



Nyrkki vai nokkeluus - pelillisyyden hyödyntäminen väkivaltatyössä

Ritva Kauppinen & Leena Valtonen

2025 Laurea



Laurea-ammattikorkeakoulu

Nyrkki vai nokkeluus - pelillisyyden hyödyntäminen väkivaltatyössä

Ritva Kauppinen & Leena Valtonen
Rikosseuraamusalan kehittäminen ja
johtaminen, YAMK
Opinnäytetyö
Toukokuu, 2025

Ritva Kauppinen, Leena Valtonen

Nyrkki vai nokkeluus - pelillisyyden hyödyntäminen väkivaltatyössä

Vuosi 2025 Sivumäärä 114

Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää väkivaltatyön menetelmiä rikostaustaisten henkilöiden kanssa tehtävässä asiakastyössä pelillistämisen avulla. Opinnäytetyön kehittämistuotoksena luotiin Nyrkki vai nokkeluus -niminen lautapeli väkivaltateemojen käsittelyn ja puheeksi oton välineeksi. Kehittämissympäristöinä toimivat Riihimäen vankila, Kalliolan Settlementti ry sekä Rikoksettoman elämän tukisäätiö.

Opinnäytetyön kehittämistuotoksena luotua lautapeliä testattiin rikosseuraamustaustaisten henkilöiden kanssa sekä ryhmä- että yksilömuotoisena. Pelitestauseroilla oli mukana myös pelitestaajien kanssa työskenteleviä työntekijöitä. Opinnäytetyötä lähestyttiin tutkimuksellisenä kehittämistoimintana ja se toteutettiin laadullisena tutkimuksena. Aineiston keruu tapahtui ryhmä- ja yksilömuotoisilla pelitestauseroilla käyttäen kirjallisia kyselylomakkeita sekä havainnointia tiedon keruumenetelminä. Aineisto analysoitiin sisällönanalyysia hyödyntäen. Teoreettinen viitekehys muodostui väkivallan, väkivaltakäyttäytymiseen vaikuttamisen, pelillisyyden ja resilienssin käsitteistä.

Opinnäytetyön tulosten perusteella voidaan todeta, että pelillisyyttä voidaan hyödyntää väkivaltatyössä ja se sopii hyvin väkivaltatyön menetelmäksi. Opinnäytetyön kehittämistuotoksena syntyneen lautapelin todettiin olevan toimiva työväline väkivaltateemojen käsittelyyn ja puheeksi ottoon rikostaustaisten henkilöiden kanssa tehtävässä asiakastyössä ryhmä- sekä yksilömuotoisesti. Peliä voisi jatkokehittää luomalla siitä mobiiliversion. Lisäksi peliä voisi kehittää soveltumaan muidenkin kohderyhmien kanssa työskentelyyn ja muiden teemojen käsittelyyn. Lautapelin visuaalista ilmettä on myös mahdollista kehittää ja resurssien puitteissa tuottaa pelistä useampi kappale väkivaltatyötä tekevien toimijoiden käyttöön.

Ritva Kauppinen, Leena Valtonen

Fist or Wit - utilizing gamification in violence prevention work

Year

2025

Pages

114

The purpose of this thesis was to develop methods for violence prevention work by means of gamification implemented working with individuals who have a criminal background. As a development output of the thesis, a board game called "Fist or Wit" was created as a tool for addressing and discussing themes related to violence. The development environments included Riihimäki Prison, Kalliola Settlement and Life without crime foundation (RETS).

The board game created as a development output of the thesis was tested with individuals who have a criminal background, both in group and individual settings. Employees working with the game testers were also present during the game testing sessions. The thesis was approached as research-based development activity and was conducted as qualitative research. Data collection took place during group and individual game testing sessions using written questionnaires and observation as data collection methods. The data was analyzed using content analysis. The theoretical framework consisted of the concepts of violence, influencing violent behavior, gamification and resilience.

Based on the results of the thesis it can be concluded that gamification can be utilized in violence prevention work and is well-suited method for it. The board game created as a development output of the thesis was found to be an effective tool for addressing and discussing themes related to violence with individuals who have a criminal background, both in group and individual settings. The game could be further developed by creating a mobile version of it. Additionally, the game could be adapted to suite other target groups and to address other themes. The visual appearance of the board game can also be developed and multiple copies of the game could be produced for use by organizations in the field of violence prevention work.

Keywords: violence, gamification, method for violence prevention work

Sisällys

1	Johdanto.....	7
2	Kehittämisympäristö.....	8
2.1	Riihimäen vankila	9
2.2	Rikoksettoman elämän tukisäätiö.....	9
2.3	Kalliolan Settlementti ry	10
3	Teoreettinen viitekehys	12
3.1	Väkivallan muodot ja esiintyvyys	12
3.2	Väkivaltakäyttäytymiseen vaikuttaminen.....	14
3.3	Pelillisuus ja pelillistäminen	16
3.4	Resilienssin vaikutus rikoskäyttäytymiseen.....	18
4	Tutkimus- ja kehittämisasetelma	20
4.1	Opinnäytetyön lähestymistapa	21
4.2	Opinnäytetyön tavoitteet, kehittämistehtävä ja tutkimuskysymys	22
4.3	Käytettävät tutkimusmenetelmät	23
4.4	Aineiston keruu.....	25
4.5	Aineiston analyysi	29
4.6	Tutkimuseettiset kysymykset.....	31
5	Tulokset	33
5.1	Ryhmämuotoinen pelitestaus.....	33
5.1.1	Pelikokemuksen merkitys.....	34
5.1.2	Ryhmän koon merkitys.....	35
5.1.3	Pelin vaikutus ajatteluun, oivallusten saamiseen ja uuden oppimiseen	36
5.1.4	Pelattavuus	37
5.1.5	Pelillisuus menetelmänä väkivaltateemojen käsittelyssä	38
5.2	Yksilömuotoinen pelitestaus.....	39
5.2.1	Pelikokemuksen merkitys ja pelaaminen yksilötyössä.....	40
5.2.2	Pelin vaikutus ajatteluun, oivalluksiin ja uuden oppimiseen.....	42
5.2.3	Pelattavuus	43
5.2.4	Pelillisuus menetelmänä väkivaltateemojen käsittelyssä	45
5.3	Työntekijöiden kokemukset pelitestauskerroista.....	45
5.3.1	Pelillisuus väkivaltatyön menetelmänä rikosseuraamusasiakkaiden kanssa tehtävässä asiakastyössä	46
5.3.2	Pelin eri toteutusmuotojen merkitys	46
5.3.3	Pelattavuus	47
5.3.4	Pelin soveltuvuus ja hyödynnettävyys asiakastyössä	48
6	Johtopäätökset	49

6.1	Pelillisuus väkivaltateemojen käsittelyn ja puheeksi oton tukena	49
6.2	Pelillisyyden merkitys väkivaltatyössä	50
6.3	Nyrkki vai nokkeluus -lautapeli	52
7	Pohdinta	56
7.1	Opinnäytetyöprosessi	56
7.2	Luotettavuus ja eettisyys	58
	7.2.1 Tutkimusmenetelmien soveltuvuus	59
	7.2.2 Sukupuolierityisyyden huomioiminen pelin kehittämisessä.....	60
7.3	Pelin visuaalisen ilmeen merkitys.....	61
7.4	Tulosten hyödynnettävyys	61
7.5	Jatkokehitysideat	62
	Lähteet.....	65
	Kuvat	70
	Taulukot	70
	Liitteet	71

1 Johdanto

Väkivalta eri muodoissaan koskettaa tavalla tai toisella monien ihmisten elämää. Suomalaisista 16-74-vuotiaista 44 prosenttia on 15 vuotta täytettyään kokenut vähintään kerran parisuhteen ulkopuolista väkivaltaa. Parisuhteen ulkopuolisella väkivallalla tarkoitetaan väkivaltaa, jonka tekijä on ollut muu kuin nykyinen tai entinen kumppani. Tekijä voi olla esimerkiksi ystävä, tuttu, työkaveri, sukulainen, naapuri tai entuudestaan tuntematon henkilö. Miesten ja naisten kokemassa väkivallassa on eroja: miehistä 42 prosenttia ja naisista 46 prosenttia on kokenut parisuhteen ulkopuolista väkivaltaa, miehet ovat kokeneet enemmän fyysistä väkivaltaa ja uhkailua parisuhteen ulkopuolella, kun taas naiset ovat kokeneet enemmän seksuaalista väkivaltaa parisuhteen ulkopuolella. Naisten ja miesten kokemissa fyysisissä väkivallanteoista yli 80 prosentissa tekijä on ollut mies. Tyypillisimmin fyysistä väkivaltaa kohtaavat 35-54-vuotiaat miehet, joista 40 prosentilla on kokemuksia fyysisestä väkivallasta. (Lipasti, Attila & Haapakangas 2023, 44-45.)

Väkivaltakäyttäytyminen on Suomen vankipopulaatiossa myös yleistä. Rikosseuraamuslaitoksen vuoden 2023 tilastojen (2023, 14, 16) mukaan 34 prosentilla tuomiota suorittaneista vankeusvangeista päärikoksena on ollut väkivaltarikos. Väkivaltarikoksista tuomitut muodostavatkin suurimman vankiryhmän. Henkirikosten osuus väkivaltarikoksista on 21 prosenttia ja pahoinpitelyrikoksien osuus 13 prosenttia. Myös naisten osuus väkivaltarikoksien tekijöinä on suuri: 39 prosenttia naisvangeista oli saanut tuomion väkivaltarikoksesta vuonna 2023.

Väkivallan aiheuttamat haitat ovat esimerkiksi sosiaalisia, terveydellisiä ja taloudellisia ja ne voivat koskettaa paitsi yksilöä, myös yhteiskuntaa. Väkivallan aiheuttamien haittojen ehkäisy edellyttää laajaa yhteistyötä ja väkivallan vähentämiseen ja ennaltaehkäisyyn pyritäänkin vaikuttamaan muun muassa monien kansainvälisten ohjelmien kautta. (Rikosentorjunta 2024.) Vankiloissa toteutetaan yhteistyössä useiden eri henkilöstöryhmiin kuuluvien työntekijöiden kanssa kuntouttavaa toimintaa, jonka tavoitteena on tuomion aikana edistää rikosseuraamusasiakkaiden valmiuksia elää rikoksetonta elämää. Ohjelmatoiminta on strukturoitua toimintaa, ja se on kansainvälisesti vakiinnuttanut paikkansa menetelmänä, jonka tavoitteena on edistää rikollisuudesta irrottautumista. Ohjelmatoiminnoista eniten järjestetään tiettyyn rikostyyppiin, esimerkiksi väkivalta- tai seksuaalirikokseen syyllistyneille kohdennettuja ohjelmia sekä päihdekuntoutusohjelmia, joiden tavoitteena on vähentää rikosten uusimisriskiä. (Rikosseuraamuslaitos 2022b.)

Tässä opinnäytetyössä kehitettiin väkivaltatyön menetelmiä rikostaustaisten henkilöiden kanssa tehtävässä asiakastyössä pelillistämisen avulla. Tarkoituksena oli luoda uusi työväline väkivaltatyötä tekevien toimijoiden asiakastyön tueksi. Opinnäytetyön kehittämistuotoksena valmistui Nyrkki vai nokkeluus -niminen lautapeli. Kehittämistyötä toteutettiin osallistamalla

myös kohderyhmät, rikosseuraamusasiakkaat ja heidän kanssaan työskentelevät henkilöt, mukaan kehittämisprosessiin. Opinnäytetyö vastaa kysymykseen ”Millä tavoin pelillisyyttä voidaan hyödyntää väkivaltateemojen käsittelyssä rikostaustaisten asiakkaiden kanssa tehtävässä väkivaltatyössä?”

Pelillisyyttä työmenetelmänä on hyödynnetty rikosseuraamus- ja sosiaalialalla jo jossain määrin. Esimerkiksi asumisen teemojen käsittelyyn on olemassa Asumisen monopoli -peli, joka on tehty oppivälineeksi asumisen perusasioihin ja tukimuotoihin tutustumiseen. Peliä on hyödynnetty vankiloissa ja rikostaustaisten asiakkaiden kanssa työskentelyssä (Kriminaalihuollon tukisäätiö 2016; Yliruokanen 2017). Helsingin yliopiston ja Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitoksen CFT-VR-tutkimushankkeessa puolestaan kehitetään virtuaalitodellisuuden hyödyntämistä väkivaltaisesti käyttäytyvien nuorten kuntoutuksessa. Hankkeessa hyödynnetään VR-pelitekniikkaa väkivaltatilanteissa toimimisen harjoittelemisessa. (Manninen 2024.)

Opinnäytetyön kehittämistuotoksena haluttiin luoda väkivaltateemojen käsittelyn tueksi konkreettinen lautapeli, joka on hyödynnettävissä sekä vankilassa että siviilissä rikosseuraamusasiakkaiden kanssa tehtävässä asiakastyössä ja jollaista ei ole aikaisemmin ollut käytettävissä väkivaltatyössä. Pelillisuus mahdollistaa aiheen käsittelyn käytännönläheisesti ja peli menetelmänä voi madaltaa kynnystä haastavampienkin aiheiden käsittelyyn. Menetelmänä pelillisyydellä on havaittu olevan myös monia muita myönteisiä vaikutuksia asiakastyöhön ja vuorovaikutussuhteisiin; se lisää hyvinvointia, mahdollistaa tasa-arvoisen kohtaamisen ja tuo esiin asiakkaiden vahvuuksia (Hytti 2019, 3-15).

2 Kehittämisympäristö

Opinnäytetyön kohderyhmänä ovat rikostaustaiset asiakkaat, jotka osallistuivat kehittämistoimintaan ryhmä- ja yksilömuotoisesti. Opinnäytetyön kehittämistoiminta toteutettiin ryhmämuotoisena yhdessä suljetussa vankilassa ja yksilömuotoisena kolmannen sektorin toimijoiden asiakkaiden kanssa. Kehittämisympäristönä toimivat Riihimäen vankila, Rikoksettoman elämän tukisäätiö ja Kalliolan Settlementti ry.

Kehittämisympäristöiksi tähän opinnäytetyöhön valikoituivat kaksi kolmannen sektorin toimijaa, joissa opinnäytetyön tekijät työskentelevät, ja yksi vankila. Kaikissa näissä kehittämisympäristöissä työskennellään saman asiakasryhmän kanssa ja asiakastyössä käsitellään samoja kuntoutuksellisia teemoja, mutta ympäristö tuo mukanaan eroja työskentelyyn. Kolmannen sektorin palveluissa olevat asiakkaat ovat usein joko jo siviilissä tai lähellä vapautumisvaihetta, kun taas vankilassa tuomiotaan suorittavat henkilöt saattavat olla vielä tilanteessa, jossa vapautumiseen on useampi vuosi. Opinnäytetyön kehittämistoiminnalla pyrittiin kehittämään valittujen kehittämisympäristöjen ja muiden vastaavien toimijoiden asiakastyön

menetelmiä, jotta ne vastaisivat monipuolisemmin sekä asiakkaiden että työntekijöiden tarpeisiin asiakasprosessin eri vaiheissa.

2.1 Riihimäen vankila

Riihimäen vankila on suljettu vankila, jonne sijoitetaan Etelä-Suomen alueelta vankeusrangaistustaan suorittavia miesvankeja. Riihimäen vankilassa on 223 vankipaikkaa ja työntekijöitä on noin 160. Suurin osa työntekijöistä on valvontahenkilöstöä, joiden lisäksi henkilöstöön kuuluvat esimerkiksi rikosseuraamusesimiehet, työnjohtajat, opinto- ja erityisohjaajat sekä psykologit ja pastori. Ulkopuolisina työntekijöinä vankilassa käyvät muun muassa opetus- ja kuntoutustehtävissä, keittiöllä ja kiinteistöhuollossa työskentelevät työntekijät. (Rikosseuraamuslaitos 2025.)

Riihimäen vankilassa vangeille on tarjolla erilaista työtoimintaa, kuntoutusohjelmia ja opiskelumahdollisuuksia. Valmentavana työtoimintana tarjolla on maalaus-, puu- ja metallialan työtoimintaa. Sen lisäksi vangeilla on mahdollisuus osallistua pienesineiden pakkaamiseen ja vaatteiden lajitteluun liittyviin töihin. Yhteistyössä ulkopuolisten oppilaitosten kanssa vankila tarjoaa myös ammatillista ja yleissivistävää koulutusta ja vangille on mahdollista tarvittaessa antaa lupa sellissä tapahtuvaan opiskeluun. (Rikosseuraamuslaitos 2025.)

Riihimäen vankilassa kuntoutusta toteutetaan monipuolisesti ja sitä on tarjolla sekä yksilöettä ryhmämuotoisesti (Rikosseuraamuslaitos 2025). Kuntouttavaan ohjelmatyöhön kuuluu psykologityö, päihdetyö, terapeutin työ ja uusimisriskiin vaikuttava työ, jota tekevät muun muassa psykologit, erityisohjaajat, ohjaajat ja päihdeohjaajat. Riihimäen vankilassa on erikseen päihdekuntoutusosasto, seksuaalirikollisille suunnattu STEP-osasto ja päivittäistä tukea tarvitsevien PTO-osasto. (Rikosseuraamuslaitos 2022a, 15.) Vapaa-ajan toimintoja Riihimäen vankilassa ovat muun muassa hengellinen toiminta, kuntosali ja kirjastossa asiointi (Rikosseuraamuslaitos 2025).

2.2 Rikoksettoman elämän tukisäätiö

Rikoksettoman elämän tukisäätiö (RETS) on kolmannen sektorin toimija, joka tarjoaa palveluja rikoksista tuomituille, rikoksilla oireileville ja heidän läheisilleen. Lisäksi RETS tarjoaa asiantuntijapalveluja muille kohderyhmän kanssa työskenteleville sekä päättäjille. RETS on valtakunnallinen toimija ja sillä on pitkä historia rikosseuraamusalan työssä. Vuodesta 2001 vuoteen 2023 saakka säätiö toimi nimellä Kriminaalihuollon tukisäätiö, joka perustettiin jatkamaan Kriminaalihuoltoyhdistyksen tekemää järjestötyötä lakisääteisten tehtävien siirtyessä silloiselle Kriminaalihuoltolaitokselle. (RETS 2025a.)

Rikoksettomien elämän tukisäätiön perustehtävänä on uusintarikollisuuden vähentäminen, rikostaustaisille, rikoksilla oireileville ja heidän läheisilleen tarvitsemansa tuen tarjoaminen sekä heidän oikeuksiensa toteutumisen edistäminen. Lisäksi säätiön tehtävänä on edistää kohderyhmän hyvinvointia, osallisuutta ja toimijuutta, parantaa heidän yhteiskunnallista asemaansa, tarjota tukea rikollisuudesta irrottautumiseen ja muutostyöskentelyyn sekä toimia verkostojen rakentajana ja palveluiden tuottajana ja kehittäjänä. RETS tarjoaa monipuolisesti vaikuttaja-, edunvalvonta-, asiantuntija- ja kuntoutuspalveluja. (RETS 2025a.)

Rikoksettomien elämän tukisäätiössä on panostettu myös väkivaltatyöhön hankkeiden kautta. Vuosina 2021-2023 säätiössä toimi OMA-hanke, joka kohdistui väkivaltarikollisuuden vähentämiseen. Hankkeen rahoittajana toimi Oikeusministeriö ja rahoitus sai jatkoa keväällä 2024. OMA-hankkeen kohderyhmänä olivat korkean uusimisriskin omaavat, vakavista väkivaltarikoksista tuomitut Rikosseuraamuslaitoksen asiakkaat. Hankkeessa, ja jo aiemmin Rikosseuraamuslaitoksessa, käytettyä OMA eli omaehtoisen muutoksen ohjelmaa muokattiin niin, että siihen osallistuminen mahdollistuisi mahdollisimman monelle vakaviin väkivaltarikoksiin syyllistyneille vankeuden aikana ja vapautumisen jälkeen. OMA-hankkeessa koulutettiin kuntoutusohjelman kouluttajiksi niin Rikosseuraamuslaitoksen henkilökuntaa kuin järjestötyöntekijöitä, jotka työskentelevät väkivaltarikollisten parissa. Hankkeessa myös kehitettiin OMA-ohjelmaa toimivammaksi laitoksissa, yhdyskuntaseuraamuksissa ja muissa siviiliympäristöissä. Aiemmin OMA-ohjelman toteuttamisen esteiksi on koettu ohjelman pitkäkestoisuus, jatkuvuuden säilyminen ja ryhmien muodostamisen haasteet sekä riittämättömät jatkumot vankilasta siviiliin siirtyessä. (RETS 2025b.) Keväällä 2024 alkanut OMA 2.0 -hanke jatkaa kolmannen sektorin ja Rikosseuraamuslaitoksen työntekijöiden osaamisen vahvistamista OMA-ohjelmasta. Jatkohankkeen keskiössä on vankilasta vapautumisen nivelvaihe ja OMA-ohjelman oppien hyödyntäminen siviilissä. (RETS 2025c.)

Vuosina 2021-2022 toteutetussa, Oikeusministeriön rahoittamassa, Väkevä-hankkeessa pyrittiin ehkäisemään naisten väkivaltakäyttäytymistä ja vähentämään väkivaltarikollisuutta kehittämällä kuntoutusohjelmaa rikostaustaisille naisiksi itsensä määritteleville henkilöille. Hankkeessa kehitettiin Apuri-verkkoalusta, jossa kuntoutusohjelmaa toteutettiin. Kuntoutuksen kohderyhmänä olivat naiset, jotka suorittivat yhdyskuntapalvelua, valvontarangaistusta tai olivat ehdonalaisten vapauden valvonnassa. Kuntoutusohjelman sisältöön kuuluvissa psykologin yksilöterapiatapaamisissa tutkittiin ongelmia tuottavaa käyttäytymistä ja harjoiteltiin vaihtoehtoisia käyttäytymistapoja sekä opeteltiin tunteiden tunnistamista ja tunnesäätelyä. (RETS 2025b.)

2.3 Kalliolan Settlementti ry

Kalliolan Settlementti (Kalliola) on toiminut vuodesta 1919 asti ja on osa kansainvälistä settlementtiliikettä sekä Suomen Settlementtiliiton jäsen. Osittain uskonnollisista juurista

huolimatta Kalliolan Settlementti on tänä päivänä poliittisesti sekä uskonnollisesti sitoutumaton toimija. Suomen ensimmäisenä settlementtinä toimintansa aloittanut Kalliola on toiminut sillanrakentajana eri ihmisryhmien ja yhteisöjen välillä, tarjoten toimintaa niin aikuisille, nuorille kuin lapsillekin. Tavoitteena on ollut huomioida erityisesti taloudellisesti heikommassa asemassa olevat sekä syrjäytyneet ja naapuruustoimintaa kehittämällä luoda kaikille avoimia kaupunkiyhteisöjä. Myös Settlementtiliiton perustehtäviin kansalaisjärjestönä kuuluu ”edistää hyvää elämää, oikeudenmukaisuuden toteutumista sekä ihmisten ja yhteisöjen osallisuutta ja osallistumista”. (Kalliola 2025a.)

Päihdetyötä Kalliolassa on tehty 1980-luvulta lähtien ja 2020-luvulla Kalliolassa on tehty kasvavassa määrin töitä rikostaustaisten kuntoutuksen parissa (Kalliola 2025a). Pisimpään on toiminut Vahvasti tukien -kuntoutus, joka tarjoaa maksutonta avokuntoutusta rikos- ja päihdetaukeutaisille Uudenmaan alueella. Varsinais-Suomen alueella toimi vuosina 2022-2025 Kajari -kuntoutus, joka tarjosi myös rikos- ja päihdetaukeutaisille suunnattua maksutonta päihdekuntoutusta. Edellä mainittujen lisäksi Riihimäen vankilassa on toiminut vankeusaikaista päihdekuntoutusta tarjonnut Karikka -hanke ja tällä hetkellä tarjolla on myös perustaitoja vahvistavaa koulutusta vankeustuomiota suorittaville. (Kalliola 2025b.)

Vahvasti tukien -kuntoutus eli Vahvat on maksuton avokuntoutusohjelma rikos- ja päihdetaukeutaisille asiakkaille. Toiminnan tavoitteena on tukea asiakasta rakentamaan oman näköistä arkea, jossa ei ole tarvetta päihdeidenkäytölle tai rikoksille. Kuntoutusta toteutetaan sekä ryhmä- että yksilömuotoisesti ja se tapahtuu Helsingissä. Kuntoutusryhmä kokoontuu kolmesti viikossa, muita työskentelymuotoja ovat yksilökeskustelut sekä perhe- ja läheistyö. Hakemuksen kuntoutukseen voi lähettää mistä tahansa vankilasta, yhdyskuntaseuraamustoimistosta tai siviilistä, kotikunnasta riippumatta. Kuntoutukseen on jatkuva haku ja aloitus ajankohta sovitaan jokaisen kanssa yksilöllisesti. Vahvasti tukien -kuntoutuksessa voi käydä jo vankeusrangaistuksen aikana, valvotun koevapauden toimintaveloitteena, osana yhdyskuntapalvelua tai vapaudesta. Korvaushoidossa olevien hakijoiden tilanne arvioidaan yksilöllisesti, mutta myös heidän on mahdollista osallistua kuntoutukseen. Toiminnan keskiössä ovat jokaisen omat vahvuudet ja tulevaisuuden rakentaminen Hyvän elämän mallia (Good Lives Model) viitekehyksenä käyttäen. Ryhmä- ja yksilötyön lisäksi kuntoutuksen toimintaan sisältyy kunnan ja muiden toimijoiden palveluihin tutustuminen järjestöjen välisen yhteistyön kautta. Kuntoutuksen kesto määritellään jokaisen yksilöllisten tarpeiden mukaan, keskimäärin kesto on ollut kahdesta kuuteen kuukautta. (Kalliola 2025c.)

Kajari-kuntoutus tarjosi maksutonta avopäihdekuntoutusta rikos- ja päihdetaukeutaisille henkilöille Turussa vuosina 2022-2025. Kuntoutusta toteutettiin ryhmä- ja yksilömuotoisena ja se oli kohdennettu varsinaissuomalaisille asiakkaille. Aloitus sovittiin jokaisen hakijan kanssa yksilöllisesti ja kuntoutukseen oli mahdollista osallistua valvotun koevapauden toimintaveloitteena, yhdyskuntaseuraamusta suorittaessa tai vapaudesta. Kuntoutuksen toimintamuotoja olivat ryhmätoiminta ja yksilötyö, joiden lisäksi oli mahdollisuus saada palveluohjausta,

perhe- ja läheistyötä sekä verkostotyötä. Toiminnassa elämän eri osa-alueita käsiteltiin jokaisen yksilölliset tarpeet ja tavoitteet huomioiden. (Kalliola 2025d.)

Karikka-hanke oli kuntoutusmalli, joka kehitettiin Kalliolan settlementin ja Riihimäen vankilan yhteistyönä. Karikka toimi vuosina 2020-2023 ja sitä rahoitti Oikeusministeriö. Tavoitteena kuntoutuksella oli uusintarikollisuuden vähentäminen rikollisesta elämäntavasta sekä päihderiippuvuudesta irtautumista tukemalla. Keskeistä Karikka-kuntoutuksessa oli intensiivinen päihdekuntoutus, irrottautuminen rikollisesta elämäntavasta sekä yhteiskuntaan kiinnittyminen. Kuntoutuksen viitekehyksenä toimi Hyvän elämän malli (Good Lives Model) ja käytettyjä menetelmiä olivat muun muassa kognitiiviset menetelmät, motivoiva keskustelu, traumasensitiivisyys, ratkaisukeskeisyys ja Green Care. (Kalliola 2024e.) Karikka-hankkeen päätyttyä vuonna 2023 sen pohjalta tehtiin käsikirja vankila-aikaisen päihdekuntoutuksen luomiseen ja toteuttamiseen.

3 Teoreettinen viitekehys

Opinnäytetyön teoreettiset lähtökohdat pohjautuvat työn ydinkäsitteisiin. Teoreettisen viitekehyksen keskeiset käsitteet ovat väkivalta, väkivaltakäyttäytymiseen vaikuttaminen, pelillisyyttä sekä resilienssi. Kehittämistuotoksemme keskiössä on pelillistäminen ja pelillisyyden merkitys väkivaltateemojen käsittelyssä. Opinnäytetyön kehittämistutkimuksesta saatuja tuloksia peilataan työn teoreettisiin lähtökohtiin. Opinnäytetyö liittyy tutkimuskeskusteluun pelillisyyden hyödyntämisestä sosiaali- ja rikosseuraamusalan asiakastyössä.

3.1 Väkivallan muodot ja esiintyvyys

Maailman terveysjärjestö World Health Organization (WHO) määrittelee väkivallan olevan tarkoituksellista, fyysistä voimankäyttöä tai sillä uhkaamista, joka kohdistuu yksilöön, yhteisöön tai henkilöön itseensä, aiheuttaen riskin tai todennäköisyyden sille, että siitä seuraa vahingoittuminen, hengenmenetys, fyysistä tai psyykkistä haittaa, häiriötä kehitykselle tai puutteita perustarpeiden tyydyttämiselle (WHO 2025). Väkivallan aiheuttamat haitat ovat sosiaalisia, terveydellisiä ja taloudellisia. Haitat koskevat yksilön lisäksi myös yhteiskuntaa ja niiden ehkäisy edellyttää laajaa yhteistyötä. Monien kansainvälisten ohjelmien ja sopimusten kautta pyritään vaikuttamaan väkivallan vähentämiseen ja ennaltaehkäisyyn. (Rikoksensortijunta 2024.)

Väkivaltaa käsitteenä voidaan tarkastella sen mukaan, missä kontekstissa ja millaisessa vuorovaikutussuhteessa sitä esiintyy. Sen esiintymismuodot voidaan jakaa karkeasti neljään erilaiseen: fyysiseen, henkiseen, seksuaaliseen ja laiminlyömiseen. Väkivallan tekijän ja kohteen välisen yhteyden mukaan väkivaltaa voidaan määritellä olevan kolmenlaista: itseensä

kohdistuvaa, muihin ihmisiin kohdistuvaa tai kollektiivista. Itseen kohdistuvasta väkivallasta esimerkkejä ovat itsetuhoisuus ja itsemurhat, muihin ihmisiin kohdistuva väkivalta puolestaan käsittää yksilöiden välillä tapahtuvan väkivallan, kuten lähisuhdeväkivallan, lasten laiminlyömisestä, hyväksikäytön, tuntemattomiin kohdistuvat väkivallanteot, työpaikalla tai vastaavissa ympäristöissä tapahtuvan väkivallan sekä toisten omaisuuden vahingoittamiseen liittyvät teot. Kollektiivinen väkivalta pitää sisällään laajempiin ryhmiin kohdistuvan väkivallan, joka voi olla esimerkiksi poliittista tai taloudellista väkivaltaa. (WHO 2025.)

Suomalaisista 16-74-vuotiaista 44 prosenttia on kokenut parisuhteen ulkopuolista väkivaltaa täytettyään 15 vuotta (Lipasti, Attila & Haapakangas 2023, 45). Suomessa sekä väkivallan tekijät että kokijat ovat tyypillisesti miehiä. Useimmiten väkivaltaa käytetään yksityisissä tiloissa ja väkivallan tekijä on uhrille entuudestaan tuttu. Alkoholinkäyttö liittyy merkittävään osaan tilastoiduista väkivallanteoista. (Rikoksantorjunta 2024a.) Haitallisella päihteidenkäytöllä sekä rikollisella käyttäytymisellä voidaan nähdä olevan yhteys, sillä Vankien terveys- ja hyvinvointitutkimuksen (2023) mukaan vankeustuomiota suorittavista miehistä 88 prosentilla ja naisista 82 prosentilla on jokin elämänaikainen päihdehäiriö (Rautanen, Harald & Tyni 2023, 5). Tilastojen mukaan miehet kohtaavat väkivaltaa julkisilla paikoilla naisia useammin ja suurimmassa osassa tapauksia myös tekijänä on toinen mies. Naiset puolestaan kokevat useammin lähisuhdeväkivaltaa, jossa tekijänä on kumppani. Yksityisasunnoissa tapahtuvissa henkirikoksissa ja vakavissa väkivaltarikoksissa miehet taas ovat uhreina naisia useammin. Miesten kokema väkivalta on suurelta osin fyysistä ja sen tekijä on kohteelle entuudestaan tuntematon. Väkivaltakäyttäytymistä ajatellen ongelmaryhmän muodostavat Suomessa nuoret miehet, sillä he ovat usein sekä väkivallan tekijöinä että kokijoina. (Rikoksantorjunta 2024b.)

Entuudestaan tuntemattomien tai etäisesti tuttujen henkilöiden tekemän fyysisen väkivallan kohteeksi on joutunut 18-74-vuotiaista miehistä 63 prosenttia ja naisista 47 prosenttia. Tuntemattomien tai etäisesti tuttujen henkilöiden uhkailun kohteena on ollut 18-74-vuotiaista miehistä 58 prosenttia ja naisista 43 prosenttia. Fyysistä väkivaltaa tehneistä 83 prosenttia on ollut miehiä. Miehiin kohdistetuista fyysisistä väkivallanteoista 85 prosentissa tekijänä on ollut mies ja naisiin kohdistetuista fyysisistä väkivallanteoista 81 prosentissa tapauksista tekijänä on ollut mies. Miehiin kohdistetuissa fyysisissä väkivallanteoissa nainen on ollut tekijänä 15 prosentissa ja naisiin kohdistetuissa fyysisissä väkivallanteoissa nainen on ollut tekijänä 16 prosentissa. (Lipasti, Attila & Haapakangas 2023, 51-52.)

Väkivallan tekijät ja kokijat tulevat usein samanlaisista väestöryhmistä. Useiden yhdysvaltalaisen tutkimusten mukaan yksi varmimmista merkeistä sille, että henkilöön on kohdistettu väkivaltaa, on se, että hän syöllistyy väkivaltarikokseen. Vaikka väkivallan tekijän ja kokijan roolien nähdään usein olevan kaukana toisistaan, on myös esitetty teoria, jonka mukaan nämä roolit ovatkin niin tiiviisti yhteen kietoutuneet, ettei niitä voi täysin ymmärtää irrallisina toisistaan. Yhteys väkivallan kokijan ja tekijän roolien välillä on tiivis, mutta syyt tälle eivät ole täysin yksiselitteisiä ja eri tutkimuksissa tähän on löydetty useita erilaisia selittäviä tekijöitä.

(Berg 2012, 17, 27.) Myös Suomessa tehdyissä tutkimuksissa, kuten vuonna 2023 valmistuneessa Vankien terveys- ja hyvinvointitutkimuksessa, on havaittu, että rikoksiin syyllistyneistä lähes kaikki ovat itsekin kokeneet väkivaltaa elämänsä aikana (Rautanen, Harald & Tyni 2023, 57). Päärikoksenaan väkivaltarikoksesta tuomittujen osuus vankeusvangeista on vähentynyt 2010-luvun alusta, mutta he muodostavat silti edelleen suurimman vankiryhmän. Suomalaisista vankeusvangeista 34 prosenttia suoritti tuomiota väkivaltarikoksesta Rikosseuraamuslaitoksen vuoden 2023 tilastojen mukaan. Väkivaltarikoksista tuomituista 21 prosenttia oli tuomittu henkirikoksista ja 13 prosenttia pahoinpitelyrikoksista. (Rikosseuraamuslaitos 2023, 14.)

Suomessa kaikista vangeista 92 prosenttia on kokenut väkivaltaa jossain vaiheessa elämänsä aikana. Vangeista 68 prosenttia oli kokenut henkistä väkivaltaa, 32 prosenttia taloudellista väkivaltaa ja 23 prosenttia seksuaalista väkivaltaa. Myös traumaoireilua havaittiin esiintyvän kliinisesti merkittävästi 25 prosenttia kaikista vangeista. Naisvangit raportoivat kokeneensa miesvankeja enemmän kaikkia väkivallan muotoja elämänsä aikana, kun taas miehillä oli vankeusaikaisia väkivallan kokemuksia useammin kuin naisilla. (Rautanen, Harald & Tyni 2023, 59-60.)

Naisten tekemä väkivaltarikollisuus on rikostilastojen perusteella ollut kasvussa jo pitkään ja naisten suhteellinen osuus henkeen ja terveyteen kohdistuvissa epäillyissä rikoksissa on nousut. Vuonna 2020 naisten osuus näissä rikosepäilyissä oli 19 prosenttia. Suomessa noin joka kymmenes henkirikoksen tekijä on nainen. (Sutela, Rikander & Immonen 2022.) Tammi-Moilaisten tekemän Naisvankiselvityksen (2020, 8) mukaan naisten väkivaltarikostuomiot ovat verrattain yleisiä. Suomessa väkivaltarikoksesta vankeuteen tuomittujen naisten suhteellinen osuus on merkittävä verrattuna muihin maihin. Vuoden 2023 Rikosseuraamuslaitoksen tilastojen mukaan 39 prosenttia naisvangeista oli tuomittu väkivaltarikoksesta (Rikosseuraamuslaitos 2023, 16).

3.2 Väkivaltakäyttämiseen vaikuttaminen

Puuttamalla väkivaltaan voidaan ehkäistä sitä ja pelastaa jopa ihmishenkiä. Väkivaltakäyttämiseen voi puuttua tai reagoida kuka tahansa. Lisäksi ammattilaisia koskevat myös juridiset ja eettiset velvoitteet puuttua havaitsemaansa väkivaltaan, arvioida riskiä sille, tehdä viranomaistahoille lakisäätöiset ilmoitukset väkivallasta ja asiakkaan ohjaaminen avun piiriin. Väkivallan puheeksi ottamiseen on kehitetty erilaisia menetelmiä ja ammattilaisille on tarjolla koulutusta sen puheeksi ottamiseen niin väkivallan tekijöiden kuin kokijoidenkin kanssa. (THL 2023c.)

Väkivaltarikoksista tuomittujen henkilöiden väkivaltakäyttämiseen pyritään vaikuttamaan erilaisin keinoin, joista yksi esimerkki on eri henkilöstöryhmien toteuttama menetelmäperustainen ohjelmatoiminta. Ohjelmatoiminta on kansainvälisesti vakiintunut menetelmä, jolla

pyritään tukemaan irtaantumista rikollisesta elämäntavasta ja vähentämään uusintarikollisuutta. Ohjelma on vakiintunut nimitys toiminnalle, joka ei ole terapiaa vaan koostuu työskentelymuodoista, joilla on selkeä rakenne. Ohjelmia on olemassa erilaisia ja eniten rikosseuraamuslalla järjestetään päihdekuntoutusohjelmia sekä esimerkiksi väkivalta- ja seksuaalirikollisille rikostyyppin mukaan kohdennettuja ohjelmia. Ohjelmatyön muotoja ovat motivoitiohjelmat, rikosperusteiset ohjelmat, päihdekuntoutusohjelmat ja arjen taitoja sekä sosiaalisia valmiuksia lisäävät ohjelmat. (Rikosseuraamuslaitos 2022b.) Motivointi- ja keskusteluohjelmista suoraan naisille suunnattu on VINN. VINN-ohjelmassa osanottaja käsittelee laajasti läpi eri teemoja, joiden käsittelyllä pyritään lisäämään itsetuntemusta, laajentamaan omaa tietämystä, parantamaan sosiaalisia taitoja sekä lisäämään uskoa ja motivaatiota omaan muutokkykyyn. VINN on yleisohjelma, mutta yksi myös sen sisällöissä käsiteltävistä teemoista on väkivalta. (Rikosseuraamuslaitos 2022c.)

Muita rikosseuraamuslalla käytössä olevia ohjelmatoimintoja ovat muun muassa Suuttumuksen hallinta (Suha), Move, STEP ja OMA. Näistä kaikki ovat suunnattu väkivaltarikollisille. Suha on suunnattu henkilöille, jotka vihan tai suuttumuksen tunteen vallassa kokevat vaikeuksia hallita toimintaansa ja saattavat päätyä käyttäytymään aggressiivisesti. Ohjelman tavoitteena on pyrkiä ymmärtämään omaa käyttäytymistä ja tunteita ja sen avulla parantaa osallistujan taitoja hallita suuttumusta. Move puolestaan on ohjelma parisuhdeväkivallan puhekeskusteluun ja se on kehitetty vankilan ja järjestön yhteistyönä. Tarkoituksena on auttaa parisuhteessa väkivaltaisesti käyttäytyneitä henkilöitä tunnistamaan omaa väkivaltakäyttäytymistään ja siitä aiheutuneita seurauksia sekä kannustaa keskustelemaan toiminnasta ja tukea avun piiriin haikutumisessa. STEP-ohjelma on suunnattu seksuaalirikoksiin syyllistyneille. Ohjelmassa työskennellään motivoivan haastattelun, riski-tarve-vastaavuus periaatteen, positiivisen psykologian sekä Hyvän elämän mallin mukaisesti. Pääpainotus ohjelmassa on osallistujan vahvuuksissa ja ei rikosmyönteisten keinojen löytämisessä sekä uudenlaisen identiteetin ja tulevaisuuden tavoitteiden rakentamisessa. (Rikosseuraamus 2022d.)

