



”Ei ne pelit vaan se pelaaminen”

Digitaaliset pelit ryhmätoiminnassa perustaitojen oppimisen tukena

Tuomas Tiippana

Saija Uotila

OPINNÄYTETYÖ
Toukokuu 2021

Sosionomin tutkinto-ohjelma AMK

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Sosionomin tutkinto-ohjelma

TIIPPANA, TUOMAS & UOTILA, SAIJA:

”Ei ne pelit vaan se pelaaminen”

Digitaaliset pelit ryhmätoiminnassa perustaitojen oppimisen tukena

Opinnäytetyö 52 sivua, joista liitteitä 4 sivua

Toukokuu 2021

Suurin osa suomalaisista pelaa aktiivisesti digitaalisia pelejä. Kiinnostus opinnäytetyön tekemiseen lähti tekijöiden vahvasta digitaalisten pelien harrastustautasta. Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää digitaalisia pelejä työvälineenä käytävää ryhmätoimintaa. Opinnäytetyössä toteutettiin toiminnallinen ryhmä. Ryhmätoiminnan tavoitteena oli kartoittaa, miten osallistujat kokevat digitaalisten pelien vaikutuksen perustaitojen oppimisen vahvistamiseen. Ryhmätoiminnan aikana tutkittiin sitä, millaisia resursseja ja puitteita tarvitaan toiminnan toteuttamiseen. Aineistoa kerättiin teemahaastatteluiden ja havainnoinnin menetelmin. Luottamuksellinen aineisto on poistettu opinnäytetyön julkisesta versiosta.

Haastattelut avasivat kokemustaan digitaalisten pelien vaikutuksesta perustaitojen oppimiseen. Enemmistö haastatelluista koki, että pelaamisella on ollut vaikutusta heidän perustaitoihinsa. Digitaalisia pelejä työvälineenä käyttävä ryhmä sai paljon positiivista palautetta osallistujilta. Toteutuneen ryhmän parhaita puolia olivat yhteisöllisyys, johon kuuluu osallisuus ja yhteenkuuluvuuden tunne, sekä ohjaus ja struktuuri. Havainnointiaineiston perusteella henkilöstöresurssit ovat yksi tärkeimmistä osatekijöistä ryhmän onnistumiselle. Henkilöstöresurssien lisäksi digitaalisia pelejä hyödyntävän ryhmätoiminnan toteuttaminen tarvitsee toimintaan soveltuvat laitteet ja ohjelmistot.

Tutkijoiden ja haastattelijoiden havainnoissa perustaitojen vahvistumisessa havaitaan ristiriita. Jatkotutkimuksissa olisi hyvä tarkastella, toistuuko ristiriita suuremmalla otannalla tai millainen muutos reflektoinnin lisäämisellä olisi oppimiskokemukseen. Haastatteluiden perusteella vaikuttaa siltä, että vastaavalle ryhmätoiminnalle on kysyntää jatkossakin. Ryhmän tärkeimpiä kehittämiskohteita ovat valinnanvaran ja pitkäjänteisyyden lisääminen. Ryhmätoteutus osoittaa, että digitaalisia pelejä hyödyntävää ryhmätoimintaa on mahdollista toteuttaa pienelläkin budjetilla. Mahdollisissa tulevaisuuden toteutuksissa voisi kokeilla suuremman budjetin tai pienemmän henkilöstöresurssin ryhmän toteuttamista.

Asiasanat: digitaaliset pelit, perustaidot, oppiminen, sosiaalipedagogiikka

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Social Services

TIIPPANA, TUOMAS & UOTILA, SAIJA:
"It's not about the games; it's playing them"
Digital Games as Support for Learning Basic Skills in Group Activities

Bachelor's thesis 52 pages, appendices 4 pages
May 2021

The aim was to explore possibilities of digital games in group activities aiming to strengthen basic skills. The group activities were part of rehabilitative work experience.

The data were gathered through interviews and observation during a project. The material was analyzed by means of qualitative content analysis. The sample consisted of seven participants of rehabilitative work experience. From these four were interviewed.

The majority of the interviewees stated that digital games have affected their basic skills. The results indicated that communality, group control and structure were the best parts of group activities. The findings imply that group activities need sufficient personnel, equipment and software.

There was a contradiction between observations and interviews among the effects of group activities for development of basic skills. Future studies are needed to determine the source of this contradiction. The results show that there is need for similar group activities in future. It seems that long-term basis and possibility for more choices are essential for future development.

Key words: digital games, basic skills, learning, social pedagogy

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	5
2	LÄHTÖKOHDAT	6
3	TEOREETTINEN VIITEKEHYS	8
	3.1 Oppiminen ja sosiaalipedagogiikka	8
	3.2 Digitaaliset pelit toiminnallisena menetelmänä	15
	3.3 Perustaidot	18
4	TUTKIMUSMENETELMÄT	20
	4.1 Tutkimuskysymykset	20
	4.2 Tutkimuksen toteutus	20
	4.3 Toiminnallisen osuuden ryhmä	21
	4.4 Aineiston tuottaminen	22
	4.5 Analyysiprosessi	24
5	TULOKSET	25
	5.1 Kokemuksia digitaalisten pelien vaikutuksesta perustaitoihin	25
	5.2 Ryhmätoiminnan kehittäminen	28
	5.3 Resurssit ja puitteet	33
6	JOHTOPÄÄTÖKSET	36
7	TUTKIMUKSEN EETTISYYS JA LUOTETTAVUUS	39
8	POHDINTA	44
	LÄHTEET	46
	LIITTEET	49
	Liite 1	49
	Liite 2	50
	Liite 3	51
	Liite 4	52

1 JOHDANTO

Tuoreimmassa Pelaajabarometrissa käy selväksi, että suurin osa suomalaisista pelaa aktiivisesti digitaalisia pelejä. Niitä pelaa aktiivisesti, eli vähintään kerran kuukaudessa 60,5 prosenttia, ja kaiken kaikkiaan digitaalisia pelejä pelaa 76,1 prosenttia kaikista tutkimukseen osallistujista. Voidaan siis sanoa, että digitaaliset pelit ovat suosittuja viihteen kulutusmuotoja. (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018.)

Aikuisten perustaitoja tutkivassa PIAAC-tutkimuksen mukaan suomalaisten aikuisten luku-, numero- ja tietotekniikkaa hyödyntävät ongelmanratkaisutaidot ovat maailmanlaajuisesti korkealla tasolla. Samanaikaisesti Suomessa aikuisten väliset erot ovat OECD-maiden suurimmat. Jopa kymmenellä prosentilla suomalaisista aikuisista perustaidot ovat niin heikot, että ne haittaavat arjesta selviytymistä. (Malin, ym. 2013, 84.) Tarkoituksena opinnäytetyössä on kehittää digitaalisten pelien käyttämistä perustaitojen oppimisen ja vahvistamisen välineenä ryhmätoiminnassa yhteistyössä Valo-valmennusyhdistyksen kanssa. Opinnäytetyö tavoitteena on tuoda tietoa sosiaalialan toimijoille, joita kiinnostaa digitaalisten pelien hyödyntäminen asiakastyössä. Opinnäytetyössä aineistoa kerättiin teema-haastatteluiden sekä havainnoinnin menetelmin. Toiminnallisilla menetelmillä ja asiakkaiden osallisuudella pyrittiin kohti sosiaalipedagogista työtettä.

Molemmilla opinnäytetyön tekijöillä on pitkä historia digitaalisten pelien harrastajina. Tästä johtui kiinnostus digitaalisten pelien käyttämiseen osana opinnäytetyötä sekä sen toiminnallista osuutta. Tähän yhdistettiin myös kummankin tekijän kiinnostus sosiaalipedagogiseen viitekehykseen.

2 LÄHTÖKOHDAT

Kuntouttavan työtoiminnan tavoitteena on auttaa asiakasta vahvistamaan elämänhallinta- ja toimintakykyään. Toiminnalla pyritään tukemaan asiakkaan pääsyä työhön, koulutukseen tai työvoimapalveluihin. (THL 2021.) Tampereen kaupungin kuntouttava työtoiminta on jaettu sosiaalisesti kuntouttavaan ja osallisuutta vahvistavaan työtoimintaan. Sosiaalisesti kuntouttavaa työtoimintaa säätelee sosiaalihuoltolaki ja sen tavoitteena on edistää kuntoutumista, arjenhallintaa ja päivärytmiä. Sosiaaliseen kuntoutuksen asiakkaat ovat työikäisiä henkilöitä, jotka saattavat olla esimerkiksi osatyökykyisiä, kuntoutustuella tai työkyvyttömyyseläkkeellä. Osallisuutta vahvistava työtoiminta pohjautuu lakiin kuntouttavasta työtoiminnasta ja siihen hakeutuvan henkilön tulee olla työtön työnhakija. Palveluihin ohjaututaan joko aikuissosiaalityön tai Tampereen kaupungin työllisyyspalveluiden kautta. Kuntouttavaa työtoimintaa toteuttavat palveluntuottajat. (Tampereen kaupunki 2021; Tampereen kaupunki 2020.)

Valo-Valmennusyhdistys on valtakunnallinen yhdistys, joka toimii Tampereella kuntouttavan työtoiminnan palveluntuottajana (Valo-valmennusyhdistys ry, 2021). Valo-Valmennusyhdistys on mukana toteuttamassa OPPIJA ikä kaikki -hanketta. OPPIJA ikä kaikki on Euroopan sosiaalirahaston rahoittama hanke, joka tähtää heikot perustaidot omaavien aikuisten taitojen kehittämiseen ja tukemiseen. Hanketta koordinoi Tampereen ammattikorkeakoulu ja se on osa Taito-hankeverkostoa. (OPPIJA ikä kaikki, n.d.) Hankeverkosto koostuu opetus- ja kulttuuriministeriön Taito-ohjelmaan valitsemista hankkeista (Taikoja, n.d.). Taito-ohjelma on osa Suomen rakennerahaston vuosien 2014-2020 Kestävää kasvua ja työtä -ohjelmaa. Taito-ohjelman taustalla on kansainvälinen aikuistutkimus PIAAC, jossa on tutkittu aikuisväestön luku-, numero- ja tieto- ja viestintätekniikkataitoja. (Bosquet 2017, 12.) Opinnäytetyön kokeileva ja kehittävä osuus toteutettiin osana OPPIJA ikä kaikki -hanketta.

Tarkoituksena opinnäytetyössä on kehittää digitaalisten pelien käyttämistä perustaitojen oppimisen ja vahvistamisen välineenä ryhmätoiminnassa. Opinnäytetyössä käytettiin toimintatutkimuksen, teemahaastatteluiden ja havainnoinnin

menetelmiä. Toiminnallisena osuutena toteutettiin kuntouttavan työtoiminnan asiakkaille suunnattu ryhmä. Tutkimusta varten kartoitettiin ryhmäläisten kokemuksia digitaalisten pelien vaikutuksesta perustaitoihin. Toiminnalla kokeiltiin, millaisia resursseja ja puitteita ryhmän toteuttamiselle tarvitaan. Toiminnan aikana menetelmää kehitettiin yhdessä asiakkaiden kanssa.

Ryhmä oli avoin kaikille Valo-Valmennusyhdistyksen Tampereen toimipisteiden kuntouttavan työtoiminnan asiakkaille. Ryhmään tavoiteltiin vapaaehtoisia digitaalisista peleistä kiinnostuneita henkilöitä. Ryhmää markkinoitiin kaikille avoimena toimintana, johon voi osallistua peli- ja perustaitotasoon katsomatta. Toiminnalla pyrittiin tukemaan ryhmäläisiä vahvistamaan omia perustaitojaan digitaalisten pelien avulla. Tällä tavalla saatiin kokemuksellista tietoa ryhmätoiminnan järjestämisestä ja voitiin tarkastella osallistujien kokemuksia toiminnan vaikutuksista.

Koronaviruspandemiasta johtuen kuntouttavan työtoiminnan palveluita on toteutettu elokuusta 2020 lähtien yhdistelemällä etä- ja lähitoteutusta. Palveluntuottajat noudattavat viranomaisien antamia hygieni- ja turvaväliohjeistuksia, joista johtuen lähipalveluissa rajoitetaan ryhmäkokoja. (Tampereen kaupunki 2020.) Vallitsevasta tilanteesta johtuen opinnäytetyön toiminnallinen ryhmä toteutettiin kokonaisuudessaan etäyhteyksien välityksellä.

Opinnäytetyö tavoitteena on tuoda tietoa sosiaalialan toimijoille, joita kiinnostaa digitaalisten pelien hyödyntäminen asiakastyössä. Tavoitteena on, että tämä toisi lisää pelaamiseen keskittyvää ryhmätoimintaa niiden asiakkaiden ulottuville, jotka nauttivat digitaalisten pelien pelaamisesta. Teoreettinen viitekehys pohjautuu vahvasti lasten ja nuorten parissa tehtyihin tutkimuksiin. Digitaalisten pelien hyödyntämistä oppimisen tukena ja toiminnallisena menetelmänä on tutkittu enemmän lapsi- ja nuorisotyön näkökulmasta. Opinnäytetyössä tarkastellaan miten digitaaliset pelit ja niiden ympärille rakennettu ryhmätoiminta koetaan oppimisen tukena. Toiminnallisten menetelmien hyötyjä on tutkittu laajasti, mutta digitaalisten pelien hyödyntämisestä toiminnallisena menetelmänä on vielä melko vähän kokemuksia aikuisten parissa. Opinnäytetyön tavoitteena on lisätä kokemuspohjaista tietoa digitaalisten pelien hyödyntämisestä.

3 TEOREETTINEN VIITEKEHYS

3.1 Oppiminen ja sosiaalipedagogiikka

Opinnäytetyön tavoitteena on kehittää ryhmätyöskentelyn muotoa, joka tukee aikuisia heidän perustaitojen oppimisessaan. Tästä johtuen on tärkeää ymmärtää, mitä on oppiminen ja mitä tapahtuu oppimisen aikana. Yhteiskuntatieteiden tohtori Järvikoski ja filosofian tohtori Härkäpää (2011) ovat määritelleet oppimista usealla tavalla. Oppimisella tarkoitetaan kokemuksesta syntyvää pysyvää muutosta toiminnassa ja ajattelussa. Lisäksi oppimisen aikana ihminen antaa kokeelleen uusia merkityksiä. Oppimista voidaan kuvata jatkuvana prosessina, jossa ihminen luo uutta tietoa sen mukaan, mitä hän tarvitsee ympäristöstään ja millaisia muutoksia hän haluaa saada aikaan. (Järvikoski & Härkäpää 2011, 172.)

Valtakunnallisen työpajayhdistyksen projektipäällikkö Hämäläinen ja projektityöntekijä Palo (2014) toteavat oppimisesta, että se on aktiivista toimintaa, joka on tehokkainta silloin, kun asia on oppijasta kiinnostavaa ja se liittyy hänen aikaisempiin kokemuksiinsa. Oppimiseen vaikuttavat monet tekijät, kuten aikaisemmat tiedot ja taidot sekä toiminta ja tunteet. (Hämäläinen & Palo 2014, 36.) Tutkija Salovaaran (2004) mukaan oppimiseen vaikuttavat myös sosiaalinen ja fyysinen konteksti sekä oppijan motivaatio. Tällöin oppimista edistetään luomalla oppimista edistävät puitteet ja tukemalla oppijaa tämän yksilöllisessä oppimisprosessissa. (Salovaara 2004.)

Oppimisprosessia kuvataan eri oppimisteorioissa eri tavalla. Erilaisilla oppimiskäsityksillä on erilainen ymmärrys oppimisen ydinasioista. (Järvikoski & Härkäpää 2011, 172.) Oppimiskäsitys liittyy vahvasti ihmiskäsitykseen. Ihmiskäsityksellä tarkoitetaan käsitystä siitä, miten ihmisenä olemisen eri puolet ilmenevät ja mikä on niiden perusluonne. (Hämäläinen & Palo 2014, 30–31.) Tässä opinnäytetyössä ihmisyyttä, oppimista ja kasvua tarkastellaan holistisen, eli kokonaisvaltaisen ihmiskäsityksen pohjalta. Kokonaisvaltaisen ihmiskäsityksen mukaan ihminen on kokonaisuus, johon sisältyy fyysinen, psyykinen, sosiaalinen ja kulttuurinen puoli (Järvikoski & Härkäpää 2011, 30). Seuraavaksi avataan holistiseen ihmiskäsitykseen sopivia oppimiskäsityksiä.

