

Joonatan Kansanaho, Ville Kurvi & Arttu Rossi

DIGIPELAAMINEN OSALLISUUDEN TUKEMISESSÄ

Opinnäytetyö

DIGIPELAAMINEN OSALLISUUDEN TUKEMISESSA

Opinnäytetyö

Joonatan Kansanaho, Ville Kurvi &
Arttu Rossi
Opinnäytetyö
Syksy 2024
Sosiaalialan tutkinto-ohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Sosiaalialan tutkinto-ohjelma, Sosionomi

Tekijä(t): Joonatan Kansanaho, Ville Kurvi & Arttu Rossi
Opinnäytetyön nimi: Digipelaaminen osallisuuden tukemisessa
Työn ohjaaja(t): Hannele Ollinen & Liisa Seppänen
Työn valmistuslukukausi ja -vuosi: Syksy 2024 Sivumäärä: 29 + 2 liitettä

Opinnäytetyömme tarkoituksena on käsitellä digipelaamisen roolia osallisuuden edistämässä Oulun kaupungin nuorisotyössä. Tavoitteena on selvittää, miten nuorisotyöntekijät hyödyntävät digipelaamista työssään ja miten tätä voi hyödyntää nuorisotyöpalvelujen kehittämisessä. Aiheen valinta perustuu henkilökohtaiseen kiinnostukseemme digipelaamiseen sekä sen rooliin nykyaikaisessa nuorisotyössä, jossa digitalisaatio on lisääntynyt.

Opinnäytetyön tietoperustassa käsitellään muun muassa nuorisotyötä, osallisuutta, osallistavia menetelmiä, digiosallisuutta pelaamisessa ja digipelaamista. Opinnäytetyömme on laadullinen tutkimus ja toteutimme sen teemahaastatteluina, jotka teimme yksilöhaastatteluina. Näin saimme tietoa nuoristyöntekijöiden kokemuksista ja eri näkökulmia siitä, miten he ovat hyödyntäneet digipelaamista osallisuuden edistämässä. Aineisto analysoitiin teemoittamalla neljän pääteeman kautta: miten hyödynnätte digipelaamista työssä asiakkaiden osallisuuden edistämiseksi, miksi hyödynnätte digipelaamista asiakkaiden osallisuuden edistämiseksi, mitä erilaista digipelaaminen mahdollistaa työskentelyssä, mitä muut työmenetelmät eivät mahdollista ja miksi koet, että digipelaamista olisi hyvä hyödyntää nuorisotyössä. Kaikki tieto käsiteltiin luottamuksella ja prosessin päätteeksi haastattelut tuhottiin sovitusti. Tutkimukseen osallistui kolme haastateltavaa. Haastateltavat nuorisotyöntekijät ja nuorisotalot on anonymisoitu, jotta niitä ei voi tunnistaa opinnäytetyöstä.

Opinnäytetyön tulosten mukaan nuorisotyöntekijät kokevat digipelaamisen olevan hyvä työkalu osallisuuden tukemiseen. Tutkimuksen vahvoiksi teemoiksi haasteluissa nousi nuorten osallisuus digipelaamisessa ja nuorten saavuttaminen. Nuorisotyöntekijät kokevat digipelaamisen edistävän osallisuutta ja yhteisöllisyyttä, sekä mahdollistaa sosiaalisen kanssakäymisen nuorten kanssa turvallisessa ja mielekkäässä ympäristössä. Jatkotutkimus ehdotuksena voisi ajatella tutkimusta siitä, kuinka digipelaamista voisi hyödyntää ja lisätä nuorisotyössä.

Asiasanat: Osallisuus, Digitaaliset pelit, Sosiaaliala, Nuorisotyö

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree Programme in Social Services

Author(s): Kansanaho, Joonatan, Kurvi, Ville & Rossi, Arttu
Title of thesis: Digital Gaming in Support of Participation
Supervisor(s): Ollinen, Hannele & Seppänen, Liisa
Term and year when the thesis was submitted: Fall 2024
Number of pages: 29 + 2 appendices

The purpose of the thesis is to discuss the role of digital gaming in supporting participation in the youth work of the city of Oulu. The goal of the thesis is to find out how youth workers use digital gaming in their work and how this can be used in the development of youth work services. The choice of topic is based on our personal interest in digital gaming and its role in modern youth work, where digitization has increased.

This is a qualitative study, and we executed it as thematic interviews, which we conducted as individual interviews. This way we got information about the experiences of youth workers and different perspectives on how they have used digital gaming to promote inclusion. The material was analyzed by thematizing through four main themes: how do you use digital gaming at work to promote customer involvement, why do you use digital gaming to promote customer involvement, what different things does digital gaming enable in work, what other work methods do not allow and why do you feel that digital gaming would be good to use in youth work. All information was treated in confidence and at the end of the process the interviews were destroyed as agreed. Three interviewees participated in the study. The interviewed youth workers and youth centers have been anonymized so that they cannot be identified from the thesis.

According to the results of the thesis, youth workers feel that digital gaming is a good tool for supporting inclusion. Young people's participation in digital gaming and young people's achievement emerged as the research's strong themes in the challenges. Youth workers feel that digital gaming promotes inclusion and communality and enables social interaction with young people in a safe and meaningful environment. As a suggestion for further research, we could think of research on how digital gaming could be used and increased in youth work.

Keywords: Participation, Digital games, Social sector, Youth work

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	TIETOPERUSTA	7
2.1	Nuorisotyö	7
2.2	Osallisuus.....	7
2.3	Osallistavat menetelmät	8
2.4	Digiosallisuus pelaamisessa.....	9
2.5	Digipelaaminen.....	10
3	TUTKIMUKSEN TARKOITUS, TAVOITTEET JA TUTKIMUSKYSYMYKSET	11
4	TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN.....	12
4.1	Tutkimusmetodologia	12
4.2	Tutkimukseen toteuttaminen ja osallistujat	12
4.3	Teemahaastattelu aineistonhankinnassa	13
4.4	Haastattelun tietosuoja ja eettisyys	14
4.5	Teemoittelu analyysimenetelmänä	14
5	TUTKIMUSTULOKSET	15
5.1	Miten pelaamista hyödynnetään osallisuuden edistämässä omassa työssä?.....	15
5.2	Miksi hyödynnät digipelaamista asiakkaiden osallisuuden edistämiseksi?	16
5.3	Mitä erilaista digipelaaminen mahdollistaa työskentelyssä, mitä muut työmenetelmät eivät mahdollista vai mahdollistaako se mitään erilaista?.....	17
5.4	Miksi koet, että digipelaamista olisi hyvä hyödyntää nuorisotyössä?.....	17
6	JOHTOPÄÄTÖKSET	19
7	POHDINTA.....	22
	LÄHTEET.....	24
	LIITTEET	30

1 JOHDANTO

Valitsimme opinnäytetyön aiheeksi digipelaaminen osallisuuden edistämisessä nuorisotyössä. Opinnäytetyömme tarkoitus on kuvailla, kuinka digipelaamista hyödynnetään Oulun kaupungin nuorisotyössä osallisuuden edistämiseen. Tavoitteena on saada tietoa nuorisotyöntekijöiltä siitä, kuinka he hyödyntävät digipelaamista osallisuuden edistämisessä työpaikoillaan ja miten siitä voisi hyötyä nuorisotyöpalvelujen kehittämisessä. Ajattelimme myös, että aihe on hyvin ajankohtainen, sillä digipalveluiden käyttö lisääntyy jatkuvasti nyky maailmassa digitalisaation myötä. Tämä vaikuttaa varsinkin nuorisopalveluissa, joissa digipelaamisen käyttö on ollut osana palvelua jo jonkin aikaa.

Opinnäytetyön myötä sosiaalialan työntekijät ja nuorisotyöntekijät saavat tietoonsa erilaisia menetelmiä, miten osallisuuden edistämistä voitaisiin kehittää digipelaamista hyödyntämällä. Tämän myötä he saavat mahdollisesti lisää työkaluja omaan työhönsä erityisesti digipelaamisen hyödyntämiseen omassa työssään. Myös työntekijät, joille digipelaaminen tai sen hyödyntäminen asiakkaiden osallisuuden edistämiseksi ei ole ennestään tuttua, saavat uusia näkökulmia siihen, mitä ja miten digitaalisuutta voi esimerkiksi hyödyntää omassa työssään ja toiminnassaan etenkin nuorten kanssa. Nuorten asiakkaiden näkökulmasta opinnäytetyö tuo ammattilaisille lisää tietoa digitalisaatiosta digipelaamisen myötä, joka mahdollistaa sosiaalialan ammattilaisten yhä laajemmat mahdollisuudet tehdä töitä nuorten kanssa nykyajan digitalisoituvassa yhteiskunnassa, jossa pelaaminen on yhä isompi osa nuorten kuluttavaa mediaa.