OMA-ohjelma on tarkoitettu henkilöille, jotka ovat syyllistyneet vakaviin väkivaltarikoksiin ja joiden uusimisriskin on arvioitu olevan korkea tai keskikorkea. Tavoitteena ohjelmassa on muuttaa rikollisia ajattelumalleja, jotka ovat vaikuttaneet henkilön rikollisuuteen ja sen avulla ehkäistä uusintarikollisuutta. Ohjelmassa osallistuja tarkastelee oman toimintansa, tässä tapauksessa väkivaltakäyttäytymisen, taustalla vaikuttavia periaatteita, ajatuksia, asenteita ja arvoja ja opettelee niitä tunnistamalla löytämään keinoja välttää väkivaltaista käyttäytymistä tulevaisuudessa. Aikaisemmin OMA-ohjelma oli mahdollista toteuttaa ainoastaan suljetussa vankilassa ryhmämuotoiseen työskentelyyn painottuen. Nykyään se on mahdollista käydä ryhmä- tai yksilömuotoisena ja sen suorittamista on mahdollista jatkaa vankilan ulkopuolella esimerkiksi yhdyskuntaseuraamustoimistoissa ja osassa kolmannen sektorin toimijoiden rikostaustaisille suunnattuja palveluita. (OMA-käsikirja 2023, 5-6, 7, 10-11.)

Kolmannen sektorin toimijat pyrkivät vaikuttamaan väkivaltakäyttäjyymiseen tarjoamalla omilla toiminnollaan tukea eri muodoissa. Väkivaltakäyttäjyymisestä irrottautumisesta voidaan tukea yksilötyössä, jossa dialogisuuden avulla tunnistetaan syytä väkivaltakäyttäjyymiselle ja opitaan uusia ratkaisukeinoja, joiden jälkeen päästään rakentamaan uutta identiteettiä (Aggredi 2023). Ehkäisevä väkivaltatyö voi myös tukea ottamaan vastuuta omasta käytöksestä ja tunteista, jos on huolissaan omasta väkivaltakäyttäjyymisestäään tai sen uhasta kohdistuen läheisyyksiin tai henkilöön itseensä (Maria Akatemia 2025). Läheistä kohtaan väkivaltaa käyttäneille tai väkivaltaisen käytöksen riskin tunnistaneille miehille on tarjolla tukea oman toimintansa ymmärtämiseen ja siihen vaikuttamiseen sekä kasvokkain että etänä (Miesakit 2025a). Väkivaltaa kokeneille miehille on myös omia palveluita, joissa kohdatun väkivallan muodosta riippumatta tarjotaan keskusteluapua kokemuksen käsittelemiseen ja keinoja uusien väkivaltatilanteiden välttämiseen (Miesakit 2025b).

Väkivaltatyöhön on jo kehitetty useita erilaisia ohjelmia ja menetelmiä, joissa väkivaltaa ja siihen liittyviä teemoja käsitellään eri tavoin ja ajallisesti eri kestoissa. Suomessa käytössä olevissa väkivaltatyön toimintaohjelmissa ei ole kuitenkaan hyödynnetty pelillisyyttä menetelmänä. Opinnäytetyön kehittämistuotoksena luodussa lautapelissä on pelillistämällä yhdistetty väkivaltatyön toimintaohjelmien ja menetelmien sisältämiä elementtejä. Pelillisuus tarjoaa sekä asiakkaille että työntekijöille erilaisen tavan keskustella väkivallasta eikä edellytä sitoutumista pitkäkestoiseen ohjelmatyöhön.

3.3 Pelillisuus ja pelillistäminen

Erilaisten pelien pelaaminen on hyvin yleistä väestössä; suomalaisista 98,3 prosenttia (10-75-vuotiaista) pelaavat ajoittain jollakin pelimuodolla (Pelaajabarometri 2022, 15). Pelejä ja pelillisyyttä menetelmänä on hyödynnetty myös yhä enenevässä määrin eri alojen asiakastyössä. Käsitteet pelillisuus ja pelillistäminen pohjautuvat englannin kielen sanaan gamification. Pelillisuus tarkoittaa pelien tarkoituksellista käyttämistä erilaisissa tilanteissa. Pelillistämällä tarkoitetaan pelien luonteenomaisten elementtien ja -mekanismien siirtämistä ja käyttämistä ei-pelillisissä ympäristöissä ja konteksteissa tarkoituksellisesti. Pelillistäminen on siis tietoista ja tarkoituksellista, toisin kuin pelillistyminen, jolla tarkoitetaan pelielementtien siirtymistä luonnostaan eri ympäristöihin esimerkiksi kulttuurimuutoksen vuoksi. Pelillistämässä tavoitteena on siirtää pelien hyväksi havaittuja, innostavia ja kiinnostavia piirteitä muihin ympäristöihin ja hyödyntää niitä esimerkiksi oppimisessa. Pelillisuus ja pelillistäminen mahdollistavat asioiden tarkastelun ja lähestymisen konkreettisella, kiinnostavalla ja mielekkäällä tavalla. Pelillisyyttä voidaan toteuttaa kaikilla pelimuodoilla, kuten digi- tai lautapeleillä, niin ryhmä- kuin yksilötyössä. (Hamari 2015, 7; Hytti 2019, 2; Hytti & Kähkönen 2019, 2; Koskimaa & Väli-salo 2022, 245-246.) Pelillistämässä on myös haasteita, sillä pelillistämällä tavoitellaan hyötyjä erilaisiin tarkoituksiin, pyrkien samalla säilyttämään pelien positiiviset elementit.

Hyötytarkoituksen ja pelien positiivisten piirteiden yhdistäminen voi luoda ristiriitaa. (Koskimaa & Välisalo 2022, 245-246.)

Pelillistämistä on käytetty lähestymistapana, jolla pyritään motivoimaan ihmisiä muuttamaan käytöstään tai löytämään uusia tapoja toimia. Pelimekaniikoilla voi olla merkittävä vaikutus motivaatioon, osallistumiseen ja sitoutumiseen ei-pelillisissä ympäristöissä. (Al-Marshedi, Wanick, Wills & Ranchhod 2016, 19.) Mekaniikat luovat pelin toiminnallisuuden ja pyrkivät tekemään pelikokemuksesta kiinnostavan. Ne määrittävät, kuinka pelissä edetään ja kuka pelin voittaa. Pelimekaniikkoja ovat esimerkiksi pisteet, tehtävät, tasot, tulostaulukot, kerronta ja rajoitukset. (Griesemer 2011, Kumar & Herger 2013.) Pelillistämistä voidaan käyttää työkaluna monilla aloilla rohkaisemaan käyttäytymisen muutosta ja edistämään haluttuja asenteita. Motivaatio on merkittävä tekijä pelillistämässä, sillä se ohjaa ihmisten käytöstä ja vaikuttaa käyttäytymiseen. Yksinkertaistettuna motivaatio on halua tehdä jotain, ja se voidaan jakaa sisäiseen ja ulkoiseen motivaatioon. Sisäinen motivaatio on nimensä mukaisesti sisäistä halua tehdä asioita esimerkiksi nautinnon vuoksi, kun taas ulkoisessa motivaatiossa asioiden tekemistä ohjaa lopputuloksen saavuttaminen. Pelillistämässä motivaatiota käytetään erityisesti toiminnan aloittamiseen. Ulkoinen motivaatio ei pelkästään riitä käyttäytymisen muuttamiseen, mutta pelitehtäviä suorittaessa pelaajien sisäinen motivaatio voi herätä ja pelitehtävät voivat auttaa heitä huomaamaan toiminnan sisäisen arvon. Tämän seurauksena pelaajien toimintaa ei ohjaa vain palkkiot ja ulkoinen motivaatio. (Al-Marshedi, Wanick, Wills & Ranchhod 2016, 19, 21.)

PRO SOS -hankkeessa (2019) kehitettiin pelillisyyden ja leikillisyyden hyödyntämistä sosiaalialalla. PRO SOS -hankkeessa saaduissa tuloksissa pelillisyydellä koettiin olevan monia myönteisesti vaikuttavia merkityksiä ja hyötyjä sosiaalialan asiakastyössä. Pelillisyyden ja leikillisyyden todettiin voimaannuttavan ja lisäävään asiakkaiden hyvinvointia, onnellisuutta ja kokemuksia myönteisestä yhdessäolosta. Pelillisyyden keinoilla voimavarakeskeisyys ja asiakkaiden vahvuudet korostuivat. Pelillisyyden lisäksi tuki uusien asioiden oppimisessa, madalsi kynnystä keskustella asioista syvemmin ja toimi tasa-arvoisen vuorovaikutuksen ja kohtaamisen mahdollistajana. Lisäksi sillä oli myönteisiä vaikutuksia myös työntekijöille mielekkäänä työskentelymenetelmänä ja työhyvinvoinnin lisääjänä, mikä johti palvelujen parempaan laatuun. (Hytti 2019, 3-15; THLa 2023.) Sosiaalialalla pelejä käytetään erityisesti vuorovaikutuksen vahvistamiseksi ja alalle on kehitetty pelillistämisen keinoin erilaisia hyötypelejä asiakastyön välineiksi. Pelin käyttäminen työvälineenä lisää vuorovaikutusta, luo turvallisen rakenteen keskustelulle ja helpottaa vaikeidenkin asioiden käsittelyä, sillä pelin avulla henkilökohtaisia asioita ja omaa elämää voi tarkastella ulkopuolisen silmin ja eri näkökulmista. Erityisesti pelilliset työvälineet mahdollistavat asiakkaan kuulluksi tulemisen, asiantuntijuuden ja itseilmallisuuden tukemisen. Pelien kautta asioiden käsittely helpottaa myös tunneilmaisua. Pelillisyydellä on asiakkaiden lisäksi hyötyjä myös työntekijöille, sillä pelimenetelmiä käyttämällä työntekijöiden ymmärrys asiakkaiden elämäntilanteista, kokemuksista, vahvuuksista ja tuen tarpeista lisääntyy. Pelaaminen myös tuo asiakkaat ja työntekijät lähemmäs toisiaan valta-

asetelmien purkautuessa pelatessa. Tämä lisää tasa-arvoista kohtaamista ja vahvistaa luottamuksellisen suhteen rakentumista (Hytti & Kähkönen 2019, 28.)

Rikosseuraamusalan asiakastyössä pelillisyyttä hyödynnetään ja kehitetään perinteisessä pelimuodossa sekä uutta teknologiaa hyödyntäen. Käytössä on esimerkiksi Asumisen monopoli-peli, jota pelatessa käsitellään asumiseen liittyviä käytännön asioita. Pelissä saa myös tietoa erilaisista tukipalveluista, kuten Kelan palveluista ja velkaneuvonnasta. Peli on syntynyt tarpeeseen saada kiinnostava ja asiakkaat osallistava vaihtoehto asumisasioiden käsittelyyn luennoinnin sijaan. Peliä on pelattu sekä vankiloissa että siviilissä rikosseuraamusasiakkaiden kanssa ja peli on saanut asiakkailta myönteistä palautetta. (Yliruokanen 2017.) Virtuaalitodellisuuden hyödyntämistä kehitetään uudessa suomalaisessa Helsingin yliopiston ja Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitoksen CFT+VR- tutkimushankkeessa, jossa VR-pelitekniikkaa hyödynnetään väkivaltaisesti käyttäytyvien nuorten kuntoutuksessa. Hankkeessa nuoret pääsevät virtuaalitodellisuudessa harjoittelemaan käyttäytymistään provosoivissakin väkivaltatilanteissa. Virtuaalitodellisuus mahdollistaa harjoittelun turvallisesti mutta konkreettisesti. Nuoret ovat yleisesti ottaen kiinnostuneita VR-pelaamisesta, joten menetelmän hyödyntäminen myös lisää heidän sitoutumistaan ja motivaatiotaan kuntoutukseen. (Manninen 2024.)

3.4 Resilienssin vaikutus rikoskäyttäytymiseen

Resilienssi tarkoittaa psyykkistä kykyä mukautua vastoinkäymisiin ja niistä palautumista; mielen joustavuutta kohdatessa vaikeita tilanteita. Resilienssi muodostuu ja kehittyy vuorovaikutuksessa ja se ilmenee toimintakyvyn säilymisenä tai palautumisena eteen tulevista haasteista huolimatta. Mitä enemmän haasteita elämässä on, sitä korkeampaa resilienssiä tarvitaan tilanteista selviämiseksi. (Mieli 2022; Rautanen, Harald & Tyni 2023, 161.) Resilienssiä voidaan käsitellä niin yksilöiden, perheiden, organisaatioiden kuin yhteisöjenkin näkökulmasta. Yksilöillä ja perheillä resilienssi ilmenee haastavissa, suurta stressiä aiheuttavissa elämäntilanteissa, organisaatioiden resilienssi korostuu muutos- ja kriisitilanteissa ja yhteisöt puolestaan tarvitsevat resilienssiä etenkin turvallisuutta uhkaavissa tilanteissa. Resilienssin määritelmä ei ole täysin yksiselitteinen. Eri tutkijoiden mukaan resilienssiä voidaan pitää tiettyinä ominaisuuksina ja piirteinä, temperamentin mukautuvuuden muotona, prosessina, lopputuloksena tai näinä kaikkina. Siihen liittyvät vahvasti myös perinnöllisyystekijät ja fysiologia, mutta yksilö pystyy itse vaikuttamaan omaan resilienttiyteen kehittämällä niitä ominaisuuksiaan, jotka edesauttavat sopeutumista, selviytymistä ja toipumista. (Pojjula 2018, 16-17.) Yleisesti resilienssi voidaan kuitenkin määritellä kyvyksi mukautua häiriötekijöihin- ja tilanteisiin, jotka vaarantavat toimintakykyä, elinvoimaa tai kehittymistä, ja muuttuvaksi prosessiksi, jonka myötä suuristakin vaikeuksista ja vastoinkäymisistä sopeutuu onnistuneesti. (Lipponen 2020, 21; Pojjula 2018, 17.) Resilienssiproessi ilmenee eri elämänaalueilla ja usein resilienttiyden

taso vaihtelee näiden sisällä. Arkielämässä resilienssi muovautuu ja kehittyy elämäkokemuksen, ympäristön ja erilaisten tilanteiden myötä. (Lipponen 2020, 21.)

On löydetty useita eri tekijöitä, jotka vahvistavat resilienssiä. Ongelmanratkaisu- ja stressinhallintakyvyt, toimijuuden ja merkityksellisyyden kokemus, häpeästä vapautuminen ja hengellisyteen ja henkisyteen liittyvät kokemukset ovat todettu tällaisiksi. Lisäksi itsensä arvostaminen ja hyväksyminen sekä itsestä huolehtiminen ovat merkittäviä resilienssiä vahvistavia tekijöitä. (Linner Matikka & Hipp 2023, 125.) Palautuminen, oppiminen ja kehittyminen liittyvät resilienssiin yhtä vahvasti kuin kyvyt ja olemassa olevat ominaisuudet. Yksilön resilienssi on vastoinkäymisestä palautumisesta seurannutta kasvua, sopeutumista ja positiivista käyttäytymistä. Resilienssi kehittyy, kun koettuja vaikeuksia ja vastoinkäymisiä käsittelee ja oppii niistä. Se ei siis ole muuttumaton tila tai ominaisuus, vaan asia, jota voi tietoisesti opetella ja vahvistaa kehittämällä omaa ajattelua, käyttäytymistä ja toimintaa. Oppimisen ja selviytymiskyvyn kasvamisen myötä resilienssiä voidaan pitää myös myönteisenä eteenpäin ponnahtamisena. (Poijula 2018, 18-19, 21.) Resilienssin perusta muodostuu yksilön, läheisten sekä ympäristön voimavaroista ja niiden keskinäisestä vuorovaikutuksesta. Resilienssi pohjaa näiden voimavarojen olemassaoloon, saatavuuteen ja käyttämiseen. Tukemalla ja oppimalla hyödyntämään omia ja muiden voimavaroja resilienssi vahvistuu. Oppimiskyky onkin yksi tärkeä voimavaratekijä, jota tarvitaan resilienssin vahvistamisessa: arjen haasteiden ja vastoinkäymisten myötä saadut selviytymiskokemukset kasvattavat mielen joustavuutta ja mukautumiskykyä. Myös taito pyytää tai vastaanottaa apua muilta on esimerkki resilienssiä vahvistavasta tekijästä. (Lipponen 2020, 23-25.)

Monia sosiaalisia ja terveydellisiä ongelmia, kuten päihde- ja mielenterveyshäiriötä sekä fyysisiä sairauksia, kasaantuu samanaikaisesti vangeille muuta suomalaista väestöä enemmän (THLb 2023) ja vankien resilienssitaso on muuta väestöä matalampaa. Näillä tekijöillä on yhteys toisiinsa. (Rautanen, Harald & Tyni 2023, 161.) Wattu IV -vankiväestötutkimuksessa (Rautanen, Harald & Tyni 2023, 161, 165-166) tutkittiin ensimmäistä kertaa suomalaisten vankien resilienssiä. Tutkimuksen mukaan puolella suomalaisesta vankiväestöstä on matala resilienssitaso ja vain joka kymmenes vanki koki resilienssitasonsa olevan hyvä. Miesvangeista matalan resilienssitason omasi yli puolet ja naisvangeista kolme viidestä. Perusväestön keskuudessa puolestaan miesten resilienssitaso on naisia korkeampi. Tämä herättää pohdintaa ja tulkintoja siitä, että naisvankien resilienssin on lähtökohtaisesti oltava vähintään keskitasolla, jotta rikollisesta elämäntavasta ja vankeusajasta on mahdollista selviytyä.

Heikolla resilienssillä on yhteys elämäntilanteen laaja-alaisiin haasteisiin. Matalaan resilienssiryhmään kuuluvilla vangeilla todettiin olevan muita vankeja enemmän terveys- ja työkykyongelmia sekä matalan resilienssin omaavien vankien vankeustuomioiden pituudet olivat yleisesti lyhyempiä. Näiden vankien rikollisen toiminnan voidaan ajatella kytkeytyvän arjen hallitsemattomuuteen järjestelmällisen rikollisuuden sijaan. Heikomman resilienssin vankiryhmän tuomioiden taustalla näyttäytyy haasteita elämäntilanteen ja päihderiippuvuuksia,

joiden seurauksena hallitsemattomia ja impulsiivisia tekoja on kertynyt useita. Resilienssitaso ja päärikostyyppi eivät korreloineet keskenään, mutta matalan resilienssin omaavilla väkivaltarikostuomiota suorittavilla vangeilla vankeustuomiot olivat pidempiä eli väkivaltarikokset ovat olleet laadultaan vakavampia. Aiemmissa vankitutkimuksissa on todettu, että matala resilienssi on yhteydessä aggressiivisuuteen ja Wattu IV -tutkimuksen tulosten perusteella matala resilienssitaso voidaan yhdistää väkivaltakäyttäytymiseen taipuvaisten henkilöiden itsekontrollin haasteisiin. Matalan resilienssin lisäksi myös päihdeongelma voidaan liittää taustatekijäksi puutteelliseen itsekontrolliin, sillä väkivaltarikoksiin syyllistyneet ovat usein päihtyneitä väkivallantekoja tehdessään. (Rautanen, Harald & Tyni 2023, 161, 165-166.)

Matala resilienssi johtaa usein haitallisten selviytymiskeinojen käyttämiseen, jotka puolestaan nostavat päihde- ja mielenterveyshaasteiden riskiä. Resilienssi on merkittävä tekijä rikollisuudesta irrottautumisessa, ja tukemalla ja vahvistamalla vankien resilienssiä jo vankeusaikana, pystytään vaikuttamaan vankien rikoskäyttäytymiseen tulevaisuudessa. Rikollisuudesta irrottautuminen ja rikoksettoman elämäntavan omaksuminen vaativat taitoa ja kykyä selviytyä ja palautua monenlaisista vastoinkäymisistä, niin arjessa kuin kriisitilanteissakin. Resilienssin vahvistaminen on myös tulevaisuusteko, sillä se edesauttaa myös niitä vankeja kohtaamaan tulevia haasteita, joiden tilanne on vakaalla pohjalla. Vankien resilienssiä voidaan tukea ja vahvistaa vankeusaikana monin tavoin. Mielenterveys- ja päihdeongelmien hoitaminen sekä traumojen käsittely vahvistavat resilienssiä. Työ, opiskelu tai vapaaehtoistoiminta toimivat resilienssiä lisäävinä vahvistamalla vankien osallisuutta. Lisäksi vankien yksilöllisten ominaisuuksien tukemisella on resilienssitaso nostava vaikutus. Näitä ominaisuuksia ovat esimerkiksi ongelmanratkaisutaidot, itseluottamus, tunnesäätelykyky ja toimijuus. Lisäksi ihmissuhteilla ja myönteisillä kohtaamisilla on suuri merkitys resilienssin kasvattamisessa. Hyvä resilienssitaso voi jopa kumota staattisten tekijöiden ja aiemmin koettujen tapahtumien kielteisiä vaikutuksia. (Rautanen, Harald & Tyni 2023, 161, 166-167.) Myös pelillisyyttä voidaan hyödyntää resilienssin vahvistamisessa, sillä pelillisuus ja leikillisuus tukee voimavarakeskeistä lähestymistapaa, johon resilienssi nojautuu. (Hytti 2019, 3). Vankeusaika tarjoaakin hyvän mahdollisuuden resilienssin kasvattamiseen ja sillä voi olla suurta merkitystä vankeusajan jälkeiseen elämään ja siviilissä pärjäämiseen (Rautanen, Harald & Tyni 2023, 166).

4 Tutkimus- ja kehittämisasetelma

Tässä luvussa kuvataan opinnäytetyön lähestymistapa, tutkimuksen tavoite ja käytetyt tutkimus- ja kehittämismenetelmät. Luvussa esitellään myös kehittämistehtävä sekä kuvataan, kuinka opinnäytetyön aineiston keruu tapahtui ja kuinka aineisto on analysoitu. Lisäksi luvussa käydään läpi opinnäytetyön tutkimuseettisiä kysymyksiä.

4.1 Opinnäytetyön lähestymistapa

Tässä opinnäytetyössä lähestymistapana on tutkimuksellinen kehittämistoiminta. Tutkimuksellisessa kehittämistoiminnassa yhdistyvät käytännön kehittäminen ja tutkimuksellisuus, jossa tavoitteena on konkreettinen kehittämistyö sekä tiedon tuottaminen. Tutkimuksellisen kehittämistoiminnan ydin muodostuu kehittämisprosessista, toimijoiden osallisuudesta ja tiedon tuotannosta. Se ei ole tieteeseen pohjautuvaa tutkimusta, vaan kehittämistä, jossa käytetään tiedeperustaisen tutkimuksen tapoja ja periaatteita. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta pohjautuu lähtökohtaan, jossa tutkimus hyödyttää kehittämistä, mutta ei määritä sitä. Siinä painottuvat järjestelmällinen tiedonkeruu, dokumentoinnin ja analyysin tarkkuus sekä perusteltujen tulosten avoimuus. Tutkimuksellisessa kehittämistoiminnassa on piirteitä kehittämisprojekteista, sillä molemmissa pyritään määrittelemään huolellisesti tavoite, kehittämisprosessin eteneminen sekä saatujen tulosten arviointi. Kehittämistoiminnassa ei ensisijaisesti pyritä ratkaisemaan tutkimusongelmaa vaan pyrkimyksenä on, että kehittämismenetelmällä saavutetaan tavoiteltuja tuloksia. (Rantanen & Toikko 2009, 9-10, 18-19, 157.) Tässä opinnäytetyössä tavoiteltu tulos on lopputuotoksena kehitetty peli väkivaltateemojen käsittelyn tueksi.

Opinnäytetyössä kehittämistoiminta toteutettiin yhdessä suljetussa vankilassa sekä siviilissä tehtävässä asiakastyössä. Oikeissa ympäristöissä tapahtuvaa kehittämistä painotetaan käyttäjälähtöisissä toimintatavoissa, vaikka kehittämistoimintaa voi tapahtua myös muualla. Kehittämistoiminnassa kokeilutyö vaiheistetaan ja kokeilujaksoista kerätään jatkuvaa palautetta. Palautteen perusteella kokeilun toimintatapaa muokataan ja kehitetään toimivammaksi. Konkreettisen toiminnan lisäksi kokeilua ja kehittämistoimintaa analysoidaan ja pohditaan, sillä pelkkä käytännön toiminta ei todenna kehittämistä. (Rantanen & Toikko 2009, 60.)

Kehittämisprosessit rakentuvat viidestä tehtävästä, jotka muodostavat kehittämisprosessin kokonaisuuden. Kehittämisprosessiin sisältyy perustelun, organisoinnin, toteutuksen, levittämisen ja arvioinnin vaiheet. Tässä opinnäytetyössä kehittämistoiminnan prosessi muodostui lineaarisen mallin mukaisesti. Linearisessa mallissa kehittämisprosessin vaiheita ovat tavoitteen määrittely, suunnittelu, toteutus, päättäminen ja arviointi. Tavoitteen määrittely on lineaarisen kehittämismallin keskiössä, sillä se luo perustan kehittämisprosessin toteutukselle. Tavoite voi syntyä tunnistetun tarpeen, erillisen idean tai ulkopuolisen paineen pohjalta. Linearisessa mallissa kehittämisprosessin toteutusvaiheessa voi tapahtua odottamattomia muutoksia, jolloin kehittämissuunnitelmaa muutetaan. Toteutusvaiheessa kehittämissuunnitelmaan kirjattu tuotos tuotetaan käytännössä. Tuotosvaiheessa varmistetaan myös kehittämisprosessin tulosten hyödynnettävyys sekä levitettävyys. (Rantanen & Toikko 2009, 56, 64-66.)

Opinnäytetyö toteutettiin laadullisena tutkimuksena. Laadullista tutkimusmenetelmää käytettäessä on mahdollista tavoittaa yksilöiden merkityksellisiksi kokemiaan tapahtumaketjuja, kuten millaisina he kokevat oman elämänsä kulun tai jonkin elämäänsä vaikuttaneen,

pidemmälle ajanjaksolle sijoittuvan tilanteen tai asian (Vilka 2005, 97). Ihmisten kokemusten avulla on mahdollista kuvailla jotain tiettyä ilmiötä ja pyrkiä ymmärtämään ihmisten antamia subjektiivisia ja monitulkintaisia merkityksiä. Laadullisen tutkimuksen kautta voidaan tutkia myös ihmisten muodostamaa sosiaalista todellisuutta ja tutkimukseen osallistujien antamia merkityksiä eri asioille, kuten esimerkiksi yhteisöille, niiden arvoille ja toimintamalleille. Laadullisessa tutkimuksessa kiinnostus keskittyy yksilöiden tai yhteisöjen käsityksiin, kokemuksiin tai merkityksiin, jotka liittyvät tutkittavaan ilmiöön. (Vilka 2021, luku 1.)

Opinnäytetyön lähestymistavassa on piirteitä myös etnografisesta tutkimusotteesta sekä sosiaalisesta konstruktioismista. Etnografiselle tutkimukselle on tyypillistä eri menetelmien ja kerätyn aineiston yhdisteleminen: usein tutkija tekee havaintoja toiminnasta ja kirjaa niitä, kerää kirjallisia dokumentteja sekä haastattelee toimintaan osallistujia (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 192). Etnografia toimii lähestymistapana esimerkiksi erilaisten tuotteiden ja palveluiden kehittämisessä ja sitä voidaan käyttää muun muassa vieraiden kulttuureiden, organisaatioiden, yhteisöjen tai alakulttuurien tutkimiseen. Keskeisintä etnografina toimiessa ovat vuorovaikutustaidot, empatia, koettu reflektointi, aistit ja muutosjoustavuus, sillä tutkimuskohde muovautuu ja muuttuu tutkimuksen ja kehittämisen ajan. Sosiaalisen konstruktioismin näkökulmasta kielellisten ilmaisujen kautta rakennetaan sosiaalisia käytäntöjä ja näitä tarkkailemalla voidaan havainnoida muun muassa erilaisia normeja, arvoja, puhetapoja sekä niiden poliittisuutta. Tällä lähestymistavalla on mahdollista syventyä tarkkailemaan esimerkiksi rooleja ja normeja sekä sosiaalisia rakenteita ja vuorovaikutuksessa käytetyn kielen yksityiskohtia. (Vilka 2021, luku 3.) Opinnäytetyön toteutuksessa nostetaan esiin muun muassa kulttuurin vaikutus käsiteltäviin teemoihin ja myös toteutukseen osallistuvat henkilöt saavat mahdollisuuden tuoda esiin sitä, millaisten normien ja kulttuuristen tulkintojen ovat kokeneet vaikuttaneet heihin yksilöinä ja osana yhteisöjä.

4.2 Opinnäytetyön tavoitteet, kehittämistehtävä ja tutkimuskysymys

Opinnäytetyön tavoitteena on kehittää väkivaltatyön menetelmiä asiakastyössä pelillistämisen avulla. Tarkoitus on luoda uusi työväline väkivaltateemojen parissa työskentelevien tahojen asiakastyön tueksi. Opinnäytetyön kehittämistehtävänä tuotettiin Nyrkki vai nokkeluus -niminen lautapeli väkivaltateemojen käsittelyyn ja puheeksi ottoon.

Opinnäytetyössä toteutettavan kehittämistehtävän avulla vastataan tutkimuskysymykseen ”Millä tavoin pelillisyyttä voidaan hyödyntää väkivaltateemojen käsittelyssä rikostaustaisten asiakkaiden kanssa tehtävässä väkivaltatyössä?”

4.3 Käytettävät tutkimusmenetelmät

Tässä opinnäytetyössä tutkimusmenetelminä käytettiin kirjallisia, strukturoituja kyselylomakkeita sekä havainnointia. Kysely ja havainnointi ovat yksiä laadullisen tutkimuksen yleisimmistä tutkimusmenetelmistä (Tuomi & Sarajärvi 2018, 83).

Kyselylomake on hyvin perinteinen tapa tutkimusaineiston keräämiseen ja paperisten lomakkeiden lisäksi kyselyjä voidaan toteuttaa sähköisesti. Kyselyn muoto määräytyy tutkimuskohteen tarkoituksen ja kohderyhmän mukaan. Kyselyä tehdessä keskiössä on kysymysten huolellinen luominen, sillä huonosti muotoillut kysymykset voivat vääristää tutkimustuloksia. Kysymykset eivät saa johdatella vastaajaa ja niiden tulee olla yksiselitteisiä sekä sanamuodoiltaan tarkkoja. Tutkimuksen tavoitteet ja tutkimuskysymys ohjaavat kysymysten rakentamista. Kyselylomakkeen rakenne koostuu usein taustakysymyksistä, kuten sukupuolen ja iän tiedustelemisesta, ja itse aihetta koskevista kysymyksistä. Kyselylomaketta luodessa on tärkeää, että vastaajan motivaatio kyselyn täyttämiseen säilyy koko kyselyn ajan. Tästä syystä vastaajalle tulee tuoda ilmi kyselyn luotettavuus, mielekkyys ja tärkeys. Kysymysten järjestykseen ja kyselyn pituuteen tulee kiinnittää erityistä huomiota. Lisäksi kyselyä luodessa tulee huomioida vastaajien lukutaito, kyselyn aihe ja sen merkitys vastaajille, kyselyn visuaalinen ilme, käytetty kieli ja kysymysten henkilökohtainen puhuttelutapa. (Valli 2018.)

Tutkimusmenetelmänä kysely rinnastetaan usein haastatteluun, sillä niiden tarkoitus on sama: saada tietoa ihmisen ajattelutavasta tai toiminnasta kysymällä sitä häneltä itseltään. Kysely ja haastattelu eroavat toisistaan tiedonkeruuvaiheen toimintatavassa. Kyselyä käytettäessä tutkittavat täyttävät heille annetun kyselylomakkeen esimerkiksi valvotussa ryhmätilanteessa. Haastattelussa puolestaan kysymykset esitetään ja tutkittava vastaa niihin suullisesti. Strukturoiduissa kyselyissä (ja haastatteluissa) kysymykset on ennalta määritelty tarkasti; kaikilta vastaajilta kysytään samat kysymykset, samassa järjestyksessä, jotta esitettyjen kysymysten merkitys pysyy samana kullekin vastaajalle. Kyselylomakkeessa myös vastausvaihtoehdot voivat olla valmiiksi määritellyt. Kyselyä ja haastattelua verratessa haastattelun etuna on sen joustavuus. Haastattelutilanteissa haastattelijä voi muun muassa tarkentaa kysymyksiä, korjata väärinkäsityksiä ja keskustella kysymyksistä tutkittavan kanssa. (Eskola & Suoranta 2005, 85; Tuomi & Sarajärvi 2018, 84-85.)

Kyselylomakkeen käyttäminen menetelmänä ei kuitenkaan automaattisesti sulje pois sitä, etteivät tutkijat voisi olla paikalla silloin, kun tutkimukseen osallistuvat vastaavat kyselylomakkeeseen. Kyselylomakkeen täyttäminen voi siis tapahtua ohjatusti (Eskola & Suoranta 2005, 86). Kun tutkijat ovat paikalla tilanteessa, jossa osallistujat vastaavat kyselylomakkeeseen, heillä on mahdollisuus vastailta osallistujien kysymyksiin ja selventää asioita tarvittaessa. Tutkijoiden läsnäolo kyselyiden täyttämistilanteessa voi tuoda jopa lisää tietoa, sillä tutkijoiden ja tutkittavien välinen vuoropuhelu voi rohkaista vastausten antamiseen ja niiden selkiyttämiseen. Tutkijoilla on läsnä ollessaan mahdollisuus auttaa myös niitä osallistujia,

joilla on haasteita vastata kyselyyn itsenäisesti esimerkiksi kielellisistä tai lukemiseen ja kirjoittamiseen liittyvistä haasteista johtuen. Kyselylomaketta tehdessä onkin otettava huomioon kyselyyn vastaavat henkilöt ja heidän kielelliset valmiutensa, koska kyselyn kieliasun on oltava heille ymmärrettävässä muodossa. Kysymysten ja väittämien tulee olla täysin yksiselitteisessä muodossa luotettavuuden ja laadullisuuden takaamiseksi. Myös kyselyn ulkoasu voi vaikuttaa vastauksiin. (Tartaro 2021, 299, 308.)

Opinnäytetyön pelitestauskertoihin osallistuneet täyttivät kyselylomakkeet pelitestauskertojen jälkeen, jolloin opinnäytetyöntekijät olivat paikalla ja heidän kanssaan oli mahdollista keskustella kirjallisen kyselylomakkeen sisällöstä. Tutkimusmenetelmäksi valittiin kirjalliset anonyymit kyselylomakkeet haastattelujen sijaan, jotta vastaajat antaisivat palautteen mahdollisimman aidosti. Tämä oli tärkeää erityisesti ryhmämuotoisilla pelitestauserroilla, jottei muiden osallistujien läsnäolo vaikuttaisi palautteen antamiseen.

Havainnoinnilla tarkoitetaan tutkijan tekemää objektiivista tai subjektiivista tutkimuskohteen tarkkailua, jonka aikana tutkija kirjaa huomioitaan muistiinpanoihin (Metsämuuronen 2006, 116). Havainnointi tutkimusmenetelmänä antaa suoraa ja välitöntä infoa sekä yksilöiden että ryhmien käyttäytymisestä ja toiminnasta ja se luo mahdollisuuden tuottaa tutkimusaineistoa tapahtumien luonnollisissa ympäristöissä. Havainnointi on hyvä menetelmä laadullisen tutkimuksen tekemiseen, sillä se sopii muun muassa vuorovaikutuksen tutkimiseen myös muuttuvissa ja vaikeasti ennakoitavissa tilanteissa. Tutkittaessa havainnointi voidaan kohdistaa esimerkiksi käyttäytymiseen ja tapahtumiin. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006.)

Havainnointia on kahdenlaista: osallistuvaa ja ei-osallistuvaa. Nämä havainnointilajit voidaan eritellä piilohavainnoinniksi, havainnoiksi ilman osallistumista sekä osallistuvaksi ja osallistavaksi havainnoinniksi. Osallistuvassa havainnoinnissa tutkijan rooli on aktiivinen, kun taas ei-osallistuvassa tutkijan rooliin kuuluu vain tarkkailu ja havaintojen tekeminen. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006; Tuomi & Sarajärvi 2018, 94.) Myös painotus tutkijan ja toimijan rooleissa voi vaihdella osallistuvassa havainnoinnissa; onko asetelmana havainnoija osallistujana, jolloin tutkijan rooli painottuu, vai osallistuja havainnoijana, jolloin tutkija on vahvemmin toimijana tutkimuksessa (Metsämuuronen 2006, 117). Osallistuvassa havainnoinnissa havainnoitsijalle muodostuu usein oma roolinsa ryhmässä sen myötä, kun hän havainnoinnin lisäksi osallistuu ryhmän toimintaan (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 2016). Tässä opinnäytetyössä toteutettiin osallistuvaa havainnointia, jossa havainnoinnin lisäksi havainnoitsijan rooliin kuului myös pelitestaustilanteeseen osallistuminen. Opinnäytetyöntekijöiden rooli painottui näin ollen enemmän toimijan kuin tutkijan rooliin (osallistuja havainnoijana) pelitilanteissa.

4.4 Aineiston keruu

Opinnäytetyön aineistonkeruuvälineenä käytettiin kehittämistuotoksena luotua lautapeliä. Lautapeli valikoitui pelimuodoksi käytännöllisyytensä takia. Lautapelin elementit ovat suurimmalle osalle ihmisistä jo entuudestaan tuttuja ja konkreettisen lautapelin ajateltiin herättävän mielenkiintoa pelaamiseen parhaiten. Lautapeli on myös muotona helposti vietävissä erilaisiin ympäristöihin, kuten vankiloihin, joissa tulee huomioida myös turvallisuustekijät. Vankiloissa sähköisten alustojen käyttäminen on mahdotonta tai tarkkaan rajattua, joten lähtökohtaisesti sähköisessä muodossa olevan pelin kehittäminen ei tässä vaiheessa olisi ollut tarkoituksenmukaista.

Peli koostuu neljästä eri osiosta, joissa edetään järjestyksessä osiosta toiseen. Kukin osio käsittelee väkivaltateemaa eri näkökulmista, ja osiot ja niiden teemat muodostuvat pelissä käytettävistä kysymyskortteista. Ensimmäinen osio johdattelee pelin teemaan ja yhdessä pohditaan yleisellä tasolla muun muassa mitä on väkivalta ja missä ympäristöissä väkivaltaa esiintyy. Pelin toinen osio käsittelee väkivaltakulttuuria ja ympäristön ja yhteiskunnan vaikutusta väkivaltakäyttäytymiseen. Kolmannessa osiossa keskitytään väkivaltatilanteiden tunnistamiseen ja niiden käsittelyyn/niissä toimimiseen. Neljäs osio kokoaa aiemmat teemat yhteen ja samalla käydään läpi, millaisia tunteita ja ajatuksia aiempien osioiden taustalta on noussut. Lisäksi neljännessä osiossa tuodaan esille erilaisia väkivaltatyötä tekeviä palveluja ja toimijoita. Väkivaltateeman laajuuden vuoksi peli jaettiin osioihin. Neljään osaan jakamalla pelissä käsiteltäviin teemoihin syventyminen mahdollistuu paremmin ja pelaamiseen orientoituminen helpottuu. Pelin teemoihin syvennytään erilaisten kysymyskorttien sisältöjen kautta. Kysymyskorttien sisällöt ovat kuvitteellisia tapahtumia, jotka heijastelevat arjessa mahdollisesti vastaantulevia tilanteita, joissa väkivaltaa voisi ilmetä. Korteissa tuodaan esille myös teemoihin liittyvää tilastotietoa ja hyödyllistä informaatiota. Korttien sisältöjä luodessa on pyritty siihen, että ne auttavat ymmärtämään väkivaltatilanteiden taustalla vaikuttavia tekijöitä ja lisäämään tietoisuutta väkivallasta ilmiönä.

Pelitulanteista ja pelin ohjaamisesta vastaa aina pelin ohjaaja (työntekijä). Ryhmämuotoisessa pelitoteutuksessa edetään pelilaudan ruutuja pitkin, eteneminen tapahtuu kahta noppaa heittämällä. Peliruudut muodostuvat erilaisista korttikategorioista ja tyhjästä ruuduista. Pelissä pelaajat vastaavat kysymyskortteihin, jotka määräytyvät pelilaudan ruutujen mukaan. Kysymyskortteja on kahta erilaista: Pikakysymyksiä ja Tilanne- ja tarinakortteja. Pikakysymyksissä pelaaja vastaa kysymyksiin, joissa on valmiiksi eri vastausvaihtoehtoja tai väittämiä tai selittää jonkin kortissa lukevan sanan/asian. Pikakysymyksiä ovat Mitä/mikä on-, ABC- ja Oikein vai väärin- kortit. Tilanne- ja tarinakorteissa on kuvailtu jokin kuvitteellinen tilanne tai tarina ja kortista riippuen pelaaja pääsee kuvailemaan omaa tai hahmonsa toimintaa tai toiminnan taustalla vaikuttavia tekijöitä. Eri korttikategorioille on omat pisteytystapansa. Ryhmämuotoisessa toteutuksessa voittaja on se, joka kerää eniten pisteitä pelin loppuun mennessä.

