



iWall-liikuntapeli sosiaalisten taitojen kehittäjänä

Käyttäjinä erityistä tukea tarvitsevat nuoret aikuiset

Anna Repo

Opinnäytetyö
Tammikuu 2024

Sosiaali- ja terveysalan ylempi ammattikorkeakoulututkinto (YAMK)
Hyvinvointiteknologian tutkinto-ohjelma

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Sosiaali- ja terveystieteiden ylempi ammattikorkeakoulututkinto (YAMK)
Hyvinvointiteknologia ylempi tutkinto-ohjelma

REPO, ANNA:
iWall-liikuntapeli sosiaalisten taitojen kehittäjänä
Käyttäjänä erityistä tukea tarvitsevat nuoret aikuiset

Opinnäytetyö 63 sivua, joista liitteitä 19 sivua
Tammikuu 2024

Opinnäytetyö on toteutettu yhteistyössä CSE Entertainmentin kanssa. Tämän opinnäytetyön tavoitteena on tutkia, millaista kehitystä iWall-liikuntapeli tuo erityistä tukea tarvitsevien nuorten aikuisten sosiaalisiin taitoihin. Opinnäytetyön tarkoituksena taas on löytää iWall-liikuntapelistä ominaisuuksia, joita erityistä tukea tarvitsevat nuoret aikuiset pitävät hyvinä ja tärkeinä. Vastausten pohjalta on koottu CSE Entertainmentille kehityssuunnitelma.

Tutkimuskysymykset tässä opinnäytetyössä ovat seuraavat: miten liikuntapelit kehittävät erityistä tukea tarvitsevien nuorten aikuisten sosiaalisia taitoja ja mitkä ominaisuudet tekevät iWall-liikuntapelistä erityistä tukea tarvitsevalle nuorelle aikuiselle sopivan. Opinnäytetyön tutkimusmenetelmänä toimivat haastattelut. Työtä varten haastateltiin Erityisammattiopisto Spesian Telma-ryhmän opiskelijoita sekä opettajia. Opiskelijoiden haastattelut toteutettiin fyysisesti Järvenpään Spesiassa ja opettajien Teamsin välityksellä. Aineiston analysointimenetelmänä toimi sisällönanalyysi. Aineisto analysoitiin teemoittelun avulla. Tutkimusten tulokset koottiin teemoittain ja kehittämissuunnitelmaan tehtiin CSE Entertainmentille taulukkomuotoinen kehittämissuunnitelma.

Aineistosta nousi esiin tutkimusosioon viisi teemaa, jotka olivat: kenen kanssa pelataan, yleisö, konflikti tilanteet, miksi pelataan sekä sosiaaliset suhteet. Kehittämissuunnitelmaan nousi puolestaan neljä teemaa: suosittu peli, iWallin pelaaminen, peliominaisuudet, sekä täydellinen peli. Analyysin pohjalta voitiin todeta, että iWallia pelataan kaverin kanssa, iWallilla pelatessa voi olla myös konfliktitilanteita, yhdessä pelaaminen ja kaverit motivoivat pelaamaan ja että pelaaminen on laskenut kynnystä sosiaaliseen kanssakäymiseen. Kehittämissuunnitelmassa olennaisia asioita olivat, että peliympäristön täytyy olla värikäs ja houkutteleva sekä visuaalisen tuen vahva. On tärkeää, että pelin pystyy valitsemaan, ja että pelejä on erilaisia.

Sekä tämä tutkimus että kirjallisuuskatsaus toivat samankaltaisia tuloksia. Ryhmässä ja ystävän kanssa pelaaminen koettiin tärkeäksi. Yleisöön suhtauduttiin vaihtelevasti ja kilpailuasetelma pelatessa oli tärkeä. Sosiaalisuus toi motivaatiota pelaamiseen.

Asiasanat: liikuntapeli, sosiaaliset taidot, erityistä tukea tarvitsevat nuoret aikuiset

ABSTRACT

Tampere University of Applied Sciences
Master's Degree in Social Services and Health Care
Master's Degree Programme in Well-Being Technology

ANNA REPO:

iWall exercise game as a social skills developer
Young adults needing special support as users

Bachelor's thesis 63 pages, appendices 19 pages
January 2024

The thesis was carried out as qualitative research and the partner in it is CSE Entertainment. The objective of the thesis was to study what kind of development iWall exercise game brought to the social skills of young adults in need of special support. The purpose of the thesis was to find features in the iWall exercise game that young adults in need of special support considered good and important.

The methodology of collecting the material for the thesis was interviews, which were analysed with content analysis using thematic analysis. From the research part of the thesis, it emerged that iWall is played with a friend, iWall can also have conflict situations and friends motivate to play and playing has lowered the threshold for social interaction. The results of the development part of the thesis showed that the game environment must be colorful and attractive, and the visual support must be strong.

This research gave similar results with previous research, such as playing with a friend and competing was important. The conclusion of the study is that sociality brings motivation to play.

Keywords: exercise games, social skills, young adults in need of special support

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	SOSIAALISET TAIDOT JA LIIKUNTAPELAAMINEN	8
	2.1 Sosiaaliset taidot	8
	2.2 Liikuntapeliin pelaaminen	10
	2.3 Erityistä tukea tarvitseville nuorille aikuisille sopiva liikuntapeli	12
3	YHTEISTYÖKUMPPANI CSE ENTERTAINMENT JA IWALL-LIIKUNTAPELI	14
4	TAVOITE, TARKOITUS JA TUTKIMUSKYSYMYKSET	16
5	AINEISTO	17
	5.1 Kohderyhmä	17
	5.2 Aineistonkeruu	18
	5.3 Haastattelun eettisyys	19
	5.4 Aineiston analysointi	20
	5.5 Kehittämistyö	21
	5.6 Aikataulu	21
6	TULOKSET	23
	6.1 Tulokset tutkimusosuuteen	23
	6.2 Tulokset kehittämisosuuteen	26
7	KEHITTÄMISTYÖ	29
8	JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA	32
	8.1 Johtopäätökset	32
	8.2 Eettisyys ja luotettavuus tutkimuksessa	34
	8.3 Opinnäytetyön toteutuksen pohdinta	37
	8.4 Opinnäytetyön merkitys CSE Entertainmentille	39
	8.5 Uudet tutkimusaiheet	40
	8.6 Opinnäytetyön prosessi itselle	40
	LÄHTEET	42
	LIITTEET	45
	Liite 1. Eettinen ennakoarviointi lausunto	45
	Liite 2. Opiskelijan haastattelu	46
	Liite 3. Opettajan haastattelu	47
	Liite 4. Opettajan suostumuslomake	48
	Liite 5. Opiskelijan suostumuslomake	49
	Liite 6. Huoltajan suostumuslomake	50
	Liite 7. Opiskelijan tiedote	51

Liite 8. Opettajan tiedote	55
Liite 9. Huoltajan tiedote	59
Liite 10. Tietosuojailmoitus.....	63

1 JOHDANTO

Erityistä tukea tarvitsevilla henkilöillä on yhteiskunnassa samat oikeudet kuin muillakin, ja heidän tulisi osallistua yhteiskuntaan samalla tavalla kuin muidenkin henkilöiden (THL 2022). Myös sosiaali- ja terveysministeriö toteaa Vammaisyleissopimuksessa seuraavaa: ”Yhdistyneiden kansakuntien Vammaisyleissopimuksen tarkoituksena on taata vammaisille henkilöille täysimääräisesti ja yhdenvertaisesti kaikki ihmisoikeudet ja perusvapaudet, edistää ja suojella näitä oikeuksia ja vapauksia sekä edistää vammaisten henkilöiden ihmisarvon kunnioittamista” (Sosiaali- ja terveysministeriö 2021, 14.) Tästä syystä on tärkeää nostaa erityistä tukea tarvitsevat henkilöt tämän tutkimuksen keskiöön.

Karin (2017) mielestä käyttäjäkeskeiselle tutkimukselle liikuntapelejä koskevassa tutkimuksessa on selkeä tarve (Kari 2017, 76). Tutkimukset painottuvat siihen, miten liikuntapelit kehittävät pelaajien fyysisiä ominaisuuksia. Näin ollen opinnäytetyön aihe liikuntapelien vaikutuksesta erityistä tukea tarvitsevien nuorten aikuisten sosiaalisiin taitoihin on ajankohtainen ja tarpeellinen. Aihetta on tutkittu vain vähän, eikä tiedonhaulla löytynyt juurikaan aiheeseen sopivia tutkimuksia.

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on tutkia, millaista kehitystä iWall-liikuntapeli tuo erityistä tukea tarvitsevien nuorten aikuisten sosiaalisiin taitoihin. Tutkimus toteutetaan laadullisena tutkimuksena. Opinnäytetyön kohderyhmä on Telma-ryhmän opiskelijat, sekä opettajat erityisammattioppilaitos Spesiasta.

Opinnäytetyö toteutetaan yhteistyössä liikuntapeliyrityksen CSE Entertainment kanssa. CSE Entertainment on huomionnut erityistä tukea tarvitsevat henkilöt iWall-liikuntapelissä esimerkiksi niin, että sitä voi pelata pyörätuolissa (CSE Entertainment iWall n.d).

Kehittämisosion tarkoituksena on löytää ominaisuuksia liikuntapelien kehittämiseen erityistä tukea tarvitsevien nuorten aikuisten näkökulmasta. Tarkoituksena

on saada konkreettisia ideoita siihen, mitä ominaisuuksia erityistä tukea tarvitsevat nuoret aikuiset pitävät tärkeinä hyvässä liikuntapelissä ja mitkä asiat tekevät pelistä mielenkiintoisen.

2 SOSIAALISET TAIDOT JA LIIKUNTAPELAAMINEN

2.1 Sosiaaliset taidot

Sosiaaliset taidot ovat yhteistyö- ja vuorovaikutustaitoja. Niillä voidaan tarkoittaa muun muassa kuuntelemisen ja havainnoinnin taitoa, neuvottelu- tai palautteen antaminen taitoa, empatian osoittamista tai oman mielipiteen kertomista. Sosiaaliin taitoihin kuuluu myös sanaton viestintä. Sanattoman viestinnän avulla voidaan osoittaa eri tunteita ja se voi olla joskus jopa tärkeämpää kuin sanallinen viestintä. Omaan sanattomaan viestintään on hyvä kiinnittää huomiota, koska se voi olla tahatontakin. Sosiaalisia taitoja onkin tärkeää harjoitella. Monet arjen riskitiedat voivat johtua siitä, että emme kuuntele tai ymmärrä tarpeeksi toista osapuolta. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2022.)

Sosiaaliin taitoihin liittyvät olennaisesti myös tunteet ja tunnetaidot. Tunteet eivät synnykään tyhjästä vaan siitä, miten havaitsemme ja tulkitsemme ulkoisia tapahtumia. (Nummelin 2020, 14.) Tunnetaitoja ovat tunteiden analysoiminen ja käsittely, kuten tunteiden tunnistaminen, tunteiden säätely, empatia, pettymysten sietäminen, sekä rakentava tunteiden ilmaisu (Rovio, Lintunen & Salmi 2009, 185; Juusola 2015, 144). Tunteiden säätelyllä tarkoitetaan, että osaa nimetä ja säädellä tunteita, eikä tunteista aiheudu haittaa itselle tai muille (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2022). Kiukun tai muun ärsytyksen säätelyyn auttaa aikuisen tuki tai itsensä rauhoittaminen, kun taas viha saa meidät puolustautumaan uhkaavissa tilanteissa, mutta pelko käynnistää pakoreaktion (Nummelin 2020, 15; Mäkelä 2020,34). Tunteet voivat suojalla meitä, vaikuttaa sosiaaliseen elämäämme, sekä auttaa ystävyysuhteissa. On myös huomioitavaa, että ihminen tarvitsee kaikkia tunteita ja tasapainoinen aikuinen pystyykin tuntemaan erilaisia tunteita liikaa kuormittumatta. (Mäkelä 2020, 6–8,14.) Tunnetaidot taas ovat voimakkaasti yhteydessä yksilön moraalisiin ja sen kehitykseen. Moraaliset päätökset riippuvat tunteista ja jos niitä ei tunnista tai niitä ei osaa säädellä, on mahdotonta toimia oikein. (Juusola 2015, 8.)

Sosiaalinen pätevyys taas ilmenee esimerkiksi toisen näkökulman huomioon ottamisessa, auttamisessa, neuvottelutaidoissa tai niiden puutteessa. Urheilussa tämä voi näkyä esimerkiksi rohkaisemisessa tai kehumisessa. Antisosiaalisuus etenkin lapsilla ja nuorilla voi näyttäytyä esimerkiksi aggressiivisuutena, kiusaamisena tai luvattomina poissaoloina. Voikin olla tilanne, jossa aggressiivisuus tai sosiaalinen hallitsevuus johtaa oman aseman paranemiseen ryhmässä, vaikka tämä olisi muiden mielestä epämieluisaa käytöstä. (Jaakkola, Liukkonen & Sääkslahti 2017, 187–188.) Sosiaalinen hallitsevuus tai kiusaaminen jättää kuitenkin psyykkiset vauriot kiusattuun ja vauriot ulottuvat hyvin monelle elämän alueelle, kuten fyysiseen ja psyykkiseen terveyteen. Nuoret tarvitsevatkin erityisen paljon jäämäkkyuden taitoja, kuten oikeuden olla oma itsensä ja oikeuden mielensä muuttamiseen, sekä oikeuden arvokkaaseen kohteluun, ja tunteiden ilmaisemiseen (Juusola 2015, 10–11, 125.)

Liikuntakasvatusta pidetään myös tunne- ja ihmissuhdetaitojen opettamisen välineenä. Pelisääntöjen merkityksestä keskusteleminen, sekä kilpailutilanteet ovat omiaan kehittämään sosiaalisia taitoja. (Jaakkola, Liukkonen & Sääkslahti 2017, 194.) Ihmisen vahvuudet ja heikkoudet nousevat parhaiten esiin, kun hän hyväksyy itsensä. Vahva itseluottamus auttaa epäonnistumisten myöntämisessä, kun taas huono itsetunto voi luoda sisäistä turvattomuutta. Hyvä itseluottamus tekee käyttäytymisestä johdonmukaista, ja ihminen voi elää omannäköistään elämää (Nummelin 2020, 82–83.)

Paljon erityistä tukea tarvitsevilla henkilöllä voi olla hyvät vuorovaikutustaidot, sillä he usein tarvitsevat arjessa paljon apua ja kohtaavat paljon sosiaalisia tilanteita. Heidän sosiaalinen verkostonsa voi olla laaja kattaen pelkästään ne henkilöt, jotka ovat heidän elämässään huolehtimassa heidän tarpeistaan. On olennaista myös muistaa, että erityistä tukea tarvitseva ei välttämättä pysty valitsemaan avunantoverkostoaan, kuten kuljettajia tai asumisyksikönjäseniä. Heidän voikin olla vaikeampaa pitää yllä muita ihmissuhteita, kuin niitä, mitä päivittäinen eläminen vaatii. Ihmissuhteiden ylläpitäminen voi olla haastavaa, mutta erityistä tukea tarvitsevat henkilöt ovat kuitenkin kuvanneet ystävyysuhteet huomattavan

tärkeiksi arjessa. Lisäksi on muistettava, että myös perhesuhteet voivat olla huomattavan tärkeitä, koska perhe usein ymmärtää heitä parhaiten. (Maula 2014, 87–89, 96.)

