

JÄÄVUORIPELI –

PAKOMATKA VÄKIVALLAN JÄÄVUORELTA

Lautapeli työvälineenä nuorten väkivallattomuuskasvatustyössä

Sanna Korhonen ja

Tanja Loikkanen

Opinnäytetyö, kevät 2011

Diakonia-ammattikorkeakoulu

Diak Etelä, Helsinki

Sosiaalialan koulutusohjelma

Sosionomi (AMK)

TIIVISTELMÄ

Korhonen, Sanna & Loikkanen, Tanja. Jäävuoripeli - Pakomatka väkivallan jäävuorelta. Lautapeli työvälineenä nuorten väkivallattomuuskasvatustyössä. Diak Etelä, Helsinki, kevät 2011, 99s., 6 liitettä.

Diakonia-ammattikorkeakoulu, Sosiaalialan koulutusohjelma, sosionomi (AMK).

Opinnäytetyö oli produktio, jonka tavoitteena oli kehittää väkivaltaan liittyvä lautapeli. Produktio toteutettiin yhteistyössä Non Fighting Generation ry:n kanssa. Lautapelin kohderyhminä olivat erityisesti yläkouluikäiset nuoret sekä heidän parissaan työskentelevät ammattilaiset. Lautapelillä oli neljä päätavoitetta. Tavoitteena oli tukea ja opastaa nuoria väkivallattoman elämäntyylin omaksumisessa sekä herättää nuorten parissa keskustelua väkivallasta ja väkivaltaiseen käyttäytymiseen liittyvistä tekijöistä. Tavoitteena oli myös vaikuttaa positiivisesti nuorten arvoihin, asenteisiin, tunteisiin sekä toimintatapoihin. Lisäksi tavoitteena oli, että lautapeli toimisi hyödyllisenä työvälineenä nuorten parissa työskenteleville.

Produktion tuloksena syntyi Jäävuoripeli. Teoreettisen viitekehyksen lisäksi produktion lähtökohdiana oli Non Fighting Generation ry:n kasvatusteoria, ja erityisesti siitä johdettu jäävuorimalli. Pelin ideana oli edetä pelilaudalla noppaa heittämällä ja päästä alas väkivallan jäävuorelta kohti alhaalla odottavaa maalia, eli laituria. Pelin aikana pelaajat vastasivat kysymyksiin viidestä erilaisesta kategoriasta. Kysymyskategorioina olivat arvot, tunteet, asenteet ja toimintatavat, jotka jäävuorimallin mukaisesti erityisesti vaikuttivat nuorten väkivaltaisen käyttäytymisen taustalla. Viidentenä kysymyskategoriana olivat faktakysymykset väkivallasta.

Jäävuoripelin toimivuudesta saatiin palautetta Non Fighting Generation ry:n ohjaajilta, sekä järjestön toiminnassa mukana olevilta nuorilta. Arviointi koostui kahdesta osasta: väliarvioinnista ja loppuarvioinnista. Väliarvioinnin avulla saatiin nuorilta ja ohjaajilta palautetta pelikysymyksistä sekä keskeneräisestä pelilaudasta ja pelin säännöistä. Loppuarvioinnissa peliä peluutettiin kahden erilaisen ryhmän kanssa. Loppuarvioinnin menetelminä olivat havainnointi pelitilanteen aikana, palautelomake Jäävuoripelistä sekä pelitilanteen jälkeen suoritettu ryhmähaastattelu peliin osallistuneille.

Arvioinnista saadun palautteen mukaan Jäävuoripeli oli toimiva työväline. Pelin erityisenä vahvuutena koettiin olevan pelikysymykset. Pelin teema arvioitiin tärkeäksi ja teeman käsittely pelaamisen kautta mielekkääksi ja luontevaksi. Pelin vetäjän roolin huomattiin olevan niin keskeinen, että jatkoehdotuksena oli pelin vetäjän roolia helpottavan tukimateriaalin työstäminen. Kokonaisuutena Jäävuoripeli koettiin onnistuneeksi ja pelille asetetut tavoitteet toteuttavaksi.