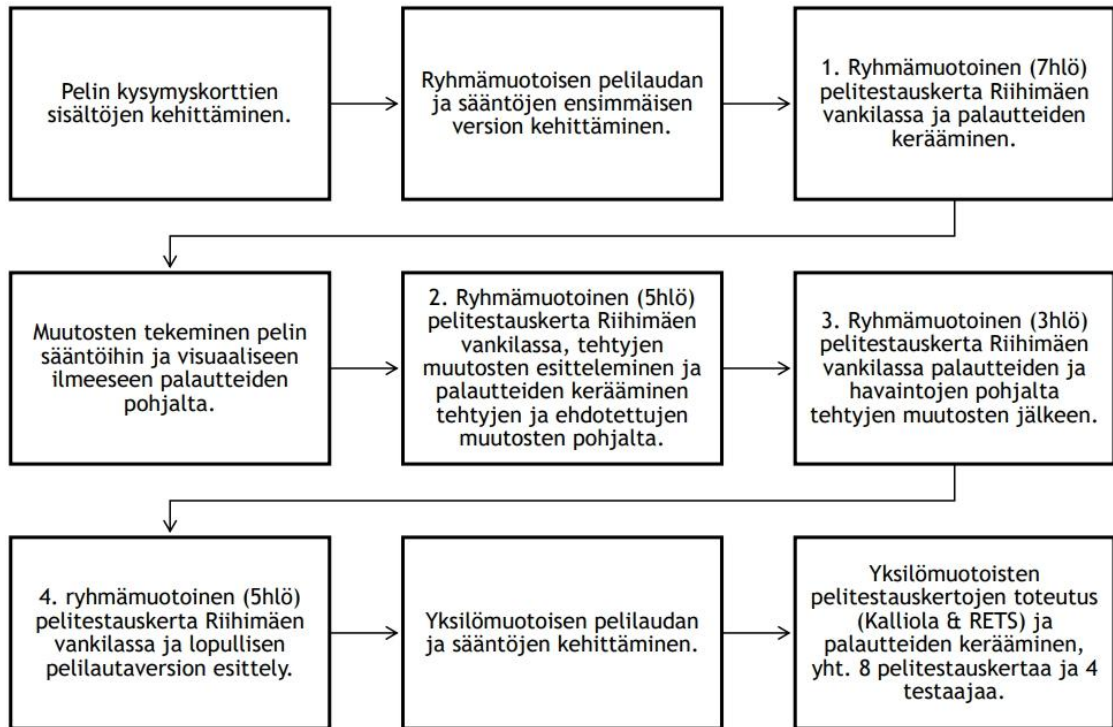
Yksilömuotoisessa toteutuksessa käytetään pelin kysymyskortteja pelilaudalla etenemiseen. Pelaaja etenee pelilaudan ruutuja pitkin osiosta osioon ja eteneminen määräytyy kysymyskorttivastauksista saatujen pisteiden mukaan. Yksilömuotoisessa toteutuksessa on käytössä noppa, joka määrittelee, minkä kysymyskategorian korttiin pelaaja vastaa. Nopassa on omat symbolinsa kullekin kysymyskategorialle. Peli päättyy, kun pelaaja on kulkenut jokaisen neljän peliosion läpi ja saavuttanut maaliruudun.

Pelin säännöt ja ohjeet ovat opinnäytetyön liitteissä (ryhmämuotoinen: Liite 1 ja yksilömuotoinen: Liite 2). Lisäksi pelin ohjaajalle on tehty ohjeistus pelitilanteen ohjaamisesta (Liite 3).

Opinnäytetyön aineisto kerättiin testaamalla peliä rikosseuraamusasiakkaiden kanssa ryhmämuotoisesti Riihimäen vankilassa ja yksilömuotoisesti Kalliolan Setlementti ry:n ja Rikoksettoman elämän tukisäätiön palveluissa olevien asiakkaiden kanssa. Lisäksi opinnäytetyön aineistoa tuottivat pelitestauseroilla mukana olleet työntekijät. Rikosseuraamusasiakkaat toimivat aktiivisina pelaajina pelitestauseroilla, kun taas pelitilanteissa paikalla olleiden työntekijän rooli painottui sivusta seuraamiseen. Myös työntekijöillä oli kuitenkin mahdollisuus osallistua pelin herättämiin keskusteluihin ja kommentoida esiin nousseita aiheita halutessaan.

Riihimäen vankilassa toteutettujen ryhmäkertojen sisällöstä vastasivat opinnäytetyön tekijät, lisäksi ohjaustilanteissa oli mukana vankilan kaksi eri työntekijää, jotka vuorottelivat osallistumaan pelitestauskertoihin. Vankilan työntekijät toimivat asiakastyössä ja edustivat kahta eri ammattikuntaa. Ryhmä kokoontui neljä kertaa ja yksi ryhmäkerta oli kestoltaan 1,5 tuntia. Pelitestauskerrat järjestettiin keväällä 2025. Ryhmäkooksi oli alun perin määritelty neljästä kahdeksaan pelaajaa, mutta ryhmäkoot vaihtelivat pelitestauseroilla. Ensimmäisellä testauskerralla ryhmässä oli seitsemän pelitestaajaa. Toisella pelikerralla heitä oli viisi ja kolmannella kolme. Viimeiselle pelikerralle osallistui viisi pelaajaa. Peliryhmän osallistujat pysivät samoina kaikilla pelitestauseroilla, vaikka ryhmäkoko vaihteli.

Kalliolan Setlementti ry:n ja Rikoksettoman elämän tukisäätiön palveluissa yksilömuotoisesti toteutetuilla pelitestauseroilla opinnäytetyön tekijöistä molemmat työskentelivät omien organisaatioidensa asiakkaiden kanssa. Yksilömuotoiseen toteutukseen osallistui yhteensä neljä pelaajaa, joista kolme oli miehiä ja yksi nainen. Heidän kanssaan pelitestausta oli kahdella kerralla, ja sisällöt mukailivat ryhmämuotoisesti toteutetun version sisältöjä yksilötyöhön soveltaen. Kahden yksilömuotoisen toteutukseen osallistuneen pelikerroilla oli mukana osallistujan oma työntekijä Rikoksettoman elämän tukisäätiöstä. Yksilömuotoisessa toteutuksessa pyrittiin huomioimaan se, miten pelillisyyden elementtejä on mahdollisuus soveltaa yksilötyössä ja miten pelin etenemistahti muuttuu, kun pelaajia on ryhmän sijaan yksi.



Kuva 1: Aineiston keruun prosessi

Opinnäytetyön aineisto koostuu pelitestauserroille osallistuneiden henkilöiden antamasta palautteesta ja pelikerroista tehdyistä havainnoista. Palautetta pelistä ja pelikertojen kokemuksista kerättiin rikostaustaisilta osallistujilta jokaisen pelitestauskerran jälkeen. Palautteet kerättiin kirjallisina anonyymeillä palautekyselylomakkeilla. Rikostaustaisille osallistujille käytössä oli kaksi eri palautelomaketta, joista toinen oli lyhyt, nopeasti täytettävä kyselylomake eli pikapalautekysely (Liite 4) ja toinen pidempi, avoimia kysymyksiä sisältävä kyselylomake, niin kutsuttu loppupalautelomake (Liite 5). Lisäksi pelitestauserroille osallistuneilta työntekijöiltä kerättiin kirjallinen palaute omalla loppupalautelomakkeella (Liite 6).

Lyhyellä kyselylomakkeella osallistujien oli mahdollista kommentoida pelitestauskerran kokemusta pelitestauskertojen jälkeen. Lyhyessä palautelomakkeessa pelitestaajat vastasivat pelitestauskertaa koskeviin väittämiin ympäröimällä vastausasteikosta sopivimman numeron. Vastausasteikkona käytettiin numeroasteikkoa yhdestä viiteen, jossa vastausvaihtoehtoina olivat 1=täysin eri mieltä, 2=jokseenkin samaa mieltä, 3=ei eri eikä samaa mieltä, 4=jokseenkin samaa mieltä, 5=täysin samaa mieltä. Kyselylomakkeen kysymysväittämät olivat seuraavat: 1. Pelaaminen oli mielestäni mukavaa, 2. Peli sopi väkivaltateeman käsittelyyn, 3. Aihetta/teemaa oli helppo käsitellä pelaamalla ja 4. Sain uusia oivalluksia. Lisäksi lyhyessä palautelomakkeessa oli mahdollisuus antaa avointa palautetta.

Viimeisen pelitestauskerran jälkeen kaikki opinnäytetyöhön osallistujat (rikostaustaiset ja työntekijät) vastasivat lyhyen palautelomakkeen sijaan kattavampaan anonyymiin palautelomakkeeseen. Loppupalautekyselyssä selvitettiin pelitestauserroille osallistuneiden

kokemuksia avoimilla kysymyksillä. Rikosseuraamusasiakkaille ja työntekijöille oli omat kyselylomakkeet. Rikosseuraamusasiakkaiden kyselylomakkeessa taustatietoina kysyttiin sukupuolta ja monelleko pelikerralle osallistui. Palautelomakkeella pelaajat vastasivat seuraaviin kysymyksiin: 1. Miltä väkivaltaan liittyvien teemojen käsitteleminen pelaamalla tuntui? Mitä ajatuksia peli ja teema herättivät? 2. Millaisena koit pelaamisen ryhmässä/yksilötyössä? 3. Huomasitko itsessäsi tai ajatuksissasi jotain muutoksia pelaamisen aikana tai sen jälkeen? Saitko uutta tietoa tai uusia oivalluksia? 4. Mikä pelissä ja sen pelaamisessa oli mielestäsi hyvää ja toimivaa? 5. Millä tavalla pelistä saisi mielestäsi paremman? Mitä muutoksia tekisit peliin tai pelaamiseen? 6. Sopiiko peli mielestäsi menetelmäksi väkivaltateemojen käsittelyyn? Miksi? Lisäksi palautelomakkeessa oli mahdollisuus antaa avointa palautetta pelistä ja pelitilanteista.

Pelitestauskerroilla mukana olleilta työntekijöiltä kysyttiin kokemuksia pelikerroista seuraavilla kysymyksillä: 1. Mitä ajatuksia väkivaltaan liittyvien teemojen käsitteleminen pelin avulla herätti? 2. Miten koet pelillisyyden sopivan rikosseuraamusasiakkaiden kanssa työskentelyyn? 3. Millaisena koit pelitilanteen ryhmämuotoisen toteutuksen? 4. Saitko pelitilanteita seurataksesi uusia oivalluksia omaa työtäsi ajatellen? 5. Mikä pelissä oli mielestäsi hyvää ja toimivaa? 6. Miten kehittäisit peliä? Mitä muutoksia tekisit? 7. Voisitko hyödyntää testattavaa peliä omien asiakkaidesi kanssa? Miten? Lisäksi palautelomakkeessa oli mahdollisuus avoimen palautteen antamiselle pelistä ja pelitilanteista.

Ryhmämuotoiseen toteutukseen osallistuneilta saatiin pelitestauskertojen jälkeen kerättyä yhteensä 15 lyhyttä palautelomaketta ja viisi loppupalautelomaketta. Yksilömuotoiseen toteutukseen osallistuneilta saatiin kerättyä neljä lyhyttä palautelomaketta ja neljä loppupalautelomaketta. Lisäksi loppupalaute kerättiin kolmelta pelitestauskerroille osallistuneelta työntekijältä.

Kirjallisten palautteiden lisäksi osallistujat (rikostaustaiset ja työntekijät) saivat suullisesti kommentoida ja antaa palautetta sekä kehitysehdotuksia pelikokemuksesta jokaisen pelitestauskerran aikana tai sen jälkeen. Opinnäytetyöntekijät kirjasivat saadut kommentit ja palautteet ylös. Luku- ja kirjoitusvaikeudet ovat vankipopulaatiossa yleisiä (Tuominen 2018, 17), joten mahdollisuus suullisen palautteen antamiseen lisää yhdenvertaisuutta. Suullista palautetta ei nauhoitettu, koska lähtökohtaisesti palautteen keruu tapahtui kirjallisesti palautelomakkeella ja suullinen palaute täydensi kirjallista palautetta.

Pelin testauskerroilla opinnäytetyön tekijät havainnoivat osallistujien toimintaa havainnointisuunnitelman (Liite 7) mukaisesti ja kirjasivat havainnot ylös toiminnan ohessa sekä kootusti pelikertojen jälkeen yhteisesti. Ennen ryhmämuotoisia pelikertoja opinnäytetyön tekijät sopivat tarkemmasta työnjaosta ja rooleista testauskerran suhteen. Toinen opinnäytetyöntekijä toimi pelin ohjaajana ja toinen havainnoijana ja havainnointien kirjaajana. Roolit vuorottelivat pelitestauskerroilla. Yksilötyönä toteutetuilla pelitestauskerroilla testauskerran ohjannut

opinnäytetyöntekijä teki havainnot testaamisena aikana ja kirjasi ne ylös testauskerran jälkeen.

4.5 Aineiston analyysi

Laadullista aineistoa analysoidessa pyrkimyksenä on selkeyttää kerättyä aineistoa ja sen myötä saada uutta tietoa tutkimuskohteesta. Laadullisessa sisällönanalyysissä keskeistä on muun muassa se, mistä puhutaan ja mitä asioita käsitellään ja se sopii hyvin esimerkiksi tekstiaineistojen analysointiin. Sisällönanalyysissä laajempi aineisto koodataan sisällöllisten elementtien mukaan eri luokkiin tarkastelua varten. Koodaus voi olla teorian ohjaamaa, jolloin tutkija voi valita kerätystä aineistosta teorian pohjalta kiinnostavimmat seikat. Useisiin analyysiyksiköihin jakamalla voidaan löytää yksiköiden välisiä eroja ja samankaltaisuuksia, joiden pohjalta johtopäätöksiä voidaan tehdä. Sisällönanalyysissä aineisto järjestetään tiiviiseen ja selkeään muotoon niin, että sen sisältämä informaatio säilyy. (Eskola & Suoranta 2005, 137, 156; Tuomi & Sarajärvi 2018, 103, 105.) Opinnäytetyön toteutuksessa kerätty aineisto on tekstimuodossa, joten laadullinen sisällönanalyysi ja koodaus ovat perusteltuja menetelmiä kerätyn aineiston käsittelyyn.

Induktiivisessa eli aineistolähtöisessä sisällönanalyysissä aineistoa analysoidaan ilman teorian ohjaamia ennako-olettamuksia. Aineistolähtöisessä sisällönanalyysissä teoriaa lähdetään luomaan empiirisestä aineistosta käsin, ilman, että tutkijan mahdolliset oletukset tai ennakkotiedot tutkittavasta aiheesta vaikuttavat aineistosta itsestään esiin nouseviin teemoihin. Tämä analyysitapa sopii menetelmäksi erityisesti silloin, kun halutaan tuottaa perustietoa tutkittavasta ilmiöstä. Aineistolähtöisessä sisällönanalyysissä käsitteiden yhdisteleminen on keskiössä ja sen myötä saadaan vastaus tutkimuskysymykseen. Tutkimuskohteen kokemusperäisestä aineistosta käsitteellisen näkemyksen luominen perustuu aineiston tulkintaan ja päätteelyyn. (Eskola & Suoranta 2005, 19, 151-152; Tuomi & Sarajärvi 2018, 127.)

Induktiivisen sisällönanalyysin prosessi etenee aineiston redusoinnista eli pelkistämisestä aineiston klusterointiin eli ryhmittelyyn ja lopuksi abstrahointiin eli teoreettisten käsitteiden luomiseen. Aineiston redusoinnissa eli pelkistämässä alkuperäisestä, auki kirjoitetusta aineistosta poistetaan epäolennaisuudet esimerkiksi tiivistämällä analysoitavaa informaatiota. Redusointi voidaan toteuttaa etsimällä aineistosta ilmaisuja, jotka kuvaavat tutkimustehtävää. Pelkistetyt ilmaukset järjestetään allekkain taulukkoon ja niiden listaus toimii perustana seuraavalle vaiheelle eli klusteroinnille. Klusteroinnissa eli aineiston ryhmittelyssä luodaan omat ryhmät yhdistämällä pelkistetyissä ilmaisuissa esille tulleita, samaa ilmiötä kuvaavia ilmauksia. Pelkistetyistä ilmauksista etsitään sekä samankaltaisuuksia että eroavaisuuksia. Ryhmittelemällä ja yhdistelemällä samaa ilmiötä kuvaavia käsitteitä muodostetaan aineistosta alaluokkia, jolloin aineisto tiivistyy sisällyttämällä yksittäisiä elementtejä yleisempiin käsitteisiin. Luokitteluyksikkö voi olla esimerkiksi tutkimuskohteeseen liittyvä piirre tai ominaisuus

ja alaluokat nimetään sisällön mukaan. Alaluokkia yhdistelemällä muodostetaan yläluokkia ja niitä yhdistelemällä voidaan luoda lopulta pääluokkia. Aineiston klusterointi luo tutkimuksen perusrakennetta ja antaa alustavia kuvauksia tutkimuskohteesta. Klusteroinnin jälkeen aineistolähtöisessä sisällönanalyysissä aineisto abstrahoidaan eli käsitteellistetään. Abstrahoinnissa muodostetaan teoreettisia käsitteitä ja johtopäätöksiä aineistosta nousseesta, tutkimuksen kannalta olennaisesta tiedosta. Abstrahointi etenee aineiston alkuperäisilmaisuista teoreettisiin käsitteisiin. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 122-125.)

Laadulliselle tutkimukselle ominaiseen tapaan kerättyä aineistoa pyrittiin tutkimaan mahdollisimman kokonaisvaltaisesti, huomioiden muun muassa tutkimukseen osallistuvien taustalla vaikuttavat kokemukset ja tapahtumat sekä arvolähtökohdat, jotka vaikuttavat siihen miten tutkittuja ilmiöitä pyritään ymmärtämään (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 161). Opinnäytetyön toteutukseen osallistuneilta rikosseuraamusasiakkailta pelitestauskertojen jälkeen saadut lyhyet palautteet siirrettiin Excel-taulukkoon, jota käyttämällä niistä laskettiin kunkin pelikerran jälkeen keskiarvosana väittämille. Väittämien lisäksi kyselylomakkeella saadut avoimet palautteet yhdistettiin muuhun kirjalliseen palauteaineistoon.

Opinnäytetyöntekijöiden pelitestauseroista kirjaamat havainnot koodattiin ensin jokaisen pelitestauskerran osalta omina kokonaisuuksinaan. Koodaus tehtiin värikoodein ja aineisto jaoteltiin kuuteen eri luokkaan sisällön perusteella. Koodauksen yläkategorioiksi muodostuivat ”Kehityskommentit peliin liittyen”, ”Mikä pelissä toimi”, ”Kommentit/reaktiot kysymyskorttien sisältöihin”, ”Oppiminen/hyödyt”, ”Vuorovaikutus ja osallistuminen” ja ”Kehitysideat ja pelimenetelmän soveltuvuus”.

Pelitestauskertojen päätteeksi loppupalautelomakkeilla kerätty aineisto analysoitiin käyttämällä laadullista sisällönanalyysia. Analysointi tehtiin aineistolähtöisesti luokittelutaulukkoa hyödyntäen. Ryhmämuotoiseen toteutukseen ja yksilömuotoiseen toteutukseen osallistuneiden rikosseuraamusasiakkaiden ja työntekijöiden loppupalautteet luokiteltiin erillisiin taulukoihin, joiden rakenne oli sama. Tekstimuotoinen materiaali siirrettiin luokittelutaulukkoon, jossa se jaettiin eri luokkiin. Ensimmäisenä luokkana olivat vastauksina saadut, alkuperäisessä muodossa olevat palautteet ja seuraavassa luokassa olivat niistä tiivistetyt, pelkistetyt ilmaukset. Kolmantena olivat alaluokat ja niiden jälkeen yläluokat. Alla olevassa kuvassa on esimerkki luokittelutaulukon käytöstä rikostaustaisten asiakkaiden vastauksissa kysymykseen ”Huomasitko itsessäsi tai ajatuksissasi jotain muutoksia pelaamisen aikana tai sen jälkeen? Saitko uutta tietoa tai uusia oivalluksia?”.

Taulukko 1: Aineiston analyysi loppupalautteen kysymyksestä 3. Huomasitko itsessäsi tai ajatuksissasi jotain muutoksia pelaamisen aikana tai sen jälkeen? Saitko uutta tietoa tai uusia oivalluksia?

Alkuperäinen ilmaus	Pelkistetyt ilmaukset	Alaluokka	Yläluokka
”yhen sanan tarkoituksen vain, ite käsitelly just 2 vuoden väkivalta aiheita ni oli itelle aika perus asioita muutenki..”	Oppi yhden sanan tarkoituksen, muuten oli perusasioita, koska käsitelty väkivalta-aiheita.	Uusia oivalluksia ja uutta tietoa.	Pelin vaikutus ajatteluun, oivallusten saamiseen ja uuden oppimiseen.
”SAIN UUSIA OIVALLUKSIA SIITÄ KUINKA IHMISET AJATTELEVAT.”	Sai uusia oivalluksia ihmisten ajattelutavoista.	Jotain/vähän uutta tietoa.	
”en”	Ei muutoksia/uutta tietoa/oivalluksia.	Ei muutoksia ajatuksissa, ei uutta tietoa/oivalluksia.	
”Jotain uutta tietoa”	Jotain uutta tietoa.	Sanan tarkoituksen oppiminen.	
”Kyllä”	Muutoksia ajatuksissa ja uutta tietoa/oivalluksia	Oivalluksia muiden ajattelutavoista.	

Luokiteltu ja koodattu aineisto analysoitiin ensin erillisinä kokonaisuuksina sen mukaan, oliko se tuotettu ryhmä- vai yksilömuotoisessa toteutuksessa ja mikä pelitestauskerta oli kyseessä, sekä sen mukaan, oliko aineisto rikosseuraamusasiakkaiden vai työntekijöiden tuottamaa. Myös pelitestauskertojen havainnot analysoitiin ensin omana kokonaisuutenaan. Erikseen analysoimisen jälkeen aineistoja verrattiin keskenään ja niistä etsittiin yhteneväisyyksiä, eroavuuksia ja muita esiin nousseita seikkoja tulosten saamiseksi.

4.6 Tutkimuseettiset kysymykset

Opinnäytetyössä noudatetaan hyvää tieteellistä käytäntöä sekä tutkimuseettisiä lähtökohtia koko prosessin ajan, jotta voidaan varmistaa tutkimuksellisen kehittämistoiminnan luotettavuus, uskottavuus ja eettinen hyväksyttävyyys (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2023a, 11-13). Opinnäytetyön tekijät ovat vastuussa tutkimuksen eettisyydestä (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019, 14).

Opinnäytetyötä varten tehtiin eettinen ennakoarviointi, sillä opinnäytetyön tutkimuksellisen kehittämistoiminnan kohderyhmänä ovat vankeusrangaistusta suorittavat ja rikostaustaiset henkilöt. Ihmistieteellisen tutkimuksen eettisellä ennakoarvioinnilla pyritään ennakoimaan tutkimukseen osallistuvilla henkilöillä mahdollisesti koituvaa haittaa. Eettinen ennakoarviointi tehtiin opinnäytetyön suunnitelman pohjalta ja sitä pyydettiin opinnäytetyöntekijöiden toimesta, sillä opinnäytetyöhön sisältyy asetelma, jossa tutkimukseen osallistuvien vapaaehtoisuus voidaan kyseenalaistaa. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019, 14-16.)

Opinnäytetyön yhtenä toimintaympäristönä oli vankila ja osa opinnäytetyöhön osallistuneista suorittaa vankeusrangaistusta. Vankilaympäristön ja vankistatuksen voidaan katsoa vaikuttavan vapaaehtoisuuteen, joten tästä syystä eettistä ennakkoarviointia tuli hakea.

Tutkimusluvut opinnäytetyöhön anottiin Rikosseuraamuslaitokselta (Liite 8) vankilassa toteutettavia pelitestauskertoja varten sekä Kalliolan Setlementti ry:ltä (Liite 9) ja Rikoksettoman elämän tukisäätiöltä (Liite 10) yksilömuotoisina toteutettaviin pelitestauskertoihin. Lisäksi tutkimuslupa haettiin myös Länsi-Uudenmaan hyvinvointialueelta (Liite 11), sillä osa yksilöpelitestauskertoihin osallistuvista henkilöistä on myös kyseisen hyvinvointialueen asiakkaita. Tutkimuslupien lisäksi vankilavierailuja varten opinnäytetyöntekijöille teetettiin turvallisuus selvitykset.

Opinnäytetyön ryhmämuotoisista pelitestauserroista lähetettiin Riihimäen vankilan yhteyshenkilölle esite (Liite 12), jossa kerrottiin lyhyesti opinnäytetyön tavoite, teema ja mahdollisuudesta päästä osallistumaan pelitestauserroille. Esitteen pohjalta pelistä kiinnostuneet rikosseuraamusasiakkaat olivat yhteydessä vankilan työntekijään ja pääsivät osallistumaan etäyhteyksin järjestettyyn infotilaisuuteen. Infotilaisuuteen saivat osallistua kaikki pelistä kiinnostuneet eikä se sitonut osallistumaan opinnäytetyön toteutukseen. Infotilaisuudessa rikosseuraamusasiakkaille kerrottiin lisää opinnäytetyöstä, kehitteillä olevasta pelistä ja he saivat esittää kysymyksiä opinnäytetyön tekijöille. Infotilaisuuteen osallistui kahdeksan henkilöä. Pidetyin infon jälkeen yksi infoon osallistunut ilmoitti jäävänsä pois pelitestauserroista, mutta mukaan ilmoittautui myös yksi uusi kiinnostunut, joka ei ollut päässyt osallistumaan infotilaisuuteen. Lisäksi yksi infoon osallistunut ja testauksiin mukaan ilmoittautunut ei osallistunutkaan pelitestauserroille.

Yksilötyön muodossa opinnäytetyön pelitestauserroille osallistuneita rikosseuraamusasiakkaita informoitiin samantyyppisellä kirjallisella esitteellä (Liite 13), kuten ryhmämuotoiseen toteutukseen osallistuneitakin. Opinnäytetyön toteutukseen osallistumisesta kiinnostuneita asiakkaita kartoitettiin kunkin oman työntekijän avulla. Esitteen lisäksi osallistujan oli mahdollista saada pelitestauserroista lisää infoa omalta työntekijältään ja/tai opinnäytetyöntekijöiltä sekä esittää kysymyksiä opinnäytetyöstä ja siihen osallistumisesta ennen lopullisen osallistumispäätöksen tekemistä ja pelitestauserrojen aikataulujen sopimista. Aikataulut sovittiin suoraan osallistujan kanssa tai hänen oman työntekijänsä kautta.

Ensimmäisen pelitestauserroalun aluksi pelin kehittämiseen ja pilotointiin osallistuville vangeille, rikostaustaisille henkilöille ja tutkimukseen osallistuville työntekijöille jaettiin tiedote tutkimuksesta (Liitteet 14, 15 ja 16). Tämän jälkeen osallistujilta pyydettiin kirjalliset suostumukset opinnäytetyöhön osallistumiseen erillisellä suostumuslomakkeella (Liitteet 17 ja 18). Osallistuminen tutkimukseen oli vapaaehtoista ja tätä painotettiin infotilaisuudessa sekä ensimmäisellä pelitestauserroalulla. Osallistujilta kerättävä palaute ja pelitilanteista saadut, kirjatut havainnot anonymisoitiin. Ensimmäisellä pelitestauserroalulla kaikille osallistujille

kerrottiin, miten havainnointia toteutetaan ja että heillä on halutessaan oikeus nähdä pelikerran jälkeen kirjatut havainnot. Pelikerroilla oli myös mukana opinnäytetyön aineistonhallintasuunnitelma, tietosuojaseloste sekä havainnointisuunnitelma ja osallistujille tarjottiin mahdollisuus tutustua kyseisiin materiaaleihin.

Opinnäytetyössä kerättyä aineistoa käsiteltiin aineistonhallintasuunnitelman (Liite 19) ja tietosuojaselosteen (Liite 20) mukaisesti. Paperilomakkeilla ja kirjatuilla havainnoilla kerätty alkuperäinen analysoitava aineisto siirrettiin sähköiseen muotoon siinä muodossa kuin se oli paperille kirjattu, poistamatta tai lisäämättä siihen mitään. Kerätyt suostumuslomakkeet säilytettiin erillään muusta aineistosta eikä niitä siirretty sähköiseen muotoon. Kerätty aineisto käsiteltiin luottamuksellisesti: materiaalit säilytettiin, julkaistiin ja hävitettiin asianmukaisesti ja tietoturva huomioiden. Kerätty aineisto tuhoaan opinnäytetyön tultua hyväksytyksi. Aineiston käyttöoikeudet ovat ainoastaan opinnäytetyön tekijöillä. Opinnäytetyö toteutettiin parityönä, jolloin molemmat opinnäytetyön tekijät ovat aineiston yhteisrekisterinpitäjiä ja yhdessä vastuussa aineiston käsittelystä.

5 Tulokset

Tässä luvussa esitellään opinnäytetyön pelitestauskerroista saatuja tuloksia. Tutkimustulokset esitellään ryhmämuotoisen toteutuksen, yksilömuotoisen toteutuksen ja työntekijöiden näkökulmasta. Pelitestauskertojen ryhmämuotoisessa toteutuksessa osallistujina oli enimmillään seitsemän rikostaustaista henkilöä, yksilömuotoisiin toteutuksiin osallistui yhteensä neljä henkilöä ja pelitestauskerroilla mukana olleita työntekijöitä oli yhteensä kolme. Osallistujamäärä ja siten myös aineisto on melko pieni. Eri pelitestauskertoihin liittyi useampia muuttuvia tekijöitä, jotka saattavat vaikuttaa lopputuloksiin. Käsiteltävä teema oli jokaisella pelikerralla eri. Ryhmämuotoisessa toteutuksessa ryhmäkoko vaihteli kaikilla pelikerroilla, yksi ryhmämuotoinen pelikerta toteutettiin eri tilassa ja ryhmämuotoisilla kerroilla mukana oli vaihtelevasti toinen kahdesta vankilan työntekijästä. Yhden yksilömuotoiseen pelitestaukseen osallistuneen kanssa pelikerrat pidettiin osallistujan kotona, muut Kalliolan Settlementti ry:n ja Rikoksettoman elämän tukisäätiön tiloissa ja osassa yksilömuotoisista toteutuksista oli läsnä osallistujan omatyöntekijä.

5.1 Ryhmämuotoinen pelitestaus

Ryhmämuotoisiin pelitestauskertoihin osallistui seitsemän pelaajaa. Pelitestauskerroilla osallistujat pysyivät samoina, mutta osallistujien määrä vaihteli eri kerroilla. Kolmen ensimmäisen testauskerran jälkeen osallistujilta kerättiin lyhyt palautekysely, johon saatiin ensimmäisen kerran jälkeen vastaukset seitsemältä pelaajalta, toisen kerran jälkeen viideltä pelaajalta ja kolmannen kerran jälkeen kolmelta pelaajalta. Lyhyeen palautekyselyyn pelaajat

vastasivat ympäröimällä väittämään parhaiten sopivan vaihtoehdon numeroista asteikolla 1-5 (1=täysin eri mieltä, 5=täysin samaa mieltä). Alla olevassa taulukossa on esitelty kunkin kerran jälkeen vastauksista laskettu keskiarvo pyöristäen yhden desimaalin tarkkuudella.

Taulukko 2: Pikapalautekyselyiden vastausten keskiarvot ryhmämuotoisessa toteutuksessa.

Väittäjä	1. kerta (7hlö)	2. kerta (5hlö)	3. kerta (3hlö)
Pelaaminen oli mielestäni mukavaa	3,3	4,2	4,3
Peli sopi väkivaltateeman käsittelyyn	3,6	4,4	4,3
Aihetta/teemaa oli helppo käsitellä pelaamalla	3,4	4,2	3,3
Sain uusia oivalluksia	2,7	3,0	3,7

Taulukosta on nähtävissä, että väittämille annettujen numeroiden keskiarvot nousivat kaikissa väittämissä yhtä lukuun ottamatta. Poikkeuksen tekee väittäjä ”Aihetta/teemaa oli helppo käsitellä pelaamalla”, jonka keskiarvo oli ensimmäisellä kerralla 3,4, toisella 4,2 ja kolmannella 3,3. Yksi selittävä tekijä muita suurempaan keskiarvohajontaan voi olla se, että pelin teema vaihteli jokaisella pelikerralla hieman, joka voi heijastua kokemukseen aiheen tai teeman käsittelemisestä. Yleisesti ottaen nousseisiin keskiarvoihin vaikuttavia tekijöitä on voinut olla ryhmäkoon muutos eri pelikerroilla ja pelikertojen välissä pelilautaan ja sääntöihin tehdyt muutokset, jotka vaikuttivat pelin kulkuun. Pikapalautekyselyssä pelaajat saivat halutesaan antaa myös avointa palautetta ja lyhyissä palautteissa ensimmäisellä kerralla esiin nousivat peliin toivotut muutokset. Toisella kerralla kahdessa palautteessa todettiin, että peli oli parempi, kuin edellisellä kerralla, mikä kertoo tehtyjen muutosten vaikutuksesta kokemukseen pelikerroista.

Yllä esiteltyjen lyhyiden palautteiden lisäksi osallistujat vastasivat pidempään loppupalautelomakkeeseen viimeisen pelitestauskerran jälkeen. Loppupalautelomakkeen kysymykset olivat avoimia ja käsitelivät pelikokemusta kokonaisuudessaan. Avoimiin kysymyksiin vastamalla osallistujien oli mahdollista antaa palautetta kattavammin ja lisäksi he saivat täydentää antamaansa palautetta suullisesti. Suulliset kommentit ja palaute kirjattiin havaintoihin.

5.1.1 Pelikokemuksen merkitys

Loppupalautelomakkeella pelaajilta selvitettiin, miltä väkivaltateemojen käsitteleminen tuntui pelaamalla ja mitä ajatuksia peli ja teema herättivät. Suurin osa pelaajista koki, että väkivaltaan liittyvien teemojen käsitteleminen pelaamalla oli positiivinen kokemus. Yksi pelaaja koki, että väkivaltateemojen käsitteleminen oli entuudestaan tuttua ja yksi kertoi hänelle

syntyneen uusia ajatuksia pelikokemuksen jälkeen. Yli puolet koki teemojen käsittelyn pelaamalla helpoksi tai hyväksi ja nostivat esiin, että pelaaminen tuntui hyvältä ja että oli hyvä jutella asioista.

Teemojen käsittely tuntui helpolta pelaamalla. Uusia ajatuksia syntyi.

Ihan kivalta. Oli hyvä jutella asioista.

Yhdessä palautteessa nostettiin esiin myös se, että pelaaminen oli saanut aikaan hämmennystä ja riitaa. Myös pelitestauseroilla ryhmässä oli välillä eriäviä näkemyksiä vastauksista ja pisteytyksistä, mutta niistä päästiin neuvottelujen myötä useimmiten yhteisymmärrykseen. Lisäksi keskustelua ja pohdintaa herätti se, että tuleeko pelissä antaa niin sanotusti rehellinen vastaus, mielipide vai ”se mitä halutaan kuulla”. Tämä viittasi siihen, että osalla pelaajista ajatusmallit olivat väkivaltamyönteisiä, mutta he kykenivät tunnistamaan, kuinka tilanteissa tulisi toimia ilman väkivaltaa. Osa pelaajista ilmaisi myös tiedostavansa, millaisia vastauksia työntekijät haluavat heidän näkemyksensä mukaan kuulla. Pelaajia kannustettiin tuomaan esille kaikki näkökulmat ja usein pelaajat toivatkin esille rehellisesti, miten itse todennäköisesti toimisivat korteissa kuvatuissa tilanteissa, ja tämän lisäksi kuinka tilanteessa tulisi tai olisi järkevää toimia.

Havaintojen perusteella tunnelma kaikilla pelitestauseroilla oli pääsääntöisesti rento ja myönteinen, ensimmäisellä pelikerralla hieman malttamaton. Pelitilanteissa pelaajat vitsailivat ja nauroivat usein sekä leikkimielisesti kommentoivat toisilleen. Jokainen pelaaja osallistui vuoropuheluun eri pelitestauseroilla ja toi omia näkemyksiään esille. Keskusteltu ja pohdinta erilaisista tilanteista oli avointa. Ajoittain ryhmässä oli havaittavissa levottomuutta ja hetkittäin pelin säännöt aiheuttivat hämmennystä pelaajissa. Pelaajat osallistuivat jokaisella pelikerralla aktiivisesti pelaamiseen ja antoivat rohkeasti monisanaista, hyvää ja rakentavaa palautetta. Havaintojen perusteella pelaajat tuntuivat viihtyvän ja pelaavan mielellään.

5.1.2 Ryhmän koon merkitys

Ryhmän koon merkitys nousi esiin sekä pelikerroilla kirjatuissa havainnoissa että loppupalautteissa. Ensimmäisellä pelitestauskerralla paikalla oli seitsemän pelaajaa ja toisella pelitestauskerralla viisi. Toisella kerralla peli eteni nopeampaan tahtiin ja myös pelaajat kommentoivat pienemmän ryhmäkoon toimivan ja pelin etenevän sujuvammin. Pienemmässä ryhmässä pelaajille jäi myös enemmän aikaa miettiä ja keskustella vastauksista kysymyksiin. Viiden hengen ryhmässä peliin keskittymisen havaittiin olevan helpompaa kuin isommassa ryhmässä. Yhdellä pelitestauskerralla paikalla oli kolme osallistujaa. Vaikka kolmen hengen ryhmä vaikuttaa pelaamista ajatellen pieneltä, myös tuolla kerralla peli eteni hyvin ja keskustelua syntyi paljon. Pienessä ryhmässä oli paljon tilaa kysymyskorttien herättämälle keskustelulle, jolloin osallistujat keskustelivat pidempään laajasti eri aiheista, jotka vastausten myötä nousivat

puheenaiheiksi. Yksi pelaajista totesi pelin aikana, että kysymyksiin vastaamista tulee harkita eri näkökulmista sen mukaan, mihin ammattikuntaan pelitilanteessa mukana oleva työntekijä kuuluu.

Loppupalautteessa pelaaminen ryhmässä koettiin pääosin positiivisena kokemuksena, mutta siinä ilmaistiin olevan myös omat haasteensa. Yhdessä loppupalautteessa nostettiin esiin ryhmäkoon merkitys ja ehdotettiin, että pelaajia olisi korkeintaan viisi, koska isompi ryhmäkoko oli tuntunut liian isolta. Toisessa palautteessa nostettiin esiin myös ajoittaiset haasteet keskittymisessä ryhmässä pelatessa. Loppupalautteet olivat yhteneväisiä pelitestauserroilla kirjattujen kommenttien ja palautteiden kanssa, joissa myös kuvailtiin pelaamisen olevan helpompaa pienemmässä ryhmässä, jolloin ”ei ollu häröpallo päällä” viitaten isomman ryhmäkoon aiheuttamaan levottomuuteen.

Ryhmä max. 5henk. muulloin oli liian iso muute iha OK.

Ihan okei, välillä vaikeaa keskittyä.

Pääsääntöisesti loppupalautteesta ryhmämuotoisesta pelitestauksesta oli positiivista. Ryhmätoteutuksen koettiin olleen helppoa ja yhdessä palautteessa koettiin positiiviseksi se, että pääsee kuulemaan erilaisia näkemyksiä asioihin. Pelitestauserrojen havainnoissa toistui se, miten ryhmämuotoisessa toteutuksessa pelaajat olivat mukana aktiivisesti, vastasivat rohkeasti, vaikka eivät olleet varmoja vastauksestaan sekä kysyivät ja kyseenalaistivat epäselvissä tilanteissa. Pelaajat vastasivat kysymyksiin avoimen pohtivasti ja toivat omia näkökulmiaan ja kokemuksiaan monipuolisesti esiin. Havainnoissa oli yhteneväisyyttä myös pelaajien kokemukseen siitä, että ajoittain ryhmässä keskittyminen oli haastavaa ja isommassa ryhmässä vuoron odottelu vaikutti olevan osasy levottomuudelle. Pelaajat kuitenkin pääsääntöisesti huomioivat hyvin toisensa ja antoivat tilaa vastauksille, vaikka välillä täydennyskommenttivuoron odottaminen vaikutti tuntuvan haastavalta, ja eriävätkin mielipiteet eri tilanteista tai tarinoista tulivat asiallisesti ja hyvin kuulluiksi. Yksi ryhmämuotoisessa toteutuksessa havaittu tekijä oli myös pelaajien erilaisen osallistumistavan huomioiminen: osa halusi ja yritti pohtia vastauksia rauhassa ja hieman pidempään, kun taas osa halusi edetä nopeammin ja pitää pohdinnan lyhyenä.

5.1.3 Pelin vaikutus ajatteluun, oivallusten saamiseen ja uuden oppimiseen

Pelitestauserroihin osallistuneilta selvitettiin pelaamisen mahdollisia vaikutuksia ajatteluun ja uusien oivalluksien ja oppien saamiseen. Pelaajat kertoivat oppineensa erilaisia väkivallan muotoja pelin avulla, kuten myös uusia sanoja. Pelitilanteiden aikana esitetyistä kommentteista nousi esiin, että osa pelissä selitettävistä termeistä koettiin vaikeiksi, vaikka olikin

kuullut termin tai lukenut sen kirjasta, ja joitain teemaan liittyviä sanoja pelaajat eivät olleet aikaisemmin kuulleetkaan.

En tiedä noita sivistyssanoja.

Yksi pelaajista peilasi pelikerralla käydyin pitkän keskustelun pohjalta oppimiaan asioita omiin ihmissuhteisiinsa tällä hetkellä ja kertoi keskustelun herättäneen uudenlaista pohdintaa omaan toimintaan liittyen. Toinen puolestaan kertoi käyneensä hiljattain vankilassa väkivalta-työn ohjelman, jossa oli myös käsitelty samoja aiheita kuin pelissä. Viimeisellä pelitestauskerralla yksi pelaajista kommentoi, että peli auttoi teemojen puheeksi otossa ja eri aiheista oli helpompi keskustella, kun pelattiin, eikä keskustelu ollut vain pöydällä olevien kysymyskorttien varassa.