Kokemuksellisen oppimisen malli pohjautuu filosofi Deweyn kokemusfilosofiaan. Dewey painotti ihmisen kykyä oppia kokemuksesta. Kokemuksen kautta oppimiseen kuuluu sekä aktiivinen tekeminen ja kokeileminen sekä toiminnan ja sen seurausten reflektointi. (Hämäläinen & Palo 2014, 25.) Esa ja Sari Poikela (2014) kirjoittavat, että filosofi Kolb on kuvannut kokemuksellisen oppimisen nelivaiheisenä kehänä. Oppimisen ensimmäisessä vaiheessa on konkreettinen kokemus, jota ei pystytä vielä käsitteellistämään. Toisessa vaiheessa ilmiötä pyritään liittämään omiin yhteyksiinsä reflektoinnin avulla. Kolmannen vaiheen tavoitteena on ilmiön käsitteellistäminen. Kolmanteen vaiheeseen kuuluu siirtyminen loogiseen ajatteluun, tiedon etsintään ja ratkaisujen tuottamiseen. Neljännessä vaiheessa tuotettuja ratkaisua kokeillaan käytännössä, jolloin sykli lähtee alusta. Kolb on perustanut kehänsä Deweyn filosofian lisäksi Piagetin oppimis- ja kehitysteorioihin ja Lewinin ryhmädynaamiseen teoriaan. (Poikela & Poikela 2014, 74–75.)

Kognitiivisen oppimiskäsityksen mukaan ihminen käsittelee aktiivisesti saamiaan tietoja. Oppiminen on tavoitteellista toimintaa, jossa rakennetaan uusia tietorakenteita ja hyödynnetään niitä. Tämän käsityksen mukaan oppija asettaa itse tietoisesti omat oppimistavoitteensa. (Laine ym. 2014, 13.) Oppiminen ei ole ulkopäin tuleva mekaaninen tapahtuma, vaan siihen sisältyy tiedon prosessoimista. Prosessoitujen tietojen perusteella ihminen rakentaa skeemoja, eli ajattelun sisäisiä malleja, joita hän hyödyntää tarkastellessaan seuraavia uusia tietoja ja tilanteita. (Järvikoski & Härkäpää 2011, 174.) Kognitiivisen oppimiskäsityksen mukaan oppimisen edellytyksenä ovat motivoituminen opiskeluun, opittavien asioiden jäsentäminen ja oppimisprosessin oikeanlainen eteneminen (Laine ym. 2014, 13).

Konstruktivistisen oppimiskäsityksen mukaan ihminen rakentaa uutta tietoa aikaisemman oppimansa päälle (Salovaara 2004.). Oppiminen rakentuu siis sisäisten skeemojen ympärille, kuten kognitiivisenkin oppimiskäsityksen mukaan. Keskeistä on uuden tiedon valikointi, tulkinta ja muokkaaminen. (Järvikoski & Härkäpää 2011, 175.) Konstruktiivisen oppimiskäsityksen mukaan opittaessa on tärkeää painottaa asian ymmärtämistä, mikä auttaa rakentamaan uutta tietoa mielekkäästi. Oppimisen lähtökohtana on oppijan oma tapa hahmottaa maailmaa ja

käytettäviä käsitteitä. (Laine ym. 2014, 13.) Konstruktivistiseen oppimiskäsitykseen kuuluu myös, että oppiminen on perusluonteeltaan sosiaalista, yhteisöllistä ja aktiiviseen toimintaan sitoutuvaa. Erityisesti sosiaalisella vuorovaikutuksella on suuri merkitys oppimisessa. Oppimista tapahtuu myös dialogissa muiden henkilöiden kanssa, joissa omia käsityksiä ja valintoja perusteltaessa on mahdollista oppia uutta ja tarkastella omia ajatusprosesseja. Uusi tieto muodostuu erilaisissa tilanteissa ja ympäristöissä, joilla on merkitystä sen tulkinnan kannalta. Oppiminen on siis myös kontekstuaalista sekä tilanne- ja kulttuurisidonnaista. (Järvikoski & Härkäpää 2011, 175–176.)

Ihmisillä on ajateltu olevan erilaisia tapoja sisäistää oppimaansa informaatiota. Erilaisiksi oppimistyyleiksi voi listata visuaalisen, audittiivisen ja kinesteettisen oppimistyylin. Visuaalisessa oppimisessa painottuvat silmillä katsottavat materiaalit. Audittiivinen oppija taas prosessoi tietoa mieluiten kuulemalla ja kinesteettiselle oppijalle on tärkeää liike sekä siihen liittyvät tuntemukset. (Järvikoski & Härkäpää 2011, 178.) Näiden lisäksi voi mainita vielä taktiilisen oppimistyylin. Taktiiselle oppijalle on tärkeää kosketus, käsillä tekeminen ja tunteet. (Laine ym. 2014, 21.)

Näiden lisäksi oppimistyylejä voi jaotella Kolbin kokemuspohjaisen oppimisen mallin mukaisesti osallistujiin, tarkkailijoihin, päättelijään ja toteuttajaan. Osallistuja oppii parhaiten uusia asioita kokeilemalla ja konkreettisia kokemuksia hakeamalla. Tarkkailija prosessoi hankkimaansa kokemusta ja huolellisesti pohtien. Päättelijä nauttii omien teoriaa ja käytäntöä yhdistelevien päätelmien tekemisestä. Toteuttaja oppii parhaiten kokeilemalla opittuja ideoita ja teorioita käytännössä. (Laine ym. 2014, 23.) Opettajakorkeakoulun yliopettaja Guttorm (2015) painottaa, että nämä yllä mainitut kokemuspohjaisen oppimisen tyylit ovat vahvasti sosiaalisia ja vaihtelevat erilaisten tilanteiden ja ryhmien mukaan (2015.).

Kaikkiaan erilaisia oppimistyylijajitteluita on kymmeniä, mutta niille ei ole Guttormin (2015) mukaan tutkimuksissa löytynyt tieteellistä pohjaa. Nykyisen oppimispsykologisen tietämyksen mukaan erilaisissa oppimistyyleissä on siis kyse vahvasta uskomuksesta. Erilaiset oppimistyylit vaihtelevat tilanteen ja sen vaatimusten mukaan. Tärkeää olisikin tunnustaa, että oppijat ovat yksilöllisiä ja jokaisella

on omat yksilölliset vahvuutensa ja heikkoutensa. Tällöin hyvin rakennettu oppimistilanne tähtää siihen, että vahvuuksia hyödynnetään ja heikkouksia kehitetään. (2015.)

Yksi merkityksellisistä oppimisen osa-alueista on oppimismotivaatio. Oppimismotivaatio tukee oppijan toimijuutta, pystyvyyttä ja merkityksellisyyttä. Yksi suosituimmista oppimismotivaatioteorioista on tällä hetkellä itsemääräämisteoria. (Salmela-Aro 2018, 6.)

Itsemääräämisteorian avulla pyritään kuvaamaan niitä vuorovaikutusympäristöjä, jotka tukevat henkilön joko sisäisiä tai ulkoisia motiiveja. Teoria jakaantuu kolmeen psykologiseen perustarpeeseen, jotka vaikuttavat siihen, miten ihminen toimii. Nämä kolme tarvetta ovat kompetenssin tarve, autonomian tarve, sekä liittymisen tarve. Käytännössä näillä tarkoitetaan ihmisen tarvetta kokea osaamista tai kykyä, päätäntävaltaa varsinkin omissa asioissaan, sekä kokemus siitä, että hän kuuluu johonkin, hänestä pidetään. Teoria pyrkii näiden kautta havainnollistamaan sitä, miten vuorovaikutusympäristö voi parhaimmillaan taata ihmisille nämä psykologiset perustarpeet. (Helkama ym. 2015, 210–211.)

Itsemääräämisteorian mukaan vuorovaikutusympäristössä vaikuttava auktoriteetti, esimerkiksi koululuokassa opettaja, voi vaikuttaa vallitsevaan ilmapiiriin. Auktoriteetti voi olla autonomiaa tukeva tai sitä hallitseva, kontrolloiva. Toisin sanoen auktoriteetti voi tuoda ryhmään ilmapiirin, joka tukee tai haittaa perustarpeita. Kontrollilla tarkoitetaan ulkoisia motivaation keinoja, kuten rangaistuksia tai palkintoja. Itsemääräämisteoria pyrkii herättämään vuorovaikutusympäristöllä osallistujien sisäiset syyt tehdä asioita. Näitä kutsutaan omaehtoisiksi motivaation muodoiksi. Tässä on se hyvä puoli, että vaikka osallistuja ei kokisikaan itse toiminnanmuotoa mielekkääksi, niin jos hän kykenee näkemään siitä tulevat positiiviset seuraamukset, saa sisäinen motivaatio hänet pysymään toiminnassa kuitenkin mukana. (Helkama ym. 2015, 211–212.)

Kallio (2014, 21, 24) toteaa, että aikuisten ajattelu paikoitellen eroaa nuorten ajattelusta. Ajattelun kehitys on koko elämän mittainen kehitystehtävä. Tutkimuksien valossa voidaan esimerkiksi havaita, että aikuisen laaja kokemustausta vaikuttaa hänen itsensä ja vastaanotetun tiedon käsittelyyn. Aikuisen ajattelun kehityksestä

on määritelty kolme vaihetta: ehdoton, suhteellinen ja kokoava sekä yhdistävä ajattelu. Ajattelun nähdään siis kehittyvän ehdottomista totuuksista suhteellisen jaottelun hyväksymiseen ja kehityksen huippuna pidetään useaa näkökulmaa yhdistävää ja valikoivaa ajattelua. (Kallio 2014, 21, 24.) Kun opinnäytetyön kohderyhmänä on aikuiset, on tärkeää ottaa huomioon, että aikuisten ajattelu eroaa lasten ja nuorten ajattelusta. Tämän lisäksi on tärkeää huomata, että kohderyhmän sisällä saattaa olla laajaa hajontaa ajattelun taitojen suhteen.

Reflektoinnilla on tärkeä rooli aikuisten ajattelun kehittymisessä ja oppimisessa. Reflektointia voidaan harjoittaa toimintaa ennakoivasti, toiminnan aikana ja toiminnan jälkeen. Reflektoinnin tavoitteena on auttaa oppijaa hahmottamaan uuteen kokemukseen ja tietoon sisältyviä merkityksiä, perspektiivejä ja uskomuksia. Reflektiivistä ajattelua on korostettu erityisesti aikuisten oppimiseen liittyvänä toimintana, jota painotetaan erityisesti kokemuksellisessa oppimiskäsityksessä. (Poikela & Poikela 2014, 76.)

Kasvatustieteen professori Moss ja sosiaalipedagogiikan professori Petrie (2019) mukaan kaiken kasvatuksen tavoitteena on minän rakentuminen ja kehittyminen sekä tietoinen itsensä kehittäminen. Kasvatus on vuorovaikutuksessa tapahtuvaa toimintaa, jossa toisella osapuolella on merkityksellinen, mutta ei ennaltamäärävä rooli. (2019, 8.) Kurki (2014) kirjoittaa, että aikuiskasvatuksen tavoitteena ovat persoonan vahvistaminen, yhteisöllinen vuorovaikutus ja kokemusten jakaminen. Aikuiskasvatuksen fokus on kasvamaan saattamisessa. (Kurki 2014, 118.) Kun työskennellään aikuisten kanssa, on siis tärkeätä kiinnittää huomiota persoonan vahvistumiseen, yhteisöllisyyteen ja vuorovaikutukseen. Tässä opinnäytetyössä näitä ilmiöitä tarkastellaan sosiaalipedagogisesta viitekehyksestä.

Sosiaalipedagogiikka on kasvatus- ja yhteiskuntatieteiden välimaastoon sijoitettava käytännönläheinen teoreettinen viitekehys. Olennaista on sosiaalisen hädän ja sosiaalisten ongelmien helpottaminen pedagogisin keinoin, teorian ja käytännön kohdatessa. (Hämäläinen & Kurki 1997, 11.) Hämäläinen (2019) määrittelee sosiaalipedagogiikan opiksi, jonka avulla tarkastellaan ja toteutetaan kasvatusta ja ihmisen kasvua sosiaalisessa kontekstissa. Sosiaalipedagogiikka nähdään keinona helpottaa sosiaalisia ja yksilöllisiä ongelmia heikentyissä yhteisöissä. (Hämäläinen 2019, 6, 13.)

Sosiaalipedagogiikasta on olemassa monia variaatioita, jotka ovat kehittyneet vastaamaan oman historiallisen ajanjaksonsa ja kulttuuriympäristönsä tarpeisiin. Ajasta tai paikasta riippuen sosiaalipedagogiikka voidaan nähdä joko ammattina tai teoreettisena viitekehyksenä. Suomessa sosiaalipedagogiikka ymmärretään teoreettisena viitekehyksenä. (Hämäläinen 2019, 8–9, 11.) Seuraavaksi tarkastellaan aikuisten oppimisen tukemiseen tähtäävän toiminnallisen ryhmän näkökulmasta oleellisia sosiaalipedagogisia käsitteitä: yhteisöllisyys ja sosialisatio, dialogi ja toiminnallisuus.

Yhteisö on jonkin asian ympärille muodostunut ryhmä, jolla on yhteinen päämäärä, tavoite, arvot ja normit. Yhteisöllisyydellä tarkoitetaan osallisuutta, yhteenkuuluvuuden tunnetta sekä sen tarpeen tunnustamista ja arvostamista. (Hämäläinen & Palo 2014, 48.) Sosiaalipedagogiikan tutkijat Nivala ja Ryyänen (2019) toteavat, että sosiaalipedagogiikassa osallisuudella tarkoitetaan ihmisen ja yhteisön välisen suhteen tavoiteltavaa luonnetta. Osallinen suhde toteutuu, kun ihminen on osa, toimii osana ja kokee olevansa osa yhteisöä. Osallisuuden toteutuminen tarkoittaa siis sekä osallistumista että kuulumista. (2019, 138–139.)

Sosialisatio kuvaa ihmisen ja yhteiskunnan välisen suhteen kasvua. Se on prosessi, joka rakentuu, kehittyy ja muotoutuu uudelleen elämän eri vaiheissa. Prosessin aikana ihminen omaksuu yhteiskunnassa vallitsevia normeja, arvoja ja uskomuksia sekä näihin perustuvia toiminta- ja ajattelutapoja. (Nivala & Ryyänen 2019, 146.) Tutkija Winman (2020) määrittelee sosialisatian edellä mainitun kaltaiseksi prosessiksi, jossa henkilö kehittää oman identiteettinsä suhteessa muihin ihmisiin. Hänen mukaansa tämän päivän digitalisoituvassa yhteisössä sosialisatio tarvitsee myös muita tietoja ja taitoja. Pelkkien olemassa olevien normien ja arvojen omaksuminen ei riitä, sillä digitalisoitunut yhteisö on todella monipuolinen ja sirpaleinen. (Winman 2020, 6.)

Integraatio tarkoittaa ihmisen kiinnittymistä yhteiskuntaan. Se kulkee siis käsi kädessä sosialisatian kanssa. Tavoitteena on, että ihminen löytää sellaisen paikan yhteiskunnasta, jossa hän voi mielekkäästi toteuttaa itseään ja elää yhdessä muiden kanssa. (Nivala & Ryyänen 2019, 152.) Yksi tämän päivän integraation ongelmista on, että nykyisissä yhteiskunnissa ei ole enää selkeitä paikkoja, mihin

kiinnittyä. Integraatiota voi kuvata prosessiksi, jossa palaset sopeutuvat kokonaisuuteen. (Winman 2020, 4.)

