

## OPINNÄYTETYÖ

### **Hyvinvointia avoimesta senioriyhteisöstä**

Yhteisöpelit kulttuurinmuutoksen tukena

Laura Järvelä

Nuoriso- ja järjestötyön koulutusohjelma

(90 op)

Arvioitavaksi jättämisaika

(5/2021)

# TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu  
Yhteisöpedagogi Ylempi AMK

---

Tekijä: Laura Järvelä  
Opinnäytetyön nimi: Hyvinvointia avoimesta senioriyhteisöstä  
Sivumäärä: 98 ja 19 liitesivua  
Työn ohjaaja: Arto Lindholm  
Työn tilaaja: Kotokartanosäätiö

---

Suomen senioriväestö kasvaa ja yksilöllistyy. Samalla vanhustyön resurssit kiristyvät ja yksilöiden vastuu omasta hyvinvoinnista lisääntyy. Ihmiset ovat irtautuneet perinteisistä yhteisöistä ja sosiaalinen avun ja tuen saaminen ovat yhä enemmän ystävyys-suhteiden varassa. Vanhustyössä kohdataan kasvavassa määrin syrjäytymiselle altistavaa yksinäisyyttä, osattomuutta ja eriarvoisuutta. Samalla ammattilaisten rooli on muuttumassa yhä enemmän ihmisten ja yhteisöjen omaehtoisen toiminnan mahdollistajiksi ja tukijoiksi. Tämän vuoksi avoimen seniorityön ammattilaiset tarvitsevat yhä vahvempaa yhteisötyön osaamista.

Tämä tutkimuksellinen kehittämistyöni vastaa yllä olevaan tarpeeseen tarjoamalla yhden senioriyhteisötyön työkalun, Yhteisöpelin. Sen avulla myös yhteisötyötä vähemmän tunteva vanhustyön ammattilainen voi tukea yhteisöllisen ja jäsenlähtöisen kulttuurin syntymistä. Peli pohjautuu keskeisimmille yhteisön hyvinvointia tukeville tekijöille, yhteisön uutta luovan oppimisen mallille sekä pelikokemuksen eli Yhteisöpelin estetiikan, dynamiikan ja mekaniikan systemaattiselle suunnittelulle. Lisäksi työ tarjoaa uutta tietoa pelillisyyden kehittämisestä ja hyödyntämisestä senioriyhteisöissä sekä kuvaa millainen Yhteisöpeli tukee senioriyhteisön kehittymistä hyvinvointia tuottavaksi.

Yhteisöpeli voi tuottaa ihmissuhteiden ja kulttuurin muutosta sekä vahvistaa pelaajien osallisuutta, toimijuutta, valtaantumista, voimaantumista, sitoutumista ja resilienssiä. Se mahdollistaa senioriyhteisöjen yhteisöllisen ja yksilöllisen oppimisen, yhdessä suunnittelun ja vaikuttamisen, viihtymisen sekä yhteisöllisyyden ja hyvinvoinnin vahvistumisen. Pelin prototyypin testaajat kokivat pelin olevan hyödyllinen ja teemoiltaan merkityksellinen. Tärkeänä pidettiin pelin ja sen fasilitoinnin fyysistä ja psyykkistä esteettömyyttä, tarjoamaa vapautta sekä tukea ja turvallisuutta, erityisesti haastavia tunteita herättäviä teemoja käsitellessä. Haasteita pelaamiseen arveltiin voivan aiheutua pelissä käsiteltävien aiheiden raskaudesta sekä, jos peliprosessi toteutetaan liian pitkäkestoisena ja sitouttavana.

Peli tullaan julkaisemaan ilmaisena sähköisenä materiaalina kaikkien seniorityön ammattilaisten saataville. Seniorityön ammattilaisten arvioinnin mukaan peliä voidaan hyödyntää työn toimeksiantajan lisäksi myös muiden seniorialan toimijoiden yhteisötyössä. Työn jatkotutkimushaasteena on valmiin Yhteisöpelin vaikuttavuuden arviointi senioriyhteisöjen hyvien käytäntöjen kehittämisen ja kulttuurinmuutosprosessin tukena.

---

Asiasanat: yhteisöt, yhteisöllisyys, pelillisuus, pelisuunnittelu, yhteisöllinen oppiminen, yhteissuunnittelu, vanhustyö

# ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences  
Name of the Degree Programme

---

Author: Laura Järvelä  
Title: Wellbeing from an inclusive senior community  
Number of Pages: 98 and 19 attachment pages  
Supervisor: Arto Lindholm  
Commissioned by: Kotokartanosäätiö

---

The population of senior citizens in Finland is growing and becoming more individualized, while the resources for work with the elderly are tightening and the responsibility of individual senior for their own wellbeing is increasing. People have become distant from traditional communities, and therefore the social access to help and support is more and more depended on friends. The work with elderly is increasingly confronted with loneliness, deprivation and inequality that predispose to marginalization. At the same time, the role of professionals is changing more and more into an enabler and a supporter for self-organizing action of people and the communities. For these reasons, professionals working with seniors need stronger community working skills in the future.

My thesis responds to the need mentioned above by providing a tool for the community work with elderly, The Community Game. The game can also help the professionals, who are less familiar with the community work, to support the emergence of community and member-oriented culture. The game is based on: the most important factors that generate wellbeing in the community, the model of innovative community-based learning, and the systematic design of the gaming experience – such as the aesthetics, dynamics and mechanics of the game. In addition, my thesis provides new information on the development and utilization of gamification in senior communities, and describes what kind of a community game supports the development of the senior community into productive wellbeing.

The Community Game can bring a change in human relationships and communality culture, as well as strengthen player's involvement, agency, empowerment, commitment, and resilience. It enables senior communities to learn together and individually, to plan and influence together, to have a good time, and to strengthen communality and wellbeing. The testers of the developed game found the game useful and thematically relevant. The game met also the other design criteria defined.

The game will be published for free in electronic form available to all professionals working with seniors. It can be utilized by different actors in the field of the community work with elderly. The challenge of further research is to evaluate the effectiveness of The Community Game in support of the development of good practices and the process of cultural change in senior communities.

---

Keywords: communities, communality, gamification, game design, community learning, co-planning, elderly care

# SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO .....	5
1.1	Kaipuu uudentlaiselle yhteisöllisyydelle .....	6
1.2	Pelillisuus yhteisöllisyyden kehittämisessä .....	7
1.3	Hyvä, paha menetelmällisyys .....	8
1.4	Asiakaslähtöisen yhteisöllisyyden tarve Kotokartanosäätiossä .....	9
1.5	Tutkimuksellisen kehitystyön tavoite .....	10
1.6	Aiheen aikaisempi tutkimus.....	11
2	PELIN JA SEN KEHITYKSEN TAUSTATEORIA .....	13
2.1	Seniorit ja seniorityö .....	13
2.2	Yhteisöjen mahdollistaminen eli yhteisöllinen johtaminen .....	17
2.3	Hyvinvointia tuottava senioriyhteisö ja yhteisöllisyys .....	20
2.4	Monimuotoisuus avoimissa senioriyhteisöissä .....	27
2.5	Pelit ja pelillisuus oppimisessä ja kehittämisessä .....	29
2.6	Seniorit pelaajina, oppijoina ja kehittäjinä.....	32
2.7	Pelisuunnittelu .....	34
3	KEHITTÄMISTYÖN TOTEUTUS JA SEN MENETELMÄT .....	38
3.1	Mielekkäästä ongelmasta suunnitteluvaatimuksiksi .....	40
3.2	Suunnitteluratkaisujen ja prototyypin luominen.....	44
3.3	Prototyypin testaus ja arviointi tutkimuksellisin menetelmin.....	47
3.4	Pelin jatkokehitys, julkaisu ja jakelu .....	53
3.5	Tutkimuksellisen kehitysprosessin eettisyys .....	53
4	YHTEISÖPELIN KONSEPTIKUVAUS JA KÄYTTÖTEORIA .....	55
4.1	Pelin kulku, pelilliset elementit ja pelikirja .....	58
4.2	Pelin fasilitointi.....	62
4.3	Pelin teemat ja tehtävät .....	66
5	PELIN KOKEMUKSELLISUUS, VAIKUTTAVUUS JA KEHITTÄMISIDEAT .....	69
6	JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA .....	76
	LÄHTEET .....	87
	LIITTEET .....	99

# 1 JOHDANTO

Suomen väestö ikääntyy sekä eläköityy ja koko väestörakenne on muuttumassa syntyvyyden sekä kuolleisuuden laskiessa. Vuoteen 2030 mennessä lähes kolmannes suomalaisista on yli 60-vuotiaita (Tilastokeskus 2018). Väestön huoltosuhteen heikentyessä pyritään etsimään ratkaisuja sekä sosiaalisesti että taloudellisesti kestävä vanhuspalvelujärjestelmän luomiseksi. Tärkein keino haasteen ratkaisemiseksi on ennaltaehkäisy eli pyrkiä turvaamaan väestön mahdollisimman terve ja toimintakykyinen ikääntyminen. Palvelujärjestelmän kehittyminen vaatii kuitenkin sekä palvelujen sisällöllistä uudistamista että ikääntyneiden parissa toimivien osaamisen kehittämistä. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2017, 10-11.)

Nyky-yhteiskunnalle on tyypillistä yksilöllisyys ja eriytyneisyys, mikä väistämättä aiheuttaa seurauksia sekä yhteiskunnallisella että yksilötasolla. Yksilöllistymisestä ja valintojen tekemisestä on tullut vaihtoehdon sijasta pakko. (Saarenheimo & Pietilä & Maununaho & Tiuhonen & Pohjolainen 2014, 16.) Ikääntyessä yksilöllisyys kasvaa myös ikädiversiteetin myötä. Se tarkoittaa, että iän myötä ihmiset ovat kasvavassa määrin erilaisia yksilöllisen elämäkokemuksensa vuoksi. (Työ- ja elinkeinoministeriö 2011, 8). Tämän voimistuneen yksilöllistymisen seurauksena ihmiset ovat kasvavassa määrin irtautuneet perinteisistä paikkaan ja läsnäoloon perustuvista yhteisöistä. (Saarenheimo ym. 2014, 16.) Niiden puuttuminen voi kuitenkin heikentää heidän sosiaalisia turvaverkkojaan sekä altistaa epätoivotulle yksinäisyydelle.

Yhteisöllisen turvaverkon puute voi olla kriittistä erityisesti eläkeiässä, sillä useiden pitkäaikaisten seurantatutkimusten mukaan yksinäisyyden kokemukset lisääntyvät ikääntymisen myötä. Suomalaisen tutkijoiden mukaan yksinäisyyden kokemuksille altistavat erityisesti ikääntyessä kohdatut menetykset ja elämää rajoittavat tekijät. Viimeaikaisten kotimaisten ja kansainvälisten tutkimusten mukaan noin 20 - 40 % ikääntyneistä tuntee yksinäisyyttä ainakin ajoittain ja 5 - 10 % aina tai usein. (Outila 2011, 25.)

Lisääntyvän eriarvoisuuden ja monimuotoisuuden vuoksi gerontologinen sosiaalinen työ tulee jatkossa keskittymään yhä enemmän ikääntyneiden yhteisöllisen sekä vaikuttamis- ja vapaaehtoistoiminnan mahdollistamiseen. (Rantamäki 2020.) Samaa suuntaa kehitystä ohjaa myös yksilöiden, yhteisöjen ja instituutioiden välisissä suhteissa tapahtuva muutos. Hierarkkiset ylhäältä annetut rakenteet muuttuvat vähitellen verkostomaisiksi, jolloin yksilöiden valta kasvaa. Alan toimijoiden ja ammattilaisten tulisi kehittyä yksilöiden ja yhteisöjen osallisuuden ja omaehtoisen toiminnan mahdollistajiksi ja tukijoiksi. (Sitra 2015.)

## 1.1 Kaipuu uudentalaiselle yhteisöllisyydelle

Yksilöllisyyden lisääntymisestä huolimatta on havaittavissa, että ihmiset kaipaavat ja tarvitsevat elämäänsä yhteisöllisyyttä. Yhteisöllisyyden luonne vaikuttaisi kuitenkin olevan muuttumassa suuntaan, jossa ihmiset haluavat toimia yhdessä omista lähtökohdistaan ja ilman valmiina annettua rakennetta tai ideologiaa. (Sitra 2015.) Epävirallisten yhteisöjen ja muiden sosiaalisten suhteiden kasvavaa tarvetta kuvastaa myös suomalaisessa yksinäisyystutkimuksessa syntynyt ”ystävyyhteiskunnan” käsite. Vaikka suomalaisten sosiaalisten suhteiden määrä ja laatu on viime vuosina pysynyt melko ennallaan, tapahtuu sosiaalisen avun ja tuen antaminen ja saaminen yhä useammin ystävien, eikä sukulaisten välillä. (Saari 2016, 299.)

Uudentalaisesta yhteisöllisyydestä etsitään aktiivisesti ratkaisuja aiemmin kuvattuihin sosiaalisen hyvinvoinnin haasteisiin (mt., 302; Sitra 2015) sekä hyvinvointivaltion kestävyysongelmiin. Yhteisöllisen järjestäytymisen ei kuitenkaan tule korvata, vaan ainoastaan täydentää sosiopoliittisia turvajärjestelmiä. (Sternberg 2011, 18, 123-124.)

Vanhustyön ammattilaisena näen vapaaehtoisen yhteisöllisen järjestäytymisen olevan sopimaton ratkaisu haavoittuvien ryhmien hoivan, turvan ja osallisuuden turvaamiseksi. Vapaaehtoinen yhteisöllisyys ei ole yksinään ratkaisu myöskään yksinäisyyteen. Yksinäiset ihmiset eivät yleensä pyri omaehtoisesti osallistumaan yhteisölliseen toimintaan. Lähiyhteisön itsekään tai vastavuoroisuutta tukevan kulttuurin on kuitenkin tutkimusten pohjalta päätelty vaikuttavan yksittäisten ihmisten käyttäytymiseen. Yksinäisyystutkimuksen keskeisenä jatkotutkimushaasteena onkin, miten prososiaalisuutta ja vastavuoroisuutta voitaisiin edistää instituutioita kehittämällä. (Saari 2016, 302-303, 305.)

Omaehtoinen yhteisöllinen toiminta voi toimia yhtenä syrjäytymistä ja siihen liittyviä hyvinvointiongelmia ennaltaehkäisevänä ja varhaisesti kuntouttavana toimintamuotona itsenäisesti pärjääville senioreille. Näissä yhteisöissä olisi tärkeää pyrkiä monimuotoisuuden arvostamiseen sekä yhteisön avoimeen luonteeseen, jotta kaikki halukkaat ovat tervetulleita mukaan yhteisöön. Keinotekoisesti luodut yhteisöt eivät voi toimia pelkin vapaaehtoisvoimin, vaan tarvitsevat yhteisöihin liittyvien riskien ja kielteisten ilmiöiden estämiseksi aina ammatillista tukea (Sternberg 2011, 124). Ammatillisten toimijoiden uutena roolina olisikin toimia yksilöiden ja yhteisöjen oppimisen tukena, jotta kullekin yhteisölle muodostuisi myönteisiä vaikutuksia tuottava sekä yhteisön ja sen toimintaympäristön muuttuviin tarpeisiin mukautuva toimintamalli (Sitra 2015).

## 1.2 Pelillisuus yhteisöllisyyden kehittämisessä

Setlementin toimintaa tutkineen Brita Synnöve Sternbergin (2011, 125) mukaan yhteisöllisyyttä ei voida pakottaa syntymään, mutta sitä tukevia toimintamalleja on mahdollista kehittää. Ammattilaisten fasilitoimia toimintamalleja tarvitaan erityisesti kaikille avoimien ja huokoisten yhteisöjen mahdollistamiseen. Kaikilla tämän haasteen eteen joutuvilla vanhustyön ammattilaisilla ei kuitenkaan ole ennalta kokemusta fasilitoivasta yhteistyöstä. He kaipaavat tuekseen selkeitä ja käytännönläheisiä työkaluja, joiden avulla senioriyhteisöjä voidaan tukea kehittymään. Jokainen senioriyhteisö on myös hyvin yksilöllinen, jonka vuoksi seniorityön ammattilaisilla täytyy olla myös halua, kykyä ja ymmärrystä, kuinka kehittää ja räätälöidä juuri heidän omaan yhteisöönsä sopivia työkaluja.

Pelillisyyttä hyödynnetään kasvavassa määrin seniorien kanssa esimerkiksi kognitiivisen ja fyysisen toimintakyvyn kuntouttamiseksi ja ylläpitämiseksi. Pelit ovat myös ihmisen perusluonteeseen kuuluvan leikillisyyden ja leikin ilmentymiä, jotka ovat toimineet kautta aikojen ihmisten viihteellisenä ajankuluna sekä välineinä erilaisten hyötyjen saavuttamiseksi. Niiden avulla voidaan opettaa, oppia, harjoitella, kehittää, testata sekä suunnata tai avartaa ajattelua sekä sitouttaa ihmisiä erilaisiin yhteisöihin ja asioihin. Leikillisyyttä tutkineiden Careen Yarnalin ja Zinyi Qian mukaan (2011, 53, 71-72) leikillisyyden on myös todettu olevan yhteydessä ikääntyneiden emotionaalista terveyttä vahvistaviin positiivisiin tunteisiin. Useat tutkijat oletavatkin leikillisyyden tukevan hyvää ikääntymistä erityisesti kognitiivista toimintaa ja emotionaalista kasvua edistämällä, vaikka empiirisiä tutkimustuloksia aiheesta ei vielä ole.

Peleillä on mahdollista saada aikaan muutosta, koska ne ovat motivoivia, ongelmanratkaisuun keskittyviä sekä toiminnallisia (Mäyrä 2017). Ne eivät tarjoa valmista sisältöä, vaan pelaajan tulee itse olla aktiivinen ja läsnäoleva toimija, joka omalla toiminnallaan edistää ja suuntaa pelin kulkua. Hän voi voimaantua toimijuuden synnyttämästä hallinnan tunteesta ja onnistumisista, mutta joutuu toisaalta kantamaan myös vastuuta tekemistään vähemmän onnistuneista valinnoista. Peli toimiikin pelaajalle kokemuksellisenä tapana oppia, erilaisten ilmiöiden testilaboratoriona, jossa hän voi kokeilla erilaisten toimintavaihtojen käyttöä ja saada tietoa niiden mahdollisista käytännön seurauksista. Lisäksi ne sitouttavat käyttäjiään. (Grace 2020, 3, 129.) Digioppimisen asiantuntija Esko Liuksen (2014) mukaan pelillisuus onkin yksi tapa kulttuurinmuutoksen edistämiseen (Järvinen 2015). Pelillistämiseen perustuva yhteisön kulttuurinmuutosta tukeva työväline ja ymmärrys pelillisten työvälineiden kehittämisestä voisi siis palvella monin tavoin hyödyllisesti sekä senioreita että senioriyhteisöjä mahdollistavia ammattilaisia.

### 1.3 Hyvä, paha menetelmällisyys

Yhteisöpedagogin ylemmässä ammattikorkeakoulututkinnossa on keskeistä kriittinen pedagogiikka, joka painottaa tiedon ja tiedon rakentumisen sosiaalista luonnetta (Humak 2018, 3). Kriittisen pedagogiikan tehtävänä on vapauttaa eli auttaa ihmisiä tiedostamaan ja kyseenalaistamaan ideologiset ja valmiiksi annetut maailmakuvat. Kriittisen teorian mukaan tutkimustyötä tekevän on tärkeää tiedostaa oman ajattelun ja tutkimusprosessien sosiaalinen luonne sekä arvioida sen väritymistä omista ideologioista. Sen vuoksi on keskeistä kuvata tiedon tuottamisen, tulkinnan ja uusintamisen prosessit sekä niitä mahdollisesti häiritsevät vaikuttimet huolellisesti. (Suoranta & Moisio 2005, 1, 4, 7.)

Olen sitoutunut sosiaalipedagogiikan kriittiseen ja ymmärtävään kriittis-hermeneuttiseen suuntaukseen. Sen työotteessa keskeistä on tasavertainen vuorovaikutus, ihmisen ja hänen elämäntilanteensa kokonaisvaltainen tunteminen sekä personalisaation, sosialisointin sekä yhteisöjen kasvatuksellisen potentiaalın hyödyntäminen. Kriittis-hermeneuttisessa työotteessa Siinä hyödynnetään yhteisöllisiä ja pedagogisia keinoja hyvinvoinnin ja hyvän elämän edellytyksien edistämiseksi sekä pyritään yhteiskunnan uudistamiseen ihmisten yhteiselämää parantamalla. (vrt. Nivala & Ryyänen 2019, 84, 227-228.) Moniammatillisen taustani vuoksi näen kuitenkin arvoa myös erilaisten menetelmien, mallien, systeemiajattelun ja vaikuttavuustiedon hyödyntämisellä.

Sosiaalipedagogiikan tutkijoiden ja opettajien Elina Nivalan ja Sanna Ryyänen (2019, 83, 85) mukaan menetelmäkeskeinen työote liittyy empiiris-analyttiseen työorientaatioon. Valmiiden, vaikuttavuudeltaan testattujen työmenetelmien nähdään olevan vain keino pyrkiä tehokkaasti muokkaamaan ja kontrolloimaan yksilön käytöstä hänen yhteiskuntaan sopeuttamiseksi. Työn tavoitteiden ei nähdä lähtevän yksilön ymmärtämisestä ja yksilöllisen kasvun tukemisesta, vaan tavoitteesta ylläpitää yhteiskuntajärjestystä. Myös sosiaalipedagogiikan kriittisempää suuntausta edustava Leena Kurki (2008, 8) kritisoi menetelmä- ja tekniikkakeskeistä vanhustyötä ikääntyneiden sosiokulttuurista innostamista koskevassa kirjassaan. Hän kuvaa niiden aiheuttavan osattomuuden ja ohittamisen kokemuksia kohtaamisen ja kuulemaan sekä kuuntelemaan pysähtymisen sijaan.

Yhdyn itsekin näkemykseen, että menetelmät eivät saa olla työn itsetarkoitus. Uskon kuitenkin, että tutkitusti vaikuttavia menetelmiä, malleja ja työvälineitä kannattaa tarvittaessa ja yksilöllisten tarpeiden mukaan hyödyntää työn tukena. Näen menetelmien olevan vain välineitä, jotka



voidaan valjastaa niin yhteiskunnallisten epäkohtien tiedostamiseen ja ratkomiseen kuin ihmisten välisen yhteistyön helpottamiseenkin. Keskeistä on, mihin arvo- ja teoriapohjaan kukin menetelmä pohjautuu ja millaista tulosta niillä tavoitellaan. Lisäksi näen menetelmien soveltamisen olevan yksi tapa helpottaa uudenlaisen toimintatavan ja arvomaailman jalkauttamista käytännön työhön. Tavoitteenani onkin, ettei menetelmien käyttöä nähtäisi sinänsä huonona. Sen sijaan keskityttäisiin luomaan menetelmiä, joiden tarkoituksena olisi hyvän yhteiselämän, täysipainoisen toimijuuden ja osallisuuden kokemuksien mahdollistaminen sekä ihmisten itsenäiseen ajatteluun ja ilmaisuun vapauttaminen.

#### **1.4 Asiakaslähtöisen yhteisöllisyyden tarve Kotokartanosäätiossä**

Työn toimeksiantajana on Riihimäellä toimiva yleishyödyllinen Kotokartanosäätio, jossa toimin toiminnanohjaajana. Säätio on poliittisesti ja uskonnollisesti sitoutumaton ja toimii hyvän ikääntymisen edistämiseksi. Säätio tuottaa monipuolista ikäihmisen toimintakykyisyyttä, osallisuutta ja kokonaisvaltaista hyvinvointia tukevaa toimintaa sekä itsenäisesti että yhteistyössä kaupungin muiden toimijoiden kanssa.

Säätion tavoitteena on sosiaalinen vahvistaminen eli tarjota ikääntyneille sekä avointa yhteisöllistä ja sivistävää toimintaa että kohdennettua kuntouttavaa toimintaa. Säätio siis toteuttaa sekä sosiaalipedagogiikan yleistä että erityistä tehtävää. Oman työni vastuualueena ovat ryhmätöiminnan, vapaaehtoistoiminnan ja etsivän työn koordinointi, ohjaaminen ja kehittäminen.

Toistaiseksi säätiomme toiminta on ollut pääsääntöisesti ammattilaisten suunnittelemaa ja organisoimaa. Toiminnan painopisteinä ovat seniorien kokonaisvaltaisen toimintakyvyn ja terveyden sekä yhteisöllisyyden ja osallisuuden edistäminen. Käytännössä toimintaan kuuluvat esimerkiksi ikääntyneiden omat kuntosalipalvelut, ohjatut liikunta- ja pelituokiot, hyvinvointia edistävät luennot, tilaisuudet ja tapahtumat sekä hyvinvointia ja osallisuutta tukevat ja kuntouttavat kurssit ja ryhmät. Lisäksi säätioillämme on vapaaehtoisyyhteisö, jonka jäsenet esimerkiksi ohjaavat yhteisiä liikunta- ja ulkoiluhetkiä ja ajavat riksapyöriä sekä antavat digiopastusta. Asiakkaiden osallisuus toiminnan suunnitteluun ja kehittämiseen on toteutunut lähinnä asiakaspalautteiden kautta. Vapaaehtoistoiminnan yhteisö on mukana omaa käytännön toimintaansa koskevassa päätöksenteossa.

Toiminnassamme on korostunut ohjaajalähtöinen, eikä asiakaslähtöinen yhteisöllisyys ja organisointi. Työn tekoaikana säätion oli tarkoitus käynnistää uudenlaista yhteisöllistä

kohtaamispaikkatoimintaa sekä vertaisyhteisöjä. Niiden käynnistäminen on kuitenkin siirtynyt koronan vuoksi. Uusien toimintamuotojen käynnistyessä hyödynnetään tässä työssä kehitettävää uudenlaista, fasilitoivaa ohjauskulttuuria, jonka avulla voidaan synnyttää aiempaa jäsenlähtöisempää yhteisöllisyyttä.

Keskeinen osa omaa työtäni on ollut senioriyhteisöjen mahdollistaminen muun muassa Senioripysäkki® ja Ystäväpiiri -ryhmätoimintamenetelmiä hyödyntämällä. Nämä ryhmämuodot perustuvat kuitenkin mahdollisimman homogeenisen ryhmän muodostamiseen, mikä on haastavaa pienehköllä paikkakunnalla ja osin syrjäytymisvaarassa olevien ikääntyneiden kanssa toimittaessa. Henkilökohtaisena tavoitteenani tälle opinnäytetyölle onkin uuden osaamisen ja työvälineiden hankkiminen monimuotoisten hyvinvointia tuottavien yhteisöjen mahdollistamiseen.

## 1.5 Tutkimuksellisen kehitystyön tavoite

Tutkimuksellisen kehittämistyön tavoitteiden tulee pohjautua toimeksiantajayhteisön odotuksiin sekä laajempaan työelämän osaamis- ja tietopohjan uudistamiseen ja kehittämiseen. Tavoitteena voi olla esimerkiksi uuden työkalukulttuurin tai menetelmän kehittäminen sekä toimintamallin ja tulosten levittämien alalla. Hyvin onnistuessaan tutkimuksellinen kehittämistyö luo toimialalle uutta käytännön teoriaa. (Ojasalo & Moilanen & Ritalahti 2014, 21, 23-25, 27.)

Tämän työn lähtökohtana oli tarve löytää ammatillisia tapoja tukea hyvinvointia tuottavien avoimien senioriyhteisöjen muodostumista, toimimista, oppimista ja kehittymistä. Työn tavoitteena on tuottaa toimeksiantajan sekä seniorityöalan käyttöön uusi teoreettisesti perusteltu työväline yhteisöjen ammatilliseen tukemiseen. Lisäksi tavoitteena on vahvistaa senioriyhteisötyön tavoitteellisten ja teoriaperusteisten työvälineiden kehittämiseen liittyvää osaamista. Toimeksiantajan kannalta kehittämistyö on uudistamisperusteinen, sillä sen kautta pyritään kehittämään uudenlaista toimintatapaa, -muotoa ja -menetelmää asiakasrajapintaan (vrt. Ojasalo ym. 2014, 26.)

Työn tarkempi kehittämistehtävä, yhteisöpelin luominen, määrittyi toimeksiantajan ja toimialan tarpeen, tehdyn alkukartoituksen sekä omaan muotoiluajatteluun (design thinking) ja sosiaalisten vuorovaikutusjärjestelmien kehittämiseen liittyvän mielenkiintoni ja taustani pohjalta. Kehittämistehtävän valitsemiseen vaikutti myös se, ettei aikaisempaa tähän tarkoitukseen sopivaa peliä tai kuvausta pelin suunnittelusta löytynyt tutkituista teorioista.

Työn osatavoitteina ovat

1. kuvata seniorityön hyvinvointia tuottavia monimuotoisen senioriyhteisön kehittämisen ja mahdollistamisen hyviä käytäntöjä,
2. kuvata tavoitteellisen senioriyhteisöjen kehittymistä tukevan pelillisen työvälineen kehittämisprosessi,
3. kehittää uusi yhteisöjen fasilitoinnin työvälineen prototyyppi, Yhteisöpeli, jonka avulla monimuotoinen senioriyhteisö voi pohtia ja kehittää yhteisönsä hyvinvointia tukevia toimintatapoja sekä
4. mahdollistaa Yhteisöpelin ja sen kehityksessä syntyneen tiedon leviäminen toimialan käyttöön.

Työlle asetettuja tutkimuskysymyksiä ovat

1. Mitkä tekijät tukevat avointen senioriyhteisöjen kykyä tuottaa hyvinvointia?
2. Kuinka tavoitteellisia senioriyhteisöjen kehittymistä tukevia pelillisiä työvälineitä voidaan kehittää?
3. Millainen Yhteisöpeli tukee senioriyhteisön kehittymistä hyvinvointia tuottavaksi?

Työn tuloksena syntyvän Yhteisöpelin tavoitteena on olla senioriyhteisöjä johtaville, rakentaville ja mahdollistaville ammattilaisille praksista, teorian ja käytännön dialogia, tukeva työväline. Peli tarjoaa yhden valmiin mallin ja tehtäväpatteriston yhteisöjen järjestelmälliseen ja jäsenlähtöiseen kehittämiseen sekä yhteisötaitojen yhteisölliseen oppimiseen. Pelin kautta yhteisön on mahdollista tarkastella omaa olemassa tai syntyvässä olevaa yhteisöään niistä näkökulmista, joiden on tutkittu olevan keskeisiä hyvinvointia tuottavalle, monimuotoiselle, oppivalle ja rakentavasti toimivalle yhteisölle. Pelitehtävien tavoitteena on myös vahvistaa yhteisötoiminnalle keskeisten valmiuksien, kuten kohtaamis- ja näkökulmanvaihtamistaidon sekä empatiakyvyn, kehittymistä. Lisäksi tavoitteena on, että pelaaminen kehittää pelaajien keskinäistä yhteenkuuluvuutta.

## 1.6 Aiheen aikaisempi tutkimus

Aihetta sivuavaa aikaisempaa tutkimusta löytyi esimerkiksi yhteisöllisyyden ja yhteisöjen kehittämisen, seniorien kanssa tehtävän yhteisöllisen toiminnan kehittämisen sekä yhteisöjen kehittymisen ja oppimisen pelillistämisen teemoilla. Täysin tämän työn aihepiiriä vastaavaa vähintään master-tasoista tutkimusta ei tässä kartoituksessa kuitenkaan tavoitettu.

Läheisimmin tämän työn aihetta ja tutkimusasetelmaa koskettivat yhteisöjen oppimisen ja kehittymisen pelillistämistä koskevat kehittämistyöt. Samankaltaisuutta oli esimerkiksi Fadumo Bulhan ja Minna Jourion (2019) ”Osallistavat menetelmät toimivan työyhteisön kehittämisen välineenä” YAMK-opinnäytetyössä. Työssä arvoitiin osallistavien menetelmien sopivuutta toimivan työyhteisön kehittämisen välineeksi sekä kehitettiin, testattiin ja arvioitiin HYMY-työyhteisöpeliä. Pelin tavoitteena oli, tässä työssä kehitettävän pelin tavoin, yhteisön toimivuuden ja vuorovaikutuksen omaehtoisen kehittymisen ja oppimisen tukeminen.

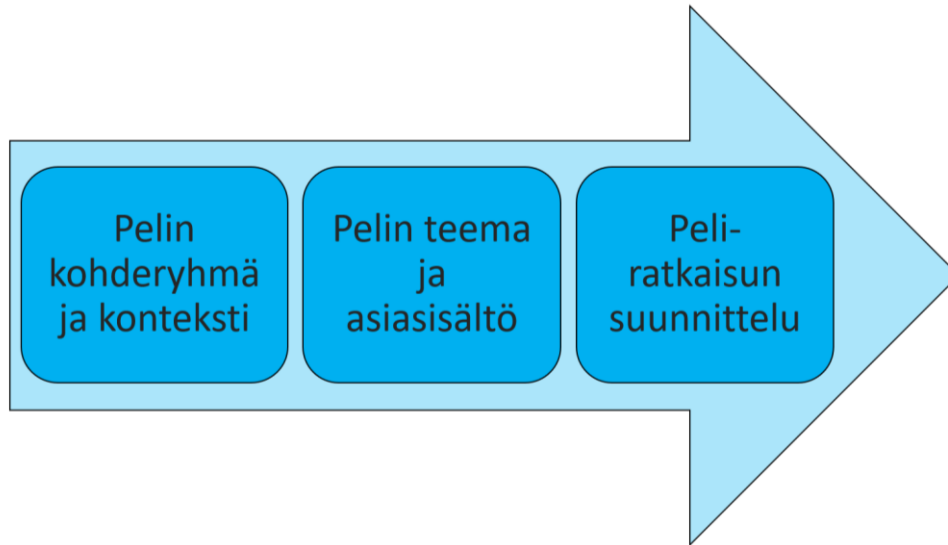
Saara-Sisko Jäämies (2018) taas kehitti ”Yhteissuunnittelu yhteistyön areenana” YAMK-opinnäytetyössään yhteissuunnitteluprosessin rakentamista tukevan konkreettisen työkalun, joka on muotoilupeli. Työssä kuvattiin mielenkiintoisesti pelin kehittämisessä sovellettua osallistavan suunnittelun prosessia. Lisäksi Mikko Pohjola ja Simo Pernu (2018) kehittivät ja arvioivat omassa ”Työhyvinvointipeli PALA. Työhyvinvointi-innovaationa” YAMK-opinnäytetyössään yhteisön työhyvinvointia kehittävän ja tukevan pelin. Minna Väänänen ja Päivi Nurminen (2018) taas hyödynsivät pelillistämistä yhteisön oppimisen kehittämisessä YAMK-opinnäytetyössään ”Pelillisyyden mahdollisuudet lähihoitajien perehdytyksessä kotihoidossa”.

Yhteisöllisyyden ja yhteisöjen kehittämisen tutkimuksista aiheittani koskettivat esimerkiksi Anu Nordlundin ja Brita Synneve Sternbergin työt. Anu Nordlundin (2012) ”Defining Communnality – Developing the concept of communality based on literature and context of Lilinkotisäätiö” YAMK-opinnäytetyössä kehitettiin edelleen yhteisöllisyyden käsitettä kuvaamalla siihen liittyviä ulottuvuuksia sekä yhteisöllisyyden edellytyksiä. Brita Synneve Sternberg (2011) taas kuvasi Pro gradu -työssään ”Mahdollistava yhteisöllisyys” Setlementin keinotekoisissa yhteisöissä tehtävää yhteisötyötä ja siihen liittyviä toiminnallisia käytäntöjä sekä käytäntöjen vaikutusta ihmisten voimaantumiseen.

Yhteisöllisen senioritoiminnan kehittämisen tutkimuksista esimerkiksi Outi Savosen (2018) sekä Riikka Selanderin ja Pirjo Huvila-Nicklénin työt nousivat esiin kartoituksessani. Outi Savonen (2018) kuvasi ”Päiväkeskuksesta klubitoiminnaksi. Ehkäisevän seniorityön vahvistaminen uuden Kankaan alueelle” YAMK-opinnäytetyössään uuden seniori-ikäisten yhteisöllisen ja osallistavan kohtaamispaikan tarvetta, edellytyksiä ja käynnistämistapaa uutena palvelumuotona. Riikka Selander ja Pirjo Huvila-Nicklén (2012) taas kehittivät hieman ikääntyneemmille kohdistettua yhteisöllistä kohtaamispaikkaa YAMK-opinnäytetyössään ”Kuin orpo piru vie-raassa helvetissä” - Palvelumuotoilun menetelmin kehitellystä Palvelutuvasta tukea ikäihmisten yksinäisyyteen”.

## 2 PELIN JA SEN KEHITYKSEN TAUSTATEORIA

Tässä luvussa kuvaan tutkimuksellisen kehittämistyöni teoreettista viitekehystä, joka jakautuu kolmeen osaan.



Kuva 1. Pelin teoreettisen viitekehysten eri osiot.

Ensimmäinen ja toinen alaluku kuvaavat pelin käyttäjiä, senioreita ja seniorityön ammattilaisia, sekä pelin hyödyntämiskontekstia, seniorityötä ja sen yhteisöllistä johtamista. Kolmas ja neljäs alaluku kuvaavat pelin teemaa, pelin teoreettista viitekehystä, jonka pohjalta pelin sisällöllinen rakenne ja tavoitteet ovat muodostettu. Viides, kuudes ja seitsemäs alaluku taas keskittyvät peliratkaisun suunnittelun kannalta keskeisiin teemoihin, kuten peleihin oppimisen ja kehittämisen mahdollistajina, ikääntyneiden erityispiirteisiin pelisuunnittelun kannalta sekä pelisuunnitteluun.

### 2.1 Seniorit ja seniorityö

Suomen kielitoimiston sanakirjan mukaan seniori-sanalla tarkoitetaan vanhuksia. Tutkimuksen, politiikan ja julkisen palvelujärjestelmän piirissä puhutaan yleisesti vanhuksista viitattaessa yli 65-vuotiaisiin. Tilastokeskuksen yliaktuaari Markus Rapon mukaan vanhus-sanalle ei kuitenkaan ole olemassa virallista ikämääritelmää (Pukkila 2014). Suomalaiset 60 - 74 -vuotiaat eivät kuitenkaan itse koe vanhus-sanaa parhaiten sopivaksi nimitykseksi eläkeikäisille, vaan muiden ikäryhmien tavoin he suosivat mieluummin seniori-sanana käyttämistä (Saarenheimo ym. 2014, 36). Toisaalta muissa yhteyksissä, kuten senioripalvelujen ja -asuntojen käyttäjissä, seniori-ikä voidaan nähdä alkavan jo ennen eläkeikää, 50 - 60 -vuoden iässä. Seniorius

yhdistetään yleensä kolmanneksi iäksi kutsuttuun elämänvaiheeseen, vaikka käytännössä raja kolmannen ja neljännen iän välillä on häilyvä. Sosiokulttuurista vanhustyötä tutkineen Sointu Riekkinen-Tuovisen (2018, 57) mukaan kolmannessa iässä ollaan yleensä vielä toimintakykyisiä ja voidaan elää aktiivista ja omaehtoista elämää kotona ja sen ulkopuolella. Neljännessä iässä arki alkaa toimintakyvyn heikentyessä rajautua kotiin ja riippuvuus muiden ihmisten tuesta arjessa vähitellen kasvaa.

Ikääntyminen on fyysinen, psyykkinen ja sosiaalinen ilmiö. Ikääntymisen myötä fyysinen toimintakyky heikentyy. Heikentyminen on kuitenkin yksilöllistä ja siihen vaikuttaa jokaisen yksilöllinen geeniperimä sekä elintavat ja elinympäristö (Vallejo Medina, Tani, Vehviläinen, Haukka, Pyykkö & Kivelä 2006, 22). Muutoksien taustalla ovat kehon biologiset muutokset, jotka ilmenevät liikkumisen ja kognitiivisten toimintojen hidastumisena sekä voiman, kestävyuden, asentohallinnan ja aistien heikentymisenä.

Kognitiivisiin kykyihin kuuluva oppimiskyky säilyy ikääntyessä noin 75 - 80 ikävuoteen asti, mutta myös oppimiskyvyn heikkeneminen on yksilöllistä ja sidoksissa ikääntyneen yksilöllisiin ominaisuuksiin, kuten terveyteen ja aivojen toimintakykyyn muutoksiin. Ikääntyneiden verbaalinen kyvykyys, yleistiedon, tietorakenteiden ja taitojen sekä kokemuksen määrä ovat suuremmat kuin nuoremmilla, kun taas oppimisen nopeus hidastuu ikääntyessä jopa 1,5 kertaisesti. Iän myötä oppiminen ei tapahdu ulkoa lukemalla, vaan yhdistämällä uusia asioita aiemmin opittuun sekä käyttämällä kehittyneitä metakognitiivisia kykyjä. Näitä kykyjä ovat esimerkiksi oman oppimisen tiedostaminen ja reflektointi sekä itselle tehokkaiden oppimisstrategioiden, sekä muiden omaa oppimista tukevien tekijöiden hyödyntäminen. (Sinkkonen, Kuoppala, Parkkinen & Vastamäki 2006, 239-240.) Lisäksi aikuinen ihminen tarvitsee yleensä särön, jonkin aiemmat aiheeseen liittyvät uskomukset kyseenalaistavan kokemuksen, motivoituakseen oppimaan uutta (Malinen 2019).

Myös ikääntymiseen liittyvät muut psyykkiset muutokset ovat vahvasti sidoksissa fyysisiin ja sosiaalisiin muutoksiin sekä yksilöllisiin tekijöihin. Ihmisen persoonallisuus pysyy vanhuudessa yleensä melko muuttumattomana, vaikka persoonallisuuden piirteiden voimakkuudessa voikin tapahtua muutoksia. Tyypillistä on, että ikääntyneen tunnollisuuden ja sovinnaisuuden piirteet vahvistuvat, kun taas avoimuus, ulospäinsuuntautuneisuus sekä neuroottisuus vähenevät. Kuitenkin kyvyn erilaisuuden ja toisten käyttäytymisen ymmärtämiseen sekä sosiaaliseen sopeutumiseen on havaittu yleensä vahvistuvan. (Nurmi, Ahonen, Lyytinen, Lyytinen, Pulkkinen & Ruoppila 2006, 237-238.)

Ikääntymiseen liittyvät menetykset lisäävät yleensä myös ikääntyneen ihmisen mielen haavoittuvuutta. Toisaalta haavoittuvuus on riski, koska haavoittuvaisen ihmisen mieli on hauraampi ja herkempi mielenterveyden häiriöille. Toisaalta taas haavoittuvuus on voimavara, koska se lisää ihmisen kykyä empatiaan sekä moraaliseen herkkyyteen. Jotta haavoittuvuus voisi toimia voimavarana, tulee ihmisellä olla joustavat ja riittävät puolustus- ja selviämiskeinot sekä armollisuutta antaa itselleen aikaa käsitellä asioita. (Sarvimäki, Stenbock-Hult & Heimonen 2010, 169.)

Psyykkinen joustavuus, resilienssi, onkin yksi vanhuuden keskeisimmistä voimavaroista. Ikääntyneen psykologiset kehitystehtävät ja niiden onnistumisesta syntyvä eheys liittyvät nimenomaan resilienssiin, ikääntymiseen liittyviin muutoksiin sopeutumiseen sekä kohdattavien menetysten ja eletyn elämän hyväksymiseen. (Nurmi ym. 2006, 234-236). Stressinhallinta- ja sopeutumiskyvyn sekä resilienssin lisäksi ikääntyneen mielen hyvinvointiin vaikuttavat hänen terveytensä, itsearvostuksensa, koulutuksensa ja osaamisensa sekä kokemuksensa elämän merkityksellisyydestä. Ikääntyneille on tärkeää mahdollistaa positiivista yksilö- ja yhteisötason vuorovaikutusta sekä riittävästi resursoitua yhteiskunnallista tukea. Myös arjen puheissa ja toiminnassa ilmenevien kulttuuristen arvojen tulisi olla moninaisuutta hyväksyviä sekä ikääntymistä ja sen erityispiirteitä arvostavia. (Haarni, Viljanen & Hansen 2017, 11.)

Ikääntymiseen ja elämäkokemuksen karttumiseen liittyvä yksilöllisyys, ikädiversiteetti, tekee eläkeikäisistä kaikkein monimuotoisimman väestöryhmän. Tämä tulee esiin erityisesti silloin, kun ikääntymisen myötä suhteet perhe-, työ- ja harrasteyhteisöihin muuttuvat. Ikääntyneiden yhteisöllisyyttä tutkineen Eevi Jaakkolan mukaan (2015, 26) aiemmista riippuvuussuhteista luovuttaessa ihminen uudelleenorientoituu joko kohti uudenlaisen yhteisöllisyyden rakentamista tai eristäytymistä. Tässä uudelleen suuntautumisen vaiheessa ikädiversiteetti voi olla myös haaste. Ikääntyneen omaksumat arvot ja normit sekä erilaiset aikaisemmat elämäkokemukset voivat joko mahdollistaa tai rajoittaa ikääntyneen sosiaalistumista uusiin yhteisöihin. Toisaalta iän myötä kasvava yksilöllisyys voidaan nähdä yhteisöihin liittymisen voimavarana, joka kattaa ikääntyvälle elämän aikana kertyneet tiedot, sosiaaliset taidot, pätevyudet, motivaation, luovuuden, kyvyn oppia uutta sekä fyysisen ja psyykkisen vireyden.

Suomalaiselle seniorityölle ei ole vakiintunutta määritelmää. Tutkimuskirjallisuudessa ja sosiaali- ja terveysalalla seniorityön käsitettä käytetään usein ennaltaehkäisevistä toiminnasta, joka on kohdistettu kodin ulkopuolella aktiivisesti toimiville ja itsenäisesti pärjääville eläkeläisille. Sen myötä pyritään kasvattamaan ikääntyvien psyykkisiä ja sosiaalisia voimavaroja, joiden

toivotaan kannattelevan heitä neljänteen ja viidennen ikään liittyvissä haasteissa. Seniorityösanana käyttö vaikuttaa olevan tyypillisempää kolmannelle sektorin ja yhteisöllisen toiminnan yhteydessä kuin julkisen sektorin palveluissa. Vanhustyön voidaan kuitenkin nähdä olevan yleinen nimitys ikääntyneiden kanssa tehtävän työn kentälle, jonka osana seniorityö on. Erityisen tärkeää seniorityössä on sen kiinteä niveltymisen muuhun vanhuspalvelutyöhön, jotta ikääntyneen siirtyminen kunkin elämänvaiheen tarpeiden mukaisiin palveluihin tapahtuisi ilman väliinpuotoamisia.

Vanhustyö on perinteisesti keskittynyt vanhuuden fyysisen ulottuvuuden ja terveystieteiden ympärille. Viime aikoina myös sosiaalisen vanhustyön asema on vahvistunut ja ennaltaehkäisevän työn merkityksellisyyttä on alettu tiedostamaan. (Riekkinen-Tuovinen 2018, 15-16.) Vanhustyötä tehdään julkisella ja kolmannella sektorilla sekä yrityksissä. Vanhustyön ammatilliset toimivat esimerkiksi asumis-, hoiva- ja kuntoutuspalveluissa, päivätoiminnassa ja erilaisissa seniori- ja palvelukeskuksissa, vanhussosiaalityössä, sekä palvelu-, sosiaali- ja asiakasohjausyksiköissä. Lisäksi varsinkin kolmannella sektorilla työtä tehdään myös erilaisissa projekteissa, tukiyksiköissä sekä vapaaehtois- ja vertaistoimintojen koordinoinnissa.

Vanhustyö on moniammatillista ja siinä toimii eri alojen asiantuntijoita, joita yhdistää vanhenemiseen ja vanhuuteen liittyvä tieto-taito. Vanhustyössä on tunnistettavissa kolme eri orientaatiota, jotka ovat terveyttä edistävä gerontologinen hoitotyö, toimintakykyä ylläpitävä, kehittävä ja palauttava gerontologinen kuntoutustyö sekä hyvää arkea turvaava gerontologinen sosiaalinen työ. Gerontologisella sosiaalisella työllä tarkoitetaan tässä sekä sosiaalityöntekijöiden tekemää virallista sosiaalityötä sekä muiden ammattiryhmien toteuttamaa sosiaalipalvelutyötä (Koskinen & Seppänen 2013, 445). Gerontologisen sosiaalisen työn muodot voidaan hahmottaa myös sosiaalipedagogiikan yleisen ja erityisen tehtävän mukaan. Yleisen tehtävän mukaisen toiminnan tavoitteena on tukea jokaisen ihmisen kasvua ja mielekästä yhteiselämistä. Erityisen tehtävän mukainen toiminta taas tähtää ongelmien ja huono-osaisuuden ehkäisemiseen, lievittämiseen ja korjaamiseen. (Nivala & Ryyänen 2019, 57.) Gerontologisen sosiaalisen työn tavoitteena on ikääntyneen elämänhallinnan parantaminen sekä itsemääräämisoikeuden vahvistaminen tukemalla hänen toimintakykyään, hyvinvointiaan, elinympäristöään, sosiaalisia olosuhteitaan ja yhteisöjen toimivuutta. Sosiaalinen työ on jaettavissa etsivän, ennaltaehkäisevän ja varhaisten tuen työorientaatioon, kuntouttavaan työorientaatioon, huolenpidolliseen ja huollolliseen työorientaatioon, yhteistyön orientaatioon ja rakenteellisen työn orientaatioon (Liikainen 2007, 10, 12-13).



Vanhustyötä voidaan tarkastella myös sosiokulttuurisen orientaation kautta, jossa keskitytään ikääntyneen arjen voimavaroihin sekä hänen sosiaalisten ja kulttuuristen vahvuuksiensa vahvistamiseen (Hakonen 2003, 112). Elderin psykologisen elämänkulttuuriteorian tavoin se huomioi, että ihmisen kehitystä ja elämänkulttuuria ei voida tarkastella huomioimatta siihen liittyvää historiallista ja kulttuurista aikaa sekä yhteiskunnallisia tekijöitä. Yksilön toimijuus oman tiensä rakentajana mahdollistuu ja rajoittuu näiden tekijöiden sekä hänen elämäänsä kietoutuvien läheisten ihmissuhteiden vaikutuksesta. Ihminen voi tyytyä vastaamaan erilaisia ikävaiheitaan sääteleviin normeihin tai sitten pyrkiä muokkaamaan niitä luomalla kulttuuria ja sosiaalisia rakenteita. (Nurmi, ym. 2006, 171-173.)

