



Suuria saavutuksia pienellä pelailulla

Joonas Saukkonen

2024 Laurea



Laurea-ammattikorkeakoulu

Suuria saavutuksia pienellä pelailulla

Joonas Saukkonen
Sosionomikoulutus
Opinnäytetyö
Helmikuu, 2024

Suuria saavutuksia pienellä pelailulla

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää toimeksiantajalle Mielenterveysyhdistys Helmi Ry:lle, miten pelillistämistä töissään käyttävien mielestä pelillistäminen tukee osallistumista ja mitä pelillistäminen antaa osallistujille heidän mielestään. Opinnäytetyön tavoitteena oli kerätä toimeksiantajalle Helmi Ry:lle tietoja, joiden avulla he voivat kehittää toimintaansa ja saada voimavaroja omaan pelillistämiseensä.

Aineisto kerättiin kuudella haastattelulla, joissa haastateltiin henkilökuntaa ja yhtä vapaaehtoista työntekijää.

Kerätty aineisto analysoitiin laadullisella tutkimuksen työkaluilla. Tämä työkalu oli teoriaohjaava analyysi, joka tunnetaan myös nimellä teoriasidonnainen analyysi. Kerättyä aineistoa peilattiin osallisuuden teoreettiseen viitekehykseen.

Tulosten mukaan pelillistäminen on hyvin suosittua työkaluna ainakin pääkaupunkiseudulla. Pelillistämisen nähdään tukevan osallistumista monella tavalla ja sen nähdään myös antavan osallistujille paljon. Muun muassa pelillistämistä pidettiin hyvin toimivana työkaluna silloin, kun asiakkaat ovat ujompia ja siten vaikeammin saada osallistumaan. Pelin lomassa he tutustuvat muihin ja sitä kautta he voivat saada kavereita. Pelit myös voimaannuttavat heitä vahvistamalla heidän luonnettaan ja muutenkin antamalla heille onnistumisen kokemuksia ja ympäristön, jossa he voivat menestyä ja sitä kautta vahvistaa omanarvontunnettaan.

Tutkimusaineiston mukaan pelit ovat toimivia sosiaalisia työkaluja, joista on apua ihan perinteisen inhimillisen sosiaalisen tarpeen tyydyttämisen lisäksi, vaikka kun halutaan ryhmäyttää toisilleen vieraita ihmisiä tai saada ensimmäistä kertaa osallistuva osalliseksi toiminnasta. Varsinkin erikoistapahtumilla, kuten turnauksilla saa houkuteltua henkilöitä paikalle, jotka eivät ole aiemmin osallistuneet toimintaan, kuitenkin näyttää, että uusien osallistujien houkutteleva on vaikeata pelillistämisen avullakin. Aineistosta tuli hyvin selväksi, että pelillistäminen ei ole mikään ihmeidentekijä, vaan se vaatii paljon vaivaa ja siitä huolimatta menestys ei ole taattu, eli pelillistäminen on kuten kaikki muutkin sosiaalialan työkalut, tehokas, mutta se vaatii kuitenkin tarkkaa työskentelyä henkilökunnan puolelta, sekä onnea ja tehokasta improvisointia tarvittaessa, jotta pelillistäminen toimii kunnolla.

Joonas Saukkonen

Big achievements with little playing

Year

2024

Pages

44

The purpose of the thesis was to investigate for the client Mielenterveysyhdistys Helmi Ry, how gamification supports participation and what gamification gives participants in their opinion. The aim of the thesis was to gather information for Helmi Ry, which they can use to develop their operations and get additional resources for their own gamification.

The data was collected through six interviews, in which the staff and one volunteer worker were interviewed.

The collected material was analyzed using qualitative research tools. This tool was theory-driven analysis, also known as theory-bound analysis.

The collected material was mirrored in the theoretical framework of inclusion.

According to the results, gamification is a very popular tool, at least in the capital region. Gamification is seen to support participation in many ways and it is also seen to give the participants a great deal. Gamification was considered a well-functioning tool when customers are more shy and therefore more difficult to encourage to participate. During the game, they get to know others and through that they can make friends. The games also empower them by strengthening their character and otherwise by giving them experiences of success and an environment where they can succeed and thereby strengthen their sense of self-worth.

According to the research material, games are functional social tools that are helpful in addition to satisfying traditional human social needs, even when it is wanted to group strangers together or get a first-time participant involved in an activity. Especially special events, such as tournaments can attract people who have not participated in the activity before, but it seems that attracting new participants is difficult even with the help of gamification. It became very clear from the data that gamification is not a perfect tool, but it requires a great deal of effort and despite that, success is not always guaranteed, i.e. gamification is, like all other tools in the social sector, effective, but it still requires careful work on the part of the staff, as well as luck and effective improvisation if necessary for the gamification to work properly.

Keywords: gamification, loneliness, participation, third sector, mental health

Sisällys

1	Johdanto.....	6
2	Helmi Ry	7
3	Opinnäytetyön tarkoitus, tavoite ja tutkimuskysymys	8
4	Osallisuus	9
5	Yksinäisyys	9
6	Pelit	10
7	Pelillistäminen	11
8	Opinnäytetyön toteutus	13
8.1	Laadullinen tutkimus	13
8.2	Teemahaastattelu.....	14
8.3	Haastattelujen toteuttaminen	15
8.4	Aineistoanalyysi	17
9	Tutkimuksen tulokset	24
9.1	Osallistumiseen rohkaiseminen	24
9.2	Sosiaalisuus	26
9.3	Voimaantuminen	28
10	Johtopäätökset	29
10.1	Miten pelillistämistä töissään käyttävien mielestä pelillistäminen tukee osallistumista?	30
10.2	Mitä pelillistäminen antaa osallistujille heidän mielestään?	30
10.3	Johtopäätökset suhteessa toimeksiantajan tavoitteisiin	32
11	Pohdinta	32
11.1	Eettisyys	33
11.2	Työn luotettavuus	34
11.3	Jatkotutkimusmahdollisuudet	35
11.4	Toimeksiantajan palaute	36
11.5	Omat loppusanat	36
	Lähteet.....	38
	Taulukot	41
	Liitteet	42

1 Johdanto

Kasvava osa suomalaisista kokee itsensä yksinäiseksi (Tilastokeskus 2023). Yksinäisyys aiheuttaa muun muassa terveydellisiä ongelmia siitä kärsiville, sekä se voi lopulta johtaa syrjäytymiseen, joka taas altistaa esimerkiksi työttömyydelle ja rikollisuudelle.

Yhteiskunnalle yksinäisyys näkyy selkeästi muun muassa kohonneina terveydenhoitokuluina, koska yksinäisyys altistaa voimakkaasti terveydellisille ongelmille ja se voi johtaa työkyvynkin menetykseenkin. Tämän takia olisi ihanteellista yhteiskunnan kannalta saada pidettyä yksinäisyys marginaalisena ongelmana. Ihmisen saaminen osallistumaan satunnaisesti julkisiin tapahtumiin ja kolmannen sektorin toimintaan ei vielä kuitenkaan takaa, että heidän yksinäisyytensä on voitettu ja nyt he tulevat osallistumaan voimakkaammin tulevaisuudessa. Moni saapuu paikalle, mutta he eivät välttämättä löydä heti itseään kiinnostavaa toimintaa, eikä heille itselleen mieluisia sosiaalisia kontakteja. Monelle on vaikeata verkostoitua vieraiden kanssa, ja tämän takia monet lopettavat osallistumisen yhteisiin tapahtumiin lopulta ilman, että he saavat apua yksinäisyyteensä.

Pelillistämisestä on haettu apua tähän ongelmaan. Kaikenlaisten pelien avulla on mahdollista, että ujommat ihmiset voivat tutustua toisiin pelin lomassa. Pelien tarkoituksena olevan kilpailemisen lisäksi, pelaaminen on myös sosiaalista toimintaa, jonka aikana ihmiset tutustuvat toisiinsa ja ajan kanssa heidän on helpompi tulla toimeen pelikaveriensa kanssa myös muissa tapauksissa. Monelle yksinäiselle jo kotoa poistuminen ja sen jälkeen kevyt lautapeliin pelaamiseen osallistuminen muiden, mahdollisesti tuntemattomien kanssa on jo suuri saavutus (Norring 2022). Peleillä voi olla myös mahdollisuus houkutella ihmisiä saapumaan paikalle ja pysymään paikalla kauemmin, jolloin he altistuvat positiiviselle sosiaalisille kanssakäymisille.

Suomalaisilla on paljon kokemusta pelaamisesta, jo vuosia sitten laskettiin, että noin 97 % suomalaisista pelaa satunnaisesti ainakin jonkinlaisia pelejä (Aula 2017). Monella on elämänsä ajalta paljon kokemusta ja taitoja monien pelien pelaamisesta, sekä monella on myös yleisiä peleissä vaadittavia taitoja, joita muut tai edes he itse eivät osaisi odottaa, joiden avulla he voivat menestyä vieraissa peleissä, joka taas tekee pelaamisesta hauskeempaa. Samoin onneen perustuvissa lautapeleissä on mahdollista menestyä kenen tahansa, ilman taitoa. Näiden takia on suuri mahdollisuus saada houkuteltua suomalaisia pelaamaan ja sitä kautta saamaan apua yksinäisyyteen.

Nyt viime vuosikymmeninä on alettu painostamaan voimakkaasti pelien hyötykäyttöön. Peleistä, jotka on suunniteltu pelkän viihdyttämisen sijasta vaikuttamaan pelaajan käyttäytymiseen, eli hyötypeleistä, sekä ihan tavallisista peleistä on havaittu olevan apua kaikenlaisten ihmisryhmien kanssa. Esimerkiksi peleillä voi auttaa yksilöitä heidän

voimavarojensa etsimisessä, sekä niistä on apua, kun halutaan sitouttaa heitä osallistumaan johonkin toimintaan tai kun halutaan ryhmäyttää heitä. (Sipilä 2020.)

Opinnäytetyöni tarkoituksena oli selvittää toimeksiantajalleni mielenterveysyhdistys Helmi Ry:lle, miten pelillistämistä töissään käyttävien mielestä pelillistäminen tukee osallistumista ja mitä pelillistäminen antaa osallistujille heidän mielestään.

Toteutin aineistoni keräämisen kuudella teemahaastattelulla, joiden kautta yritin saada mahdollisimman laajan kuvan asiasta, joten haastateltavat eivät kaikki olleet mielenterveyskuntoutujien kanssa työskenteleviä. Kolmasosa haastatteluista koski enemmän nuorten aikuisten osallistamista, jotka ovat haluttu, mutta usein harvinainen asiakasryhmä Helmi Ry:n toiminnassa vielä tällä hetkellä.

Kerätyn aineiston analysoin laadullisen tutkimuksen mukaisesti, teoriaohjaavalla analyysillä, joka tunnetaan myös nimellä teoriasidonnainen analyysi. Ryhmittelin ja abstrahoin aineiston ja peilasin tuloksia ”osallisuuden” teoreettiseen viitekehykseen.

Opinnäytetyöni tavoitteena oli kerätä toimeksiantajalleni, Helmi Ry:lle tietoja, joiden avulla he voivat kehittää toimintaansa ja saada voimavaroja omaan pelillistämiseensä.

2 Helmi Ry

Mielenterveysyhdistys HELMI ry on vuonna 1983 perustettu matalan kynnyksen toimintayhteisö mielenterveyskuntoutujille. Tällä hetkellä sen ainoa toimipiste sijaitsee Helsingin Vallilassa, mutta aiemmin heillä oli toimintaa myös Pasilassa.

Pasilan tiloissa järjestetään mm. kursseja ja tapahtumia, palveluohjausta ja paikalla on ruokailu mahdollisuus, sekä avoimet tilat sosiaaliseen kanssakäymiseen muiden vierailijoiden kanssa.

Toiminnan tarkoituksena on antaa asiakkaiden päiviin rakennetta ja vahvistaa arjenhallinnan valmiuksia, unohtamatta kuitenkin toiminnan viihdyttävyyttä.

Tarkoituksena on myös antaa vierailijoille sosiaalisia kontakteja, kuulluksi tulemisen kokemusta, sekä onnistumisen kokemuksia. (Helmi 2023.)

Helmi Ry:n asiakkaat ovat keskimäärin vanhempia ihmisiä. Osallistujien keski-ikä on yli 50 vuotta, mutta paikalla käy satunnaisesti myös nuorempia henkilöitä. Näiden nuorempien osallistujien saaminen aktiivisemmaksi osallistujiksi olisikin hyvin tärkeätä Helmi Ry:n toiminnan kannalta. (Kallio 2022.)

Helmi oli hyvä yhteistyökumppani opinnäytetyöni kannalta, sillä heillä on voimakas tausta pelillistämisestä. Heidän vierailijansa pelaavat spontaanisti lautapelejä, sekä heidän

tiloissaan järjestetään useita erilaisia pelikerhoja mm. Keväällä 2023 heillä oli shakkikerho ja omassa työharjoittelussani siellä pyöritin lautapelikerhoa vierailijoille. Sain aineistoa tutkimukseen, kun kesällä 2023, he pitivät shakkiturnauksen, sekä mölkkyturnauksen ja haastattelin molempien turnausten vetäjiä, sekä haastattelin heillä kesällä järjestetyn viikoittaisen shakkikerhon vetäjänä toimivaa vapaaehtoista. Näiden jälkeen keräsin loput haastatteluaineistosta haastattelemalla syksyllä samalla alalla olevan Tukiyhdistys Majakka ry:n kolmea työntekijää ryhmähaastattelussa, Kaupunkiolohuone Kohtauksen toimipisteen työntekijää, sekä Ruokolahden nuorisotalon työntekijää.

3 Opinnäytetyön tarkoitus, tavoite ja tutkimuskysymys

Opinnäytetyöni tarkoituksena oli selvittää, miten pelillistämistä töissään käyttävien mielestä pelillistäminen tukee osallistumista & mitä pelillistäminen antaa osallistujille heidän mielestään.

Opinnäytetyöni tavoitteena oli kerätä toimeksiantajalleni, Helmi Ry:lle tietoja, joiden avulla he voivat kehittää toimintaansa ja saada voimavaroja omaan pelillistämiseensä. Vastasin tavoitteeseen laadullisen tutkimuksen mukaisesti, teoriaohjaavalla analyysillä, joka tunnetaan myös nimellä teoriasidonnainen analyysi. Ryhmittelin ja abstrahoin aineiston ja peilasin tuloksia ”osallisuuden” teoreettiseen viitekehykseen.

Aineiston keräsin kuudella haastattelulla, joissa haastattelin Helmi Ry:n omaa henkilökuntaa, sekä samalla alalla toimivan Tukiyhdistys Majakka ry:n henkilökuntaa. Haastattelin vielä näiden lisäksi Kaupunkiolohuone Kohtauksen ja Ruokolahden nuorisotalon henkilökunnan jäseniä ja sekä vapaaehtoisena pelikerhoa pyörittävää henkilöä.