Sosiaalipedagogiikassa integraation tarkasteluun yhdistyy emansipaation näkökulma. Emansipaatio tarkoittaa kasvua, jossa ihminen vapautuu ajattelemaan ja toimimaan itsenäisesti sekä samanaikaisesti yhteisvastuullisesti muiden kanssa. Sosiaalipedagogisen integraation tavoitteena ei siis ole sopeutua vain vallitsevan yhteiskunnan ehtoihin, vaan integraatiossa on oltava mukana mahdollisuus ihmisen itsensä toteuttamiseen. (Nivala & Ryyänen 2019, 152–153.) Winman (2020) kutsuu prosessia, jossa kokonaisuus sopeutuu vastaanottamaan siihen kuuluvia palasia, inkluusioksi (2020, 4.) Voidaan siis nähdä, että sosiaalipedagogiikassa pyritään samanaikaisesti tukemaan ihmisen liittymistä vallitsevaan yhteisöön, vahvistamaan hänen vapaata ajattelua ja toimintaa sekä edistämään yhteiskunnallisia muutoksia, jotka helpottavat yksilöiden liittymistä siihen. Näiden tavoitteiden toteuttamisessa dialogisuudella ja toiminnallisuudella on vahva rooli.

Ihmisen hyvinvointiin sekä toimintakykyyn vaikuttaa myös vahvasti tunteet ja niiden säätely. Tunteiden säätelyllä tarkoitetaan omiin tunnetiloihin vaikuttamista arvioimalla tilannetta, joka aiheuttaa sen. Tunteiden säätely auttaa arvioimaan omia toimintatapoja sekä harkitsemaan miten käyttäytyä erilaisissa tilanteissa. Sitä voi tehdä sekä positiivisiin että negatiivisiin tunteisiin. Vähäinen masennus sekä ahdistuneisuus on linkitetty hyvään tunteiden säätelykykyyn. (Nurmi & ym. 2014, 212.)

Sosiaalipedagogiikassa dialogilla on keskeinen merkitys. Sillä tarkoitetaan ihmisten välistä suhdetta ja vuorovaikutusta. Se on kommunikaatiota, jossa kaksi toisiinsa tasa-arvoisesti suhtautuvaa ihmistä etsivät ja keskustelevat näkemyksistä ja merkityksistä sekä oppivat maailmasta ja muista ihmisistä. Tavoiteltavassa dialogisessa suhteessa toinen ihminen nähdään ja kohdataan sellaisena kuin hän on. (Nivala & Ryyänen 2019, 112.) Dialogin tavoitteena on tukea yhdessä kasvamista (Hämäläinen & Palo 2014, 47.). Kun uskalletaan asettua vuorovaikutukseen toisen ja monien toisien ihmisten kanssa ihmiset kasvavat yhdessä. Erityisesti toimintaa ja reflektiota yhdistävällä yhdessä toimimisella on kasvua vahvistava vaikutus. (Kurki 2014, 119.)

Dialoginen kohtaaminen on yksi sosiaalipedagogisen työtteen ominaispiirteistä. Kohtaamisen tavalla voidaan tukea tai tukahduttaa ihmisen kasvua. Sosiaalipedagogiikassa dialoginen kohtaaminen tarkoittaa tietynlaista suhdetta ja vuorovaikutusta ihmisten välillä. Toimivaa kohtaamista ohjaavat tasavertaisuus, luottamus, avoimuus, läsnäolo, hyväksyntä ja molemminpuolinen kunnioitus. (Nivala & Rynänen 2019, 190–191.) Jotta aito kohtaaminen on mahdollista, vaaditaan herkkyyttä ymmärtää toinen ihminen moniulotteisena kokonaisuutena (Hämäläinen & Palo 2014, 47.).

Luovuudella ja luovalla toiminnalla on sosiaalipedagogiikassa suuri painoarvo. Toiminnallisilla menetelmillä voidaan vahvistaa itseluottamusta, saada onnistumisen kokemuksia, havainnoida elämän hyviä puolia ja laajentaa näkemyksiä ja omaa identiteettiä. (Moss & Petrie 2019, 6.) Toiminnan tavoitteena on tukea ihmisen kasvua. Toiminnan aikana ihmisen harjoittaa valintojen tekemistä ja luo ja rakentaa niiden avulla itseään. Toiminta tapahtuu aina yhdessä toisten ihmisten kanssa, joten sillä on myös yhteisöllinen ja integroiva vaikutus. (Kurki 2014, 121.) Toiminnallisuuden arvostus on yhteydessä yhteisöllisyyteen. Toiminnassa keskeistä on yhdessä tekeminen ja toiminnan yhteinen reflektointi. Toiminnallisuudella tarkoitetaan sosiaalipedagogiikassa nimenomaan yhteistoiminnallisuutta, eli ihmisten yhteistä toimintaa. Tärkeitä ovat yhteistoiminnan prosessit, joiden aikana edetään yhteistyössä yhdessä tunnistetusta tarpeesta kohti yhdessä sovittua päämäärää. Yhteistyössä on tärkeää kaikkien osallisuus ja kaikkien osaamisen hyödyntäminen. Tavoitteena on, että kaikki sitoutuvat toimintaan, osallistuvat päätöksiin, kantavat vastuuta ja osallistuvat toiminnan arviointiin. (Nivala & Rynänen 2019, 209.)

3.2 Digitaaliset pelit toiminnallisena menetelmänä

Digitaaliset pelit voidaan määritellä usealla erilaisella tavalla: aina taidemuodosta muodolliseksi järjestelmäksi ja eräänlaiseksi leikin versioksi. Yhteistä erilaisille pelien määritelmille on se, että peli noudattaa tiettyjä sääntöjä ja se tähtää yleensä tiettyyn tavoitteeseen tai konfliktin ratkaisuun. Pelin ja leikin vahvimmin näkyvä ero on säännöissä ja niiden muodostamassa järjestelmässä. Siinä, missä leikin säännöt ovat joustavia ja saattavat muuttua, pelin säännöt ovat ennalta-

sovittuja ja pysyviä. Nämä ominaisuudet ovat pääsääntöisesti yhteisiä kaikille peleille riippumatta siitä, millaiseen muotoon ne on rakennettu. (Manninen 2007, 16—17.)

Samankaltaista määrittelyä tekee myös Arthur Berger (2002). Digitaaliset pelit ovat aivan oma viihteen muotonsa. Se kykenee tarjoamaan elokuvamaisia elämyksiä, mutta pelaaja pystyy myös samalla vaikuttamaan peliin. Berger myös jakaa digitaalisia pelejä yhdistävät piirteet kahdeksaan eri luokkaan. Ne ovat viihdettä, niissä pelaajat noudattavat tiettyjä sääntöjä, ne sijoittuvat usein tiettyyn tai tiettyihin sijainteihin, usein pitävät sisällään kilpailullisia ominaisuuksia, ne voivat peilata oikeaa maailmaa, mutta ovat kuitenkin keinotekoisia, sisältävät useita eri genrejä urheilusta roolipelaamiseen, niissä on mahdollista huijata ja pelaajan on mahdollista lopettaa pelaaminen niin halutessaan. (Berger 2002, 9, 13.)

Digitaaliset pelit voidaan myös määritellä niiden pelaamisen (play) kautta. Tässäkin määritelmässä digitaalisia pelejä voidaan tarkastella vapaaehtoisena aktiviteettina, joka sisältää joukon sääntöjä, joita pelaaja noudattaa. Siinä korostetaan pelaamisen kautta saavutettavia erilaisia tosimaailmaista poikkeavia tunteita, jännitystä (tension), iloa (joy) sekä tietoisuutta (consciousness). Pelatesaan ihminen pyrkii erottamaan pelimaailman oikeasta maailmasta. (Berger 2002, 11—12.)

Yhteistä määritelmille tuntuu olevan, että digitaaliset pelit kiteytyvät niiden sisältämiin sääntöihin sekä tavoitteisiin, joita pelaajan täytyy noudattaa saavuttaakseen pelin alkupisteestä päätepisteen. Ne ovat vuorovaikutuksellisia, mikä toteutuu virtuaalisessa ympäristössä, jonkin syötelaitteen, esimerkiksi peliohjaimen tai näppäimistön avulla. Kun pelaaja reagoi virtuaaliseen maailmaan syötelaitteen avulla, reagoi se myös takaisin siihen sopivalla visuaalisella vastineella. Tätä vuorovaikutusta kutsutaan pelattavuudeksi. (Kuorikoski 2018, 24.)

Toiminnallisten menetelmien sisältöjä voivat olla esimerkiksi käsityöt, liikunta, taide, pelit tai muu yhteistyötä sisältävä toiminta. Toiminnan tulee aina olla tavoitteellista. Toiminnallisilla ryhmillä pyritään tukemaan yksilön toimintakykyä ja voimaantumista. (Tanskanen 2015, 106.)

Tutkija Bluemink (2011, 268–269, 272) on tutkinut virtuaalisen pelaamisen hyödyntämistä ryhmätyöskentelyssä. Artikkelissaan hän toteaa, että pelitehtävien avulla oli mahdollista tukea ryhmän yhteisöllistä toimintaa ja oppimista. Pelaamisen aikana pelaajat keskustelivat aktiivisesti keskenään ja etsivät pelin esittämiin pulmiin ratkaisuja yhdessä. Pelin visuaalinen ympäristö loi vahvan kokemuksen jaetusta tilasta pelaajien välille, vaikka he saattoivat olla fyysisesti kaukana toisistaan. Pelistä muodostui vahva sosiaalinen kokemus, josta riitti puhuttavaa tutkimuksen haastatteluvaiheessa. Pelikokemuksen reflektoinnilla oli oleellinen osa syvempien oppimisvaikutuksien saamiseksi. Oppiminen tapahtuu helpommin, kun sen saa käsitellä jonkun toisen henkilön kanssa. Keskustelu, kysyminen ja selittäminen mahdollistaa sen, että tietoa tuottaa sekä kysyjä, että vastaaja. Jokainen keskusteluun osallistuva henkilö saa käsityksen opittavasta asiasta sekä oppimista edistäneestä tilanteesta. Tällöin tietoa rakennetaan yhdessä. Tätä kutsutaan yhteisölliseksi oppimiseksi. Jotta se voi toteutua on tärkeää huomioida, että jokainen yhteisöön kuuluva henkilö pystyy osallistumaan tiedon tuottamiseen tasapuolisesti. (Bluemink 2011, 268–269, 272.)

Millaiset digitaaliset pelit tukevat oppimista? Ängeslevän (2014) mukaan poikkeavat tapahtumat sekä ympäristöt, kuten luokkaretket tukevat oppimista poikkeuksellisen tilanteen kautta. Tällöin poikkeava tapahtuma jää herkemmin mieleen kuin perinteinen luokkaympäristössä toteutettu opetus. Sama pätee hänen mukaansa myös digitaalisiin peleihin. Perinteiset oppimispelit eivät motivoi pitkäkestoiseen motivoimiseen samalla tavalla kuin tavanomaiset viihteelliset digitaaliset pelit. Digitaaliset pelit taas auttavat ongelmanratkaisukyvyyn kehittämisessä samaan tapaan kuin kirjoittamaan voi oppia tekemällä itse fanifiktiota. (Ängeslevä 2014, 119.)

Digitaalisten aktiivinen pelaaminen on todettu parantavan tuloksia ICT-taitotestissä. On tutkittu, että erityisesti video- ja tietokoneella moninpelejä säännöllisesti pelaavat nuoret pärjäävät ITC-testissä selkeästi paremmin silloin tällöin digitaalisia pelejä kuluttaviin nuoriin verrattuna. Huomionarvoista on myös se, että nimenomaan tietokoneen käyttäminen verrattuna esimerkiksi kännykän käyttöön edistää ICT-taitojen oppimista. (Karakainen, Kivinen & Hutri 2015, 11–12.)

Papoutsi (2016, 39) on tutkinut teknologia-avusteista empatiataitojen oppimista. Artikkelissaan hän toteaa, että teknologian ja pelien on todistettu olevan tehokkaita työvälineitä tukemaan terapiaa, kulttuurien välistä kommunikaatiota, lisäämään ymmärrystä etnisistä, uskonnollisista ja historiallisista konflikteista ja esittelemään uusia perspektiivejä suuriin globaaleihin tapahtumiin. Pelien on myös todettu edistävän ihmisten sosiaalisia taitoja. (Papoutsi 2016, 39.)

Myös Ängeslevä (2014, 128—129) viittaa digitaalisia pelejä pelaavien aktiiviseen osallistumiseen, sekä kollektiiviseen ymmärrykseen. Hän tosin käyttää tästä termiä kollektiivinen älykkyys, mutta tarkoittaa sillä samaa yhteisöjen sisäistä oppimista. Hän näkee asian niin, että pelit ovat alustoja, jotka kannustavat pelaajia osallistumaan sekä sosiaalisesti tutkimaan tai tekemään asioita. Hän myös tarkoittaa, että kollektiivinen älykkyys vaatii sekä noviiseja että eksperttejä. Noviiit työskentelevät ensin sosiaalisen yhteisön ulkopuolella, tarkastellen jo opittua tietoa. Pikkuhiljaa hän lähtee sisäistämään aiempien eksperttien tuottamaa tietoa ja syventää samalla omaa asiantuntijuuttaan. Siitä hän etenee kohti yhteisön ydintä ja alkaa osallistua keskusteluun aktiivisemmin, saavuttaen täysivaltaisen yhteisön jäsenyyden ja osallistuen toden teolla toimintakulttuuriin. (Ängeslevä 2014, 128—129.)

3.3 Perustaidot

Koska OPPIJA ikä kaikki -hanke on osa opetus- ja kulttuuriministeriön Taito-ohjelmaa, hankkeessa perustaidot on määritelty PIAAC-aikuistutkimuksen pohjalta (OPPIJA ikä kaikki, n.d., Taikoja, n.d.). PIAAC on osa taloudellisen yhteistyön ja kehittämisjärjestön OECD:n (Organisation for Economic Co-operation and Development) aloitteesta käynnistynyttä tutkimusohjelmaa. PIAAC-tutkimuksessa aikuisten perustaidoiksi on määritelty luku-, numero- ja tietotekniikkataidot. (Malin ym. 2013, 4, 9.) Opinnäytetyössä perustaitoja määritellään tältä samalta pohjalta. Perustaidoilla on merkittäviä vaikutuksia henkilön elämään. Heikot perustaidot voivat haitata jokapäiväistä elämää, työllistymistä ja lisätä syrjäytymisen riskiä. Suomessa aikuisväestöllä perustaidot ovat pääasiassa korkealla tasolla, mutta erot aikuisten välillä ovat todella suuret. Vuonna 2012 PIAAC-tutkimuksessa Suomen aikuisilla yli kymmenellä prosentilla oli heikot perustaidot. (Malin ym. 2013, 84.)

Lukutaidolla tarkoitetaan henkilön kykyä ymmärtää ja soveltaa kirjoitettua tekstiä. Tämä sisältää myös interaktiivisen tekstin ja sen tuottamisen, esimerkiksi viestimisen sähköpostin välityksellä. Numerotaidot sisältävät henkilön kyvyn kehittää ja käyttää matemaattista ajattelua sekä hallitsemaan ja sitoutumaan aikuiselämässä tarvittaviin matemaattisiin taitoihin ja niiden käyttämiseen. Numerotaitoja määriteltäessä ei kiinnitetä huomiota pelkästään kognitiivisiin taitoihin, vaan myös asenteilla ja uskomuksilla on merkitystä niiden käyttämisessä. Digitaidoilla tarkoitetaan kykyä käyttää ja soveltaa digitaalisia välineitä, ympäristöjä ja sovelluksia tiedon hankkimiseen, viestimiseen ja tehtävien tekemiseen. PIAAC-tutkimuksessa digitaidot painottuvat ongelmanratkaisukykyyn, eli siihen, kuinka hyvin henkilö pystyy soveltamaan digitaitojaan ongelmatilanteissa. (Malin ym. 2013 10—11.)