Tässä työssä yhteisöllisellä seniorityöllä viitataan sosiaaliseen gerontologiseen yhteisötyöhön, jota tehdään yhteisöpedagogisista lähtökohdista sekä yksilön kasvun ja mielekkään yhteiselämisen tukemiseksi että sosiaalisen syrjäytymisen ennaltaehkäisemiseksi. Yhteiskuntatieteiden tohtori Irene Roivainen (2008, 23, 26) kuvaa sosiaalisen yhteisötyön juurten juontavan yhdyskuntatyöhön (Community work). Työn lähtökohtana on kansalaisuuden ja kansalaisyhteiskunnan vahvistaminen, yhteisön käytännön elämän omakohtainen tunteminen ja paikallinen osallisuuden, toimintamahdollisuuksien ja oma-aloitteisuuden tukeminen. Sosiokulttuurisen innostamisen tavoin yhteisötyössä tarkoituksena on tunnistaa, määritellä ja ratkaista haasteet ruohonjuuritasolla yhdessä niiden ihmisten kanssa, joiden elämään työllä pyritään vaikuttamaan. Yhteisöissä tehtävä sosiaalinen työ on siis luonteeltaan ihmisten omaa toimintaa ja omien voimavarojen käyttöönottoa mahdollistavaa ja fasilitoivaa.

## **2.2 Yhteisöjen mahdollistaminen eli yhteisöllinen johtaminen**

Yhteisöllistä eli jaettua johtamista voidaan tarkastella monenlaisista erilaisista lähtökohdista. Sen juuret ovat kansalaisaktiivisuutta vahvistavassa sosiaalipedagogisessa viitekehyksessä (Kallasvuo 2019, 77), mutta sen erilaisia sovelluksia hyödynnetään myös terapeuttisten, opetus- ja työyhteisöjen johtamisessa. Yhdistävänä tekijänä jaetun johtamisen erilaisille tulkinnoille on, että niissä johtajuus nähdään enemmän yhteisön kuin yksilön toimintana. Jaetun johtamisen yleistymistä ovat edistäneet muun muassa yhteisöllisyyden arvostuksen nousu sekä perinteisten rooli- ja luokkarajojen hiipuminen (Kyllönen 2011, 80-81). Monimuotoistuvassa ja monimutkaistuvassa maailmassa yksittäinen johtaja ei voi enää tietää ja hallita kaikkea, eivätkä ihmiset ole enää valmiita sokeasti seuraamaan auktoriteetteja.

Sosiaalipedagoginen kansaisaktiivisuutta korostava näkökulma määrittelee yhteisöllisen johtajuuden tarkoitukseksi sosiaalisen muutoksen aikaansaamisen. Muutokseen pyritään yllyttämällä ja kiihdyttämällä yhteisöä ja sen jäseniä tarttumaan sosiaalisiin ongelmiin. Johtamisen ydinarvoina ovat sosiaalinen oikeudenmukaisuus, inklusio, solidaarisuus sekä itsemääräämisoikeuden toteutuminen. Toiminta perustuu ihmisten kriittisen tietoisuuden kasvattamiselle, voimaantumislle sekä kollektiiviselle toiminnalle. Johtamisen tavoitteena on kollektiivisen vallan, jaetun identiteetin, vastavuoroisen kunnioituksen, poliittisen tahdon sekä kollektiivisen toimintakapasiteetin kehittäminen. Johtaminen toteutuu tiiviin innoittajaverkoston yhteisenä prosessina, jaettuna johtamisena, vaikka joku yksittäinen ihminen yleensä toimiikin muutoksen keulakuvana. Johtaminen vaatii jatkuvaa oppimista ja joustavuutta sekä käytännön ja teorian yhteen kietoutumista, praksista, tehoavien tulosten saavuttamiseksi. (Evans 2012, 2-5.)

Muutoksen, oppimisen ja yhdessä toteutettavan johtajuuden elementit ovat läsnä myös yhteisöllisen johtamisen säädelymissä sovelluksissa. Niissä tarve, jonka täyttämiseksi yhteisö toimii, on yleensä ennalta määritelty. Yhteisöllinen johtaminen toimii keinona ohjata yhteisön toimintaa tätä päämäärää kohti. Esimerkiksi terapeuttisen yhteisön tarkoituksena on kuntouttaa, opetusyhteisöjen opettaa sekä työyhteisön tuottaa oman organisaationsa perustehtävän mukaista tulosta. Tavoitteellisissa yhteisöissä yhteisöllinen johtaminen toimiikin tapana osallistaa, sitouttaa, jakaa vastuuta ja valtaa sekä tietoa yhteisen tavoitteen ja kasvun saavuttamiseksi jokaisen ainutlaatuisen yksilöllisyyden huomioiden (Kallasvuo 2019, 77-79).

Jaettu johtajuus ei tarkoita, ettei yhteisö tarvitsisi nimettyä johtajaa ja johtamista tukevia rakenteita. Päinvastoin johtajalla on tärkeä rooli yhteisön toimintakulttuurin, todellisen vallan ja vastuun sekä niitä ylläpitävien rakenteiden mahdollistajana ja ylläpitäjänä. Liian hajautetusta ja löyhästä johtajuudesta seuraa kaaos ja sekasorto. (Kyllönen 2011, 80-81.) Johtajan tulisi henkilökohtaisesti huolehtia erityisesti yhteisön viestinnästä, vaikutuksien seurannasta sekä dynamiikasta (vrt. mt., 81) sekä havainnoida yhteisön tilaa ja kehittymistä sekä tuoda yhteisössä esiintyvät ongelmat yhteisön tietoisuuteen ja ratkaistavaksi (Raina & Haapaniemi 2007, 46).

Jaettu johtaminen onkin erityisesti arvojohtamista (Lehtonen 2009, 4). Se edellyttää uudenlaista sosiaalista kulttuuria ja ennakoivia toimintatapoja koko yhteisöä ympäröivältä organisaatiolta. Sen onnistuminen vaatii yhteisöllisyyttä, osaamista ja tietoista arvovalintaa sekä arvojen huolellista purkamista käytännön toiminnaksi ja arjessa tehtäviksi valinnoiksi. Onnistuessaan se luo itseään ruokkivan ja sosiaalista pääomaa tuottavan solidaarisen innostuksen kehän, innostuksen, merkityksellisyyden, luottamuksen ja avoimuuden ilmapiirin. Se ei ole riippuvainen

johtajan jatkuvasta ohjauksesta, vaan rakentuu arjessa keskinäisestä luottamuksesta, hyvästä ja kannustavasta vuorovaikutuksesta, vastavuoroisesta sosiaalisesta tuesta ja välittämistä sekä toimivasta vastuunjaosta sekä yhteisistä toimintatavoista. Sen vallitessa voidaan käydä aktiivista jokaista arvostavaa dialogia, innovoida, ottaa riskejä sekä uskalletaan epäonnistua. (Kyllönen 2011, 81-83; Kärkkäinen 2005, 28-32, 49-50, 54-61; Paasivaara & Nikkilä 2010, 142.)

Parhaimmillaan johtajuuden jakautuminen ja jäsenten valtautuminen antaa jäsenille mahdollisuuden aktiiviseen osallistumiseen, vaikuttamiseen sekä olemassa olevien toimintatapojen kriittiseen tarkasteluun ja ratkaisukeskeiseen kehittämiseen. (Kyllönen 2011, 81-83.) Johtaja voi omalla käytöksellään tukea hyvän ilmapiirin syntymistä olemalla vuorovaikutteinen ja hyväksyvä, sekä arvostamalla erilaisuutta, kuuntelemalla, luomalla toivoa sekä antamalla palautetta. (Paasivaara & Nikkilä 2010, 139.) Myös koko yhteisön hyvä ja kannustava vuorovaikutus on tärkeää yhteisen toimintaan motivoitumisen edistämiseksi (Kärkkäinen 2005, 54). Johtajan tulee kiinnittää erityistä huomiota siihen, että ohjaa ja perustelee myös omaa toimintaansa yhdessä sovitun arvopohjan mukaisesti. Lisäksi johtajan tehtävänä on tuoda yhteisössä esiintyvä arvoja rikkova toiminta yhteisön tietoisuuteen ja uudelleen neuvoteltavaksi. (Vrt. Lehtonen 2009, 4.)

Avointen yhteisöjen johtamisessa korostuu yhteisön jäsenten tunteminen ja heistä huolenpittäminen sekä yhteisön hyvinvointia tukevan palautteen antaminen. Johtava ja ohjaava ammattilainen kannattelee yhteisöä näkymättömästi olemalla helposti lähestyttävä, kiireettömästi läsnä ja jäsenten saatavilla sekä tietoinen yhteisön tapahtumista ja tilasta. Hän on turvallinen, tarvittaessa neuvova ja auttava sekä valtaa ja vastuuta vastuuntuntoisesti jakava ja selkeistä ja joustavista rooleista huolehtiva. Hän mahdollistaa yhteisöllistä suunnittelua, dialogia sekä itseorganisointia toimintaa ja vieraanvaraista yhteisökulttuuria. (von Essen & Simonen 2020, 13,19, 22.) Lisäksi yhteisöllisyyden käsitettä tutkinut Anu Norlund (2010, 37) tuo esiin, että keskeisiä yhteisöllisyyden mahdollistamiseen liittyviä ammatillisia taitoja ovat yksilöiden ainutlaatuisten vahvuuksien tunnustaminen sekä ihmisten motivoitumisen ja voimaantumisen tukeminen jatkuvalla ryhmäprosessien suuntaamisella ja ihmisten erilaisten persoonallisuuksien huomioonottamisella.

Johtaja tehtävänä on synnyttää esteetöntä yhteisöllisyyttä, yhteisöllistää. Yhteisöllistäminen on kaikkien mukaan kutsumista, yhteisöön liittymisen ja osallistumisen kynnyksen madaltamista, ihmisten toisiin tutustuttamista sekä yhteisön fasilitointia kohti yhteisiä tavoitteita. Johtaja esittää dialogia synnyttäviä, innostavia kysymyksiä ja tukee yhteisöä kokoamalla ja jalostamalla

jäsenten näkemyksiä yhdessä jäsenten kanssa yhteisön yhteiseksi tiedoksi ja tavoitteiksi. Hän ohjaa kaikkia toimimaan kaikkien kanssa sekä valtuuttaa ja mahdollistaa yhteisten ideoiden eteenpäin viemisessä. (Birck 2020, 3, 7-11.)

### **2.3 Hyvinvointia tuottava senioriyhteisö ja yhteisöllisyys**

Hyvinvoinnin osatekijöiksi ymmärretään yleensä terveys, materiaallinen hyvinvointi sekä koettu hyvinvointi/elämänlaatu (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos 2019a). Hyvinvointi-käsitteelle ei kuitenkaan ole yhtä yksiselitteistä määritelmää, sillä tutkijat eivät ole päässeet yksimielisyyteen sen tarkasta sisällöstä (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos 2019b). Suomen kielen hyvinvointi-käsite viittaa sekä yksilö- että yhteisötason hyvinvointiin. Yhteisötason hyvinvointitekijöitä ovat esimerkiksi elinolot sekä työhön ja koulutukseen liittyvät tekijät. Yksilötason hyvinvoinnin taas nähdään muodostuvan sosiaalisista suhteista, itsensä toteuttamisesta, onnellisuudesta ja sosiaalisesta pääomasta. (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos 2019a.) Seniorien kokemassa hyvinvoinnissa korostuvat kahden suomalaisen tutkimuksen mukaan erityisesti sosiaaliset suhteet, oma ja läheisten terveys, mahdollisuudet huolehtia itsestään, mielekäs tekeminen, harrastusmahdollisuudet sekä osallisuus lähiyhteisössä (Niiranen-Linkama & Kuru 2014, 45).

Itseohjautuvuuden teorian mukaan ihmisellä on luontainen taipumus pyrkiä hyvinvointiin eli kukoistamaan ja kasvamaan. Kasvun ja kukoistuksen edellytyksenä on, että hänen sosiaalinen ympäristönsä mahdollistaa hänen psykologisten perustarpeidensa, omaehtoisuuden, kyvykkyyden ja yhteisöllisyyden täyttymisen. Tutkimusten mukaan näihin tarpeisiin vastaava ympäristö edistää voimakkaampaa sitoutumista sosiaaliseen ympäristöön sekä kokonaisvaltaista psykologista hyvinvointia. Omaehtoisuuden, kyvykkyyden ja yhteisöllisyyden tarpeiden täyttymisellä onkin vahva yhteys ihmisen kokemukseen merkityksellisyydestä, itsensä toteuttamisesta ja optimaalisesta toiminnasta, ns. eudaimonisesta, hyvään elämään ja kukoistukseen tähtäävästä, hyvinvoinnista. (Legault 2017, 1-2, 5.) Aihetta lisää tutkineet Frank Martela, Richard M. Ryan ja Michael F. Steger (2017) ovat täydentäneet psykologisia perustarpeita vielä hyvántahtoisuudella. Lisäksi hyvántahtoisuus ennustaa tyydytystä tuottavan merkityksellisyyden tunteen kokemista sekä lyhyellä että pitkällä aikavälillä. Käytännössä hyvántahtoisuus on esimerkiksi hyväksynnän ja sosiaalisen tuen antamista toisille.

Myös voimaantumisen (empowerment) teorian mukaan omaehtoisuuden, kyvykkyyden ja yhteisöllisyyden kokemukset ovat välttämättömiä ihmisen hyvinvoinnille. Voimaantuminen on hyvinvointia mahdollistava ihmisen sisäsyntyinen prosessi ja kokemus omasta voimasta ja

vaikutusmahdollisuuksista (Siitonen 1999, 91-92, 189). Sen ulottuvuuksina voidaan nähdä yksilön sisäisen voimantunteen vahvistuminen eli voimaantuminen, sekä valtaistuminen eli kokemus ympäröivään yhteisöön ja yhteiskuntaan kuulumisesta sekä omiin olosuhteisiin vaikuttamisesta (Hokkanen 2014, 43).

Hyvinvointikäsitteen tavoin myös yhteisöllisyyden käsitteelle on erilaisia määritelmiä. Yhteisöllisyys voidaan määritellä yhteisön jäsenien henkilökohtaiseksi tunnekokemukseksi yhteisöön kuulumisesta, joka ilmenee toimintana, vuorovaikutuksena ja tunnekokemuksena. Se perustuu yhteisön jäsenten pyrkimykseen toimia ja/tai tuntea yhdessä. Keskeistä yhteisöllisyydelle on myös se, että yhteisön jäsenet kokevat voivansa vaikuttaa yhteisöön sekä tuntea vastavuoroista merkityksellisyyttä yhteisön kanssa. (Norlund 2010, 38.) Yhteisöllisyys voidaan nähdä myös kompetenssina, yhteisön jäsenten sosiaalisena älynä, joka mahdollistaa yhteisön vastavuoroisen vastuullisuuden sekä rakentavan ja tilannetajuksen vuorovaikutuksen. Sosiaalisesti älykkään yhteisön jäsenillä on kyky ja taito ohjata omaa käyttäytymistään, tehdä yhteistyötä, huomioida toiset sekä vuorovaikuttaa myönteisesti vaihtelevissa tilanteissa. Kun sosiaaliseen älyyn yhdistyy lisäksi jäsenten yksilökohtainen tunneäly eli itsetuntemus ja -sääntely, todellisuudentaju, empaattisuus sekä kyky vaikuttaa toisiin, syntyy yhteisöllinen älykkyys. Älykäs yhteisö kykenee toimimaan rakentavasti, joustavasti ja oikeudenmukaisesti haastavissakin tilanteissa. (Paasivaara & Nikkilä 2010, 23, 26-28.) Yhteisön älykkyys ja siihen liittyvä oppimiskyky onkin tärkeää, sillä yhteisö myös muuttuu jatkuvasti yhteiskunnallisten muutosten sekä yhteisön ja sen jäsenten omien prosessien seurauksena (Norlund 2010, 38).

Ihminen sosiaalistuu yhteisön osaksi jo elämänsä alkutaipaleella. Sosiaalistumisen kautta kehittää ryhmän jäseneksi, opitaan yhteinen kieli ja kulttuuri sekä omaksutaan normeja ja arvoja. Sosiaalistuminen mahdollistaa liittymisen ihmisen olemassaololle ja toiminnalle välttämättömiin yhteisöihin sekä hänen sosiaalisen identiteettinsä rakentumisen ja kehittymisen. (Jaakkola, 2015, 25-28.) Yhteisökasvatusta tutkineen Anna-Liisa Hännikäinen-Uutelan (2004, 34) mukaan yhteisöön sosiaalistuminen on aina lisäksi vastavuoroista. Kaikki yhteisöön liittyvät ihmiset uudistavat yhteisöä omalla ainutlaatuisella persoonallaan.

Yhteisöllisyyden ja sosiaalisen pääoman yhteyttä kouluyhteisössä tarkastelleen Noora Ellosen (2008, 44) mukaan on havaittu, että yhteisöllisyyden kokemuksen tavoittaminen itsessään ruokkii yhteisön jäsenten yhteenkuuluvuuden tunnetta ja sosiaalista identiteettiä. Hyvän yhteisön ja siitä syntyvän yhteisöllisyyden, ”me-hengen”, onkin tutkittu olevan keskeistä ihmisen hyvinvoinnin ja terveyden kannalta (vrt. Hyyppä 2005, 19-24, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

2019c). Tutkimuksissa esiin on tullut myös, että yhteenkuuluvuuden kokemus luo turvallisuuden tunnetta sekä on suojaava ja tukeva tekijä ihmiselämään kuuluvissa emotionaalisissa kriiseissä ja terveysongelmissa (Lindfors 2007).

Vanhuuden sosiaalisuutta tutkineen Kari Salosen (2007, 144) mukaan ikääntyneille hyvinvointia tuottava yhteisöllisyys on ihmiskontakteja, keskusteluja ja mielipiteiden vaihtoa. Sosiologi Ilka Haarni (2010, 133-134) tuo aktiivisia kaupunkilaiseläkeläisiä koskevassa tutkimuksessaan esiin keveidenkin tuttavuuksien positiivisen vaikutuksen ikääntyneiden hyvinvointiin. Hänen mukaansa vähemmänkin tuttujen kanssa kohtaaminen eli tervehtiminen, kuulumisten vaihtaminen ja rupattelu, sekä yhteinen toiminta synnyttävät yhteisöihin hyvinvointia tukevaa yleistyntä ystävällisyyttä ja yhteenkuuluvuutta. Tuoreessa amerikkalaistutkimuksessa esitetäänkin, että keski-ikästä eteenpäin pitkän aikavälin korkeampaa hyvinvointia edistävät enemmän runsaat tuttavuudet kuin läheiset ihmissuhteet. Iän myötä läheisissä ihmissuhteissa tulee yleensä menetyksiä, kun taas runsas tuttavapiiri mahdollistaa paljon sosiaalisia kontakteja sekä tarjoaa mahdollisuuksia myös uusiin läheisiksi syventyviin ihmissuhteisiin. (Huxhold, Fiori, Webster & Antonucci 2020, 1433.) Pitkällä tähtäimellä ikääntyneiden sosiaalista hyvinvointia hyödyttävät siis sekä läheiset että kevyemmät ihmissuhteet.

Itseohjautuvuuden metateoriassa hyvinvointiin johtava yhteisöllisyys nähdään ihmissuhteina, jotka mahdollistavat ihmisen itsemääräämisoikeuden sekä kyvykkyyden kokemukset. Teorian mukaan suhteiden tulee olla ihmistä tukevia, vastavuoroisia sekä ennen kaikkea jokaisen oman aidon itsen hyväksyntää kasvattavia. (Legault 2017, 1-2.) Filosofin Martin Buberin (2008) tavoin myös tunnustamisen teorian tutkijat ovat päätyneet näkemukseen, ettei aito yhteisöllisyys perustu samankaltaisuuteen tai yhteisten mielenkiinnon kohteiden jakamiseen. Sen sijaan yhteisöllisyyden perustana nähdään olevan aidot, toisen ihmisen ainutlaatuisuuden tunnustavat, Minä-Sinä-suhteet. (Nivala & Rynänen 2019, 112, 136-137; Swann, Kwan, Polzer & Milton 2003.) Myös draamakasvatuksen menetelmien pioneeri Viola Spolin (1986, 9) painottaa tunnustamisen merkitystä ryhmän turvallisuudelle, osallistujien kapasiteetin vapautumiselle sekä aktiiviselle ja vastuulliselle osallistumiselle. Nähdäkseni yhteisöllisyyden ja siihen liittyvän tunnustamisen avulla voidaankin mahdollistaa kaikkien hyvinvoinnin yksilötason osatekijöiden toteutumista.

Myöskään käsitteelle yhteisö ei ole olemassa yhtä yksiselitteistä määritelmää. Yleensä yhteisö kuitenkin hahmotetaan vähintään kolmen ihmisen sosiaalisesti verkostoksi, jolla on yhteistä toimintaa, yhteiset tavoitteet ja yhteenkuuluvuuden tunne. (Jolanki & Leinonen & Rajaniemi &

Rappe & Räsänen & Teittinen & Topo 2017, 11-12.) Lisäksi Noora Ellonen (2008, 43-44, 47) hahmottaa yhteisön yhteenkuuluvuuden tunnetta ylläpitävänä vallitsevana tilana. Hän tuo esiin, että kirjallisuudessa yhteisöön ja siihen liittyviin sosiaalisiin suhteisiin liitetään kanssakäymisestä syntyvä kiintymys sekä vastavuoroisuuteen, sosiaaliseen tukeen ja luottamukseen liittyvät odotukset. Yhteisöllä on myös sitä määrittelevät abstraktit ja/tai konkreettiset rajat, yhteisön jäsenten kyvyistä, taidoista ja voimavaroista syntyvää kyvykkyyttä sekä toiminnallinen rakenne, jonka puitteissa käytetään valtaa ja tehdään päätöksiä (Norlund 2010, 38). Sosiaalipoliitiikan professori Heikki Lehtonen (1990, 24) tuo esiin myös, että yhteisö on myös vuorovaikutuksellinen järjestelmä. Samankaltainen näkemys on Anu Norlundilla (2012, 38), joka hahmottaa yhteisön sosiaalisesti järjestelmäksi, jossa useat yksilöt ovat vuorovaikutuksessa toistensa kanssa jonkin henkilökohtaisen motiivin vuoksi.

Heikki Lehtonen (1990, 29-30) jatkaa, että yhteisöt voivat olla toiminnallisia tai symbolisia, kunhan ne perustuvat vapaaehtoisuuteen eivätkä sopimuksellisuuteen. Myös Martin Buber (2008) hahmottaa yhteisöä vapaaseen valintaan perustuvan yhteisöllisyyden kautta. Hänen mukaansa aidossa yhteisössä kukaan ei esitä roolia, vaan ihmiset kohtaavat toisensa aitoina ja kokonaisina ihmisinä. (Nivala & Ryyänen 2019, 136-137.) Huokoisessa ja riittävän löysässä yhteisössä jokainen voi olla oma ainutlaatuinen itsensä sekä valita itse milloin, kuinka ja miten paljon osallistuu yhteisön toimintaan (Sternberg 2011, 115, 118, 122-123; Von Essen & Simonen 2020, 5). Se tarkoittaa myös yhteisön fyysistä, psyykkistä ja sosiaalista esteettömyyttä sekä kokeilukulttuuria. Toimintaan, sen järjestämiseen sekä kehittämiseen voi tulla mukaan joustavasti ja matalalla kynnyksellä, ilman erillisiä sitoutumis-, osaamis- ja suoritusvaatimuksia sekä tarvittaessa tukea saaden. (Von Essen & Simonen 2020, 5, 13.) Helposti osallistuttava ja omaehtoinen yhteisöllisyys tukee osallisuutta, voimaantumista ja valtaistumista, sekä edesauttaa halukkuutta yhteisöön kiinnittymiseen, sitoutumiseen ja oman panoksen antamiseen. Ihmiset haluavat ja heidän tulisi saada valita itse yhteisöt, joihin haluavat kuulua. (Sternberg 2011, 115-116, 118, 120.)

Yhteisöt voivat tukea ihmisen voimaantumista tarjoamalla luottamusta, ihmisarvoisia kohtauksia, nähdäksi ja kuulluksi tulemisen, tasa-arvoa, vastavuoroista kunnioitusta, turvallisuutta ja tilaa. Tärkeää on myös mahdollisuus yhdessä oppimiseen ja itsensä kehittämiseen. (mt., 116-119, 122.) Lisäksi hyvinvointia tuottavaa yhteisöllisyyttä tukee lämmin, ystävällinen, avoin ja ilon aiheita esiin nostava positiivinen ilmapiiri. Se ei kuitenkaan tarkoita arjen realiteettien sivuuttamista tai sitä, ettei ristiriitoja käsiteltäisi ja asioista puhuttaisi avoimesti. (Von Essen &

Simonen 2020, 9; Sternberg 2011, 116-119.) Opetusyhteisöjä tutkineet Liisa Raina ja Rauno Haapaniemi (2007, 37, 60) tuovat esiin myönteisen yhteisöllisyyttä tukevan yhteiskulttuurin olevan demokraattinen, joustava ja osallistava. Osallisuus on kokemusta yhteisöön kuulumisesta, mahdollisuutta mukanaoloon sekä tietoisuutta omasta roolista ja vaikutusmahdollisuuksista yhteisössä. Osallistuminen ja osallistumisen kokemukset luovat positiivisen osallisuuden kierteen, kun uskalluksen ja voimavarojen puute johtaa syrjään jäämiseen. Jokaisen osallistumisen mahdollistamiseksi on yhteisöä tukevien ammattilaisten sekä yhteisön muiden jäsenten oltava halukkaita ja kyvykkäitä kutsumaan, saattamaan ja tukemaan syrjään jääviä yhteisöön osallistumiseen ja voimaantumiseen. (Sternberg 2011, 115-116.)

Yhteisö ei automaattisesti tuota jäsenilleen hyvinvointia (Jolanki ym., 12), vaan siihen liittyvät kokemukset ja vaikutukset voivat olla myös negatiivisia. Myös Noora Ellonen (2008, 46, 55-56) tuo esiin, että yhteisö vaikuttaa ihmisen hyvinvointiin myös yksilötasolla. Yhteisö voi vaikuttaa yksilöihin yhteisöidentiteettiin samaistumisen kautta (kompositonaalivaikutus) sekä yhteisöjen yksilöllisten ominaisuuksien, kuten korkean koheesion, tuottamien vaikutusten kautta (kontekstivaikutus).

Yhteisön vaikutus voi ilmetä myös yhteisön kykynä tuottaa sosiaalista pääomaa. Yhteisön tavoitteellisen hyödyntämisen mahdollistava sosiaalinen pääoma ei kuitenkaan synny pelkästä yhteisön olemassaolosta. Sen synty edellyttää yhteisön tavoitteiden ja ominaisuuksien yhteensopivuutta sekä yhteisön sisäisten suhteiden toimivuutta ja käyttöä eli toimivaa yhteisöä. Yhteisön sosiaalisen pääoman voi hahmottaa myös yhteisön tavoitetta tukevana sosiaalisen organisoitumisen prosessina. Organisoitumisen mahdollistavat yhteisön oikeanlaiset rakenteelliset ja sosiaaliset ominaisuudet sekä niihin liittyvät arvot, normit ja luottamus. Merkille pantavaa on, että sosiologian tutkijoiden Glenna Colcloughin ja Bhavani Sitaramanin mukaan (2005) tätä sosiaalisena pääomana tunnettua tavoitteellista sosiaalista organisoitumista voidaan käyttää yhtä lailla eksluusion kuin inklusion välineenä. (Ellonen 2008, 44-47.) Yhteisön tavoitteiden asettelussa ja niitä tukevien toimintatapojen kehittämisessä tulisi siis kiinnittää erityistä huomiota syrjivien rakenteiden synnyn ennaltaehkäisemiseen.

Yhteisöt tuottavat yleensä hyvinvointia valikoivasti, vain osalle jäsenistään. Pahoinvointia yhteisöt tuottavat erityisesti yhteisön ydinjäsenyydestä torjutuille, joita ei huomioida tai jopa aktiivisesti torjutaan yhteisön ydinryhmästä. (Ellemers & Jetten 2013, 10-11, 13-14.) On tutkittu, että ryhmän torjunnalle ja hyökkäyksille altistaa erityisesti aikaisempi psykologinen tasapainottomuus ja kyvyttömyys sopeutua normeihin, epätarkoituksenmukaiset mielen defenssit,



kyvyttömyys ilmaista tunteita, epärealistiset odotukset tai haluttomuus osallistua sekä sensitiivisyys kritiikille. Lisäksi torjunnan riski kasvaa myös, jos joku on hidas lämpenemään, haavoittuva, ujo, elämänmuutoksellisessa stressitilanteessa, tai jos hän ei saa toisilta sosiaalista tukea. (Smokowski, Rose & Bacallao 2001, 227, 233.) Yhteisön ydinryhmään pyrkivät jäsenet voivat myös heikentää toisten yhteisöstä saamaa hyvinvointivaikutusta olemalla kriittisiä yhteisön muita ulkojäseniä kohtaan sekä ruokkimalla yhteisön ja muiden ryhmien välistä polariisaatiota. Lisäksi yhteisön kriisitilanteet taas voivat aiheuttaa torjuntaa yhteisöön löyhemmin sitoutuneita jäseniä kohtaan. (Ellemers & Jetten 2013, 9-10).

Äärimmäisempää torjuntaa, kuten kiusaamista ja syntipukiksi asettamista, ilmenee yleensä silloin, jos marginaalin nähdään olevan jollain tavalla haitaksi ryhmän sosiaalisten tai toiminnallisten päämäärien saavuttamiselle. Ryhmän ydinjäsenet myös lujittavat keskinäisiä suhteitaan hylkäämällä ja torjumalla normeihinsa sopimattomia yksilöitä. Torjunnalla vahvistetaan ja ilmentetään yhteisön kollektiivista tietoisuutta, rajoja ja rakenteita sekä käyttäytymistä ohjaavia normeja ja sääntöjä. Joskus hylkäämisellä pyritään ohjaamaan jäseniksi haluavia ponnistelemaan yhteisön hyväksi sekä ilmaisemaan lojaalisuuttaan yhteisölle julkisesti. Torjutun marginaalin suhde yhteisöön on yleensä jännittynyt ja torjunta voi johtaa joko inkluusioryitysten jatkamiseen tai yhteisöön kohdistuvaan vihamielisyyteen. Yhteisöön edelleen pyrkivien jatkuvat yritykset käyttäytyä yhteisön toivomalla tavalla, voivat johtaa parempaan kykyyn olla läsnä ja nähdä toisten näkökulma sosiaalisissa tilanteissa. Toisaalta jatkuva toisten tarkkailu ja pyrkimys toimia odotetulla tavalla voi johtaa henkisten häiriöiden kokemiseen, uupumiseen sekä niistä johtuvaan sosiaalisen ja kognitiivisen toimintakyvyn heikentymiseen. Torjutuksi joutuminen voi siis altistaa syrjäytymiselle sekä yhteisöön kohdistuvan vihamielisyyden että toistuvien inkluusiopyrkimysten kautta. Torjunnan aiheuttaman haitan suuruuteen vaikuttaa keskeisesti myös yksilön inkluusion onnistuminen muihin yhteisöihin. Pahimmillaan torjunnan synnyttämä turhautuneisuus ja kokemus epäreiluudesta hiljentää empatiaa ja voi johtaa radikaaleihin vihamielisiin tekoihin. (Ellemers & Jetten 2013, 10-11, 13-14.) Onnistuneelle liittymiselle on tärkeää saada tukea sekä yksilötason hyvinvoinnin että liittymisen yhteiskunnallisen merkityksen vuoksi. Mikrointegraation onnistuminen on yhteiskunnallisen integraation tärkein perusta. (Myllyniemi 2005, 277.)

Yhteisön rakentumista ja hyvinvointivaikutusta voivat haastaa yhteiskulttuurin epätasa-arvoisuus, turvattomuus ja jäykkyys. Haasteiden takana voi olla esimerkiksi yhteisön rakenteiden, normien ja ohjauksen puutteellisuus ja/tai vääristyneisyys sekä yhteiskulttuurin

klikkiytyminen sekä kykenemättömyys hyväksyä erilaisuutta ja erilaisia näkökulmia (Smokowski ym. 2001, 233). Joustamaton ja suppea yhteisöidentiteetti voi estää jäseniä aidosti samaistumasta yhteiseen identiteettiin. Silloin he eivät todennäköisesti toimi täysipainoisesti yhteisön etujen mukaisesti, vaikka antaisivatkin ymmärtää tekevänsä niin. (De Vreeze & Matschke 2017, 1-2.) Omana itsenään hyväksymättä jäämisen kokemus rikkoo yksilön ja yhteisön välisen luottamuksen ja sitoutumisen. Niiden puuttuessa yksilöllä ei enää ole vastavuoroista tarvetta olla yhteisön luottamuksen arvoinen. Omana itsenään torjutuksi tuleminen tunne saattaa pikemminkin johtaa kaunaan ja mielihaluun haitata yhteisön pyrkimyksiä. Myös yhteisöön tai sen alaryhmiin liittyminen tuottaa usein ahdistusta ja epävarmuutta siihen pyrkivälle jäsenelle. Epämiellyttävien tunteiden määrä on suhteessa myös ryhmästä muodostuneisiin ennakkokäsityksiin, kuten oletuksiin toisilta saatavasta hyväksynnästä, yhteisistä normeista ja arvoista sekä ryhmän toiminnan miellyttävyydestä (Ellemers & Jetten 2013, 93-105). Ryhmäkokemus voikin olla jopa vahingoittava, jos siihen liittyy epärealistisia ennako-odotuksia tai ryhmän normit ovat aggressiiviseen käytökseen ja yhteydenottoihin rohkaisevia tai osallistumaan pakottavia (Smokowski ym. 2001, 225).

Ongelmia voi aiheuttaa myös yhteisön yhteisöllisen älykkyyden puute sekä siihen liittyvä kykenemättömyys käsitellä konflikteja. Lisäksi yhteisön sisäinen kilpailu heikentää yhteisön tuottamaa hyvinvointia. Työyhteisöjä koskevissa tutkimuksissa on todettu kilpailullisuuden vähentävän yhteisöjen yhteenkuuluvuutta, koheesiota ja sitoutuneisuutta. Keskinäinen kilpailu suorituksista, suosioista tai asemasta heikentää jäsenten kiinnostusta luoda ihmissuhteita, jakaa osaamista sekä tehdä yhteistyötä. Lisäksi yhteisössä esiintyvä kilpailullisuus rikkoo luottamuksen ilmapiiriä ja saa yhteisön jäsenet epävarmoiksi yhteisön hyväksynnän ja tarjoaman sosiaalisen tuen saamisesta sekä omasta asemastaan. Se kaventaa heidän havainnointikykyään, sitoo turhia voimavaroja sekä voi aiheuttaa ahdistusta (Zuo, Chen & Zhao 2018, 1-2). Lisäksi ryhmän perustehtävän laiminlyöminen tai puuttuminen altistaa yhteisön stressitilanteisiin selviytymiseen liittyville vahingollisille perusolettamustiloille (vrt. Smokowski ym. 2001, 3; Bion 1979). Ryhmän toimivuuden ja hyvinvointivaikutusten turvaamiseksi sen kaksoistehtävän, perustehtävän ja sosiaalisesta eheydestä ja jatkuvuudesta huolehtimisen, tulisikin olla tasapainossa. Koko yhteisön hyvinvointia vähentää lisäksi, jos joku saa erityiskohtelua sen vuoksi, että hänellä on kykyjä, jotka voisivat hyödyttää yhteisöä (Ellemers & Jetten 2013, 10).

Yhteisö voi siis tuottaa hyvin- tai pahoinvointia jäsenilleen. Kielteiselle ja hyvinvointia heikentävälle yhteisöllisyydelle on ominaista yhteisyyden ja eheyden tunteen rakentaminen

samanlaisuuden ja ristiriidattomuuden vaatimuksilla. Yhteisöä sitovat silloin tiukasti valvotut tiukat sopivuussäännöt ja ihmisten yksilöllisyys sekä erilaiset näkökulmat pyritään hävittämään mitätöimällä ja vaikenemalla. Myönteinen yhteisöllisyys taas on erilaisuuden näkemistä voimavarana, yksilöllisyyden kunnioittamista ja sitoutumista yhteisiin tavoitteisiin sekä ristiriitojen avoimeen ja rakentavaan ratkaisemiseen. Myönteinen yhteisöllisyys perustana on yhteisön monimuotoisuuden hyväksyminen ja arvostaminen. (Paasivaara & Nikkilä 2010, 5.)

## 2.4 Monimuotoisuus avoimissa senioriyhteisöissä

Avoimet senioriyhteisöt ovat yleensä hyvin monimuotoisia. Niiden jäsenet poikkeavat toisistaan demografisilta ja toiminnallisilta piirteiltään, kuten iältään, taustaltaan, kyvyiltään, mielityksiltään, persoonallisuuden piirteiltään, koulutustasoltaan, uskonnoltaan, perhesuhteiltaan sekä elämäntyylyltään (vrt. mm. Swann, Kwan, Polzer & Milton 2003, 1397; Sippola 2007, 17). Yhteisön monimuotoisuus voi toimia sen vahvuutena. Monimuotoisuuden on havaittu lisäävän esimerkiksi erilaisia näkökulmia, joustavuutta ja sopeutuvuutta sekä niiden mahdollistamaa innovatiivisuutta, luovuutta sekä ongelmanratkaisu- sekä kehittymiskykyä. Erilaisuuden ja erilaisten ihmisten hyväksymisestä, huomioimisesta sekä arvostamisesta syntyvien hyötyjen saavuttaminen ei kuitenkaan ole itsestään selvää, vaan edellyttää asenteiden, ilmapiirin ja kulttuurin muutosta, joka vaatii paljon aikaa. (Heikkinen 2005, 8-9.) Lisäksi Des los Reyes (2001) tuo esiin, ettei erilaisuuden huonoja puolia kuitenkaan tule peitellä, vaan myös niitä on käsiteltävä avoimesti (Ekholm 2009, 24).

Monimuotoisuus voi kuitenkin haastaa senioriyhteisöjen kiinteyttä, sillä useissa tutkimuksissa on havaittu samanlaisuuden edistävän ryhmän muodostumista ja koheesiota (vrt. Heikkinen 2005, 9-10). Monimuotoisuuden tutkijoiden Robin J. Elyn ja David A. Thomaksen mukaan (2001) jäsenten toisistaan poikkeavat ominaisuudet ilmenevät yleensä myös yksilöiden asenteiden, arvojen, odotuksien ja kommunikaation sekä muiden näkökulmien erilaisuutena. Nämä näkökulmaerot voivat edesauttaa väärinymmärryksien ja konfliktien syntymistä. (Swann ym. 2003, 1397.) Monimuotoisuus ei myöskään istu kovin hyvin pohjoismaiseen yhdenvertaisuutta painottavaan universalismiin, koska se haastaa yhteiskunnassa vallitsevan keskiarvoisen ihmisen normin. (Ekholm 2009, 29.) Suomen lähihistorian ongelmat ja jännitteet voivat ilmetä erityisesti vanhempien sukupolvien ja miesten negatiivisina asenteina erilaisuutta kohtaan (Sippola 2007, 58-59). Fyysisesti, psyykkisesti tai sosiaalisesti erilaisten koetaan aiheuttavan ongelmia yhteisössä (Nygård 2001, 11). Näin myös vanhat ja toimintakyvyltään heikentyneet ihmiset voidaan nähdä jollain lailla ”toisina” (Pirhonen 2015, 29). Toisessa nähtävää heikkoutta

tai lähestyvää kuolemaa ei haluta samaistaa itseän. Halutaan tehdä selkeä ero ”meidän” elämässä kiinni olevien ja hyvin pärjäävien sekä heikommin selviytyviksi luokiteltujen ”heidän” kanssa. Professori Vappu Taipale onkin tuonut esiin, että suomalaisessa yhteiskunnassa kukaan ei halua tulla vanhaksi, koska vanhuus on stigma (Toikkanen 2011, 21).

Riippumatta toisessa koetun erilaisuuden luonteesta, toiseuttaminen arvottaa hänet vähempiarvoiseksi itseän ja omaan ryhmään verrattuna. Aihetta tutkineen neurologi Kathleen Taylorin mukaan (2009) se voi pahimmillaan johtaa toisen epäinhimillistämiseen ja poikkeavien piirteiden stereotypioimiseen. Kulttuurisia ilmiöitä tutkineen Olli Löytyn mukaan (2005) toiseuttamiseen voi liittyä myös pyrkimys vahvistaa oman sisäryhmän positiivisia emootioita, kuten turvallisuuden, hallittavuuden ja ennustettavuuden kokemuksia. (Pohjanheimo 2014, 3.) Voidaan siis ajatella, että tarve toiseuttamiseen kumpuaa yleensä turvallisuuden ja eheyden tunteiden vahvistamispyrkimyksistä. Lisäksi toiseuttamista vahvistavat toiseen ihmiseen liittyvissä tilanteissa heränneet negatiiviset emootiot, varsinkin välttämiskäyttäytymistä aiheuttava inho (mt. 2014, 3).

Erilaisuus altistaa siis helpommin konflikteille eli ristiriidoille, joista voi syntyä toiseuttamista vahvistavia negatiivisia emootioita. Konfliktit ovat kahden tai useamman ihmisten välisiä ongelmia, ristiriitoja tai jännitteitä, jotka ilmenevät esimerkiksi kommunikaatiokatkoksina ja vihamielisenä kommunikaationa. Ne käynnistyvät yleensä oletuksesta, että toinen osapuoli on jollain tavoin loukkaamassa omia intressejä, uskomuksia, toimintatapoja tai arvoa sekä toisen toiminnan kokemisesta itseä rajoittavana. Vaikka konfliktit aiheuttavat negatiivisia tunteita, voi niiden onnistunut ratkaiseminen vahvistaa osapuolten kykyä toimia rakentavasti, luoda uusia toimintatapoja sekä synnyttää suhteita vahvistavaa dialogia. Kaikkein haastavimpia ovat vaikeasti käsiteltävät piilevät konfliktit, sillä purkamatta jääneillä konflikteilla on tapana toistua sekä saada osapuolet puolustuskannalle ja konfliktiherkiksi. (Attias & Gellin & Kaitonen & Vuorinen 2017, 10, 13.)

Ristiriita voi ilmetä myös jäätyneenä konfliktina, jossa jännitteet ovat pinnan alla, mutta mitään konkreettista ei tapahdu (Attias 2018). Piilevät konfliktit ilmenevät usein lähes huomaamattomina sanallisina tai sanattomina mikroloukkauksina ja -mitätöinteinä, kuten toisen ohittamisena ja tunnustamatta jättämisenä. Huomaamattomasti tapahtuvien mikroaggressioiden, kuten usein tahattoman mitätöinnin ja loukkauksien sekä tahallisten hyökkäysten, kohteeksi joutunut osapuoli kokee itsensä yleensä kiusaantuneeksi ja ulossuljetuksi, mutta tilanteen sanallinen kuvaaminen ja syrjinnän perustelu on vaikeaa (Armila & Rannikko 2020, 53). Näihin tilanteisiin

puuttuminen on haastavaa myös ohjauksen ja fasilitoinnin kannalta. Toistuvista vaille jäämisen ja kaltoinkohtelun kokemuksista voi kuitenkin seurata traumatisoitumista, joka tuhoaa ihmisen kyvyn luottaa toisiin ihmisiin estäen samalla yhteisöön sopeutumisen. Episteemisen, toisten hyvántahtoisuuteen liittyvän, luottamuksen ongelmia on erityisesti syrjäytyneillä tai syrjäytymisvaarassa olevilla senioreilla, jonka vuoksi yhteisön tulisi aina tarjota korjaavia eikä traumoja syventäviä kokemuksia.

Toiseuttamista voi tapahtua myös yhteisön eri ryhmien välillä. Silloin sitä kutsutaan polarisatioksi eli vastakkainasetteluksi. Erilaisiin ryhmiin eriytyminen on ihmiselle luontaista, mutta jos eri ihmisryhmien ”me-ne” ryhmäajattelu vahvistuu, syntyy vastakkainasettelua. Silloin ryhmien välinen vuorovaikutus vähenee tai puuttuu, ja eri ryhmiin kuuluvia ihmisiä ei enää hahmoteta yksilöinä, vaan ryhmäidentiteettiin liitettyjen ominaisuuksien perusteella. Pyrkimys polarisoitumiseen on tyypillistä kaikille yhteisöille sekä muille suurille ryhmille ja se kehittyy ryhmän puheissa. Sen vahvistumisen voi havaita siitä, kun neutraali ”me ja ne” -puhe alkaa muuttua toiseuttavaksi ja stereotypisoivaksi ”me tällaiset ja ne sellaiset” -puheeksi. Tilanne kärjistyy, kun siitä edetään vielä ”me vastaan ne” -puheeseen, joka esittää ryhmien intressit kilpailevina ja automaattisesti vastakkaisina. Kaikkein pahimmassa tapauksessa päädytään ”me tai ne” -puheeseen, jossa ryhmien erilaisuutta käytetään perusteluna rinnakkaiselon mahdottomuudelle. Tässä vaiheessa kaikki pakotetaan valitsemaan puolensa ja väkivalta sekä vihateot voivat alkaa tuntua ihmisistä oikeutetuilta. (Attias & Brandsma 2020, 20.)

## **2.5 Pelit ja pelillisuus oppimisessa ja kehittämisessä**

Peleille ei ole yksiselitteistä määritelmää. Eri alojen asiantuntijoiden määrittelyissä kuitenkin toistuvat näkemykset pelien viihteellisyydestä, säännöistä, päämäärästä, kilpailusta, vuorovaikutteisuudesta, vapaudesta ja sisällön muuttuminen pelikertojen välillä. (GASEL-hanke 2015). Pelisuunnittelija Ian Bogostin mukaan (2007) pelien kautta voi kokemuksellisesti oppia proseduraalista eli riippuvuussuhteiden lukutaitoa. Se auttaa pelaajaa analysoimaan pelattavaa järjestelmää, pohtimaan sen eroja ja samankaltaisuuksia todellisuuteen sekä siirtämään pelissä oppimaansa uuteen kontekstiin. Oppivan organisaation isä Peter Sengen (1990) kuvaa vastaavaa vuorovaikutussuhteisiin liittyvää ymmärrystä muutosten kaavan tajuksi, joka mahdollistaa ennakoida päätösten ja toimien pitkän ja lyhyen tähtäimen vaikutuksia sekä tehdä tietoisesti parempia valintoja. (Harviainen & Lainema 2013, 1-5.)

Kristian Kiilin, Timo Laineman, Sara de Freitas ja Sylvester Arnabin mukaan (2013) systeemin toimintatavan oppimiseen tähtäävän pelin tulee olla pelaajille haastava, muttei kognitiivisesti liian kuormittava tai ahdistava. Myös heidän mielestään pelin tarkoituksena on auttaa pelaajia kyseenalaistamaan omia oletuksiaan systeemin toimintalogiikasta, lisätä tietoisuutta useiden erilaisten tarkastelunäkökulmien olemassaolosta sekä tarjota mahdollisuus kokeilla ja epäonnistua turvallisesti. Jakamalla järjestelmän toimintaan ja riippuvuussuhteisiin liittyviä havaintoja yhdessä toisten kanssa, pelaajien on mahdollista muokata omaa järjestelmän toimintaa kuvaavaa, selittävää ja ennustavaa mentaalimalliaan. Yhteisön oppimisen kannalta tämä on erityisen tärkeää, sillä inhimillisiä järjestelmiä on mahdollista muokata vain järjestelmää havainnoivien yksilöiden mentaalimallien kautta. (Harviainen & Lainema 2013, 5-6.)

Konstruktiiivisesta näkökulmasta peliin liittyvän oppimisen nähdään tapahtuvan pelin kulttuurisessa ympäristössä eli pelaajien muodostamassa yhteisössä. Pelaamisen jälkeen tulisikin aina käydä huolellinen refleктоiva pelaajien yhteinen jälkikeskustelu eli debriefing. Keskustelun tarkoituksena on pelissä tehtyjen havaintojen jakaminen yhdessä luodun ja jaetun ymmärryksen ja siihen liittyvän tavoitteellisen oppimisen mahdollistamiseksi. (Harviainen & Lainema 2013, 2, 4, 6.)

Pelit suunnitellaan mahdollistamaan joku määrätty kokemus ja ne fasilitoivat tämän kokemuksen syntymistä. Ne ovat suljettuja ja muodollisia (formal) systeemejä, jotka sitouttavat pelaajia rakenteellisiin konflikteihin ja luomaan oikeudenmukaisia ratkaisuja annettuihin ongelmiin. Pelin tai pelin kaltaisen kokemuksen suunnittelemiseksi täytyy käsitellä erilaisia pelin rakentamisen aspekteja, pelin mekaniikkaa, dynamiikkaa sekä estetiikkaa. (Giunti 2018, 43)

Hyötypelien tenhovoima perustuu niiden poikkeukselliseen kykyyn tarjota flow-kokemuksia sekä haastaa ihmisiä sopivasti heidän omalla lähikehityksen vyöhykkeellään (Giunti 2018, 42). Gracen mukaan (2020) pelien avulla onkin mahdollista vaikuttaa ihmisten fyysiseen, psyykkiseen tai sosiaaliseen hyvinvointiin liittyvään käytökseen sekä tietoisuuteen ajankohtaisista yhteiskunnallisista ilmiöistä ja niihin liittyvästä dynamiikasta.

Pelillistämisen käsite on 2000-luvun alusta alkaen herättänyt paljon kiinnostusta ihmisen ja tietokoneen välisen vuorovaikutuksen (human-computer interaction), pelitutkimuksen sekä palvelumuotoilun aloilla ja tutkimuksessa (Huotari & Hamari 2017, 21). Pelillistämiselle on paljon erilaisia määritelmiä, mutta Deterdingin ja hänen tutkijakumppaniensa mukaan (2011) se

kuitenkin yleensä ymmärretään pelielementtien ja niiden tuottaman mielihyvän sekä sitoutumisen hyödyntämiseksi ei-pelillisissä konteksteissa. (Giunti 2018, 42.)

Pelillisyyttä palvelumuotoilussa tutkineet Huotarinen ja Hamarinen (2017, 25, 27-28) mukaan Deterdingin ja kumppanien määritelmä ei kuitenkaan painota tarpeeksi pelillisyyden kokemuksellisuutta sekä päämäärää, arvon tuottamista käyttäjälle. He näkevät, että pelielementtien sijaan tulisi puhua motivoivista elementeistä/käyttömahdollisuuksista. Lisäksi heidän mielestään pelillistä ja ei-pelillistä kontekstia ei ole mahdollista erottaa toisistaan, koska kokemus ja tulkinta kontekstista on aina yksilöllinen. Määritelmästä riippumatta pelillisyyden keskeisiä edellytyksiä voidaan tarkastella kokemuksellisina ja systeemisinä, järjestelmään liittyvinä, edellytyksinä.

Gracen (2020, 36) mukaan vakavien asioiden pelillistämisen selkein haaste liittyy nykyisen kulttuurimme tapaan pyrkiä erottelemaan leikkillisyyttä ja vakavat asiat toisistaan. Leikkillisyyttä ei kuitenkaan ole vakavuuden, vaan masennuksen vastakohta, ja pelit ovat kautta aikojen olleet hyvin vakava asia. Vakavuuden ja leikkillisyyden välisen jännitteen syntyminen on itseasiassa pelisuunnittelun tavoite.