Asiasanat: väkivalta, nuoruus, lautapelit, produktiot, kasvatusteoria

ABSTRACT

Korhonen, Sanna and Loikkanen, Tanja

Iceberg Game – An Espace from the Iceberg of Violence. Board Game as a Tool in Non-violent Educational Work Among the Youth.

99 p., 6 appendices. Language: Finnish. Helsinki, Spring 2011.

Diaconia University of Applied Sciences. Degree Programme in Social Services. Degree: Bachelor of Social Services.

The thesis was a production. The aim of the production was to develop a board game dealing with violence. The production was done in partnership with Non Fighting Generation (NFG). The main target groups of the board game were young people in secondary schools and the professionals working with them in different settings. The board game had four main goals. The first goal was to support and advise the young people to adopt a non-violent way of living and the second goal was to raise violence related discussion among the youths. The third goal was to have a positive impact on the young people's values, feelings, attitudes and behaviour. In addition, the fourth goal was to create a useful tool for the professionals.

The outcome of this production was the Iceberg Game. In addition to the theoretical basis, the most significant basis for the production was the educational theory of NFG and especially the iceberg model that was led from the educational theory. The main idea of the board game was to proceed on the board by throwing a dice and getting down from the iceberg of violence to the goal in the quay. During the game the players answered to questions from five different categories. The five categories were values, feelings, attitudes, behaviour and the fifth category included fact questions regarding violence.

The feedback was collected from the youth leaders of NFG and from the youngsters taking part in the NFG's youth work. The evaluation consisted of two parts: the mid-evaluation and the final evaluation. The purpose of the mid-evaluation was to get feedback concerning the questions asked in the game, the incomplete board and the rules of the game. In the final evaluation stage the Iceberg Game was played by two groups of people. As for the methods of the final evaluation there was observation of the players. A feedback form was also collected and the players were interviewed in a group.

According to the feedback, the Iceberg Game came out to be a functional tool. The questions of the game were found as the strength of the production. The theme of the game was considered important and playing the game seemed a natural way to deal with violence. However, our further suggestion was to make a guide material for the game leader, because the role of the leader was noticed to be essential. As a whole the Iceberg Game was a success and the goals set to the game were reached.

Keywords: violence, youth, board games, production, educational theory

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	6
2 VÄKIVALTA JA NUORET.....	8
2.1 Väki­valta käsitteenä	8
2.2 Väki­vallan eri muotoja	10
2.3 Väki­valta Suomessa	13
2.4 Nuoruusikä nykypäivänä.....	14
2.5 Nuoret väki­vallan tekijöinä ja uhreina	17
2.6 Erilaisia väki­vallan ympäristöjä nuoren näkökulmasta.....	19
3 NON FIGHTING GENERATION RY VÄKIVALLAN EHKÄISIJÄNÄ	23
3.1 NFG järjestönä	23
3.2 NFG:n kasvatusteoria.....	24
3.3 Jäävuorimalli	25
3.4 Kohtaamispedagogiikka.....	27
4 JÄÄVUORIPELI TYÖVÄLINEENÄ VÄKIVALLAN EHKÄISEMISESSÄ	28
4.1 Lautapelit ja lautapelaamisen erityispiirteitä	28
4.2 Lautapeli­en käyttö ammatillisena työvälineenä	30
4.3 Jäävuoripelin ja produktion tavoitteet.....	32
4.4 Jäävuoripelin kohderyhmä ja hyödynsaajat	33
5 JÄÄVUORIPELIN TOTEUTUS.....	35
5.1 Prosessin käynnistyminen	35
5.2 Pelikysymysten kategoriat	36
5.3 Pelilauta.....	38
5.4 Pelin säännöt	39
5.5 Pelin ohjevihkonen.....	41