2 TIETOPERUSTA

2.1 Nuorisotyö

Nuorisotyö näkyy arkielämässä kuntien järjestämänä paikallisena nuorisotyönä. Näihin nuorisotyön palveluihin luokitellaan muun muassa nuorten yhdistysten ja ryhmien avustaminen sekä nuorisotilojen ylläpitäminen. Aluehallintovirasto hoitaa nuorten oppi- ja työskentelymahdollisuuksiin liittyvät palvelut sekä nuorten neuvontapalvelut. Aluehallintovirastolle kuuluu myös nuorten vapaa-ajan- sekä harrastustoiminnan järjestäminen. Nuorten työpajatoiminnan sekä etsivän nuorisotyön järjestäjät saavat avustuksen toimintaansa aluehallintovirastolta. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2023.)

Nuorisotyö on ajansaatossa monimuotoistunut kaikilla nuoristyötä tarjoavilla sektoreilla, kuten kunnissa, järjestöissä sekä seurakunnissa. Kerhotoiminnan lisäksi nykyään on myös omaksuttu jalkautuvia ja digitaalisia työtapoja. Nuorisoalan vaikuttamistyö pyrkii nuorten hyvinvoinnin edistämisen ja nuoristyön resurssoinnin lisäksi myös vaikuttamaan nuorisotyön ulkopuolella olevien palveluiden rakenteiden vahvistamiseen tai kehittämiseen, jolla pyritään edistämään nuorten hyvinvointia. (Aliianssi 2023.)

Nuoret määritellään nuorisolain mukaan alle 29-vuotiaiksi. Nuorisolain tavoitteena on nuorten kasvun ja kehityksen tukeminen sekä nuorten syrjäytymisen ehkäiseminen. Myös osallisuuden edistäminen sekä elinolojen parantaminen. Yhteiskuntatasolla Osallistamisella haetaan pääosin nuorten kasvamista itsenäisiksi aikuisiksi, jotka kykenevät toimimaan yhteiskunnan jäsenenä. Nuorisolaissa säädetään myös kestävästä kehityksestä ja ympäristön kunnioittamisesta. (Nuorisolaki 1285/2016, 1:2 §, 1:3 §.)

2.2 Osallisuus

Osallisuus on sosiaalinen käsite ja sen määrittelyn kannalta hankalaa on osallisuuden kokemuksellinen luonne ja sen myötä sen subjektiivisuus ja merkitys yksilölle. Osallisuuden kokemukseen sisältyy ensisijaisesti yksilöllisiä tunteita ja kokemuksia, mutta liittyy myös valinnan vapaus ja vallan tunne. Eli osallisuus on siis aktiivisen toimijan tunnetta ja kokemusta siitä, että hän saa toteuttaa vapaasti itseään, ilman muiden määräämisoikeutta hänestä. Osallisuus vaatii siis sitä kokevalta toimijuutta ja sen myötä toimintakykyä toimia ja olla aktiivinen ja itseään toteuttava yksilö. (Era 2013, 12–15.)

Osallisuus rakentuu useasta eri ulottuvuudesta. Niitä voidaan määrittää Erik Allardtin hyvinvoinnin ulottuvuuksien jäsentelyn avulla. Tämä jäsentely sisältää ulottuvuudet ”having”, joka sisältää riittävän toimeentulon ja hyvinvoinnin. ”Acting”, joka sisältää toimijuuden, valtaisuuden ja toiminnallisen osallisuuden ja viimeisenä ”be-longing”, joka sisältää yhteisön kuulumisen ja jäsenyyden sekä yhteisöllisen osallisuuden. Riittävä toimeentulo, hyvinvointi ja turvallisuus ovat yksi perusta osallisuudelle, sillä esimerkiksi ilman riittävää terveyttä ja mahdollisuutta olla jossain toiminnassa mukana tai olla sosiaalisessa vuorovaikutuksessa toisten kanssa, ei yksilöllä ole mahdollisuutta osallistua. Niiden vastakohtana onkin taloudellinen ja terveydellinen huono-osaisuus. Toimijuuden ja valtaisuuden vastakohtat ovat vieraantuminen ja objektisuus (passiivisuus). Yhteisyyden ja jäsenyyden vastakohtat ovat vetäytyminen ja osattomuus. Nämä osallisuuden ulottuvuuden vastakohtat ovatkin tekijöitä, jotka altistavat yksinäisyydelle ja syrjäytymiselle. (Era 2013, 16–17.)

Sosiaalipedagogisesta näkökulmasta osallisuus näkyy parhaiten, kun alamme tutkimaan nuoren kasvun lähtökohtia, kuten nuoren yhteisöllisiä vertaissuhteita sekä yksilöllisiä pedagogisia suhteita, jotka rakentuvat nuoren elämän aikana heidän ja aikuisen välille. Nuorisotyössä työntekijä toimii työssään rinnalla kulkijana nuoren elämässä, mikä luo heidän välilleen pedagogisen suhteen, jossa työntekijän tukee nuorta hänen ihmisyytensä ja olemisensa kehittymistä sekä yhteiskunnan kansalaiseksi tulemistä. Tämä pedagoginen suhde nuoren itsenäisen toiminnan kehitykseen, mikä vahvistaa nuoren kokonaisvaltaista osallisuutta. Nuoren rinnalla kulkeminen edellyttää työntekijöiltä painotetusti nuoren omien aloitteiden tukemista ja kannustusta siihen. (Nivala & Rynänen 2019, 7.) Sosiaalipedagogisesta näkökulmasta tämä edellyttää nuorten kanssa työtä tekevilta ammattilaisilta perehtymistä digipelaamisen käyttöä työkaluna heidän työssään. Nuoret viettävät paljon aikaa digipelien parissa, niinpä on tärkeää nuoren rinnalla kulkevilta työntekijöiltä tietää digipelaamisen hyödyistä nuorten kasvatukseen liittyen.

2.3 Osallistavat menetelmät

Kun osallisuuden edistämisestä puhutaan sosiaalityön ja nuorisotyön kontekstissa täytyy puhua myös alan ammattilaisten käyttämistä työkaluista ja menetelmistä sekä miten näissä töissä edistetään osallisuutta. Voidaan puhua osallistavista menetelmistä. Ne ovat osallisuutta edistävän työkaluja toiminnan ohjauksessa, jossa jokainen pääsee oman halunsa mukaan vaikuttamaan toiminnan sisältöön ja suunnitteluun kokonaisuutena sen eri vaiheissa. Menetelmät sisältävät tekniikoita ja harjoituksia, jotka helpottavat ihmisten osallistumista yhteisen toiminnan suunnitteluun ja muuhun siihen liittyvään keskusteluun. Tavoitteena on siis laskea osallistumisen kynnyksiä ja tekemällä toimintaan liittyvät asiat selväksi jokaiselle osapuolelle, eli jokaisen toiminnan suunnitteluun osallistuvan tiedottamista tasavertaisesti. Osallistavassa työskentelyssä ohjaajan roolissa toimivan tehtävä on eri tavoin nostattaa ryhmän energiatasoja, luoda myönteistä ilmapiiriä ja ryhmän jäsenten luottamusta toisiinsa. Näiden onnistumisen myötä osallistuminen keskusteluun helpottuu ja ryhmän jäsenet saavat jaettua enemmän omia mielipiteitään ja näkemyksiään, jolloin ryhmän jäsenet jakavat tietoa ja voivat hyödyntää toistensa osaamista toiminnan suunnittelussa. Onnistuneen ryhmän ilmapiiriin ja yksilöiden välisten suhteiden tukemisen myötä ryhmästä tulee siis yksilöitä suurempi

ja tuotteliaampi kokonaisuus, kuin kollektiivinen toimija, joka toimii koko ryhmän tiedon ja mielipiteiden mukaisesti yhdessä. (Taipale & Sirola-Korhonen 2017, 6.)

Ohjaajan/työntekijän tehtävä osallistavassa toiminnassa on aktivoida ja innostaa siinä osallisena olevia asiakkaita, ei ohjata toimintaa ja käskää siinä olevia ihmisiä. Hän toimii opastajana ja tiedottajana ja mahdollistajana toiminnassa. Ohjaajalle tärkeää osallisuuden tukemiseksi on kannustaa ja opastaa toiminnan jäseniä osallistumaan keskusteluun. Hän tarkkailee tilannetta ja pitää yllä tasavertaista toimintaa ja antaa suuntaviivoja tilanteen mukaan. Hän toimii esimerkkinä, kuinka toimia ristiriitatilanteissa, kuuntelee kaikkia ja pitää yllä keskustelun dialogisuutta. (Taipale & Sirola-Korhonen 2017, 7.)

Osallisuutta edistävässä asiakas työskentelyssä sosiaalialalla tulisi ammattilaisen kyetä arvioimaan asiakkaan osallisuuden tunnetta ja sen myötä osallisuuden toteutumista. Osallisuuden tunne tulisi osata tunnistaa, sillä vain se kuvastaa onko osallisuus toteutunut asiakkaan kohdalla. Osallisuuden edistäminen etenkin nuorten osalta heidän elämänsä kehitysvaiheiden osalta vaatii työntekijältä myös rohkeutta antaa myös vastuuta nuorelle sekä luottamusta ja uskomista heidän osaamiseensa ja kykyihin, sillä osallisuus on myös aktiivista osallistumista ja oppimista, eikä vain avustavia tehtäviä ja kuulemista. Osallisuus vaatii osallistamisen ja yhdessä tekemisen lisäksi kokemusta omasta osaamisesta ja toimijuudesta. (Era 2013, 109–110.)