Myös draamakasvatuksen menetelmien pioneeri Viola Spolin (1986, 3) näki pelillistämisen hyödyt. Hän hahmottaa draamalliset työpajat peleinä, jotka mahdollistavat muutosta ja kehittävät erityisesti sosiaalisia taitoja ja yhteisöllistä ongelmanratkaisua sekä muita peliin liittyviä taitoja ja strategioita. Pelikontekstissa myös syntyvät ja tulevat helpommin hyväksytyksi uudet ja epätavallisemmat ratkaisut. Hän korostaa myös, että pelillisiin työpajoihin osallistuvien kyky kohdata kriisejä kehittyy, kunhan heille annetaan pelin sääntöjen rajoissa täysi vapaus saavuttaa pelin tavoitteet millä tahansa itse valitsemallaan tavalla.

Spolinin (1986, 5-6) jatkaa, että jokainen peli tarvitsee fokuksen, ongelman, jonka ratkaiseminen on pelin moottori. Draamallisessa työpajassa ohjaaja esittelee fokuksen osana peliä sekä fasilitoi pelaajia tarpeen mukaan kohti yhteistä lopputulosta. Yhteiseen tavoitteeseen pyrkiminen ja lopputuloksen epävarmuus tekevät pelaajista tasavertaisia kumppaneita, ohjaa heitä vastavuoroiseen tukeen ja avunantoon sekä sitouttaa pelaajia peliin. Pelaamisen tarkoitus ei kuitenkaan ole ongelman ratkaiseminen, vaan pelaamiseen liittyvä kokemuksellinen ja yhteisöllinen oppiminen. Fokuksen ja fasilitoinnin lisäksi draamallisen työpajan kolmas keskeinen elementti on arviointi eli yhteinen, ei-arvosteleva, pohdinta fokuksessa pysymisestä ja saavuttamisesta.

## 2.6 Seniorit pelaajina, oppijoina ja kehittäjinä

Suomessa muutaman vuoden välein toteuttava pelibarometrin mukaan pelien pelaaminen on selvästi vähemmän tyypillistä ja monimuotoista ikääntyneiden kuin nuorempien väestöryhmien keskuudessa. Tutkimuksen mukaan ikääntyneet (60-75 v.) pelaavat erityisesti perinteisiä ei-digitaalisia pelejä. Pelaamisaktiivisuuden on myös havaittu yleensä vähenevän iän myötä. (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 3.) Tähän voi vaikuttaa osaltaan erilaiset aistien sekä fyysisen ja kognitiivisen toimintakyvyn heikentyminen. Lisäksi ikääntyneillä voi olla pelaamiseen liittyviä negatiivisia mielikuvia kuten uskomuksia pelaamisen haitallisuudesta tai epävarmuutta omasta suoriutumiskyvystä. Nämä tekijät tulee huomioida sekä ikääntyneiden pelejä suunnitellessa että pelitoimintaa järjestettäessä. (Liukkonen, Rajala & Mäkilä 2016.)

Ikääntyneet pelaavat ei-digitaalisia pelejä yleensä sekä hauskanpidon että niiden hyödyllisyyden vuoksi (Mortenson, Sixsmith & Kaufman 2017, 342). Tutkimusten mukaan analogisten pelien aktiivinen pelaaminen on yhteydessä ikääntyneiden korkeampaan kognitioon ja sen, erityisesti muistin, iän mukaiseen heikkenemisen vähentymiseen. Myös yli 70-vuotiaana lisääntyneen pelaamisaktiivisuuden on havaittu lieventävän kognitiiviseen nopeuden heikentymistä. (Altschul & Deary 2019, 1-2)

Vuoden 2020 pelaajabarometrissä 60-75 -vuotiaiden ei-digitaalisten pelien pelaaminen oli hie- man vähentänyt, vaikka se oli noussut muissa ikäryhmissä (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2020, 34). Seniorityön ammattilaisen silmin muutokseen vaikuttavat erityisesti koronavuoteen liitty- neet rajut rajoitus- ja suositustoimenpiteet, joiden myötä ikääntyneiden sosiaalinen toiminta on ollut erittäin rajoittunutta. Ikääntyneiden onkin tutkittu pelaavan pelejä usein yhdessä toisten kanssa (Mortenson, Sixsmith & Kaufman 2017, 348). Eristäytymisen pakko on vaikuttanut myös ihmisten psyykkiseen ja fyysiseen toimintakykyyn, joka todennäköisesti vähentää ihmis- ten aktiivisuutta ja osallisuuden mahdollisuuksia jonkin verran myös jatkossa. Oheisessa taulu- kossa kuvataan 60 - 75 vuotiaiden ei-digitaalisten pelien pelaamisaktiivisuutta vuonna 2018 tehdyn pelaajabarometrin mukaan, jota eivät vääristä korona-ajan poikkeusolojen vaikutukset pelaamiseen.

PELIT/IKÄ	60 - 69 v.	Naiset	Miehet	70 -75 v.	Naiset	Miehet
Paperilla pelattavat pulmapelit	58,90 %	69,90 %	48,00 %	52,40 %	57,90 %	47,50 %
Korttipelit	19,50 %	19,50 %	18,40 %	19,80 %	22,80 %	16,90 %



<b>Lauta- ja seurapelit</b>	9,40 %	12,40 %	6,40 %	9,90 %	15,80 %	3,40 %
<b>Ulko- ja pihapelit</b>	8,50 %	5,30 %	12,00 %	11,50 %	7 %	16,90 %
<b>Urheilupelit</b>	6,60 %	0,90 %	12,80 %	1,50 %	0,00 %	3,40 %
<b>Perinteiset pubipelit</b>	2,00 %	0,90 %	3 %	1,70 %	1,80 %	1,70 %
<b>Bingo</b>	1,70 %	1,80 %	1,60 %	0,80 %	0,00 %	1,70 %

Taulukko 1. 60 - 75-vuotiaiden ei-digitaalinen pelaaminen (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 73-74, 84-85)

Ikääntyneistä naiset ovat hieman miehiä aktiivisempi pelaajia. Suosituin peli tyyppi ovat paperilla pelattavat pulmapelit. Ikääntyneet kertovat usein pulmapelien pelaamisen olevan heille ajanvietettä sekä tietoisesti valittua aivojumppa, jolla halutaan tukea omaa aivoterveyttä. Vasta 1970-luvulla syntyneet roolipelit taas ovat jääneet heille tuntemattommiksi.

Ikäihmiset ovat innokkaita uuden oppijoita. (Liukkonen ym. 2016.) Ikääntyneen oppimista tukevia keskeisiä asioita on tiedon välittämisessä käytettävä kieli sekä oppimistilanteen ja materiaalien esteettömyys (Sinkkonen ym. 2006, 240). Lisäksi erityisesti täysin uusia asioita kohdattaessa oppimista voivat hidastaa myös pelon ja ahdistuksen tunteet, jotka helpottavat yleensä vähitellen, jos oppimismahdollisuus toteutetaan riittävän rauhallisesti ja kiireettömästi. Oppimisen esteitä tai hidasteina voivat olla myös ympäristön asenteista heijastetut omaa oppimiskykyä koskevat kielteiset käsitykset, joihin voidaan vaikuttaa tukemalla myönteisten oppimiskokemuksien syntymistä. (Nurmi ym. 2006, 220.)

Ikääntyneiden oppimisen tukemiseksi opittavan asian esittämisessä tulisi käyttää heille ymmärrettävää kieltä sekä heidän omaan kokemusmaailmaansa yhteensopivaa analogiaa ja vertauksia. Lisäksi oppimistilanteen ja materiaalien tulisi olla selkeitä, häiriöttömiä, kiireettömiä, käytettävyydeltään laadukkaita sekä mahdolliset iän tuomat toimintarajoitteet huomioivia. Erityisesti vertaisoppimisen menetelmät ovat osoittautuneet ikääntyneiden oppimisen tukemisessa tehokkiksi. (Sinkkonen ym. 2006, 242.)

Kaikki ikääntymiseen liittyvät erityispiirteet tulee huomioida myös ikääntyneiden toimiessa yhteissuunnittelijoina. Suunnittelutilojen tulee olla esteettömiä. Työskentelytilojen ja huonekalujen tulee mahdollistaa fyysiseltä toimintakyvyltään erilaisten ikääntyneiden tasa-arvoinen osallistuminen työskentelyyn. Työskentelyn kannalta erityisen tärkeää on osallistujien välisen vuorovaikutuksen mahdollistavasta näkö- ja kuuloyhteydestä huolehtiminen niin, ettei heikentynyt kuulo tai näkö tule osallistumisen esteeksi. Osallistujien välisten liian suurten

etäisyyksien lisäksi ongelmaksi voi tulla, jos useampi ryhmä työskentelee samassa tilassa. Ympäristön tulisi olla muutenkin häiriötön, jotta osallistujien keskittyminen ei turhaan häiriidy tai joudu kokemaan suunnittelua haittaavia turhautumisen tunteita. (Ruotsalainen 2012, 35-36.)

Suunnittelutilanne on yleensä myös monille osallistujille uusi ja siten jopa pelottava, mikä tulee huomioida tilannetta suunniteltaessa ja ohjattaessa. Ikääntyneiden oman kokemusasiantuntijuuden sekä spontaanien ja rehellisten näkemysten merkityksellisyyttä kannattaa korostaa turhan epävarmuuden poistamiseksi. Ikääntyneet voivat mieluummin valita kommentoijan kuin keskustelun johtajan roolin ja kokevat osallistuvat pienempien ryhmien työskentelyyn suurilla mieluummin. Suunnitteluun on myös syytä varata reilusti ja kiinnittää erityistä huomioita hyvän ja innostavan työskentelyilmapiirin luomiseen ohjauksella ja osallistujien ryhmäytymistä tuemalla. Ikääntyneet ovat yleensä kiinnostuneita osallistumaan itseään koskeviin asioihin vaikuttamiseen. Heidän aktiivisuutensa, halunsa oppia uutta sekä osallistua aktiviteetteihin on kuitenkin yksilöllisesti vaihtelevia, kuten myös niihin vaikuttavat motivaatiot, sosiaaliset taidot ja luonteenpiirteet. (mt., 36-38.)

## 2.7 Pelisuunnittelu

Tässä työssä pelisuunnittelua lähestytään Hunicken, LeBlanchin ja Zubekin (2004) MDA-viitekehystä mukaillen. Siinä pelinsuunnitteluprosessi jaetaan mekaniikan, dynamiikan sekä esteetiikan osioihin. Mallin mukaan pelisuunnittelija rakentaa peliä sääntöjen eli mekaniikan kautta edeten systeemin eli dynamiikan kehittämiseen, mikä lopulta yhdessä esteettisen eli kokemuksellisen suunnittelun kanssa luo toimijalle hänen pelistä saamansa kokemuksen. Pelaaja taas hahmottaa peliä lähtökohtaisesti kokemuksellisuuden kautta, alkaen vähitellen ymmärtää sen dynamiikkaa ja lopulta dynamiikan taustalla olevia rakenteita. Suunnittelun lähtökohtana tulee kuitenkin olla pelaajalle tuotettava pelikokemus, jonka fasilitoijana pelin mekaniikka, dynamiikka sekä estetiikka toimivat. (Giunti 2018, 43, 47.)

Pelin mekaniikka kuvaa järjestelmän logiikkaa ja elementtejä eli ”sääntöjä”, joiden rajoissa pelissä on mahdollista toimia. Se muodostuu pelielementeistä sekä niiden välisestä vuorovaikutuksesta ja suhteista. Mekaniikan tärkein osa ovat säännöt, jotka määrittelevät pelin tilan, kohteen, toiminnan, toiminnan seuraukset ja rajoitukset sekä päämäärän. Peleissä käytettävät elementit voivat vaihdella, mutta useimmat tutkijat tuovat esiin seuraavat peruselementit:

- pisteytys- ja tasosysteemin, joka tarjoaa palautetta ja kertoo käyttäjille, kuinka hyvin he tuntevat pelisysteemin,
- tulostaulun, jota käytetään yksittäisten käyttäjien kehityksen ja saavutusten vertaisvertailuun, sekä
- merkit, saavutukset ja palkinnot, jotka toimivat palkintoina erilaisista tehtävistä selviytymisestä.

Lisäksi peliin rakennetaan haasteiden ja kohteiden tavoitteluun liittyviä tapahtumia sekä niiden tavoittelusta syntyviä tarinoita. Pelin sosiaalisten ominaisuuksien kautta tuetaan ja voimauteetaan pelaajien välistä vuorovaikutusta ja pelaamiseen liittyvä ainutlaatuinen kokemus synnytetään näitä elementtejä eri tavoin yhdistelemällä ja järjestelmällä. (Giunti 2018, 43, 47.)

Pelimekaniikka ja elementit luovat yhdessä pelin dynamiikan, mikä tarkoittaa pelin ohjaavaa vaikutusta ihmisen käytökseen. Toisin sanoen dynamiikka kuvaa pelin vuorovaikutteista toimintaa eli kuinka peli vastaanottaa panoksia sekä tuottaa tuloksia sitä pelaaville. Pelin estetiikka eli kokemuksellisuus taas kuvaa pelin pelaajassa herättämiä emotionaalisia vasteita, eli sitä miltä pelaaminen tuntuu. (Giunti 2018, 43, 47.) Esteettisessä suunnittelussa keskitytään pelikokemukseen liittyvien tunteiden herättämiseen esimerkiksi aistikokemuksilla ja tarinoilla, joilla on keskeinen merkitys pelin tuottaman immersion ja mahdollisen flow-kokemuksen kannalta.

Hyvän käyttökokemuksen tuottava peli on pelaajilleen sosiaalisesti hyväksyttävä, pelaajilleen arvoa tuottava sekä käytettävyydeltään hyvä. Käytettävyyden arviointia tutkineen Jakob Nielsenin mukaan (2012) hyvä käytettävyys on tehokasta ja virheetöntä toimivuutta, helppoa opittavuutta ja muistettavuutta sekä miellyttävyyttä. Käytettävyydeltään hyvä peli on johdonmukainen, hallittava, palautetta antava, virheellistä käyttöä estävä, käyttötarkoitukseensa sopiva sekä pelaajaansa opastava. (vrt. Niemelä 2020.) E erityisen tärkeää on, että peliä suunniteltaessa otetaan huomioon erilaiset käyttäjäryhmät ja heidän erikoistarpeensa (Liukkonen ym. 2016). Käytettävyyden ja käyttökokemuksen suunnittelua voidaan tehdä esimerkiksi käyttäjakeskeisen suunnittelun prosessia hyödyntäen. Käyttäjakeskeisessä suunnitteluprosessissa suunnitteluratkaisun kehittämistyö tehdään käyttäjien tarpeisiin, ominaisuuksiin, tottumuksiin sekä heidän ja suunnitteluratkaisun väliseen vuorovaikutukseen syventyen ja perustuen (Sinkkonen ym. 2009, 35–37, 65).

Käyttökokemukseen voidaan luoda selkeyttä rajaamalla ja vähentämällä pelin sisältöä ja elementtejä vain pelin tavoitteiden ja toimivuuden kannalta tärkeimpiin asioihin. Kokemusta pelin

koherenssista ja logiikasta tukee pelin sisällön ja esitystavan järjestäminen käyttäjälle merkityksellisiin kokonaisuuksiin. Pelikokemuksen jatkuvuutta taas voidaan tukea suunnittelemalla peliin selkeitä toisiinsa liittyviä vuorovaikutuspisteitä sekä -tapoja. Pelikokemuksen ymmärrettävyyttä ja yhteyttä käyttäjiin luodaan tarjoamalla käyttäjille helposti käsiteltävä, eli käytännönläheinen ja käsiteltävä, peli ja pelisisältö. Kokemuksen kiinnostavuutta ja flow-kokemusta voidaan vahvistaa uteliaisuutta herättävillä intuitiivisilla vuorovaikutuspisteillä. Ennestään tuttuja ja tunnistettavia pelielementtejä sekä vuorovaikutustapoja käyttämällä luodaan tuttuuden tunnetta ja helpotetaan pelin lähestymistä ja käyttöä. Paneutuvalla ja asiantuntevalla suunnitellulla voidaan mahdollistaa käyttäjien luottamusta herättävä eheä ja aisteihin vetoava pelikokaisuus. (vrt. Knuutila 2018, 126, 188-190.)

Pedagogisia tavoitteita sisältävää peliä suunniteltaessa tulee pyrkiä siihen, että pelaaja pystyy soveltamaan pelissä oppimaansa siinä reaali maailman kontekstissa, jota pelin on tarkoitus simuloida. Jotta tämä on mahdollista, on peliin luodun todellisuuden mallinnuksen oltava riittävän vakaa, luotettava ja reaali maailmaa vastaava. Peli- ja simulaatiotutkija Jan H. J. Klabbers (2009) tuokin esiin, että vakauden ja luotettavuuden mahdollistamiseksi mallinnuksessa tulee ottaa huomioon järjestelmän, tässä tapauksessa yhteisön, rakenteet ja käytännöt sekä kasvu- ja vakaustekijät. Vastaavuus reaali maailmaan on riippuvainen pelin rakentajan oman mentaali-mallin realismista. (Harviainen & Lainema 2013, 2, 4, 7.)

Jotta peli olisi oppimisen kannalta tehokas ja hyödyllinen, tulee siinä olla pelaajien näkökulmasta riittävästi tuttuutta yhdistettynä uusiin asioihin. Useat pelitutkijat ovat tuoneet esiin, että pelaajien oman pelin teemaan liittyvän informaation, toimintatapojen ja logiikan tulee olla keskeinen osa peliä. Lisäksi peliä ohjaavan ammattilaisen ei tulisi toimia tiedon välittäjänä, vaan pelaajien omaehtoisien oppimisprosessin mahdollistajana eli fasilitoijana. Nämä näkökulmat huomioiva peli voi auttaa pelaajia havaitsemaan erilaisten järjestelmien rakenteita ja niissä ilmeneviä monimutkaisia syy-seuraussuhteita sekä hahmottamaan vaihtoehtoisia toimintamahdollisuuksia niiden sisällä. (Harviainen & Lainema 2013, 2, 4-6.)

Pelaajia voidaan tietoisesti pyrkiä motivoimaan tekemään hyvinvointia tukevia muutoksia rakentamalla peliin itseohjautuvuusteoriaan (SDT) perustuvia palkitsemistapoja. The Wheel of Sukr -malli kuvaa kahdeksan ulottuvuutta, joiden avulla käyttäjän sitoutumista hyvinvointia tukevaan pelaamiseen voidaan eri keinoin vahvistaa. Ulottuvuudet ovat motivaatio, itsesäätely eli hallinta, sosiaalisuus, itseilmaisuus, hauskuus, arvostus, kasvu/kehittyminen ja jatkuvuus. Pelaamisen motivoivuutta kehitettäessä on huomioitava sekä sisäiset että ulkoiset

motivaatiotekijät. Tyypillisiä motivaatiotekijöitä ovat esimerkiksi vapaa tutkiminen ja luominen, mestaruuden saavuttaminen, palkkioiden saaminen, ihmissuhteiden luominen, yhteisen hyvän tavoittelu sekä pelijärjestelmän rajojen testaaminen. (Giunti 2018, 49-50.) Yhteiskehittämiseen ja yhteisölliseen oppimiseen tähtääviä pelejä kehitettäessä ei tavoitteena yleensä ole kilpailullisuus (Tanninen 2014, 7.) Kilpailullisuus voi olla yhteiskehittämisen ja suunnittelun kannalta jopa hyvin haitallista sen empatiaa ja koheesiota, yhteistyötä, tuottavuutta ja hyvinvointia heikentävien vaikutusten vuoksi (vrt. Zuo, Chen & Zhao 2018, 1-2.).

Mallia yhteisöllisyyttä, yhteistoimintaa ja yhteiskehittämistä vahvistavaan pelityyppiin voidaan ammentaa myös muotoilupeleistä. Muotoilupelejä tutkineen Kirsikka Vaajakallio (2012, 218) mukaan muotoilupelit ovat osallistavan suunnittelun (co-design) työkaluja, joissa on tarkoituksellisesti pelien rakenteellisia ja leikilliseen ajattelutapaan liittyviä piirteitä sekä niitä tukevia käsin kosketeltavia materiaaleja ja sääntöjä. Lisäksi muotoilupeleille on tyypillistä tavallisten ihmisten rooli suunnittelijoina, yhteisen luomuksen työstäminen sekä yhteistyöhön ja yhteisen ymmärryksen luomiseen liittyvät tavoitteet (Tanninen 2014, 7-9).

### 3 KEHITTÄMISTYÖN TOTEUTUS JA SEN MENETELMÄT

Tässä luvussa kuvaan tutkimuksellisen kehittämistyöni tuloksena syntyneen Yhteisöpelin kehittämisprosessia sekä menetelmällisiä ratkaisuja. Luku vastaa yhteen asetetuista tutkimuskysymyksistä tarjoamalla konkreettisen esimerkin siitä, kuinka tavoitteellisia senioriyhteisöjen kehittymistä tukevia pelillisiä työvälineitä voidaan kehittää. Työ tutkimuksellisenä lähestymistapa on konstrukttiivinen tutkimus. Konstrukttiivisen tutkimuksen hengen mukaisesti tavoitteena oli tuottaa seniori- ja yhteisötyön alaan liittyvää uutta tietoa sekä luoda uudenlainen ja teoreettisesti perusteltu konkreettinen ratkaisu eli konstruktio seniorityön ammattilaisten käyttöön. Konstrukttiivinen tutkimus painottaa kehitystyön vahvaa perustumista teoriaan ja tehtyjen suunnitteluratkaisujen huolellista perustelua sekä ratkaisujen taustalla olevien teorioiden raportointia (Ojasalo ym., 67).

Tässä työssä luotu konstruktio on hyvinvointia tuottavaa ja monimuotoista yhteisöä mahdollistava Yhteisöpelin peli. Yhteisöpelin peli on yhteisöjä mahdollistavien ammattilaisten fyysinen työväline ja konkreettinen peli, jonka avulla seniorit voivat oppia ja kehittää omaa yhteisöään yhdessä. Yhteisöpelin pelikonsepti kuvaillaan tulosluvussa 4. Lisäksi kehittämistyöllä pyrittiin muuttamaan kohdeorganisaation, Kotokartanosäätiön toimintaa ja käytänteitä. (vrt. Ojasalo ym. 2014, 37-38, 65-66.)

Yhteisöpelin kehittämisen pohjaksi kerättiin empiiristä ja teoreettista tietoa. Pelin kehitystyöhön sovellettiin ISO 9241-210:2019-standardia vastaavaa käyttäjäkeskeisen suunnittelun prosessia (User-Centered Design, UCD) ja siihen liittyviä työkaluja, joista kerrotaan lisää luvuissa 3.1-3.2. Pelin prototyypin arvioinnin tutkimusmenetelminä käytettiin osallistuvaa havainnointia sekä osallistuvaa arviointia. Testeistä ja niihin liittyvistä arviointimenetelmistä kerrotaan lisää luvussa 3.3. Työn aikana kerätyistä aineistoista tehdyissä analyysissä hyödynnettiin sisälönanalyysejä. Yhteenveto kehittämisprosessin eri vaiheista, aikataulusta ja tuotoksista on koottu alla olevaan taulukkoon 2.

YHTEISÖPELIN KEHITTÄMISPROSESSI	AIKA	TUOTOS
<b>Mielekkään ongelman määrittely ja kehitysprosessin suunnittelu</b>	Syysy 2019 - kevät 2020	<b>Opinnäytetyön ideapaperi ja raportin johdanto sekä kehittämissuunnitelma</b>
<b>Syvällisen teorian tiedon hankkiminen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mitkä tekijät tukevat avointen senioriyhteisöjen kykyä tuottaa hyvinvointia?</li> <li>Kuinka tavoitteellisia senioriyhteisöjen kehittämistä tukevia pelillisiä työvälineitä voidaan kehittää. ?</li> </ul>	Syysy 2019 - Kevät 2021	<b>Raportin teoreettinen viitekehys</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Käyttäjät ja käyttökonteksti</li> <li>Peliteemat eli pelin sisältö</li> <li>Peliratkaisun suunnittelu</li> </ul>
<b>Senioriyhteisötyön empiirinen taustakartoitus</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ekskursiot ja keskustelut Havurastin, Kanssalan sekä Vaapaehtoistoimintakeskus Virsun yhteisöasiantuntijoiden kanssa</li> </ul>	Syysy 2020	
<b>Empiirinen käyttäjä- ja käyttötiedon hankinta</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Yhteisömahdollistajien työpaja</li> </ul>	Syysy 2020	<b>Yhteisömahdollistajien tarpeet, tavoitteet ja toimintakonteksti</b>
<b>Kerättyjen tietojen analyysi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Millainen Yhteisöpelin tukee senioriyhteisön kehittämistä hyvinvointia tuottavaksi? <ul style="list-style-type: none"> <li>Hyvinvointia tuottavaa monimuotoista yhteisöä tukevat tekijät</li> <li>Käyttäjä- ja käyttötiedot</li> <li>Pelisuunnittelun teoria</li> </ul> </li> </ul>	Kevät 2020 - Kevät 2021	<b>Pelin konsepti</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peliteemat ja tehtäväaiheet</li> <li>Pelin pedagoginen rakenne (oppimisen kehä)</li> <li>Pelillisyyden suunnitteluvaatimusmäärittely</li> <li>Pelin fasilitointi</li> <li>Pelielementit</li> </ul> <b>Käyttäjäpersoonat ja toimintatarinat</b>
<b>Suunnitteluratkaisujen ja prototyypin luominen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Eri pelillistämävaihtoehtojen ja tehtäväteknikoiden vertailu</li> <li>Käytettävien peliratkaisujen valinta (käyttäjäpersoonat &amp; oma ohjauskokemus)</li> <li>Valittujen ratkaisujen testaus ja iterointi käyttäjäpersoonien käyttötarinoilla</li> <li>Pelikonseptin kuvaaminen ja peliproton luominen</li> <li>Fasilitointiohjeistuksien luominen</li> </ul>	Syysy 2020- Kevät 2021	<b>Konseptikuvaus</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Konseptin täydennys tehtäväkuvauksilla</li> </ul> <b>Peliproto</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>peliohje</li> <li>hyvän yhteistoiminnan resepti</li> <li>pelipohja ja suoritusmerkit</li> <li>tehtäväkortit (15 +3)</li> <li>tehtävälomakkeet</li> <li>fasilitoijan ohje</li> </ul>
<b>Prototyypin testaus ja arviointi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pelitestaukset testipelaajaryhmien kanssa itse fasilitoiden (2 ryhmää, 12 x 1-4 h testisessiota)</li> <li>Itse toteutettu pelimateriaalien aistipuutos-testaus</li> <li>Yhteisöjä mahdollistavien ammattilaisten etäarviointi sähköisistä materiaaleista</li> <li>Kerättyjen aineistojen analysointi</li> <li>Peliproton julkaisu testaaajien käyttöön</li> </ul>	Kevät 2021	<b>Arviointitulokset Yhteisöpelin kokemuksellisuudesta, vaikuttavuudesta ja kehitystarpeista sekä -ideoista</b>
<b>Kehitystyön ja siinä tehtyjen suunnitteluratkaisujen perusteluiden raportointi, raportin julkaisu ja työstä tiedottaminen</b>	Kevät 2021	<b>Opinnäytetyön raportti ja tiedote</b>
<b>Pelin jatkokehitys ja julkaisu</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pelin korjaukset</li> <li>Pelin jatkokehitys valittujen testauksissa esiin tulleiden kehitysehdotuksien mukaan</li> <li>Pelin markkinointi ja julkaisu vapaasti hyödynnettäväksi</li> </ul>	Kevät 2021 - syysy 2021	<b>Pelimateriaali osoitteessa <a href="http://www.kotokartanosaatio.fi/yhteisopeli">www.kotokartanosaatio.fi/yhteisopeli</a></b>  <b>Tiedotteet</b>

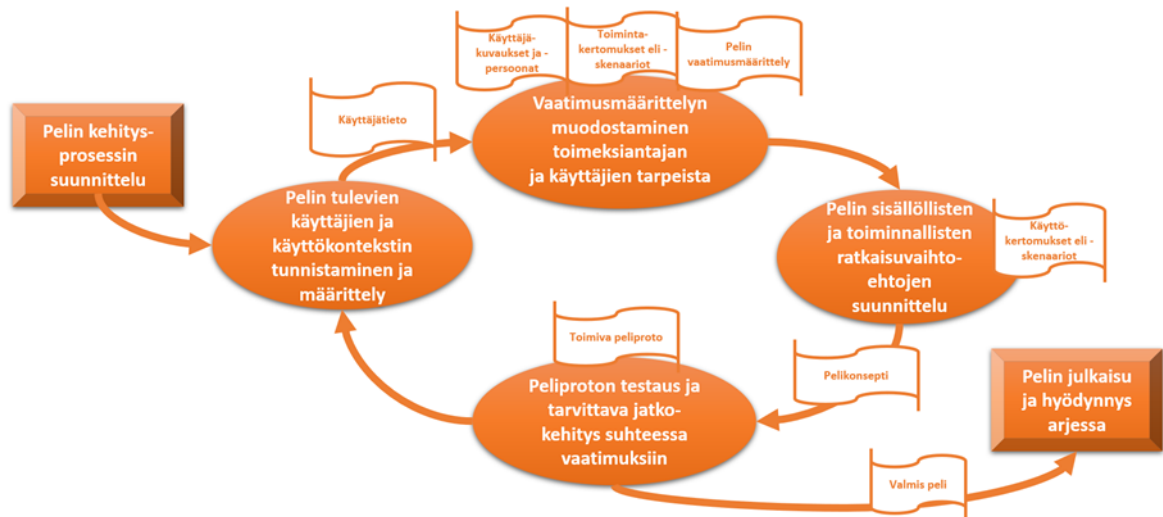
Taulukko 2. Yhteisöpelin kehitysprosessi konstruktivisen tutkimuksen prosessia mukaillen (vrt. Kasanen, Lukka & Siitonen 1991, 246)

### **3.1 Mielekkäästä ongelmasta suunnitteluvaatimuksiksi**

Kehitystyö käynnistyi mielekkään ongelman määrittelyllä, eli kuinka voidaan tukea hyvinvointia tuottavan avoimen senioriyhteisön kehittymistä. Ongelmanmäärittelyn perusteella asetin luvussa 1.5 kuvaillut tutkimuskysymykset ja tavoitteet. Lisäksi tutustuin perusteellisesti aiheeseen liittyvään tutkimuskirjallisuuteen sekä tein ekskursioita hyvin toimiviin senioriyhteisöihin ja keskustelin niiden parissa toimivien ammattilaisten kanssa. Tässä vaiheessa syntyi myös päätös kehittää yhteisöllistämiseen nimenomaan pelillinen työväline. Pelillisyyttä hyödynnetään seniorialalla, muttei suunnitelmallisen ja oppimiseen tähtäävän yhteisökehittämisen kontekstissa. Pelit ovat kuitenkin tutkijoiden mukaan tehokkaita työkaluja erilaisista systeemeistä ja niiden dynamiikasta oppimiseen (Harviainen & Lainema 2013, 1-5; Grace 2020). Halusin kokeilla, että onko pelillisyyden avulla mahdollista lisätä ymmärrystä myös yhteisöjen kaltaisista sosiaalisista järjestelmistä.

Alkukartoituksen jälkeen aloitin peliproton käytännön kehittämisen. Suunnittelussa lähdettiin ”tyhjältä pöydältä” eli minulla ei ollut valmista ideaa pelikonseptista. Halusin kokeilla pelin kehittämistä puhtaasti käyttäjätarpeiden ja pelisuunnitteluteorioiden pohjalta, joten päätin soveltaa kehitystyössä minulle ennestään tuttua käyttäjäkeskeisen suunnittelun prosessia. Se on kehitetty erityisesti vuorovaikutteisten systeemien ihmiskeskeiseen suunnitteluun. Prosessia käytetään yleensä tietoteknisten järjestelmien ja ihmiskäyttäjien väliseen suunnitteluun, mutta sen avulla on mahdollista kehittää myös muita vuorovaikutuksellisia systeemejä, kuten yhdessä pelattavia pelejä.





**Kuva 2. Pelin kehitysprosessi käyttäjakeskeisen suunnittelun ja käytettävyyteen tähtäävää tuotekehitysprosessia soveltaen (vrt. ISO 9241-210:2019; Sinkkonen ym. 2006, 29-31).** Prosessi sai alkunsa pelin kehittämisen suunnittelusta. Ensimmäinen kehitysvaihe oli pelin tulevien käyttäjien ja käyttökotekstin tunnistaminen ja määrittely ja käyttäjiin ja käyttöön liittyvän tiedon kerääminen. Käyttäjätieto jalostettiin käyttäjäkuvauksiksi eli kuvitteellisiksi käyttäjäpersooniksi. Persoonat kuvasivat erilaisia käyttäjätiedosta tunnistettuja käyttäjäryhmiä ja niiden pelin kehittämisen kannalta keskeisiä käyttäjäominaisuuksia (vrt. Sinkkonen, Nuutila & Törmä 2009, 125). Sen jälkeen käyttäjäpersoonille kirjoitettiin käyttäjätiedon pohjalta toimintatarinat, jotka kuvasivat miksi käyttäjä haluaisi osallistua yhteisön kehitystyöhön sekä miten osallistuminen olisi toiminut hänen kohdallaan ennen uuden ratkaisun kehittämistä. Sitten laadittiin pelin suunnitteluvaatimusmäärittely eli kuvaus peliltä vaadittavista sisällöllisistä ja pelillisistä ominaisuuksista. Vaatusmäärittelyn, käyttäjäpersoonien ja niihin liittyvien toimintatarinoiden avulla valittiin pelin sisällölliset ja toiminnalliset ratkaisut sekä kuvattiin sen konsepti. Tämän jälkeen konseptista muodostettiin pelin prototyyppi luomalla peliaineistot. Peliaineistoja testattiin ja jatkokehittiin iteratiivisesti käyttäjätarinoilla. Käyttäjätarinoita luotiin eläytymällä käyttäjäpersooniin ja testaamalla sekä kehittämällä peliaineistoa heidän näkökulmastaan. Kehitystyön lopuksi prototyyppiä vielä testattiin ja arviointiin. Jatkossa tullaan vielä viimeistelemään pelin ensimmäinen versio sekä julkaisemaan se yleiseen käyttöön.

Alkukartoituksen pohjalta pelin kohderyhmiksi täsmentyivät sekä seniorit että yhteisöjä mahdollistavat ammattilaiset. Käyttäjätiedon pohjaksi keräsin teoreettista ja kokemuksellista tietoa senioreista, senioriyhteisöistä sekä senioriyhteisöjä fasilitoivien ammattilaisten tarpeista. Tiivistelmä kerätyistä tiedoista on liitteessä 1.

Pelin ammattikäyttäjiin liittyvää käyttäjä- ja käyttötietoa keräsin järjestämällä päivän mittaisen yhteisömahdollistajien työpajan, johon osallistui 10 henkeä. Pajan yhteydessä jaoin myös Yhteisöpelin kehitysprosessissa jo syntynyttä tietoa. Muodostin pajan rakenteen tulosluvussa 4. esiteltävän ”Yhteisön uutta luovan oppimisen kehä” -mallin mukaan, jota hyödynnettiin myös Yhteisöpelin pedagogisena rakenteena. Lisäksi toteutin pajassa tehtävän työskentelyn

hyödyntämällä Isaacsin (1999) dialogian periaatteisiin pohjautuvaa tutustumisharjoitusta sekä erilaisia ideointiin, tiedon tuottamiseen ja arviointiin soveltuvia fasilitointi- ja kehittämistekniikoita. Kehitystyössä voidaan hyödyntää luovia menetelmiä, jos osallistujilla on hyvät valmiudet ryhmässä toimimiseen ja luovaan työskentelyyn. Luovia menetelmiä hyödynnettäessä myös ohjaajalla tulee olla kokemusta fasilitoinnista, käytettävistä menetelmistä ja ryhmänohjauksesta (Ojasalo ym. 2014, 158-159).

Osallistujat muodostivat pajassa yhteistä tietoa mahdollistamisesta, sen tavoitteista, haasteista sekä nykyisistä toimintatavoista. Heidän yhteisöjensä nyky- ja tavoitetilaa kartoittavan janatehtävän perusteella lähes kaikki osallistujat olivat ohjaajalähtöisistä yhteisöistä, joissa vasta pyritään tai kartoitetaan mahdollisuuksia siirtyä jäsenlähtöisempää yhteisötoimintaan. Suurimmalla osalla osallistujilla ei siis ollut omakohtaisia kokemuksia jäsenlähtöisten yhteisöjen mahdollistamisesta, eikä niihin liittyvistä hyvistä käytännöistä. Työpajassa tehdyssä senioriyhteisöjen oppimiseen liittyvässä pohtimistehtävässä tuli esille, että mahdollistajat eivät yleensä suunnitelleet yhteisön oppimista tavoitteellisesti. Yhteisöjen oppimisen tarpeiden on nähty nousevan arjen tilanteissa, vaikkakin jäsenlähtöisemmistä yhteisöistä tulevat osallistujat toivat lisäksi esiin yhteiskehittämisen, mallintamisen ja teemakeskustelujen mahdollisuudet oppimisen edistämiseksi. Pajan loppupalautteessa nousi esiin, että pajaan osallistujat arvioivat työpajan lisänneen omaa osaamista, työn suunnitelmallisuutta sekä innostusta työn ja työtapojen reflektointiin. Lisäksi toivottiin lisätietoa aiheeseen liittyvistä menetelmistä. Nämä havainnot yhdessä osallistujien pajalle asettamien tavoitteiden kanssa vahvistivat käsitystäni alalla vallitsevasta yhteisöjen mahdollistamiseen liittyvästä tiedon tarpeesta.

Pajan jälkeen loin teoreettisen ja empiirisen käyttäjä- ja käyttötiedon pohjalta yhdeksän käyttäjäpersoonaa. Käyttäjäpersoonat ovat käyttäjäkeskeisen suunnittelun tarinallisia työvälineitä. Niiden avulla voidaan muun muassa tukea käyttäjien todellisuutta vastaavien suunnitteluratkaisujen luomista, simuloida käyttäjien toimintaa prototyyppien testitilanteissa sekä perustella tehtyjä suunnitteluratkaisuja. Persoonia voidaan hyödyntää tarinallisina tiedonlähteinä, mutta niiden avulla voidaan toteuttaa myös roolileikkejä, jotka tuottavat tietoa monipuolisemmin. Käyttäjäpersoonissa on yleensä persoonan kuva ja nimi, henkilötiedot, kehitettävään asiaan liittyvät kokemukset ja/tai käyttötottumukset, persoonan kuvaus sekä kehitettävään asiaan liittyvä rooli, tarpeet ja tavoitteet. (Sinkkonen ym. 2009, 124, 134.) Kolme persoonista kuvasi erilaisia yhteisömahdollistajia, jotka käyttäisivät peliä työvälineenä. Loput kuusi persoonaa kuvasivat erilaisia peliä pelaamaan senioreja.

Luodut yhteisömahdollistajien persoonat kuvasivat seniorityön erilaisia ammattiryhmiä ja osaamisprofiileja, kokeneisuutta, työnkuvia, työkontekstia, yhteisöllistämiseen liittyviä tavoitteita, tarpeita, toimintatapoja, resursseja sekä rajoituksia. Persoonien avulla pystyin huomioimaan suunnitteluratkaisujen kannalta keskeisten ominaisuuksien vaihtelun, jotta kehitettävästä pelistä tuli käytettävyydeltään joustava ja mahdollisimman monia käyttäjiä palveleva. Senioripersonilla taas pyrin tuomaan esiin seniorikäyttäjryhmien yhteisöön ja sen toimintaan liittyvän osallistumisaktiivisuuden, tarpeiden, tavoitteiden, osallistumistapojen sekä osallistumiseen liittyvien vahvuuksien, haasteiden, motivaation ja erityistarpeidensa vaihtelua. Suurin osa senioreista asettuu oikeasti johonkin persoonien välimaastoon, mutta luoduilla persoonilla haluttiin varmistaa pelin sopivuus ominaisuuksiltaan erilaisille ikääntyneille. Lisäksi persoonia elävöittämään lisättiin hieman tietoa heidän elämäntilanteestaan.

Käyttäjäpersoonien tekemisen yhteydessä loin kullekin persoonalle lisäksi käyttäjätietoihin perustuvan toimintatarinan senioriyhteisön kehittymiseen osallistumisesta. Toimintatarinoissa kuvasin käyttäjän toimintatapaa ennen pelin käyttöönottoa. Niissä tuotiin esiin käyttäjien käyttötilanteeseen liittyvät tehtävät, toiminnan käynnistävät ärsykkeet eli motivaatiot, toimintakokemus sekä toiminnasta syntyvä lopputulos. Syntyneet tarinoiden avulla oli mahdollista tarkastella käyttäjien tarpeita sekä toimintaan liittyviä ehtoja ja haasteita. Toimintatarinat kuvataan yleensä melko suurpiirteisesti, silloin kun nykyinen toimintatapa on teknisesti hyvin erilainen kuin uusi kehitteillä oleva. Toimintatarina tulee kuitenkin aina kuvata, jotta käyttäjän tavoitteet, toimintatilanne sekä mahdolliset tuntemukset tulevat huomioituksi suunnittelussa. (Sinkkonen ym. 2009, 135-136.) Esimerkit ammattilais- ja senioripersonista ja heidän toimintatarinoistaan löydät liitteistä 2.-3.

Persoonien ja toimintatarinoiden muodostamisen jälkeen koostin kerätyistä tiedoista vaatimusmäärittelyn eli kuvauksen ominaisuuksista, joihin valmiin pelin tulisi vastata. Vaatimusmäärittelyn avulla jalostin toimeksiantajalta, teorialuvuista (2.1, 2.5 - 2.7) sekä käyttäjä- ja käyttötiedoista nousevat vaatimukset pelin suunnitteluelementeiksi. Pelin toiminnallisten ominaisuuksien määrittelyn tehtävänä oli toimia tarkoituksenmukaisesti kohdentuvan suunnittelun tarkistuslistana. Myöhemmin hyödynsin vaatimusmäärittelyä myös Yhteisöpelin prototyypin saaman testauspalautteen analysoinnissa ja pelin arvioinnissa. Pelin toiminnallisen vaatimusmäärittelyn tarkempi kuvaus löytyy tulosluvusta 4. kuvasta 5. Lisäksi tarvitsin määrittelyn pelin sisällöllisistä ominaisuuksista eli teemoista. Niitä koskevat vaatimukset nousivat hyvinvointia tuottavan ja avoimen yhteisön edellytyksiä koskevasta teoretiedosta sekä yhteisömahdollistajien

tavoitteista, kuten dialogisuuden vahvistamisesta sekä haastavan käyttäytymisen ja konfliktien ratkaisemisesta. Pelissä käsiteltävät teemat esitellään tarkemmin luvussa 4.3.

### 3.2 Suunnitteluratkaisujen ja prototyypin luominen

Kartoitin pelin toiminnallisia ratkaisuvaihtoehtoja tutustumalla erilaisiin yhteiskehittämiseen tarkoitettuihin sekä senioreille tuttuihin peleihin. Ratkaisujen valintaan sain tukea myös omista aikaisemmista muotoilupeleihin, seniorien pelauttamiseen sekä fasilitointiin liittyvistä kokemuksistani. Pelin lopulliseksi muodoksi valitsin kortteja ja pelilaudan yhdistävän pöytäpelin, joka ei ole kilpailullinen sekä painottuu yhdessä toimimiseen, keskusteluun ja paperilla tehtävään ongelmanratkaisuun. Valintaan vaikuttivat sekä ikääntyneiden peleihin liittyvät mieltymykset (kts. luku 2.6) että vaatimusmäärittelyssä esiin tulleet käyttäjien tavoitteet eli yhteisöllinen ja yksilöllisen oppiminen, yhdessä suunnittelu ja vaikuttaminen, viihtyminen sekä yhteisöllisyyden ja hyvinvoinnin vahvistuminen.

#### Pelin tavoitteisiin liittyvät suunnitteluratkaisut

Yhtenä pelin keskeisenä tavoitteena oli yhteisöllisen ja yksilöllisen oppimisen mahdollistaminen. Sen suunnittelun varten olin jo taustatyövaiheessa kartoittanut oppimisen ja kehittämisen kirjallisuutta sekä kokosin niiden perusteella pelin pedagogisena käyttöteorian ja rakenteena toimivan ”yhteisön uutta luovan oppimisen kehän”. Muodostin mallin soveltamalla Sengen (1990) oppivan organisaation periaatteita, Kolbin (1984) kokemuksellisen oppimisen kehää sekä Vygotskyn (1978) lähikehityksen teorioita. Lisäksi rikastin sitä Design thinking -prosessin vaiheilla (vrt. Panke & Harth 2018, 284.). Yhdistin Design thinking -ajattelun malliin, koska näin yhteisön tai ryhmän uutta luovan oppimisprosessin tavoitteena olevan mentaali- eli ajatusmallien uudistumisen lisäksi myös uusien konkreettisten toimintatapojen syntyminen ja käyttöönotto. Testasin mallin toimivuutta hyödyntämällä sitä ensin yhteisömahdollistajien työpajan suunnittelussa. Osallistujien palautteen mukaan kehän pohjalta toteutettu pajatyöskentely vahvisti heidän osaamistaan. Palautteen pohjalta päättelin mallin olevan toimiva pohja yhteisöllisen oppimisen jäsentämiseen myös Yhteisöpelissä. Malli kuvataan tarkemmin tulosluvussa 4., kuvassa 4.

Tarkoitukseni oli luoda pelistä ihmissuhteiden ja yhteisöllisyyden testilaboratorio. Siinä pelaajat pystyvät oppimaan sosiaalisia ja ryhmädynaamisia syy-seuraussuhteita, testaamaan ja reflektoimaan omien ajattelu- ja toimintamallien toimivuutta dialogissa muiden kanssa sekä

kokeilemaan käytännössä erilaisia yhteisöllisiä toimintatapoja. Pyrin tukemaan oppimista myös mahdollistamalla säröjen, eli uskomuksia kyseenalaistavien kokemusten syntymisen. Lisäksi sovelsin pelin aktiviteettien eli tehtävien sisällön ja toteutustapojen suunnittelussa erilaisia yhteissuunnittelun sekä yhteisöllisen, draamallisen ja toiminnallisen oppimisen tekniikoita. Suunnittelin pelin tuottamaan myös konkreettisen tuotoksen, Yhteisön pelikirjan. Se tarkoituksena on tuoda pelaajien yhteisen työskentelyn tulosta näkyväksi sekä jakaa opittua ja kehitettyä yhteisössä edelleen. Viihtymisen tavoitteeseen pyrittiin hyödyntämällä pelillisyyttä, kuten sääntöjä, päämäärää, yksinkertaista piste- ja tasosysteemiä sekä systeemissä etenemistä kuvaavaa tulostaulua. Lisäksi keskityin mahdollisimman aktivoivaan, yllätykselliseen ja vaihtelevaan pelisisältöön.

Suunnittelin pelin huomioiden hyvinvointia tuottavaa, monimuotoista yhteisöä tukevat tekijät, jotta myös peli itsessään tuottaisi hyvinvointia ja vahvistaisi yhteisöllisyyttä. Peliprosessin ja tehtävien suunnittelussa kiinnitin huomiota varsinkin ryhmäytymiseen, pelaajien henkilökohtaiseen tutustumiseen, yhteisen kielen, tavoitteiden ja toimintatapojen syntymiseen. Lisäksi pelissä ohjataan pelaajia demokraattiseen ja jokaisen tunnustavaan dialogiin. Näiden tekijöiden toteutuminen yhdistettynä pelaajien yhteiseen päämäärään edistää yleensä myös vastavuoroista sosiaalista tukea. Yhteisten, ”meidän” tuotosten, kuten pelikirjan, on tarkoitus vahvistaa myös yhteisön symbolista yhteenkuuluvuuden tunnetta. Tunteen on tarkoitus vahvistua myös pelin tuotoksina syntyvien ”meidän” arvojemme, tarpeidemme, tavoitteidemme ja toimintatapojemme käsittelemisestä sekä hyödyntämisestä arjen osana. Perinteisten pelisääntöjen lisäksi tein pelille myös erillinen turvalliseen ja dialogiseen yhteistoimintaan ohjaavan huoneentaulun, hyvän yhteistoiminnan reseptin, mentalisaatioryhmän periaatteita (vrt. Hallas & Sihvola 2018, 25) mukailleen.

### **Peli materiaaleihin liittyvät suunnitteluratkaisut**

Kun pelin sisällölliset teemat oli muodostettu, aloitin pelitehtävien ja muiden materiaalien käytännön suunnittelu. Viisi sisällöllistä teemaa toimivat myös mielekkäinä tehtäväryhminä. Sen jälkeen aloin haarukoimaan pelille sopiva laajuutta. Hyvin nopeasti kävi selväksi, että tavoitteen mukaista pelikokemusta ei ollut mahdollista tuottaa yhteen tai edes kahteen pelisessioon mahtuvalla tehtäväkokonaisuudella. Muuten aiheen käsittely ja siihen liittyvä yhteissuunnittelu jäisi liian pinnalliseksi. Lisäksi oli tärkeää huomioida, että hyvän yhteisön rakentamisessa on kysymys kulttuurin muutoksesta. Kehitystyön pohjaksi tutustumissani yhteisöissä, kuten Havurastissa ja Vapaaehtoistoimintakeskus Virsussa, kulttuurin muutos oli vienyt noin puoli

vuotta. Toisaalta pelistä ei kuitenkaan haluttu liian raskasta, joten lopulta päädyttiin 15 pelitehtävään, eli kolmeen tehtävään per teema. Tehtävät rakennettiin hyödyntäen ja soveltaen erilaisia hyväksi havaittuja fasilitointi- ja ohjausmenetelmiä sekä tekniikoita. Niille etsittiin oman menetelmäosaamisen lisäksi innoitusta ja toteutusideoita esimerkiksi Mannerheimin lastensuojeluliiton (2021) ylläpitämästä tehtäväpankista, Piritta Kantojärven (2012) Fasilitointi luo uutta - kirjasta, verkostotyön asiantuntijan ja kehittäjän Timo Järvensivun luentodioista (2015, 2017) sekä Päivi Vartiainen-Oran (2007) toimittamasta Petmo-hankkeen Erilaisuus sallittu - työyhteisökäsikirjasta.

Pelitehtävien lisäksi oli kehitettävä Yhteisöpelin pelilogiikkaa sekä muita pelillisiä ominaisuuksia. Erilaisiin peleihin tutustumisen jälkeen pelimateriaali päädyttiin toteuttamaan tehtäväkorttipelinä, jossa on erillisiä tehtävälomakkeita sekä edistymistä kuvaava tulostaulu eli pelilauta. Materiaalien suunnittelussa kiinnitettiin erityistä huomioita niiden esteettömyyteen, ymmärrettävyyteen ja yksinkertaisuuteen. Tarkempi kuvaus Yhteisöpelissä hyödynnetyistä pelielementeistä on tulosluvussa 4.1.

### **Fasilitointiin liittyvät suunnitteluratkaisut**

Fasilitoijille tarkoitetun peliryhmän ja -sessioiden suunnittelurungon muodostamisessa sovelsin yhteisöllisen johtamisen ja toiminnallisten ryhmien (Schwartzberg & Howen 1986; Finlay 2001) teoriaa. Toiminnallisten ryhmien tavoin myös Yhteisöpelin muodostuu toiminnallisista elementeistä ja pyrkii kehittämään osallistujensa toiminnallisia ja sosiaalisia taitoja sekä mahdollistaa tunteiden tutkimista, ilmaisua ja osallistujien välistä vertaistukea ja jakamista.