Maulan (2014) tutkimuksessa tulee esille, että erityistä tukea tarvitsevien henkilöiden ystävyysuhteet voivat olla syvällisempiä ja merkityksellisempiä (Maula 2014, 89). Joskus kuitenkin erityistä tukea tarvitseva nuori viihtyy paremmin yksin ja kuormittuu kovin sosiaalisista tilanteista. Ystävyysuhteiden puuttuminen onkin iso syy yksinäisyyteen. Muita syitä voivat olla parisuhteen puuttuminen, huono terveydentila ja kokemus yhteyskunnasta syrjäytymisestä. (Heini 2012, 75.) Kaveritaidot, itsetuntemus, sekä itsemyötätunto ovat sosiaalisia taitoja, joita on hyvä harjoitella ja jotka voivat olla vaikeitakin. Sosiaalisia suhteita voi vaikeuttaa myös kosketuksen välttely tai kommunikaation erilaisuus. Sosiaaliin taitoihin kuuluvat myös useat kirjoittamattomat säännöt, mitä erityistä tukea tarvitsevan nuoren voi olla vaikea hahmottaa. (Oksanen & Sollaavaara 2017, 209, 232–238.)

2.2 Liikuntapelien pelaaminen

Liikuntapelien pelaaminen on suhteellisen tuore keksintö. 2000-luvun alussa Suomeen alkoi rantautua ensimmäisiä kolikoilla toimivia tanssipelejä. Tämän jälkeen tanssipelimatot tulivat ihmisten koteihin ja 2005 ilmestyivät Guita Hero kitara- ja bändipelit. Tanssipelejä pelataan rytmin ja koneen ohjaamien liikkeiden mukaan. Nykyään tanssipelaaminen on myös kilpailulaji. Kitara- ja bändipelit puolestaan vaativat pelisoittimen pelaamiseen. (SEUL 2019.) Liikuntapeleissä pelaaminen tapahtuu oman kehon avulla ja määräytyy kehon liikkeiden mukaan. Liikuntapelit ovatkin usein sekä huvia että hyötyä (Kari 2017, 76.) iWall-liikuntapelissä pelit ovat lyhyitä, joten ei jää harmittamaan, että peli jää kesken. (CSE Entertainment liikuntapelaaminen 2021).

Jukka Sinnemäki kertoo CSE Entertainmentin toteuttamassa haastattelussa, että kouluissa on ollut liikuntapeleistä ennako-oletus, että se sopisi erityisesti lapsille ja nuorille, joilla on ylivilkkautta tai ADHD tai ADD. Liikuntapeleistä ovat kuitenkin innostuneet myös lapset ja nuoret, jotka ovat vetäytyviä tai hiljaisia. Liikuntapelit

siis sopivat kaikille. (CSE Entertainment liikuntapelaaminen 2021.) Monet meistä ovat tottuneet liikkumaan eri tavoin: toiset enemmän ja toiset vähemmän. Säännöllinen liikunta kuitenkin helpottaa stressiä ja laskee elimistön stressihormoneja. Liikunnalla on myös suotuisia vaikutuksia mielialaan. (Nummelin 2020, 194–195.)

Liikuntapelejä on kutsuttu myös hyötypeleiksi, koska ne sisältävät tarinoita, vuorovaikutusta, sekä käyttäytymisen muutokseen tähtäävää teknologiaa (Kari 2017, 16). Ne mahdollistavat monenlaista oppimista ja niitä on suunniteltu esimerkiksi terveellisten elintapojen edistämiseen (CSE Entertainment liikuntapelaaminen 2021). 18–64-vuotiaan olisikin hyvä harrastaa reipasta liikuntaa yli kaksi ja puoli tuntia viikossa niin, että se jakautuu eri päiville (Seppänen 2019, 19). Liikuntapelaaminen onkin suositusten mukaista terveysliikuntaa, mikä kehittää kuntoa (CSE Entertainment liikuntapelaaminen 2021).

Heinin (2012) tutkimuksen mukaan erityistä tukea tarvitsevat liikkuvat vähän. Tutkimuksessa nousi myös esille, että liikuntaa harrastamattomat kokivat enemmän negatiivisia tunteita. (Heini 2012, 75.) Liikuntapeli on hyvä tapa terveyden edistämiseen, sekä parantamaan omaa liikuntamotivaatiota (CSE Entertainment liikuntapelaaminen 2021). Liikunta voi olla myönteinen tai ikävä kokemus. Myönteisen kokemuksen voi tuoda esimerkiksi liikuntapeli, joka innostaa liikkumaan, ja ikävän kokemuksen puolestaan esimerkiksi se, jos pakotetaan osallistumaan lajiin, mistä ei pidä. Liikunta voi olla mielekästä ja nostattaa itsetuntoa, ja liikuntaan voi sisältyä myös sosiaalinen konteksti. (Seppänen 2019, 20,23.

Karin (2017) laajassa tutkimuksessa liikuntapeleistä tulee ilmi, että ryhmässä pelaaminen luo sosiaalista tukea (Kari 2017, 43). Myös Männistön (2011) tutkimus tukee tätä: joukkuepelaamiseen suhtauduttiin positiivisesti ja joukkuekaverit saivat heidät suoriutumaan paremmin liikuntapelin pelaamisessa (Männistö 2011, 105). Staianon ja Calvertin (2011) kirjallisuuskatsaus nosti esiin samankaltaisia tuloksia kuin Osorion, Moffatin ja Sykesin (2012), sekä Karin (2017) tutkimukset. Sosiaalisuus ja vuorovaikutus lisäävät motivaatiota pelaamiseen. Erityisesti murrosikäiset valitsisivat mieluiten moninpelin kuin yksinpelin. Myös nuoret aikuiset, jotka pitivät fyysisistä kunnonkohotusta tärkeimpänä motivaattorina, kertoivat ystä-

vyyssuhteiden tärkeydestä pelatessa (Staiano & Calvert 2011.) Ryhmässä pelaamisen on todettu vähentävän pelaajan negatiivisuutta. Pelaajat myös helpommin lopettivat pelaamisen negatiivisen kokemuksen jälkeen, kun he pelasivat yksin. (Kari 2017, 43.) Liikuntapeliin sosiaalinen vaikutus näkyi myös tanssityyny-peli-tutkimuksessa, jossa korkeassa riskissä syrjäytymiseen olevat nuoret nimettiin pelivastaaviksi. Heidän poissaolonsa vähenivät koulusta ja suurin osa osoitti kehittyneitä sosiaalisia taitoja. (Staiano & Calvert 2011.)

Koska pelaaminen on sosiaalinen tapahtuma, voi myös kilpailuasetelma lisätä motivaatiota. Pelaamisen sosiaaliseen kontekstiin voi liittyä myös hyväksynnän sekä tunnustuksen hakeminen. (Osorio, Moffat & Sykes 2012.) Katsojiin suhtauduttiin kuitenkin vaihtelevasti joko niin, että se paransi suoritusta tai siitä oli enemmän haittaa. Suurin osa oli kuitenkin valmis pelaamaan julkisissa tiloissa. Myös katsojat tunsivat, että voivat vaikuttaa pelaajan suoritukseen ja innostuivat itsekin pelaamaan. (Männistö 2011, 105.)

Myös neutraalien pelien on todettu lisäävän myönteistä sosiaalisuutta, sekä vähentävän aggressiivisuutta. Liikuntapeliin pelaaminen todettiin vähentävän muuta ruutuaikaa. Sen voisi nähdä hyvänä asiana, sillä esimerkiksi digitaalinen verkkopelaaminen on yhdistetty tutkimuksessa heikompiin sosiaalisiin suhteisiin ja voi johtaa perheessä kommunikaation vähentymiseen. (Viitala 2015, 16, 24.)

2.3 Erityistä tukea tarvitseville nuorille aikuisille sopiva liikuntapeli

Liikuntapelejä pelanneet koululaiset kertoivat, että liikuntapeleissä parasta on se, että pääsee pelaamaan kavereiden kanssa sekä kilpailu. Se myös tuo opiskelijat samalle viivalle ja parantaa luokan yhteishenkeä. (CSE Entertainment liikuntapelaaminen 2021.)

Liikuntapeleissä on tarkoitus säilyttää sama vetovoima kuin videopeleissä, vaikka ohjaimet on korvattu liikunnalla. Liikuntapeleissä pelaajat suhtautuivat positiivisesti joukkuepeleihin, eikä katsojia koettu esteeksi pelaamiselle. Näin voidaan

olettaa, että liikuntapelit olisivat suosittuja myös julkisissa tiloissa. Koululaiset toivoivat myös kouluun liikuntapelitapahtumia (Männistö 2011, 97.)

Nuorilla, jolla on erityistarpeita oppimisvaikeuksien tai vamman vuoksi, voi olla vaikeuksia pelata joukkuepelejä ja sitä kautta myös ryhmäliikuntapelejä, koska ne vaativat monenlaisia sosiaalisia ja kognitiivisia taitoja. Kuitenkin vaikka erityistä tukea tarvitsevien nuorten liikuntakokemus voi olla erilainen, niin heidän tavoitteensa voivat olla samat kuin muilla nuorilla. (Seppänen 2019, 21–22.)

Erytystä tukea tarvitsevan nuoren elämää voivat vaikeuttaa aistipulmat. Aistipulmat voivat häiritä esimerkiksi liikuntaa tai osallistumista koulun tunneille. Nuorella voi olla aisteista liikaa kuormitusta tai liiallista tietotulvaa, mitä voi helpottaa esimerkiksi aurinkolaseilla tai kuulokkeilla. Ongelma voi olla myös aistimusten puute, jolloin he etsivät vahvoja aistimuksia tai stimulaatiota. (Oksanen & Sollaavaara 2017–209, 93.) Erytystä tukea tarvitseville nuorille uusien asioiden oppiminen voi olla hidasta ja joskus voi tulla vaikutelma, että kehitystä ei tapahdu. Se ei kuitenkaan ole totta, vaan nuori nauttii liikunnasta ja saa siitä pätevyyden tunteen. Itsetunto, sosiaalisuus, sekä haasteet liikunnassa ovatkin erityistä tukea tarvitseville nuorille liikunnassa hyvin tärkeitä ja tätä kautta hänelle on tärkeää saada liikunnasta hyviä kokemuksia. (Seppänen 2019, 21–22.) Erytystä tukea tarvitsevat nuoret nostivatkin lempiliikuntalajeikseen joukkuelajit ja he myös pitivät joukkueurheilulajien seuraamisesta (Allen, Milne, Velija, & Radley 2022).

3 YHTEISTYÖKUMPPANI CSE ENTERTAINMENT JA IWALL-LIIKUNTAPELI

CSE Entertainment on liikuntapelejä valmistava yritys, joka on perustettu vuonna 2012 (CSE Entertainment info n.d). Yritys sijaitsee Kajaanissa (CSE Entertainment n.d). Heidän tuotteitaan ovat iWall, runBEAT, cycloBEAT, groupBEAT, tapWall ja rehabWall. Tuotteet on tehty kaiken ikäisille ja niitä on käytössä yli 50 maassa. (CSE Entertainment info n.d.) Niitä käytetään liikuntaan, viihdyttämiseen, terveyden edistämiseen sekä opetuskäyttöön. (CSE Entertainment n.d.) Liikuntapelit ovat käytössä myös joissain kouluissa. Liikuntapelit ovat tehokkaita kehittämään lihaskuntoa, hengitys- ja verenkiertoelimistöä, tasapainoa, sekä kehonhallintaa. (CSE Entertainment liikuntapelaaminen 2021.)

iWall on liikuntapeliseinä. Siinä on liiketunnistin ja se toimii täysin pelaajan liikkeen mukaan. Näin ollen se ei vaadi minkäänlaista koskemista tai erillistä ohjainta. Seinä myös sammuu ja käynnistyy automaattisesti. Sitä pystyy pelaamaan myös liikuntarajoitteisena. (CSE Entertainment iWall n.d.) Pelit ovat mukaansatempaavia ja hauskoja. Pelit ovat myös tehokasta liikuntaa, erityisesti nopeatempoisemmat pelit. Pelit ovat hyvin ohjattuja ja niihin pääsee nopeasti mukaan. Pelien sisältö vaihtelee nopeatempoisista peleistä kehonhallintaan. iWall on esitelty kuvassa yksi.



KUVA 1 iWall Töölön kisaHallilla (Anna Repo 2022)

4 TAVOITE, TARKOITUS JA TUTKIMUSKYSYMYKSET

Opinnäytetyön tavoitteena on tutkia, miten iWall-liikuntapeli voi kehittää erityistä tukea tarvitsevien nuorten aikuisten sosiaalisia taitoja. Tavoitteena on saada haastattelujen avulla tietoa siitä, miten iWall-liikuntapeli on vaikuttanut Spesia-koulun Telma-ryhmän opiskelijoiden sosiaalisten taitojen kehittymiseen ja vuorovaikutustilanteisiin, ja onko se luonut koulussa uusia sosiaalisia suhteita.

Opinnäytetyön tarkoituksena on löytää iWall-liikuntapelistä ominaisuuksia, mitä erityistä tukea tarvitsevat nuoret aikuiset pitävät hyvinä ja tärkeinä. Tarkoituksena on saada haastattelujen avulla tietoa, millaisia ominaisuuksia erityistä tukea tarvitsevat nuoret aikuiset arvostavat ja pitävät tärkeinä liikuntapeleissä. Näiden pohjalta kootaan CSE Entertainmentille kehityssuunnitelma liikuntapeleistä erityistä tukea tarvitseville nuorille aikuisille.

Tutkimuskysymykset ovat miten liikuntapelit kehittävät erityistä tukea tarvitsevien nuorten aikuisten sosiaalisia taitoja ja mitkä ominaisuudet tekevät iWall-liikuntapelistä erityistä tukea tarvitsevalle nuorelle aikuiselle sopivan.

Tutkimuskysymysten pohjalta on rakennettu kirjallisuuskatsaus, ja kirjallisuuskatsauksen avulla on saatu pohjaa tutkimusta varten.

5 AINEISTO

5.1 Kohderyhmä

Kohderymänä tutkimuksessa ovat Spesian erityisammattiopiston Telma-ryhmän erityistä tukea tarvitsevat nuoret aikuiset, sekä Spesian ne opettajat, joille iWall on tuttu.

Spesia on erityisammattioppilaitos, joka on tarkoitettu nuorille sekä aikuisille, jotka tarvitsevat yksilöllistä tukea. Spesia toimii Järvenpäässä, Turussa, Piek-samäellä, sekä Jyväskylässä. Oppiminen siellä on käytännönläheistä ja opetus tapahtuu pienryhmissä. (Ammattiopisto Spesia n.d.)

Erityistä tukea tarvitsevilla nuorilla aikuisilla tarkoitan tässä opinnäytetyössä Telma-ryhmän nuoria. Telma tarkoittaa työhön ja itsenäiseen elämään valmentavaa koulutusta. Telma-ryhmässä on opiskelijoita, jotka tarvitsevat tukea sairauden tai vamman vuoksi. He saavat henkilökohtaista omien tavoitteiden ja valmiuksien mukaista opetusta. Koulutus kestää 1–3 vuotta ja opintoja suunniteltaessa huomioidaan esimerkiksi tuen tarve, vahvuudet, sekä opiskelijan tavoitteet. Opinnot sisältävät muun muassa työelämään valmistautumista sekä toimintakyvyn vahvistamista. Koulutuksen tavoitteena on löytää sopivat työtehtävät ja sitä kautta päästä töihin, sekä oppia huolehtimaan itsestään ja päästä mahdollisimman itsenäiseen elämään. (Ammattiopisto Spesia, TELMA.)