Haastattelujen tarkoituksena oli saada mahdollisimman laaja kuva asiasta, ja sen takia pyrin saamaan haastatteluja henkilöiltä, joilla on töiden kautta kokemusta eri asiakasryhmistä, ei pelkästään mielenterveyskuntoutujista. Kaikki asiakasryhmät olivat kuitenkin täysi-ikäisiä. Mielenterveyskuntoutujien lisäksi haastattelin nuorten aikuisten kanssa työskenteleviä, sillä nuoret aikuiset ovat Helmi Ry:lle hyvin haluttu asiakasryhmä, joiden saaminen mukaan toimintaan olisi positiivista.

Tutkimuskysymyksenäni minulla oli miten pelillistämistä töissään käyttävien mielestä pelillistäminen tukee osallistumista & mitä pelillistäminen antaa osallistujille heidän mielestään.

4 Osallisuus

Käytännössä osallisuus merkitsee yksilön kokemaa mukanaoloa, vaikuttamista sekä huolenpitoa ja yhteisesti rakennetusta hyvinvoinnista osalliseksi pääsemistä (Sosiaali- ja terveysministeriö 2023).

Yksilötasolla osallisuus ilmenee yleensä siten, että ihminen kokee kuuluvansa itselleen tärkeään ryhmään tai yhteisöön. Osallisuus koostuu yksilön kokemasta voimaantumisen tunteesta, elämänhallinnasta ja identiteetistä. (Jämsen & Pyykkönen 2018, 9.)

Osallisuuden tunne voi syntyä siitä, että yksilö osallistuu yhteisöön esimerkiksi työnsä, harrastustensa tai politiikan kautta ja siten hän kokee voivansa vaikuttaa yhteisöönsä, mutta nämä eivät ole välttämättömiä, jotta ihminen voi kokea osallisuutta. Monet ihmiset eivät osallistu yhteisönsä toimintaan, mutta silti he kokevat voimakasta osallistumisen tunnetta yhteisöön. (Malm & Pietiläinen 2021, 6-7.)

Yksi Suomessakin yleinen ja helppo tapa kokea osallisuuden tunnetta on urheilun seuraaminen, varsinkin urheilujoukkueiden seuraaminen. Seuraamalla suosikkijoukkueen pelejä, ihminen luo voimakkaan siteen itsensä ja joukkueensa välille. Tämä side voi olla hyvinkin kestävä ja se voi kestää, vaikka ihminen ei olisi kiinnittänyt yhtään huomiota joukkueeseensa vuosiin. Ihminen saa joukkueen seuraamisesta eskapismia, ja pelissä tapahtuvan joukkueen saavuttaman menestyksen antaman dopamiinin lisäksi myös osallisuuden tunnetta. Kaikilla faneilla on sama yhteinen syy, jonka takia he ovat saapuneet seuraamaan, vaikka joukkueen pelejä ym., joten jokaisella heistä on syy olla paikalla. Kukaan heistä ei ole ryhmään kuulumaton. Tämä antaa faneille yhteenkuuluvaisuuden ja osallistumisen tunnetta. (Wahome 2021.)

5 Yksinäisyys

Yksinäisyydellä tarkoitetaan jatkuvaa, toistuvaa tai pitkittynyttä kokemusta siitä, että henkilöllä ei ole tarpeeksi voimakkaita ihmiselle tarpeellisia sosiaalisia suhteita. Ihminen voi kokea itsensä yksinäiseksi, vaikka hänen lähellään on paljon ihmisiä tai vaikka hän olisi jopa parisuhteessa, jos hänen sosiaaliset suhteensa vaan eivät ole tarpeeksi voimakkaita, jotta tunnetason kohtaaminen voisi toteutua. (Mielenterveystalo 2023.)

Kaikki kokevat itsensä elämänsä aikana joskus yksinäiseksi, mutta jos yksinäisyyden tunne jatkuu pitkään, se on hyvin haitallista. Se on terveydelle melkein yhtä vaarallista kuin tupakointi ja se myös huonontaa elimistön puolustusmekanismeja, lisää riskiä sairastua neurologisiin sairauksiin, sekä sydän- ja verisuonitautien riskiä. Yksinäisyys lisää kuolleisuutta paljon, jopa enemmän kuin lihavuus tai huono fyysinen kunto. (Ruuskanen 2011, 754.)

Yksinäisyyttä on kahdenlaista:

Sosiaalisessa yksinäisyydessä, sosiaalisia verkostoja ei ole vain tarpeeksi, jotta yksinäisyyden kokemusta ei synny.

Emotionaalisessa yksinäisyydessä, sosiaalisia suhteita on, mutta niissä ei ole tarpeeksi läheisyyttä tai merkityksellisyyttä. (Mielenterveystalo 2023.)

Molemmat yksinäisyyden muodot ovat haitallisia, mutta yksinäisyyttä voidaan hoitaa. Itsensä hyväksymisen ja arvostamisen lisäksi on tärkeitä poistua tutusta ympäristöstä ja mennä uusiin paikkoihin ja tavata uusia ihmisiä. Tällaisia paikkoja, ovat muun muassa kerhot, harrastukset ja yhdistykset, sekä tukea voi saada vaikka vapaaehtoistyöstä. (Mielenterveyden keskusliitto 2023.)

Yksinäisyyden tunteella voi olla hyvinkin alkeellinen ja luonnollinen selitys. Taustalla saattaa olla se, että satojen tuhansien vuosien ajan, yksin oleva ihminen oli helppo saalis ja siten koko ajan vaarassa joutua sapelihammastiikerin ja vastaavien ruuaksi. Ajatuksena on, että jos ihmisellä ei ole tehokkaita sosiaalisia suhteita pitkään aikaan, niin vielä nykyihminenkin kokee alitajuista pelkoa ja siten stressiä siitä, että hänellä ei ole ”heimoa” suojelemaan häntä tiikerien hyökkäyksiltä. (Vähäsarja 2019.)

Yksinäisyyden selvästä haitallisuudesta huolimatta se kasvaa voimakkaasti nyky Suomessa. Tilastokeskuksen mukaan vuonna 2022, -30 % yli 16-vuotiaista koki itsensä yksinäiseksi, joko koko ajan tai suurimmaksi osan ajasta. Kasvua neljän vuoden takaisesta oli yli 8 prosenttiyksikköä. Vuoden 2022 tilastojen mukaan koko ajan tai suurimman osan ajasta yksinäisyyttä kokeneiden kohdalla yksinäisyys on hyvin yleistä jo nuorimpien mittaushetkien, 16-24-vuotiaiden kanssa (yli 35 %), mutta se näyttää helpottavan ja yksinäisyyden tunne laskee kohti ikävuosia 35-49 (Vähän päälle 20 %). joko koko ajan tai suurimmaksi osan ajasta itsensä yksinäiseksi kokemisen tunne alkaa nousta tasaisesti taas tämän jälkeen ja se syöksyy huippunsa 85+ vuotiaiden kohdalla saavuttaen noin 45 % yleisyyden tutkittujen keskuudessa. (Tilastokeskus 2023.)

6 Pelit

Käytännössä jokaisella on kokemusta pelien pelaamisesta, mutta tästä huolimatta pelit ovat todella vaikeasti määriteltävissä. Filosofin Ludwig Wittgensteinin käytti pelejä esimerkkinä, oliosta, joille on yleisnimitys, eli pelit, mutta pelejä ei oikeastaan yhdistä mikään yksittäinen piirre, vaan niiden välillä vallitsee ”perheyhteläisyys”, eli olioiden yhteisten piirteiden verkosto, jonka perusteella niitä pidetään samoina. Tennis ja lasten pallonheittokilpailu ovat molemmat pallopelejä, mutta niissä ei ole mitään yhdistävää asiaa paitsi peliväline.

Tenniksessä on valtavasti sääntöjä ja strategiaa, lasten pallonheittokisa taas ei ole mitään sellaista. On myös jopa pelejä, joissa ei edes kilpailla siitä kuka voittaa pelin, vaan pelataan vain pelaamisen innosta. (Gåsland 2019.)

Yksi tapa nähdä pelejä on jakaa ne erilaisiin ryhmiin niiden ominaisuuksien perusteella. Niitä voidaan ryhmitellä sen perusteella ovatko ne kilpailuhenkisiä vai eivät, onko niissä vuorovaikutusta muiden pelaajien kanssa vai ei ja ovatko ne fyysisiä vai ei. Klassinen korttipeli pasianssi ja stereotyyppisesti pienten tyttöjen keskuudessa suosittu hyppely, ruutuhyppely edustavat pelejä, jotka eivät ole kilpailuhenkisiä. Kilpailuhenkisiä pelejä taas ovat esimerkiksi koripallo, shakki ja juoksukilpailut. Vuorovaikutus muiden kanssa tarkoittaa käytännössä sitä, että voiko pelaaja vaikuttaa toisten pelaajien kykyyn saavuttaa pelaajan itselleen asettamat tavoitteet pelissä. Ruutuhyppelyssä ja pasianssissa tätä mahdollisuutta ei ole. Sen sijaan koripallo ja shakki mahdollistavat voimakkaasti muiden pelaamiseen vaikuttamisen, kun taas juoksukilpailut ovat puhtaita kilpailuita, mutta niissä ei vaikuttaa muiden suorituksiin, joten ne eroavat kahdesta muusta kilpailuhenkisestä pelistä ja ne kuuluvat omaan ryhmäänsä. Pelien fyysisyys taas siirtää shakin omaan ryhmäänsä, koska se on kilpailu, jossa on vuorovaikutusta, mutta se ei ole fyysistä, joten se kuuluu eri ryhmään kuin koripallo. (Vossen 2004, 5-10.)

Tässä tutkimuksessa peleillä tarkoitetaan pelejä, joissa on vuorovaikutusta ja kilpailua, mutta ei suurempaa fyysistä vaatimusta. Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi monet lautapelit ja muutamat kevyet ulkopelit, kuten mölkky ja petankki. Lautapelit ovat viihdyttäviä ja samalla fyysisesti niin vähän vaativia, että niitä voi pelata melkein kuka tahansa ja siksi niin monella on kokemusta niistä. Nykyään suhtaudutaan aika kielteisesti yhteen aikaan hyvin suosittuihin korttipeleihin, kuten pokeriin, koska monella on peliongelmia. Vaikka niiden pelaamista ei olekaan yleensä kielletty, niin kuitenkin yleensä pyritään ohjaamaan asiakkaat pelaamaan jotain muuta. Haastatteluaineisto ei käsittele niitä, kuten ei myöskään videopelejä, joita pelataan todella vähän haastateltavien toimipaikoissa. (Norrington 2022.)

7 Pelillistäminen

Usein ihmiset ajattelevat pelillistämisen sellaisena, että se liittyy tietotekniikkaan, moderneihin videopeleihin ja kännykkäsovelluksiin. Tämä on virheellinen tulkinta. Pelillistämistä voidaan järjestää hyvin ilman moderneja laitteita ja muutamia pelillistämisen menetelmiä on käytetty jo kauan aikaa. (Haasio 2020.)

Käytännössä pelillistämällä tarkoitetaan vain sitä, että toiminta, palvelu jne. muunnetaan sellaiseksi, joka tarjoaa samanlaisia positiivisia taitoja, kokemuksia ja käytäntöjä kuin kaikenlaiset pelit tarjoavat (Jaakkola 2022). Yksi tapa tehdä tätä on liittää yleisiin asioihin

pelimäisiä yksityiskohtia, kuten laittaa tukilomakkeisiin ja varsinkin kyselyihin prosenttilaskuri, joka kertoo, kuinka lähellä täyttäjää on lomakkeen valmiiksi saamista. Toinen tapa pelillistää on lisätä toimintaan suoraa pelien pelaamista. Esimerkiksi hyvin yleinen ja monta kertaa toimivaksi testattu tapa on laittaa baariin biljardipöytä tai tikkataulu. Baarin päätarkoituksena on myydä alkoholia asiakkaille, mutta pelitoiminta osana peruspalvelua johtaa siihen, että pelkästään tauottoman juomisen sijasta asiakkaat pelaavat myös välillä pelejä ja tämä taas johtaa siihen, että he viettävät enemmän aikaa paikan päällä ja näin he ostavat enemmän juomia, sekä jotkut voivat suoraan valita baarin sen perusteella, että siellä on tarjolla, vaikka biljardia. (Diane 2022.)

Asioiden pelimäiseksi muuttaminen tuo paljon lisähyötyjä järjestettävään toimintaan, koska pelit ovat vähemmän vakavia, joten ne luovat rennomman ilmapiirin ja tämä taas tilaisuuden tuntumaan turvallisemmalta ja siten se houkuttelee ujompiakin osallistumaan. Pelit ovat myös vetovoimaisia ominaisuuksiensa takia, niissä on toimintaa ja jännitystä, joka motivoi jatkamaan pelin tai peliin liittyvän toiminnan loppuun asti. (THL 2024.)

Pelillistämistä on varsinkin hyötyä, kun halutaan motivoida osallistujaa osallistumaan toimintaan, joka ei ole sillä hetkellä osallistujalle kovinkaan rakasta. Esimerkiksi pelillistäminen ei oikein voi tehdä itselle rakasta omaa harrastusta rakkaammaksi, mutta se voi tehdä vain vähän kiinnostavasta asiasta mukavampaa suorittaa.

Pelien suosion taustalla on se, että pelit synnyttävät onnistumisen- ja hallinnan kokemuksia, sekä niissä on jännitystä ja sosiaalista kanssakäymistä enemmän kuin normaalissa elämässä. Peleissä voi tunnissa kokea enemmän tunteita muun muassa onnistumista (ja tappioita), kuin normaalielämässä päivässä. Samoin peleissä menestys siviilielämässä ei heijastu peleissä menestymiseen. Ulkonäöstä, rikkaudesta ja asemasta ei ole apua peleissä. Älykkyydestä ja liikunnallisuudesta on apua joissain peleissä, mutta usein niistäkin on aika vähän hyötyä verrattuna onneen ja kokemukseen. Nämä ominaisuudet tekevät peleistä kiinnostavia ihmisille ja jos onnistutaan siirtämään pelien vetovoimaisuutta, vaikka kerhotoimintaan osallistumiseen, tämä tekee osallistumisesta houkuttelevampaa ja yksilön on helpompi osallistua.

Ujot ja yksinäiset voivat joskus kokea osallistumisen yhteiseen toimintaan todella vaikeaksi, mutta jos vaikka heidän kerhossaan järjestetään lautapeliä pelaamista muun toiminnan ohella, heidän on helpompi saapua paikalle ja osallistua peleihin ja niiden jälkeen heillä voi olla vielä/nyt tarpeeksi energiaa ja halua jäädä kuuntelemaan vertaisohjaajan luentoa tai osallistua johonkin muuhun toimintaan. Pelien seurassa he myös voivat verkostoitua ja saada uusia ystäviä ja sosiaalisia kontakteja.