Peliä fasilitoivien yhteisömahdollistajien tarpeiden mukaan peli suunniteltiin niin, että siitä on mahdollista ottaa käyttöön vain yksittäisiä tehtäviä tai kokonaisuudessaan yhteisöllisen kulttuurimuutoksen alustukseksi. Kokonaisuudessaankin peliä voidaan pelata 1-2 tehtävän viikkovauhdilla. Pelin konseptia kuvaavassa tulosluvussa 4.2, kuvataan pelin erilaisiin käyttökonteksteihin ja -tavoitteisiin liittyviä hyödyntämismahdollisuuksia sekä muita pelin fasilitointiin liittyviä vaihtoehtoja ja tehtäviä.

### **Suunnitteluratkaisujen iterointi ja prototyypin luominen**

Kun ensimmäinen versio pelikonseptista ja siihen liittyvistä materiaaleista oli muodostettu, aloin testaamaan sitä käyttötarinoina. Pelin käyttöä kuvaavat käyttötarinat syntyivät pelikonseptin, käyttäjätiedon ja -persoonien sekä toimintatarinoiden pohjalta. Käyttötarinat toimivat

pelin toiminnallisuuden kehittämisen työkaluina. Muodostin niitä eläytymällä eri käyttäjäpersoonien mahdollisiin kokemuksiin sekä kokeilemalla, kuinka he voisivat haluta toimia pelin prototyypin käyttäessään. Roolileikkinä toteutetussa kokeilussa kävin siis läpi peliä ja sen tehtäviä eri käyttäjien näkökulmista. Tarinoita ei dokumentoitu kirjalliseen muotoon, mutta niistä syntyneet havainnot kirjattiin muistiin. Käyttötarinoiden avulla varmistin, ettei suunnittelussa jäänyt huomaamatta mitään eri käyttäjäryhmien kannalta merkittävää. Käyttötarinoiden avulla voidaan tarkastella käyttäjien ja pelin välistä toiminnallista, tiedollista sekä vuorovaikutuksellista kanssakäymistä sekä havainnoida fyysisiä käyttötilanteita. Ne toimivat tukena suunnitteluratkaisujen valinnassa ja täsmentämisessä. (vrt. Sinkkonen ym. 2009, 171-172.)

Käyttäjätarinoilla tehtyjen kokeilujen ja iteroivan jatkokehityksen perusteella pelistä luotiin prototyyppi yhdessä muiden käyttäjien kanssa tehtävää testausta varten. Käyttäjäpersoona, toiminta- ja käyttötarinat sekä prototyyppi, kuten tuleva pelikin, toteutettiin graafisen suunnittelun Canva-työkalulla sekä Office-ohjelmistolla.

### **3.3 Prototyypin testaus ja arviointi tutkimuksellisin menetelmin**

Toteutin Yhteisöpelin testaukseen liittyvän arvioinnin formatiivisena, tulevaisuudessa julkistettavan pelin jatkokehitykseen tähtäävänä, etukäteisarviointina eli evaluatiivisena kehittämistyönä (vrt. Virtanen 2007, 95). Kehittävässä arvioinnissa korostuu osallistavuus ja arviointimenetelmien valinta sekä räätälöiminen juuri tämän kehittämistyön kannalta tarkoituksenmukaisiksi (Räisänen 2005, 110-112). Arvioinnin strategiana oli tuottaa tietoa kehitetyn peliproton kokemuksellisuudesta, vaikutuksista, kehitystarpeista ja -suosituksista. Arvioinnin lähestymistapana on pelin tarkoituksenmukaisuuden testaaminen ja pilotoititutkimus. (vrt. Virtanen 2007, 93, 95, 113.) Vaikka arvioinnin pääpaino oli jatkokehittämisen mahdollistamisessa, suunnittelin sen tuottamaan myös summatiivista, kehittämistyön onnistumisen evaluointia tukevaa aineistoa, koska konstruktioita tulee arvioida niiden käytännössä tuottaman hyödyn perusteella.

Alkuperäisenä suunnitelmani oli testata pelin prototyypin senioriyhteisöissä Vantaalla ja Riihimäellä. En kuitenkaan koronatilanteen vuoksi pystynyt toteuttamaan suunniteltua testausta seniorien kanssa. Sen jälkeen suunnittelin pelin testaamista draamallisessa työpajassa, jossa testiryhmä pelasi seniorien rooleissa. Koronatilanteen heikennyttyä ennestään, jouduin luopumaan tästäkin testaus suunnitelmasta. Lopulta toteutin testauksen sulku tilanteen asettamien rajoitusten vuoksi useissa vaiheissa. Ensin testasin peliä kahden normaalia pienemmän peliryhmän kanssa, joita itse fasilitoin. Sitten toimitin sähköisen pelimateriaalipaketin Riihimäellä ja

Vantaalla sijaitsevien senioriyhteisöjen ohjaajien tutustuttavaksi ja arvioitavaksi. Lopuksi vielä testasin itse pelitehtäviä Aistipuutos-testauksen hyvää käytäntöä soveltaen (vrt. Salon Muistiyhdistys ry 2016).

	Testi 1.	Testi 2.	Testi 3.	Testi 4.
Tavoite	Käytettävyystieto, käyttökokemustieto, kehitysehdotukset, koetut vaikutukset	Käytettävyystieto, käyttökokemustieto, kehitysehdotukset, koetut vaikutukset	Käytettävyystieto, kehitysehdotukset	Käytettävyystieto, kehitysehdotukset,
Arviointimenetelmä	Prototyypin pelaamisen osallistuva havainnointi, osallistava arviointi	Prototyypin pelaamisen osallistuva havainnointi, osallistava arviointi	Osallistuva havainnointi prototyypin käsittelystä aistipuutoksia jäljittelevien apuvälineiden kanssa	Prototyypin tutustumisen vapaamuotoinen kirjallinen osallistava arviointi
Testiryhmä	Neljä (4) 12-46 -vuotiasta testaajaa, ei kokemusta senioriyhteisöistä, yksi (1) peliä fasilitoiva seniorityön ammattilainen	Neljä (4) 47-70-vuotiaasta testaajaa, ei kokemusta senioriyhteisöistä, yksi (1) peliä fasilitoiva seniorityön ammattilainen	Yksi (1) seniorityön ammattilainen	Kolme (3) seniorityön ammattilaista
Testikohde ja toteutus	Pelaaminen: 11 tehtävää  10 testikertaa	Pelaaminen: 7 tehtävää  2 testikertaa	Pelimateriaalien käsittely	Pelin hyödyntäminen työkaluna
Konteksti	Lähiyhteisö	Kuvitteellinen senioriyhteisö	Aito senioriyhteisö	Aito senioriyhteisö

Taulukko 3. Yhteisöpelin arvioimiseksi tehdyt testit

Testaukseen liittyvä pelin kehitystyö toteutettiin iteroiden eli jokaisen testauskerran myötä peliin korjauksia tehdessä. Tehdyt testaus suunnitelmat muodostettiin käytettävyydestestauksen prosessia mukailleen. Siinä määritellään ensin testauksen tavoitteet ja testikäyttäjät sekä rekrytoidaan testaajat. Sen jälkeen valitaan testattavat toiminnot, laaditaan testitarina sekä valitaan testipaikka ja testausmenetelmät. Sitten suunnitellaan autenttista käyttötilannetta muistuttava testitilanne ja lopuksi toteutetaan testaus. (vrt. Sinkkonen ym. 2009, 303-305).

### Testauksen arviointiasetus



Muodostin testaustavoitteet määrittelemällä suoritettavan arvioinnin tarkoituksen ja tavoitteet. Arvioinnin tarkoitus luo pohjan tarkoituksenmukaisen ja tapauskohtaisesti ainutlaatuisen arviointiasetelman valinnalle (Virtanen 2007, 113-114). Yhteisöpelin testaamisen tarkoituksena oli Yhteisöpelin kehitystyöhön liittyvän tiedon hankkiminen, eli oppiminen. Arviointitavoitteiden määrittelyn avulla arviointiasetelma ja toteutettava testitehtävät kohdistettiin arvioinnin kanalta oleellisiin asioihin (vrt. Sinkkonen ym. 2009, 303). Määrittelin Yhteisöpelin arviointitavoitteiksi pelin käytettävyyden ja käyttökokemuksen, pelin käyttäjien kokemat vaikutukset sekä testaamiseen osallistuvien näkemykset pelin kehitystarpeista. Keskityin arvioinnissa pelin koettuihin vaikutuksiin, sillä vaikuttavuutta ei voida luotettavasti arvioida ihmisten kokemustietoon pohjautuen (vrt. Dahler-Larsen 2005, 11). Pelin vaikutusten ja vaikuttavuuden suuntaa antavaa syy-seuraussuhdetta on kuitenkin mahdollista luonnostella prosessilähtöisen vaikuttavuuden periaatteita hyödyntäen.

Arvioinnin tarkoituksen lisäksi arviointiasetelman tulee sisältää arvioinnin kohteen sekä arviointitehtäviä avaavien arviointikysymysten määrittely (Virtanen 2007, 113-114). Tämän arvioinnin kohteena oli Yhteisöpelin peliprosessi, prosessin fasilitointi, prosessissa hyödynnettävä materiaali sekä prosessin konteksti. Konteksti on arvioinnin kohteena kuitenkin vain osittain, koska testattaessa ei ollut mahdollista toteuttaa täysin todellista käyttöä vastaavia tilanteita.

Rajasin arvioinnin tehtäväksi vain testikäyttäjien ja kehittäjän näkökulmista. Tehdyllä arvioinnilla oli kuitenkin myös muita intressiryhmiä, kuten tulevat käyttäjä, muut kehittäjät, työn toimeksiantaja sekä oppilaitos, jonka opinnäytteenä työ tehdään.

Yhteisöpelin testaamisen keskeiset arviointikysymykset olivat:

- Kuinka pelaajat kokevat Yhteisöpelin pelaamisen?
- Millaisia kehityskohteita pelin käytettävyydessä ja käyttökokemuksessa on pelin fasilitoijan näkökulmasta?
- Millaisia kehityskohteita pelissä ja sen fasilitoinnissa on senioripelaajien käytettävyyden ja käyttökokemuksen näkökulmasta?
- Millaisia vaikutuksia Yhteisöpelin pelaajat kokevat pelillä olevan?

### **Testaajien rekrytointi**

Arviointiasetelman määrittelyn jälkeen rekrytoin testaajat. Rekrytointia rajoittivat jatkuvasti tiukentuvat koronarajoitukset, jonka vuoksi senioriyhteisöjen jäsenten käyttö testipelaajina ei

ollut mahdollista. Pelaajatestiryhmät jouduttiin suositusten ja rajoitusten vuoksi rajoittamaan alle kuuteen henkeen ja testaajat rekrytoimaan arvioijan lähipiiristä. Testitulosten tulkinnan kannalta merkille pantavaa on se, että kummankin testiryhmän jäsenet tunsivat toisensa entuudestaan. Yhdellä testipelaajalla oli sosiaalialan taustaa, mutta kellään ei ollut aiempaa kokemusta senioriyhteisöistä. Sain kuitenkin toiseen testiryhmään mukaan kaksi seniori-ikäistä pelaajaa, ja ryhmän kahden muun testipelaajan oli tarkoitus testata peliä ikääntyneen roolissa. He tutustuivat ennen testausta heille toimitettuihin käyttäjäprofileihin. Eläytymistä kokeilleet testipelaajat kokivat kuitenkin, että pelin pelaamisen, arvioinnin ja rooliin eläytymisen yhteensovittaminen pelin aikana ei tuntunut luontevalta. Eläytyminen toteutettiin siis vain testitilanteeseen ja arvioinnin näkökulmaan virittäytymisen pohjaksi.

Kaikkiaan testiryhmien pelaajista viisi oli naisia ja neljä miehiä. Testipelaajiksi oli tarkoituksenmukaista saada enemmän naisia kuin miehiä. Ammatillisesti johdetut avoimet senioriyhteisöt ovat sekä omien havaintojeni että senioriyhteisöjä tutkineiden tutkijoiden mukaan yleensä naisvoittoisia. Eläkeikäiset naiset löytävät yleensä miehiä helpommin tiensä yhteisen toiminnan pariin. Miehillä vaikuttaa olevan haastavampaa löytää yhteisö, jossa on sekä mielekästä toimintaa että omalta tuntuva sosiaalinen yhteisö. (vrt. Haarni 2010, 83-84.)

Pelin aistipuutoksiin liittyvään testaukseen ei rekrytoitu ulkopuolista testaajaa, vaan toteutin sen itse. Peliä työväliseinä arvioivat yhteisömahdollistajat rekrytoitiin Kotokartanosäätiöstä sekä Vantaan kaupungin MEK Kiinneohtia -projektista. He olivat yhteisöistä, joissa peliä oli alun ollut perin tarkoitus testata. Kotokartanosäätiöstä peliä arvioi yksi toiminnanohjaaja ja MEK Kiinneohtia -projektista kaksi projektityöntekijää. Kaikki peliä arvioivat yhteisöjä mahdollistavat ammattilaiset olivat naisia.

### **Testien tiedonkeruumenetelmät ja toteutus**

Painotin testipelaajien kanssa tehdyissä testauksissa pelin ja sen pelaajien välistä vuorovaikutusta. Puutuin fasilitoijaa tilanteeseen vain, jos se oli tarkoituksenmukaista rakentavan ryhmädynamiikan säilyttämiseksi tai jonkun pelin arviointiin liittyvän seikan selventämiseksi. Ensimmäinen testiryhmä pelasi ja testasi peliä omaa yhteisöään kehittäen. He keskittyivät erityisesti yhteisön nykyisen toiminnan kuvaamiseen ja kehittämiseen liittyviin tehtäviin. Ryhmä testasi tehtäviä yhteensä 10 testitapaamisella. He testasivat yhteensä 11 tehtävää, joista kolme tehtävää olivat samoja kuin toisella pelaajatestiryhmällä.

Ikääntyneiden näkökulmasta pelatun testauksen draamakontekstina eli testitarinana oli keski-suuren ”Kotolan” kaupungin yhteisötalolla käynnistyvän senioriyhteisön kehittämistapaamiset. Luin testin aluksi testaajille lyhyen yhteisöä kuvaileva mielikuvaharjoituksellisen tekstin. Tekstiin liittyi pohdintatehtävä, jonka pohjalta jokainen pelaaja esitteli itsensä ja kertoi miksi ja miten he haluaisivat osallistuvat ”Kotolan” senioriyhteisön toimintaan. Yhteisön nykyisen toiminnan kuvaamiseen ja kehittämiseen keskittyvät tehtävät rajattiin testauksen ulkopuolelle. Tein rajauksen, jotta testaajat kykenivät keskittymään peliin ja sen arviointiin yksityiskohtaista jaettava näkemystä kuvitteellisesta yhteisöstä, jonka jäsenenä he testitilanteessa pelasivat. Draamakontekstissa pelannut testiryhmä testasi peliä kahdella testitapaamisella ja testasi niissä yhteensä seitsemää erilaista pelitehtävää.

Testauksessa koottiin laadullista arviointiaineistoa sekä hyödynnettiin pelin käyttäjien näkökulmia esille tuovia menetelmiä (vrt. Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2004, 155.). Aineiston kerääminen toteutettiin aktiivisella osallistuvalla havainnoinnilla sekä osallistavalla arvioinnilla. Käytännön arviointityössä vastauksia kysymyksiin etsitäänkin yleensä erilaisia tarkoituksenmukaisia tietoja yhdistellen (Nöjd 2015, 7). Aktiivisessa osallistuvassa havainnoinnissa tutkija on havainnointitilanteessa sekä aktiivinen toimija että toisten toiminnan havainnoija, joka tarkkailee tapahtumia, seuloa olennaista sekä tallentaa läsnäolijoiden tuottamia kuvauksia ja ilmaisuja. Havainnoinnin tavoitteena oli arviointikohteeseen liittyvien lainalaisuuksien ja rutiinien hahmottuminen. Havainnointitiedon keräämisen keinoina käytettiin pelin fasilitoinnin sekä pelaajien toiminnan ja esiin tuomien kokemusten havainnointia. Tehdyt havainnot dokumentoitiin testin aikana ja tauoilla kenttäaineistokirjaksi. (vrt. Anttila 1996, luku ”Osallistuva havainnointi”.) Pelin osallistuva havainnointi jouduttiin toteuttamaan yhdistettynä sekä testaustilanteen että itse pelitilanteen fasilitointiin. Monessa yhtäaikaisessa roolissa toimiminen oli koronatilanteen vuoksi ainoa mahdollisuus, mutta todennäköisesti vähensi fasilitoijan näkökulmasta saamieni havaintojen määrää sekä laski testauksen ja pelin fasilitointini laatua.

Osallistavan arvioinnin tarkoituksena oli kartoittaa pelin testaajien subjektiivisia kokemuksia pelin käyttökokemuksesta, sen tuottamista tuloksista ja vaikutuksista sekä kehitystarpeista ja -ideoista. Osallistavaa arviointia tehtiin sekä yksilö- että ryhmätasolla. Ryhmätasolla toteutetussa osallistavassa arvioinnissa tavoittelin erityisesti eri osapuolten vuoropuhelua, yhteistä voimaantumista ja oppimista sekä yksilöarvioita rikastavan yhteisen näkemyksen syntymistä. Jos testaus olisi pystytty toteuttamaan kokonaisuudessaan aidossa senioriyhteisössä, olisin asettanut osallistavalla arvioinnille myös yhteisöllisyyden vahvistamiseen ja jäsenten yhteisöön

sitouttamiseen liittyviä tavoitteita. (vrt. Räisänen 2005, 120.) Osallistuvan arvioinnin välineenä käytettiin fokusryhmämäisesti toteutettua arviointikeskustelua. Keskustelua käytiin sekä tehtävien välillä että tilanteen vaatiessa niiden aikana. Lisäksi ryhmä 2. teki pelin jälkeen pelin tuloksia, vaikutuksia ja testaamista arvioivaa Learning Cafe -työskentelyä. Testaustilanteiden loppuksi käytiin vielä testaustilanteen sulkeva purkukeskustelu. Kirjasin keskustelussa esiin tulleet lisähavainnot ja -palautteet ylös kenttäaineistokirjaan.

Pelin aistipuutoksiin liittyvän esteettömyystestauksen toteutin Aistipuutos-testauksen ohjeita mukailen. Käytin testauksen apuvälineinä puuvillahanskoja, rannetta jäykistävää ideaalisidettä sekä rasvattuja suojalaseja (vrt. Salon Muistiyhdistys ry 2016). Niiden avulla simuloin, kuinka heikentynyt näkö- ja tuntoaisti sekä rajoittunut käden liikkuvuus ja hienomotoriikka vaikuttavat pelikokemukseen ja pelimateriaalin käsittelyyn. Kirjasin myös aistipuutostestauksessa tehdyt havainnot ylös kenttäaineistokirjaan.

Yhteisömahdollistajat arvioivat Yhteisöpeliiä sen sähköisten materiaalien ja fasilitointiohjeistuksien perusteella. Suuren peliaineiston jakelussa ilmeni kuitenkin teknisiä ongelmia. Sen vuoksi arviointi tehtiin keskittyen keskeisimpiin materiaaleihin, kuten pelaajien ja fasilitoijien kuvallisiin ohjeisiin, pelipohjiin ja suoritusmerkkeihin sekä pelitehtäviin. Mahdollistajia pyydettiin arvioimaan pelimateriaalien käytettävyyttä, hyödynnettävyyttä sekä kehityskohteita oman työnsä kannalta. He toteuttivat arvioinnin tuottamalla vapaamuotoisen tekstin arviointipohjaan.

### **Aineiston analysointi**

Testauksien jälkeen analysoin tuotetun aineiston havaintojen ja palautteiden merkityksiä erittelevällä sisällönanalyysillä. Kiteytin sisällönanalyysin avulla aineistosta tutkimuskysymyksen kannalta merkittävät asiat selkeiden ja luotettavien johtopäätösten luomiseksi. Analyysiprosessissa aineisto ensin hajotetaan, sitten käsitteellistetään ja lopuksi kootaan uudelleen uusien loogisten kokonaisuuksien luomiseksi. Käytännössä toteutin analyysin luokittelemalla ja teemotteleamalla käyttökokemusta, käytettävyyttä, pelin vaikutuksia ja kehitysehdotuksia koskevat havainnot ja arviot. Sen jälkeen tyypittelin syntyneet ryhmät ja laskin niiden sisältämät esiintymät. Sitten peilasin syntyneitä ryhmiä vaatimusmäärittelyssä kuvailtuihin kriteereihin.

Toteutin analyysin siis teoriasidonnaisesti. Huomioin analyysiin vaikuttavat teoreettiset kytkenät, kuten käytettävyyden, ikääntyvien erityispiirteiden, käyttökokemuksen sekä pelillisyyden ja pelisuunnittelun teorit. Tarkoitukseni ei kuitenkaan ollut vain testata asetettua

lähtöoletusta, vaan keräsin ja analysoin aineistoa niin, että esiin oli tuli myös lähtöoletuksien kannalta yllättäviä tekijöitä. (vrt. Tuomi & Sarajärvi 2006, 98–99, 111.). Sitten jalostin pelin vaikutuksia koskevat havainnot sen mahdolliseksi vaikuttavuudeksi, Motivan (2020) Kokeilusta Skaalaan – pelikirjassa kuvattua vaikuttavuusketjua mukaillen. Lopuksi vielä yhdistin eri menetelmillä kerätyt aineistot (merging) pelin kannalta keskeisimpien tulosten esiin nostamiseksi. Analyysin tulokset kuvataan luvussa 5. Analysoinnin ohessa jatkoin pelin kehittämistä aineistosta koostetuilla konkreettisilla kehitysehdotuksilla. Arviointi ja käytännön kehittäminen ovatkin usein limittäisiä suhteessa toisiinsa (Nödj 2015, 8).

### **3.4 Pelin jatkokehitys, julkaisu ja jakelu**

Arvioinnin tuloksena syntyneitä johtopäätöksiä ja kehitysehdotuksia Yhteisöpelistä hyödynnetään pelin jatkokehityksessä sen lopulliseen, julkaistavaan muotoon. Lisäksi määrittelen saatujen tuloksien avulla pelin ja sen käyttöteorian mahdollisia jatkotutkimus- ja kehityskohteita. Pelin kehityksen myötä päivittyvä prototyyppi on testauksen myötä testaukseen osallistuneiden ammattilaisten saatavilla. Lopullisen pelin ensimmäinen versio tullaan julkaisemaan 1.9.2021 kaikkien toimijoiden ilmaiseen käyttöön. Julkaisu tehdään sähköisenä ja peli tulee olemaan saatavilla Kotokartanosäätiön sivuilla ([www.kotokartanosaatio.fi/yhteisopeli](http://www.kotokartanosaatio.fi/yhteisopeli)). Lisäksi peliä markkinoidaan alan sosiaalisen median kanavissa, sitä tarjotaan linkitettäväksi alan aineistopankkeihin ja sen mediatiedote tullaan lähettämään alan julkaisuihin.

### **3.5 Tutkimuksellisen kehitysprosessin eettisyys**

Olen pyrkinyt tekemään työn, sen tulosten tallentamisen ja esittämisen sekä työssä hyödynnettävien tutkimusten ja niiden tulosten arvioinnin hyvää tieteellistä käytäntöä, toisin sanoen rehellisyyttä, yleistä huolellisuutta sekä tarkkuutta noudattaen. Olen pyrkinyt valitsemaan tutkimuksessa käytettävät tiedonhankinta-, tutkimus- ja arviointimenetelmät tieteellisen tutkimuksen kriteerien mukaisesti sekä eettisesti kestävästi. Olen huomioinut tutkimuksen suunnittelussa, toteutuksessa ja raportoinnissa sekä aineistojen tallennuksessa tieteelliselle tiedolle asetetut vaatimukset. Olen esittänyt tulokset ja tehdyt havainnot mahdollisimman totuudenmukaisesti ja niiden tieteellistä merkitystä ja sovellettavuutta suurentelematta. Olen koonnut tutkimuksen lähdeluettelon työn kannalta relevanteista lähteistä. Kehitystyön vaiheista ja tuloksista olen pyrkinyt viestimään mahdollisimman vastuullisesti ja avoimesti sekä yleistajuisesti. Lisäksi työssä syntyneet tutkimustulokset ovat uusia, eikä niitä ole julkaistu aiemmin. (vrt.

Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012, 6-9.) Tutkimukseen aineistoa tuottamiseen osallistuneet henkilöt ovat toimineet pääosin ryhminä, enkä ole kerännyt heistä mitään suoraan heidän henkilöllisyyteensä yhdistettävissä olevaa tutkimusaineistoa, kuten henkilötietoja, kuvaa tai ääntä.

Kehitystyöstä tuottamani arvioinnin luotettavuuden ja yksiselitteisyyden kannalta on tärkeää, että määrittelen huolellisesti suhteeni arvioitavaan projektiin (vrt. Kylmäkoski 2003, 9). Koska toimin pelin kehittäjä, testipelin fasilitoija sekä arvioinnin toteuttajana, oli suhteeni arviointikohteeseen hyvin tiivis. Suoritin pelin arvioinnin tilaajan eli Yhteisöpelin kehitysprojektin ehdoilla ja sen tavoitteena oli oma oppimiseni. Arvioijan roolini oli lähellä konsultin tai valmentajan roolia ja tehtäväni oli luoda valmiuksia Yhteisöpelin optimaaliselle kehitymiselle sekä pelin kehittämiseen liittyvän osaamisen syvenemiselle. Jos arviointia olisi suoritettu yhdessä kaikkien intressiryhmien kanssa, olisi arviointi ollut lähempänä kokonaisvuorovaikutteista arviointia, jolloin arvioijan roolina olisi ollut oppimiskokemusten tuottaja. (vrt. Virtanen 2007, 135, 137.)

Arvioijan rooliani voidaan kuvata myös integroijana, jonka tehtävänä oli kehittäminen ja tavoitteena arviointikohteen muutostarpeiden osoittaminen (vrt. Aalto-Kallio, Saikkonen & Koskinen-Olloqvists 2009, 23). Huomioitavaa Yhteisöpelin arvioinnissa oli, että olin itse myös tuottanut arvioinnin kohteena olevan pelin. Olin siis monessakin suhteessa läheisessä vuorovaikutuksellisessa suhteessa arvioinnin kohteeseen. Sidonnaisuuksien vuoksi pyrin tietoisesti välttämään klientismin ja elitistisen pluralismin arvoloukkuja. Arvioinnin tulos ei saa vääristyä kehittäjän omaksi tai oman käyttäjäryhmän eduksi (vrt. Virtanen 2007, 37).

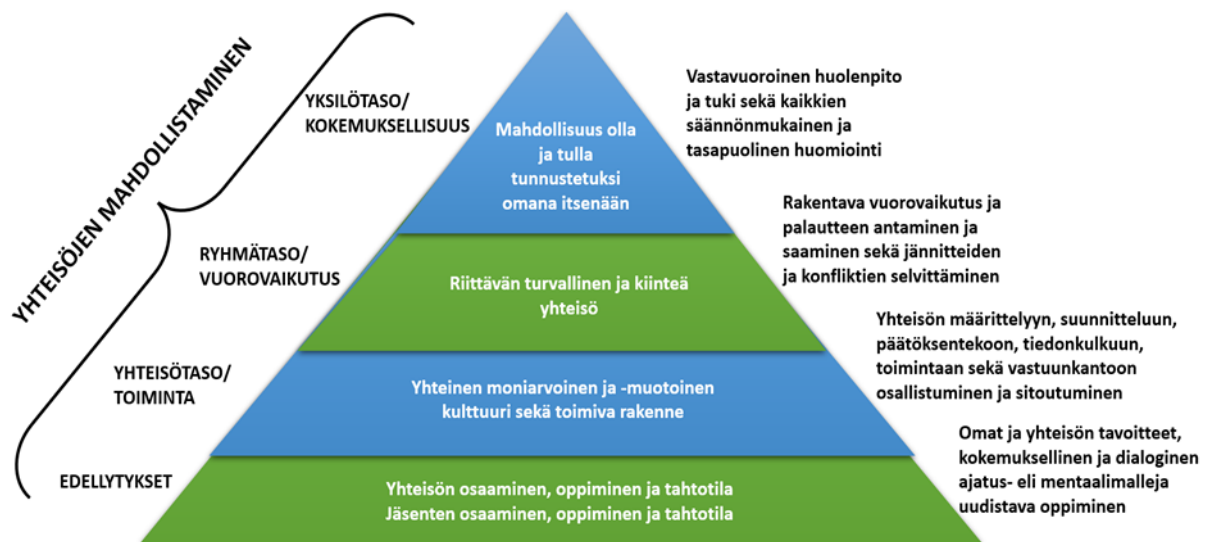
## 4 YHTEISÖPELIN KONSEPTIKUVAUS JA KÄYTTÖTEORIA

Tässä luvussa kuvaan Yhteisöpelin prototyypin konseptin ja konseptin taustalla olevan käyttöteorian. Luku vastaa myös työn tutkimuskysymyksiin ”Mitkä tekijät tukevat avointen senioriyhteisöjen kykyä tuottaa hyvinvointia?” sekä ”Millainen Yhteisöpelin tukee senioriyhteisön kehittymistä hyvinvointia tuottavaksi?”. Aluksi kuvaan senioriyhteisöjen hyvinvointia tukevia tekijöitä, Yhteisöpelin sekä pelin taustaa yleisesti. Alaluvussa 4.1. keskityn pelin kulun ja elementtien, kuten päämäärän, materiaalien, peliryhmän, pelisession sekä pelitilanteen kuvaamiseen. Luvussa 4.2 taas määrittelen pelin fasilitoinnin viitekehystä ja perustaa. Luvussa 4.3 kuvailen pelin teemoja ja pelitehtäviä. Viimeisessä luvussa 4.4 tarkastelen pelin tuotoksena syntyvän yhteisön oman pelikirjan merkitystä ja käyttötapoja.

Yhteisöpelin on yhteisöjä johtavien, rakentavien ja mahdollistavien ammattilaisten työväline. Yhteisöpelin voidaan hyödyntää pelillisenä kokonaisratkaisuna, räätälöitävänä peli- ja tehtävä-rakenteena tai vain tehtävä- ja ideapankkina. Pelin avulla yhteisö voi järjestelmällisesti ja osallisuutta tukevasti kehittää omaa toimintaansa hyvinvointia ja monimuotoisuutta tukeväksi. Pelin avulla on tarkoitus synnyttää yhteisöön luottamuksen ja välittämisen ilmapiiriä sekä yhteistä tietoisuutta yhteisön arvoista, tavoitteista, kielestä, kulttuurista ja toimintatavoista. Näkyväksi tehdyllä ja käytäntöön puretulla yhdessä muodostetulla tahtotilalla voidaan estää turhia väärinymmärryksiä sekä yhteisön jäsenten toisiin tai itseensä kohdistamia tarpeettomia kielteisiä mielikuvia (Raina & Haapaniemi 2007, 48, 50).

Kirjallisuuden perusteella keskeisiä avointa ja hyvinvointia tuottavaa yhteisöä tukevia tekijöitä ovat jokaisen jäsenen mahdollisuus tulla tunnustetuksi ainutlaatuisena omana itsenään (Swann ym. 2003; Pirhonen 2015, 27-32), riittävän turvallinen yhteisö (Roth, 2019; Sykes ja Gachago 2018), yhteisön moniarvoinen ja -muotoinen yhdessä neuvotellen muodostettu kulttuuri, eli pluralismi ja inklusio (Ekholm 2009, 30) sekä yhteisöllinen älykkyys ja oppiminen (Paasi-vaara & Nikkilä 2010, 23, 26-28; Norlund 2010, 38). Inklusio ilmenee ihanteellisimmillaan osallisuuden oikeuksien täysipainoisena toteutumisena. Osallistumisen oikeuksia ovat osallistuminen yhteisön suunnitteluun, päätöksentekoon ja arviointiin, tiedon saamiseen ja tuottamiseen, toiminnan tuottamiseen, yhdessä tekemiseen sekä tuen saamiseen (Pellikka 2016, 47-50). Erilaisuutta hyväksyvän kulttuurin ja jokaisen täysipainoisen osallisuuden toteutumiseen vaikuttavat yhteisön sekä sen jäsenten ja ohjaajien motivaatio ja valmiudet, vuorovaikutus- ja

toimintatavat sekä niiden kehittymisen mahdollistaminen (Sykes & Gachago 2018; Von Bergen, Soper & Foster 2002, 241; Heikkinen 2005, 9-10). Yhteisöä ohjaavan ammattilaisen tulisi panostaa yhteisön jäsenten välisten positiivisten ensivaikutelmien syntyyn jäsenten keskinäisen tunnustamisen edistämiseksi (Swann ym. 2003, 1397) sekä aktiivisesti pyrkiä muodostamaan avointa, osallistavaa, oppivaa, demokraattista ja vastakkainasettelua ennaltaehkäisevää dialogista kulttuuria (mm. Von Essen & Simonen 2020, 9; Raina & Haapaniemi 2007, 37, 46, 60; Sternberg 2011, 115-116; Attias & Brandsma 2020, 20). Näiden yhteisön hyvinvointia tukevien tekijöiden pohjalta muodostettiin Yhteisöpelin keskeiset teemat. Lisäksi tekijät huomioitiin Yhteisöpelin tavoitteiden, tehtävätekniikoiden ja ohjauksen suunnittelussa, jotta myös Yhteisöpelin pelikokemus itsessään, ei vain sen sisällöllinen aines, olisi pelaajiensa hyvinvointia tukeva ja kehittävä.



**Kuva 3. Kohti hyvinvointia tuottavaa ja monimuotoista yhteisöä eli hyvinvointia tuottavaa yhteisöä tukevat tekijät kirjallisuudesta analysoituna.** Hyvinvointia tuottavan ja monimuotoisen yhteisön edellytyksinä ja perustana on yhteisön ja sen jäsenten osaaminen, oppiminen ja kehittymiseen motivaation tuottava tahtotila. Yhteisön kokemuksellinen ja dialoginen sekä ajatus- eli mentaalimalleja uudistava oppiminen mahdollistuu, kun yhteiset tavoitteet huomioivat ja ovat riittävän yhteneväiset jäsenten omien tavoitteiden kanssa. Yhteisön ja sen toiminnan tasolla hyvinvointia edistää yhteisön jakama moniarvoinen ja -muotoinen kulttuuri sekä toimivat, yhteisön määrittelyyn, suunnitteluun, päätöksentekoon, tiedonvälitykseen, toimintaan sekä vastuunkantoon liittyvät rakenteet. Ryhmätasolla hyvinvointia edistää rakentava vuorovaikutus, palautteen antaminen ja saaminen sekä jännitteiden ja konfliktien selvittäminen. Niiden myötä yhteisöstä voi syntyä riittävän turvallinen ja kiinteä, mutta silti riittävän joustava oppiakseen ja kehittyäkseen. Yksilön ja hänen kokemuksensa tasolla hyvinvointia tuottava yhteisön tarjoaa mahdollisuuden olla ja tulla tunnustetuksi omana itsenään. Käytännössä se tarkoittaa yhteisön jäsenten kykyä ja halua vastavuoroiseen huolenpitoon, tukeen sekä kaikkien säännönmukaiseen ja tasapuoliseen huomiointiin. Yhteisöjä mahdollistamisen tulee luoda puitteet ja ohjata yhteisöä kehittymään kaikilla näillä tasoilla.

Pelin pedagogisena käyttöteorianana on oppimisen ja kehittämisen teorioista muodostettu ”yhteisön uutta luova oppimisen kehä”. Se toimii peliin ja pelitehtäviin sisäänrakennettuna yhteisöllisenä oppimisprosessina. Kehä pohjautuu Sengen (1990) oppivan organisaation periaatteisiin,



Kolbin (1984) kokemuksellisen oppimisen kehään, Vygotskyn (1978) lähikehityksen teoriaan sekä Design thinking -yhteissuunnitteluprosessiin.



**Kuva 4. Oppimis- ja kehittämisteorioista muodostettu ”Yhteisön uutta luova oppimisen kehä”.** Yhteisön uutta luovan oppimisen kehä alkaa yhteisön jäsenten opittavaan ja kehitettävään asiaan liittyvistä yksilöllisistä kokemuksista ja niiden tulkinnasta. Kokemuksia jaetaan yhdessä toisten kokemusmaailmaan eläytyen ja niiden kautta omia näkökulmia sekä kokemustietoa rikastaen. Sen jälkeen luodaan dialogisesti keskustellen yhteinen näkemys eli määrittely käsiteltävästä asiasta, joka luo pohjaa myös yhteisen kielen muodostumiselle, mikä ennaltaehkäisee väärinymmärryksien ja vastakkainasettelun syntymistä myöhemmin. Määrittelyn pohjalta voidaan luoda yhteinen tahtotila. Tahtotilan tulee olla linjassa myös yhteisön jäsenten henkilökohtaisten tavoitteiden kanssa, jotta jäsenten on mahdollista sitoutua asetettuihin tavoitteisiin. Kun tahtotila on luotu, aloitetaan yhteinen ideointi ja tiedonetsintä erilaisista mahdollisista tahtotilaan johtavista uusista toimintavaihtoehdoista, mikä kasvattaa jokaisen prosessiin osallistuvan jäsenen osaamista. Löydettyjen ratkaisuvaihtoehtojen perusteella luodaan niiden parhaat puolet hyödyntävä uusi toimintamalli eli uuden toimintatavan prototyyppi. Lopuksi uutta toimintamallia eli prototyyppiä testataan käytännössä, josta syntyy uusia jaettavia kokemuksia yhteisön jäsenille. Jokaisen kehän kierron myötä yhteisön jäsenten ajatus- eli mentaalimallit uudistuvat sen verran, kuin kunkin jäsenen lähikehityksen vyöhykkeensä rajoissa on mahdollista.

Yhteisöpelit on myös nimensä mukaisesti konkreettinen toiminnallinen ja fyysinen peli, joka suunniteltiin pelisuunnittelun MDA-viitekehystä hyödyntäen. Suunnittelu aloitettiin tavoiteltavan peli- eli käyttökokemuksen määrittelystä. Sitten kartoitettiin käyttäjien käyttökokemukseen liittyvät tavoitteet eli motivaatiotekijät. Sen jälkeen selvitettiin, mitä kokemuksellisia ominaisuuksia (estetiikka) pelillä tulee olla, jotta se vastaa käyttäjien tarpeisiin ja tuottaa halutun kokemuksen. Seuraavaksi kuvattiin pelin vaatimat panokset ja peliltä odotetut tulokset (dynamiikka) sekä suunniteltiin halutun kokemuksen tuottavien pelielementtien ja -logiikan käytännön toteutus (mekaniikka). Näiden vaiheiden myötä muodostui Yhteisöpelin käyttäjien tarpeisiin vastaava pelijärjestelmä, jonka vaatimusmäärittely ja tavoitetila kuvataan kuvassa 5.



Pelimateriaali sisältää pelipohjan ja siihen liittyvät suoritusmerkit, säännöt ja tehtävämateriaalit. Tehtävämateriaalit sisältävät tehtäväkuoret, niiden sisässä olevat tehtäväkortit ja lomakkeet sekä muut mahdolliset vaihtoehtoiset tehtäväkohtaiset luovat lisämateriaalit. Lisäksi pelaajat tarvitsevat kynät ja kumit. Pelipohja- ja tehtävämateriaalit ovat saatavilla sähköisessä muodossa. Pelin fasilitoija tulostaa ja kokoaa materiaaleista haluamansa pelipaketin. Varsinaisen pelimateriaalin lisäksi materiaalipakettiin kuuluu myös Yhteisöpelin fasilitoijan ohje, jossa on tiivistelmä fasilitoinnin kannalta keskeisistä asioista sekä ohjeet pelitehtävien kokoamiseen ja fasilitointiin.



**Kuva 6. Yhteisöpelin pelimateriaalia eli pelipohja, suoritusmerkit, tehtäväkuoret tehtävämateriaaleineen, peliohje, hyvän yhteistoiminnan resepti sekä kirjoitusvälineet**

Pelipohjasta on useampia vaihtoehtoja, joista osa tukee pelaajaryhmän itseilmaisua eli pohjan personointia yhteisökohtaiseksi. Pelin säännöt koostuvat peliohjeesta sekä hyvän yhteistoiminnan reseptistä, joiden puitteissa peliä pelataan. Pelin pisteytys toimii niin, että jokaisesta yhdessä suoritetusta tehtävästä saa yhden pisteen eli palkinnon. Peliryhmän tasoa ilmaisee pelipohjalle eli tulostaululle kertyvä suoritusmerkkien määrä. Kun kaikissa kohdissa on merkki, on ryhmä saavuttanut tavoitteensa ja peli on voitettu.

Kukin pelaaja on vuorollaan pelivuorossa, mutta pelitehtävät suoritetaan yhdessä. Pelaajien ei ole tarkoitus kilpailla keskenään, sillä ryhmän keskinäinen kilpailu ei yleensä edistä

yhteenkuuluvuutta ja yhteistoimintaa, eikä osallistujien hyvinvointia (vrt. Zuo, Chen & Zhao 2018, 1-2.). Tehtävät ovat pääasiassa ongelmanratkaisua sisältäviä kynä-paperitehtäviä, jotka ovat suosituin pelimuoto ikääntyneiden parissa. Lisäksi mukana on erilaisia luovaa työskentelyä ja roolien ottamista sisältäviä tehtäviä, jotka voivat olla ikääntyneille vieraampia. Pelitehtävät ovat ennen käsittelyä erillisissä pelikuorissa, joiden tarkoitus on helpottaa materiaalien käsittelyä sekä tuoda mielenkiintoa lisäävää yllätyksellisyyttä pelaamiseen. Tehtävissä painotuvat jokaisen pelaajan osallistaminen ja osallisuuden varmistaminen. Osallistaminen on pelaajien rohkaisemista ja motivointia olemaan aktiivisia, käyttämään valtaa sekä vaikuttamaan. Sen päämääränä on sitoutumisen, toimijuuden kokemuksen ja yhteenkuuluvuuden tunteen mahdollistava osallistuminen.

Pelipohja, ohjeet, tehtävät ja lomakkeet ohjaavat pelaajia vuorovaikutteisesti pelissä etenemisessä sekä pelitehtävien suorittamisessa. Fasilitoija tukee pelaajia tarvittaessa pelaamisessa. Lisäksi fasilitoijalla on tiettyjä yksittäisiä tehtävämateriaaleissa nimettyjä tehtäviä, kuten mielikuvaharjoituksen lukeminen ja dokumentointia. Pelaajat suorittavat tehtäviä pääasiassa omia kokemuksia jakaen, tekstiä tuottaen, asioita ryhmitellen ja tyypitellen, erilaisiin tilanteisiin ja rooleihin eläytyen sekä yhdessä keskustellen. Tehtävät on järjestetty niin, että eri teemoihin liittyvät tehtävät vuorottelevat ja täydentävät toisiaan.

### **Pelaajat eli peliryhmä**

Peli on kohdistettu erityisesti yli 60-vuotiaille ja kehitetty heidän erityistarpeensa huomioiden. Peliä on kuitenkin mahdollista pelata myös muiden aikuisryhmien kanssa. Yhtä peliryhmää varten tarvitaan kuusi pelaajaa. Pelaajia voi tarvittaessa olla muutama vähemmän, mutta osa pelitehtävistä on suunniteltu kolmelle parille, jolloin poikkeava pelaajamäärä vaatii fasilitoijalta tehtävien soveltamista. 4-6 hengen pienryhmät ovat intiimejä ja turvallisia (vrt. Kähönen 2009, 64) sekä yhteistoiminnallisuuden kannalta tehokkaita. Erityisesti viiden hengen ryhmäkoon on todettu olevan tehokas ongelmanratkaisua vaativissa tehtävissä. Sitä pienemmät ryhmät alkavat kuitenkin toimia enemmän yksilöinä kuin ryhmänä, kun taas ryhmän suuretessa sen paine yksimielisyyteen, riippuvuus ohjauksesta ja taipumus jakautua alaryhmiin lisääntyy. Lisäksi ryhmäkoon kasvu vähentää yksittäisen ryhmäläisen aktiivisuutta, tasavertaista osallistumista, jokaisen mahdollisuutta tulla kuulluksi, olla oma itsensä sekä tuntea toisensa. (vrt. Niemistö 2021, 57-59) Tutussa pienryhmässä toimiminen on myös ikääntyneille yleensä mieluisampaa.

Pelaajien motivaatio on kriittinen tekijä pelaamisen onnistumiselle. Pelaajat panostavat peliin henkilökohtaisten kokemuksia ja näkemyksiä jakamalla, antamalla aikaa, olemalla avoimia uusille näkökulmille sekä osallistumalla aktiivisesti yhteistyöhön toisten pelaajien kanssa. Peli taas tarjoaa yksittäisille pelaajilleen mahdollisuuden oppia uutta, vaikuttaa ja valtaistua, katsoa maailmaa uusista näkökulmista, kehittää eläytymiskykyä, rakentaa hyvää yhteisöä sekä tutustua ja kokea yhteenkuuluvuutta toisten pelaajien kanssa.

### **Pelisessiot**

Pelin rakentuu viiden hyvinvointia tuottavan ja monimuotoisen yhteisön perusedellytyksiin kuuluvan teeman ympärille. Jokainen teema sisältää kolme tehtävää ja peli sisältää yhteensä 15 teematehtävää, yhden tutustumistehtävän sekä kaksi koko peliprosessin yhteenvetoon, purkamiseen sekä arviointiin tarkoitettua lopputehtävää. Peli on suunniteltu jaettavaksi erillisiksi pelisessioiksi, joissa pelataan yksi, maksimissaan kaksi, pelitehtävä viikoittain. Kukin pelisessio koostuu lämmittelystä ja virittelystä, suoritettavista tehtävistä, etenemisen seurannasta ja mahdollisten eri peliryhmien tuotoksien yhdistämisestä sekä purkukeskustelusta ja palautteesta. Yhden pelisession kesto on noin 1-2 h. Yksittäisten tehtävien kesto on vaihtelee 20 minuutista tuntiin. Pelitehtävien pelaamisen välillä on tarkoituksenmukaista pitää riittävän pitkät tauot, jotta tehtävissä luotu yhteinen tieto ehditään omaksua myös arjen osaksi.

### **Pelitalanne**

Pelaamistilanteen tulisi olla ennalta ilmoitettu ja muulta toiminnalta ja häiriöiltä rauhoitettu. Pelaamiseen tulee varata runsaasti aikaa. Jokaisella peliryhmällä tulisi olla oma erillinen esteetön pelitalansa. Pelitalan kalusteiden tulisi mahdollistaa pelaajien tasavertainen osallistuminen sekä huomioida pelaajien erilaiset aisti- ja liikkumisrajoitteet. Pelitalanteet kannattaa pyrkiä pitämään samankaltaisina, sillä tilanteen tuttuus tukee pelin mielekkyyttä erityisesti ikääntyneiden kannalta. Tuttu tilanne on helpommin hallittava ja tukee siten osallistujien muistamista, keskittymistä sekä uskoa omaan suoriutumiseensa.

### **Pelikirja**

Yhteisöpelin pelaamisen myötä yhteisölle muodostuu oma yhteisön jakamaa kulttuurista tietoa sisältävä pelikirja. Pelikirjan tarkoituksena on tuoda näkyväksi yhteisön jakamia arvoja, tavoitteita, pelinsääntöjä ja arjen toimintatapoja. Se toimii yhteisön käsin kosketeltavana vuorovai-  
kutussopimuksena, johon kaikkien yhteisön jäsenten tulee sitoutua. Pelikirja on hyvä joko jakaa

yhteisön jäsenille tai pitää sitä yhteisössä näkyvässä paikassa, josta kaikki tarvittaessa löytävät sen. Siihen on hyvä säännöllisesti palata sekä yhteisen näkemyksen kirkastamiseksi että haastavien tilanteiden ratkaisemiseksi. Pelikirjalla on merkitystä vain silloin, jos siihen dokumentoitu kulttuuri elää yhteisön arjessa. Lisäksi se toimii perehdytyskansiona yhteisön uusille jäsenille. Se sanoittaa usein sanattomiksi jääviä sosiaalisia normeja, yhteisön jäseniin kohdistuvia odotuksia. Koska yhteisö kuitenkin muuttuu jokaisen uuden jäsenensä myötä, tulee myös pelikirjaa säännöllisesti päivittää.

## 4.2 Pelin fasilitointi

Peli tai sen fasilitoija ei voi pakottaa pelaajia yhteisöllisyyteen ja terveen yhteisön toimintatapoihin. Ryhmälle voidaan kuitenkin viitoittaa oikeaa suuntaa tarjoamalla heille tietoa, mahdollisuus kokeilla ja harjoitella erilaisia toimintatapoja sekä ymmärtää erilaisten valintojen ja toimintatapojen syy-seuraussuhteita. Pelin ja sen tehtävien tavoitteena ei olekaan tietty ”oikea” lopputulos, vaan ryhmän yhteinen prosessi ja dialogi, jossa luodaan yhteinen kieli, neuvotellaan asioiden merkityksistä, asetetaan yhteisiä tavoitteita ja kokeillaan sekä valitaan käytännön toimintatapoja tavoitteisiin pääsemiseksi.

Kyseessä on siis kulttuurinmuutoksen johtava yhteisöllinen oppiminen, joka vaatii fasilitoijaltaan ymmärrystä siitä, miten ihmisten tuntevat ja tulevat toimeen, sekä siitä kuinka he ajattelevat ja käsittelevät tietoa yhdessä. Onnistunut yhteistä oppimista tuetaan säätelyllä eli suunnittelulla, tarkkailulla ja arvioinnilla. Vuorovaikutustilanteissa tukea ja rohkaisua tulee antaa erityisesti tunteiden ilmaisuun ja niistä puhumisen, keskinäisen tukemiseen, argumentoinnin hienovaraisuuteen, eri näkökulmien huomioimiseen sekä jännitteiden lieventymiseen. (vrt. Isohäätä 2020.) Osallistujia tulee kannustaa ja sitouttaa vastavuoroiseen ja tasa-arvoiseen osallistumiseen sekä yhteisen ymmärryksen luomiseen. Yhteisen tiedon rakentamisen mahdollistamiseksi ohjauksen tulee lisäksi olla erilaisten näkemysten ja selityksien pohtimiseen rohkaisevaa sekä tavoitteeltaan ja toimeksiannoltaan selkeää. (Arjava 2005, 24.) Fasilitoijan roolina ei siis ole pelaajien ja pelin aktiivinen ohjaus, vaan turvallisen pelitilanteen luominen. Fasilitoijan tavoitteena on motivoida, osallistaa sekä tukea pelaajia pelin kautta tapahtuvaan omaehtoiseen yhteisölliseen oppimiseen ja kehittämiseen.