2.4 Digiosallisuus pelaamisessa

Digitaalinen osallisuus on nyky maailman yhä digitaalistumassa ajassa yhä enemmän päättään nostava teema sosiaalialalla, kun osa palveluista tehdään osittain tai kokonaan digitaalisesti mm. sähköisten hakemusten ja etätapaamisten avulla. Tämä digitalisoituminen vaatii kuitenkin perinteisemmän paikan päällä tai fyysisesti toteutettujen palveluihin verrattuna erilaisia resursseja, kuten laitteisto palvelun tarjoamiseen ammattilaisen osalta ja laitteisto myös asiakkaalle palvelun vastaanottamiseen. Näitä resursseja ovat lisäksi mm. toimiva verkkoyhteys ja riittävä tietotekninen osaaminen ja motivaatio tällaisen palvelun tuottamiseen ja vastaanottamiseen. (Pyykönen, Lammintakanen & Pehkonen 2022, 6.) Digitaalisuus voi myös tuoda lisää mahdollisuuksia toteuttaa ja mahdollisesti myös saavuttaa asiakkaita, jotka eivät pääsisi muuten palveluiden äärelle tai asiakkaille, jotka ottavat palveluita vastaan mieluummin digitaalisesti. Digitaaliset palvelut voivat siis olla palveluntarjoajasta ja asiakkaasta riippuen mahdollisuus tai este resursseista ja motivaatiosta riippuen samoin, kuin fyysisesti paikan päällä tapahtuvat palvelut, jotka vaativat resursseja kuten, liikkuminen paikan päälle ja siihen liittyvät resurssit ja rajoitteet. Digitaaliset palvelun muodot voivat siis toimia muiden palveluiden tukena, mutta eivät saa korvata kaikkia alan palveluita, siihen liittyvien resurssi vaatimusten takia. Parhaimmillaan palvelut toimivat hybridipalveluina sisältäen molempien palvelumalleja. (THL 2023, 235–236.)

Ihmisten digiosallisuuden edistäminen sisältää monta eri osa-aluetta, joihin kuuluu omat laite ja digitaidot (laitteiden ja sovellusten käytön tukeminen), hyvinvointi ja osaamisen kehittäminen (omannäköisen digitaalisen olemisen ja oman digiosaamisen tunnistamisen tukemista), palvelut

(saavutettavuuden lisääminen, digivuorovaikutustaitojen lisääminen) sekä vuorovaikutus ja vaikuttaminen (digiosallistumisen ja vaikuttamien tukeminen). (THL 2023, 231.)

Tämän opinnäytetyön kontekstissa keskitytään kuitenkin digipelaamisen näkökulmaan ja miten sitä hyödynnetään osallisuuden edistämiseksi. Digitaalinen pelaaminen sisältää samat vaatimukset resursseilla, kuten muukin digitaalinen palvelu sosiaalialalla. Digipelaaminen sosiaalialan asiakkaiden osallisuuden edistäjänä toimii pelaamisen ohessa tapahtuvan vuorovaikutuksen myötä. Digitaaliset pelit ovat monelle tapa viihtyä ja olla vuorovaikutuksessa toisten kanssa. Näiden pelaaminen voi olla tärkeää ihmisille, joilta puuttuu sosiaalisia kontakteja ja muita ympäristöjä niiden toteuttamiseen, sillä ne tarjoavat mahdollisuuksia samastua pelin hahmoihin ja mahdollisuutta kokeilla erilaisia rooleja oman arjen ulkopuolella pelin mukaan. Pelaamisen kautta voi päästä osaksi yhteisöä pelistä ja sen moninpelimahdollisuuksista riippuen. Paljon pelaavien asiakkaiden kanssa toki on tärkeää puhua pelaamisen roolista arjessa ja sen esille tuomista tunteista ja pelaamisen motiiveista, sillä pelaamisen tuomien mahdollisuuksien ja positiivisten vaikutusten lisäksi pelaaminen voi saada aikaan peliriippuvuuden ja olla pakokeino todellisuudelle, tunteille tai yksinäisyyden tunteille. (MIELI ry 2023; THL 2023, 235.)

2.5 Digipelaaminen

Digipelaaminen on Suomessa yleistä, etenkin nuorten keskuudessa ja digipelaamisen määrä onkin Tilastokeskuksen mukaan nelinkertaistunut 25 vuoden aikana vuoteen 2017 asti. Pelaajabarometrin mukaan digitaalisia pelejä pelaa 80,3 % suomalaisista (Kinnunen, Mäyrä & Tuomela 2022, 15). Digipelaamista kuvataan pelilaitteen ja pelilajityypin avulla. Digipelaamisen alustana toimii pelikonsolit (esim. Sony Playstation, Microsoft Xbox ja Nintendo Switch), tietokone tai mobiililaitteet (esim. älypuhelin ja tabletti). Digipelaamisen tavoitteena on viihtyä, viettää aikaa ja saada myönteisiä kokemuksia. Viisi suosituinta peli lajityyppiä ovat Pulma-, seikkailu-, ammuskelu-, strategia- ja urheilupelit (Alho ym. 2022, Digipelaamisen lajit).

Pelilajityypillä viitataan pelien sisältöön ja luonteeseen. Peli voidaan luokitella useampaan eri pelilajityyppiin sen ominaisuuksien perusteella. Pelilajityyppejä on useita erilaisia (esim. roolipelit, pulmapelit, strategiapelit, ja tasohyppelypelit.). Digipelaaminen voidaan myös luokitella siten että tapahtuuko pelaaminen internetissä vai ei. Internetissä tapahtuvat pelit mahdollistavat sosiaalisen vuorovaikutuksen eripuolilla maailmaa asuvien kanssa. (Kuuluvainen & Mustonen 2017 ,12–14.)

Suorainaisesta pelaamisesta erillinen termi on, joka ei kuitenkaan tarkoita suorastaan esim. lautapeliä tai digipelien pelaamista on pelillistäminen. Pelillistämällä tarkoitetaan pelien rakenteiden ja dynamiikkojen soveltamista uusiin ja normaalista pelaamisesta poikkeaviin tarkoituksiin. Pelillistämistä käytetään usein digitaalisissa oppiympäristöissä edistämään käyttäjän sitoutumista siihen ja lisäämään elämyksellisyyttä. Pelaamista hyödynnetään nykyään enemmän esimerkiksi oppimisen ja opettamisen tukena. (Kuuluvainen & Mustonen 2017, 15.)

3 TUTKIMUKSEN TARKOITUS, TAVOITTEET JA TUTKIMUSKYSYMYKSET

Tutkimuksen tarkoitus on kuvailla, millä tavalla digipelaamista hyödynnetään Oulun kaupungin nuorisotyössä nuorten osallisuuden edistämiseen. Kuvailevan tutkimuksen avulla saamme nuorisotyöntekijöiden kokemustietoa siitä, miten digipelaamista hyödynnetään osallisuuden edistämiseen. Haastattelimme opinnäytetyön aikana Oulun kaupungin nuorisotyöntekijöitä eri nuorisotaloilla ympäri Oulun kaupunkia. Opinnäytetyömme tavoitteena on saada nuorisotyöntekijöiltä tietoa siitä, millä tavalla digipelaamista hyödynnetään osallisuuden edistämiseen. Tavoitteena, että tulevat nuorisotyöntekijät voisivat kehittää opinnäytetyön avulla omaa osallisuuden edistämistään digipelaamista hyödyntäen.

Meidän oppimistavoitteemme opinnäytetyön osalta liittyvät sosionomin kompetensseihin asiakastyön osaaminen, sosiaalialan eettinen osaaminen, kriittinen ja osallistava yhteiskuntaosaaminen ja tutkimuksellinen kehittämis- ja innovaatio-osaaminen. (SOAMK 2023.) Ennen opinnäytetyötä meillä oli kokemusta digipelaamisen hyödyntämisestä nuorisotyössä, mutta siitä oppiminen ja sen kehittäminen kiinnosti meitä. Koimme vahvuudeksemme asiakastyön osaamisen ennen opinnäytetyötä. Emme olleet kuitenkaan aiemmin tehneet haastatteluja sosiaalialan ammattilaisille, minkä vuoksi yhdeksi oppimistavoitteeksemme nousi kehittää tutkimuksellista kehittämis- ja innovaatio-osaamistamme tämän opinnäytetyön haastatteluiden myötä. Oppimistavoitteena opinnäytetyön aikana on oppia sekä vahvistaa tutkimuksellista – ja kehittämisosaamista. Lisäksi tavoitteena on syventää tietoa digipelaamisen hyödyntämisestä osallisuuden edistämisen tukena nuorisotyössä. (SOAMK 2023.)