PIAAC-tutkimuksen tavoitteena on ollut selvittää, kuinka hyvin aikuiset ihmiset hallitsevat edellä määritellyt perustaidot. Lisäksi on arvioitu, kuinka hyvin taidot vastaavat työelämän vaatimuksia. (Malin ym. 2013, 9.) Taito-ohjelmassa tavoiteltava kansalaisten osaaminen on määritelty täysin OECD:n nimeämien ja valitsemien perustaitojen pohjalta. Taloudellisen ja työelämäkeskeisen OECD:n roolia koulutuspoliittisena suunnannäyttäjänä on kritisoitu. Perustaidot onkin vakiintumaton termi, joka voidaan määritellä eri asiayhteyksissä eri tavalla. Esimerkiksi Mäkisen tutkimuksessa perustaidoiksi on nimetty myös oppimisen sekä arjen- ja elämänhallinnan taitoja. (Mäkinen 2018, 305, 316.)

Opinnäytetyössä keskitytään erityisesti digitaitojen vahvistumiseen. Aikaisemmin määriteltyjen ominaisuuksien lisäksi digitaidot sisältävät myös tavoitteiden asettamista, työskentelyn suunnittelemista ja olemassa olevan tiedon soveltamista. (Malinen ym. 2013, 12.) Opinnäytetyössä kokeillaan digitaalisten pelien ja ryhmätoiminnan mahdollisuuksia auttaa aikuisia kehittämään ongelmanratkaisutaitoja, tietoteknisten laitteiden hallintaa sekä tiedon löytämistä, arvioimista ja ymmärtämistä. Nämä ovat taitoja, joita tarvitaan myös muiden digitaitojen oppimiseen.

4 TUTKIMUSMENETELMÄT

4.1 Tutkimuskysymykset

Opinnäytetyössä haettiin vastauksia seuraaviin tutkimuskysymyksiin:

1. Miten asiakkaat kokevat digitaaliset pelit perustaitojen oppimisen ja vahvistamisen näkökulmasta?
2. Miten voidaan kehittää ryhmätoimintaa, kun työvälineenä on digitaaliset pelit?
3. Millaisia puitteita ja resursseja tarvitaan, jotta digitaalisen pelamisen ympärille rakennettu ryhmätoiminta on mahdollista toteuttaa?

4.2 Tutkimuksen toteutus

Opinnäytetyö toteutettiin toiminnallisella tutkimuksella, jossa käytettiin kvalitatiivisen eli laadullisen tutkimuksen menetelmiä. Toiminnallisella tutkimuksella tarkoitetaan toiminnan ja tutkimuksen samanaikaista hyödyntämistä. Toimintatutkimuksella pyritään saavuttamaan välitöntä ja käytännönläheistä hyötyä (Heikkinen 2010, 214).

Kvalitatiivisessa, eli laadullisessa, tutkimuksessa aineisto voidaan hankkia kolmella erilaisella tavalla: haastattelulla, havainnoimalla tai dokumentteja tulkitsemalla (Patton 2002, 4). Opinnäytetyössä tietoa kerättiin teemahaastatteluiden ja havainnoinnin avulla. Teemahaastattelu, eli puolistrukturoitu haastattelu, etenee etukäteen valittujen teemojen ja niihin liittyvien tarkentavien kysymysten mukaisesti. Menetelmän tavoitteena on nostaa esiin haastateltavien tulkintoja asioista, niille annettuja merkityksiä sekä merkityksien syntymistä vuorovaikutuksessa. (Tuomi & Sarajärvi 2006, 77.) Haastattelulla kartoitettiin henkilöiden omia kokemuksia, tunteita sekä tietoa ryhmän toiminnasta ja digitaalisten pelien hyödyntämisestä perustaitojen oppimisen tukena. Havainnoimalla taas seurattiin ryhmässä käytettyjä resursseja, sen vuorovaikutusta sekä perustaitojen käyttämistä.

Aineiston analyysissä painotetaan haastatteleamalla kerättyä aineistoa, jota täydennetään havainnoimalla kerätyllä aineistolla. Havainnointia toteutti ohjaajat, jotka koostivat jokaisen toteutuskerran jälkeen muistiinpanot kyseisestä kerrasta.

Aineiston keräämisen jälkeen aloitettiin sen analysoiminen. Kvalitatiivisessa analyysissä voidaan käyttää kolmea erilaista lähtökohtaa, aineistolähtöinen, teoriasidonnainen sekä teorialähtöinen analyysi. Opinnäytetyössä käytetään teoriasidonnaista analyysia. Teoriasidonnainen analyysi ei pohjaudu johonkin olemassa olevaan teoriaan, vaan nojaa siihen aineiston luokitteluvaiheessa. (Tuomi & Sarajarvi 2006, 98.) Opinnäytetyössä päädyttiin käyttämään teoriasidonnaista analyysia sen kyvyn takia sanoittaa aineistoa teoriaan nojaten ilman, että kumpikaan ohjaa toista liikaa.

4.3 Toiminnallisen osuuden ryhmä

Ryhmä koostui seitsemästä vapaaehtoisesta osallistujasta, jotka tulivat mukaan Valo-Valmennusyhdistyksen kuntouttavan työtoiminnan pajoilta. Ryhmäläisillä oli vaihtelevasti kokemusta digitaalisista peleistä sekä etätoiminnan mahdollistavista laitteista ja sovelluksista. Käytännössä osalle ryhmäläisistä laitteet ja sovellukset olivat ennestään tuttuja, kun taas osalle ne olivat vieraampia.

Ryhmä kokoontui kuusi kertaa helmi-maaliskuussa 2021, jolloin vallitsevasta koronaviruspandemiasta johtuen kuntouttavaa työtoimintaa on toteutettu pääasiassa etätoteutuksena. Ryhmäläisillä oli yhtä lukuun ottamatta omat laitteet, joilla he osallistuivat mukaan toimintaan. Yhdelle osallistujalle järjestettiin laitteet Valo-Valmennusyhdistyksen toimintatiloihin. Etätoteutuksen tapaamislustana käytettiin Discord-sovellusta. Discord on ilmainen keskustelu- ja viestintäsovellus yhteisöille. Ryhmälle luotiin Valo-Valmennusyhdistyksen Discord-palvelimelle oma teksti- ja puhekanava, joka oli avoinna ainoastaan toimintaan osallistuville henkilöille sekä ohjaajille.

Ryhmän aikana käytettiin yhteensä 10 erilaista digitaalista peliä. Ryhmän toiminnassa käytetyt digitaaliset pelit valikoituivat ohjaajien ennakkoon koostamalta listalta, johon myös ryhmäläiset ehdottivat omia vaihtoehtojaan. Pelien kriteereinä

oli niiden ilmaisuus osallistujille sekä se, että ne ovat tarkoitettu yhdessä pelattavaksi. Ensimmäisellä toteutuskerralla tältä ehdotuslistalta valittiin yhdessä ryhmäläisten ja ohjaajien kanssa ne pelit, jotka tulivat mukaan itse toteutukseen. Lista toteutukseen valituista peleistä on liitteenä 3.

Ohjaajat suunnittelivat jokaisen toteutuskerran rakenteen. Jokainen ryhmätapaaminen oli kestoltaan neljä tuntia. Ne koostuivat virittelevästä osuudesta, pelaamisesta, tauoista sekä toimintakerran purusta. Yhden tapaamisen aikana pelattiin päivälle valittua kestoltaan pidempää digitaalista peliä, ja vaihtelevasti muutamaa kevyempää, lyhytkestoista peliä. Liitteenä 2 on yhden toteutuskerran ohjaussuunnitelma.

Viimeisen, eli kuudennen, toteutuskerran jälkeen ryhmään osallistuneita henkilöitä pyydettiin haastatteluun, jossa kartoitettiin heidän kokemuksiaan digitaalisten pelien vaikutuksesta perustaitoihin. Haastatteluihin osallistui neljä henkilöä. Haastattelut toteutettiin Discord-sovelluksella yksityispuheluina, johon osallistui haastateltava sekä ryhmänohjaajat, jotka toimivat haastattelijoina.

4.4 Aineiston tuottaminen

Aineisto koostettiin kahdella eri tavalla: havainnoimalla ryhmää sekä teemahaastatteluilla. Perustaitoja määriteltessä on hyvä huomioida, että ne ovat sidoksissa aikaan ja ympäristöön (Mäkinen 2018, 306). Opinnäytetyössä perustaitoja lähdettiin määrittelemään PIAAC-aikuistutkimuksen pohjalta, jolloin perustaitoina nähtiin ensisijaisesti luku-, numero- ja digitaidot. Tämä määritelmä perustaidoista on ohjannut tutkijoiden havainnointia ryhmätoiminnan aikana. Havainnointi tapahtui jokaisen toimintakerran jälkeen ohjaajien toimesta. Havainnoinnissa kiinnitettiin huomiota toimintakerran aikana käytettyihin perustaitoihin, ryhmässä tapahtuneeseen vuorovaikutukseen sekä käytettyihin resursseihin. Havainnointi jaettiin kolmeen osioon tutkimuskysymysten mukaisesti.

Teemahaastattelut toteutettiin viimeisen toteutuskerran jälkeen. Haastateltavat olivat vapaaehtoisia ryhmään osallistuneita henkilöitä. Seitsemästä ryhmäläisestä haastatteluun osallistui neljä henkilöä. Haastateltavista henkilöistä ei ole tiedossa ikää tai sukupuolta. Tietoja ei kerätty, koska niitä ei nähty tarpeelliseksi

tutkimuskysymysten kannalta tarkasteltuna. Haastattelut toteutettiin yksityispuheluina Discord-sovelluksessa. Läsnä niissä olivat haastateltavan lisäksi molemmat ryhmänohjaajat, jotka toimivat haastattelijoina. Haastatteluiden pituudet vaihtelivat kestoaltaan 20 minuutista 40 minuuttiin. Ne nauhoitettiin tallennusohjelmalla, jonka jälkeen aineisto litteroitiin.

Haastattelu toteutettiin puolistrukturoituna eli teemahaastatteluina. Yhdeksän haastattelukysymystä johdettiin kolmesta tutkimuskysymyksestä. Ennakkoon valmisteltujen kysymysten rinnalle tuli haastattelutilanteessa myös tarkentavia kysymyksiä. Ennakkoon valmistellut haastattelukysymykset ovat liitteenä 4.

Ensimmäisissä kolmessa kysymyksessä haastateltavilta kysyttiin, millaisia perustaitoja digitaalisia pelejä pelatessa tarvitaan, ovatko pelit vaikuttaneet heidän perustaitojen osaamiseen ja millaisia perustaitoja he käyttivät toiminnan aikana. Näillä haettiin vastauksia siihen, miten ryhmään osallistuneet kokevat digitaalisten pelien vaikutuksen perustaitojen oppimiseen ja vahvistumiseen. Haastatteluissa havaittiin heti alkuvaiheessa, että termi perustaito on vähän tunnettu ja vaikeasti määriteltävä. Tästä johtuen haastatteluissa pyydettiin haastateltavaa avaamaan mitä perustaidot terminä tarkoittaa hänelle. Tämän jälkeen haastatteli kertoi haastateltavalle, mitä perustaidoilla tarkoitetaan Oppija ikä kaikki -hankkeen näkökulmasta.

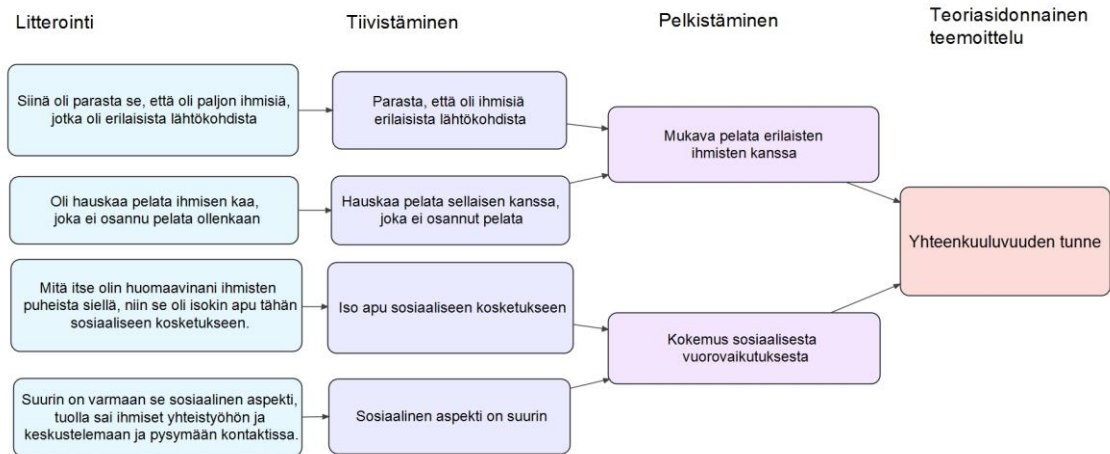
Kysymyksissä neljä ja viisi haastateltavilta kysyttiin, mikä oli ryhmässä parasta ja huonointa. Kysymyksillä kartoitettiin toteutetun ryhmän onnistumisia ja epäonnistumisia. Näistä kysymyksistä kerättyä aineistoa reflektointiin ryhmän kehittämistarpeisiin. Kuudennella kysymyksellä kartoitettiin taas osallistujien kokemuksia etätoteutuksesta. Etätoteutuksesta haluttiin tarkempaa palautetta, koska kuntouttavan työtoiminnan ryhmiä on toteutettu etänä vasta koronaviruspandemian myötä. Seitsemäs kysymys käsitteli toiminnan ohjausta. Haastateltavilta kysyttiin, miten he kokivat toiminnan ohjauksen. Kysymyksen avulla kartoitettiin etätoteutuksen ja ryhmän onnistumisia sekä epäonnistumisia.

Kahdeksannessa kysymyksessä haastateltavaa pyydettiin kertomaan, mitä voisi tehdä paremmin seuraavalla kerralla. Lopuksi yhdeksännessä kysymyksessä haastateltavilta kysyttiin, millainen heidän vapaasti toivomansa seuraava ryhmä

olisi. Viimeisillä kysymyksillä haluttiin nostaa ryhmään osallistuneiden omaa ääntä esille liittyen ryhmän kehittämistarpeisiin ja -suuntiin.

4.5 Analyysiprosessi

Analyysissa keskityttiin tarkastelemaan teemahaastatteluista saatua aineistoa teoriasidonnaista analyysia hyödyntäen. Analyysi aloitettiin teemoittamalla litte- roitua aineistoa. Teemoittelua varten aineistoa tiivistettiin kahdesti. Tiivistetty ai- neisto purettiin pelkistetyiksi ilmauksiksi, joita lähdettiin teemoittelemaan. Esi- merkki analyysiprosessista on kuviossa 2.



KUVIO 2. Esimerkki analyysiprosessista

Kuviossa 2 ensimmäisessä sarakkeessa on kerätty lainauksia kerran tiivistetystä litteroidusta aineistosta. Kerran tiivistetystä aineistosta on poistettu täytesanat ja turhat toistot. Sen jälkeen tulee toinen tiivistäminen, jossa lainauksia on tiivistetty lyhyemmiksi ilmauksiksi. Kolmas vaihe on pelkistäminen, jossa ilmaisut on yhdistetty pelkistetyiksi ilmauksiksi. Lopuksi pelkistetyt ilmaukset on teemoiteltu teoriasidonnaisesti. Tällä tavalla on käyty läpi litteroitu aineisto kokonaisuudessaan.

