haastateltavan mielestä lautapeleihin voi liittyä oppimista ja kasvatuksellisia tavoitteita. Esimerkkinä hän antaa kielen, sosiaalisten taitojen ja strategisen ajattelun, joiden kehittymistä pelaaminen voi edesauttaa. Hänen mielestään kaikissa peleissä on jotain opetuspotentiaalia ja yleensä osallistuja oppii ainakin sosiaalisia taitoja, tilanteen lukemista ja mahdollisesti myös jotain itsestään voittamisen tai häviämisen kautta. Lautapelaamisen hän näkee myös hyvänä ”sosiaalisen näpertelyn” muotona, joka voi helpottaa tutustumista ja keskustelua tarjoamalla sille sivutoimintaa. Introverteille nuorille pelaaminen voi antaa helpomat raamit sosiaaliseen toimintaan. Lautapelien pelaaminen voi myös toimia apuna yhteisten toimintasääntöjen opettelussa. Pelatessaan nuorten kanssa ohjaaja voi käyttää tilannetta havainnointiin ja se voi myös helpottaa keskusteluyhteyden pääsyä. Tällaisissa tilanteissa ohjaaja voi myös demonstroida osallistumisellaan samanarvoisuutta nuorten kanssa.

Oppimispelit haastateltava näki hyvinä tilanteissa, joissa johonkin aiheeseen on selvästi valmista kiinnostusta ja keskustelun tarvetta, mutta siitä ei ehkä uskalleta tai osata kysyä suoraan. Esimerkiksi seksuaaliterveyttä käsittelevä ”Sitähän sä kysyt!” pelin pelaaminen voi toimia hyvänä aloitteena keskustelulle ja turvana, koska kysymykset tulevat käsitellyksi kysymyskortin kautta eikä kenenkään tarvitse kysyä niitä suoraan. Tällaiset pelit toimivat yleensä parhaiten tilanteissa, joissa jonkin aiheen, kuten vaikka seurustelun, ympärille on jo luotu oma

ryhmä, sen sijaan että niitä käytettäisiin vapaassa toiminnassa tai avoimissa ryhmissä.

Haastateltava 1 tapaa työssään paljon erilaisista taustoista ja kulttuureista tulevia nuoria. Hänen mukaansa tämä ilmentyy nuorten pelaamisessa peleissä, kansuomalaisiin nuoriin verrattuna. Esimerkiksi Shakki ja Backgammon nousevat usein esiin, jos nuoret tulevat vaikka Afganistanin, Irakin tai Iranin alueelta. Koko käsitys siitä, millaisia lautapelit ovat ja miten niitä pelataan, voi olla hyvin erilainen riippuen siitä millaisessa kulttuurissa nuori on kasvanut.

Laajemmalla tasolla haastateltava 1 näki lautapelit ensisijaisesti vain yhtenä välineenä, joka sopii tietynlaisten ryhmien käyttöön tietynlaisissa ympäristöissä. Lautapeliin pelaaminen vaatii rauhaisan paikan ja aikaa ja se voi olla joillekin nuorille hyvinkin tuttu harrastus ja toisille taas täysin vieras. Lautapelejä voi myös käyttää hyvänä houkuttimena vapaassa toiminnassa, kun ne ovat tarjolla ja niitä voi vain halutessaan pelata. Haastateltava 1 ihmetteli sitä, miten vähän lautapelaamista ajatellaan nuorisotyössä, ottaen huomioon miten yleisiä lautapelit ovat esimerkiksi nuorisotiloilla.

Haastattelu 2

Haastateltava 2 on 58-vuotias. Hän on koulutukseltaan askartelunohjaaja sekä ohjaustoiminnan artonomi. Lastenkodin ohjaajana ja vaihtelevissa nuorisotyön tehtävissä hän on toiminut yhteensä noin viisi vuotta, mutta nämä työt ovat kymmenien vuosien takaisia, eikä haastateltava sanojensa mukaan enää muista niitä kovin tarkasti. Nykyään hän työskentelee seitsemättä vuottaan kuntouttavassa työtoiminnassa, "elämän nivelvaiheessa" olevien 17-19 vuotiaiden nuorten aikuisten kanssa. Toiminta on ollut mm. starttipajamuotoista. Haastateltava 2:n nykyisessä työssään kohtaamat nuoret tulevat vaihtelevista taustoista, mutta tyypillistä on, että heillä ei ole peruskoulun jälkeistä koulutusta tai se on keskeytynyt. Joskus nuorilla saattaa olla myös mielenterveys- tai päihdetaustaa, mutta silloin kun haastateltava 2 kohtaa heidät tilanne ei ole enää akuutti.

Haastateltava 2:n nykyisessä työssä lautapelejä on pelattu silloin tällöin starttipajaryhmien kanssa. Hänen muistinsa mukaan nuorisotiloilla niitä ei erityisen paljoa pelattu, mutta lastenkodissa ne olivat suosittuja. Toisaalta haastateltava kertoo tämän kokemuksen pohjautuvan 80-luvulle, jolloin digitaalista pelaamista ei juurikaan ollut. Pelaamiskokemukset starttipajaryhmien kanssa ovat yleensä olleet sopuisia, vailla huonoja häviäjiä ja niistä on jäänyt hyvä mieli kaikille. Lautapelit eivät hänen mukaansa tunnu aiheuttavan aggressioita, ehkä johtuen siitä, ettei pelaaminen ole kovin fyysistä.

Haastateltava 2:n työssä ohjaaja on perinteisesti järjestänyt pelitilanteen ja pelannut mukana, mutta joskus pelaamista voi tapahtua myös vain nuorten kesken. Pelaamistilanteet ovat aina olleet spontaaneja, eivät etukäteen suunniteltuja ohjaustilanteita. Kaikkein innokkaimmat nuoret saattavat myös kerätä peliporukan ja pelailla keskenään.