6 JÄÄVUORIPELIN ARVIOINTI.....	43
6.1 Väliarviointi	43
6.2 Loppuarvioinnin menetelmät ja apuvälineet.....	45
6.2.1 Pelitilanteen havainnointirungon laatiminen	45
6.2.2 Palautelomakkeen laatiminen	47
6.2.3 Ryhmähaastattelurungon laatiminen.....	48
6.3 Ensimmäinen loppuarviointikerta	48
6.4 Toinen loppuarviointikerta.....	51
6.5 Palautelomakkeiden tulokset.....	52
6.6 Ryhmähaastattelujen tulokset.....	55
7 POHDINTA	56
7.1 Ajatuksia loppuarvioinnista	56
7.2 Arvioinnin luotettavuus ja eettisyys.....	58
7.3 Jäävuoripelin vahvuudet ja kehittämishaasteet	59
7.4 Jatkoehdotuksia	61
7.5 Ajatuksia opinnäytetyöprosessista	62
7.6 Oma ammatillinen kehittyminen.....	64
LÄHTEET.....	67
LIITTEET	72
LIITE 1: Pelikysymykset	72
LIITE 2: Testipeluutukseen liittyvät haastattelukysymykset.....	90
LIITE 3: Pelin ohjevihkonen.....	91
LIITE 4: Pelitilanteen havainnointirunko	96
LIITE 5: Palautelomake Jäävuoripelistä	97
LIITE 6: Ryhmähaastattelun haastattelurunko.....	98

1 JOHDANTO

Väkivalta on ilmiö, joka kuuluu monimutkaisella tavalla ihmisen maailmassa olemisen tapaan. Väkivallan olemassaololle ei liene olemassa yhtä yksiselitteistä syytä. Väkivaltaa on ja todennäköisesti tulee myös aina olemaan. (Purjo 2009a, 13.)

Kehittämispainotteisessa opinnäytetyössä kehitetään, toteutetaan ja arvioidaan uusia tuotteita, palveluja, toimintatapoja ja työkäytäntöjä. Kehittämispainotteiset eli toiminnalliset opinnäytetyöt voidaan jakaa kahteen pääryhmään, tuotekehittelyyn eli tuotantoon, jossa lopputuloksena on konkreettinen tuote tai palvelu sekä kehittämishankkeisiin, jossa kehitetään ja kokeillaan uusia toimintamenetelmiä ja työtapoja. (Diakonia-ammattikorkeakoulu 2010, 32–33.) Opinnäytetyömme tarkoituksena oli toteuttaa väkivaltaa käsittelevä lautapeli, Jäävuoripeli, yläkouluikäisille nuorille. Kyseessä on siis tuotekehittely eli tuotanto.

Jäävuoripeli on toteutettu yhteistyössä Non Fighting Generation ry:n kanssa. Non Fighting Generation ry, lyhennettynä NFG, on vuodesta 1996 toiminut valtakunnallinen nuorisokasvatusjärjestö. NFG toteuttaa erityisesti nuorten elämäntilanteeseen vaikuttavaa elämäntaidollista kasvatustyötä. NFG:n kasvatusta pohjautuu elämäntaidollistamiseen kasvatukseen, eli kasvatusta on eettistä, nuoria kohdellaan eettisellä tavalla ja nuori nähdään vastuullisena sekä kykenevänä eettiseen toimintaan.

Jäävuoripeli pohjautuu NFG:n kasvatusteoriaan, ja erityisesti tästä johdettuun jäävuorimalliin. Jäävuorimallin mukaan väkivaltaisen käyttäytymisen taustalta on löydettävissä tiettyjä, siihen merkittävällä tavalla vaikuttavia tekijöitä. Jäävuorimallin mukaisesti keskeiset käyttäytymistä ohjaavat tekijät ovat arvot, tunteet, asenteet sekä opitut toimintatavat. Nuoren väkivaltaiseen käyttäytymiseen liittyy siis ennen kaikkea vääristynyt arvomaailma, huonot tunnetaidot, kielteiset asenteet itseä ja muita kohtaan sekä puutteelliset taidot ja tiedot tarkoituksenmukaisista toimintatavoista, erityisesti uhkaavissa tilanteissa. Mainittuihin tekijöihin vaikuttamalla voidaan käynnistää väkivallan käytön vähenemiseen tähtääviä muutoksia.