Telma-ryhmä on käyttänyt iWall-liikuntapeliä syksystä 2022 alkaen. Spesian kouluissa alkoi tällöin iWall-pilottihanke, jossa seurataan pelin käyttöä Spesian kouluissa. Pilotissa Spesian koulut kisaavat keskenään siitä, mikä koulu pelaa iWallilla eniten. Opettajilta saadun suullisen tiedon mukaan, iWall on ollut erityisen pidetty ja kilpailuasetelmasta on oltu innostuneita.

5.2 Aineistonkeruu

Tutkimus on laadullinen ja menetelmänä siinä toimii haastattelut. Laadullinen eli kvalitatiivinen tutkimus tutkii eritoten merkityksiä, jotka ilmenevät moninaisin tavoin. Sillä voidaan saavuttaa moninaista tietoa tutkittavasta ilmiöstä, sen syy-seuraussuhteista, sekä ilmiön luonteesta. (KvaliMOTV n.d.) Haastatteluissa ollaan suoraan vuorovaikutuksessa tutkittavaan. Haastattelu on myös tilannesidonnaista ja se tulisi ottaa haastattelussa huomioon. Haastattelussa on myös ratkaisevaa, miten haastattelija tulkitsee haastateltavan vastauksia. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 1997, 193,196.)

Testihaastattelu on suoritettu yhdellä Spesian opettajalla, sekä yhdellä opiskelijalla. Haastattelurunkoa ei tarvinnut muuttaa, joten testihaastattelut on sisällytetty aineisoon. Aineisto kerättiin Järvenpään Spesiassa Telma-ryhmän opiskelijoita haastatteleamalla. Telma-ryhmän opiskelijat olivat kognitiivisilta taidoiltaan hyvin eritasoisia. Haastatteluun pyrittiin saamaan viisi opiskelijaa, mutta lopulta haastatteluun saatiin kaksi opiskelijaa. Haastattelurunko oli opiskelijoille sama. Haastattelu toteutettiin strukturoituna haastatteluna eli haastattelu tapahtui lomakkeen avulla ja kysymykset ja kysymysten järjestys oli ennalta määritelty (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 1997, 197). Haastattelukysymykset oli muotoiltu yksinkertaisiksi, jotta niihin olisi helppo vastata. Opiskelijan haastattelurunko esitellään liitteessä kaksi. Haastattelut toteutettiin rauhallisessa tilassa avustajan kanssa, koska luotettavuus olisi saattanut heiketä, jos haastattelussa olisi saatu vain sosiaalisesti hyväksytyjä vastauksia (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 1997, 195). Avustaja kuvitti kysymykset opiskelijoille. Toinen opiskelija selkeästi hyötyi kuvituksesta. Avustajilla oli haastelun sisällöstä vaihteluvollisuus. Haastattelut nauhoitettiin sanelimella.

Aineistoa kerättiin opiskelijoiden lisäksi myös opettajien haastatteluilla. Opettajia osallistui Järvenpään ja Jyväskylän ammattiopisto Spesioista. Nämä haastattelut toteutettiin etäyhteyden avulla. Tarkoitus oli saada vähintään viisi opettajaa haastatteluun. Lopulta haastateltavaksi saatiin neljä opettajaa. Myös opettajien haastattelu toteutettiin strukturoituna haastatteluna, mutta runko oli eri kuin opiskelijoilla. Opettajan haastattelurunko esitellään liitteessä kolme. Haastattelut kestivät

opiskelijoilla noin 10–20 minuuttia ja opettajilla noin 10–40 minuuttia. Yhteensä haastatteluun osallistui kaksi opiskelijaa ja neljä opettajaa.

5.3 Haastattelun eettisyys

Tutkimus toteutettiin hyvien eettisten ohjeiden mukaisesti, mihin kuuluvat myös tarkoituksenmukaiset luvat. Tutkimukseen on haettu Eettisen toimikunnan eettinen ennakoarviointi arviointi lausunto, joka esitellään liitteessä yksi, yhteistyösopimus koulun ja CSE Entertainment kanssa, Spesia koulun lupa, lupa haastateltavalta ja lupa haastateltavien huoltajalta. Kaikki haastateltavat ja huoltajat saivat ennen haastatteluja tiedotteen tutkimuksesta sekä tietosuojailmoituksen. Tutkimuksen tiedotteet on esitetty liitteissä seitsemän, kahdeksan ja yhdeksän. Tietosuojailmoitus on liitteessä kymmenen. Suostumuslomakkeet esitellään liitteissä neljä, viisi ja kuusi. Haastattelut ja tutkimusaineisto on säilytetty asiankuuluvasti tietokoneella. Aineisto on suojattu salasanalla ja kaksoistunnistuksella. Aineistoa säilytetään ainoastaan tutkimuksen ajan ja hävitetään opinnäytetyön valmistumisen jälkeen. Opiskelijoiden ja huoltajien suostumuslomakkeet säilytetään lukollisessa kaapissa ja opettajien sähköisesti.

Haastateltavia kohdeltiin koko tutkimuksen arvokkaasti: he saivat keskeyttää tutkimuksen koska vain halusivat, ja haastattelu toteutettiin heille ymmärrettävällä ja miellyttävällä tavalla (Leino-Kilpi & Välimäki 2009, 361–363). Opiskelijoiden haastattelut olivat fyysisesti koululla sen vuoksi, että haastattelija olisi opiskelijalle helpommin lähestyttävä ja artikulointi haastattelijan ja opiskelijan välillä olisi mahdollisimman sujuvaa. Haastattelija sai myös mahdollisesti paremmin kontaktin haastateltavaan, kun tapasi hänet kasvokkain.

Haastattelussa ei kysytty nimeä, eikä mitään arkaluontoista tietoa. Haastateltaviin ei kohdistettu fyysistä, psyykkistä, sosiaalista, tai rahallista haittaa. Myös haastattelun kysymyksissä oli huomioitu, ettei haastateltavalle aiheudu haittaa. Haastateltavien turvallisuus ei ollut uhattuna tutkimuksen aikana. Tutkimusta ei jatkettu, jos siitä aiheutui negatiivisia tunteita ja stressiä. Haastateltava sai myös kieltäytyä vastaamasta kysymykseen. Haastateltavan oli mahdollista keskustella haastattelijan kanssa ahdistavasta tilanteesta ilman, että tämä tuli aineistoon.

Avustajan läsnäolo myös todennäköisesti auttoi haastattelussa, koska avustaja oli opiskelijalle tuttu henkilö. Haastateltaville kerrottiin, mistä he halutessaan voivat lukea tutkimuksen tulokset niiden valmistuttua.

5.4 Aineiston analysointi

Haastattelut litterointiin Teamsista ja sanelimesta tietokoneelle OneDriveen eli aineisto kirjoitettiin puhtaaksi sanallisesti (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 1997, 210). Litteroinnin yhteydessä aineistosta poistettiin suorat tunnistetiedot. Aineistoon pureuduttiin sisällönanalyysin keinoin eli tarkasteltiin sitä, mistä haastateltavat puhuvat tai mistä aiheista tai teemoista aineisto kertoo (Vuori n.d). Haastateluista etsittiin vastauksia tutkimuskysymyksiin, sekä tuloksia opinnäytetyön kehittämisosioon. Sisällönanalyysi valikoitiin menetelmäksi tähän tutkimukseen, koska se sopii hyvin haastattelujen, nauhoitetun tekstin, äänen tai kuvien tai kirjoitetun tekstin analysointiin (Vuori n.d).

Analyysi rakennettiin teemoittelun avulla, joka tehtiin Excelliin käyttäen värikoodoja. Teemoittelun avulla aineistosta nousi esiin olennaiset aiheet. Teemat syntyivätkin analyysin tuloksena, eikä niin, että tutkija olisi ennakkoon miettinyt teemat. (Juhila n.d.) Aineistosta rakentui kaksi eri sisällönanalyysiä: yksi tutkimusosuuteen ja yksi kehittämisosuuteen. Tutkimusosuudesta nousi esiin viisi teemaa, joita olivat

1. Kenen kanssa pelataan
2. Yleisö
3. Konfliktitilanteet
4. Miksi pelataan
5. Sosiaaliset suhteet.

Kehittämisosuuden analyysistä nousi puolestaan esiin neljä teemaa, joita olivat

1. Suositut pelit
2. iWalin pelaaminen
3. Peliominaisuudet
4. Täydellinen peli.

Tutkimuksen tulokset ja kehittämistyö on avattu tarkemmin omissa luvuissaan. Tutkimusten tuloksista on koottu johtopäätökset ja tuloksia tarkasteltu myös kriittisesti. Tulosten pohjalta on pohdittu myös uusia tutkimisaiheita.

5.5 Kehittämistyö

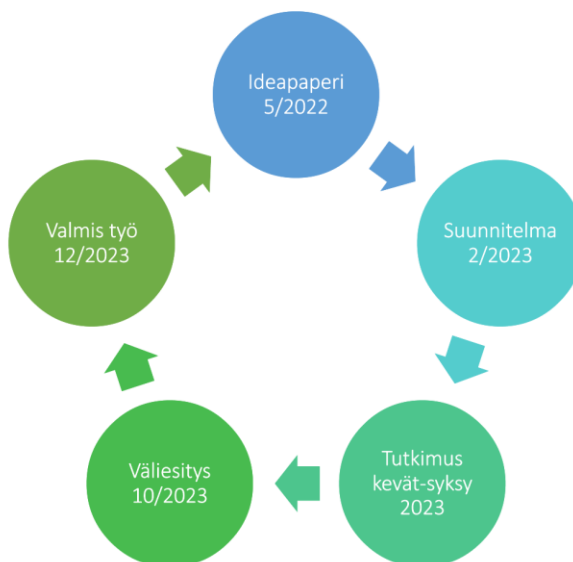
Kehittämistyönä opinnäytetyössä on kehityssuunnitelma. Kehityssuunnitelma on CSE Entertainmentille tehty suunnitelma, joka sisältää tietoa siitä, millaisia ominaisuuksia erityistä tukea tarvitsevat nuoret aikuiset arvostavat ja pitävät tärkeinä liikuntapeleissä. Tarkoituksena oli löytää esimerkiksi millaisia värejä tai muotoja he peleissä arvostavat tai millaista liikettä peleihin kaipaavat.

Kehityssuunnitelma on rakennettu tulosten pohjalta, jotka on saatu kehittämistyön sisällönanalyysin kautta. Kehittämissuunnitelman pohjalta tulevaisuudessa pelejä on helpompi kohdentaa myös eri kohderyhmille, kuten tukea tarvitseville nuorille. Kehittämissuunnitelmaan CSE Entertainmentille on annettu kehittämissuhteita juuri tätä varten.

5.6 Aikataulu

Opinnäytetyön yhteistyökumppani löytyi helmikuussa 2022. Kevään aikana ai-
hetta tarkennettiin, ja ideapaperi esiteltiin toukokuussa 2022. Syksyn 2022 aikana
työn alla olivat kirjallisuuskatsaus ja suunnitelman kirjoittaminen, sekä palavereja
CSE Entertainmentin ja Spesian kanssa. Suunnitelman esitys oli lopulta helmi-
kuussa 2023. Keväällä 2023 haettiin Eettisen ennakoarvioinnin lausunto, josta

tuli puoltava päätös toukokuussa. Tutkimusosuus toteutettiin alkusyksyyn mennessä, ja työn väliesitys oli lokakuussa. Valmiin työn esitys oli joulukuussa 2023. Alla esitetty opinnäytetyön aikataulu kuviossa 1.



KUVIO 1. Opinnäytetyön aikataulu

6 TULOKSET

Tässä opinnäytetyössä tarkastellaan kahta tutkimuskysymystä, joita ovat miten liikuntapelit kehittävät erityistä tukea tarvitsevien nuorten aikuisten sosiaalisia taitoja ja mitkä ominaisuudet tekevät iWall-liikuntapelistä erityistä tukea tarvitsevalle nuorelle aikuiselle sopivan.

Haastatteluaineisto analysoitiin sisällönanalyysillä, joka tehtiin teemoittelua hyödyntämällä. Tuloksista muodostui kaksi sisällönanalyysiä: yksi tutkimusosuuteen ja yksi kehittämisosuuteen. Tutkimusosuuden sisällönanalyysistä nousi esiin selkeästi viisi teemaa, joita olivat: kenen kanssa pelataan, yleisö, konfliktitilanteet, miksi pelataan sekä sosiaaliset suhteet.

6.1 Tulokset tutkimusosuuteen

Ensimmäinen löydetty teema käsitteli sitä, **kenen kanssa pelataan**. Haastatteluista tuli ilmi, että ehdottomasti eniten pelataan kaverin kanssa. Kuitenkin sen lisäksi, että pelattiin kaverin kanssa, pelattiin myös uusien tuttavuuksien kanssa tai yhdessä porukassa niin, että osa pelaa ja osa seurailee. Osa tykkäsi pelata iWallia kuitenkin myös yksin.

”laatuaikaa toisen pelaajan tai kaverin kanssa”

”laatuaikaa yksin”

Toisena teemana oli **yleisö**. Yleisöön suhtautumista oli monenlaista. Haastatteluissa tuli esille, että jotkut tykkäävät vain olla yleisönä ja seurata pelaamista sivusta. Heillä on kuitenkin tärkeä rooli osana pelikokemusta. Osa piti myös erityisesti yleisön roolissa siitä, että sai kannustaa pelaajia. Jotkut taas seurasivat ensin ja sitten uskaltautuivat itsekin pelaamaan. Osa piti yleisöstä ja koki sen tärkeäksi, kun taas osalle yleisö saattoi luoda paineita.

”yritän olla itsevarma”

Osa myös selkeästi arkaili yleisöä ja pohti, miltä näyttää pelaajana yleisön silmissä. Tässä yhteydessä tuli myös esille, että yleisön edessä voi olla helpompi pelata toisen pelaajan kanssa ja saada näin hänestä tukea ja turvaa.

”aika paljon nykypäivänä et liikuntaa liittyä arkuutta ja osallistumattomuutta sen takia, että mitä muut ajattelevat, ja miltä tämä näyttää”

Kolmas teema oli **konfliktitilanteet**. Osalle haastateltavista oli tullut iWalliin liittyviä konfliktitilanteita vastaan ja osalle ei. Lievimpiä konfliktitilanteita pelatessa olivat esimerkiksi se, että äänentaso oli noussut liian kovaksi tai joku oli hermostunut pelatessa ja lähtenyt sitten pelistä pois. Kovin kilpailuhenkisessä pelaamisessa sen sijaan oli tullut vastaan fyysisiäkin häirintätilanteita. Osalle häviäminen voi ottaakin koville.

”tyhmää se häviö”

”Kyllähän porukka tietää sitten, kun pelaa, että kyllä mä nyt hävisin tai ei kaikki tiedosta sitä tai ajattele. Osa kyllä ja se on, kun missä tahansa muussakin kisailussa, se osaa harmittaa enemmän kuin toisia ”

Haastatteluista tulikin ilmi, että pelaamisesta voi jäädä päälle ylivirittynyt tila ja keskittyminen voi olla vaikeaa. Tämän lisäksi pelaamisen lopettaminen voi olla haastavaa. Siihen liittyen pohdittiin myös pelaamiseen liittyvää addiktoitumista.

”pelaaminenhan on pelaamista ja sehän on addiktoivaa, nii tota, jos sitä pelaa liian kauan, nii se saattaa olla se syy, mikä tekee sen, että meneekin hermo”

Konfliktien helpottamiseksi haastatteluissa nostettiin kuitenkin esiin, että peli antaa toiseksi tulleellekin hyvän palautteen.