Suosituin peli haastateltava 2:n työssä on ollut Carcassonne. Toinen, enemmänkin nuorten keskenään pelaama suosittu peli on ollut kaikki pelaajat samalle puolelle asettava Taru sormusten herrasta -lautapeli. Lisäksi on pelattu myös Shakkia, Uno, perinteisiä korttipelejä ja joskus myös opetukseen tarkoitettuja pelejä. Muita perinteisiä perhepelejä nuoret eivät jostain syystä ole juuri toivoneet.

Haastateltava 2 näki lautapelien kasvatuspotentiaalin esimerkiksi peleissä saavutettujen onnistumisten kautta. Se kun pelissä menee hyvin tai siinä voitetaan voi antaa vahvojakin onnistumisen kokemuksia. Tämä voi olla totta sellaisissakin tilanteissa, joissa onnistuminen on todellisuudessa vain tuurista kiinni. Lautapelien avulla tapahtuneet kasvatukselliset tilanteet ovat hänen kokemuksissaan olleet improvisoituja eikä suunniteltuja. Haastateltava 2 näki lautapelien mahdollistavan ohjaajalle hyvän havainnointitilanteen ja helpottavan hiljaisten ja syrjäänvetäytyvien nuorten osallistumista toimintaan. Pelissä olevat säännöt tarjoavat selkeän toimintamallin, mikä madaltaa osallistumisen kynnystä asettamalla rajat pelaajilta vaaditulle kanssakäymiselle. Vuorovaikutukseltaan va-

paamassa toiminnassa osallistumisen kynnys voi olla korkeampi, kun taas pelaaminen voi auttaa toisen ihmisen lähestymistä ja helpottaa sosiaalisia tilanteita.

Haastateltava 2:n mielestä oppimispelit tuntuvat eriluontoisilta kaupallisiin peleihin verrattuna, eivätkä niiden teemat ja maailmat ole itsessään niin kiinnostavia, kuin puhtaasti viihteeksi tarkoitetuissa peleissä. Tällaisia pelejä on pelattu silloin tällöin, mutta ne eivät tunnu olevan luonteeltaan sellaisia, että nuoret haluaisivat pelata niitä uudestaan.

Haastateltava 2 näki lautapelaamisen yhtenä välineenä muiden joukossa. Hän koki lautapelaamisen nuoria kiinnostavana toimintana, johon on helppo lähteä mukaan. Hänen mukaansa lautapeleissä on menneisydenviehätys ja menneen hyvän ajan leima, vaikka ne ovatkin edelleen suosittuja. Lautapelien teemat ja maailmat tuntuvat kiinnostavan ihmisiä.

Haastattelu 3

Haastateltava 3 on 41-vuotias. Hänellä on sosionomin AMK ja YAMK koulutus ja hän on lisäksi opiskellut nuoriso-ohjaajaksi, seksuaalineuvojaksi ja suorittanut psykiatrisen hoidon erikoisammattitutkinnon. Hän on työskennellyt perheko-dissa, jonka ikä- ja taustajakauma oli todella laaja lapsista yli 60-vuotiaisiin. Lisäksi hän on työskennellyt asumisohjaajana tuetussa asumisessa ja tehnyt kriisisityötä nuorten asiakkaiden kanssa. Tällä hetkellä hän toimii yksilövalmentajana työpajatoiminnassa, missä hän on työskennellyt jo useita vuosia. Hänen tämänhetkiset asiakkaansa ovat erilaisista taustoista tulevia 17-29 vuotiaita, tukea tarvitsevia nuoria. Jokainen nuorten ryhmä on mukana ohjatussa työpajatoiminnassa useiden kuukausien ajan, viitenä päivänä viikossa. Haastateltava 3 on toiminut haastateltava 4:n työparina n. 3 vuotta.

Haastateltava 3 kertoi nuorten tuoneen hänen aiemmissa töissään itse pelejä ajanvietteeksi, kun taas työpajatoiminnassa pelaaminen voi olla myös selkeästi

oma menetelmänsä. Tämä on noussut esiin hänen työparinsa kautta ja haastateltava 3 on sittemmin löytänyt myös yksilövalmennuksellisia mahdollisuuksia lautapelaamisesta. Hän pitää ohjaajan osallistumista lautapeleihin tärkeänä ja pyrkii itse osallistumaan aina kun mahdollista. Hänen mukaansa ohjaaja osallistuessaan asettuu nuoren kanssa samaan asemaan ja se voi toimia tärkeänä tekijänä tiellä luottamukseen. Nuoret pyytävät yleensä aina ohjaajan mukaan peleihinsä. Silloin, kun haastateltava työskenteli tuetussa asumisessa, hänen siellä kohtaamansa nuoret eivät välttämättä pelanneet yhdessä ollenkaan, ellei ohjaaja järjestänyt tilannetta.

Eniten pelattuja pelejä haastateltava 3:n nykyisessä työssä ovat The Resistance: Avalon, One Night Ultimate Werewolf ja The Great Dalmuti. Näistä peleistä sekä The Resistance: Avalon, että One Night Ultimate Werewolf ovat pelaajien väliseen hämäykseen ja päättelytyöhön perustuvia pelejä, jotka jakavat pelaajat kahteen tai useampaan eri tiimiin. Joskus nuorten kanssa on pelattu myös Dominion: Valtakuntaa tai Aliasta. Aliaksen pelaamisen haastateltava näkee erityisen hyödyllisenä esimerkiksi sellaisissa tilanteissa, joissa yritetään hahmottaa nuorten kommunikaatiotaitoja tai ymmärrystä. Jopa selitettävät sanat on tällaisissa tilanteissa mahdollista valita aiheeseen sopiviksi. Kaikki suosituimmat lautapelit ovat sellaisia, joissa tyypillisesti voitetaan tiimissä kahden tai useamman pelaajan kanssa eivätkä nuoret yleensä toivokaan pelejä, joissa pelataan vain yksin muita vastaan. Myös erilaisia tunne- ja kuvakorttipakkoja on joskus käytetty reflektoinnin välineenä esimerkiksi ryhmän ensimmäisten päivien peilaamiseen ja ne ovat toimineet siinä hyvin.