Pelillistämistä pidetään todella lupaavana työkaluna, kun halutaan motivoida yksilöä tekemään jotain, joka on vaikeata ja jossa menestys vaatii pitkää työskentelyä. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 116.)

Yksinäisyys on suuri ongelma ja sen hoitaminen on aikaa vievää ja muutenkin vaikeata, joten jokainen toimiva työkalu, joka lievittää ongelmaa on avuksi.

8 Opinnäytetyön toteutus

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää toimeksiantajalle Mielenterveysyhdistys Helmi Ry:lle, miten pelillistämistä töissään käyttävien mielestä pelillistäminen tukee osallistumista ja mitä pelillistäminen antaa osallistujille heidän mielestään. Opinnäytetyön tavoitteena oli kerätä toimeksiantajalle Helmi Ry:lle tietoja, joiden avulla he voivat kehittää toimintaansa ja saada voimavaroja omaan pelillistämiseensä.

Opinnäytetyössä käytin kvalitatiivista tutkimusta, eli laadullista tutkimusta.

8.1 Laadullinen tutkimus

Valitsin opinnäytetyöni menetelmäksi kvalitatiivisen tutkimuksen, eli laadullisen tutkimuksen. Laadullinen tutkimus on menetelmä, joka toimii erittäin hyvin, kun halutaan kuvata tutkittavaa asiaa/tutkimuskohdetta, sen mittaamisen sijasta. Siinä pyritään ymmärtämään kohteen laatua, merkityksiä ja ominaisuuksia kokonaisvaltaisesti. Laadullisen tutkimuksen menetelmiä on useita erilaisia. Näissä menetelmissä yhteisenä piirteenä korostuu muun muassa kohteen esiintymisympäristöön ja taustaan, kohteen tarkoitukseen ja merkitykseen, ilmaisuun ja kieleen liittyvät näkökulmat. (Koppa 2021.)

Laadullinen tutkimus vaatii absoluuttisuutta, jossa kaikki luotettavaksi tulkitut ja tutkittavaan asiaan kuuluviksi katsotut seikat tulee kyetä selvittämään siten, että ne eivät ole ristiriidassa esitetyn tulkinnan kanssa. Määrällisessä tutkimuksessa taas poikkeukset yleisistä säännöistä ovat sallittuja ja joskus voidaan käyttää johtolankana tilastollisia todennäköisyyksiä. Laadullinen tutkimus myös eroaa määrällisestä tutkimuksesta hyvin siitä, kuinka raskasta on tehdä laadullisen tutkimuksen haastatteluja, koska laadullisessa tutkimuksessa haastattelut ovat hyvin laajoja ja muun muassa niiden litteroiminen on haastavaa, joten aineiston keräämistä ei kannata tehdä liikaa. Laadullinen tutkimus on oikea tapa, kun tilastollinen argumentaatiotapa tai tutkimusyksiköiden suuri joukko ei ole mahdollinen tai tarpeellinen tutkimustavoitteen saavuttamiseksi. Laadullisen tutkimuksen ja sen vastakohtana pidettävän määrällisen tutkimuksen erot eivät ole kuitenkaan aina kovinkaan selviä ja käytännössä mitä tahansa aineistoa voidaan analysoida molemmilla keinoilla. (Alasuutari 2011, luku 2.)

Laadullinen tutkimus sopii tutkimukseeni hyvin, koska tutkittava kohde on sellainen, että sen mittaaminen olisi mahdotonta tai ainakin epäkäytännöllisen vaikeata määrällisellä tutkimuksella.

Tutkimuskysymyksenä oleva ”miten pelillistämistä töissään käyttävien mielestä pelillistäminen tukee osallistumista & mitä pelillistäminen antaa osallistujille heidän mielestään” vaatii mielestäni omia sanoja ja omien sanojen antamaa vapautta vastauksessa. Selvästi tämä tehtävä vaatii avointen kysymysten käyttöä, eli kysymysten, joihin ei pysty vastaamaan vain yhdellä sanalla tai numeroilla, vaan jotka vaativat laajempaa ja vapaampaa mielipiteen läpikäymistä.

Periaatteessa tutkimukseni olisi voinut halutessaan suorittaa lähettämällä kyselyitä ihmisille, jossa heidän pitäisi antaa arvosanoja tietyille väitteille, vaikka ”koen pelillistämisen pystyvän osallistamaan ihmisiä, joita ei tavallisesti saada osallistumaan” ja voisin yrittää itse keksiä pelillistämisen toimimisen kannalta olennaisia kysymyksiä ja kysyä niitä esimerkiksi ”kuinka tärkeätä on, että säännötä käydään tarkasti läpi alussa” ym. Arviointi olisi ”1, täysin eri mieltä - 5 täysin samaa mieltä”. Tämä toimisi kyllä jollain tasolla, mutta selvästi huonommin. Tämä muun muassa vaatisi, että minun itse pitäisi ymmärtää asiaa niin hyvin, että osaisin kysyä oikeita kysymyksiä. Tämänkaltaisen kysely on myös altis väärinymmärtämiselle. Ainoastaan suuri vastaajamäärä suojaa tuloksia, jotta yksittäiset väärät vastaukset tai väärinymmärretyt kysymykset eivät vaikuta tuloksiin liikaa, jos yksi 3:sta vastaa väärin se on pahempi, kuin jos 30 tuhannesta vastaa väärin. Ehkä ammattilaiset vastaisivat tarkemmin kyselyihin, mutta silti tämä olisi vähemmän sopiva tapa. (Lampila 2015.)

Laadullinen tutkimus toimii hyvin, kun on vähemmän tutkittavia tapauksia, jotka kuitenkin analysoidaan tarkemmin kuin määrällisessä tutkimuksessa. Koska tein työtäni yksin ja koska työskentelyaikani sattui yleisten kesälomien ajalle, tuntui järkevältä suorittaa asia siten, että hoidin muutaman haastattelun kunnolla mielummin kuin, että olisin yrittänyt haastatella kymmeniä ihmisiä. Laadullisen tutkimuksen avulla pystyin myös ottamaan tukea haastateltavasta tarvittaessa, koska haastattelut ovat vapaampia, saatoinkin kysyä lisäkysymyksiä ja muutenkin ohjata tapahtumaa vapaammin. Ihmiset myös ovat puheliaampia, kun heitä haastatellaan ja kun he voivat vapaasti kertoa asiasta, joten heiltä tulee paljon enemmän tietoa.

8.2 Teemahaastattelu

Alunperin olin harkinnut voimakkaasti strukturoitua internetkyselyä aineiston keräämiseen, mutta niihin vastaajien määrä ei välttämättä tulisi olemaan tarpeeksi suuri, sekä vastausten arvo voisi jäädä liian vähäiseksi tutkimukseni kannalta, joten luovuin ideasta.

Ajattelin, että olisi toimivampaa jos hoitaisin muutaman haastattelun kunnolla ja koska tutkimusaiheeni ei ole mitenkään intiimi ja haastatteluissa ei ole todennäköistä, että niistä tulisi minulle mitään salaisuuksia tai muuten arkaluontoista tietoa valitsin, että keräisin tarvitsemani aineiston henkilökohtaisilla haastatteluilla, jonka pitäisi sopia tarpeisiini parhaiten. (Heikkilä 2014, 18.)

Käytin lopulta opinnäytetyöni aineistonkeruumenetelmänä teemahaastattelua, eli

puolistrukturoitua haastattelua, joka on haastattelun muoto, joka on lomakehaastattelun ja avoimen haastattelun välimuoto tyyliltään. Tyypillisesti teemahaastattelussa haastattelun teema-alueet, eli aihepiirit on selvillä, mutta kysymyksillä ei ole tarkkaa muotoa tai järjestystä. (Eskola 2010, 6.)

Menetelmä on hyvin lähellä syvähaastattelua, mutta se on strukturoidumpi ja siinä on silti teema, jonka pohjalta edetään ja, joka antaa rajat. Rajojen suojassa haastattelu voidaan suorittaa tehokkaasti, mutta silti menetelmässä on kuitenkin vapautta enemmän kuin lomakehaastatteluissa. Teemahaastattelun etuna on se, että haastattelussa voidaan haastateltavien vastauksiin perustuen tarkentaa ja syventää kysymyksiä ja näin päästä syvemmällä asiassa aina tarvittaessa. Samoin aikaisemmista haastatteluista saadut tiedot mahdollistavat kysymysten hiomisen paremmaksi. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 87-88.)

Esimerkiksi ensimmäisissä haastatteluissa sain kuulla, että on tärkeätä, että asiakkaita ei saisi loukata ehdottamalla heille jotain liian lapsellista peliä. Tämän haastattelun jälkeen aloin kysymään muissa haastatteluissa heidän omaa kokemustaan tästä asiasta ja sain lisämielipiteitä tästä asiasta.

Haastattelujen teemat koskivat muun muassa pelillistämisen järjestämistä, jotta se houkuttaa osallistumaan ja mitä kautta he ovat oppineet pelillistämään (Liite 2).

Haastattelut toteutin sopimalla haastateltaville sopivan ajan ja käymällä paikan päällä tietokoneeni kanssa. En lähettänyt heille kysymyksiä etukäteen, jotta heidän vastauksensa olisivat vähemmän harkittuja ja siten ehkä rehellisempiä, mutta he tiesivät tietysti kyllä mistä aiheesta tulen heitä haastattelemaan.

Olin harkinnut myös, että käyttäisin lisänä sähköpostikyselyitä, mutta niihin vastaajien määrä ei todennäköisesti tule olemaan kovinkaan suuri, varsinkin kun tarkoituksenani oli kerätä aineisto pääasiassa kesällä, jolloin monet potentiaaliset vastaajat olisivat usein lomilla ja oletin, että vastausten laatu jäisi vähäiseksi tutkimukseni kannalta (Heikkilä 2014, 18).

8.3 Haastattelujen toteuttaminen

Keräsin opinnäytetyöni aineiston kuudella haastattelulla, jotka suoritin käymällä paikan päällä heidän työskentelypaikoillaan ja kirjoittamalla tietokoneella ylös heidän puheestaan ylös tärkeimmät asiat mahdollisimman tarkasti. Päätin kirjoittaa itse asiat ylös itse nauhoittamisen sijasta, koska tulkitsin, että nauhoittaminen vähän rajoittaa vastauksia. Kokemukseni mukaan Ihmiset ovat varovaisempia ja korrektimpia nauhurin ollessa läsnä ja ajattelin, että hyötyisin vapaammasta ilmapiiristä. Koen myös, että toisen toimiessa kirjuriina, se vähän hoputtaa haastateltavaa puhumaan ja tekstistä tulee tajunnanvirtamaisempaa, josta voi olla hyötyä paljonkin. Jälkikäteen mietittynä nauhoituksista olisi ollut paljonkin apua analysointivaiheessa ja olisi varmasti saanut samat vastaukset nauhoittamallaakin, mutta en koe, että kirjoittaminen olisi ollut huono ratkaisu kuitenkaan.

Tarvittaessa olisin voinut hoitaa haastattelut myös internetin kautta tai puhelimitse, mutta se ei ollut ihanteellista, sillä silloin on vaikeampi saada hyvää haastattelua suoritettua. Tämän takia pyrin suorittamaan haastattelut aina niin, että olin itse paikalla esittämässä kysymykset, koska paikalla ollessani voin kysyä lisäkysymyksiä, joita voin keksiä, vaikka haastateltavan kehonkielen avulla ja ehkä muutenkin tukea haastateltavaa. Koen myös, että ihmiset ovat erilaisia livenä, etänä ihmiset tuntuvat haluavan lopettaa yhteyden mahdollisimman nopeasti, kun taas livenä heillä tuntuu olevan vähemmän kiirettä. Haastattelin Helmi Ry:n omia työntekijöitä, sekä Helmi Ry:n kanssa samalla alalla toimivan Tukiyhdistys Majakka Ry:n työntekijöitä. Näiden lisäksi haastattelin yhtä vapaaehtoistyöntekijää, joka pyörittä lautapelikerhoa, sekä Ruokolahden nuorisotalolla työskentelevää henkilöä ja Kaupunkiolohuone Kohtauksen työntekijää.

Kaikki haastateltavat valitsin itsenäisesti, mutta sain siihen ohjeita toimeksiantajani puolelta. He ehdottivat, että yrittäisin saada asiasta laajempaa kuvaa asiasta, kun vain haastatteleamalla pelkästään mielenterveyskuntoutujien kanssa työskenteleviä ja vanhempien asiakkaiden kanssa työskenteleviä. Helmi Ry:llä on paljon kiinnostusta saada enemmän nuoria vierailijoitakin, ja sen takia haastattelin nuorisotalon työntekijää, joiden asiakkaina on varsinkin erikoispäivinä myös täysi-ikäisiä ja kaupunkiolohuone Kohtauksen työntekijää, joiden asiakasryhmä koostuu 18-35-vuotiaista, jotka ovat toimeksiantajani kannalta hyvin kiinnostava ryhmä. Haastateltavat olivat kaikki täysi-ikäisiä ja heidän työkokemuksensa vaihteli puolesta vuodesta palkkatyötä muutamaan vuosikymmeneen.

Ennen haastattelun alkua, haastateltavat täyttivät itse tekemäni haastattelusopimuksen (Liite 1). Valmistelin kysymykset (Liite 2) ennen ensimmäistä haastattelua, mutta nämä kysymykset elivät vähän. Jos aikaisemmassa haastattelussa tuli jotain uutta tietoa, niin saatoin kysyä kommenttia siihen seuraavalta. Itse haastattelut hoidin saapumalla itse paikan päälle ja kirjoittamalla heidän puhettaan tietokoneellani. Olisin voinut nauhoittaa ja litteroida myöhemmin, mutta uskoin omaan kirjoitusnopeuteeni, sekä uskoin, että nauhoitus voisi tehdä haastateltavista varautuneimpia. Puhelin oli kuitenkin varalla aina ja äänennauhoitusohjelma oli valmiiksi avattuna, mutta tietokone käynnistyi aina luotettavasti ja nauhoitukselle ei ollut tarvetta. Nauhoitus olisi ollut kuitenkin toimivampi jälkikäteen katsottuna, koska nauhoitus olisi kuitenkin niin tarkka ja siitä olisi saanut helpommin aineistoa. Haastattelut olivat hyvin paljon tajunnanvirtaa, kuten olin halunnutkin, jotta ajatukset olisivat aidompia ja vähemmän harkittuja, mutta tämän takia kirjoitin ylös muutamia sanoja ja lauseita, joita en pystynyt ymmärtämään enää jälkikäteen. Nauhoitus olisi suojannut tältä, mutta koen, että valitsemani toimintatapa toimi ihan hyvin lopulta.