5 TULOKSET

Tässä luvussa avataan opinnäytetyön tutkimustuloksia. Ensin käydään läpi asiakkaiden kokemuksia digitaalisten pelien vaikutuksesta perustaitojen oppimiseen ja vahvistamiseen. Seuraavassa alaluvussa käsitellään ryhmätoiminnan kehittämistä ja viimeisessä alaluvussa tarkastellaan tarvittavia resursseja sekä puitteita. Tutkimuskysymyksenä on selvittää miten asiakkaat kokevat digitaalisten pelien vaikutuksen perustaitojen oppimiseen ja vahvistamiseen. Tästä johtuen asiakkaiden kokemuksia avataan teemahaastatteluilla kerätyn aineiston pohjalta. Ryhmätoiminnan kehittämistä tarkastellaan haastattelu- ja havainnointiaineiston pohjalta. Kehittämistyössä halutaan nostaa esiin sekä osallistujien, että tutkijoiden näkemykset. Koska teemahaastatteluissa ei keskitytty resursseihin ja puitteisiin, niitä käsitellään pääasiassa havainnointiaineiston pohjalta.

5.1 Kokemuksia digitaalisten pelien vaikutuksesta perustaitoihin

Teemahaastatteluiden aluksi haastateltavia pyydettiin määrittelemään perustaidot. Haastateltavien määritelmät olivat subjektiivisia, joten ne poikkesivat paljon toisistaan. Vastauksissa mainittiin luku- ja digitaidot, mutta suoria mainintoja numerotaidoista ei noussut esille. Luku- ja digitaitojen lisäksi haastateltavat määrittelivät perustaidoiksi motoriset taidot, viestintä- ja kielitaidon, ongelmanratkaisutaidon ja sosiaaliset taidot ja kyvyn säädellä tunteita. Sosiaaliset taidot korostuivat vastauksissa. Eräs haastateltava määritteli perustaidoiksi taidot, joita ilman ei selviydy jostakin, mihin pitää ryhtyä. Kun haastateltavat olivat määritelleet perustaidot omasta näkökulmastaan, haastattelijat kertoivat mitä perustaidot ovat Oppija ikä kaikki -hankkeen näkökulmasta. Kun haastattelua jatkettiin, keskustelua käytiin molemmista näkökulmista.

Kaikilla haastateltavilla henkilöillä oli aiempaa kokemusta digitaalisista peleistä jo ennen ryhmätoimintaa. Haastattelussa heiltä kysyttiin, onko digitaalisella pelaamisella ollut vaikutusta heidän perustaitojensa oppimiseen. Kolme neljästä haastateltavasta koki, että pelaamisella on ollut vaikutusta taitojen oppimiseen. Yksi vastaajista ei kokenut pelaamisella olleen huomattavaa vaikutusta perustai-

toihinsa. Useampi vastaaja koki pelaamisen olleen merkittävä osa heidän elämänsä. Heidän mukaansa on todella epätodennäköistä, että sillä ei olisi ollut vaikutusta heidän perustaitoihinsa.

No jos ei ole vaikuttanut niin sitten mä en ymmärrä alkuunkaan miten ihmiset toimii – – että kyl se ois ihan hullua väittää, että sillä ei olis mitään vaikutusta.

Yksi vastaajista kertoi pelaamisen vaikutuksesta omiin taitoihinsa todella laajasti ja yksityiskohtaisesti. Pelkistys niiden haastateltavien kokemuksista, joiden näkemyksen mukaan digitaalisilla peleillä on vaikutusta heidän perustaitojensa osaamiseen, on kuvattu kuviossa 3.



KUVIO 3. Kolmen haastateltavan kokemus digitaalisten pelien vaikutuksesta perustaitoihin.

Haastateltavat kertoivat, että etenkin yhteistyötä vaativissa peleissä sosiaalisista taidoista sekä kyvystä säädellä tunteita on hyötyä. Sosiaalsiin taitoihin kerrottiin kuuluvan kommunikaatiotaitoja sekä yleisesti hyväksytyt tavat käyttäytyä. Tunteiden säätelystä kerrottiin olevan hyötyä sekä tiimipelitilanteissa että laitteiden kanssa toimiessa.

Sosiaaliset taidot silleen ett pystyy sitä pelin osaamista arvostamaan vaikka ei olis välttämättä hyvä pelissä niin että pystyy pelata sen pelin ilman että alkaa huutamaan ja valittamaan.

Lukemisen ja kirjoittamisen taitoja haastateltavien kertoman mukaan tarvitaan digitaalisissa peleissä etenemiseen. Erityisesti tarinavetoiset roolipelit vaativat luetun ymmärtämisen taitoa. Haastateltavat kokivat, että lukutaitojen lisäksi digitaaliset pelit ovat vahvistaneet heidän englannin kielen taitoaan.

Ku pelas vähän vanhempia roolipelejä, joissa joutuu oikeasti lukemaan ja itse miettimään.

Mun kielitaitoa on melkein 100 prosenttisesti sieltä.

Digitaitojen kehittyminen korostui haastateltavien vastauksissa sosiaalisten taitojen lisäksi. Digitaitoja kuvattiin sekä laitteiden käyttämisen että ohjelmistojen ymmärtämisen näkökulmasta.

Huomaan pelatessa tosi usein tiettyjä asioita; tässä tapahtuu näin, koska tää on tällainen vehje.

Ongelmanratkaisutaitojen kehittymistä haastateltavat kuvasivat kahdesta näkökulmasta. Ongelmanratkaisutaidot ovat kehittyneet pelin sisäisiä konflikteja ja haasteita ratkoessa. Tämän lisäksi ongelmanratkaisutaidot ovat kytköksissä pelaamisessa vaadittaviin digitaitoihin. Näitä taitoja tarvitaan, kun yritetään saada pelaamisessa tarvittavat laitteet ja sovellukset toimimaan.

Nykyään on paljon helpompi korjata pieniä juttuja, koska netti on täynnä foorumeita ja käyttöohjeita.

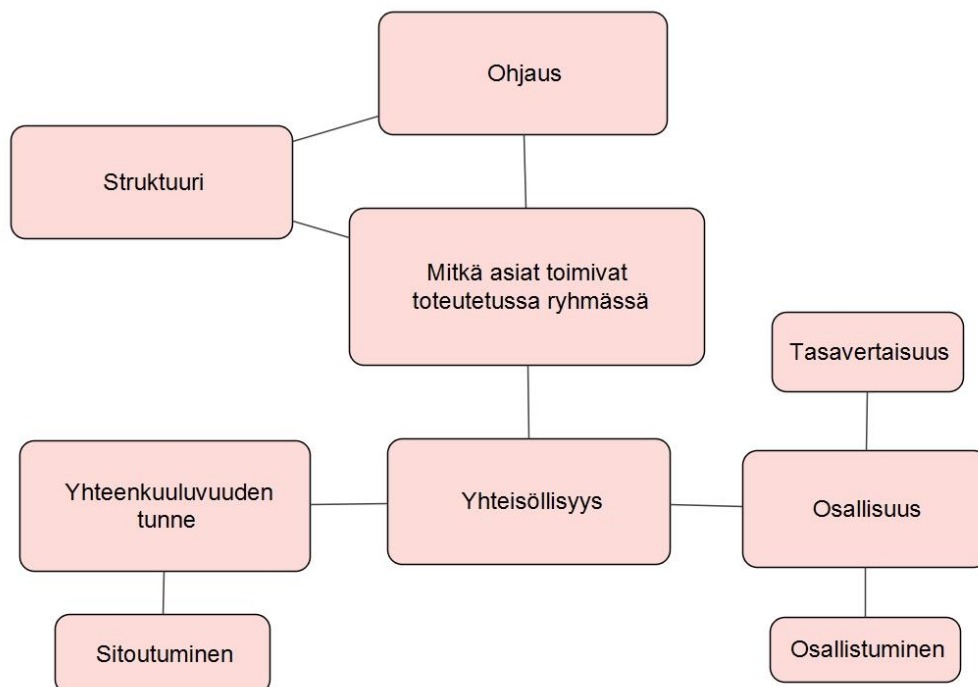
Lisäksi haastateltavat nostivat esiin motoristen taitojen kehittymisen. Motorisista taidoista korostettiin erityisesti silmä-käsi-koordinaatiota.

Totta kai silmä-käsi-koordinaatio on lähes kaikista noista yleisimmistä peleistä tosi tärkeätä.

Haastateltavat kertoivat digitaalisten pelien vahvistaneen heidän perustaitojaan ajalta ennen toteutettua ryhmää, mutta he eivät kokeneet taitojen vahvistuneen toteutetun ryhmän aikana. Havainnointimateriaalissa on mainintoja, joiden perusteella perustaitojen on arvioitu kehittyneen usealla osallistujalla. Havainnoinnin perusteella ryhmässä käytössä olleet perustaidot ovat kehittyneet. Digitaaitoja on käytetty laitteiden ja erilaisten sovelluksien parissa. Lukutaitoja on tarvittu peleissä, jotka hyödyntävät lukemista ja kirjoittamista osana pelimekaniikkaa. Tällaisia pelejä ovat useat party-pelit, Skribll.io ja Storium.

5.2 Ryhmätoiminnan kehittäminen

Ryhmätoiminnan kehittämistä lähestytään kahdesta näkökulmasta. Ensiksi tarkastellaan, mitkä tekijät toimivat jo toteutuneessa ryhmässä. Tarkastelun tavoitteena on tuoda näkyväksi ne tekijät, jotka on hyvä siirtää mahdollisiin tuleviin ryhmiin. Sen jälkeen avataan haastateltavien ja tutkijoiden näkemyksiä ryhmätoiminnan kehittämisestä, eli millaisia muutoksia toivottiin. Tarkasteltavina aineistoina käytettiin teemahaastattelulla ja havainnoinnilla kerättyä materiaalia.



KUVIO 4. Haastateltavien ja tutkijoiden näkemyksiä toimivista asioista toteutetussa ryhmässä

Haastatteluissa nousi vahvasti esiin yhteisöllisyys. Yhteisöllisyydellä tarkoitetaan osallisuutta, yhteenkuuluvuuden tunnetta sekä sen tarpeen tunnustamista ja arvostamista (Hämäläinen & Palo 2014, 48). Yhteisöllisyyttä ja sen osatekijöitä kuvailtiin useissa eri asiayhteyksissä.

Yleinen ryhmäpöhinä oli hyvää. Ei ollu erityisesti mitään negatiivista ja tuntu, että ihmisillä oli kivaa.

Siinä oli parasta se, että oli paljon ihmisiä, jotka oli erilaisista lähtökohdista ja hommat kuitenkin sujui erittäin hyvin.

Se kokemus oli kyllä erittäin mahtava – – alko tietää mitä odottaa keneltäkin ihmiseltä. Nimimerkit saivat hahmon ittelleen.

Haastateltavien kuvaamassa yhteisöllisyyden kokemuksessa nousi esiin yhteenkuuluvuuden tunne sekä osallisuus. Sitoutuminen ryhmään kulkee rinnakkain yhteenkuuluvuuden kanssa. Sitoutumista tarkastellaan itsemääräämisteorian viitekehyksessä. Itsemääräämisteorian mukaan oppimistilanteiden tavoitteena on herättää osallistujan sisäinen motivaatio osallistua toimintaan ja näin saada hänet sitoutumaan siihen. (Helkama ym. 2015, 211—212.) Tutkijoiden havainnointi aineistossa sitoutuminen näyttäytyy vähäisinä poissaoloina ja aktiivisena paikalla olona koko ryhmäkerran ajan. Seitsemästä osallistujasta viisi oli läsnä jokaisella tapaamiskerralla, yksi aloitti ryhmän viikkoa myöhemmin kuin muut osallistujat ja oli läsnä siitä eteenpäin jokaisella tapaamisella. Yhdellä osallistujalla oli useampia poissaoloja. Kuudesta tapaamisesta, yksi osallistuja poistui ryhmäkerrasta kesken toteutuksen. Tämä tapahtui yhdesti. Haastatteluaineistossa sitoutuminen tuli esiin useita kertoja.

Kyllä tota tiistaita aina odotti silleen.

Viikottain kokoonnutaan puhumaan tekemään jotain hauskaa porukalla.

Toinen yhteisöllisyyteen liittyvä osa-alue, joka tuli aineistoissa esiin, on osallisuus. Sosiaalipedagogisessa viitekehyksessä osallisuudella tarkoitetaan ihmisen ja yhteisön välisen suhteen tavoiteltavaa luonnetta. Osallinen suhde toteutuu, kun ihminen on osa, toimii osana ja kokee olevansa osa yhteisöä. Osallisuuden toteutuminen tarkoittaa siis sekä osallistumista että kuulumista. (Nivala & Rynnänen 2019, 138-139.) Aineistoa analysoidessa osallisuus näyttäytyi toimintaan osallistumisena ryhmän tasavertaisena jäsenenä.

Semmonen just tasavertaisuus tai just et kaikkien ehdotuksii kunneltiin.

Se, että on yleinen kunnioitus kaikkia kohtaan ryhmässä, on mulle jo aika paljon.

Jos jollakin oli joku ehdotus, niin sit uskalsi sanoa sen ääneen.

Havainnointiaineistossa tasavertaisuus ja osallistuminen näkyivät aktiivisena keskusteluna ja ryhmän toiminnan suunnitteluun osallistumisena. Ryhmätapaamisten aikana puheenvuoroja käytettiin aktiivisesti ja jokainen osallistuja osallistui keskusteluun. Ryhmän säännöt ja toiminta suunniteltiin ohjaajien ja osallistujien yhteistyönä.

Lisäksi toiminnan struktuuri sekä ohjaajuus nousivat esiin aineistoissa. Haastatteluaineistossa onnistuneeksi struktuuriksi koettiin selkeät ohjelmat ja suunnitelmassa pysyminen mahdollisuuksien mukaan.

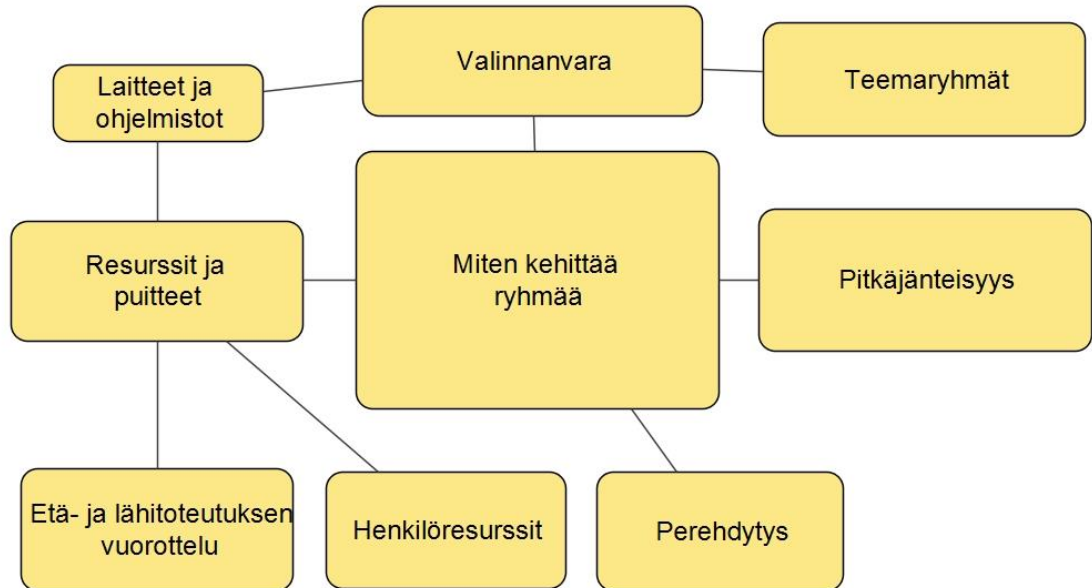
Ohjaus oli riittävää. Ei oikeestaan enempää vois toivoa, vähemmällä ei varmaan pärjäisikään.

Hyvin strukturoitua

Ois tosi ikävää, jos tulis ohjaajien puolesta sellainen olo, että ei ole tervetullut tai jos kuuntelis, että onko syyttävä äänensävy, kun mä en saakaan tätä toimii. Oli hyvä, että ei tarvinnut edes epäillä, että sellaista vois tapahtua.