Tärkeimpinä kasvatuksellisinä mahdollisuuksina lautapelaamisessa haastateltava kertoi näkevänsä onnistumisen kokemukset ja muiden pelaajien kanssa yhteistyössä toimimisen. Tämä korostuu erityisesti joukkuepohjaisissa peleissä, jotka ovat suosittuja hänen asiakasryhmänsä kanssa. Uusien joukkuekavereiden kanssa toimiminen, sekä viestinnän ja yhdessä pärjäämisen opettelu ovat tärkeitä elementtejä tiimipohjaisissa lautapeleissä. Haastateltava epäilee, että yhdessä tiimin kanssa onnistumisen kokemus voi olla heidän toiminnassaan erityisen vahva, koska he tekevät muutenkin kaiken ryhmän kanssa yhdessä. Toi-

saalta myös uuden pelin ohjeistaminen ryhmälle voi olla nuorelle paikka onnistua ja loistaa. Kun peli on käynnissä, ohjaaja pystyy vaikuttamaan todella paljon ”siirron” paineen ja tärkeyden tuntuun kumpaan tahansa suuntaan ja esimerkiksi nostamaan painetta ja tekemään tilanteesta jännittävän jo tutun ja turvallisen ryhmän kanssa. Lautapelin pelaaminen sääntöineen voi myös toimia hyvänä rakenteena normaalin käyttäytymiskoodin tai tunteiden sääntelyn opettelulle, jos se ei ole hallussa. Joidenkin pelien avulla voidaan tehdä havaintoja nuorista liittyen esimerkiksi hahmottamisen, kielellisten taitojen tai loogisen päättelyn vaikeuksiin. Lautapeliin opetteluun kautta saattaa paljastua esimerkiksi sellaisia tilanteita, joissa nuori on voinut pitkään peitellä vaikeutta ymmärtää. Lautapelit voivat myös auttaa itseensä tutustumisessa. Silloin kun haastateltava työskenteli tuetussa asumisessa, lautapelaaminen oli yhdessäolon väline, joka asetti työntekijän ja nuoren lähemmäs toisiaan ja irti eriävistä statuksista.

Lautapeliin merkityksen nuorisotyölle haastateltava 3 näkee yhtenä menetelmänä muiden pelien ja leikkien joukossa. Lautapelit ovat huomaamaton lähestymisen ja tutustumisen väline ja niihin on helppo lähteä mukaan, mutta todellisuudessa itse pelillä tai toiminnalla ei ole suurta merkitystä. Haastateltavan nykyisessä työssä lautapelit toimivat paremmin, verrattuna esimerkiksi biljardiin, koska ryhmät ovat turvallisia ja ohjaajat ja nuoret oppivat nopeasti tuntemaan toisensa.

Haastattelu 4

Haastateltava 4 on 36-vuotias. Hän on koulutukseltaan yhteisöpedagogi AMK, jonka lisäksi hän on suorittanut nuoriso- ja vapaa-ajanohjaajan perustutkinnon, seikkailukasvatuksen erikoistumisopinnojen 2-tason ja opettajan pedagogiset opinnot. Työkokemusta hänellä on kunnan ja seurakunnan nuorisotyöstä, ilta-päiväkerhon ohjaamisesta, turvapaikanhakijoiden sosiaaliohjaamisesta sekä liikunnan ja retkeilyn seikkailuaineiden opetuksesta. Lisäksi hän on toiminut useita vuosia työvalmentajana työpajatoiminnassa saman asiakasryhmän kanssa kuin haastateltava 3. Hän on työskennellyt haastateltava 3:n työparina n. 3 vuotta.

Haastateltavan kokemusten mukaan ”perusnuorisotyössä”, kuten leireillä ja nuorisotiloilla lautapeliä pelaaminen on yleensä ollut vain ajanvietettä. Työvalmentajana työpajatoiminnassa hän on kuitenkin alkanut käyttää lautapelejä vahvemmin menetelmällisesti ja suunnittelemaan niiden käyttöä tarkemmin. Ohjaajan osallistuminen lautapeleihin on hänen mielestään tärkeää ja hän pyrkii itse osallistumaan aina, kun se on mahdollista. Joissain tilanteissa voi kuitenkin olla parempi, että ohjaaja jättäytyy pelin ulkopuolelle seuraamaan tilannetta. Tämä on totta esimerkiksi silloin, kun nuorilla on jo peli kesken ja siinä on hyvä meininki, johon ohjaajan mukaan tulo voisi vaikuttaa. Tilanteen tunnistaminen vaatii ohjaajalta pelisilmää.

Haastateltava 4 käyttää työssään samoja pelejä työparinsa haastateltava 3:n kanssa. Pelatuimpia pelejä ovat The Resistance: Avalon, One Night Ultimate Werewolf, The Great Dalmuti ja joskus Dominion: Valtakunta. Nuorisotilatoiminnassa käytettiin perinteisempiä pelejä, kuten esimerkiksi Skipboa ja Unoa. Työpajaryhmän kanssa pelatuissa lautapeleissä on yleensä vahva sosiaalinen tai vuorovaikutuksellinen elementti. Yhden voittajan pelejä pelataan tiimipohjaisiin peleihin, kuten The Resistance: Avaloniin verrattuna vähän.