Haastattelut kestivät 15-40 minuuttia. En lähettänyt haastateltaville kysymyksiä etukäteen, koska aihe oli kuitenkin heille hyvin tuttu ja kuitenkin he tiesivät kyllä mistä aiheesta tulen heitä haastattelemaan, joten en pitänyt sitä tarpeellisena. Koin myös, että spontaaneissa vastauksissa on omat etunsa verrattuna harkittuihin vastauksiin, esimerkiksi koen, että

spontaanit vastaukset antavat henkilökohtaisessa haastattelussa enemmän, koska siinä saa enemmän irti, kun haastattelija voi seurata vastaajan ajatuksen syntymistä ja sitä kautta oppia enemmän aiheesta. Tätä kautta voi myös keksiä lisäkysymyksiä, joiden kautta saa enemmän irti haastattelusta kuten tapahtuikin muutaman kerran.

Haastatteluissa kysyin aluksi aina kolme taustatietokysymystä. Nämä kysymykset koskivat haastateltavan työkokemusta, koulutusta, sekä hänen henkilökohtaista kokemustaan lauta- ja videopelien pelaamisesta, sekä pihapelien ja muiden liikunnallisten pelien harrastamisesta (Liite 2). Tarkoituksena oli näin saada selville vastaajan taustatietoja, sitä varten, että vastauksissa olisi suuria eroja ja tätä kautta voisin löytää selityksen eroihin. Nämä kysymykset olivat myös helposti vastattavia ja niiden avulla haastattelut lähtivät aina nopeasti etenemään.

Tämän jälkeen kysymykseni koskivat itse aihetta, haastateltavien mielipidettä pelillistämisen toimivuudesta, kun halutaan osallistaa asiakasta, joka ei oikein muuten osallistu aktiivisesti toimintaan. Kysyin myös miten haastateltavien mielestä pelillistäminen täytyy toteuttaa, jotta se houkuttelee mukaansa näitä asiakkaita ja mitä heidän mielestään pitää välttää, jotta pelillistäminen toimii tämän asiakasryhmän aktivoimisessa. Tämän jälkeen kysyin vielä haastateltavien tavoitteista, kun he käyttävät pelillistämistä, mitä he kokevat osallistujien saavan pelillistamisestä, missä asemassa he näkevät pelillistämisen tulevaisuudessa alallaan, mistä he oppivat itse pelillistamisestä ja mitä kokemattomien pitäisi tietää pelillistämisen järjestämisestä. Lopussa annoin heidän vielä vapaasti kertoa, jos heillä oli jotain lisättävää. Aikaisempien haastattelujen pohjalta lisäksi myöhemmin muutaman kysymyksen viimeisiin haastatteluihin, jotka kysyin, eli kokevatko he, että yksinkertaiset pelit toimivat paremmin kuin monimutkaiset ja kokevatko he, että täytyy varoa, että asiakasryhmä ei saa olettaa, että heitä aliarvioidaan, ehdottamalla heille liian yksinkertaisia pelejä. Esimerkiksi voiko asiakkaille ehdottaa jotain lautapeliä, jossa yritetään hiirillä kerätä juustoa, vai kokevatko he, että asiakkaat suuttuvat noin lapsellisista peleistä ja pelillistäminen kärsii tästä.

8.4 Aineistoanalyysi

Heti tutkimuksen alussa tutkijan täytyy valita, kuinka suuressa osassa teoria on hänen tutkimustaan. Jos tutkimus pohjautuu voimakkaasti teoriaan, tutkimuksen analysoinnissa käytetään teorialähtöistä analyysitapaa eli deduktiivista analyysia. Jos taas tutkimus pohjautuu voimakkaammin kerättyyn aineistoon, siinä käytetään aineistolähtöistä analyysia, eli induktiivista analyysia. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006.)

Valitsin oman työni analysointimenetelmäksi ”teoriasidonnaisen analyysin”, joka tunnetaan myös teoriaohjaavana analyysinä. Se on analyysimenetelmä, jossa on teoreettisia kytkentöjä siten, että teoria voi toimia apuna, mutta analyysi ei kuitenkaan pohjautu täysin teoriaan. Se on käytännössä aineistolähtöisen sisällönanalyysin ja teorialähtöisen sisällönanalyysin

välimaastossa, siten, että sillä on useita molempien teorioiden vahvuuksia, mutta vähemmän niiden heikkouksia. Alussa aineistolähtöinen sisällönanalyysi tuntui houkuttelevalta tähän työhön, mutta luovuin ideasta sen heikkouksien takia. Muun muassa se on hyvin vaikeata toteuttaa, pelkästään siksi koska ajatusta havaintojen teoriapitoisuudesta pidetään käytännössä jo täysin hyväksyttynä periaatteena. Jos tämä pitää paikkaansa, niin on mahdotonta analysoida aineistoa ilman teorian vaikutusta analyysiin. Puhdas analysointi ilman teorian vaikutusta, ei toimi, sillä tutkimukseen vaikuttavat menetelmät, käsitteet ja tutkimusasetelmat ovat kuitenkin tutkijasta lähtöisiä, sekä tutkijan asettamia ja ne vaikuttavat kriittisesti tuloksiin. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 109.)

Teoriasidonnaisessa analyysissä otetaan analyysiyksiköt aineistosta, kuten aineistolähtöisessä sisällönanalyysissä, mutta teoriasidonnaisessa analyysissä, aikaisempi tieto vaikuttaa kuitenkin työhön ohjaamalla ja auttamalla analyysiä. Analyysistä on tunnistettavissa aikaisemman tiedon merkitys työlle, mutta aikaisempi tieto ei testaa teoriaa vaan se enemmänkin aukoo uusia ajatusuria. Tässä analyysissä päättelyn logiikkana on yleensä abduktiivinen päättely, jossa tutkijan ajatteluprosessissa vaihtelevat aineistolähtöisyys ja valmiit mallit, joita tutkija pyrkii yhdistelemään, joskus luoden jotain täysin uutta. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 109-110.)

Teoriasidonnaisen analyysin yhtenä ongelmana on vaikeus valita mihin päättelylogiikkaan se kuuluu. Sen sijoittaminen deduktiivisen päättelyn luokkaan teorialähtöisen analyysin kanssa on loogista koska molemmissa korostuu teorian, eli viitekehysessä esitellyn asian merkitys lopputuloksessa voimakkaasti, mutta ongelmaksi nousee silloin, että tässä tapauksessa deduktiivisen päättelyn täytyisi ohjata analyysiä kanssa ja siten olisi vaikeata osoittaa päättelystä selittyvää eroa alaluokille ja teoriasidonnaista analyysiä ja teorialähtöistä analyysiä voi olla vaikeata erottaa toisistaan.

Teoriasidonnaisen analyysin voi myös laittaa induktiivisen päättelyn alaluokaksi aineistolähtöisen analyysin rinnalle. Tämä on vähän sopivampi tapa, koska tällä tavoin teoriasidonnainen analyysi toimii aineistolähtöistä analyysiä tukevana ratkaisuyrityksenä. Teoriasidonnainen analyysi perustuu aina induktiiviseen päättelyyn, johon tuodaan mukaan teoria ohjaamaan päättelyä. Siinä ei ole sääntöä, missä vaiheessa teoria otetaan mukaan. Mitä aikaisemmin tutkimuksen tutkija ottaa esille teorian ohjaamaan päättelyään, sitä lähempänä deduktiivista päättelyä ollaan. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 109-110, 112-113.)

Laadullisessa tutkimuksessa jo aivan alusta lähtien aineistoa valmistellaan analyysiä varten. Aineistosta etsitään kiinnostavat kohdat ja aineistoa litteroidaan tai koodataan, eli niihin tehdään merkintöjä, jotka auttavat aineiston käsittelyssä. Ne voivat olla muistiinpanoja tai koodimerkkejä tai mitä tahansa. Tästä vaiheesta on paljon apua työn loppuvaiheessa. Aineistolähtöisen laadullisen (induktiivisen) aineiston analyysi on kolmivaiheinen prosessi, jonka halki kerätty aineisto ajetaan. Aluksi aineisto pelkistetään eli redusoidaan. Sen jälkeen

aineisto klusteroidaan, eli ryhmitellään ja lopuksi aineisto abstrahoidaan eli siitä luodaan teoreettisia käsitteitä. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 123.)

Prosessin ensimmäisessä vaiheessa redusoinnissa analysoitava data, eli informaatio voi olla vaikka pelkästään auki kirjoitettu haastattelu tai muuten kuvattu aineisto, kuten dokumentti. Redusointivaiheessa aineistosta karsitaan pois kaikki tutkimukselle epäolennainen. Tämä voi tarkoittaa datan pilkkomista tai tiivistämistä, jotta voidaan löytää tutkimustehtävää kuvaavia ilmaisuja. Esimerkiksi voidaan alleviivata tai muuten merkitä kaikki samaa kuvaavat ilmaisut. Näin saadaan selville tutkimustehtävää kuvaavat alkuperäisilmaisut ja niitä kuvaavat pelkistetyt ilmaisut. Pelkistetyt ilmaisut voidaan sitten listata allekkain eri konsepteille, ilman että datasta katoaa mitään. Joskus yhdestä lausumasta voi löytää yhtä useampia pelkistettyjä ilmauksia ja silloin kaikkia löydettyjä pelkistettyjä ilmaisuja voi käyttää tavallisesti. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 123-124.)

Taulukko 1: Pelkistäminen/reduointi

Alkuperäinen ilmaisu	Pelkistetty ilmaisu	Pelkistetyt ilmaisut
Meillä on kävijä, joka kuulee huonosti ja, jota ymmärretään väärin usein. Shakilla saa yhteyden häneen hyvin	Peleillä saa yhteyden henkilöön, johon ei oikein muuten saa yhteyttä	Peleillä saa yhteyden henkilöön, johon ei oikein muuten saa yhteyttä, Pelin kautta asiakkaat voivat uskaltaa tulla ulos kuorestaan, peleissä voi olla oma itsensä helpommin ja toteuttaa itseään vapaasti, pelit tuovat iloa kurjuuden keskelläkin, pelit ovat mukavia ja niiden kautta osallistujat voivat saada lisää voimaa ja löytää ystäviä ja harrastuksia, pelit antavat osallistujille voimia yhteisöllisyyttä, sosiaalisia suhteita, mielekästä tekemistä ja se vähentää yksinäisyyttä, pelit opettavat sosiaalisia taitoja, kuten ajattelemaan muita ja

		olemaan armollinen itselle, pelien kautta saa kavereita ja heistä tulee sosiaalisesti kehittyneempiä
Asiakkaiden näkökulmasta katsottuna, jos on yhteinen lautapeli, bilis ym. ja siitä puhuu heille, niin monelle se on luonut fiiliksen, että ohjaajan kanssa voi puhua, koska häntä ymmärretään ja tästä voi jatkaa hänen kanssaan.	Peleillä voi lähestyä asiakkaita ja saada heidät luottamaan ohjaajiin. Vähemmän vakavan lomassa on helpompi tutustua muihin.	Peleillä saa yhteyden henkilöön, johon ei oikein muuten saa yhteyttä, ihanteellisesti osallistujat ottavat itse vastuun pelaamisen järjestämisestä, pelaaminen on aina enemmän kuin pelaamista, se on myös sosiaalinen tapahtuma, pelatessa on luontevaa tutustua muihin, peleissä tapahtuvat pienet konfliktit voivat kasvattaa luonnetta, pelikavereista tulee usein ystäviä, kun pelien kautta heidän on helpompi tutustua
Jos saa yhden mukaan, niin tämä osallistuja voi vetää mukaansa myös frendinsä	Osallistujat tuovat itse muita osallistujia	Osallistujat tuovat itse muita osallistujia, on helpompi saapua kokeilemaan toimintaa, kun on näennäisesti jotain muuta tekemistä, kun vaan saapua ja yrittää tutustua vieraisiin, kaikkia pitää kohdella hyvin, jotta he osallistuvat toisenkin kerran
Ihanteellisesti työntekijöiden rooli jää pieneksi, kun asiakkaat hoitavat järjestämisen ja ohjeiden lukemisen.	Ihanteellisesti osallistujat ottavat itse vastuun pelaamisen järjestämisestä	Peleihin osallistuu ihmisiä, vaikka heillä ei olisikaan aiempaa kokemusta pelistä, pelit ovat mukavia ja niiden

		<p>kautta osallistujat voivat saada lisää voimaa ja löytää ystäviä ja harrastuksia, osallistujat kokevat osallisuuden tunnetta, Pelit antavat osallistujille voimia yhteisöllisyyttä, sosiaalisia suhteita, mielekästä tekemistä ja se vähentää yksinäisyyttä, pelit opettavat sosiaalisia taitoja, kuten ajattelemaan muita ja olemaan armollinen itselle</p>
<p>Pelissä on itse pelin lisäksi "kohtaaminen"</p>	<p>Pelaaminen on aina enemmän kuin pelaamista, se on myös sosiaalinen tapahtuma</p>	
<p>On helpompi tulla mukaan peliin kuin puhua suoraan tuntemattomien kanssa.</p>	<p>On helpompi saapua kokeilemaan toimintaa, kun on näennäisesti jotain muuta tekemistä, kun vaan saapua ja yrittää tutustua vieraisiin</p>	
<p>Pitää antaa asiakkaalle mahdollisuus tulla esiin pelin kautta.</p>	<p>Pelin kautta asiakkaat voivat uskaltaa tulla ulos kuorestaan</p>	
<p>Yhteinen lautapeli tai bilis, niin siinä sitten puhuu, monelle</p>	<p>Pelatessa on luontevaa tutustua muihin</p>	
<p>Tärkeätä kaikkien kohtelu samanarvoisesti, kaikkia pitää kehua, jotta kaikki nauttivat ja osallistuvat myöhemminkin</p>	<p>Kaikkia pitää kohdella hyvin, jotta he osallistuvat toisenkin kerran</p>	

Konfliktit kehittävät sosiaalisesti kuitenkin	Peleissä tapahtuvat pienet konfliktit voivat kasvattaa luonnetta	
Pelikavereista tulee usein kavereita, shakki ym. yhdistää ja helppo puhua peleistä aluksi ja sitten muusta.	Pelikavereista tulee usein ystäviä, kun pelien kautta heidän on helpompi tutustua	
Osallistujat saavat olla omia itseään ja toteuttaa itseään siten, kun haluat	Peleissä voi olla oma itsensä helpommin ja toteuttaa itseään vapaasti	
Sääntöjen pitää olla kaikille selvät, koska ne luovat turvallisen tilan kaikille, joka houkuttelee osallistumaan	Selkeät säännöt luovat turvaa	
Pelit ovat ”kepeyttäjiä”, elämä on niin synkkää, että tällaista tarvitaan	Pelit tuovat iloa kurjuuden keskelläkin	
Peleistä löytää kavereita, sos. taidot kasvavat, oppii häviämään ja ujous karistuu	Pelien kautta saa kavereita ja heistä tulee sosiaalisesti kehittyneempiä	

Klusterointi-vaiheessa aineistosta koodatut alkuperäisilmaisut käydään läpi tarkasti ja aineistosta etsitään samankaltaisuuksia ja/tai eroavaisuuksia kuvaavia käsitteitä. Riippuen siitä haetaanko tutkimuksessa eroavaisuuksia vai samankaltaisuuksia. Tämän jälkeen samaa ilmiötä kuvaavat käsitteet ryhmitellään ja yhdistetään luokiksi, joista muodostetaan alaluokat, jotka taas nimetään luokan sisältöä kuvaavalla käsitteellä. Luokitteluyksikkönä voi olla vaikka tutkittavan ilmiön ominaisuus tai käsitys. Luokittelu tiivistää aineistoa, koska yksittäiset tekijät sisällytetään yleisempiin käsitteisiin. Klusterointi luo pohjan kohteena olevan tutkimuksen perusrakenteelle, sekä siinä luodaan alustavia kuvauksia tutkittavasta ilmiöstä. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 124.)