”kakkoseksi jäänytkin saa palautteen, että hyvä yritys tai jotain muuta, nii se edistää sitä, että ei konflikteja pääse niin paljon syttymään”

Neljäntenä teemana olivat syyt, **miksi iWallia pelataan**. Myös tämän teeman osalta esiin nousi kilpailuhenkisyys ja voitto koettiin tärkeäksi. Pelaamiseen mo-

tivoivat myös kaverit ja uusien kavereiden saaminen sekä se, että saadaan yhteisiä kokemuksia jaettavaksi. iWall on myös saattanut hyvin erilaisia pelaajia yhteen ja auttanut opiskelijoiden tutustumista ja ryhmäytymistä.

”kun kävisi yksin ulkomailla, niin ei vois fiilistellä asioita ja kertoa jollekin, mutta jos menee kaksin nii sit voi fiilistellä sitä, että olipa kiva käydä tuolla vuorilla, näitkö sä sen ruoka-annoksen ja tälle. Ja veikkaan, että se sama ilmiö on vähän siinä iwalilla”

iWallilla pelaaminen on opiskelijoille myös ohjattua taukotoimintaa.

”muutama itsestään automaattisesti pelaamaan ja sitten henkilökunta ohjeistaa, että hei menkää vaan kaikki mukaan ja sit osa innostuu pelaamaan”

Ne opiskelijat, jotka ensin innostuvat pelaamaan, ottavat sitten myös muita mukaan. Kahdestaan pelaamisessa koetaankin turvaa toisesta.

”jaetaan se hetki jonkun kanssa”

Viimeisenä teemana esiin nousi **sosiaaliset suhteet**. Sosiaalisten suhteiden muutoksissa tuli ilmi, että kaverisuhteet ovat osin vaihtuneet ja pelaaminen on lisännyt sosiaalista kanssakäymistä, sekä ryhmien välistä tutustumista. Pelaamisessa parinmuodostus on luontaista. Sosiaalisuus on kuitenkin kantanut pelin ääreltä myös muualle niin, että moikataan muita enemmän, ja huomioidaan muita niin pelissä kuin muuallakin.

”Kyllä se varmaan on sieltä lähtöisin, että tutut on tullut siellä ja niitä moikataan myös muualla”

Haastatteluissa nousi myös selkeästi esille, että peli laskee kynnystä sosiaaliseen kanssakäymiseen. Pelatessa otetaan rohkeammin kontaktia toiseen ja ollaan eri tavalla vuorovaikutuksessa kuin luokkatilanteessa.

”kynnyksen madaltaja, et sen pelin kautta yhden toisen opiskelijan kanssa klikkasi tosi kivasti, sitten niistä tulikin ihan hyviä kavereita tässä ryhmässä. Et se oli vähän semmoinen jäänrikkoja se peli siinä tilanteessa.”

iWall on tuonut myös konkreettisesti lisää hymyjä ja kommunikaatiota pelaamisen jälkeen. Tiimipelit ovat hyviä myös sosiaalisen kanssakäymisen näkökulmasta.

”kommunikaatio, mikä se kelläkin on nii, se lisääntyy ja se rohkaistuminen, kun ensin käydään yhdessä tekemässä, nii sen jälkeen ollaan rohkaistuneempia niihin omiin kommunikaatio muotoihin”

”sosiaalisena buustina”

6.2 Tulokset kehittämisosuuteen

Kehittämisosion sisällönanalyysin pohjalta nousi teemoittelun avulla esiin neljä teemaa, joita olivat: suositut pelit, peliominaisuudet, iWallin pelaaminen ja täydellinen peli.

Ensimmäisenä teemana esiin nousi **suositut pelit**. Ehdottomasti suosituimmat pelit erityistä tukea tarvitsevilla nuorilla aikuisilla olivat pujottelu (Ski Cross) ja mäkihyppy (Ski Jump). Muita pelejä, joita selkeästi nostettiin esiin, olivat Delivery Down, autokilpailu (Street Racing), tasohyppely (JumpOn), melonta (KayaKing) sekä jalkapallo (Top Shot Soccer). Mielenkiintoisia pelejä olivat puolestaan Parkour, tanssi (StepUp!), asennot (Flow Master & Shadow Master). Vaikka Ski Cross olikin tässä tutkimuksessa suosituimpien pelien joukossa, nostettiin sitä koskien esiin myös se, etteivät kaikki innostu siitä.

Toisena teemana olivat **peliominaisuudet**. Eniten eriäviä mielipiteitä aiheutti pelin äänimaailma. Osa pelaajista nosti esille, että kova ääni on hyvä juttu, kun taas osa piti pelin ääniä turhina tai häiritsevinä. Osa kaipasi räiskettä ja pauketta ja osa puolestaan pelkäsi ääniä. Myös äänimerkit ja piipitykset koettiin häiritsevinä. Pelin äänet koettiin kuitenkin hyvin tärkeiksi esimerkiksi sokeille pelaajille. Ominaisuuksista nostettiin äänien lisäksi esiin se, että on tärkeää, että on sekä nopeita että hitaita pelejä. Tärkeänä pidettiin myös, että peli reagoi oikein pelaajan liikkeisiin ja osaa lukea pelaajaa oikein, vaikka tässä olikin ollut toisinaan haasteita. Esille tuli myös, että olisi tärkeää, että pelin kieli olisi suomeksi, jotta se tukisi kielellistä kehitystä.

Yhdeksi tärkeimmäksi ominaisuudeksi nostettiin pelin selkeys erityistä tukea tarvitseville nuorille aikuisille. Olennaisena koettiin se, että pelin visuaalinen tuki on vahva ja kuvat sekä värit selkeitä. Hyviksi väreiksi nostettiin esimerkiksi vihreä ja punainen. Visuaalisen tuen vahvuus koettiin erityisen tärkeäksi sen vuoksi, että pelin voi ymmärtää, vaikka ei osaisi lukea. Peliympäristöä taas kuvailtiin siten, että vähemmän on enemmän, jotta selkeys säilyy. Peliympäristöstä nostettiin esille myös muita huomioita muun muassa hahmoja koskien.

”sarjakuvanomaisuus, iloiset kasvot, iloiset hahmot, semmoiset samaistuttavat hahmot”

”grafiikat herkullisen näköiset ja toimintalogiikka yksinkertainen”

Kolmas teema käsitteli **iWallin pelaamista**. Haastatteluissa tuotiin esiin erilaisia tapoja, miten opiskelijat tykkäävät pelata iWallia.

”riuhtoa menemään kovaa ja osa sitten sitä, että vähän ohjailtaan olkapäillä”

Nuoret aikuiset voivat olla kehollisesti epävarmoja itsestään ja sen vuoksi kehollisiin peleihin voidaan joutua rohkaisemaan enemmän. Haastatteluissa tuli myös ilmi, että erityistä tukea tarvitsevat nuoret aikuiset liikkuvat vähän. iWallin avulla liikuntaa tulee huomaamatta. iWallin pelaaminen tai tietty peli voivat houkutella pelaamaan myös hyvän muiston vuoksi.

”Meillä oli aika hauska se eka kerta, nii se on varmaa jäänyt siitä, että sitä tykätään pelata”

Neljäntenä ja viimeisenä teemana oli **täydellinen peli**. Haastatteluissa täydellisen pelin piirteinä nostettiin esiin muun muassa se, että pelin saa valita itse, että peliä pystyy pelaamaan yksin, kaksin tai tiiminä, että pelissä on eri tasoja ja että pelissä puhalletaan yhteen hiileen.

”juosta kovaa”

”riikon ennätyksiä”

”Semmoinen SIMS tyylinen peli, missä sun pitäis kävellä ympäri taloa tekemässä kotitöitä ja ennen, kun aika loppuu, enemmän pitää tehdä kotitöitä, kun toinen pelaaja samassa talossa”

Esille tuotiin myös, että peli voisi ehdottaa itse taukoa pelaamisessa. Lisäksi toivottiin, että peli tarjoaisi mahdollisimman monipuolista liikuntaa. Yhtenä ideana oli myös erityyppinen pitkäjänteinen peli, johon voisi liittyä oppilaitosyhteistyö.

”tehtäis, vaikka oppilaitos tasoisesti yhteistyötä, niin että siinä olisi joku progressio, että sitä ei pysty pelaamaan kerralla läpi, vaan siinä tarvitaan seuraavan pelaajan ja seuraavan pelaajan yhteinen tavoite, ja vaikka mihin syksyn aikana päästään tyyppisesti. Sellainen vois tuoda semmoista pitkäjänteisyyttä siihen pelimaailmaan ”

7 KEHITTÄMISTYÖ

Opinnäytetyön kehittämistyö pitää sisällään CSE Entertainmentille tehdyn kehittämissuunnitelman. Suunnitelma kokoaa tuloksista yhteen, mitkä ominaisuudet iWall-liikuntapelissä ovat hyviä erityistä tukea tarvitseville nuorille aikuisille (Taulukko 1). CSE Entertainmentille on lisäksi annettu konkreettisia kehitysehdotuksia. Suunnitelman pohjalta CSE Entertainment voi jatkossa kohdentaa pelejä paremmin erityistä tukea tarvitseville nuorille. Tämä on tärkeää, sillä kuten tutkimuksesta käy ilmi, erityistä tukea tarvitsevat nuoret aikuiset pelaavat iWallia mielellään ja se on ollut todella suosittu Spesia Erityisammattioppilaitoksissa. Koska CSE Entertainment on jo ottanut hienosti liikuntarajoitteiset huomioon tekemällä useita pelejä, joita voi pelata esimerkiksi pyörätuolissa pelkästään käsillä, on tämä niille luontainen jatkumo. Tätä kautta CSE Entertainment luo hyvää esimerkkiä myös muille peliyhteisöille.

Aineiston analyysissä nousi esiin neljä teemaa, joita olivat suositut pelit, peliominaisuudet, iWalilin pelaaminen sekä täydellinen peli. Teemoja on avattu tarkemmin tuloksissa, mutta kolmesta valitusta teemasta (peliominaisuudet, iWalilin pelaaminen ja täydellinen peli) on rakennettu kehittämissuunnitelma CSE Entertainmentille. Taulukkoon yksi on avattu tuloksista saatuja kehittämisideoita teemoitain. Ideoista on tummennettu ne, jotka nousivat tuloksista vahvimmin esille ja joita peleissä ei vielä nykyisellään ollut. Kehittämistyön pohjalta CSE Entertainmentille on annettu kehitysehdotuksia siitä, miten peliä voisi kehittää nimenomaan erityistä tukea tarvitseville nuorille aikuisille. Kehitysehdotukset ovat konkreettisia ideoita pelien kehittämiseen ja suunnittu iWalilin peleihin kehittämistyön pohjalta. Kehittämistyö on tehty CSE Entertainmentille iWallin peleihin, eikä sitä ole tarkoitettu muiden pelien kehittämiseen.

Taulukko 1.

Tekniset peliominaisuudet	Pelimaailma	Täydellinen peli
Valinnanvaraa äänimaailmaan peleihin	Visuaalisen tuen vahvistaminen ja selkeä pelimaailma	Peli, jossa puhalletaan yhteen hiileen, esimerkiksi pitkäjänteinen peli, mihin liittyy oppilaitos yhteistyö
Peliä pystyy pelaamaan erialaisilla tasoilla ja yksin/kaksin/tiiminä	Värikkyuden korostaminen peleissä, hyviä värejä esimerkiksi punainen ja vihreä	Voisi omatoimisesti ehdottaa pelaajilleen taukoa
Asiakkaan ohjeistus ja yhteyden tarkistaminen pelaajan liikkeisiin	Samaistuttavat pelihahmot, ja iloisia kasvoja sekä pelihahmoja	SIMS-tyylinen peli, jossa tehdään kotitöitä. Tarkoituksena tehdä enemmän kotitöitä kuin toinen pelaaja ennen kuin aika loppuu.
Näkee omat ennätykset	Pelin grafiikka herkullinen esimerkiksi sarjakuvanomaisuus pelissä	Tuo pelaajilleen monipuolisesti liikuntaa
Peleissä valinnanvaraa, esimerkiksi nopeita ja hitaita pelejä	Toimintalogiikka peleissä tarpeeksi yksinkertainen	

Teknisistä peliominaisuuksista eniten puhututti äänimaailma. Osa piti kovista äänistä ja osa oli sitä mieltä, ettei ääniä tarvitsisi ollenkaan. Kehityksenä peleissä voisi siis esimerkiksi itse valita äänimaailman tai helpottaa äänen säätämistä. Ääniä koskien toivottiin myös, että iWallia voisi käyttää suomen kielellä. Tärkeää olisikin siis ohjeiden läpikäynti asiakkaan kanssa, sillä asiakas pystyy muuttamaan kieliasetuksia, mutta yksittäinen pelaaja ei. Haastatteluista peliominaisuuksia koskien kävi myös ilmi, että iWall ei aina tunnista pelaajan liikkeitä oikein. Hyvä pelikokemus kuitenkin edellyttää, että pelaajan liikkeet tunnistetaan oikein ja tarkasti. Peleihin toivottiin sekä nopeita että hitaita pelejä, ja koettiin hyvin tärkeäksi, että peleissä on pelaajalle valinnanvaraa. On myös olennaista, että peliä pystyy pelaamaan yksin, kaksin tai tiiminä, sekä eri tasoilla. Tärkeäksi muodostui myös se, että pystyy rikkomaan omia ennätyksiä.

Pelimaailmassa tärkeäksi nostettiin pelin selkeys sekä visuaalisen tuki, jota koskien sanottiin, että vähemmän on enemmän. On myös tärkeää, että toimintalogiikka on tarpeeksi yksinkertainen. Ulkoasua koskien toivottiin, että pelissä olisi iloisia kasvoja ja samaistuttavia pelihahmoja. Yhtenä toiveena mainittiin myös sarjakuvanomaisuus pelissä. Myös värikyvyys tuotiin haastatteluissa esille tärkeänä erityistä tukea tarvitsevien nuorten hahmottamisen kannalta. Pelin grafiikan tulisi olla herkullinen ja houkuttaa pelaamaan. Kehitysehdotuksena voisi siis olla toimintalogikaltaan yksinkertainen peli, joka olisi värikäs ja visuaalinen. Pelin tulisi sisältää iloisia ja samaistuttavia hahmoja, joihin erityistä tukea tarvitsevien olisi helppo samaistua. Pelihahmojen ilmeiden tulisi myös olla selkeästi näkyvillä ja etuna koettaisiin myös pelihahmojen valinta, kuten eri värisen hahmon tai pelaajan valinta.

Täydellinen peli voisi haastattelujen perusteella olla esimerkiksi pitkäjänteinen peli, johon kuuluisi oppilaitosten välistä yhteistyötä. CSE Entertainment on jo aiemminkin tehnyt oppilaitosyhteistyötä, joten tätä voisi viedä vielä eteenpäin tiimipelaamisen avulla yhteen hiileen puhaltamalla. Toinen täydellisen pelin ehdotus oli SIMS-tyylinen peli, jossa kisailtaisiin kotitöiden tekemisessä aikaa vastaan. Lisäksi pohdittiin, että täydellinen peli olisi sellainen, josta saa monipuolisesti liikuntaa. Toisaalta peli voisi myös itse ehdottaa taukoa pelaajalleen.

8 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Tuloksista muodostui kaksi sisällönanalyysiä: yksi tutkimusosuuteen ja toinen kehittämisosuuteen. Tutkimusosuuden sisällönanalyysistä nousi esiin selkeästi viisi teemaa, joita olivat: kenen kanssa pelataan, yleisö, konfliktitilanteet, miksi pelataan sekä sosiaaliset suhteet. Kehittämisosion sisällönanalyysistä nousi neljä teemaa, joita olivat: suositut pelit, peliominaisuudet, iWallin pelaaminen ja täydellinen peli. Kehittämistyönä tässä opinnäytetyössä oli kehittämissuunnitelma, joka on koottu kehittämisosion sisällönanalyysin pohjalta. Kehittämissuunnitelma on esitelty taulukossa yksi.