Lautapeliä kasvatustilaisuuksissa haastateltava 4 kokee riippuvan pelistä ja nuorista. Esimerkiksi pienten lasten kanssa pelit ja leikit ovat osa yhteisten sääntöjen ja elämän normiston opettelua. Nuorten kanssa lautapeliä pelaaminen ei ole enää pelkkää käyttäytymiskoodin opettelua, koska ainakin tyypillisesti heidän pitäisi jo osata perusasiat kuten sääntöjen noudattamisen, oman vuoron odottamisen ja yleisen rehellisyyden. Näin ollen nuorten ja nuorten aikuisten kanssa lautapeliä avulla kasvattamisen täytyy liittyä johonkin muuhun, kuten vaikka muihin sosiaalisiin taitoihin. Nuorten aikuisten kanssa pelatessa kasvatusfokuksena ovatkin yleensä vuorovaikutus- ja ryhmätaidot. Monet tiimipohjaiset lautapelit ovat työhön sopivia, koska ne voivat edesauttaa ryhmäprosessin lisäksi myös itseensä tutustumista. Haastateltavan mukaan lautapelit toimivat yleensäkin menetelmällisesti parhaiten, jos niissä toimitaan selkeästi joidenkin toisten pelaajien kanssa samassa joukkueessa. Jos sellaisia pelejä, joissa on vain yksi voittaja, halutaan käyttää menetelmällisesti niissä olisi hyvä olla jokin

keskeinen vuorovaikutuksellinen tai neuvottelullinen elementti. Toisaalta haastateltava on järjestänyt esimerkiksi Skipbon ja Unon lautapeliturnauksia nuorisotilalla. Näissä turnauksissa voittamisen kokemus on ollut haettu arvo ja tapahtuman on ollut tarkoitus tuottaa pätevyyden tunne turnauksen voittajalle. Tämä voi olla joissain tilanteissa todella iso juttu nuorelle, joskin sama asia voidaan toki joskus saavuttaa myös tiimipeleissä. Jos ryhmässä on jokin haaste mitä olisi hyvä käsitellä, kuten vaikka puhumattomuus tai vuorovaikutuksen puute, lautapelit voivat auttaa sen käsittelyssä siinä missä jokin muukin yhteistyötä vaativa toiminta.

Laajemmin tarkasteltuna haastateltava 4 näki lautapelit yhtenä menetelmänä muiden joukossa. Lautapeleissä, kuten muussakin toiminnassa osallistumisen kokemus vaihtelee: Joku voi pelata lautapeliä muiden kanssa täysin hiljaa ja kokea osallistuvansa, joku voi tulla sählyiltään vain reunalle istumaan ja kokea samoin. Joissain lautapeleissä taitotasovaatimus ja virhemarginaali voivat olla todella pieniä ja tätä voidaan hyödyntää. Ohjaajalla on aina mahdollisuus vaikuttaa pelitilanteen panoksiin ja tehdä voittamisesta iso tai pieni juttu. Nykyisessä työpajatyössään haastateltava on huomannut lautapelien menetelmälliset mahdollisuudet seikkailukasvatuksen ja ohjaajuuden opettelun kontekstissa.

Haastattelu 5

Haastateltava 5 on 42-vuotias. Hän on nuorisotyölliseltä koulutukseltaan yhteisöpedagogi AMK. Työkokemusta hänellä on n. 20 vuoden ajalta, joista 17 vuotta hän on työskennellyt kunnallisessa nuorisotyössä. Tällä hetkellä hän toimii nuorisonohjaajana nuorisotilalla, mutta on myös järjestänyt toimintaa mm. koulujen tiloissa silloin kun pysyvää nuorisotilaa ei ole ollut. Lisäksi hän on työskennellyt lastensuojelussa ja perheiden pienryhmätoiminnassa. Nykyisessä tilatyössä pääasiakasryhmän muodostavat 13-18 vuotiaat nuoret, mutta hieman nuoremmat tai vanhemmatkin voivat joskus toimintaan osallistua. Täysi-ikäisille tilan sääntöjen noudattamisesta ollaan kuitenkin erityisen tarkkoja.

Haastateltava 5:n mukaan lautapeliin pelaaminen on ollut näkyvänä osana toimintaa kaikissa hänen nuorisotyöllisissä työpaikoissaan, jos se vaan on nuoria kiinnostanut. Joskus lautapelejä on pelattu osana teemapäivien toimintaa, mutta yleensä ne ovat vain mukana yhtenä mahdollisena tekemisenä nuorille. Leiritöinnässä lautapelejä on pidetty matkassa sadepäivän varalta. Nuoret saattavat pelata aivan toimivasti pelejä keskenään, mutta joskus ohjaajan voi olla hyvä ehdottaa pelaamista, etenkin jos nuoret vaikuttavat olevan vailla tekemistä ja leivottomia. Nuorisotyöntekijän osallistuminen peliin ei ole aina mahdollista, mutta se tuntuu olevan nuorille mieluisaa. On hyvä, jos paikalla on kiireetön aikuinen, joka voi kuunnella ja osallistua peleihin, koska kaikkien nuorten elämästä ei välttämättä sellaista löydy. Esimerkiksi uusille tilatyöntekijöille lautapelit voivat olla hyvä tapa tutustua nuoriin pelaamisen lomassa, joskin melkein mikä tahansa muukin yhteinen toiminta voi ajaa samaa asiaa.

Haastateltava 5:n työssä näkyvimpiä pelejä ovat olleet perinteiset perhepelit kuten Kimble, Afrikan tähti, Monopoli, Uno, Skipbo, Yahtzee ja Heitä sikaa, sekä monet tavallisella korttipakalla pelattavat pelit. Myös erilaiset pulmapelit nousevat välillä suosioon. Kestosuosikkipelit tuntuvat olevan jatkuvassa käytössä, eivätkä uudet pelit välttämättä nuoria kiinnosta, vaikka sellaisiakin on kokeiltu. Suosituimpia pelejä tuntuu yhdistävän se, että ne ovat monille ennalta tuttuja, eikä sääntöjä tarvitse välttämättä opetella.