Pelin fasilitoijan tehtävinä on suunnitella, määritellä ja valmistella peliprosessi, siihen kuuluvat pelisessiot, tukea pelin pelaamista sekä huolehtia pelin jälkitoimista ja pelissä syntyneen yhteisen tiedon ja suunnitelmien jalkautumisesta yhteisön arkeen. Tehtävä ei siis lopu, vaan vasta

alkaa pelin järjestämisestä. Prosessin tavoitteena on yhteisön jokaisen jäsenen osallisuuden kokemuksen mahdollistava kulttuuri, jossa tavoitteet asetetaan, kehittämiskohteet tunnistetaan ja toiminnan säännöt sovitaan yhdessä yhteisön jäsenten kanssa. Kulttuurin perustana on vastavuoroinen jakaminen, suhteen jatkuva rakentaminen sekä viestinnän ja toiminnan esteettömyys ja saavutettavuus yhteisön nykyisten ja potentiaalisten jäsenten kannalta. Kulttuurille olennaisen osallistamisen prosessin on jatkuvaa ja kehittyvää dialogia, joka vahvistaa yhteisön jäsenten tunnetta toimijuudesta ja tasavertaisesta kumppanuudesta. Siinä kunnioitetaan toimijoiden yksilöllisiä voimavaroja ja mieltymyksiä, sillä onnistunut osallistaminen ei tunnu yhteisön jäsenistä pakottavalta tai rasittavalta. (vrt. Pekkala & Luoma-Aho 2019, 17, 19.)

Varsinainen kulttuurimuutos tapahtuu vasta yhteisön arjessa, kun yhdessä luotuja arvoja, merkityksiä ja toimintatapoja sovelletaan arjen osana sekä käytetään erilaisten arjen tilanteiden selkiyttämässä. Kestävän muutoksen synnyttämiseksi ja ylläpitämiseksi yhteisön arvokeskustelun ja toimintatapoja kehittävän dialogin tulee olla jatkuvaa ja käytännön tasolle vietyä. Sille täytyy myös varata runsaasti aikaa yhteisön ja siellä toimivien työntekijöiden arjessa. Dialogiin panostaminen tukee myös yhteisöllisyyden kehittymistä. (Sternberg 2011, 117; Raina & Haapaniemi 2007, 36-38.) Hyvän dialogin periaatteita ovat tasa-arvo, vapaus tutkia aihetta, aktiivinen ja nöyrä kuuntelu, kuullun kiteyttäminen, erilaisten näkökulmien esilletuominen ja hyväksyminen sekä luottamuksellisuus. Lisäksi jokaisen tulee osallistua dialogiin ihmisinä, eikä jonkun ryhmän tai aatteen edustajina. Fasilitoijan tulisikin tukea yhteisön jäseniä dialogisuuden perustaitojen omaksumisessa ja toteuttamisessa. William Isaacsin mukaan (1999) mukaan niitä ovat omien reaktioiden ja tulkintojen pidättely, tarkkaavainen kuunteleminen sekä oman näkökulman sanoittaminen ja toisten näkemysten kunnioittaminen. (vrt. Järvensivu 2015.)

Jos arvoja ja yhdessä sovittuja toimintatapoja ei tehdä arjessa näkyviksi, yhteisön rakenteet saattavat muotoutua avoimuuden sijaan syrjiviksi. Lisäksi yhteisössä toimivien ammattilaisten on tärkeää alati tiedostaa, mihin arvoihin ja teoreettiseen perustaan heidän toteuttamansa työmenetelmät perustuvat, jotta toiminnan kurssi pysyy oikeana ja myös toisen silmissä uskottavana. (Sternberg 2011, 117.)

Fasilitoinnin ensimmäinen vaihe on peliprosessin tavoitteiden määrittely. Fasilitoijan tulee luoda selkeä kuva itselleen siitä, miten ja miksi yhteisöä pyritään pelin avulla suuntaamaan sekä onko hän itse valmis sitoutumaan pelin edustamaan arvomaailmaan. Lisäksi hänen tulee valita, kuinka hän aikoo pelikonseptia soveltaa. Pelikonseptia on mahdollista hyödyntää joko valmiina

pelikokonaisuutena, sisällöiltään itseräätälöitävänä yhteisöllistämisen prosessin rakenteena tai vain ideoita tarjoavana tehtäväpankkina.

Pelikonseptin suunnitteluun vaikuttaa myös se, että onko peliä tarkoitus pelata jo olemassa olevassa vai vasta muodostuvassa ryhmässä. Jo olemassa olevassa ryhmässä tulee huomioida ryhmän historian, kuten miksi ja miten ryhmän jäsenet ovat tulleet ryhmään, mitä ryhmän jäsenyys heille tarkoittaa ja miten pysyvää tai huokoista jäsenyys on. Tärkeää on myös tietää, kuinka kauan ryhmä on ollut olemassa sekä missä kehitysvaiheessa se parhaillaan on. (Schwartzberg ym. 2008, 108–109.) Myös teemoihin käsittelyyn liittyvässä suunnittelussa on hyötyä, jos on jonkinlainen käsitys eri jäsenten välisistä suhteista, ryhmärooleista, mahdollisista piilevistä konflikteista sekä pelaajien mahdollisista ihmissuhteisiin liittyvistä traumaattisista kokemuksista.

Peliprosessin määrittelyn ja suunnittelun jälkeen vuorossa on peliryhmän ja paikan valinta. Peliryhmän rekrytoinnissa tulee kiinnittää huomioita siihen, että ryhmän jäsenten taidot, toiveet, elämäntilanne ja aikataulu sopivat ryhmään osallistumiseen. Paikan valinnassa kiinnitetään huomiota sen kulttuuriseen ja fyysiseen esteettömyyteen. Onko paikka sellainen, joka koetaan helposti lähestyttäväksi ja turvalliseksi, tunnelmaltaan peliä tukevaksi sekä fyysisiltä ominaisuuksiltaan esteettömäksi? Lisäksi tulee suunnitella ryhmän toimintatavat, kuinka peliryhmään liittyvistä asioista viestitään, miten tullaan, toimitaan ja lähdetään sekä kuinka ryhmäkertojen onnistumista arvioidaan. (vrt. Schwartzberg ym. 2008, 102.)

Jokaista pelisessiota suunnitellessa on hyödyllistä kirkastaa vielä kyseisen session tavoite. Tavoitteiden tulisi tukea yhteisen tavoitteen lisäksi myös osallistujien henkilökohtaisia tavoitteita. Lisäksi on kiinnitettävä huomiota pelin haastavuuden porrastamiseen ja ryhmän ja sen jäsenten edistymisen arviointiin suhteessa asetettuihin tavoitteisiin. Onko suunniteltu sessio juuri näiden osallistujien ja heidän edistyksensä kannalta tarkoituksenmukainen ja lähikehityksen vyöhykkeellä? Sisältääkö se sopivasti mahdollisuutta valinnanvapauteen, itsenäisen työskentelyn ja spontaanin itsensä toteuttamiseen? Entä keskittyykö sessio riittävästi ryhmäkeskeiseen, yhteisöllisyyttä ja yhteistä ymmärrystä vahvistavaan ryhmäkeskeiseen toimintaan? (Vrt. Finlay 2001, 90-95.)

Keskeinen osa session suunnittelua on session käytännön toteutuksen määrittely eli toiminnan valinta. Millaista lämmittelyä ja virittelyä ryhmä pelitehtävän pohjaksi tarvitsee? Onko tarpeen lisätä sessioon ylimääräisiä ryhmäytyshetkiä tai purkukeskusteluita? Tarvitseeko ryhmä



työskentelyynsä lisätaukoja? Palveleeko pelitehtävä ryhmää sellaisenaan vai tuleeeko sitä muokata vastaamaan paremmin ryhmän tarpeita? Hyödynnetäänkö pelitehtävissä tai tunnelman luoja jana jotain materiaaleja tai rekvisiittaa? Entä mikä on paras menetelmä loppukeskustelun toteuttamiseen?

Suunnittelussa tulee huomioida ryhmäläisten kiinnostuksen kohteet, vahvuudet, rajoitteet sekä ympäristön tarjoamat mahdollisuudet ja asettamat esteet. Huomioon on otettava myös, miten pelitilanteeseen vaikuttaa kunkin ryhmäkerran ryhmien koostumus ja heidän keskinäinen koheesionsa. (vrt. Finlay 2001, 98-99.)

Ennen pelisessiota tulee huolehtia käytännön järjestelyistä, kuten osallistujien kutsumisesta, tilan varaamisesta ja valmistelusta sekä materiaalien valinnasta ja valmistelusta. Kutsumista kannattaa pohjustaa markkinoimalla yhteisön kehittämisen ja jäsenten antaman vaikuttamispäätöksen merkityksellisyyttä ja vaikuttamisen avaamia mahdollisuuksia yhteisön nykyisille ja tuleville jäsenille jo etukäteen. Varsinainen kutsuminen kannattaa kuitenkin tehdä erikseen jokaiselle ihmiselle, sillä kasvokkain tai tekstiviestitse esitetty henkilökohtainen kutsu toimii yleensä tehokkaimmin (Birck 2020, 7). Pelaajia kutsuttaessa on hyvä huomioida, että osa ikääntyneistä on kasvatettu näkemään pelit ja pelaamisen negatiivisia, jopa paheksuttavina. Silloin kutsuja voi pyrkiä hälventämään peleihin liittyviä ennakkoluuloja kuvailemalla Yhteisöpelejä tarkemmin.

Pelitalanteessa pelin fasilitoijalla on keskeinen rooli pelin alku-, loppu- ja siirtymätilanteissa sekä hyvän ryhmädynamiikan että jokaisen osallisuuden varmistamisessa. Fasilitoija toivottaa jokaisen pelaajan henkilökohtaisesti tervetulleeksi ja luo pelaamiselle riittävän turvallisen tilan, jossa osallistujat uskaltavat olla oma itsensä, mutta saavat voivat myös käydä omia asenteita ja oletuksia kyseenalaistavaa dialogia. Hänen tulee erityisesti panostaa ryhmän jäsenten välisten positiivisten ensivaikutelmien syntymiseen, millä on keskeinen vaikutus jäsenten väliseen yksilöllisyyden tunnistamiseen sekä vastavuoroiseen tunnustamiseen (vrt. Swann ym. 2003, 1397). Lisäksi hän esittelee ryhmälle session tarkoituksen sekä teeman, herättelee mielenkiintoa teemaan liittyvillä vihjeillä sekä lämmittelee ryhmää pelaamista varten. Fasilitoijan tulee aktiivisesti tukea avointa, osallistavaa ja demokraattista sekä vastakkainasettelua ennaltaehkäisevää pelikulttuuria ja dialogia koko pelin ajan. Pelikerran lopuksi fasilitoija ohjaa ryhmän käymään pelikokemusta purkavaa ja oppimiskokemuksia jakavaa loppukeskustelua. (vrt. Finlay 2001, 104-106.) Fasilitoijan on myös hyvä vielä lopuksi palata alussa ilmaistuun session

tarkoitukseen ja tiivistää lyhyesti, kuinka tavoitteeseen on pelikerralla päästy (vrt. Birck 2020, 8).

Ikääntyneiden kanssa toimittaessa on hyvä huomioida, että heille pelien mielekkyys syntyy nimenomaan hauskanpidon ja itsensä kehittämisen kautta. Lisäksi peli vaatii osallistujiltaan itsetutkiskelua ja menneiden muistelua, joka jollain osallistujilla voi nostaa pintaan kipeitäkin kokemuksia. Silloin fasilitoijan on tärkeää tukea osallistujaa itsemyötätuntoon, oman eletyn elämän hyväksymiseen sekä tulevaisuuteen suuntautumiseen. Niiden avulla voidaan vahvistaa osallistujan psyykkistä joustavuutta sekä vanhuudessa tärkeää eheyden kokemusta. Itsetutkiskelu ja muistelu ovat pelin kannalta välttämättömiä, koska aikuisen ihmisen oppiminen perustuu uuden ja vanhan tiedon yhdistymiseen sekä säröön, jonkun vanhan uskomuksen kyseenalaistumiseen. Jos mikään vanha ei muutu, ei myöskään mitään uutta voi syntyä.

Fasilitoinnissa on kiinnitettävä erityistä huomiota myös riittävään ajan antamiseen. Ihmiset ovat lähtökohtaisesti eri tahtisia ja ikääntyminen vaikuttaa ihmisen fyysiseen ja kognitiiviseen toimintaan hidastuttavasti. Ikääntyneillä on myös laaja kokemuspohja, jota vasten käyty pohdinta voi viedä aikaa, ja he nauttivat yleensä keskustelusta. Lisäksi tunnollisuus lisääntyy iän myötä (vrt. Nurmi ym. 2006, 237-238), jonka vuoksi on tärkeää, että tehtävät saadaan suorittaa sillä tarkkuudella, jonka ryhmä itse kokee tarpeelliseksi. Erityistä huomiota vaatii myös peli-ilma- piirin arvostavuus ja hyväksyvyys, sillä ikääntymisen myötä herkkyys, haavoittuvuus, tarve toisten hyväksynnälle sekä negatiiviset asenteet omaa osaamista ja oppimista kohtaan voivat kasvaa (vrt. Sarvimäki ym.2010, 169; Nurmi ym. 2006, 220).

Pelin jälkeen fasilitoijan tulee kirjata ryhmään, peliin ja pelitilanteeseen liittyvät havaintonsa sekä reflektoida tapahtunutta. Hän arvioi kriittisesti omaa toimintaansa sekä pohtii ratkaisuja peliprosessiin liittyviin kehitystarpeisiin. Lisäksi hän hoitaa pelitehtävien jälkikäsitteilyä, kuten työstää ryhmän tuotoksista puhtaaksikirjoitetut materiaalit pelikirjaa sekä myöhempiä tehtäviä varten.

### **4.3 Pelin teemat ja tehtävät**

Pelin jakaantuu viiteen eri teemaan. Pelissä aihealueisiin liittyvät tehtävät vuorottelevat sekä täydentävät ja rikastavat toisiaan. Jokainen teema sisältää kolme eri tehtävää. Pelin teema- ja tehtäväkokonaisuus kuvataan kuvassa 7. Jokaiseen teemaan liittyvät pelitehtävät ja niiden käyttöteoriat kuvaillaan tarkemmin liitteessä 4.



**Kuva 7. Yhteisöpelin teemat ja tehtävät.** Yhteisöpelin teemat ovat ”Hyvä olla yhdessä”, ”Jokainen on ainutlaatuinen”, ”Unelmayhteisö”, ”Yhdessä toimimisen ilo” sekä ”Karikoista selville vesille”. Tehtäviä suoritetaan vuorotellen eri teemoista. ”Hyvä olla yhdessä” teemaan kuuluvia tehtäviä ovat tehtävä 1. ”Yhteistä hyvinvointia edistävät ja estävät asiat”, tehtävä 6. ”Mikä tekee hyvän yhteisön?” sekä tehtävä 11. ”Turvallinen yhteisö - mielikuvaharjoitus”. ”Jokainen on ainutlaatuinen” teemaan kuuluu tehtävä 2. ”Samanlaisia vai erilaisia”, Tehtävä 7. ”Mitä toisissa on vaikeata tai mahdotonta sietää” sekä tehtävä 12. ”Hyppy toisten saappaisiin”. ”Unelmayhteisö” teemaan kuuluvat tehtävät ovat tehtävä 3. ”Yhteisön tuottama hyvä”, tehtävä 8. ”Unelmayhteisön suunnittelua” sekä tehtävä 13. ”Arvoista arjen sanoiksi ja teoiksi”. Teemaan ”Yhdessä toimimisen ilo” kuuluu tehtävä 4. ”Yhteinen suunnittelu ja päätöksenteko”, tehtävä 9. ”Yhteisön hyvinvointia tukevat roolit ja vastuut” sekä tehtävä 14. ”Kaikki mukaan”. Viimeiseen ”Karikoista selville vesille” teemaan kuuluvat tehtävä 5. ”Syrjintä, ristiriidat ja vastakkainasettelu”, tehtävä 10. ”Ristiriidat yhteiselämän osana” sekä tehtävä 15. ”Tarinoita yhteisösankaruudesta”.

Ensimmäisessä, Hyvä olla yhdessä teemassa keskitytään hyvinvointia tuottavan yhteisön perusteisiin eli tietoisuuden lisäämiseen sen edistämisestä, yhteisten arvojen muodostamiseen sekä ryhmän turvallisuuden tunteen vahvistamiseen. Tietoisuus yhteistä hyvinvointia tukevista tekijöistä mahdollistaa niihin vaikuttamisen ja muistuttaa, niiden huomioimisesta arjessa. Yhteiset arvot luovat yhdessä olon ja yhteisten toimintatapojen pohjan. Turvallisuuden tunne taas on itsessään hyvinvointia tuottava tekijä, joka vaikuttaa lisäksi yhteisön toimivuuteen sen kaikilla tasoilla.

Toisessa Jokaisen ainutlaatuisuuden teemassa keskitytään yhteisön moninaisuuden tunnistamiseen, hyväksymiseen, arvostamiseen ja empatian herättelyyn. Monimuotoisen yhteisön on kyettävä hyväksymään, jopa arvostamaan, erilaisuutta sekä kohtelemaan jäseniään yhdenvertaisesti, jotta se voi tuottaa jäsenilleen hyvinvointia. Yhdenvertaisuus vaatii normikriittisyyttä eli kykyä tunnistaa, kyseenalaistaa ja muuttaa yhteisön ja oman ajatusmaailman moninaisuutta syrjiviä normeja. Kyseessä ei kuitenkaan ole suvaitsevaisuus, sillä suvaitsevuuden hyväksyntä on ehdollista ja haluttaessa peruttavaa sekä olemassa olevia normeja kyseenalaistamaton. Siinä

suvaitaan eli siedetään toista, vaikka hän on erilainen. Lähtökohtana on siis ajatus normaaliudesta, keskiarvoisen ihmisen normista, johon toinen ei yllä. Yhdenvertaisuutta tulisi perustua pyrkimykseen ymmärtää ja eläytyä toisten kokemuksiin sekä paikantaa missä, miten ja milloin yhteisö ei tunnu kaikille turvalliselta. (Saarikoski 2013, 9-13.)

Positiointiteoriaa tutkinut Pasi Hirvonen korostaa myötäelävän eläytymisen eli empatian olevan toimivan vuorovaikutuksen keskeinen osatekijä. Jokaista yhteisön jäsentä koskevat tilannekohtaiset oikeudet ja velvollisuudet toimia yhteisön yhteisen hyvän eteen. Käytännössä se tarkoittaa valmiutta ja kykyä kuunnella toisia, tarkastella tilanteita heidän näkökulmastaan sekä muuttaa tarvittaessa omaa asemoitumistaan tilanteeseen. (Löf 2020.) Empatia onkin osa yhteisön sosiaalista pääomaa ja kyky siihen yksilöiden sosiaalista älykkyyttä (vrt. Karma 2012, 324; Björkqvist, Österman, Kaukiainen 2000), jonka saavuttamista pelin fasilitoija omalta osaltaan tukee.

Kolmannessa, Unelmayhteisön teemassa pohditaan yhteisön tavoitteita sekä neuvotellaan arvoista ja uutta kulttuuria arkeen jalkauttavista toimintatavoista. Teeman käsittely on tärkeää, sillä jokaisen yhteisön perusolemus muodostuu yhteisön jäsenten tavasta ajatella ja toimia vuorovaikutuksessa eli heidän toiveistansa, odotuksistansa, uskomuksistansa ja tottumuksistansa (vrt. Ross, Smith, Roberts & Kleiner 1994, 48).

Neljännessä, Yhteisön toimimisen ilon teemassa syvennyttään yhteisön toimintaa tukevien rakenteiden, kuten päätöksenteon, yhteissuunnittelun ja yhteisöroolien, kehittämiseen sekä toiminnan rakenteiden esteettömyyteen erilaisten ihmisten kannalta. Toimivat rakenteet osallistavat yhdenvertaisesti kaikkia jäseniä ja tarjoavat näin heille mahdollisuuden voimaantumiseen, valtaistumiseen sekä oman näköisen yhteisön kehittämiseen.

Viimeisen, Karikoista selville vesille, teeman keskiössä on yhteisön haastavien tilanteiden ehkäisy ja rakentava ratkaiseminen. Teemassa tutkitaan haastavia tilanteita niin yksilön kohtaaman syrjinnän sekä ihmisten ja ryhmien välisten konfliktien näkökulmista. Haastavien tilanteiden ennaltaehkäisy ja rakentavan ratkaisemisen perustana on muissa teemoissa käsitellyt hyvinvointia tuottavan ja monimuotoisuutta hyväksyvän yhteisön arvot ja pelinsäännöt sekä arjen rakentava vuorovaikutus.

## 5 PELIN KOKEMUKSELLISUUS, VAIKUTTAVUUS JA KEHITTÄMISIDEAT

Yhteisöpelin arvioinnin tarkoituksena oli tiedon hankkiminen sekä pelin jatkokehitystarpeista ja -mahdollisuuksista että laaditun kehitysratkaisun oikeellisuudesta. Arviointia tehtiin Yhteisöpelin käytettävyyden, tuottaman käyttökokemuksen, vaikutuksien sekä kehitysmahdollisuuksien kannalta. Lisäksi osallistavaa arviointia hyödyntävissä testaustilanteissa pyrittiin vahvistamaan testaajien välistä vuoropuhelua, yhteistä voimaantumista ja oppimista sekä yksilöarvioita rikastavan yhteisen näkemyksen syntymistä.

### Pelaajien kokemukset yhteisöpelin pelaamisesta

Pelaajat kuvailivat Yhteisöpelin pelaamista viihdyttäväksi, käytettävyydeltään hyväksi, pelaajille turvalliseksi sekä vapautta tarjoavaksi. Tehtäväkohtaisissa palautteissa käytettävyys tuli esille pelin toimivuutena, helppoutena, sujuvuutena, selkeytenä, miellyttävyytenä sekä kokemuksena hyvin valmistellusta pelistä. Viihdyttävyyys taas ilmeni pelin hauskuutena, iloa tuottavuutena, innostavuutena, mielenkiintoisuutena, toiminnallisuutena, vaihtelevuutena, yllätyksellisyytenä, positiivisuutena sekä rentoutena. Turvallisuuteen liittyvät tekijöitä olivat pelaamiseen saatava tuki, pelaaminen ilman suorituspaineita aiheuttavia tilanteita sekä mahdollisuus käsitellä peliteemoja itselle sopivalla, ei liian henkilökohtaisella, tasolla. Pelin tarjoama vapaus merkitsi pelaajille vapautta tehdä valintoja, toimia itseohjautuvasti, ilmaista itseään sekä päättää itse osallistumisestaan ja osallistumistavoistaan sekä syntyvien ihmissuhteiden tasosta. Lisäksi runsaasti mainintoja saivat pelin mahdollistama oppiminen, arvoa ja merkityksellisyyttä tuottava hyödyllisyys, ymmärrettävyys, sopiva haastavuus sekä tasavertainen osallistavuus. Joitain mainintoja saivat myös pelin sosiaalisuus ja yhteisöllisyys, pelaajaa arvostavuus sekä palkitsevuus.

Eniten kehitysehdotuksia saivat pelin käytettävyyteen liittyvä ymmärrettävyys ja selkeys sekä pelitilanteen kiireettömyys ja tehtävien koon rajaus. Lisäksi painotettiin pelin fasilitoijan vastuuta siitä, ettei kukaan pelaajista joudu liian henkilökohtaiseksi tai haastavaksi kokemaansa tilanteeseen. Pelaajien on pystyttävä ennakoimaan sekä tietoisesti valitsemaan oma osallistumis- ja käsittelytapansa omalle epämukavuusalueelle vieviä aiheita käsiteltäessä. Kehitysehdotuksia tuli jonkin verran pelitehtäviin liittyvän valinnanvapauden edelleen kehittämiseen. Lisäksi pelitilanteeseen toivottiin lisää toiminnallisuuden mahdollisuuksia niihin tilanteisiin,

joissa osa pelaajista voi suorittaa tehtävät toisia nopeammin. Osa pelaajista toivoi myös mahdollisuutta palata täydentämään aiemmin tehtyjä tehtäviä.

Oppimisen tehokkuuden kannalta tuli esiin, että fasilitoijan tulee varmistaa, että pelaajat käyvät tehtävistä kunnan purkukeskustelut. Lisäksi annettiin kehitysehdotus tehtävien tarinallisuuden lisäämiseksi ja fyysisen esteettömyyden parantamiseksi. Pelin haastavuuden kannalta oli tärkeää, ettei yksikään tehtävä ole liian helppo. Kokonaisuudessaan tehtävät koettiin niin intensiivisiksi, että niitä olisi hyvä pelata vain 1 - 2 kerrallaan. Lisäksi pelin innostavuuden lisäämiseksi ehdotettiin mukaan kutsuvan ”kansikuvan” luomista pelille.

Testipelaajien arvioinnissa esiin tuomien käyttökokemusten ryhmittely ja peilaus suhteessa vaatimusmäärittelyn kokemuksellisuuden ulottuvuuksiin kuvataan tarkemmin liitteessä 5. Testipelaajien kanssa tehtyjen testauksien pohjalta yksi, visailutyypinen tehtävä päädyttiin uusimaan kokonaan ja suurimpaan osaan tehtäviä tehtiin pieniä muutoksia.

### **Pelaajien kokemukset pelin tuottamista tuloksista ja vaikutuksista**

Testipelaajien kokemukset Yhteisöpelin pelaamisen tuottamista tuloksista ja vaikutuksista painottuivat yhteisölliseen ja yksilölliseen oppimiseen. Pelaajat toivat esiin, että peli vahvisti heidän yhteisöllistä osaamistaan, herätti kyseenalaistamaan ja uudelleenarvioimaan aikaisempia ajatusmalleja sekä tuotti uutta ymmärrystä ja yhteistä tietoa. Oppimisprosessin kuvattiin vahvistaneen itsetuntemusta, ihmisenä kehittymistä sekä ryhmään liittyvää ymmärrystä. Lisäksi pelaaminen oli herättänyt motivaatiota oppia lisää ja tutustua tarkemmin senioriyhteisöjen tarjoamiin mahdollisuuksiin. Esiin tuotiin myös, että pelaaminen itsessään oli kokemus ryhmässä toimimisesta ja ryhmien tarjoamista mahdollisuuksista. Se tuotti peliryhmässä dialogia eli herätti ja lisäsi hyvää keskustelua ja erilaisia näkemyksiä, joita yhdessä soviteltiin. Lisäksi esiin tuotiin, että pelissä oli ollut paljon naurua.

Tehtäväkohtaisissa kommentteissa tuli esiin myös kokemuksia opitun soveltamisesta, yhteisöllisen osaamisen vahvistumisesta sekä yhteisön arvioinnista, kehittämisestä ja kehittymisestä. Lisäksi peli oli mahdollistanut pelaajien kuulluksi tulemisen, osallisuuden, itsensä ylittämisen ja aiheeseen motivoitumisen. Pelaaminen oli myös vahvistanut turvallisuuden tunnetta ja sitouttanut pelaajia. Itsetuntemuksen lisäksi myös muut henkilökohtaiset valmiudet, kuten sosiaaliset taidot, itsemyötätunto ja positiivisten tunteiden kokeminen, olivat lisääntyneet. Pelin koettiin vahvistaneen myös pelaajien yhteenkuuluvuuden tunnetta, syvällisempää tutustumista toisiinsa sekä ihmissuhdeosaamista, kuten erilaisuuden ymmärtämistä ja hyväksymistä, toisten

käytöksen ennakkointia ja empatiaa. Testipelaajien kokemia tuloksia ja vaikutuksia suhteessa Yhteisöpelin vaatimusmäärittelyyn kuvataan tarkemmin liitteessä 6.

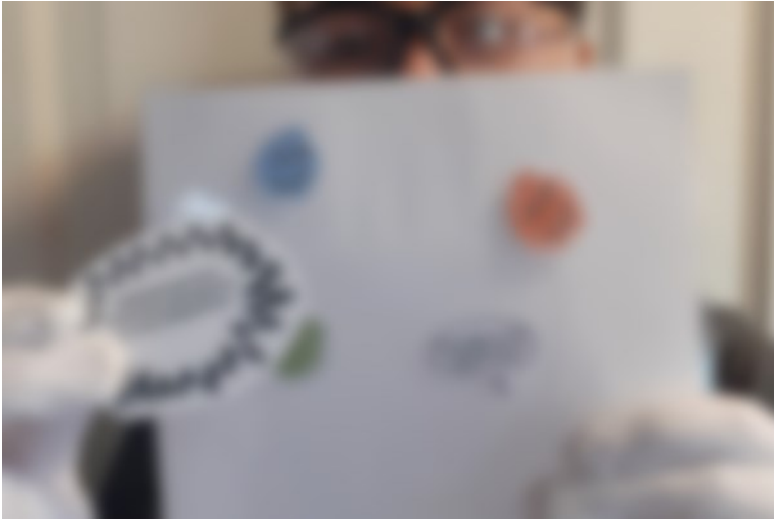
### **Yhteisöpelin osallistuvan havainnoinnin tulokset**

Yhteisöpelin havaittiin tarjoavan fasilitoijalleen oivan tilaisuuden tarkastella ja reflektoida yhteisön ryhmädynamiikkaa ja ympäristötekijöiden sekä omien tekojensa vaikutusta siihen. Osallistuvan havainnoinnin mukaan fasilitoijan keskeisin tehtävä on pelaajien ja peliryhmän tukeminen. Hänen tulee tukea pelimateriaalin käyttöä ja peliprosessin tarkoituksenmukaista etene- mistä sekä pelaajien välistä tutustumista, yhteistoimintaa ja laadukasta dialogia. Tuki on tärkeää myös ryhmää haastavien tilanteiden ja tehtävien ratkaisemisessa, haastavien tunteiden ilmai- sussa ja käsittelyssä sekä pelaajien pelaamista hankaloittavien haasteiden kompensoinnissa. Li- säksi hänen tärkeänä tehtävänä on tukea ryhmää erilaisten osallistumistapojen hyväksymi- sessä sekä onnistumisten mahdollistamisessa.

Fasilitoijan tulee lisäksi suunnitella pelikerrat ja tilanteet huolellisesti, varmistaa peliin osallis- tuvien vapaaehtoisuus ja antaa ryhmälle tilaa sekä huomioida osallistujien erilaisuus. Hänen tulee varmistaa jokaisen pelaajan vapaaehtoisuus sekä tasavertainen, mutta omaehtoinen osal- lisuus ja kuulluksi tuleminen pelissä. Lisäksi hänen tulee kerätä pelaajilta pelaamiseen liittyvää palautetta. Fasilitointiin liittyvien huomioiden lisäksi osallistavassa havainnoinnissa kertyi eri- laisia pelimateriaaliin kehittämiseen liittyviä havaintoja ja ehdotuksia. Tarkempi kuvaus osal- listuvan havainnoinnin tuloksista löytyy liitteestä 7.

### **Aistipuutostestauksen kokemuksia**

Aistipuutostestauksessa tuli esiin, että näkökyvyltään selvästi heikentyneet pelaajat tarvitsevat joko joukkuetovereitten tai ulkoisen avustajan tukea lukemiseen ja kirjoittamiseen sekä peliin liittyvien visuaalisten vihjeiden havaitsemiseen. Jos asioita kirjataan toisten puolesta, on kui- tenkin erittäin tärkeää, että ne kirjataan juuri siinä muodossa kuin tuettava ne itse ilmaisee. Lisäksi havaittiin, että huomiota kannattaa kiinnittää peliosien erottumiseen taustasta. Esimer- kiksi valkoiset osat näkyvät paremmin tummalla ja värilliset valkoisella taustalla. Pelielement- tien tulisi lisäksi olla riittävän suuria ja tukevia. Ne kannattaa siis esimerkiksi tulostaa A3- koossa, laminoida mattapintaisella kalvolla sekä leikata pyöreämuotoisiksi. Silloin ne ovat käyttäjilleen helpommin käsiteltäviä, nähtävät ja eivät vahingoita ihoa, vaikka tuntoaisti olisi heikentynyt.



**Kuva 8. Yhteisöpelin pelielementtejä näöltään heikentyneen silmin**

### **Yhteisömahdollistajien arviointi ja kehitysehdotukset pelistä**

Kaikki yhteisömahdollistajat kokivat, että voisivat hyödyntää peliä omassa työssään sekä näkivät pelin voivan olla hyödyllinen. Pelin arvioitiin tukevan yhteisön oppimisprosessia sekä yhteisöön liittyvien haastavien teemojen käsittelyä. Pelillisyyden hyödyntämisen koettiin olevan toimiva, innostava ja yhteisön oppimisprosessia keventävä elementti. Pelin teemat nähtiin tärkeinä ja monipuolisina, mutta myös käsittelemisen kannalta raskaina. Pelin muunneltavuutta ja räätälöitävyyttä pidettiin hyvänä ja tarpeellisena erityisesti pelikokonaisuuden pitkäkestoisuuden ja käsiteltävien aiheiden raskauden vuoksi. Pelimateriaali ja -tehtävät koettiin tarkoituksenmukaisiksi, selkeiksi, huolella suunnitelluiksi, täsmällisiksi, miellyttäväiksi ja toimiviksi. Lisäksi niiden nähtiin huomioivan yhteisöissä olevat erilaiset oppijat ja roolit.

Pelille annettuja kehitysehdotuksia olivat peliteemakohtainen esittelykortti, jossa käytäisiin läpi esimerkiksi teemaan liittyvät keskeiset käsitteet. Toisena ehdotuksena oli palkitsemisen kehittäminen lisäämällä peliprosessiin lisäyllätyksiä, palkintoja tai muita mukavia ja pelaamiseen motivoivia asioita. Lisäksi materiaaliin toivottiin lisättävän pelaajia houkutteleva ja motivoiva luonnos pelikutsusta/mainoksesta. Peliin liittyvien kehitysehdotusten lisäksi tuotiin esiin, että peliä voi olla hyödyllistä testata työyhteisön kanssa ennen käyttöä, jotta pelin fasilitointi senioriyhteisön kanssa olisi mahdollisimman sujuvaa. Esiin tuli myös ehdotus, että pelikertoihin kannattaa yhdistää jotain kevyempää tekemistä ja yhdessäoloa pelaajien sitoutumisen vahvistamiseksi. Yhteisömahdollistajien tuottamaa arviointia kuvataan tarkemmin liitteessä 8.

### **Yhteisöpelin arvioinnin keskeiset tulokset**



Testipelaajien osallistavan arvioinnin tuottamien tuloksien mukaan Yhteisöpelit vastasi sille kehitysvaiheessa asetettuja kriteerejä (vrt. pelin vaatimusmäärittely luku 4.) niin kokemuksellisten ominaisuuksien kuin tulos- ja vaikutustavoitteiden osalta. Tuloksia tarkastaessa tulee kuitenkin huomioida, että ne ovat kooste kaikista pelitehtävistä ja kaikilta pelaajilta saaduista palauteista. Yksittäisten tehtävien pelaaminen ei siis tuottanut vaatimusmäärittelyn kaikkia kriteereitä täyttäviä tuloksia, eivätkä kaikki pelaajat kokeneet kaikkia tehtäviä samalla tavoin.

Testipelaajat tuottivat myös pelaamiseen liittyviä kehitysehdotuksia, jotka liittyivät pelimateriaaliin ja -tehtäviin, pelikontekstiin sekä fasilitointiin. Kehitysehdotuksiksi tulkittiin kaikki sellaiset pelaamista haastaneet tekijät, joihin on mahdollista vaikuttaa pelin jatkokehityksellä. On kuitenkin huomioitava, että jotkut kehityshaasteet voivat olla sellaisia, joihin ei suunnitelluista kehitystoimenpiteistä huolimatta onnistuta täysin vastaamaan.

Pelaajaryhmän kanssa tehdyissä testitilanteissa tehtiin myös osallistavaa havainnointia. Havainnointi tehtiin fasilitoijan roolista. Myös siinä nousi esiin pelimateriaaleihin ja -tehtäviin liittyviä kehitystarpeita. Havainnoinnin keskeisin anti olivat kuitenkin pelin fasilitoinnin kannalta keskeisistä tekijöistä tehdyt havainnot. Havaitut tekijät liittyivät sekä fasilitoijan vastuisiin että rooliin ryhmän toiminnassa. Aistipuutostestaus puolestaan tuotti tietoa vain materiaalin esteettömyydestä ja tuki suurimmalta osin osallistuvassa havainnoinnissa jo esiin tulleita havainnoita.

Yhteisömahdollistajien suorittama pelimateriaalien arviointi vahvisti aiemmissa testitilanteissa tehtyjä havainnoita sekä vahvisti pelin olevan hyödynnettävissä myös kehitystyön toimeksiantajaorganisaatiota laajemmin. Se toi esiin myös yhteisömahdollistajien peliltä odottamat tulokset sekä kehitysehdotuksia pelimateriaalin laajentamiseksi ja peliprosessin kehittämiseksi.

Eri testauksia yhdistävät ja pelin vahvuuksiin liittyvät tulokset olivat pelin kokeminen hyödyllisenä, käytettävänä, kiinnostavana, teemoiltaan tärkeinä sekä erilaiset osallistajat ja heidän esteettömän osallistumisensa huomioivana. Pelin keskeiseksi haasteeksi koettiin pelin raskaista teemoista johtuva kuormittavuus. Kehitysehdotuksia yhdistävät teemat olivat peliin mukaan houkuttelevien sekä peliteemoihin liittyviä käsitteitä avaavien lisämateriaalien tuottaminen. Lisäksi tuloksien perusteella voidaan havaita pelin käyttäjille tärkeitä asioita olevan peliin liittyvä vapaaehtoisuus ja valinnan vapaus, tuki ja turvallisuus haastavia tunteita herättäviä teemoja käsiteltäessä, pelin hyödyllisyys/merkityksellisyys sekä fyysinen ja psyykinen esteettömyys. Tarkempaan yhteenvetoon testien tuottamista tuloksista voit tutustua liitteessä 9.

Testipelaajien ja yhteisömahdollistajien arvioinneista voidaan ainoastaan luonnostella pelin tulosten, vaikutusten ja vaikuttavuuden suuntaa antavaa syy-seuraussuhdetta, koska vaikuttavuutta ei voida luotettavasti arvioida vain ihmisten kokemustietoon pohjautuen.

	<b>Tulokset</b>	<b>Vaikutukset</b>	<b>Yhteiskunnallinen vaikuttavuus</b>
<b>Yhteisöpelin pelaajat</b>	Yhteisöllinen ja yksilöllinen oppiminen Yhdessä suunnittelu ja vaikuttaminen Viihtyminen Peliryhmän yhteisöllisyyden ja pelaajien hyvinvoinnin vahvistuminen	Pelaajien voimaantuminen, sitoutuminen ja heidän resilienssinsä vahvistuminen Osallisuus, toimijuus ja valtaistuminen Ihmissuhteiden muutos (pos.) Kulttuurinen muutos (pos.)	Hyvinvoinnin, taloudellisuuden ja yhteiskuntarauhan vahvistuminen
<b>Yhteisöpeliiä fasilitoivat yhteisömahdollistajat</b>	Tuki yhteisön oppimisprosessille ja yhteisöön liittyvien haastavien teemojen käsittelylle	Yhteisön oppiminen ja kehittyminen Yhteisömahdollistajan työn helpottuminen ja osaamisen kehittyminen	Seniorien yhteisöllisyyden ja yhteisöälykkyyden vahvistuminen Senioriyhteisötyön laadun ja tuottaman hyvinvoinnin vahvistuminen

Taulukko 4. Luonnos Yhteisöpelin vaikuttavuusketjusta prosessilähtöisen vaikuttavuuden tutkimusstrategian periaatteita mukaillen

### Testaamiseen ja testitilanteeseen liittyviä havaintoja

Ryhmä 2. pelaajilta kysyttiin palautetta myös itse testitilanteesta testin järjestäjän oppimisen mahdollistamiseksi. Palautteessa nousi esiin, että testitilanteessa olisi ollut hyvä olla selkeämpi esittely pelistä ja sen suunnitelluista käyttökohteista. Esiin tuli myös, että testaamiseen olisi ollut hyvä olla käytettävissä enemmän aikaa. Testaustilanteen ajan rajallisuus oli kuitenkin asia, johon testin järjestäjä ei kyennyt näissä olosuhteissa vaikuttamaan. Tulevaisuuden testitilanteissa asiaan on kuitenkin tärkeää kiinnittää huomioita. Muuten testitilanne koettiin positiivisena, ajatuksia herättävänä, mielekkäänä sekä mielenkiintoisena. Yksi ryhmäläinen totesikin, että:

”Olisi ollut mielenkiintoista pelata tämä peli jonkun todellisen ryhmän näkökulmasta, johon kuuluu”.

Testin ohjaajan kannalta testauksessa tuli esiin, että testauksen tekeminen ei-ammattillisessa ympäristössä on tavallista haastavampaa. Testitilaa ei ollut mahdollista valmistella etukäteen ja

ammattisuuden ylläpitäminen tuttuja ihmisiä ohjattaessa oli haastavampaa kuin normaalisti. Lisäksi tuttujen ihmisten kanssa toimiessa oli syntynyt harha heidän lähtötiedoistaan, jonka vuoksi projektia ei esitelty riittävän perusteellisesti testauksen pohjaksi.

## 6 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Tämän tutkimuksellisen kehittämistyön tuloksena syntyi senioriyhteisöjen yhteisöllistämistä ja hyvinvointivaikutuksia tukevan Yhteisöpelin prototyyppi. Peli kehitettiin erityisesti vanhustyön ammattilaisten työkaluksi helpottamaan entistä jäsenlähtöisemmän ja yhteisöllisen kulttuurin syntymistä senioriyhteisöihin. Työssä kuvattiin myös yksi kehittämisprosessi, jolla voidaan luoda yhteisöllisiä hyvinvointia ja oppimista tukevia pelillisiä työvälineitä senioriyhteisötyöhön. Lisäksi työssä ja sen tuotoksena syntyneessä pelikonseptissa kuvattiin hyvinvointia tuottavien monimuotoisten senioriyhteisöjen johtamiseen ja kehittämiseen liittyviä hyviä käytäntöjä sekä aloitettiin pelin ja sen kehityksessä syntyneen tiedon levittäminen toimialan käyttöön.

Idea kehittämistyölle sai alkunsa omasta työstäni seniorien kanssa. Havaitsin kasvavan tarpeen ikääntyneiden omaehtoisen yhteisöllisyyden tukemiselle sekä siihen liittyvälle osaamiselle. Koin myös itse tarvitsevani syvempää ymmärrystä ja työvälineen yhteisöllisyyden syntymisen tukemiseen. Olin varma, että myös yhteisöllisyydelle on omat rakennuspalikkansa ja sitä on mahdollista rakentaa systemaattisesti. Halusin luoda sosiaalipedagogista työtettä tukevan työkalun, jonka avulla eri taustaiset vanhustyön ammattilaiset voivat kehittää omaa yhteisötyön osaamistaan sekä yhteisöjään. Lisäksi halusin tuoda esiin, ettei menetelmäkeskeinen työote liity vain empiiris-analyyttiseen työorientaatioon, vaan myös menetelmillä voidaan mahdollistaa hyvän yhteiselämää, toimijuutta, osallisuutta sekä ihmisten itsenäiseen ajatteluun ja ilmaisuun vapautumista. Näin työn sosiaalipedagogiselle vaikuttavuudelle olevan ratkaisevaa sen taustalla oleva tavoitela sekä arvopohja, ei hyvää tai pahaa tekevä menetelmällisyys. Toivoakseni kehittämäni Yhteisöpelin ja kuvaus sen luomisprosessista voi toimia yhtenä esimerkkinä voimaantumista ja valtaantumista mahdollistavasta työmenetelmästä ja sen kehittämisestä. Elämäntaitoja parantava ja syrjäytymistä ehkäisevä sosiaalinen vahvistaminen toteutuu parhaiten juuri kohdennettujen sisältöpalveluiden, kuten systemaattisesti kehitettävien senioriyhteisöjen, kautta (vrt. Lundblom & Herranen 2011, 6,9).

Olin asettanut kehittämistyölle kolme tutkimuskysymystä, joista ensimmäinen oli: ”Mitkä tekijät tukevat avointen senioriyhteisöjen kykyä tuottaa hyvinvointia?”. Teoriasta tehdyn analyysin perusteella päädyin siihen, että keskeisimmät avointa ja hyvinvointia tuottavaa yhteisöä tukevat tekijät ovat jokaisen jäsenen mahdollisuus tulla tunnustetuksi ainutlaatuisena omana itsenään (Swann ym. 2003; Pirhonen 2015, 27-32), riittävän turvallinen yhteisö (Roth, 2019; Sykes

ja Gachago 2018), yhteisön moniarvoinen ja -muotoinen yhdessä neuvotellen muodostettu kulttuuri (Ekholm 2009, 30) sekä yhteisöllinen älykkyys ja oppiminen (Paasivaara & Nikkilä 2010, 23, 26-28; Norlund 2010, 38). Näiden tekijöiden perusteella muodostin pelille yhteisöllisen älykkyyden kehittämistavoitteet sekä viisi hyvinvointitekijöitä tukevaa peliteemaa. Luodut teemat ja niiden sisällöt vastaavat hyvin yhteisöllistä johtamista tutkineen Satu Muurisen (2013, 35) luoman yhteisöllisen johtamisen prosessin ideaalimallin ulottuvuuksia. Kummankin mallin mukaan keskeistä on yhteinen näkemys yhteisön perustehtävästä, yhteiset arvot, visio, tavoitteet ja päämäärät, toimiva rakenne, oikeudenmukaisesti jakautuva valta ja vastuu sekä hyvä vuorovaikutusilmapiiri. Oman pelini teemoissa tosin korostuu voimakkaammin avoimelle yhteisölle välttämättömät erilaisuuden hyväksyminen ja toisten tunnustaminen sekä yhteisön risitiriitatilanteiden ehkäisy ja rakentavan ratkaisun kehittäminen. Lisäksi Satu Muurisen nostaa omassa mallissaan esiin yhteisöllisen oppimisen, rohkaisemisen, jäsenten hallinnan tunteen vahvistamisen sekä motivoinnin, jotka ovat myös keskeisiä Yhteisöpelin kehittämisessä huomioituja tavoitteita (vrt. luku 4., kuva 5.).

Toinen kysymykseni oli, kuinka tavoitteellisia senioriyhteisöjen kehittymistä tukevia pelillisiä työvälineitä voidaan kehittää. Hyödynsin Yhteisöpelin suunnittelussa Robin Hunicken, Marc LeBlanchin ja Robert Zubekin (2004) pelisuunnittelun MDA-viitekehystä. Sen mukaan pelillisen ratkaisun suunnittelun lähtökohtana on pelaajalle tuotettava pelikokemus, jonka fasilitoijana pelin mekaniikka, dynamiikka sekä estetiikka toimivat (Giunti 2018, 43). Mielestäni MDA-viitekehys tarjoaa erinomaisen mallin pelisuunnittelun pohjaksi. Yhdistettynä kattavaan teoriakartoitukseen, käyttäjäkeskeiseen suunnittelun kehitysprosessiin ja kerättyjen aineistojen huolelliseen analyysiin, se ohjaa kehittäjän systemaattisesti huomioimaan kaikki pelin käytön ja vaikuttavuuden kannalta oleelliset tekijät. Kuten kasvatustieteiden professori Pirita Seitamaa-Hakkarainen (2021) on todennut ”suunnittelu ei ole mystinen kyky, vaan sitä pystytään harjoittelemaan.” Hän tuo esiin, että hyödyntämällä systemaattisia suunnittelumalleja ja vaiheistettuja kehitysprosesseja kehitystyöstä tulee hallittua ja tarkoituksenmukaista sekä suunnittelutarpeeseen täsmällisesti ja määritellysti vastaavia ratkaisuja tuottavaa.

Myös työssä sovellettu käyttäjäkeskeisen suunnittelun menetelmä tuki erittäin hyvin Yhteisöpelin kehitysprosessia. Tosin sitä sovellettiin melko vapaasti. Se tarjosi kuitenkin toimivan mallin ja erilaisia työvälineitä pelillisen vuorovaikutusjärjestelmän kehittämiseen. Prosessin ja sen avulla kootun vaatimusmäärittelyn kautta pelin kehittämiseen liittyvä teoreettinen ja empiirinen käyttäjätieto sekä pelisuunnitteluteoriat muuntuivat systemaattisesti toimivaksi käytännön

suunnitteluratkaisuksi. Erityisen hyödylliseksi koronan varjossa tehdyssä kehitystyössä osoit-tautuivat erilaiset käyttäjiin eläytyvät menetelmät, joiden avulla käyttäjien näkökulmaa pystyt-tiin huomioimaan myös silloin, kun kehittämistä ei voitu tehdä yhdessä heidän kanssaan. Joh-topäätöksenä voidaan todeta, että menetelmäluvussa esitellyn kehittämissuunnitelman vaiheita ja työvälineitä sekä pelisuunnittelun MDA-viitekehystä on mahdollista soveltaa tavoitteellisten senioriyhteisöjen kehittymistä tukevien pelillisten työvälineiden systemaattiseen kehittämi-seen. Soveltamiskokemuksen perusteella voidaan myös olettaa, että erilaisia sosiaalisten järjes-telmien kehittämismalleja on hyödyllistä testata ennakkoluulottomasti myös uusissa konteks-teissa. Innovatiivista kehittämistyön menetelmien soveltamista pidetäänkin keskeisenä osana työelämän asiantuntijan master-tasoista tiedon ja taidon tuottamista (vrt. Humak 2021, Arvi-ointikriteerit).

Vastauksena kolmanteen tutkimuskysymykseeni, ”Millainen Yhteisöpelin tukee senioriyhteisön kehittymistä hyvinvointia tuottavaksi?”, syntyi Yhteisöpelin konsepti. Lähestyin kysymystä en-sin pedagogisesta näkökulmasta ja muodostin yhteisöllisten ja yksilöllisten oppimisteorioiden pohjalta pelin pedagogisen rakenteen, ”Yhteisön uutta luovan oppimisen kehän”. Se syntyi, kun tarkastelin oppimiseen liittyviä teoreettisia sekä käsitteellisiä näkökulmia ja tein näkyväksi mil-laiset käsitykset ja käytänteet ohjaisivat Yhteisöpelissä tapahtuvan oppimista (vrt. Teaching & Learning Centre 2021).

Sen jälkeen tarkastelin peliltä tarvittavia ominaisuuksia MDA-viitekehityksen mukaan koke-muksellisuuden ja siihen liittyvien tavoitteiden ja tavoiteltavien ominaisuuksien näkökulmasta. Yhteisöpelissä tavoiteltava pelin ydinkokemus on, kuinka rakentaa yhdessä yhteisö, jossa kaik-kien on hyvä olla. Ymmärryksen syntyminen siitä on tärkeää, jotta yhteisön ryhmät ja yksittäi-set jäsenet voivat vähitellen alkaa ottaa yhä enemmän omakseen yhteisön hallintaan liittyvää valtaa ja vastuuta (vrt. Kyllönen 2011, 81-82). Hyötypelejä tutkineen Guido Giuntin mukaan (2018, 43, 49-50) pelaaja hahmottaa peliä lähtökohtaisesti kokemuksellisuuden kautta ja pelaajia voidaan motivoida hyvinvointia tukeviin muutoksiin rakentamalla peliin itseohjautuvuus-teorian (vrt. mm. Legault 2017) mukaisia motivaatiotekijöitä.