8.1 Johtopäätökset

Maula (2014) on tuonut esiin tutkimuksessaan, että erityistä tukea tarvitsevien henkilöiden ystävyysuhteet voivat olla syvällisempiä ja merkityksellisempiä (Maula 2014, 89). Myös tämän tutkimuksen haastatteluissa tuli ilmi, että erityistä tukea tarvitsevat nuoret aikuiset tykkäävät eniten pelata iWallia yhdessä kaverin kanssa.

Karin (2017) ja Männistön (2011) tutkimuksissa yleisöön suhtautuminen oli vaihtelevaa. Sama havainto toistui myös tässä tutkimuksessa. Osa tykkäsi olla yleisönä ja sitä myöten uskaltautui itsekin pelaamaan. Osa koki yleisön tärkeäksi ja osa taas koki siitä paineita. Karin (2017) ja Männistön (2011) tutkimus osoitti, että suurin osa oli kuitenkin valmis pelaamaan julkisissa tiloissa ja katsojat tunsivat yhteenkuuluvuutta. (Kari 2017, 43; Männistö 2011, 105.) Tulokset yleisöä koskien ovat siis lähes identtiset tämän tutkimuksen kanssa.

Tässä tutkimuksessa kävi ilmi, että pelaaminen voi aiheuttaa myös konfliktitilanteita, vaikeutta poistua pelistä, addiktoitumista, sekä jopa fyysistä häirintää. Fyysistä häirintää oli tapahtunut erityisesti häviötilanteissa. Kaikilla ei kuitenkaan ollut konfliktitilanteita ollenkaan. Viitalan (2015) tutkimuksessa tuotiin esiin neutraalien

pelien vähentävän aggressiivisuutta (Viitala 2015, 16). Tässä tutkimuksessa ei tullut ilmi, millaiset pelit aiheuttavat tai vähentävät aggressiivisuutta.

Tutkimuksessa kilpailuasetelma nousi pelin kannalta tärkeäksi. Myös Osorion, Moffatin ja Sykesin (2012), sekä Staianon ja Calvertin (2011) tutkimuksissa kilpailuasetelma nosti motivaatiota pelaamiseen (Osorio, Moffat & Sykes 2012; Staiano & Calvert 2011). Myös CSE Entertainmentin tekemän haastattelun pohjalta nousi esiin, että kilpailu on pelaamisessa tärkeää (CSE Entertainment liikuntapelaaminen 2021).

Tämä tutkimus osoitti myös, että teini-iässä kehollisiin peleihin tarvitaan enemmän rohkaisua. Sen kannalta on tärkeää, että toinen pelaaja on ikään kuin turvana. Murrosikäiset toivatkin tutkimuksissa ilmi sosiaalisuuden tärkeyden pelaessa. (Osorio, Moffat & Sykes 2012; Staiano & Calvert 2011).

Osorion, Moffatin ja Sykesin (2012), sekä Staianon ja Calvertin (2011) tutkimukset osoittavatkin, että sosiaalinen konteksti lisää motivaatiota pelaamiseen (Osorio, Moffat & Sykes 2012 & Staiano & Calvert 2011). Tämän tutkimuksen mukaan motivaatiota loivat yhdessä pelaaminen, uusien kavereiden saaminen, sekä yhteiset kokemukset. Erilaiset pelaajat ovat löytäneet toisensa iWallilla. Se on auttanut myös tutustumisessa ja ryhmäytymisessä.

Sosiaalisia suhteita koskien tutkimuksessa tuli ilmi, että pelaaminen on lisännyt sosiaalista kanssakäymistä, kaverisuhteet ovat hieman vaihtuneet, ja ryhmät ovat tutustuneet paremmin. Sosiaalisuus on myös kantanut muualle pelin ääreltä. Karin (2017) ja Männistön (2011) tutkimuksissa nousi esiin joukkuepelaamisen positiivisuus, ja ryhmässä pelaaminen toi sosiaalista tukea (Kari 2017, 43; Männistö 2011, 105). Allenin, Milnen, Velijan & Radlayn (2022) tutkimuksessa taas erityistä tukea tarvitsevat nuoret nostivat joukkueurheilun lempilajikseen (Allen, Milne, Velija, & Radley 2022). Tämän tutkimuksen haastatteluissa nousikin esille myös se, että pelaaminen laskee kynnystä sosiaaliseen kanssakäymiseen ja toiseen pelaajaan otettiin sen myötä rohkeammin kontaktia. Pelaaminen oli tuonut myös lisää hymyjä ja kommunikaatiota pelaamisen jälkeen. Tärkeä huomio haastatteluissa oli myös, että tiimipelit ovat erityisen hyviä sosiaalisuuden tukemiseen.

Tällä opinnäytetyöllä voi olla suuri yhteiskunnallinen vaikutus. Aihe käsittelee liikuntapelejä, jotka ovat suhteellisen tuore keksintö, minkä vuoksi niitä on myös tutkittu vähän. Kirjallisuuskatsauksen myötä tuli kävi myös selville, että lähes kaikki tutkimukset on tehty liikuntapelien vaikutuksista ihmisen fyysisiin ominaisuuksiin. Aiheesta löytyi tutkimuksia vain vähän ja suurin osa käsitteli liikuntapelien vaikutusta painonpudotukseen tai ylipäättään fyysiseen harjoitteluun.

Liikuntapelien tuoma sosiaalinen konteksti on kuitenkin tärkeää huomioida, koska esimerkiksi Osorion, Moffatin ja Sykesin (2012), sekä Staianon ja Calvertin (2011) tutkimukset ovat osoittaneet, että sosiaalinen konteksti tuo lisämotivaatiota pelaamiseen (Osorio, Moffat & Sykes 2012; Staiano & Calvert 2011). Sosiaalinen konteksti on erityisesti iWall-liikuntapelissä tärkeä, sillä sitä voidaan pelata kahdestaan ja saada aikaiseksi kilpailuasetelma. Usein pelaamiseen liittyy myös katsojia. Tutkimus erityistä tukea tarvitsevilla nuorilla aikuisilla on myös tärkeää, jotta he voivat nostaa esiin asioita, joita he pitävät liikuntapelien pelaamisessa tärkeinä sosiaalisesta näkökulmasta. Tämän aihepiirin tutkimuksia ei ole myöskään toteutettu juuri yhtään erityistä tukea tarvitsevilla nuorilla aikuisilla, joten tämä näkökulma tuo mukanaan uutta tietoa.

8.2 Eettisyys ja luotettavuus tutkimuksessa

Koska tutkimuksen kohderyhmänä ovat erityistä tukea tarvitsevat nuoret aikuiset, haettiin tutkimukselle Eettisen lautakunnan eettinen ennakoarviointi -lausunto (liite 1). Puoltavan lausunnon saaminen oli haastavaa ja koko prosessiin kului useita kuukausia. Prosessi alkoi tammikuussa ja puoltavan lausunnon saapui toukokuussa. Lausunnossa perusteltiin kohderyhmän valintaa ja sen tärkeyttä. Eettiselle toimikunnalle esitettiin, että tutkimuksia on hyvin vähän tästä aiheesta. Lausuntoanomukseen tehtiin myös kattava aineistonhallintasuunnitelma, sekä perusteltiin kattavasti, miten tutkimus toteutetaan eettisesti hyväksytysti. Lausuntoon tehtiin myös kattava riskiarvio tutkimuksesta, sekä arvioitiin vaikutukset myös tietosuojan näkökulmasta. Lausunnossa käytiin läpi myös tiedote, tietosuojailmoitus, sekä haastattelukysymykset. Näitä myös muokattiin helpommin ym-

märrettäväksi. Eettiset ratkaisut ovat kuitenkin keskeisiä etenkin silloin, kun ihmisiä käytetään tietolähteinä, ja hyvään tutkimuseetiikkaan kuuluu tieto siitä, miten hyvää ja luotettavaa tutkimusta tehdään (Leino-Kilpi & Välimäki 2008, 361–363). Tämän pohjalta tutkimus on alusta asti arvioitu tarkasti ja todettu tarpeelliseksi sekä eettiseksi. Tämä parantaa merkittävästi tutkimuksen luotettavuutta.

Eettinen toimikunta edellytti, ettei tutkimukseen voi osallistua alaikäisiä. Tämä valitettavasti verotti useamman opiskelijan haastatteluista, sillä halukkaiden osallistujien joukossa oli myös alaikäisiä. Työn luotettavuutta olisi lisännyt se, että mukaan olisi saatu enemmän haastateltavia. Nyt voi kuitenkin olla, että tutkimuksen saturaatio ei täyttnyt, mikä vähentää tutkimuksen luotettavuutta. Enemmän haastateltavia olisi voitu saada, mikäli tutkimusta olisi markkinoitu vielä aktiivisemmin. Tutkimusta varten lähestyttiin kuitenkin useita opettajia sekä heidän kauttaan myös opiskelijoita, minkä lisäksi tutkimusta oltiin esittelemässä Järvenpään Spesian kokouksessa. Alaikäisten pois rajaaminen onkin siis varmasti yksi pääsyyistä siihen, miksi haastateltavia saatiin lopulta niin vähän.

Spesiaan pyydettiin tutkimuslupa jo heti alkuvuodesta, ja lisäksi opettajilta sekä opiskelijoilta selvitettiin halukkuutta osallistua tutkimukseen. Koska halukkuuden selvittämisen ja varsinaisen tutkimuksen aloittamisen väliin jäi melko pitkä aika, voi olla, että osallistujien innostus ehti osin loppumaan ennen tutkimuksen alkua. Näin käy helposti, jos mukaan kysymisen ja itse tutkimuksen välillä on paljon aikaa. Lisäksi myös ajankohta saattoi olla merkittävä syy. Eettisen ennakoarvion puoltava lausunto saapui toukokuussa ja tutkimusosuus toteutettiin toukokuussa ja elokuussa. Kyseiset kuukaudet ovat äärimmäisen kiireisiä opettajille. Toukokuussa kesäloma on alkamassa ja opettajien täytyy viimeistellä kulunut lukuvuosi. Elokuussa taas uusi lukukausi alkaa ja opettajien täytyy valmistautua siihen. Toukokuussa opiskelijat myös odottavat jo kovasti lomaa ja elokuussa he ovat taas juuri palanneet kouluun ja uudelleen orientoituvat kouluarkeen.

Tutkijana täytyy myös pohtia sitä, onko itse työssä tai sen toteutuksessa jokin syy sille, miksi opiskelijoita lähti niin vähän mukaan tutkimukseen. Haastatteluista nousi kuitenkin esille, että iWall on ollut suosittu kouluissa ja sitä on pelattu paljon. Voi siis olla, että tutkimus olisi ollut vielä helpommin lähestyttävä, mikäli tutkija

olisi mennyt esittäytymään opiskelijoille koululle. Monet erityistä tukea tarvitsevat nuoret aikuiset voivat arkailla haastattelutilannetta vieraan ihmisen kanssa. Monet yritykset käyttävät palkkioita, kun ne pyytävät vastaamaan kyselyihin. Palkkion tarjoaminen olisi voinut toimia myös tämän tutkimuksen kohderyhmälle, mutta kyseessä on opinnäytetyö, jolla ei ole rahoitusta, oli tämäkin vaihtoehto valitettavasti pois suljettu.

Tämä kohderyhmä valittiin tutkimukseen, koska sitä suunnitellessa koettiin äärimmäisen tärkeäksi, että myös erityistä tukea tarvitsevien nuorten ääni tulee kuuluviin. Vaikka haastattelumateriaali oli lopulta heidän osaltaan pieni, on se silti tärkeä. Erityisen tärkeää tämä oli, kun tutkittiin sosiaalisuutta iWalilla pelatessa. Myös opettajat haluttiin tutkimukseen mukaan sen vuoksi, että he seuraavat opiskelijoiden pelaamisista päivittäin ja näkevät millaisia sosiaalisten suhteiden muutoksia opiskelijoiden välillä on ollut. Myös kehityssuunnitelmaan oli hyödyllistä saada opettajien näkökulma. Näin saatiin tuloksia siitä, millainen peli olisi hyvä erityistä tukea tarvitsevalle nuorelle aikuiselle opettajan näkökulmasta, sekä opiskelijan mielipide siitä, millaisesta pelistä hän itse piti.

Luotettavuuteen vaikuttaa myös se, että aihetta on tutkittu hyvin vähän, ja kirjallisuuskatsaukseen valikoitui näin hyvin vähän juuri aiheeseen sopivia tutkimuksia. Tutkimuksissa on käsitelty liikuntapelejä pääosin fyysisestä näkökulmasta, mutta sosiaalisesta näkökulmasta tutkimuksia oli todella vähän. Kirjallisuuskatsaukseen onkin nostettu myös tietoa sosiaalisuudesta sekä joukkuepelaamisesta pohjustamaan tutkimusta. Tutkimuksia olisi voinut löytyä enemmänkin, jos kieli- valikoima olisi ollut laajempi, sillä nyt tutkimuksia haettiin vain suomeksi ja englanniksi.

Tutkimuksen luotettavuutta paransi se, että yhteistyössä oli iWallin kehittynyt CSE Entertainment. Heidän kanssaan käytiin tutkimuksen aikana useita palaveria ja he toimivat siinä korvaamattomana apuna. Tutkimuksen myötä myös CSE Entertainment saa arvokasta tutkimustietoa käyttöönsä.

8.3 Opinnäytetyön toteutuksen pohdinta

Haastattelut sujuivat opiskelijoiden sekä opettajien kanssa rennossa ilmapiirissä. He olivat saaneet etukäteen haastatteluista kattavan tiedotteen, sekä suostumuslomakkeet ja tietosuojailmoituksen. Opiskelijoilla oli haastatteluissa käytössään kysymyksien lisäksi kuvatukea, josta toinen opiskelija selkeästi hyötyi. Ennen haastattelua oli pohdittu, että rauhallinen tila ilman muita opiskelijoita olisi hyvä valinta, mutta avustaja voisi olla paikalla. Tämä oli toimiva ratkaisu, sillä rauhallinen tila varmasti auttoi opiskelijoita keskittymään. Onkin tärkeää, että tutkittavia kohdellaan reilusti ja kunnioittavasti (Leino-Kilpi & Välimäki 2008, 367). Myös avustajan mukana oleminen loi opiskelijoille turvallisempaa ilmapiiriä. Haastatteluihin oli varattu reilusti aikaa, mikä oli erityisesti opiskelijoiden kohdalla hyvä juttu, kun kysymykset voitiin käydä läpi kaikessa rauhassa. Molemmat haastattelut sujuivat hyvässä hengessä ja kummallekin opiskelijalle jäi haastattelusta hyvä mieli.

Opettajien haastattelemisen etäyhteydellä oli myös hyvä valinta, jotta haastateltavaksi saatiin Järvenpään lisäksi opettajia myös Jyväskylän Spesiasta. Haastattelun sopiminen etäyhteydellä oli helpompaa myös ajallisesti. Osa opettajista koki kysymykset vaikeiksi, koska eivät ole koko ajan seuraamassa opiskelijoiden pelaamista. He kuitenkin pystyivät vastaamaan kysymyksiin.

