

Alexi Hämäläinen & Petra Koso

MEIKÄMEIKÄ-PELIN VAIKUTTAVUUS 5-LUOKKALAISILLE

Opinnäytetyö

Sosiaalialan koulutusohjelma

Sosionomi (AMK)

2024



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Tutkintonimike	Sosionomikoulutus
Tekijät	Alexi Hämäläinen, Petra Koso
Työn nimi	MeikäMeikä-pelin vaikuttavuus 5-luokkalaisille
Toimeksiantaja	PeliNikkarit Oy
Vuosi	2024
Sivut	76 sivua, liitteitä 2 sivua
Työn ohjaaja	Osku Kiri

TIIVISTELMÄ

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää, miten hyvin MeikäMeikäJunior-peli vaikuttaa 5-luokkalaisten itsetunnon vahvistumiseen ja ryhmädynamiikan kehittymiseen sekä miten se tuo esille keskustelun merkitystä. Tutkimuksen tarkoitus oli antaa pelin kehittäjille tietoa pelin toimivuudesta sekä havaita mahdollisia kehittämiskohteita. Tutkimuksessa pyrittiin vastamaan seuraaviin tutkimuskysymyksiin: millaisia positiivisia vaikutuksia 5-luokkalaiset kotkalaiset nuoret kokevat saavansa MeikäMeikä-pelin pelaamisesta, osallistaako Meikämeikä-peli 5-luokkalaisia ryhmädynamiikan näkökulmasta ja onko MeikäMeikä-pelin toimivuudessa jotain selkeää kehitettävää. Tutkimuksen idea on peräisin toimeksiantajalta.

Tutkimus suoritettiin kahdessa kotkalaisessa koulussa kahden eri luokan kanssa. Tutkimus oli monimenetelmällinen, eli se hyödynsi sekä kvantitatiivista eli määrällistä sekä kvalitatiivista eli laadullista tutkimusotetta. Menetelmänä tutkimuksessa käytettiin internetkyselyä ja osallistavaa havainnointia. Pelitilannetta havainnointiin, jonka jälkeen pelitilanteen lopussa jokainen pelaamassa ollut nuori täytti internetkyselyn. Näiden kahden eri menetelmän avulla saadut tiedot analysoitiin aluksi erikseen, ja lopuksi näitä tuloksia tarkasteltiin vertailemalla niitä keskenään. Tällä yritettiin saavuttaa mahdollisimman laaja vastaus tutkimuskysymyksiin.

Tutkimuksen tulokset olivat hyvin positiiviset. Pelikokemus oli valtaosalle tutkimukseen osallistuvista nuorista mieluista, ja he tunsivat saavansa jonkinlaista hyötyä pelin pelaamisesta. MeikäMeikä-pelin pelaaminen teki osalle nuorista puhumisen helpommaksi, pelin avulla he onnistuivat sanomaan jotain, mitä eivät olisi muuten ehkä saaneet sanottua, jonka lisäksi moni nuori tunsu ymmärtävänsä luokkakavereitaan nyt paremmin. Monella nuorella myös nousi esiin selkeä halu pelata peliä uudelleenkin. Ainoastaan yksi selkeä kehittämiskohte löytyi tutkimuksen aikana, joka liittyi pelin ulkoiseen suunnitteluun. Pelilaudan ja pelikorttien värien todettiin olevan epäselviä. Tulokset näkyivät selkeänä sekä kyselyn vastauksissa että pelitilanteesta tehdystä havainnoinnista. Tutkimuksen avulla onnistuttiin löytämään pelin positiivisia vaikutuksia sitä pelanneille nuorille sekä havaitsemaan mahdollisen kehityskohdan. Toimeksiantaja voi käyttää tätä tutkimusta pelin tulevaan jatkokehitykseen.

Asiasanat: itsetunto, keskustelu, lautapelit, nuoret, ryhmädynamiikka

Degree title	Bachelor of Social Services
Authors	Aleksi Hämäläinen, Petra Koso
Thesis title	Effects of MeikäMeikä game on 5 th graders
Commissioned by	PeliNikkarit Oy
Time	2024
Pages	76 pages, 2 pages of appendices
Supervisor	Osku Kiri

ABSTRACT

The objective of this thesis was to find out how well a game called MeikäMeikäJunior strengthens 5th graders' self-esteem and develops their group dynamics, as well as how it brings forward the importance of conversations. The purpose of this study was to give the developers of the game information about its functionality, as well as discover possible areas of improvement. The study aimed to answer the following research questions: what kinds of positive effects 5th graders from Kotka feel like they get from playing MeikäMeikä, does MeikäMeikä involve 5th graders from the perspective of group dynamics, and are there any clear areas of development in the functionality of MeikäMeikä. The idea for the study came from the commissioner.

The study was conducted in two different schools in Kotka with two different classes. The study was a multi-method study, which means it made use of both quantitative and qualitative research. The methods used were an internet survey and participatory observation. The playing situation was observed, after which every teenager who had participated filled in the internet survey. The information gathered with these two different methods was first analyzed separately, and finally the results were more closely reviewed by comparing them to each other. This was done in order to reach as comprehensive answers to our research questions as possible.

The results of the study were very positive. The gaming experience was pleasant to the majority of the teenagers who participated in the study, and they felt they got some sort of benefit from playing the game. Playing the MeikäMeikä-game made speaking easier for some of the teenagers, with the help of the game they felt like they managed to say something they otherwise might not have been able to say. In addition, many teenagers felt they understand their classmates better now. Many of the teenagers also showed a clear desire to play the game again. Only one clear area of improvement was discovered during the study, which had to do with the external design of the game. The colors of the board and the playing cards were unclear. The results were clearly seen in both the answers of the survey and the observation. The study helped to find positive effects of the game to the teenagers playing it, as well as identify a possible area of improvement. The commissioner can use this study for further possible development of the game.

Keywords: board games, conversation, group dynamics, self-esteem, teenagers

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	TOIMEKSIANTAJAN KUVAUS	7
3	OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITTEET	7
4	MEIKÄMEIKÄ-PELIT	9
5	KESKEISET KÄSITTEET	10
5.1	Pelit.....	11
5.2	Pelillisuus ja pelillistäminen.....	12
5.3	Itsetunto ja itsetuntemus.....	13
5.4	Ryhmädynamiikka	15
5.5	Keskustelun merkitys.....	17
6	MENETELMÄLLISET LÄHTÖKOHDAT.....	19
6.1	Tutkimusmenetelmät	19
6.2	Kyselylomakkeen laadinta	22
6.3	Aineiston kerääminen ja analyysi.....	26
7	HAVAINNOINTI JA ANALYYSI	28
7.1	Pelattavuus.....	37
7.2	Yleisiä huomioita.....	39
8	KYSELYN TULOKSET JA ANALYYSI.....	42
8.1	Positiivisia ja tärkeitä huomioita tuloksista.....	42
8.2	Yhden nuoren pelikokemus	48
8.3	Kahden nuoren pelikokemukset.....	52
8.4	Neljännän nuoren kokemus	58
8.5	Yleisiä pelikokemuksia.....	61
9	JOHTOPÄÄTÖKSET JA ARVIOINTI.....	65
9.1	Johtopäätökset	65
9.2	Eettisyyden ja luotettavuuden arviointi.....	68
10	YHTEENVETO	69

LÄHTEET.....71

KUVALUETTELO

LIITTEET

Liite 1. Kuvaluettelo

1 JOHDANTO

Päätimme tehdä opinnäytetyön yhdessä jo kauan ennen kuin aihe oli ajankohdainen, koska yhteistyömme aikaisemmissa koulutöissä oli ollut niin sujuvaa sekä mielenkiinnonkohteemme sosiaalialalla olivat linjassa. Tiesimme heti, että halusimme kohderyhmäksemme opinnäytetyöllemme nuoret, mutta muuten mietimme aihettamme pitkään. Toimeksiantajamme löysimme koulun toimeksiantajalistalta. Pistimme heille viestiä, josko heillä olisi tarjota meille mielekästä aihetta. Valitsimme toimeksiantajamme siksi, että toimeksiantajamme on pelejä sosiaalialalle tekevä yhtiö, ja me molemmat nautimme peleistä. Näemme myös niiden potentiaalisen hyödyn sosiaalialan työvälineenä. Toimeksiantaja vastasi, että haluaisivat meidän tekevän tutkimuksen heidän MeikäMeikä-nimisestä pelistään, ja tartuimme tarjoukseen heti.

Tutkimuksemme tapahtui kahdessa kotkalaisessa koulussa. Kummassakin pääsimme pelaamaan peliä yhden luokan kanssa, eli yhteensä tutkimusryhmämme oli kaksi kotkalaista viidennettä luokkaa eri kouluista. Nämä luokat jaettiin kahtia, jotta ryhmäkoko pysyi pelille sopivana. Tulemme tässä työssä käymään tätä prosessia tarkemmin läpi. Teimme tiedonkeräämisen kahdella eri tavalla, havainnoinnilla sekä digitaalisella kyselyllä. Näiden tuloksia tulemme työssämme käymään läpi sekä analysoimaan niitä, aluksi erikseen ja lopuksi yhdessä.

Tässä työssä tutustumme MeikäMeikä-peliin. Käymme läpi sen kehittäjiä, sitä pelinä sekä sen tarkoituksia. Syvennymme myös tärkeisiin käsitteisiin, jotka liittyvät opinnäytetyöhömme sekä valitsemiimme tiedonkeruumenetelmiin. Tutkimuksellamme käymme läpi Meikämeikä-peliä sosiaalialan näkökulmasta, joka on se näkökulma, minkä kautta suoritamme tutkimusaineistomme analyysin. Tutkimme sitä, miten hyvin peli toimii sille tarkoitettussa käyttötarkoituksessa, joihin myös tutkimuskysymyksemme viittaavat. Tätä tarkastellaan sekä meidän ammatillisesta että nuorten näkökulmasta, joiden mielipiteellä on huomattava painoarvo.

2 TOIMEKSIANTAJAN KUVAUS

Toimeksiantajamme on mikkeliäinen PeliNikkarit-niminen vuonna 2019 perustettu yhtiö, jonka ovat perustaneet kaksi naista nimeltä Tinna Haapiainen ja Susanna Sillanpää. Firma pyörii ainoastaan näiden kahden naisen voimin, eli muita työntekijöitä ei ole. Molemmilla heillä on huomattavaa kokemusta lasten ja nuorten kanssa työskentelystä sekä paljon sote-alan koulutustaustaa. PeliNikkareiden tavoitteena on valmistaa pelejä, joita käytetään tunne- ja empatiataitojen vahvistamiseen ratkaisu- ja voimavarakeskeisen työotteen avulla. PeliNikkareiden tuottamia pelisarjoja ovat MeikäMeikä-pelit sekä Suunta-sarja. Molemmista pelisarjoista löytyy pelejä eri ikäryhmille sekä eri elämäntilanteisiin. (Ei vain pelejä, vaan kokemus yhteydestä s.a; Pelinikkari s.a.)

Susanna Sillanpäällä ja Tiina Haapiaisella on molemmilla paljon alalle sopivaa koulutustaustaa. Sillanpää on ylemmän ammattikorkeatutkinnon suorittanut sosionomi, työnohjaaja, kiintymyssuhdeterapeutti, Kiikku-vauvaperheohjaaja sekä nuorisotyönohjaaja. Haapiainen taas on ammattikorkeakoulusta valmistunut yhteisöpedagogi sekä nuorten psyykinen valmentaja. Yhdessä he halusivat luoda pelejä, jotka vastaavat heillä arjen työtilanteista tulleisiin haasteisiin ja vahvistaisivat asiakkaittensa kykyä puhua itsestään ja heille tärkeistä asioista. Pelit kehitetään ekologisia arvoja kunnioittaen firman kotipaikkakunnalla Mikkeliissä, jolloin niitä ei tarvitse kuljettaa ulkomailta. Tämän lisäksi pelin tekoprosessia voi tarkkailla paremmin, jotta hukkamateriaalilta säästytään. Pelien pohjimmainen tarkoitus on tukea yhteistä hyvää. (Ei vain pelejä, vaan kokemus yhteydestä s.a; PeliNikkareiden toiminnan vastuullisuus 2023.)

3 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITTEET

Opinnäytetyömme tarkoituksena oli toimeksiantajan pyynnön mukaisesti tutkia MeikäMeikä-pelin vaikuttavuutta kokoamalla ryhmä 5-luokkalaisista nuorista ja tekemällä kyselylomake, jossa tutkittaisiin ryhmädynamiikan kehittymistä, itsetunnon ja itsetuntemuksen vahvistumista sekä keskustelun merkitystä nuorten kesken. Suunnittelimme tutkimuksemme niin, että kävimme kahdessa eri kotikalaisessa koulussa pelaamassa MeikäMeikä-peliä 5-luokkalaisten kanssa tekemässä tutkimusta siitä, toimiiko peli sille tarkoitetulla tavalla. Keskityimme siihen, miten pelin pelaaminen vaikuttaa nuorten ryhmädynamiikan kehittymi-

seen sekä itsetunnon ja itsetuntemuksen vahvistumiseen. Lisäksi vielä tutkimme keskustelun merkitystä nuorten keskuudessa.

Opinnäytetyössämme on kolme keskeistä tutkimuskysymystä, jotka ovat seuraavanlaiset:

1. Millaisia positiivisia vaikutuksia 5-luokkalaiset kotkalaiset nuoret kokevat saavansa MeikäMeikä-pelin pelaamisesta?
2. Osallistaako Meikämeikä-peli 5-luokkalaisia ryhmädynamiikan näkökulmasta?
3. Onko MeikäMeikä-pelin toimivuudessa jotain selkeää kehitettävää?

Keskeisin tavoitteemme opinnäytetyössämme on vastata näihin kolmeen kysymykseen.

Kohderyhmänämme toimi 5-luokkalaiset nuoret. Kiuru (2023) kuvaa nuoruuden olevan lapsuuden ja aikuisuuden välillä oleva aika, eräänlainen siirtymävaihe, jolloin ihminen tutkiskelee ja rakentaa itseään yksilönä. Nuoruuden rajat saatetaan määritellä murrosiän alkamisen mukaan, mutta niitä voidaan tarkemmin määritellä biologisen ja sosiaalisen kypsyiden sekä juridisen täysikäisyyden kautta. Nuoruus ei kuitenkaan ole mikään yhtenäinen jakso, sillä kaikki nuoret eivät kehity samaa tahtia, eikä nuoren kehitys kaikilla elämän osa-alueilla etene samaa vauhtia. (Kiuru 2023, Nuoruus.)

Suunnitelma oli alusta asti seurata 5-luokkalaisten nuorten pelitilannetta MeikäMeikä-lautapelin parissa ja tehdä pelitilanteesta havainnointia. Nuoret myös vastaisivat pelitilanteen päätyttyä etukäteen tekemäämme kyselyyn. Kyselyllä varmistettiin sitä, ettei tiedonkeruumme jäisi pelkästään omien havaintojemme varaan, vaan saisimme kyselyn avulla myös nuorten omat mielipiteet selville. Nämä eri menetelmillä kerätyt aineistot koottaisiin yhteen, ja niiden perusteella tutkittaisiin, kuinka hyvin MeikäMeikä-peli palvelee sitä tarkoitusta, jota varten se on luotu. Analyysissämme on siis tärkeää syventyä siihen, millä tavoin MeikäMeikä-pelin pelaaminen vaikuttaa sitä pelaaviin nuoriin, vai vaikuttaako mitenkään. Toimeksiantaja voisi sitten käyttää tutkimustamme pelin jatkokehitykseen, jotta siitä tulisi mahdollisimman hyvä työkalu ammatillisessa työskentelyssä.

4 MEIKÄMEIKÄ-PELIT

MeikäMeikä on PeliNikkarien toinen pelisarja, jonka tarkoitus on vahvistaa vuorovaikutus- ja empatiataitoja ratkaisu- ja voimavarakeskeisten työotteiden kautta. Peliä pelaamalla pelaajan on tarkoitus pystyä helpommin puhumaan esimerkiksi omista tunteistaan, toiveistaan ja tulevaisuuden haaveistaan. Idea peliin syntyi jo 2000-luvun alussa, kun pelinkehittäjät yrittivät keksiä tapaa saada nuoret keskustelemaan omaan elämäänsä liittyvistä asioista. Vaikka idea peliin pohjautui nuoriin, on pelistä kehitetty eri versioita kaikille ikäryhmille. Pelistä löytyy myös tarkentavia teemoja, jos pelin käyttäjä haluaa hyödyntää sitä johonkin tiettyyn aiheeseen. Peli on kehitetty ammattilaisten sekä kohderyhmän yhteistyönä, ja sitä on testattu erilaisissa ammattilaisten ohjauksissa tilanteissa. (Ei vain pelejä, vaan kokemus yhteydestä s.a.; MeikäMeikä-esite s.a., 1; MeikäMeikä-peliperhe s.a.)

MeikäMeikä-pelistä löytyy ikäryhmien mukaan eri versioita. MeikäMeikäMini on 6–9-vuotiaille suunnattu, MeikäMeikäJunior 9–12-vuotiaille, MeikäMeikä-Nuori 12–17-vuotiaille, MeikäMeikäAikuinen n. 18 v ylöspäin ja MeikäMeikä-Seniori senioreille. Sen lisäksi MeikäMeikä on käännetty viidelle eri kielelle, jotka ovat ruotsi, englanti, saksa, helpotettu saame ja pohjoissaame. MeikäMeikä-nuorta sekä MeikäMeikä-aikuista varten on myös kehitetty täydentäviä teempakkoja, jotka ovat MeikäMeikäSeurustele, MeikäMeikäSekstailee, MeikäMeikäPartiossa ja MeikäMeikäOpiskelee. (MeikäMeikä-peliperhe s.a.) MeikäMeikä'n yksi hyvin oleellinen ominaisuus kuitenkin on se, että kaikki eri versiot käyttävät samaa pelilautaa, ainoastaan korttipakka vaihtelee (PeliNikkareiden toiminnan vastuullisuus 2023). Opinnäytetyömme testiryhmänä toimivat 5-luokkalaiset, joten testasimme MeikäMeikäJunioria, 9–12-vuotiaille tarkoitettua versiota.

MeikäMeikä on lautapeli, johon kuuluu olennaisesti lauta, kaksi arpakuutiota, pelinappuloita maksimissaan kuudelle pelaajalle sekä kysymyskortit. Nopat ja pelinappulat tulee tosin ostaa erikseen. Peli toimii käytännössä kuin mikä tahansa muukin lautapeli: pelaajat kiertävät lautaa ympäri arpanopan antamien numeroiden mukaisesti aina omalla vuorollaan. Kun pelaaja pääsee ruutuun, hän katsoo minkä värinen se on, ja nostaa pakasta kortin. Korteissa on jokaista laudan ruutua vastaava väri, joten pelaaja etsii kortista oman ruutunsa

värin ja lukee siinä olevan kysymyksen. Nämä kysymyskortit ovat pelin ydin. Korttien kysymykset jakautuvat kuuteen eri aihepiiriin, jotka ovat ”ajatuksiani tulevaisuudesta”, ”#some”, ”fiiliksiä eri tilanteissa”, ”jatka lausetta”, ”mun mielestä” sekä ”asioita joista pidän”. Ajatuksiani tulevaisuudesta -kysymykset nimensä mukaisesti ohjaavat pelaajan pohtimaan omaa tulevaisuuttaan ja siihen liittyviä suunnitelmia. #Some-kysymyksissä käsitellään nykypäivään sopivasti somemaailmaan liittyviä asioita. Fiiliksiä eri tilanteissa -kysymyksien kohdalla kuvaillaan omia tunteita eri tilanteissa. Jatka lausetta -kysymykset sisältävät lauseen alun, jonka pelaajan tulee jatkaa itselleen sopivalla tavalla loppuun. Mun mielestä -kysymykset laittavat pelaajan kertomaan mielipiteensä eri asioista. Ja lopuksi asioista joista pidän -kysymykset antavat pelaajan jakaa mieltymyksen kohteitaan muille. Näiden lisäksi pelissä on laudan joka kullmassa erikoisruudut, joiden kohdalla pelaaja joko pääsee antamaan tai vastaanottamaan positiivista palautetta. (MeikäMeikä-esite s.a., 2.)



Kuva 1. Pelilauta (MeikäMeikä-paketti... s.a.) Kuva 2. Pelikortit (MeikäMeikä Junior s.a.)

Ylempänä näemme esimerkkikuvat sekä pelilaudasta että kysymyskorteista. Ensimmäisessä kuvassa on pelitilanne, jossa nappulat ovat laudalla, noppia on heitetty ja pakasta nostetaan kortti, josta luetaan oman pelinappulan alla olevan värin määrittelemä kysymys. Toisessa kuvassa näemme esimerkin kysymyskortista, jossa näkyy eri kysymysteemat.

5 KESKEISET KÄSITTEET

Opinnäytetyömme kannalta keskeisiä käsitteitä ovat ryhmädynamiikka, itsetunto ja itsetuntemus. Tämän lisäksi koemme tärkeäksi avata nuorten keskinäisen keskustelun merkitystä. Myös hyvin keskeisessä roolissa opinnäytetyössämme kulkevat termit pelit, lautapelit, pelillisuus ja pelillistäminen.

5.1 Pelit

Pelit ja leikkiminen ovat toisiaan hyvin lähellä olevia käsitteitä, mutta minkä katsotaan erottavan pelit leikistä, on pelien pysyvät säännöt ja selkeä tavoitteellinen toiminta (Laakso ym. 2021, 3). Pelaaminen on osa inhimillistä ja universaalialia kokemusmaailmaa, sillä jokaisessa kulttuurissa pelataan iästä tai sukupuoliosta riippumatta. Kun digitaaliset pelit ovat yleistyneet, ovat monet perinteiset pelit saatavilla myös digitaalisessa muodossa. Tästä huolimatta lautapelit ovat säilyttäneet suosituksen aseman pelaamisen muotona, joka kerää pelaajat saman pöydän äärelle. (Heljakka 2010, 23.)

Jotta peliä voi kutsua lautapeliksi, pitää siinä olla kolme olennaista asiaa: säännöt, pelilauta ja pelinappulat. Pelin säännöt voivat olla hyvin monimutkaisia, ja useissa lautapeleissä nappuloiden mahdolliset liikkeet voivat olla sidonnaisia muihin nappuloihin sekä niiden positioon pelilaudalla. Yleensä kuitenkin kasvatuksellisessa työssä sekä terapiatyökaluna käytettävät lautapelit ovat yksinkertaisempia, eivätkä vaadi pitkän ohjevihkosien opiskelua. (Gobet, Voogt & Retschitzki 2004, 2–4.)

Kumlander (2020) kuitenkin kuvaa lautapelin käsitteen tyhjentävän määrittelyn olevan hyvin vaikeaa, koska nykyään monet lautapeleiksi mielletyt ja sellaisena myydyt pelit eivät sisällä pelilautaa tai pelilauta rakentuu pelin edetessä. Tämän lisäksi Kumlander (2020) nostaa esiin seikan, että termejä lautapeli ja seurapeli ei tule virheellisesti pitää toistensa synonyymeina. Hänen mukaansa on olemassa lautapelejä, jotka ovat luokiteltavissa seurapeleiksi, mutta toisaalta on olemassa kokonainen joukko seurapelejä, jotka eivät ole lautapelejä, esimerkiksi pantomiimi. Näin ollen tarkkaan rajatun ja määritellyn joukon sijaan lautapelit muodostavat joukon, jonka yksilöillä on lukuisia päällekkäisiä yhteisiä ominaisuuksia.

Pelien käyttö opetusmateriaalina on viime vuosina kerännyt enemmän suosiota. Niiden potentiaali muutenkin kuin vapaa-ajan viihteenä on huomattu, ja niitä on alettu hyödyntää sekä kouluissa että sosiaalialalla yleisesti. (Koskinen, Kangas & Krokfors 2014, 23–27.) Opetuksen näkökulmasta pelien suuret edut

ovat niiden mahdollisuudet autenttiseen, sitovaan ja interaktiiviseen oppimiskokemukseen. Tämän lisäksi on meriittiä käyttää pelejä niin kutsuttuina hyötypeleinä, eli vapaa-ajan ulkopuolella opetus- tai kuntoutusvälineenä. Pelien käyttö ottaa huomioon lapsen tai nuoren oman maailman, ja rajoja rikkoen astuu lähemmäs sitä maailmaa pois koulu- tai kuntoutusympäristöstä. Tätä kautta lapsen tai nuoren on helpompi päästä toimintaan sisälle ja oppia heille tuttuun tapaan, eli pelin tai leikin kautta. (Vesterinen & Mylläri 2014, 56–57.)

Pelit voivat olla mielenterveystyössä todella hyödyllinen työväline. Pelien yksi perusidea on olla pelaajalleen miellyttävä kokemus, joka tekee niiden kautta oppimisen tehokkaammaksi. Varsinkin, kun ne aikaisemmin mainitun mukaan tehdään yksinkertaisemmiksi, jolloin peli ei ole liian vaikea ja saattaa rakentua jo aikaisempaan tietoon pelaamisesta. Tällaisten oppimis- ja kuntoutuspelien kautta pelaaja voi saada tukea monenlaisiin asioihin, kuten tavan saada ja antaa palautetta, harjoittaa kielellisiä taitoja, moraalisia teemoja tai tieteellistä päättelyä sekä harjoitella tunteiden tunnistamista ja säätelyä. (Koskinen, Kangas & Krokfors 2014, 27; Laakso ym. 2021, 3, 6.)

5.2 Pelillisuus ja pelillistäminen

Pelillistämisen erona hyötypeleihin on se, että pelillistämässä varsinaista peliä ei ole, vaan jostain tehtävästä tehdään pelin kaltainen esimerkiksi kilpailullisuudella, palkinnoilla, tavoitteilla tai haasteilla (Puolakka 2019, 150). Pelillistämässä on oleellista saada pelaajissa aikaan tiettyä käytöstä ja tästä syystä se vaatii syvällistä ymmärtämistä psykologiasta ja käyttäytymisestä. Keskeistä pelaamisessa on itse toiminta, siitä nauttiminen sekä siihen sitoutuminen, ja nämä ovat osa-alueita, joita pelillistämässä pyritään sisällyttämään erilaisiin peleihin liittymättömiin palveluihin. (Haka 2021, 3.)

Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos on luetellut HYTE-toimintamallissa (2021) useita pelillisyyden tuottamia hyötyjä asiakkaille. Asiakastyössä pelillisuus rentouttaa ja peliin heittäytyminen tuo iloa. Pelillisuus menetelmänä auttaa osallistumaan ja voi luoda ohjaustyötä helpottavan konkreettisen rakenteen. Esimerkiksi jos pelin tapaan jokaisella osallistujalla on oma vuoronsa osallistua, mahdollistaa tämä myös hiljaisen ja ujomman ihmisen osallistumisen. (Kukkonen ym. 2021, 8.) Pelillisuus auttaa myös virittämään ja syventämään keskusteluja.

Pelillisyyden kautta voi nousta puheeksi paljon erilaisia puheenaiheita ja teemoja, joita ei tavallisessa vuorovaikutuksessa tai asiakastapaamisella tulisi välttämättä otettua käsittelyyn. Pelillisuus voi toimia keinona etäännyttämään asioita omasta itsestä, mikä auttaa tarkastelemaan omaa elämältä ulkopuolelta ja mahdollisten ratkaisujen löytämisen. Pelillisuus voi myös mahdollistaa itsensä ilmaisun muilla keinoin kuin puhumalla. (Hytti & Kähkönen 2019, 5.)