Taulukko 2: Klusterointi

Pelkistetty ilmaisu	Alaluokka
<p>Peleillä saa yhteyden henkilöön, johon ei oikein muuten saa yhteyttä, Pelin kautta asiakkaat voivat uskaltaa tulla ulos kuorestaan, peleissä voi olla oma itsensä helpommin ja toteuttaa itseään vapaasti, pelit tuovat iloa kurjuuden keskelläkin, pelit ovat mukavia ja niiden kautta osallistujat voivat saada lisää voimaa ja löytää ystäviä ja harrastuksia, pelit antavat osallistujille voimia yhteisöllisyyttä, sosiaalisia suhteita, mielekästä tekemistä ja se vähentää yksinäisyyttä, pelit opettavat sosiaalisia taitoja, kuten ajattelemaan muita ja olemaan armollinen itselle, pelien kautta saa kavereita ja heistä tulee sosiaalisesti kehittyneempiä</p>	<p>Sosiaalisuus</p>
<p>Peleillä saa yhteyden henkilöön, johon ei oikein muuten saa yhteyttä, ihanteellisesti osallistujat ottavat itse vastuun pelaamisen järjestämisestä, pelaaminen on aina enemmän kuin pelaamista, se on myös sosiaalinen tapahtuma, pelatessa on luontevaa tutustua muihin, peleissä tapahtuvat pienet konfliktit voivat kasvattaa luonnetta, pelikavereista tulee usein ystäviä, kun pelien kautta heidän on helpompi tutustua</p>	<p>Voimaannuttaminen</p>
<p>Osallistujat tuovat itse muita osallistujia, on helpompi saapua kokeilemaan toimintaa, kun on näennäisesti jotain muuta tekemistä, kun vaan saapua ja yrittää tutustua vieraisiin, kaikkia pitää kohdella hyvin, jotta he osallistuvat toisenkin kerran</p>	<p>Osallistumista rohkaiseva</p>

Abstrahointivaiheessa aineistosta erotetaan tutkimuksen kannalta olennainen tieto ja muodostetaan teoreettisia käsitteitä valikoidun tiedon perusteella. Siinä edetään alkuperäisdatan käyttämisestä kielellisistä ilmauksista teoreettisiin käsitteisiin ja johtopäätöksiin. Abstrahointia jatketaan yhdistelemällä luokituksia, niin kauan kuin se on mahdollista aineiston näkökulmasta. Teoriasidonnaisessa analyysissä edetään samoin kuin aineistolähtöisessä analyysissä, mutta abstrahointivaiheessa analyysi lähtee omille teilleen. Aineistolähtöisessä analyysissä teoreettiset käsitteet otetaan aineistosta, kun taas teoriasidonnaisessa analyysissä, ne tuodaan valmiina ilmiöstä jo tiedettynä. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 125-126,133.)

Taulukko 3: Abstrahointi

Alaluokka	Yläluokka	Yhdistävä
Osallistumiseen rohkaiseminen	Pelillistämisen kyky houkutella osallistumaan ja tukea jo osallistuvia	Miten pelillistäminen tukee osallistumista?
Sosiaalisuus	Pelillistämisen vaikutus osallistujien sosiaalisuuteen	Mitä pelillistäminen antaa osallistujille haastateltavien mielestä?
Voimaannuttaminen	Pelillistämisen kyky voimaannuttaa osallistujia	Mitä pelillistäminen antaa osallistujille haastateltavien mielestä?

9 Tutkimuksen tulokset

Analyysin aikana jaoin aineiston kolmeen tutkimuskysymyksiini vastaaviin alaluokkiin, jotka olivat ”Osallistumiseen rohkaiseminen”, ”Voimaantumisen” ja ”Sosiaalisuus”.

9.1 Osallistumiseen rohkaiseminen

Käytännössä kohta ”Osallistumiseen rohkaiseminen” käsittelee ensimmäistä tutkimuskysymystä ”miten pelillistämistä töissään käyttävien mielestä pelillistäminen tukee osallistumista”.

Aineiston perusteella näyttää selvältä, että haastateltavat pitivät pelillistämistä toimivana menetelmänä, kun halutaan osallistaa asiakkaita tai houkutella uusia asiakkaita paikalle.

Tutkimuskysymykseen vastattiin hyvin selkeästi jo ensimmäisissä haastatteluista. Haastateltavien mukaan pelillistäminen houkuttelee mukaansa voimakkaasti osallistujia ja nämä osallistajat houkuttelevat muita osallistujia, joskus he tuovat jopa ”ulkopuolisia” mukaansa.

Hyvä juttu on, että jos saa yhden mukaan, niin tämä osallistuja voi vetää mukaansa myös frendinsä, joskus jopa meidän ulkopuoleltamme.

Käytännössä sama ajatus toistui muissakin haastatteluissa kuten:

Ryhmän (peli) aloittaminen on aina vaikeata, pitää mainostaa paljon ja puhua siitä tutuille vakkarille, joista uskoisi, että niitä kiinnostaa. Sitten kun on saanut muutaman osallistujan, niin muiden kiinnostus liittyä ryhmään kasvaa ja lopulta siihen saa sitten aina muutaman uteliaan vielä mukaan.

Mainostaminen nähtiin tärkeänä väylänä, jos halutaan saada yhteys henkilöihin, jotka ole käyneet aiemmin tai, jotka eivät käy yleensä paikalla.

Mainonta Facebookissa & Instagramissa ovat parhaita keinoja saada ensikertalaisia osallistujia meille. Joskus kävijät tuovat tutujaan ja sitten jossain toisessa paikassa voi levitä tieto, että meillä on jotain tiettyä toimintaa ja sitä kautta saadaan osallistujia, mutta sosiaalinen media on nykyään se, joka usein mainitaan, kun käyvät ensimmäistä kertaa.

Haastateltavat pitivät pelillistämisen vetovoiman syynä sitä, että pelaaminen ei tunnu raskaalta ja sen lomassa on mahdollista aina saada aikaiseksi keskusteluja ilman, että sosiaalinen kanssakäyminen tuntuu työltä.

On helpompi tulla meille, kun on jotain muuta toimintaa, jota voi tehdä sitten pääasiassa, kun vaan saapua paikalle ja yrittää tutustua ventovieraisiin ihmisiin. Jokaisella on varmasti omaa kokemusta tästä omassa elämässään.

Monet vastaukset käsitelivät sitä, miten pelillistäminen täytyy toteuttaa, jotta sen avulla pystyy osallistamaan ihmisiä. Vastausten perusteella pelillistämisen menestyksessä järjestämisessä voidaan käyttää hyvin Sun Tzun tunnettua sitaattia, ” Jokainen taistelu on voitettu ennen kuin sitä on edes taisteltu”. Myös pelillistämisen menestys rakennetaan yleensä jo ennen tapahtuman alkua. Monessa paikassa kerätään aktiivisesti asiakaspalautetta, sekä asiakkaiden omia ideoita ja pelillistäminen kannattaa rakentaa tämän palautteen päälle. Aina asiakaspalautteeseen ei voi täysin luottaa (hyvin halutut tapahtumat voivat floppata täysin, kun niitä aletaan toteuttamaan käytännössä), mutta apua palautteesta on paljon usein ja sitä kautta saa kuitenkin jotenkin selvyyttä siitä minkälaista toimintaa jo paikalla käyvät kokevat kiinnostaviksi ja näitä toiveita toteuttamalla saa yleensä ainakin muutaman tärkeän osallistujan pelitapahtumaan tai muuhun ryhmätoimintaan.

Pitää selvittää etukäteen kysyntää ja siten voi välttää sudenkuoppia etukäteen. Saada selvyys mille on kysyntää ja tehdä sitä.

Jotta tapahtuma toimii, pitää nähdä paljon vaivaa tapahtuman markkinoimisessa ja on hyvä tuntee asiakkaat, että osataan olla yhteydessä juuri niihin, joita kyseinen tapahtuma kiinnostaisi, jotta saadaan osallistujia. On huomattavasti helpompaa osallistua ryhmään, kun ryhmään kuuluu jo jäseniä, joten on hyödyllistä aloittaa keräämällä helposti mukaan saatavat henkilöt aluksi ja sitten yrittää rakentaa loppuryhmää haastavimmista osallistujista, kun osallistujia on jo muutama.

Pitää markkinoida ja motivoida ja tönä osallistumaan. Ammatillinen pelisilmä on tärkeä, jos vaikka joku on puhunut biliksestä, ja järjestämme tapahtuman, jonka kautta on tilaisuus pelata sitä, niin tälle asiakkaalle täytyy mainita tästä.

Kannattaa kerätä motivoituneita osallistujia, joiden varaan voi rakentaa ja kysyä koko ajan mielipiteitä. Kyselyjen rooli suunnittelussa on tärkeä.

Itse tapahtuman ollessa käynnissä, on tärkeitä, että tunnelma on rento, jotta osallistujat uskaltavat olla näkyvästi paikalla ja sosiaalisia keskenään. Tämä myös auttaa siinä, että asiakkaat tulevat vielä takaisin toisenkin kerran tai, jopa toisenlaiseen tapahtumaan.

Kaikkia pitää kohdella hyvin, jotta he osallistuvat toisenkin kerran toimintaamme. Jos ne eivät nauti ja tilanteesta jää huonot fiilikset, niin ne eivät palaa.

Toinen useasti mainittu tapahtuman oikeaoppisen järjestämisen keinoista on, se että säännöt ovat kaikille selvät alusta lähtien ja niistä ei voi poiketa kuin harvinaisissa erikoistapauksissa. Muutenkaan pelitapahtumissa ei voi olla kaikkien kaveri, täytyy uskaltaa ottaa johtajan rooli ja kohdella kaikkia samalla tavalla, vaikka se tuntuisikin oudolta tai pahalta niistä asiakkaista, joilla on jo voimakas ja lämmin suhde tapahtuman vetäjän kanssa. Ryhmän johtajan pitää olla mahdollisimman neutraali, jotta ryhmäläiset eivät pidä häntä puolueellisena ja ryhmän motivaatio pysyy korkeana.

Ryhmänvetäjän täytyy olla aika alfa kanssa välillä ja vaatia sääntöjen noudattamista.

Omat henk. koht. suhteet täytyy pitää kurissa, vaikka peleihin osallistuisikin tuttuja. Pitää kohdella kaikkia samalla tavalla, ei suosikkeja.

Sääntöjen pitää olla heti selvät, jotta ei tule ongelmia siitä. Muun muassa meillä oleva turvallinen tila perustuu voimakkaasti sääntöihin ja niiden noudattamisiin. Osallistuminen vaatii, että ihmiset kokevat olevansa turvallisessa paikassa.

9.2 Sosiaalisuus

Kohta ”sosiaalisuus” käsittelee toista tutkimuskysymystä ”Mitä pelillistämistä töissäään käyttävien mielestä pelillistäminen antaa osallistujille”.

Käytännössä nämä vastaavat kysymykseen miten pelillistäminen ruokkii ihmisen tarvetta sosiaalisiin kohtaamisiin.

Haastateltavien mielestä pelillistäminen on mainio keino antaa asiakkaille sosiaalisia tilaisuuksia- ja tapahtumia ja sitä kautta tukea heidän elämäänsä.

Pelaamisen sosiaalinen luonne ja sosiaalisuutta vahvistava puoli mainittiin jokaisessa haastattelussa jollain tavalla. Pelit nähdään hyvänä ryhmäyttämisen keinona ja niiden uskottiin auttavan hyvin monien ujoimpien asiakkaiden kanssa.

Tosi yleinen silloittamisen menetelmä, jota käytetään todella paljon meillä. Peleistä on apua siinä helvetisti, on helpompi tulla mukaan peliin kuin puhua suoraan tuntemattomien kanssa.

Pelejä pidettiin sosiaalisia taitoja kehittävinä. Pelien lomassa asiakkaat oppivat paljon hyödyllisiä taitoja, kuten he oppivat rohkeutta ja tilan haltuun ottoa. He myös oppivat olemaan armollisia itselleen, kannustamaan muita, odottamaan vuoroaan, antamaan muille pelirauhan ym.

Pelaamisen lisäksi se ”kohtaaminen” muiden kanssa, turvallinen ympäristö pelatessa auttaa, että joku uskaltaa ottaa riskin ja yrittää, vaikka epäonnistuisikin muiden edessä.

Varsinkin D&D ryhmässä, pelaajat uskaltaa heittäytyä ja avautua, kun ne ns. paljastaa kaulansa muiden seurassa. Myös roolihahmon kautta voi olla sosiaalisempi tai muuten erilainen kuin normaalisti.

Pelien, varsinkin peliturnausten avulla asiakkaat ovat usein rennompia ja he ottavat enemmän kontaktia henkilökuntaan selvästi innostuneena tulevasta pelitapahtumasta. Tästä on apua henkilökunnan ja asiakkaiden välisissä kanssakäymisissä.

Jos on esim. peliturnaus, niin se näkyy asiakkaissa, että on rennompaa ja jotku asiakkaat ottavat kontaktia enemmän.

Myös asiakkaiden tunteminen on myös hyvin tärkeätä pelillistämässä. On hyödyksi tietää asiakkaiden kiinnostuksen kohteista tai ainakin tietää tarpeeksi heistä, jotta voi tehdä lujalla pohjalla rakentuvia arvauksia.

Kaikille ei toimi kaikki, TUNNE YLEISÖSI!

Pitää tuntea oma roolinsa, asiakkaat eivät tykkää kaikista ja jokaisella on se oma porukka, jonka kanssa tulee toimeen paremmin ja sitä (tietoa) kannattaa käyttää hyödyksi aina ryhmissä.