Mielenkiintoista oli, että eroja siinä, millaista peliä opettajat ja opiskelijat pitivät hyvinä, oli melko paljon. Tutkimukseen oli myös rikastavaa saada kaksi eri pelaajanäkökulmaa: pelaajien ja heidän seuraajiensa näkökulmat. Valitut kohderyhmät toimivat tutkimuksessa erittäin hyvin. Tutkimuksen haastateltaviin olisi kuitenkin voitu vielä lisätä opiskelijoiden avustajat, jotka näkevät paljon opiskelijoiden pelaamista iWallilla. He olisivat voineet tuoda tutkimukseen vielä lisää syvyyttä ja näin ollen olisi myös saatu lisää haastateltavia, mikä olisi täydentänyt tutkimusta.

Saatu aineisto tallennettiin sanelimeen ja Teamsiin, sillä nämä osoittautuivat tietoturvasimmiksi ratkaisuiksi. Aineisto litteroitiin tietoturvasesti OneDriveen. Analysointimenetelmänä tutkimuksessa käytettiin sisällönanalyysiä. Se valittiin,

koska kyseessä on laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi sopii loistavasti haastattelututkimuksiin. Varmuutta analyysimenetelmään toi myös se, että tutkija oli käynyt kurssin laadullisen tutkimuksen tekemisestä sisällönanalyysin avulla. Eettisestä näkökulmasta analyysin tekemisessä on tärkeää hyödyntää koko aineisto ja tehdä analyysi tieteellisesti luotettavasti. Tutkija ei esimerkiksi voi itse jättää aineistosta kyselyä tai haastattelua pois (Leino-Kilpi & Välimäki 2008, 369). Analyysia voisi olla mielenkiintoista pohtia toisen kanssa. Tällöin analyysiin voisi saada uutta näkökulmaa. Valitettavasti tähän ei ollut tässä tutkimuksessa mahdollisuutta, koska tutkimus toteutettiin yksin.

Teemoittelu tuntui tässä tutkimuksessa luonteelta vaihtoehdolta, koska haastattelumateriaali oli selkeää jaotella teemojen avulla. Vaikka analysointivaihe on usein työläs, voi se myös olla äärimmäisen mielenkiintoinen. Tärkeää onkin antaa aineiston ohjailla ja rakentua. Vaikka teemat rakentuivat hyvin pitkälti haastattelukysymysten ympärille, ei aineistolle tehty ennako-oletuksia eikä analyysiä tehtyä ennako-oletusten perusteella. Joskus teemat rakentuvat haastattelurungon ympärille ja joskus aineistosta nousee uusia teemoja (KvaliMOTV Teemoittelu n.d). Haastatteluaineisto vei selkeiden teemojen äärelle, minkä pohjalta tuloksia oli helppo lähteä kartoittamaan. Tuloksiin tuotiin myös paljon sitaatteja rikastuttamaan työtä. Teemoitteluun kuuluukin olennaisesti sitaattien julkaiseminen (KvaliMOTV Teemoittelu n.d).

Vaikka haastateltavien määrä oli lopulta pieni, saatiin tutkimusmateriaalia kuitenkin riittävästi, jotta saatiin tutkimuskysymyksiin vastaukset. Haastatteluissa saturaatio ei täytynyt. Jos saturaatio olisi saatu täyttymään olisi tutkimuksessa voitu selkeämmin painottaa pääteemoja. Nyt tutkimuksen tulokset olivat antoisia ja vastasivat tutkimuskysymyksiin, mutta hieman irrallisia toisistaan. Tutkimusosuu-teen nousi kuitenkin paljon yhteneväisyyksiä kirjallisuuskatsauksen kanssa. Näitä on pohdittu tarkemmin johtopäätöksissä. Tutkimuksen tuloksista ei tehty ennako-oletuksia vaan "annettiin tutkimuksen viedä" ja sen vuoksi tulokset ovatkin erityisen mielenkiintoisia. Tulokset antavat viitteitä siitä, että sosiaalinen konteksti on tärkeä liikuntapeliä pelatessa erityistä tukea tarvitsevilla nuorilla aikuisilla.

Kehittämistehtävään saatiin koottua ominaisuuksia, joilla iWallin pelejä voisi entistä paremmin suunnata erityistä tukea tarvitseville nuorille aikuisille. Kehityksen tueksi olisi voitu saada vielä enemmänkin konkreettisia esimerkkejä, mutta haastatteluista nousi kuitenkin esiin jo joitain hienoja asioita, joita ehdottomasti pystyy hyödyntämään pelien jatkokehityksessä.

8.4 Opinnäytetyön merkitys CSE Entertainmentille

Tämä opinnäytetyö tuo CSE Entertainmentille arvokasta tietoa, koska vastaavanlaista tutkimusta ei ole aiemmin tehty. Kuten aiemmin on tuotu esiin, aiemmat iWall-liikuntapelin tutkimukset painottuvat pelaajien fyysisiin ominaisuuksiin, eikä sosiaalista näkökulmaa ole tutkittu. iWallia voi pelata sekä yksin, että yhdessä toisen pelaajan kanssa, joten on luontevaa, että myös tutkimuksissa nousee esiin sosiaalinen näkökulma.

CSE Entertainmentilla oli syksyllä 2022 käynnissä pilottihanke, jossa Spesia-koulut kilpailivat keskenään iWall-liikuntapelissä. Tarkoituksena oli kilpailla siinä, mikä koulu pelaa eniten. Tämä tutkimus voisi hyödyttää CSE Entertainmentin tulevia hankkeita. Opinnäytetyö antaa heille tärkeää tietoa siitä, miten sosiaalisuus ja sosiaaliset taidot näkyvät iWallia pelatessa erityistä tukea tarvitsevilla nuorilla aikuisilla. CSE Entertainment saa myös tutkimuksen kautta tarpeellista tietoa siitä, pelataanko iWallia yksin vai parin kanssa, miksi iWallia pelataan ja miten sosiaalinen puoli näkyy pelatessa.

Arvokasta tietoa CSE Entertainmentille tarjoaa myös kehittämistyö. Työ sisältää taulukon, johon on koottu ominaisuuksia, joita erityistä tukea tarvitsevat nuoret aikuiset pitävät pelissä hyvinä ja tärkeinä. Tulosten pohjalta CSE Entertainmentille on myös annettu konkreettisia kehitysehdotuksia peleihin ja niiden toimivuuteen, sekä pelikehitykseen. Kehitysehdotukset tarjoavat hyödyllistä tietoa siitä, mitä ominaisuuksia erityistä tukea tarvitsevat nuoret arvostavat iWall-liikuntapelin peleissä. Uusien kehitysideoiden lisäksi tuloksissa korostuivat tietyt elementit, joita peleissä on jo valmiiksi. Näitä on toki mahdollisuus korostaa pelikehityksessä lisää.

8.5 Uudet tutkimusaiheet

Tutkimuksen aihe on todella vähän tutkittu, joten uusia aihioita sitä koskien riittää paljon. Sosiaalisuutta voisi tutkia tarkemmin havainnoinnin kautta. Mielenkiintoista olisi esimerkiksi tutkia ilmeitä ja eleitä tai sitä, että lisääntykö kommunikaatio toisen kanssa konkreettisesti iWallilla ja kuinka paljon. Jos tämä opinnäytetyö olisi toteutettu yhteistyössä toisen opiskelijan kanssa, olisi ollut myös mahdollista ottaa enemmän tutkimusmenetelmiä käyttöön. Tällöin havainnointia olisi voitu tuoda mukaan jo tähän tutkimukseen. Yksin tämän toteuttaminen olisi kuitenkin ollut haastavaa.

Mielenkiintoista olisi myös lähteä jalostamaan lisää koulujen välistä yhteistyötä, mitä CSE Entertainment onkin jo tehnyt. Yhteistyö on lähtenyt sujumaan hyvin jo CSE Entertainmentin pilotin kautta, voisi sitä kehittää myös lisää. Kehittämistyössä nousi esimerkiksi esille idea, jossa pohdittiin, että olisiko mahdollista perustaa oppilaitosyhteistyötä tiimeittäin. Myös kehittämistyössä esiin nousseet uudet konkreettiset peli-ideat olivat varteenotettavia ja mielenkiintoisia.

Tutkimuksessa kävi ilmi, että pelaaminen voi aiheuttaa myös konfliktitilanteita, vaikeutta poistua pelistä, addiktoitumista sekä jopa fyysistä häirintää. Tutkimuksessa ei noussut esiin, millaiset pelit aiheuttivat aggressiivisuutta. Yksi uusi tutkimuksen aihe voisi siis olla, millaiset pelit aiheuttavat aggressiivisuutta ja addiktoitumista.

8.6 Opinnäytetyön prosessi itselle

Opinnäytetyön prosessi on ollut samalla antoisaa, mutta loppuvaiheesta myös hie-man raskas. Alusta loppuun asti aihe on ollut kiinnostava, eikä aiheen vaihtoa ole pohdittu. Aiheesta keskusteltiin rauhassa CSE Entertainmentin kanssa. Prosessi oli opettavainen ja pitää olla kiitollinen siitä.

Opinnäytetyön prosessia on hyödyllistä myös analysoida jälkikäteen. Jos nyt prosessi aloitettaisiin alusta alkaen, niin kaikki vaiheet aikataulutettaisiin, sillä prosessi venyy helposti, jos niin ei tee. Matkaan mahtui viivästyksiä, kuten Eettinen ennakoarviointi (liite 1). Opinnäytetyön prosessi pysyy kuitenkin helpommin kassassa, kun se on tarkkaan aikataulutettu. Kirjallisuuskatsauksen kohdalla voisi yrittää saada lisää materiaalia. Kirjallisuuskatsaus oli todella hankala tehdä, koska tutkimuksia löytyi niin vähän. Tutkimusten ympärille rakennettiin teoriatietoa tukemaan tutkimusta, mutta sitä olisi voinut edelleen täydentää.

Haastatteluvaihe oli mielenkiintoisin vaihe, kun siinä pääsi konkreettisesti tekemään tutkimusta. Tämä oli kaikista miellyttävin vaihe. Opinnäytetyön raskain vaihe oli ehdottomasti Eettisen ennakoarvioinnin tekeminen, sillä siihen kului paljon aikaa ja tuli tunne, ettei opinnäytetyö etene mitenkään. Sisällönanalyysin teko oli mielenkiintoista, mutta ajoittain työlästä. Aineisto oli kuitenkin pieni, joten sisällönanalyysin tekemiseen ei mennyt kohtuuttoman paljon aikaa. Tulosten kirjoittaminen opinnäytetyöhön oli palkitsevaa, koska nyt opinnäytetyölle oli tullut tarkoitus. Opinnäytetyön pienten asioiden korjaaminen oli haastavaa, koska virheitä on hankala nähdä, kun on lukenut omaa tekstiään niin paljon. Opinnäytetyöllä ei myöskään ollut enää loppuvaiheessa opponenttia, jonka kanssa olisi voinut jakaa ajatuksia.

Opinnäytetyöprosessi on opettanut laadullisen tutkimuksen tekemistä, haastattelujen tekemistä erityistä tukea tarvitseville sekä sisällönanalyysin tekemistä. Lisäksi prosessi on opettanut tiedonhakuja, jota pystyy hyödyntämään eri tavalla kuin aiemmin. Opinnäytetyöprosessi on tuonut myös ajankohtaista ja uutta tietoa, sekä taitoa. Ennen kaikkea opinnäytetyöprosessi tuo varmuutta suorittaa tutkimuksia jatkossakin, sekä järjestelmällisyyttä ja kärsivällisyyttä saattaa työ loppuun asti.

LÄHTEET

Allen, G., Milne, B., Velija, P., Radley, R 2022. Hearing their voice’: the experiences of physical education with pupils diagnosed with severe learning disabilities. Sport, education and society. Viitattu 29.12.2022 <https://www.tandfonline-com.libproxy.tuni.fi/doi/full/10.1080/13573322.2022.2141704>

Ammattiopisto Spesia TELMA n.d. Työhön ja itsenäiseen elämään valmentava koulutus. Viitattu 14.12.2022 <https://www.spesia.fi/koulutukset/tyohon-ja-itsenaiseen-elamaan-valmentava-koulutus/>

Ammattiopisto Spesia n.d. Työ. Elämä.Spesia. Viitattu 14.12.2022 <https://www.spesia.fi/#>

CSE Entertainment. IWall. Liikuttava kokemus. Viitattu 14.12.2022 <https://www.cse.is/fi/education/tuotteet/iwall/>

CSE Entertainment liikuntapelaaminen 2021. Tavoitteena viihtyisämpi ja aktiivisempi koulu – Educa verkossa 2021. Youtube. Viitattu 2.1.2023 <https://www.youtube.com/watch?v=DnuTtepXjPs>

CSE Entertainment n.d. Making Fitness Fun. Viitattu 18.1.2023 <https://www.cse.is/fi/education/>

CSE Entertainment info n.d. About us. Viitattu 18.1.2023. <https://www.cse.is/fi/education/meista/>

Heini, A 2012. Vammaisten henkilöiden terveystyöt ja koettu hyvinvointi. Pro-Gradu tutkielma. Turun Yliopisto. Viitattu 30.9.2023 https://www.utu-pub.fi/bitstream/handle/10024/90557/Gradu2012Heini_Annina.pdf?sequence=2

Hirsjärvi, S., Remes, P., & Sajavaara, P 1997. Tutki ja Kirjoita. Gummerus. Jyväskylä. s 193 & 195–197, 210

Jaakkola, T., Liukkonen, J & Sääkslahti, A 2017. Liikuntapedagogiikka. PS-kustannus. Jyväskylä s. 186–188 & 194

Juusola, M 2015. Vahvaksi rakennettu itsetunto ja elämä. Jämsä. Painotalo. Espoo. s. 8, 10-11, 125 & 144

Juhila, K n.d. Teemoittelu. Tietoarkisto. Tampereen Yliopisto. Viitattu 12.22.2023 <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/teemoittelu/>

Kari, T 2017. Exergaming Usage: Hedonic and Utilitarian Aspects. Väitöskatsaus. Jyväskylän yliopisto. Viitattu 23.12.2022 https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/52866/978-951-39-6956-1_vaitos11022017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

KvaliMOTV n.d. 1.2 Mitä laadullinen tutkimus on: lyhyt oppimäärä. - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarasto. Viitattu 6.1.2023 https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L1_2.html

KvaliMOTV Teemoittelu n.d. Hyvä tutkimuskäytäntö. - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarasto. Viitattu 26.11.2023 https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L7_3_4.html

Leino-Kilpi, H & Välimäki, M 2009. Etiikka hoitotyössä. WSOY. S. 361–363 & 367–369

Maula, J 2014. Vaikeasti vammaisen aikuisen arki. Sosiaalityön pro-gradu tutkielma. Tampereen Yliopisto. Viitattu 8.3.2023. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:uta-201406111726>

Männistö, J 2011. Liikuntapelit pelaajan ja katsojan näkökulmasta. Esimerkkinä Speeding-peli. Kokemuksen jaetut tilat. Näkökulmia yhteisöllisyyteen ja vuorovaihtukseen. Viitattu 30.12.2022 https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/72619/CoEx_verkko.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=98

Mäkelä, A 2020. Mitä voi tehdä, kun kiukuttaa? Työkaluja vihan tunteen säätelyyn lasten tunnetaitokirjoista. Kandidaatintutkielma. Kasvatustieteiden ja kulttuurin tiedekunta. Tampereen Yliopisto. Viitattu 8.3.2023 <https://urn.fi/URN:NBN:fi:tuni-202003302978>

Nummelin, T 2020. Hallitse stressi. Tunnetaidoilla irti paineista. Atena Kustannut. s 14-15 & 82-83, 194-195

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2022. Sosiaalisia taitoja tarvitaan liikunnassa. TEKO terve koululainen. Viitattu 22.12.2022 <https://www.tervekoululainen.fi/yla-koulu/ilmapiiri-ja-pelisaannot/sosiaaliset-taidot/>