Tutkimuksemme tutkimuskysymyksenä esitämme:

Millä tavalla digipelaamista hyödynnetään nuorisotyössä asiakkaan osallisuuden edistämässä?

4 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN

4.1 Tutkimusmetodologia

Opinnäytetyö toteutettiin kvalitatiivisena eli laadullisena tutkimuksena. Haastattelimme Oulun kaupungin nuorisotyöntekijöitä, jotka käyttävät digipelaamista yhtenä työkaluna, koska tarvitsimme alan ammattilaisia, joilla on kokemusta digipelaamisen hyödyntämisestä nuorisoalalla. Laadullisessa tutkimuksessa tarkastellaan yksilön suhdetta tiettyyn aiheeseen tai teemaan ja hänen yksilöllisiä mielipiteitänsä sekä näkemyksiä asiaan liittyen. Saatekirjeessä pyrimme kohdentamaan haastatteluihin osallistuvia ihmisiä siten, että toimme kirjeessä ilmi sen että, etsimme haastateltaviksi sellaisia ihmisiä, joilla on kokemusta digipelaamisen hyödyntämisestä osallisuuden edistämiseksi. (Hirsjärvi & Hurme 2008, 47.)

Tämän tutkimuksen kohdalla digipelaamisen hyödyntämiseen nuorisotyössä. Tavoitteenamme oli siis ymmärtää henkilöiden omat näkemykset heidän kokemastaan todellisuudesta. Valitsimme laadullisen tutkimusmenetelmän, koska halusimme tuoda esille yksilökohtaista ja kokonaisvaltaista tietoa siitä, miten digipelaamista on hyödynnetty nuorisotyössä ja kuulla työntekijöiden yksilökohtaisia kokemuksia sen vaikuttavuudesta heidän työssään. Valitsimme tämän tutkimusmenetelmän, koska laadullisella tutkimusmenetelmällä tehdyssä tutkimuksessa keskitytään haastateltavien henkilökohtaisiin kokemuksiin haastatteluaiheeseen liittyen. Tämä avasi meille tutkimuskysymysten osalta monia eri näkökulmia, kun haastattelimme nuorisotyön työntekijöitä, jotka käyttävät digipelaamista apuvälineenä työssään. (Vilka 2015, 118.)

Haastattelumuodoksi valitsimme teemahaastattelun. Teemahaastattelulle ominaista on, että tutkimuskysymyksistä otetaan keskeisimmät aiheet ja teemat, joita haastattelun aikana käydään läpi, jotta tutkimuskysymyksiin saataisiin vastaukset. Teemahaastattelun tehtävänä oli, että haastateltavilta saatiin heidän yksilölliset kokemuksensa haastatteluun liittyvistä teemoista. Valitsimme teemahaastattelun haastattelumuodoksemme, koska teemahaastattelulle ominaista ovat avoimet kysymykset. Halusimme haastateltavilta laajempia vastauksia tutkimuskysymystemme liittyviin teemoihin ja aiheisiin. (Hirsjärvi & Hurme 2008, 47.)

4.2 Tutkimukseen toteuttaminen ja osallistujat

Toteutimme opinnäytetyömme Oulun kaupungin nuorisotaloilla ja Microsoft Teamsin välityksellä, joissa haastattelimme eri yksiköiden työntekijöitä, jotka ovat hyödyntäneet digipelaamista nuorisotyössä, sillä tarkoituksemme oli tuottaa tietoa digipelaamisen hyödyntämisestä osallisuuden edistämisen osalta nuorisotalojen ja opinnäytetyön käyttöön. Tutkimukseen osallistujat olivat Oulun kaupungin nuorisotyöntekijöitä. Vapaaehtoiset haastateltavat hankimme jakamalla saatekirjeen

sähköpostitse ja esittämällä opinnäytetyön suunnitelman haastateltaville. Tiedonkeruuna teema-haastattelun avulla pystyimme keräämään runsaasti aineistoa suuren havainto määrän myötä. Runsaan aineiston myötä tutkimuksen aineistosta tuli kvalitatiivisesti runsas ja haastatteluista saatu tieto oli merkittävää. (Hirsjärvi & Hurme 2008, 59.)

Haastateltavat työntekijät olivat Oulun kaupungin nuorisotyöntekijöitä, joilla on ollut aiempaa työkokemusta digipelaamisen hyödyntämisestä nuorisotyössä. Tämän takia valitsimme haastateltaviksi tällaisia henkilöitä, sillä laadullisessa tutkimuksessa pyritään saamaan aikaan aineistoa, joka kuvaa jotain aihetta tai ilmiötä. Laadullisessa tutkimuksessa on siis tärkeää, että tutkimuksen kohteet ovat sellaisia henkilöitä, joilla on kokemusta ja tietoa tutkimuksen aiheesta mahdollisimman paljon, jotta aineistoa voidaan saada runsaasti jokaiselta haastateltavalta. Sillä laadullisessa tutkimuksessa ja tämän tutkimuksen osalta teemahaastattelun myötä pyrittiin kuvaamaan yksilöiden näkemyksiä ja kokemuksia aiheesta, josta heillä oli tietoa. Tarkoituksena ei ollut saada määrällisesti paljon vastauksia jostain aiheesta vaan perehtyä yksilöiden näkemyksiin aiheesta, jota tutkittiin.

Toteutimme tutkimuksen haastattelut erinäisissä Oulun kaupungin nuorisotalojen tiloissa, joissa haastattelimme nuorisotyöntekijöitä. Haastattelut toteutuivat vuoden 2024 syyskuun ja marraskuun aikana. Tutkimuksen haastattelut toteutettiin teemahaastatteluina, jossa otimme haastatteluun osalliseksi saatekirjeen avulla haastatteluun vapaaehtoisesti osallistuvia nuorisotyöntekijöitä, joilla on aiempaa kokemusta digipelaamisen hyödyntämisestä nuorten osallisuuden edistämisestä. Haastattelut toteutettiin Microsoft Teamsissa tai paikan päällä. Haastattelut nauhoitettiin Microsoft Teamsillä tai puhelimen sovelluksella.

4.3 Teemahaastattelu aineistonhankinnassa

Opinnäytetyön aineiston hankinta toteutettiin digipelaamista hyödyntäneille Oulun kaupungin nuorisotyöntekijöille teemahaastatteluna. Valitsimme teemahaastattelun aineistonhankinta menetelmäksi, sillä se mahdollistaa haastatteluiden olevan jokaisen haastateltavan kohdalla yksilöllisiä, koska teemahaastattelussa kysymykset ovat kaikille samat, mutta haastattelija voi vaihdella haastattelun välillä kysymysten järjestystä, eikä haastateltavan vastaukset ole sidottu ennalta määriteltyihin vastausvaihtoehtoihin, vaan he saivat vastata kysymyksiin haastattelun aikana omin sanoin. Tämä tuki haastattelujen yksilöllisyyttä jokaisen haastateltavan kohdalla, ja tämän myötä saimme tietoa heidän kokemuksistaan ja menetelmistään siitä, millä tavalla digipelaamista hyödynnetään nuorisotyössä asiakkaan osallisuuden edistämisessä. Teemahaastattelu on puolistrukturoitu aineistonhankinta menetelmä, jossa jotkin haastattelun näkökohdat on lyöty lukkoon, mutta ei kaikkia. (Hirsjärvi & Hurme 2008, 47.) Tämä mahdollisti tämän opinnäytetyön kontekstissa sen, että haastattelut pysyivät digipelaamisen ja osallisuuden viitekehyksessä samalla mahdollistaen haastatteluiden yksilöllisyyden ja työntekijöiden näkemysten kertomisen avointen kysymysten ja vastausten myötä.

Haastattelun pääteemat olivat osallisuus ja digipelaamisen hyödyntäminen nuorisotyössä. Näiden aiheiden myötä haastatteluissa haastattelun apukysymyksinä toimivat kysymykset, kuten miten

hyödynnät digipelaamista työssäsi asiakkaiden osallisuuden edistämiseksi? Miksi hyödynnät digipelaamista asiakkaiden osallisuuden edistämiseksi? Mitä erilaista digipelaaminen mahdollistaa työskentelyssä, mitä muut työmenetelmät eivät mahdollista vai mahdollistaako se mitään erilaista? Miksi koet, että digipelaamista olisi hyvä hyödyntää nuorisotyössä?

4.4 Haastattelun tietosuoja ja eettisyys

Olemme sitoutuneet noudattamaan oman ammattikorkeakoulumme (OAMK) eettisiä suosituksia tutkimukseen liittyen sekä Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (TENK) suosituksia. Arenen mukaan ammattikorkeakoulutuksessa olevilla opinnäytetyön tekijöillä on hallittava hyvä tieteellinen käytäntö (HTK), tieteellisen käytännön vastuut, ihmisiin kohdistuvan tutkimuksen yleiset periaatteet sekä eettisen ennakoarvioinnin lähtökohdat, tarpeellisuus ja ennakoarviointimenettely. (Ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden eettiset periaatteet. Arene. 2019.)