Yhteisöpelin käyttäjien keskeisiä motivaatiotekijöitä ovat kasvu ja oppiminen, yhdessä suun-nittelu ja vaikuttaminen (sosiaalisuus ja itseilmaisuus), viihtyminen (hauskuus) sekä hyvinvoinnin ja yhteisöllisyyden (yhteisen hyvän) tuottaminen. Niiden mahdollistaminen oli siis Yhteisöpelin ja sen suunnittelun keskeinen tehtävä ja tavoite. Yhdessä peliteemojen käsittelyn kanssa ne mahdollistavat yhteisössä tapahtuvan ihmissuhteiden ja kulttuurin muutoksen sekä pelaajien

osallisuuden, toimijuuden, valtaistumisen, voimaantumisen, sitoutumisen sekä resilienssin vahvistumisen.

Käyttäjätietojen perusteella oli lisäksi löydettävissä 12 kokemuksellista peliominaisuutta, jotka ovat tärkeitä Yhteisöpelin estetiikalle eli seniori- ja ammattikäyttäjien pelikokemukselle. Yhteisöpelin dynamiikan kautta kuvattiin pelin tuottaman käyttökokemuksen vaatimat panostukset ja siltä toivotut tulokset. Mekaniikka puolestaan määritteli Yhteisöpelin tarvitsemat pelielementit eli pelin konkreettiset ominaisuudet. Jokaisen pelin estetiikka, dynamiikka ja mekaniikka tuleekin suunnitella pelikohtaisesti, jotta suunnitellun pelin ominaisuudet ja piirteet tukevat juuri kyseisessä pelissä tavoiteltua käyttökokemusta (Giunti 2018, 80-81) sekä pelin käyttäjäryhmien erikoistarpeita (Liukkonen ym. 2016).

### **Ajatuksia pelin arvioinnin tuloksista**

Testaustulosten mukaan pelin vastasi sille asetettuihin tavoitteisiin niin ominaisuuksiensa kuin tulos- ja vaikutustavoitteiden osalta. Pelin kautta yhteisön jäsenet voivat tarkastella omaa olemassa tai syntyvässä olevaa yhteisöään niistä näkökulmista, joiden on tutkittu olevan keskeisiä hyvinvointia tuottavalle, monimuotoiselle, oppivalle ja rakentavasti toimivalle yhteisölle. Peli vahvistaa kehittämistyölle asetettujen tavoitteiden mukaisesti pelaajien yhteenkuuluvuutta ja yhteisötoiminnalle keskeisten valmiuksien, kuten kohtaamis- ja näkökulmanvaihtamistaidon ja empatiakyvyn, kehittymistä. Myös yksittäisten pelaajien tunneällyn kehittyminen on tärkeää, sillä jokaisen henkilökohtaiset tulkinnat yhteisöstä, yhteisön tapahtumista ja vuorovaikutuksesta vaikuttavat yhteiseen toimintaan motivoitumiseen sekä mielekkyyden kokemukseen yhteisöön kuulumisesta (Kärkkäinen 2005, 50).

Testauksen tuloksia olivat innostavia, mutta niitä ei kuitenkaan voida pitää yleispätevinä. Tuloksien arvioinnissa täytyy huomioda, että pelin testausta ei tehty pelin oikeassa käyttöympäristössä, eikä pelin oikeilla käyttäjillä. Testaajajoukko oli myös hyvin rajallinen ja testaus jonkun toisen yhteisömahdollistaja- ja pelaajaryhmän kanssa olisi voinut tuottaa erilaisia tuloksia. Tosin voidaan pohtia, että onko todennäköistä, että tulokset muuttuisivat aina testiryhmän vaihtumisen myötä. Luottamusta tuloksiin tukee kuitenkin se, että kaikkien testien tulokset olivat hyvin samansuuntaisia vahvuuksiltaan sekä haaste- ja kehityskohteiltaan.

Testaustuloksien yhteenvedosta nousevia keskeisiä teemoja olivat vapaus, turvallisuus ja siihen liittyvä tuki, pelin hyödyllisyys/merkityksellisyys, fyysinen ja psyykinen esteettömyys sekä raskaus. Mielenkiintoista oli, että vahvuuksina esiin nousseet teemat vastasivat adaptaation eli

osallistujien toimintakykyä vahvistavan ja arkeen sovellettavissa olevan oppimisen edellytyksiä (vrt. Schwartzberg ym. 2008, 84–85). Toisista, itsestä ja ryhmädynamiikasta oppiminen heijastuikin lähes kaikkeen pelistä saatuun palautteeseen. Esimerkiksi pelaamisen viihteellisyyteen liittyvät maininnat eivät pääosin koskeneet pelillisyyttä, vaan pelitehtävien herättämää mielenkiintoista ja innostavaa dialogia. Yksi pelaajista toikin esiin, että Yhteisöpelin kautta luodaan viitekehys, muoto ja tila yhteisön kannalta merkitykselliselle keskustelulle. Tästä näkökulmasta voidaan siis ajatella, että pelillisuus voi olla yhteisön kehitysprosessia piristävä lisä ja mauste, mutta prosessiin osallistuminen vaatii yhdessäoloon sekä itsen ja yhteisön kehittämiseen liittyvää motivaatiota. Myös suunnittelupelin kehittänyt Saara Jäämies (2018, 34) on tuonut esiin, että pelillisuus ei ole itsetarkoitus, vaan keino herättää keskustelua sekä luoda rakennetta ja ymmärrettävyyttä yhteissuunnitteluun.

Pelin haasteena nousi esiin pelin kestosta ja teemoista johtuva raskaus. Pelillä tavoiteltava kulttuurimuutos vie kuitenkin yleensä vähintään puoli vuotta aikaa, josta 15 viikoittaista pelisesiota vie vain hieman yli puolet. Toisaalta pelin muunneltavuus mahdollistaa myös pelin ja pelitehtävien soveltavan käytön. Pelin on tarkoitus olla vain yksi ammatillisen työkalupakin osa, jota tulee käyttää vain yhteisön kannalta tarkoituksenmukaisella tavalla.

Teemoihin liittyvä raskaus tuli samanaikaisesti esiin sekä vahvuutena että heikkoutena. Niiden käsittely vaatii osallistujilta paljon, mutta samalla ne koettiin hyvin merkityksellisiksi ja antoisiksi. Juuri niiksi asioiksi, joista pitäisi, mutta on vaikea puhua. Yhteisön johtajan tehtävänä onkin tuoda vaikeita asioita yhteisön tietoisuuteen ja ratkaistavaksi (Raina & Haapaniemi 2007, 46). Hyvinvointia tuottavaan yhteisöllisyyteen kuuluu avoimesti puhuminen myös vaikeista asioista (Von Essen & Simonen 2020, 9). Jos haastavat teemojen, kuten erilaisuuden, toiseuttamisen, ristiriitojen ja vastakkainasettelun, käsittely on yhteisössä tabu, haastavat ne itsessään yhteisön turvallisuutta, aiheuttavat jännitteitä ja mahdollistavat haitallisten ryhmäilmiöiden sekä konfliktien syntymistä (vrt. Attias & Gellin & Kaitonen & Vuorinen 2017, 13; Pohjanheimo 2014, 3; Ekholm 2009, 24).

Vapauden ja vapaaehtoisuuden teema nousi esiin jo pelin pohjaksi tehdyssä teoriakatsauksessa. Se on yksi hyvinvointia tukevien monimuotoisten yhteisöjen perusedellytys. Tulosten mukaan vapautteen liittyvät tarpeet olivat kuitenkin jännitteessä toisen keskeisesti esiin tulleen ulottuvuuden, turvallisuutta lisäävän tuen, kanssa. Sopivasti turvallisuutta ja vapautta tarjoava ilmapiiiri on pelatessa tärkeä, sillä se mahdollistaa aktiivisen jokaista arvostavan dialogin, innovoinnin, riskien ottamisen sekä uskalluksen epäonnistua (vrt. Kärkkäinen 2005, 56; Paasivaara &



Nikkilä 2010, 142). Turvallisuuden ja vapauden oikea tasapaino vaikuttaa olevan vahvasti riippuvainen prosessia fasilitoivan ammattilaisen kyvystä luottaa ryhmään ja antaa sille tilaa löytää omat ratkaisunsa samalla, kun itse toimii ryhmän vakaana tukena ja turvana. Fasilitoinnilla on siis myös terapeutin rooli. Myös terapeutteja yhteisöjä johtaneen Katia Laakson mukaan (2013, 174) yhteisön turvallisuuteen panostamalla tuetaan jäsenten kasvua ja sitoutumista, kun taas yhteisön huokoisuudesta huolehtimalla ylläpidetään yhteisön välttämätöntä kykyä uudistua sekä integroitua muuhun yhteiskuntaan.

Keskeinen osa Yhteisöpelin fasilitointia on siis ryhmän turvallisen tunneilmaisun sekä tunteiden käsittelyn ja säätelyn tukeminen. Resilienssiä tutkinut Krisse Lipponen (2020, 22) onkin tuonut esiin, että uuden oppinen ja eteenpäin siirtyminen vaatii pohjakseen tilanteesta heränneiden tunteiden kuulluksi tuleminen ja käsittelyn. Jos vaikeiden tunteiden ilmaiseminen koetaan kielletyksi tai vaaralliseksi, voi niihin kiinnittyvä energia estää yhteisön jäseniä päästämästä irti vanhasta ja siirtymään eteenpäin. On kuitenkin huomioitava, että ryhmän tunteiden hedelmällinen käsittely vaatii fasilitoijalta tilanneherkkyyttä, vahvaa osaamista sekä henkilökohtaista hyvinvointia. Yhteisöä fasilitoiva ammattilainen onkin yhteisön kehittymisen tärkein työväline, jonka mentalisaatiokyvyn ja hyvinvoinnin kehittämiseen sekä ylläpitämiseen tulisi aktiivisesti panostaa esimerkiksi koulutuksilla ja työnohjauksella. Mentalisaatiokyky on tärkeää sekä ohjauksessa että sitä tukevassa työnohjauksessa, koska se mahdollistaa yhteyksien havaitsemisen, tiedostamattoman tekemisen tietoiseksi sekä ymmärryksen kasvamisen eli oppimisen. Yhteisötason mentalisaatiokyky muistuttaa siis läheisesti yhteisöllistä älykkyyttä, joka mahdollistaa yhteisöllisen resilienssin (vrt. Paasivaara & Nikkilä 2010, 26-28).

Vaikeammin käsiteltäviä tunteita testaustilanteessa vaikutti herättävän erityisesti yhteisön haastavien tilanteiden ja niiden rakentavien ratkaisutapojen käsittely. Lisäksi testipelaajat kokivat ristiriitaisesti tehtävän, jossa eläydyttiin ja pyrittiin herättämään reflektiivista empatiaa roolipersonoihin, jotka joutuvat helposti ryhmän torjumiksi. Pelin kehittämistä pohdittaessa nouseekin väistämättä kysymyksiä siitä, voiko merkityksellinen oppiminen aina olla vain helppoa ja mukavaa? Onko haastavia asioita mahdollista käsitellä, jos niitä ei sanoiteta? Voiko todellista omaksumista tapahtua, jos teemaan liittyviä tunteita ja kokemuksia ei herätellä? Ja vaatiiko oppimista mahdollistavan särön (vrt. Malinen 2019) syntyminen välillä omalle epämukavuusalueelle menemistä?

Ihmiset kokevat ja tulkitsevat teemoihin liittyvät ärsykkeet eri tavoin. Esimerkiksi jotkut osallistujat voivat kokea roolipersonat stereotyyppisiä vahvistaviksi, toiset liian syvällisiksi ja

kolmannet pinnallisiksi. Haastavien teemojen käsittelyä ja siihen liittyvää turvallisuuden tunnetta voidaan tukea osallistujien valinnanvapautta lisäämällä. Sillä ei kuitenkaan voida, eikä ole tarkoituksenmukaista, estää osallistujia joutumasta epämukavuusalueelleen. Ketään ei kuitenkaan saa pakottaa sellaiselle alueelle, jota hän itse ei ole valmis ja halukas käsittelemään (Von Bergen, Soper & Foster 2002, 241). Asioiden käsittely on myös tärkeää pitää riittävän yleisellä tasolla. Vaikka peli voi tuottaa osallistujilleen voimauttavia ja eheyttäviä kokemuksia, on sen tarkoitus keskittyä tavoitteelliseen yhteisön kehittämiseen, eikä henkilökohtaisella tasolla käytävään terapeutttiseen keskusteluun.

Tulosten valossa pelin vapauden ja turvallisuuden jännitteen optimaalinen tasapaino vastaa yhteisöjen monimuotoisuuden teorioissa esiin tullutta riittävän turvallisen tilan ihannetta (vrt. Roth, 2019; Sykes ja Gachago 2018). Siinä ryhmä saavuttaa potentiaalinsa rajojen ja rakkauden tasapainossa, fyysinen ja psyykkinen esteettömyyden mahdollistamana. Riittävän turvallinen peli tarjoaa riittävän ohjauksen ja ohjeistuksen antamalla silti tarpeeksi tilaa vapaudella valita ja toimia itseohjautuvasti. Se on valmis ja helppo käyttää samalla, kun antaa mahdollisuuden personoinnille sekä osallistaa tuottamaan omia ratkaisuja. Peli mahdollistaa ihmissuhteiden syvenemisen, mutta antaa jokaisen määritellä oman tilansa ja rajansa. Lisäksi se luo yhteenkuuluvuutta ja sitouttaa ryhmään vaarantamatta kuitenkaan osallistujien riippumattomuutta.

Konstruktiiivisen tutkimusperinteen mukaan työn onnistumista tarkasteltaessa tulee arvioida, kuinka kehitystyö on muuttanut kohdeorganisaationsa toimintaa. Kehitystyön tekemisen ajan vallinneen koronatilan vuoksi työssä syntyneitä uutta tietoa ja osaamista on pystytty jalkauttamaan käytännön seniorityöhän vasta hyvin rajallisesti. Työn tekemisen myötä syntyneet oivallukset ovat kuitenkin vaikuttaneet työn toteuttaneen Kotokartanosäätiön työntekijän ajatteluun ja työtapoihin sekä työyhteisössä käytyihin dialogeihin. Sitä kautta kehitystyö on väistämättä käynnistänyt muutoksen Kotokartanosäätiön toimintakulttuurissa ja käytänteissä. Lisäksi konstruktiiiviseen tutkimusperinteeseen kuuluu myös tuotetun ratkaisun soveltamisalueen laajuuden arviointi. Työn konkreettinen tuotos eli Yhteisöpelin on testauksissa saadun palautteen mukaan hyödynnettävissä myös muissa senioriyhteisöissä.

Peliä arvioitaessa tulee ottaa huomioon myös sen rajoitteet. Yhteisöpelin rajoitteena on, että moninaisuutta käsitellään siinä vain yleisellä tasolla, eikä erityisesti kulttuurisensitiivisyyttä huomioiden. Näin siksi, että monikulttuurisuus on toistaiseksi hyvin satunnaista toimeksiantajan senioriyhteisössä. Mahdollinen monikulttuurisuus tulee kuitenkin aina huomioida, vaikka yhteistoiminnan kannalta huomio keskitetäänkin ihmisten jakamiin, eikä heitä erottaviin

asioihin. Yhteisöpeliiä pelatessa kulttuurisensitiivisyyden tarve voi ilmetä esimerkiksi siinä, kuinka eri kulttuurien sosiaaliset normit ja tabut ovat erilaisia. Lisäksi peli perustuu suomalaisille itsestään selvään demokratian ihanteeseen, joka ei ole vuorovaikutusjärjestelmän perusta kaikissa kulttuureissa (vrt. Myllyniemi 2005, 258-261).

Yhteenvetona voidaan kuitenkin todeta, että työn tuloksena syntynyt Yhteisöpelii tukee senioriyhteisötyön praksista eli teorian ja käytännön dialogia. Testaustulosten perusteella sen voidaan olettaa tarjoavan toimivan mallin ja tehtäväpatteriston yhteisöjen järjestelmälliseen ja jäsenlähtöiseen kehittämiseen sekä yhteisötaitojen oppimiseen. Lisäksi sen arviointiin tuottavan käytännön hyötyä sekä yhteisöille että yhteisötyötä tekeville ammattilaisille.

### **Pohdintaa kehittämistyöstä**

Tätä tutkimuksellista kehitystyötä lähestyttiin tekijälleen ominaiseen tapaan teoriapainotteisesti, sillä tänä päivänä sosiaalisessa työssä käytettäviä menetelmiä ei voida enää perustella hyvillä aikeilla ja olettamuksilla (vrt. Kivipelto & Kotiranta 2014, 172). Ammatillisesti tehtävän sosiaalisen työn tulee olla ohjelmateoreettisesti perusteltua ja mahdollisuuksien mukaan vaikuttavuudeltaan arvioitua. Vahvaa teoriaperusteisuutta puolsi myös toimeksiantajan Kotokartanosäätöön sekä yhteisöjä mahdollistavien ammattilaisten esiin tuoma tarve pystyä selkeästi perustelemaan sekä tehtävän työn ajankohtaista yhteiskunnallista tarvetta että vaikuttavuutta. Teoriapainotteisuuden avulla voitiin rikastuttaa sekä seniorityön yleistä että työn toimeksiantajan käyttöteoriaa.

Vahva teoriaperusta oli tärkeää myös Yhteisöpelii onnistuneen kehittämisen pohjaksi, sillä lopputulokseltaan luottamusta herättävä ja eheä suunnittelukokonaisuus voidaan tuottaa vain paneutuvalla ja asiantuntevalla suunnittelulla (vrt. Knuutila 2018, 188-190). Myös työn tutkimuksellinen lähestymistapa, konstruktiivinen tutkimus, painottaa kehitystyön vahvaa perustumista teoriaan ja tehtyjen suunnitteluratkaisujen huolellista perustelua sekä ratkaisujen taustalla olevien teorioiden raportointia (Ojasalo ym., 67). Lisäksi kehitystyötä ohjaavan teoriapohjan mahdollisimman tarkka dokumentointi oli erityisen tärkeää siksi, että työn tekijän aiempi tausta ei varsinaisesti ole yhteisöpedagogian puolelta. Ilman mahdollisimman syvällistä ja todenmukaista ymmärrystä yhteisöjen rakenteista, käytännöistä ja kasvu- sekä vakaustekijöistä, ei olisi muuten ollut mahdollista rakentaa peliiä, jossa opittu on hyödynnettävissä tosimaailmassa. (vrt. Harviainen & Lainema 2013, 2.)

Työn aikana pohdittiin myös paljon yhteisöjä sosiaalisina järjestelminä. Eikö pelien tavoin myös yhteisöjä voisi entistä systemaatisemmin kehittää tuottamaan jäsenilleen optimaalinen käyttö- eli yhteisökokemus? Onhan yhteisöillä muiden järjestelmien tavoin oma mekaniikkansa eli rakenteensa, dynamiikkansa eli sosiaaliseen organisoitumiseen liittyvät panoksensa ja tuotoksensa sekä estetiikkansa eli kokemuksellisuutensa. Tosin yhteisöjä kehitettäessä tulee kuitenkin huomioida, ettei niiden mekaniikkaa ja dynamiikkaa pystytä koskaan täysin erottamaan toisistaan (vrt. Ellonen 2008, 56).

Kehitystyön lopuksi tehty pelin arviointi osoittautui koronatilanteen vuoksi työn haastavimmaksi osuudeksi. Testaustavat ja järjestelyt jouduttiin toistuvasti suunnittelemaan uudestaan. Myös testausmenetelmiä jouduttiin soveltamaan ja täydentämään erilaisilla luovilla ratkaisuilla. Jatkuvista rajoituksissa tapahtuvista muutoksista johtuen testauksien toteuttaminen venyi lopulta aivan viime metreille. Tutkimusmenetelminä osallistava arviointi ja osallistuva havainnointi osoittautuivat toimiviksi sekä tuottivat kattavasti aineistoa arvioinnin ja sen pohjalta tehtävän pelin jatkokehittämisen toteuttamiseksi. Testaamista pystyttiin yllättävän hyvin toteuttamaan myös poikkeuksellisessa ympäristössä ja normaalista poikkeavilla menetelmillä. Siitä huolimatta arviointia ei kokonaisuutena voida pitää täysin onnistuneena, koska sen pohjana käytettyä aineistoa ei pystytty keräämään halutussa laajuudessa ja oikealta kohderyhmältä, eikä testaamista pystytty toteuttamaan aidossa käyttökontekstissa.

### **Työvälineestä kulttuurin muutokseen**

Kehitystyön alussa tarkoitukseni oli luoda väline senioriyhteisöjen kehittämiseen. Silloin ajattelin yhteisökulttuurin olevan yksi yhteisön kehittämisen osa-alue. Vähitellen kuitenkin ymmärsin, että kehitystyössäni on kyse nimenomaan seniorityön ja -yhteisöjen kulttuurinmuutoksesta. Vain kulttuurissa tapahtuvan muutoksen kautta voi syntyä aitoa senioriyhteisötyötä ja kehittyä jäsenlähtöisiä senioriyhteisöjä, jotka ennaltaehkäisevästi tukevat ikääntyneiden hyvää elämää ja hyvinvointia.

Työn osana toteutetussa työpajassa tuli esiin, että nykyiset seniorityön tavoitteet ja työtavat ovat luonteeltaan hermeneuttisia eli osallistumista edistäviä ja tukevia sekä jonkin verran empiiris-analyttisiä eli yksilöitä sopeuttavia. Niissä ei tullut esiin pyrkimystä yksilö- ja yhteisötason valtaantumisen ja kansalaisaktiivisuuden tukemiseen. Kuitenkin yhteiskunnallisessa keskustelussa senioreilta odotetaan aktiivista ja yhteiskunnallisesti osallistuvaa ikääntymistä (Nyqvist & Nygård 2016, 585). Voidaanko tästä päätellä, että ikääntyneiden aktiivisuuden tulisi tapahtua

yhteiskunnan sekä heitä tukevien yhteisöjen ja ammattilaisten, eikä heidän itse valitsemillaan ehdoilla?

Ikääntyneille toki tarjotaan mahdollisuuksia vaikuttaa erilaisten kyselyjen, raatien ja paneelien tai yhteistoiminnallisten projektien kautta. Kehittämiseen, päätöksentekoon ja organisoitumiseen osallistuminen kuitenkin vaatii, että ihminen ymmärtää oman panoksensa merkityksen sekä kokee pystyvänsä ja osaavansa ottaa osaa vaikuttamiseen. Monet ikääntyneet, erityisesti naiset, ovat tuoneetkin minulle esiin, että heidät on pienestä pitäen opetettu toimimaan ylhäältä annettujen ohjeiden ja arvojen mukaan niitä kyseenalaistamatta. Heidän lapsuudessaan kasvatuskulttuuri on ollut autoritääristä sekä nöyryyttä, kuuliaisuutta, tottelemista ja vaatimattomuutta painottavaa (vrt. Hautamäki 2008, 127). Jokaisen toimijuus muotoutuu oman sukupolven ja läheisiin ihmissuhteisiin liittyvien kulttuuristen normien mahdollistamana ja rajaamana. Jokaisen on kuitenkin myös mahdollista aktivoitua luomaan uutta kulttuuria ja siihen liittyviä sosiaalisia rakenteita. (Nurmi, ym. 2006, 171-173.) Muutos aktiiviseksi vaikuttajaksi ei kuitenkaan onnistu hetkessä, vaan siihen tarvitaan asenteiden ja kulttuurinmuutosta mahdollistavia rakenteita, oppimista, harjoitusta sekä aikaa niin yksilö- kuin yhteisötasolla.

Lisäksi muutos ei voi tapahtua vain senioreissa itsessään. Seniorityön ja ammatillisesti mahdollistettujen yhteisöjen kulttuuri nousee seniorityötä tekevien ja rahoittavien organisaatioiden ja ammattilaisten arvoista, tavoitteista ja toimintatavoista. Vaikuttamiseen ja itseohjautumiseen voimaantuminen ja valtaantuminen sekä siitä syntyvä yhteiskuntatason kansalaisaktivismi tulisi nostaa yhdeksi ikääntyneiden kanssa tehtävän sosiaalisen työn pysyväksi tavoitteeksi. Tavoitteiden ei tule kuitenkaan pohjautua lyhytjänteiseen pyrkimykseen säästää ja vapauttaa vanhustyön ammatillisia resursseja. Voimaantumisen ja valtaantumisen tukeminen on pitkäjänteistä aikaa ja läsnäoloa vaativaa työtä (vrt. von Essen & Simonen 2020, 23). Pysyvää muutosta ei saavuteta yksittäisillä projekteilla tai tempauksilla, vaan kansalaisaktiivisuuden tulisi systemaattisesti näkyä hyvinvoinnin ja taloudellisuuden tavoin seniorityön kaikkien tasojen tavoitteenasetannassa, suunnittelussa ja arvioinnissa.

Senioriyhteisöjen muutokseen tarvitaan myös seniorityön ammattilaisten työkulttuurin, osaamisen ja työvälineiden kehittymistä. Yhteistyötä tekevässä työyhteisössä työntekijöiden omaloitteisuuden, uusien kokeilujen ja epäonnistumisten tulee olla sallittuja sekä yhteistä osaamista ja kehittymistä vahvistavia (Von Essen & Simonen 2020, 5). Yhteistyön onnistuminen ei saa olla kiinni vain yksittäisen ammattilaisen henkilökohtaisesta osaamisesta ja innovatiivisuudesta. Toimintaa ohjaavien arvojen, tavoitteiden ja toimintatapojen tulee leimata koko

työkulttuuria ja olla yhdessä purettu arjen sanoiksi ja teoiksi asti (Lehtonen 2009, 4). Lisäksi toiminnan tulee olla ammatilliseen teorian tietoon kietoutuvaa (Evan 2012, 3-4) ja yhteisiin tavoitteisiin tähtäävää, johdonmukaista (Kyllönen 2011, 80-81) sekä ennakoivaa (Kärkkäinen 2005, 30), jottei yhteisön turvallisuus ja vaikuttavuus vaarannu.

Myöskään organisaatioiden kulttuurinmuutokset eivät tapahdu hetkessä, eivätkä kaikkialla. Kaikilla työntekijöillä ei ole käytössään yhteisöllisen organisaatiokulttuurin mallia ja tukea omalle yhteisötyölleen. Silloin tarvitaan työkaluja ja menetelmiä, jotka tukevat senioriyhteisön uudenlaisen toimintakulttuurin rakentumista tilanteessa, joissa tavoiteltava kulttuuri on uusi myös työntekijälle itselleen. Työhön ei ole yhtä oikeaa menetelmää, vaan oleellista on, että käytettävät menetelmät tai työkalut tähtäävät ihmisten oman, eikä ammattilaisen valmiiksi organisoiman ja järjestämän toiminnan syntymiseen (Sternberg 2011, 122).

Tässä tutkimuksellisessa kehittämistyössä kehitetyn Yhteisöpelin on kuitenkin tarkoitus tarjota yksi tapa lähestyä ja herätellä kulttuurinmuutosta, joka vahvistaa senioriyhteisöjen ja niihin liittyvän yhteisötyön kykyä tukea ikääntyneiden voimaantumista, valtaantumista sekä hyvinvointia. Pelin kehittyminen jatkaa tämän tutkimuksellisen kehittämishankkeen jälkeen omaa tahtiaan eteenpäin. Jatkotutkimushaasteiksi jää, millaisia tuloksia pelillä olisi tuotettavissa aidoissa senioriyhteisöissä sekä millaisia hyviä käytäntöjä yhteisöihin yhteiskehittämisen kautta syntyy.

## LÄHTEET

- Aalto-Kallio, Mervi & Saikkonen, Paula & Koskinen-Olloqvist, Pirjo 2009. Arvioinnin kartalla. Matka teoriasta käytäntöön. Terveyden edistämisen keskuksen julkaisuja 7/2009. Helsinki: Terveyden edistämisen keskus. Viitattu 5.7.2020. [https://soste.sivuviidakko.fi/media/pdf/julkaisut/arvioinnin\\_kartalla.pdf](https://soste.sivuviidakko.fi/media/pdf/julkaisut/arvioinnin_kartalla.pdf)
- Aaltola, Elisa & Keto, Sami 2018. Empatia. Myötäelämisen tiede. Helsinki: Into
- Altschul, Drew M. & Deary, Ian J. 2019. Playing Analog Games Is Associated With Reduced Declines in Cognitive Function: A 68-Year Longitudinal Cohort Study. *The Journals of Gerontology: Series B* 75, 3/2020, 474–482. Viitattu <https://doi.org/10.1093/geronb/gbz149>
- Anttila, Pirkko 1996. Tutkimisen taito ja tiedon hankinta. (E-kirja.) Helsinki: Akatiimi
- Arvaja, Maarit 2005. Collaborative knowledge construction in authentic school contexts. *Institute for Educational Research Research Reports* 14. Viitattu 20.7.2020. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-3227-5>
- Armila, Päivi & Rannikko, Armi 2020. Epäreilu peli. Teoksessa Berg, Päivi, Lehtonen, Kati & Salasuo, Mikko (toim.) ”Siitä on pikemminkin vaiettu”. Kirjoituksia kiusaamisesta, syrjinnästä ja epäasiallisesta kohtelusta lasten ja nuorten liikunnassa ja urheilussa. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura verkkojulkaisuja 151, 50-55. Viitattu 29.2.2020. [https://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/kirjoituksia\\_kiusaamisesta\\_syrjinnasta\\_ja\\_epaasiallisesta\\_kohtelusta\\_web.pdf](https://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/kirjoituksia_kiusaamisesta_syrjinnasta_ja_epaasiallisesta_kohtelusta_web.pdf).
- Attias, Miriam 2018. Oikein käyty dialogi purkaa polarisaatiota. *Sitran artikkelit* 27.03.2018. Viitattu 29.2.2020. <https://www.sitra.fi/artikkelit/oikein-kayty-dialogi-purkaa-polarisaatiota/>
- Attias, Miriam & Brandsma, Bart 2020. Polarisaatio ja konfliktit – eli kuinka me ja ne -ajattelu vaikuttaa keskinäisissä konflikteissamme. Teoksessa Attila, Miriam & Kangasoja, Jonna (toim.). *Me ja ne. Välineitä vastakkain-asettelun aikaan*. Helsinki: Into Kustannus, 18-46.
- Attias, Miriam & Gellin, Jens & Kaitonen, Leena & Vuorinen, Hanna 2017. *Naapurisovittelun käsikirja*. Helsinki: Oikeusministeriö
- Bion, W. R. 1979. *Kokemuksia ryhmistä. Ryhmädynamiikka psykoanalyysin näkökulmasta*. Helsinki: Weilin+Göös
- Birck, Riitta 2020. Pieni yhteisöllisyysopas. Vinkkejä yhteisöllisyyden kehittämiseen. Käräjätörmän monisukupolvinen yhteiskylä -hanke. Viitattu 10.10.2020. <https://www.karajatorma.fi/wp-content/uploads/2020/09/Pieni-yhteiso%CC%88llisyysopas-RB.pdf>
- Björkqvist, Kaj & Österman, Karin & Kaukiainen, Ari Olavi 2000. Social intelligence–Empathy=Aggression? *Aggression and Violent Behavior* 5, 2/2000, 191-200. Viitattu 4.2.2021. [https://doi.org/10.1016/S1359-1789\(98\)00029-9DOI: 10.1016/S1359-1789\(98\)00029-9](https://doi.org/10.1016/S1359-1789(98)00029-9DOI: 10.1016/S1359-1789(98)00029-9)
- Bowell, Pamela & Heap, Brian S. 2001. *Planning process drama*. London: David Fulton Publishers
- Bulhan, Fadumo & Jourio, Minna 2019. Osallistavat menetelmät toimivan työyhteisön kehittämisen välineenä. *Laurea-ammattikorkeakoulu. Johtaminen ja kehittäminen sosiaali- ja*

- terveysalan muutoksessa. Opinnäytetyö (YAMK). Viitattu 20.10.2019. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2019053013480>
- Dahler-Larsen, Peter 2005. Vaikuttavuuden arviointi. FinSoc Arviointiraportteja. Stakes 3/2005. Viitattu 2.6.2020. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201204194271>
- De Vreeze, Jort & Matschke, Christina 2017. Keeping up appearances. Strategic information exchange by disidentified group members. PLOS one 12, 4/2017, 1-19. Viitattu 15.10.2020. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0175155>
- Ekholm, Elina 2009. Monimuotoisuus ja esteettömyys. Näkövammaisten asiantuntijoiden työelämäkokemuksia. Espoo: Ennora
- Ellemers, Naomi & Jetten, Jolanda 2012. The Many Ways to Be Marginal in a Group. Personality and Social Psychology Review 17, 1/2012, 3-21. Viitattu 12.12.2020. [https://www.researchgate.net/publication/230599166\\_The\\_Many\\_Ways\\_to\\_Be\\_Marginal\\_in\\_a\\_Group](https://www.researchgate.net/publication/230599166_The_Many_Ways_to_Be_Marginal_in_a_Group)
- Ellonen, Noora 2008. Kasvuyhteisö nuoren turvana. Sosiaalisen pääoman yhteys nuorten masentuneisuuteen ja riskikäyttäytymiseen. Tampereen yliopisto. Yhteiskuntatieteet. Väitöskirja. Viitattu 4.10.2019. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/67814/978-951-44-7206-0.pdf?sequence=1>
- Eriksson, Esa & Arnkil, Tom Erik & Rautava, Marie 2006. Ennakointidialogeja huolten vyöhykkeellä. Verkostokonsultin käsikirja - ohjeita verkostomaiseen työskentelyyn. Työpape-reita/Stakes: 29/2006. Viitattu 5.3.2021. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201204193645>
- Evans, Scot 2012. Community leadership. Global Journal of Community Psychology Practice 3 3/2012, 1-6. Viitattu 3.2.2021. <https://www.gjcpp.org/pdfs/2012-001-final-20120515.pdf>
- Finlay, Linda 2001. Groupwork in Occupational Therapy. Cheltenham: Nelson Thornes Ltd
- GASEL-hanke 2015. Käsitteet. Viitattu 1.3.2020. [https://www.oulu.fi/gasel/esiselvitys\\_kasitteet](https://www.oulu.fi/gasel/esiselvitys_kasitteet)
- Giunti, Guido 2018. 3MD for chronic conditions. A model for motivational mHealth design. Oulun yliopisto. Tietojenkäsittelytiede. Väitöskirja. Viitattu 1.3.2020. <http://urn.fi/urn:isbn:9789526220154>
- Grace, Lindsay 2020. Doing Things with Games. Social Impact Through Play. Boca Raton: Taylor & Francis Group
- Haarni, Ilka 2010. Kolmas elämä. Aktiiviset eläkeikäiset kaupungissa. Helsinki: Gaudeamus
- Haarni, Ilka & Viljanen, Maria & Hansen, Maija 2017. Ikääntyvä mieli. Mielen hyvinvointi vanhetessa. Suomen mielenterveysseura. Viitattu 5.1.2021. [https://mieli.fi/sites/default/files/materials\\_files/ikaantyvamieli\\_korj2\\_print.pdf](https://mieli.fi/sites/default/files/materials_files/ikaantyvamieli_korj2_print.pdf)
- Hakonen, Sinikka 2003. Teorian ja ammattikäytännön vuoropuhelu. Teoksessa Marin, Marjatta & Hakonen, Sinikka (toim.) Seniori- ja vanhustyö arjen kulttuurissa. Jyväskylä: PS-kustannus
- Hallas, Ursula & Sihvola, Sanni 2018. Omakuva N.Y.T. ryhmänohjaajan luonnoskirja. Ajatuksia ja käytäntöjä taideperustaisen kasvuryhmän ohjaajille. Helsinki: Profami Oy



- Harviainen, J. Tuomas & Lainema, Timo 2013. Pelit, systeemidynaamiikka ja oppiminen. Teoksessa Suominen, Jaakko & Koskimaa, Raine & Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2013. Tampere: Suomen pelitutkimusseura, 1-12. Viitattu 2.1.2020. [https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013\\_02.pdf](https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_02.pdf)
- Hautamäki. Airi 2008. Naisen yksilöllistymisen mahdollisuus ja hinta - oman äänen löytäminen ja äitiys. Teoksessa Lahikainen, Anja Riitta., Punamäki, Raija-Leena & Tamminen, Tuula (toim.) Kulttuuri lapsen kasvattajana. Helsinki: WSOY
- Heikkinen, Maarit 2005. Monimuotoisuus organisaatiossa. Monimuotoisuustutkimuksen pääpiirteitä ja kehityslinjoja. Hallinnon tutkimus 24 1/2005, 2. artikkeli. Viitattu 1.4.2020. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:ELE-1339990>
- Helin, Kari 2000. Yhdessä menestymisen taito. 3. uud. painos. Helsinki: Kauppakaari
- Hirsjärvi, Sirkka & Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 2004. Tutki ja kirjoita. 10. osin uud. painos. Helsinki: Tammi
- Hokkanen, Liisa 2014. Autetuksi tuleminen. Valtaistavan sosiaalisen asianajon edellyttämät toimijuudet. Acta Electronica Universitatis Lapponiensis 145. Viitattu 12.2.2021. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-484-730-8>
- Humak 2018. Yhteisöpedagogi ylempi koulutus. Opetussuunnitelma 2018–2024. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Viitattu 10.9.2019. [https://opiskelijanopas.humak.fi/wp-content/uploads/sites/5/2021/03/YP-YAMK-OPS-2018-24\\_lopullinen-versio-23102017.pdf](https://opiskelijanopas.humak.fi/wp-content/uploads/sites/5/2021/03/YP-YAMK-OPS-2018-24_lopullinen-versio-23102017.pdf)
- Humak 2021. Opinnäytetyön opas YAMK. Viitattu 10.5.2021. <https://humak.libguides.com/c.php?g=688355&p=4925495>
- Hunicke, Robin & LeBlanc, Marc & Zubek, Robert 2004. MDA. A Formal Approach to Game Design and Game Research. Nineteenth National Conference of Artificial Intelligence. Workshop on Challenges in Game AI, 1-4. Viitattu 3.3.2020. <http://ksuweb.kennesaw.edu/~jprest20/cgdd2002/MDA.pdf>
- Huotari, Kai & Hamari Juho 2017. A definition for gamification. Anchoring gamification in the service marketing literature. Electronic Markets 27 1/2017, 21-31. Viitattu 30.1.2020. <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212-z>
- Huxhold, Oliver & Fiori, Katherine L. & Webster, Noah J. & Antonucci, Toni C. 2020. The Strength of Weaker Ties. An Underexplored Resource for Maintaining Emotional Well-Being in Later Life. Journals of Gerontology: Psychological Sciences 75 7/2020, 1433-1442.
- Hyypä, Markku 2001. Me-hengen mahti. Jyväskylä: PS-kustannus
- Hännikäinen-Uutela, Anna-Liisa Uudelleen juurtuneet. Yhteisökasvatus vaikeasti päihderiippuvaisten narkomaanien kuntoutuksessa. Jyväskylä studies in education psychology and social research 252. Viitattu 13.2.2021. <http://urn.fi/URN:ISBN:951-39-1932-3>
- Ideapakka 2018. Ideapakka: Fasilitointi & Ideointi. Ideointipakka.fi.
- Isaacs, William 1999. Dialogue and The Art of Thinking together. A Pioneering Approach To Communicating In Business And In Life. New York: Doubleday a division of Random House

- Isohätälä, Jaana 2020. The interplay of cognitive and Socio-emotional processes in social interaction. Process-oriented analyses of collaborative learning. Oulun yliopisto. Kasvatustieteet. Väitöskirja. Viitattu 1.7.2020. <http://urn.fi/urn:isbn:9789526226361>
- Jaakkola, Eevi 2015. Yhteisöllisyys syrjäisellä maaseudulla asuvien ikääntyneiden arjessa. Lapin yliopisto. Yhteiskuntatieteet. Väitöskirja. Viitattu 30.9.2019. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-484-839-8>
- Jelli 2020. Osallistavat arviointimenetelmät. Viitattu 2.2.2021. <https://www.jelli.fi/jarjestotointa/arvioinnin-tyokaluja-ja-menetelmia/osallistavat-arviointimenetelmat/>
- Jokiniemi, Jukka 2007. Kaupunki kaikille aisteille. Moniaistisuus ja saavutettavuus rakennuksessa ympäristössä. Teknillisen korkeakoulun arkkitehtiosaston tutkimuksia 2007/2. Viitattu 20.3.2021. <http://urn.fi/urn:nbn:fi:tkk-010777>
- Jolanki, Outi & Leinonen, Emilia & Rajaniemi, Jere & Rappe, Erja & Räsänen, Tiina & Teittinen, Outi & Topo, Päivi 2017. Asumisen yhteisöllisyys ja hyvä vanhuus. Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja 47/2017. Viitattu 20.3.2020. [https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/79913/47\\_ASUVA-loppuraportti%202017\\_NETTIindd.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/79913/47_ASUVA-loppuraportti%202017_NETTIindd.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Järvensivu, Timo 2015. Verkostokehittäminen. Gerometron verkostokehittämisen diaesitys 4.3.2015. Viitattu 10.8.2020. [https://www.slideshare.net/Socca\\_osaamiskeskus/verkokokehittaminen-timo-jrvensivu-432015](https://www.slideshare.net/Socca_osaamiskeskus/verkokokehittaminen-timo-jrvensivu-432015)
- Järvensivu, Timo 2017. Verkostoyhteistyön teoria ja käytäntö. Aalto Yliopiston kauppakorkeakoulun diat. Viitattu 7.8.2020. <https://docplayer.fi/301462-Verkostoyhteistyon-teoria-ja-kaytanto-timo-jarvensivu-ktt-tutkimuspaallikko-aalto-yliopiston-kauppakorkeakoulu.html>
- Järvinen, Satu 2015. Oppiminen Online / Pelit ja pelillisuus opetuksessa. Oppiminen Online hankkeen 28.02.2015 Pelit ja Pelillisuus verkkosession esityskalvot. Viitattu 19.4.2021. <https://pt.slideshare.net/sjarvin/oppiminen-online-pelit-ja-pelillisuus-opetuksessa>
- Jäämies, Saara-Sisko 2018. Yhteissuunnittelu yhteistyön areenana. Muotoilupelistä tukea yhteissuunnittelun prosessin rakentamiseen monitoimijaisessa suunnittelu-ympäristössä. Laurea-ammattikorkeakoulu. Palveluiden asiakaskeinen kehittäminen. Opinnäyte (YAMK). Viitattu 30.9.2020. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2018112718648>
- Kallasvuo, Anita 2019. Yhteisöllinen johtaminen. Teoksessa Kallasvuo, Anita & Koski, Arja & Kyrönseppä, Ulla (toim.) Työyhteisön työnohjaus. Helsinki: Tmi Maj-Lis Kärkkäinen. 77-91.
- Kantojärvi, Piritta 2017. Fasilitointi luo uutta. Helsinki: Talentum Media Oy
- Karma, Markku 2012. Tunnetaito neljässä organisaatiotyypissä. Merkitysten joustavuus yhteisön menestystekijänä. Turun kauppakorkeakoulun julkaisuja sarja A-6/2012. Viitattu 23.3.2020. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-249-210-4>
- Kasanen, Eero & Lukka, Kari & Siitonen, Arto 1993. The Constructive Approach in Management Accounting Research. Journal of Management Accounting Research 5, Fall 1993. Viitattu 1.5.2021. [https://mycourses.aalto.fi/pluginfile.php/183797/mod\\_resource/content/1/Kasanen%20et%20al%201993.pdf](https://mycourses.aalto.fi/pluginfile.php/183797/mod_resource/content/1/Kasanen%20et%20al%201993.pdf)

- Kepeli 2017. Kohtaamisbingo. Viitattu 7.2.2020. [http://kepelimetropolia.fi/harjoitteet\\_post/kohtaamisbingo/](http://kepelimetropolia.fi/harjoitteet_post/kohtaamisbingo/)
- Kinnunen, Jani & Lilja, Pekka & Mäyrä, Frans 2018. Pelaajabarometri 2018. Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. TRIM Research Reports 28. Viitattu 2.1.2021. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0870-4>
- Kinnunen, Jani & Lilja, Pekka & Mäyrä, Frans 2020. Pelaajabarometri 2020. Pelaamista koronan aikaan. TRIM Research Reports 29. Viitattu 3.1.2021. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1786-7>
- Kivipelto, Minna & Kotiranta, Tuija 2014. Sosiaalityön vaikuttavuuden arvioinnin kriittinen eetos saatava takaisin. *Janus* 22, 2/2014. 172-182.
- Knuutila, Tomi 2018. Qualities of Simplicity in designing interactive art. *Acta Universitatis Laponiensis* 383. Viitattu 15.9.2019. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-116-3>
- Koskinen, Simo & Seppänen, Marjaana 2013. Gerontologinen sosiaalityö. Teoksessa Heikkinen, Eino & Jyrkämä, Jyrki & Rantanen, Taina (toim.) *Gerontologia*. Helsinki: Duodecim
- Kurki, Leena 2008. Innostava vanhuus. Sosiokulttuurinen innostaminen. 2.painos. Tampere: Vastapaino
- Kyllönen, Marjo. 2011. Tulevaisuuden koulu ja johtaminen. Skenaariot 2020-luvulla. Tampereen yliopisto. Kasvatustieteet. Väitöskirja. Viitattu 15.2.2021. <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8630-2>
- Kähönen, Kari 2009. Keskisuuret ja suuret ryhmät. Teoksessa Lindroos, Heidi & Segercrantz (toim.) *Yksilöksi ryhmässä*. *Palmenia-sarja* 65. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press
- Kärkkäinen, Merja 2005. Yhteisöllinen johtaminen esimiehen työvälteenä. Helsinki: Edita
- Laakso, Katia 2013. Yhteisöllinen kuntoutustoiminta toimintakeskus Kanavassa. Teoksessa Murto, Kari (toim.) *Terapeuttinen yhteisö*. Jyväskylä: Kari Consulting Oy. 168-179.
- Legault, Lisa 2017. Self-Determination Theory. Teoksessa Zeigler-Hill V., Shackelford T. (toim.) *Encyclopedia of Personality and Individual Differences*. Cham: Springer
- Lehtonen, Heikki 1990. Yhteisö. Tampere: Vastapaino
- Lehtonen, Tommi 2009. Arvot ja johtaminen. *Filosofisia huomautuksia*. Hallinnon tutkimus 28, 4/2009, 2. artikkeli. 3-15.
- Liikanen, Hanna-Liisa 2007. Gero-hankkeen lähtökohdat, tavoitteet, kohderyhmä ja työntekijät. Teoksessa Liikanen, Hanna-Liisa & Kaisla, Susanna & Viljaranta, Liisa. Gerontologisen sosiaalityön pioneirit kentällä. *Soccan ja Heikki Waris –instituutin julkaisusarja nro 12*. Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus SOCCA. 9–32.
- Lindfors, Pirjo 2007. Tutkimuksia, kokemuksia ja ajatuksia yhteisöllisyyden terveysvaikutuksista. *Psykoterapia* 25, 1/2007, 21-37. Viitattu 10.10.2019. <https://www.psykoterapia-lehti.fi/tekstit/lindfors107.htm>
- Lipponen, Krisse 2020. Resilienssi arjessa. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim

- Liukkonen, Tapani & Rajala, Julius & Mäkilä Tuomas 2016. Ikäihmiset ja pelit -opas. Turun yliopisto. Viitattu 17.1.2021. <https://www.vahvike.fi/sites/default/files/perussivu-pdf/Peliopas.pdf>
- Lundblom, Pia & Herranen, Jatta 2011. Sosiaalisen vahvistamisen ajankohtaisuus. Lundblom, Pia & Herranen, Jatta (toim) 2011. Sosiaalinen vahvistaminen kokemuksina ja käytänteinä. Humanistisen ammattikorkeakoulun sarja C, oppimateriaaleja 26/2011, 4-12. Viitattu 29.4.2021. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-456-114-3>
- Löf, Risto 2020. Vuorovaikutus vaatii kuuntelemisen taitoa. Verkkolehti UEF // SAIMA n.d. 2020. Viitattu 25.7.2020. <https://www3.uef.fi/web/saima/vuorovaikutus>
- Malinen, Anita 2019. Oppiminen aikuisena. Luennon diasarja 19.2.2019. Viitattu 30.1.2021. <https://docplayer.fi/127266006-Oppiminen-aikuisena-anita-malinen-19-helmikuuta-2019.html>
- Mannerheimin lastensuojeluliitto 2021. Tehtäväkortit. Viitattu 5.1.2021. <https://www.mll.fi/ammattilaisille/kouluille-ja-oppilaitoksille/tukioppilastoiminta/tehtavakortit/>
- Mantere, Meri-Helga 2007. Taiteen ja terapian yhteinen kuva. Teoksessa Rankanen, Mimmu & Hentinen, Hanna & Mantere, Meri-Helga (toim.) Taideterapian perusteet. Helsinki: Duodecim, 11-20.
- Martela, Frank, Ryan Richard M. & Steger, Michael F. 2017. Meaningfulness as Satisfaction of Autonomy, Competence, Relatedness, and Beneficence. Comparing the Four Satisfactions and Positive Affect as Predictors of Meaning in Life. *Journal of Happiness Studies* 19, 5/2018, 1389-4978. Viitattu 16.2.2020. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10902-017-9869-7>
- Mortenson, W Ben & Sixsmith, Andrew & Kaufman, David 2017. Non-Digital Game Playing by Older Adults. *Canadian Journal on Aging* 36, 3/2017, 342-350. Viitattu 22.12.2020. DOI:10.1017/S0714980817000162
- Motiva 2020. Kokeilusta skaalaan – pelikirja. Viitattu 1.7.2020. [https://www.motiva.fi/ratkaisut/kokeilutoiminnan\\_pelikirja](https://www.motiva.fi/ratkaisut/kokeilutoiminnan_pelikirja)
- Muurinen, Satu 2013. Yhdessä olemme enemmän. Kohti yhteisöllistä johtajuutta. Hämeen ammattikorkeakoulu. Sosiaali- ja terveysalan kehittäminen ja johtaminen. Opinnäyte (YAMK). Viitattu 28.2.2021. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2013112518067>
- Myllyniemi, Rauni 2005. Sosiaaliset vuorovaikutusjärjestelmät yhteisöllisten arvosuuntausten lähteinä. Teoksessa Pirttilä-Backman, Anna-Maija & Ahokas, Marja & Myyry, Liisa & Lähteenoja, Susanna. Arvot, moraalit ja yhteiskunta. Helsinki: Gaudeamus Kirja / Oy Yliopistokustannus University Press Finland Ltd, 258-278.
- Mylläri, Terttu 2006. Mielikuvat transformatiivisen oppimisen välineenä. Tutkimus mielikuvaoppimisesta luontevan esiintymistavan löytämiseksi. Helsingin yliopisto. Käyttäytymistieteet. Lisensiaatintutkimus. Viitattu 5.3.2021. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe20071261> <http://hdl.handle.net/10138/19977>
- Mäyrä, Franz 2017. Leikillisuus ja pelillisuus – näillä hyvinvointia työelämään ja vuorovaikutukseen? Tampereen yliopiston diaesitys 10.3.2017. Viitattu 19.4.2021. [http://www.socca.fi/files/6288/Frans\\_Mayran\\_Esitys\\_10.3.2017.PPTX](http://www.socca.fi/files/6288/Frans_Mayran_Esitys_10.3.2017.PPTX)

- Niemelä, Hilikka 2020. Sovelluksen käytettävyys. SEAMK verkkolehti 2.6.2020. Viitattu 31.1.2021. <https://lehti.seamk.fi/alykkaat-ja-energiatehokkaat-jarjestelmat/sovelluksen-kaytettavyyden-testaaminen/>
- Niemistö, Raimo 2012. Ryhmän luovuus ja kehitysehdot. *Palmenia-sarja* 37. Helsinki: Gaudeamus University Press
- Niiranen-Linkama, Päivi & Kuru, Tiina 2014. Kokemuksellinen hyvinvointi. Mitä 65–74-vuotiaat kertovat hyvinvoinnistaan. Teoksessa Niiranen-Linkama, Päivi (toim.) Mikkelin ammattikorkeakoulun julkaisusarja A: Tutkimuksia ja raportteja, *Research Reports* 96. Viitattu 7.6.2020. URN:ISBN:978-951-588-478-7
- Nivala, Elina & Ryyänen, Sanna 2019. *Sosiaalipedagogiikka. Kohti inhimillisempää yhteiskuntaa*. 2. painos. Helsinki: Gaudeamus
- Norlund, Anu 2012. *Defining Communality – Developing the concept of communality based on literature and context of Lilinkotisäätiö*. Laurea ammattikorkeakoulu. Terveystieteiden edistämisen koulutusohjelma. Opinnäyte (YAMK). Viitattu 20.9.2019. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201205219065>
- Nurmi, Jari-Erik & Ahonen, Timo & Lyytinen, Heikki & Lyytinen, Paula & Pulkkinen, Lea & Ruoppila, Isto 2006. *Ihmisen psykologinen kehitys*. WSOY Oppimateriaalit Oy
- Nygård, Toivo 1998. *Erilaisten historiaa*. Jyväskylä: Atena
- Nyqvist, Fredrica & Nygård, Mikael 2016. Aktiivisen ikääntymisen muodot, mahdollisuudet ja esteet Pohjanmaalla GERDA-kyselyaineiston valossa. *Yhteiskuntapolitiikka* 81 5/2016, 576-585. Viitattu 29.4.2021. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201702141583>
- Nödj, Taija (toim.) 2015. *Laatua! Tuloksia! Katsaus nuorisotyön arviointiin*. Laatua nuorisotyöhön-hankkeen julkaisu. Lappeenranta: Lappeenrannan kaupungin nuorisotoimi. Viitattu 3.5.2020. [https://www.nuorisokanuuna.fi/sites/default/files/materiaalipankki/2018-10/laatua\\_tuloksia\\_58\\_uutta.pdf](https://www.nuorisokanuuna.fi/sites/default/files/materiaalipankki/2018-10/laatua_tuloksia_58_uutta.pdf)
- Ojasalo, Katri & Moilanen, Teemu & Ritalahti, Jarmo 2014. *Kehittämistyön menetelmät. Uudenlaista osaamista liiketoimintaan*. Helsinki: Sanomapro
- Outila, Hanna 2011. *Vanhuus ja yksinäisyys. Tutkimus iäkkäiden ihmisten yksinäisyyskokemuksista, niiden merkityksistä ja tulkinnoista*. Tampereen yliopisto. Terveystieteet. Väitöskirja. Viitattu 14.10.2019. <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8553-4>
- Paasivaara, Leena & Nikkilä, Juhani 2010. *Yhteisöllisyydestä työhyvinvointia*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Kotimaa / Kirjapaja
- Panke, Stefanie & Harth, Thilo 2018. *Design Thinking for Inclusive Community Design: (How) Does it Work? Design Thinking Workshops*. Conference papers EdMedia + Innovate Learning 2018 - Amsterdam, Netherlands, 25-29.6.2018, 284-296. Viitattu 20.9.2020. [https://www.researchgate.net/publication/326331098\\_Design\\_Thinking\\_for\\_Inclusive\\_Community\\_Design\\_How\\_Does\\_it\\_Work](https://www.researchgate.net/publication/326331098_Design_Thinking_for_Inclusive_Community_Design_How_Does_it_Work)
- Pekkala, Kaisa & Luoma-aho, Vilma 2019. *Osallistava viestintä*. Teoksessa Pekkala, Kaisa & Luoma-aho Vilma (toim.). *Osallistava viestintä*. Procomma Academic 2019. Helsinki: ProCom – Viestinnän ammattilaiset ry, 12-25.