Pelien jännitys ja kilpailutilanne voivat luoda ongelmia ilmapiiriin ja paikalla voi olla peliongelmaisia, joille varsinkin tietyt pelit voivat laukausta pelihimon tai kilpailuvietin, joka taas vie peli-ilon muilta. Tämän takia korttipelejä ei yleensä suositella asiakkaiden peleiksi,

vaikka ne eivät olisikaan suoraan kiellettyjä. Pelien joskus pelätään ruokkivan pelihimoa ja joskus jossain paikassa asiakkaat olivat mahdollisen tavallisen pelaamisen innostamina kuulemma perustaneet oman, aitoa rahaa käyttävän kasinon/pelikerhon jonkin yhdistyksen takahuoneeseen/vessaan ym. (Norrning 2022.)

Näissä haastatteluissa nousi esiin tämän sijasta voimakkaasti esille toinen ongelma.

Pelien addiktoivuus ei päde aina. Moni pelaaja jättää kerhon tai luovuttaa kesken pelin, joka vie motivaatiota koko ryhmältä, samoin houkuttelevaisuudesta huolimatta osallistujamäärä voi jäädä pieneksi, varsinkin jos tilaisuutta ei aggressiivisesti mainosteta.

Yksi kävi just tänään kokeilemassa mutta luovutti sitten kun ei ymmärtänyt sääntöjä ja lähti pois.

Suuri ryhmä yleensä kestää paremmin menetyksiä, mutta liian suuri ryhmä taas ei kanssa toimi. Ryhmät hyötyvät siitä, että se on tiivis ja intiimi ja varsinkin peleissä suuri kasvattaa oman vuoron odottamista, varsinkin jos on osallistujia, joilla keho tai mieli eivät toimi täydellisesti, odottaminen voi käydä muiden hermoille.

Liian iso ryhmä ei toimi, liikaa (oman vuoron) odotusta ei ole hyvä koskaan.

Näyttää selvältä, että pelillistäminen toimii, mutta se ei kuitenkaan ole ihmeratkaisu, vaan se vaatii kovaa työtä järjestäjiltä, varsinkin alkupuolella. Asiakkaille ei voi vain antaa noppaa ja käskeä heitä pelaamaan nurkassa, vaan heitä pitää tukea koko projektin aikana aina kun he tarvitsevat apua. Kokeneemmat pystyvät kuitenkin organisoimaan pelitapahtumia myös itsenäisesti ja usein hyvin toimivan pelillistämisen tuntee siitä, että se vaatii vähemmän henkilökunnan panosta. Mitä vähemmän pitää puuttua, sitä paremmin pelillistäminen toimii.

lhanteellisesti sujuvassa ryhmässä työntekijöiden rooli jää pieneksi, kun asiakkaat hoitavat itse järjestämisen ja ohjeiden lukemisen ym.

9.3 Voimaantuminen

Kohta ”voimaantuminen” käsittelee kanssa toista tutkimuskysymystä ”Mitä pelillistämistä töissään käyttävien mielestä pelillistäminen antaa osallistujille”. Tällä kertaa vastaukset käsittelevät enemmän voimaannuttamista. Jos kohta ”sosiaalisuus” tarkoitti, että ihmisen sosiaaliset tarpeet tulevat täytetyksi, niin voimaantuminen-kohta on sitä, että ihminen vahvistuu. Hänestä tulee rohkeampi, hänen itsetuntonsa/omanarvontunteensa kasvaa, sekä hänestä tulee parempi kommunikoimana vieraiden kanssa ja muutenkin sosiaalisempi.

Haastateltavat pitivät pelillistämistä myös tehokkaana voimaannuttamisessa, kylläkin voimaannuttaminen ja sosiaalisesti kehittävä toiminta ovat todella lähellä toisiaan aina ja yleensä molemmat kehittyvät samaan aikaan, samassa toiminnassa, joten tämä ei ollut yllättävää.

Löytää kavereita, sos. taidot kasvavat, oppii häviämään ja ujous karistuu. Samanhenkiset houkuttavat, tulee ns. uusia yhteisöjä.

Haastateltavien mukaan pelillistämisen avulla osallistujat saavat muun muassa onnistumisen kokemuksia, joita pidetään tärkeinä, kun halutaan voimaannuttaa yksilöä.

Kaikkien täytyy viihtyä, kaikki rakentuu sen varaan. Sitten ne saavat onnistumisen kokemuksia jne. ja silloin me ollaan tehty työtä hyvin.

Pelaamista pidetään yhtenä keinona toteuttaa itseään. Joissain peleissä tietysti on enemmän vapautta toteuttaa itseään, kuten pöytäroolipeleissä, joissa voit valita pelihahmosi hyvin tarkasti, mutta käytännössä kaikissa peleissä voi pelata peliä omalla tavallaan. Pelaaja voi olla shakissa aggressiivinen nappuloiden joukkomurhaaja ja Monopolissa taas hän voi jahdata tiettyjä paikkoja, esimerkiksi entisiä kotikatujaan. Molempien pelien kautta hän näyttää jotain persoonastaan. Periaatteessa tässä esimerkissä voisi tehdä tulkinnan, että hän ei usko itseensä paljoa, koska shakissa tuhoamalla yksittäiset nappulat, hän minimoi sen, että hän tekee itsestään naurettavan, jos vastustaja pystyykin matittamaan hänet keskelle lautaa unohtuneen lähetin avulla ja pelaamalla Monopolia vähemmän vakavasti, hän pehmustaa tulevaa tappiotaan. Tietysti muitakin tulkintoja voi tehdä, mutta pelien kautta ihminen kuitenkin näyttää itsestään jotain. Varsinkin huumorintaju, aggressiivisuus ja kilpailuvietti/kuinka vakavasti ihminen ottaa itsensä, tulevat hyvin näkyviin peleissä.

Pelaajat saavat olla omia itsejään ja toteuttaa itseään siten, kuten haluavat.

Asiakkaat voivat tuoda omaa persoonaansa esiin pelien kautta.

Pelien uskotaan kehittävänsä osallistujien luonnetta, jotta heistä tulee rohkeampia sosiaalisissa tilanteissa. Tämä on tärkeää kaikkialla kaikkien ihmisryhmien kanssa, mutta varsinkin mielenterveyskuntoutujien keskuudessa tämä on erittäin tärkeää, koska monet heistä ovat niin sulkeutuneita ja arkoja varsinkin vieraiden kanssa.

Peleissä kehittyä usein johtajuustaidot samalla. Kokeneemman pelaajan pitää osaa ottaa vastuuta vähän asioista ja auttaa kokemattomampia ja niin ne tekevätkin ja siten ne saavat kokemusta ”päällikkönä” olemisesta.

10 Johtopäätökset

Opinnäytetyöni tavoitteena oli siis selvittää toimeksiantajalleni mielenterveysyhdistys Helmi Ry:lle, miten pelillistämistä töissään käyttävien mielestä pelillistäminen tukee osallistumista & mitä pelillistäminen antaa osallistujille heidän mielestään.

10.1 Miten pelillistämistä töissään käyttävien mielestä pelillistäminen tukee osallistumista?

Haastatteluista kerätyn aineiston mukaan pelillistäminen tukee voimakkaasti osallistumista. Pelillistäminen ruokkii hyvin ihmisen sosiaalisuuden kaipuuta ja samalla se kehittää osallistujien itsetuntoa, sekä sitä kautta voi saada toimivia kaverisuhteita. Peliturnaukset ja muut pelitapahtumat ovat aika tehokkaita houkuttelemaan ensikertalaisia osallistumaan toimintaan, mutta jokainen pelitapahtuma ei pysty houkuttelemaan näitä saapumaan paikalle. Pelillistäminen ei ole ihmeiden tekijä, vain menetelmä muiden menetelmien joukossa. Puhtaiden epäonnistumisten lisäksi pelillistämisen ongelmana on sen järjestämisen vaikeus. Tilaisuuksia pitää markkinoida ja usein varsinkin alussa pitää työskennellä todella kovaa, jotta saa muutaman motivoituneen osallistujan, joiden varaan voi rakentaa koko ryhmän toimimisen.

Myös itse pelitilaisuus vaatii kanssa aika paljon. Ohjaajan täytyy osata johtaa, vaikka se saattaisi tarkoittaa, että hän joutuu ottamaan tuomarimaisen roolin, joka ei ole kaikista mukavaa. Esimerkiksi ohjaaja voi joutua tilanteeseen, jossa hän joutuu torumaan tai muuten loukkaa jotain asiakasta, jonka kanssa hänellä on hyvät ja lämpimät välit.

Peleissä on aina mahdollista yrittää huijata tai venyttää sääntöjä, kuten vaikka mölkyssä voi pelaaja väittää, että heitto epäonnistui muiden takia ja hän ansaitsee uuden yrityksen tai shakissa peliä häviävä voi vaatia, että kilpailu ratkaistaan kahdella voitolla yhden sijasta. Näissä tilanteissa ohjaajan täytyy toimia lujasti ja vaatia sääntöjen noudattamista, jotta kaikki osallistujat nauttivat tapahtumasta, mutta se ei tietenkään ole mukavaa.

Vaikeuksista huolimatta pelillistämistä pidettiin selvästi osallistumista tukevana. Se vain vaatii, että järjestäjä on valmis näkemään vaivaa. Se ei myöskään tietenkään toimi kaikissa tilanteissa ja kaikille asiakkaille. Joitakin eivät pelit motivoi ollenkaan, mutta monia ne puhuttelevat. Koska pelillistäminen ei toimi kaikkien kanssa ja kaikissa tilanteissa, on tärkeätä miettiä mitä yritetään tavoitella pelillistämällä. Siksi aivan alussa, ennen suunnitteluvaihetta on tärkeätä käydä läpi, onko tavoite mitä halutaan saavuttaa sellainen, että pelillistäminen tukee sen tavoitteen saavuttamista. (Lehtiniemi 2023, 87.)

10.2 Mitä pelillistäminen antaa osallistujille heidän mielestään?

Kerätyn aineiston perusteella pelillistäminen antaa osallistujille todella paljon. Haastatteluissa toistui puhe siitä, kuinka pelit antavat ihmiselle mahdollisuuden olla sosiaalisia ja kuinka sitä kautta he saavat kavereita ja muutenkin saavat sosiaalista tukea helposti. Oli myös mainintoja siitä, kuinka pelit antavat onnistumisen/osaamisen/hallinnan kokemuksia, joista on varsinkin apua tietyille asiakkaille, joilla ei ole omassa elämässään tilaisuuksia loistaa. Nämä tunteet on liitetty pelillistämisen positiivisiin puoliin jo kauan aikaa, joten nämä eivät yllättäneet, mutta oli hyvä saada varmistusta, että työ oli oikealla tiellä. (Haasio 2020.)

Toinen asia, josta mainittiin aineistossa muutama otteeseen, oli se, että pelit antavat pelaajalle ympäristön, jossa hän voi vaikuttaa asioihin. Tämä voi olla hyvin tärkeää ihmiselle hänen omanarvontuntonsa kannalta esimerkiksi. Peleissä voi usein vaikuttaa oman pelimerkin valinnan ja oman strategian lisäksi siihen mitä pelataan ja myös pelattavan pelin sääntöihin, jota noudatetaan. Esimerkiksi Monopoli on hyvin pitkä peli, joten sitä yleensä pelataan vähän omilla säännöillä ja näiden sääntöjen sopiminen on tärkeää monelle. Sääntöjen sopiminen voi antaa pelaajalle kokemuksen, että hänen mielipiteellään on väliä, joka on tärkeä kokemus kaikille, sekä tämä motivoi häntä osallistumaan voimakkaammin tulevaisuudessa.

Osallistumalla pelitoimintaan uudestaan ja uudestaan, hän nousee peliryhmän hierarkiassa. Usein peliryhmissä ja muissakin ryhmissä on eliittijäseniä, joiden asema perustuu voimakkaasti vain siihen, että heillä on paljon kokemusta. He eivät aina ole parempia neulomaan kaulahuiveja, heittämään noppaa tai leipomaan korvapuusteja kuin muut, mutta heidän asemansa voi perustua vain siihen, että he ovat osallistuneet toimintaan niin kauan, joten heidän olemuksessaan ei ole mitään arkuutta. Suoritettava ryhmätoiminta on heille niin tuttua, että se näkyy heistä ulospäin muillekin ja siksi muut osallistujat pitävät heitä asiantuntijoina ja kysyvät heiltä neuvoa ym. Tätä samaa on havaittu tapahtuvan muun muassa roolipelejä pelaavien nuorten kanssa. He kokevat innostavaksi mm. kontrollin tunteen, jota he kokevat, kun he tuntevat, että heidän on mahdollista vaikuttaa pelin kulkuun. (Purhonen, Poikolainen, Pylvänen & Kallunki 2020, 93-94.)

Vain ihan muutama mainitsi, että pelit houkuttelevat ihmisiä saapumaan ja jäämään paikalle, jonka kautta he osallistuvat myös muihin toimintoihin kuten vertaisohjaajan puheen kuuntelemiseen. Tämä oli jossain määrin kiinnostavaa, koska olin itse olettanut, että tämä olisi yksi tärkeä syy käyttää pelillistämistä, mutta tästä ei siis ollut paljoa mainintoja.

Pelillistämisen voiman takana näyttää joskus olevan se, että pelit toimivat jossain määrin tekosyynä ja suojana ihmiselle, jotta hän voi olla sosiaalinen, ilman että se on ”outoa” tai ”epätoivoista”. Periaatteessa idea on sama kuin, vaikka tupakoinnissa, esimerkiksi joku voi mennä suoraan parvekkeelle polttamaan tupakkaa ja jotkut menevät parvekkeelle katselemaan maisemia ja polttamaan samalla. Osalle pelit toimivat suoraan tekosyynä, jotta voi tutustua toisiin ja nauttia muiden ihmisten lähellä olemisesta ilman, että se on niin virallista, toisin kuten jossain -tule samaan ystäviä-tapahtumassa.

Kuitenkin monelle muulle varsinkin jo tavallisessa elämässään sosiaalisille, pelit ovat vain mukavaa ajanvietettä, ja pelaamiseen kuuluva sosiaalinen kanssakäyminen ei ole niin tärkeässä roolissa. Peruspelien pelaajat jakaantuvatkin aika selvästi kahteen ryhmään, niihin, jotka pelaavat voittaakseen ja niihin, joita kiinnostaa sosiaalisuus. (Purhonen, Poikolainen, Pylvänen & Kallunki 2020, 94.)

10.3 Johtopäätökset suhteessa toimeksiantajan tavoitteisiin

Opinnäytetyön tavoitteena oli kerätä toimeksiantajalle Helmi Ry:lle tietoja, joiden avulla he voivat kehittää toimintaansa ja saada voimavaroja omaan pelillistämiseensä.

Itse koin kiinnostavaksi, että haastateltavien koulutus ja työkokemus eivät vaikuttaneet vastauksiin oikeastaan ollenkaan. Ihmiset ammattikoulutaustalla, ammattikorkeakoulutaustalla ja pelkällä lyhyellä kokemusasiantuntijan koulutustaustalla antoivat käytännössä täysin samanlaiset vastaukset, jos ei kiinnitä huomiota yksittäisiin käytettyihin sanoihin.