Tutkimuksen eettisyyteen liittyy myös se, että kaikki tutkimukseen osallistuvat henkilöt osallistuivat haastatteluihin vain vapaaehtoisesti, saatekirjeen saannin myötä ja oltuaan itse meihin yhteydessä ja ilmaistuaan halukkuutensa osallistua tutkimukseen. Huolehdimme tutkimustoimintaan liittyvistä luvista ja suostumuksista. Tutkinnan ja haastattelujen aikana toimimme ja kohtelimme tutkimukseen osallistuvia ihmisiä arvostavasti ja kunnioittavasti. Toimimme myös tutkijaryhmänä kunnioittavasti toisiamme kohtaan ja huolehdimme siitä, että emme vaarantaneet kenenkään tutkimukseen osallistuvan terveyttä tai turvallisuutta. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2023.) Haastattelun osallistujalla on ollut oikeus saada tietää, mitä tietoja hänestä on kerätty. Haastateltavilla oli oikeus kieltäytyä tai keskeyttää osallistuminen tutkimukseen, missä vaiheessa tahansa. Hävitimme kerätyn aineiston, kun emme enää tarvinneet sitä opinnäytetyön osalta. Olemme esittäneet kerätyn aineiston opinnäytetyössä niin, että siinä ei ilmene tunnistettavia tietoja.

4.5 Teemoittelu analyysimenetelmänä

Opinnäytetyön aineiston analyysimenetelmänä käytimme teemoittelua. Teemoittelu on sisältöanalyysi menetelmä, jota hyödynnetään yleisesti tutkimuksessa erilaisten haastattelujen analysointiin. Teemoittelussa haastattelut ja niiden keskustelut luokitellaan erilaisiin pääteemoihin, jotka ovat tutkimuksen tavoitteiden kannalta merkittävät ja tukevat tutkimuskysymyksiä. Koska haastattelut toteutettiin teemahaastatteluina, tuki tämä myös teemoittelun hyödyntämistä analyysimenetelmänä, sillä haastattelut olivat jo valmiiksi teemoittain käsitelty. Tämän myötä aineiston analyysi vaiheessa, teemojen luominen ja ala teemojen käsittely helpottui valmiin teemoihin jaon myötä. Teemoittelun avulla pystyimme käsitellä ja erotella haastatteluista saadun aineiston siten, että pystyimme käsitellä niistä vain tutkimukselle olennaiset aiheet ja teemat. Teemoittelun avulla saimme siis keskittyä haastatteluista pois aiheeseen liittymättömät puheet ja saimme olennaisen tiedon ja teemat esille aineistoista tutkimuksen teemoihin ja kysymyksiin liittyen (Tuomi & Sarajarvi 2009, 108).

5 TUTKIMUSTULOKSET

Opinnäytetyössämme haimme vastauksia tutkimuskysymykseemme, joka oli: Millä tavalla digipelaamista hyödynnetään nuorisotyössä asiakkaan osallisuuden edistämiseksi?

Lähdimme analysoimaan haastattelusta saatuja materiaaleja seuraavien teemojen avulla:

Miten pelaamista hyödynnetään osallisuuden edistämiseksi omassa työssä, miksi hyödynnät digipelaamista asiakkaiden osallisuuden edistämiseksi, mitä erilaista digipelaaminen mahdollistaa työskentelyssä, mitä muut työmenetelmät eivät mahdollista vai mahdollistaako se mitään erilaista ja miksi koet, että digipelaamista olisi hyvä hyödyntää nuorisotyössä. Haastattelimme kolmea Oulun kaupungin pelitila nuorisotyöntekijää.

5.1 Miten pelaamista hyödynnetään osallisuuden edistämiseksi omassa työssä?

Tuloksissa nousi esille, että digitaalista pelaamista hyödynnetään nuorisotyöntekijöiden työssä siten, että nuorisotalojen tiloja hyödyntäen luodaan eri nuorisotaloille pelitiloja. Pelitiloissa nuorilla on mahdollisuus käyttää pelilaitteita, jotka mahdollistavat digipelaamisen, vaikka nuorella ei olisi omaa laitteistoa pelaamiseen. Pelaamista mahdollistavien tilojen luomisen lisäksi nuoria opastetaan ja kannustetaan käyttämään digipelaamiseen kuuluvia laitteita ja opastetaan pelien pelaamisessa sekä streamaamisen kanssa. Toiminnalla siis mahdollistetaan digipelaaminen niille nuorille, joilla ei ole laitteistoa pelaamiseen ja luodaan tila, jossa nuoret voivat socialisoitua ryhmäytyä digipelien äärellä.

Haastateltu nuorisotyöntekijä 2: "Täällä käy paljon sellaisia nuoria pelaamassa, joilla ei ole kotona esimerkiksi konetta tai on niin vanha kone, että sillä eivät pelit pyöri. He mielellään käyvät täällä meillä pelaamassa ja nuorten kanssa pelataan sekä kannustetaan siihen. Myös autetaan, neuvotaan ja opastetaan, jos on sellaisia henkilöitä, jotka haluavat aloittaa peliharrastuksen täällä."

Nuorisotalojen tiloissa tehtävän toiminnan lisäksi digipelaamista hyödynnetään nuorisotyössä myös verkossa. Verkossa tapahtuvan digipelaamisen toiminnan tavoitteena on mahdollistaa digipelaaminen ja ryhmässä pelaaminen myös niille, joilla ei ole mahdollisuutta tulla paikan päälle tietyille nuorisotilalle ja sen pelitilaan. Näin työllä saavutetaan lisää nuoria ja nuoret pääsevät kohtaamaan nuorisotyöntekijöitä verkon välityksellä pelaamisen ohella. Tähän verkko kohtaamiseen ja siellä etänä keskusteluun käytetään esim. Discord-alustaa, joka mahdollistaa chattaamisen ja äänipuhelun etänä verkossa.

Digipelaamista hyödynnetään nuorten osallisuuden edistämiseen myös siten, että nuorille mahdollistetaan peliturnausten järjestäminen itsenäisesti, samalla tarjoten tukea ja ohjausta turnausten järjestämiseen. Pelitilan ohjaaja myös varmistaa, että kaikki toimivat nuorisotilan ohjeiden mukaisesti toiminnan suunnittelun ja järjestämisen aikana. Turnauksia järjestävät myös itse nuorisotyöntekijät, mutta nuorilla on mahdollisuus osallistua silloinkin turnausten järjestämiseen.

Lisäksi haastatteluissa tulee myös ilmi, että pelitila-toiminta ja mitä sen ohessa tehdään, on kiinni kyseisen nuorisotilan ohjaajista, heidän osaamisestaan ja taidoistaan hyödyntää digipelaamista omassa työssään. Koulutusta ja tarkempien ohjeita toiminnan järjestämiseen tai toteutukseen työntekijöillä ei ole, eli jos ohjaaja ei osaa tai halua hyödyntää digipelaamista työssään ei hänen ole pakko ja siihen ei opasteta. Toiminta on riippuvaista pelitilaohjaajan omasta osaamisesta ja halusta järjestää toimintaa nuorisotalolla digipelaamisen ympärille.

Haastateltu nuorisotyöntekijä 3: "Se vaikuttaa paljon siihen, että millä lailla tai minkälaisia ohjaajia sattuu olemaan, että jos on sellaisia ohjaajia, joita ei digipelaaminen kiinnosta tai jotka eivät sitä osaa tehdä tai halua tehdä, tai viitsi tehdä, niin silloinhan sitä ei käytetä sitä vähääkään, mitä voisi teoriassa muuten käyttää."

5.2 Miksi hyödynnät digipelaamista asiakkaiden osallisuuden edistämiseksi?

Pelitilan nuorisotyöntekijät näkevät asian niin, että nuoret omaavat sisäistä ammattitaitoa peleihin liittyen. Digipelaamisen avulla nuoret voivat näyttää omia kykyjään ja osaamistaan. Nuorisotyöntekijät kokevat, että nuorilla on usein enemmän teknistä ja pelillistä osaamista kuin aikuisilla, ja tämä voi olla suuri voimavara, kun nuoria kannustetaan järjestämään omia peliturnauksia tai auttamaan toisiaan pelissä. Tällä tavoin nuoret saavat kokea itsensä asiantuntijoiksi, mikä vahvistaa heidän itsetuntoaan ja osallisuuden tunnettaan.

Haastateltu nuorisotyöntekijä 1: "Luotan siihen, että nuorilla on ammattitaito ja osaaminen monesti paljon isompi kuin meillä aikuisilla. Olen se aikuinen henkilö, joka sitten katsoo, että kaikki menee tosiaan niin kuin pitääkin. Tarjotaan sillä tavalla nuorelle sellaista onnistumisen tunnetta, että he pääsevät näyttämään, että he ovat hyviä jossakin asiassa. Saavat siitä varmaan tosi paljon irti."