Pelillisuus ryhmissä luo yhteisöllisyyttä ja positiivisia yhdessä olon kokemuksia. Pelaamisen kautta ryhmäläisten kesken syntyy spontaaneja ryhmäytymistä ja pelin tuoma mahdollinen jännitys tuo ihmisiä yhteen. Tämän kaltainen yhteisöllisyyden ja positiivisen yhdessä olon kokemusten lisääntyminen on erityisen hyödyllistä esimerkiksi vertaistuellisissa ryhmissä ja helpottaa keskustelun ja luottamuksen syntymisessä. (Kukkonen ym. 2021, 8.) Pelillisuus auttaa myös rennon ja turvallisen ilmapiirin muodostumisessa. Osallistumista helpottaa se, että jos ei halua pelata niin on mahdollista myös seurata pelaamista ja olla näin mukana toiminnassa. (Hytti & Kähkönen 2019, 4.)

Pelillisyyttä hyödyntävä työskentely voi esimerkiksi auttaa hahmottamaan omia unelmia sekä näkemään omia kiinnostuksenkohteita ja vahvuuksia (Hytti & Kähkönen 2019, 4). Tutkimusten mukaan pelillisyydellä voidaan vaikuttaa ihmisen asenteisiin, motivaatioon ja tyytyväisyyteen, koska pelillisyyden avulla päästään kokemaan asioihin syventymistä, onnistumisia, yhteistyötä ja hallintaa. Tämän lisäksi luova toiminta lisää tutkitusti hyvinvointia ja leikillisuus on liitetty tutkimuksissa muun muassa luovaan ongelmanratkaisuun, myönteisten ystävyys-suhteiden syntymiseen sekä masennuksesta ja ahdistuksesta toipumiseen. (Kukkonen ym. 2021, 8.)

5.3 Itsetunto ja itsetuntemus

Itsetunto on psykologian vanhimpia käsitteitä, ja se määritellään yleensä olevan subjektiivinen itseään tutkiskeleva ja määrittelevä aspekti ihmisessä. Se on yksi ihmisen tärkeistä perustarpeista. Itsetunto on osa ihmisen minäkuva, joka kuvastaa ja määrittelee sitä, millaisena ihminen itsensä näkee sekä mihin hän kykenee itse pystyvänsä. Lyhyesti sanottuna itsetunto tarkoittaa sitä, kuinka positiivisessa valossa ihminen itsensä näkee ja määrittää. Ihminen,

jolla on hyvä itsetunto kuvaa itseään myönteisesti siitä huolimatta, että tunnistaa ja myöntää omat puutteensa. Hyvän itsetunnon edellytyksenä on ihmisen arvostus, luottamus ja kunnioitus itseään kohtaan. (Cameron, MacGregor & Kwang 2013, 145; Salmimies & Ruutu 2023; Trzensniewski 2023, 60; Zeigler-Hill 2013, 5.) Itsetunto ei ole välttämättä objektiivisesti se oikea määritelmä ihmisestä kokonaisuutena, vaan ainoastaan henkilön oma ajatus itsestään. Se ei siis välttämättä vastaa todellisuutta, oli se sitten positiivinen tai negatiivinen. (Zeigler-Hill 2013, 2.)

Itsetuntemuksella tarkoitetaan ihmisen kykyä tunnistaa omia persoonallisuuden piirteitään, käyttäytymistottumuksia sekä hyviä ja huonoja puolia itsessään. Itsetuntemus on myös tietoisuutta omista voimavaroista, tunnetiloista ja mieltymyksistä. Näin ollen mitä tietoisempi ihminen on itsestään, sitä helpompi on tehdä valintoja, jotka ovat hyväksi itselle ja toisille. (Salmimies & Ruutu 2023.)

Huonon itsetunnon omaavia ihmisiä on maailmassa paljon, ja se vaikuttaa heihin merkittävästi. Matalan itsetunnon omaavat ihmiset eivät kykene arvostamaan itseään, vaikka ulkopuolelta tuleva palaute olisi kuinka positiivista. Matala itsetunto saattaa aiheuttaa sen, että pienetkin haasteet tuntuvat mahdottomilta, eikä ihminen tunne pystyvänsä enää mihinkään, kun hän uskoo olevansa niin huono. Tämä voi johtaa siihen, ettei ihminen välttämättä edes yritä enää mitään. Itsetunto kehittyy ihmisen koko elämän ajan, mutta varsinkin lapsuuden kokemuksilla on vaikuttava merkitys itsetuntoon. Usein varhaislapsuudessa itsetunto on korkealla, kun taas nuorisoikää kohden se saattaa madaltua. Monilla lapsilla ja nuorilla onkin matala itsetunto. Kouluikäisillä nuorilla matala itsetunto voi vaikuttaa nopeastikin koulunkäyntiin. Jos nuorella on aikaisemmin kuvailtu tilanne, ettei hän tunne olevansa tarpeeksi hyvä onnistuakseen missään, voi hänelle olla mahdotonta pärjätä koulussa. Matala itsetunto vaikuttaa herkästi myös ihmissuhteisiin, jolloin nuori voi tuntea olevansa vähempiarvoinen kuin läheisensä tai puskea muita pois. Tiivistettynä voi siis sanoa, että matala itsetunto herkästi johtaa nuoren tilanteeseen, jossa itseään suojellakseen hän vetäytyy itseensä, ei uskalla yrittää mitään eikä luota itseensä lainkaan. (Collins 2009, 1; Park & Crocker 2013, 49–55; Trzensniewski, Donnelan & Robins 2013, 61, 65–66; Zeigler-Hill 2013, 2–3.)

Itsetunnon nostattaminen on hyvin tärkeää, jotta ihminen voi olla tyytyväinen itseensä, ja jotta hän uskaltaa kohdata elämässä eteen tulevia haasteita ja pärjätä itsenäisesti elämässään. Itsetunnon nostattaminen on kuitenkin haastavaa, varsinkin, jos se on laskenut jo kovin matalaksi. Tärkeää on yrittää auttaa matalan itsetunnon omaavaa nuorta näkemään itsensä positiivisemmassa valossa ja antaa hänelle voimaannuttavia kokemuksia. Nuoren itsetunto muokkautuu paljonkin sen mukaan mitä muut hänet näkevät ja mitä hänelle sanotaan. Aitojen kehujen antaminen, nuoren mielipiteiden kuuleminen ja niistä kiinnostuminen, kiitoksen antaminen nuoren tehdessä oikein, uuden kokeilemiseen kannustaminen ja päätösten syiden selittäminen ovat kaikki muutamia keinoja, jolla nuorelle voi antaa voimaannuttavia kokemuksia ja näin kasvattaa hänen itsetuntoaan. Kun nuorta arvostaa, hän voi alkaa arvostamaan itseään. (Collins 2009, 2–4.)

Kun ihmisellä on korkea itsetunto, hän uskoo itseensä ja omaan arvoonsa muiden ihmisten mielipiteistä riippumatta. Tällä ei tarkoiteta, että korkean itsetunnon omaava ihminen ajattelisi olevansa täydellinen tai muita tärkeämpi tai parempi, vaan hän ymmärtää omat heikkoutensa ja puutteensa, mutta arvostaa itseään ihmisenä niistä huolimatta. Korkean itsetunnon omaavat ihmiset uskaltavat ottaa riskejä, tavoitellen positiivista lopputulosta, mutta kestävät sen, jos riskinotto kostautuu. (Park & Crocker 2013, 48; Trzesniewski, Donnellan & Robins 2013, 60–61.) Itsetuntoa on tutkittu paljon ja pitkään, ja yksi selkeä päätelmä tutkimusten perusteella on se, että hyvä itsetunto usein kulkee käsi kädessä hyvän elämänlaadun kanssa, joten korkea itsetunto on ehdottomasti tavoiteltava asia (Pyszczynski & Kesbir 2013; 131).

5.4 Ryhmädynamiikka

Ryhmädynamiikka on sosiaalipsykologian tutkimusalue, joka tarkoittaa muutoksia ryhmän sisäisissä suhdejärjestelmissä ja ryhmätilanteissa. Ryhmätilanteissa ryhmä on jatkuvassa muutoksessa ja kaikki osallistujat vaikuttavat osaltaan ryhmään, mikä johtuu osallistujien henkilökohtaisista, muuttuvista elämäntiloista ja ryhmätilanteessa tapahtuvista sosiaalisista tilanteista. (Huttunen & Pirilä 2020, 10.) Ryhmädynamiikan perustana on se, että ryhmä on aina enemmän kuin yksilöidensä summa ja jokaisessa ryhmässä muodostuu oma dynamiikkansa, joka syntyy ryhmän jäsenten välisestä kommunikaatiosta ja

vuorovaikutuksesta. (Öystilä 2000, 30). Ryhmässä tapahtuva vuorovaikutus koostuu tiedon jakamisesta ja vaihtamisesta, tavoitteiden asettamista ja saavuttamista koskevasta positiivisesta ja negatiivisesta motivaatiosta sekä käyttäytymisen ohjailusta ja emootioiden vaihtamisesta (Ahokas 2014, 192).

Niin kuin edellä mainittiin, ryhmään liittyy oleellisesti tasapainoilu erilaisten tavoitteiden ja tarpeiden välillä. Nämä tarpeet ja tavoitteet kuitenkin väistämättä muuttuvat, kun tavoitteita saavutetaan ja tarpeet tyydytetään, mistä seuraa tarve asettaa uusia tavoitteita. Nämä jatkuvat muutokset ja miten niihin suhtaudutaan luovat ryhmädynamiikan. Näin ollen ryhmädynamiikka eli toisin sanoen ryhmän kehittyminen ja ryhmäprosessit kulkevat vahvasti käsi kädessä. (Rovio & Lintunen 2009, 89–90.)

Ryhmädynamiikkaan vaikuttavat useat tekijät, kuten ryhmän koko, kiinteys, tavoitteet, monimuotoisuus, yhtenäisyys, jäsenten ikä ja tilannetekijät (Koppakala 2011, 36). Ryhmän koko vaikuttaa ryhmäkäyttäytymiseen ja sen yksittäisiin toimintoihin monin eri tavoin. Ryhmän tehtävän laadusta riippuen pienemmät ryhmät (3–8 jäsentä) saavat yleensä tehtävänsä suoritettua nopeammin loppuun verrattuna isompiin ryhmiin (12 tai useampi). Koko on myös tärkeä tekijä ihmissuhteiden ja yksilöjäsenten välisen viestinnän kannalta, koska ryhmän jäsenten määrän kasvaessa yksilöiden ja osaryhmien suhteiden määrä lisääntyy merkittävästi. Esimerkiksi kolmen henkilön ryhmässä suhteiden määrä on kuusi (kolme erilaista paria ja kaksi yhtä vastaan -yhdistelmiä kolme), ja nelihenkinen ryhmän suhteiden määrä nousee jo kahteenkymmeneenviiteen ja niin edelleen. (Pennington 2005, 79–80.)

Ryhmädynamiikkaan liittyy myös oleellisesti ryhmän kiinteys eli koheesio. Ryhmän koheesiolla kuvataan sitä, miten paljon ryhmän jäsenet tuntevat vetoa toisiinsa ja näin sitovat heitä ryhmään. Jokaisessa ryhmässä on siis oltava tietty koheesio taso, jotta ryhmä pysyisi kasassa ja pystyy toimimaan yhdessä. Näin ollen koheesio puuttuessa täysin, ryhmä ei pysty suorittamaan tehtäväänsä ja ryhmä hajoaa. Koheesio syntymiseen vaikuttavat muun muassa mahdollisuus vuorovaikutukseen jäsenten kanssa, yhteisten tavoitteiden saama kannatus, ryhmän vetovoima ja pieni koko. (Pennington 2005, 83.) Ryhmän kiinteyttä on myös mahdollista edistää. Esimerkiksi vasta alkavan ryhmän kohdalla on tärkeää kiinnittää huomiota turvallisuuden luomiseen ja

tehtävän selkiyttämiseen. Turvallisen ympäristön luominen on tärkeää, koska tällöin ryhmän jäsenen on mahdollista kertoa mielipiteensä ilman pelkoa tulla vähättelyn tai pilkan kohteeksi. Tämän myötä jäsenen on mahdollista sitoutua paremmin ryhmän toimintaan ja antaa oma luovuutensa ryhmän käyttöön. (Rovio 2009, 174–175.)

5.5 Keskustelun merkitys

Keskustelu on sosiaalisen vuorovaikutuksen perusmuoto. Keskustelussa vuorovaikutteisuus näkyy osallistujien välisessä puheen ja kuuntelun vuorotte- lussa sekä siihen liittyvien sanattomien viestien, kuten ilmeiden ja eleiden väli- tyksellä. Näin ollen keskustelu perustuu merkityksellisten viestien välittämi- seen, johon osallistuja odottaa toisten vastaavan. (Kauppila 2005, 178.) Kes- kustelun voidaan katsoa olevan julkilausumattomien sääntöjen ohjaamaa ih- misten välistä toimintaa. Ihmiset sisäistävät keskusteluun liittyvät vuorovaikut- teisuuden säännöt hyvin varhain, kuten esimerkiksi miten tervehdyksiin ja ky- symyksiin vastataan. Tästä syystä osaamme useimmiten ottaa nämä säännöt huomioon, sen kummemmin asiaa miettimättä tai pysähtymättä. (Kauppila 2005, 178; Salo 2008, 69.)

Vaikka keskusteluun liittyvät käytänteet hallitaan yleensä rutiinin omaisesti, tämä vaatii siihen osallistujalta monenlaista sosiaalista pystyvyyttä, tarkkaa- vaisuutta ja hoksaamista (Salo 2008, 69). Kauppila (2005, 179) on kirjoittanut kirjassaan Vuorovaikutus- ja sosiaaliset taidot, että keskustelu on eräänlainen systeeminen tapa toimia vuorovaikutuksessa toisten kanssa ja on maininnut viisi keskustelulle yleistä tehtävää tai tavoitetta: 1. Keskustelulla pyritään saa- maan toinen tekemään jotakin. 2. Keskustelulla pyritään vaikuttamaan toisen päätöksiin. 3. Keskustelussa välitetään informaatiota. 4. Keskustelussa luo- daan uusia käsitteellisiä elementtejä keskinäiseen tietoisuuteen. 5. Keskuste- lussa vaikutetaan toisen asenteisiin.

Ihmisen eleet ja ilmeet vaikuttavat myös keskustelun etenemiseen. Tällöin kyse on sanattomasta eli nonverbaalisesta vuorovaikutuksesta. Niin kuin ihmi- nen oppii tunnistamaan toimintamalleja sosiaalisissa tilanteissa, ihminen oppii myös hyvin varhain tunnistamaan ilmeitä ja eleitä. Toisen ilmeistä voimme esi- merkiksi päätellä onko hän iloinen tai vihainen. (Kauppila 2005, 33.) Ilmeiden

lisäksi muita sanattomia viestejä ovat esimerkiksi katsekontakti, pidetty etäisyys ja vartalon asento. Sanattomilla viesteillä voi olla iso merkitys keskustelun kulkuun, koska se voi vaikuttaa, jopa siihen pidetäänkö puhetta totena vai valehteluna. (Pennington 2005, 19.) Ihmisen väitetään viestittävän enemmän nonverbaalisesti kuin verbaalisesti. On tutkijoita, joiden mukaan sosiaalisessa kanssakäymisessä sanattoman viestinnän osuus on keskimäärin jopa 60 prosenttia. (Kauppila 2005, 33.)

Puhuttaessa käytetyllä kielellä on myös vaikutusta siihen, miten keskusteluun osallistujat tulkitsevat kuulemaansa. Esimerkiksi käytettäessä kirjakieltä ja vaikeaa ammattisanastoa on mahdollista, että keskustelukumppani pitää tätä henkilöä hyvin virallisena ja kylmänä. Puolestaan tilanteessa, jossa puhuja käyttää erilaisia epävirallisia ilmaisuja ja slangia, voidaan hänet nähdä helpommin lähestyttävänä. (Pennington 2005, 19.) Historiallisessa mielessä puheella on ratkaiseva merkitys kulttuurien kehityksessä, sillä se on mahdollistanut tietotaitojen siirtämisen sukupolvelta toiselle. Tulee kuitenkin muistaa, että viestintä ei ole ainoastaan tietojen välittämistä toiselle. Viestinnän avulla ihmisen on mahdollista saada tarpeellisia henkisiä resursseja henkiseen vahvuuteen, toimintaan ja terveyteen. Näin ollen puhuttu kieli voidaan nähdä myös keinona ymmärtää toista ihmistä entistä paremmin. (Kauppila 2005, 25–26.)

Yksi tärkeä keskustelutaito on aktiivinen kuuntelu, sillä keskusteluun kuuluu olennaisesti vuorovaikutteisuus eli viestin välittäjä tarvitsee, viestin vastaanottajan. Aktiivisen kuuntelun avulla ihmisen on mahdollista viestittää hyväksyntää, mikä puolestaan lisää ymmärrystä molemmin puolin. (Kauppila 2005, 182.) Lintunen & Kuusela (2009) käyttävät aktiivisesta kuuntelusta mielestämme kuvaavampaa termiä nimittäin eläytyvä kuuntelu, koska aktiivisessa kuuntelussa kuuntelijan katsekontaktilla, eleillä ja asennoilla on tärkeä rooli. Hyväksymistä ja arvostusta puhujaa kohtaan voidaan siis osoittaa esimerkiksi kääntymällä puhujan päin, katsomalla puhujaa silmiin, käyttämällä välisanoja kuten "aivan" ja nyökkäilemällä.

6 MENETELMÄLLISET LÄHTÖKOHDAT

6.1 Tutkimusmenetelmät

Opinnäytetyömme tutkimusote on monimenetelmällinen, eli se hyödyntää sekä kvantitatiivista että kvalitatiivista tutkimusotetta. Kuten Vilkkä ja Mankki (2024) kirjassansa ”Johdatus monimenetelmätutkimukseen” kertovat, on monimenetelmätutkimus hiukan hankala määritellä, jonka lisäksi sen käsite Suomessa on vieläkin melko tuntematon. Mahdollisimman yksinkertaisesti sanottuna monimenetelmätutkimus kuitenkin tarkoittaa sellaista tutkimusta, jossa koko tutkimus suoritetaan käyttämällä sekä laadullisia, eli kvalitatiivisia, että määrällisiä, eli kvantitatiivisia menetelmiä. Tällä yritetään laajentaa tai syventää tutkittavan asian ymmärrystä. Tämä oli meidänkin opinnäytetyössämme syynä sille, miksi valitsimme monimenetelmällisen tutkimusotteen – halusimme saada mahdollisimman selkeän ja laajan vastauksen tutkimuskysymyksiimme.

Tutkimuksen kvantitatiivisen osuuden tutkimusasetelman lähtökohta on pelin positiiviset vaikutukset sekä nuorten kokemukset pelistä ja ryhmästä, jonka kanssa he pelaavat. Keräsimme aineistoa kyselyn avulla heti pelaamisen jälkeen, jonka tarkoitus oli kartoittaa nuorten kokemuksia pelihetkestä. Tavoitteemme on saadun aineiston avulla pyrkiä ratkaisemaan mitä positiivisia vaikutuksia pelillä on nuoriin sekä mitä nuoret kokevat pelaamisen aikana ja miten he kokevat ryhmän, jonka kanssa he pelaavat.

Suoritimme aineistonkeruun internetkyselyllä käyttäen Webropol-sovellusta. Valli (2018) mukaan internetin välityksellä tehtyjen kyselyiden etuna on taloudellisuus. Lisäksi valmiiksi sähköisessä muodossa saadut vastaukset ovat suoraan käännettävissä tutkijan käyttöön, minkä ansiosta aineiston erikseen syöttö jää pois ja tämän myötä mahdolliset lyöntivirheet (Valli 2018, Aineistonkeruu kyselylomakkeella). Vallin (2018) mukaan kysymykset tulee rakentaa tutkimuksen tavoitteiden ja tutkimusongelman mukaisesti. Kyselyä tehdessä otimme huomioon, että meidän tulee selvittää MeikäMeikä-pelin positiivisia vaikutuksia ja mahdollisia kehityskohteita sekä keskustelun merkitystä, ryhmädynamiikkaa, itsetuntoa ja itsetuntemusta.

Kysymykset luovat pohjan tutkimuksen onnistumiselle ja tästä syystä kysymyksiä tehdessä ja muotoillessa tulee olla erityisen huolellinen. Kysymysten muoto aiheuttaa myös eniten virheitä tutkimustuloksiin. (Valli 2018, Aineistonkeruu kyselylomakkeella.) Kysymysten tekemisessä otimme huomioon kohde-ryhmän ja vältimme tietoisesti vaikeita termejä, koska halusimme tehdä kysymyksistä mahdollisimman selkeitä ja helposti ymmärrettäviä. Kysymysten avulla kerättiin aineistoa, joka muutettiin Webropol-sovellusta hyödyntäen prosenttiosuuksiin ja niistä luotiin taulukoita ja kuvioita. Prosenttiosuuksia analysoidaan sekä taulukoiden ja kuvioiden kuvia hyödyntämällä pyrimme havainnollistamaan konkreettisesti tilannetta. Heikkilän (2014, 15) mukaan kvantitatiivisen tutkimuksen avulla pyritään selvittämään ilmiötä numeerisen tiedon pohjalta ja vastaamalla kysymyksiin mikä, paljonko, kuinka usein ja missä.

Koska haluamme saada mahdollisimman laajan vastauksen tutkimuskysymyksiimme käytimme myös kvalitatiivista tutkimusotetta. Kvalitatiivisessa tutkimusotteessa kaksi mahdollista tutkimusmenetelmää ovat osallistuva havainnointi sekä vapaa sana -kohta (Heikkilä 2014, 13, 16). Nämä olivat kaksi menetelmää, jota päätimme käyttää. Lomakkeen loppupuolelle laitettiin tyhjä kirjoituskenttä, johon nuoret saivat laittaa tuntemuksiaan avoimemmin kuin muun lomakkeen monivalintakohtien avulla. Seurasimme myös pelintestaustilannetta kysellen nuorten mielipiteitä sen aikana sekä tehden mahdollisimman paljon pelitilanteen havainnointia. Vapaa sana -kohtaan liittyen esitimme jokaiselle nuorisoryhmälle verbaalisesti toivomuksen, että he siihen jotain omia mielipiteitään laittaisivat. Osasimme kuitenkin odottaa etukäteen, etteivät monet heistä varmaankaan mitään hirvittävän syvällistä analyysiä pelitilanteesta antaisi, jos vastaavat siihen ollenkaan. Nämä ovat isoja riskejä avoimissa kysymyksissä (Valli 2018, Avoimet kysymykset). Olimme onnekkaita, kun yllättävän moni sinne kuitenkin pienen palautteen jätti. Pääpainomme kvalitatiivisella puolella oli kuitenkin havainnoinnin puolella, jossa ei tarvitsisi nojautua siihen toivoon, että teini-ikäiset ottavat tutkimuksemme vakavasti.

Meille oli kuitenkin tärkeää myös ottaa tutkimukseemme mukaan avoin kysymys, vaikka sillä oli mahdollisuus jäädä äsken mainitusta syystä turhaksi. Avoimessa kysymyksessä meille tärkeä puoli oli se, että se antoi nuorille mahdollisuuden tuoda oma näkemyksensä tarkemmin esille, jos he halusivat. Tiu-

kat mittarit voivat rajoittaa vahvasti sitä, mitä nuori haluaa ilmaista, vaikka niiden avulla tiedonkeruu olisikin tarkempaa. Yksi lopussa oleva avoin kysymys mahdollisti sen, että nuori pystyi tuomaan oman mielipiteensä esiin perusteellisesti juuri sellaisenaan kuin hän itse sen haluaisi ilmaista. (Valli 2018, Avoinmet kysymykset.) Tämä mahdollisuus oli meille tärkeä heille antaa, koska pidimme nuorten näkemystä yhtenä ydintekijänä tutkimuksessamme. Koska avoimia kysymyksiä oli myös vain yksi, ei siinä vastausten puute tai epätarkkuus haittaisi muuta tutkimusta. Avoin kysymys oli siis meidän silmissämme pelkkä etu.

Tärkein kvalitatiivinen menetelmämme oli siis pelitilanteen havainnointi. Havainnointia toteuttaessa on hyvä pitää mielessä siinä piilevät mahdolliset sudenkuopat. Yksi tärkeä vaarakohta on tulkintojen tekeminen. Jokainen ihminen tulkitsee eri tilanteet omiin kokemuksiin pohjautuen, joten havainnointitilanteessa on helppoa tehdä tulkinta, joka ei välttämättä pohjautu todellisuuteen, vaan havainnoitsijan omiin ennakkoluuloihin. Tämän takia on tärkeää välttää tulkintaa, ja havainnoida vaan objektiivisia tosiasioita pohjaten kaikkea havaittua vahvasti etukäteen kerättyyn teoriapohjaan. Tieteellisessä havainnoinnissa on myös tärkeää jo ennen havainnointitilannetta tehdä havainnointisuunnitelma, jotta näiltä sudenkuopilta vältytään. Suunnitelmassa on pohdittu tarkoin, miten havainnointi tehdään niin, että siinä olisi mahdollisimman vähän havainnoitsijan omia ennakkoluuloja, arvauksia tai vääriä tulkintoja. Ilman suunnitelmaa ei havainnointia voi käyttää tieteellisessä tutkimuksessa. (Vilka 2018, Mikä on havainto?–Havainnointi metodina.)

Havainnointisuunnitelmassamme olimme etukäteen luokitelleet ne asiat, joihin havainnointitilanteessa kiinnittäisimme huomiota. Näitä asioita olivat lasten ilmeet, eleet ja kehonkieli, heidän puheensa, sanavalintansa ja äänensävyensä, lasten käytös pelin aikana, heidän osallistumisensa pelitilanteeseen, ryhmäläisten välinen vuorovaikutus sekä miten eri pelin osiot vaikuttivat vuorovaikutukseen sekä kaikkien näiden kohtien mahdolliset muutokset pelaamisen edetessä. Havainnointi tehtiin vapaalla tyyllillä vihkoon, ja nämä merkinnät koottiin sitten järjestelmällisemmäksi kokoelmaksi tähän työhön.

6.2 Kyselylomakkeen laadinta

Tiesimme jo ennen kuin aloimme edes rakentamaan kyselyämme, että tulimme tekemään kyselyn digitaalisena käyttäen ohjelmistonaamme Webropolia. Tähän päätökseen oli useitakin syitä. Halusimme tehdä kyselyn ehdottomasti digitaalisena, sillä kun kysely on digitaalinen, ei tarvitse huolehtia monesta haasteesta, joita esimerkiksi paperisessa lomakekyselyssä olisi. Valli (2018) tuo artikkelissaan ”Aineistonkeruu kyselylomakkeella” esiin monta tällaista haastetta. Paperisessa kyselyssä jossain voi olla kirjoitusvirhe, kun taas digitaalisessa versiossa niihin on automaattisen tarkistuksen ansiosta huomattavasti pienempi riski. Paperisessa kyselyssä vastaajia ei myöskään pakota mitään vastaamaan tiettyyn kysymykseen, joten kysymyksiä voi jäädä välistä, toisin kuin digitaalisessa kyselyssä. Digitaalinen kysely muutenkin pakottaa vastaajan täyttämään kyselyn tietyllä tapaa, kun taas paperisessa vastaajat voivat yrittää vastata yhteen kysymykseen monellakin tapaa väärin (kuten sutata tai kumittaa vastauksia, yrittää laittaa yhteen kysymykseen liian monta vastausta tai muuten merkitä vastauksensa epäselvästi). Mahdollisesti vielä voi tulla näppäilyvirhe siinä kohtaa, kun tietoja siirtää digitaalisesti. Lisäksi meiltä säästyy paljon aikaa, kun emme joudu tietoja alkaa siirtämään. Vallin (2018) mukaan kysely on digitaalisesti huomattavasti selkeämpi, ja sen lisäksi nuoret tottuneina digilaitteikäyttäjinä suosivat vastausta digitaalisesti.