Kasvatuksellisia mahdollisuuksia haastateltava 5 näkee lautapeleistä löytyvän. Peleissä on säännöt, joita täytyy noudattaa, omaa vuoroa täytyy jaksaa kärsivällisesti odottaa, eikä saa huijata. Kärsivällisyys, taktikointi ja tunteiden käsittelytaito voivat harjaantua monia lautapelejä pelatessa. Lautapelit voivat myös toimia rauhoittumisen välineinä esimerkiksi alakouluikäisten lasten kanssa, jos he eivät itse keksi tekemistä, mutta ne eivät ole ainut väline tähän. Opetus- tai kasvatustarkoitukseen suunnitellut lautapelit voivat haastateltavan mielestä olla toimivia, jos niiden käyttö on ohjaajalle luontaista ja ryhmän tarpeen mukaista. Esimerkiksi tunnekortit voivat olla todella hyvä väline, mutta sopivat avointa toimintaa paremmin suljettuihin ryhmiin, joissa nuoret eivät tule ja mene omaa tahtiin.

Laajemmin tarkasteltuna haastateltava 5 näki lautapelit ensisijaisesti yhtenä tärkeänä nuorisotyön menetelmänä muiden joukossa. Joinain päivinä ne saattavat nousta enemmän esille kuin toisina, mutta niiden pelaaminen on vain yksi menetelmämahdollisuus siinä missä muutkin.

Haastattelu 6

Haastateltava 6 on 35-vuotias. Koulutukseltaan hän on yhteisöpedagogi AMK ja seksuaalineuvoja. Hän on työskennellyt kolme vuotta yhdistyksen peruskouluikäisille tarjotun nuorisotoiminnan koordinaattorina, kolme vuotta sukupuolisensitiivisen nuorisotyön kehittämishankkeessa ja yhden vuoden yksin Suomeen saapuneiden turvapaikanhakijalasten ja nuorten ohjaajana. Tällä hetkellä hän toimii etsivän nuorisotyön ohjaajana, nyt toista työvuottaan. Edellä mainittu sukupuolisensitiivisen nuorisotyön kehittämishanke oli tähdätty 12-28 vuotiaalle nuorille ja etsivän nuorisotyön toiminta on tarkoitettu monenlaista tukea kaipaaville alle 29-vuotiaalle nuorille.

Lautapelit ovat haastateltava 6:n mukaan olleet näkyvillä kaikessa hänen tekevänsä nuorisotyössä. Niitä on käytetty ala-asteikäisten lasten kanssa leiritoiminnassa ja alle 16-vuotiaiden turvapaikanhakijanuorten kanssa ryhmäkodissa. Sukupuolisensitiivisessä työssä digitaalisten pelien pelaamisesta siirryttiin vähitellen lautapeleihin, jotka olivat hieman digitaalista pelaamista sosiaalisesti vaativampia. Lautapelaamisessa alkuun pääsemiseen tarvitaan joskus ohjaajaa, mutta nuoret voivat pelata myös keskenään. Lasten kanssa pelatessa ohjaajan valvonta voi kuitenkin olla tarpeen, jotta kaikki pystyvät pelaamaan samoilla säännöillä, eikä peli mene riitelyksi. Sosiaalisesti epävarmoille nuorille ohjaajan esimerkki on äärimmäisen tärkeää, kun taas jotkin nuoret kykenevät itse ottamaan ohjat ja järjestämään koko pelitilanteen sääntöjen opettamisesta lähtien.

Haastateltava 6:n työympäristöissä pelatuimpia lautapelejä ovat olleet Uno, Skipbo, perinteiset korttipelit kuten ristiseiska ja pokeri sekä perinteisistä perhepeleistä Afrikan tähti, Inkan aarre ja Kimble. Kimblen kaltaisia pelejä jaksetaan

pelata siitäkin huolimatta, että ne perustuvat melkein täysin tuuriin. Matemaattista kykyä tai motorisia taitoja vaativia pelejä kuten Huojuvaa tornia ja Hiirenloukkua on myös pelattu. Strategista ajattelua ja neuvottelutaitoja hyödyntävistä peleistä näkyviä ovat olleet Carcassonne, Dominion: Valtakunta, Menolippu ja vaihtokauppaa tärkeänä elementtinään hyödyntävä Catanin uudisasukkaat.

Haastateltava 6 näkee lautapelien oppimis- ja kasvatumahdollisuudet itses-täänselvyytenä. Sorminäppäryyspelit Hiirenloukku ja Huojuva torni kehittävät hienomotoriikkaa. Piirtämispeli Pictionary voi opettaa hienomotoriikan lisäksi verbaalista älykkyyttä. Scrablessa, jossa sanoja yritetään koota rajallisesta va-likoimasta satunnaisia kirjaimia, nousevat esiin verbaaliset taidot, taloudenhal-linta ja koordinointi. Shakki, ristinolla ja jätkänshakki hiovat pelaajan matemaat-tista osaamista, suurten kuvioiden hahmottamista ja niiden pelaaminen on ta-vallaan myös ohjelmointia. Shakki on joskus erityisen hyödyllinen pelivalinta myös siksi, että se on laajasti tunnettu ja sen säännöt on helppo oppia, mutta pelaajalla on aina kehittymisen varaa. Haastateltavan mielestä sopiva lautapeli on löydettävissä melkein mihin tahansa tarpeeseen, ehkä lukuun ottamatta lii-kuntaa. Aivan perustasolla toisen ihmisen kanssa pelattavat lautapelit kehittävät aina tunnetaitoja, impulsiivisuuden ja negatiivisten tunteiden käsittelyä, sosiaali-sia- ja vuorovaikutustaitoja sekä toisen ihmisen tunteiden tunnistamista ja em-patiaa. Ohjaajan on pelitilanteessa mahdollista antaa juoksevaa palautetta ja kehuja siitä, miten hyvin nuori osasi lukea pelin tilanteen tai kysyä huomasiko nuori, että hän olisi yhdellä aiemmalla siirrolla voinut jo voittaa. Sellaisissa tilan-teissa, joissa pelihetken ohjaa nuori, hän voi saada onnistuneesta sääntöjen opettamisesta ja pelin vetämisestä vahvoja positiivisia kokemuksia.