Pelitalotoimintaan kuuluu myös verkossa käytävä nuorisotyö eli pelataan digipelejä internetin välityksellä nuorten kanssa. Tämä tapahtuu erilaisten striimauskanavien kautta kuten Twitch. Näin netin välityksellä nuorille voi olla helpompaa kuulua yhteisöön ja socialisoitua muiden nuorten kanssa. Nuorisotyöntekijöiden mukaan nykyään voi vaikuttaa siltä, että nuorilla ei ole näin päällepäin katsottuna paljoa sosiaalisia suhteita, mutta nuorella voi olla netin kautta monia kavereita. Tätä pelitalotoiminta tukee antamalla nuorille työkalut oman yhteisönsä kanssa kommunikointiin ja omien sosiaalipiirien ylläpitämiseen. Pelitilan ohjaajat kokevat myös, että pelitoiminnalla voi päästä lähem-

mäs nuoria ja päästä heidän kanssaan samalle tasolle, jotta kommunikaatio nuoren kanssa avautuisi ja täten ohjaajien olisi helpompi auttaa nuoria, jos nuorella on jotain, mihin voisi tarvita nuorisotyöntekijän tukea tai ohjausta.

Haastateltu nuorisotyöntekijä 1: "Meillä on paljon sellaisia nuoria, jotka eivät varmasti kävisi tälläkään talolla siksi, että heillä on esimerkiksi sosiaalisesti tosi vaikeaa olla. Mutta sitten kun he pääsevät sen koneen ääreen, niin siellä on todella monta kaveria. Sitten puhutaan neljää eri kieltä ja kavereita on monia verkon välityksellä. Ollaan siellä sitten niin kuin kalat vedessä."

5.3 Mitä erilaista digipelaaminen mahdollistaa työskentelyssä, mitä muut työmenetelmät eivät mahdollista vai mahdollistaako se mitään erilaista?

Digipelaamisella voidaan tuoda nuorisotyöhön monia erilaisia näkökulmia työntekoon liittyen. Esimerkiksi digipelaamisella voidaan mahdollistaa nuorten tavoittaminen laajasti ja monilla eri alustoilla, kuten verkossa, striimauskanavilla ja peliyhteisöissä. Näin nuorisotyö voi ulottua nuorisotalon seinien ulkopuolelle, sillä verkossa pelaamisella pystytään yhdistämään nuoria ympäri Suomea ja nuorilla voi olla verkon välityksellä erilaisia kansainvälisiä peliyhteisöjä. Nuorten nuorisotyöhön osallistuminen ei ole tällöin sidottuna tiettyyn paikkaan, mikä mahdollistaa paremman vuorovaikutuksen nuorisotyöntekijän ja esimerkiksi sellaisen nuoren välille, kenellä voi olla vaikeuksia sosiaalisten tilanteiden kanssa. Pelitilatoiminnassa nuoret voivat osallistua myös muiden nuorten kanssa yhteisölliseen keskusteluun ja yhteiseen tekemiseen ilman, että nuorisotalon työntekijät puuttuisivat jatkuvasti peliin, mikä tukee nuorten omaa itsenäisyyttä ja osallisuutta.

Haastateltu nuorisotyöntekijä 1: "Jutteleminen ja puhuminenkin voi olla helpompaa siinä, kun tehdään jotakin muuta samalla ja toinen ei ole tässä kasvotusten läsnä. Me vaan puhumme siellä kaikenlaista. Näen sellaisen tosi tärkeänä. Silloin ei keskitytä vain puhumaan, vaan puhutaan siinä pelaamisen sivussa kaikista tärkeistä asioista."

5.4 Miksi koet, että digipelaamista olisi hyvä hyödyntää nuorisotyössä?

Haastateltavien mielestä digipelaaminen on nykyään iso osa nuorten elämää ja se mahdollistaa työntekijöiden tapoja tavoittaa nuoria, jotka voisivat jäädä muuten perinteisen nuorisotyön ulkopuo-

lelle. Digipelaaminen tarjoaa nuorille keinoja olla vuorovaikutuksessa muihin nuoriin ja luo yhteisöllisyyttä. Varsinkin nuorille, jotka voivat kokea kasvotusten tapahtuvan sosiaalisen kanssakäymisen vaikeaksi. Lisäksi pelaaminen voi auttaa nuoria kehittämään esimerkiksi heidän ongelmanratkomiskykyään ja kaikenlaisia yhteistyötaitoja, jotka ovat tärkeitä elämäntaitoja.

Aineistossa nousee myös esille, että alkuinventoinnin jälkeen digipelaamisen toiminnan ylläpitäminen ei vie paljoa resursseja. Päivittäinen toiminta pelitiloihin liittyen, kuten pelaaminen nuorten kanssa, turnausten järjestäminen ja pelitilan ylläpitäminen käyttökelpoisena ei vaadi paljon resursseja. Alkuinvestointi pelitilaan on kuitenkin suuri laitehankintojen myötä, joten alkuinvestointi pelitilaan on kalliimpi.

Haastateltu nuoristyöntekijä 1: "Loppujen lopuksi se ei vie hirveän paljon meiltä resursseja, että me pyöritetään tätä meidän toimintaa tällaisenaan."

Haastatteluissa kävi ilmi kuitenkin myös työntekijöiden rajallisia resursseja ja ajankäytön haasteita. Työntekijöillä ei aina ole aikaa keskittyä pelkästään pelitoiminnan järjestämiseen, koska päivittäinen työ vie paljon aikaa ja resursseja. Tämä liittyy siihen, että nuorisotyössä on monia muita tehtäviä, kuten nuorten henkilökohtainen ohjaaminen ja muuhun toimintaan osallistuminen. Ihanteellinen tilanne olisi se, että resursseja olisi enemmän, jotta digitaalista pelaamista voitaisiin hyödyntää nuorisotyössä entistä laajemmin ja tehokkaammin.

Haastateltu nuorisotyöntekijä 1: "Ymmärrys siitä, että kuinka paljon digitaalinen pelaaminen vie aikaa, puuttuu vielä meidän johtajatasolta. Minulla olisi semmoinen haave, että saisin tehdä joskus pelkästään digitaalista nuorisotyötä. Kuitenkin nostaisin enemmän vielä sitä ajatusta tuonne ylemmälle tasolle, että meillä olisi tarpeeksi työntekijöitä ja resursseja tehdä."

6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Opinnäytetyömme käsittelee digipelaamisen roolia nuorisotyössä ja sen vaikutuksia nuorten osallisuuden edistämiseksi. Työssä tuodaan esiin, miten nuorisotyöntekijät voivat hyödyntää digipelaamista osallisuuden tukena nuorten elämässä. Tutkimuksen tarkoituksena on kuvailla, millä tavalla digipelaamista hyödynnetään Oulun kaupungin nuorisotyössä nuorten osallisuuden edistämiseen. Tutkimustulosten pohjalta voidaan tulkita tarkemmin, miten ja miksi digipelaamista hyödynnetään nuorisotyössä ja mitä hyötyä sillä voi olla nuorisotyöntekijöille sekä nuorisotyötoiminnassa yleisesti. Voidaan myös tulkita paremmin, mitä kaikkia erilaisia työkaluja ja näkökulmia nuorisotyöhön digipelaaminen voi tuoda.

Digitaalinen pelaaminen mahdollistaa nuorten sosiaalisen kanssakäymisen ja yhteisön rakentamisen, erityisesti nuorille, jotka saattavat kokea kasvotusten tapahtuvan vuorovaikutuksen haastavaksi. Nuorisotyössä digitaalisuus voi tuoda lisää mahdollisuuksia toteuttaa ja mahdollisesti myös saavuttaa asiakkaita, jotka eivät pääsisi muuten palveluiden äärelle tai asiakkaita, jotka ottavat palveluita vastaan mieluummin digitaalisesti. Digitaaliset palvelut voivat siis olla mahdollisuus tai este resursseista ja motivaatiosta riippuen, sillä joillakin nuorisotyön asiakkailla ei välttämättä ole tarvittavaa laitteistoa digipalveluiden käyttöä varten. Toisaalta nuorisopalveluiden digitalisoiminen voi auttaa henkilöitä, joille sosiaaliset tilanteet voivat olla haastavia. Digitaaliset palvelun muodot voivat siis toimia muiden palveluiden tukena, mutta eivät korvata kaikkia alan palveluita, siihen liittyvien resurssi vaatimusten takia. Parhaimmillaan palvelut toimivat hybridipalveluina sisältäen molempien palvelumalleja. (THL 2023, 235; Pyykönen ym. 2022, 6–7.)

Digipelaaminen toimii monella tapaa nuorisotyön asiakkaiden osallisuuden edistäjänä esimerkiksi pelaamisen ohessa tapahtuvan vuorovaikutuksen myötä. Digitaaliset pelit ovat monelle tapa viihtyä ja olla vuorovaikutuksessa toisten kanssa. Näiden pelaaminen voi olla tärkeää ihmisille, joilta puuttuu sosiaalisia kontakteja ja muita ympäristöjä niiden toteuttamiseen, sillä ne tarjoavat mahdollisuuksia samastua pelin hahmoihin ja mahdollisuutta kokeilla erilaisia rooleja oman arjen ulkopuolella pelin mukaan. Pelaamisen kautta voi päästä osaksi yhteisöä pelistä ja sen moninpelimahdollisuuksista riippuen. (MIELI ry 2023; THL 2023, 235.)