Hyvin usein kyselylomakkeissa kartoitetaan alussa vastaajien taustoja, kuten ikää, sukupuolta tai kotipaikkakuntaa selvittävillä kysymyksillä (Valli 2018, Miten lomake rakennetaan?). Päätimme hyvin aikaisessa vaiheessa, että jättäisimme omassa kyselyssämme tämän osuuden kokonaan pois. Kotipaikkakunta ja vastaajien iät olivat meillä tiedossa, kun kohderyhmämme oli kotkalaiset viidesluokkalaiset nuoret. Vastaajien sukupuolen taas näimme irrelevanttina tietona, emmekä halunneet tehdä sukupuoliroolien ja niistä johtuvien mahdollisten ennakkoluulojen perusteella tapahtuvia päätelmiä. Koska tutkimusryhmämme oli niin pieni, näimme myös mahdollisuuden, että jos nuorten vastauksiin pystyisi yhdistämään heidän sukupuolensa, nuorten anonymiteetti voisi vahingoittua ja saattaisimme osata päätellä – tai vähintään lähteä arvailemaan – kuka nuorista tarkalleen on minkäkin vastauksen jättänyt.

Kyselyssä on viisasta järjestää kysymykset tietyllä tapaa. Alkuun kannattaa sijoittaa helppoja, kyselyyn lämmitteleviä kysymyksiä. Helppojen alkukysymysten jälkeen voi laittaa vaikeampia ja mahdollisesti arkoja kysymyksiä. Lopuksi vielä kyselyyn tulee helppoja kysymyksiä. Tätä viimeistä kutsutaan jäähdytelyvaiheeksi (Valli 2018, Miten lomake rakennetaan?) Tämän ohjeistuksen mukaan päätimme toimia, ja pistimme helpommat, ”oliko sinulla kivaa pelatessasi MeikäMeikä-peliä”-tyyliset kysymykset alkuun ja loppuun. Näiden väliin laitoimme vaikeampia kysymyksiä, kuten ”sainko sanottua jotain pelaamisen aikana, mitä en ehkä muuten olisi saanut sanottua”. Tämä tehtiin juuri sillä ajatuksella, että alkukysymykset johdattelisivat nuoret kyselyyn, jotta he saisivat paremmin vastattua vaikeampiin välikysymyksiin.

Pidimme myös tarkasti silmällä kyselyn pituutta sitä tehdessämme. Kyselyn pituus on tärkeä määrittää kohderyhmän mukaan, ettei se uuvuta vastaajaa. Liian pitkä lomake voi puuduttaa sitä täyttävän nuoren, jolloin viimeisiin kysymyksiin ei jaksakaan enää keskittyä. Tämän seurauksena kyselyn luotettavuus ja hyöty meille tutkijoina olisi kärsinyt. (Valli 2018, Miten lomake rakennetaan?) Tarkkaa ohjenuoraa meillä ei digitaalisesti rakennetulle kyselylle ollut. Eräs mittari, jota kuitenkin tämän mittaamisessa käytimme, oli Vallin (2018) ohjeistus, että ehdoton maksimipituus vastausajassa olisi viisitoista minuuttia. Tähtäsimme vastaajien nuoren iän takia tietty lyhyempään aikaan. Teimme tarkkaa arviota tämän perusteella siitä, miten monta kysymystä voimme kyselyyn laittaa. Teimme myös itse testausta kyselyn luomisen aikana, jolloin kokeilimme itse täyttää kyselyämme, samalla tarkkaillen sitä aikaa, jonka kyselyn täyttäminen saattaisi viedä. Meillä oli tärkeää saada selvitettyä tiettyihin kysymyksiin vastauksia, mutta pyrimme tiivistämään ja karsimaan kysymyksiä mahdollisimman paljon pitääksemme kyselyn mahdollisimman lyhyenä, sillä kohderyhmänä ja kyselyyn vastaajina toimivat kuitenkin alakouluikäiset nuoret.

Keskityimme myös tarkasti käyttämäämme kieleen, jota hioimme moneen kertaan. Valli (2018, Miten lomake rakennetaan?) toteaa, että kyselyä luotaessa on hyvin tärkeää, että käyttökieli on miellyttävää, jotta sitä jaksaa lukea. Yleisesti kielen tulisi myös olla oikeaoppista, eli puhdasta ja siistiä kirjakieltä, mutta on tärkeää myös ottaa kohderyhmä huomioon ja löytää niin sanotusti yh-

teinen kieli. Pidimme huolta kyselyä rakentaessamme, ettei missään ole kirjoitusvirheitä ja käyttökieli olisi miellyttävää, mutta sen lisäksi meillä oli mielessä hyvin tärkeä seikka, jota hioimme kysymyksiä muotoillessamme kaikkein eniten. Kysymyksistä oli tarkoitus saada nuorille mahdollisimman helposti ymmärrettäviä ja selkeitä, ettei varmasti tapahtuisi väärinymmärryksiä tai edes epävarmuutta siitä, mitä tarkalleen kysymyksellä haetaan. Epävarmuus voisi johtaa turhautumiseen, jolloin nuori voisi jättää vastaamatta tarkasti. Esimerkkinä tästä voimme käyttää kysymystä, joka alun perin pohdintasessiossamme sai muodon, ”Sainko ääneni kuuluviin pelaamisen aikana?”. Emme olleet kumpikaan täysin varmoja siitä, ymmärtäisivätkö tämän ikäiset nuoret kielikuvaa ”saada ääni kuuluviin”, ja emme halunneet ottaa siitä riskiä. Päädyimme siis ratkaisuun, että kysymys tuli muotoilla niin yksinkertaiseen ja selkokieliseen muotoon kuin mahdollista. Pitkän mietinnän ja sanavalintojen pohtimisen jälkeen kysymys päättyi muotoon ”Tuntuiko minusta, että muut kuuntelivat mitä halusin sanoa?”. Näissä kahdessa kysymyksessä on toki vivahde-ero, mutta totesimme niiden molempien vastaavan haettuun kysymykseen tarpeeksi hyvin. Lisäksi lopullinen kysymysmuoto toimii myös ryhmädynamiikan näkökulmasta.

Suosittelua on myös muotoilla kysymykset henkilökohtaiseen, eli minämuotoon. Jos kysymykset ovat ”Minun mielipiteeni on...”, eikä ”mikä on mielipiteesi?”, on kysely luonnollisempi ja henkilökohtaisempi. (Valli 2018, Miten lomake rakennetaan?) Meille oli tärkeää luoda nuorille rento ja turvallinen olo kyselyyn vastatessa, joten tietynlaisen kielen hyötykäyttäminen oli aivan ehdotonta.

Kyselylomakkeessa on mahdollista kerätä tietoa monella eri tapaa. Käytetty tapa määräytyy yksittäisten kysymysten mukaan. (Valli 2018, Erilaisia mittasteikkoja). Meille oli tärkeää kysymyskohtaisesti saada mahdollisimman hyviä vastauksia ja tarkkaa dataa, joten päätimme kysymyksen muodon aina kysymyskohtaisesti. Mittareista käytimme Likertin asteikkoa, jonka lisäksi kyselyssä oli paljon valmiita vastausvaihtoehtoja, pari monivalintakysymystä ja yksi avoin kysymys.

Likertin asteikko on yksi yleisempiä käytettyjä mittareita. Sen idea perustuu sen parittomaan määrään vastauksia, jolloin vastaaja voi olla ottamatta kantaa

kysymykseen. Kun se alun perin kehitettiin, vastausvaihtoehtoja oli seitsemän, mutta nykyisin niitä voi olla myös viisi tai jopa yhdeksän. (Valli 2018, Likertin asteikko.) Omassa kyselyssämme menimme aina viisiportaisella Likertin asteikolla, sillä jo seitsemänkin tuntui liian suurelta määrältä näin nuorille vastaajille. Halusimme, että vastausvaihtoehtoja oli ajatuksella ”samaa mieltä”, ”vähän samaa mieltä”, ”ei samaa eikä eri mieltä”, ”vähän eri mieltä” ja ”eri mieltä”. Suurempi määrä vaihtoehtoja olisi saattanut sekoittaa tämän ikäisiä vastaajia. Seitsemän vaihtoehdon vivahde-erot eivät olisi edes tuoneet meille mitään parempaa dataa, kuin tämä viisiportainen.

Meillä oli myös kysymyksiä, jotka olivat Likertin kaltaisia, mutta niissä oli neljä vastausvaihtoehtoa viiden sijaan: kyllä, vähän, ei ja en osaa sanoa. Tiettyihin kysymyksiin, kuten ”tuliko minulle sellainen olo, ettei minua haluta peliin mukaan?”, tämä tuntui välttämättömältä. Tämän kaltaisissa kysymyksissä oli ”en osaa sanoa” -kysymys mukana, jota ei monissa muissa kysymyksissä käytetty. Totesimme, että tiettyihin kysymyksiin nuoret varmasti voivat löytää jonkun oman mielipiteen, vaikka se olisi epävarma, kun taas toisissa voi olla oikeasti aivan mahdotonta päättää, miltä joku tilanne tuntui.

Suurin osa lomakkeemme kysymyksistä oli valmiita vastausvaihtoehtoja. Nämä jakautuivat kahteen kategoriaan, jotka olivat kyllä/ehkä/ei-tyyliset kysymykset sekä monivalintakysymykset. Tällaisissa kysymyksissä tutkijoiden on tärkeä tietää, mitä mahdollisia vastausvaihtoehtoja nuorilla voi olla (Valli 2018, Valmiit vastausvaihtoehdot). Valitsimme kyllä/ei-kysymykset niihin, joissa selvästi ei muuta tarvittu. Monivalintojen kohdalla pistimme rajatun määrän todennäköisiä vastauksia, jotka voisivat kuitenkin hyödyttää meitä. Laitoimme myös yhteen monivalintakysymykseen ”muu, mikä?” -vaihtoehdon, jotta pystyimme kartoittamaan tilannetta tarkemmin.

Kyllä/ei-kysymysten kohdalla meille oli tärkeä tietää tarkka vastaus. Näissä kysymyksissä selittelyvaraa ei ollut, joten mitään monimutkaisempaa kysymysformaattia emme halunneet käyttää. Esimerkkinä näistä kysymyksistä voimme poimia heti ensimmäisen kysymyksen, ”oliko minulla kivaa, kun pelasin MeikäMeikä-peliä”. Tähän vastaukseksi oli vain kyllä- ja ei-vastausvaihtoehdot. Halusimme näissä kysymyksissä mahdollisimman karkean jaottelun, jossa nuorilta vaadittiin vahvoja mielipiteitä.

Monivalintakysymyksiä meillä oli monta. Halusimme kartoittaa nuorten mielipiteitä ja tuntemuksia eri pelitilanteista. Pyrimme laittamaan tällaisiin kohtiin mahdollisimman monta tilanteeseen sopivaa vastausvaihtoehtoa. Laitoimme sekä positiivisia että negatiivisia vastausvaihtoehtoja sekä neutraalin vaihtoehdon.

Halusimme vielä lisätä loppuun avoimen kysymyksen, joka oli täysin avoin, ”tähän voit kirjoittaa mitä tahansa muuta, mikä tulee mieleen” -kysymys. Tämän tarkoitus oli antaa nuorille mahdollisuus jakaa tarkemmin tuntemuksiaan tai kertoa meille asioita, mitä muussa kohtaa kyselyä ei välttämättä tulisi ilmi. Avoimien kysymysten vahvuus onkin se, että niiden avulla on mahdollista selvittää vastaajan mielipide tarkemmin. Avoimilla kysymyksillä on kuitenkin myös negatiivisia puolia, eli niihin harvoin vastataan eikä vastaukset useinkaan ole kovin tarkkoja tai tutkimuksen kannalta hyödyllisiä. (Valli 2018, Avoimet kysymykset.) Koska osasimme tätä odottaa, päädyimme laittamaan kyseilyimme vain yhden avoimen kysymyksen. Tämä oli loppujen lopuksi hyvä päätös, koska senkin yhden avoimen kysymyksen kanssa kävi juuri niin kuin ajattelimme. Kaikki nuoret eivät kysymykseen edes vastanneet, ja suurimaksi osaksi saamamme vastaukset olivat epätarkkoja tai tutkimuksellemme irrelevantteja.

6.3 Aineiston kerääminen ja analyysi

Kävimme toteuttamassa tutkimusta kahdessa eri kotkalaisessa koulussa, kahden eri luokan kanssa. Molemmat luokat jaettiin kahteen osaan, jolloin 5–6 oppilasta osallistui pelihetkeen kerrallaan. Ensimmäisen koulun oppilaat valikoituivat sen mukaan, ketkä olivat saaneet hyväksyvän vastauksen vanhemmiltaan. Toisen koulun ryhmät taas koostuivat vapaaehtoisista, joita oli juuri sopivasti kahteen pelikertaan – tasan 12. Saimme molemmissa kouluissa käyttöömmme oman luokahuoneen, jonne opettaja ohjasi yhden pienryhmän kerrallaan, kun loput oppilaat kyseisestä luokasta jäivät omaan luokkaansa. Näin säästyimme häiriöiltä ja saimme hyvin kontrolloidun pelaamistilanteen. Olimme myös järjestäneet luokahuoneessa pulpetit niin, että pelaajat pääsivät yhden pulpeteista rakennetun ”pöydän” ääreen pelaamaan ja kaikki näkivät toisensa. Pelitilanteen aikana toinen meistä ohjasi ja valvoi pelitilannetta,

kun taas toinen teki havainnointia muistiinpanojen avulla. Päätimme myös jo ennen pelaamisen aloittamista, että jättäisimme yhden säännöissä lukeneen ohjeistuksen pois. Sääntöjen mukaan aina kun pelaaja ohittaisi pelin aloituskohdan, eli Marjapaikan, hänelle tulisi antaa jokin herkku. Koska emme tunteet nuoria etukäteen, emmekä voineet edes olla aivan varmoja, ketkä pääsisivät pelaamaan, totesimme, että on liian riskialtista hommata nuorille jotain herkkuja. Joku saattaisi allergian tai uskonnollisista syistä olla kykenemätön niitä syömään, tai ehkä osa nuorista ei edes pitäisi meidän valitsemistamme herkuista, joka synnyttäisi epätasa-arvoa. Jätimme herkut siis kokonaan pois. Pelitilanteen lopuksi nuorille jaettiin Webropol-linkki kyselyymme, jonka he heti siinä luokkahuoneessa täyttivät ennen omaan luokkahuoneeseensa paluuta.

Kyselystä saatujen tutkimustulosten käsittelyssä ja kysymysten analysoinnissa käytimme hyödyksi Webropol-ohjelmaa. Yleisimpiä tapoja tiivistää aineiston informaatio on esittää sen muuttujan arvojen lukumäärä tai prosenttiosuudet taulukkomuodossa. Tuloksien esittämisessä prosenttilukujen käyttö on usein havainnollisempaa, kun havaintoja on paljon. (Karjalainen 2010, 39.) Tutkimuksen kvantitatiivinen osa eli kyselyn kysymyksiin saadut vastaukset analysoitiin käyttämällä prosenttiosuuksia. Prosenttiosuudet havainnollistettiin taulukko ja pylväskuvio kuvien muodossa. Prosenttiosuuksien lisäksi kuvissa on näkyvissä myös vastaajien lukumäärä. Tämän jälkeen jaottelimme vastaukset positiivisiksi, neutraaleiksi ja negatiivisiksi. Tulosten pohjalta tarkastelimme vastauksia eri kokoonpanoissa, eli näin ollen pystyimme kaikkien vastaajien lisäksi tarkastelemaan yksittäisten vastaajien tuloksia ja vertailemaan näitä keskenään.

Käydessämme läpi havainnointiaineistoa aloitimme kirjoittamalla havainnoinnista saadut vihkomuistiinpanot puhtaaksi tietokoneelle ja samalla järjestimme ja tarkastimme saadut tiedot. Havaintojen pohjalta analysoimme nuorten välistä vuorovaikutusta ja keskustelua sekä ryhmän dynamiikkaa. Havainnot koostuivat nuorten ilmeistä, eleistä ja kehonkielestä, puheesta, sanavalinnoista ja äänensävyistä, käytöksestä pelin aikana, osallistumisesta pelitilanteeseen, ryhmäläisten välisestä vuorovaikutuksesta sekä miten pelin eri osiot vaikuttivat vuorovaikutukseen sekä kaikkien näiden kohtien mahdolliset muutokset pelaamisen edetessä.

Lopuksi kävimme kaikkea tätä dataa läpi niin, että yhdistimme havainnoinnin kautta saamiemme johtopäätöksiä nuorten täyttämien kyselyiden antamiin tietoihin. Vertailemalla sitä, miten itse pelitilanteen ja nuorten olemuksen tulkitimme siihen, miten nuoret itse kokivat pelitilanteen, saimme paremman kokonaisvaltaisen kuvan siitä, mitä kaikkea pelitilanteen aikana oikeasti kävi. Meille oli koko analyysin aikana tärkeää pohtia tilanteita mahdollisimman monesta eri kulmasta. Vaikka näimme niin sanotusti itsestään selvän päätelmän, pidimme silti mielessä, että tämä on silti jollain tasolla meidän omaa tulkintaamme. Pyrimme siis miettimään mahdollisimman monta eri vaihtoehtoa, jotka saattoivat selittää näkemämme asiat. Kaikella tällä pyrimme luomaan mahdollisimman todellisuudenmukaisen ja täyden vastauksen alkuperäisiin tutkimuskysymyksiimme.

7 HAVAINNOINTI JA ANALYYSI

Tilastoinnin vuoksi oppilaat jokaisesta ryhmästä on koodinimetty. Oppilaat kulkevat nimillä A1, B2, C3, D4, E5 ja F6, jonka jälkeen olemme laittaneet oppilasta hieman kuvailevia termejä. Tässä luvussa käymme jokaisen ryhmän yksi kerrallaan järjestyksessä läpi, ensin ensimmäisestä koulusta ja sitten toisesta koulusta. Kuvailemme ensin pelaamassa ollutta ryhmää, eli sitä, monta oppilasta oli paikalla, millä koodinimillä heihin viitataan ja millaisella metaforalla tai nimityksellä kyseistä oppilasta voi kuvailla. Seuraavaksi käsitellään pelin kulkua, jolloin ranskalaisin viivoin on nostettu esiin erilaisia huomioita, joita pelin aikana tapahtui. Halusimme saada myös nuorten äänen kuuluviin opinnäytetyössä ja tästä syystä omien havaintojen lisäksi sisällytimme pelin kulkuun muutamia nuorten sitaatteja pelihetkistä. Nämä on kirjoitettu siinä järjestyksessä kuin ne pelikerralla tapahtuivat. Tämän jälkeen on kappale, jossa kuvaillaan pelikertaa kokonaisuutena ja nostetaan esiin yleisiä huomioita. Lopuksi, ennen kuin ryhmä vaihtuu, analysoimme ryhmästä tehtyjä havaintoja mahdollisimman kokonaisvaltaisesti. Havainnoinnissa pääpaino oli nuorten välisessä vuorovaikutuksessa ja pelin pelattavuudessa.

1. Ryhmä, ensimmäinen koulu. Kuusi nuorta
 - A1 – Tarinoitsija (kerto i itsestään henkilökohtaisia asioita pelin ohella)
 - B2 – Riehuva bestis 1
 - C3 – Riehuva bestis 2
 - D4 – Hiljainen

E5 – Hauskuttaja (pelleilijä)

F6 – E5:sen kaveri

- D4:n tuli pelissä antaa palautetta A1:selle. Hän epäröi sanoissaan, mielti pitkään, ja hänen kasvonsa ilmeet viestivät epävarmuutta, jännitystä tai jotain sen kaltaista tunnetta. Tästä tulkitsimme, että häntä jännitti antaa palaute.
- E5:sen tuli antaa palautetta B2:selle. Hänkin epäröi, ja käyttäytyi sillä tavalla, joka viittaa jännitykseen tai epävarmuuteen (pieni liikehdintä, sormien näprääminen, kulmien kurtistus, katseen poukkoilu). Hänkin vaikutti siltä, että häntä jännitti antaa palautetta B2:selle.
- E5 pelleili. Hän teki kaikenlaista, joka voisi katsoa olevan muiden tai itsensä hauskuuttamista, esimerkiksi vitsailua.
- Paljon supinaa ja kikattelua.
- E5 kehui kolmea muuta todella nopeasti.
- Kaikilla oli hankala keskittyä, kun ei ollut oma vuoro. He saattoivat esimerkiksi supista keskenään, liikehtiä paikoillaan tai vilkuilla ulos.
- Se, ettei pelissä ollut voittajaa, harmitti montaa nuorta. Tämä ilmaistiin selkeästi ääneen.
- A1 heitti nopan niin lujaa, että nappulat lensivät. Nuoret lähtivät yhdessä etsimään, mihin nappulat joutuivat.
- Pelaajat omivat noppia itselleen.
- Todella pintapuoleisia, yksisanaisia vastauksia kysymyksiin.
- Nuoret eivät olisi halunneet lopettaa pelaamista, jonka ilmaisivat ääneen.
- C3 olisi halunnut pelin mukanaan kotiin.

Ensimmäinen pelikerta ensimmäisen ryhmän kanssa. Aluksi nuorilla oli haastavaa antaa toisilleen positiivista palautetta, ja he ilmensivät eleissä ja ilmeissään jännitystä tai epävarmuutta. Nuoret olivat kaikki samalta luokalta, joten jännitys voi kertoa siitä, että peliryhmään saapuneet nuoret ovat vähän tekemisissä keskenään siitä huolimatta, että näkevät toisiaan lähes päivittäin. Tätä käsitystä vahvistaa se, että ryhmässä ilmeni myös paljon kahdenkeskistä supinaa, joka voisi olla merkki ryhmän sisällä valmiiksi olemassa olevista ryhmittymistä. On myös mahdollista, että jännitys on saattanut johtua meistä kaikille oppilaille vieraista pelihetken vetäjistä, jännittävistä ja uudentilanteesta, tai jostain meille tuntemattomasta, pelihetkestä riippumattomasta syystä.

Roolilla tarkoitetaan ryhmän jäsenen kohdistettua odotusten ja normien kokonaisuutta, joka määräytyy hänen asemansa tai tehtävänsä perusteella (Rovio & Saaranen-Kauppinen 2009, 68). Havaintojen pohjalta jännitystä laukaisi hauskuuttajan roolissa oleva E5. Hauskuuttajan roolissa oleva E5 alkoi vitsailemaan, ja tämä aiheutti ryhmässä naurua. Näin ollen huumori toimi tämän

ryhmän kohdalla tunnelman keventäjänä. Tämän jälkeen ryhmässä alkoi muodostumaan enemmän myös kysymyskorttien ulkopuolista puhetta sekä liikehdintää. Vesa (2009, 31) mukaan huumorin ryhmävaikutuksia koskevissa tutkimuksissa on ilmennyt, että sen avulla on mahdollista rakentaa yhteyksiä, yhteenkuuluvuuden tunnetta ja yhteisöllisyyttä. Huumorilla on myös mahdollista lisätä turvallisuuden, läheisyyden ja lämmön tuntemuksia. Sopimattoman huumorin käytön vaikutukset ovat puolestaan päinvastaiset (Vesa 2009, 31).

Siitä huolimatta, että ryhmän ilmapiiri oli muuttunut rennommaksi, kaikkien nuorten oli vaikea antaa toisilleen kehuja ja jokainen kehu oli mallia ”Nuori X on hyvä asiassa Y”. Tämän ryhmän kohdalla keskustelu jäi siis hyvin pintapuoliseksi. On myös mahdollista, että pelin edetessä kehujen kertomiseen vaikutti osittain samat tekijät, kuin pelin alkuvaiheessa, eli ryhmässä jo valmiiksi olemassa olevat ryhmittymät. Tämän lisäksi ryhmän pelaaminen meni melko pitkälti riehumiseksi ja kirjaimellisesti vitsiksi, koska nuoret kertoivat hauskana pitämiään kohtauksia sarjasta, jota yllättävän moni nuorista oli katsonut. Näin ollen huomionarvoista on se, että vaikka kehut jäivät pintapuoliseksi, ryhmä onnistui huumorin kautta lisäämään ryhmän kiinteyttä ja kommunikaatiota. Tämän pohjalta päättelimme, että nuorten löytäessä yhteisen kielen, eli huumorin, peli onnistui tuomaan nuoria yhteen ja herättämään paljonkin keskustelua nuorten välillä. Vesa (2009, 31) mukaan huumorilla on tutkitusti merkittävä positiivinen vaikutus ryhmädynamiikkaan.

Yllättävästi A1 alkoi kertomaan pelaamisen ohella henkilökohtaisia, ehkä jopa vaikeita asioita itsestään. Hän ei kuitenkaan tehnyt tätä vastauksena kortteihin, vaan muuten vaan vuorojensa välissä. Tästä teimme johtopäätöksen, että pelin pelaaminen onnistui rohkaisemaan nuorta puhumaan asioistaan ja luomaan ympäristön, jossa on mahdollista puhua tunteista ja itselle tärkeistä asioista. Tätä on myös voinut osaltaan edesauttaa ryhmässä vallitseva rento ilmapiiri, joka mahdollisti puhumaan vapaasti myös kysymyskorttien ulkopuolelta. Rovio (2009, 175) kirjoittaa teoksessaan ryhmän turvallisuuden edistämisestä, jonka mukaan ryhmän jäsenen on mahdollista tuntea olonsa hyväksytyksi turvallisessa ympäristössä.

Pelin päätyttyä nuoret ilmaisivat ääneen, etteivät olisi halunneet lopettaa pelaamista ja yksi nuorista C3 sanoi, että haluaisi ottaa pelin mukaansa kotiin.

Tulkitsimme tämän niin, että nuoret selvästi pitivät pelin pelaamisesta ja ainakin yksi haluaisi pelata sitä myös jatkossa.

2. Ryhmä, ensimmäinen koulu. Viisi nuorta.
 - B2 – Hauskuttaja (pelleilijä), poika
 - C3 – Rauhoittelija, poika
 - D4 – Tyttö
 - E5 – Tyttöporukan auttaja (Ohjeisti, tuki ja neuvoi muita tyttöjä.)
 - F6 – Tyttö (ujo)
- Tämä ryhmä oli hyvin hiljainen. He eivät alkuun meinannet haluta vastata kysymyksiin, puhuivat hiljaisella äänellä, vilkuilivat toisiaan ja liikehtivät paikoillaan hermostuneen oloisesti.
 - Alussa nuoret tappelivat pelinappuloista.
 - E5 kysyi vierustoveriltaan, "Onks toi oranssi vai mikä väri?".
 - Kun tuli F6:sen vuoro vastata kysymykseen, hän ei meinannut saada mitään sanottua. Hän eleissään, ilmeissään ja yleisessä hiljaisuudessaan vaikutti siltä, että häntä jännitti sanoa vastauksensa kysymykseen. Hän otti sitten tukea muilta tytöiltä, jotka rohkaisivat häntä vastaamaan ja esittivät johdattelevia apukysymyksiä.
 - Ryhmän tytöt eivät olisi halunneet kertoa nimiään ensimmäisinä.
 - E5 auttoi muita tyttöjä paljon, rohkaisten vastaamaan kysymyksiin ja neuvoen pelin pelaamisessa.
 - B2 pelleili aika paljon. Hän ei malttanut pysyä paikoillaan ja puhui oman vuoronsa ulkopuolella melko kovaan ääneen, ikään kuin yrittäen tuoda omaa ääntä enemmän kuuluviin.
 - B2 puhui itsestään oman vuoronsa ulkopuolella.
 - C3 kehui E5:sta, joka oli vaikea tilanne molemmille.
 - "Onks toi punanen vai keltanen vai mikä toi on?", kysyi D4 oranssista väristä.
 - Kortissa kysyttiin lemmikeistä, johon C3 antoi vastauksensa. Siihen E5 reagoi, "Ai teil on kaks koiraa?" hyvin yllättyneellä äänellä.
 - "Mikä väri toi on?"
 - C3 yritti rauhoittaa B2:sta.
 - Tytöt ääneen harmittelivat, kun pelaaminen lopetettiin.
 - Pojat ilmaisivat olevansa pelin lopettamiseen tyytyväisiä, koska halusivat tilanteesta pois.