Lasten kanssa pelatessaan haastateltava 6 on huomannut, että heidän on usein vaikea hahmottaa oman menestyksensä ulkopuolelle, vaikka pelin tarkoitus oli-sikin voittaa tai hävitä yhdessä. Ryhmäytymisen näkökulmasta voi kuitenkin olla merkittävää pelata juuri sellaisia pelejä, joissa tiimiydytään eikä pelata yksin kaikkia vastaan. Toisaalta lautapelit ovat ehkä yksi parhaiten siihen soveltuvista välineistä, mikäli halutaan toteuttaa tilanne missä kaikki kilpailevat keskenään tasavertaisista lähtökohdista. Lautapelihetkeä järjestettäessä on aina tärkeää

kiinnittää huomio muutamaan tekijään: mitä peliä pelataan, kenen kanssa, mil-laisessa tilanteessa, kuinka vaikea peli on, kuinka paljon aikaa halutaan käyt-tää, mikä on pelaajien ikä ja kuinka monta pelaajaa peliin mahtuu. Pidemmissä roolipeleissä pystyttäisiin ryhmän kanssa taistelemaan yhdessä, roolittumaan hahmoon ja tutkiskelemaan monenlaisia ajatuksia ja teemoja esimerkiksi omista tunteista ja peloista lähtien.

Leiritoiminnassa lasten kanssa lautapelit voivat toimia tehokkaina rauhoittumi-sen ja keskittymisen välineinä. Alle 16-vuotialle turvapaikanhakijanuorille tarkoi-tetussa ryhmäkodissa haastateltava koki yksinkertaisten lauta- ja korttipelien tarjoavan hyvää oheistoimintaa kuulumisten vaihtamiselle. Sukupuolisensitiivi-sessä nuorisotyössä toiminta alkoi ensin digitaalisesta pelaamisesta ja siirtyi sit-ten vähitellen lautapeleihin, joiden kautta voitiin harjoitella vuorovaikutustaitoja ja strategista ajattelua. Tämä siirtymä toimi hyvin, koska digitaalinen pelaami-nen sisältää lautapelaamista matalamman sosiaalisen kynnyksen. Digitaalisia pelejä pelatessa kaikki pelaajat katsovat yleensä televisioon tai näyttöön päin, mikä voi olla helpompaa esimerkiksi paniikkihäiriöisille tai sosiaalisista fobioista kärsiville nuorille. Lautapelejä pelatessa kaikki pelaajat istuvat tyypillisesti sa-man pöydän ääressä ja huomio keskittyy selkeämmin pelin lisäksi myös muihin pelaajiin. Näin ollen digitaalista pelaamista voidaan käyttää arkojen nuorten kanssa ensimmäisenä portaana, josta siirrytään hieman vaativampaan lautape-laamiseen. Lautapelaamisen kynnystä digitaaliseen pelaamiseen verrattuna voi nostaa myös se, että lautapeleissä on yleensä vuorot, jotka toteutetaan yksi kerrallaan. Näin ollen vuorossa oleva pelaaja on aina tarkkailun ja arvioinnin kohteena. Ohjaaja voi kuitenkin minimoida lautapelaamistilanteiden jännitystä heittäytymällä itse mukaan.

Haastateltava 6 ei koe, että suoraan opetustarkoitukseen julkaistut pelit ovat välttämättä kovin hyviä, koska ne monesti ottavat valmiin kirjallisen tiedon ja yh-distävät sen johonkin Kimblen kaltaiseen yksinkertaiseen pelimekaniikkaan. Tämä ei ole haastateltavan mukaan kovin tehokas tapa välittää tietoa, eikä vält-tämättä saa sitä jäämään mieleen. Haastateltavalla on negatiivisia kokemuksia esimerkiksi THL:n oppimispeleistä, koska ne ujuttavat peliin sellaista tietoa,

jonka voisi käsitellä täydemmin keskustelemalla. Pelimekaniikka, johon on huomattomasti liimattu päälle painavaa informaatiota, voi vaikeuttaa sen käsiin saamista. Sama ongelma vaivaa monia digitaalisia oppimispelejä, joiden sisältämä tieto olisi helpompi saada käsiteltyä jotenkin muuten, kuin piilottamalla se pelin sisälle.

Haastateltava 6 näkee lautapelit tärkeänä välineenä nuorisotyössä. Hänen mielestään niiden hyödyntämistä voisi korostaa lisää, koska ne ovat huomattavasti halvempia ja helpompia kuljettaa, kuin vaikka biljardipöytä. Hän kokee, että esimerkiksi nuorisotilat voisivat uudelleenbrändätä itsensä paikkoina, joissa on laaja valikoima lautapelejä, digitaalisten pelien sijaan. Lautapelit kestävät huomattavasti pidempään digitaalisiin peleihin verrattuna eivätkä vanhene samalla tavalla. Ne myös lisäävät toimintaan aitoa vuorovaikutusta, mikä ei aina toteudu digitaalisessa pelaamisessa.

Haastattelu 7

Haastateltava 7 on 24-vuotias. Koulutukseltaan hän on psykiatrinen sairaanhoitaja. Hän on työskennellyt tuetussa asumisessa sekä jälkihuollon kuntouttavissa yksiköissä. Hän on toiminut myös erityisen tuen yksiköissä ja työskentelee tällä hetkellä nuorisokodissa, jossa hän on erikoistunut psykiatriseen- ja kriisityöhön. Tyypillisesti hänen asiakkaansa 13-17 vuotiaita nuoria, joilla voi olla psyykkisiä vaikeuksia tai muutoin vaikea elämäntilanne. Yhteensä haastateltavalla on nuorisotyöllistä työkokemusta n. 4 vuotta.