Loppupalautekyselyssä pelaajilta kysyttiin, huomasivatko he itsessään tai ajatuksissaan muutoksia pelaamisen aikana tai sen jälkeen ja saivatko he uutta tietoa tai uusia oivalluksia. Näissä vastauksissa oli jonkin verran hajontaa, sillä osa vastasi enemmän tai vähemmän myönteisesti ja yksi vastaus puolestaan oli kielteinen. Yksi pelaaja kertoi käsitelleensä pelin aiheita jo pidempään, joten hän koki aiheet tutuiksi, mutta kertoi oppineensa uuden sanan tarkoituksen, kuten myös pelitestauserroilla sanallisesti palautetta antaneet henkilöt. Myös kahdessa muussa palautteessa pelaaja raportoi huomanneensa muutoksia ja saaneensa jonkin verran uutta tietoa ja oivalluksia. Yhdessä palautteessa pelaaja kertoi saaneensa oivalluksia siitä, miten toiset ihmiset ajattelevat.

5.1.4 Pelattavuus

Pelitestauskertojen tarkoituksena oli kokeilla pelin toimivuutta sekä kehittää sitä saadun palautteen myötä. Ensimmäisellä pelitestauskerralla osallistujat löysivät pelistä sekä hyvää puolia että kehitettävää. Pelinappulat herättivät innostusta ja peli lähti käyntiin nopeasti. Ensimmäisen pelikerran aikana ja sen lopuksi pelaajat antoivat peliin useita kehitys- ja muutosehdotuksia: käytettävä noppa voisi olla pienempi ja niitä voisi olla kaksi, pelilaudan ulkoasu koettiin tylsäksi ja lauta voisi olla isompi ja tasaisempi, erilaisilla kysymyskorkeilla olisi hyvä olla erilainen ulkoasu, jotta ne erottuisivat toisistaan paremmin, kysymykset saisivat olla osittain vaikeampia ja osittain yksityiskohtaisempia, vastausten täydennyksestä toivottiin lisäpisteitä, pisteytyksen selkeyttämiseksi pisteidenjakoa toivottiin työntekijän/pelin ohjaajan vastuulle samoin kuten korttien lukemista, osan mielestä peli myös eteni liian hitaalla temmolla ja ajoittain samasta asiasta puhuttiin liian kauan. Kehitysehdotukset ja palautteet pelistä olivat rakentavia ja konkreettisia.

Seuraaville pelitestauserroille palautteiden ja ehdotusten pohjalta peliin tehdyt muutokset olivat toimivia ja saivat pelaajilta positiivista palautetta. Peli eteni paremmin, kun lähtöruutu

ja maali olivat keskellä pelilautaa ja pelissä edettiin kahta noppaa heittämällä. Korttien ulkoasu ja yhdistettävyyden pelilaudan ruutuihin selkeytti peliä ja pisteiden jaosta päättäminen viime kädessä pelin ohjaajan toimesta teki pisteytyksestä tasapuolisempaa. Viimeisellä pelitestauskerralla käytössä ollut uusi pelilauta sai pelaajilta erittäin positiivista palautetta visuaalisuudesta ja toimivuudesta, ja kaikki olivat sitä mieltä, että uusi versio on parempi kuin edellinen.

Loppupalautteissa toistui se, että pelitestauskertojen aikana tehdyt muutokset koettiin pelaajien näkökulmasta toimiviksi. Toimivista muutoksista esiin nousivat etenkin ryhmän johdon muuttaminen niin, että pelaajien sijaan opinnäytetyöntekijät ohjasivat peliä lukemalla kysymyskortit ja päättivät viime kädessä pisteytyksestä, sekä pelilautaan tehdyt muutokset. Pelissä käsitellyt kysymykset ja niiden pisteytykset koettiin myös toimiviksi ja yhdessä palautteessa mainittiin toimivana kysymysten avoimuus, jolloin voi itse miettiä vastausta tarkemmin. Yhdessä palautteessa pelin koettiin sopivan paremmin nuoremmille kuin aikuisille ja toisessa pohdittiin, että pelitestausr ryhmän keski-ikä saattaa vaikuttaa pelikerroilla koettuun ajoittaiseen lapsellisuuteen.

Pelin kehittämistä ajatellen mielipiteet loppupalautteissa jakautuivat jossain määrin. Yhdessä palautteessa toivottiin peliin tiukempia ja selkeämpiä sääntöjä, että järjestys pysyisi pelin aikana paremmin ja puheenvuorot olisivat selkeämpiä. Yksi pelaaja ei tiennyt, mitä muutoksia tekisi peliin tai pelaamiseen ja kahdessa palautteessa todettiin, että peli on jo hyvä näin tai siinä ei ole enää parannettavaa. Yhdessä palautteessa esitettiin jatkokehitysideana toive kehittää pelistä mobiiliversio, josta oli keskustelua myös viimeisellä pelitestauskerralla, kun yksi pelaajista toi idean esiin muulle peliryhmälle ja kertoi ajatuksiaan siitä, miten mobiiliversioiden toteutusta voisi konkreettisesti edistää.

5.1.5 Pelillisuus menetelmänä väkivaltateemojen käsittelyssä

Pelitestauseroille osallistuneet olivat yksimielisiä siitä, että peli sopi menetelmäksi väkivaltateemojen käsittelyyn. Kolme vastaajaa nosti esiin sen, että peli sopii myös nuorille etenkin ennaltaehkäisevästä näkökulmasta. Pelitestauskertojen yhteydessä yksi pelaajista ehdotti, että väkivaltateemoja voisi käsitellä pelin avulla esimerkiksi nuorisokodissa ennaltaehkäisevästä näkökulmasta niin, että mukana pelaamassa olisi kokemusasiantuntija, jolla olisi itsellään rikostaustaa. Yksi vastaajista koki pelin sopivan nuorille siksi, että he voisivat muuttaa toimintaansa varhaisessa vaiheessa ja että vanhempien pitäisi jo ymmärtää asiat, joita pelissä käsitellään.

Nuorille 13-22 v. Vanhempien pitäisi osata jo näitä asioita, jotta vaa haluuko ymmärtää ja tehdä nii... nuoret vois oppii ajois ja tehdä muutoksii sitä kaut.

Loppupalautteissa menetelmässä toimivaksi nostettiin myös kysymyskorttien sisällöt ja pelillisyyden vaikutus. Yhdessä palautteessa mainittiin Tilanne- ja tarinakorteista hyväksi asiaksi se, että tilanteet ovat keksittyjä, eivätkä suoraan kenenkään pelaajan henkilökohtaisia kokemuksia. Positiiviseksi koettiin yhdessä palautteessa myös se, että pelillisyyden myötä vastauksia kysymyksiin piti todella miettiä, jos halusi saada pisteitä ja siten edetä pelissä.

Sopii, koska tilanteet ovat keksittyjä, eikä esim. omia koettuja tilanteita.

Kyllä koska jos haluaa saada pisteitä täytyy oikeasti miettiä.

Pelillisuus toimi väkivaltateemojen käsittelyn menetelmänä erityisesti siksi, että pelissä erilaisia tilanteita pystyi katsomaan ulkoapäin ja muustakin, kuin omasta henkilökohtaisesta näkökulmasta. Lisäksi pelimekaniikat kannustivat aiheen käsittelyyn ja asioiden laajempaan pohtimiseen.

5.2 Yksilömuotoinen pelitestaus

Yksilömuotoisiin pelitestauskertoihin osallistui yhteensä neljä eri pelaajaa: kolme miestä ja yksi nainen. Jokainen heistä osallistui kahdelle pelitestauskerralle. Ensimmäisen pelitestauskerran jälkeen osallistujilta kerättiin samanlainen lyhyt, nopeasti täytettävä palautelomake kuin ryhmämuotoiseen toteutukseen osallistuneilta. Lyhyeen palautelomakkeeseen vastaukset saatiin kaikilta neljältä osallistujalta. Alla olevassa taulukossa on esitelty yksilömuotoisista pelikerroista saatujen lyhyiden palautteiden vastausten keskiarvo pyöristäen yhden desimaalin tarkkuudella.

Taulukko 3: Pikapalautekyselyiden vastausten keskiarvot yksilömuotoisessa toteutuksessa.

Väittäjä	keskiarvo
Pelaaminen oli mielestäni mukavaa	4,3
Peli sopi väkivaltateeman käsittelyyn	4,8
Aihetta/teemaa oli helppo käsitellä pelaamalla	4,5
Sain uusia oivalluksia	4

Ensimmäisten pelikertojen jälkeen kerättyjen pikapalautteiden väittäjille annettu keskiarvo yksilömuotoisessa testauksessa oli korkea. Pelaajien oli mahdollista väittäjien lisäksi antaa myös avointa palautetta ensimmäisestä pelitestauskerrasta. Palautteista kahdessa pelin todettiin olevan hyvä ja kahdessa kuvailtiin pelin vaikutusta omaan ajatteluun ja muutosprosessin tunnistamiseen.

Oikein hyvä peli näkökulmien avartamiseen ja näkee omaa muutosta ja kehitystä ja keskustelu asiasta eri elämän tilanne ihmisistä tavis vs rikollinen.

Pelaamisen ohella asioita on helppo käsitellä.

Palaute ensimmäiseltä pelitestauskerralta oli myönteistä. Palautteissa nousi esiin aiheen käsittelemisen helppous pelin avulla ja pelin soveltuvuus työvälineeksi muutostyöskentelyn tueksi ja erilaisten näkökulmien ja vaihtoehtoisten toimintatapojen saamiseen.

Lyhyiden palautteiden lisäksi yksilömuotoisiin pelitestauskertoihin osallistuneilta henkilöiltä kerättiin myös pidempi loppupalautte toisen, eli viimeisen pelitestauskerran jälkeen.

5.2.1 Pelikokemuksen merkitys ja pelaaminen yksilötyössä

Loppupalautelomakkeella pelaajilta selvitettiin, miltä väkivaltateemojen käsittely tuntui pelaamalla ja mitä ajatuksia peli ja teemat herättivät. Pelaajat kokivat väkivaltateemaan liittyvien teemojen käsittelemisen pelaamalla toimivaksi. Yhdessä palautteessa pelin kuvailtiin olleen hyvä väline vaikeista asioista keskustelemiseen, toisessa palautteessa peliä kuvailtiin hauskaksi tavaksi käsitellä väkivaltaan liittyviä teemoja ja avaavan hyviä pohdintoja. Kahdessa palautteessa mainittiin pelin tekevä teemojen käsittelystä helpompaa ja mukavampaa, vaikka pelaaminen ajoittain nostikin pintaan erilaisia, ikäviäkin tunteita.

Oli vähän rankkojakin asioita. Nousi menneisyydestä ja tunteita nousi mutta pelaamalla se tuntuu jotenkin helpommalta ja kevyemmältä käsitellä.

Avasi hyviä pohdintoja, hauska tapa käsitellä aihetta.

Yksilötyössä pelaaminen tuntui pelaajista hyvältä. Pelaamisen kuvailtiin olleen mukavaa ja kivaa, ja yhdessä palautteessa pelaaja koki, että peliin keskittyminen oli helppoa. Pelaajista yksi kertoi, että koki yksilömuotoisen pelaamisen sopivan hänelle paremmin kuin ryhmämuotoisen. Pelaaja kuitenkin pohti, että uskoo pelin toimivan varmasti myös ryhmämuotoisena, riippuen siitä millainen ryhmä peliä pelaa. Palautteissa yksi pelaaja kertoi, että pelaaminen oli mukavaa, koska peliä ohjanneen opinnäytetyöntekijän ja paikalla olleen työntekijän kanssa pelaamalla sai enemmän näkökulmia ja ajatuksia.

Kivana ja helposti pystyi keskittymään.

Hyvä tapa saada keskustelua aiheesta.

Kuten jo ensimmäisen pelikerran jälkeen kerätyissä pikapalautteissa, myös viimeisen pelikerran aikana saadussa palautteessa pelaajista puolet ilmaisivat kokevansa, että pelin ohella asioita on helppo käsitellä. Tämä palaute tukee myös pelitestauskerrat toteuttaneiden opinnäytetyöntekijöiden havaintoa siitä, että pelaamisen ohessa keskustelu oli luontevaa ja eri teemojen herättämistä ajatuksista avautuminen oli pelaajille helpompaa. Pelin ohella pelaajat avautuivat kertomaan myös omasta elämästä enemmän ja muista henkilökohtaisista asioista, kuten taustastaan tarkemmin, opinnoista, saavutuksista ja terveyteen liittyvistä asioista.

Pelikertojen päätteeksi loppupalautteisiin kirjoitetuissa avoimissa palautteissa kaikki pelaajat kuvailivat kokemusta pelistä ja pelitilanteesta positiiviseen sävyyn.

Minusta tämä oli hyvä kokemus kaikkineen. Oikein hyvä työkalu teeman käsittelyyn ja nimenomaan ryhmässä [paikalla pelin testaaja, opinnäytetyöntekijä ja testaajan oma työntekijä].

Peli teki asioiden käsittelystä helppoa ja mielenkiinto pysyi kun kysymykset vaihteli.

Palautteiden mukaan peliä pidettiin hyvänä välineenä väkivaltateemoista keskustelemiselle ja niiden käsittelemiselle. Yksi pelaajista kuvasi pelikokemuksessa hienointa olleen sen, että asioita käsiteltiin laajasti ja että käsiteltiin myös väkivaltatilanteiden taustalla vaikuttavia tekijöitä, kuten olosuhteita, tunteita, kyvyttömyyttä, traumoja ja reagoititapoja. Pelaaja koki erityisen myönteiseksi asioiden yhdessä pohtimisen ja avaamisen pelin ohjaajana toimineen opinnäytetyöntekijän ja oman työntekijänsä kanssa, ja sen, että saa sellaisia näkökulmia, mitä ei ole aiemmin edes tullut ajatelleeksikaan.

Havaintojen perusteella pelikokemus oli pelitestaajille pääosin myönteinen. Pelaajat suhtautuivat peliin ja pelitilanteisiin positiivisesti ja innostuneesti sekä osallistuivat aktiivisesti pelitilanteissa. Tunnelma jokaisella pelikerralla oli rento ja avoin. Yksi pelitestaajista kommentoi ensimmäisellä pelikerralla, ennen aloittamista läpi käytävää tiedotetta ja suostumuslomaketta allekirjoittaessaan, tutkimukseen osallistumisen tuntuvaan ”jotenkin viralliselta”. Pelamiseen alun viralliseksi kuvailtu tunnelma ei kuitenkaan havaintojen ja palautteen mukaan vaikuttanut pelikokemukseen.

Pelitestaaajat vaikuttivat olevan pelikerroilla pääosin hyväntuulisia ja pelasivat mielellään. Osa pelaajista viihtyi pelin äärellä pidempään kuin toiset ja käyttivät paljon aikaa kysymyskorttien laajaan ja monipuoliseen, erilaisten näkökulmien pohdintaan. Laajemmin asioita pohtivat pelaajat myös perustelivat näkemyksiään kattavasti ja osasivat sanoittaa hyvin ajatuksiaan. Osan kanssa pelitunnelma puolestaan oli hieman kiireinen ja he halusivat edetä pelissä nopeampaan tahtiin, jolloin pohdintaa ja keskustelua syntyi vähemmän. Pelaajista osan miettiessä vastauksia kattavasti eri näkökulmista ja lähtökohdista, osa puolestaan vastaili kysymyksiin suoraviivaisemmin, kokien oikean vastauksen olevan hyvinkin yksiselitteinen. Jokaisen pelitestaajan kanssa käytiin vakavasti otettavia keskusteluja kysymyskorttien herättämistä aiheista, mutta huumori oli läsnä kaikilla pelitestauserroilla. Kaksi pelaajista toi esille intonsa ja halukkuutensa jatkaa pelaamista uudelleen. Toinen heistä toivoi, että voisi pelata peliä tukitapaamisilla oman työntekijänsä kanssa jatkossakin. Yksi pelitestauserroille osallistuneista henkilöistä tuli antamaan pelistä positiivista palautetta vielä pelitestauskertojen jälkeenkin ja kertoi kokeneensa sen olleen todella toimiva menetelmä väkivaltateemojen käsittelyyn.

5.2.2 Pelin vaikutus ajatteluun, oivalluksiin ja uuden oppimiseen

Pelitestaukertoihin osallistuneilta selvitettiin pelaamisen mahdollisia vaikutuksia ajatteluun ja uusien oivalluksien ja oppien saamiseen. Loppupalautteessa lähes kaikki pelaajat vastasivat saaneensa uutta tietoa. Yksi pelaaja koki saaneensa uusia oivalluksia tunteista ja toinen omasta muutoksesta sekä tunteista väkivallan tekijänä ja kokijana.

Kyllä omasta muutoksesta. Kyllä herätti tunteita miten itse on käyttäytynyt väkivaltaisesti ja miltä tuntunut olla väkivallan kohde.

Joitain oivalluksia tunteista, pientä nippelitietoa.

Yksi pelaajista koki saaneensa pelaamisen myötä uutta tietoa, muttei huomannut muutoksia itsessään tai ajattelussaan. Toinen kuvaili kokeneensa teemojen käsittelyn hyödylliseksi, vaikkei tarkemmin eritellyt sitä, oliko saanut uutta tietoa tai oivalluksia.

Sain uutta tietoa, muutoksia en huomannut.

Ihan hyödylliseltä tuntui käsitellä näitä.

Kolme pelaajista kiinnitti erityistä huomiota kysymyskorttien sanaselityksissä, väittämässä ja monivalintakysymyksissä esiintyneisiin termeihin. Tällaisia termejä olivat esimerkiksi aleksitymia ja resilienssi. Osa tunnisti termit, koska oli käsitellyt niitä aikaisemmin ja osalle ne taas olivat uusia. Pelaajista yksi yhdisti pelissä käsiteltyjä asioita aikaisemmin oppimaansa, kun kertoi tunnistavansa sanaselityskortissa esiintyneen sanan siksi, että sitä oli käsitelty jo vankeusaikana ja hän oli jäänyt miettimään kyseistä termiä ja miten se mahdollisesti näkyy hänen elämässään. Myös toinen pelaaja tunnisti ja pienen epäröinnin jälkeen osasi selittää erään kysymyskortin vaikeaksi mielletyn termin, sillä oli käsitellyt aihetta aiemmin hoitokontaktinsa kanssa. Myös hän pohti, kuinka termi näkyy hänen elämässään ja millaisia muutoksia hänessä itsessään on tapahtunut kyseistä termiä ajatellen. Yksi pelaajista myös palasi myöhemmin uudelleen sanaan, jonka kuuli pelissä ensimmäistä kertaa ja pohti miten voisi sitä jatkossa käyttää.

Osa pelaajista kertoi käsitelleensä väkivaltateemoja aikaisemminkin muun muassa eri ohjelmatyön menetelmin tai eri toimijoiden palveluita hyödyntämällä, osalle kysymyskorkeissa esiintyneet toimijat puolestaan olivat tuttuja siksi, että olivat kuulleet niistä tutuiltaan. Yksi pelaajista toi pelatessa esiin sen, ettei hän koe olevansa väkivaltainen eikä hänellä ole tuomioitakaan väkivaltarikoksista. Tästä huolimatta peli oli hänen mielestään hyödyllinen ja mielenkiintoinen.

Kaikkihan näitä samoja asioita voi kokee tai tuntee.

Lähes kaikki pelaajista peilasivat pelatessaan esittämäänsä vastauksia omaan elämäänsä ja kokemuksiinsa sekä itsessä tapahtuneisiin muutoksiin. Pelaajat toivat esille erilaisia

toimintatapoja ja ajatteluaan verraten niitä menneisyyteen ja nykyisyyteen: kuinka niin sanotusti vanha minä toimisi ja kuinka uusi minä toimisi. Keskusteluissa pelaajat avasivat moninaisesti kysymyskorttien herättämiä ajatuksia peilaten erilaisia tilanteita menneisyyteen, nykyisyyteen ja ajatuksiin tulevaisuudesta.

Mä funtsin sitä, että mä oon muuttunut.

Näkee sen muutoksen mitä itessä tapahtunu.

Menneisyyden ajattelemisen herätti kuitenkin myös ikäviä muistoja ja sai aikaan vahvan tunnereaktion yhdessä pelaajassa toisella pelikerralla. Pelaaja kuvasi pelin aiheiden palauttavan omiin kokemuksiin ja herättävän ikäviä tunteita. Pelaajan mielestä asioista oli kuitenkin hyvä puhua, niin asioihin sai mittasuhteita. Ikävien muistojen kautta pelaajalle tuli myös entistä näkyvämmäksi hänessä itsessään tapahtunut muutos. Yksi pelaajista sanoitti ajoittain voimakainkin sanankääntein ajatuksiaan ja pohdintojaan vastatessaan kysymyksiin. Vahvimmin tunteita herättivät tilanne- ja tarinakortit, joissa pohdittiin erilaisten arvojen, periaatteiden ja asenteiden vaikutusta erilaisen toiminnan taustalla. Pelaajista yksi toi kysymyskortteihin vastatessaan myös esiin sitä, että erilaisissa tilanteissa tulisi toimia hermostumatta, koska aggressiivisuus ei yleensä ole hyödyksi.

Oman toiminnan peilaaminen kysymysten kautta menneeseen ja nykyisyyteen tukee havaintoa siitä, että peli sopii muutostyöskentelyn tueksi. Pelatessa tulee kuitenkin huomioida myös pelin teeman mahdollinen negatiivinen vaikutus ajatteluun, jos pelaaja menee liian syvälle tai jää kiinni menneisyydessä tapahtuneisiin ikäviin muistoihin.

5.2.3 Pelattavuus

Pelitestauskerroilla testattiin pelin pelattavuutta yksilömuotoisessa työskentelyssä. Palautteiden ja havaintojen mukaan pelin todettiin olevan pelaajien mielestä hyvä ja toimiva. Peliä ei pidetty liian helppona eikä liian vaikeana. Vaikka osa kysymyskorkeista vaikutti pelaajien mielestä alkuun hankalilta, he kuitenkin löysivät niihin hyvin vastauksia, kun alkoivat miettiä vastauksia rohkeasti ääneen. Pelissä ja sen pelaamisessa hyväksi ja toimivaksi kaksi pelaajista koki sen, että peli herätteli pohtimaan käsiteltyjä aiheita ja niitä sai käsitellä yhdessä, jolloin sai erilaisia ja uusia näkökulmia erilaisiin tilanteisiin ja niissä toimimiseen. Yksi pelaajista piti toimivana sitä, että pelatessa keskittyminen pysyi hyvänä. Toinen pelaaja piti toimivana sitä, etteivät kysymykset olleet liian vaikeita ja kolmas kuvaili erityisesti sanaselitysten sekä tilanne- ja tarinakorttien olleen erityisen toimivia.

Yhdessä asioiden pohtiminen ja oman kehityksen näkeminen ja muilta erilaisia näkökulmia kuinka monta eri tapaa toimia ja pohtia mitä tilanteiden/asioiden takana/sisällä muuta kuin se näkyvä osuus.

Sanaselitykset ja tilanne-/tarinakortit erityisen toimivia, herättivät paljon pohdintaa. Kaikki muukin toimi.

Pelissä käytetyt kysymyskortit saivat pääosin myönteistä palautetta, vaikka osa kysymyksistä koettiin vaikeiksi. Tilanne- ja tarinakorttien kuvattiin olevan hyviä, sillä niissä ei ollut tarkkaan määritelty oikeita tai vääriä vastauksia. Sanaselityskorteissa hyvänä pidettiin sitä, että joutui pysähtymään ja miettimään ja väittämäkorteista puolestaan yksi pelaaja totesi hyväksi asiaksi sen, että ei joudu itse tuottamaan tekstivastausta. Korttien monipuolisuutta pidettiin hyvänä, sillä se lisäsi pelin mielenkiintoa ja antoi mahdollisuuden vastata sekä lyhyesti että pidemmällä pohdinnalla. Nopalla etenemisen todettiin olevan toimiva tapa, kun ei voi tulla vain tietynlaisia kortteja vastattavaksi. Päästessään valitsemaan itse kysymyskorttikategoriaa, osa pelaajista vaikutti miettivän tarkkaan sitä, mihin korttiin päätyy vastaamaan. Kysymyskorttien sisältöjä ja niiden avulla saatuja keskusteluja pidettiin erityisen toimivina.

Tässä puhutaan oikeista asioista. Tulee tosi hyvää ja mielenkiintoista keskustelua.

Osa kysymyskorteista sai pelaajilta osakseen kyseenalaistusta ja jatkopohdintaa. Pelaajista kaksi kertoi olevansa eri mieltä joidenkin korteissa esitettyjen väittämien ja monivalintakysymysten vastausten kanssa ja perustelivat näkemyksensä hyvin. Eriävät näkemykset kohdistuivat pelaajilla eri kortteihin ja eriävistä näkemyksistä huolimatta kysymyksistä ja vastauksista virinnyt keskustelu oli asiallista ja antoisaa pohdintaa. Toisella pelikerralla yksi pelaajista kertoi kokevansa, että korteissa sana ”resilienssi” toistui korttityypistä huolimatta hyvin usein, vaikkakin eri näkökulmasta. Yksi pelaajista uppoutui toisella pelitestauskerralla miettimään muutamien kysymyskorttien sisältöjä erittäin perusteellisesti ja esitti sen pohjalta tarkennus- ja muutosehdotuksia korttien sisältöihin jatkokehittämistä ajatellen.

Pelilaudan ulkomuodosta saatu palaute oli osin positiivista, osin muutosehdotuksia sisältävää. Yksi pelaaja kertoi pitävänsä pelilautaa hienona, toinen puolestaan kertoi sen näyttävän epäselvältä, koska ruudut olivat eri kokoisia ja värisiä. Pelaajista yksi ei osannut sanoa, miten parantaisi tai muuttaisi peliä. Yhden pelaajan mielestä peli oli muuten hyvä, mutta peliosiot olisivat voineet olla hieman lyhyempiä. Pelaaja ei kuitenkaan perustellut miksi lyhyempi versio olisi parempi.

Peli muuten hyvä, mutta vähän lyhyempi vois olla.

Pelitalanteisiin käytettyä aikaa pidettiin pääsääntöisesti sopivana, vaikka pelaamiseen käytetty aika vaihteli pelitestaajien välillä. Pelitalanteissa hyvänä pidettiin sitä, että kysymyksiin oli aikaa vastata ilman kiirettä. Yksi pelaaja koki pelikerralla pidetyn lyhyen tauon olleen hyvä asia, kun pystyi ”nollaamaan” ajatukset ja jatkamaan sitten pelaamista. Osan pelaajista kanssa pelitalanteet etenivät nopeammin kuin taas osa pohti vastauksia laajemmin, jolloin aikaa myös kului enemmän. Pelikertojen kestot vaihtelivat 40 minuutista 1,5 tuntiin ja peliosioissa eteneminen tapahtui yksilöllisesti. Yhdelle pelaajalle 1,5 tunnin aika riitti vain

yhden osion käsittelemiseen, toiselle sama aika riitti juuri ja juuri suunnitelman mukaiseen etenemiseen eli kahteen osioon. Yhden pelaajan kanssa puolestaan kaksi osiota saatiin käytyä läpi alle tunnissa ja yhdelle pelitestaajalle tunnin aika oli sopiva kahta osiota varten. Osalla pelaajista myös viireystila ja pelaamisen ajankohta vaikuttivat jossain määrin pelitestauserkkaan orientoitumiseen. Pelitilanteissa tuleekin huomioida pelaajan yksilölliset ominaisuudet. Pelaajille tulee mahdollistaa kiireetön pohdinta ja mukauttaa peliosioissa eteneminen kunkin pelaajan tarpeiden mukaisesti.

5.2.4 Pelillisuus menetelmänä väkivaltateemojen käsittelyssä

Loppupalautelomakkeella pelaajilta selvitettiin, sopiiko peli menetelmäksi väkivaltateemojen käsittelyyn. Loppupalautteessa kaikki pelaajat kokivat, että peli sopii menetelmäksi väkivaltateemojen käsittelyyn. Perusteluiksi tähän kerrottiin, että peli saa ajattelemaan käsiteltäviä asioita ja pelin kautta näkee ja kuulee, mitä väkivalta oikeasti on. Yksi pelaaja totesi mielenkiinnon pysyvän yllä pelin aikana, kun teemat ja kysymysmuodot vaihtuvat.

Kyllä sopii, koska se pistää miettimään kyseisiä asioita.

Yksi pelaajista perusteli pelin sopivan menetelmäksi siksi, ettei se ole perinteinen tapa käsitellä teemoja vain keskustelemalla tai kysymyksiä esittämällä ja vastauksia kertomalla. Pelaaja kuvaili pelin olevan monimuotoisempi tapa käsitellä aihetta ja koki, että pelatessa vastausten miettimiseen panostaa enemmän, kun tapa käsitellä teemaa on erilainen. Pelaaja myös toi esiin jatkokehitysideoita eri asiakasryhmiä ja teemoja ajatellen.

Sopii. Sopii myös esim. päihdeongelma-teeman käsittelyyn. Poikkeava perinteisestä kysymys-vastaus- tyylistä.

Yhdessä avoimessa palautteessa todettiin, että pelaamalla väkivaltateemojen käsitteleminen oli hauskaa ja erilaista. Palautteissa nousi positiivisina asioina esille erityisesti pelillisyyden monipuolisuus ja erilaisuus menetelmänä. Kaikissa palautteissa ja useissa havainnoissa oli huomattavissa se, että pelillisyyden mukanaan tuomat elementit lisäsivät toiminnan mielenkiyyttä ja vaikuttivat positiivisesti vuorovaikutukseen pelitilanteissa.

5.3 Työntekijöiden kokemukset pelitestauserroista

Pelitestauserroilla mukana olleita työntekijöitä oli yhteensä kolme, joista kaksi työskenteli Riihimäen vankilassa ja yksi Rikoksettoman elämän tukisäätiössä. Pelitestauserroille osallistuneilta työntekijöiltä kerättiin ja saatiin palautetta jokaisella pelitestauskerralla. Tulokset perustuvat havaintoina kirjattuihin kommentteihin pelitestauskertojen aikana ja niiden jälkeen sekä loppupalautekyselyistä saatuihin palautteisiin.

5.3.1 Pelillisuus väkivaltatyön menetelmänä rikosseuraamusasiakkaiden kanssa tehtävässä asiakastyössä

Kaikki pelitestauseroille osallistuneet työntekijät kokivat pelin olevan toimiva menetelmä väkivaltateemojen käsittelyyn ja pelin käytettävyyden olevan hyvä. Palautteissa todettiin, että peli menetelmänä helpottaa väkivaltateemojen ja tunteiden puheeksi ottoa ja haastavien aiheiden käsittelyä sekä muistuttaa väkivallan moninaisuudesta. Yhdessä palautteessa nostettiin esille, että pelissä käytettävien korttien avulla asiakkaan kanssa pääsee keskustelemaan siitä, miten eri osapuolet kokevat tilanteita ja parantamaan asiakkaan ymmärrystä toisista.

Mielenkiintoinen konsepti. Hyvä käyttöarvo. Pientä kynnystä käsitellä haastavia aiheita ja helpottaa aiheiden nostamista keskusteluun.

Rikosseuraamusasiakkaiden kanssa tehtävään työhön pelillisyyden koettiin sopivan hyvin. Perusteluiksi tähän nostettiin se, miten pelillisuus tuo mukanaan toimintaa, jonka avulla osallistuminen ja heittäytyminen eri näkökulmiin voi olla helpompaa pelin varjolla, verrattuna keskusteluun painottuvaan työmenetelmään. Pelillisyyden katsottiin myös lisäävän kiinnostusta ja motivaatiota, kunhan se ei vie liikaa huomiota käsiteltävästä aiheesta.

--Isolla osalla asiakkaista on joko omaa väkivaltakäyttäytymistäustaa tai ovat kokeneet itse väkivaltaa ja siitä puhuminen voi olla haastavaa.

Yhdessä palautteessa tuotiin esille rikosseuraamusasiakkaiden taustalla olevien väkivaltakokemusten yleisyys ja haasteet puhua aiheesta. Pelin uskottiin olevan erittäin hyvä työväline vaikeiden väkivaltakokemuksiin liittyvien aiheiden puheeksi ottoon.

5.3.2 Pelin eri toteutusmuotojen merkitys

Ryhmämuotoisissa pelitestaustilanteissa paikalla olleet työntekijät kokivat ryhmämuotoisen toteutuksen toimineen hyvin. Yhdellä pelitestauskerralla ryhmässä oli seitsemän osallistujaa ja tälle pelikerralle osallistunut työntekijä havainnoi, että ryhmämuotoinen toteutus voisi toimia paremmin, jos alkuperäisesti määritellyn maksimiosallistujamäärä olisi kahdeksan sijaan kuusi. Toinen työntekijä osallistui pelikerroille, joista toisella paikalla oli viisi osallistujaa ja toisella kolme. Hänen havaintojensa mukaan näistä paremmin toimi viiden hengen ryhmä, koska tällöin erilaisia näkökulmia tuli enemmän esille. Ryhmämuotoisen toteutuksen eduksi mainittiin se, että ryhmässä voidaan hyödyntää vertaisuutta, kun pelaajat pääsevät kuulemaan eri taustoista tulevien näkökulmia ja kokemuksia. Palautteessa nostettiin esiin myös se, että ryhmässä pelaajat pääsevät oppimaan toisiltaan sen sijaan että ammattilaiset

kertoisivat, miten tulisi toimia. Yhdessä palautteessa todettiin, että ryhmämuotoinen toteutus toiminee paremmin kuin yksilömuotoinen.

Yksilömuotoisiin pelitestauskertoihin osallistunut työntekijä koki pelin yksilömuotoisen toteutuksen olevan toimiva, etenkin jos asiakkaan on vaikea ottaa asioita puheeksi omatoimisesti. Yksilömuotoisessa toteutuksessa työntekijä koki, että pelin tilanne- ja tarinakortteja voisi hyödyntää asiakastapaamisilla ilman pelilautaakin. Työntekijä pohti lisäksi, että hiljainen, vaiteliaampi asiakas voisi hyötyä enemmän ryhmässä pelaamisesta, kun kuulisi enemmän muiden näkökulmia ja keskustelua syntyisi laajemmin. Palautteessa työntekijä totesi, että pelin avulla asioita on helpompi ottaa esille, kun on jo valmis teema. Yksilömuotoisten pelitilanteiden työntekijä kuvasi olleen rauhallisia ja selkeitä.

5.3.3 Pelattavuus

Näkemyksiä pelin pelattavuudesta kartoitettiin myös työntekijöiltä. Ensimmäisellä ryhmämuotoisella pelikerralla mukana ollut työntekijä toi esille havaintonsa siitä, että noin puolivälissä peliä ryhmä alkoi avautua ja rentoutua. Ensimmäiselle pelitestauskerralle osallistunut työntekijä oli testiryhmän kanssa samaa mieltä siitä, että kysymyskorttien lukeminen ja pisteiden jakaminen olisi hyvä tehdä pelin ohjaajan eli pelitestauserroilla opinnäytetyöntekijöiden toimesta. Pelissä käytettyjen tarinakorttien sisältöön ehdotettiin lisäyksenä kysymystä, ”toimisivatko muut samalla tavalla?”. Lisäksi toisen pelitestauskerran päätteeksi yhden Tarinakortin sisältöön ehdotettiin tarinan henkilön iän muuttamisesta, jotta kortin tarinaan voisi tulla mahdollisesti monipuolisempaa tulkintaa.

Loppupalautteiden mukaan työntekijät kokivat pelin yleisesti ottaen kaikin puolin toimivaksi. Pelitestauserroilla oli työntekijän palautteen mukaan kannustava ja hyvä ilmapiiri. Työntekijät havaitsivat pelaajien osallistuvan aktiivisesti ja joidenkin osallistuvan oletettua aktiivisemmin. Pelin ulkoasu koettiin muokkausten myötä toimivaksi. Viimeisellä kerralla käytössä ollut mustapohjainen pelilauta sai positiivista palautetta siitä, että värit toimivat hyvin ja se oli selkeämpi hahmottaa kuin ensimmäisillä kerroilla käytössä ollut violettipohjainen pelilauta. Tästä syystä uusi pelilauta toimi työntekijän mielestä edellistä paremmin, koska asiakasryhmällä on verrattain usein haasteita hahmottamisessa.

Yksilömuotoisilla pelitestauserroilla mukana olleen työntekijän kokemus pelistä oli erittäin positiivinen. Työntekijä toi palautteessa esille pelin erilaisten korttikategorioiden olevan hyviä ja niitä olevan riittävästi. Työntekijä kuvasi korteissa olevan hyvää yleistietoa väkivallasta sekä Tilanne- ja tarinakorttien olevan riittävän avoimia, joka mahdollistaa laajan pohdinnan. Tilanne- ja tarinakorttien avulla työntekijä koki, että keskustelua on helppo saada aikaseksi, kun korteissa kuvatut tilanteet ovat arkisia. Lisäksi työntekijä toi esille, että korttien avulla

asiakas voi pohtia toimintatapojaan monipuolisesti peilaten niitä menneisyyteen, nykyisyyteen ja tulevaisuuteen.

--Tilanne/tarina korteissa hyvä se että ovat riittävän avoimia, antaa asiakkaalle tilaa pohtia todella laajasti. --Asiakas pystyy myös pohtia miten toimii nyt, menneisyydessä tai miten tulisi toimia.

Työntekijä toi esille loppupalautteessa esille myös, että pelin korttien sisältöä on selkeästi pohdittu paljon, sillä pelin ohjaajan eli opinnäytetyöntekijän esittämät lisäkysymykset ja lisäpohdinta auttoivat asiakasta paljon myös omassa pohdinnassaan.

Kehittämisehdotuksina yksilömuotoisiin pelitestauksiin osallistunut työntekijä ehdotti, että pelin ohjaaja voisi olla osa peliä omalla pelinappulalla. Työntekijä koki, että peli sellaisenaankin toimi hyvin keskusteluna, mutta ohjaajan osallistuminen konkreettisemmin toisi enemmän ”pelitunnelmaa”. Lisäksi työntekijä ehdotti, että Mikä/Mitä on -sanaselityskysymyksestä saisi kaksi pistettä oikeasta vastauksesta. Pelin ulkoasua työntekijä piti hyvänä.

5.3.4 Pelin soveltuvuus ja hyödynnettävyys asiakastyössä

Pelitestauskertoihin osallistuneiden työntekijöiden avulla selvitettiin pelin soveltuvuutta ja hyödynnettävyyttä asiakastyössä. Toinen ryhmämuotoisiin pelitestauskertoihin osallistuneista työntekijöistä koki saaneensa uusia oivalluksia omaa työtään ajatellen. Korteissa kuvailtiin olleen sellaisiakin sisältöjä, joita työntekijä ei ollut tullut ajatelleeksi väkivaltatyöhön sisältyen. Yksilömuotoisiin pelitestauskertoihin osallistunut työntekijä puolestaan oivalsi, että väkivallasta olisi hyvä keskustella enemmän asiakkaiden kanssa.

Työntekijät kokivat pelin pikakysymykset sekä tilanteet ja tarinat hyväksi ja yhdessä palautteessa mainittiin, että kysymyskortit toivat uusia näkökulmia väkivaltakäyttäytymisen taustavaikuttimiin. Myös kysymyskorteissa esitellyt väkivaltateemoihin liittyvät tilastot koettiin tarpeellisiksi ja hyödyllisiksi taustatiedoiksi väkivaltatyöhön.

Korteissa oli sellaista faktatietoa ja tilastoja väkivallasta, joita ei omassa työssä ole aikaa etsiä.

Palautteissa pelin käyttäminen työvälineenä herätti kiinnostusta. Kaikki pelitestauskertoihin osallistuneet työntekijät kokivat, että voisivat hyödyntää peliä omien asiakkaidensa kanssa työskennellessä. Yhdessä palautteessa peliä todettiin voitavan hyödyntää samaan tapaan kuin ryhmämuotoisilla pelitestauskerroilla ja sen lisäksi pelkkiä kortteja voisi käyttää yksilökeskusteluissa. Kohderyhmän suhteen ryhmämuotoiseen toteutukseen osallistuneet työntekijät olivat sitä mieltä, että peli sopii hyvin aikuisille ja pelattavaksi vankilaympäristössä, iästä riippumatta, esimerkiksi OMA-ohjelman päätyttyä. Peliä testanneiden rikosseuraamusasiakkaiden

lailla myös työntekijät kokivat, että peliä voisi hyödyntää myös nuorten kanssa tehtävässä työssä, kunhan korttien sisällöt ovat heille sopivia.

Olisi kiva ottaa peli myöhemmin työvälineeksi itselle.

Yksilömuotoiseen pelitestauskertaan osallistunut työntekijä koki jo ensimmäisen pelitestauskerran jälkeen, että peli sopii välineeksi muutostyöskentelyyn. Työntekijä myös pohti, että voisi hyödyntää Tilanne- ja tarinakortteja sellaisenaan työskentelyssä ja niiden avulla poimia teemoja, joista keskustella asiakastapaamisilla. Palautteessa kuvattiin, että peliä voisi hyödyntää omassa työssään väkivalta-aiheiden puheeksi oton välineenä ja korttien avulla voisi myös keksiä tapoja ja tilanteita, joista aloittaa keskustelu asiakkaan kanssa. Työntekijä koki myös, että pelin avulla voisi myös oppia tuntemaan asiakkaan ajattelutapaa paremmin. Tämä myötävaikuttaisi asiakkaan tukemiseen ja auttamiseen.