Toinen ryhmä oli alkuun hyvin hiljainen ja ilmensivät käytöksellään jännitystä ja hermostuneisuutta, mikä loi vaikutelman siitä, että alkujännitystä oli paljon. Tämä ryhmä oli myös aluksi selkeästi jakautunut sukupuolen mukaan. Ryhmäläiset asemoituivat pelipöydän ääreen niin, että tytöt istuivat tiiviisti pöydän toisella puolella ja pojat toisella puolella, ja aluksi keskustelua käytiin vain vierustovereidensä kesken. Tästä päättelimme, että nuoret eivät ole todennäköisesti tottuneet toimimaan ryhmänä tällä kokoonpanolla, mikä voi selittää myös nuorten jännitystä.

Tyttöporukasta D4 ja F6 olivat hiljaisempia ja varautuneempia, kuin E5 ja näin ollen E5 asettui heidän porukassansa auttajan rooliin, mikä oli tärkeä tekijä ryhmän positiivisen ryhmädynamiikan muodostumisen kannalta. Hän auttoi ja neuvoi erityisesti toisia tyttöjä osallistumaan ja pelin pelaamisessa. Esimerkiksi, kun F6 oli haastavaa vastata kysymykseen, hän sai toisilta tytöiltä osakseen rohkaisuja ja johdattelevia apukysymyksiä. Rovio ja Saarinen-Kauppinen (2009, 61–68) mukaan Ryhmässä roolit voivat muodostua myös ryhmässä olevien tunnesuhteiden kautta. Tunnesuhteilla tarkoitetaan esimerkiksi, sitä kenelle osoitetaan kiintymystä ja kenelle torjuntaa.

Kuitenkin pelin edetessä ryhmä alkoi rentoutua enemmän pelaamisen aikana, ja nauroivat enemmän. Pojista B2 oli hauskuuttajan roolissa ja tämän myötä pojat pelleilivät aika paljon. Ryhmässä tietyssä asemassa toimiminen on mahdollista vasta, kun joku ryhmästä toimii vastaroolissa. Esimerkiksi hauskuuttaja tarvitsee itselleen yleisön. (Rovio & Saarinen-Kauppinen 2009, 70.) Tämän ryhmän kohdalla hauskuuttajan roolissa olleen nuoren käytös sai pelin loppupuolella häirikön piirteitä, sillä nuori puhui ajoittain kovaankin ääneen itselleen oman vuoronsa ulkopuolella ja liikkui levottomasti. Päättelimme tämän johtuvan nuoren tavasta ilmaista turhautumistaan ja pyrkimystä tulla nähdyksi. Pelin päätyttyä samainen nuori myös ilmaisi olevansa tyytyväinen pelin loppumiseen. Nuoren käyttäytymisestä ja kommentista voisi päätellä, että peli ei onnistunut herättämään nuoren kiinnostusta siinä määrin, että hän olisi upotunut pelihetkeen ja halunnut jatkaa pelaamista. On myös mahdollista, että keskittymisen haasteet johtuivat nuoren yksilöllisistä piirteistä ja tämä oli syy siihen, miksi nuorella oli haastavaa asettua pelihetkeen ja nauttia pelin pelaamisesta. Häiriköinnin vastapainoksi yksi ryhmä nuorista asettui rauhoittelijan asemaan, mikä sai toisen nuoren rauhoittumaan. Tämä oli tärkeää ryhmän toiminnan jatkumisen kannalta, koska ryhmän muut nuoret eivät pitäneet toimintaa sopivana.

Haasteet kehujen antamisessa näkyivät myös pelin loppupuolella. Esimerkiksi, kun pojan C3 tuli kehua tyttöä E5, tämä oli haastava tilanne molemmille. Päättelimme tämän johtuvan siitä, että ryhmän sisällä oli syntynyt omat porukat, mikä hankaloitti tilannetta. Jääskeläinen (2022) mukaan, opetusryhmissä voi muodostua erilaisia alaryhmiä, jotka hakevat turvaa toisistaan. Turvatomissa ryhmissä alaryhmät voivat näkyä esimerkiksi tavalla, että ei suostuta

työskentelemään kuin itselle tutuimpien kavereiden kanssa. Pysyviksi muodostuessaan nämä alaryhmät voivat häiritä koko ryhmän keskinäistä vuorovaikutusta ja lisätä syrjinnän sekä ristiriitojen riskiä. (Jääskeläinen 2022, Ryhmän kehitysvaiheet.) Kehujen antamisen vaikeudesta huolimatta tämä ryhmä rentoutuessaan alkoi kyselemään korteista inspiroituneena kysymyksiä muuten vain, joka herätti keskustelua. Heistä myös kaikki vastailivat myös kysymyksiin muiden puolesta. Näin ollen pelin kysymyskortit onnistuivat herättämään keskustelua ryhmän kesken. Yksi nuorista E5 kommentoi yllättyneenä toisen nuoren C3 vastausta, koska oli saanut kuulla luokkakaverillaan olevan kaksi koiraa. Tämän nuoren kohdalla oli siis havaittavissa, että hän oppi pelin kautta jotain uutta luokkakaveristaan, mitä ei ollut aikaisemmin tiennyt. On myös huomion arvoista, että kyseessä olivat samat nuoret, joille aikaisempi kehumistilanne oli haastava. Näiden havaintojen pohjalta päätelimme, että ryhmässä ei muodostunut siinä määrin kiinteyttä ja turvallisuutta, että ryhmäläiset olisivat uskaltaneet rohkeasti kehua toisiaan. Kuitenkin kysymyskortit toivat ryhmäläisiä yhteen ja herättivät keskustelua nuorten välillä, mikä mahdollisti positiivisen ilmapiirin muodostumista.

Pelin päätyttyä tytöt eli kolme viidestä ryhmäläisestä harmittelivat ääneen, että pelaaminen pitäisi lopettaa, koska olisivat halunneet jatkaa pelaamista. Pojat eli kaksi nuorta ilmaisivat taas olevansa tyytyväisiä, että pelaaminen loppui. Tästä päätelimme, että tytöt olivat tyytyväisempiä peliin, kuin pojat. Tämän lisäksi vaikutti siltä, että pelin aikana tytöt olivat poikia sitoutuneempia pelaamiseen, sillä he tukivat toisiaan ja keksivät ratkaisuja pelin sujuvoittamiseksi, kun taas pojat keskittyivät enemmän hassutteluun. Syitä siihen, miksi rooli asettuivat tässä ryhmässä juuri näin, on lukemattomia, joten emme lähde tässä edes arvailemaan, miksi näin kävi. Emme tunne nuoria tai heidän taustojaan tarpeeksi hyvin, että voisimme tehdä päätelmän, joka ei olisi vain vahvasti meidän omiin kokemuksiimme tai ennakkoluuloihimme heijastuvaa tulkintaa.

3. Ryhmä, toinen koulu. Kuusi nuorta.

- A1 – Tyttö
- B2 – Kohtelias
- C3 – Poika
- D4 – Innokas
- E5 – Innokas
- F6 – Ujo

- ”Onks se tämä vai tämä”, kysyi 4D kortin väreistä.
- ”Toivon, että koulussa puututtaisiin enemmän kiusaamiseen”, täydensi B2 erään kortin kysymystä.
- Ensimmäinen palaute toiselle F6:lta oli vaikea antaa, mutta hän antoi aidon kehu.
- Toinen kehu pelissä 4D:ltä F6:lle ja A1:selle meni hyvin, ei ongelmia kehu antamisessa.
- B2 antoi pitkiä vastauksia.
- F6 hiljaisin, antoi paljon yksisanaisia vastauksia.
- D4 sai kysymyksen ”millainen yläkoululainen haluaisin olla?”, johon hän vastasi, ”Sellainen, joka ei kiusaa muita.”
- F6 sattumalta oli koko ajan kehuttavana.
- B2 antoi monta kehua yhden kehumiskohdan aikana F6:selle, ja halusi vielä ennen vuoronvaihtoa lisätä yhden kehu.
- Tämän ryhmän jäsenet olivat innoissansa palautteen antamisesta, ilmaisivat sen ääneen selkeästi.
- F6 kehui A1:stä, selvästi vaikeampaa, sillä hän joutui miettimään kehuun pitkään.
- Kysyivät lopuksi, mistä tämän pelin voi hankkia, ja ottivat nimen ylös.

Tämän ryhmän kaikki jäsenet olivat heti alussa jo hyvin innokkaita pelaamaan. He olivat ehkä hiukan hiljaisia muihin ryhmiin verrattuna, mutta vastaukset heillä olivat pidempiä ja laajempia, tosin vastauksista ei kuitenkaan keskusteltu enää niiden antamisen jälkeen. Erot ryhmäläisten luonteenpiirteissä nousivat myös esiin selkeästi, sillä hiljainen / ujompi F6 pelasi hyvin eri tavalla, kuin muut. Siinä missä muut ryhmän jäsenet antoivat pitkiä ja laajoja vastauksia kysymyksiin, hymyilivät paljon ja muutenkin heidän kehonkielensä ilmaisi innostuneisuutta, F6 vastasi lyhyesti, oli huomattavasti hiljaisempi, eikä eleistä ja ilmeistä päätellen vaikuttanut yhtä rentoutuneelta ja innostuneelta, kuin muut. Häkkinen (2019) kirjoittaa tutkielmassaan, että ujoudelle ei ole olemassa yhtenäistä ja yksimielistä teoriaa vaan kyse on monikomponenttisestä ilmiöstä. Ujoutta on määritelty muun muassa taipumukseksi kokea epämuakavuutta, huolta ja jännittyneisyyttä sosiaalisissa tilanteissa, etenkin tuntemattomien ihmisten seurassa (Häkkinen 2019, 5). On mahdollista, että pelaaja ei kokenut ryhmää turvalliseksi. Havaintojen pohjalta kuitenkin uskomme nuoren ujouden johtuvan hänen ominaisuuksistaan ja luonteenpiirteistä, koska nuoren tapa pelata ja olla ryhmässä pysyivät lähestulkoon samana koko pelin ajan.

Se, että yksi ryhmän nuorista oli muita varautuneempi ei kuitenkaan vaikuttanut negatiivisesti ryhmään, koska kaikki pelaajat olivat motivoituneita pelaamaan peliä ja toimivat hyvin sen sääntöjen mukaan. Toiminta oli selkeää ja

kaikki pelaajat saivat vuorollaan vastata rauhassa kysymyksiin, mikä mahdollisti myös ujomman pelaajan kuulluksi tulemisen. Näin ollen, vaikka ujomalla pelaajalla kehujen antaminen vei pidemmän aikaa, hän saattoi antaa muun ryhmän tapaan syvällisiäkin vastauksia. Tämän ryhmän kohdalla voisi sanoa, että pelin luomat raamit tukivat positiivisesti ryhmän dynamiikkaa sekä kiinteyttä, niin vuorovaikutuksen, kun ryhmän turvallisuuden näkökulmasta. Rovion (2009) mukaan ryhmän kiinteyttä on mahdollista edistää, kun ryhmässä on mahdollista kertoa omia mielipiteitä vapaasti, tulla kuulluksi ja etsiä itselle sopiva asema ryhmässä niin, että ryhmäläinen voi toteuttaa itseään ryhmän rajoissa.

Tässä ryhmässä oli myös innokas kehuja. B2 antoi yhden kehumisvuoron aikana useamman kehun luokkakaverilleen. Uskomme tämän kehujen tulvan johtuvan osittain ryhmän lämpimästä tunnelmasta. On myös mahdollista, että nuori, jota B2 kehui, oli hänelle entuudestaan läheinen ja tärkeä henkilö ja tästä syystä halusi kertoa useamman kehun. Pelin kysymyskorttien avulla nuoret onnistuivat nostamaan tärkeitä aiheita mukaan keskusteluun. Yhden nuoren vastatessa kysymyskortin kysymykseen hän nosti esiin, että koulussa tulisi puhua enemmän kiusaamisesta. Tämän lisäksi kiusaamisen teema toistui toisen kerran pelin myöhäisemmässä vaiheessa, kun toinen nuori sanoi haluavansa olla sellainen yläkoululainen, joka ei kiusaa. Niinkin tärkeän, kuin kiusaamisen teeman esiin nostaminen kuvasti mielestämme hyvin tätä ryhmää, sillä tämän ryhmän pelaajat ottivat toisensa hyvin huomioon läpi pelin sekä suurimmalla osalla nuorista vastaukset olivat pidempiä ja laajempia. Rovio ja Saaranen-Kauppinen (2009, 62) mukaan ryhmän hyvä ilmapiiri mahdollistaa palautteenantamisen ja sen vastaanottamisen.

Pelin loppupuolella ryhmä alkoi rentoutumaan siinä määrin, että C3 alkoi riehumaan hieman. Pelin päätyttyä suurin osa ryhmäläisistä ilmaisi olevansa kiinnostunut pelistä. Nuoret kysyivät mistä pelin voisi hankkia itselleen ja kaivoivat esiin puhelimen ja kävivät katsomassa MeikäMeikä-peliä PeliNikkareiden nettisivuilla. Tämän kertoi mielestämme siitä, että nuoret olivat pitäneet pelistä ja halusivat kokeilla sitä myös tulevaisuudessa.

4. Ryhmä, toinen koulu. Kuusi nuorta.
 - A1 – Ulkomaalaistaustainen
 - B2 – Tyttö

C3 – Kaverus 1
 D4 – Tyttö
 E5 – Poika
 F6 – Kaverus 2

Tässä ryhmässä huomiona se, että pelaamisen alussa luokan opettaja oli paikalla pelaamista seuraamassa. Hän poistui luokasta noin seitsemän minuutin päästä pelin alkamisesta.

- E5 aloitti kommentista ”Luulin, et ois videopeli”.
- C3 kehui A1:stä helposti, hänen ei tarvinnut mieltä kehua ollenkaan, ja hänen olemuksensa oli hyvin rennon oloinen.
- ”Onks se toi ”vaaleen” sininen?”, kysyi C3 kortissa olevasta väristä.
- ”Oliks toi se oranssi? Oli.”, kysyi F6 vuorollaan.

Alkuun ryhmässä oli jännittynyt tunnelma. Kysymyksiin vastaaminen sujui hyvin, mutta vastaukset olivat yksisanaisia tai lyhyitä. Kysymyskortteihin vastaamisen lisäksi muuta puhetta ei juurikaan ollut. Muista ryhmistä poiketen ryhmän neljä kohdalla opettaja pyysi lupaa jäädä seuraamaan pelitilannetta hetkeksi ja annoimme hänen jäädä seuraamaan peliä. Opettaja seurasi peliä muutaman minuutin ajan ja poistui tämän jälkeen luokahuoneesta. On mahdollista, että opettajan läsnäolo ja auktoriteetti sai nuoret pysymään aluksi asialinjalla ja vastailemaan lyhyesti, mutta emme kuitenkaan usko opettajan läsnäolon vaikuttaneen sen suuremmin pelin kulkuun.

Vaikka ryhmä oli alkuun jännittyneen oloinen yhteistyö ryhmän kesken, sujui hyvin ja ryhmäläisten oli helppoa vastata kysymyksiin kukin vuorollaan. Esimerkiksi nuorista C3 kehui A1:stä hyvin luontevasti. Kun ryhmän tunnelma alkoi pelaamisen edetessä rentoutumaan, alkoivat nuoret hiljaa välillä hihittämään ja vähän kommentoimaan pelin tapahtumia. Näin ollen mitä enemmän nuoret pääsivät vuorollaan kysymyksiin vastaamaan, sitä rohkeammiksi vastaukset muuttuivat ja sitä enemmän ne herättivät keskustelua. Peli onnistui siis herättämään keskustelua nuorten kesken. 20 minuuttia pelaamisen alettua ryhmä oli selkeästi rentoutunut. He juttelivat, nauroivat ja riehuivat loppupelin aika paljon.

Tämän ryhmän erikoisuutena oli se, että nuoret ottivat tavoitteekseen päästä pelilaudalla poukamaan ja lähteelle, koska kaikki halusivat innoissaan antaa / ottaa vastaan kehuja. Tämä johti siihen, että nuoret toivoivat ääneen nopasta

silmälukua, jolla pääsisi kehumään tai kehuttavaksi. Ajoittain myös muut nuoret yhtyivät jännityksellä odottamaan mikä luku nopasta tulee ja se johti joko suosionosoituksiin tai pettyneeseen mutinaan. Tavoitteiden on todettu edistävän motivaatiota ja sitoutumista tehtävään sekä ryhmän näkökulmasta tavoitteiden on myös ehdotettu tukevan kommunikaatiota ja yhteistyötä (Rovio 2009, 129). Tämä pohjalta päätelimme, että kaikki ryhmäläiset kokivat tämän ryhmän siinä määrin turvalliseksi, että olivat halukkaita kehumään tai olla kehuttavana. Tämän lisäksi peli onnistui tukemaan ryhmän dynamiikkaa ja kiinnostettua ja tätä edesauttoi, että kehumisesta muodostui tämän ryhmän kohdalla pelin yhteinen tavoite, johon ryhmäläiset vuorollaan pyrkivät.

7.1 Pelattavuus

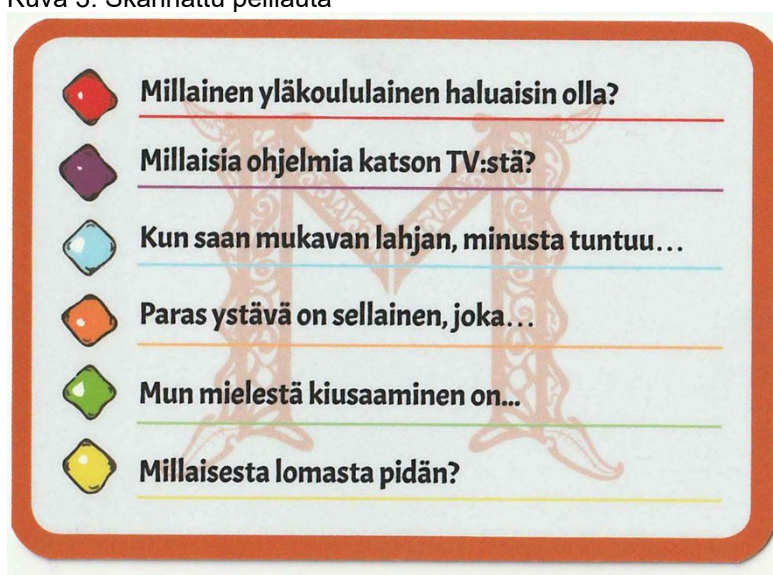
Pelattavuudessa keskityimme siihen, kuinka sujuvasti peli eteni ja minkälaiseksi ryhmäläiset kokivat itse pelaamisen. Jokaisessa ryhmässä pelattavuuden vaikuttavaksi tekijäksi nousi esiin epävarmuus värikoodattujen kysymyskorttien ja pelilaudan etappien väreistä. Erityisesti pelilaudan punainen ja oranssi menivät osalla nuorista sekaisin ja he varmistelivat, mikä väri on kulloinkin kyseessä. Ensimmäisessä ryhmässä pelilaudan oranssi ja punainen menivät keskenään sekaisin usein. Toisessa ryhmässä yksi nuorista epäröi oranssin värin kohdalla ja kysyi varmistaakseen värin oikeaksi. Toinen nuorista taas erehtyi luulemaan oranssin olevan joko punainen tai keltainen. Kolmannessa ryhmässä yksi nuorista jäi pohtimaan punaisen ja oranssin välillä ja kysyi varmistaakseen kumpi, väri on kyseessä. Neljännessä ryhmässä myös yksi nuori epäröi oranssin värin kohdalla ja kysyi varmistaakseen olevansa pelilaudalla oranssin värin kohdalla. Syyn tälle ilmiölle päätelimme johtuvan siitä, että meillä käytössä olevassa pelissä kysymyskorttien ja pelilaudan värien sävyt poikkesivat silminnähden toisistaan. Esimerkiksi yksi nuorista kysyi sinisen värin kohdalla ”Onks se toi vaaleen sininen?”, oletettavasti koska kysymyskortissa oleva sinisen sävy oli vaaleampi verrattuna pelilaudan etappiin. Toisena vaikuttavana tekijänä värien sekoittumiseen keskenään on voinut olla nuorten heikko keskittyminen. Havaintojen perusteella monessa ryhmässä nuorten käytös oli ajoittain jännittyneitä tai levotonta.

Jos tarkastelemme alempana näkyviä skannattuja kuvia pelilaudasta ja yh-

destä pelikortista, huomaamme ongelman. Värien sävyt poikkeavat huomattavasti kortissa pelilautaan verrattuna. Pelikortin sininen on selkeä vaalean sininen, kun taas pelilaudan sininen on kirkkaampi ja tummempi. Punainen on pelikortissa kirkas ja vahva, kun taas pelilaudan punainen on hyvin haalea, jolloin yksin sitä katsoessa se voi sekoittua oranssiin. Oranssilla on punaisen kanssa samaa ongelmaa. Lila on pelikortissa tummempi, kuin pelilaudalla. Vihreä ja keltainen ovat myös kortissa hieman lautaa tummempia, mutta niiden väriero ei ole muihin verraten yhtä huomattava.



Kuva 3. Skannattu pelilauta



Kuva 4. Skannattu pelikortti

Ensimmäisessä ryhmässä nousi myös esiin huomio pelin kilpailullisuudesta. Ryhmässä nuoret harmittelivat, ettei pelissä ole ollenkaan voittajaa ja tämä ilmaistiin selkeästi ääneen. Tämä ryhmä olisi siis selvästi kilpailuhenkinen ja olisi hyötynyt jostain kilpailullisesta elementistä, mutta nuoret eivät sellaista kuitenkaan pelistä löytäneet. Tulee kuitenkin ottaa huomioon, että jätimme yhden säännöissä lukeneen ohjeistuksen pois. Sääntöjen mukaan aina kun pelaaja ohittaisi pelin aloituskohdan, eli Marjapaikan, hänelle tulisi antaa jokin herkku, jätimme kuitenkin herkut pois pelistä. Tämän ryhmän kohdalla tämä olisi kuitenkin voinut olla juuri se kilpailullinen tekijä, mikä olisi innostanut heitä vielä lisää.

Jälkikäteen ajateltuna nuoria olisi voitu ohjeistaa pyrkimään kiertämään pelilauta mahdollisimman monta kertaa ympäri ja pisimmälle päässyt olisi ollut voittaja. Tämä olisi voinut mahdollisesti lisätä tämän ryhmän motivaatiota pelin pelaamiseen. Tietenkin on mahdollista, että peliin voittajan roolin lisääminen olisi muuttanut sitä liiaksi, sillä peli on suunniteltu sellaiseksi, ettei voittajaa ole – pelissä kuitenkaan ei ole tarkoitus kilpailla toisia vastaan, vaan tutustua muihin ja tutkiskella itseään ja muita. Tämä mainitaan suoraan pelin säännöissä, jotka tulevat pelin mukana: ”Meikämeikä-pelissä kaikki ovat voittajia. Onnitelkaa toisianne!” (MeikäMeikä peliohjeet s.a., 2). Tällaisen ”voittaja on se, joka kiertää lautaa eniten” -säännön käyttöönotto luultavasti vaatisi pelaajaryhmästä etukäteistietämystä, sillä joillain ryhmillä, kuten tällä äsken mainitulla, voisi hyvinkin toimia tällainen sääntö, kun taas toisilla ryhmillä se saattaisi luoda liian kilpailullisen peliympäristön, ja täten kadottaa pelin alkupe- räisideaa. Näin ollen kuitenkin uskomme, että peliä on mahdollista soveltaa monella eri tapaa niin, että se sopii myös kilpailullisemmille pelaajille. Esimerkkinä tällaiselle soveltamiselle voimme käyttää sitä spontaania tapahtumaa, kun ryhmässä neljä nuoret alkoivat kisailla pääsystä kehuja tai kehuttavana olevan paikalle.

7.2 Yleisiä huomioita

Nuorten välisen vuorovaikutuksen havaintojen tulkitsemisen tukena käytimme sosiaalipsykologian teoriaa ryhmädynamiikasta ja rooleista. Ryhmätilanteen dynaaminen kenttä muodostuu kaikkien ryhmään osallistuvien henkilöiden yk-

silöllisistä elämäntiloista ja käsillä olevan ryhmätilanteen sosiaalisista tapahtumista (Rovio & Saaranen-Kauppinen 2009, 60). Kaikissa ryhmissä nuorten keskinäisessä vuorovaikutuksessa oli havaittavissa, että toiminta oli aluksi vaivautunutta ja jännittyneitä. Ryhmissä 1, 2 ja 4 nuoret puhuivat hiljaisella äänellä ja vastaukset olivat suppeita tai positiivisen palautteen antaminen haastavaa. Poikkeuksellisesti ryhmässä 3 nuoret ilmaisivat heti olevansa innokkaita kokeilemaan peliä, mutta kysymyskorttien vastauksien ja kehujen lisäksi muiden ryhmien tapaan muuta puhetta ei juurikaan ollut. Kaikkien ryhmien kohdalla pelin edetessä ja vuorovaikutustilanteiden lisääntyessä ryhmät kuitenkin muuttuivat vapautuneemmiksi ja näin ollen monet nuorista hymyilivät ja nauroivat sekä ilmaisivat itseään rohkeammin.

Kävimme pelaamassa kahdessa eri koulussa ja siinä, miten oppilaat valikoituivat pelaamaan, oli eroja. Ensimmäisessä koulussa oppilaat valikoituivat sen mukaan, oliko opettaja saanut huoltajilta suostumuksen nuoren osallistumisesta pelaamiseen. Puolestaan toisessa koulussa huoltajien suostumuksen saaneita oppilaita oli niin paljon, että oppilaat valikoituivat pelaamaan myös heidän halukkuutensa mukaan. Tämän pohjalta päätelimme, että toisen koulun oppilaat ovat olleet jo lähtökohtaisesti motivoituneita pelin pelaamiseen, koska luokalta suostumuksen saaneista pelaamaan ovat valikoituneet myös pelaamiseen innokkaimmat nuoret. Havaintojen pohjalta huomasimme myös eroja näiden kahden koulun oppilaiden pelaamisen välillä. Ensimmäisessä koulussa oli kaksi nuorta, jotka ilmaisivat olevansa tyytyväisiä pelin päättymiseen ja osoittivat muutoinkin vähemmän sitoutumista pelaamiseen. Vastaavaa emme havainneet toisessa koulussa. Tämän lisäksi ensimmäisessä koulussa vastaukset jäivät yleisesti ottaen toista koulua suppeammiksi ja pinnallisiksi, kun taas toisessa koulussa oppilaat olivat innokkaampia kehumaan toisiaan. Näin ollen on mahdollista, että näiden kahden koulujen eroavaisuuksin on vaikuttanut nuorten sisäinen motivaatio. Sisäisellä motivaatiolla tarkoitetaan, että tekeminen itsessään on oma palkkionsa ja tällöin ihminen on valmis ja innoissaan tekemisestä riippumatta siitä, kuuluuko asiaan ulkoista palkkiota. Sisäisesti motivoituneena tekemisenä voidaan pitää lähes kaikkea sellaista, jota kohti ihminen tuntee vetoa, joka innostaa ja kiinnostaa. (Martela & Jarenko 2014, 15.)