Haastateltava 7:n kokemuksen mukaan, se kuinka paljon ja milloin lautapelejä pelataan, riippuu todella paljon nuorten taustatekijöistä ja iästä. Kaikkien nuorten kanssa lautapelejä ei voida hyödyntää samalla tavalla. Hänen työkokemuksensa mukaan nuoret pelaavat lautapelejä keskenään suunnilleen yhtä paljon, kuin ohjaajankin kanssa. Toiminnan vaikuttavuutta voi kuitenkin olla helpompi arvioida, kun ohjaaja on pelissä osallisena. Ohjaajan osallistumisesta voi olla hyötyä myös siksi, että jo se, miten ohjaaja toimii peliin osallistuessaan voi opettaa nuorelle tietynlaisissa tilanteissa käyttäytymistä.

Haastateltava 7:n työssä yleisimmin pelattuja pelejä ovat perinteiset perhepelit, kuten Monopoli, Uno ja monet korttipelit. Sukupolvien välinen kuilu ei tunnu suurelta, kun käytetään klassisia pelejä, jotka ovat tuttuja sekä nuorille, että ohjaajille. Myös Shakkia ja Tammea pelataan välillä. Haastateltava näkee Shakin pelaamisen hänelle erityisen sopivana menetelmänä siksi, että hän on omien sanojensa mukaan siinä huono. Näin ollen nuorella on paremmat mahdollisuudet voittaa ja saada näin positiivinen kokemus ohjaajan päihittämisestä. Kaksin pelattavassa lautapelissä nuori ja ohjaaja oppivat toisiltaan ja toistensa pelityylistä.

Haastateltava 7 näkee lautapelien kasvatusmahdollisuuksien nousevan esiin ohjatuissa tilanteissa, jotka toteutetaan riittävän rauhallisessa ympäristössä ja riittävän tuttujuuden nuorten kanssa. Kasvatuspotentiaali liittyy hänen mukaansa mm. vuorovaikutus- ja tunnetaitoihin, voittamisen ja häviämisen sietokyvyn kehittämiseen, sosiaalisen kanssakäymisen ja rentoutumisen opetteluun ja kanssaelämisen taitoon. Myös esimerkiksi kilpailuviettiä voidaan tutkiskella lautapelien pelaamisen kautta. Positiivisia onnistumisen kokemuksia voi voiton lisäksi saada esimerkiksi siitä, että nuori pystyy opettamaan pelin sääntöjä tai kikkoja muille nuorille tai ohjaajalle. Tätä voi tapahtua etenkin sellaisissa tilanteissa, joissa peli ei ole kaikille tuttu. Haastateltavan mukaan lautapelit mahdollistavat tilanteen, jossa nuori voi saada sellaista positiivista palautetta, mitä on mahdollista olla ottamatta vastaan. Pelissä onnistuminen tai sen voittaminen on välitön palaute, joka seuraa suoraan pelistä ja voi näin ollen olla joillekin nuorille ohjaajan kehuja helpompi vastaanottaa. Tästä johtuen lautapelien pelaaminen voi myös olla loistava tapa kohottaa itsetuntoa, koska nuori itse tekee kaiken voittoon tarvittavan työn. Toisaalta lautapelien pelaaminen on sosiaalinen tapahtuma, joka voi tarjota tilaisuuden antaa positiivista palautetta myös ryhmässä, ohjaajan kautta tai ilman. Lautapeleistä saadut onnistumisen kokemukset on myös mahdollista yhdistää nuoren muihin onnistumisiin, esimerkiksi kouluelämässä.

Yksinkertaisimmillaan lautapelejä voidaan hyödyntää ryhmäytymisessä, mutta haastateltava 7:n mukaan niitä voidaan käyttää myös jopa kriisitilanteissa rentoutumisen välineenä ja tunnetilojen purkamiseen. Hankalissa tilanteissa olevien nuorten, kuten esimerkiksi sijoitettujen nuorten kanssa lautapelejä voidaan

käyttää keskittämään nuoren huomio johonkin yhteen konkreettiseen asiaan. Tällaisissa tilanteissa lautapelin pelaaminen voi olla erittäin tehokas työkalu, jolla nuoren levottomuus ja tunnetila voidaan ”maadoittaa”. Tämä toimii parhaiten ennalta tuttujen, helppojen lautapelien kanssa. Lautapeli on tehokas tapa tuoda huomio ryhmään, toimintaan ja hetkeen, eivätkä ne sähköttöminä välineinä sisällä samoja ärsykeitä, kuin vaikkapa älypuhelimet. Pelatessa ohjaaja pystyy omalla olemuksellaan vaikuttamaan nuorten toimintaan lautapelihetken aikana. Jos pelissä on mukana kaksi ohjaajaa, he voivat myös omalla käytöksellään demonstroida nuorille hyväksyttäviä toimintamalleja esimerkiksi siinä, miten voittanut ohjaaja kohtelee hävinnyttä. Haastateltavan mukaan lautapelit ovat digitaalista pelaamista vaativampaa toimintaa, koska niihin liittyy vahvempia sosiaalisia tekijöitä, kuin digitaaliseen pelaamiseen ja pelaaminen on olemukseltaankin fyysisempää. Lautapeli vaatii pelaajiltaan myös melko paljon oman toiminnan ohjausta ja oman pelaamisen hahmottamista suhteessa muiden peliin. Lautapelien usein sisältämä sattuman elementti voi laskea pelaamisen kynnystä ja on yleensä merkittävämpi kuin digitaalisessa pelaamisessa, joskin kaikki lautapelit eivät sitä sisällä. Pelien pelaaminen voi helpottaa puheyhteyden rakentamista ohjaajan ja nuoren välillä. Kaikkein yksinkertaisimmillaan lautapelihetket voivat kuvastaa nuoren tilannetta ja tunteita. Jo se, pelaako nuori pelin loppuun tällä kertaa antaa ohjaajalle paljon tietoa nuoren tilasta. Haastateltavan mukaan kilpailuhenkisyys ei välttämättä korostu itse pelitilanteissa, mutta hänen useimmiten pelaamansa perinteiset perhepelit ovat yleensä varsin kilpailullisia ja voiton houkutus voi aktivoida joitain nuoria. Monikulttuuristen nuorten ryhmien kanssa lautapelin pelaaminen yhdessä voi muodostaa vahvan kokemuksen. Pelissä nuorille asetuu monesti erilaisia ryhmänsäisiä tehtäviä. Esimerkiksi sääntöjen selittämisessä ja pelin pankkina toimimisessa pelaajien ihonväri saattaa unohtua. Kaikki lautapelit eivät edes vaadi yhteistä kieltä, jotta peli kulkisi.