Myös asiakasryhmä, jonka kanssa haastateltava työskenteli, näkyi vastauksissa vain aivan vähän. Vanhempien ja raihnaisempien kanssa työskentelevien vastausten perusteella, he joutuivat kiinnittämään huomiota asiakkaiden fyysiseen kuntoon jonkin verran. Esimerkiksi jos puhutaan mölkystä ja sen järjestämisestä, he joutuvat pohtimaan onko pelipaikalla tarvittavia penkkejä, jotta osallistujat voivat levätä välillä. Nuorten aikuisten kanssa työskentelevät eivät joutuneet miettimään osallistujien fyysistä jaksamista ja se näkyi heidän vastauksissaan. Kylläkin nuorempien asiakkaidenkin kanssa työskentelevät joutuivat miettimään esimerkiksi, miten paikalle pääsee pyörätuolilla, koska he ovat edustettuna jokaisessa ikäryhmässä, mutta muuten asiakasryhmä vaikutti todella vähän. Vanhempien asiakkaiden kanssa työskentelevät mainitsivat myös muutaman kerran, että asiakkaat voivat loukkaantua, jos heille tarjotaan jotain, joka on heistä liian lapsellista. Tämän ei välttämättä tarvitse olla mikään 3-vuotiaasta ylöspäin peli, vaan ihan perinteinen fantasiateemainen lautapeli voi tuntua liian lapselliselta joistakin. Kuulin, että nuorempien kanssa ei tarvitse varoa tätä paljoo, koska nuoremmat ottavat asiat helposti vitsillä. Myöhäisempien haastattelujen perusteella näyttää, että tämä on pääasiassa luonnekysymys, tietyt ihmiset iästä välittämättä ottavat asiat vakavammin ja toisille taas käy mikä tahansa. Tämähän näkyy kaikessa muussakin, vaikka kirjoissa ja elokuvissa. Joillekin kaiken pitää olla korkeakulttuurillista draamaa ja joillekin käy ihan hyvin usin Rölli-elokuva. Pitää tuntea asiakkaat, niin pystyy välttämään tätä ongelmaa. Hyvin perinteinen sosiaalialan viisaus, ”Tunne asiakkaat” oli neuvo, joka toistui useasti haastatteluissa ja se tuntuu olevan sellainen asia, joka kannattaa nostaa tässä esille, sellaisena viisautena, jota pidetään tärkeänä, kun halutaan pelillistää omaa toimintaa onnistuneesti.

11 Pohdinta

Jokaisessa tutkimustyössä on tarpeellista pohtia työn eettisyyttä ja työn luotettavuutta, sillä ainoastaan eettinen ja muutenkin luotettava työ on tekemisen arvoinen.

Työn on oltava luotettava, jotta siitä voidaan tehdä myöhemmin mahdollista jatkotutkimusta. Käyn tässä myös läpi jatkotutkimusmahdollisuuksia, toimeksiantajani palautetta ja omia mietteitäni tästä työstä

11.1 Eettisyys

Etiikka on aina tärkeässä osassa eettistä tutkimustyötä. Sen vaikutus on kaksinainen, toisaalta etiikka vaikuttaa tutkimustyön toteutukseen ja sen tapoihin, mutta toisaalta taas tutkimus voi löytää jotain, joka muuttaa yhteistä etiikkaa. Tieteen etiikka on vaikea, filosofinen asia, josta ei ole yhtä selitystä. Samoin tieteenala ja millaista tutkimusta tehdään, vaikuttavat siihen millaisia eettisiä asioita kyseisen tieteen tekemiseen liittyy.

Yksi työkalu, joka kannustaa eettiseen tutkimustyöhön on ”hyvä tieteellinen käytäntö”, eli HTK, joka on TENKin (Tutkimuseettinen neuvottelukunta) ohjeistus, joka koskee eettisesti vastuullisten ja oikeiden toimintatapojen noudattamista ja edistämistä tutkimustoiminnassa, sekä tieteeseen kohdistuvien epärehellisyyskysymysten ja loukkausten tunnistamista, sekä niiden torjumista. Tutkijan työskentelyn eettisyys on välttämätöntä, jotta tutkimuksen tuloksia voidaan pitää uskottavina.

HTK:hon kuuluu mm:

1. Noudatetaan tiedeyhteisön tunnistamia toimintatapoja, kuten rehellisyyttä, tarkkuutta & huolellisuutta
2. Käytetään soveltuvia tieteellisen tutkimuksen kriteerien mukaisia ja eettisesti kestäviä tiedonhankinta- tutkimus- & arviointimenetelmiä
3. Muita tutkijoita, joiden työtä käytetään tutkimuksessa, arvostetaan ja he saavat kunnian osuudestaan.

Aina tieteellinen työ ei valitettavasti onnistu täyttämään näitä vaatimuksia, mutta usein nämä ovat selkeästi saavutettavissa ja ne saavutetaankin hyvin. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 147-150.)

Omassa työssä tämä tarkoitti varsinkin, että minun täytyi olla mahdollisimman tarkka ja rehellinen analysoidessani aineistoa ja ihan jo haastatteluissa, jossa minun piti olla ohjaamasta haastateltavan ajattelua liikaa, jotta hänen ajatuksensa olisivat vaikutuksestani puhtaat. Samoin kun tulkitsin aineistoa, minun piti olla laittamatta omia ajatuksiani haastateltavien suuhun tekemällä omia tulkintojani heidän puheestaan.

Muita omassa työssä paljon vaikuttaneita eettisiä seikkoja olivat myös oikeaoppinen lähteiden merkitseminen, jotta muiden tekijöiden osuus työssäni on selkeästi merkitty.

Kuten monilla muilla aloilla, sosiaalialalla on omia ammattieettisiä tavoitteita mm. täytyy asettua yhteiskunnalliselta asemaltaan heikoimpien ryhmien puolelle, tukea ihmisiä vaikeissa elämäntilanteissa ja tuoda tietoa esiin kohtuuttomista tilanteista, joista ihmiset kärsivät. Mitkään näistä eivät kuitenkaan liittyneet selkeästi omaan opinnäytetyöhöni.

HTK-ohjeen mukaan tutkielmatyötyypissä opinnäytetyöprosessissa on otettava huomioon useita eettisiä kysymyksiä, jotka koskevat mm. sopimuksia ja lupia, sekä niiden tietosuojaa.

Tähän minun täytyi kiinnittää erityistä huomiota, sillä työssäni oli paljon haastatteluja ja niitä varten tarvitsin haastattelulupia. Yksikään haastateltavista ei työskennellyt paikassa, jossa olisi ollut työpaikan omat haastattelulupalomakkeet, joten jouduimme käyttämään itse tekemääni haastattelusopimusta (Liite 1).

En haastatellut asiakkaita ollenkaan, joka teki projektista eettisesti helpommin suoritettavamman ja pärjäsin alle kymmenelle haastattelusopimuksella.

Yksi haastateltavista halusi, että lähettäisin hänelle kohdat siitä mitä kirjoitin hänestä, jotta en asettaisi hänen suuhunsa sanoja, jotka saisivat hänet, sekä hänen työnantajansa näyttämään huonoilta. Työn edetessä päätinkin itse pitää kaikkien vastaukset anonyymina, sen mikroskooppisen mahdollisuuden takia, että joku tunnistaa jonkun tästä ja siitä tulisi vaikeuksia tälle henkilölle. Täysin keksittynä esimerkkinä, jos siteeraisin jotain, joka sanoo, että ”hän laittaa asiakkaat pelaamaan marjapussia, aina kun he ovat rasittavia ja hän tarvitsee omaa rauhaa ennen kuin hän menettää järkensä”. Jos tämä sitaatti alkaisi levitä hänen asiakkaidensa keskuudessa työni kautta, niin siinä tapauksessa lämminhenkinen opiskelijan haastattelu tuli aivan liian kalliiksi tälle työntekijälle. Tällainen virhe vielä vaikeuttaisi vielä seuraavien opiskelijoiden toimintaa tulevaisuudessa, joten en käytä nimiä tai muita tietoja, joista haastateltavat voitaisiin tunnistaa.

Eettisyydessä on tärkeätä muistaa, että kaikki epäeettiset teot eivät ole tahallisia, mutta pelkkä inhimillinen huolimattomuus voi aiheuttaa paljon harmia ja siten pelkkä huolimattomuus voi helposti olla epäeettistä. Huolimattomuus on törkeää huolimattomuutta ja se luetaan kuuluvaksi Piittaamattomuuteen hyvästä tieteellisestä käytännöstä, kuten myös muun muassa harhaanjohtava raportointi ja huonosti tehdyt lähdeviitteet, sekä muu toisen tutkijan osuutta vähättelevä toiminta. Piittaamattomuutta voidaan estää omalla taholla tekemällä työt oikeaoppisesti ja tarkasti. Esimerkiksi pitämällä huolta siitä, että tutkimusmateriaali on tarkasti kirjattu ylös ja, että se on huolellisesti raportoitu ja, että lähteet on kirjattu ylös oikeaoppisesti. Tämänkaltaisen työ on oikeasti luotettava ja työn arvo perustuu siihen, että sen luotettavuuteen. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012, 9.)

11.2 Työn luotettavuus

Laadullisessa tutkimuksessa on tärkeää, että tutkimusta voidaan pitää luotettavana. Luotettavuutta täytyy kartoittaa tutkimalla tehtyä tutkimusta, jotta siinä ei olisi virheitä, jotka tekisivät siitä epäluotettavaa. Kuitenkin on monenlaisia eri tapoja käsittää mitä tarkoittaa laadullisen tutkimuksen luotettavuus, eikä siten ole olemassa yhtä ainoaa mittaria tutkimuksen luotettavuudelle. Periaatteessa tutkimus on luotettava, jos se on totta, mutta sanan ”totuus” määrittely ei ole helppoa. Ironisesti erilaisia totuusteorioita/käsityksiä totuudesta on useita. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 158-159.)

Laadullisen tutkimuksen luotettavuutta on usein pyritty kuvaamaan validiteetilla (onko tutkittu sitä, mitä lähdettiin tutkimaan) & reliabiliteetilla (tulosten toistettavuus), mutta ne ovat enemmänkin määrällisen tutkimuksen työkaluja, joten ne eivät välttämättä toimi laadullisessa tutkimuksessa ja siten niiden käyttöä laadullisessa tutkimuksessa on vähennetty voimakkaasti. Laadullisen tutkimuksen luotettavuuden kriteereinä käytetään niiden sijasta vähän riippuen teoriasta mm. uskottavuutta, vastaavuutta, siirrettävyyttä, luotettavuutta, tutkimustilanteen arviointia, varmuutta, riippuvuutta ja vakiintuneisuutta. Kuitenkaan edes tämä luettelo ei kata kaikkia mahdollisia tapoja kuvata tutkimuksen luotettavuutta ja yksinkertaisesti ei ole olemassa yhtä ainoaa oikeaa tapaa käsittää laadullisen tutkimuksen luotettavuus.

Koin yhden luotettavuuden kriteereistä, siirrettävyyden hyvin kiinnostavaksi oman työni kannalta. Siirrettävyydellä tarkoitetaan sitä, että otetaan selville, onko tutkimuksen tulosta mahdollista käyttää jossain toisessa kontekstissa. Tämä ei ole aina mahdollista, mutta jossain tapauksissa, varsinkin jos tutkimus on tehty hyvin, se on hyvinkin mahdollista. Olisi hienoa, jos omassa tutkimuksestani olisi tällaista arvoa ja siten siitä olisi iloa tulevaisuudessa muillekin. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 160-163.)

11.3 Jatkotutkimusmahdollisuudet

Tutkimus voitaisiin toteuttaa uudestaan jossain muualla Suomessa, mutta tulokset tuskin muuttuisivat. Oletan näin, sillä haastateltavat olivat hyvin yksimielisiä pelillistämisen kyvystä tukea osallistumista, sekä siitä mitä pelillistäminen antaa osallistujille ja en keksi syytä, miksi vastaukset olisivat erilaisia esimerkiksi Mikkelissä.

Toisessa maassa ja toisessa kulttuurissa tulokset voisivat olla erilaisia, mutta Suomessa ja varmaan Länsimaissa tulokset tuskin tulisivat muuttumaan, ainakaan jos haastatellaan työntekijöitä.

Kuten yhdessä haastattelussa tuli selvästi esille, olisin voinut saada täysin erilaisia vastauksia, jos olisin suorittanut kyselyitä asiakkaille. Olin ajatellut, että ohjaajat ym. osaisivat vastata selkeämmin kysymyksiini, kuin asiakkaat. Ajatuksena oli myös, että jos asiakas olisi ymmärtänyt jonkin asian väärin, hänen vastauksensa olisi sekoittanut aineistoa pahasti. Ainoa tapa suojautua tältä olisi, että olisin selittänyt hyvin tarkasti mitä tutkimuksen termit tarkoittavat ja, että olisin pitänyt kysymykset hyvin selkeinä ja yksinkertaisina. Silti virheitä voi aina sattua ja väärin vastausten peittämiseen olisi tarvittu sitä, että lisäisin paljon haastateltujen määrää, jotta yksittäisen vastauksen painoarvo laskisi, mutta tämä olisi muuttanut työtä paljon (Lampila 2015).

Tässä on kuitenkin selkeä jatkotutkimusmahdollisuus. Miten pelillistämistä käyttävien asiakkaiden mielestä pelillistäminen tukee heidän osallistumistaan & mitä pelillistäminen antaa heille.

11.4 Toimeksiantajan palaute

Sain toimeksiantajalta lämmintä palautetta työstä. Työn sanottiin tukevan heitä heidän omien ryhmätoimintojen suunnittelussa ja vahvistaneen heidän käsityksiään pelillistämisen arvosta ja hyödyistä. Varsinkin heitä kiinnosti se, kuinka pelillistäminen mahdollistaa tietynlaisen sosiaalisen kanssakäymisen antamalla ihmiselle ympäristön, jossa he voivat tutustua toisiinsa ja saada apua, vaikka heidän yksinäisyyteensä, ilman että tämä sosiaalisuus on kuitenkaan liian tavoitteellista ja siten tietynlaisia ihmisiä karkottavaa. Ihmisten motivoiminen sosiaalisemmiksi on tärkeä osa heidän toimintaansa, joten tähän huomion kiinnittämisessä on järkeä. Yhteistyötämme kuvailtiin toimivaksi ja sain kehuja kiinnostuksestani ja motivaatiostani. Samoin myös haastattelutapani ja haastateltavat saivat kehuja.