Ryhmässä rooleja voidaan jaotella monin eri tavoin, kuten esimerkiksi kommunikaation, ryhmään kuuluvan tehtävän, tai henkilökohtaisten taitojen mukaan (Rovio & Saaranen-Kauppinen 2009, 68–70). Termiä asenneroolit voidaan käyttää kuvaamaan henkilön käyttäytymistä ryhmässä (Kauppila 2011, 93). Havainnoissa jaottelimme nuoret erilaisiin rooleihin heidän käyttäytymisensä mukaan. Tunnistimme ryhmistä erilaisia rooleja, kuten hauskuttaja, auttaja, rauhoittelija, innokas, kohtelias, ujo, hiljainen ja malttamaton. Ryhmissä 1 ja 2 oli nuori, joka oli hauskuuttajan roolissa ja havaintojen pohjalta näissä ryhmissä ilmeni enemmän kysymyskorttien ulkopuolista keskustelua ja spontaania toimintaa. Näissä ryhmissä nuoret olivat myös muita ryhmiä äänekkäämpiä. Tämän lisäksi havainnoissa nousivat selkeästi esiin ujommat pelaajat. Näiden havaintojen pohjalta huomasimme, että näillä pelaajilla oli muita nuoria haasteellisempaa vastata kysymyskorttien kysymyksiin ja kehua muita. Mutta siitä huolimatta pelin kautta nämä ujommatkin nuoret vastasivat vuorollaan ja pääsivät näin osallistumaan mukaan pelaamiseen.

Ryhmädynamiikan perustana on se, että ryhmä on aina enemmän kuin yksilöidensä summa ja jokaisessa ryhmässä muodostuu oma dynamiikkansa, joka syntyy ryhmän jäsenten välisestä kommunikaatiosta ja vuorovaikutuksesta. (Öystilä 2000, 30). Kaikki neljä ryhmää olivat keskenään erilaisia ja niissä muodostui omanlainen dynamiikka sekä tapa toimia. Esimerkiksi siinä missä yksi ryhmä oli pohdiskeleva ja syventyi kysymyskorttien kysymyksiin, toinen ryhmä eteni vauhdilla ja vitsaili paljon. Siitä huolimatta peli tuntui tukevan ja palvelevan näiden erilaisten ryhmien tapaa toimia ja olla vuorovaikutuksessa. Tämä on mielestämme tärkeä huomio, koska hauskanpito on yhtä lailla tärkeää, kuin syvällisempi keskustelu. Kolmessa ryhmässä neljästä oli nuoria, jotka ilmaisivat ääneen, että olisivat halunneet jatkaa pelaamista pelin päätyttyä. Ainoastaan yhdessä ryhmässä kaksi nuorta ilmoittivat, että olivat tyytyväisiä pelin päättymiseen. Tämän lisäksi muutama nuorista halusi myös tietää, mistä peli oli mahdollista hankkia ja yksi oli valmis ottamaan pelin heti mukaansa. Tämä oli mielestämme hyvin selkeä viesti siitä, että suurimmalle osalle ryhmien nuorista jäi pelistä positiivinen vaikutelma ja osa haluaisi pelata peliä myös tulevaisuudessa.

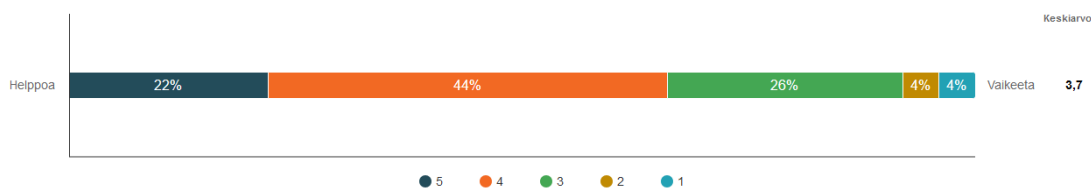
8 KYSELYN TULOKSET JA ANALYYSI

Kyselystä saatujen vastausten pohjalta lähdimme tarkastelemaan keskenään positiivisia, neutraaleja ja negatiivisia vastauksia. Pelistä saatujen positiivisten vastausten tarkoitus on osoittaa MeikäMeikä-pelin positiivisia vaikutuksia nuoriin ja negatiivisten vastausten nostaa esiin mahdollisia kehityskohteita. Kyselyn lopussa olevan avoimen kysymyksen kohdalla käytimme samaa jakoa ja tämän lisäksi jätimme tuloksista pois tutkimuksen kannalta ei oleelliset kommentit. Kyselyyn osallistui kaiken kaikkiaan kaksikymmentäkolme nuorta ja kaikki vastasivat kyselyyn. Haluamme myös mainita, että jokainen nuori käytti realistisen ajan kyselyyn vastaamisessa, eli kukaan ei täyttänyt kyselyä niin nopeasti, että se olisi meitä yllättänyt. Tämä viestii siitä, että jokainen nuori vastasi kyselyyn huolella, eikä valinnut kohtia sattuman mukaan, vaan he ottivat kyselyn tosissaan.

8.1 Positiivisia ja tärkeitä huomioita tuloksista

Kysyimme kyselyssä kaksi peräkkäistä kysymystä, joiden tarkoitus oli selvittää nuorten mielipiteiden ilmaisun sanomisen muutosta pelin edetessä. Ensimmäinen kysymys oli ”millaista oli sanoa omia mielipiteitä pelin alussa?”. Tulkitimme alla olevaa kuvaa 5 seuraavasti. Vastaukset viisi ja neljä kuvaavat positiivisia vastauksia, kolmonen kuvaa neutraalien vastausten määrää ja kakkonen sekä ykkönen kuvaavat negatiivisia vastauksia. Tästä kuvasta näemme, että suurin osa, eli kymmenen nuorta, tunsii mielipiteiden sanomisen olevan melko helppoa heti. Helpoksi sen taas koki viisi nuorta, eli kaiken kaikkiaan 66 % nuorten vastauksista olivat positiivisia. Neutraalien vastausten määrä oli 26 % vastauksista, koska kuuden mielestä mielipiteiden ilmaiseminen ei ollut helppoa eikä vaikeaa. Ainoastaan yksi nuori tunsii sen olevan melko vaikeaa, ja yksi todella vaikeaa, joten 8 % vastauksista olivat negatiivisia. Täten siis pelin alussa suurin osa nuorista piti mielipiteen sanomista helppona tai melko helppona.

Millaista oli sanoa omia mielipiteitä pelin alussa?
Vastaajien määrä: 23

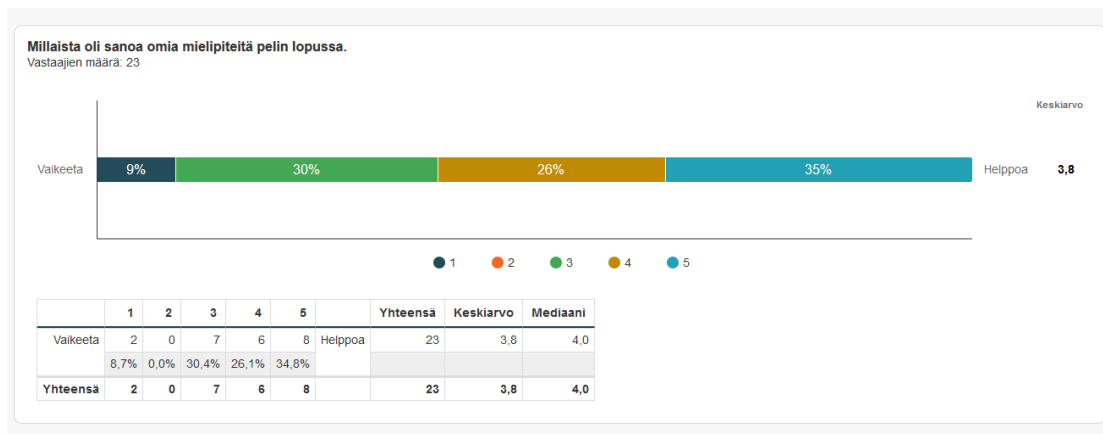


	5	4	3	2	1		Yhteensä	Keskiarvo	Mediaani
Helppoa	5	10	6	1	1	Vaikeeta	23	3,7	4,0
	21,7%	43,5%	26,1%	4,4%	4,3%				
Yhteensä	5	10	6	1	1		23	3,7	4,0

Kuva 5. Mielipiteiden sanominen alussa

Seuraava kysymys oli siis sama kysymys, mutta pelin loppupuoleen viitaten. Tulee huomata, että vastausvaihtoehdot ovat nyt eri päin: edellisessä ”helppoa” oli vasemmalla, ja ”vaikeeta” oli oikealla, kun taas nyt ”helppoa” on oikealla ja ”vaikeeta” on vasemmalla. Tämä oli tarkoituksellista, että nuoret eivät tottuisi sen ”paremman” vastauksen olevan aina samalla puolella.

Kuvasta 6 on nähtävissä, että tällä kertaa suurin osa, eli kahdeksan nuorta tunsi pelaamisen olevan loppupuolella helppoa. Tämä on edelliseen kysymykseen verrattuna kolme nuorta enemmän. Melko helpoksi mielipiteiden sanomisen tuntevien nuorten määrä muuttui pelaamisen aikana kymmenestä kymmeneen. Yllättävää kyllä positiivisten vastausten määrä laski 61 % verrattuna pelin alussa koettuun mielipiteiden ilmaisun helppouteen, joka oli 66 %. On kuitenkin huomion arvoista, että pelin lopussa suurin osa nuorista koki pelin helppona, melko helpon sijaan. Neutraalien eli keskivälin vastausten määrä puolestaan kasvoi yhdellä vastaajalla, mitä voi selittää sillä, että nämä nuoret eivät kokeneet selvää muutosta pelin alkuun ja loppuun verraten. Mielipiteen ilmaisemisen vaikeuden jakautuminen muuttui pelin lopussa, koska melko vaikeaa-vastausta ei valinnut kukaan, kun taas nyt todella vaikea -kohdassa on kaksi nuorta.

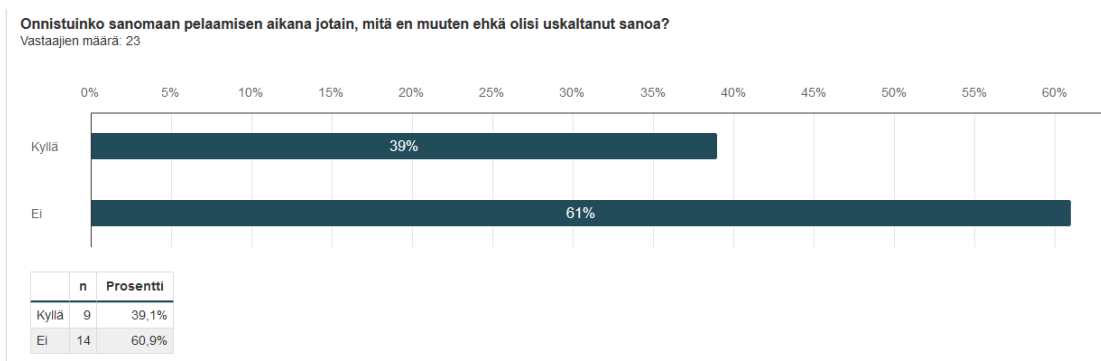


Kuva 6. Mielipiteiden sanominen lopussa

Kun vertaamme kuvaa 5 ja kuvaa 6 keskenään huomaamme, että pelin alussa 22 % nuorista koki mielipiteen sanomisen olevan helppoa ja pelin loppupuolella helpoksi sen kokivat 35 %. Näin ollen osalla nuorista mielipiteen sanominen helpottui pelin myötä. Tästä voimme päätellä, että MeikäMeikä-peli tuki omien mielipiteiden sanomista ryhmässä. Kukkonen ym. (2021) HYTE-toimintamallissa esittämän tutkimuksen pohjalta pelillisyyden on todettu vahvistavan vuorovaikutustaitoja ja auttavan tunteiden ilmaisussa. Muitakin selityksiä mielipiteiden ilmaisun helpottumiselle tietenkin voi olla, kuin pelkästään MeikäMeikä-pelin vaikutus, mutta on myös mahdollista, että pelin pelaaminen oli tässä ilmiössä vähintäänkin osatekijänä, jolloin se palveli sitä tarkoitusta, johon se on luotu.

Seuraavaksi tarkastelemme kuvaa 7. Nuorista 39 %, eli yhdeksän nuorta tunsu, että onnistuivat sanomaan pelaamisen aikana jotain, mitä eivät ehkä muuten olisi uskaltaneet sanoa. Vaikka suurin osa nuorista, eli 61 % kokivat, etteivät tässä onnistuneet, on kuitenkin huomion arvoista, että reilu kolmannes nuorista koki pelaamisen aikana saaneensa rohkeutta sanotuksi jotain, mitä ei ehkä muuten olisi uskaltanut sanoa. Yllättävän moni nuorista onnistui siis sanomaan jotain, mitä ei muuten uskaltaisi sanoa, ja tältä osin MeikäMeikä-peli rohkaisi nuoria puhumaan avoimemmin. Pelillisyyden on todettu helpottavan vaikeista asioista puhumista ja vaikuttavan myös asenteiden muuttumiseen (Kukkonen ym. 2021, 18). Kuten edellisessäkin kappaleessa, on mahdollista, että tälle oli jotakin muita vaikutteita, kuin pelkkä pelitilanne, mutta ottaen huomioon kysymyksen muotoilu sekä se, että pelin koko idea rakentuu kysymys-

kortteihin, jotka rohkaisevat pelaajia tekemään juuri tätä – eli puhumaan asioista, joista muuten voi olla vaikea puhua – on hyvin todennäköistä, että MeikäMeikä oli avaintekijänä siinä, että nuoret onnistuivat puhumaan itselleen vaikeaksi kokemista asioista.



Kuva 7. Onnistuivatko sanomaan jotain

Tämän lisäksi katsomme vastauksia kahteen peräkkäiseen kysymykseen. Ensin nuorilta kysyttiin, miltä heistä tuntui sanoa omia tunteitaan ja ajatuksiaan ääneen luokkakavereidensa kuulle. Vastaukset tähän olivat hyvin jakautuneita, mikä on nähtävissä kuvassa 8. Jokaista vastausvaihtoehtoa käytettiin, monet valitsivat myös enemmän, kuin yhden vaihtoehdon. Kysymysvaihtoehdoissa oli valittavana neljä positiivista/neutralia vaihtoehtoa, jotka olivat ”hyvältä”, ”hassulta”, ”normaalilta” ja ”helpolta”. Muut vaihtoehdoista luokittelimme negatiivisävyisiksi vastauksiksi ja ne olivat puolestaan ”jännittävältä”, ”nololta”, ”vaikealta”, ja ”tyhmältä”, tosin näistä ”jännittävältä” voidaan myös tulkita positiivis- tai neutraalisävyiseksi vastaukseksi. Suosituin kaikista vaihtoehdoista, jonka miltei puolet valitsivat, oli ”hyvältä”. Vain yhdelle nuorelle tunteista ja mielipiteistä ääneen puhuminen tuntui vaikealta. Nuorista kolme vastasivat, että tämä tuntui tyhmältä. Kaiken kaikkiaan näiden vastausten pohjalta suurin osa nuorista koki luokkakavereiden kuullen tunteista ja ajatuksista puhumisen yhteydessä positiivisia tai neutraaleja tunteita.

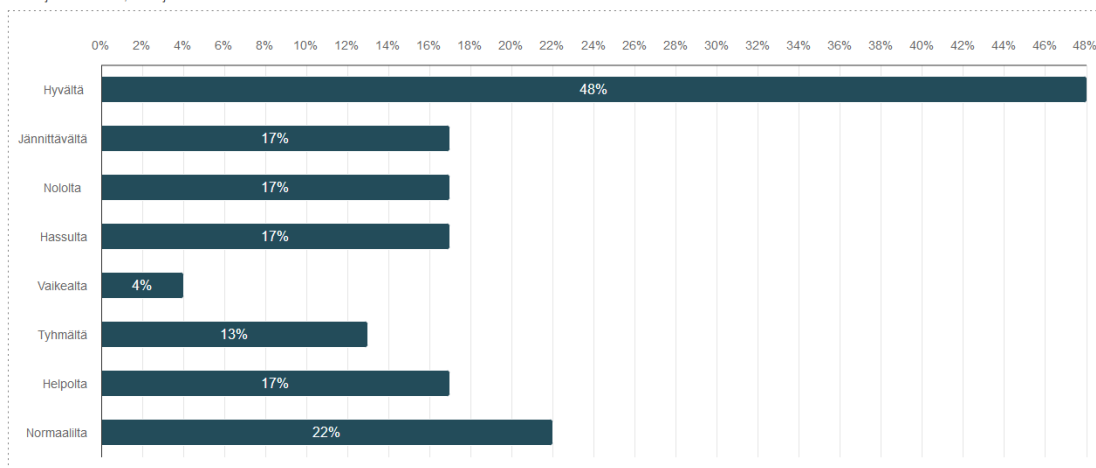
Puolet nuorista tunsivat omien tunteiden ja ajatusten ääneen sanomisen tuntevan hyvältä. Tämä voi mahdollisesti johtua nuorten omista luonteenpiirteistä, eli heidän on luontaisesti helppoa ja miellyttävää puhua omista tunteista ja ajatuksista muiden kuullen. Saattaa myös olla, että koska nuoret olivat itselleen tutussa ympäristössä pääsääntöisesti itselleen tuttujen ihmisten seurassa, ei omien ajatuksen ääneen sanominen muutenkaan olisi kovin vaikeaa,

riippumatta nuorten omasta luonteesta tai pelattavasta pelistä. Tämän lisäksi on kuitenkin myös mahdollista, että peli helpotti omista ajatuksista ja tunteista puhumista. Jos kyseessä on jälkimmäinen vaihtoehto, niin tässä tapauksessa peli palveli tarkoitustaan.

17 % nuorista myös valitsivat, että heitä jännitti sanoa tunteitaan ääneen. Tämän lisäksi 17 % tunsivat sen noloksi. Tämä voi kertoa siitä, että nuorilla on ollut haastavaa sanoittaa omia tunteitaan, johtuen joko heidän luonteen piirteistään tai ryhmästä, jonka kanssa pelasivat peliä. Tämän lisäksi on mahdollista, että jännityksen ja nolostumisen tunteet ovat johtuneet nuorille vieraista pelihetken vetäjistä. Kiinnitimme tuloksia analysoidessa huomiota myös siihen, että kyseessä on ollut monivalintakysymys ja tämän takia osa nuorista on valinnut useamman kuin yhden vastauksen kuvaamaan pelin aikana koettuja tunteita. Näin ollen mielipiteiden sanominen on saattanut tuntua esimerkiksi sekä hyvältä että jännittävältä, jolloin jännittävyyden tunnetta ei välttämättä luokiteltaisi lainkaan negatiiviseksi.

Miltä minusta tuntui sanoa omia tunteita ja ajatuksia ääneen luokkakavereiden kuullen?

Vastaaajien määrä: 23, vaihtujen vastausten lukumäärä: 36



Kuva 8. Omien tunteiden ja ajatusten sanominen

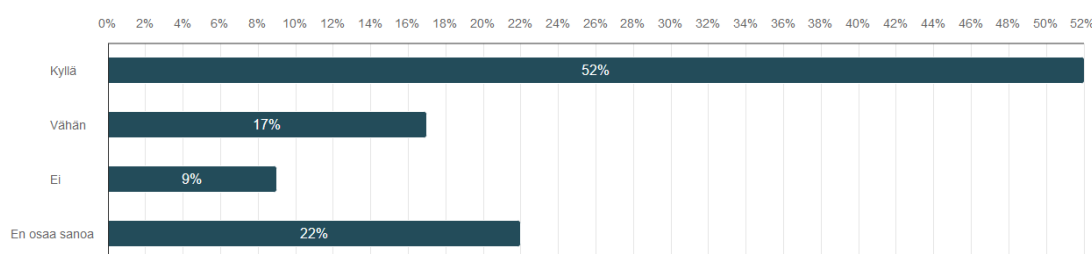
Seuraava kysymys oli jatkokysymys edelliselle, jossa kysyttiin, tekikö peli omien tunteiden ja ajatusten ääneen sanomisen helpommaksi. Tätä tarkastelemme kuvan 9 pohjalta. 52 %, eli päälle puolet nuorista kokivat pelin tehneen tämän helpommaksi, ja 17 % kokivat pelin tehneen sen vähän helpommaksi. Näin ollen 69 % nuorista kokivat pelin vaikuttavan positiivisesti tunteiden ja ajatusten ilmaisuun. Seuraavaksi isoin joukko 22 % nuorista valitsivat vaihtoehtoista neutraalin eivätkä osanneet sanoa tekikö peli tämän helpommaksi

vai ei. Vain pieni osuus, 9 % nuorista, valitsivat negatiivisen vaihtoehdon, jonka mukaan pelillä ei ollut positiivista vaikutusta tunteista ja ajatuksista puhumiseen.

Edellisessä kuvassa 8 on kuvattu miltä nuorista tuntui sanoa omia ajatuksia ja tunteita ääneen. Tämän pohjalta voimme päätellä, että vaikkakin vastaukset olivat suurimmaksi osaksi positiivisia, olivat nuoret myös valinneet tuntemuksia, kuten tyhmältä, jännittävältä ja nololta. Näin ollen, jos nämä tuntemukset ovat olleet hallitsevia tunteita koko pelin ajan, ovat ne varmasti voineet vaikuttaa nuorten kokemukseen ilmaista itseään. Näiden nuorten kohdalla pelin vaikutus on voinut siis jäädä vähäisemmäksi tai huomaamatta, mikä voi osaltaan selittää negatiivisia ja neutraaleja vastauksia. On myös mahdollista, että osa ”En osaa sanoa” vastauksen valinneista nuorista eivät kokeneet pelin helpottavan omien ajatusten ja tunteiden ilmaisua, koska heille omista ajatuksista ja tunteista puhuminen on tuntunut jo lähtökohtaisesti helpolta tai normaalilta.

Vastausten pohjalta voidaan kuitenkin sanoa, että suurin osa nuorista oli sitä mieltä, että pelin ansiosta heidän oli helpompaa puhua luokkakavereiden kuullessaan omista tunteista ja ajatuksista. Kukkosen ym. (2021) esittämän tutkimuksen valossa pelillisten menetelmien on todettu voivan helpottaa vaikeista asioista puhumista ja helpottavan tunteiden ilmaisemista. Esimerkiksi siis Meikä-Meikä-peliin kuuluvat kortit saattoivat olla se ratkaiseva tekijä, joka tuki nuorten mahdollisuutta ilmaista itseään.

Tekikö peli tämän helpommaksi?
Vastaajien määrä: 23



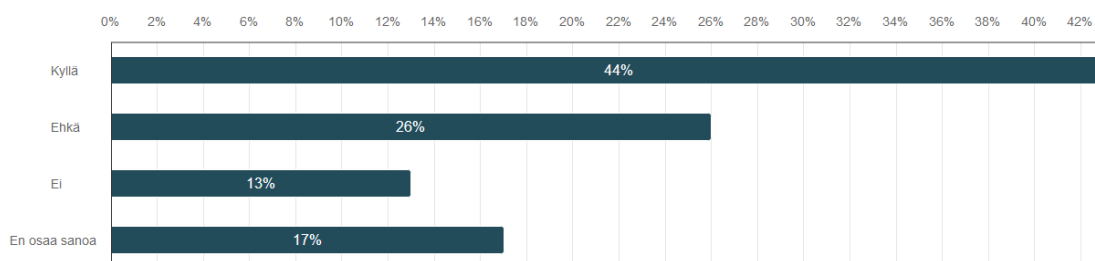
Kuva 9. Tekikö peli tämän helpommaksi

Kuvan 10 pohjalta tarkastelimme nuorten vastauksia kysymykseen siitä, ymmärtävätkö nuoret nyt pelaamisen jälkeen luokkakavereitaan paremmin. Lähes puolet, eli 44 % nuorista, vastasi tähän kyllä, kun taas vain pieni osuus, 13 %, vastasi ei. 26 % nuorista vastasivat ”ehkä”, mikä vahvistaa osaltaan

myös näkemystä siitä, että pelin pelaaminen on ainakin saattanut lisätä ymmärrystä luokkakavereista. Ryhmät koostuivat aina samalla luokalla opiskelevista oppilaista. On siis mahdollista, että negatiivisia ja neutraaleja vastauksia selittää osaltaan se, että oppilaat ovat tunteneet toisensa niin hyvin, etteivät olleet varmoja, tai eivät kokeneet ymmärryksen luokkakavereista lisääntyneen. On myös mahdollista, että ryhmässä käyty keskustelu on ollut niin pinta-puolista, ettei osa nuorista kokenut ymmärryksen lisääntyneen.

Kuvan 10 pohjalta noin puolet, eli 44 % nuorista vastasivat, että ymmärtävät nyt luokkakavereitaan paremmin. Tämä on hyvin suuri osa nuorista, joten tässä MeikäMeikä-peli selkeästi palveli tarkoitustaan, kun se mahdollisti nuorten ymmärryksen lisääntymisen luokkakavereista. Arvaja (2023) tuo ilmi teoksessaan, että omien tunteiden sanallistaminen ja ilmaisu ryhmässä auttavat ymmärtämään myös toista ja hänen tunteitaan. On tärkeää kiinnittää huomiota siihen, että pelaajat olivat viidesluokkalaisia nuoria, ja tutkimus tehtiin kevätlukukauden lopussa. Näin ollen nuoret olivat tunteneet toisensa jo jonkin aikaa, mutta siitä huolimatta heidän ymmärryksensä luokkakavereista lisääntyi tämän lyhyehkön pelihetken aikana.

Ymmärrätkö nyt luokkakavereitani paremmin?
Vastaajien määrä: 23



Kuva 10. Ymmärtävätkö luokkakavereitani paremmin

Yksi nuorista oli myös jättänyt kyselyyn avoimeen kommenttikenttään palautetta, jossa hän korostaa luokkakavereiden paremmin ymmärtämistä tärkeänä osana peliä seuraavasti: ”Peli oli todella kiva! Haluaisin pelin kotiin itseleni, koska peli oli todella viihdyttävä ja sain oppia luokkakavereistani lisää! Kiitos kun sain pelata peliä!”.

8.2 Yhden nuoren pelikokemus

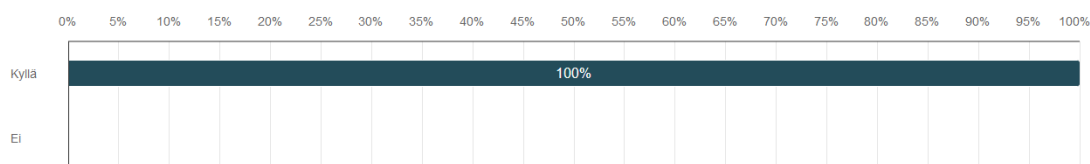
Halusimme nostaa tähän esille yhden kyselyyn vastaajan, jolle pelikokemus oli selvästi hyvin positiivinen ja antoisa. Tämän nuoren vastaukset ovat siis

positiivinen malliesimerkki siitä, kuinka hyvin peli voi käytännössä toimia, kun peliä pelaamalla pelaajan olisi tarkoitus pystyä helpommin puhumaan esimerkiksi omista tunteistaan, toiveistaan ja tulevaisuuden haaveistaan (MeikäMeikä Junior s.a.).