Selkeet ohjelmat joka päivä

Tasa-arvo ja kunnioitus koettiin tärkeäksi osaksi ryhmänohjausta. Ohjaajuutta kuvattiin onnistuneeksi. Onnistunutta ohjausta määriteltiin riittäväksi, lämpimäksi ja osallistujia huomioivaksi.



KUVIO 5. Haastateltavien ja tutkijoiden näkemyksiä ryhmän kehittämisestä

Ryhmän kehittämistä tarkastellaan haastatteluiden ja havainnointien kautta tuotettujen aineistojen pohjalta. Aineistoista nousi seuraavia teemoja: resurssit ja puitteet, perehdytys, pitkäjänteisyys ja valinnanvara. Haastatteluaineistosta nousi esiin toive laajemmasta pelivalikoimasta. Laajempi pelivalikoima on ryhmitelty sekä resurssien ja puitteiden että valinnanvaran alle.

Isompi lista vaihtoehtoja ja pelejä.

Käytäs kaikilta läpi kaksi-kolme peliä.

Vaihtoehtolista isommaks.

Havainnoimalla kerätyssä aineistossa on kiinnitetty huomiota pelivalintojen tärkeydestä. Onnistuneet pelivalinnat luovat innostumista ja edistävät ryhmäytymistä. Valinnanvaraa toivottiin myös tulevien ryhmien teemoihin. Toivottiin mahdollisuutta valita esimerkiksi kahden eri teemaisen ryhmän väliltä.

Vähän ehkä vois silleen teeman mukaan tehdä noit.

Vaikka johonkin räiskintäpeleihin keskittyvä paja tai tommoseen party-pelaamiseen, pelien kokeiluun.

Tulevaisuuden ryhmiltä toivottiin lisäksi mahdollisuutta sekä etä- että lähitoteutukseen ja myös niiden vuorotteluun. Osa haastateltavista piti etätoteutusta todella hyvänä. Yksi neljästä haastatellusta piti etätoteutusta lähitoteutumista huompana vaihtoehtona. Haastateltava perusteli etätoteutumisen haittaavan ryhmäyttämistä ja haittaavan sosiaalista vuorovaikutusta.

Sosiaalisesti tää on erittäin huono. – – Tärkeetä just se, että pääsis ihmisten kanssa vuorovaikutukseen.

Jos ei ois koronaa, alusta ja sit ihan lopuksi ois nähny porukalla, niin se ois ollu hauskaa.

Ehkä maailman tilanteen ollessa toinen joku vuorottelusteemi voi toimia, mutta se kuinka paljon enemmän vapauksia omat koneet yleensä antaa tähän toimintaan on aika valtava.

Muut haastateltavat kokivat etätoteutuksen pääasiassa positiivisena asiana. Etätoteutus mahdollisti omien laitteiden käyttämisen, helpotti vuorovaikutusta ja ryhmään liittymistä.

On paljon kivempi olla omalla koneella. Tietää, että miten hommat toimii.

Loppujen lopuksi on ehkä jopa helpompaa tutustua tiettyihin ihmisiin tälleen etänä.

Netissä on helpompi ilmaista itseään.

Kysyttäessä haastateltavilta, miten ryhmätoimintaa pitäisi kehittää, vastauksista nousi esiin toive toiminnan pitkäjänteisyydestä ja riittävästä perehdyttämisestä. Pitkäjänteisyydellä haluttiin tuoda esiin toiminnan pysyvyyttä. Pitkäjänteisyyden nähtiin mahdollistavan kehittymisen tietyissä peleissä, useampien peligenrejen kokeilemisen ja tuovan mielekästä sisältöä etäkuntoutuspäiviin.

Mun mielestä tärkeätä, että tästä tulis normikäytäntö.

Mikäli se ois ryhmä, joka kokoontuu paljon useammin niin siinähan pystyy yhteistyötaitoja harjoittelemaan, vaikka se onkin virtuaalista.

Henkilöstöresursseja toivottiin varmistamaan riittävä perehdytys osallistujille, joilla on haasteita tarvittavien laitteiden ja sovellusten käyttämisessä. Vaikka pelaaminen erilaisten ihmisten kanssa koettiin suurena rikkautena, haasteet digitaalisissa aiheuttivat rikkonaisuutta toteutukseen.

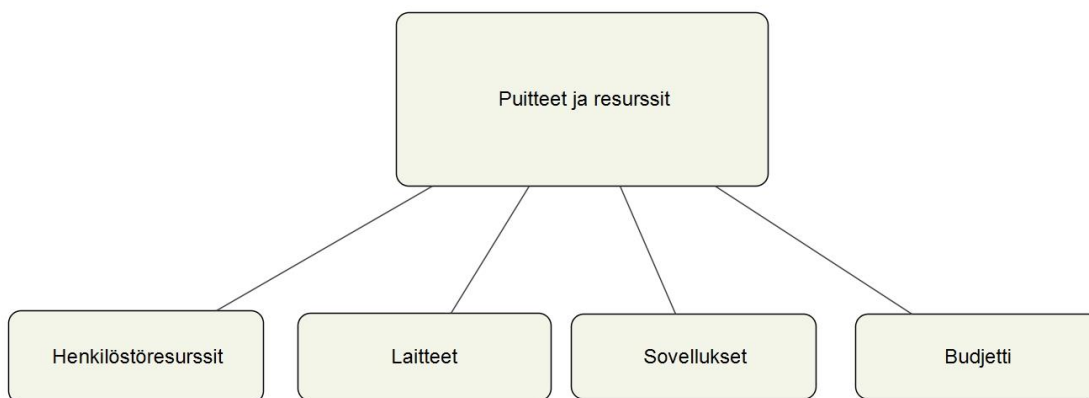
Jonkun sortin perehdyttämisosio niille, jotka ei tunne laitteistoo ja ohjelmistoo.

Joskus saatto kestää hirveen kauan ennen kuin saatiin peli pystyyn.

Havainnointimateriaalista nähdään, että perehdyttämistä järjestäessä on tärkeää arvioida, voidaanko perehdyttäminen toteuttaa etänä. Joissakin tilanteissa perehdyttäjän osallistujan olisi hyvä olla fyysisesti samassa tilassa, jotta perehdyttäminen onnistuu.

5.3 Resurssit ja puitteet

Ryhmätoiminnan toteuttamiseen vaadittavia puitteita ja resursseja tarkastellaan pääasiassa havainnointiaineiston pohjalta. Havainnointia täydennetään teema-haastatteluiden aineiston avulla. Kerätyn aineiston pohjalta tarvittavat puitteet ja resurssit on jaettu henkilöstöresursseihin, laitteisiin, sovelluksiin sekä budjettiin.



KUVIO 6. Ryhmätoiminnassa tarvittavat puitteet ja resurssit

Henkilöstöresursseilla käytetään ryhmätoiminnan suunnitteluun, toteutukseen ja kehittämiseen. Havainnointiaineistossa korostuu suunnittelun tärkeys. Lisäksi ohjaajien aikaisempi kokemus pelitoiminnasta, pelikulttuurista ja digitaitojen ohjaamisesta tehostaa työskentelyä. Havainnointiaineistosta nähdään, että ohjaajien aikaisempi kokemus on tehostanut ryhmän suunnittelua, koska aikaa ei ole mennyt niin paljon edellä mainittuihin asioihin perehtymiseen. Toteutuksen aikana ohjaajien aikaisempi kokemus on edistänyt digitaitojen ohjausta etänä. Lisäksi tiettyjen genrejen ja pelien kohdalla aikaisempi kokemus on nähty välttämättömänä, jotta esimerkiksi tarinalliseen Storium-peliin on saatu luotua looginen kokonaisuus.

Havainnointiaineistosta nousi myös esiin laitteiston merkitys. Laitteistoa käyttävät sekä ohjaajat että osallistujat. Tarvittavia laitteita etätoteutuksessa ovat kuulokkeet, mikrofoni ja digitaalisia pelejä pyörittävä tietokone oheislaitteineen. Digitaalitojen etäohjauksessa älypuhelimesta on hyötyä, jotta ohjattavaan saadaan tarvittaessa videoyhteys ilman tietokonetta. Tällaisia tilanteita ovat esimerkiksi hetket, jolloin osallistuja ei saa tietokoneella olevaa etäyhteyssovellusta toimimaan.

Käytettävien sovellusten merkitys nousi esiin sekä havainnointi- että haastatteluaineistosta. Sovelluksilla tarkoitetaan pelattavia digitaalisia pelejä, viestintäsovelluksia ja digitaalisten pelien jakelualustoja. Tärkeitä ominaisuuksia digitaalisissa peleissä ovat riittävä monipuolisuus, moninpelattavuus, ilmaisuus ja pelattavuus heikomman suorituskyvyn omaavilla laitteilla. Monipuolisuudella tarkoitetaan pelien vaihtelevaa vaikeustasoa sekä erilaisia genrejä. Viestintäsovelluksen tärkeitä

ominaisuuksia ovat helppokäyttöisyys, tietoturvallisuus sekä mahdollisuus ruudun jakamiseen ja toimintavarmuus koko ryhmän äänipuheluita varten. Lisäksi havainnointiaineistossa huomattiin, että viestinnän monikanavaisuudesta, äänen, videon ja tekstin välityksellä, oli hyötyä ryhmätilanteissa. Digitaalisten pelien jakelualustoilla tarkoitetaan palveluita, joiden avulla digitaalisia pelejä voidaan hankkia ja pelata. Jakelualustojen tärkeitä ominaisuuksia ovat helppokäyttöisyys, ilmaisuus sekä soveltuva pelivalikoima. Haastatteluaineistossa käytettävien sovellusten merkitys näkyi useassa asiayhteydessä.

Sai helposti striimattua tarvittaessa opastusta ja demonstroitua ihmisille asioita.

Meillä oli pelejä eri tasoisille koko ajan.

Itselle ihanteellisessa ryhmässä pitäisi käydä genrejä vielä vahvemmin läpi.

Budjetoinnissa huomioon otettavia asioita ovat laitteisiin, sovelluksiin, verkkoyhteyteen ja henkilöstöresursseihin käytettävät varat. Näiden lisäksi ohjaajat tarvitsevat tilan, jossa toteuttaa omalta osaltaan ryhmätoimintaa. Onnistuneen ryhmäkokemuksen saamiseksi on tärkeää, että käytettävä laitteisto on riittävän laadukasta suunniteltuun toimintaan. Haastatteluaineistossa nousi esiin, että usein järjestävän tahon laitteisto ei ole riittävä suorituskyvyltään.

Mä en ole hirveän monta kaupungin mestaa kokenut, missä mä haluaisin pelata niillä laitteilla.

Havainnointiaineistosta taas nähdään, että äänentoistolaitteilla ja toimintaan soveltuvalla mikrofonilla on vaikutusta toimintaan. Yhdellä ryhmäkerralla kokeiltiin antaa osallistujalle kokouskäyttöön tarkoitettu mikrofoni, joka aiheutti huomattavasti enemmän häiriöääntä puheluun kuin kuuloke-mikrofoniyhdistelmä.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tuloksista havaittiin yhteneväisyyksiä teoreettisen viitekehyksen käsityksiin oppimisesta. Erityisesti itsemääräämisteorian yhteyksiä havaittiin kolmen psykologisen perustarpeen kautta. Näitä perustarpeita ovat kompetenssin, autonomian ja liittymisen eli yhteenkuuluvuuden tarve. (Helkama ym. 2015, 210—211.)

Itsemääräämisteorian mukaan vuorovaikutusympäristössä vaikuttava auktoriteetti voi vaikuttaa vallitsevaan ilmapiiriin. Auktoriteetti voi olla autonomiaa tukeva tai sitä hallitseva, kontrolloiva. Toisin sanoen auktoriteetti voi tuoda ryhmään ilmapiiriin, joka tukee tai haittaa perustarpeita. (Helkama ym. 2015, 211—212.) Kerätty aineisto saa tukea itsemääräämisteoriasta, jonka mukaan ohjaajuudella on vaikutusta ryhmätoimintaan. Havainnoimalla ja teemahaastatteluilla kerätyt aineistot tukevat toisiaan ryhmään sitoutumisesta. Nämä havainnot linkittyvät itsemääräämisteoriaan, jonka mukaan osallistujan sisäinen motivaatio saa hänet pysymään toiminnassa.

Yhteenkuuluvuuden tunne syntyy yhteisöä yhdistävästä asiasta. Sosiaalipedagogiikassa yhteisö ei ole mikä tahansa joukkio, vaan vastavuoroinen suhde ihmisten välillä. (Nivala & Rynänen 2019, 129—130.) Toteutuneessa ryhmässä tunne yhteisöön kuulumisesta syntyi yhteisestä ryhmästä ja tekemisestä.

Haastatteluissa korostui sosiaalisten taitojen ja pelaamisen välinen suhde. Haastateltavien kokemus digitaalisten pelien vaikutuksesta sosiaalisten taitojen oppimiseen on linjassa Papoutsin (2016) kanssa. Hän on todennut, että pelit edistävät sosiaalisten taitojen oppimista. (Papoutsi 2016, 39.) Voidaan siis päätellä, että digitaalisia pelejä voidaan hyödyntää sosiaalisten taitojen tukemiseen myös aikuisten kanssa työskennellessä.

Haastateltavien näkemykset perustaidoista ovat linjassa Mäkisen (2018) kanssa, joka on selvittänyt aikuiskouluttajien ja aikuisopiskelijoiden tulkintaa perustaidoista. Mäkisen tutkimuksessa haastatellut hanketoimijat nimesivät luku- ja digitaidot, ongelmanratkaisutaidot, sekä vuorovaikutus- ja sosiaaliset taidot. (Mäkinen 2018, 314.)

Digitaalisten pelien luonteeseen kuuluu, että pelaaja ja peli ovat vuorovaikutuksessa erilaisten syötelaitteiden, esim. tietokoneen näppäimistön avulla. (Kuorikoski 2018, 24.) Deweyn oppimiskäsitys painottaa vahvasti tekemällä oppimista. Aktiivista tekemistä seuraa pohdiskeleva seurausten reflektointi. Tekemällä oppimiselle keskeistä on reflektoida oman tekemisen vaikutusta ympäristöön. (Hämäläinen & Palo 2014, 25.) Koska lukeminen ja kirjoittaminen ovat digitaalisessa pelaamisessa aktiivista tekemistä, jolla on vaikutusta pelin ympäristöön, on johdon mukaista, että pelaaminen vahvistaa lukutaitoja. Vahva enemmistö digitaalisista peleistä ja peliyhteisöistä on englanninkielisiä. Edelleen kokemukselliseen oppimiskäsitykseen peilaten on johdonmukaista, että englanninkielitaito kehittyy sitä käytettäessä. Tulevia ryhmiä on syytä kehittää siten, että myös osallistujat voivat havainnoida omien taitojen kehittymistä esimerkiksi reflektoinnin avulla.

Kaarakaisen, Kivisen ja Hutrénin (2015) mukaan, ICT-tulokset paranevat sellaisille henkilöillä, jotka pelaavat digitaalisia pelejä. Lisäksi nimenomaan tietokoneen käyttäminen edistää digitaalisten taitojen oppimista. (2015, 11—12.) Havainnointiaineistossa kiinnitettiin huomiota pelivalintojen tärkeyteen. Pelivalinnat heijastuvat myös digitaalisten taitojen oppimiseen. Eri pelit tarvitsevat erilaisia digitaalisia taitoja, eli pelivalinnoilla monipuolisesti pelaamalla voidaan edistää digitaalisia taitoja laajemmin.

Haastatteluaineistossa nousee esiin haastateltavien kokema digitaalisten pelien vaikutus motoristen taitojen oppimiseen. Kokemus motoristen taitojen kehittymisestä pelaamalla on saman suuntainen aikaisempien tutkimusten kanssa. Powers ym. toteavat digitaalisten pelien vaikutuksia tarkastelevassa tutkimuksessaan, että pelaamisella on vaikutusta motorisiin taitoihin. (2013, 2.) Tästä voidaan päätellä, että digitaaliset pelien pelaaminen tukee motorisia taitoja.