Oksanen, Jonna & Sollaavaara Reetta 2017-2019. Esteille hyvästit! Opas autismikirjon sekä adhd- ja Tourette oireisten lasten kasvattajille. Autismisäätiö. s. 93 & 232–240

Osorio G, Moffat DC, Sykes J 2012. Exergaming, Exercise, and Gaming: Sharing Motivations. Games for health journal. Scotland, United Kingdom. Viitattu 27.12.2022 <https://www.liebertpub-com.lib-proxy.tuni.fi/doi/full/10.1089/g4h.2011.0025>

Rovio, E., Lintunen, T & Salmi, O 2009. Ryhmäilmiöt liikunnassa. Liikuntatieteellinen seura. Tampere s. 185

Staiano, A & Calvert, S 2011. Exergames for Physical Education Courses: Physical, Social, and Cognitive Benefits. The Children's Digital Media Center at

Georgetown University. Viitattu 29.12.2022 <https://web-s-ebshost-com.lib-proxy.tuni.fi/ehost/detail/detail?vid=6&sid=448e729d-9180-467d-90ee-6397c715fa82%40redis&bdata=JkF1dGhUeXBIP-WNvb2tpZSxpcCx1aWQmc2l0ZT1laG9zdC1saXZlJnNjb3BIPXNpdGU%3d#bib8>

SEUL 2019. Rytmii- ja tanssipelit. Suomen elektronisen urheilun liitto. Viitattu 9.3.2023. <https://seul.fi/e-urheilu/peligenret/rytmi-ja-tanssipelit/>

Seppänen. K 2019. Opas kehitysvammaisten liikuntaan. Opinnäytetyö ylempi ammattikorkeakoulututkinto. Savonia. Viitattu 30.9.2023 https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/170403/Sepp%E4nen_Kari.pdf;jsessionid=6D61BE66A8E504EB535A86AE8397CF89?sequence=2

Sosiaali- ja Terveysministeriö 2021. Oikeus osallisuuteen ja yhdenvertaisuuteen YK:n vammaisten henkilöiden oikeuksien yleissopimuksen kansallinen toimintaohjelma 2020–2023. Viitattu 11.10.2023 https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/162687/STM_2021_2_J.pdf?sequence=1&isAllowed=y

THL 2022. Vammaisuus. Vammaispalvelujen käsikirja. Viitattu 5.1.2022. <https://thl.fi/fi/web/vammaispalvelujen-kasikirja/vammaisuus-yhteiskunnassa/vammaisuus>

Viitala, Riina 2015. Digitaalisen pelaamisen yhteys lasten ja nuorten terveyteen ja hyvinvointiin. Tampereen Yliopisto. Viitattu 27.12.2022 <https://urn.fi/URN:NBN:fi:uta-201506171741>

Vuori, J n.d. Laadullinen sisällönanalyysi. Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 6.1.2023 <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/laadullinen-sisallonanalyysi/>.

LIITTEET

Liite 1. Eettinen ennakoarviointi lausunto



Tampereen ammattikorkeakoulun ihmistieteiden eettinen toimikunta

Lausunto 3/1/2023 lausuntopyynnöstä 1/2023: *iWall liikuntapeli sosiaalisten taitojen kehittäjänä – Käyttäjinä tukea tarvitsevat nuoret aikuiset*

YAMK-opiskelija Anna Repo, Hyvinvointiteknologia, SOTE-osaamisyksikkö.

Ohjaaja Jaana Vainionpää, TAMK.

Tutkimuseettinen toimikunta on käsitellyt toimitetut asiakirjat ja toteaa, että tutkimus on perusteltu ja suunnitelmassa keskeiset eettiset näkökohdat on huomioitu asianmukaisesti. TAMKin ihmistieteiden eettinen toimikunta antaa Anna Revon opinnäytetyötutkimuksesta puoltavan lausunnon.

Tampereella 9.5.2023

Puheenjohtaja, *Nina Kilku*

Nina Kilku

Sihteerit, *Liisa Marttila*

Liisa Marttila

Liite 2. Opiskelijan haastattelu

Haastattelun kysymykset opiskelijoille

1. Miksi pelaat iWall-liikuntapelia?
2. Millaisista peleistä pidät iWalissa?
3. Mitkä ominaisuudet (värit, hahmot, muodot tai ääni) ovat mieleisiä pelissä?
4. Mistä ominaisuuksista et pidä iWalissa?
5. Jos saisit itse päättää, millainen peli iWalissa olisi?
6. Millaista on pelata, kun on yleisöä?
7. Haluatko pelata iWalia yksin vain yhdessä jonkun toisen kanssa?
8. Minkä vuoksi haluat pelata yksin tai yhdessä?
9. Onko iWalin pelaaminen muuttanut kaverisuhteitasi?
10. Jos on millä tavalla?
11. Millaisia on kilpailla iWalissa jonkun toisen kanssa?
12. Keiden kanssa tykkäät pelata iWalia?

Liite 3. Opettajan haastattelu

Haastattelu kysymykset opettajalle

1. Millainen sosiaalinen tilanne iWalin pelaaminen on opiskelijoille?
2. Millaisia muutoksia oppilaiden sosiaalisissa suhteissa on ollut sen jälkeen, kun he ovat alkaneet pelaamaan liikuntapeliä?
3. Millä tavalla sosiaalinen käyttäytyminen on erilaista kuin muuten koulussa, kun oppilaat pelaavat iWalia?
4. Pelaavatko oppilaat enemmän yksin vai yhdessä? Miksi?
5. Onko pelitilanteet aiheuttaneet riita tai konfliktitilanteita? Millaisia?
6. Mitkä pelit kiinnostavat oppilaita eniten ja miksi?
7. Millaisen pelin koet parhaaksi erityistä tukea tarvitseville nuorille aikuisille? Mitä ominaisuuksia nostaisit siitä esiin?
8. Mistä väreistä, hahmoista, liikkeistä ja äänistä opiskelijat pitävät iWalissa?

Liite 4. Opettajan suostumuslomake

**SUOSTUMUSLOMAKE OPETTAJA****iWall-liikuntapeli sosiaalisten taitojen kehittäjänä****käyttäjänä erityistä tukea tarvitsevat nuoret aikuiset****Suostumus tutkimukseen osallistumiseksi**

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

Ymmärrän, että tutkimukseen osallistuminen on vapaaehtoista ja että minulla on oikeus kieltäytyä siitä sekä peruuttaa suostumus syytä ilmoittamatta. Ymmärrän myös, että tiedot käsitellään luottamuksellisina.

Annan suostumukseni tutkimukseen.

Paikka ja päivämäärä _____ / ____ / _____

Allekirjoitus

Nimenselvennys

Liite 5. Opiskelijan suostumuslomake

**SUOSTUMUSLOMAKE OPIKELIJA****iWall-liikuntapeli sosiaalisten taitojen kehittäjänä****käyttäjinä erityistä tukea tarvitsevat nuoret aikuiset****Suostumus tutkimukseen osallistumiseksi**

Minua on pyydetty osallistumaan edellä mainittuun tutkimukseen ja olen saanut tietoa tutkimuksesta. Olen voinut esittää tutkijalle kysymyksiä.

Ymmärrän, että minun ei ole pakko osallistua tutkimukseen. Ymmärrän myös, että voin lopettaa tai keskeyttää haastattelun missä vaiheessa tahansa. Ymmärrän, että tiedot käsitellään luottamuksellisina.

Annan suostumukseni tutkimukseen.

Paikka ja päivämäärä _____ / ____ / _____

Allekirjoitus

Nimenselvennys

Liite 6. Huoltajan suostumuslomake

**SUOSTUMUSLOMAKE HUOLTAJALLE****iWall-liikuntapeli sosiaalisten taitojen kehittäjänä****käyttäjinä erityistä tukea tarvitsevat nuoret aikuiset****Suostumus tutkimukseen osallistumiseksi**

Opiskelijaa, jonka huoltaja olette, on pyydetty osallistumaan yllä mainittuun tieteelliseen tutkimukseen ja olette saanut kirjallista tietoa tutkimuksesta.

Ymmärrätte, että tutkimukseen osallistuminen on vapaaehtoista opiskelijalle ja että sinulla on huoltajana oikeus kieltää osallistuminen siihen, sekä peruuttaa suostumus syytä ilmoittamatta. Ymmärrätte myös, että tiedot käsitellään luottamuksellisina. Voitte kysyä lisätietoja tutkijalta, yhteistiedot ovat saamassanne tiedotteessa.

Annan suostumuksen tutkimukseen osallistumiseksi,

Paikka ja päivämäärä _____ / ____ / _____

Allekirjoitus

Nimenselvennys

Tiedote opiskelijalle

1(7)

***iWall-liikuntapeli sosiaalisten taitojen kehittäjänä******käyttäjinä erityistä tukea tarvitsevat nuoret aikuiset***

Pyydän sinua osallistumaan tutkimukseen, jossa tutkitaan iWall-liikuntapelin vaikutusta erityistä tukea tarvitsevien nuorten aikuisten sosiaalisiin taitoihin. Tutkimus on Hyvinvointiteknologia koulutusohjelman ylemmän ammattikorkeakoulun opinnäytetyö.

Minä pyydän myös tutkimukseen luvan vanhemmaltasi. Tutkimuksessa on yhteistyökumppanina iWall-liikuntapelin kehittänyt yritys CSE Entertainment.

On tärkeää, että luet tämän tiedotteen yhdessä vanhempasi kanssa. Kun olette vanhemman kanssa lukeneet tämän tiedotteen, niin voitte allekirjoittaa suostumislomakkeen. Sinä tai vanhempasi voitte kysyä tutkijalta lisätietoja. Tutkijan yhteistiedot ovat tiedotteen lopussa.

Tutkimuksen tarkoitus

2(7)

Opinnäytetyöni tarkoituksena on kuvata erityistä tukea tarvitsevien nuorten aikuisten kokemuksia iWallin pelaamisesta.

Tutkimuksen kulku

Tutkimus toteutetaan toukokuussa keväällä 2023, tarkka päivä ilmoitetaan sinulle. Tutkimus tapahtuu Spesia koulussa ja se toteutetaan yhden päivän aikana. Tutkimus on haastattelu, missä on 12 kysymystä koskien iWall-liikuntapeleiden pelaamista. Haastattelut nauhoitetaan sanelimella (nauhuri).

Opettaja ohjaa sinut haastatteluun luokkahuoneeseen. Haastattelussa kuluu aikaa noin 30 minuuttia – 1 tunti 30 minuuttia. Ennen ja jälkeen haastattelua koulupäiväsi on normaalin ohjelman mukainen.

Tutkimusaineiston kerääminen

Sinua haastatellaan, jos osallistut tutkimukseen. Haastattelu nauhoitetaan. Haastatteluun voi osallistua myös avustajasi.

Tutkimukseen liittyvät hyödyt ja riskit

Tutkimukseen osallistumisesta ei makseta rahaa tai palkkiota.

Haastatteluun ei liity sinulle terveydellisiä, sosiaalisia tai taloudellisia riskejä, eikä henkilötietojen käsittelyyn liittyviä riskejä.

Tutkimuksen tulokset julkaistaan opinnäytetyöraportissa. Valmis opinnäytetyö lähetään opettajillenne, sekä rehtorille, joka jakaa työn opiskelijoille. Opinnäytetyö on valmis syksyllä 2023.

Luottamuksellisuus, tietojen käsittely ja säilyttäminen

3(7)

Suostumuslomakkeita ja haastatteluaineistoa käsitellään luottamuksellisesti EU:n tietosuojia-asetuksen ja Suomen tietosuojalain edellyttämällä tavalla eli tutkimus toteutetaan yksityisyyttäsi kunnioittaen.

Suostumuslomakkeeseen tulee nimesi ja allekirjoituksesi. Myös vanhemmallesi on oma suostumuslomake. Tietosuojailmoitus on tiedotteen liitteenä. Suostumuslomakkeet säilytetään lukitussa kaapissa ja haastatteluaineisto sähköisessä muodossa tietoturvalisesti. Aineistoon ei ole pääsyä muilla kuin tutkijalla. Haastatteluaineistoa tai suostumuslomakkeita ei käytetä muihin tutkimuksiin.

Haastattelut analysoidaan ja tulokset raportoidaan niin, että sinua ei voi tuloksista tunnistaa. Haastattelussa ei kysytä nimeäsi, jos haastattelussa tulee esille henkilötietojasi kuten nimesi tai esimerkiksi terveystietojasi. Nämä tiedot poistetaan, kun haastattelut kirjoitetaan tekstiksi. Haastatteluaineistoa kuuntelee ja käsittelee vain tutkija Anna Repo.

Tutkimuksen rahoittajat

Tässä tutkimuksessa ei ole rahoittajia.

Vapaaehtoisuus

Tutkimukseen osallistuminen on sinulle vapaaehtoista. Voit lopettaa haastattelun milloin tahansa. Jos lopetat haastattelun kesken, voit pyytää koko haastattelun poistamista. Muutoin aiemmat vastauksesi ovat tutkijan käytössä.

Vanhemmaltasi kysytään lupa tutkimukseen osallistumiseksi. Sinun ei kuitenkaan tarvitse osallistua tutkimukseen, vaikka vanhempasi antaisi luvan.

Yksityisyys tutkimusjulkaisuissa ja tutkimuksesta tiedottaminen

Haastattelun tulokset julkaistaan valmiissa opinnäytetyössä. Tulokset julkaistaan niin, että sinua ei voi tunnistaa.

4(7)

Materiaalin käyttäminen muuhun kuin tutkimuskäyttöön ja materiaalin käyttäminen jatkotutkimukseen

Tutkimuksen aineistoa tai suostumuslomakkeita ei käytetä muuhun kuin tähän tutkimukseen.

Lisätiedot

Yhteistyökumppani on CSE Entertainment, joka on kehittänyt iWall-liikuntapelin. Tutkimuksen tuloksista muodostettu kehittämissuunnitelma toimii liikuntapelien jatkokehitykseen erityistä tukea tarvitsevien nuorille aikuisille suunnatuissa peleissä. CSE Entertainment lukee tutkimussuunnitelmaa ja saa käyttöönsä tutkimuksen tulokset, joita se voi hyödyntää. Lopullinen opinnäytetyö on julkinen eli kaikkien ihmisten luettavissa. Kehittämissuunnitelma jää CSE Entertainmentin käyttöön. CSE Entertainmentille ei anneta sellaista aineistoa, joka sisältää henkilötietojasi.

Pyydän palauttamaan sinun ja vanhempasi suostumuslomakkeet tutkijalle haastattelupäivänä.

Voit esittää kysymyksiä tutkimuksesta vastaavalle Anna Revolle.

Tutkijoiden yhteystiedot

Nimi Anna Repo

Yksikkö Tampereen Ammattikorkeakoulu

Puhelinnumero 0400867894

Sähköpostiosoite anna.i.repo@tuni.fi

Liite 8. Opettajan tiedote

Tiedote opettajalle

1(8)



***iWall-liikuntapeli sosiaalisten taitojen kehittäjänä
käyttäjänä erityistä tukea tarvitsevat nuoret aikuiset***

Pyydän Teitä osallistumaan tutkimukseen, jossa tutkitaan iWall-liikuntapelin vaikutusta erityistä tukea tarvitsevien nuorten aikuisten sosiaalisiin taitoihin. Tutkimus on Hyvinvointiteknologia koulutusohjelman ylemmän ammattikorkeakoulun opinnäytetyö. Tutkimuksessa on yhteistyökumppanina iWall-liikuntapelin kehittänyt yritys CSE Entertainment.