- Pellikka, Saija 2016. Minäpystyvyydestä mepystyvyyteen. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma. Opinnäytetyö (YAMK). Viitattu 30.9.2019. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201605106993>
- Pirhonen, Jari 2015. Tunnustaminen ja sen vastavuoroisuus vanhustyössä. *Gerontologia* 29, 2019, 25-34.
- Pohjanheimo, Outi 2014. Oma oikea usko - toisten väärä taikausko. Maagisen ajattelun rikastuminen ja liioiteltu toiseuttaminen. *Uskonnotutkija* 1, 3/2014, 1-31.
- Pohjola, Mikko & Pernu, Simo 2018. Työhyvinvointipeli PALA. Työhyvinvointi-innovaationa. Lahden ammattikorkeakoulu. Sosiaali- ja terveysala. Opinnäytetyö (YAMK). Viitattu 29.9.2019. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201801261677>
- Pukkila, Tapio 2014. Älä sano 65-vuotiasta vanhukseksi. Yle uutiset. Viitattu 4.10.2019. <https://yle.fi/uutiset/3-7513924>
- Raina, Liisa & Haapaniemi, Rauno 2007. Yhteisöllinen pedagogia. ”...ettei tarvitse tehdä yksin.” Helsinki: Arator Oy
- Rantamäki, Taija 2020. Gerontologisen sosiaalityön nykytilan ja tulevaisuuden näkymiä. Tampereen yliopisto. Yhteiskuntatieteet. Pro gradu. Viitattu 10.3.2020. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:tuni-202003042521>
- Rautanen, Pihla 2016. Sosioemotionaalisen kompetenssin tukeminen koulussa systemaattinen kirjallisuuskatsaus suomalaiseen tutkimukseen. Tampereen yliopisto. Kasvatustieteet. Pro gradu. Viitattu 12.12.2020. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:uta-201701121025>
- Riekkinen-Tuovinen, Sointu 2018. Sosiokulttuurista vanhustyötä paikantamassa. Tutkimus erilaisissa vanhusten asumisympäristöissä. Publications of the University of Eastern Finland. Dissertations in Social Sciences and Business Studies, 164 Viitattu 15.10.2019. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-61-2703-3>
- Roivainen, Irene 2008. Kansalaiskeskeinen sosiaalityö ja yhteisöt. Teoksessa Roivainen, Irene & Nylund, Marianne & Korkiamäki, Riikka & Raitakari, Suvi (toim.) Yhteisöt ja sosiaalityö. Jyväskylä: PS-kustannus, 23-34.
- Rosenberg, Marshall B. 2015. Rakentava ja myötäelävä vuorovaikutus. Nonviolent Communication NVC. Hartikainen Teija (suom.), 4. uud. painos. Helsinki: Viisas elämä
- Ross, Richard B. & Smith, Bryan J. & Roberts, Charlotte & Kleiner, Art 1994. Core Concepts About Learning in Organizations. Teoksessa Senge, Peter & Kleiner, Art & Roberts, Charlotte & Ross, Richard B. & Smith, Bryan J. 1994. The Fifth Discipline Fieldbook. Strategies and Tools for Building a Learning Organization. New York: Doubleday, 48-58.
- Roth, Michael S. 2019. Don't Dismiss "Safe Spaces". The New York Times 29.8.2019. Viitattu 28.2.2020. <https://www.nytimes.com/2019/08/29/opinion/safe-spaces-campus.html>
- Ruotsalainen, Hanna 2012. Palvelumuotoilijan haasteet - ikääntyneiden osallistumiseen vaikuttavat tekijät yhteissuunnittelutyöpajassa case. Ikääntyneet ihmiset omien palvelujen ja toimintaympäristöjen suunnittelijoina yhteissuunnittelutyöpajassa Kolarin palvelutalolla. Lapin yliopisto. Taiteet. Pro Gradu. Viitattu 8.8.2020. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:ula-201211271265>

- Räisänen, Anu 2005. Kehittävään arviointiin. Teoksessa Lyytinen, Heikki K. & Räisänen, Anu (toim.). Kehittämissuuntaan arvioinnista. Koulutuksen arviointineuvoston julkaisuja 6. Jyväskylä: Koulutuksen arviointineuvosto
- Saarenheimo, Marja & Pietilä, Minna & Maununaho, Sonja & Tiihonen, Arto & Pohjolainen, Pertti 2014. Ikäpolvien taju. Elämänkulku ja ikäpolvet muuttuvassa maailmassa. Helsinki: Vanhustyön keskusliitto
- Saari, Juho 2016. Yksinäisyyden tulevaisuus. Teoksessa Saari, Juho (toim.) 2016. Yksinäisten Suomi. Helsinki: Gaudeamus
- Saarikoski, Atlas 2013. Älä oleta, normit nurin! Normikriittinen käsikirja yhdenvertaisuudesta, syrjinnän vastustamisesta ja vapaudesta olla oma itsensä. Seta-julkaisuja 22. Helsinki: Seta
- Salonen, Kari 2007. Haastava sosiaalinen vanhustyössä. Avopalvelutyöntekijöiden näkemyksiä kotona asuvien vanhusten sosiaalisesta olomuotoisuudesta. Turun ammattikorkeakoulun tutkimuksia osa 26. Turku: Turun ammattikorkeakoulu
- Salon Muistiyhdistys ry 2016. Aistipuutos testaus. Hyvä käytäntö. Viitattu 20.2.2021. [https://www.muistiliitto.fi/application/files/3115/8452/1924/Aistipuutos\\_hyv-kytnt\\_lopulinen.pdf](https://www.muistiliitto.fi/application/files/3115/8452/1924/Aistipuutos_hyv-kytnt_lopulinen.pdf)
- Sarvimäki, Anneli & Stenbock-Hult, Bettina & Heimonen, Sirkkaliisa 2010. Ikääntyminen ja mielen haavoittuvuus. Haavoittuvuus riskinä ja voimavarana. Gerontologia 24 2/2010, 2. artikkeli, 169-178.
- Savonen, Outi 2018. Päiväkeskuksesta klubitoiminnaksi. Ennaltaehkäisevän seniorityön vahvistaminen Kankaan alueella. Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Sosiaali- ja terveysalan kehittäminen ja johtaminen. Opinnäyte (YAMK). Viitattu 20.9.2019. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201805036424>
- Schwartzberg, Sharan L. & Howe, Margot C. & Barnes, Mary Alicia 2008. Groups. Applying the Functional Group Model. Philadelphia: F. A. Davis Company
- Seitamaa-Hakkarainen, Pirita 2021. Suunnitteluprosessien teoriaa. Viitattu 10.5.2021 [http://www.mlab.uiah.fi/polut/Design/teoria\\_suunnitteluprosessit.html](http://www.mlab.uiah.fi/polut/Design/teoria_suunnitteluprosessit.html)
- Selander, Riikka & Huvila-Nicklén, Pirjo 2012. "Kuin orpo piru vieraassa helvetissä". Palvelumuotoilun menetelmin kehitelystä Palvelutuvasta tukea ikäihmisten yksinäisyyteen. Laurea ammattikorkeakoulu. Käyttäjakeskeinen suunnittelu. Opinnäyte (YAMK). Viitattu 5.10.2019. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2012060611866>
- Senge, Peter 1990. The Fifth Discipline. The Art and Practice of the Learning Organization. New York: Doubleday
- Senge, Peter & Kleiner, Art & Roberts, Charlotte & Ross, Richard B. & Smith, Bryan J. 1994. The Fifth Discipline Fieldbook. Strategies and Tools for Building a Learning Organization. New York: Doubleday
- Siitonen, Juha 1999. Voimaantumisteorian perusteiden hahmottelua. Oulun yliopisto. Kasvatustieteet. Väitöskirja. Viitattu 1.2.2021. <http://urn.fi/urn:isbn:951425340X>
- Sinkkonen, Irmeli & Kuoppala, Hannu & Parkkinen, Jarmo & Vastamäki, Raino 2006. Käytettävyyden psykologia. 3. uud. p. Helsinki: Edita

- Sinkkonen, Irmeli & Nuutinen, Esko & Törmä, Seppo 2009. Helppokäyttöisen verkkopalvelun suunnittelu. Helsinki: Tietosanoma
- Sippola, Aulikki 2009. Essays on Human Resource Management Perspectives on Diversity Management. Vaasan yliopisto. Liiketaloustieteet. Väitöskirja. Viitattu 1.2.2020. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-476-193-2>
- Sitra 2015. Sitran trendit. Voimaantuvat yhteisöt haastavat vanhat instituutiot. Sitran artikkelit 11.03.2015. Viitattu 7.1.2020. <https://www.sitra.fi/artikkelit/sitran-trendit-voimaantuvat-yhteisot-haastavat-vanhat-instituutiot/>
- Smokowski, Paul R. & Rose, Sheldon D. & Bacallao, Martica L. 2001. Damaging Experiences in Therapeutic Groups. How Vulnerable Consumers Become Group Casualties. *Small Group Research* 32 2/2001, 223-251. Viitattu 27.12.2020. [https://www.researchgate.net/publication/247720293\\_Damaging\\_Experiences\\_in\\_Therapeutic\\_Groups\\_How\\_Vulnerable\\_Consumers\\_Become\\_Group\\_Casualties](https://www.researchgate.net/publication/247720293_Damaging_Experiences_in_Therapeutic_Groups_How_Vulnerable_Consumers_Become_Group_Casualties)
- Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus 2017. Laatusuositus. hyvän ikääntymisen turvaamiseksi ja palvelujen parantamiseksi 2017–2019. Julkaisuja 2017:6. Helsinki: Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus
- Spolin, Viola 1986. Theater Games for the Classroom: A Teacher's Handbook. Illinois: Northwestern University Press
- Sternberg, Brita Synnöve 2011. Mahdollistava yhteisöllisyys. Sukellus setlementtityöhön. Jyväskylän yliopisto. Yhteiskuntatieteet ja filosofia. Pro gradu. Viitattu 20.12.2019. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-201210012553>
- Stenberg, Pia-Riitta 2019. Osallistavan draamaprosessin yhteisöllinen suunnittelu. Pedagoginen malli ja toiminta digitaalisessa oppimisympäristössä. Publications of University of Eastern Finland. Dissertations in Education, Humanities, and Theology No 135. Viitattu 24.2.2021. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-61-3015-6>
- Suoranta, Juha, & Moisio, Olli-Pekka 2005. Kriittinen pedagogiikka aikalaisanalyysinä. Teoksessa Luukkainen, Olli & Valli, Raine (toim.). 12 teesiä opettajalle. Jyväskylä, Finland: PS-kustannus, 189-204.
- Swann, William B. Jr., Kwan, Virginia S. Y., Polzer, Jeremy T. & Milton Laurie P. 2003. Fostering Group Identification and Creativity in Diverse Groups. The Role of Individuation and Self-Verification. *Personality and Social Psychology Bulletin* 11, 29/2003, 1396-1406.
- Sykes, P. & Gachago, D. 2018. Creating 'safe-ish' learning spaces—attempts to practice an ethics of care. *South African Journal of Higher Education* 32 6/2018, 83-98. Viitattu 6.3.2020. <http://dx.doi.org/10.20853/32-6-2654>
- Tanninen, Ari 2014. Suunnittelupeli palvelumuotoiluprojektien valmistelussa. Laurea-ammattikorkeakoulu. Käyttäjakeskeinen suunnittelu. Opinnäyte (YAMK). Viitattu 14.5.2020. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2014102114870>
- Teaching & Learning Centre 2021. Teoreettisia ja käsitteellisiä näkökulmia opetustyöhön. <https://www.tuni.fi/tlc/suunnittelu/pedagogisia-ratkaisuja/>
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2019a. Hyvinvointi. <https://thl.fi/fi/web/hyvinvointi-ja-terveys/eriarvoisuus/hyvinvointi>. Luettu 4.10.2019.



- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2019b. Hyvinvoinnin mittaaminen. <https://thl.fi/fi/web/hyvinvointi-ja-terveyserot/eriarvoisuus/hyvinvointi/hyvinvoinnin-mittaaminen>. Luettu 4.10.2019.
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2019c. Sosiaalinen pääoma. <https://thl.fi/fi/web/hyvinvointi-ja-terveyserot/eriarvoisuus/hyvinvointi/sosiaalinen-paaoma>. Luettu 5.10.2019.
- Tilastokeskus 2018. Nuorten määrä uhkaa vähentyä huomattavasti syntyvyyden laskusta johtuen. Väestöennuste. Viitattu 28.12.2019. [https://www.stat.fi/til/vaenn/2018/vaenn\\_2018\\_2018-11-16\\_tie\\_001\\_fi.html](https://www.stat.fi/til/vaenn/2018/vaenn_2018_2018-11-16_tie_001_fi.html)
- Toikkanen, Ulla 2011. Vanhuuden stigma pitää poistaa. *Lääkärilehti* 66, 1-2/2011, 21.
- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2006. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje 2012. Viitattu 2.1.2020. [https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK\\_ohje\\_2012.pdf](https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf)
- Työ- ja elinkeinoministeriö 2011. Ikäpolitiikasta elämäntulkupolitiikkaan. Esite. Helsinki: Työ- ja elinkeinoministeriö
- Vaajakallio, Kirsikka 2012. Design games as a tool, a mindset and a structure. Aalto University publication series. Doctoral Dissertations 87/2012. Viitattu 10.9.2020. [https://aalto-doc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/11660/G4\\_vaajakallio\\_kirsikka\\_2012.pdf?sequence=1](https://aalto-doc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/11660/G4_vaajakallio_kirsikka_2012.pdf?sequence=1)
- Vallejo Medina, Aila & Tani, Leena & Vehviläinen, Sirpa & Haukka, Ulla-Maija & Pyykkö, Virpi & Kivelä, Sirkka-Liisa 2006. Vanhustenhoito. Helsinki: WSOY
- Vartiainen-Ora, Päivi (toim.) 2007. Erilaisuus sallittu. Pehdymme monimuotoisuuteen - käsikirja työhön pehdyttäjälle ja työyhteisölle. Viitattu 12.3.2020. [https://www.tyoelamanverkko-opisto.fi/materials/petmo/erilaisuus\\_sallittu.pdf](https://www.tyoelamanverkko-opisto.fi/materials/petmo/erilaisuus_sallittu.pdf)
- Virtanen, Petri 2007. Arviointi - Arviointityön luonne, tuottaminen ja hyödyntäminen. Helsinki: Edita Publishing Oy
- Volotinen, Kirsi-Marja 2014. Aistikokemusten merkitys ja sensomotoristen harjoitteiden vaikutus arjessa selviytymiseen. Metropolia Ammattikorkeakoulu. Kuntoutuksen koulutusohjelma. Opinnäytetyö (YAMK). Viitattu 15.3.2021. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2014052810656>
- Von Bergen, C.W. & Soper, Barlow & Foster, Teresa 2002. Unintended Negative Effects of Diversity Management. *Public Personnel Management* 31, 2/2002, 239-251.
- Von Essen, Pirjo & Simonen, Saara 2020. Rohkaisukirja vieraanvaraisuuteen. Sinustako yhteisörakentaja? Kanssala & Agricola-opintokeskus. Viitattu 16.2.2021. <https://s3-eu-central-1.amazonaws.com/evermade-hdl/wp-content/uploads/2020/05/27101907/Rohkaisukirja-vieraanvaraisuuteen.pdf>
- Väänänen, Minna & Nurminen, Päivi 2018. Pelillisyyden mahdollisuudet lähihoitajien pehdytyksessä kotihoidossa. Lahden ammattikorkeakoulu. Sosiaali- ja terveysala. Opinnäytetyö (YAMK). Viitattu 28.9.2019. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2018060813290>

- Yarnal, Careen & Qian, Xinyi 2011. Older-Adult Playfulness. An Innovative Construct and Measurement for Healthy Aging Research. *American Journal of Play*, number 1/2011, 52-79.
- Zuo, Youxia & Chen, Bing & Zhao, Yofang 2018. The Destructive Effect of Ingroup Competition on Ingroup Favoritism. *Frontiers in Psychology* 9 artikkeli 2207/2018, 1-12. Viitattu 15.10.2020. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02207>

## LIITTEET

Liite 1. Tiivistelmä kerätyistä käyttäjätiedoista	100
Liite 2. Esimerkki seniorin käyttäjäpersoonasta ja toimintatarinasta	101
Liite 3. Esimerkki ammattilaisen käyttäjäpersoonasta ja toimintatarinasta	102
Liite 4. Yhteisöpelin konsepti ja käyttöteoria: tehtävät	103
Liite 5. Tavoiteltu kokemuksellisuus vs. testipelaajien käyttökokemukset	109
Liite 6. Asetetut tavoitteet ja testipelaajien kokemat tulokset ja vaikutukset	110
Liite 7. Yhteisöpelin osallistuvan havainnoinnin tulokset	111
Liite 8. Yhteisömahdollistajien arviointipalaute ja kehitysehdotukset	115
Liite 9. Testaustulosten yhteenveto	117

## Liite 1. TIIVISTELMÄ KERÄTYISTÄ KÄYTTÄJÄTIEDOISTA

### Toimeksiantaja

Työn toimeksiantajan eli Kotokartanosäätiön tarve kehitettävälle työkalulle oli, että syntyvä työkalu ja tietopaketti on teoreettisesti perusteltu ja yhteisöllisen toimintakulttuurin käyttöönottoa tukevaa tietoa tuottava.

### Yhteisöjä mahdollistavat ammattilaiset

Yhteisömahdollistajien tavoitteina taas on saada keinoja:

- yhteisön monimuotoisuuden mahdollistamiseen ja hyvinvoinnin tuottamiseen,
- tukea yhteisön dialogisuutta, jäsenten osallisuutta, aktiivisuutta, motivoitumista, sitoutumista sekä keskinäistä arvostusta ja kunnioitusta,
- ennaltaehkäistä ja puuttua haastavaan käyttäytymiseen, vallan väärinkäyttöön ja konflikteihin sekä
- suunnitelmallisen oppimisen integroiminen osaksi yhteisön luonnollista arkea sekä oppimisen edellytysten luominen (ennakkoon suunnitellut ja oikeaan suuntaan ohjaavat yhteisörakenteet, säännöllinen yhteydenpito yhteisöön ja sen jäsenten kokemuksen kuuleminen sekä haitallisiin ilmiöihin puuttuminen)

Lisäksi oli huomioitava ammattilaisten vaihtelevat ominaisuutensa. He saattavat olla eri ammattialoilta ja heillä voi olla hyvin paljon tai vain vähän osaamista ja kokemusta yhteisöistä ja fasilitoinnista. He tulevat erilaisista yhteisökulttuureista ja heillä on erilaisia työkäytäntöjä. Myös heidän työhönsä käytettävissä olevat resurssit sekä heidän asiakkaiden toimintakyky ja mahdolliset rajoitteet ovat hyvin erilaisia.

### Seniorit

Seniorikäyttäjien tyypillisinä hyvään elämään liittyvinä tarpeina nousivat esiin sosiaaliset suhteet ja niihin liittyvät keskustelut ja mielipiteiden vaihto, itsestä huolehtiminen, mielekäs tekeminen ja mahdollisuus harrastaa sekä osallisuus lähiyhteisöön.

Lisäksi senioreille suunniteltaessa tuli huomioida seuraavat erityispiirteet:

- pelaaminen hauskanpidon ja itsensä kehittämisen vuoksi
- yhdessä pelattavien ”pöytäpelien”, erityisesti paperilla pelattavien pulmapelien suosiminen sekä roolipelin tuntemattomuus
- 1930-50 luvuilla syntyneille tyypillinen kieli sekä kokemusmaailman yhteensopivat ilmaukset eli analogia ja vertaukset
- ikääntymisen myötä vahvistuneet yksilöllisyys, sovinnaisuus, tunnollisuus, herkkyys, haavoittuvaisuus, tarve arvostukselle, toisten hyväksyminen ja sosiaalinen sopeutuminen
- tuttuuden ja pienryhmien suosiminen
- heidän vaihteleviin elämäntilanteisiinsa ja henkilökohtaisiin mieltymyksiinsä liittyvä aktiivisuus-, osallistumis- ja sitoutusasteen ja -tavan vaihtelu
- kiinnostus oppia ja vaikuttaa itseään koskeviin asioihin sekä suuri yleistiedon ja -taitojen, verbaalisen kyvykkyyden sekä kokemuksen määrä
- oppimisen perustuminen uuden ja vanhan tiedon yhdistymiseen, omien oppimisvahvuuksien sekä oppimisen vaatimaan säröön, jonkun vanhan uskomuksen kyseenalaistamiseen
- oppimisen ja reaktiokyvyn iän mukanaan tuoma hidastuminen
- mahdolliset aistirajoitteet näössä, kuulossa, tunto-, haju- ja makuaistissa
- mahdolliset fyysiseen toimintakykyyn liittyvät toimintarajoitteet, kuten nopeus, voima, näppäryys ja jaksaminen
- mahdolliset kognitioon liittyvät toimintarajoitteet, kuten herkästi häiriintyvä keskittyminen ja asioiden muistaminen.
- mahdolliset negatiiviset asenteet omaa oppimista, osaamista ja pelejä kohtaan sekä mahdollinen omaan suoriutumiseen ja osaamiseen liittyvä epävarmuus

## Liite 2. Esimerkki seniorin käyttäjäpersoonasta ja toimintatarinasta

### Vuokon käyttäjäpersoonaa

KÄYTTÄJÄPROFIILI JA TOIMINTATARINAT 4.



## VUOKKO VIENONEN

**PERUSTIEDOT**

- 80-vuotias nainen
- Asuu yksin vuokrayksiossä
- Ei perhettä, eikä läheisiä ystäviä
- Jäänyt sairaseläkkeelle 56-vuotiaana kassamyynnin työstä masennuksen vuoksi
- Vahvuuksina kyky iloita pienestä sekä antaa tilaa toisille
- Haasteina syrjäanvetäytyväisyys, epävarmuus ja arkuus

**MIELENKIINNON AIHEET**

- Aiemmin käsitöt, nyt jäänyt, kun käsitöt on tullut kömpelömmät
- Luonnon ja ihmisten puuhien seuraaminen
- Sanaristikot
- TV-sarjojen seuraaminen

**KÄYTTÄJÄRYHMÄ**

Yhteisöjäsen / pelin pelaaja

**VUOKKO YHTEISÖJÄSENEÄ**

- Vuokko on yhteisön säännöllinen, mutta passiivinen jäsen
- Yhteisöön osallistuminen tarjoaa hänelle rytmiä arkeen sekä yhdessäoloa ja yhteenkuuluvuutta toisten ihmisten kanssa
- Hän ei yleensä itse ota kontaktia toisiin, mutta tervehtii ja vastaa toisen tehdessä aloitteen
- Hänellä ei ole yhteisössä läheisiä ystäviä
- Hän tulee säännöllisesti tapaamiin, mutta saattaa tarkkailla toimintaa vain sivusta
- Hän voi hämmennyä ja ahdistua, kun häntä pyydetään kertomaan oma mielipiteensä jostain asiasta kaikkien kuullen
- Hän ei puhu mielellään omista asioistaan ja kokee helposti, ettei osaa tai pysty toimimaan niin kuin kokee toisten häneltä odottavan

**VUOKON TOIMINTATARINA**

- Vuokolla on tapana osallistua kaikkiin yhteisön tapaamiin, eikä kehittämistapaamiset ole siitä poikkeus
- Paikalle saavuttuaan hän arvioi, että osallistuuko hän toimintaan vai ei.
- Hän saattaa myös välillä jättää toiminnan kesken jonkun tekosyyn varjolla ja poistua, jos kokee itsensä liian epävarmaksi ja tilanteen liian vaikeaksi itselleen.
- Onnistunut osallistumiskokemus vahvistaa hänen sitoutumistaan yhteisöön sekä uskoa omaan osaamiseen ja vaikuttavuuteen

Vuokko Vienonen on 80-vuotias, vuokrayksiossä yksin asuva, perheetön nainen, jolla ei ole läheisiä ystäviä. Hän on jäänyt sairaseläkkeelle 56-vuotiaana kassamyynnin työstä masennuksen vuoksi. Hänen vahvuuksiaan on kyky iloita pienestä sekä antaa tilaa toisille. Hänen haasteinaan ovat syrjäanvetäytyväisyys, epävarmuus ja arkuus. Hän on aiemmin ollut kiinnostunut käsitöistä, jotka ovat nyt jääneet, kun käsitä on tullut kömpelömmät. Hän seuraa mielellään luontoa ja toisten ihmisten puuhia sekä tekee sanaristikoita ja seuraa tv-sarjoja.

Yhteisöpelin kehittämisen kannalta hän edustaa yhteisöjäsenen eli pelin pelaajien käyttäjäryhmää.

Yhteisössä Vuokko säännöllinen, mutta passiivinen jäsen. Yhteisöön osallistuminen tarjoaa hänelle rytmiä arkeen sekä yhdessäoloa ja yhteenkuuluvuutta toisten ihmisten kanssa. Hän ei yleensä itse ota kontaktia toisiin, mutta tervehtii ja vastaa toisen tehdessä aloitteen. Hänellä ei ole yhteisössä läheisiä ystäviä. Hän tulee säännöllisesti tapaamiin, mutta saattaa tarkkailla toimintaa vain sivusta. Hän voi myös hämmennyä ja ahdistua, kun häntä pyydetään kertomaan oma mielipiteensä jostain asiasta kaikkien kuullen. Hän ei puhu mielellään toisille omista asioistaan ja kokee helposti, ettei osaa tai pysty toimimaan niin kuin kokee toisten häneltä odottavan.

### Vuokon toimintatarina yhteisön kehittämisen osallistumisesta

Vuokolla on tapana osallistua kaikkiin yhteisön tapaamiin, eikä kehittämistapaamiset ole siitä poikkeus. Paikalle saavuttuaan hän arvioi, että osallistuuko hän toimintaan vai ei. Hän saattaa myös välillä jättää toiminnan kesken jonkun tekosyyn varjolla ja poistua, jos kokee itsensä liian epävarmaksi ja tilanteen liian vaikeaksi itselleen. Onnistunut osallistumiskokemus vahvistaa hänen sitoutumistaan yhteisöön sekä uskoa omaan osaamiseen ja vaikuttavuuteen

## Liite 3. Esimerkki ammattilaisen käyttäjäpersoonasta ja toimintatarinasta

### Tarjan käyttäjäpersoonaa

**KÄYTTÄJÄPROFIILI JA TOIMINTATARINAT 3.**



**PERUSTIEDOT**

- 56-vuotias nainen
- Asuu pienessä omakotitalossa
- Perheensä avomies ja kaksi aikuista lasta
- Työskentelee kotikuntansa vanhuspalveluissa
- Vahvuuksina empaattisuus ja vahva ammattitaito ikääntyneiden kanssa työskentelystä

**AMMATILLINEN TAUSTA**

**KOULUTUS**  
Geronomi, lähihoitaja

**TYÖKOKEMUS**  
15 v. kokemus ikääntyneiden kanssa työskentelystä, 5 v. omaistoinnanohjauksesta

**ERITYISOAAMINEN**  
Ikääntyminen, omaishoito, toimintakyvyn tukeminen, psykososiaalinen tuki

**OSAAMISHAASTEET**  
Omaehtoisen yhteisöllisyyden mahdollistaminen ja rakentaminen

**KÄYTTÄJÄRYHMÄ**  
Yhteisömahdollistaja ja -rakentaja /nainen, freelance

**TARJA TUOMI**

OMAISTOIMINNAN TOIMINNANOHJAAJA

**KOHDEYHTEISÖ**

**OMAISHOITAJIEN VERTAISRYHMÄ**

- Yhteisö koostuu kunnan alueen virallisista ja epävirallisista omaishoitajista
- Kyseessä on kunnan järjestämä ennaltaehkäisevä toiminta omaistaan hoitavien ikääntyneiden toimintakyvyn tukemiseksi
- Toiminta ollut tähän asti ohjaajavetoista eli toiminnanohjaajien järjestämää ja ohjaamaa
- Nyt ennaltaehkäisevän toiminnan resursseja joudutaan supistamaan ja ryhmää pyritään ohjaamaan itseohjautuvampaan toimintaan

**TARJAN TOIMINTATARINA**

- Tarja on saanut tehtäväkseen omaishoitajayhteisön kehittämisen
- Hänen on tarkoitus saada yhteisö toimimaan jatkossa mahdollisimman itseorganisoituvasti
- Tehtävään ei ole varattu erillisiä resursseja, vaan se pitää tehdä normaalin työn ohessa ja olemassa olevilla työvälineillä, kuten askartelutarvikkeilla ja mustavalkoprintteillä
- Omaishoitajat ovat Tarjalle tuttuja, mutta yhteisöllisyyden fasilitointi ja koordinointi uutta
- Hän etsii internetistä tietoa ja menetelmiä, kuinka yhteisöllistäminen tulisi tehdä
- Yhteisön kulttuurimuutosta työstetään ryhmän viikoittaisissa tapaamisissa
- Onnistuessaan Tarja on saanut yhteisön toimimaan osin ilman ammatillista ohjausta ja niin, että omaishoitajat eivät kuormitu ja myös uudet jäsenet pääsevät hyvin yhteisöön mukaan.

Tarja on 56-vuotias nainen, joka työskentelee kotikuntansa vanhuspalveluiden omaistoiminnan toiminnanohjaajana. Hänen kotikuntansa on pienekö ja hän asuu siellä sijaitsevassa omakotitalossa. Hänen perheessään on avomies ja kaksi jo aikuista lasta. Hänen vahvuuksiaan ovat empaattisuus ja vahva ammattitaito ikääntyneiden kanssa työskentelystä. Hänen opiskellut alunperin lähihoitajaksi, mutta on juuri kehittänyt osaamistaan geronomin tutkinolla. Hän on työskennellyt 15 vuotta ikääntyneiden kanssa, joista 5 vuotta omaistoinnanohjauksessa. Hänellä on erityisosaamista ikääntymisestä, omaishoidosta, toimintakyvyn ja psykososiaalisen hyvinvoinnin tukemisesta. Hän tarvitsisi kuitenkin lisää osaamista omaehtoisen yhteisöllisyyden mahdollistamisesta ja rakentamisesta.

Yhteisöpelin kannalta Tarja edustaa yhteisöjä mahdollistavien ammattilaisten käyttäjäryhmää, jotka toimivat pelin fasilitoijina.

### Omaishoitajien vertaisryhmä

Tarjan kohdeyhteisö koostuu kunnan alueen virallisista ja epävirallisista omaishoitajista. Kyseessä on kunnan järjestämä ennaltaehkäisevä toiminta omaistaan hoitavien ikääntyneiden toimintakyvyn tukemiseksi. Toiminta ollut tähän asti ohjaajalähtöistä eli toiminnanohjaajien järjestämää ja ohjaamaa. Nyt ennaltaehkäisevän toiminnan resursseja joudutaan supistamaan ja ryhmää pyritään ohjaamaan itseohjautuvampaan toimintaan.

### Tarjan toimintatarina yhteisöllistämisen toteuttamisesta

Tarja on saanut tehtäväkseen omaishoitajayhteisön kehittämisen. Hänen tulisi saada yhteisö toimimaan jatkossa mahdollisimman itseorganisoituvasti. Yhteisöllistämistyöhön ei ole varattu erillisiä resursseja, vaan se pitää tehdä normaalin työn ohessa ja olemassa olevilla työvälineillä, kuten askartelutarvikkeilla ja mustavalkoprintteillä. Omaishoitajat ovat Tarjalle tuttuja, mutta yhteisöllisyyden fasilitointi ja koordinointi uutta. Hän etsii internetistä tietoa ja menetelmiä, kuinka yhteisöllistäminen tulisi tehdä. Yhteisön kulttuurimuutosta työstetään ryhmän viikoittaisissa tapaamisissa. Annetussa toimeksiannossa onnistuessaan Tarja on saanut yhteisön toimimaan osin ilman ammatillista ohjausta ja niin, että omaishoitajat eivät kuormitu ja myös uudet jäsenet pääsevät hyvin yhteisöön mukaan.

Liite 4.

### **Tehtävä 1. Yhteistä hyvinvointia edistävät ja estävät asiat / Hyvä olla yhdessä**

Tehtävän tarkoituksena on luoda pelaajaryhmälle yhteistä tiedollista viitekehystä sekä kieltä ja käsitteistöä pelaamista varten. Siinä käydään läpi keskeisimmät yhteisön hyvinvointia edistävät ja estävät tekijät lajittelemalla niihin liittyviä väittämiä otsikoiden alle. Tehtävälle on poikkeuksellisesti myös tietyt oikeat vastaukset, jotka on tarkoitettu liittämään osaksi yhteisön omaa pelikirjaa. On kuitenkin tärkeää, että myös ryhmän esiin nostamiin niistä poikkeavia näkökulmia arvostetaan, pohdiskellaan ajan kanssa sekä hyväksytään osaksi ryhmän yhteistä tietoa.

### **Tehtävä 2. Samanlaisia vai sittenkin erilaisia? / Jokainen on ainutlaatuinen**

Tehtävän tarkoituksena on ihmisten moninaisuuden ja toisaalta samanlaisuuden tunnistaminen toisiin ryhmäläisiin tutustuminen sekä itsetuntemuksen lisääntymisen tukeminen. Toisiin tutustuminen ja jäsenten välisten positiivisten ensivaikutelmien synty on keskeistä jäsenten keskinäisen tunnistamisen edistämiseksi (Swann ym. 2003, 1397) Tehtävä on sovellettu KEPELI-projektissa (2017) kehitetystä Kohtaamisbingosta. Tehtävä alkaa tehtäväpohjassa olevien lauseiden alkujen täydentämiselle. Lauseet liittyvät pelaajien näkemyksiin omasta itsestään (esimerkiksi luonne ja unelma), toisten kanssa yhdessäoloon liittyvistä mieltymyksistä sekä omiin toisiin ihmisiin kohdistuviin normeihin (arvostan, hyväksyn, siedän, en voi sietää). Sen jälkeen pelaajat käyvät vastaukset läpi kiertävänä parikeskusteluna oman peliryhmänsä kanssa. Pelaajat saavat aina yhteisen vastauksen tai vastauksen osan löytäessään rastin kyseiseen vastausruutuun. Kun jokainen pelaaja on käynyt vastaukset läpi kaikkien muiden peliryhmään kuuluvien kanssa, keskustellaan yhdessä tehtävän synnyttämistä kokemuksista. Tehtävä tuottaa usein havaintoja siitä, miten eritavoin ihmiset ajattelevat, sekä yhteenkuuluvuutta siitä, että erilaisuudesta huolimatta yhteisiä asioita tai mieltymyksiä voi löytyä. Tehtävän tavoitteena on myös herätellä jokaista tiedostamaan selkeämmin ja tarvittaessa myös kyseenalaistamaan oman ajattelunsa ja toimintansa taustalla olevia asenteita ja oletuksia. Tehtävässä tuotettua normitietoa, siedettäviä ja sietämättömiä asioita, hyödynnetään myös teemaan liittyvässä seuraavassa tehtävässä.

### **Tehtävä 3. Yhteisön tuottama hyvä / Unelmayhteisö**

Tehtävän tarkoituksena on nostaa esille yhteisöön kohdistuvia tarpeita ja odotuksia. Jokainen osallistuu yhteisöön tyydyttääkseen jonkun tarpeensa. Lisäksi jokaisella on yhteisöä kohtaan erilaisia odotuksia. Niiden esiin tuominen on tärkeää yhteisön toiminnan ja toimintatapojen yhteisen suunnittelun pohjaksi. Jokaisen yhteisön jäsenen on tärkeää nähdä yhteys oman tavoitetilansa ja yhteisten tavoitteiden välillä. Näkemyksistä on tärkeää voida keskustella avoimesti ja turvallisesti omia ja toisten näkemyksiä aidon kiinnostuneesti reflektoiden. Yhteinen, jokaisen jäsenen näkemykset huomioiva tahtotila synnyttää yhteisöllisyyttä. Yhteinen tahtotila voi sisältää sekä abstrakteja että hyvinkin konkreettisia tavoitteita. Lisäksi sen tulee sisältää tavoitteille ominainen nyky- ja tavoitetilan välinen jännite eli jotain, mikä ei ole vielä toteutunut. (vrt. Senge, Kleiner, Roberts, Ross & Smith 1994, 6, 298-300.)

Tehtävä alkaa omien yhteisöön liittyviä tarpeiden ja odotuksien kirjaamisella paperilapuille. Sen jälkeen paperilaput järjestetään yhdessä hiljaisella ryhmittelyn tekniikkaa (Kantojärvi 2017, 84-85) mukailien ryhmiin. Lopuksi keskustellaan tuloksista yhdessä ja nimetään ryhmät. Hiljaisen ryhmittelyn kautta myös hiljaisemmat jäsenet pääsevät keskustelua tasavertaisesti osallistumaan tehtävän tekoon. Pelin fasilitoijan tehtäväksi jää dokumentoida syntyneet tulokset yhteisön omaa pelikirjaa varten esimerkiksi tehtävään liittyvään puupohjaan.

#### **Tehtävä 4. Yhteisön päätöksenteko- ja suunnittelutavat / Ilo toimia yhdessä**

Tehtävän tarkoituksena on yhteisön päätöksenteko- ja suunnittelutapojen kehittäminen. Lisäksi siinä kokeillaan ja harjoitellaan demokraattista itseorganisoitumista. Demokraattisen päätöksenteon ja suunnittelun tasavertaisuus rakentuu yhdessä laadittuihin sääntöihin ja sopimukseen, jotka turvaavat mahdollisuuden vapaaseen keskusteluun, argumentointiin, poikkeaviin mielipiteisiin sekä rakentavaan kritiikkiin. Sen edellytyksenä kuitenkin on, että säännöistä sovittaessa ja sopimuksia tehtäessä jokainen pystyy täysivaltaisesti edustamaan omia etujaan ja näkemyksiään. Pienryhmän demokratiaa tutkineen John Gastilin (1992) mukaan ryhmän tulee voida päättää omista asioistaan. Jokaisen ryhmän jäsenen tulee osallistua tasavertaisesti päätöksentekoon, joka koskee heitä. Ryhmän toiminnan tulee olla demokraattisiin käytäntöihin sitoutunut eli jokaisen tulee kunnioittaa sovittuja sääntöjä myös vapaasti keskusteltaessa. Kaikkien ryhmän jäsenten tulee myös kunnioittaa ja tunnustaa toisten jäsenten yksilöllisyys ja pätevyys sekä jäsenten keskinäinen riippuvuus ja pyrkiä edistämään jäsenten välisiä hyväntahtoisia suhteita. Lisäksi päätöksenteossa tulee harjoittaa demokraattista harkintaa, jossa vapaa keskustelu, asioiden tarkka puntarointi sekä päätöksenteon eri vaiheet vuorottelevat. (vrt. Myllyniemi 2005, 262, 265.)

Kaikille osallistuminen vapaaseen keskusteluun ei ole luontevaa. Siksi suunnittelu- ja päätöksentekoprosessien tulee sisältää myös strukturoidumpaa, jokaisen kuulluksi tulemisen varmistavaa, puheenvuorojen vuorottelua. Tehtävässä ryhmä valitsee itselleen puheenjohtajan ja sihteerin. Sen jälkeen he käsittelevät suunnittelun ja päätöksenteon teemaa puheenjohtajan johtamana. Jokainen kertoo vuorollaan oman mielipiteensä käsittelyn alla olevasta kysymyksestä ja sihteeri kirjaa kaikki näkemykset muistiin. Lopuksi keskustellaan eri näkemyksien herättämistä ajatuksista ja päätetään kaikkien näkemykset huomioivista yhteisistä toimintatavoista yhdessä. Syntyneet toimintatapakuvaukset liitetään osaksi yhteisön omaa pelikirjaa.

#### **Tehtävä 5. Syrjintä, ristiriidat ja vastakkainasettelu / Karikoista selville vesille**

Tehtävässä syvennetään pelaajien tietämystä yhteisön haastavien tilanteiden anatomiaa. Siinä käydään läpi erilaisten haastavien tilanteiden takana olevia ajatusmalleja, niihin liittyviä tekoja, niistä syntyviä seurauksia sekä niiden vastavoimia. Tehtävässä jakaudutaan pareihin ja tutustutaan joko syrjintään, ihmisten välisiin konflikteihin tai ryhmien välisen vastakkainasetteluun. Tutustumisen jälkeen oma aihealue esitellään muille ja täydennetään yhdessä aihealueeseen siitä puuttuvat osiot. Lopuksi keskustellaan tehtävän synnyttämistä ajatuksista yhdessä. Tehtävälomakkeet liitetään osaksi yhteisön omaa pelikirjaa.

#### **Tehtävä 6. Hyvän yhteisön arvot / Hyvä olla yhdessä**

Tehtävän tarkoituksena on pohjustaa ja aktivoida yhteisön arvokeskustelua. Arvotyöskentely toimii pohjana yhteisön toimintatapojen ja rakenteiden, käyttäytymisnormien ja -mallien, muuttamiselle yhteisesti valittujen arvojen mukaiseksi (vrt. Lehtonen 2009, 4). Arvot luovat pohjan kaikelle yhteisön kehitystyölle. Arvokeskustelua käytäessä tulee olla tarkkana, että arvoiksi määrittyvät yhteisön ominaisuudet, eivätkä asiat tai tapahtumat (Lehtonen 2009, 4). On kuitenkin tärkeää, että kaikki osallistujien esiin tuomat tärkeiksi koetut asiat otetaan mukaan työstämiseen. Ohjaajan tehtävänä onkin tukea pelaajia löytämään heille tärkeitä asioita kuvaavia yhteisön arvoja.

Arvokeskusteluun virittäydytään aktiivomalla omia eri yhteisöihin ja ryhmiin liittyviä kokemuksia. Muistelun perusteella jokainen kirjaa ylös tärkeimpiä hyvään yhteistoimintaan liittyviä arvojaan. Kokemusten ja arvokkaaksi koettujen yhteisöominaisuuksien tarkastelun tarkoituksena on aktivoida osallistujien yhteisöihin liittyvien syy-seurausketjujen analysointia. Lopuksi kaikista esiin nousseista arvoista kootaan yksi yhteinen yhteenvedo, Arvokukka, jonka avulla



tutkitaan mitkä arvoista ovat jaettu ja halutaan yhteisön yhteisiksi arvoiksi. Myös yksilölliset arvot nostetaan yhteenvedossa esiin, mikä tuo esiin sekä auttaa hyväksymään ja ymmärtämään yhteisön moniarvoisuutta. Arvokeskustelun tärkeänä tehtävänä on myös tukea osallistujien sitoutumista yhteisöön, sillä arvoja ei voida antaa ulkoa, vaan jokaisen on itse sisäistettävä ja omaksuttava ne osaksi omaa kulttuuriaan (Vrt. Lehtonen 2009, 8). Pelisession lopuksi pelin fasilitoija lisää Arvokukan osaksi yhteisön omaa pelikirjaa. Arvokukkaa hyödynnetään lisäksi myös ”Mitä toisissa on vaikea tai mahdoton sietää” sekä ”Arvoista arjen sanoiksi ja teoiksi” -tehtävissä.

### **Tehtävä 7. Mitä toisissa on vaikea tai mahdoton sietää / Jokainen on ainutlaatuinen**

Tehtävä tarkoituksena on erilaisuuden hyväksymisen kognitiivinen työstäminen. Siinä tutkiskellaan aiemmin nousseita toisissa ei-hyväksyttävänä nähtyjä piirteitä sekä niiden vaikutusta ihmisten väliseen vuorovaikutukseen, yhteisiin tavoitteisiin ja arvoihin. Lisäksi pohditaan piirteiden positiivisia vastineita. Vastineita pohdittaessa mieli joutuu toimimaan vastoin tapojaan ja etsimään arvostamisen perusteita myös piirteille, jotka eivät vastaa omia arvojamme ja uskomuksiamme (vrt. Helin 2000, 52). Tehtävää tehdessä on tärkeää, etteivät käsiteltävät väittämät henkilöidy kenenkään ryhmän jäsenen, vaan niitä käsitellään yleisellä tasolla ja kaikki erilaiset mielipiteet ja näkemykset hyväksyen. Tarkoituksena ei siis ole löytää yhtä yhteistä totuutta, vaan mahdollistaa kaikkien asiasta keskustelevien näkökulman avartuminen. Tehtävä toteutetaan kysymyslomakkeen tukemana keskustellen ensin pareina tai kolmen hengen ryhmässä sekä tuloksia purkavalla yhteisellä loppukeskustelulla.

### **Tehtävä 8. Unelmayhteisön suunnittelu / Unelmayhteisö**

Tehtävä keskittyy unelmayhteisön toiminnan, resurssien, tiedonvälityksen, sosiaalisen toiminnan, osallistamisen sekä uusien jäsenten perehdyttämisen suunnitteluun. Suunnittelu tehdään käsinkosketeltavilla materiaaleilla toiminnallisesti pelaajien omaa luovuutta ja mielikuvitusta hyödyntäen. Tutkijoiden mukaan tuntoaistimukset vaikuttavat merkittävästi ihmisen fyysiseen, psyykkiseen ja emotionaaliseen toimintaan, kuten turvallisuuden tunteeseen, vireystilan ja tunteiden säätelyyn sekä kognitiiviseen ja sosiaaliseen oppimiseen (Volotinen 2014, 6). Monipuoliset aistimukset ja materiaalien aktiivinen tunnustelu herättävät mielihyvää sekä tunteita ja ajatuksia synnyttäviä kokemuksia. Ihminen jäsentää itseään ympäröivää maailmaa aktiivisen koskettamisen kautta. (Jokiniemi 2007, 21, 24, 29.) Uppoutuessaan luomaan jotain materiaalia käsittelevän minätietoisuus voi kadota ja saadaan esiin jotain sellaista, jota tietoinen mieli ei yksinään tavoita (vrt. Mantere 2007, 17). Näin luova, toiminnallinen materiaalien kanssa työskentely tuottaa laajempaa ja syvempää tietoutta, mitä pelkällä keskustelulla saadaan esiin. Tässä tehtävässä voidaan hyödyntää esimerkiksi esimerkiksi yhteistä legohahmo- ja palikkarakennelmien, kuvakollaasien tai luonnonmateriaalitaideteosten tekemistä. Kun tuotos on valmis, ryhmä esittelee sen sekä keskustelee työstön aikana syntyneistä ajatuksista ja kokemuksista. Tarkoituksena on, että pelin fasilitoija kirjaa esiin tulleita ajatuksia ylös sekä tuotoksen työstön että loppukeskustelun aikana. Yhteenvedo ajatuksista sekä kuva tuotoksesta liitetään osaksi Yhteisön omaa pelikirjaa.