Valitettavasti se toimeksiantajan edustaja, joka luki tämän siirtyy tai jo siirtyi toisiin töihin piakkoin, joten tämän vaikutus toimeksiantajan toimintaa voi kärsiä siitä. Kylläkin voidaan tulkita, että nyt nämä ideat leviävät muihin paikkoihin, kuten olin toivonutkin ja ehkä sitä kautta tästä on enemmän hyötyä. Sain kuitenkin vielä toimeksiantajalta pyynnön lähettää lopullisen version heille, joten työ ei katoa heiltä minnekään ja toivottavasti tästä työstä on heille hyötyä vielä tulevaisuudessa.

11.5 Omat loppusanat

Nyt kun projekti on lopussa, voin katsella miten asiat menivät etäämmältä ja siten voinen saada kliinisemmän kuvan projektista ja sen etenemisestä.

Kaiken kaikkiaan koin, että asiat menivät pääosin todella hyvin, mutta nyt olisin tehnyt muutamat asiat toisin. Jälkikäteen mietittynä olisin voinut hyötyä, jos olisin nauhoittanut haastattelut kirjoittamisen sijasta. Omat muistiinpanot toimivat kyllä hyvin, mutta muutamassa kohdassa olisi ollut selvästi hyvä, jos olisi ollut tarkasti nauhoitettua aineistoa, sen sijaan, että yritän lukea omasta kirjoitusvirheistä vilisevästä tekstistä, mitä haastateltava tahtoi kertoa asiasta.

Olisin voinut ehkä nauhoittaa osan haastatteluista ja kirjoittaa itse ylös osan. Tästä olisi voinut tehdä jotain vertailuakin itselleni siitä kumpi tapa toimi oikeasti paremmin ja olisin voinut hyötyä tulevaisuutta ajatellen tästä vähän enemmän. Olin uskonut, että toimiessani kirjuriina haastateltavien vastukset ovat vapaampia ja saan kuulla heidän tajunnanvirtaansa, jolle annan aina suuren arvon. Kuitenkin koska kaikki haastattelut toteutettiin samalla tavalla, minulle ei tullut mahdollisuutta vertailla miten ammattimaisemmin annetut vastukset olisivat vaikuttaneet tuloksiin ja voi olla, että uskoni siitä, että saan puhtaampia ja rehellisempiä vastauksia toimimalla kirjuriina itse, ei välttämättä pitänyt paikkaansa. Toisaalta kuten sanoin, se että kirjoitin kaiken itse, ei mielestäni näkynyt aineiston laadussa negatiivisesti. Kaiken kaikkiaan sain kerättyä hyödyllistä aineistoa runsaasti ja sain useita arvokkaita tietoja haastatteluista, joten tämä tapa toimi hyvin työssäni.

Haastatteluissa kysyin kysymyksiä siitä, mitä kautta haastateltavat olivat oppineet pelillistämisestä ja miten heistä pelillistämisestä pitäisi opettaa. Näistä kysymyksistä ei ollut kuitenkaan iloa lopulta. Laskin, että projekti kasvaisi liikaa, jos yrittäisin ottaa nämäkin vastaukset huomioon, mutta tarkemmalla suunnittelulla olisin voinut välttää näiden tietojen keräämisen kokonaan.

Koin todella yllättäväksi sen, että haastateltavien vastaukset olivat hyvin samanlaisia. Vastaaajien koulutustaustoissa oli huomattavia eroja, kuten oli myös heidän työkokemuksessaan. Nämä erot eivät kuitenkaan näkyneet vastauksissa ollenkaan. Syynä on varmaan se, että aihe oli kuten olinkin olettanut tuttu haastateltaville ja toisaalta pelillistämistä on käytetty jollain tasolla jo niin kauan, että olisi ehkä vaikeampaa järjestää toimintaa, jossa ei käytetä pelillistämistä ollenkaan kuin sellaista toimintaa, jossa käytetään pelillistämistä.

Ainoat esiin nousseet erot koskivat asiakkaiden terveyttä. Ne, jotka työskentelivät fyysisesti heikompien kanssa, joutuivat pohtimaan enemmän asiakkaiden jaksamista ja liikkumista tai henkistä jaksamista, mutta oikein muuta eroa ei tullut esiin.

Ensimmäisten haastattelujen aikana, näytti että vanhemmat asiakkaat eivät innostu ”lapsellisista satupeleistä”, eli fantasia-aiheisista peleistä esimerkiksi, mutta aineiston lisääntyttyä alkoi näyttämään sittenkin siltä, että se kuinka helposti loukkaantuu ”liian lapsellisesta” ajankulusta, on puhtaasti luonnekysymys. Näyttää siltä, että tässäkin kohdassa täytyy muistaa se perinteinen sosiaalialan viisaus, eli kaikkia pitää kohdella yksilöinä aina, eikä voi tehdä suuria tulkintoja ihmisestä tuntematta häntä kunnolla.

Toinen yllättävä asia, joka tuli esiin oli, että vain harva haastateltavista mainitsi, että pelit houkuttelevat ihmiset paikalla ja sitä kautta heidät voidaan saada osallistumaan myös muihin toimintoihin. Vastauksissa mainittiin aina, että pelit houkuttelevat osallistumaan, mutta, niissä ei aina mainittu, että muut toiminnot hyötyvät näistä asiakkaista.

Itselleni tämä oli yllättävää, sillä olen itse kaverien kanssa valinnut usein ravintolan sen perusteella, onko siellä biljardipöytää, tanssimahdollisuutta, karaokea tai lautapelejä. Itselleni pelit siis toimivat voimakkaasti sisäänheittäjänä, mutta haastattelujen perusteella kaikki eivät nähneet asiaa niin. Tässä tapauksessa voi hyvinkin olla, että muutamat haastateltavista vaan eivät ajatelleet asiaa haastattelun aikana. Mahdollisesti suora binäärinen kysymys ”koetteko, että asiakkaan pelitoimintaan osallistuminen johtaa myös hänen muihin toimintoihin osallistumiseen?”, olisi antanut selkeän vastauksen tähän, mutta en tajunnut kysyä tätä lisäkysymystä keneltäkään.

Tätä tutkimusta kirjoittaessani tuli mieleeni, kun aiemmin olin haastatellut erästä mielenterveyskuntoutujien kanssa työskennellyttä henkilöä. Tämä henkilö sanoi suunnilleen ”monelle ihmiselle on suuri taistelu pelkästään poistua kotoa, se että hän vielä saapuu meille, voi olla valtavan urakan takana”. Jos ajatusta jatkaa, niin tällaiselle ihmiselle pelkästään

lautapeliin osallistuminen, jossa hänen ei tarvitse puhua kenenkään kanssa, mutta jossa hän kuitenkin joutuu olemaan kanssakäymisessä vieraiden kanssa, on jo antiikin sankarien urotekojen veroista työtä.

Pelillistäminen voi tuntua joskus vähemmän tärkeältä ja ehkä jopa typerältä, mutta pitää aina muistaa, että monelle osallistujalle se voi olla todella suuri asia, sekä saavutuksena, että palkitsevuudeltaan. Tämä on varman tärkein asia, jota sain itse irti haastatteluista ja tästä tutkimuksesta.

Lähteet

Painetut

Alasuutari, P. 2011. Laadullinen tutkimus 2.0. E-kirja. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällön analyysi. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi

Sähköiset

Aula, M. 2017. Nyt se kone kiinni! Pelaaminen aiheuttaa huolta ja riitaa - "Kyse on sukupolvien välisestä kuilusta". Yle. 11/2017. Viitattu 10.11.2023. <https://yle.fi/a/3-9843915>

Diane, C. 2022. 4 Reasons to Add Pool Tables to Your Bar. Game exchange. Viitattu 11.12.2023. <https://gameexchange.biz/blog/post/4-reasons-invest-pool-tables-your-bar>

Eskola, L. 2010. Henkilöhaastattelun toteuttaminen. Ohjeistus aloittavalle toimittajalle. Opinnäytetyö, Metropolia ammattikorkeakoulu. Tikkurila. Viitattu 7.11.2023. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/17009/Eskola_Laura.pdf?sequence=1

Gåsland, M. 2019. What did Wittgenstein say about what 'a game' is?. Medium. Viitattu 17.2.2024. <https://magne.medium.com/what-did-wittgenstein-say-about-what-a-game-is-d333383cf8b4>

Haasio, A. 2020. Pelillistämisen monet mahdollisuudet. Seinäjoen ammattikorkeakoulu. Viitattu 22.12.2023. <https://lehti.seamk.fi/muut-artikkelit/pelillistamisen-monet-mahdollisuudet/>

Jämsen, A & Pyykkönen, A. 2018. oSallisuuden JÄLJILLÄ. Pohjois-Karjalan Sosiaaliturvayhdistys ry, 9. Viitattu 1.1.2024. <https://www.pksotu.fi/pksotu/wp-content/uploads/2018/02/oSallisuuden-j%C3%A4ljill%C3%A4-verkkoversio-pakattuna-16052014.pdf>

Koppa. 2021. Laadullinen tutkimus. Jyväskylän yliopisto. Viitattu 14.12.2023. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/laadullinen-tutkimus>

Lampila, S. 2015. Tilastomatematiikan peruskäsitteitä päihinänkuoressa. Terve.fi Viitattu 18.2.2024. <https://www.terve.fi/artikkelit/81129-tilastomatematiikan-peruskasitteita-pahkinankuoressa>

Lehtiniemi, M. 2023. Pelillistäminen työssäoppimista edistämässä, Alkon Makupankki-sovelluksen kehittäminen. Opinnäytetyö. Tampereen ammattikorkeakoulu. Tampere. Viitattu 2.2.2024. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/795386/Lehtiniemi_Mikko.pdf?sequence=2

Malm, T & Pietiläinen, J. 2021. Osallisuus hyvinvoinnin edistämisessä. Opinnäytetyö. Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu. Kotka. Viitattu 2.12.2023. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/490017/Malm_Pietil%C3%A4inen.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Mielenterveyden keskusliitto 2023. Eroon yksinäisyydestä. Viitattu 10.11.2023. <https://www.mtkl.fi/mika-askarruttaa/yksinaisyys/>

Mielenterveystalo 2023. Mitä yksinäisyys on? Viitattu 10.11.2023. <https://www.mielenterveystalo.fi/fi/omahoito/yksinaisyyden-omahoito-ohjelma/mita-yksinaisyys>

Purhonen, K. Poikolainen, J. Pylvänen, S. & Kallunki, V. 2020. Pelit ja pelillisuus houkuttelevat nuoria osallistumaan ja tuottavat osallisuutta - esimerkkinä kaksi kehittämishanketta. Journal.fi Viitattu 4.1.2024. <https://journal.fi/sosiaalipedagogiikka/article/view/70184/58860>

Ruuskanen, O. 2011. 127(8):754-. Yksinäisyys on vaarallista terveydelle. Duodecim. 127 (8), 754. Viitattu 13.11.2023. <https://www.duodecimlehti.fi/duo99481>

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. Aineisto- ja teorialähtöisyys. KvaliMOTV. Viitattu 12.11.2023. https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L2_3_2_3.html

Sipilä, M. 2020. Hyvät, pahat pelit – tarkastelussa pelaamisen mielenterveysvaikutukset. Blogikirjoitus. Metropolia. Viitattu 11.11.2023. <https://blogit.metropolia.fi/tikissa/2020/12/10/hyvat-pahat-pelit-tarkastelussa-pelaamisen-mielenterveysvaikutukset/>

Sosiaali- ja terveysministeriö 2023. Osallisuuden edistäminen. Viitattu 7.12.2023. <https://stm.fi/osallisuuden-edistaminen>

TUTKIMUSEETTINEN NEUVOTTELUKUNTA. 2012. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. TENK, 9. Viitattu 4.1.2024. https://tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf

THL. 2024. Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä. Viitattu 2.1.2024. <https://thl.fi/aiheet/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/uudista-asiakastyota-luovasti-ja-leikkisasti/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa>

Tilastokeskus. 2023. Yksinäisyyttä koki 29,7 % 16 vuotta täyttäneistä henkilöistä vuonna 2022. Viitattu 11.11.2023. <https://www.stat.fi/julkaisu/cl8sh640so9n30bw7s21tu6s8>

Vossen, D. 2004. The Nature and Classification of Games. Avante, 5-10. Viitattu 19.2.2024. <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=f51f6b4bae3bed7cfe78196644ccbec867c1ab4b>

Vähäsarja, S. 2019. Yksinäisyys on elimistölle kuin 15 tupakkaa päivässä - toisten seurassa ihminen kylpee hyvissä hormoneissa. 4/2019. Yle. Viitattu 11.11.2023. <https://yle.fi/a/3-10729799>

Wahome, C. 2021. Is Being a Diehard Sports Fan Good for Your Mental Health?. WebMD. Viitattu 16.2.2024. <https://www.webmd.com/mental-health/features/being-diehard-sports-fan-good-mental-health>

Julkaisemattomat

Kallio, T. 2022. Järjestösihteerin haastattelu 22.11.2022. Helmi Ry. Helsinki.

Norring, J. 2022. Ohjaajan haastattelu. 17.11.2022. Mielenterveysyhdistys Helmi Ry. Helsinki

Taulukot

Taulukko 1: Pelkistäminen/reduointi	19
Taulukko 2: Klusterointi	23
Taulukko 3: Abstrahointi	24

Liitteet

Liite 1: Haastattelusopimus	43
Liite 2: Haastattelukysymykset	44

Liite 1: Haastattelusopimus

Täten suostun antamaan oikeuden Joonas Saukkoselle haastatella minua ja antaa hänelle oikeuden käyttää hänen haastattelustani keräämäänsä materiaalia hänen opinnäytetyönsä aineistona.

Allekirjoitus

Allekirjoitus

Päiväys

Nimenselvennys

Nimenselvennys

Liite 2: Haastattelukysymykset

- Mikä on koulutustaustasi/Millä taustalla teet tätä?
- Kuinka kauan olet työskennellyt nykyisessä toimeksasi?
- Onko sinulla henkilökohtaista kokemusta pelillistämisen työkaluista (Pelaatko siviilissä lauta- tai videopelejä, biljardia tai vastaavia)?
- Koetko, että pelillistämällä voi saada luotua yhteyden henkilöihin, jotka eivät muuten osallistu toimintaan?
- Mitä vaaditaan, että pelillistämällä saadaan yhteys henkilöihin, jotka eivät muuten osallistu toimintaan?/ Miten pelillistäminen onnistuu
- Onko jotain virhettä, jota pitäisi ehdottomasti välttää, jotta pelillistäminen toimii?
- Mitä tavoitteita sinulla on käyttäessäsi pelillistämistä asiakkaiden kanssa?
- Millaisia taitoja asiakkaasi ovat oppineet pelillistamisestä/ mitä pelillistäminen kehittää?
- Millä lailla haluaisit pelillistämistä käytettävän töissäsi tulevaisuudessa?/Pelillistämisen tulevaisuus Miksi?
- Mitä kautta opit pelillistämistä?
- Mitä teistä työntekijöiden pitäisi oppia pelillistamisestä / mihin opetuksessa pitäisi panostaa