6 Johtopäätökset

Johtopäätöksissä tarkastellaan pelillisyyden hyödyntämistä väkivaltatyön menetelmänä rikostaustaisten kanssa tehtävässä asiakastyössä sekä pelillisyyden merkitystä väkivaltateemojen käsittelyssä. Johtopäätöksissä esitellään opinnäytetyön ydintulokset, avataan tuloksia suhteessa teoreettiseen viitekehykseen ja esitellään kehittämistuotoksena luotu peli sekä pelilautojen ja korttien viimeisimmät versiot.

6.1 Pelillisuus väkivaltateemojen käsittelyn ja puheeksi oton tukena

Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää väkivaltatyön menetelmiä asiakastyössä pelillistämisen avulla ja luoda uusi työväline väkivaltateemojen parissa työskentelevien tahojen asiakastyön tueksi. Tällä opinnäytetyöllä haettiin vastausta tutkimuskysymykseen ”Millä tavoin pelillisyyttä voidaan hyödyntää väkivaltateemojen käsittelyssä rikostaustaisten kanssa tehtävässä väkivaltatyössä?” Opinnäytetyön kehittämistehtävänä luotiin väkivaltateemoja käsittelevä Nyrkki vai nokkeluus -niminen lautapeli. Vastausta tutkimuskysymykseen haettiin kehittämistehtävän avulla.

Opinnäytetyön tulosten perusteella pelillisyyden voidaan todeta soveltuvan hyvin väkivaltateemojen käsittelyn ja puheeksi oton menetelmäksi yksilö- ja ryhmätoteutuksessa. Tulokset osoittavat, että peli soveltuu erityisesti muutostyöskentelyn tueksi ja asiakastyön välineeksi. Tulosten mukaan pelillisuus helpottaa vaikeiden aiheiden käsittelyä ja madaltaa kynnystä väkivaltateemoista puhumiseen. Pelillisuus sopiikin kevyemmäksi työvälineeksi väkivaltatyöhön ja tueksi asiakastyöhön väkivaltateemoja käsiteltäessä.

Pelatesse asiakkaat pohtivat erilaisia tilanteita ennakkoon ja harjoittelevat muun muassa eri-laisten tunteiden, termien ja arvojen sanoittamista. Vertaisten ja/tai työntekijöiden kanssa väkivaltakäyttäytymiselle altistavien ajatusten, toimintamallien ja tilanteiden käsittely tuo uusia näkökulmia ja tekee näkyväksi sen, miten erilaiset tekijät voivat vaikuttaa paitsi omaan, myös muiden toimintaan. Pelin etu on se, että siinä pelaaja saa kysymyskorttien kautta pohdittavakseen valmiiksi mietittyjä tilanteita ja tarinoita, jotka ovat samaistuttavia, mutta eivät suoraan pelaajan omasta elämästä. Näin pohdinta väkivaltateemaisiin kysymyksiin liittyen ei edellytä omien henkilökohtaisten kokemusten jakamista, vaan jokainen saa vuorol-laan vastata ulkopuolisen näkökulmasta siihen, miten esimerkiksi erilaisissa tilanteissa voi toi-mia tai mitkä tekijät mahdollisesti vaikuttavat henkilöiden toiminnan taustalla erilaisissa ti-lanteissa. Pelin käyttämisen työvälineenä on todettu lisäävän vuorovaikutusta, helpottavan vaikeidenkin asioiden käsittelyä ja luovan turvallisen tilan keskustelulle, sillä pelin avulla asi-oita ja omaa elämää voi tarkastella ulkopuolisen silmin ja eri näkökulmista (Hytti & Kähkönen 2019, 28). Lisäksi pelimekaniikat innostavat ja kannustavat aiheiden laajempaan pohdintaan.

Pelitestauskerroille osallistuneet rikostaustaiset henkilöt virittäytyivät jo lähtökohtaisesti eri tavalla tapaamisiin, kun tiesivät teeman käsittelyn tapahtuvan totutusta poikkeavalla tavalla. Pelin etu on se, ettei sen toteutusmuoto ole ehdoton, vaan sitä on mahdollista soveltaa asiak-kaiden tarpeiden mukaan. Pelikertojen määrä ja kesto voivat vaihdella, pelata voi yksilöta-paamisilla tai ryhmän kanssa ja tarvittaessa pelistä voi hyödyntää pelkkää korttipakkaa kes-kustelun tukena. Opinnäytetyön toteutuksessa mukana olleet työntekijät kokivat pelin olevan toimiva ja hyödynnettävissä oleva työväline omien asiakkaiden kanssa työskentelyyn väkival-tateemoja käsitellessä. Työntekijät kokivat pelin sopivan niin ryhmä- kuin yksilömuotoiseen asiakastyöhön. Tulokset osoittavat, että työntekijät olivat halukkaita ottamaan työvälineen itselleen käyttöön ja pitivät sen käyttöarvoa hyvänä ja monipuolisena.

6.2 Pelillisyyden merkitys väkivaltatyössä

Väkivaltakäyttäytymiseen vaikuttamiseksi on olemassa useita erilaisia ohjelmatoimintoja. Ohjelmatoiminnan tavoitteena on tukea rikosseuraamusasiakkaita parantamaan valmiuk-siaan rikollisesta elämäntavasta irrottautua. Rikosseuraamuslaitos tarjoaa erilaisia oh-jelmatoimintoja, joiden tarkempi sisältö, kesto ja laajuus vaihtelevat. Niitä voidaan toteuttaa niin ryhmä- kuin yksilömuotoisestikin ja osassa on tavoitteena hyödyntää myös ryhmään kuu-luvien henkilöiden kokemuksia ja ryhmädynamiikan mukanaan tuomaa hyötyä. (Rikosseuraa-muslaitos 2022b.) Opinnäytetyön kehittämistuotoksena toteutettu peli hyödyntää Rikosseu-raamuslaitoksen ohjelmatoimintojen tapaan ryhmädynamiikkaa ja osallistujien kokemuksia ja niiden mukanaan tuomia näkökulmia.

Opinnäytetyön kehittämistuotoksella eli lautapelillä pyrittiin tuottamaan konkreettinen vä-line, joka hyödyttäisi sekä rikosseuraamusasiakkaita että työntekijöitä väkivaltateemojen

käsittelyssä. Saatujen tulosten perusteella voidaan todeta tämän onnistuneen. Pelillisyyttä koettiin toimivaksi väkivaltatyön menetelmäksi ja tutkimus sai aikaan hyviä kokemuksia tutkitaville ja toimivan työvälineen väkivaltatyöhön. Koska tilastojen mukaan parisuhteen ulkopuolella tapahtuneet väkivaltakokemukset koskettavat kaikista 16-74-vuotiaista jopa 44 prosenttia, tarkoittaa se vuoden 2021 väestötietojen mukaan noin 1,75 miljoonaa suomalaista (Lipasti, Attila & Haapakangas 2023, 45). Väkivalta koskettaa siis useita ihmisiä suoraan, mutta voi vaikuttaa myös muihin ihmisiin välillisesti. Pelitestauseroille osallistuneista henkilöistäkin lähes kaikki toivat esiin sen, että heillä itsellään oli erilaisia väkivaltakokemuksia. Pelaamisen koki hyödylliseksi kuitenkin myös testiryhmässä ollut henkilö, joka kertoi, ettei koe väkivallan kuuluvan omaan elämäänsä, mutta totesi itsekin väkivaltateemojen ja siihen liittyvien asioiden koskettavan tavalla tai toisella kaikkia.

PRO SOS -hankkeessa kehitettiin pelillisyyden ja leikillisyyden hyödyntämistä sosiaalialalla ja sen tulosten mukaan pelillisyydellä koettiin olevan monia positiivisia merkityksiä ja hyötyjä sosiaalialan asiakastyössä. PRO SOS -hankkeen tulosten mukaan pelillisyyttä muun muassa mahdollisti kynnystä keskustella asioista syvemmin, tuki uusien asioiden oppimista ja vaikutti myönteisesti vuorovaikutukseen ja kohtaamiseen. (Hytti 2019, 3-15). Opinnäytetyön tulosten voidaan todeta olevan yhteneväisiä PRO SOS -hankkeesta saatujen tulosten kanssa. Sekä ryhmäettä yksilömuotoiseen toteutukseen osallistuneista pelaajista suurin osa oppi jotain uutta tai sai uusia oivalluksia. Tulosten mukaan pelillisyyttä helpotti väkivaltateemojen puheeksi ottoa ja niiden käsittelemistä. Pelitestauseroilla käytiin antoisia keskusteluja ja monipuolisia pohdintoja väkivaltaan liittyvistä aiheista ja pelillisyydellä oli positiivinen vaikutus vuorovaikutukseen. Asioiden käsitteleminen pelin kautta voi myös helpottaa tunneilmaisua (Hytti & Kähkönen 2019, 28). Tästä myös saatiin viitteitä yksilömuotoisilla pelikerroilla, kun pelitestaajat pohtivat kokemiaan asioita ja itsessä tapahtuneita muutoksia.

Pelitestauserot olivat rikostaustaisten pelitestaajien lisäksi myös kerroille osallistuneille työntekijöille myönteinen kokemus. Pelillisyydellä onkin hyödyllinen merkitys asiakkaiden lisäksi työntekijöille. Pelimenetelmien käyttäminen asiakastyössä lisää työntekijän ymmärrystä asiakkaidensa kokemuksista, elämäntilanteista, vahvuuksista ja tuen tarpeista, ja tuo asiakkaat ja työntekijät lähemmäs toisiaan. Pelillisyyden avulla voidaan vahvistaa luottamuksellisen suhteen rakentumista ja lisätä tasa-arvoista kohtaamista työntekijän ja asiakkaan välillä. (Hytti & Kähkönen 2019, 28.) Opinnäytetyön tuloksissa tuli esille, että osa työntekijöistä havaitsi uusia asioita asiakkaistaan ja osa koki, että pelin avulla voisi oppia tuntemaan asiakkaitaan ja heidän tuen tarpeitaan paremmin. Työntekijät saivat myös uusia oivalluksia omaa työtään ajatellen.

Opinnäytetyön kehittämistuotoksen sisältö ja väkivaltateemat kytkeytyvät resilienssin käsitteeseen. Vankien resilienssi on ryhmätasolla matalampaa kuin perusväestöllä ja matalan resilienssin ryhmään kuuluu vangeista noin puolet. Päärikostyyppin ja resilienssin välillä ei ole havaittu yhteyttä, mutta pelkäänsä väkivaltarikostuomioita suorittavilla matalan resilienssin

voidaan havaita yhdistyvän pidempään vankeustuomioon, joka taas on seurausta vakavam-
masta väkivallasta. Tämä voi viitata puutteisiin oman toiminnan kontrollissa niillä henkilöillä,
joilla on matala resilienssi ja taipumusta väkivaltaan. (Rautanen, Harald & Tyni 2023, 164,
167.) Väkivaltarikoksiin syyllistyneiden resilienssin vahvistamiseen tulisikin panostaa, jotta
valmiuksia väkivaltakäyttämisen ehkäisemiseen voitaisiin tukea.

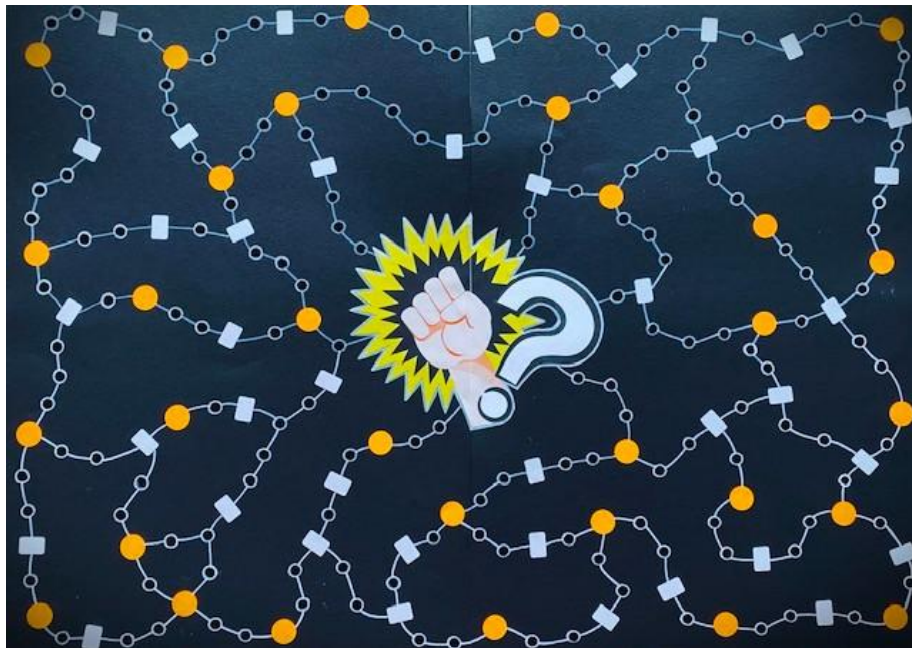
Resilienssi on kykyä mukautua vastoinkäymisiin, häiriötekijöihin- ja tilanteisiin. Se on muut-
tuva prosessi, jonka myötä suuristakin haasteista ja vaikeuksista sopeutuminen onnistuu ilman
toimintakyvyn, elinvoiman tai kehittymisen menettämistä. Yksilöllä on mahdollisuus vaikut-
taa omaan resilienssitasoonsa kehittämällä niitä ominaisuuksiaan, jotka edesauttavat sopeu-
tumista, selviytymistä ja toipumista. (Lipponen 2020, 21; Poijula 2018, 17.) Opinnäytetyön
kehittämistuotoksena luodun pelin avulla asiakkaiden kanssa erilaisten kuvitteellisten tilantei-
den ja vastoinkäymisten ja niissä toimimisen pohtiminen on mahdollista. Resilienssi kehittyy
kun koettuja vaikeuksia käsittelee ja oppii niistä (Pojula 2018, 18).

Opinnäytetyön tulosten perusteella pelillisuus väkivaltatyön menetelmänä sopii muutostyös-
kentelyn tueksi, sillä lähes kaikki pelitestaajat peilasivat kokemuksiaan menneisyyteen, nykyi-
syyteen ja tulevaisuuteen. Tämän voidaan todeta vaikuttavan resilienssin vahvistumiseen. Pe-
litestauseroilla saadut myönteiset kokemukset, saadut oivallukset, uuden oppiminen ja vuo-
rovaikutus muiden pelitilanteeseen osallistuneiden kanssa myös kehittää resilienssiä, sillä re-
silienssin perusta muodostuu yksilön, läheisten sekä ympäristön voimavaroista ja niiden keski-
näisestä vuorovaikutuksesta, tukemisesta ja oppimisesta (Lipponen 2020, 23-25). Tulosten
mukaan pelillisuus on toimiva menetelmä väkivaltateemojen käsittelyyn, minkä voidaan kat-
soa vaikuttavan resilienssin kehittymiseen myönteisesti. Resilienssi nojautuu voimavarakeskei-
seen lähestymistapaan, jota pelillisuus ja leikillisuus tukevat (Hytti 2019, 3). Opinnäytetyön
tulosten perusteella voidaan päätellä, että pelillisyyttä hyödyntämällä väkivaltateemojen kä-
sittelyssä voidaan vahvistaa rikostaustaisten henkilöiden resilienssiä, mikä puolestaan voi vai-
kuttaa väkivaltakäyttämisen vähenemiseen.

6.3 Nyrkki vai nokkeluus -lautapeli

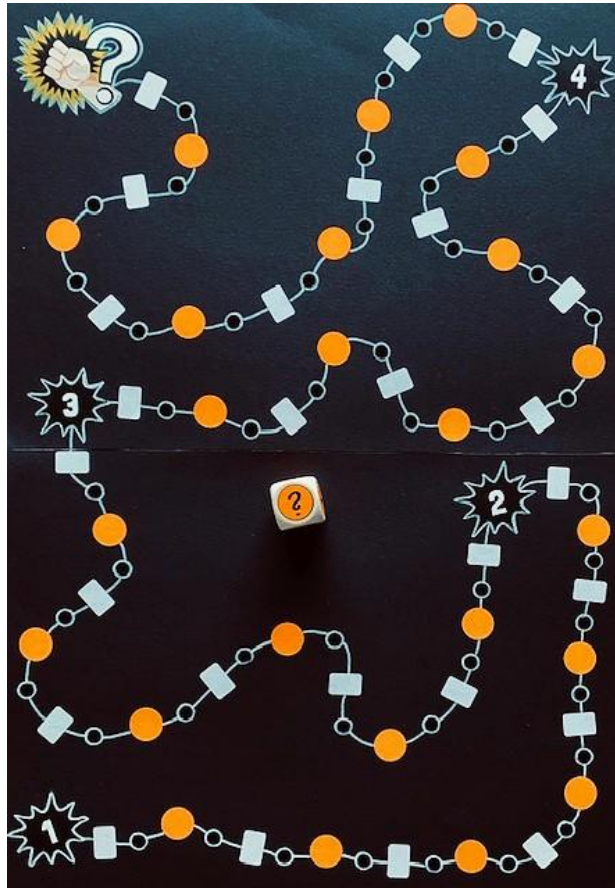
Opinnäytetyön kehittämistuotoksena luotiin Nyrkki vai nokkeluus -niminen lautapeli väkivalta-
teemojen käsittelyyn ja puheeksi ottoon. Lautapelistä tuotettiin lopulta kaksi eri pelilauta-
versiota. Toinen pelilauta on tehty ryhmämuotoisena pelattavaksi ja toinen puolestaan yksilö-
työhön soveltuvaksi. Pelin sisällön luovat kysymyskortit ovat samat kummassakin pelimu-
dossa. Kummassakin pelimuodossa on käytetty erilaisia pelimekaniikkoja monipuolisesti, ku-
ten pelissä etenemistä ja pisteytystä. Pelimekaniikoilla luodaan toiminnallisuus ja pyritään
tekemään pelikokemuksesta kiinnostava, mikä puolestaan voi vaikuttaa merkittävästi pelaa-
jaan motivaatioon, osallistumiseen ja sitoutumiseen ei-pelillisessä ympäristössä (Al-Marshedi,

Wanick, Wills & Ranchhod 2016, 19; Griesemer 2011, Kumar & Herger 2013). Ryhmä- ja yksilömuotoiseen peliin on omat säännöt.



Kuva 2: Ryhmämuotoisen toteutuksen pelilauta.

Ryhmämuotoisen toteutuksen pelilauta suunniteltiin ja tehtiin ensin. Yksilömuotoisen toteutuksen pelilauta toteutettiin ryhmässä pelattavan pelilaudan pohjalta käyttäen samaa visuaalista ilmettä ja samoja pelilaudan elementtejä, mukauttaen pelilauta yksilötyössä pelattavaksi.



Kuva 3: Yksilömuotoisen toteutuksen pelilauta.

Peli on jaettu neljään osioon. Kussakin osiossa käsitellään väkivaltateemoja hieman eri näkökulmista. Osiot määräytyvät käytettävien kysymyskorttien mukaan. Ryhmämuotoisessa pelilaudassa ei edetä osiosta toiseen pelilaudalla vaan osiot vaihtuvat pelikertojen mukaan. Ryhmämuotoisena peliä suositellaankin pelattavaksi neljällä eri pelikerralla. Yksilömuotoisessa pelitoteutuksessa puolestaan pelilauta on jaettu neljään osioon, joita pitkin edetään kysymyskortteista saatujen vastausten pisteityksen mukaan. Yksilömuotoista peliä voi pelata yhden tai kaksi osiota kerrallaan. Pelin kysymyskorttikategorioita on kaksi: Tilanne- ja Tarinakortit ja niin kutsutut pikakysymykset. Pikakysymyksiä on kolme erilaista: ABC-kysymyskortti, Oikein vai Väärin -väittämäkortti ja Mitä/Mikä on -sanaselityskortti. Kysymyskortit sisältävät kuviteltuja tilanteita, joissa väkivaltaa voisi mahdollisesti ilmetä sekä faktatietoa väkivallasta ja siihen liittyvistä aiheista. Pelaajat pääsevät kysymyskorttien kautta pohtimaan omaa tai muiden toimintaa, erilaisten tilanteiden taustalla vaikuttavia tekijöitä sekä testaamaan omaa tietouttaan väkivaltaan liittyvistä teemoista.



Sinulla ja läheiselläsi on riitaa. Läheisesi alkaa huutamaan sinulle niin kovaa, ettet pysty sanomaan väliin mitään.

Kuva 4: Tilannekortti.



Siskonpojan 18-vuotissyntymäpäivillä yksi vieraista kysyy pojan kuulumisia ja tiedustelee, joko hänellä on tyttöystävä. Siskonpoika vastaa, että ei ole ja kertoo samalla olevansa kiinnostunut miehistä. Vieras vaivautuu ja poistuu kahvipöydästä sanomatta sanaakaan.

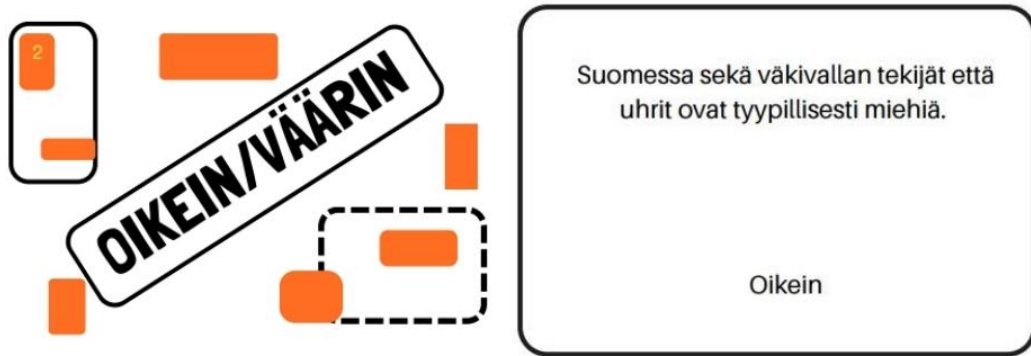
Kuva 5: Tarinakortti.



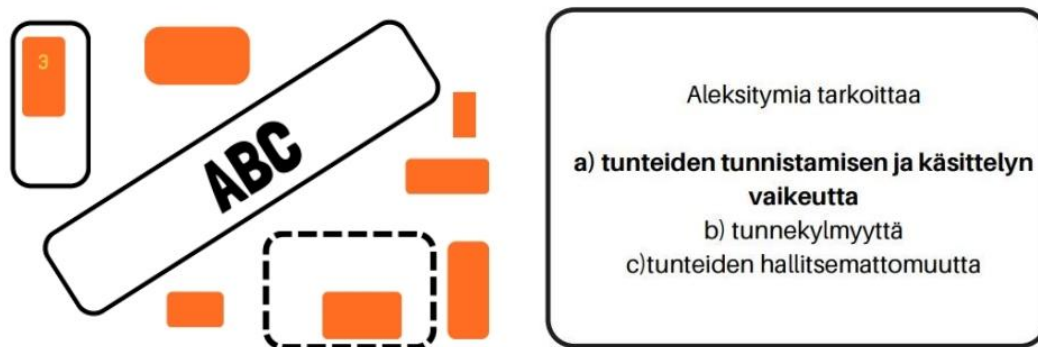
Valta

Asema, mahdollisuus tai kyky vaikuttaa toisen/toisten toimintaan niin, että toiminta edistää vallankäyttäjän pyrkimyksiä. Valtaan liittyy jonkin hallinta, määrääminen tai puolesta päättäminen.

Kuva 6: Mikä/Mitä on -sanaselityskortti.



Kuva 7: Oikein vai Väärin -väittämäkortti.



Kuva 8: ABC-kysymyskortti.

7 Pohdinta

Tässä osiossa pohditaan opinnäytetyön prosessia kokonaisuudessaan. Pohdinnassa käsitellään opinnäytetyön eettisiä kysymyksiä ja yhteiskunnallista merkitystä, sekä arvioidaan työn kehittämisasetelmaa ja luotettavuutta. Osiossa myös esitellään tutkimuksen tulosten hyödynnettävyyttä ja jatkokehittämisideoita.

7.1 Opinnäytetyöprosessi

Opinnäytetyö toteutettiin parityönä. Parityöskentely oli alusta asti sujuvaa ja tuntui molemmista opinnäytetyöntekijöistä luontevalta, sillä olimme jo aiemmin tehneet yhdessä alemman korkeakoulututkinnon opinnäytetyön ja näin ollen käyneet jo kerran aikaisemmin opinnäytetyöprosessin yhdessä läpi. Tästä syystä tiesimme toistemme työskentelytavat ja tavoitteet työn laadun suhteen, jotka soveltuvat molemmille. Lisäksi jaettu mielenkiinto väkivaltateemoihin ja väkivaltatyössä käytettäviin menetelmiin tuki yhteisen opinnäytetyön tekemistä.

Kummankin kokemukset rikosseuraamusalalla ja kolmannella sektorilla työskentelystä olivat vahvistaneet näkemystä siitä, millainen merkitys asiakastyöhön käytetyllä ajalla ja työn sisällöllä voi asiakkaalle olla. Kummatkin jakoivat samansuuntaiset näkemykset siitä, millaiset työmenetelmät voisivat olla hyödyksi asiakasryhmän kanssa töitä tehdessä niin työntekijöitä kuin asiakkaitakin ajatellen. Jo alusta asti itsestään selvää oli myös se, että prosessiin ja kehitystyöhön haluttiin osallistaa asiakasryhmää, koska peli haluttiin tehdä heidän huomioiden.

Opinnäytetyöprosessi kokonaisuudessaan on ollut työläs ja aikaa vievä. Vasta opinnäytetyöprosessin edetessä ja kehittämistuotoksena luotua lautapeliä rakentaessa huomasimme, kuinka vaativaa lautapelin tekeminen on. Neljän lautapelipohjan ja n. 250 erilaisen kysymyskortin luominen käsityönä olivat mittava prosessi ja vaativat paljon ajatus-, tausta- ja toteutustyötä. Kehittämistyötä tehdessä täytyi myös itsellemme myöntää, että emme ole peli- eikä graafisia suunnittelijoita. Ajoittain prosessin aikana tuntui, että olemme ottaneet liian suuren projektin tehtäväksi, mutta määrätietoisuus ja kunnianhimoiset tavoitteet saada pelistä monipuolinen ja toimiva kannustivat jatkamaan kehittämistyötä. Prosessin aikana jo pelikerroilla saadut positiiviset palautteet myös tukivat ajatustamme ja toivettamme siitä, että kehittämistuotos on toimiva työväline ja sen kehittämiseen kannattaa panostaa.

Oman haasteensa prosessiin toi muutos opinnäytetyön pelitestauskertojen toteutuksessa, kun toisessa suunnitellussa vankilassa toteuttavat pelitestauskerrat eivät toteutuneetkaan. Tämän seurauksena pelitestauskertoihin osallistuneita oli vähemmän ja opinnäytetyön aineisto suppeampi, mitä alun perin oli suunniteltu. Muutosten myötä myös sukupuolieritys ja eri sukupuolten mahdollisesti esiin nostamat erot jäivät pääosin tuloksista puuttumaan, sillä yhtä henkilöä lukuun ottamatta kaikki pelitestauskertoihin osallistuneet olivat miehiä.

Parasta antia opinnäytetyöprosessissa olivat pelitestauskerrat vankilassa ja yksilöasiakkaiden kanssa. Pelikertojen toteutukset aloitettiin ryhmämuotoisina Riihimäen vankilassa. Opinnäytetyöhön osallistunut ryhmä ja mukana olleet vankilan työntekijät ottivat meidät hyvin vastaan ja suhtautuivat tutkimukseemme erityisen myönteisesti ja avoimesti. Ryhmä osallistui aktiivisesti ja innokkaasti ja antoi paljon hyvää ja rakentavaa palautetta ja kehitysehdotuksia. Pelin ohjaaminen sujui alusta asti melko luontevasti ja jokaisen pelikerran jälkeen varmemmin, kun lautapelin käyttö työvälineenä tuli testauskertojen myötä myös meille kerta kerralta tutummaksi ja sen myötä sujuvammaksi. Myös yksilömuotoiset pelitestauskerrat olivat innostavia ja niiden ohjaaminen tuntui jo varsin luontevalta ja pelimenetelmä omalta. Oli hienoa huomata, että peliä pidettiin toimivana, pelaajat pelasivat ja antoivat palautetta mielellään ja pelitestauserroilla mukana olleet työntekijät olivat halukkaita hyödyntämään peliä omassa työssään. Kaikilla pelitestauserroilla saatiin erittäin antoisia ja monipuolisia keskusteluja aikaseksi ja nämä keskustelut osaltaan vahvistivat näkemystä siitä, että kehitteillä olevalle pelille on tilausta.

7.2 Luotettavuus ja eettisyys

Laadullisessa tutkimuksessa sen luotettavuutta arvioidaan ja pohditaan uskottavuuden, luotettavuuden ja eettisyyden käsitteiden näkökulmista. Käsitteet nivoutuvat toisiinsa eikä niiden määrittäminen ole täysin yksiselitteistä. Tutkimuksen uskottavuudella tarkoitetaan sitä, kuinka hyvin tutkittavat, tutkimuksen lukijat ja laajempi yleisö luottavat tutkimuksen aineiston keräämisen, käsittelyn ja analysoinnin tapahtuneen huolellisesti ja asianmukaisesti sekä kuinka hyvin he hyväksyvät saadut tutkimustulokset. Tutkimuksen luotettavuuden vakuuttamiseksi tutkijan tulee perustellusti osoittaa käyttämiensä tutkimusmenetelmien ja lähestymistapojen oikeanlaisuus tutkimuskysymyksen ratkaisemiseksi ja tutkimuksen toteuttamiseksi. Tämän todentamiseksi tutkijan on kuvattava tutkimusvaiheiden tosiasiallinen eteneminen ja toteutuminen. Tutkimuksen eettisyydellä tarkoitetaan tutkimuksen eettisten periaatteiden noudattamista läpi tutkimusprosessin, jolloin tutkijan käyttämät tutkimusmenetelmät ja analyysitavat täyttävät hyvin tehdyn tutkimuksen kriteerit. Eettisesti toteutettu tutkimus myös tuottaa hyvää tutkimuksen kohteena oleville eikä siitä seuraa haittoja tutkittaville tai muille tutkimukseen osallistuneille toimijoille. (Juuti & Puusa 2020, 175.)

Opinnäytetyön eettisyyden, erityisesti tutkimukseen osallistumisen vapaaehtoisuuden, varmistamiseksi tutkimukselle pyydettiin eettisen ennakoarvioinnin lausuntoa jo suunnitelmavaiheessa. Eettisessä ennakoarvioinnissa pyritään ennakkoon arvioimaan tutkimuksen tai sen tulosten mahdolliset tutkittavalle koituvat haitat. Eri tieteenaloilla on omat eettiset käytännöt, joiden mukaan eettisyyttä arvioidaan. Ihmistieteiden ja ihmistieteitä menetelmiä käyttävän tutkimuksen eettinen ennakoarviointi tehdään Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (TENK) ohjeistuksen mukaisesti ja lausuntoa haetaan ihmistieteiden eettiseltä toimikunnalta. Eettisen ennakoarvioinnin pyytäminen kuuluu hyvään tieteelliseen käytäntöön ihmiseen kohdistuvien tutkimusten eettisen periaatteiden mukaisesti. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2023b.) Osa opinnäytetyömme osallistujista suoritti vankeusrangaistusta, minkä voitiin katsoa kyseenalaistavan osallistujien vapaaehtoisuuden tutkimukseen osallistumiseen. Tällainen tutkimusasetelma vaatii eettisen ennakoarvioinnin (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019, 16). Opinnäytetyön toteutuksen eri vaiheissa tutkittaville painotettiin osallistumisen vapaaehtoisuutta. Tutkittavat osoittivat vapaaehtoisuutensa tutkimukseen osallistumiseen allekirjoittamalla kirjalliset suostumuslomakkeet. Vapaaehtoisuuden toteutumista tukivat myös havainnot siitä, että tutkittavat tuntuivat osallistuvan pelitestauskertoihin ja pelin kehittämiseen mielellään ja viihtyvän pelitilanteissa. Yksikään tutkittava ei keskeyttänyt opinnäytetyön toteutukseen osallistumista.

Vapaaehtoisuuden toteutumisen lisäksi opinnäytetyössä kiinnitettiin erityistä huomiota osallistujien anonymiteetin varmistamiseen. Anonymisoimalla eli käsittelemällä tietoja niin, ettei yksittäinen henkilö ole tunnistettavissa, varmistetaan tutkittavien yksityisyydensuojan toteutuminen (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019, 12). Luottamuksellisuuden säilyttämiseksi tunnistamattomuus on suojattava tietojen käsittelyssä sekä tulosten julkaisussa (Eskola &

Suoranta 2005, 56-57). Anonymiteettisuoja huolehdittiin koko opinnäytetyöprosessin ajan, niin aineistoa käsitellessä kuin tuloksia raportoidessa. Koska opinnäytetyön aineisto on verrattain pieni, tunnistamattomuuteen tuli kiinnittää erityistä huomiota. Tämä aiheuttikin ajoittaista pohdintaa tuloksia auki kirjoittaessa, sillä opinnäytetyön osallistujamäärän ollessa melko vähäinen ja kehittämissympäristöjen tarkkaan rajattuja, yksittäisten henkilöiden tunnistaminen on helpompaa.

Osa eri ympäristöissä pelitestauserroille osallistuneista henkilöistä oli opinnäytetyöntekijöille entuudestaan tuttuja. Koska molemmilla opinnäytetyöntekijöillä on useamman vuoden työkokemus rikosseuraamusasiakkaiden kanssa tehtävästä työstä, osattiin tätä asetelmaa miettiä jo ennakkoon. Entuudestaan tuttujen henkilöiden kanssa pyrittiin huomioimaan se, ettei tuttuus vaikuta pelin etenemiseen tai tapaan keskustella pelin teemoista. Pelaajasta riippumatta jokainen huomioitiin yhdenvertaisesti. Pelin rakenne ja etenemistapa itsessään on hyvin selkeä, mikä edesauttaa sitä, että pelaajakokoonpanosta riippumatta peli etenee aina tietyllä tapaa. On kuitenkin huomioitava se, että entuudestaan tutun henkilön kanssa pelatessa luottamus voi olla jo valmiiksi olemassa tai rakentua helpommin kuin entuudestaan tuntemattoman kanssa, jolloin se voi vaikuttaa siihen, millaisia asioita pelaaja nostaa esiin pelatessaan. Asetelma, jossa tutkimukseen osallistuva henkilö ja tutkija/tutkijat ovat tuttuja voi saada aikaan roolien ristiriidan, jos asetelma on aikaisemmin ollut asiakas-työntekijä ja tutkimustilanteessa asema on tutkittava-tutkija. Tutkimusta toteutettaessa tutkimukseen osallistuvien ja tutkijan välillä ei saa olla esimerkiksi tietojen antamisen vapaaehtoisuuteen olennaisesti vaikuttavaa riippuvuussuhdetta, esimerkiksi hoitokontaktia (Eskola & Suoranta 2005, 55). Pelikertojen havainnointi oli lisäksi suunniteltu samanlaiseksi kaikille pelikerroille, minkä myötä havainnointit kirjattiin ylös samalla tavoin jokaisella pelikerralla riippumatta siitä, olivatko pelaajat opinnäytetyöntekijöille tuttuja vai eivät.

7.2.1 Tutkimusmenetelmien soveltuvuus

Pelitestauskertojen toteutukset vankilassa ja järjestötoimijoiden tiloissa olivat tarkoitukseen hyvin soveltuvia aineiston keruutapoja, sillä toteutukset tapahtuivat samoissa ympäristöissä ja samojen asiakasryhmien kanssa kuin mihin peli alkuperäisen idean mukaan oli suunniteltu. Aineiston keruumenetelminä kyselylomakkeet ja havainnointi toimivat hyvin yhdessä, toisiaan täydentäen. Pelkän havainnoinnin sijaan sen yhdistäminen toiseen tiedonkeruutapaan on usein antoisaa ja tuottoisaa (Tuomi & Sarajärvi 2018, 93). Kyselylomakkeilla osallistujat saivat antaa aidosti palautetta, myös sellaista, mitä eivät välttämättä halunneet ääneen sanoa tai mikä ei tullut havainnoitua ilmi. Kyselylomakkeita tehdessä tuli kiinnittää huomiota lomakkeen sisältöön, käytettyyn kieleen ja ulkoasuun. Kyselylomakkeet haluttiin pitää melko tiiviinä, jotta vastaaminen olisi mielekästä. Suomalaisista vankeusvangeista vähintään viidesosalla on vaikea-asteinen lukivaikeus ja jopa 70 prosentilla vankeusvangeista on lievempiä

lukemisen tai kirjoittamisen haasteita (Rautanen, Harald & Tyni 2023, 171). Tämä myös tuli huomioida rikosseuraamusasiakkaille suunnattuja kyselylomakkeita luodessa. Tästä syystä kyselylomakkeet myös täytätettiin opinnäytetyöntekijöiden läsnä ollessa, mikä mahdollisti tarkentavien kysymysten esittämisen lomakkeen kysymyksistä. Tästä syystä myöskään aineiston keruumenetelmänä ei käytetty pelkkää kyselylomaketta, vaan palautetta sai antaa myös suullisesti.

Pelitestauskerroilla havainnointia päästiin toteuttamaan aidoissa pelitilanteissa ja pelaamisen ohessa saadut palautteet olivat testaajien välittömästi antamia näkemyksiä ja kokemuksia pelistä sekä pelitilanteista. Saatujen palautteiden ja kehitysideoiden pohjalta peliin pystyttiin tekemään pelikokemusta parantavia muutoksia välittömästi jo ensimmäisten pelikertojen jälkeen, minkä myös pelaajat palautteissaan huomioivat. Pelitestauskertoja ei haluttu nauhoittaa, sillä nauhoittamalla ei uskottu saavan taltioitua pelitilanteiden ilmapiiriä ja tunnelmaa, sillä esimerkiksi ilmeitä ja eleitä ei saa nauhalle. Lisäksi erityisesti ryhmämuotoisessa toteutuksessa nauhoitusten analysointi olisi ollut haastavaa, koska pelaajia oli useampia paikalla, puhe oli ajoittain päällekkäistä ja muutakin taustahälyä ilmeni pelikerroilla. Yksilömuotoisissa pelitestaustilanteissa havainnointi osoittautui kuitenkin odotettua hankalammaksi. Opinnäytetyöntekijä toimi pelin ohjaajana ja oli aktiivinen osa peliä, jolloin havaintojen ylös kirjaaminen ei tapahtunut välittömästi vaan vasta pelitestauskerran lopuksi. Havainnointi yksilömuotoisessa toteutuksessa ei siis todennäköisesti ollut yhtä kattavaa ja yksityiskohtaista kuin ryhmämuotoisilla pelitestauskerroilla, jolloin molemmat opinnäytetyöntekijät olivat paikalla ja roolit jaettu pelin ohjaajaan ja havainnoitsijaan. Yksilömuotoiset pelitestauskerrat olisi voinut olla hyvä nauhoittaa, jotta olisi saatu taltioitua pelin aikana sanottuja kommentteja tarkemmin.

7.2.2 Sukupuolierityisyyden huomioiminen pelin kehittämisessä

Vankilassa peliä kehitettiin miesvangeista koostuvan ryhmän kanssa ja yhtä osallistujaa lukuun ottamatta kaikki yksilömuotoiseen toteuttamiseen osallistuneista henkilöistä olivat myös miehiä. Kehittämistyön aikana on kuitenkin huomioitu se, etteivät kaikki pelin kohderyhmään kuuluvat henkilöt ole miehiä, vaikka miehet ovatkin vankiväestössä yliedustettuina: vankipopulaatiosta n. 92 prosenttia on miehiä (Rikosseuraamuslaitos 2023, 16). Siksi pelin sisältöä rakennettaessa on pyritty huomioimaan myös muut sukupuolet ja sukupuolierityisyys.

Sukupuolierityisyyden huomioiminen on toteutettu muun muassa siten, ettei kaikkien pelin kysymyskorttien tilanteita tai tarinoita ole sukupuolitettu ja niissä on huomioitu monipuolisesti toimijoita, teemoja ja tilastoja, jotta peliä pelatessa eri sukupuolet olisi huomioitu kattavasti. Eri sukupuolilla on omat historiallisista ja sosiokulttuurisista tekijöistä muodostuvat erityispiirteensä, joiden takia sukupuolierityisyyden huomioiminen on perusteltua (Timperi & Vuorio 2025). Myös tuen tarpeeseen ja avun hakemiseen liittyvissä tilanteissa voidaan havaita

sukupuolittuneita piirteitä ja nämä erityispiirteet huomioimalla voidaan madaltaa kynnystä hakea apua sekä lisätä työn vaikuttavuutta hyvinvoinnin edistämiseksi (Peitsalo 2015).

7.3 Pelin visuaalisen ilmeen merkitys

Pelin visuaalista ilmettä suunniteltaessa pyrittiin huomioimaan se, että pelilauta olisi tarpeeksi värikäs kiinnittääkseen pelaajien huomion, mutta ei liian värikäs, jolloin sitä olisi hankalampi hahmottaa. Hahmottamisen taidoissa voi olla vaikeuksia tai häiriöitä, jolloin visuaalisen, eli näköhavaintoon liittyvän, tai spatiaalisen, eli tilan ja tilasuhteiden, tiedon tunnistaminen, käsitleminen ja muokkaaminen mielessä sekä mielikuvien luominen on haastavaa (Hahku 2025; Niilo Mäki Instituutti 2025).