Kaikkiin niihin kysymyksiin, joissa kysyttiin nuoren mielipidettä tai tuntemuksia pelikerrasta kokonaisuutena, tämä nuori antoi poikkeuksetta parhaat mahdolliset pisteet. Nuori vastasi, että hänellä oli kivaa pelata MeikäMeikä-peliä ja tämän lisäksi hänelle jäi hyvä mieli pelaamisesta, eikä hänellä ollut tylsää. Tämä ilmenee nuoren vastauksissa kuvassa 11, kuvassa 12 ja kuvassa 13. Näiden vastausten pohjalta voidaan helposti todeta, että nuori piti pelin pelaamisesta ja hänelle jäi siitä positiivinen kokemus.

Oliko minulla kivaa, kun pelasin MeikäMeikä-peliä?

Vastaajien määrä: 1



Kuva 11. Oliko kivaa pelata

Oliko MeikäMeikä-pelin pelaaminen tylsää? Halusinko tehdä jotain muuta, vaikkapa olla kännykällä?

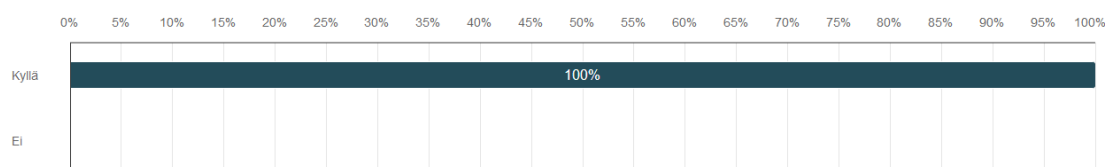
Vastaajien määrä: 1

	1	2	3	4	5	
Oli tosi tylsää	0	0	0	0	1	Ei ollut tylsää
	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	

Kuva 12. Oliko pelaaminen tylsää

Jäikö minulle pelaamisesta hyvä mieli?

Vastaajien määrä: 1



Kuva 13. Jäikö hyvä mieli

Sen lisäksi hänen mielestään sekä muiden kehuminen, kehujen kuuleminen, että omien ajatuksien ja tunteiden ääneen sanominen olivat kaikki positiivisia

kokemuksia, mikä on nähtävissä kuvista 14 ja 15. Tämän nuoren mielestä kehujen antaminen tuntui mukavalta sekä omista tunteista ja ajatuksista puhuminen tuntui hyvältä ja helpolta.

Nuoren vastaukset kuvassa 14 ja kuvassa 15 antavat ymmärtää, että hänelle pelin tehtävät, kuten muiden kehuminen ja kehujen kuuleminen sekä tunteista ja ajatuksista puhuminen ovat olleet lähtökohtaisesti helppoja ja luonteinen tapa toimia. Tämän lisäksi on mahdollista, että peli on tehnyt sen helpommaksi, mutta kumpaakaan vaihtoehtoa ei tule kuitenkaan sulkea pois. Tuloksien valossa peli ei ole ainakaan voinut olla negatiivinen tekijä nuoren kokemuksissa, joten peli on ollut vähintäänkin neutraali vaikutus. Näin ollen peli on palvellut tarkoitustaan ainakin luomalla nuorelle alustan positiiviselle vuorovaikutukselle.

Miltä minusta tuntui sanoa muille kivoja juttuja heistä?

Vastaajien määrä: 1, valittujen vastausten lukumäärä: 1

	n	Prosentti
Mukavalta	1	100,0%
Noloita	0	0,0%
Hassulta	0	0,0%
Jännittävältä	0	0,0%
Vaikealta	0	0,0%
Hyvältä	0	0,0%
Tyhmältä	0	0,0%
En sanonut muista kivoja juttuja	0	0,0%

Miltä minusta tuntui sanoa omia tunteita ja ajatuksia ääneen luokkakaverien kuullen?

Vastaajien määrä: 1, valittujen vastausten lukumäärä: 2

	n	Prosentti
Hyvältä	1	100,0%
Jännittävältä	0	0,0%
Noloita	0	0,0%
Hassulta	0	0,0%
Vaikealta	0	0,0%
Tyhmiä	0	0,0%
Helpolta	1	100,0%
Normaailta	0	0,0%

Kuva 14. Miltä tuntui kehua muita

Kuva 15. Miltä tuntui sanoa ajatuksia ääneen

Kuvista 16 ja 17 näemme, että hänelle vastaustensa mukaan oli helppoa puhua ajatuksistaan ja tunteistaan muiden kuullen pelin alusta loppuun asti. Kuvassa 18 kuitenkin voi nähdä, että hän silti tunsikin saavansa sanottua jotain, mitä ei ehkä muuten olisi sanonut. Tämä on huomion arvoista siinä mielessä, että peli onnistui kuitenkin tarjoamaan pelaajalle mahdollisuuden kertoa jotain, mikä ei muutoin olisi niin helppoa. Pelaaminen teki hänen mielestään myös mielipiteiden ääneen sanomisen helpommaksi, ja hänen mielestään hän tuntee luokkakaverinsa nyt paremmin, mikä käy ilmi kuvista 19 ja 20.

Millaista oli sanoa omia mielipiteitä pelin alussa?

Vastaajien määrä: 1

	5	4	3	2	1	
Helppoa	1	0	0	0	0	Vaikeeta
	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	

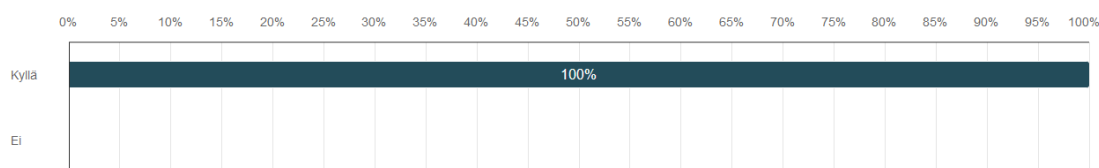
Millaista oli sanoa omia mielipiteitä pelin lopussa.

Vastaajien määrä: 1

	1	2	3	4	5	
Vaikeeta	0	0	0	0	1	Helppoa
	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	

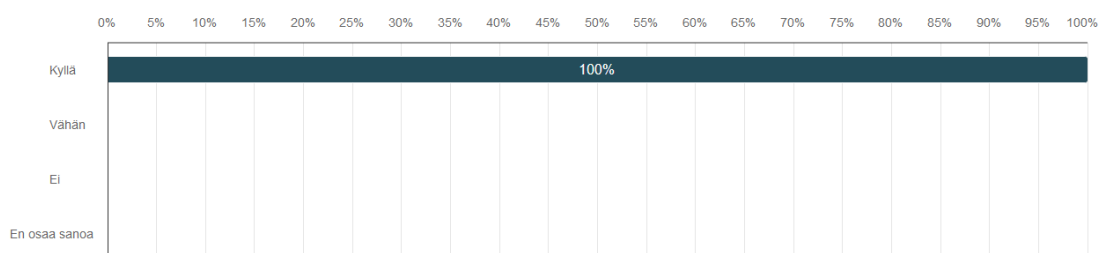
Kuva 16. Mielenpitojen sanominen alussa. Kuva 17. Mielenpitojen sanominen lopussa

Onnistuinko sanomaan pelaamisen aikana jotain, mitä en muuten ehkä olisi uskaltanut sanoa?
Vastaajien määrä: 1



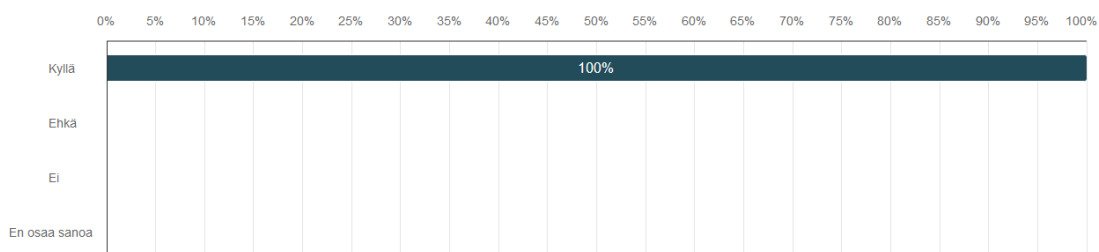
Kuva 18. Onnistuivatko sanomaan jotain

Tekikö peli tämän helpommaksi?
Vastaajien määrä: 1



Kuva 19. Tekikö peli tämän helpommaksi

Ymmärrätkö nyt luokkakavereitani paremmin?
Vastaajien määrä: 1



Kuva 20. Ymmärtävätkö luokkakavereitaan paremmin

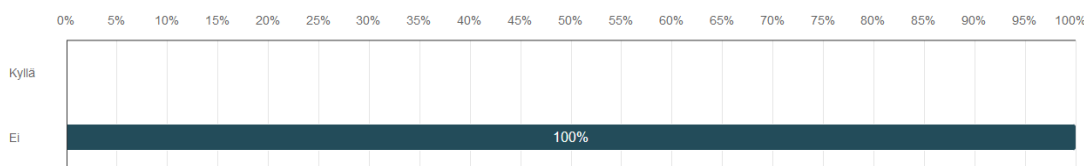
Tämän nuoren kohdalla peli onnistui pitämään mielenkiintoa yllä käymättä tylsäksi, helpotti omien ajatusten ja tunteiden ilmaisua, rohkaisi kertomaan jotain, mitä ei välttämättä muuten uskaltaisi sanoa sekä lisäsi nuoren ymmärrystä luokkatovereista. Koska nuorelle jäi pelaamisesta hyvin positiivinen kokemus, voidaan sanoa, että MeikäMeikä-peli auttoi häntä suuresti. MeikäMeikä-Juniori on peli, jonka tarkoituksena on muun muassa helpottaa vuorovaikutuksen syntymistä ja mahdollistaa myös luonteva tärkeistä asioista puhuminen (MeikäMeikä Junior s.a.) Tämän nuoren kohdalla huomaamme, että peli toimi hänen kohdallaan juuri siten, kuten pitäisi.

8.3 Kahden nuoren pelikokemukset

Kun kävimme aikaisemmassa luvussa läpi yleistä dataa, huomasimme, että kysymyksessä ”millaista oli sanoa omia mielipiteitä pelin alussa” (kuva 5.) yksi nuori oli vastannut vähän vaikeaa ja yksi todella vaikeaa, kun taas ”millaista oli sanoa omia mielipiteitä pelin lopussa” (kuva 6.) kaksi nuorta vastasi todella vaikeaa, kun taas vähän vaikeaa-vaihtoehtoa ei valinnut kukaan. Tämän perusteella voisi päätellä, että peli ei näiden kahden nuoren kohdalla onnistunut helpottamaan heidän kokemaansa mielipiteiden ilmaisun vaikeutta. Kun laitoimme Webropolin näyttämään vain niiden henkilöiden vastaukset, jotka laitoivat jälkimmäiseen vastaukseksi todella vaikeaa, saimme tulokseksi, että molemmissa kysymyksissä ne vaikeaksi määrittelevät vastaukset on valinnut samat kaksi vastaajaa, eli ensimmäisen kysymyksen vähän vaikeaa-vastauksen valinnut nuori muutti vastauksensa todella vaikeaa-kohtaan, kun taas toinen nuori pysyi molemmissa todella vaikeaa-vastauksessaan. Nämä kaksi vastaajaa, joiden mielestä omien mielipiteiden ääneen sanominen oli vaikeaa, olivat myös kautta kyselyn laittaneet negatiivisia vastauksia pelikerrasta. Syvennymme tässä luvussa tarkastelemaan näiden kahden nuoren pelikokemusta.

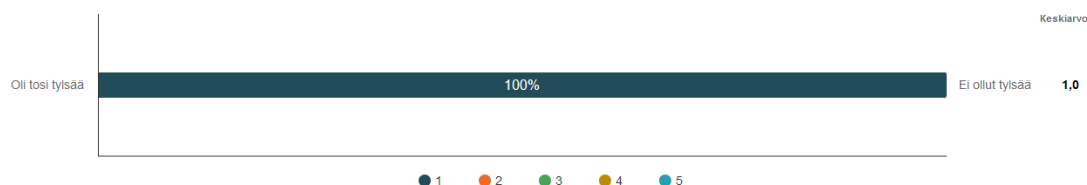
Kuvista 21 ja 22 voidaan nähdä, että vastaajat tekivät vastauksissaan selväksi, ettei heillä ollut kivaa peliä pelatessa ja he kokivat sen myös tylsänä. Tämän perusteella voi päätellä, että peli ei vastannut näiden kahden nuoren odotuksia tai onnistunut tarjoamaan heille hauskaa pelikokemusta. Toisaalta tylsyyden kokemuksen voidaan myös katsoa olevan yksi vaikuttava tekijä siihen, että nuoret eivät pitäneet pelistä. Nykänen (2018) kirjoittaa hyötypelien motivaatiosta ja pelin haastavuudesta, että pelin vaikeusaste on otettava huomioon, koska liian helpossa pelissä pelaaja tylsistyy ja liian vaikeassa pelissä pelaaja turhautuu. Tiedämme kuitenkin, että molemmat nuoret kokivat oman mielipiteen ilmaisemisen pelissä vaikeaksi. Näin ollen tylsistyminen ei mitään todennäköisemmin johdu siitä, että peli olisi ollut liian helppo. Todennäköisemmäksi syyksi tylsyyden tuntemukselle epäilemme kuitenkin ryhmän vaikutusta, jota avaamme tarkemmin myöhemmässä kohdassa, jossa käsitellään nuorten kokemuksia ryhmästä.

Oliko minulla kivaa, kun pelasin MeikäMeikä-peliä?
Vastaajien määrä: 2



Kuva 21. Oliko kivaa pelata

Oliko MeikäMeikä-pelin pelaaminen tylsää? Halusinko tehdä jotain muuta, vaikkapa olla kännykällä?
Vastaajien määrä: 2



Kuva 22. Oliko pelaaminen tylsää

Nämä nuoret vastasivat muihin kysymyksiin, että tunsivat mielipiteiden sanomisen ääneen noloksi tai tyhmäksi, eivätkä saaneet sanotuksi mitään, mitä eivät muutenkaan sanoisi. Tämä avaa enemmän sitä, miksi nuoret kokivat mielipiteen sanomisen haastavana pelaamisen aikana. Kuvasta 23 voidaan nähdä, että toinen nuorista oli vastannut tunteiden ja ajatusten ääneen sanomisen tuntuneen nololta, mikä viittaa epävarmuuteen ilmaista itseään ryhmässä. Vastaus tyhmältä puolestaan voi johtua turhautumisesta tai epävarmuudesta. Kuvan 24 perusteella mielenkiintoista kyllä, kun kyselyssä kysyttiin, tekikö peli omien tunteiden ja ajatusten ääneen sanomisen helpommaksi, toinen vastaaja vastasi kieltävän vastauksen sijaan, ettei osaa sanoa. Tämän mukaan toinen nuorista ei kokenut itse selkeää parannusta tunteiden ja ajatusten ilmaisemisessa, mutta ei myöskään täysin torjunut ajatusta siitä voisiko peli vaikuttaa tähän positiivisesti.

Miltä minusta tuntui sanoa omia tunteita ja ajatuksia ääneen luokkakavereiden kuullen?
Vastaajien määrä: 2, valittujen vastausten lukumäärä: 3

	n	Prosentti
Hyvältä	0	0,0%
Jännittävältä	0	0,0%
Nololta	1	50,0%
Hassulta	0	0,0%
Vaikealta	0	0,0%
Tyhmältä	2	100,0%
Helpolta	0	0,0%
Normaalilta	0	0,0%

Tekikö peli tämän helpommaksi?
Vastaajien määrä: 2

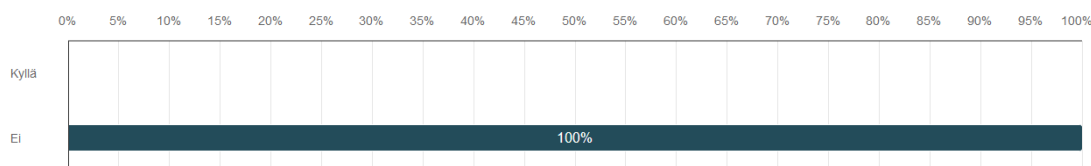
	n	Prosentti
Kyllä	0	0,0%
Vähän	0	0,0%
Ei	1	50,0%
En osaa sanoa	1	50,0%

Kuva 23. Miltä tuntui sanoa ajatuksia ääneen

Kuva 24. Tekikö peli tämän helpommaksi

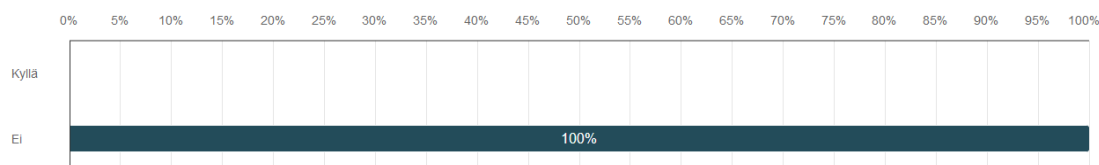
Kuvien 25, 26 ja 27 pohjalta näemme, että ryhmäkysymysten kohdalla nämä vastaajat ilmaisivat, ettei oman ryhmän kanssa ollut kiva pelata ja heistä tuntui, ettei ryhmä kuuntele heitä tai halua heitä peliin mukaan. Nuorten kielteinen pelikokemus ryhmässä viittaa siihen, ettei ryhmässä vallinnut ilmapiiri tukenut heidän osallistumistansa pelaamiseen. Tunne ulkopuolelle jäämisestä ja siitä, etteivät muut ryhmäläiset kuuntele, ovat tekijöitä, joiden voidaan katsoa selittävän nuorten kielteistä suhtautumista peliin ja vaikuttaneen myös mahdollisesti nuorten muihin kielteisiin vastauksiin. Ryyänen & Paavilaisen (2023) kertovat teoksessaan, että ulkopuolisuuden kokemukset voivat vaikuttaa ihmisen käyttäytymiseen ja itsetuntoon sosiaalisissa tilanteissa, mikä voi olla seurausta siitä, että ihminen ei tule jostain syystä nähdyksi tai kuulluksi. Kuvasta 28 on nähtävissä, että kyselyn monivalintakysymyksessä, jossa tuli valita ryhmää kuvaava termi, molemmat valitsivat äänekäs. Huomattavaa tässä on se, että kumpikaan ei valinnut muita vaihtoehtoja monivalintakysymyksessä, joten äänekyyden voisi olettaa olevan hallitseva piirre ryhmässä. On mahdollista, että nuoret pitivät ryhmää äänekkäänä, koska eivät itse ulkopuolisuuden tunteen vuoksi pysyneet osallistumaan sananvaihtoon, jolloin se ollut häiritsevää. Varmaksi tätä emme tietenkään voi tietää.

Oliko minulla kivaa pelata yhdessä ryhmän kanssa?
Vastaajien määrä: 2



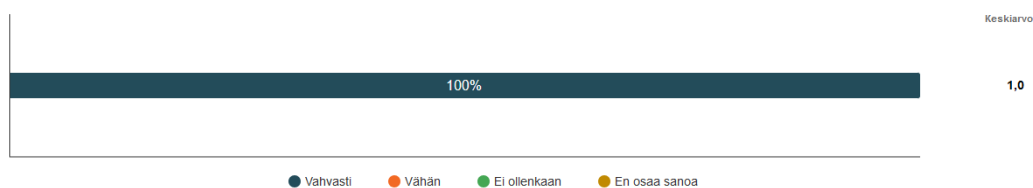
Kuva 25. Oliko kivaa pelata ryhmän kanssa

Tuntuiko minusta, että muut kuuntelivat mitä halusin sanoa?
Vastaajien määrä: 2



Kuva 26. Kuuntelivatko muut

Tuliko minulle sellainen olo, ettei minua haluta peliin mukaan?
Vastaajien määrä: 2



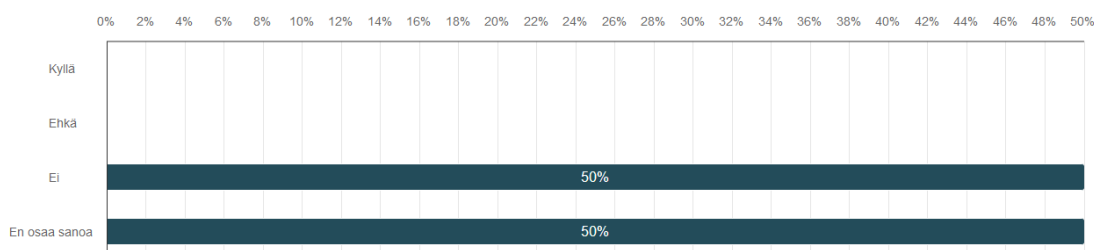
Kuva 27. Oliko ulkopuolinen olo

	n	Prosentti
Kiva	0	0,0%
Hiljainen	0	0,0%
Yhteistyö onnistui	0	0,0%
Kaverillinen	0	0,0%
Tappeleva	0	0,0%
Äänekäs	2	100,0%
Ärsyttävä	0	0,0%
Hassu	0	0,0%
Turvallinen	0	0,0%

Kuva 28. Miten kuvailisivat ryhmää

Kun kyselyssä kysyttiin, ymmärtävätkö nuoret luokkakavereitaan nyt paremmin, toinen näistä kahdesta sanoi ei, ja toinen taas kerran, ettei osaa sanoa. Tätä havainnollistamme kuvassa 29. Kielteiseen ja neutraaliin vastaukseen on voinut osaltaan vaikuttaa edellisessä kappaleessa todettu negatiivinen kokemus ryhmästä. On myös mahdollista, että pelissä muiden ryhmäläisten jakamat kokemukset ovat jääneet niin pintapuolisiksi, etteivät nuoret ole kokeneet oppineensa mitään uutta kanssapelaajista. On kuitenkin huomattavaa, että taas kerran toinen vastaaja sanoi, ettei ole varma, eli hänen näkökantansa ei ollut jyrkkä ei. Hänellä ei ehkä siis ollut yhtä negatiivinen kokemus kuin toisella nuorella.

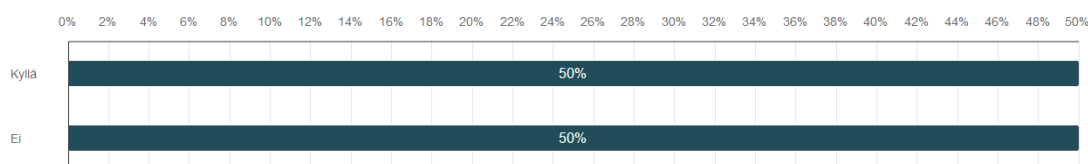
Ymmärtävätkö nyt luokkakavereitani paremmin?
Vastaajien määrä: 2



Kuva 29. Ymmärtävätkö luokkakavereitani paremmin

Kuvasta 30 näemme, ettei toinen heistä myöskään ollut sitä mieltä, että peli näyttäisi kivalta. Seuraavassa kysymyksessä hän oli tarkentanut, että se oli hänen mielestään liian yksinkertainen. Tämä oli mielestämme tärkeä palaute pelin ulkoasusta, sillä se oli ainut laatuun koko tutkimuksessa. Tämä on yllättävää, koska paljon erilaisia aistiärsykeitä tarjoavien digitaalisten pelien yleistyessä olisi voinut olettaa, että vastaavanlaisia vastauksia olisi ollut useampia. Vuoden 2022 pelaajabarometrin mukaan 10–19 vuotiaista nuorista 76,20 % pelaa viikoittain tai useammin digitaalisia viihdepelejä (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022, 32). Näin ollen tämä muista vastauksista eriyvä mielipide mielestämme vahvistaa tämän pelin kohdalla sitä näkemystä, että perinteisen lautapelinkin on vielä mahdollista viehättää sen pelaajaa.

Oliko peli kivan näköinen?
Vastaajien määrä: 2

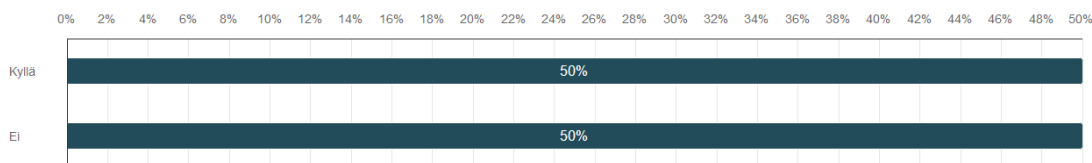


Kuva 30. Oliko peli kivan näköinen

Kuva 31 kuvaa nuoreten vastauksia kysymykseen, jäikö pelistä hyvä mieli. Nuorista toinen vastasi ei, ja toinen – ehkä yllättävästi muiden kysymysten jälkeen – kyllä. Tämä on mielenkiintoista, koska molemmat vastasivat alussa, ettei pelin pelaaminen ollut kiva. Myös hyvin yllättävästi kuvasta 32 voimme nähdä, että kyselyn lopussa vastauksena kysymykseen ”pelaisinko peliä uudestaan”, kumpikaan nuori ei vastannut ”ei”, vaan molemmat laittoivat ”ehkä” – kaikesta aikaisemmasta huolimatta. Näistä kyselyn loppupuolen positiivisista ja neutraaleista vastauksista voisi päätellä, että negatiivisesta pelikokemuksesta huolimatta nuoret ovat nähneet pelissä jonkinasteista potentiaalia, sillä he olisivat ehkä valmiita kokeilemaan peliä uudestaan. Tässäkin voimme todeta, että vaikka näiden kahden nuoren pelikokemus erinäisien syitten takia jäi suurimmaksi osaksi negatiiviseksi, kumpikin heistä huomasi pelin potentiaalain, joka tarkoittaa, ettei MeikäMeikä täysin epäonnistunut tehtävässään.

Jäikö minulle pelaamisesta hyvä mieli?

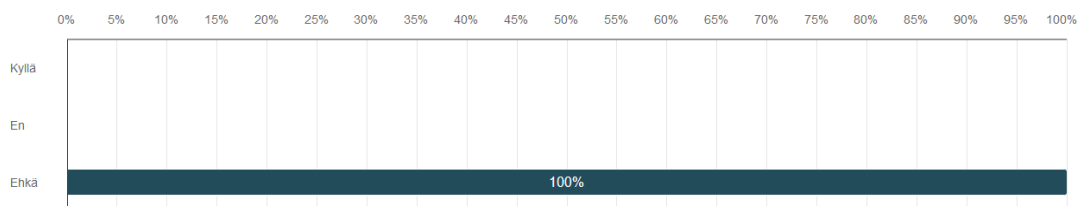
Vastaajien määrä: 2



Kuva 31. Jäikö hyvä mieli

Pelaisinko peliä uudestaan?