Puitteiden ja resurssien merkitys digitaalisia pelejä hyödyntävässä ryhmätoiminnassa nousi esiin useissa eri asiayhteyksissä. Tuloksissa puitteita ja resursseja tarkasteltiin sekä kehittämisen että vaadittavan minimin näkökulmasta. Erityisesti kiinnitettiin huomiota henkilöstöresursseihin, laitteisiin ja sovelluksiin.

Kerätyn aineiston pohjalta on tärkeää, että tulevilla ryhmillä on riittävästi henkilöstöresursseja toiminnan toteuttamiseen. Henkilöstöresursseja käytetään toiminnan suunnitteluun, toteutukseen ja kehittämiseen. Aikaisemmin käsiteltiin jo ohjajuuden merkitystä ryhmätoimintaan vaikuttamalla sen yhteisöllisyyteen ja ilmapiiriin. Huolellinen suunnittelu edesauttaa toimivan struktuurin luomista, toiminnan toteutuksen jouhevuuksi ja monipuolisuutta.

Ryhmän kehittämisen näkökulmasta on tärkeää, että osallistujilla on mahdollisuus käyttää mieluisia laitteita ja osallistua ryhmän toimintaan sekä vuorovaikutukseen itselle sopivalla tavalla. Haastatteluaineistosta voidaan päätellä, että eri henkilöiden on helpompi toimia erilaisissa vuorovaikutusympäristöissä. Haastatteluaineistoista voidaan nähdä, että eri henkilöillä on erilaisia tarpeita laitteiden suhteen. Havainnointiaineistosta nousee esille, että pelien tarkastelu laitteiden suorituskävyyn näkökulmasta on tärkeää, koska liikaa suorituskävyä vaativien pelien pelaaminen saattaa sulkea osallistujia toiminnan ulkopuolelle.

Sovellusten ja jakelualustojen maksuttomuus on erityisen tärkeää osallistujien näkökulmasta. Jakelualustat vaativat sähköpostiin sidotun käyttäjätunnuksen, josta johtuen osallistujilla täytyy olla oma sähköposti ja jakelualustan tili, tai toiminnan järjestäjän on hankittava sellainen osallistujan käyttöön. Digitaalisten pelien tarjonnassa on pelejä, jotka ovat ostajalle maksullisia, mutta joita riittää yksi kopia siihen, että niitä voi pelata useampi henkilö yhtäaikaaisesti. Käytännössä tämä tarkoittaa, että tällaiset pelit ovat toteuttajalle maksullisia, mutta osallistujille ilmaisia. Monipuolisimman pelitarjonnan saavutettaisiin ostamalla osallistujille käyttöön omat kopiot pelattavista digitaalisista peleistä. Havainnointiaineistosta nähdään, että positiivista palautetta saanut ryhmäkokemus pystytään järjestämään lähes kokonaan maksuttomilla peleillä.

7 TUTKIMUKSEN EETTISYYS JA LUOTETTAVUUS

Tuomi ja Sarajärvi (2006) ovat kuvanneet erilaisia tapoja tarkastella laadullisen tutkimuksen etiikkaa. Heidän mukaansa eettisesti kestävää laadullista tutkimusta tehtäessä on tärkeää mm. huolehtia tutkittavien suojasta, noudattaa hyviä tieteellisiä käytäntöjä ja varmistaa tietoväitteiden universaalius. (2006, 123—124.)

Tutkittavien suojalla tarkoitetaan osallistujien oikeuksien turvaamista. Osallistujien oikeuksia ovat oikeus tietoon tutkimuksen tavoitteista ja merkityksestä, osallistumisen vapaaehtoisuus ja tutkimustietojen luottamuksellisuus. (Tuomi & Sarajärvi 2006, 128—129). Tähän opinnäytetyöhön osallistuminen on ollut täysin vapaaehtoista. Osallistujat olivat kuntouttavan työtoiminnan asiakkaita, mutta ryhmään osallistuminen oli vain yksi vaihtoehtoinen tapa osallistua heidän työtoimintaansa, eli ryhmästä kieltäytymisestä ei ollut vaikutusta heidän kuntouttavan työtoimintansa toteutukseen. Ryhmää markkinoidessa on tiedotettu, että ryhmä on osa opinnäytetyötä. Tämän lisäksi asiaa on käsitelty uudelleen jokaisella ryhmätapaamisella. Ryhmätapaamisten lopusta on kerätty nauhoitettu palauteosuus. Palautetta ei ole tarvinnut antaa nauhoituksen aikana, vaan palautteen on voinut antaa sen jälkeen, jolloin nauhoitus ei ole ollut päällä. Nauhoituksen aloittamisesta ja lopettamisesta on ilmoitettu selkeästi. Näin toimittiin myös teemahaastatteluissa. Teemahaastatteluihin osallistuminen on ollut vapaaehtoista. Niiden tavoitteista ja merkityksestä on tiedotettu ryhmän aikana sekä ennen nauhoitettavan haastattelutilanteen alkua. Teemahaastattelut toteutettiin Discord-viestintäsovelluksessa yksityisessä ryhmäpuhelussa, johon ulkopuoliset eivät pääse. Tutkimukseen osallistuneiden yksityisyyttä suojeltiin käyttämällä Discordin suljettua teksti- ja puhekanavaa, joihin pääsee vain ohjaajan lisäämät henkilöt. Tämän lisäksi Discord-viestintäsovelluksessa käytettiin vapaavalintaista nimimerkkiä. Tällä suojattiin osallistujien anonymiteetti Valo-Valmennusyhdistyksen omalla palvelimella, jossa teksti- ja puhekanavat olivat.

Tutkimuksen aikana huomattiin, että osalle osallistujista opinnäytetyön tavoitteet jäivät epäselvemmiksi kuin toisille. Esimerkiksi haastatteluihin osallistuneille henkilöille jäi todennäköisesti parempi käsitys opinnäytetyöstä ja sen tavoitteista. Tu-

levaisuudessa vastaavissa toteutuksissa suositellaan, että opinnäytetyön tavoitteet ovat koko ajan osallistujien nähtävillä kirjallisessa muodossa esimerkiksi ryhmän oman Discord-tekstikanavan viestikentässä.

Opinnäytetyössä tietoa kerättiin teemahaasteluiden ja havainnoinnin avulla. Havainnoimalla kerätyn materiaalin anonymiteetistä huolehdittiin jättämällä niistä osallistujien nimet ja muut tekijät, joista henkilö olisi tunnistettavissa. Teemahaastatteluiden nauhoitukset on säilytetty tietoturvalisessä paikassa ja tallenteiden nimeämisessä ei ole käytetty tunnistettavia tietoja. Teemahaastattelujen litterointien kanssa on toimittu samoin. Julkaistava aineisto on käsitelty siten, että osallistujat ei ole siitä tunnistettavissa. Tutkimuksen valmistuttua kaikki ei julkaistava materiaali on hävitetty.

Tutkimukseen osallistuneiden henkilöiden hyvinvoinnista pyrittiin huolehtimaan mahdollistamalla mahdollisimman turvallinen ryhmätilanne. Ryhmätilanteen turvallisuutta edistettiin panostamalla ryhmän yhteisöllisyyden vahvistamiseen, tukemalla ryhmäläisten autonomiaa ja aktiivista osallisuutta. Esimerkiksi ryhmätöiminnan alussa laadittiin ryhmälle yhteiset pelisäännöt osallistujien ja ohjaajien yhteistyönä.

Hyvillä tieteellisillä käytännöillä tarkoitetaan sitä, että tutkimuksen aikana panostetaan huolellisuuteen ja tarkkuuteen sekä työskentely että tulosten esittelyvaiheessa. Lisäksi niihin kuuluu hyvien toimintatapojen noudattaminen. (Tuomi & Sarajärvi 2006, 130.) Huolellisuus ja tarkkuus ovat olleet mukana koko tutkimusprosessin ajan. Tutkimus toteutettiin parityöskentelynä. Parityöskentely on mahdollistanut asioiden ja tutkimuksen etenemisen reflektoinnin koko tutkimusprosessin ajan. Huolellisuutta on edistänyt myös muistiinpanojen säännöllinen tekeminen koko tutkimuksen ajan. Havainnointiin pohjautuvat muistiinpanot on tehty sekä ryhmätoteutuksen aikana että sen päätteeksi yhdessä reflektoiden. Tutkimuksen eteneminen, menetelmät ja tulokset on pyritty raportoimaan mahdollisimman tarkasti ja selkeästi. Aikaisemmin kuvatut toimintatavat osoittavat pyrkimystä hyvien toimintatapojen noudattamiseen.

Tutkimusaiheen valinnan tarkastelu on tärkeä osa tutkimuksen eettistä pohdintaa (Tuomi & Sarajärvi 2006, 123). Opinnäytetyön aiheeksi valikoitui digitaaliset pelit

ja niiden hyödyntäminen tekijöiden henkilökohtaisesta mielenkiinnosta johtuen. Opinnäytetyön toiminnallinen osuus toteutettiin osana Valo-Valmennusyhdistyksen ja Oppija ikä kaikki -hankkeen kehitystyötä. Tutkimuksen tuloksia voi hyödyntää edellä mainitut tahot, sekä muut tahot, jotka toteuttavat digitaalisia pelejä hyödyntävää ryhmätoimintaa. Opinnäytetyö on toteutettu parityönä todella spesifissä ympäristössä, josta johtuen siinä kokeiltuja käytäntöjä ei välttämättä ole helppo siirtää sellaisenaan toiseen ympäristöön. Osa opinnäytetyön tuottamista tuloksista on siirrettävissä muihin ympäristöihin. Opinnäytetyö on saatavilla kaikille, joten useat aiheesta kiinnostuneet toimijat voivat hyödyntää sen tuloksia.

Laadullisen tutkimuksen luotettavuutta voi arvioida monista näkökulmista. Tutkimusta on hyvä arvioida kokonaisuutena, jolloin painopiste on sen sisäisen johdonmukaisuuden tarkastelussa. Luotettavuutta voidaan arvioida mm. tutkimuksen uskottavuuden, siirrettävyyden, varmuuden sekä vahvistettavuuden kautta. (Tuomi & Sarajärvi 2006, 135—137.)

Uskottavuutta arvioidessa on hyvä tarkastella, ovatko tutkijoiden tulkinnat vastanneet tutkittavien käsityksiä (Tuomi & Sarajärvi 2006, 136). Opinnäytetyön tutkimuskysymyksenä on ollut kartoittaa osallistujajoukon subjektiivisia kokemuksia ja näkemyksiä. Koska tutkimuksen toiminnallinen osuus toteutettiin osana Oppija ikä kaikki -hanketta, tutkijoiden täytyi haastattelutilanteessa määrittellä perustaidot hankesuunnitelmaa vastaavalla tavalla. Haastattelutilanteessa huomattiin, että monissa tapauksissa ilman tutkijoiden ohjausta haastateltavat määrittelivät perustaidot eri tavalla tai eivät olisi osanneet määrittellä niitä ollenkaan. Haastatteluiden aluksi haastateltavia rohkaistiin kertomaan näkemyksiään perustaidoista laajasti ja haastatteluissa keskusteltiin sekä hankesuunnitelman että haastateltavien itsemäärittelemistä taidoista.

On myös hyvä huomioida, että tutkijat ja haastateltavat jakavat samankaltaisen taustan peliharrastajina. Yhteinen tausta on mahdollistanut luontevan keskustelun ja esimerkiksi slangisanaston käytön sekä ryhmänohjaus että haastattelutilanteissa. Litteroidun aineiston analyysiprosessissa on huolehdittu siitä, että tiivistetty ja pelkistetty aineisto on kytköksissä alkuperäiseen kontekstiinsa. Tällä tavalla on pyritty huolehtimaan siitä, että pelkistettyjä ilmaisuja ei teemoitella vää-

rään asiayhteyteen. Havainnoimalla tuotettua materiaalia on vertailtu haastatteleamalla kerättyyn aineistoon. Vertailussa huomattiin, että paikoitellen tutkijat ovat tehneet ryhmätilanteesta erilaisia havaintoja kuin haastateltavat. Nämä erot on avattu tutkimustulosten esittelyssä.

Siirrettävyydellä tarkoitetaan sitä, että kuinka siirrettäviä tulokset ovat toiseen kontekstiin. Tutkimuksen siirrettävyyttä tarkastellessa arvioidaan siis, kuinka luotettavasti tulokset voidaan siirtää toiseen ympäristöön. (Tuomi & Sarajärvi 2006, 136.) Opinnäytetyön siirrettävyyteen vaikuttaa se, että tutkittavien joukko on suhteellisen pieni. Toteutusvaiheen ryhmään osallistui seitsemän henkilöä, joista neljä osallistui haastatteluihin. Tästä johtuen jokin osa tuloksista saattaa olla siirrettäviä muihin ryhmiin ja toimintaympäristöihin, mutta ne eivät välttämättä ole kovin yleispäteviä.

Vahvistettavuutta voi varmistaa käyttämällä erilaisia tutkimustekniikoita, esittelemällä tutkimuksessa tehdyt ratkaisut ja päättelyt huolellisesti ja tarkistelemalla saavatko tehdyt tulkinnat tukea muista tutkimuksista. (Tuomi & Sarajärvi 2006, 137.) Opinnäytetyössä on käytetty kahta aineistonkeruu menetelmää. Eri menetelmin kerättyä aineistoa on vertailtu soveltuvin osin keskenään. Tutkimuksessa tehdyt ratkaisut ja päättelyt on kuvattu luvussa 4. Opinnäytetyössä havaittujen päätelmien yhtenevyydet aikaisempiin tutkimuksiin ja olemassa olevaan teoriaan on esitelty tutkimustuloksia kuvaavan osion yhteydessä.

Tutkimuksen varmuuteen vaikuttaa se, kuinka huolellisesti tutkimustilanne on arvioitu, kuinka hyvin tutkimukseen vaikuttavat ennustamattomat tekijät on huomioitu ja kuinka hyvin on noudatettu tutkimusta ohjaavia yleisiä periaatteita. (Tuomi & Sarajärvi 2006, 136—137.) Opinnäytetyön varmuuteen voi vaikuttaa tekijöiden pitkä historia digitaalisten pelien parissa. Heille on muodostunut ennakkoasenteita. Tämän mahdollista vaikutusta tutkimukseen on pyritty lievittämään tiedostamalla asia sen teon jokaisessa vaiheessa, jotta tutkimuksen luotettavuus säilyy. Onkin hyvä huomioida tämän potentiaalinen vaikutus tutkimustuloksiin.

Toinen mahdollisesti tuloksiin vaikuttava asia tulee esiin haastatteluiden toteutuksessa. Haastattelijoina toimi haastateltaville ennestään tutut ohjaajat. Tämä

voi vaikuttaa siihen, miten he vastaavat esimerkiksi kehittämisenäkökulmasta esitettyihin kysymyksiin, kuten esimerkiksi ohjaajien suoriutumisesta ryhmätoiminnan aikana. Toisaalta henkilökohtainen suhde on saattanut värittää vastauksia positiivisävyisemmiksi. On myös mahdollista, että henkilökohtainen suhde on mahdollistanut monipuolisemman ja pohdiskelevamman haastattelutilanteen kuin vieraan haastattelijan toteuttamana.

8 POHDINTA

Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää digitaalisia pelejä työvälineenä käytävää ryhmätoimintaa. Ryhmätoiminnan aikana kartoitettiin, miten osallistujat kokevat digitaalisten pelien vaikutuksen perustaitojen oppimisen vahvistamiseen.