Pelilautaa luodessa pyrittiin yhdistämään visuaalinen kiinnostavuus sekä hahmottamisen helppous. Värimaailmaa ja eri yhdistelmiä mietittäessä pyrittiin varmistamaan myös se, ettei värimaailma assosioituisi liikaa muihin logoihin tai tunnuksiin. Ensimmäisen pelilaudan taustaväri oli violetti, mutta palautteen pohjalta laudasta tehtiin toinen versio, joka sai positiivista palautetta sekä rikosseuraamusasiakkailta että työntekijöiltä. Toisessa versiossa musta pohjaväri koettiin selkeäksi ja sitä vasten pelilaudassa käytetyt oranssit ja valkoiset kysymysruudut erottuivat hyvin. Yksilötyössä käytettävä pelilauta sai yhdeltä osallistujalta palautetta pelilaudan ruutujen epäselvyydestä, mikä vaikeutti hahmottamista. Peliä tehdessä olisi voinut tarkemmin huomioida erilaiset hahmotustavat ja mahdolliset vaikeudet hahmottamisessa. Tähän tulee kiinnittää tarkemmin huomiota, jos pelilaudasta luodaan uusi/uusia versioita.

7.4 Tulosten hyödynnettävyys

Opinnäytetyöstä saatu palaute oli myönteistä. Pelillisyyttä koettiin toimivaksi menetelmäksi väkivaltateemojen käsittelyyn sekä pelitesteihin osallistuneiden rikosseuraamusasiakkaiden että työntekijöiden antamissa palautteissa. Pelitestauseroille osallistuneet antoivat kattavasti palautetta siitä, mikä pelissä ja pelikokemuksessa oli hyvää ja toimivaa sekä siitä, miten peliä voisi kehittää vielä paremmaksi. Palautetta kerättiin sekä ryhmä- että yksilömuotoisista toteutuksista ja tulosten perusteella peli sopii menetelmäksi sekä ryhmä- että yksilömuotoiseen työskentelyyn. Saatuja tuloksia voidaan hyödyntää sekä ryhmä- että yksilömuotoisessa asiakas- ja kuntoutustyössä ja niissä käytettävien menetelmien kehittämisessä. Opinnäytetyön kehittämistuotoksena syntynyt lautapeli on hyödynnettävissä väkivaltailmiöiden parissa työskentelevien tahojen toiminnassa monissa eri organisaatioissa kehittämissympäristöinä toimineiden vankiloiden ja kolmannen sektorin toimijoiden lisäksi. Opinnäytetyön tulosten perusteella kehittämistuotos soveltuu myös esimerkiksi nuorten ja nuorten aikuisten kanssa tehtävään asiakastyöhön ja ennaltaehkäisevän työn sekä päihdetyön menetelmäksi.

Kalliolan Settlementti ry:n ja Rikoksettoman elämän tukisäätiön toiminnassa opinnäytetyöstä saatuja tuloksia on mahdollista hyödyntää jatkossa asiakastyössä. Järjestötoimijoina molemmat organisaatiot ovat kehittämismyönteisiä ja uusien innovaatioiden kehittäminen ja käyttöönotto asiakastyön tueksi on mahdollista joustavasti. Molempien järjestöjen asiakaskunta muodostuu taustoiltaan samanlaisista henkilöistä, kuin opinnäytetyön testaamiseen osallistuneet henkilöt, joten opinnäytetyön tuotoksen hyödyntäminen heidän kanssaan tehtävässä työssä on perusteltua. Sekä Kalliolassa että RETSillä asiakastyötä ja väkivaltatyötä on tehty jo pitkään ja yhteistyö Rikosseuraamuslaitoksen kanssa on vakiintunutta. Järjestöjen eri hankkeissa ja muissa toiminnoissa opinnäytetyön tuotosta voidaan käyttää jatkossakin asiakastyön menetelmänä ryhmä- ja yksilömuotoisessa työskentelyssä sekä mahdollisuuksien mukaan jatkokehittää esimerkiksi järjestöjen kehittämishankkeiden tai asiakkaiden kanssa tehtävän yhteiskehittämisen kautta. Pelillisuus tukee yhteiskehittämisen prosessia monella tapaa, kuten luomalla tasavertaista asiantuntijuutta ja vuorovaikutusta, vahvistamalla luottamusta ja hyvää ilmapiiriä sekä lisäämällä luovuutta (Hytti & Kähkönen 2019, 22).

Kehittämistuotoksena syntynyt lautapeli on tarkoitettu järjestötoimijoiden lisäksi myös Rikosseuraamuslaitoksen työntekijöiden käyttöön osaksi vankiloissa tehtävää asiakastyötä. Vankiloissa peliä on mahdollista hyödyntää osana osastojen ryhmämuotoista toimintaa ja yksilötyössä sitä voi käyttää esimerkiksi puheeksi oton välineenä. Pelin testausympäristöinä opinnäytetyötä tehdessä toimivat vankila ja kolmannen sektorin toimijat, mutta vankiloiden lisäksi sen käyttäminen on mahdollista myös muissa Rikosseuraamuslaitoksen yksiköissä, kuten yhdyskuntaseuraamustoimistoissa, tehtävän asiakastyön tukena, sillä asiakaskunta kuuluu samaan kohderyhmään kuin pelin testaukseen osallistuneet henkilöt.

Opinnäytetyön kehittämistuotos on herättänyt kiinnostusta rikosseuraamusalalla ja väkivaltatyötä tekevissä toimijoissa ja sitä esitellään kevään ja kesän 2025 aikana kaksilla alan messuilla. Opinnäytetyön kehittämistuotos on esillä Rikoksettoman elämän tukisäätiön järjestämällä Lyödystä lyöjäksi - väkivallan kahdet kasvot väkivaltateemaisilla messuilla Rikosseuraamusalan koulutuskeskuksessa (RETS 2025d). Lisäksi kehittämistuotosta esitellään Vankimessut 2025 -tapahtumassa Kalliolan Settlementtitalossa. Vankimessut 2025 -tapahtuman järjestäjinä toimivat Laurea-ammattikorkeakoulu, Stop Huumeille ry, Rikoksettoman elämän tukisäätiö, Kalliolan Settlementti ry, Irti huumeista ry, Valo-Valmennusyhdistys ja Silta-valmennusyhdistys (Laurea 2025).

7.5 Jatkokehitysideat

Opinnäytetyön jatkokehitysideat painottuvat kehittämistuotoksena syntyneen lautapelin kehittämiseen. Jo opinnäytetyön tuloksissa tuli esiin, että pelistä voisi kehittää mobiiliversion. Mobiiliversio olisi laajemmin saavutettavissa ja hyödynnettävissä väkivaltatyön toimijoille ja muille organisaatioille, jotka peliä haluaisivat työssään hyödyntää. Tällä hetkellä

ryhmämuotoisen toteutuksen pelilautaa on olemassa vain yksi kappale ja yksilötyöhön käytettäviä pelilautoja on kaksi. Jatkokehittämisehdotuksena pelistä voisi tehdä mobiilisovelluksen tai kehittää alustan, josta pelimateriaalit olisivat sähköisesti saatavilla tai ladattavissa. Lisäksi pelin visuaalisen ilmeen kehittäminen on aiheellista. Resurssien puitteissa lautapelistä voisi tuottaa useamman kappaleen, jotta se olisi paremmin hyödynnettävissä väkivaltatyötä tekevien toimijoiden asiakastyössä. Visuaalisen ilmeen ja pelituotannon kehittämistä voisi jatkossa tehdä esimerkiksi oppilaitosyhteistyönä alan opiskelijoiden kanssa tai nuorten työpaja-toimintaa hyödyntäen.

Toinen opinnäytetyön tuloksissa esiin noussut jatkokehittämisen aihe liittyy pelin soveltuvuuteen eri kohderyhmille. Eryteisesti ryhmämuotoisten pelitestauskertojen palautteissa korostettiin, että testaaajien mielestä peli soveltuisi hyvin nuorille ja nuorille aikuisille ennaltaehkäisevän työn menetelmäksi. Eryteisesti alle 15-vuotiaiden, mutta myös muiden alaikäisten nuorten, väkivaltarikosten määrä on ollut huomattavassa kasvussa vuodesta 2015 lähtien ja vuodesta 2021 lähtien myös täysi-ikäisten nuorten väkivaltarikosepäilyjen määrässä on ollut hienoista kasvua (Keskusrikospoliisi 2024, 4-5). Pelin kysymyspatteristoa tulisi kuitenkin tarkastella ja muokata kohderyhmän mukaisesti. Yksi yksilömuotoiseen toteutukseen osallistunut pelitestaaja puolestaan toi palautteessa esille, että pelistä voisi kehittää työvälineen, joka soveltuu myös tunteiden ja päihdeteeman käsittelyyn. Pelillisyyttä menetelmänä voisikin laajentaa rikosseuraamus- ja sosiaalialalla käytettäväksi työmenetelmäksi muidenkin eri teemojen käsittelyyn luomalla uusia lauta- tai mobiilipelejä eri aiheiden ympärille, sillä opinnäytetyön pelitestauskerroille osallistuneet henkilöt kokivat pelillisyyden toimivaksi menetelmäksi asioiden käsittelyyn ja puheeksi ottoon.

Yksinkertaisimmillaan peliä voisi hyödyntää eri teemojen käsittelyyn käyttämällä samaa pelilautaa, mutta tekemällä uusia ja vaihtamalla käytössä olevia kysymyskorttipakkoja. Pelin kohderyhmää voisi hyödyntää kysymyskorttien sisältöjen kehittämisessä, sillä testaukseen osallistuneet antoivat niihin jo pelitestauskerroilla hyviä kehittämisideoita ja käyttäjälähtöisen kehittämisen kautta pelin soveltuvuutta eri teemojen käsittelemiseen kohderyhmien kautta voitaisiin parantaa. Käyttäjälähtöinen kehittäminen perustuu siihen, että kehittäjinä toimivat tai kehittämiseen osallistuvat ne henkilöt, joita kyseinen kehittämistoiminta koskee ja joiden elämään kyseinen toiminta vaikuttaa. Menestyksekkään kehittämistoiminnan toteutumiseksi on palvelujen käyttäjien osallistuminen kehittämiseen ensiarvoista. (Toikko & Rantanen 2009, 95-96.) Pelitestauskerroille osallistuneilta henkilöiltä saatujen pelin teemaan sopivien kehittämisideoiden lisäksi esimerkiksi nuoria voitaisiin osallistaa käyttäjälähtöisesti kehittämään kysymyspatteristoa nuorille kohdennettuun versioon ja päihdekuntoutujia puolestaan päihdeteemojen käsittelyyn painottuvan version tekemiseen. Käyttäjälähtöisesti kehittämällä voidaan varmistaa pelin soveltuvan sisällöltään aidosti kohderyhmälle ja palvelevan konkreettisesti työntekijöiden tarpeita työvälineenä. Opinnäytetyön toteutukseen osallistuneilta henkilöiltä saatujen palautteiden ja käytännössä toimiviksi havaittujen kehittämisideoiden

perusteella voidaan todeta, että jatkossakin käyttäjälähtöinen kehittäminen on pelin kehittämismuotona toimivaa ja perusteltua.

Lähteet

- Aggredi 2023. Aggredi-menetelmä. Viitattu 4.4.2025. <https://aggredi.fi/aggredi-menetelma/>
- Al-Marshedi, A., Wanick, V., Wills, G. & Rancchod, A. 2016. Gamification and Behaviour. Teoksessa Stieglitz, S., Lattemann, C., Robra-Bissantz, S., Zarnekow, R. & Brockmann, T. (toim.) Gamification. Using Game Elements in Serious Contexts. E-kirja. Springer International Publishing AG, 19-29.
- Berg, M.T. 2012. The overlap of violent offending and violent victimization: Assessing the evidence and explanations. Teoksessa DeLisi, M. & Conis, P.J. (toim.) Violent offenders. Theory, research, policy and practice. 2. painos. Jones & Bartlett, 17-38.
- Eskola, J. & Suoranta, J. 2005. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. 7. painos. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino.
- Griesemer, J. 2011. Definition: Game mechanics. Viitattu 14.3.2025. <https://rewarding-play.com/2011/01/24/definition-game-mechanics/>
- Hahku 2025. Hahmotusvaikeuksien tietopalvelu. Oppitunti hahmotushäiriöistä. Viitattu 23.4.2025. <https://www.hahku.fi/oppitunti-hahmotushairioista/>
- Hamari, J. 2015. Gamification: Motivations & effects. Aalto University publication series: Doctoral dissertations 11/2015. Viitattu 4.4.2025. <https://aaltodoc.aalto.fi/server/api/core/bitstreams/e2bc4939-4e34-4b98-bbce-a69e17271c77/content>
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. 15. uudistettu painos. Helsinki: Tammi.
- Hytti, T. 2019. PRO SOS -hanke. "Painavaa kepeyttä asiakastyöhön" - Miksi leikillisyyttä ja pelillisyyttä kannattaa hyödyntää sosiaalisessa kuntoutuksessa ja sosiaalityössä? Viitattu 4.4.2025. https://thl.fi/documents/155392151/190140735/Painavaa+kepeytt%C3%A4+asiakasty%C3%B6h%C3%B6n+-katsaus+tutkimukseen+ja+palautteeseen+leikillisyydest%C3%A4+ja+pelillisyydest%C3%A4_saavutettavuusmuokkaukset.pdf/d2cb9c87-f0dc-4970-bafc-d897c429593e/Painavaa+kepeytt%C3%A4+asiakasty%C3%B6h%C3%B6n+-katsaus+tutkimukseen+ja+palautteeseen+leikillisyydest%C3%A4+ja+pelillisyydest%C3%A4_saavutettavuusmuokkaukset.pdf?t=1570085304674
- Hytti, T. & Kähkönen, P. 2019. Pelillisuus ja leikillisuus aikuissosiaalityössä. Socca - pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus. Viitattu 4.4.2025. <http://www.prosos.fi/wp-content/uploads/2021/01/Pelillisuus-ja-leikillisuus-aikuissosiaalityossa-opas.pdf>
- Juuti, P. & Puusa, A. 2020. Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Gaudeamus.
- Kalliola 2025a. Kalliolan Setlementti ry. Tarinamme. Historia. Viitattu 6.4.2025. <https://kalliola.fi/tarinamme/historia/>
- Kalliola 2025b. Kalliolan Setlementti ry. Palvelut. Rikostaustaisten kuntoutus. Viitattu 6.4.2025. <https://kalliola.fi/palvelut/rikostaustaisten-kuntoutus/>
- Kalliola 2025c. Kalliolan Setlementti ry. Palvelut. Rikostaustaisten kuntoutus. Vahvasti tukien. Viitattu 6.4.2025. <https://kalliola.fi/palvelut/rikostaustaisten-kuntoutus/vahvasti-tukien-kuntoutus/>
- Kalliola 2025d. Kalliolan Setlementti ry. Palvelut. Rikostaustaisten kuntoutus. Kajari-kuntoutus. Viitattu 6.4.2025. <https://kalliola.fi/palvelut/rikostaustaisten-kuntoutus/kajari-kuntoutus/>

Kalliola 2025e. Kalliolan Settlementti ry. Palvelut. Rikostaustaisten kuntoutus. Karikka-hanke. Viitattu 11.5.2024. <https://kalliola.fi/palvelut/rikostaustaisten-kuntoutus/karikka-hanke/>

Keskusrikospoliisi 2024. Nuorten ryöstöririkosten piirteet - Poliisin tietoon tullut ryöstöririkollisuus vuosina 2015-2023. Viitattu 1.5.2025. https://poliisi.fi/documents/25235045/59586767/raportti_nuorten_ry%C3%B6st%C3%B6rikollisuus_julkinen.pdf?page=4&zoom=100,80,657

Kinnunen, J., Tuomela, M. & Mäyrä, F. 2022. Pelaajabarometri 2022. Kohti uutta normaalia. Tampereen yliopisto: TRIM Research Reports 31. Viitattu 4.4.2025. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/144376/978-952-03-2732-3.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Koskimaa, R. & Välisalo, T. 2022. Kulttuurin leikillistyminen ja pelillistyminen. Teoksessa Friman, J., Arjoranta, J., Kinnunen, K., Heljakka, & J. Stenros (toim.). Pelit kulttuurina. Vastapaino, 243-264. Viitattu 26.11.2024. <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/80855>

Kriminaalihuollon tukisäätiö 2016. Näin pelataan Asumisen Monopolia. Kriminaalihuollon tukisäätiön YouTube-kanava. Viitattu 28.4.2025. <https://www.youtube.com/watch?v=ZOW-RwbHpXZo>

Kumar, J. & Herger, M. 2013. Gamification at Work: Designing Engaging Business Software. Interaction Design Foundation.

Laurea 2025. Ajankohtaista. Tapahtumat. Vankimessut 2025. Viitattu 8.4.2025. <https://www.laurea.fi/ajankohtaista/tapahtumat/vankimessut-2025/>

Linner Matikka, J. & Hipp, T. 2023. Traumainformoitu työote. Keuruu: Otavan Kirjapaino.

Lipasti, L., Attila, H. & Haapakangas, K. 2023. Parisuhteen ulkopuolella koettu väkivalta. Teoksessa Attila, H., Keski-Petäjä, M., Pietiläinen, M., Lipasti, L., Saari, J. & Haapakangas, K. Sukupuolistunut väkivalta ja lähisuhdeväkivalta Suomessa 2021. Tilastokeskus, 44-55. Viitattu 27.4.2025. https://stat.fi/media/uploads/sukupuolistunut_vakivalta_teemasivu/sukupuolistunut_v%C3%A4kivalta_ja_l%C3%A4hisuhdev%C3%A4kivalta_suomessa_2021_-_loppuraportti.pdf

Lipponen, K. 2020. Resilienssi arjessa. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

Loikkanen, V. 2016. Pelillisuus opetuksessa ja oppimisessa - Mitä pelillisuus on ja ei ole ja mitä pelillistäminen voisi tarkoittaa? Viitattu 7.5.2024. <https://www.slideshare.net/virpiloi/pelillisuus-opetuksessa-ja-oppimisessa>

Manninen, M. 2024. Uusi hanke hyödyntää virtuaalitodellisuutta väkivaltaisten nuorten kuntoutuksessa. Haaste 1/2024. Viitattu 12.5.2024. <https://rikosentorjunta.fi/-/haaste-1-24-virtuaalitodellisuus-vakivaltaisten-nuorten-kuntoutuksessa>

Maria Akatemia 2025. Toiminta. Ehkäisevä väkivaltatyö. Viitattu 4.4.2025. <https://www.mariaakatemia.fi/toiminta/ehkaiseva-vakivaltatyo/>

Metsämuuronen, J. 2006. Laadullisen tutkimuksen käsikirja. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino.

MIELI Suomen mielenterveys ry 2025. Vahvista mielenterveyttä. Mitä mielenterveys on. Resilienssi auttaa selviytymään. Viitattu 4.4.2025. <https://mieli.fi/vahvista-mielenterveyt-tasi/mita-mielenterveys-on/resilienssi-auttaa-selviytymaan/>

Miessakit 2025a. Toimintamuodot. Lyömätön linja. Viitattu 13.5.2024. <https://www.miessakit.fi/toimintamuodot/lyomaton-linja/>

Miessakit 2025b. Toimintamuodot. Väkivaltaa kokeneet miehet. Viitattu 4.4.2025. <https://www.miessakit.fi/toimintamuodot/vakivaltaa-kokeneet-miehet/>

Niilo Mäki Instituutti 2025. Tietoa oppimisesta ja oppimisvaikeuksista. Hahmottaminen. Viitattu 23.4.2025. <https://www.nmi.fi/niilo-maki-instituutti/tietoa-oppimisesta-ja-oppimisvaikeuksista/hahmottaminen/>

OMA-käsikirja. 2023. Käsikirja Omaehtoisen muutoksen ohjelma (OMA) -koulutuksen suorittaneille henkilöille. Julkaisija: Kriminaalihuollon tukisäätiö, OMA-hanke.

Peitsalo, P. 2015. Miessakit. Juhlavuoden artikkelisarja. Mieserityisyys. Viitattu 4.4.2025. <https://www.miessakit.fi/2015/02/11/mieserityisyys/>

Poijula, S. 2018. Resilienssi. Muutosten kohtaamisen taito. Helsinki: Kirjapaja.

Rantanen, T. & Toikko, T. 2009. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta. Näkökulmia kehittämissprosessiin, osallistamiseen ja tiedontuotantoon. 3.painos. E-kirja. Tampere: Juvenes Print.

Rautanen, M., Harald, K. & Tyni, S. 2023. Vankien terveys ja hyvinvointi 2023. Wattu IV -vankeiväestötutkimus. Terveiden ja hyvinvoinninlaitos. Viitattu 13.3.2025. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/147958/URN_ISBN_978-952-408-148-1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

RETS 2025a. Rikoksettomien elämän tukisäätiö. Säätiö. Viitattu 6.4.2025. <https://rets.fi/saatio/tutustu-saatioon/>

RETS 2025b. Rikoksettomien elämän tukisäätiö. Säätiö. Päättyneet hankkeet. Viitattu 6.4.2025. <https://rets.fi/saatio/paattyneet-hankkeet/>

RETS 2025c. Rikoksettomien elämän tukisäätiö. Säätiö. Kehittämishankkeet. OMA 2.0 -hanke. Viitattu 6.4.2025. <https://rets.fi/kehittamishankkeet/oma-hanke/>

RETS 2025d. Rikoksettomien elämän tukisäätiö. Tapahtumat. Lyödystä lyöjäksi - väkivallan kahdet kasvot. Viitattu 8.4.2025. <https://rets.fi/tapahtuma/lyodysta-lyojaksi-vakivallan-kahdet-kasvot/>

Rikoksentorjunta 2025a. Rikosten ehkäisy. Väkivalta. Viitattu 4.4.2025. <https://rikoksentorjunta.fi/vakivalta>

Rikoksentorjunta 2025b. Rikosten ehkäisy. Väkivalta. Naisiin ja miehiin kohdistuva väkivalta. Viitattu 4.4.2025. <https://rikoksentorjunta.fi/naisiin-ja-miehiin-kohdistuva-vakivalta>

Rikosseuraamuslaitos 2022a. Hämeen ja Pirkanmaan rikosseuraamuskeskuksen Riihimäen vankilan tulo-opas. Viitattu 6.4.2025. https://www.rikosseuraamus.fi/material/collections/20221026171832/HnSOK7pot/Riihimaen_vankilan_tulo-opas_17.10.2022.pdf

Rikosseuraamuslaitos 2022b. Tehtävämme. Kuntoutus. Ohjelmatyö. Viitattu 6.4.2025. <https://www.rikosseuraamus.fi/fi/index/seuraamukset/kuntoutus/ohjelmatyo.html#>

Rikosseuraamuslaitos 2022c. Tehtävämme. Kuntoutus. Ohjelmatyö. Yleisohjelmat. Viitattu 6.4.2025. <https://www.rikosseuraamus.fi/fi/index/seuraamukset/kuntoutus/ohjelmatyo/yleisohjelmat.html>

Rikosseuraamuslaitos 2022d. Tehtävämme. Kuntoutus. Uusintarikollisuuteen vaikuttaminen. Viitattu 6.4.2025. <https://www.rikosseuraamus.fi/fi/index/seuraamukset/kuntoutus/uusintarikollisuuteenvaikuttaminen.html>

Rikosseuraamuslaitos 2023. Rikosseuraamuslaitoksen tilastoja 2023. Viitattu 8.4.2025. https://rikosseuraamus.fi/material/sites/rise_ja_rskk_yhteiset/dokumentit/ggn6jsfk2/RISE_Tilastollinen_vuosikirja_2023.pdf

Rikosseuraamuslaitos 2025. Toimipaikat. Vankilat. Riihimäen vankila. Viitattu 6.4.2025. <https://www.rikosseuraamus.fi/fi/index/toimipaikatjajhteystiedot/vankilat/riihimaenvankila.html>

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Havainnointi. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 6.4.2025. https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_4.html

Sutela, M., Rikander, H. & Immonen, S. 2022. Naisten tekemä väkivaltarikollisuus lisääntynyt. Haaste 2/2022. Viitattu 6.4.2025. <https://rikosentorjunta.fi/-/haaste-2-22-naisten-tekemavakivaltarikollisuus-lisaantynyt>

Tammi-Moilanen, K. 2020. Naisvankiselvitys. Selvitys naisvankien olosuhteista, toiminnoista ja turvallisuudesta. Rikosseuraamuslaitoksen monisteita 4/2020. Viitattu 6.4.2025. https://www.rikosseuraamus.fi/material/collections/20201019102643/7LDL7zoyH/Naisvankiselvitys_-_Selvitys_naisvankien_olosuhteista,_toiminnoista_web.pdf

Tartaro, C. 2021. Research Methods for Criminal Justice and Criminology. A Text and Reader. New York: Routledge.

THL 2023a. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Osallisuuden edistäminen. Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä. Viitattu 6.4.2025. <https://thl.fi/aiheet/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johdaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/uudista-asiakastyota-luovasti-ja-leikkisasti/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa>

THL 2023b. Terveyden ja hyvinvoinninlaitos. Ajankohtaista. Vangeilla on Suomessa useita samanaikaisia sosiaalisia ja terveydellisiä ongelmia, kuten päihdehäiriöitä, infektioitauteja ja yksinäisyyttä. Viitattu 6.4.2025. <https://thl.fi/-/vangeilla-on-suomessa-useita-samanaikaisia-sosiaalisia-ja-terveydellisia-ongelmia-kuten-paihdehairioita-infektioitauteja-ja-yksinaisyytta>

THL 2023c. Terveyden ja hyvinvoinninlaitos. Aiheet. Väkivalta. Väkivaltaan puuttuminen. Väkivallan puheeksi ottaminen. Viitattu 1.5.2025. <https://thl.fi/aiheet/vakivalta/vakivaltaan-puuttuminen/vakivallan-puheeksi-ottaminen/>

Timperi, T. & Vuorio, A. 2025. Naistenkartano. Sukupuolierityiset palvelut vahvistavat hyvinvointia ja kumppanuutta. Viitattu 6.4.2025. <https://www.naistenkartano.com/sukupuolierityiset-palvelut-vahvistavat-hyvinvointia-ja-kumppanuutta/>

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Uudistettu laitos. Helsinki: Tammi.

Tuominen, T. 2018. Neurocognitive deficits, academic difficulties and substance dependence among Finnish offenders: Connections to recidivism and implications for rehabilitation. Turun Yliopiston julkaisuja. Annales Universitatis Turkuensis. Turku: Painosalama. Viitattu 6.4.2025. <https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/144773/AnnalesB453Tuominen.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2023a. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 2/2023. Helsinki. Viitattu 6.4.2025. https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje_2023.pdf

Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2023b. Eettinen ennakoarviointi. Viitattu 23.4.2025. <https://tenk.fi/fi/eettinen-ennakoarviointi>

Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019. Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje 2019. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 3/2019. 2. painos. Helsinki.

Viitattu 6.4.2025. https://tenk.fi/sites/default/files/2021-01/lhmistieteiden_eettisen_ennakoarvioinnin_ohje_2020.pdf

Valli, R. 2018. Aineistonkeruu kyselylomakkeella. Teoksessa Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. 5. painos. E-kirja. Jyväskylä: PS-kustannus.

Vilka, H. 2021. Näin onnistut opinnäytetyössä. E-kirja. Jyväskylä: PS-kustannus.

WHO 2025. World Health Organization. The Violence Prevention Alliance. Viitattu 6.4.2025. <https://www.who.int/groups/violence-prevention-alliance/approach>

Yliruokanen, K. 2017. Pelit - aikuissosiaalityön käyttämätön mahdollisuus. Talentia-lehti. Viitattu 6.4.2025. <https://www.talentia.fi/talentia-lehti/pelit-aikuissosiaalityon-kayttamaton-mahdollisuus/>

Kuvat

Kuva 1: Aineiston keruun prosessi.....	27
Kuva 2: Ryhmämuotoisen toteutuksen pelilauta.	53
Kuva 3: Yksilömuotoisen toteutuksen pelilauta.	54
Kuva 4: Tilannekortti.....	55
Kuva 5: Tarinakortti.	55
Kuva 6: Mikä/Mitä on -sanaselityskortti.	55
Kuva 7: Oikein vai Väärin -väittämäkortti.....	56
Kuva 8: ABC-kysymyskortti.	56

Taulukot

Taulukko 1: Aineiston analyysi loppupalautteen kysymyksestä 3. Huomasitko itsessäsi tai ajatuksissasi jotain muutoksia pelaamisen aikana tai sen jälkeen? Saitko uutta tietoa tai uusia oivalluksia?	31
Taulukko 2: Pikapalautekyselyiden vastausten keskiarvot ryhmämuotoisessa toteutuksessa.	34
Taulukko 3: Pikapalautekyselyiden vastausten keskiarvot yksilömuotoisessa toteutuksessa.	39

Liitteet

Liite 1: Pelin säännöt ryhmämuotoinen	72
Liite 2: Pelin säännöt yksilömuotoinen	75
Liite 3: Liite pelin ohjaajalle	78
Liite 4: Lyhyt palautelomakekysely	81
Liite 5: Loppupalautelomake rikosseuraamusasiakkaat	82
Liite 6: Loppupalautelomake työntekijät	83
Liite 7: Havainnointisuunnitelma	84
Liite 8: Tutkimuslupa Rikosseuraamuslaitos	86
Liite 9: Tutkimuslupa Kalliolan Settlementti ry	89
Liite 10: Tutkimuslupa Rikoksettoman elämän tukisäätiö	93
Liite 11: Tutkimuslupa Länsi-Uudenmaan hyvinvointialue	96
Liite 12: Esite pelaajille Riihimäen vankila	97
Liite 13: Esite pelaajille yksilömuotoinen	98
Liite 14: Tiedote tutkimuksesta ryhmämuotoiseen toteutukseen osallistuvalla	99
Liite 15: Tiedote tutkimuksesta yksilömuotoiseen toteutukseen osallistuvalla	101
Liite 16: Tiedote tutkimuksesta työntekijälle	103
Liite 17: Suostumuslomake rikosseuraamusasiakkaalle	105
Liite 18: Suostumuslomake työntekijälle	106
Liite 19: Aineistohallintasuunnitelma	107
Liite 20: Tietosuojaseloste	111

Liite 1: Pelin säännöt ryhmämuotoinen

Nyrkki vai nokkeluus – pelin ohjeet ja säännöt ryhmämuotoiseen toteutukseen

Tervetuloa pelaamaan Nyrkki vai nokkeluus- peliä! Pelin ohjaajanne johdattaa teidät erilaisiin tilanteisiin, joissa testataan tietämystänne ja nokkeluuttanne erilaisten kysymysten, tilanteiden ja tarinoiden kautta. Vastaamalla kysymyksiin ja yhdessä keskustelemalla etenette pelilaudalla keräten nokkeluuspisteitä. Pelin lopuksi eniten nokkeluuspisteitä kerännyt julistetaan pelin voittajaksi.

Lyhyt kuvaus pelistä

Pelissä käsitellään erilaisia väkivaltaan liittyviä teemoja/asioita. Pelin tarkoitus on toimia työvälineenä väkivaltateemojen puheeksi otossa ja käsittelyssä. Peli on jaettu korttipakkojen sisältöjen mukaan neljään osioon, joista jokaisessa käsitellään väkivaltaa hieman eri näkökulmasta. Osioissa käsitellään väkivaltaa yleisellä tasolla, yhteiskunnallisesta ja kulttuurisesta näkökulmasta sekä väkivallan taustalla vaikuttavia tekijöitä. Lisäksi osioissa pelaajat pääsevät pohtimaan väkivaltakäyttäytymiseen vaikuttavia ja siltä suojaavia tekijöitä sekä nostetaan esille väkivaltatyön parissa työskenteleviä toimijoita. Pelin henki on keskusteleva ja pelaajia osallistava.

Suositus peliin osallistujien määrästä on 4–8 henkilöä. Pelissä tulee olla myös vähintään yksi pelin ohjaaja. Pelin ohjaaja lukee kysymyskortit ja vastaa viimekädessä vastausten pisteytyksestä. Yhden pelikerran kesto on arviolta noin 1–1,5 h, jolloin suositeltavaa on pelata läpi yhtä pelin neljästä osiosta. Yhteensä pelikertoja tulee siis neljä.

Pelin sisältö

- 1 pelilauta
- 8 hahmovaihtoehtoa
- erilaisia kysymyskortteja
- 2 noppaa
- pussillinen nokkeluuspisteitä
- 8 hahmopussia
- säännöt
- lisäliite pelin ohjaajalle

Korttityypit

- Pikakysymykset
 - o Mitä/mikä on: kuvaile tai selitä kortissa oleva sana/asia.
 - o ABC: valitse oikea a, b tai c vaihtoehto.
 - o Oikein/väärin: lyhyitä väittämiä/kysymyksiä, jotka ovat joko oikein tai väärin.
- Tilannekortti: kortissa kuvaillaan jokin kuvitteellinen tilanne. Pelaaja saa kertoa, miten hänen mielestään tilanteessa voisi **toimia tai miten ratkaista** tilanne.
- Tarinakortti: kortissa kuvaillaan jokin kuvitteellinen tilanne. Pelaaja kertoo/kuvaillee, millaisten asioiden (esim. arvot, periaatteet, tunteet, ajatukset) kokee **vaikut-tavan** henkilön/henkilöiden toimintaan kuvatussa tilanteessa.

Pikakysymyksistä (Mikä/mitä on, ABC, oikein/väärin) pelaaja voi saada yhden nokkeluuspisteen oikeasta/hyväksytystä vastauksesta. Tilanne- ja tarinakorttien vastauksista nokkeluuspisteitä voi saada 0–3. Lisäksi muiden Tilanne- ja tarinakorttien vastausten täydentämisestä vastausvuoron päätteeksi voi ansaita yhden ylimääräisen nokkeluuspisteen. Tällöin vastausvuorossa ollut pelaaja voi saada vain kaksi pistettä, koska vastaukseen on jäänyt täydennettävää. Pelaajaryhmä saa ehdottaa sopivaksi koettua pisteytystä, mutta viimekädessä pelin ohjaaja päättää ja jakaa pisteet.

Pelivalmistelut

1. Asettakaa pelaamaan ympäristöön, jossa osallistujien on mahdollista käydä keskustelua luottamuksellisesti ja jossa osallistujat pystyvät keskittymään pelaamiseen.
2. Asettakaa pelilauta keskelle pelaajia.
3. Kukin pelaaja valitsee pelihahmon itselleen ja asettaa sen lähtöruutuun.
4. Sekoittakaa kunkin kysymyskategorian korttipakat ja asettakaa ne kategorioittain pelilaudan sivuun kysymyspuoli alaspäin.
5. Heittäkää noppaa aloitusvuorosta. Suurimman silmäluvun saanut pelaaja aloittaa.
6. Peli voi alkaa!

Säännöt ja pelin kulku

Pelissä edetään pelilaudan ruutuja pitkin, eteneminen tapahtuu kahta noppaa heittämällä. Oman vuoronsa aluksi pelaaja heittää noppia ja etenee pelilaudan peliruuduissa noppien näyttämän silmäluvun verran. Peliruudut muodostuvat erilaisista korttikategorioista ja tyhjästä ruuduista. Se, mihin ruutuun pelihahmo pelilaudalla päätyy, osoittaa sen, minkä kategorian korttiin pelissä vastataan. Vastauksista saa kerättyä hahmolleen nokkeluuspisteitä. Vuoro vaihtuu, kun hahmo on vastannut peliruudun kategorian kysymyskorttiin tai mikäli hahmo päätyy tyhjään ruutuun.

Kysymyskortteja on kahta erilaista: Pikakysymyksiä ja Tilanne-/tarinakortteja. Pikakysymyksissä pelaaja vastaa kysymyksiin, joissa on valmiiksi eri vastausvaihtoehtoja tai väittämiä tai selittää jonkin kortissa lukevan sanan/asian. Pikakysymyksiä ovat Mitä/mikä on-, ABC- ja Oikein vai väärin- kortit. Pikakysymyksissä pisteen saa oikeasta/hyväksytystä vastauksesta. Tilanne- ja tarinakortteissa on kuvailtu jokin kuvitteellinen tilanne tai tarina ja

kortista riippuen pelaaja pääsee kuvailemaan omaa tai hahmonsa toimintaa tai toiminnan taustalla vaikuttavia tekijöitä. Tilanne- ja tarinakorttien pisteytyksen päättää pelin ohjaaja ryhmän kanssa käydyn keskustelun pohjalta. Pisteitä tilanne- ja tarinakorteista on mahdollista saada 0–3.

Pelilaudalla korttikategorioille on omat symbolinsa; Pikakysymyksiä symboli pelilaudalla on valkoinen suorakulmio, Tilanne- ja tarinakorttien symboli on iso oranssi ympyrä. Lisäksi pelilaudalla olevia tyhjiä ruutuja kuvastavat tyhjät, mustat pienet ympyrät.

Pelin loppu

Suosittelun mukaan pelatessa jokaisen pelikerran päätteeksi pelaajat laittavat hahmonsa ja nokkeluuspisteensä hahmopussiin seuraavaa pelikertaa varten. Peliä on tarkoitus pelata yksi pelilaudan osio kerrallaan, jolloin pelikertoja tulee yhteensä neljä. Viimeisellä pelikerralla pelaajat voivat pyrkiä takaisin lähtöruutuun saatuaan vähintään 30 nokkeluuspistettä. Ensimmäisenä lähtöruutuun saapunut saa viisi nokkeluuspistettä, toisena saapunut neljä, kolmantena saapunut kolme jne. Viimeisen pelikerran päätteeksi jokainen laskee hahmolleen keräämänsä nokkeluuspisteet ja voittaja on se, joka on kerännyt eniten nokkeluuspisteitä. Pelin loputtua on hyvä varata hetki aikaa keskustelulle, jos jokin pelissä noussut aihe jäi mietityttämään.

Hyvä huomioida pelatessa

Pelin teema, kysymykset ja niistä syntyvä keskustelu voivat herättää eriäviä näkemyksiä. Pelatessa jokaisen tulee huomioida muut peliin osallistujat ja antaa tilaa kaikkien näkemyksille. Mahdollisista näkemyseroista huolimatta keskustelu tulee pitää asiallisena ja muita kunnioittavana. Jos pelin sääntöjä ei noudateta, pelin ohjaaja/ohjaajat voivat tarvittaessa keskeyttää pelaamisen. Pelin aikana voidaan tarvittaessa pitää taukoja tai mikäli joku aihe herättää laajemmin keskustelua, voidaan sen äärelle pysähtyä ajan kanssa. Jokaisella osallistujalla on myös oikeus keskeyttää pelaaminen niin halutessaan.

Liite 2: Pelin säännöt yksilömuotoinen

Nyrkki vai nokkeluus – pelin ohjeet ja säännöt yksilömuotoiseen toteutukseen

Tervetuloa pelaamaan Nyrkki vai nokkeluus- peliä! Pelin ohjaaja johdattaa sinut erilaisiin tilanteisiin, joissa testataan tietämystäsi ja nokkeluuttasi erilaisten kysymysten, tilanteiden ja tarinoiden kautta. Vastaamalla kysymyksiin ja keskustelemalla etenet pelilaudan ruuduilla. Peli päättyy, kun olet edennyt kunkin pelilaudan osion läpi ja saavuttanut maali-ruudun.

Lyhyt kuvaus pelistä

Pelissä käsitellään erilaisia väkivaltaan liittyviä teemoja/asioita. Pelin tarkoitus on toimia työvälineenä väkivaltateemojen puheeksi otossa ja käsittelyssä. Peli on jaettu korttipakkojen sisältöjen mukaan neljään osioon, joista jokaisessa käsitellään väkivaltaa hieman eri näkökulmasta. Osioissa käsitellään väkivaltaa yleisellä tasolla, yhteiskunnallisesta ja kulttuurisesta näkökulmasta sekä väkivallan taustalla vaikuttavia tekijöitä. Lisäksi osioissa pelaaja pääsee pohtimaan väkivaltakäyttäytymiseen vaikuttavia ja siltä suojaavia tekijöitä sekä nostetaan esille väkivaltatyön parissa työskenteleviä toimijoita. Pelin henki on keskustelevalta. Pelissä on mukana pelin ohjaaja, joka lukee kysymyskortit ja pisteyttää vastaukset. Yhden pelikerran kesto on arviolta noin 1–1,5 h, jolloin suositeltavaa on pelata läpi kahta pelin teemaosiota. Yhteensä pelikertoja tulee siis kaksi. Halutessaan pelikerrat voi jakaa myös useampaan osioon.

Pelin sisältö

- 1 pelilauta
- 8 hahmovaihtoehtoa
- erilaisia kysymyskortteja
- 1 noppaa
- pussillinen nokkeluuspisteitä
- 8 hahmopussia
- säännöt
- lisäliite pelin ohjaajalle

Korttityypit

- Pikakysymykset
 - Mitä/mikä on: kuvaile tai selitä kortissa oleva sana/asia.
 - ABC: valitse oikea a, b tai c vaihtoehto.
 - Oikein/väärin: lyhyitä väittämiä/kysymyksiä, jotka ovat joko oikein tai väärin.

- Tilanekortti: kortissa kuvaillaan jokin kuvitteellinen tilanne. Pelaaja saa kertoa, miten hänen mielestään tilanteessa voisi **toimia tai miten ratkaista** tilanne.
- Tarinakortti: kortissa kuvaillaan jokin kuvitteellinen tilanne. Pelaaja kertoo/kuvailee, millaisten asioiden (esim. arvot, periaatteet, tunteet, ajatukset) kokee **vaikuttavan** henkilön/henkilöiden toimintaan kuvatussa tilanteessa.

Pikakysymyksistä (Mikä/mitä on, ABC, oikein/väärin) pelaaja voi saada yhden nokkeluuspisteen oikeasta/hyväksytystä vastauksesta. Tilanne- ja tarinakorttien vastauksista nokkeluuspisteitä voi saada 0–3. Pelin ohjaaja jakaa pisteet.