### **Tehtävä 9. Yhteisön hyvinvointia tukevat roolit ja vastuut / Yhdessä toimimisen ilo**

Tehtävän tarkoituksena on ohjata yhteisön jäsenet pohtimaan jokaisen yhteisöön osallistuvan valtaa ja vastuuta yhteisön hyvinvoinnin mahdollistamisessa. Yhteisön jäsenten roolit mahdollistavat ja kuvaavat yhteisön sisäistä työnjakoa, luovat yhteisön toimintaan järjestystä ja ennustettavuutta sekä tukevat jäsenten yhteisön jäsenyyteen liittyvää minäkuvaa. Roolit tuovat näkyväksi jäsenten osallistumista, tarpeellisuutta ja merkityksellisyyttä yhteisössä. Yhteisöllä tulee kuitenkin olla yhtenäinen ja selkeä näkemys siitä, missä tilanteissa ja mitä roolissa toimivalta ja hänen käyttäytymiseltään odotetaan. Lisäksi roolien tulee olla jäsenten taitoihin,

kokemukseen, asiantuntemukseen sekä elämäntilanteeseensa sopivia. Kantajalleen epäsoivat roolit voivat aiheuttaa stressiä sekä ihmissuhdeongelmia. Parhaimmillaan roolien kautta voidaan kasvattaa jäsenten omaan toimijuuteen liittyvää itseluottamusta, yhteisön turvallisuutta, toiminnan laatua sekä tukea toimivaa vuorovaikutusta. (vrt. Pennigton 2005, 90-92.)

Rooleja kehittämällä voidaan tuoda näkyväksi jokaisen yhteisön jäsenen vaikuttamismahdollisuuksia yhteiseen hyvinvointiin. Perinteisten vapaaehtoistehtävien lisäksi roolien avulla voidaan tukea esimerkiksi yhteisön keskinäistä tunnustamista. Tunnustaminen on päivittäisessä arjessa sanottavia sanoja ja tehtäviä tekoja, joiden kautta jokainen voi kokea itsensä omana itsenään rakastetuksi, oikeuksiltaan kunnioitetuksi sekä solidaarisesti arvostetuksi (Pirhonen 2015, 27-28). Tunnustamisen lähtökohtana on toisten kuuntelua ja tilanteiden tuomitsematon tarkastelu heidän näkökulmastaan. Siinä huomioidaan toisten tulevia ja nykyisiä täyttymättömiä tarpeita ja tuetaan heitä täyttämään tarpeensa. Se on jaettava vastuuta jokaisen huomioinnista ja saamasta sosiaalisesta tuesta. Sen kautta tunnustetaan jaettu inhimillisyys, jonka myötä jokainen ihminen on vastavuoroisesti toisilta saadun huomion ja tuen saaja sekä antaja. (Sykes & Gachago 2018, 87.)

Tehtävässä tutustutaan ensin esimerkkeihin mahdollisista yhteisön hyvinvointia tukevista rooleista ja keksitään niitä sitten itse lisää. Sen jälkeen valitaan rooleista ne, jotka olisivat omalle yhteisölle juuri tällä hetkellä tarpeellisimpia sekä luodaan niistä parityönä kuvaukset. Lopuksi kuvaukset käydään yhdessä läpi. niitä täydennetään ja niiden sopivuutta itselle pohditsellaan. Tehtävässä syntyneet roolikuvaukset liitetään osaksi yhteisön omaa pelikirjaa.

### **Tehtävä 10. Ristiriidat yhteiselämän osana / Karikoista selville vesille**

Tehtävä ohjaa pelaajat pohtimaan yhteisöissä syntyvien ristiriitojen sekä niiden ratkaisujen syyseurausketjuja. Tehtävän aluksi herätellään pelaajien aiempaa kokemustietoa muistelemalla erilaisten yhteisöjen ihmissuhteiden ongelmatilanteita itsekseen. Sen jälkeen teemaa työestetään Kiertävä ideapiiri -tekniikkaa (Ideapakka 2018) soveltaen. Siinä pelaajat pohtivat pareissa mitkä asiat voivat johtaa haastaviin tilanteisiin, miten haastavat tilanteet ilmenevät sekä miten niitä on mahdollista ratkaista. Lopuksi käydään syntyneet tulokset läpi, keskustellaan ja valitaan yhdessä viisi yhteisön haastavien tilanteiden ehkäisykeinoa. Ehkäisykeinot liitetään osaksi yhteisön omaa pelikirjaa.

### **Tehtävä 11. Turvallinen yhteisö / Hyvä olla yhdessä**

Tehtävä on ryhmän sisäisen turvallisuuden vahvistamiseen tähtäävä mielikuvaharjoitus. Mielikuvat ohjaavat ihmisen jokapäiväistä toimintaa ja päätöksiä ja niiden olemassaolo huomataan yleensä vain silloin, jos ne puuttuvat. Mielikuvat vahvistuvat jokaisen mieleen palauttamisen myötä ja niitä on mahdollista tietoisesti muokata. Mielikuvaharjoittelu, visualisointi, on yksilöllinen, henkilökohtaisille kokemuksille rakentuva oppimiskokemus. Sen tavoitteena on tiettyyn tilanteeseen liittyvän uuden, aikaisempaa paremmin palvelevan, mielikuvan, siihen liittyvän tunnekokemuksen sekä ajatus- ja toimintamallin luominen. Harjoittelu toteutetaan suunnitelmallisesti ja aikataulutetusti mahdollisimman rentoutuneessa ja vastaanottavaisessa tilassa aistikanavia ja tunteita aktivoiden. (vrt. Mylläri 2006, 18-20.) Yhteisön turvallisuuden tunteen vahvistamiseen liittyvän mielikuvaharjoituksen tavoitteena on liittää omaan turvapaikkamielikuvaan liittyvät luottamus ja positiivinen tunne toisiin ryhmäläisiin ryhmän keskinäisen luottamuksen ja empatian vahvistamiseksi. Ryhmään liittyvän ahdistuksen tunteen vähentäminen ja toisten hyväntahtoisuuteen liittyvän luottamuksen kasvattaminen on tärkeää. Sosiaalisiin tilanteisiin ja toisiin ihmisiin kohdistuva epäluottamus ja pelko vaikeuttavat ihmissuhteiden synty- mistä, ryhmäytymistä sekä lisäävät yksinäisyyttä. Harjoitus tehdään fasilitoijan rauhallisesti ja selkeästi tauottaen lukemaa tekstiä kuunnellen. Harjoituksen lopuksi osallistujat voivat jakaa

siihen liittyviä kokemuksia, tuntemuksia ja oivalluksia. Jakamisella mahdollistetaan erilaisten kokemusten esiintulo sekä toisten tarpeiden tiedostaminen ja huomiointi.

### **Tehtävä 12. Hyppy toisen saappaisiin / Jokainen on ainutlaatuinen**

Tehtävässä tarkastellaan erilaisuuden hyväksymistä ja kunnioittamista reflektiivisen empatian kautta. Empatian kokeminen mahdollistaa ihmissuhteiden ja yhteisöjen syntymistä sekä yhteenkuuluvuuden kokemusta. Reflektiivisessä empatiassa asetetaan ensin toisen asemaan toisen tunnekokemuksen tunnistamiseksi. Sitten kokemukseen otetaan etäisyyttä ja tarkastellaan sitä suhteessa omiin aikaisempiin oletuksiin, asenteisiin ja tunteisiin. Empatian reflektiivisyyteen on tärkeää kiinnittää huomiota, sillä empatialla on luonnostaan taipumus kohdistua vain tuttuihin, samankaltaisiin sekä läheisiin ihmisiin, mikä itsessään tukee syrjintää. Reflektointi auttaa myös kyseenalaistamaan omia empatiaa vaimentavia uskomuksia, mikä voi vähentää erilaisuuteen kohdistuvaa torjuntaa sekä vastakkainasetteluun johtavaa mustavalkoista ajattelua. (Aaltonen & Keto 2018, 7-8, 96, 117, 141).

Empatiakyvyn ja muiden sosiaalisemotionaalisten vahvuuksien kehittymistä voidaan tukea esimerkiksi prosessidraamaharjoituksilla (Rautanen 2016, Liite 2). Prosessidraama on ennalta suunniteltua ja episodista draamatoimintaa, jossa ei ole yleisöä ja jota ohjataan prosessin kannalta tarkoituksenmukaiseen suuntaan. Sen tarkoituksena on stimuloida osallistujiaan tiedon luomiseksi, jakamiseksi ja yhdistämiseksi. Se ei vaadi osallistujiltaan näyttelijäntaitoja ja sen fiktiivisyyden tulee perustua todellisen elämän tilanteisiin. (Stenberg 2019, 31-32.) Prosessidraama tehtäviä voidaan suunnitella esimerkiksi Pamela Bowellin ja Brian Heapin (2001, 12) uutta tietoa tuottavan prosessidraaman mallia mukaillen. Siinä edetään aiheen eli teemaan suunnittelusta, taustatarinan eli kontekstin, roolien ja niihin liittyvien jännitteiden suunnitteluun. Jatkaen sitten tunnelmaa eläytymistä edistävien elementtien sekä prosessin ohjauksen tavoitteiden ja toteutustapojen suunnitteluun.

Prosessidraamaa soveltaen muodostetun tehtävän tarkoituksena on eläytyä roolihahmoihin, joilla on yhteisöön sopeutumista haastavia piirteitä. Tehtävän tavoitteena on lisätä pelaajien ymmärrystä erilaisten ihmisten tunteista ja tarpeista sekä siitä, millaisella sosiaalisella tuella sopeutumiseen liittyviä haasteita voidaan pyrkiä lieventämään. Tehtävässä tavoiteltu myötäelävän vuorovaikutuksen prosessi perustuu arvottomasti tehtyjen havaintojen tekemiseen ja ilmaisuun, tunteiden tunnistamiseen ja ilmaisemiseen sekä tunteiden takana olevien tarpeiden tunnistamiseen ja sanoittamiseen (vrt. Rosenberg 2019, 32-33). Tehtävän aluksi tehdään draamasopimus eli sovitaan mitä ollaan tekemässä ja millä pelinsäännöillä. Sitten eläydytään rooliin ja tutkiskellaan annettuja teemoja ja asioita roolihahmon näkökulmasta. Tehtävän lopuksi ravistellaan rooli pois sekä puretaan harjoitukseen liittyvät kokemukset. Tehtävässä tutkiskeltuihin roolihahmoihin liittyvää eläytymistä hyödynnetään lisää yhteisön esteettömyyttä kehittävissä ”Kaikki mukaan” -tehtävässä.

### **Tehtävä 13. Arvoista arjen sanoiksi ja teoiksi / Unelmayhteisö**

Tehtävä syventää ”Hyvän yhteisön arvot” -tehtävässä aloitettua arvokeskustelua. Siinä puretaan aiemmin määritellyjä yhteisiä arvoja käytännön toimintatavoiksi eli vuorovaikutussopimukseksi. Vuorovaikutussopimukset jäävät liian usein ääneen lausumattomiksi kulttuuriin ja yhteisiin arvoihin perustuviksi oletuksiksi hyvistä käytöstavoista. Nämä yhteistoiminnan pelinsäännöt eivät kuitenkaan ole ihmisille itsestään selvyyksiä. Ne on luotava yhdessä uudestaan kaikissa uusissa yhteisöissä sekä ilmaistava selkeästi ja ennalta kaikille yhteisössä toimiville. (vrt. Raina & Haapaniemi 2007, 36-38.) Tehtävän tarkoituksena on valita aiemmin Arvokukaan luoduista yhteisistä arvoista tärkeimmät ja kirjata ylös, mitä ne tarkoittavat kullekin yhteisön jäsenelle käytännössä. Syntyneet arvokuvaukset liitetään osaksi yhteisön omaa pelikirjaa.

### **Tehtävä 14. Kaikki mukaan / Yhdessä toimimisen ilo**

Tehtävässä jatketaan ”Hyppy toisen saappaisiin” -tehtävässä aloitettua rooliharjoitusta eläytymällä yhteen itse valittuun roolihahmoon. Tarkoituksena on tarkastella ”Yhteisön päätöksenteko- ja suunnittelutavat” sekä ”Unelmayhteisön suunnittelu” -tehtävissä luotuja toimintatapoja roolihahmon ja hänen yhteisöön osallistumisensa näkökulmasta. Tarkastelun tavoitteena on muokata yhteisön toimintatapoja ja muita rakenteita fyysisesti ja psyykkisesti mahdollisimman esteettömiksi. Sen jälkeen havainnot käydään yhdessä läpi ja täydennetään aiempia tehtävätuotoksia yhteisessä keskustelussa esiin tulleilla uusilla asioilla. Lopuksi jaetaan roolissa toimimisen kokemukset ja puretaan roolit. Päivitetyt tuotokset liitetään osaksi yhteisön omaa pelikirjaa.

### **Tehtävä 15. Tarinoita yhteisösankaruudesta / Karikoista selville vesille**

Tehtävän tarkoituksena on soveltaa haastavien tilanteiden rakentavaa ratkaisemista. Tarinallisuus tarjoaa pelaajille mahdollisuuden sekä soveltaa läpi käytyjä ratkaisustrategioita käytännön tilanteeseen että kokeilla uutta omaan minäkuvaan mahdollisesti liitettävää tarinaa, yhteisösankaruutta. Yhteisö elää jäsentensä mielessä juuri heidän itselleen kertomina tarinoina ja voi uusiutua vain näiden tarinoiden vaihtuessa uusiin, jäsenten luotettavaksi ja omiksi kokemuksiin tarinoin (Senge ym. 1994, 89). Tehtävässä luodaan pareina loppuratkaisu yhdelle kolmesta erilaisesta valmiiksi aloitetusta yhteisösankaruustarinasta. Ratkaisun työstämisen tueksi on käytettävissä aiemmin tehdyn ”Syrjintä, ristiriidat ja vastakkainasettelu” -tehtävän materiaaleja. Lopuksi tarinat kerrotaan yhteisesti ja niiden herättämistä ajatuksista keskustellaan. Yhteisösankaruus-tarinat voidaan liittää osaksi yhteisön omaa pelikirjaa.

### **Extratehtävät**

Teematehtävien lisäksi peliin on liitetty myös yksi ”Mitä et minusta vielä tiedä” -lämmittelytehtävä sekä kaksi peliprosessia purkavaa tehtävää. Purkutehtävistä ensimmäinen keskittyy peliprosessia arvioivan kollektiiviseen muisteluun ja yhteisen tarinaviivan (vrt. Jelli 2020) tuottamiseen. Toinen purkutehtävä taas suuntautuu tulevaisuuteen soveltaen ratkaisukeskeistä tulevaisuuden muistelua (vrt. Eriksson, Arnkil & Rautava 2006, 36) ja tuottaa eväitä yhteisen muutosprosessin jatkamiseen.

## Liite 5. Tavoiteltu kokemuksellisuus vs. testipelaajien käyttökokemukset

Vaativuusmäärittely	Pelin vahvuudet	Huomioita/kehittävä
<b>Pelin loppuarvioinneissa pelaajat arvioivat pelin olevan käytettävä, viihdyttävä, turvallinen ja vapautta tarjoava.</b>		
Käytettävä ja esteetön (25 eri mainintaa)	10 x toimiva/helppo/ sujuva/selkeä/hyvin valmisteltu/käytettävä 3 x miellyttävyyys/kiva	8 x yksinkertaisuus/ rajaus (tehtävän koon sopivuus) 4 x kiireettömyys (riittävästi aikaa kaikkien kannalta) 1 x joustavuus/mahdollisuus palata ja täydentää aiempaa 1 x materiaalien fyysinen esteettömyys
Viihdyttävä ja kiinnostava (vrt. hauska ja kiinnostava) (18 mainintaa)	4 x hauskuus/iloa tuottavuus 3 x innostavuus, inspiroivuus 3 x mielenkiintoinen 2 x toiminnallinen 1 x vaihteleva/monipuolinen 1 x yllätyksellinen 1 x positiivinen 1 x rentous	1 x toiminnallisuus (jotain ajankulua, kun odotetaan toisten olevan valmiita jatkamaan)
Luotettava ja turvallinen (15 mainintaa)	6 x pelaajia tukeva 1 x turvallinen (ei liian henkilökohtainen)	3 x turvallisuus (tehtävissä käytetyt tekniikat ja materiaalit eivät saa tuntua painostavilta tai aiheuttaa suorituspai- neita tai liian haastavia tunnekokemuksia) 1 x keveys (ei liian henkilökohtaista) 3 x tuki (fasilitoijan, ohjeiden ja lisämateriaalien tuoma) 1 x ennakoitavuus (tunteita herättäviin tehtäviin valmistautuminen)
Ymmärrettävä (13 mainintaa)	4 x tuttuus 1 x jatkuvuus/koherenssi	8 x ymmärrettävyys/selkeys (käsitteet, ohjeet, kuvaukset)
Vapautta tarjoava (vrt. itseil- maisun ja -toteuttamisen mahdollistama) (13 mainintaa)	4 x valinnanvapauden mahdollistava 2 x itseohjautuvuus 2 x itseilmaisun ohjaava 1 x vapaaehtoinen/omaehtoinen	4 x valinnanvapaus (vaihtoehdot, omavalintainen taso, ihmissuhteiden taso)
Oppimisen mahdollistava (vrt. Kehittävä ja kasvattava) (10 mainintaa)	7 x oppiminen/kehittävä 1 x itsetutkiskeluun ohjaava	1 x purkukeskustelun merkitys oppimiselle 1 x tarinallisuus (tukee oppimista)
Arvoa tuottava/hyödyllinen (7 mainintaa)	7 x merkityksellisyys/hyödyllisyys	
Sopivaa haastetta tarjoava (7 mainintaa)	4 x haastavuus (pos.)	2 x tehtävien intensiivisyys/raskaus (vaatii sitoutu- mista ja rajattua tehtävämäärää) 1 x riittävän haastava (ei liian helppo)
Tasavertaisesti osallistava (5 mainintaa)	4 x osallisuutta tukeva (mm. kiireettö- myys, omat vuorot) 1 x muodollinen	
Arvostava (2 mainintaa)	2 x kuulluksi tulemisen mahdollistava	
Sosiaalinen ja yhteisöllinen (2 mainintaa)	2 x yhteenkuuluvuutta tukeva	
Palkitseva (1 maininta)	1 x onnistumisen mahdollistava	

## Liite 6. Asetetut tavoitteet ja testipelaajien kokemat tulokset ja vaikutukset

<b>ASETETUT TAVOITTEET</b>	<b>OSALLISTUJEN KOKEMAT TULOKSET JA VAIKUTUKSET</b>
<b>Yhteisöllinen ja yksilöllinen oppiminen</b>	<b>Yhteinen ja yksilöllinen oppiminen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aikaisempien ajatusmallien kyseenalaistaminen ja uudelleen arviointi (särö)</li> <li>• Yhteisen tiedon muodostuminen</li> <li>• Uuden ymmärryksen syntyminen, uudet erilaiset näkökulmat ja oivallukset</li> <li>• Opitun soveltaminen</li> </ul>
<b>Kulttuurinen muutos</b>	<b>Yhteisöllisen osaamisen vahvistuminen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kertaus/ymmärrys yhteisön arvojen merkityksestä</li> <li>• Yhteisön dialogin kehittyminen ja vahvistuminen <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Paljon hyvää ja hyödyllistä keskustelua</li> <li>○ Erilaisten näkemysten soveltaminen</li> <li>○ ”Koska me ollaan viimeksi keskusteltu näin paljon yhdessä?”</li> </ul> </li> <li>• Kokemusta demokraattisista toimintatavoista</li> <li>• Ymmärrystä yhteisöjen ryhmädynamiikan syy-seuraussuhteista <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Oman arjen yhteisöjen tarkastelu ja pohtiminen arvojen näkökulmasta</li> </ul> </li> </ul>
<b>Yhdessä suunnittelu ja vaikuttaminen</b>	<b>Yhteisön arviointi, kehittäminen ja kehittyminen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Toimivan ja osallistavan vuorovaikutuksen vahvistuminen <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tukea vuorovaikutuksen onnistumiseen esim. vuorottelusta</li> </ul> </li> <li>• Uusia käytännön toimintamalleja mm. haitalliseen käyttäytymiseen puuttumiseen, vastuunottamiseen ja tiedonkulkuun</li> <li>• Uusia toimintamuotoja yhteisölle</li> </ul>
<b>Osallisuus, toimijuus ja valtaistuminen</b>	<b>Kuulluksi tuleminen</b> <b>Osallisuus</b> <b>Kokemus ryhmässä toimimisesta ja ryhmän tarjoamista mahdollisuuksista</b> <b>Itsensä ylittäminen (uudet kokeilut)</b> <b>Motivoituminen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kiinnostus yhteisöihin osallistumiseen kasvoi</li> <li>• Halu oppia lisää</li> <li>• Halu käsitellä asioita syvemmin</li> </ul>
<b>Viihtyminen</b>	<b>Hyvää ja hyödyllistä keskustelua</b> <b>Paljon naurua</b>
<b>Voimaantuminen, sitoutuminen ja resilienssi</b>	<b>Turvallisuuden tunteen vahvistuminen</b> <b>Kuulluksi tuleminen</b> <b>Osallisuus</b> <b>Sitoutumisen vahvistuminen</b> <b>Henkilökohtaisten valmiuksien vahvistuminen ja niistä syntyvä resilienssi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sosiaalisten taitojen vahvistuminen ja uusien strategioiden kokeilu</li> <li>• Myötätunnon lisääntyminen itseä kohtaan</li> <li>• Positiivisten tunteiden kokeminen</li> <li>• Itsetuntemuksen lisääntyminen <ul style="list-style-type: none"> <li>○ omien toiminta- ja käyttäytymismallien tunnistaminen</li> <li>○ Omien ja toisten rajojen tunnistaminen</li> <li>○ Omien ikääntyneiden yhteisöihin liittyvien (neg.) asenteiden uudelleenarviointi</li> <li>○ Omien toiminta- ja käyttäytymismallien uudelleen tarkastelu</li> </ul> </li> </ul>
<b>Yhteisöllisyyden ja hyvinvoinnin vahvistuminen</b>	<b>Pelaajien yhteenkuuluvuuden vahvistuminen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Yhteenkuuluvuuden tunteen vahvistuminen</li> <li>• Turvallisuuden tunteen vahvistuminen</li> <li>• Positiivisten tunteiden kokeminen yhdessä</li> <li>• Yhteinen onnistuminen</li> </ul>
<b>Ihmissuhteiden muutos</b>	<b>Syvällisempi tutustuminen toisiin</b> <b>Ihmissuhdeosaamisen vahvistuminen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erilaisuuden ymmärtämisen ja hyväksymisen vahvistuminen</li> <li>• Parempi ymmärrys ja kyky ennakoita toisten ihmisten toimintaa</li> <li>• Myötätunnon lisääntyminen toisia kohtaan</li> </ul>

## Liite 7. Yhteisöpelin osallistuvan havainnoinnin tulokset

**Peli tarjoaa fasilitoijalle oivan tilaisuuden tarkastella ja reflektoida yhteisön ryhmädynamiikkaa ja ympäristötekijöiden sekä omien tekojensa vaikutusta siihen.**

### Fasilitoija suunnittelee pelikerrat ja tilanteet huolellisesti

- Suunnittelussa on hyvä huomioida, että tehtävien käsittelyaika on hyvin ryhmäkohtainen ja riippuu siitä, kuinka paljon vapaalle keskustelulle annetaan aikaa. Vapaissa keskusteluissa syntyy valtavasti arvokasta pohdintaa, dialogia sekä luodaan yhteistä tietoa. Se on usein vilkasta, osallistujista hauskaa ja voi rönsyillä, mutta testiryhmillä se pysyi pääosin hyvin hyödyllisissä pohdinnoissa.
- Aikaa tulee varata ja antaa runsaasti, sillä kiireen tuntu voi tappaa osallistujan motivaation. Tehtävien tekeminen vie aikaa ihmiseltä, joka ei ole kyseistä asiaa koskaan aiemmin pohtinut.
- Pelitilanteessa on hyvä olla saatavilla jotain ajanvietettä, kuten kahvia ja tarjoiluja, joka ei kuitenkaan johda osallistujien huomiota pois pelistä. Osa pelaajista voi hoitaa oman osuutensa toisia nopeammin ja pitkästyä, jos toisia pitää odotella.
- Pelitilanteet ovat tärkeä suunnitella riittävän rennoiksi ja epämuodollisiksi, jotta tarpeettomilta suoritus-paineilta vältytään. Esimerkiksi haasteellisempia tehtävien suorittaminen pareina voi helpottaa pelaajien suoritus-paineita.
- Peliaika tulee valita niin, että osallistujat ovat virkeitä. Pelitehtävät ovat intensiivisiä, eikä niiden tekeminen onnistu väsyneiltä pelaajilta.
- Pelikertojen välillä tulee olla riittävästi aikaa, etteivät pelaajat leipäänny pelaamiseen.
- Suunnittelussa on hyvä huomioida pelaajien mahdolliset oppimiseen tai keskittymiseen liittyvät haasteet.
- Pelitilan ja ohjemateriaalien määrän suunnittelussa tulee pohtia, että kuinka kaikki tarvittava ohjeistukset ja muut pelimateriaalit ovat kaikkien saatavilla. Tarvitaanko useampia ohjelappuja jne.

### Fasilitoija tukee peliprosessin tarkoituksenmukaista etenemistä

- Fasilitoijan tehtävänä on tukea ryhmää pitämään mielessä pelin tarkoitus ja tavoite.
- Hän huolehtii, että ryhmällä on tehtävänannot tehtävien teon ajan muistuttamassa mitä ollaan tekemässä.
- Fasilitoijan tulee puuttua ryhmän toimintaan, jos loppuyhteenveto tai muu oppimisen kannalta tärkeä vaihe on vaarassa jäädä tekemättä.
- Kaikkia tehtäviä eri tarvitse käsitellä syvällisesti.
- Kaikki pelin herättämä pohdinta ei näy, eikä tarvitse näkyä ryhmän keskinäisessä keskustelussa.

### Fasilitoija antaa ryhmälle tilaa ja varmistaa osallistumisen vapaaehtoisuuden

- Hän antaa ryhmälle tilaa ja seurailee sekä kuuntelee tilannetta hieman kauempaa, jotta ryhmä uskaltaa rohkeammin tehdä omia ratkaisujaan. Esimerkiksi testiryhmä teki pelitehtäviä hyödyntäen omatoimisesti ruksiäänestystä ja ryhmäläisten mielipiteiden kirjaamista tehtäväpapereita kierrättämällä.
- Pelikertoihin osallistumisen tulee olla täysin vapaaehtoista. Vastentahtoisesti osallistuva pelaaja pilaa tehokkaasti toisten pelin ja ilmapiirin.

### Fasilitoija tukee pelimateriaalin käyttöä

- Peliin liittyvät säännöt on hyvä kerrata jokaisen pelikerran alussa. Testiryhmä viittasi ajoittain hyvän yhteistoiminnan reseptiin, vaikka ilmapiiri olikin positiivinen.
- Pelissä luotavat yhteisön arvot on hyvä olla näkyvillä paikassa, josta niitä on helppo hyödyntää kaikissa tehtävissä. Myös ne kannattaa kerrata vielä pelikertojen aluksi.

- Myös muut ryhmän tuottamat materiaalit sekä tehtävän tekemistä tukevat esimerkkimateriaalit ovat tärkeää pitää ryhmäläisten saatavilla.
- Fasilitoija tukee tarvittaessa ryhmää pelimateriaalien tarkoituksenmukaisessa ja monipuolisessa hyödyntämisessä. Esim. kaikkien materiaalien ja ohjeiden huomaaminen ja käyttö sekä ohjeiden oikea tulkinta.
- Fasilitoija tukee ryhmää kierrättämään ja näyttämään käsiteltäviä materiaaleja kaikille ryhmäläisille

#### **Fasilitoija huomioi osallistujien erilaisuuden sekä tukee heitä pelaamista hankaloittavissa haasteissa**

- Osallistujien tulee saada käsitellä aiheita omalla tasollaan, koska ihmiset ovat erilaisia.
- Pelaajilla saattaa olla erilaisia pelitilanteeseen liittyviä haasteita, kuten oppimisvaikeuksia, keskittymisongelmia tai vaikeuksia toimia ryhmätilanteissa. Lisäksi vaikka tunteiden käsittely on toisille arkipäivää, voi se toisille olla ryhmätilanteessa jopa mahdotonta.
- Yksittäisen pelaajan tukeminen tulee aina tehdä mahdollisimman huomaamattomasti ja pelaajan kasvot säilyttäen.
- Pitkäkestoiset tehtävät voivat erityisesti keskittymisongelmista kärsivällä aiheuttaa rauhattomuutta. Pelitilanteeseen liitetty toiminnallisuus ja fyysinen puuhailu tukee keskittymisongelmista kärsiviä.
- Yhdessä tekeminen ja tuottaminen voivat olla joillekin osallistujille vieraita ja vaatia paljon tukea sekä erilaisten osallistumistapojen hyväksyntää.
- Tukea erilaisiin haasteisiin voi tarjota myös ohjaamalla ryhmää käyttämään erilaisia osallisuutta ja sosiaalista tukea vahvistavia menetelmiä tehtävien tekemiseen, kuten vuorottelua sekä pari- ja ryhmätöitä.

#### **Fasilitoija varmistaa jokaisen tasavertaisen osallisuuden ja kuulluksi tulemisen osallistujien omaehtoisuutta kunnioittaen.**

- Fasilitoijan tehtävänä on kannustaa ja rohkaista osallistujia osallistumaan. Pienikin osallistuminen voi tuottaa hyvin voimauttavan kokemuksen.
- Rohkaisu ja kannustus eivät saa olla painostavia tai syyllistäviä ja niiden tulee antaa osallistujalle mahdollisuus valita osallistuminen ja sen tapa täysin vapaasti.
- Fasilitoijan tulee ennalta suunnitella sekä pelattaessa vaalia pelitilanteen tasa-arvoisuutta myös syrjäjäävempien osallistujien näkökulmasta.
- Fasilitoijan tulee varmistaa, että pelaajat jakavat kaiken tarpeellisen peliohjeistukseen liittyvän tiedon kokonaisuudessaan toisilleen.
- Fasilitoijan tulee huolehtia ja muistuttaa ryhmää huomioimaan ja tarvittaessa kirjaamaan ylös kaikki ryhmästä nousevat näkemykset. Lisäksi fasilitoijan tulee huolehtia, että ryhmäläiset käsittelevät toistensa mielipiteitä arvostavasti, vaikka itse kokisivatkin toisin.

#### **Fasilitoijan tulee tukea moninaisen osallistumisen hyväksymistä sekä mahdollistaa onnistumista**

- Fasilitoijan tehtävänä on mahdollistaa osallistujien onnistumisen kokemuksia.
- Fasilitoijan tulee aktiivisesti tuoda osallistujille esiin, että pelissä ja tehtävissä ei ole yhtä oikeaa ratkaisua, vaan erilaisia mahdollisuuksia ja vaihtoehtoja ja kaikki näkemykset ja tavat tehdä ovat oikein. Jokaisen ryhmäläisen on tarkoitus käsitellä tehtäviä omalla tasollaan ja tavallaan, omalla lähikehitysvyöhykkeellään.
- Fasilitoijan tehtävänä on tuoda esiin, että tärkeintä on osallistuminen, eikä haittaa, vaikkei saisi tehtävää tehtyä tehtävänannossa esitetyllä tavalla.
- Fasilitoijan tulee tuoda esiin, että peliin liittyviä tuotoksia voi halutessaan täydentää suullisesti tai kirjallisesti myös vasta niiden läpikäynnin yhteydessä.
- Fasilitoija ja peli voivat olla huonoja, mutta pelaaja ei yrittäessään parhaansa ole koskaan epäonnistunut.
- Fasilitoija voi kannustuksen lisäksi antaa tarvittaessa, ei heti, pieniä vinkkejä tai esimerkkejä tehtävissä alkuun pääsemiseksi



- Pilailu, tehtävän leikiksi lyöminen tai tehtävään turhautuminen voivat heijastella pelkoa ja kokemusta siitä, ettei pysty suoriutumaan odotetusti.

#### **Fasilitoijan tulee tukea laadukkaan dialogin syntymistä**

- Fasilitoijan tehtävänä on tuoda esiin, että pelin tarkoituksena ei ole pyrkiä olemaan kaikesta samaa mieltä, vaan rikastuttaa jokaisen ajatusmaailmaa tuottamalla paljon erilaisia näkemyksiä.
- Fasilitoija voi tarvittaessa tukea ryhmäläisiä yleistämään heidän kokemustietoonsa liittyviä ilmiötä, jotta muut ryhmäläiset voivat ymmärtää ilmiön oman kokemusmaailmansa kautta. Esim. palkkaerot – eriarvoinen kohtelu

#### **Fasilitoijan tulee tukea pelaajien välistä tutustumista ja yhteistoimintaa**

- Fasilitoijan tulee huolehtia, että jokainen pelaaja tutustuu kaikkiin muihin ryhmäläisiin.
- Pareihin jakaantuminen on välillä hyvä tapahtua fasilitoijan suunnitteleamalla tavalla, koska peliryhmäläisten on hyvä oppia tuntemaan ja toimimaan kaikkien muiden ryhmäläisten kanssa.
- Ihmiset pystyvät ja haluavat käsitellä asioita eri tasoilla. On tärkeää, että fasilitoija tuo esiin, että teemojen käsittely eri tasoilla on täysin hyväksyttävää.
- Fasilitoijan tulee tukea ryhmäläisiä yhteistoimintaa tukeviin rooleihin niin, ettei joku ryhmäläisistä ota esimerkiksi johtavan ja ”tietävän” roolia, mikä passivoi helposti muita ryhmäläisiä.

#### **Fasilitoijan tulee tukea ryhmää haastavien tilanteiden ja tehtävien ratkaisemisessa**

- Ryhmässä olevat tai syntyvät jännitteet olisi hyödyllistä saada purettua, sillä ne haittaavat tehtävien tekoa sekä voivat tappaa osallistujan motivaation.
- Haastavat, tunteita herättävät tilanteet ja tehtävät voivat uhata ryhmän turvallisuuden tunnetta.
- Haastavia aiheita käsittelevissä tehtävissä fasilitoijan on erityisen tärkeää olla ryhmän tukena ja hyvin läsnä. Esimerkiksi itsetutkiskelua ja -ilmaisua sisältävät tehtävät saattavat herättää joissain osallistujissa ahdistusta.
- Fasilitoijan tulee seurata tarkasti ryhmän tunneilmastoa ja huolehtia tehtäviin liittyvää jännitettä keventävästä tautuksesta sekä tehdä ryhmän jännitteitä purkavia interventioita. Osa tehtävistä käsittelee arkaluonteisiksi koettuja aiheita, mikä voi herättää osallistujissa vaikeita tunteita. Lisäksi yhteisön haastavia tilanteita sekä erilaisuuden ymmärtämistä ja hyväksymistä koskevat tehtävät voivat aktivoida ryhmäläisten välisiä piileviä ristiriitoja ja traumaattisia muistoja.
- Haastavampien aiheiden hedelmällinen käsittely ei kuitenkaan välttämättä onnistu asenteiltaan, persooniltaan tai toimintatavoiltaan hyvin erilaisten ihmisten kesken. Silloin fasilitoijan voi olla hyvä ohjata tehtävissä käytettävien pariin ja ryhmien muodostamista.

#### **Fasilitoija tukee ryhmää haastavien tunteiden ilmaisussa ja käsittelyssä**

- Peliryhmä saattaa joskus juuttua negatiivisiin asioihin. Niihin jumittuminen voi kertoa ryhmän keskinäiseen dynamiikkaan tai osallistujien turvallisuuden kokemukseen liittyvistä haastavista tunteista. Tunteet voivat liittyä esimerkiksi peliryhmän tapahtumien aiheuttamaan turhautumiseen, kuulematta jäämisen kokemuksiin tai pelin ulkopuolisiin asioihin. Fasilitoijan onkin hyvä valmistautua siihen, että pelaajien elämässä saattaa peliprosessin aikana olla vaikeita vaiheita tai yllättäviä järkytyksiä, jotka voivat heijastuvat myös peliryhmän dynamiikkaan sekä tunneilmastoon.
- Fasilitoija voi tukea ryhmää haastavien tunteiden ilmaisussa ja käsittelyssä rohkaisemalla niiden ilmaisuun, ottamalla ne vastaan, säilömällä ne sekä palauttamalla ne rakentavassa muodossa takaisin ryhmälle.

#### **Fasilitoija kerää pelaajilta pelaamiseen liittyvää palautetta**

- Palautteen keräämiseen pitää varata aikaa.
- Palautetilannetta tulee hienovaraisesti ohjata eteenpäin, jos ryhmä jää johonkin aiheeseen jumiin.

- Palautetilannetta ei tulisi aikataulusyistäkään äkillisesti katkaista, sillä se synnyttää turhautumisen tai kuulematta jäämisen kokemuksia.

#### **Pelimateriaaliin kehittämiseen liittyvät huomiot**

- Tehtävien ja niissä tehtävien asioiden sekä materiaalien tulee olla pelin tavoitteiden kannalta mahdollisimman tarkoituksenmukaisia.
- Materiaalien määrässä tulee huomioida, että pelaajat pystyvät etenemään tehtävässä yhtäaikaisesti
- Pelitehtävät täytyy suunnitella useita erilaisia ominaisuuksia tasapainottaen. Esimerkiksi toiminnallisuus vs. dialogisuus, hauskuus vs. pelin tavoite, valmis vs. itse luotu sekä abstrakti vs. fyysinen.
- Pelimateriaalien neutraalius mahdollistaa, että erilaisten ihmisten on mahdollista hyväksyä ja ottaa ne tosissaan. Materiaaleista on myös hyvä olla erilaisia versioita, jotta kullekin ryhmälle voidaan valita juuri heille sopiva ja heitä parhaiten motivoiva paketti. Materiaaleja kannattaa myös luovasti soveltaa pelikontekstin ja peliryhmän mukaan. Joskus tehtävässä tuotettavissa muistiinpanoissa saattaa palvella parhaiten A4-lomakkeet ja joskus taas seinällä olevat fläpit.
- Materiaalin käsittelyn esteettömyyttä lisää, jos materiaalit ovat riittävän tukevia ja suurikokoisia sekä kiinnitysmekanismeiltaan helppokäyttöisiä. Irto-osat on hyvä olla erillisellä, mielellään eri värillisellä, pohjalla. Materiaalien tulee olla myös helposti, mieluiten useasta eri suunnasta, hahmotettavia. Materiaaleissa tulee olla riittävästi kontrastia ja niiden tulee huomioida myös osallistujien mahdollinen värisokeus.
- Pelitehtävät eivät saa olla liian pitkiä ja viedä liikaa aikaa.
- Tehtävissä käytettyjen menetelmien ja materiaalien tulee tukea jokaisen pelaajan tasavertaista osallisuutta ja kuuluksi tulemistä sekä työskentelyn helppoutta.
- Tehtävöohjeiden tulee olla mahdollisimman yksinkertaisia ja yksiselitteisiä ilmaisuja sisältäviä. Ohjeita tulee tarkastella mahdollisten erilaisten väärintulkintamahdollisuuksien kannalta sekä luetuttaa mahdollisimman monella eri ihmisellä. Ohjeissa tulee huomioida kaikki tehtäviin liittyvät materiaalit sekä ohjaus niiden käyttöön ja kaikkien tehtävävaiheiden läpikäymiseen.
- Pelilomakkeiden tulee sisältää riittävästi tilaa ryhmän tuotoksille.

## Liite 8. Yhteisömahdollistajien arviointipalaute ja kehitysehdotukset

### Pelin hyöty ja hyödynnettävyys

- ”Näen, että peli antaa mahdollisuuden yhteisön oppimisprosessille...”
- ”Peli jatkuvuudessaan ja toistuvuudessaan totuttaa yhteisöä keskustelemaan haastavista-kin asioista tehtävien kautta.”
- ”Voisin hyödyntää peliä nykyisessä työssäni. Koen, että peli voisi olla hyödyllinen seniori-vuokratalojen ryhmätoiminnassa.”
- ”Työskentelen myös senioritaloissa, siellä peliä voisi todellakin käyttää...”
- ”Koen siis pelin hyödylliseksi monine mahdollisuuksineen.”

### Pelillisuus

- ”Pelillisuus on hyvä, innostava muoto pohtia ko. asioita.”
- ...pelillisuus keventää sitä\*. ” \*yhteisön oppimisprosessia

### Pelin teemat

- ”Aiheet ovat tärkeitä!”
- ”Pelin aiheet ovat hyviä ja niiden avulla saa monipuolisesti käytyä läpi yhteisötoimintaan liittyviä eri asioita.”
- ”Aiheet eivät ole mitenkään ”kevyitä” teemoja, toki jotkin teemat voi sisältää myös huumoria ja hauskuutta.”

### Pelin muunneltavuus

- ”Hyvä, että peliä voi pelata myös osissa tai käyttää ideapankkina.”
- ”Hyvä että peli on räätälöitävissä kulloiseenkin tarpeeseen.”
- ”Pelin tehtäviä voisi tarvittaessa hyödyntää myös pienemmän kokonaisuuden rakentamiseen.”
- ”Pelin soveltaminen on hyvin todennäköistä, voi olla vaikeaa saada jotakin samaa pienryhmää käymään koko peli läpi alusta loppuun...viittaus aiheiden raskauteen...”

### Pelimateriaali ja -tehtävät

- ”Pelin visuaalinen ilme kuvaa pelin tarkoitusta ja on selkeä kohderyhmälle.”
- ”Tehtävien kokonaisuus on suunniteltu huolella ja ne vaikuttavat kaikki toimivilta.”
- ”Erilaiset oppijat ja roolit ryhmässä on otettu monipuolisesti huomioon tehtävissä.”
- ”Pelissä selkeät ja kivan näköiset tehtäväkortit...”
- ”Tehtäväkorttien ohjeissa on hyvä, että ne etenevät kohta kohdalta.”
- ”...pelin ohjeistus ja hyvät ytimekkäät yhteisötoiminnan säännöt.”
- ”Ohjeet pelin käyttöön ja pelin tarkoitus on kuvattu selkeästi.”
- ”Fasilitoijan ohjeet ovat täsmälliset/tarkat”

- ”Tuo fasilitointiohje kyllä selkiytti asiaa paljon, se on hyvä.” (käyttäjältä, jonka saatavilla fasilitointiohje ei aluksi ollut teknisistä ongelmista johtuen)
- ”Pelikirja tai yhteisökirja pelin tuotoksista on hyvä ajatus, etenkin jos koko yhteisö on ollut pelaamisessa mukana samalla sitoutuen tuotettuihin näkemyksiin.”

### **Pelille annetut kehitysehdotukset**

- ”Jokaisesta peliteemasta voisi olla valmiina esittelykortti, josta voisi fasilitoija voisi esitellä pelattavaa aihetta; esim. arvot, mitä ne ovat ja miten ne näkyvät arkipäivässä jne.”
- ”Haasteena voi olla pelaajien mielenkiinnon ylläpitäminen ja sitoutuminen, kun pelimerkkien kerääminen etenee hitaasti ja tehtävät voivat tuntua haastaviltakin. (Toki voidaan iloita aina, kun yksi osio on yhdessä tehty!) Voiko pelimerkin saamisen lisäksi odottaa jokin yllätys, palkinto tai muu mukava asia?”
- ”Materiaalissa voisi fasilitoijalle mukana luonnos houkuttelevasta ja motivoivasta pelikutsusta/mainoksesta”

### **Vinkkejä pelin käyttöönottoon ja hyödyntämiseen yhteisön arjessa**

- ”Peliin pitää kuitenkin ensin tutustua fyysisesti itse, että pelitilanteessa ei tarvitse alkaa miettimään, miten toimii. Peliä voisi pelata ensin työntekijöiden kesken testimielessä, jotta saa kuvan pelin kulusta.”
- ”Pelin läpikäynti vaatii pitkähköön useana kertana työskentelyyn sitoutunutta ryhmää, mutta koen, että voisin työssäni käyttää peliä uudellekin yhteisölle, kun pelikertoihin yhdistettäisiin jonkin verran kevyempää tekemistä ja yhdessäoloa.”

### **Analyysistä ulos rajattu aineisto**

Yhteisömahdollistajien arvioinnissa oli teknisiä ongelmia. Selviämättä jääneestä syystä Dropbox-kansio, johon pelin sähköiset materiaalit oli tallennettu, näytti jokaiselle arvioijalle hieman erilaisen sisällön. Lopulta keskeisimmät peliaineistot lähetettiin arvioijille sähköpostitse, mutta yksi arviointi oli jo silloin ehditty tekemään. Alla olevat kappaleet on rajattu ulos aineistosta siksi, että ne koskivat pelimateriaaleja, jotka eivät olleet teknisistä syistä näkyneet arviointia tehneelle yhteisömahdollistajalle.

*”Tehtävät ja niiden tarkoitus jäi vielä hieman epäselväksi. En löytänyt yksittäisiin tehtäviin liittyviä ohjeita mistään. Olikohan ne jääneet materiaalista epähuomiossa pois?”*

*”Fasilitoijan tulisi tietää, mitä ko. tehtävällä haetaan. Myös osallistujille pitäisi olla selkeät ohjeet, mitä pitää tehdä. Konseptista löytyi hieman lisätietoa, mutta ehkä mahdollisimman selkeä ohjeistus olisi paikallaan. Pelimerkkien käyttö jäi vähän epäselväksi. Onko siis kaksi pelipohjaa, toiseen kerätään suoritusmerkit ja toiseen tehtäväpisteet, vai miten? Ja kuinka monta mitäkin merkkiä laitetaan kuhunkin kuoreen?”*

*”Selkeät ohjeet jokaisen tehtävän osalta. Myös fasilitoijalle tietoa, mitä kullakin tehtävällä haetaan. Selkeät ohjeet pelin kokoamiseksi. Mitä kuoriin laitetaan, miten merkit toimivat jne. Esim. Kuori 1: laita kuoreen x asiat, x määrä niitä ja niitä merkkejä jne. Kuori 2: laita kuoreen... Ja myös tieto, mitä muita välineitä kussakin tehtävässä tarvitaan, jos tarvitaan muuta kuin kynä ja kumi.”*

Yllä olevista kappaleista tulee hyvin esiin tehtäväkorttien ja fasilitoijan ohjeen olemassaolon ja selkeyden tärkeys. Lisäksi palaute tuo hyvin esiin, kuinka tärkeää pelin fasilitoijan on ymmärtää kunkin tehtävän tarkoitus ja tavoite.

## Liite 9. Testaustulosten yhteenveto

Testipelaajat	Kehittäjä	Yhteismahdollistajat
<p><b>PELIN KOKEMUKSELLISUUS</b></p> <p><b>Vahvuudet</b> Viihdyttävä ja kiinnostava, käytettävä, turvallinen, vapautta tarjoava, oppimisen mahdollistava, merkityksellinen/hyödyllinen, ymmärrettävä, sopivan haastava, tasavertaisesti osallistava, sosiaalinen ja yhteisöllinen, palkitseva.</p> <p><b>Haasteet</b> pelaamisen intensiivisyydestä, sekä haastavampien teemojen raskaudesta syntyvä kuormittavuus</p>	<p><b>PELIN KOKEMUKSELLISUUS</b></p> <p><b>Fasilitoijan roolissa:</b> Tilaisuus tarkastella ja reflektoida yhteisön ryhädynamiikkaa ja ympäristötekijöiden sekä omien tekojen vaikutusta siihen.</p> <p><b>Aistipuutos testaajan roolissa:</b> Aistipuutokset heikentävät pelin kokemuskellisuutta. Aistipuutoksista kärsivien osallistujien parempaa osallisuutta voidaan kuitenkin mahdollistaa hyvin valmistelluilla materiaaleilla sekä huolehtimalla, että pelaajat saavat tukea pelitoimintojen suorittamiseen tarvittaessa.</p>	<p><b>PELIN MATERIAALIEN PERUSTEELLA ARVIOTU KOKEMUKSELLISUUS</b></p> <p><b>Vahvuudet</b> Hyödyllinen, hyödynnettävä, toimiva, innostava, teemoiltaan tärkeä ja monipuolinen, muunneltava, räätälöitävä, materiaaleiltaan ja tehtäviltään tarkoituksenmukainen, selkeä, huolella suunniteltu, täsmällinen, miellyttävä ja toimiva, erilaiset oppijat ja yhteisöroolit huomioiva</p> <p><b>Haasteet</b> Pitkäkestoisuus, vaatii osallistujien sitoutumista/sitouttamista raskaat teemat</p>
<p><b>PELIN VAIKUTTAVUUS</b></p> <p><b>Koettuina tuloksina</b> Yhteisöllinen ja yksilöllinen oppiminen Yhdessä suunnittelu ja vaikuttaminen Viihtyminen Peliryhmän yhteisöllisyyden ja yksilöllisen hyvinvoinnin vahvistuminen</p> <p><b>Arvioituina vaikutuksina</b> Voimaantuminen, sitoutuminen ja resilienssin vahvistuminen Osallisuus, toimijuus ja valtaistuminen Ihmissuhteiden muutos Kulttuurinen muutos</p> <p><b>Vaikutuksista johdettuna vaikuttavuutena</b> Yhteiskunnallisen tason hyvinvoinnin, taloudellisuuden ja yhteiskuntarauhan vahvistuminen (vrt. yhteisömahdollistajien tuottama vaikutusvaikutus luku 3.2)</p>	<p><b>ERITYISESTI HUOMIOITAVAT TAI JATKOKEHITETTÄVÄT ASIAT</b></p> <p><b>Pelimateriaali ja -tehtävät</b> tarkoituksenmukaisuus, riittävä määrä, eri ominaisuuksien välinen jännite ja tasapainottaminen, neutraalius ja muunneltavuus, fyysinen esteettömyys, materiaalien muunneltavuus ja osallisuutta ja kuulluksi tulemistä tukevuus, käytön helppous tehtävien keston sopivuus, tehtävien muunneltavuus ja osallisuutta ja kuulluksi tulemistä tukevuus, tehtäväohjeiden yksinkertaisuus, yksiselitteisyys ja kattavuus Tehtävälomakkeissa oleva riittävä tila omille tuotoksille</p> <p><b>Fasilitoija</b> Antaa tilaa Varmistaa vapaaehtoisuuden Mahdollistaa onnistumisia Kerää pelaajilta palautetta</p> <p><b>Fasilitoija suunnittelee</b> Pelikerrat ja -tilanteet</p> <p><b>Fasilitoija tukee</b> Pelimateriaalin käyttöä Peliprosessin tarkoituksenmukainen etenemistä Pelaajien tutustumista ja yhteistoimintaa Laadukkaan dialogin syntymistä Jokaisen tasavertaisen osallisuutta Jokaisen kuulluksi tulemistä Moninaisen osallistumisen hyväksyntää Pelaamista hankaloittavissa haasteissa Haastavien tehtävien ja tilanteiden ratkaisussa Haastavien tunteiden ilmaisussa ja käsitteilyssä</p>	<p><b>PELIN VAIKUTTAVUUS</b></p> <p><b>Arvioituina tuloksina</b> Tuki yhteisön oppimisprosessille ja yhteisöön liittyvien haastavien teemojen käsittelylle</p> <p><b>Tuloksista johdettuna vaikutuksina</b> Yhteisön oppiminen ja kehittyminen Yhteisömahdollistajan työn helpottuminen ja osaamisen kehittyminen</p> <p><b>Vaikutuksista johdettuna vaikuttavuutena</b> Yhteisöllisyyden ja yhteisöälykkyyden sekä siitä seuraavan hyvinvoinnin vahvistuminen erityisesti senioriväestössä Senioriyhteistyön laadun ja tuottaman hyvinvoinnin vahvistuminen</p>