Tutkimustuloksissa haastateltavat kertoivat laajasti digitaalisten pelien vaikutuksesta perustaitojen oppimiseen. Enemmistö haastateltavista koki, että pelaamisella on ollut vaikutusta heidän perustaitoihinsa. Nämä näkemykset koskivat pääasiassa heidän aikaisempien pelikokemuksien tuomia vaikutuksia perustaitoihin. Haastatellut eivät sanoittaneet perustaitojen vahvistuneen toteutetun ryhmän aikana. Merkkejä perustaitojen vahvistumisesta osallistujilla löytyi havainnoimalla kerätystä aineistosta. On mielenkiintoista havaita, että tutkijoiden ja haastateltavien kokemukset menevät näiltä osin ristiin. Asiaan saattaa vaikuttaa se, että kaikki osallistujat eivät halunneet tulla haastatelluiksi. Jatkotutkimuksen kohteena voisikin tarkastella toteutuuko tämä ristiriita myös suuremmalla otannalla.

Reflektoinnilla on tärkeä rooli aikuisten ajattelun kehittymisessä ja oppimisessa. Reflektointia voidaan harjoittaa toimintaa ennakoivasti, toiminnan aikana ja toiminnan jälkeen. (Poikela & Poikela 2014, 76.) Koska haastatellut eivät nostaneet esiin kokemuksia perustaitojen vahvistumisesta ryhmän aikana, on syytä kysyä, reflektoiitko perustaitojen käyttämistä tarpeeksi toteutuksen aikana. Jatkotutkimuksissa ja -toteutuksissa on suositeltavaa kiinnittää tähän huomiota.

Digitaalisia pelejä työvälineenä käytävä ryhmä sai paljon positiivista palautetta osallistujilta. Toteutuneen ryhmän parhaita puolia olivat yhteisöllisyys, johon kuuluu osallisuus ja yhteenkuuluvuuden tunne, sekä ohjaus ja struktuuri. Ryhmän tärkeimmiksi kehittämiskohteiksi nousi valinnanvaran ja pitkäjänteisyyden lisääminen. Vaikuttaa siltä, että vastaavalle ryhmätoiminnalle olisi kysyntää jatkossakin. Toteutus voisi tapahtua erilaisilla teemoilla. Myös etä- ja lähitoteutuksen vuorottelua toivottiin. Toiminnallinen osuus päädyttiin toteuttamaan kokonaan etänä, vallitsevasta koronaviruspandemiasta johtuen. Saadun palautteen perusteella

etätoteutukselle voisi olla tarvetta myös pandemian lakattua. Osa haastateltavista kertoi etäympäristön olevan helpompi paikka olla vuorovaikutuksessa ryhmäyhteisön kanssa.

Kokemuksellisen oppimisen mallin mukaan ihminen oppii parhaiten kohtaamalla erilaisia ongelmia ja tilanteita. Näiden tilanteiden pohjalta laajennetaan ja vahvistetaan olemassa olevaa tietoa ja kehitetään uudenlaisia ratkaisuita. (Hämäläinen & Palo 2014, 26.) Ongelmaperusteinen oppiminen rakentuu ongelmien ja niiden ratkaisujen ympärille. Pääasiallisesti ongelmaperusteinen oppiminen on sidottu työelämän yhteyteen, mutta ratkaistavat ongelmat voivat olla myös todellisuuslähtöisiä tai yhteiskunnallisia. (Poikela & Poikela 2014, 74.) Lähdemateriaalista ja kerätyistä aineistosta nähdään, että ongelmanratkaisu on oleellinen osa digitaalista pelaamista. Tästä johtuen olisi hyvä, että tarjolla olisi enemmän moninpelin mahdollistavia aikuisille suunnattuja oppimispelejä. Oppimispelejä kehittäessä on tärkeää muistaa, että avoimen maailman pelit ovat parempia kuin yksittäisen kuivan asian kuoruttaminen pelimekaniikalla (Ängeslevä 2014).

Toiminnallinen osuus toteutettiin ilman ulkopuolista rahoitusta, lähes kokonaan maksuttomilla peleillä. Tämä osoittaa, että digitaalisia pelejä hyödyntävää ryhmätoimintaa on mahdollista toteuttaa pienelläkin budjetilla, jos toiminnan toteuttajilla ja osallistujilla on jo tarvittavat laitteistot olemassa. Haastatteluilla kerätyn aineiston perusteella sijoittamalla toimintaan rahaa sille saataisiin lisäarvoa esimerkiksi laajemmalla pelivalikoimalla. Havainnointiaineiston perusteella henkilöstöresurssit ovat yksi tärkeimmistä osatekijöistä ryhmän onnistumiselle. Tulevaisuudessa voitaisiin tutkia, millaisia kokemuksia saadaan suuremman budjetin ryhmätoiminnalla tai toteutuksella, jossa on käytetty vähemmän henkilöstöresursseja. Mahdollisia tutkimuskohteita voisivat olla lähi- ja etätoteutusta vuorotteleva ryhmä tai kokonaan lähitoteutettu ryhmä.

LÄHTEET

- Bluemink J. 2011. Virtuaalipeliympäristöstrategisesti tehokkaan yhteistyön harjoittajana. Luettu 2.8.2019. <http://elektra.helsinki.fi.libproxy.tuni.fi/se/a/0358-6197/31/4/virtuaal.pdf>
- Bosquet, p. 2017. Taito-ohjelma yleisesti ja kevään haun erityispiirteet. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Luettu 30.5.2021. https://taikoja.fi/wp-content/uploads/2017/01/Taito_hakuinfo_25_1_2017_Paivi_Bosquet.pdf
- Guttorm T. 2015. Resurssivideot: Yksilölliset oppijat? Verkkovideo. Oulu Pro-Learn. Katsottu 26.03.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=QyjC4B5Yn0A>
- Heikkinen H. 2010. Toimintatutkimus – toiminnan ja ajattelun taitoa. Teoksessa Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. (toim.) Aaltola J. & Valli R. Jyväskylä: PS-Kustannus.
- Helkama, K., Myllyniemi, R., Liebkind, K., Ruusuvuori, J., Lönnqvist, Jan-Erik., Hankonen, N., Mähönen, T., Jasinskaja-Lahti, I. & Lipponen, J. 2015. Johdatus sosiaalipsykologiaan. Keuruu: Edita Publishing Oy.
- Hämäläinen, J. 2019. Social pedagogy as a scientific discipline — a branch of academic studies and a field of professional practice. University of Eastern. Sähköinen julkaisu. <https://doi.org/10.5585/EccoS.n48.12393>
- Hämäläinen, J. & Kurki, L. 1997. Sosiaalipedagogiikka. Porvoo: WSOY.
- Hämäläinen, T. & Palo, S. 2014. Työpajapedagogiikka: valmennuksen pedagogisia lähtökohtia työpajalla. Helsinki. Valtakunnallinen työpajayhdistys ry.
- Järvikoski, A. & Härkäpää, K. 2011. Kuntoutuksen perusteet. Helsinki: WSOY pro Oy.
- Kaarakainen, M-T., Kivinen, O. & Hutri, H. 2015. Pelit ja pelaaminen sosiaalisena oppimisympäristönä. Pelitutkimuksen vuosikirja 2015. (toim.) Koskimaa, R., Suominen, J., Mäyrä, F., Harviainen, T., Friman, U. & Arjoranta, J. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/ptvk2015.pdf>
- Kangas, M. 2014. Leikillisyyttä peliin. Teoksessa Oppiminen pelissä – pelit, pelillisyyden ja leikillisyyden opetuksessa. Tampere: Vastapaino
- Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. 2018. Pelaajabarometri 2018 – Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Luettu 7.12.2019. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0870-4>
- Kurki, L. 2014. Sosiaalipedagogisen osallistamisen näkökulma aikuiskasvatukseen. Teoksessa aikuisten kasvu ja aktivointi. (toim.) Heikkinen, A. & Kallio, E. Tampere: Tampereen yliopistopaino Oy.

Kuorikoski, J. 2018. Pelitaiteen manifesti. Gaudeamus.

Laine, A., Ruishalme, O., Salervo, P., Sivén, T. & Välimäki, P. 2014. Opi ja ohjaa sosiaali- ja terveysalalla. Helsinki. Sanoma Pro Oy.

Malin, A., Sulkunen, S. & Laine, K. 2013. PIAAC 2012: Kansainvälisen aikuistutkimuksen ensituloksia. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Sähköinen julkaisu. <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/75272/okm19.pdf>

Manninen, T. 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja: ideasta eteenpäin. Tallinna: Kustannus Oy Rajalla.

Moss, P. & Petrie, P. 2019. Education and social pedagogy: What relationship? London. Sähköinen julkaisu. <https://doi.org/10.18546/LRE.17.3.13>

Mäkinen, M. 2018. Miten aikuisten perustaidot määritellään? Perustaidot PIAAC-tutkimuksesta paikalliseen diskurssiin. Luettu 13.5.2021. https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/105407/miten_aikuisten_perustaidot_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Nivala, E. & Ryytänen, S. 2019. Sosiaalipedagogiikka: kohti inhimillisempää yhteiskuntaa. Tallinna. Gaudeamus.

Nurmi, J-E., Ahonen, T., Lyytinen, H., Lyytinen, P., Pulkkinen, L. & Ruoppila I. 2014. Ihmisen psykologia. E-kirja. Jyväskylä: PS-kustannus.

OPPIJA ikä kaikki. n.d. Oppija ikä kaikki. Tampereen ammattikorkeakoulu. Verkkosivu. Luettu 30.11.2020. <https://blogs.tuni.fi/oppija/>

Papoutsis, C., 2016. Games for Empathy for Sensitive Social Groups. International Journal of Recent Contributions from Engineering, Science & IT, 4(3), pp. 39-43. Luettu 7.12.2019. <https://online-journals.org/index.php/i-jep/article/view/6064/4161>

Patton, M. 2002, Qualitative Research & Evaluation Methods. United States of America: Sage Publications, Inc.

Poikela, E. & Poikela, S. 2014. Ongelmaperusteinen aikuisopiskelu – tarinan kerronta osana oppivaa matkailua. Teoksessa aikuisten kasvu ja aktivointi. (toim.) Heikkinen, A. & Kallio, E. Tampere: Tampereen yliopistopaino Oy.

Powers, K., Brooks, P., Aldrich, N., Palladino, M. & Alfieri, L. 2013. Effects of video-game play on information processing: A meta-analytic investigation. Psychonomic Bulletin & Review.

Salmela-Aro, K. 2018. Motivaatio ja oppiminen. PS-Kustannus. Jyväskylä. Sähköinen julkaisu.

Salovaara, H. 2004. Konstruktivismi. Suomen virtuaaliyliopisto. Verkkosivu. Luettu 16.5.2021. http://tievie oulu.fi/verkkopedagogiikka/luku_3/konstruktivismi.htm

Taikoja. n.d. Taikoja II-hanke. Luettu 30.5.2021. <https://taikoja.fi/taikojaii/>

Tampereen kaupunki. 2020. Sosiaalinen kuntoutus. Luettu 16.5.2021. <https://www.tampere.fi/sosiaali-ja-terveyspalvelut/sosiaalinen-tuki-ja-toimeentulo/aikuissosiaalityo/sosiaalinen-kuntoutus.html>

Tampereen kaupunki. 2021. Vahvista työkykyäsi ja hyvinvointiasi. Luettu 16.5.2021. <https://www.tampere.fi/tyo-ja-yrittaminen/tyo/tyonhakijoille/vahvistatyokykyasi-ja-hyvinvointiasi.html>

Tanskanen, S. 2015. Toiminnallisuus ryhmämuotoisessa asiakastyössä. Teoksessa Asiakastyön menetelmiä sosiaalialalla. (toim.) Näkki, P. & Sayed, T. Helsinki: Edita.

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. 2021. Kuntouttavan työtoiminnan käsikirja. Nettisivusto. Luettu 15.5.2021. <https://thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/tyoelamaosallisuus/kuntouttava-tyotoiminta>

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2006. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Valo-valmennusyhdistys ry. 2021. Tervetuloa Valo-valmennusyhdistykseen. Nettisivusto. Luettu 15.5.2021. <http://valo-valmennus.fi/>

Winman, T. 2020. The role of social pedagogy in a digitalized society. Trollhättan. Sähköinen julkaisu. Vaatii pääsyoikeuden. <https://www-proquest-com.libproxy.tuni.fi/docview/2398701549?accountid=14242>

LIITTEET

Liite 1.

Ryhmätoteutuksen mainos



GRINDATAANKO PERUSTAIKOT YHDESSÄ
SEURAAVALLE TASOLLE? TUU MUKAAN TUOMAKSEN
JA SAIJAN

PELI- KAVEREIKSI

PISTETÄÄN PARTY KASAAN KUUDEN VIIKON
AJAN TIISTAISIN (2.2.-9.3.) KLO 12-16

**INVITET JA LISÄTIEDOT:
SAIJA UOTILA
PUH. 050 472 4525**

KOKOONTUMISET ETÄNÄ TAI YHDESSÄ ULKONA
RYHMÄ TOTEUTETAAN OSANA OPINNÄYTETYÖTÄ



Liite 2.

Eräs ryhmän tapaaminen pelkistettynä yleispätevään muotoon

Ohje osallistujille alkuvalmisteluksi: Hae kuva tai ota kuvakaappaus/ valokuva pelistä, josta pidät. Postaa kuva yhteiseen chatiin. Ohje hahmon luomisesta pelattavaan peliin ja suositukset ensimmäistä kertaa pelaaville.

Klo 12:00 Kaikki linjoille (jos on laiteongelmia, suunnataan erilliselle äänikanalalle, jossa voi rauhassa ratkoa teknisiä haasteita)

- Keskustelu päivästä: opinnäytetyöinfo ja aikataulu
- Nimikertaus: Kerro mistä pelistä kuva on ja miksi valitsit tämän pelin.
- Keskustelu tänään pelattavan pelin perusteista: pelin tavoite, tärkeimmät osa-alueet, ryhmän yhteiset pelisäännöt esim. hahmon valitsemiseen ja vinkit uusille pelaajille.
- Joukkuejako: Valitaan kaksi kokeneinta pelaajaa kapteeneiksi. Ohjaaja kertoo muille salaa numeron. Kapteenit valitsevat itselleen joukkueen jäsenet huutelemalla numeroita Ohjaajat jaetaan eri joukkueisiin.

Klo 12:45 Kahvitauko

Klo 13:00 Jakautuminen kahteen puheluun ja pelaamisen aloitus, tauot omaan tahtiin

Klo 15:30 Palataan yhteiseen puheluun

- Fiiliskierros
- Sovitaan, mitä pelataan seuraavalla kerralla
- Jos aikaa jää, pelataan yhdessä sovittavaa täytepeliä.

Liite 3.

Ryhmätoteutuksen pelit ja jakelualustat

Pääpelit (jakelualusta suluissa):

- Among Us (Steam, Play kauppa)
- Heroes of the Storm (Battle.net)
- Path of Exile (Steam)
- Storium (toimi omana julkaisualustanaan)
- Jackbox Party osat 2, 4 ja 6 (Steam)
- DDrace Network (Steam)
- Catan Universe* (Steam)

Täytepelit:

- Spyfall (selainpeli)
- Skribbl.io (selainpeli)

*peliä testattiin ryhmän kanssa mutta teknisistä ongelmista johtuen sitä ei päästy kunnolla pelaamaan toiminnan aikana

Liite 4.

Haastattelukysymykset:

1. Mitä erilaisia perustaitoja videopelejä pelatessa tarvitaan?
2. Millaisia perustaitoja käytit toiminnan aikana?
3. Ovatko videopelit vaikuttaneet omien perustaitojesi osaamiseen? (Perään tarkentavakysymys, miten?)
4. Mitkä asiat olivat ryhmässä parasta?
5. Mitkä asiat olivat ryhmässä taas huonointa?
6. Millaisena koit etätoteutuksen?
7. Miten koit toiminnan ohjauksen?
8. Mitä voisi tehdä paremmin seuraavalla kerralla?
9. Jos saisit vapaasti toivoa mitä tahansa, niin millainen seuraava ryhmä olisi?