Pelivalmistelut

1. Asettakaa pelaamaan ympäristöön, jossa on mahdollista käydä keskustelua luottamuksellisesti ja jossa pelaaminen onnistuu häiriöttä.
2. Asettakaa pelilauta keskelle pöydälle.
3. Pelaaja valitsee pelihahmon itselleen ja asettaa sen lähtöruutuun eli laudalla ruutuun numero 1.
4. Pelin ohjaaja asettaa kunkin kysymyskategorian korttipakat kategorioittain pelilaudan sivuun kysymyspuoli alaspäin.
5. Peli voi alkaa!

Säännöt ja pelin kulku

Pelissä edetään pelilaudan ruutuja pitkin, jotka johdattavat osiosta osioon. Pelaaja heittää noppaa, joka määrittelee, minkä korttikategorian kysymykseen hän vastaa. Vastauksista saa kerättyä hahmolleen nokkeluuspisteitä, joiden mukaan eteneminen pelilaudan ruuduilla tapahtuu. Kysymyskortteja on kahta erilaista: Pikakysymyksiä ja Tilanne-/tarinakortteja. Pikakysymyksissä pelaaja vastaa kysymykseen, joissa on valmiiksi eri vastausvaihtoehtoja tai väittämiä tai selittää jonkin kortissa lukevan sanan/asian. Pikakysymyksiä ovat Mitä/mikä on-, ABC- ja Oikein vai väärin- kortit. Pikakysymyksissä pisteen saa oikeasta/hyväksytystä vastauksesta. Tilanne- ja tarinakorteissa on kuvailtu jokin kuvitteellinen tilanne tai tarina ja kortista riippuen pelaaja pääsee kuvailemaan omaa tai hahmonsa toimintaa tai toiminnan taustalla vaikuttavia tekijöitä. Pisteitä tilanne- ja tarinakorteista on mahdollista saada 0-3. Kun pelaaja on edennyt pelilaudalla 25 nokkeluuspisteen verran ja siirtynyt pelilaudalla seuraavaan osioon, pelin teema vaihtuu pikakysymyskorttipakkaa vaihtamalla.

Nopassa olevat symbolit eri kysymyskortteille:

M = Mitä/mikä on

ABC = Abc-vaihtoehdot

O/V = Oikein vai väärin väittäjä

T = Tilanne- tai tarinakortti

? = Vapaavalintainen

Pelin loppu

Suosittelujen mukaan pelatessa ensimmäinen pelikerta päättyy, kun pelaaja on käynyt läpi kaksi ensimmäistä pelin teemaosiota. Toinen pelikerta alkaa ruudusta numero 3 ja peli päättyy, kun pelaaja on saavuttanut pelilaudalla maalin kaikkien neljän osion jälkeen. Pelin loputtua on hyvä varata hetki aikaa keskustelulle, jos jokin pelissä noussut aihe jäi mietittävään.

Hyvä huomioida pelatessa

Pelin teema, kysymykset ja niistä syntyvä keskustelu voivat herättää eriäviä näkemyksiä ja tunteita. Pelatessa on sallittua pohtia kysymyskorttien herättämiä ajatuksia kaikilta näkökulmilta. Keskustelu pelin ohjaajan kanssa tulee kuitenkin pitää asiallisena ja muita kunnioittavana. Pelin aikana voidaan tarvittaessa pitää taukoja tai mikäli jokin aihe herättää enemmän keskustelua ja ajatuksia, voi sen äärelle pysähtyä ajan kanssa. Pelaajalla on myös oikeus keskeyttää pelaaminen niin halutessaan.

Liite 3: Liite pelin ohjaajalle

Pelin ohjaajalle

Pelin säännöissä on kuvattu pelivalmisteluissa huomioitavia asioita. Pelissä käsitellään teemoja, jotka voivat herättää voimakkaita tunteita ja nostaa pintaan erilaisia kokemuksia, joihin ohjaajan on hyvä varautua etukäteen. Ohjaajan on hyvä valmistautua siihen, että pelitilannetta ja siinä heräviä tunnereaktioita voi joutua kohtaamaan, rajaamaan tai ohjaamaan keskustelua eteenpäin neutraalimpaan suuntaan. Myös pelin jälkeen on hyvä varata aikaa keskustelulle pelissä heränneistä ajatuksista ja tunteista.

Pelin ohjaajan on hyvä tutustua pelimateriaaleihin etukäteen, sillä hänellä on pelissä lopullinen päätäntävalta pisteytyksestä. Pelin ohjaaja voi halutessaan käyttää omaa harkintaansa ja asiakastuntemustaan siinä, missä järjestyksessä kunkin peliosion teeman kysymyskortteja on hyödyllisintä käsitellä. Esimerkiksi pelaajan ollessa nainen, voi kysymyskortteihin päällimmäisiksi järjestää nais erityisyyteen liittyviä kortteja.

Pelin kuvaus ja säännöt on hyvä käydä pelaajan/pelaajien kanssa läpi ennen kuin itse pelilauta ja muut materiaalit asetetaan pelaajien saataville. Tämä helpottaa orientoitumista pelitilanteeseen.

Keskustelua kannattaa ruokkia, rikastaa ja ylläpitää esittämällä tarkentavia kysymyksiä ja omia pohdintoja. Kiireettömyys ja tilan antaminen keskustelulle on tärkeää.

Pelaajien erilaisuus on tärkeää huomioida sekä ryhmä- että yksilömuotoisessa pelitoteutuksessa. Ryhmässä pelatessa on pelin ohjaajan vastuulla varmistaa, että kaikki pääsevät osallistumaan ja saavat rauhassa vastata kysymyksiin. Tarvittaessa pelin ohjaaja jakaa puheenvuorot. On tärkeää huomioida erilaiset näkemykset ja pitää keskustelu asiallisena ja muita kunnioittavana. Yksilötyössä pelatessa tulee huomioida pelaajan etenemistahti ja mitoittaa peliosioihin käytetty aika tarpeiden mukaan. Peliosioita on yhteensä neljä, joita voi pelata yksi osio kerrallaan tai useampi osio samalla kerralla (esim. ensimmäisellä pelikerralla osiot 1 ja 2, toisella pelikerralla osiot 3 ja 4).

Pelin kysymyskorttien luomisessa käytettyjä lähteitä on listattuna alla. Pelin ohjaamisen tueksi lähteistä saa tarvittaessa lisätietoa.

Aggredi www.aggredi.fi

Dopinglinkki www.dopinglinkki.fi

Ensi- ja turvakotien liitto www.ensijaturvakotienliitto.fi

Huoma Henkirikoksen uhrien läheiset ry www.huoma.fi

Ihmisoikeuskeskus www.ihmisoikeuskeskus.fi

Kielitoimiston sanakirja www.kielitoimistonsanakirja.fi

Mannerheimin lastensuojeluliitto www.mll.fi

Maria Akatemia www.mariaakatemia.fi

Mielenterveystalo.fi www.mielenterveystalo.fi

MIELI ry www.mieli.fi

Miessakit ry www.miessakit.fi

Naisenväkivalta.fi www.naisenvakivalta.fi

Naisvankiselvitys. Selvitys naisvankien olosuhteista, toiminnoista ja turvallisuudesta. Kaisa Tammi-Moilanen. [https://www.rikosseuraamus.fi/material/collecti-
ons/20201019102643/7LDL7zoyH/Naisvankiselvitys_-_Selvitys_naisvankien_olosuh-
teista%2C_toiminnoista_web.pdf](https://www.rikosseuraamus.fi/material/collecti-
ons/20201019102643/7LDL7zoyH/Naisvankiselvitys_-_Selvitys_naisvankien_olosuh-
teista%2C_toiminnoista_web.pdf)

Nettiturvakoti www.nettiturvakoti.fi

Nollalinja www.nollalinja.fi

Nyyti ry www.nyyti.fi

Opetushallitus/Opetushallituksen oppimateriaalit www.oph.fi

Poliisi www.poliisi.fi

Rikoksentorjuntaneuvosto www.rikoksentorjunta.fi

Rikoksettoman elämän tukisäätiö www.rets.fi

Rikosseuraamuslaitos www.rikosseuraamus.fi

Rikosuhripäivystys www.riku.fi

Romano Missio www.romanomissio.fi

Sukupuolistunut väkivalta ja lähisuhdeväkivalta Suomessa 2021. Tilastokeskus. [https://stat.fi/media/uploads/sukupuolistunut_vakivalta_temasivu/sukupuolistu-
nut_v%C3%A4kivalta_ja_l%C3%A4hisuhdev%C3%A4kivalta_suomessa_2021_-_loppura-
portti.pdf](https://stat.fi/media/uploads/sukupuolistunut_vakivalta_temasivu/sukupuolistu-
nut_v%C3%A4kivalta_ja_l%C3%A4hisuhdev%C3%A4kivalta_suomessa_2021_-_loppura-
portti.pdf)

Suomi Sanakirja www.suomisanakirja.fi

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos www.thl.fi

Terveyskirjasto www.terveyskirjasto.fi

Terveyskylä www.terveyskyla.fi

Tieteen termipankki www.tieteentermipankki.fi

Tilastokeskus www.tilastokeskus.fi

Tyttöjen Talo www.tyttojentalo.fi

Työturvallisuuskeskus www.ttk.fi

Urbanisanakirja www.urbaanisanakirja.com

Valvira www.valvira.fi

Vankien terveys ja hyvinvointi 2023: Wattu IV – vankiväestötutkimus. Mika Rautanen, Kenneth Harald & Sasu Tyni. <https://www.julkari.fi/handle/10024/147958>

Vihalla ja Voimalla – Poliittinen väkivalta Suomessa. Teemu Tammikko.

Väkivaltakäsitteiden sanasto. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/139150/URN_ISBN_978-952-343-211-6.pdf

World Health Organization www.who.int

Yhdenvertaisuusvaltuutettu www.yhdenvertaisuusvaltuutettu.fi

Liite 4: Lyhyt palautelomakekysely



Pikapalautekysely

Vastaa alla oleviin väittämiin ympyröimällä vastauksesi. (1=täysin eri mieltä, 2=jokseenkin eri mieltä, 3=ei eri eikä samaa mieltä, 4=jokseenkin samaa mieltä, 5=täysin samaa mieltä)

1. Pelaaminen oli mielestäni mukavaa.

1 2 3 4 5

2. Peli sopi väkivaltateeman käsittelyyn.

1 2 3 4 5

3. Aihetta/teemaa oli helppo käsitellä pelaamalla.

1 2 3 4 5

4. Sain uusia oivalluksia.

1 2 3 4 5

5. Avoin palaute

Liite 5: Loppupalautelomake rikosseuraamusasiakkaat



AMMATTIKORKEAKOULU
University of Applied Sciences

Loppupalaute pelitestauseroista

1. Monelleko pelikerralle osallistuit?
2. Sukupuoli
() mies
() nainen
() en halua vastata
3. Miltä väkivaltaan liittyvien teemojen käsitteleminen pelaamalla tuntui? Mitä ajatuksia peli ja teema herättivät?
4. Millaisena koit pelaamisen ryhmässä/yksilömuotoisena?
5. Huomasitko itsessäsi tai ajatuksissasi jotain muutoksia pelaamisen aikana tai sen jälkeen? Saitko uutta tietoa tai uusia oivalluksia?
6. Mikä pelissä ja sen pelaamisessa oli mielestäsi hyvää ja toimivaa?
7. Millä tavalla pelistä saisi mielestäsi paremman? Mitä muutoksia tekisit peliin tai pelaamiseen?
8. Sopiiko peli mielestäsi menetelmäksi väkivaltateemojen käsittelyyn? Miksi?
9. Avoin palaute pelistä ja pelitilanteista

Liite 6: Loppupalautelomake työntekijät



AMMATTIKORKEAKOULU
University of Applied Sciences

Loppupalaute pelitestauserroista työntekijälle

1. Mitä ajatuksia väkivaltaan liittyvien teemojen käsitteleminen pelin avulla herätti?
2. Miten koet pelillisyyden sopivan rikosseuraamusasiakkaiden kanssa työskentelyyn?
3. Millaisena koit pelitilanteen ryhmämuotoisen/yksilömuotoisen toteutuksen?
4. Saitko pelitilanteita seuratessasi uusia oivalluksia omaa työtäsi ajatellen?
5. Mikä pelissä oli mielestäsi hyvää ja toimivaa?
6. Miten kehittäisit peliä? Mitä muutoksia tekisit?
7. Voisitko hyödyntää testattavaa peliä omien asiakkaidesi kanssa? Miten?
8. Avoin palaute pelistä ja pelitilanteista

Liite 7: Havainnointisuunnitelma



AMMATTIKORKEAKOULU
University of Applied Sciences

Havainnointisuunnitelma

Havainnointisuunnitelma**Suunnitelman tekijät:**

Nimi: Ritva Nikkilä & Leena Valtonen

Sähköposti: [REDACTED]

Opinnäytetyön nimi:

Nyrkki vai nokkeluus – pelillisyyden hyödyntäminen väkivaltatyössä

Opinnäytetyössä yhtenä aineistonkeruu/tutkimusmenetelmänä käytetään havainnointia. Havainnointi tapahtuu vankiloissa (Riihimäki, Hämeenlinna) ja järjestötoimijoiden (Kalliolan settlementti ry, Rikoksettoman elämän tukisäätiö) tiloissa tapahtuvissa pelitestaustilanteissa. Havainnoijat ovat samassa tilassa opinnäytetyöhön osallistujan/osallistujien kanssa.

Havainnointi kohdistuu pelitestaustilanteeseen osallistuvaan/osallistuviin henkilöihin, sekä rikosseuraamusasiakkaisiin että tilanteessa mahdollisesti paikalla oleviin työntekijöihin. Havainnointi kohdistuu pelitestaustilanteisiin osallistuvan/osallistuvien (rikosseuraamusasiakkaat ja/tai työntekijät) ääneen sanottuihin ilmaisuihin, spontaaneihin reaktioihin, osallistujien keskinäiseen vuorovaikutukseen sekä vuorovaikutukseen paikalla olevien opinnäytetyön tekijöiden kanssa, sanattomaan viestintään ja fyysisiin ilmaisuihin. Havainnointiyksiköitä ovat siten ääneen sanotut ja fyysiset ilmaisut, muu sanaton viestintä ja reaktiot sekä vuorovaikutus pelitilanteessa eri osapuolten kesken. Nämä havainnot muodostavat analysoitavaa aineistoa ja tarkemmat analyysiyksiköt muotoutuvat havaintojen perusteella.

Havainnointi tapahtuu osallistuvana havainnointina. Opinnäytetyöntekijät kirjaavat havaintoja tekstimuotoon pelitestauserroilla kuullun, nähdyn ja huomioidun toiminnan perusteella. Havainnoinnissa kiinnitetään huomiota havainnoinnin objektiivisuuteen. Havainnot kirjataan anonymisti ja osallistujien yksityisyyttä kunnioittaen. Havainnointiaineistoa ei yksilöidä, vaan aineisto analysoidaan omana kokonaisuutenaan jokaisen pelikerran jälkeen. Havainnointi kohdistuu niihin havaintoihin, joita pelitilanteessa yleisesti tuotetaan. Opinnäytetyöhön osallistuvista rikosseuraamusasiakkaista ja työntekijöistä tehdyt havainnot erotellaan toisistaan erillisiksi kokonaisuuksiksi. Havainnoinnissa lisäksi erotellaan ryhmä- ja yksilömuotoisesta toteutuksesta tehdyt havainnot. Havainnoinnissa huomioidaan myös pelitestauskertojen toimintaympäristö; tapahtuuko pelitestausta mies- vai naisvankilassa.

Molemmat opinnäytetyöntekijät osallistuvat pelitestauskertojen havainnointiin, mutta havaintojen kirjausvastuu pelitilanteissa jaetaan etukäteen sovitetusti. Pelitestauskertojen jälkeen opinnäytetyöntekijät käyvät läpi kirjatut havainnot, joita tarvittaessa

täydennetään pelitetauskertojen purkukeskusteluissa esiin nousseilla kirjaamattomilla havainnoilla.

Opinnäytetyöhön osallistuminen perustuu vapaaehtoisuuteen, jonka osallistajat todentavat allekirjoittamalla suostumuslomakkeen. Rikosseuraamusasiakkaille ja työntekijöille on erilliset suostumuslomakkeet. Peliin osallistujia informoidaan siitä, että pelitetauskertoja havainnoidaan opinnäytetyöntekijöiden toimesta. Opinnäytetyön aineiston ja henkilötietojen käsittely on kuvattu opinnäytetyön aineistonhallintasuunnitelmassa ja tietosuojaselosteessa. Opinnäytetyötä varten on tehty tiedote opinnäytetyöhön osallistuville. Opinnäytetyön eettinen hyväksyttävyyys varmistetaan eettisellä ennakoarvioinnilla. Opinnäytetyön toteuttamista varten haetaan edellytetyt tutkimusluvut.

Liite 8: Tutkimuslupa Rikosseuraamuslaitos



Tutkimuslupa

23.12.2024

RISE/5515/2024

Leena Valtonen
Ritva Nikkilä
Laurea-ammattikorkeakoulu
Rikosseuraamusalan kehittäminen ja johtaminen
YAMK

Hakemuksenne 14.10.2024

Tutkimuslupahakemus

Olette hakeneet Rikosseuraamuslaitokselta tutkimuslupaa Laurea-ammattikorkeakoulun Rikosseuraamusalan kehittäminen ja johtamisen YAMK-opinnäytetyötä varten. Opinnäytteen ohjaajana toimi: [REDACTED] Rikosseuraamuslaitoksessa opinnäytteen yhteyshenkilöinä toimivat [REDACTED] Riihimäen vankilasta.

Tutkimuksen aihe

Nyrkki vai nokkeluus – pelillisyyden hyödyntäminen väkivaltatyössä

Tutkimuksen toteutus

Opinnäytetyön kehittämistehtävänä on toteuttaa väkivaltavaltatyön välineeksi suunniteltu peli, joka tarjoaa sekä työntekijöille että rikosseuraamusasiakkaille erilaisen menetelmän väkivaltatyön teemojen puheeksi ottoon ja käsittelemiseen. Opinnäytetyö toteutetaan tutkimuksellisenä kehittämistoimintana ryhmä-muotoisesti Riihimäen ja Hämeenlinnan vankiloissa sekä yksilömuotoisesti kolmannen sektorin toimijoiden palveluissa Kalliolan settlementti ry:ssä ja Rikoksettoman elämän tukisäätiössä.

Lupahakemus

Haette lupaa tutkimuksen toteuttamiselle.
Hakijasta on tehty perusmuotoinen turvallisuusselvitys.

Päätös

Rikosseuraamuslaitos myöntää teille tutkimusluvan hakemuksenne mukaisesti. Tutkimus tulee toteuttaa yksikönpäällikön tai apulaisjohtajan suostumuksella.

Vankien osallistuminen tutkimukseen on vapaaehtoista ja heiltä tulee pyytää yksilöity kirjallinen suostumus osallistumisesta tutkimukseen.

Osoite
Opastinsilta 12 C
00520 Helsinki

Puhelin
029 56 88500
Faksi
029 56 85440

Sähköpostiosoite
kirjaamo.rise@om.fi

Www-osoite
rikosseuraamus.fi
vankilatuote.fi



RIKOSSEURAAMUSLAITOS

Tutkimuslupa

RISE/5515/2024

23.12.2024

Tutkimusaineisto on säilytettävä siten, ettei se joudu ulkopuolisten käsiin. Tutkimusaineisto on tarkoitettu vain tutkimukselliseen käyttöön ja se on hävitettävä tutkimuksen valmistuttua. Tutkimuksen toteutus ja tutkimusaineiston keruu ei saa aiheuttaa kohtuutonta haittaa Rikosseuraamuslaitoksen muulle toiminnalle.

Tutkimuksen valmistuttua siitä tulisi lähettää sähköinen kopio tai paperikopio Rikosseuraamuslaitoksen kirjaamoon sekä Rikosseuraamusalan koulutuskeskuksen Kriminologiselle kirjastolle.

Pauli Nieminen,
johtaja

Peter Blomster
erityisasiantuntija

Tiedoksi

Hämeenlinnan vankilan yksikönpäällikkö
Riihimäen vankilan yksikönpäällikkö
Hämeenlinnan rikosseuraamuskeskuksen johtaja
Hämeen ja Pirkanmaan rikosseuraamuskeskuksen johtaja

Osoite
Opastinsilta 12 C
00520 Helsinki

Puhelin
029 56 88500
Faksi
029 56 65440

Sähköpostiosoite
kirjaamo.rise@om.fi

Www-osoite
rikosseuraamus.fi
vankilatuote.fi

Digital PDF Signature / Digitaalinen PDF-allekirjoitus
Peter Blomster
Erikostutkija
Rikosseuraamuslaitos
peter.blomster@om.fi

Digital PDF Signature / Digitaalinen PDF-allekirjoitus
Pauli Nieminen
Johtaja
Rikosseuraamuslaitos
pauli.nieminen@om.fi

Liite 9: Tutkimuslupa Kalliolan Setlementti ry



Tutkimuslupahakemus

1 Hakijan tiedot

Nimi	Ritva Nikkilä
Syntymäaika	[REDACTED]
Katuosoite	[REDACTED]
Postitoimipaikka	[REDACTED]
Postinumero	[REDACTED]
Puhelin	[REDACTED]
Sähköposti	[REDACTED]
Oppilaitos	Laurea - ammattikorkeakoulu
Suoritettava tutkinto	Rikosseurasamusalan kehittäminen ja johtaminen YAMK

2 Tutkimuksen ohjaaja oppilaitoksessa

Nimi	[REDACTED]
Nimike	[REDACTED]
Puhelin	[REDACTED]
Sähköposti	[REDACTED]
Toimipaikka ja osoite	Laurea, Tikkurin kampuus, Ratatie 22, 01500 Vantaa

3 Tutkimuksen toimeksiantaja Kalliolassa

Toimeksiantaja (yritys + yksikkö)	Kalliolan Setlementti ry, Vastavasti tukien -kuntoutus
Yhteystiedot	Sturenkatu 11, 00510 Helsinki

4 Tutkimuksen tiedot

Tutkimuksen tekijä(t)	Ritva Nikkilä & Leena Vaitonen
Tutkimuksen nimi	Nytkki vai nokkeluus – pelillisyyden hyödyntäminen väkivaltatyössä
Tutkimuksen tausta	Tutkimus on YAMK-opinnäytetyö ja se julkaistaan Thesaurus-tietokannassa työn valmistuttua.
Tutkimuksen tavoitteet ja tutkimusongelmat lyhyesti	Opinnäytetyön tarkoituksena on kehittää lausupeli väkivaltateemojen käsitteilyyn ja tuottaa tietoa siitä, millä tavoin pelillisyyttä voidaan hyödyntää väkivaltateemojen käsitteilyssä rikostaustaisten asiakkaiden kanssa tehtävässä asiakastyössä. Tarkoituksena on osallistaa rikosseurasamusasiakkaita lausupelin kehittämisprosessiin.

Kalliola

	<p>ja saada palautetta peilillisyyden hyödyntämisestä työskentelymenetelmänä. Opinnäytetyön tarkoituksena on vastata kysymykseen "Millä tavoin peilillisyyttä voidaan hyödyntää väkivaltateemojen käsittelyssä rikostaukaisten asiakkaiden kanssa toimivässä väkivaltatyössä?"</p> <p>Opinnäytetyön kehittämistoimivänä on toteuttaa väkivaltavaltatyön välineeksi suunniteltu peli, joka tarjoaa sekä työntekijöille että rikosseuraamusasikaille erilaisen menetelmän väkivaltatyön teemojen puneksi ottoon ja käsittelemiseen. Opinnäytetyö toteutetaan tutkimuksellisesti kehittämistoimintana ryhmämuotoisesti Riihimäen ja I lääneenlinnan vankiloissa sekä yksilömuotoisesti kolmannen sektorin toimijoiden palveluissa Kalliolan Setlementti ry:ssä ja Rikoksestoman ääman tukisäätiössä.</p> <p>Opinnäytetyö toteutetaan laadullisena tutkimuksena ja siinä hyödynnetään sekä tukemus- että konstruktivistisia näkökulmia. Tutkittavat osallistuvat pelitestauskertoihin, jotka kestävät noin 1–1,5 tuntia kerrallaan. Yhteensä pelitestauskertoja on neljä. Jokaisen pelitestauskerran jälkeen osallistujilla kerätään anonyymi kirjallinen palaute pelikertoista sekä anonyymi kirjallinen loppupalaute viimeisen pelikerran jälkeen. Lisäksi pelitestauskertoja havainnoidaan havainnointisuunnitelman mukaisesti ja havainnot kirjataan tutkijoiden lomasta Havainnointi kohdistuu pelitestaustilanteisiin osallistujien ääneen sanottuihin ilmauksiin, spontaaneihin reaktioihin sekä vuorovaikutukseen paikalla olevan opinnäytetyön tekijän kanssa, samallaomaan viestintään ja fyysisiin ilmauksiin. Opinnäytetyön aineisto muodostuu siis anonyymeista kirjallisista palautteista sekä polikontrollit löhdyistä havainnoista. Analyysimenetelmänä käytetään laadullista sisällönanalyysia.</p> <p>Opinnäytetyön toteutukseen osallistuvista henkilöistä kerätään henkilötietona opinnäytetyön toteuttamista varten allekirjoitettu suostumuslomake, sukupuu ja moneenko opinnäytetyön testauskertaan henkilö osallistui. Kerättävät henkilötiedot rikosseuraamusasikasta (sukupuoli, osallistumiskerrat) kerätään henkilöä itseltään kirjallisen, anonyymien palautelomakkeen yhteydessä. Henkilörekisterin muodostavat suostumuslomakkeet kerätään tutkimukseen osallistuvilta henkilöiltä itseltään kirjallisesti. Opinnäytetyön kehittämissympäristöinä ovat mies- ja naisvankila sekä kolmannen sektorin toimijat, joihin asiakkaita ei ole rajattu sukupuolen mukaan. Kerättyä henkilötietoa ja tutkimusaineistoa käsitellään luottamuksellisesti lainsäädännön edellyttämällä tavalla tietosuojajärjestelmän mukaisesti. Kerättyjä tietoja käsittelevät vain opinnäytetyöntekijät.</p> <p>Opinnäytetyön tutkimusaineistoa ja tutkimuksen yhteydessä kerättyä tietoa säilytetään aineistohallintasuunnitelman mukaisesti salassaan suojattuna ja tietosuojajärjestelmän tietosuojajärjestelmässä kuvallulla tavalla, kunnes tutkimus on hyväksytty. Aineisto ja kerätty tiedot tuhoetaan pysyvästi tämän jälkeen. Tietoja ei käytetä muihin tutkimuksiin.</p>
<p>Tutkimuksen aikataulu</p>	<p>Opinnäytetyön on tarkoitus valmistua loppukuussa 2025. Tutkimusraportin ja turvallisuusseivitysten valmistamisen jälkeen syksyllä/talvella 2024 aloitetaan kehittämistyön käytännön toteutus eli pelitestauskerrat vankilaryhmissä sekä yksilömuotoisina sivuilla. Käytännön toteutuksen jälkeen talven 2024–2025 aikana analysoidaan kerätty aineisto ja keuhalla 2025 kootaan aineiston pohjalta saadut tulokset valmiiksi opinnäytetyöksi.</p> <p>Pääkeuhunkisäädun ammattikorkeakoulujen ihmisteiden eellinen toimikunta on antanut opinnäytetyölle myöntäisen lausunnon eettisestä ennakkoarvioinnista syyskuussa 2024.</p>

Kalliola**Lupahakemuksen liitteet**

- Tutkimussuunnitelma
 Muut liitteet, mikä: Eettisen toimikunnan lausunto

Käsitelläänkö tutkimuksessa henkilötietoja? Kyllä Ei

5 Sitoumukset

Sitoudun siihen, että minulla ei ole oikeutta luovuttaa saamiani salassa pidettäviä tietoja sivullisille eikä käyttää niitä muuhun tarkoitukseen kuin mihin tutkimuslupa on myönnetty.

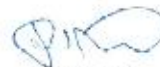
Luovutan valmiin raportin toimeksiantajalle (Kalliola oy:lle/Kalliolan sementtiteollisuus oy:lle) tutkimuksen valmistuttua.

Tutkimuksen tekijä(t) on vastuussa muiden mahdollisten tutkimuslupien selvittämisestä ja hakemisesta.

Käikkien tutkimuslupaa hakeneiden allekirjoitukset ja nimenselvennykset

Paikka ja aika

Helsinki 1.11.2024




Allekirjoitus

Ritva Nikkilä

Nimenselvennys

Paikka ja aika

Helsinki 1.11.2024



Allekirjoitus

Leena Valtanen

Nimenselvennys

Kalliola**6 Päätös**

Tutkimusluvan myöntäminen

- Tutkimuslupa käsitelty ja lupa tutkimukselle myönnetään
 Tutkimuslupaa ei myönnetä

Perustelut myöntämättä jättämiselle.

Paikka ja aika

19.11.2024

Allekirjoitus



Nimensevennys

Mirjami Kaininen

Tehtävänimike

järjestöpäällikkö

Tutkimuslupahakemusta on tehty kaksi kappaletta, yksi hakijalle ja yksi toimeksiantajalle
(Kalliola oy /Kalliolan Selttämntti ry)

Liite 10: Tutkimuslupa Rikoksettoman elämän tukisäätiö



Tutkimuslupahakemus
Opinnäytetyö
Rikosseuraamusalan kehittäminen ja johtaminen YAMK

1.11.2024

Opinnäytetyötekijät
Ritva Nikkilä

Leena Valtonen

Opinnäytetyön ohjaaja

Oppilaitostiedot
Laurea-ammattikorkeakoulu
Rikosseuraamusalan kehittäminen ja johtaminen YAMK

Opinnäytetyön nimi
Nyrkki vai nokkeluus - pelillisyyden hyödyntäminen väkivaltatyössä

Opinnäytetyön aihe ja tarkoitus

Opinnäytetyön tarkoituksena on kehittää lautapeli väkivaltateemojen käsittelyyn ja tuottaa tietoa siitä, millä tavoin pelillisyyttä voidaan hyödyntää väkivaltateemojen käsittelyssä rikostaustaisten asiakkaiden kanssa tehtävässä asiakastyössä. Tarkoituksena on osallistaa rikosseuraamusasiakkaita lautapelin kehittämisprosessiin ja saada palautetta sekä asiakkailta että rikosseuraamusasiakkaiden kanssa työskenteleviltä työntekijöiltä pelillisyyden hyödyntämisestä työskentelymenetelmänä. Opinnäytetyön tarkoituksena on vastata kysymykseen "Millä tavoin pelillisyyttä voidaan hyödyntää väkivaltateemojen käsittelyssä rikostaustaisten asiakkaiden kanssa tehtävässä väkivaltatyössä?"

Opinnäytetyön kehittämistehtävänä on toteuttaa väkivaltatyön välineeksi suunniteltu peli, joka tarjoaa sekä työntekijöille että rikosseuraamusasiakkaille erilaisen menetelmän väkivaltatyön teemojen puheeksiottoon ja käsittelemiseen. Pelin testaaminen tapahtuu sekä suljetuissa vankiloissa että siviilissä järjestöjen toiminnassa ja se on jatkossakin hyödynnettävissä eri sektoreilla toimivien organisaatioiden toiminnassa.

Opinnäytetyön kohderyhmä ja kehittämissympäristö

Opinnäytetyön kohderyhmänä ovat rikostaustaiset asiakkaat ryhmä- ja yksilötyössä sekä kohderyhmän kanssa työskentelevät vankilan työntekijät. Opinnäytetyö toteutetaan tutkimuksellisenä kehittämistoimintana ryhmämuotoisesti Riihimäen ja Hämeenlinnan vankiloissa sekä yksilömuotoisesti kolmannen sektorin toimijoiden palveluissa Kalliolan settlementti ry:ssä ja Rikoksettoman elämän tukisäätiössä.

Opinnäytetyön yhteyshenkilöt
Hämeenlinnan vankila

Riihimäen vankila

Kalliolan Settlementti ry

Rikoksettoman elämän tukisäätiö

1.11.2024

Tutkimuksen toteutus, aineiston keruu ja käytetyt menetelmät

Opinnäytetyö toteutetaan laadullisena tutkimuksena ja siinä hyödynnetään sekä kokemus- että konstruktivistista näkökulmaa. Tutkittavat osallistuvat pelitestauskertoihin, jotka kestävät noin 1-1,5 tuntia kerrallaan. Yhteensä pelitestauskertoja on neljä. Jokaisen pelitestauskerran jälkeen osallistujilta kerätään anonyymi kirjallinen palaute pelikerroista sekä anonyymi kirjallinen loppupalaute viimeisen pelikerran jälkeen. Lisäksi pelitestauskertoja havainnoidaan havainnointisuunnitelman mukaisesti ja havainnot kirjataan tutkijoiden toimesta. Havainnointi kohdistuu pelitestaustilanteisiin osallistuvien ääneen sanottuihin ilmaisiin, spontaaneihin reaktioihin sekä vuorovaikutukseen paikalla olevien opinnäytetyön tekijöiden kanssa, sanattomaan viestintään ja fyysisiin ilmaisiin. Opinnäytetyön aineisto muodostuu siis anonyymeistä kirjallisista palautteista sekä pelikerroilla tehdyistä havainnoista. Analyysimenetelmänä käytetään laadullista sisällönanalyysia.

Kerättävät henkilötiedot

Opinnäytetyön toteutukseen osallistuvista henkilöistä kerätään henkilötietoja opinnäytetyön toteuttamista varten. Tutkittavasta rikosseuraamusasiakkaasta kerätään henkilötietona allekirjoitettu suostumuslomake, sukupuoli ja moneen opinnäytetyön testaukseen henkilö osallistui. Tutkittavasta työntekijästä kerätään henkilötietona allekirjoitettu suostumuslomake. Kerättävät henkilötiedot rikosseuraamusasiakkaista (sukupuoli, osallistumiskerrat) kerätään henkilöltä itseltään kirjallisen, anonyymien palautelomakkeen yhteydessä. Henkilörekisterin muodostavat suostumuslomakkeet kerätään tutkimukseen osallistuvilta henkilöiltä itseltään kirjallisesti. Opinnäytetyön kehittämissympäristöinä ovat mies- ja naisvankila sekä kolmannen sektorin toimijat, joiden asiakkaita ei ole rajattu sukupuolen mukaan. Kerättyjä henkilötietoja ja tutkimusaineistoa käsitellään luottamuksellisesti lainsäädännön edellyttämällä tavalla tietosuojaselosteen mukaisesti. Kerättyjä tietoja käsittelevät vain opinnäytetyöntekijät.

Opinnäytetyön tutkimusaineistoa ja tutkimuksen yhteydessä kerättyjä tietoja säilytetään aineistonhallintasuunnitelman mukaisesti salasanoin suojattuna ja tietosuoja huomioiden tietosuojaselosteessa kuvatulla tavalla, kunnes tutkimus on hyväksytty. Aineisto ja kerätyt tiedot tuhoetaan pysyvästi tämän jälkeen. Tietoja ei käytetä muihin tutkimuksiin.

Tutkimustuloksista tiedottaminen

Tutkimus on opinnäytetyö ja se julkaistaan Theseus- tietokannassa työn valmistuttua. Theseus on ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden ja julkaisujen julkinen tietokanta.

Aikataulu

Opinnäytetyön on tarkoitus valmistua toukokuussa 2025. Tutkimuslupien ja turvallisuusselvitysten valmistumisen jälkeen syksyllä/talvella 2024 aloitetaan kehittämistyön käytännön toteutus eli pelitestauskerrat vankilaryhmissä sekä yksilömuotoisina siviilissä. Käytännön toteutuksen jälkeen talven 2024-2025 aikana analysoidaan kerätty aineisto ja keväällä 2025 kootaan aineiston pohjalta saadut tulokset valmiiksi opinnäytetyöksi.

Pääkaupunkiseudun ammattikorkeakoulujen ihmistieteiden eettinen toimikunta on antanut opinnäytetyölle myönteisen lausunnon eettisestä ennakoarvioinnista syyskuussa 2024.

Tämän tutkimuslupahakemuksen liitteenä olevassa tutkimussuunnitelmassa ja siihen sisältyvissä liitteissä on kuvattu tarkemmin opinnäytetyön yksilöinti, aineiston keruu- ja käsittelyprosessi sekä henkilötietojen keruu ja käsittely.

1.11.2024

PÄÄTÖS

Tutkimusluvan myöntäminen

- Tutkimuslupa käsitelty ja lupa tutkimukselle myönnetty
 Tutkimuslupaa ei myönnetä

Perustelut myöntämättä jättämiselle:

Palkka ja aika Helsinki 7.11.2024

Allekirjoitus 

Nimenselvennys Sanna Surilehto

Tehtävänimike Toimitusjohtaja

Liite 11: Tutkimuslupa Länsi-Uudenmaan hyvinvointialue

	Kirje	1 (1)
		4849/13.01.00/2024
Tutkimus, kehitys ja innovaatiot (TKI)-vastuualue	26.11.2024	

Valtonen Leena
Nikkilä Ritva

Tutkimusluvun myöntäminen: Nyrkki vai nokkeluus - pelillisyyden hyödyntäminen väkivaltatyössä

Länsi-Uudenmaan hyvinvointialue myöntää meille saapuneen tutkimuslupahakemuksen ja alla olevien ehtojen mukaisesti.

Hakija / yhteyshenkilö: Leena Valtonen

Tutkimuksen aihe / nimi: Nyrkki vai nokkeluus - pelillisyyden hyödyntäminen väkivaltatyössä

Edellytyksenä on myös, että tutkimuksen suorittaja tai suorittajat eivät käytä saamiaan tietoja asiakkaan tai potilaan tai hänen läheistensä vahingoksi eivätkä luovuta saamiaan henkilötietoja ulkopuolisille, vaan pitävät ne salassa.

Tutkimustulokset tulee esittää niin, ettei niistä voida tunnistaa yksittäistä henkilöä tai perhettä. Lisäksi on noudatettava tietosuoja-asetus ja tietosuojalaissa sekä muualla lainsäädännössä olevia tutkimusrekistereitä koskevia säännöksiä.

Tutkimusluvun myöntäminen ei velvoita tutkimuksen kohteita osallistumaan tutkimukseen. Tutkijan on neuvoteltava aina erikseen tutkimuskohteena olevien organisaatioiden kanssa tutkimukseen osallistumisesta. Tutkimuksen teko ei saa häiritä tutkimuskohteen toimintaa.

Edellytämme, että tutkija / yhteyshenkilö lähettää Länsi-Uudenmaan hyvinvointialueen sähköpostiosoitteeseen tutkimusluvut@luvn.fi linkin tutkimusraportin sähköiseen julkaisuun.

Silja Kosola
Tutkimusjohtaja
etunimi.sukunimi@luvn.fi

Liite 12: Esite pelaajille Riihimäen vankila

TILAISUUS TESTATA UUTTA LAUTAPELIÄ!



**Kiinnostaisiko sinua päästä kokeilemaan ja kehittämään uutta lautapeliä?
Nyt siihen on mahdollisuus!**

Teemme opinnäytetyötä, jossa tutkimme pelillisyyden hyödyntämistä väkivaltateemojen käsittelyssä. Tätä tarkoitusta varten on kehitteillä lautapeli, jota olisi mahdollisuus päästä kokeilemaan. Etsimmekin nyt kiinnostuneita henkilöitä testaamaan peliä ja antamaan palautetta pelin toteutuksesta.

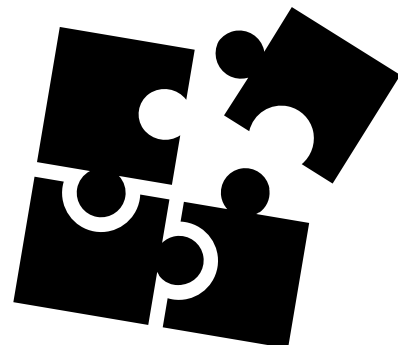
Pelissä käsitellään erilaisia näkökulmia väkivaltateemaan liittyen. Pelilaudalla edetessä pohditaan ja keskustellaan mm. aiheeseen liittyvistä ilmiöistä ja arkisista tilanteista, jotka saattavat nostaa verenpainetta. Peliä pelataan 4-8 hengen ryhmässä ja pelikertoja on yhteensä neljä. Pelaajien lisäksi pelikerroilla ovat mukana vankilan työntekijä ja opinnäytetyön tekijät. Kunkin pelikerran jälkeen osallistujilta kerätään anonyymi kirjallinen palaute ja pelitilanteita havainnoidaan opinnäytetyön tekijöiden toimesta.

Osallistuminen pelin testaamiseen on täysin vapaaehtoista ja perustuu suostumukseen. Mikäli kiinnostuit pelin testaamiseen ja kehittämiseen osallistumisesta, olethan yhteydessä [REDACTED]. Hänen kauttaan saa lisätietoja eikä yhteydenotto vielä sido opinnäytetyöhön osallistumiseen. Kiinnostuneet saavat myös kattavan infon opinnäytetyöhön ja pelikerroihin osallistumisesta opinnäytetyön tekijöiltä.

Terveisin,

Ritva Nikkilä ja Leena Valtonen

Laurea-ammattikorkeakoulu



Liite 13: Esite pelaajille yksilömuotoinen

TILAISUUS TESTATA

UUTTA PELIÄ!