Haastateltava 7 näkee oppimispelit kaksipiippuisena välineenä. Lautapelien autenttisuus ja hauskuus, sekä kyky irtaantua hetkellisesti muusta maailmasta ovat tärkeitä ja silloin kun lautapelejä sovelletaan suoraan oppimiseen nämä asiat eivät välttämättä toteudu. Jos näin käy, nuorten kiinnostus peliin voi herpaantua. Haastateltava ei kuitenkaan epäile, etteikö oppimispeleille olisi omaa

markkinapaikkaansa ja kohderyhmäänsä, joskin päivittäiseen käyttöön ne tuskin soveltuvat. Jos nuoret ovat kuitenkin hyväksyneet tavoitteen ja haluavat itse käyttää teemaan suunniteltua lautapeliä oppimisen välineenä, se on varmasti toimiva vaihtoehto.

Laajemmin tarkasteltuna lautapelit tarjoavat haastateltava 7:n mukaan nuorisotyölle jotain tuttua ja konkreettisella tavalla turvallista. Niitä voidaan käyttää ryhmäytymisen välineenä ja niiden avulla voidaan parantaa nuoren ja työntekijän välistä vuorovaikutusta ilman intensiivistä keskustelua. Ne ovat turvallinen väline, jonka kautta tarkastella tunteita ja voimasuhdanteita, esimerkiksi silloin, kun nuori dominoi ohjaajaa pelissä. Haastateltavalle ne ovat yksi hänen mieluisimmista työvälineistään niiden monikerroksisuuden vuoksi ja koska ne mahdollistavat selvän kehityksen pelikerrasta toiseen.

Haastattelu 8

Haastateltava 8 on 28-vuotias. Koulutukseltaan hän on ylioppilas ja yhteisöpedagogi AMK. Nuorisotyön työkokemusta hänellä on usealta vuodelta eri toimintaympäristöistä. Ohjaajana hän on työskennellyt mm. nuorisotilalla, vastaanottokeskuksessa, lastensuojelupalvelussa ja perheryhmäkodissa. Haastattelun hetkellä hän toimii ohjaajana nuorisotilalla.

Haasteltavan mukaan lautapelejä on pelattu ainakin jonkin verran hänen jokaisessa työssään. Perheryhmäkodissa nuoret ja ohjaajat pelasivat niitä yhdessä iltoisin, mutta ne voitiin tarvittaessa vetää esiin milloin vain. Aina nuoret eivät kuitenkaan innostu pelaamaan ja haastateltava on työskennellyt myös sellaisella nuorisotilalla, jossa lautapeliä pelaaminen ei selvästikään kuulunut paikallisten nuorten kulttuuriin. Toisaalta tämän nuorisotilan nuoret olivat muutenkin tavallista haastavampi ryhmä saada innostumaan yhtään mistään. Pelivalikoimalla ei tunnu olevan kovinkaan paljon vaikutusta lautapelaamisen suosioon. Kohtuullinen valikoima lautapelejä löytyy melkein joka paikasta, missä nuorisotyötä tehdään. Tämä tuntuu olevan totta riippumatta siitä, kuinka usein pelejä

todellisuudessa pelataan. Haastateltavan mukaan se, pelaavatko nuoret keskenään vai ohjaajan kanssa riippuu työpaikasta. Joskus ohjaajaa voidaan tarvita järjestämään pelitilanne, mutta nuorisotiloilla nuoret ovat pelanneet paljon myös keskenään.

Yleisimmin pelatuiksi peleiksi haastateltava 8 näkisi perinteiset perhepelit. Afrikan tähti, Alias, Uno, Kimble ja monet korttipelit ovat niitä, jotka hänen kokemuksensa mukaan kaikkein helpoiten kaivetaan esille. Shakki voi olla yhteinen ja joskus jatkuvakin ajanviete tiettyjen nuorten kanssa ja yhteinen shakkiharrastus voi auttaa nuoreen tutustumisessa.

Haastateltava 8 näkee lautapelit toimivina opetusvälineinä. Kyky noudattaa yhteisiä sääntöjä ja kärsivällisyys ovat sellaisia asioita, joita lähes jokainen lautapeli vaatii ja kehittää. Lauta- ja roolipelien kautta voidaan opetella myös toisen huomioimista ja toisen asemaan asettumista. Sellaiset lautapelit, joissa pelaajat ovat tiimeissä tai samalla puolella voivat kehittää yhteistyötaitoja, mutta tällaiset pelit vaativat yleensä vähän vanhempia tai kypsempää nuoria. Shakki voi toimia aivojumppana ja kehittää loogista ajattelua. Lautapelien pelaaminen tarjoaa myös hyvän sosiaalisen tilanteen, jota voi käyttää nuorten kanssa ”bondaamiseen”. Tietyt pelit, kuten esimerkiksi yksinkertaiset korttipelit voivat olla mainioita maahanmuuttajanuorten ryhmäytymisessä, koska ne eivät välttämättä vaadi yhteistä kieltä. Toisaalta tällaisten nuorten, samoin kuin nuorisotilanuortenkin kanssa voi olla haastavaa pelata monimutkaisia ja paljon keskittymistä vaativia pelejä.

Lautapelien merkityksen nuorisotyölle haastateltava näkee yhtenä tärkeistä perusasioista. Ne ovat sosiaalista ja yhdistävää tekemistä, mikä edesauttaa nuoreen tutustumisessa. Lautapeleissä on myös luonnollinen ”perhe-elämän” elementti ja ne voivat olla nuorille tärkeää yhteistä ajanviettoa esimerkiksi nuorisokotitoiminnassa.