Oulun kaupungin nuorisotyöntekijöiden työssä digipelaamista hyödynnetään mahdollistamaan digipelaamiseen liittyvää toimintaa nuorisotalolla käyville nuorille ja esimerkiksi niille, joilla ei ole mahdollisuuksia harrastaa pelaamista muualla, esimerkiksi digipelaamisen tarvittavan laitteiston puuttumisen takia. Tämän lisäksi digipelaamista ja siihen liittyvää toimintaa kuten peliturnauksia järjestämällä mahdollistetaan osallistuminen niin toimintaa itsessään, kuin myös sen järjestämiseen. Toimintaa tehdään myös verkossa, jolloin se saavuttaa myös ne nuoret, joille osallistuminen nuorisotaloilla fyysisesti paikan päällä ei ole mahdollista, mutta jotka haluavat olla osa toimintaa. Tämä mahdollistaa siis myös heille osallistumisen mahdollisuuden edistäen heidän osallistumistansa nuorisotalon toiminnassa. Kuten aiemmin tietoperustassa mainittu, näin verkossa digitaalisesti ta-

pahtuvat toiminnot digipelaamisen ympärillä toimivat muiden palveluiden tukena. Pelitilat mahdollistavat siis samalla toiminnan paikan päällä nuorisotaloilla ja etänä verkkoyhteyden avulla. (THL 2023, 235; Pyykönen ym. 2022, 6–7.)

Haastattelujen pohjalta kävi myös vahvasti ilmi nuorisotyöntekijöiden kokemuksen siitä, miten nuoret, joilla on vahvaa teknistä osaamista pelien parissa, voivat toimia asiantuntijoina ja kokea itsensä tärkeiksi, mikä lisää heidän osallisuudentunteensa ja itsetuntoaan. Osallisuutta edistävässä asiakas työskentelyssä sosiaalialan ammattilaisen tulisi pystyä tunnistamaan ja arvioimaan asiakkaan osallisuuden tunnetta ja sen myötä osallisuuden toteutumista. Osallisuuden tunne tulisi osata tunnistaa, sillä vain se kuvastaa onko osallisuus toteutunut asiakkaan kohdalla. Oulun kaupungin nuorisotyöntekijät kokivat, että nuorten kanssa sekä nuorten itse järjestämä pelitoiminta on edistänyt heidän työpisteissään nuorisotyön asiakkaiden osallisuutta. Osallisuuden edistäminen etenkin nuoren elämänsä kehitysvaiheiden osalta vaatii työntekijältä myös rohkeutta antaa vastuuta nuorelle sekä luottamusta ja uskomista heidän osaamiseensa ja kykyihin, sillä osallisuus on myös aktiivista osallistumista ja oppimista, eikä vain avustavia tehtäviä ja kuulemista. (Era 2013, 109–110.)

Tutkimustulosten pohjalta kävi myös ilmi, että digipelaaminen antaa työntekijälle mahdollisuuden toimia nuorten kanssa ns. samalla tasolla ja vuorovaikutus nuorten kanssa voi helpottua pelaamisen aikana, kun tehdään yhdessä jotain muuta toimintaa pelkän keskustelun ohessa. Luontevat kohtaamiset ja kommunikointi mahdollistaa nuorisotyöntekijän luonnollisen ja luottamuksellisen vuorovaikutussuhteen muodostumista. Pelit voivat siis toimia turvallisena tilana nuorille puhua ohjaajien kanssa niin pelitiloissa kuin etänäkin, niiden asiakkaiden kanssa, joille toiminta ei olisi muuten mahdollista. Osallistavassa työskentelyssä ohjaajan roolissa toimivan tehtävä on eri tavoin luoda myönteistä ilmapiiriä ja täten vahvistaa ryhmän jäsenten luottamusta toisiinsa sekä työntekijään, kuten liittymällä peliin nuorten kanssa. Näiden onnistumisen myötä osallistuminen keskusteluun helpottuu ja ryhmän jäsenet saavat jaettua enemmän omia mielipiteitään ja näkemyksiään, jolloin ryhmän jäsenet jakavat tietoa ja voivat hyödyntää toistensa osaamista toiminnan suunnittelussa. Onnistuneen ryhmän ilmapiirin ja yksilöiden välisten suhteiden tukemisen myötä ryhmästä tulee siis yksilöitä suurempi ja tuotteliaampi kokonaisuus, kuin kollektiivinen toimija, joka toimii koko ryhmän tiedon ja mielipiteiden mukaisesti yhdessä. (Taipale & Sirola-Korhonen 2017, 6.)

Tutkimustulokset toivat myös esiin nuorisotyöntekijöiden kokemuksen siitä, miten digipelaamista tulisi laajentaa nuorisotyössä ja hyödyntää pelillistämistä yleisesti samanlaisessa kasvatuluontoisessa ympäristössä. Pelillistämällä tarkoitetaan pelien rakenteiden ja dynamiikkojen soveltamista uusiin ja normaalista pelaamisesta poikkeaviin tarkoituksiin. Pelillistämistä käytetään usein digitaalisissa oppiympäristöissä edistämään käyttäjän sitoutumista siihen ja lisäämään elämyksellisyyttä. (Kuuluvainen & Mustonen 2017, 15.)

Haastatteluihin osallistuneet nuorisotyöntekijät kuitenkin kokevat, että digipelaamisen hyötyjä ei vielä käytetä sen täydessä potentiaalissa, sillä sen soveltaminen nuorisotyössä on hyvin riippuvaista nuorisotiloissa työskentelevien työntekijöiden omasta digiosaamisestaan sekä yleensäkin heidän halukkuudestaan käyttää digipelaamista nuorisotyön yhtenä työkaluna. Tämä nousi esille yhtenä nuorisotyön pelillistämisen haasteena. Oulun kaupungin nuorisotyöntekijöille ei ole tarjottu

minkäänlaista koulutusta digitaalisen pelaamisen käyttöön nuorisotyössä, mikä rajoittaa digipelaamisen käytön tehokkuutta, sillä tällä hetkellä digipelaamisen hyödyntäminen riippuu paljolti nuorisotalon työntekijöiden osaamisesta ja kiinnostuksesta. Yleisesti nuorisotyössä kuitenkin nähdään eri leikkien ja pelien tärkeys nuorten kasvatuksen osalta ja varsinkin digipelaamisen tärkeys, sillä digitaaliset pelit ovat nykypäivänä iso osa nuorten elämää. Niinpä nuorisotyössä on hyvä ottaa huomioon digipelien vaikutuksen luoda myös yhteisöllisyyttä nuorten keskuudessa sekä tarjoaa nuorille pystyvyyttä järjestää omanlaista toimintaa esimerkiksi erilaisten pelitapahtumien muodossa, kuten peliturnaukset ja peliliigat. Nuoret voivat täten myös auttaa toisiaan peliasioissa ja luoda täten yhteisöllisyyttä. (Lauha 2014, 25.)

7 POHDINTA

Opinnäytetyömme tavoitteena oli saada tietoa Oulun nuorisotyöntekijöiltä, kuinka digipelaamista hyödynnetään osallisuuden tukemisessa nuorisotyössä. Mielestämme onnistuimme tavoitteessamme hyvin ja saimme haastateltavilta kokemusperäistä materiaalia teemahaastattelun avulla. Haastatteluissa nousi esiin etenkin, digipelaamisen hyödyntämisen käyttö on hyvin työntekijä kohtaista, siihen käytettävän resurssin puute ja kuinka sillä voidaan tavoittaa nuoria.

Teoriatiedon löytäminen oli vaikeaa, sillä digipelaamiseen liittyvää kirjallisuutta löytyi vähän ja se koski enimmäkseen peliriippuvuutta. Havaitsimme myös, että digipelaamista voisi tutkia myös positiivisten asioiden kautta enemmän. Haastattelujen sopiminen oli haastavaa, koska halukkaita haastateltavaksi oli vähän ja yhteisen ajan löytäminen opinnäytetyön tekemiseen oli myös haastavaa. Työskentelymme oli itsenäistä ja välillä kommunikointi ryhmässämme oli puutteellista. Mielikäintä opinnäytetyöntekimisessä oli haastattelujen läpikäyminen koska, saimme tietoa, kuinka digipelaamista käytetään työskentelyssä.

Käytimme opinnäytetyössämme haastattelumetodina teemahaastattelua. Haastattelimme kolmea nuorisotyöntekijää, jotka käyttävät digipelaamista työvälineenä työssään. Olisimme mieluummin halunneet muutaman haastateltavan lisää, mutta haastattelujen järjestäminen oli aikataulujen takia mahdotonta. Katsoimme kuitenkin tämän olevan riittävä otanta koska, haastatteluissa kävi ilmi, että toimintamallit ovat hyvin samantapaisia eri nuorisotaloista riippumatta ja saimme kerättyä merkittävää tietoa. Teemahaastattelu osoittautui hyväksi tavaksi kerätä kokemusperäistä tietoa.