Vastaajien määrä: 2



Kuva 32. Pelaisivatko uudestaan

Toinen näistä vastaajista oli myös jättänyt avoimeen kommenttikenttään kommentin. Hän kirjoitti:

*”Peli oli mielestäni hyvä ja toimiva sekä pelilauta on oikein värikäs sekä metsänkeskeinen värit olivat hieman vaikea tunnistaa ja erottaa poukama ei ollut kiva paikka eikä lähde mutta muut ihan OK niinkuin esimerkiksi marjapaikka vaikka itse en pidä marjoista varsinkaan mansikoista mutta te tyypit olitte iha mukavia ja hauskoja vaikka kaikkia lääppiä ette ymmärtänyt mutta nyt voisin lopetella etten häiritse teitä enempää mutta en ymmärrä miksi haluatte pitkän romaanin no mut byee
byee”*

Kommentissaan nuori kertoi, että peli oli hänen mielestään hyvä ja toimiva. Tämän pohjalta voisi päätellä, että negatiivinen pelikokemus tämän nuoren kohdalla ei välttämättä johtunutkaan pelistä, vaan mahdollisesti ryhmästä, jossa peliä pelasi, kuten aikaisemmin päättelimme. Kommentissa nuori toi myös esiin, että piti pelilautaa värikkäänä ja metsänkeskeisenä, jonka päätelimme olevan nuorelle mieleen. Kritiikkiä nuori antoi siitä, että värit olivat hieman vaikea tunnistaa ja erottaa. Nuori ei myöskään pitänyt pelin poukamaa ja lähde kivoina paikkoina, jotka olivat kehujen anto/saanti paikkoja. Lopuksi nuori vielä antoi positiivista palautetta meille pelihetken pitäjille.

8.4 Neljännen nuoren kokemus

Eräällä nuorella oli vastausten mukaan sellainen kokemus, että pelin alkupuolella omien mielipiteiden ääneen sanominen oli äärimmäisen helppoa, mikä ilmenee alla olevassa kuvassa 33. Kuitenkin kuvasta 34 voidaan nähdä, että loppupuolella se ei ollut helppoa eikä vaikeaa - eli mielipiteiden ääneen sanominen vaikeutui, mitä pidempään peliä pelattiin. Oman mielipiteen sanominen ei kuitenkaan vaikeutunut merkittävästi, sillä valittu vastaus kuvastaa negatiivisen sijaan neutraalia kokemusta. On mahdollista, että pelin edetessä ryhmän dynamiikassa on tapahtunut muutoksia, mikä on tehnyt tämän nuoren kohdalla mielipiteen kertomisen hieman haastavammaksi. Esimerkiksi jotkut ryhmän nuorista ovat voineet olla dominoivampia. Rovio ja Saaranen-Kauppinen (2009, 60) mukaan ryhmässä toimiminen, vuorovaikutus, päätöksenteko, yhteistyö ja tavoitteiden asettaminen asettaa ryhmäläiset eri asemiin suhteessa toisiinsa. Tämän lisäksi yksi mahdollinen selittävä tekijä on, että pelin edetessä kysymyskorteista on noussut kysymyksiä, jotka hän on kokenut haastavammaksi, kuin pelin alkupuolen kysymykset.

Millaista oli sanoa omia mielipiteitä pelin alussa?

Vastaajien määrä: 1

	5	4	3	2	1	
Helppoa	1	0	0	0	0	Vaikeeta
	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	

Millaista oli sanoa omia mielipiteitä pelin lopussa.

Vastaajien määrä: 1

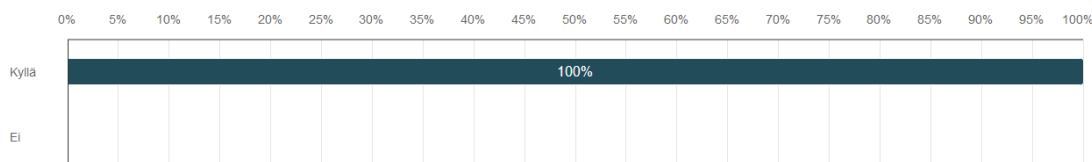
	1	2	3	4	5	
Vaikeeta	0	0	1	0	0	Helppoa
	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	

Kuva 33. Mielipiteiden sanominen alussa Kuva 34. Mielipiteiden sanominen lopussa

Kuvasta 35 voi kuitenkin nähdä, että hänen pelikokemuksensa oli hyvä. Kuvan 36 pohjalta voi myös todeta, että hänen mielestään oli mukava pelata oman ryhmänsä kanssa. Kuvasta 37 voi nähdä millaiseksi nuori koki oman ryhmänsä ja hän valitsi monivalintakysymyksessä ryhmää kuvaavaksi sanaksi positiivisen vaihtoehdon "kiva". Sen lisäksi, että nuori jätti valitsematta negatiivisia vaihtoehtoja ryhmästä, on myös tärkeää huomioida, mitä positiivisia vaihtoehtoja hän jätti valitsematta. Muita positiivisia vastauksia olisivat olleet turvallinen, kaverillinen, hassu ja yhteistyö onnistui. Tämän pohjalta päätelimme, että vaikka nuorelle jäi positiivinen kokemus ryhmästä hän ei kuitenkaan kokenut ryhmää esimerkiksi turvalliseksi, kaverilliseksi tai yhteistyöltään sujuvaksi. Näin ollen ryhmän toiminnassa on voinut olla tekijöitä, mitkä voivat osaltaan

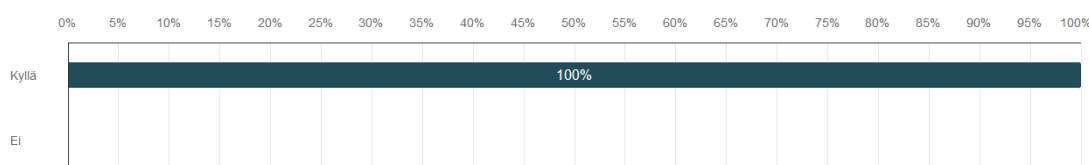
myös selittää edellisissä taulukossa kuvattua mielipiteen kertomisen helppouden laskua. On myös mahdollista, ettei nuori halunnut tai kyennyt kuvailemaan ryhmää sen kummemmin ja on päätenyt valintaan ”kiva”, koska se on mahdollisimman positiivisen neutraali valinta muihin verrattuna.

Oliko minulla kivaa, kun pelasin MeikäMeikä-peliä?
Vastaajien määrä: 1



Kuva 35. Oliko pelatessa kivaa

Oliko minulla kivaa pelata yhdessä ryhmän kanssa?
Vastaajien määrä: 1



Kuva 36. Oliko ryhmän kanssa kiva pelata

Mielestäni meidän ryhmä oli tällainen:

Vastaajien määrä: 1, valittujen vastausten lukumäärä: 1

	n	Prosentti
Kiva	1	100,0%
Hiljainen	0	0,0%
Yhteistyö onnistui	0	0,0%
Kaverillinen	0	0,0%
Tappeleva	0	0,0%
Äänekas	0	0,0%
Ärsyttävä	0	0,0%
Hassu	0	0,0%
Turvallinen	0	0,0%

Kuva 37. Millainen ryhmä oli

Kuvassa 38 näemme, miltä nuoresta tuntui kehua muita. Nuori ilmaisi, että muille kehujen antaminen tuntui hänestä vaikealta. Kuvassa 39 on nähtävissä monivalintakysymys, jonka tarkoitus oli selvittää miten nuori, kokee omien ajatusten ja tunteiden ääneen ilmaisemisen muiden kuullen. Tämä tuntui tästä vastaajasta nololta, eikä hän valinnut muita vaihtoehtoja. Peli ei myöskään tehnyt tämän nuoren kohdalla omista ajatuksista ja tunteista puhumista helpommaksi, mikä on nähtävissä kuvassa 40. Nolostumisella tarkoitetaan tunnetta, joka voi esimerkiksi saada ihmisen tuntemaan itsensä tyhmäksi tai

kiusaantuneeksi. Nolostumisen tunne liittyy myös vahvasti sosiaalisiin tilanteisiin ja on näin ollen tilannekohtaista ja ohimenevää. (Kalkasmaa 2024, 14.) Yllättävää on, että nuori vastasi jokaiseen näistä kysymyksistä negatiivisella vastauksella, mutta koki siitä huolimatta oman mielipiteiden kertomisen neutraalina pelin lopussa. Tämän pohjalta päätelimme, että vaikka nuori koki nämä pelin aihealueet haastavina, ei se tehnyt pelistä ylitsepääsemättömän hankalaa, ja näin ollen nuori pystyi kuitenkin ilmaisemaan itseään ja nauttimaan pelaamisesta. Nuoren positiivinen kokemus ryhmästä, jonka kanssa hän pelasi, on myös todennäköisesti tehnyt kehumisesta ja omista tunteista ja ajatuksista kertomisesta helpompaa. Ryhmädynamiikan näkökulmasta on mahdollista, että ryhmässä oli muodostunut siinä määrin turvallinen ilmapiiri, että nuoren oli helppoa sitoutua ryhmän toimintaan ja sen takia ilmaista itseään jossain määrin. Turvallisen ympäristö mahdollistaa ryhmän paremman sitoutumisen ryhmään, mikä on yhteydessä ryhmän kiinteyteen (Rovio 2009, 175).

Miltä minusta tuntui sanoa muille kivoja juttuja heistä?

Vastaajien määrä: 1, valittujen vastausten lukumäärä: 1

	n	Prosentti
Mukavalta	0	0,0%
Noloita	0	0,0%
Hassulta	0	0,0%
Jännittäväitä	0	0,0%
Vaikealta	1	100,0%
Hyväitä	0	0,0%
Tyhmältä	0	0,0%
En sanonut muista kivoja juttuja	0	0,0%

Kuva 38. Miltä tuntui kehua muita

Miltä minusta tuntui sanoa omia tunteita ja ajatuksia ääneen luokkakavereiden kuullen?

Vastaajien määrä: 1, valittujen vastausten lukumäärä: 1

	n	Prosentti
Hyväitä	0	0,0%
Jännittäväitä	0	0,0%
Noloita	1	100,0%
Hassulta	0	0,0%
Vaikealta	0	0,0%
Tyhmältä	0	0,0%
Helppoita	0	0,0%
Normaalilta	0	0,0%

Tekikö peli tämän helpommaksi?

Vastaajien määrä: 1

	n	Prosentti
Kyllä	0	0,0%
Vähän	0	0,0%
Ei	1	100,0%
En osaa sanoa	0	0,0%

Kuva 39. Miltä tuntui sanoa ajatuksia

Kuva 40. Tekikö peli tämän helpommaksi

Kaikesta huolimatta tämä nuori vastasi, että pelaamisesta hänelle jäi hyvä mieli, ja hän haluaisi pelata peliä vielä uudelleen. Tähän tulokseen päädyimme kuvissa 41 ja 42 näkyvien vastausten pohjalta. Tämän nuoren kohdalla pelillä oli loppujen lopuksi positiivinen vaikutus. Mielenpitojen ja tunteiden ilmaisun herättämistä negatiivisista tuntemuksista huolimatta nuoren vastausten perusteella hänelle jäi positiivinen vaikutelma pelistä ja ryhmästä, jonka kanssa hän pelasi. Tämän lisäksi peli oli hänen mielestään siinä määrin kiinnostava, että olisi valmis pelaamaan peliä uudestaan. Tästä näemme, että pelikokemuksessa voi olla myös jotain negatiivista, mutta peli voi siitä huolimatta toimia ja tarjota pelaajalle myös positiivisia kokemuksia.

Jäikö minulle pelaamisesta hyvä mieli?

Vastaajien määrä: 1

	n	Prosentti
Kyllä	1	100,0%
Ei	0	0,0%

Kuva 41. Jäikö hyvä mieli

Pelaisinko peliä uudestaan?

Vastaajien määrä: 1

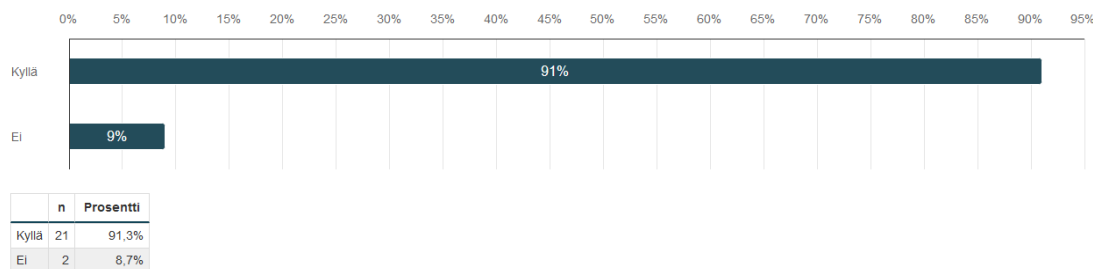
	n	Prosentti
Kyllä	1	100,0%
En	0	0,0%
Ehkä	0	0,0%

Kuva 42. Pelaisiko peliä uudestaan

8.5 Yleisiä pelikokemuksia

Pääsääntöisesti MeikäMeikä-pelin pelaaminen oli nuorille hyvä ja antoisa kokemus. Kuvaan 43 upotetun taulukon pohjalta tulkitsimme, että 91,3 % nuorista, eli kaikki paitsi aikaisemmin katsomamme kaksi nuorta (8,7 %), kokivat pelaamisen kivana. Tämä on todella suuri määrä nuorista. Kaksi "ei" vastausta kävimmekin läpi tutkimuksen aikaisemmassa vaiheessa, mutta halusimme siitä huolimatta tuoda esiin miten iso osa nuorista vastasi kyllä. Lähes kaikki nuoret nauttivat pelin pelaamisesta, mikä on myös oleellinen tulos pelin toimivuudesta. Jotta pelaaminen mahdollistaa tehokasta oppimista tulisi sen olla pelaajalle mieluisa kokemus (Laakso ym. 2021, 3). Tämän pohjalta, voimme siis todeta, että MeikäMeikä-peli palveli nuoria tarkoituksen mukaisesti.

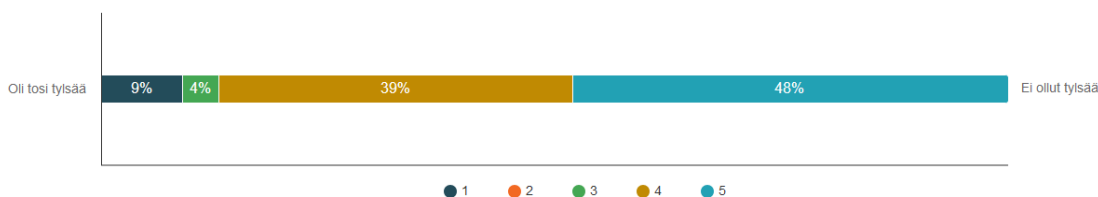
Oliko minulla kivaa, kun pelasin MeikäMeikä-peliä?
Vastaajien määrä: 23



Kuva 43. Oliko kivaa pelatessa

Halusimme tehdä seuraavasta kysymyksestä mahdollisimman konkreettisen nuorille ja lisätä siihen esimerkin vaihtoehtoisesta toiminnasta, jotta saisimme mahdollisimman rehellisiä vastauksia nuorilta. Tästä syystä kirjoitimme kysymyksen muotoon ”Oliko MeikäMeikä-pelin pelaaminen tylsää? Haluaisinko tehdä jotain muuta, vaikkapa olla kännykällä?”. Kuvaan 44 upotetusta taulukosta voi nähdä, että lähestulkoon puolet, eli 11 nuorta, valitsi vaihtoehtokseen, ettei pelaaminen ollut tylsää. Yhdeksän nuorta valitsi seuraavan vaihtoehdon, ja näin ollen 87 % nuorten vastauksista olivat positiivisen ei-tylsän puolella. Yksi nuorista valitsi neutraalin tylsää/ei tylsää, ja kahden pelaajan mielestä pelaaminen oli tylsää. Näiden vastausten pohjalta valtaosa nuorista oli sitä mieltä, ettei pelaaminen ollut tylsää. Tämäkin on tärkeä tieto, sillä jotta pelaaminen on miellyttävää ja mahdollistaa uuden oppimisen ei se voi suinkaan olla tylsä. Laakson (2021) mukaan leikin ja pelien kautta oppiminen on erityisen tehokasta, kun se on mieluisa ja toiminta rakentuu aikaisemman opitun ympärille, mutta haastaen uuden oppimiseen ja ongelmanratkaisuun kuitenkin olematta liian haastavaa. Näiden tuloksien pohjalta voimme todeta, että pääasiassa MeikäMeikä-peli onnistui pitämään yllä nuorten mielenkiintoa, jotta he pystyivät hyötymään pelaamisesta.

Oliko MeikäMeikä-pelin pelaaminen tylsää? Haluaisinko tehdä jotain muuta, vaikkapa olla kännykällä?
Vastaajien määrä: 23



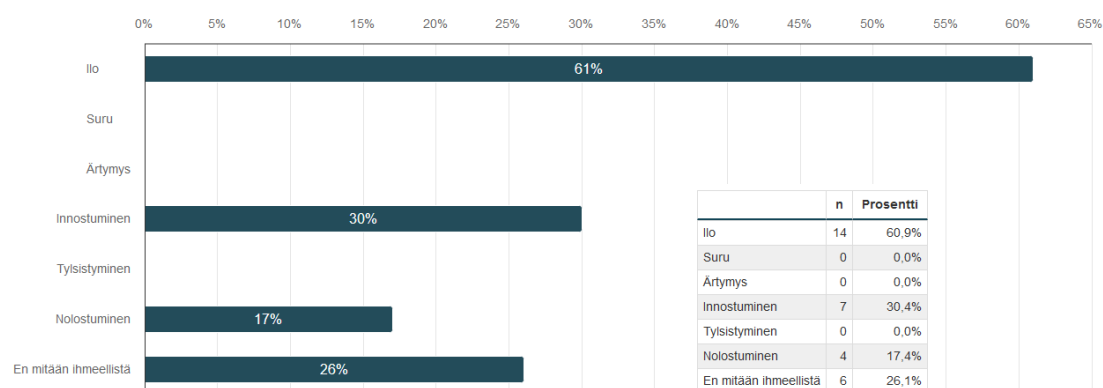
Kuva 44. Oliko tylsää

Kuvaan 45 upotetusta taulukosta nähdään, että päälle puolet pelaajista, eli 14 nuorta, kertoivat tuntevansa iloa pelaamisen aikana. Innostumista tunsivat 7 nuorta, kun taas 4 tunsivat nolostumista. 6 nuorta valitsi vastaukseksi, etteivät tunteneet mitään ihmeellisempää tunnetta. Näidenkin vastauksien kohdalla suurin osa nuorten pelaamisen aikana tuntemista tunteista olivat positiivisiksi mielletäviä tunteita eli ilo (60,9 %) ja innostuminen (30,4 %). Peli on kehitetty tukemaan empatia- ja vuorovaikutustaitoja nuorille mieluisalla tavalla (Meikä-Meikä-peliperhe s.a.). Se, että nuoret tunsivat pelaamisen mieluisana, kertoo siitä, että peli onnistui tehtävässään tehdä pelaamisesta nuorille mieluisaa.

Huomion arvoista näissä vastauksissa on se, että edellisessä kysymyksessä kuvan 44 perusteella kaksi nuorta oli vastannut, että pelaaminen oli tylsää. Mutta kuvaan 45 upotetusta taulukosta nähdään, että kukaan ei ole kokenut pelaamisen aikana tylsistymistä. Päättelimme tämän kuitenkin johtuvan edellisen kysymyksen asetelusta, sillä siinä kysytään myös, tekisikö nuori enemmän jotain muuta kuin pelaisivat peliä. Tämän perusteella nuoret ovat todennäköisesti edellisen kysymyksen vastauksella halunneet tuoda ilmi, että tekisivät enemmän jotain muuta, mutta eivät kuitenkaan tunteneet oloaan tylsistyneeksi. On myös mahdollista, että nuorilta on jäänyt tämä vastaus epähuomiossa valitsematta.

Mitä tunteita tunsin pelaamisen aikana?

Vastaajien määrä: 23, valittujen vastausten lukumäärä: 31



Kuva 45. Mitä tunteita pelaamisen aikana

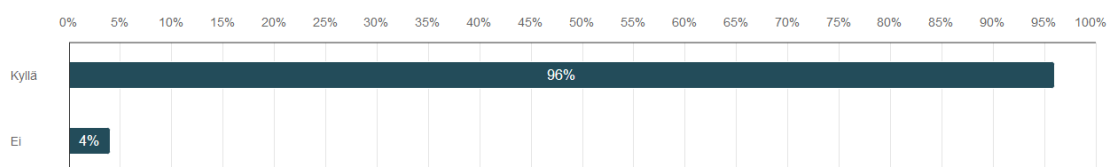
Kuvasta 46 nähdään, että vain yhtä nuorta lukuun ottamatta kaikille pelaajille jäi pelaamisesta hyvä mieli. Kuvan 47 pohjalta näemme, että suurin osa, eli 17 nuorta, pelaisi peliä vielä uudestaan, kun taas loput kuusi nuorta olivat tästä

epävarmoja. Kuitenkaan yksikään nuori ei vastannut tähän kysymykseen, ettivät he haluaisi pelata peliä uudelleen. Tästä voisi päätellä, että vaikka joidenkin nuorten suhtautuminen peliin on ollut joltain osin kielteinen tai neutraali, ovat he nähneet pelissä jotain, miksi voisivat harkita sen uudestaan pelaamista. Vähintäänkin tästä voi siis tehdä toteaman, että MeikäMeikä ei jättänyt nuorille itsestään pelinä negatiivista vaikutelmaa.

MeikäMeikä-pelin näkökulmasta tämä on erittäin hyvää palautetta pelistä. Lähes kaikille jäi pelaamisesta hyvä mieli, mikä on tärkeää, koska positiivisilla kokemuksilla on yhteys moniin hyötyihin mielenterveyden ja yleisen terveydentilan ylläpitämisen kannalta. Positiiviset tunteet laajentavat henkilökohtaisia voimavaroja, mahdollisuuksia valita erilaisia joustavia toimintatapoja ja sosiaalisia suhteita. Tämän lisäksi ilon tunne itsessään, jonka monet nuorista valitsivat, lisää muun muassa halua ylittää omat rajansa, kokeilla uusia asioita ja tyytyväisyyttä nauttia nykyhetkestä, mikä edistää kykyämme ymmärtää toisen ihmisen mieltä. (Korkeila 2017, 210.) Tärkeää on myös se, että kaikki olisivat valmiita pelaamaan peliä uudestaan, eli ainakaan peli ei ajanut ketään pois, vaan kaikki näkevät sen potentiaalin.

Jäikö minulle pelaamisesta hyvä mieli?

Vastaajien määrä: 23

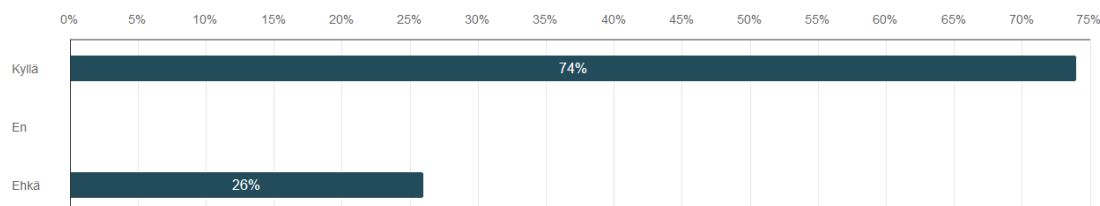


	n	Prosentti
Kyllä	22	95,7%
Ei	1	4,3%

Kuva 46. Jäikö hyvä mieli

Pelaisinko peliä uudestaan?

Vastaajien määrä: 23



	n	Prosentti
Kyllä	17	73,9%
En	0	0,0%
Ehkä	6	26,1%

Kuva 47. Pelaisivatko uudestaan

Viisitoista nuorta päätti myös jättää avoimeen kommenttikenttään palautetta. Osa näistä oli vitsailua liittyen pelin ohella käytyihin keskusteluihin, jotka eivät liittyneet mitenkään MeikäMeikä-peliin, joten jätimme ne kokonaan pois. Yksi kommentti, jonka katsoimme jo aikaisemmin, oli ainut kritiikkiä antava kommentti. Loput olivat kehuja pelistä sekä toivomuksia päästä pelaamaan peliä uudestaan. Halusimme ottaa nämä nuorten kommentit osaksi opinnäytetyötämme, koska ne ovat mielestämme omiaan kuvaamaan nuorten positiivista pelikokemusta ja innostusta:

”Peli oli hauska ja kiva”

”Hyvä peli oli hauska pelata! Pelaisin ehdottomasti uudelleen”

”Oli kivaa”

”Haluaisin uudestaan ja uudestaan! Aika hauska peli!”

”Oli kivaa laittakaa toi kauppoihin”

9 JOHTOPÄÄTÖKSET JA ARVIOINTI

Haluamme tässä luvussa käydä läpi joitain johtopäätöksiä, joita pystyimme tekemään yhdistämällä havainnoinnista sekä kyselystä saamaamme dataa. Käymme myös uudelleen läpi tutkimuskysymyksemme, jotta voimme tarkentaa, mitä vastauksia tarkalleen niihin onnistuimme tutkimuksemme avulla löytämään. Tämän lisäksi arvioimme tutkimuksen luotettavuutta ja eettisyyttä.

9.1 Johtopäätökset

Tämän tutkimuksen tavoitteena oli siis vastata tutkimuskysymyksiin, jotka ovat seuraavanlaiset:

1. Millaisia positiivisia vaikutuksia 5–6-luokkalaiset kotkalaiset nuoret kokevat saavansa MeikäMeikä-pelin pelaamisesta?
2. Osallistaako Meikämeikä-peli 5–6-luokkalaisia ryhmädynamiikan näkökulmasta?

3. Onko MeikäMeikä-pelin toimivuudessa jotain selkeää kehitettävää?

Jos tarkastelemme ensimmäistä tutkimuskysymystä, eli millaisia positiivisia vaikutuksia nuoret kokivat pelaamisesta saavansa, kertyi meillä tutkimuksemme aikana siihen monta mahdollista vastausta. Yhdeksän nuorta, eli 39 % nuorista, tunsivat, että he saivat sanottua pelaamisen aikana jotain sellaista, mitä eivät ehkä muuten olisi sanoneet. Selkeästi siis kyselyssä tuli ilmi sama asia kuin havainnoinnissa, eli nuoret saivat pelaamisesta sen positiivisen hyödyn, että he saivat puhua itsestään ja omista asioistaan, oli se sitten pelikorttien avulla tai niiden ulkopuolella pelin luomassa positiivisessa ympäristössä. Myös yli puolet nuorista tunsivat, että peli helpotti omien tunteiden ja ajatusten ääneen puhumista. Havainnointiemmekin mukaan kaikki ryhmät alkoivat puhua enemmän, mitä kauemmin pelattiin. Tunnelma myös selkeästi keveni pelatessa, ja nuoret osoittivat tätä selkeästi, esimerkiksi nauramalla enemmän pelin edetessä. Peli siis loi nuorille turvallisen tilan puhua muiden kanssa omista tunteistaan ja ajatuksistaan, jopa sellaisista, mistä eivät muuten olisi ehkä koskaan puhuneet. Tämä on hyvin tärkeä positiivinen vaikutus, jonka MeikäMeikä nuorille soi.

Sekä havainnoinnin että kyselyn perusteella tuli myös selkeästi esille se, että nuoret pääsivät pelin avulla tutustumaan paremmin toisiinsa. Moni nuori vastasi, että ymmärtää luokkakavereitaan pelaamisen jälkeen entistä paremmin. Kuten tutkimuksessamme jo aikaisemmin tuotiin ilmi, tämä on hyvin merkittävää, sillä nuoret kuitenkin tunsivat toisensa ennalta. Myös havainnointimme tukee tätä päätelmää siitä, että nuoret toden totta oppivat selkeästi toisistaan jotain uutta. Tämä tuli esille loistavana esimerkkinä erään nuoren yllättyneellä äänensävyllä sanomasta kommentista, ”ai teil on kaks koira?” . Se, että nuoret saivat syvennettyä toisensa välillä olevia suhteitaan, ja ymmärtävät toisiaan nyt paremmin, on selkeä ja merkittävä positiivinen etu, jonka he saivat MeikäMeikä-pelin pelaamisen avulla.