Kiinnostaisiko sinua päästä kokeilemaan ja kehittämään uutta asiakastyön menetelmää pelaamisen kautta? Nyt siihen on mahdollisuus!

Teemme opinnäytetyötä, jossa tutkimme pelillisyyden hyödyntämistä väkivaltateemojen käsittelyssä. Tätä tarkoitusta varten on kehitteillä peli, jota olisi mahdollisuus päästä kokeilemaan ja kommentoimaan. Etsimmekin nyt kiinnostuneita henkilöitä testaamaan peliä ja antamaan palautetta pelin toteutuksesta.

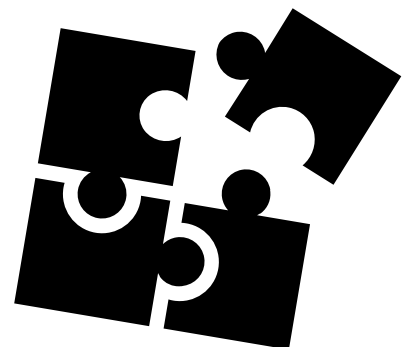
Pelissä käsitellään erilaisia näkökulmia väkivaltateemaan liittyen. Pelissä pohditaan ja keskustellaan mm. aiheeseen liittyvistä ilmiöistä ja arkisista tilanteista, jotka saattavat nostaa verenpainetta. Pelin testaaminen tapahtuu yksilömuotoisesti, joten tilanteessa ovat paikalla pelaaja ja opinnäytetyöntekijä eli pelin ohjaaja. Lisäksi paikalla voi sovittaessa olla omatyöntekijä. Pelikertoja tulee olemaan kaksi ja molempien pelikertojen jälkeen pelitestaukseen osallistavalta kerätään anonyymi kirjallinen palaute. Pelitilanteita lisäksi havainnoidaan opinnäytetyön tekijän toimesta.

Osallistuminen pelin testaamiseen on täysin vapaaehtoista ja perustuu suostumukseen. Lisätietoa pelitestaukseen osallistumisesta saat opinnäytetyön tekijöiltä tai omalta työntekijältä.

Terveisin,

Ritva Nikkilä ja Leena Valtonen

Laurea-ammattikorkeakoulu



Liite 14: Tiedote tutkimuksesta ryhmämuotoiseen toteutukseen osallistuvalla



TIEDOTE TUTKIMUKSESTA RYHMÄMUOTOISEEN TOTEUTUKSEEN OSALLISTUVALLE

Nyrkki vai nokkeluus – pelillisyyden hyödyntäminen väkivaltatyössä

Pyyntö osallistua tutkimukseen

Teitä pyydetään mukaan tutkimukseen, jossa tutkitaan millä tavoin pelillisyyttä voidaan hyödyntää väkivaltateemojen käsittelyssä rikostaustaisten asiakkaiden kanssa tehtävässä ryhmämuotoisessa väkivaltatyössä. Olemme arvioineet, että sovellutte tutkimukseen, koska olette suorittamassa vankeusrangaistusta vankilassa. Tämä tiedote kuvaa tutkimusta ja teidän osuuttanne siinä. Perehdyttyänne tähän tiedotteeseen teille järjestetään mahdollisuus esittää kysymyksiä tutkimuksesta tutkimuksen tekijöille, jonka jälkeen teiltä pyydetään kirjallinen suostumus tutkimukseen osallistumisesta.

Vapaaehtoisuus

Tutkimukseen osallistuminen on täysin vapaaehtoista. Kieltäytyminen ei vaikuta vankeusrangaistukseenne suorittamiseen. Voitte myös keskeyttää tutkimuksen koska tahansa syytä ilmoittamatta. Mikäli keskeytätte tutkimuksen tai peruuttatte suostumuksenne, teistä keskeyttämisestä ja suostumuksen peruuttamisesta mennessä kerättyjä tietoja voidaan käyttää osana tutkimusaineistoa.

Tutkimuksen tarkoitus

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on kehittää lautapeli väkivaltateeman käsitteilyyn ja tuottaa tietoa siitä, millä tavoin pelillisyyttä voidaan hyödyntää väkivaltateemojen käsittelyssä rikostaustaisten asiakkaiden kanssa tehtävässä asiakastyössä. Tarkoituksena on osallistaa rikosseuraamusasiakkaita lautapelin kehittämisprosessiin ja saada palautetta sekä asiakkailta että rikosseuraamusasiakkaiden kanssa työskenteleviltä työntekijöiltä pelillisyyden hyödyntämisestä työkentelymenetelmästä.

Tutkimuksen toteuttajat

Tutkimuksen toteuttavat ylemmän ammattikorkeakoulututkinnon opiskelijat Ritva Nikkilä ja Leena Valtonen. Tutkimus on rikosseuraamusalan kehittämisen ja johtamisen ylemmän ammattikorkeakoulututkinnon opinnäytetyö Laurea -ammattikorkeakoulussa. Tutkimus toteutetaan Riihimäen ja Hämeenlinnan vankiloissa sekä Kalliolan settlementti ry:ssä ja Rikoksettoman elämän tukisäätiössä. Nämä toimijat ovat tutkimuksen yhteistyökumppaneita, mutta eivät ole sidoksissa tutkimuksen toteuttamiseen.

Tutkimusmenetelmät ja toimenpiteet

Tutkimus toteutetaan tutkimuksellisenä kehittämistoimintana Riihimäen ja Hämeenlinnan vankiloissa sekä kolmannen sektorin toimijoiden palveluissa Kalliolan settlementti ry:ssä ja Rikoksettoman elämän tukisäätiössä. Tutkittavat osallistuvat vankiloissa ryhmässä tapahtuviin pelitestauskertoihin, jotka kestävät noin 1–1,5 tuntia kerrallaan. Yhteensä pelitestauskertoja on neljä.

Jokaisen pelitestauskerran jälkeen kaikilta osallistujilta kerätään anonyymi kirjallinen palaute pelikerroista sekä anonyymi kirjallinen loppupalaute viimeisen pelikerran jälkeen. Lisäksi pelitestauskertoja havainnoidaan ja havainnot kirjataan tutkijoiden toimesta. Havainnointi kohdistuu pelitestaustilanteisiin osallistuvien ääneen sanottuihin ilmaisuihin, spontaaneihin reaktioihin, osallistujien keskinäiseen vuorovaikutukseen sekä vuorovaikutukseen paikalla olevien opinnäytetyön tekijöiden kanssa, sanattomaan viestintään ja fyysisiin ilmaisuihin. Opinnäytetyön aineisto muodostuu anonyymeistä kirjallisista palautteista sekä pelikerroilla tehdyistä havainnoista. Vankiloissa toteutettavien ryhmämuotoisten pelitestauskertojen aikana paikalla on tutkimukseen osallistuvien asiakkaiden lisäksi tutkimukseen osallistuva työntekijä ja tutkijat.

Kustannukset ja niiden korvaaminen

Tutkimukseen osallistuminen ei maksa teille mitään. Osallistumisesta ei myöskään makseta erillistä korvausta.

Tutkimustuloksista tiedottaminen

Tutkimus on opinnäytetyö ja se julkaistaan Theseus- tietokannassa työn valmistuttua. Theseus on ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden ja julkaisujen julkinen tietokanta.

Lisätiedot

Pyydämme teitä tarvittaessa esittämään tutkimukseen liittyviä kysymyksiä tutkijoille/tutkimuksesta vastaaville henkilöille.

Tutkijoiden yhteystiedot

Tutkijat/ opinnäytetyötekijät

Nimi: Ritva Nikkilä & Leena Valtonen

Sähköposti: [REDACTED]

Opinnäytetyön ohjaaja

Titteli: [REDACTED]

Nimi: [REDACTED]

Korkeakoulu / yksikkö: Laurea- ammattikorkeakoulu

Sähköposti: [REDACTED]

Liite 15: Tiedote tutkimuksesta yksilömuotoiseen toteutukseen osallistuvalla



TIEDOTE TUTKIMUKSESTA YKSILÖMUOTOISEEN TOTEUTUKSEEN OSALLISTUVALLE

Nyrkki vai nokkeluus – pelillisyyden hyödyntäminen väkivaltatyössä

Pyyntö osallistua tutkimukseen

Teitä pyydetään mukaan tutkimukseen, jossa tutkitaan millä tavoin pelillisyyttä voidaan hyödyntää väkivaltateemojen käsittelyssä rikostaustaisten asiakkaiden kanssa tehtävässä väkivaltatyössä.

Olemme arvioineet, että sovellutte tutkimukseen, koska olette suorittamassa vankeusrangaistusta vankilassa ja/tai rikostaustaisille asiakkaille suunnatuissa kolmannen sektorin toimijoiden palveluissa. Tämä tiedote kuvaa tutkimusta ja teidän osuuttanne siinä. Perehdyttyänne tähän tiedotteeseen teille järjestetään mahdollisuus esittää kysymyksiä tutkimuksesta tutkimuksen tekijöille, jonka jälkeen teiltä pyydetään kirjallinen suostumus tutkimukseen osallistumisesta.

Vapaaehtoisuus

Tutkimukseen osallistuminen on täysin vapaaehtoista. Kieltäytyminen ei vaikuta vankeusrangaistukseenne suorittamiseen ja/tai saamiinne kolmannen sektorin toimijoiden palveluihin.

Voitte myös keskeyttää tutkimuksen koska tahansa syytä ilmoittamatta. Mikäli keskeytätte tutkimuksen tai peruutatte suostumuksenne, teistä keskeyttämiseen ja suostumuksen peruuttamiseen mennessä kerättyjä tietoja voidaan käyttää osana tutkimusaineistoa.

Tutkimuksen tarkoitus

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on kehittää lautapeli väkivaltateeman käsitteilyyn ja tuottaa tietoa siitä, millä tavoin pelillisyyttä voidaan hyödyntää väkivaltateemojen käsittelyssä rikostaustaisten asiakkaiden kanssa tehtävässä asiakastyössä. Tarkoituksena on osallistaa rikosseuraamusasiakkaita lautapelin kehittämismprosessiin ja saada palautetta sekä asiakkailta että rikosseuraamusasiakkaiden kanssa työskenteleviltä työntekijöiltä pelillisyyden hyödyntämisestä työskentelymenetelmänä.

Tutkimuksen toteuttajat

Tutkimuksen toteuttavat ylemmän ammattikorkeakoulututkinnon opiskelijat Ritva Nikkilä ja Leena Valtonen. Tutkimus on rikosseuraamusalan kehittämisen ja johtamisen ylemmän ammattikorkeakoulututkinnon opinnäytetyö Laurea -ammattikorkeakoulussa. Tutkimus toteutetaan Riihimäen ja Hämeenlinnan vankiloissa sekä Kalliolan settlementti ry:ssä ja Rikoksettoman elämän tukisäätiössä. Nämä toimijat ovat tutkimuksen yhteistyökumppaneita, mutta eivät ole sidoksissa tutkimuksen toteuttamiseen.

Tutkimusmenetelmät ja toimenpiteet

Tutkimus toteutetaan tutkimuksellisena kehittämistoimintana Riihimäen ja Hämeenlinnan vankiloissa sekä kolmannen sektorin toimijoiden palveluissa

Kalliolan setlementti ry:ssä ja Rikoksettoman elämän tukisäätiössä. Kolmannen sektorin toimijoiden palveluissa olevat tutkittavat osallistuvat yksilötyössä tapahtuviin pelitestauskertoihin, jotka kestävät noin 1–1,5 tuntia kerrallaan. Yhteensä pelitestauskertoja on neljä.

Jokaisen pelitestauskerran osallistujalta kerätään anonyymi kirjallinen palaute pelikerroista sekä anonyymi kirjallinen loppupalaute viimeisen pelikerran jälkeen. Lisäksi pelitestauskertoja havainnoidaan ja havainnot kirjataan tutkijoiden toimesta. Havainnointi kohdistuu pelitestaustilanteisiin osallistuvan ääneen saottuihin ilmaisiin, spontaaneihin reaktioihin sekä vuorovaikutukseen paikalla olevan opinnäytetyön tekijän kanssa, sanattomaan viestintään ja fyysisiin ilmaisiin. Opinnäytetyön aineisto muodostuu anonyymeistä kirjallisista palautteista sekä pelikerroilla tehdyistä havainnoista. Yksilötyössä tapahtuvien pelitestauskertojen aikana paikalla on tutkimukseen osallistuva asiakas ja tutkija.

Kustannukset ja niiden korvaaminen

Tutkimukseen osallistuminen ei maksa teille mitään. Osallistumisesta ei myöskään makseta erillistä korvausta.

Tutkimustuloksista tiedottaminen

Tutkimus on opinnäytetyö ja se julkaistaan Theseus- tietokannassa työn valmistuttua. Theseus on ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden ja julkaisujen julkinen tietokanta.

Lisätiedot

Pyydämme teitä tarvittaessa esittämään tutkimukseen liittyviä kysymyksiä tutkijoille/tutkimuksesta vastaaville henkilöille.

Tutkijoiden yhteystiedot

Tutkijat/ opinnäytetyötekijät

Nimi: Ritva Nikkilä & Leena Valtonen

Sähköposti: [REDACTED]

Opinnäytetyön ohjaaja

Titteli: [REDACTED]

Nimi: [REDACTED]

Korkeakoulu / yksikkö: Laurea- ammattikorkeakoulu

Sähköposti: [REDACTED]

Liite 16: Tiedote tutkimuksesta työntekijälle



TIEDOTE TUTKIMUKSESTA TYÖNTEKIJÄLLE

Nyrkki vai nokkeluus – pelillisyyden hyödyntäminen väkivaltatyössä

Pyyntö osallistua tutkimukseen

Teitä pyydetään mukaan tutkimukseen, jossa tutkitaan millä tavoin pelillisyyttä voidaan hyödyntää väkivaltateemojen käsittelyssä rikostaustaisten asiakkaiden kanssa tehtävässä väkivaltatyössä.

Olemme arvioineet, että sovellutte tutkimukseen, koska työskentelette opinnäytetyön toteutusympäristössä opinnäytetyöhön osallistuvan asiakasryhmän kanssa. Tämä tiedote kuvaa tutkimusta ja teidän osuuttanne siinä. Perehdytynne tähän tiedotteeseen teille järjestetään mahdollisuus esittää kysymyksiä tutkimuksesta tutkimuksen tekijöille, jonka jälkeen teiltä pyydetään kirjallinen suostumus tutkimukseen osallistumisesta.

Vapaaehtoisuus

Tutkimukseen osallistuminen on täysin vapaaehtoista. Voitte myös keskeyttää tutkimuksen koska tahansa syytä ilmoittamatta. Mikäli keskeytätte tutkimuksen tai peruutatte suostumuksenne, teistä keskeyttämiseen ja suostumuksen peruuttamiseen mennessä kerätyjä tietoja voidaan käyttää osana tutkimusaineistoa.

Tutkimuksen tarkoitus

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on kehittää lautapeli väkivaltateeman käsitteilyyn ja tuottaa tietoa siitä, millä tavoin pelillisyyttä voidaan hyödyntää väkivaltateemojen käsittelyssä rikostaustaisten asiakkaiden kanssa tehtävässä asiakastyössä. Tarkoituksena on osallistaa rikosseuraamusasiakkaita lautapelin kehittämiprosessiin ja saada palautetta sekä asiakkailta että rikosseuraamusasiakkaiden kanssa työskenteleviltä työntekijöiltä pelillisyyden hyödyntämisestä työskentelymenetelmänä.

Tutkimuksen toteuttajat

Tutkimuksen toteuttavat ylemmän ammattikorkeakoulututkinnon opiskelijat Ritva Nikkilä ja Leena Valtonen. Tutkimus on rikosseuraamusalan kehittämisen ja johtamisen ylemmän ammattikorkeakoulututkinnon opinnäytetyö Laurea -ammattikorkeakoulussa. Tutkimus toteutetaan Riihimäen ja Hämeenlinnan vankiloissa sekä Kalliolan settlementti ry:ssä ja Rikoksettoman elämän tukisäätiössä. Nämä toimijat ovat tutkimuksen yhteistyökumppaneita, mutta eivät ole sidoksissa tutkimuksen toteuttamiseen.

Tutkimusmenetelmät ja toimenpiteet

Tutkimus toteutetaan tutkimuksellisenä kehittämistoimintana Riihimäen ja Hämeenlinnan vankiloissa sekä kolmannen sektorin toimijoiden palveluissa Kalliolan settlementti ry:ssä ja Rikoksettoman elämän tukisäätiössä. Tutkittavat osallistuvat vankiloissa ryhmässä tapahtuviin pelitestauskertoihin, jotka kestävät noin

1–1,5 tuntia kerrallaan. Yhteensä pelitetauskertoja on neljä. Kolmannen sektorin toimijoiden palveluissa olevat tutkittavat osallistuvat yksilötyössä tapahtuviin pelitetauskertoihin, jotka kestävät noin 1–1,5 tuntia kerrallaan. Yhteensä pelitetauskertoja on neljä.

Tutkimukseen osallistuvilta työntekijältä kerätään anonyymi kirjallinen palaute viimeisen pelitetauskerran jälkeen. Lisäksi pelitetauskertoja havainnoidaan ja havainnot kirjataan tutkijoiden toimesta. Havainnointi kohdistuu pelitetaustilanteisiin osallistuvien ääneen sanottuihin ilmaisuihin, spontaaneihin reaktioihin, osallistujien keskinäiseen vuorovaikutukseen sekä vuorovaikutukseen paikalla olevien opinnäytetyön tekijöiden kanssa, sanattomaan viestintään ja fyysisiin ilmaisuihin. Opinnäytetyön aineisto muodostuu anonyymeistä kirjallisista palautteista sekä pelikerroilla tehdyistä havainnoista. Vankiloissa toteutettavien ryhmämuotoisten pelitetauskertojen aikana paikalla ovat tutkimukseen osallistuvan työntekijän ja tutkimukseen osallistuvien asiakkaiden lisäksi tutkijat.

Kustannukset ja niiden korvaaminen

Tutkimukseen osallistuminen ei maksa teille mitään. Osallistumisesta ei myöskään makseta erillistä korvausta.

Tutkimustuloksista tiedottaminen

Tutkimus on opinnäytetyö ja se julkaistaan Theseus- tietokannassa työn valmistuttua. Theseus on ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden ja julkaisujen julkinen tietokanta.

Lisätiedot

Pyydämme teitä tarvittaessa esittämään tutkimukseen liittyviä kysymyksiä tutkijoille/tutkimuksesta vastaaville henkilöille.

Tutkijoiden yhteystiedot

Tutkijat/ opinnäytetyötekijät
Nimi: Ritva Nikkilä & Leena Valtonen
Sähköposti: [REDACTED]

Opinnäytetyön ohjaaja
Titteli: [REDACTED]
Nimi: [REDACTED]
Korkeakoulu / yksikkö: Laurea- ammattikorkeakoulu
Sähköposti: [REDACTED]

Liite 17: Suostumuslomake rikosseuraamusasiakkaalle



Tutkittavan suostumus (rikosseuraamusasiakas)

Tutkimuksen nimi: Nyrkki vai nokkeluus – pelillisyyden hyödyntäminen väkivaltatyössä

Tutkimuksen toteuttajat:

Tutkijat/opinnäytetyön tekijät

Opinnäytetyön ohjaaja

Ritva Nikkilä, opiskelija
Laurea- ammattikorkeakoulu

Laurea- ammattikorkeakoulu

Leena Valtonen, opiskelija
Laurea- ammattikorkeakoulu

Minua _____ on pyydetty osallistumaan yllä mainittuun tutkimukseen, jonka tarkoituksena on kehittää lautapeli väkivaltateeman käsittelyyn ja tuottaa tietoa siitä, millä tavoin pelillisyyttä voidaan hyödyntää väkivaltateemojen käsittelyssä rikostaustaisten asiakkaiden kanssa tehtävässä asiakastyössä.

Olen saanut tiedotteen tutkimuksesta ja ymmärtänyt sen. Tiedotteesta olen saanut riittävän selvityksen tutkimuksesta, sen tarkoituksesta ja toteutuksesta, oikeuksistani sekä tutkimuksen mahdollisesti liittyvistä hyödyistä ja riskeistä. Minulla on ollut mahdollisuus esittää kysymyksiä tutkimuksen tekijöille ja olen saanut riittävän vastauksen kaikkiin tutkimusta koskeviin kysymyksiini.

Olen saanut tiedot tutkimukseen mahdollisesti liittyvästä henkilötietojen keräämisestä, käsittelystä ja luovuttamisesta ja minun on ollut mahdollista tutustua tutkimuksen tietosuojaselosteeseen.

Osallistun tutkimukseen vapaaehtoisesti. Minua ei ole painostettu eikä houkuteltu osallistumaan tutkimukseen.

Minulla on ollut riittävästi aikaa harkita osallistumistani tutkimukseen.

Ymmärrän, että osallistumiseni on vapaaehtoista ja että voin peruuttaa tämän suostumukseni koska tahansa syytä ilmoittamatta. Olen tietoinen siitä, että mikäli keskeytän (voin jatkaa sitä myöhemmin) tutkimuksen, keskeyttämiseen asti kerättyjä tietoja voidaan käyttää tutkimuksessa.

Allekirjoituksellani vahvistan osallistumiseni tähän tutkimukseen.

Jos tutkimukseen liittyvien henkilötietojen käsittelyperusteena on suostumus, vahvistan allekirjoituksellani suostumukseni myös henkilötietojeni käsittelyyn. Minulla on oikeus peruuttaa suostumukseni tietosuojaselosteessa kuvatulla tavalla.

Allekirjoitus: _____

Nimenselvennys: _____

Alkuperäinen allekirjoitettu tutkittavan suostumus sekä kopio tutkimustiedotteesta liitteineen jäävät tutkijan arkistoon. Tutkimustiedote liitteineen ja kopio allekirjoitetusta suostumuksesta annetaan tutkittavalle.

Liite 18: Suostumuslomake työntekijälle



Tutkittavan suostumus (työntekijä)

Tutkimuksen nimi: Nyrkki vai nokkeluus – pelillisyyden hyödyntäminen väkivaltatyössä

Tutkimuksen toteuttajat:

Tutkijat/opinnäytetyön tekijät

Opinnäytetyön ohjaaja

Ritva Nikkilä, opiskelija
Laurea- ammattikorkeakoulu

Laurea- ammattikorkeakoulu

Leena Valtonen, opiskelija
Laurea- ammattikorkeakoulu

Minua _____ on pyydetty osallistumaan yllä mainittuun tutkimukseen, jonka tarkoituksena on kehittää lautapeli väkivaltateeman käsittelyyn ja tuottaa tietoa siitä, millä tavoin pelillisyyttä voidaan hyödyntää väkivaltateemojen käsittelyssä rikostaustaisten asiakkaiden kanssa tehtävässä asiakastyössä.

Olen saanut tiedotteen tutkimuksesta ja ymmärtänyt sen. Tiedotteesta olen saanut riittävän selvityksen tutkimuksesta, sen tarkoituksesta ja toteutuksesta, oikeuksistani sekä tutkimuksen mahdollisesti liittyvistä hyödyistä ja riskeistä. Minulla on ollut mahdollisuus esittää kysymyksiä tutkimuksen tekijöille ja olen saanut riittävän vastauksen kaikkiin tutkimusta koskeviin kysymyksiini.

Olen saanut tiedot tutkimukseen mahdollisesti liittyvästä henkilötietojen keräämisestä, käsittelystä ja luovuttamisesta ja minun on ollut mahdollista tutustua tutkimuksen tietosuojaselosteeseen.

Osallistun tutkimukseen vapaaehtoisesti. Minua ei ole painostettu eikä houkuteltu osallistumaan tutkimukseen.

Minulla on ollut riittävästi aikaa harkita osallistumistani tutkimukseen.

Ymmärrän, että osallistumiseni on vapaaehtoista ja että voin peruuttaa tämän suostumukseni koska tahansa syytä ilmoittamatta. Olen tietoinen siitä, että mikäli keskeytän (voin jatkaa sitä myöhemmin) tutkimuksen, keskeyttämiseen asti kerättyjä tietoja voidaan käyttää tutkimuksessa.

Allekirjoituksellani vahvistan osallistumiseni tähän tutkimukseen.

Jos tutkimukseen liittyvien henkilötietojen käsittelyperusteena on suostumus, vahvistan allekirjoituksellani suostumukseni myös henkilötietojeni käsittelyyn. Minulla on oikeus peruuttaa suostumukseni tietosuojaselosteessa kuvatulla tavalla.

Allekirjoitus: _____

Nimenselvennys: _____

Alkuperäinen allekirjoitettu tutkittavan suostumus sekä kopio tutkimustiedotteesta liitteineen jäävät tutkijan arkistoon. Tutkimustiedote liitteineen ja kopio allekirjoitetusta suostumuksesta annetaan tutkittavalle.

Liite 19: Aineistonhallintasuunnitelma

AINEISTONHALLINTASUUNNITELMA

Suunnitelman tekijät:

Ritva Nikkilä ja Leena Valtonen

Opinnäytetyön nimi:

Nyrkki vai nokkeluus – pelillisuus väkivaltatyön menetelmänä

Suunnitelma laadittu:

Elokuussa 2024

1. Aineiston yleiskuvaus

1.1. Aineiston kuvaus: Kerättävä tai olemassa oleva aineisto ja sen ominaisuudet

Aineisto kerätään opinnäytetyön tekijöiden toimesta opinnäytetyöhön osallistuvilta henkilöiltä. Aineisto kerätään kirjallisilla palautelomakkeilla, joihin opinnäytetyöhön osallistujat vastaavat anonyymisti. Osallistujia ovat rikosseuraamusasiakkaat ja heidän kanssaan työskentelevät työntekijät. Osallistujille on erilliset palautelomakkeet. Lisäksi aineistoa kerätään havainnoimalla ja kirjaamalla havainnot havainnointisuunnitelman mukaan paperille. Havainnointi kohdistuu pelitestaustilanteisiin osallistuvien ääneen sanottuihin ilmaisiin, spontaaneihin reaktioihin, osallistujien mahdolliseen keskinäiseen vuorovaikutukseen sekä vuorovaikutukseen paikalla olevien opinnäytetyön tekijöiden kanssa, sanattomaan viestintään ja fyysisiin ilmaisiin. Havainnointiyksiköitä ovat siten ääneen sanottu ja fyysiset ilmaisut, muu sanaton viestintä ja reaktiot sekä vuorovaikutus pelitilanteissa eri osapuolten kesken. Opinnäytetyön aineisto muodostuu anonyymeista kirjallisista palautteista sekä pelikerroilla tehdyistä havainnoista. Nämä havainnot muodostavat analysoitavaa aineistoa ja tarkemmat analyysiyksiköt muotoutuvat havaintojen perusteella. Paperiset aineistot säilytetään lukitussa tilassa ulkopuolisten saavuttamattomissa. Paperilomakkeilla ja kirjatulla havainnoilla kerätty tieto siirretään sähköiseen Word-tiedostoon ja tallennetaan .docx -muotoon. Word-tiedosto on tallennettuna Teams-sovelluksen työtilaan, johon on pääsy vain opinnäytetyön tekijöillä. Sähköiseen muotoon siirretty aineisto säilytetään salasanoin suojatuilla digitaalisilla alustoilla ja laitteilla, joihin on pääsy vain opinnäytetyön tekijöillä. Aineiston käyttöoikeudet ovat ainoastaan opinnäytetyön tekijöillä.

1.2. Aineiston laadun varmistaminen

Paperille kerätty alkuperäinen aineisto siirretään siinä muodossa kuin se on paperille kirjattu, poistamatta tai lisäämättä siihen mitään. Siirrettäessä aineisto tallennetaan muokkaamattomaan .pdf -muotoon sekä aineiston analysointia varten .docx -muotoon.

2. Eettiset periaatteet, lainsäädäntö ja henkilötietojen käsittely

2.1. Henkilötiedot ja tietosuojan huomioiminen

Aineistossa on suoria (allekirjoitettu suostumuslomake) ja epäsuoria henkilötietoja (sukupuoli, osallistumiskerrat). Aineistossa ei ole arkaluonteisia henkilötietoja.

2.2. Päävastuu henkilötietojen käsittelystä eli rekisterinpitäjäys

Opinnäytetyö toteutetaan parityönä, jolloin molemmat opinnäytetyön tekijät ovat aineiston yhteisrekisterinpitäjiä ja yhdessä vastuussa henkilötietojen käsittelystä.

2.3. Tietosuojan edellyttämät ilmoitukset

Opinnäytetyön tekijät ovat laatineet tietosuojaselosteen ja suunnitelleet kuinka suostumus henkilötietojen käsittelyyn varmistetaan opinnäytetyöhön osallistuvilta. Opinnäytetyöhön osallistuville on laadittu tiedote opinnäytetyön kulusta, toteutuksesta ja henkilötietojen käsittelystä. Tutkimuksen ryhmämuotoiseen toteutukseen ja yksilömuotoiseen toteutukseen osallistuville rikosseuraamusasiakkaille sekä tutkimukseen osallistuville työntekijöille on kullekin laadittu omat tiedotteet tutkimukseen osallistumisesta. Osallistujilta kysytään erikseen suostumus opinnäytetyön toteutukseen osallistumisesta kirjallisella suostumuslomakkeella. Tutkimukseen osallistuville rikosseuraamusasiakkaille ja tutkimukseen osallistuville työntekijöille on laadittu omat suostumuslomakkeet.

2.4. Eettistä ennakoarviointia edellyttävät tutkimusasetelmat opinnäytetöissä

Opinnäytetyötä varten tullaan tekemään eettinen ennakoarviointi, sillä opinnäytetyön toteutukseen osallistujat ovat vankeusrangaistusta suorittavia ja rikostaustaisia henkilöitä. Ihmistieteellisen tutkimuksen eettisellä ennakoarvioinnilla pyritään ennakoimaan tutkimukseen osallistuville henkilöille mahdollisesti koituvaa haittaa. Eettinen ennakoarviointi tehdään opinnäytetyön suunnitelman pohjalta ja sitä pyydetään opinnäytetyöntekijöiden toimesta. Eettisen ennakoarvioinnin laatii ihmistieteiden eettinen toimikunta. Opinnäytetyöhön sisältyy asetelma, jossa osallistuvien vapaaehtoisuus voidaan kyseenalaistaa. Opinnäytetyön yhtenä toimintaympäristönä ovat vankilat ja osa opinnäytetyöhön osallistujista suorittaa vankeusrangaistusta. Vankilaympäristön ja vankistatuksen voidaan katsoa vaikuttavan vapaaehtoisuuteen.

2.5. Miten hallinnoit käyttämäsi, tuottamasi ja jakamasi aineiston oikeuksia?

Opinnäytetyön tekijät hallinnoivat perus- ja jalostettua aineistoa. Tuotetun aineiston käyttöoikeuksia ei jaeta.

3. Aineiston dokumentointi

3.1. Aineiston dokumentointi

Opinnäytetyö toteutetaan laadullisena tutkimuksena. Opinnäytetyön toteutuksessa kerätty aineisto on tekstimuodossa, joten kerätyn aineiston käsittelyyn käytetään menetelminä laadullista sisällönanalyysia ja koodausta. Opinnäytetyön aineisto on tuotettu opinnäytetyöhön osallistuvilta henkilöiltä saaduista palautteista ja opinnäytetyön tekijöiden havainnoista.

3.2. Aineiston järjestys ja eheys

Paperille kerätty alkuperäinen aineisto siirretään siinä muodossa kuin se on paperille kirjattu, poistamatta tai lisäämättä siihen mitään. Siirrettäessä aineisto tallennetaan muokkaamattomaan .pdf -muotoon sekä aineiston analysointia varten .docx -muotoon. Alkuperäinen aineisto säilytetään erillään analysointia varten sähköiseen muotoon siirretystä aineistosta. Koodatut versiot aineistosta tallennetaan omina kokonaisuuksinaan ja ne nimitetään selkeästi aineistoversioiden mukaan.

4. Tallentaminen ja tietoturva opinnäytetyöprosessin aikana

Opinnäytetyön paperiset aineistot säilytetään lukitussa tilassa ulkopuolisten saavuttamattomissa. Paperilomakkeilla ja kirjatulla havainnoilla kerätty tieto siirretään sähköiseen Word-tiedostoon ja tallennetaan .docx -muotoon. Lisäksi aineisto tallennetaan .pdf -muotoon. Tiedostot ovat tallennettuna Teams-sovelluksen työtilaan, johon on pääsy vain opinnäytetyön tekijöillä. Teams-sovellus on käytössä opinnäytetyön tekijöiden korkeakoulu -tilien kautta. Sähköiseen muotoon siirretty aineisto säilytetään salasanoin suojatuilla digitaalisilla alustoilla ja laitteilla, joihin on pääsy vain opinnäytetyön tekijöillä.

5. Aineisto opinnäytetyön valmistuttua: tuhoaminen, säilyttäminen tai mahdollinen jatkokäyttö ja avaaminen

Kerätty aineisto tuhotaan opinnäytetyön tultua hyväksytyksi. Paperiaineisto tuhotaan käyttämällä silppuria tai tietosuojajätteenä lukittuun tietosuojajäteastiaan. Sähköinen aineisto poistetaan pysyvästi Teams-sovelluksesta, jossa sitä on säilytetty.

6. Tehtävät ja vastuut

Opinnäytetyöntekijät jakavat vastuun kaikesta aineistohallinnasta koko opinnäytetyöprosessin aikana. Aineiston hallintaan ja käsittelyyn on varattu riittävästi aikaa ja opinnäytetyösuunnitelman mukaan aineiston keruu ja käsittely alkaa syksyllä 2024 ja jatkuu talveen 2024–2025 asti. Arvioitu työaika aineiston keruuseen ja käsittelyyn on 75 tuntia, sisältäen opinnäytetyön toteutuskerrat ryhmä- ja yksilötyössä, palautteiden ja havainnointien siirtämisen sähköiseen muotoon sekä niiden sisällönanalyysiin ja koodaamiseen. Rahoitusta resurssia aineistohallintaan ei tarvita.

Liite 20: Tietosuojaseloste



TIETOSUOJAILMOITUS
EU:n yleinen tietosuoja-asetus

111 (11)
(EU679/2016)

31.8.2024

LAUREAN OPINNÄYTETYÖSSÄ KERÄTTÄVIEN HENKILÖTIETOJEN KÄSITTELY

Tässä ilmoituksessa kuvataan, miten henkilötietoja käsitellään Laurean opinnäytetyössä ”Nyrkki vai nokkeluus - pelillisyyden hyödyntäminen väkivaltatyössä”.

Tutkimuksen rekisterinpitäjät:

Rekisterinpitäjä päättää ja vastaa tämän opinnäytetyön henkilötietojen käsittelystä.

Ritva Nikkilä

[REDACTED]

[REDACTED]

Leena Valtonen

[REDACTED]

[REDACTED]

Yhteyshenkilö henkilötietojen käsittelyä koskevissa asioissa:

Ritva Nikkilä

[REDACTED]

[REDACTED]

Leena Valtonen

[REDACTED]

[REDACTED]

Henkilötietojen käsittelyn tarkoitus:

Opinnäytetyön kehittämissympäristöinä ovat mies- ja naisvankila sekä kolmannen sektorin toimijat, joiden asiakkaita ei ole rajattu sukupuolen mukaan. Henkilötietoja käsitellään, jotta opinnäytetyössä voidaan huomioida mahdollinen sukupuolieritys.

Henkilötietojen osalta ei toteuteta automaattista päätöksentekoa tai profilointia.

Henkilötietojen käsittelyn oikeusperuste:

Henkilötietoja käsitellään seuraavalla EU:n yleisen tietosuojasetuksen 6 artiklan 1 kohdan mukaisella perusteella

- Tutkittavan suostumus

Tutkimuksessa kerättävät henkilötiedot:

Tutkittavasta rikosseuraamusasiakkaasta kerätään henkilötietona allekirjoitettu suostumuslomake, sukupuoli ja moneenko opinnäytetyön testauskertaan henkilö osallistui. Tutkittavasta työntekijästä kerätään henkilötietona allekirjoitettu suostumuslomake.

Kerättävien henkilötietojen tietolähteet:

Kerättävät henkilötiedot rikosseuraamusasiakkaista (sukupuoli, osallistumiskerrat) kerätään henkilöltä itseltään kirjallisella, anonymillä palautelomakkeella. Henkilörekisterin muodostavat suostumuslomakkeet kerätään tutkimukseen osallistuvilta henkilöiltä itseltään kirjallisesti.

Henkilötietojen luovutukset:

Henkilötietoja ei luovuteta opinnäytetyön ulkopuolelle.

Tietojen siirtäminen EU- tai ETA-maiden ulkopuolelle:

Henkilötietoja ei siirretä EU- tai ETA-maiden ulkopuolelle.

Henkilötietojen käsittely opinnäytetyön aikana ja sen jälkeen:

Kerättyjä henkilötietoja ja tutkimusaineistoa käsitellään luottamuksellisesti lainsäädännön edellyttämällä tavalla. Suostumuslomakkeita ei yhdistetä muihin kerättäviin henkilötietoihin, vaan ne säilytetään erillään kerättävästä aineistosta (sukupuoli, osallistumiskerrat). Jokaisen pelitestauskerran jälkeen kerättyä palautetta ja havainnointiaineistoa ei yksilöidä, vaan aineisto käsitellään kokonaisuutena. Yksittäisten tutkittavien täyttämille loppupalautelomakkeille annetaan tunnuskoodi ja häntä koskevat tiedot säilytetään koodattuina

tutkimusaineistossa. Aineisto analysoidaan koodattuna ja tulokset raportoidaan ryhmätasolla, jolloin yksittäinen henkilö ei ole tunnistettavissa ilman koodiavainta. Koodiavainta, jonka avulla yksittäisen tutkittavan tiedot ja tulokset voidaan tunnistaa, säilyttävät tutkijat tutkimusprosessin ajan, eikä tietoja anneta tutkimuksen ulkopuolisille henkilöille. Lopulliset tutkimustulokset raportoidaan ryhmätasolla eikä yksittäisten tutkittavien tunnistaminen ole mahdollista. Tutkimusaineistoa ja tutkimuksen yhteydessä kerättyjä tietoja säilytetään, kunnes tutkimus on hyväksytty. Aineisto ja kerätyt tiedot tuhoetaan pysyvästi tämän jälkeen. Tietoja ei käytetä muihin tutkimuksiin.

Henkilötietojen suojauksen periaatteet:

Henkilötietoja ja aineistoa kerätään paperisilla palautelomakkeilla, joihin opinnäytetyöhön osallistujat vastaavat anonyymisti. Lisäksi tutkimusaineistoa kerätään havainnoimalla ja kirjaamalla havainnot havainnointisuunnitelman mukaan. Paperiset aineistot (henkilötietoja sisältävät palautelomakkeet, kirjatut havainnot) säilytetään lukitussa tilassa ulkopuolisten saavuttamattomissa. Paperilomakkeilla ja kirjatuilla havainnoilla kerätty tieto siirretään sähköiseen Word-tiedostoon. Word-tiedosto on tallennettuna Teams-sovelluksen työtilaan, johon on pääsy vain opinnäytetyön tekijöillä. Sähköiseen muotoon siirretty aineisto säilytetään salasanoin suojatuilla digitaalisilla alustoilla ja laitteilla, joihin on pääsy vain opinnäytetyön tekijöillä.

Henkilötietoja sisältävät paperiset suostumuslomakkeet säilytetään erillään muusta aineistosta eikä niitä siirretä sähköiseen muotoon. Suostumuslomakkeet säilytetään alkuperäisessä muodossaan, lukitussa tilassa ulkopuolisten saavuttamattomissa.

Rekisterin hallinnassa noudatetaan rekisterinpitäjän tietoturva- ja tietosuojaohjeita.

Manuaalinen aineisto säilytetään lukitussa tilassa ja sinne on pääsy vain tämän opinnäytetyön tekijöillä.

Tietojärjestelmissä käsiteltävät tiedot suojataan käyttäjätunnuksin, salasanoin ja käytön rekisteröinnillä.

Rekisteröidyn oikeudet:

Rekisteröidyn oikeudet määräytyvät EU:n yleisen tietosuojasetuksen artiklojen 15-22 mukaan seuraavasti:

1)

Voit perua suostumuksesi ja pyytää poistamaan suostumukseen perustuvat tietosi ottamalla yhteyttä yllä mainittuun yhteyshenkilöön.

Voit tarkastaa itseäsi koskevat tiedot ja oikaista ne tarvittaessa.

Voit rajoittaa tietosi käsittelyä silloin, kun kiistät henkilötietojesi paikkansapitävyyden.

Voit tehdä valituksen tietosuojavaltuutetun toimistoon, jos katsot, että henkilötietojasi on käsitelty tietosuojalainsäädännön vastaisesti

Jos henkilötietojen käsittely tutkimuksessa ei edellytä rekisteröidyn tunnistamista ilman lisätietoja eikä rekisteröityä pystytä tunnistamaan aineistosta, niin oikeutta tietojen tarkastamiseen, oikaisuun, poistoon ja käsittelyn rajoittamiseen ei sovelleta.

Mikäli oikeudet estävät tutkimustarkoituksen saavuttamisen tai vaikeuttavat sitä suuresti, saatetaan tietyissä yksittäistapauksissa näistä oikeuksista poiketa tietosuoja-asetuksessa ja tietosuojalaissa säädetyillä perusteilla. Tarvetta poiketa oikeuksista arvioidaan aina tapauskohtaisesti.

Yhteyshenkilö tutkittavan oikeuksiin liittyvissä asioissa on tietosuojavastaava.

Laurea-ammattikorkeakoulun tietosuojavastaavana toimii Marjo Valjakka, marjo.valjakka@laurea.fi