Kun olette perehtynyt tähän tiedotteeseen, niin voitte antaa suostumuksen sähköisesti. Voitte myös kysyä tutkijalta lisätietoja. Tutkijan yhteystiedot ovat tiedotteen lopussa.

Tutkimuksen tarkoitus

Opinnäytetyöni tarkoituksena on kuvata erityistä tukea tarvitsevien nuorten aikuisten kokemuksia iWallin pelaamisesta.

Tutkimuksen kulku

2(8)

Tutkimus toteutetaan toukokuussa keväällä 2023. Tutkimus toteutetaan yhden päivän aikana. Tutkimus on muodoltaan haastattelu, missä on kysymyksiä koskien iWall-liikuntapeliin pelaamista. Haastattelu kestää 30min – 1h 30min. Tutkimus toteutetaan etähaastatteluna ja se on sovittuna päivänä Teamsissa. Haastattelu nauhoitetaan.

Tämän tiedotteen liitteenä on tietosuojailmoitus, sekä suostumuslomake. Suostumuslomakkeen voitte palauttaa ennen haastattelua Teamsiin.

Tutkimusaineiston kerääminen

Teitä haastatellaan, jos osallistutte tutkimukseen ja haastattelut nauhoitetaan.

Tutkimukseen liittyvät hyödyt ja riskit

Tutkimukseen osallistumisesta ei ole haastateltavalle välitöntä hyötyä. Teille ei tutkimuksessa aiheudu terveydellisiä -, sosiaalisia - tai taloudellisia riskejä, eikä henkilötietojen käsittelyyn liittyviä riskejä.

Tutkimuksen tulokset julkaistaan opinnäytetyöraportissa. Valmis opinnäytetyö lähetään teille sähköisesti sen valmistuttua syksyllä 2023.

Luottamuksellisuus, tietojen käsittely ja säilyttäminen

Suostumuslomakkeita ja haastattelun tuloksia käsitellään luottamuksellisesti EU:n tietosuoja-asetuksen ja Suomen tietosuojalain edellyttämällä tavalla.

Suostumuslomakkeeseen tulee nimenne, sekä allekirjoituksenne. Tietosuojailmoitus on tiedotteen liitteenä. Suostumuslomakkeet ja haastatteluaineistoa säilytetään sähköisessä muodossa tietoturvallisesti. Aineistoon ei ole pääsyä muilla kuin tutkijalla.

Haastatteluaineistoa tai suostumuslomakkeita ei käytetä muihin tutkimuksiin.

Henkilöiden yksityisyys turvataan tutkimusjulkaisuissa

Haastattelut analysoidaan ja tulokset raportoidaan niin, ettei teitä voi tuloksista tunnistaa. Haastattelussa ei kysytä teidän nimeänne. Jos haastattelussa tulee esille henkilötietoja tai arkaluonteisia tietoja, kuten terveystiedot, niin nämä poistetaan, kun haastattelu kirjoitetaan tekstiksi. Haastatteluaineistoa kuuntelee ja käsittelee vain tutkija Anna Repo.

Tutkimuksen rahoittajatahot

Tässä tutkimuksessa ei ole rahoittajia.

Vapaaehtoisuus

Tutkimukseen osallistuminen on täysin vapaaehtoista ja te voitte peruuttaa osallistumisen tutkimukseen koska tahansa.

Mahdollinen osallistumisen peruuttaminen ei estä siihen asti kerättyjen tietojen käyttämistä tutkimuksessa. Te voitte kuitenkin pyytää kaikkien vastausten poistamista tutkimuksesta.

Yksityisyys tutkimusjulkaisuissa ja tutkimuksesta tiedottaminen

Haastattelun tulokset julkaistaan valmiissa opinnäytetyössä. Tulokset julkaistaan niin, ettei teitä voi tunnistaa.

Materiaalin käyttäminen muuhun kuin tutkimuskäyttöön ja materiaalin käyttäminen jatkotutkimukseen

4(8)

Tutkimusaineistoa ja suostumuslomakkeita ei käytetä muuhun kuin tähän tutkimukseen.

Lisätiedot

Yhteistyökumppani on CSE Entertainment, joka on kehittänyt iWall-liikuntapelin. Tutkimuksen tuloksista muodostettu kehittämissuunnitelma toimii liikuntapelien jatkokehitykseen erityistä tukea tarvitsevien nuorille aikuisille suunnatuissa peleissä. CSE Entertainment lukee tutkimussuunnitelmaa ja saa käyttöönsä tutkimuksen tulokset, joita se voi hyödyntää. Lopullinen opinnäytetyö on julkinen eli kaikkien ihmisten luettavissa. Kehittämissuunnitelma jää CSE Entertainmentin käyttöön. CSE Entertainmentille ei anneta sellaista aineistoa, joka sisältää teidän henkilötietojanne.

Voitte esittää kysymyksiä tutkimuksesta vastaavalle Anna Revolle.

Tutkijoiden yhteystiedot

Nimi Anna Repo

Yksikkö Tampereen Ammattikorkeakoulu

Puhelinnumero 0400867894

Sähköpostiosoite anna.i.repo@tuni.fi

Liite 9. Huoltajan tiedote

Tiedote huoltajalle

1(9)



***iWall-liikuntapeli sosiaalisten taitojen kehittäjänä
käyttäjinä erityistä tukea tarvitsevat nuoret aikuiset***

Pyydämme lastanne, joka on Spesia koulun opiskelija osallistumaan tutkimukseen, jossa tutkitaan iWall-liikuntapelin vaikutusta erityistä tukea tarvitsevien nuorten aikuisten sosiaalisiin taitoihin. Tutkimus on Hyvinvointiteknologia koulutusohjelman ylemmän ammattikorkeakoulun opinnäytetyö. Pyydämme myös tutkimukseen lupaa opiskelijalta itseltään. Tutkimuksessa on yhteistyökumppanina iWall-liikuntapelin kehittänyt yritys CSE Entertainment.

Kun olette perehtyneet tähän tiedotteeseen, te ja opiskelija voitte allekirjoittaa suostumuslomakkeet. Voitte myös kysyä tutkijalta lisätietoja. Tutkijan yhteystiedot ovat tiedotteen lopussa.

Tutkimuksen tarkoitus

Opinnäytetyöni tarkoituksena on kuvata erityistä tukea tarvitsevien nuorten aikuisten kokemuksia iWallin pelaamisesta.

Tutkimuksen kulku

2(9)

Tutkimus toteutetaan toukokuussa keväällä 2023, tarkka päivä ilmoitetaan opiskelijalle. Tutkimus suoritetaan Ammattiopisto Spesiassa ja se toteutetaan yhden päivän aikana.

Tutkimus on muodoltaan haastattelu, missä on 12 kysymystä koskien iWall-liikuntapeliä pelaamista. Haastattelut nauhoitetaan sanelimella. Opettaja ohjaa opiskelijan haastatteluun luokkahuoneeseen ja haastattelu kestää 30min – 1h 30min. Koulupäivä on muuten opiskelijoille normaali.

Tutkimusaineiston kerääminen

Opiskelijaa haastatellaan, jos hän osallistuu tutkimukseen ja haastattelut nauhoitetaan. Haastatteluun voi osallistua myös opiskelijan avustaja.

Tutkimukseen liittyvät hyödyt ja riskit

Tutkimukseen osallistumisesta ei ole opiskelijalle välitöntä hyötyä.

Tutkimuksessa käytettäviin menetelmiin ei liity opiskelijalle terveydellisiä -, sosiaalisia - tai taloudellisia riskejä, eikä henkilötietojen käsittelyyn liittyviä riskejä.

Tutkimuksen tulokset julkaistaan opinnäytetyöraportissa. Valmis opinnäytetyö lähetetään opettajille, sekä rehtorille, joka jakaa työn opiskelijoille. Opinnäytetyö on valmis syksyllä 2023.

Luottamuksellisuus, tietojen käsittely ja säilyttäminen

Suostumuslomakkeita ja haastattelun tuloksia käsitellään luottamuksellisesti EU:n tietosuojasetuksen ja Suomen tietosuojalain edellyttämällä tavalla.

Suostumuslomakkeeseen tulee nimenne, sekä allekirjoituksenne. Opiskelijalle on oma suostumuslomake. Tietosuojailmoitus on tiedotteen liitteenä.

Suostumuslomakkeet säilytetään lukitussa kaapissa, sekä haastatteluaineisto sähköisessä muodossa tietoturvasääntöjen mukaisesti. Aineistoon ei ole pääsyä muilla kuin tutkijalla.

Haastatteluaineistoa tai suostumuslomakkeita ei käytetä muuhun kuin tähän tutkimukseen.

Henkilöiden yksityisyys turvataan tutkimusjulkaisuissa

Haastattelut analysoidaan ja tulokset raportoidaan niin, ettei opiskelijaa voida tunnistaa tuloksista. Haastattelussa ei kysytä opiskelijan nimeä tai teidän nimeänne. Jos haastatteluissa tulee esille opiskelijan henkilötietoja tai arkaluonteisia tietoja, kuten terveystiedot, niin nämä poistetaan, kun haastattelu kirjoitetaan tekstiksi. Haastatteluaineistoa kuuntelee ja käsittelee vain tutkija Anna Repo.

Tutkimuksen rahoittajat

Tässä tutkimuksessa ei ole rahoittajia.

Vapaaehtoisuus

Tutkimukseen osallistuminen on täysin vapaaehtoista ja te tai opiskelija voitte peruuttaa osallistumisen tutkimukseen koska tahansa. Opiskelijan voi kieltäytyä tutkimuksesta, vaikka hänellä olisi huoltajan lupa.

Mahdollinen osallistumisen peruuttaminen ei estä siihen asti kerättyjen tietojen käyttämistä tutkimuksessa. Opiskelija tai te voitte kuitenkin pyytää kaikkien vastausten poistamista tutkimuksesta.

Yksityisyys tutkimusjulkaisuissa ja tutkimuksesta tiedottaminen

Haastattelun tulokset julkaistaan valmiissa opinnäytetyössä. Tulokset julkaistaan niin, ettei opiskelijaa voi tunnistaa.

Materiaalin käyttäminen muuhun kuin tutkimuskäyttöön ja materiaalin käyttäminen jatkotutkimukseen

Tutkimusaineistoa tai suostumuslomakkeita ei käytetä muuhun kuin tähän tutkimukseen.

Lisätiedot

Yhteistyökumppani on CSE Entertainment, joka on kehittänyt iWall-liikuntapelin. Tutkimuksen tuloksista muodostettu kehittämissuunnitelma toimii liikuntapelin jatkokehitykseen erityistä tukea tarvitsevien nuorille aikuisille suunnatuissa peleissä. CSE Entertainment lukee tutkimussuunnitelmaa ja saa käyttöönsä tutkimuksen tulokset, joita se voi hyödyntää. Lopullinen opinnäytetyö on julkinen eli kaikkien ihmisten luettavissa. Kehittämissuunnitelma jää CSE Entertainmentin käyttöön. CSE Entertainmentille ei anneta sellaista aineistoa, joka sisältää sinun tai opiskelijan henkilötietoja.

Pyydämme opiskelijaa palauttamaan opiskelijan ja vanhemman suostumuslomakkeet tutkijalle haastattelupäivänä.

Voitte esittää kysymyksiä tutkimuksesta vastaavalle Anna Revolle.

Tutkijoiden yhteystiedot

Nimi Anna Repo

Yksikkö Tampereen Ammattikorkeakoulu

Puhelinnumero 0400867894

Sähköpostiosoite anna.i.repo@tuni.fi

Liite 10. Tietosuojailmoitus

Rekisterin nimi	iWall-liikuntapeli sosiaalisten taitojen kehittäjänä käyttäjinä erityistä tukea tarvitsevat nuoret aikuiset
Päiväys	23.4.2023
Rekisterinpitäjä(t)	Anna Repo, anna.i.repo@tuni.fi
Ohjaaja tai oppilaitoksen yhteyshenkilö	Jaana Vainionpää, jaana.vainionpaa@tuni.fi
Henkilötietojen käsittelytarkoitus ja käsittelyperuste	<p>Henkilötietojasi käsitellään iWall-liikuntapeli sosiaalisten taitojen kehittäjänä käyttäjinä erityistä tukea tarvitsevat nuoret aikuiset</p> <p>liittyvässä opinnäytetutkimuksessa. Tutkimus on haastattelututkimus, joka suoritetaan yhden päivän aikana. Tutkimuksessa on tarkoitus tutkia miten iWall-liikuntapeli kehittää erityistä tukea tarvitsevien nuorten aikuisten sosiaalisia taitoja. Tutkimuksen tuloksissa ei tule ilmi henkilötietojanne.</p> <p>Tutkimukseen osallistuminen on vapaaehtoista. Henkilötietojen käsittelyperusteena on suostumus. Suostumuksen voi peruuttaa milloin tahansa ilmoittamalla tästä rekisterinpitäjälle. Mahdollinen osallistumisen peruuttaminen ei estä siihen asti kerättyjen tietojen käyttämistä tutkimuksessa edelleen. Voitte kuitenkin pyytää kaikkien vastausten poistamista tutkimuksesta.</p>
Henkilötietojen säilytysaika	Aineisto ja henkilötiedot säilytetään opinnäytetyön valmistuttua 31.12.2024 saakka, jonka jälkeen aineisto tuhoetaan.
Rekisterin tietosisältö ja tietolähteet	<ul style="list-style-type: none"> • Nimitiedot • Huoltajan nimitiedot opiskelijoilta • Opiskelijan, huoltajan ja opettajan allekirjoitus • Sähköpostiosoite opettajilta • Haastateltavan ääni • Pseudonymisoidut haastattelulitteroinnit • Suostumuslomakkeet paperiset ja digitaaliset <p>Tiedot kerätään tutkittavilta itseltään. Jos haastattelumateriaalissa tulee esille henkilötietoja tai arkaluonteisia tietoja, kuten terveystiedot tai seksuaalinen suuntautuminen, nämä poistetaan litterointi vaiheessa eivätkä tule tuloksiin.</p>
Rekisteröidyn oikeudet	Tietosuojalainsäädännön mukaisesti sinulle kuuluu oikeus saada pääsy tietoihin, oikaista tietoja, oikeus tietojen poistamiseen (oikeus tulla unohtetuksi), rajoittaa tietojen käsittelyä ja vastustaa henkilötietojen käsittelyä. Jos haluat käyttää jotain oikeuttasi, ota yhteys rekisterinpitäjään.
Oikeus valittaa viranomaiselle	Sinulla on oikeus tehdä valitus henkilötietojen käsittelyä valvovalle viranomaiselle, jos epäilet henkilötietojasi käsiteltävän vastoin tietosuojalainsäädäntöä: tietosuoja.fi, puh: 0295666700, sähköposti: tietosuoja@om.fi
Henkilötietojen vastaanottajat	Henkilötietojasi ei luovuteta ulkopuolisille. Tutkimuksen yhteistyötaho on CSE Entertainment, mutta suostumuslomakkeita ja aineistoa käsittelee vain tutkija Anna Repo. Yhteistyökumppani CSE Entertainment lukee opinnäytetyön ideapaperin, suunnitelman, väliesityksen ja valmiin työn. Lisäksi CSE Entertainment kommentoi haastattelukysymyksiä. Lopullinen opinnäytetyö on julkinen. Opinnäytetyöhön kuuluu kehittämistyö, joka koostuu haastattelujen tuloksista. Tämä kehittämistyö jää CSE Entertainmentin käyttöön.
Rekisterin suojausperiaatteet	<p>Manuaalinen aineisto säilytetään lukitussa tilassa/kaapissa.</p> <p>Digitaalinen aineisto säilytetään Onedrivessä.</p>