Kolmas hyvän selkeä positiivinen vaikutus, jonka nuoret MeikäMeikä-pelistä saivat, on myös hyvin yksinkertaisesti se, että he pitivät pelin pelaamisesta. Webropol-kyselyn perusteella suurimmalla osalla, eli 91,3 % pelaajista, oli pelatessa hauskaa, ja he tunsivat hyötyvänsä pelistä. Havainnoinnin perustella

taas vaikutti kovasti siltä, että nuorten oli vaikea keskittyä pelaamiseen, sillä riehumista tapahtui paljon. Kun näitä tuloksia peilaa toisiinsa, voidaan päätellä, ettei levottomuus luultavasti johtunutkaan mielenkiinnon loppumisesta, vaan siitä, että pelin edetessä nuoret rentoutuivat ja heillä oli hauskaa. Sekä avoimissa kommentteissa, että ääneen pelikerran päättyessä nuoret ilmaisivat selkeästi, etteivät monet heistä olisi halunneet lopettaa pelin pelaamista, tai että he olisivat halunneet pelin itselleen. Osa nuorista tunsivat tätä niin vahvana, että he jopa ottivat pelin nettisivun ylös, jotta voisivat mahdollisesti tulevaisuudessa hommata pelin itselleen. Tämä innokkuus pelin hommaamista kohtaan selkeästi viestii siitä, miten kovin nautinnollinen kokemus nuorille pelin pelaaminen oli. Sivumainintana myös haluamme kertoa, että toisen koulun rehtorikin otti pelin tiedot ylös, jotta voisi terveydenhoitajan kanssa keskustella pelin ostamisesta koululle opetusvälineeksi. Tämä kertoo, että jopa henkilökunta huomasi pelin olevan nuorille todella hyödyllinen työväline, joka viestii paljon pelin toimivuudesta.

Toinen tutkimuskysymyksemme keskittyi nuorten ryhmädynamiikkaan. Havaintojen pohjalta peli näytti myös tukevan näiden keskenään erilaisten ryhmien dynamiikkaa ja kiinteyttä, sillä pelin erilaiset mekaniikat, kuten kysymyskortteihin vastaaminen, kehuminen ja kehuttavana oleminen mahdollistivat nuorten välisen vuorovaikutuksen muodostumisen heille mieluisalla tavalla. Joidenkin ryhmien kohdalla kehujen antaminen ja vastaanottaminen oli selvästi haastavampaa, mutta kysymyskorttien avulla nämä ryhmät pääsivät syventämään keskustelua ja näin vahvistamaan toimintaa ryhmänä. Puolestaan niissä ryhmissä, joissa kehuminen ja kehuttavana oleminen oli helppoa, tämä ominaisuus onnistui kysymyskorttien lisäksi lisäämään entisestään ryhmään syntynyttä lämmintä ilmapiiriä. Oli myös hienoa huomata, että yhden ryhmän kohdalla toisten kehumisesta ja kehuttavana olemisesta tuli heille yksi pelin tärkeimmistä tavoitteista.

Kolmas tutkimuskysymyksemme oli ”onko MeikäMeikä-pelin toimivuudessa jokin selkeää kehitettävää”. Selkeä kehityskohde, joka tutkimuksemme aikana tuli monesti ilmi, oli pelin ulkoinen suunnittelu. Kuten sekä havainnoinnissa että Webropol-kyselyssä tuli ilmi, väri vaihtelu korttien ja pelilaudan välillä sekä pelilaudan värien haaleus tuotti monelle nuorelle haasteita. Vaikeus tunnistaa

värejä loi nuorilla epävarmuutta pelissä, joka vaikeutti pelaamista. Selkeys pelin ulkoasussa on tärkeää, jotta peli toimii sille toivotulla tavalla. Tämä ei ollut niin iso ongelma, että se olisi keneltäkään pelikokemusta pilannut – mikä puhuu selkeästi siitä, miten toimiva MeikäMeikä muuten pelinä on, kun tällainen käytännön seikka ei pilaa sen pelattavuutta – mutta tämä olisi hyvä selkeyttää ja korjata tulevaisuudessa pelikokemuksen selkeyttämiseksi. Parasta olisi valita toisistaan selkeästi eroavat, kirkkaat värit – kuten pelikorteissa nähdään – ja pitää huolta, että korttien sekä pelilaudan värit ovat identtiset keskenään. Näin toisiaan lähellä olevat värisävyt eivät voi vahingossa sekoittua keskenään, eikä pelaaja epäröi korttia lukiessaan, kun hänen näkemänsä värisävyt eroavat toisistaan.

Opinnäytetyöllämme oli tärkeänä tehtävänä olla hyödyllinen toimeksiantajallemme. Tästä syystä halusimme antaa tutkimuksellemme mahdollisuuden havaita pelissä mahdollisesti olevia kehityskohteita. Suhtauduimme peliin ja sen tutkiskeluun alusta asti mahdollisimman neutraalisti, jotteivat omat positiiviset mielipiteemme sokaisisi meitä pelin mahdollisilta kehityskohteilta. Tästä huolimatta mitään muita selkeitä kehityskohteita ei missään tutkimuksemme vaiheessa tullut esille, joka viestii vahvasti siitä, miten toimivaksi tämä peli on kehitetty.

9.2 Eettisyyden ja luotettavuuden arviointi

Tärkeä osa opinnäytetyötämme on sen luotettavuus. Tähän monimutkaiseen käsitteeseen liittyy kolme toisiinsa tiiviisti kietoutunutta avainsanaa: luotettavuus, uskottavuus ja eettisyys. Luotettavuus eli reliabiliteetti on ammattitaidon näyte. Tutkija osoittaa sitä olemalla koko tutkimusprosessin ajan tarkka ja kriittinen. Hänen tulee näyttää selkein perustein valinneensa oikeat menetelmät ja lähestymistavat jokaisessa tutkimusvaiheessa sekä näyttää, että raportoidut tulokset ovat tarkkoja eivätkä yleistettyjä tai sattumanvaraisia. Virheiden sattumisen sekä poistuman eli lomakkeen palauttamatta jättämisen tai väärin täyttämisen mahdollisuus on otettava huomioon. Hyvä tapa mitata luotettavuutta on katsoa, päätyykö kaksi arvioijaa samaan lopputulokseen samaa dataa analysoidessaan. Uskottavuus viittaa siihen, miten mahdolliseksi ja tosiksi kaikki erilaiset lukijat, kuten kollegat ja tutkimuksen kohteet, näkevät tutkimuksen tulokset sekä siihen, uskovatko he siihen, että aineisto on kerätty ja analysoitu

asianmukaisesti. Tämä tarkoittaa, että tutkimuksen raportti tulee kirjoittaa huolellisesti ja realistisesti. Eettisyys tarkoittaa sitä, että tutkija on toteuttanut koko tutkimuksen sellaisia eettisiä periaatteita noudattaen, jotka voisivat olla ohje-
nuorana mille tahansa tutkimukselle. Tutkimus ei myöskään saa olla kenellekään siihen liittyvälle ihmiselle tai taholle haitallinen, ja sen tavoitteena tulee olla saavuttaa jotain hyvää. (Aaltio & Puusa 2020, 11; Heikkilä 2014, 28; Juuti & Puusa 2020, 11.)

Tutkimusprosessin aikana hyödynsimme useita lähteitä löytääksemme parhaan mahdollisen tavan kerätä aineistoa sekä tulkita saatuja tuloksia. Tämän tarkoituksena oli varmistaa, että toteutamme tutkimuksen oikein ja se olisi mahdollisimman luotettava. Tätä prosessia avaamme tarkemmin luvuissa Tutkimusmenetelmät (6.1) ja Kyselylomakkeen laadinta (6.2). Nuoret täyttivät kyselyn pelaamisen päätteeksi ja näin ollen olimme itse paikalla, kun kyselyihin vastattiin. Tämä mahdollisti sen, että nuoret pystyivät kysymään meiltä apua, jos joku kysymyksistä mietitytti. Koimme tutkimuksen kannalta positiivisena sen, että opinnäytetyö toteutettiin parityönä. Tämä ansiosta kaksi eri henkilöä pystyivät tekemään tulkintoja tuloksista, mikä vähensi virheiden mahdollisuutta.

Mahdollisia tutkimuseettisiä pulmia meillä oli, sillä työskentely tapahtui alakäisten koululaisten parissa. Kaikenlainen nuoria koskevan tiedon käsittelyn tuli olla tarkkaa. Tästä syystä nuorista ei kerätty mitään tärkeitä henkilötietoja. Kaikki tiedonkäsittely tapahtui digitaalisesti. Opinnäytetyön valmistuessa, kun tiedot eivät olleet enää tarpeellisia, ne poistetaan pysyvästi. Koska pelin testaustilanne tapahtui koulussa yhdessä nuorten kanssa, oli mahdollisena riskinä myös tutkijoiden henkilökohtaisten ennakkoluulojen tai tulkintojen vaikuttaminen lopulliseen analyysiin. Jotta näin ei tapahtunut, kerättiin kaikkien nuorten mielipide anonymisti – näin tutkijat eivät voineet yhdistää henkilöä vastaukseen, eikä omat mielipiteet voineet muuttaa näkemystä vastauksista.

10 YHTEENVETO

Kaiken kaikkiaan tutkimuksemme meni loistavasti. Olimme hyvin onnekkaita siinä, miten innoissaan mutta vakavissaan nuoret lähtivät tutkimukseen mu-

kaan. Kukaan ei tehnyt meille tärkeästä tutkimuksesta vitsiä, vaan kaikki vastasivat ajatuksella kyselyymme. Jokainen nuori osallistui pelihetkeen kunnolla – jopa ne nuoret, joille kokemus ei ollut se kaikkein positiivisin. Tämä nuorten suhtautuminen oli meille iso ilo ja etu, jota ilman tutkimuksemme olisi ollut paljon haastavampi toteuttaa. Olemme siis hyvin kiitollisia jokaiselle nuorelle, joka tuolloin keväällä 2024 osallistui koulullaan meidän pelihetkeemme.

Vaikka tutkimuksemme menikin hyvin, meillä tuli analysointivaiheessa mieleen asia, jonka olisi voinut tehdä eri tavalla. Tutkimusta tehdessämme tapasimme tutkimuksessa mukana olleet nuoret vain kerran. Emme tienneet heistä etukäteen mitään, eivätkä he tienneet mitään meistä. Tämä ei onneksi ainakaan merkittävästi vaikuttanut tutkimukseemme, mutta huomasimme silti kohtia, missä pidempi kontakti nuoriin olisi saattanut olla eduksi. Esimerkiksi emme käyttäneet luvussa 6.3. mainitun mukaisesti herkkuja, jonka olisimme voineet tehdä, jos olisimme tienneet nuorista enemmän etukäteen. Nuoret myös saattoivat jännittää seurassamme pelin pelaamista, koska eivät meitä etukäteen tienneet. Tällaiset asiat olisivat saattaneet mennä eri tavalla, jos olisimme olleet nuorten kanssa tekemisissä edes kerran ennen pelipäivää.

Saimme myös mielestämme selkeitä tuloksia tutkimuksellamme. MeikäMeikä on pelinä todella toimiva, ja palvelee hyvin tarkoitustaan. Sitä on hauska pelata, ja sen kautta on helpompi puhua omista tunteistaan, ajatuksistaan ja mielipiteistään sekä jopa vaikeista asioista. Sitä voi hyvin soveltaa sosiaalialla työkaluna, jos haluaa esimerkiksi ryhmässä saada ihmisiä tutustumaan paremmin toisiinsa, tai muuten vain luoda turvallista ilmapiiriä ja tilannetta kenelle tahansa puhua itsestään. Pelistä näkyy selkeästi, miten hyvin se on suunniteltu. Ainoa ehdottamamme kehityskohta PeliNikkareille on MeikäMeikän ulkoinen suunnittelu, jossa värit synkronoidaan ja selkeytetään. Muuten toteamme tutkimuksellamme MeikäMeikän olevan tarkoituksessaan toimiva ja mielekäs peli, jota ammattilaisten kannattaa harkita hommattavaksi hyötykäyttöön itselleen työhönsä.

LÄHTEET

- Aaltio, I. & Puusa, A. 2020. Mitä laadullisen tutkimuksen arvioinnissa tulisi ottaa huomioon? Teoksessa Puusa, A. & Juuti, P. (toim.) Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Helsinki: Gaudeamus, 11. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/Record/kaakkuri.225650?sid=4878296286> [viitattu 25.12.2023].
- Ahokas, M. 2014. Ryhmä ja niiden väliset suhteet. Teoksessa Suoninen, E., Pirttilä-Backman, A-M., Lahikainen, A. & Ahokas, M. (toim.) Arjen sosiaalipsykologia. Helsinki: Sanoma Pro Oy. s. 185–242.
- Arvaja, I. 2023. "Toinen voi lohduttaa toista. Kokea empatiaa ja samaistua": sosioemotionaalisten taitojen merkitys tiimityöskentelylle ja sosiaaliselle työhyvinvoinnille varhaiskasvatuksessa. Jyväskylän yliopisto. Kasvatustieteiden laitos. Pro gradu -tutkielma. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:ju-202302101711> [viitattu 2.12.2024].
- Cameron, J., MacGregor, J. & Kwang, T. 2013. Badge of honor or mark of shame : self-esteem as an interpersonal signal. Teoksessa Zeigler-Hill, V. (toim.) Self-Esteem. Current Issues in Social Psychology. London and New York: Taylor & Francis Group, 145–162. E-kirja. Saatavissa: https://kaakkuri.finna.fi/Record/nelli29_mamk.2560000000100789?imgid=1 [viitattu 6.11.2024].
- Collins, M. 2009. Raising self-esteem in primary schools : A whole school training programme. E-kirja. Sage-publications. Saatavissa: https://kaakkuri.finna.fi/Record/nelli29_mamk.2670000000204221?sid=4869312045 [viitattu 27.6.2024].
- Ei vain pelejä, vaan kokemus yhteydestä. s.a. Pelinikkarit.fi. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://pelinikkarit.fi/tietoa-meista/> [viitattu 19.12.2023].
- Gobet, F., Voogt, A. & Retschitzki, J. 2004. Moves in Mind : The Psychology of Board Games. Hove & New York: Taylor & Francis group. Saatavissa: https://kaakkuri.finna.fi/Record/nelli29_mamk.1000000000252049?sid=4869300975 [viitattu 22.6.2024].
- Haka, S. 2021. Pelillistämisen hyödyntäminen tutkimus- ja yrityskäyttöön suunnatuissa sovelluksissa ja palveluissa. Jyväskylän yliopisto. Informaatioteknologian tiedekunta. Pro gradu -tutkielma. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:ju-202105172947> [viitattu 26.12.2023].
- Heikkilä, T. 2014. Tilastollinen tutkimus. Helsinki: Edita. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/Record/kaakkuri.223632?sid=4878296697> [viitattu 20.12.2023].
- Heljakka, K. 2010. Pelitutkimuksen vuosikirja 2010, s. 22–32. Toim. Jaakko Suominen ym. Tampereen yliopisto. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-03.pdf> [viitattu 23.12.2023].

Huttunen, H. & Pirilä, E. 2020. Toimintatutkimus prosessidraamasta ryhmäkoheesion edistäjänä peruskoulun neljännellä luokalla. Jyväskylän yliopisto. Opettajankoulutuslaitos. Pro gradu -tutkielma. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:ju-202006013604> [viitattu 6.11.2024].

Hytti, T. & Kähkönen, P. 2019. Pelillisuus ja leikillisuus aikuissosiaalityössä. Socca. Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://www.prosos.fi/wp-content/uploads/2021/01/Pelillisuus-ja-leikillisuus-aikuissosiaalityossa-opas.pdf> [viitattu 5.12.2024].

Juuti, P. & Puusa, A. 2020. Laadullisen tutkimuksen luotettavuus. Teoksessa Puusa, A. & Juuti, P. (toim.) Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Helsinki: Gaudeamus, 11. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/Record/kaakkuri.225650?sid=4878297111> [viitattu 25.12.2023].

Jääskeläinen, L. 2022. Ryhmä toimivaksi. Helppoja harjoituksia ryhmäyttämiseen. Jyväskylä: PS-kustannus. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/Record/kaakkuri.228817?sid=4881517239> [viitattu 9.12.2024].

Kalkasmaa, S. 2024. Toimeentulotukeen liittyvän häpeän diskurssit. Jyväskylän yliopisto. Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta. Pro gradu -tutkielma. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:ju-202410166325> [viitattu 27.11.2024].

Kauppila, R. 2005. Vuorovaikutus- ja sosiaaliset taidot. 3. painos. Jyväskylä: PS-kustannus.

Karjalainen, L. 2010. Tilastotieteen perusteet. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy.

Kinnunen, J., Tuomela, M. & Mäyrä, F. 2022. Pelaajabarometri 2022. Kohti uutta normaalia. Tampereen yliopisto. Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3> [viitattu 30.11.2024].

Kiuru, N. 2023. Nuoruus. Teoksessa Pulkkinen, L., Ahonen, T. & Ruoppila, I. (toim.) Ihmisen psykologinen kehitys. 10. uudistettu painos. Jyväskylä: PS-kustannus. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/Record/kaakkuri.230300?sid=4879595274> [viitattu 5.12.2024].

Koskinen, A., Kangas, M. & Krokfors, L. 2014. Oppimispelien tutkimus pedagogisesta näkökulmasta. Teoksessa Krokfors, L., Kangas, M. & Kopisto, K. (toim.) Oppiminen peleissä. Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino., 23–37. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/Record/kaakkuri.216583?sid=4869301089> [viitattu 11.11.2024].

Kukkonen, M., Hytti, T., Nousiainen, M., Miettinen, I., Isola, A-M., Suikkanen-Malin, T., Meriläinen, M. & Salmenkangas, M. 2021. Pelillisuus. HYTE-toimintamalli. Terveiden ja hyvinvoinninlaitos. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2022083156869> [viitattu 28.12.2023].

Kumlander, M. 2020. Lautapelit ja niiden sisällönkuvailu Suomen yleisissä kir-

jastoissa. Tampereen yliopisto. Informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median tutkinto-ohjelma. Pro gradu -tutkielma. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://urn.fi/URN:NBN:fi:tuni-202004213484> [viitattu 23.12.2023].

Lintunen, T. & Kuusela, M. 2009. Vuorovaikutuksen edistäminen liikuntaryhmissä. Teoksessa Rovio, E., Lintunen, T. & Salmi, O. (toim.) Ryhmäilmiöt liikunnassa. Tampere: Liikuntatieteellinen seura, 179–210.

Martela, F. & Jarenko, K. 2014. Sisäinen motivaatio. Tulevaisuuden työssä tuottavuus ja innostus kohtaavat. Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisu 3/2014. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.eduskunta.fi/FI/naineduskuntatoimii/julkaisut/Documents/tuvj_3+2014.pdf [viitattu 29.11.2024].

MeikäMeikä-esite. S.a. Tukipolku.fi. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://www.tukipolku.fi/wp-content/uploads/2020/02/Meikameika-esite.pdf> [viitattu 12.11.2024].

MeikäMeikä Junior s.a. Pelinikkarit.fi. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://pelinikkarit.fi/tuote/meikameikajunior/> [viitattu 3.12.2024].

MeikäMeikä-peliperhe. s.a. Pelinikkarit.fi. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://pelinikkarit.fi/tuote-osasto/meikameika-peliperhe/> [viitattu 12.11.2024].

MeikäMeikä Peliohjeet. s.a. Pelinikkarit.

Nykänen, H-M. 2018. Hyötypelit ja niiden tietosisällöt. Oulun yliopisto. Humanistinen tiedekunta. Kandidaatintutkielma. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://urn.fi/URN:NBN:fi:oulu-201805011569> [viitattu 23.11.2024].

Park, L. & Crocker, J. 2013. Pursuing self-esteem : Implications for self-regulation and relationships. Teoksessa Zeigler-Hill, V. (toim.) Self-Esteem. Current Issues in Social Psychology. London and New York: Taylor & Francis Group, 1–20. E-kirja. Saatavissa: https://kaakkuri.finna.fi/Record/nelli29_mamk.2560000000100789?imgid=1 [viitattu 6.11.2024].

Pelinikkareiden toiminnan vastuullisuus. 2023. PeliNikkarit.fi. WWW-dokumentti. Päivitetty 29.8.2023. Saatavissa: <https://pelinikkarit.fi/pelinikkareiden-toiminnan-vastuullisuus/> [viitattu 22.11.2024].

PeliNikkarit Oy. s.a. Finder.fi. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.finder.fi/Lelut+harrastusv%C3%A4lineet+ja+pelit/PeliNikkarit+Oy/Mikkeli/yhteystiedot/3328265> [viitattu 22.11.2024].

Pyszcynski, T. & Kesbir, P. 2013. An existential perspective on the need for self-esteem. Teoksessa Zeigler-Hill, V. (toim.) Self-Esteem. Current Issues in Social Psychology. London and New York: Taylor & Francis Group, 60–79. E-kirja. Saatavissa: https://kaakkuri.finna.fi/Record/nelli29_mamk.2560000000100789?imgid=1 [viitattu 6.11.2024].

Rovio, E. 2009. Ryhmä kiinteys eli koheesio. Teoksessa Rovio, E., Lintunen, T. & Salmi, O. (toim.) Ryhmäilmiöt liikunnassa. Tampere: Liikuntatieteellinen seura, 155–178.

- Ryynänen, J. & Paavilainen, A. 2023. Miten resilienssi moderoi yliopisto-opiskelijoiden ulkopuolisuuden kokemuksen ja opiskelun välistä yhteyttä pandemia-aikana?. Pro gradu -tutkielma. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://urn.fi/urn:nbn:fi:uef-20231063> [viitattu 2.12.2024].
- Salmimies, R. & Ruutu, S. 2023. Myönteisen muutoksen työkirja. 3. painos. Helsinki: Alma Talent Oy. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/Record/kaakkuri.230470?sid=4869301197> [viitattu 22.12.2023].
- Trzesniewski, K., Donnelan, B. & Robins, R. 2013. Development of self esteem. Teoksessa Zeigler-Hill, V. (toim.) Self-Esteem. Current Issues in Social Psychology. London and New York: Taylor & Francis Group, 60–79. E-kirja. Saatavissa: https://kaakkuri.finna.fi/Record/nelli29_mamk.2560000000100789?imgid=1 [viitattu 6.11.2024].
- Valli, R. Aineistonkeruu kyselylomakkeella. 2018. Teoksessa Valli, R. (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin. 1, Metodoin valinta ja aineistonkeruu : virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. 5. uudistettu painos. Jyväskylä: PS-kustannus. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/Record/kaakkuri.223902> [viitattu 20.11.2024].
- Vesa, P. 2009. Aineistolähtöinen teoria hyvää oloa ja työhyvinvointia edistävästä huumorista hoitajien keskinäisessä vuorovaikutuksessa. Tampereen yliopisto. Hoitotieteen laitos. Akateeminen väitöskirja. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-7895-6> [viitattu 29.11.2024].
- Vesterinen, O. & Mylläri, J. 2014. Peleistä pelillisyyteen. Teoksessa Krokfors, L., Kangas, M. & Kopisto, K. (toim.) Oppiminen peleissä. Pelit, pelillisuus ja leikkisyys opetuksessa. Tampere: Vastapaino., 56–66. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/Record/kaakkuri.216583?sid=4869301089> [viitattu 11.11.2024].
- Vilka, H. 2018. Havainnot ja havainnointimenetelmät tutkimuksessa. Teoksessa Valli, R. (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin. 1, Metodoin valinta ja aineistonkeruu : virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. 5. uudistettu painos. Jyväskylä: PS-kustannus. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/Record/kaakkuri.223902> [viitattu 2.12.2024].
- Vilka, H. & Mankki, V. 2024. Johdatus monimenetelmä tutkimukseen. Jyväskylä: Santalahti-kustannus. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/Record/kaakkuri.230652?sid=4878183891> [viitattu 2.12.2024].
- Zeigler-Hill, V. 2013. The importance of self-esteem. Teoksessa Zeigler-Hill, V. (toim.) Self-Esteem. Current Issues in Social Psychology. London and New York: Taylor & Francis Group, 1–20. E-kirja. Saatavissa: https://kaakkuri.finna.fi/Record/nelli29_mamk.2560000000100789?imgid=1 [viitattu 6.11.2024].
- Öystilä, S. 2021. Ryhmäprosessin hyödyntäminen yliopisto-opetuksen haasteena. Teoksessa Poikela, E. & Öystilä, S. (toim.) Tutkiminen on oppimista – ja oppiminen tutkimista. Tampereen yliopistopaino. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://urn.fi/urn:isbn:951-44-5482-0> [viitattu 6.11.2024].

KUVALUETTELO

Kuva 1. Pelilauta. MeikäMeikä-paketti S+S teemapakoilla. s.a. PeliNikkarit.fi. Saatavissa: <https://pelinikkarit.fi/tuote/meikameika-paketti/> [viitattu 22.11.2024].

Kuva 2. Pelikortit. MeikäMeikä Junior. s.a. Pelinikkarit.fi. Saatavissa: <https://pelinikkarit.fi/tuote/meikameikajunior/> [viitattu 22.11.2024].

Kuva 3. Skannattu pelilauta

Kuva 4. Skannattu pelikortti

Kuva 5. Mielenpitojen sanominen alussa

Kuva 6. Mielenpitojen sanominen lopussa

Kuva 7. Onnistuivatko sanomaan jotain

Kuva 8. Omien tunteiden ja ajatusten sanominen

Kuva 9. Tekikö peli tämän helpommaksi

Kuva 10. Ymmärtävätkö luokkakavereitaan paremmin

Kuva 11. Oliko kivaa pelata

Kuva 12. Oliko pelaaminen tylsää

Kuva 13. Jäikö hyvä mieli

Kuva 14. Miltä tuntui kehua muita

Kuva 15. Miltä tuntui sanoa ajatuksia ääneen

Kuva 16. Mielenpitojen sanominen alussa

Kuva 17. Mielenpitojen sanominen lopussa

Kuva 18. Onnistuivatko sanomaan jotain

Kuva 19. Tekikö peli tämän helpommaksi

Kuva 20. Ymmärtävätkö luokkakavereitaan paremmin

Kuva. 21. Oliko kivaa pelata

Kuva 22. Oliko pelaaminen tylsää

- Kuva 23. Miltä tuntui sanoa ajatuksia ääneen
- Kuva 24. Tekikö peli tämän helpommaksi
- Kuva 25. Oliko kivaa pelata ryhmän kanssa
- Kuva 26. Kuuntelivatko muut
- Kuva 27. Oliko ulkopuolinen olo
- Kuva 28. Miten kuvailisivat ryhmää
- Kuva 29. Ymmärtävätkö luokkakavereitaan paremmin
- Kuva 30. Oliko peli kivan näköinen
- Kuva 31. Jäikö hyvä mieli
- Kuva 32. Pelaisivatko uudestaan
- Kuva 33. Mielipiteiden sanominen alussa
- Kuva 34. Mielipiteiden sanominen lopussa
- Kuva 35. Oliko pelatessa kivaa
- Kuva 36. Oliko ryhmän kanssa kiva pelata
- Kuva 37. Millainen ryhmä oli
- Kuva 38. Miltä tuntui kehua muita
- Kuva 39. Miltä tuntui sanoa ajatuksia
- Kuva 40. Tekikö peli tämän helpommaksi
- Kuva 41. Jäikö hyvä mieli
- Kuva 42. Pelaisiko peliä uudestaan
- Kuva 43. Oliko kivaa pelatessa
- Kuva 44. Oliko tylsää
- Kuva 45. Mitä tunteita pelaamisen aikana
- Kuva 46. Jäikö hyvä mieli
- Kuva 47. Pelaisivatko uudestaan