Nuorten osallisuus digipelaamisessa ja nuorten saavuttaminen olivat vahvoina teemoina haastatteluissa. Nuorisotyöntekijöiden kokemukset digipelaamisesta ja nuorten saavuttaminen pelaamisen kautta näyttäytyivät tärkeinä tekijöinä osallisuuden tukemisessa. Näemmekin nuorisotyöntekijöiden kokemusten kautta digipelaamisen voivan lisätä yhteisöllisyyttä, osallisuutta ja sosiaalista kanssakäymistä. Jatkotutkimus ehdotuksena voisi ajatella tutkimusta siitä, kuinka digipelaamista voisi hyödyntää ja lisätä nuorisotyössä.

Opinnäytetyömme oli osa sosionomin (AMK) opintojamme Oulun ammattikorkeakoulussa. Opinnäytetyöstä saamamme tulokset toivat kokemusperäistä tietoa, kuinka digipelaamista käytetään osallisuuden tukemisessa. Opinnäytetyön avulla syvensimme omaa osaamista hyvästä tieteellisestä käytännöstä (HTK), tieteellisen käytännön vastuista, ihmisiin kohdistuvan tutkimuksen yleisiä periaatteista sekä eettisen ennakoarvioinnin lähtökohdista, tarpeellisuudesta ja ennakoarviointimenettelystä. (Arene. 2019.)

Tutkimusta tehdessä opimme eettistä osaamista noudattamalla eettisiä periaatteita. Opimme anonymisoimaan haastateltavat nuorisotyöntekijät ja nuorisotalot, joissa he työskentelevät, jotta heitä ei pysty tunnistamaan lopullisesta opinnäytetyöstämme. Oppimamme liittyy vahvasti eettiseen asiakastyön osaamiseen. Pidimme huolta, että kohtasimme nuorisotyöntekijät kunnioitettavasti ja

varmistimme, että tutkimukseen osallistujat tietävät heidän oikeuksistaan tutkimukseen osallistujina.

Opinnäytetyö prosessina on ollut vaativa ja aikaa vievä. Kuitenkin prosessi on ollut antoisa ja opinnäytetyön aihe oli meille henkilökohtaisesti kiinnostava. Olemme kunnioittaneet haastatteleviemme kokemuksia ja olemme mielestämme saavuttaneet opinnäytetyölle asettamamme tavoitteet. Saimme vastaukset tutkimuskysymyksiimme, kokemusta teemahaastatteluista ja kokemustietoa digipelaamisen hyödyntämisestä osallisuuden edistämiseen. Prosessi oli meille opettava projektityöskentelystä, kommunikaation tärkeydestä, laadullisen tutkimuksen tekemisestä, kuin myös kommunikaation tärkeydestä ja joustavasta yhteistyöstä. Opinnäytetyön tekeminen opetti hyödyllisiä työelämäntaitoja kuten kärsivällisyyttä, kommunikointitaitoja ja pitkäjänteisyyttä. Jatkotutkimus ehdotuksena voisi ajatella tutkimusta siitä, kuinka digipelaamista voisi hyödyntää ja lisätä nuorisotyössä.

LÄHTEET

Alho, Hannu, Aalto, Mauri, Castrén, Sari & Pajula, Mari 2022. Peliriippuvuus. Oppiportti. Duodecim. Hakupäivä 28.7.2023 <https://www.oppiportti.fi/opk04643>. Vaatii käyttöoikeuden.

Allianssi 2023. Hakupäivä 12.11.2023. <https://nuorisoala.fi/vaikuttaminen/nuorisotyö-ja-nuorten-hyvinvointi/>.

Arene 2019. Ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden eettiset periaatteet. Hakupäivä 6.3.2024. <https://www.arene.fi/wp-content/uploads/Raportit/2020/AMMATTIKORKEAKOULUJEN%20OPIN-NÄYTETÖIDEN%20EETTISET%20SUOSITUKSET%202020.pdf?t=1578480382>.

Era, Taina 2013. Osallisuus – oikeutta vai pakkoa? Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja 156/2013. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Hakupäivä 16.7.2023. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-830-280-6>.

Hirsjärvi, Sirkka & Hurme Helena 2008. Tutkimushaastattelu: teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.

Kinnunen, Jani, Mäyrä, Frans & Tuomela, Milla 2022. Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia. TRIM Research Reports 31. Tampere: Tampereen Yliopisto. Hakupäivä 28.7.2023. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3>

Kuuluvainen, Soila & Mustonen, Terhi, 2017. Digitaalinen viihdepelaaminen ja Digipeliriippuvuus: Katsaus pelaamisen eri ulottuvuuksiin. Helsinki: Sosiaalipedagogiikan säätiö. Hakupäivä 28.7.2023. <http://hdl.handle.net/10138/238085>.

Lauha, Heikki 2014. Nuorisotyö pelaa Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus. Hakupäivä 17.11.2024. https://www.verke.org/uploads/2021/01/784d8da4-nuorisotyö-pelaa_verke.pdf.

Mieli ry 2023. Peliriippuvuus hallitsee elämää. Hakupäivä 18.7.2023. <https://mieli.fi/mielenterveys-koetuksella/peliriippuvuus-hallitsee-elamaa/>.

Nuorisolaki 1285/2016. Hakupäivä 12.11.2023. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285>.

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2023. Nuorisotyö. Hakupäivä 20.10.2023. <https://okm.fi/nuorisotyö>.

Pyykönen, Anna-Maija, Lammintakanen, Johanna & Pehkonen, Aini 2022. Syrjiikö digitalisointi ihmisiä sosiaalipalveluissa? Kunnallisalan kehittämissäätiön julkaisu 50 2022. Hakupäivä 18.7.2023. https://kaks.fi/wp-content/uploads/2022/05/syrjiiko_digitalisointi_ihmisia_sosiaalipalveluissa.pdf.

SOAMK 2023. Sosiaalialan ammattikorkeakoulutuksen kompetenssit. Hakupäivä 10.9.2023. <https://www.sosiaalialanamkverkosto.fi/wp-content/uploads/2023/04/SOSIAALIALAN-AMMATTI-KORKEAKOULUTUKSEN-KOMPETENSSIT-2023.pdf>.

Taipale, Tanja & Sirola-Korhonen, Kristiina 2017. Osallistavat menetelmät Hakupäivä 10.7.2023. <https://www.ksl.fi/app/uploads/2022/01/Osallistavat-menetelmat-KSL-verkko.pdf>.

THL 2023. Osallisuuden edistäjän opas. Hakupäivä 18.7.2023. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-408-088-0>.

Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Uudistettu laitos. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Tutkimuseettinen Neuvottelukunta 2023. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Hakupäivä 6.3.2023 https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje_2023.pdf.

Vilikka, Hanna 2015. Tutki ja kehitä. 4. uudistettu painos. Jyväskylä: PS-kustannus.

Saatekirje haastatteluun osallistujille

LIITE 1

Hei nuorisotyöntekijä!

Olemme sosionomiopiskelijoita Oulun ammattikorkeakoulusta ja teemme opinnäytetyönä tutkimusta, kuinka digipelaamista voidaan hyödyntää osallisuuden tukemisessa. Tutkimuksen tarkoituksena on kuvailla, kuinka digipelaamista hyödynnetään Oulun kaupungin nuorisotyössä nuorten osallisuuden edistämiseksi. Tämän myötä nuorisotyöntekijät saivat lisää työkaluja ja menetelmiä digipelaamisen hyödyntämiseen asiakkaiden osallisuuden ja työntekijöiden digiosaamisen edistämiseen. Tarkoituksenamme on haastatella teiltä työntekijöitä, jotka ovat hyödyntäneet digipelaamista työssään teemoista kuten osallisuus ja digipelaamisen hyödyntäminen nuorisotyössä. Haastattelu kysymyksemme voisivat olla esimerkiksi:

Miten/miksi hyödynnät digipelaamista työssäsi?

Mitä uutta tai erilaista digipelaaminen mahdollistaa työssäsi muihin työkaluihin verrattuna?

Haastattelu raportoidaan niin, ettei kenenkään haastateltavan yksittäisiä vastauksia voi tunnistaa lopullisesta opinnäyte työstä. Haastattelut nauhoitetaan jatkokäsittelyä varten ja niitä käsittelevät vain opinnäytetyön tekijät. Nauhoittamalla varmistamme että, keskustelut saadaan kokonaan talleen, ja jatkokäsittelyn jälkeen nauhat tuhoetaan. Valmis Opinnäytetyö julkaistaan internetissä www.theseus.fi sivulla.

Halukkuutenne haastatteluun voitte ilmoittaa suoraan meille. Annamme myös mielellämme lisää tietoa tutkimuksestamme. Kiitämme jo etukäteen!

Ystävällisin terveisin,

Ville Kurvi

Joonatan Kansanaho

o0kuvi00@students.oamk.fi 0kajo02@students.oamk.fi

Arttu Rossi

o0roar00@students.oamk.fi

<https://www.oamk.fi/tietosuojainfo-kyselyohjelmis-tot/?id=178954f952035973537f0af71fc7e6c102406da2>