Jäävuoripelissä on tarkoituksena päästä alas väkivallan jäävuorelta, jäävuoren taso kerrallaan, kohti alhaalla odottavaa laituria ja pakovenettä. Pelissä edetään heittämällä noppaa, ja vastaamalla esitettyihin kysymyksiin. Peli sisältää viisi kysymyskategoriaa, joita ovat NFG:n jäävuorimallin mukaisesti arvot, asenteet, tunteet ja toimintatavat. Viidentenä kysymyskategoriana ovat faktakysymykset väkivallasta.

Tässä opinnäytetyömme kirjallisessa raportissa määrittelemme käsitteitä aiheeseen liittyen sekä kuvaamme produktiomme toteuttamista. Työmme teoriaosuus käsittelee muun muassa väkivaltaa, nuoruusikää sekä lautapelejä ja lautapelaamista. Väkivallan teemaa olemme pyrkineet käsittelemään laaja-alaisesti, huomioiden kuitenkin erityisesti nuoruus ja nuoren näkökulma aiheeseen liittyen.

2 VÄKIVALTA JA NUORET

Ammattikorkeakoulun tarjoaman koulutuksen tavoitteena on, että opiskelija valmistuttuaan toimii alansa asiantuntijatehtävissä sekä tietää että taitaa siihen liittyvät kehittämisen ja tutkimuksen perusteet. Opinnäytetyön tulee edistää ammatillista kasvua ja produktion suunnittelun, toteuttamisen ja reflektoinnin pohjalla tulee olla produktion kohdetta ja ammatillisia käytäntöjä koskeva tutkittu tieto. (Diakonia-ammattikorkeakoulu 2010, 33–34.) Tässä luvussa käsittelemme produktioomme liittyvää teoriaa, väkivaltaa, nuoruutta sekä näiden nivoutumista toisiinsa. Teoriaosuus on toiminut lähtökohtana produktioomme, Jäävuoripelin, pelikysymysten sisällölle. Väkivalta on ilmiönä laaja ja olemme halunneet tuoda sen mahdollisimman monipuolisesti esiin sekä Jäävuoripelissä että kirjallisessa työssä.

2.1 Väkivalta käsitteenä

Väkivallan määrittelytapoja on useita, eikä yhtä ainoaa yksinkertaista, kaiken kattavaa väkivallan määritelmää ole olemassa. Väkivalta on fyysisen voiman tai vallan tahallista käyttöä tai sillä uhkaamista, ja se kohdistuu ihmiseen itseensä, toiseen ihmiseen, ihmisryhmään tai yhteisöön. Väkivaltaa on teko, joka johtaa tai joka voi hyvin todennäköisesti johtaa kuolemaan, fyysisen tai psyykkisen vamman syntymiseen, kehityksen häiriytymiseen tai perustarpeiden tyydyttämättä jäämiseen. Väkivalta yhdistetään nimenomaan itse tekoon eikä sen lopputulokseen. Tahattomat tapaukset, kuten onnettomuudet, eivät ole väkivaltaa. (World Health Organization 2005, 21.)

Väkivallasta voidaan puhua tekemisenä, jolloin keskeistä on, että joku tai jotkut käyttäytyvät väkivaltaisesti joitakin muita tai itseään kohtaan. Esimerkiksi itsemurha, lyöminen ja raiskaaminen voivat olla väkivaltaisia tekoja. Usein väkivalta on kuitenkin väkivallan kohteena olemista ja väkivallan kohteina olleista puhutaan usein uhreina. Väkivallan uhreja ovat myös ne, joihin väkivalta ei konkreettisesti ole kohdistunut, mutta jotka ovat olleet esimerkiksi väkivallan kohteen läheisiä tai väkivallan

sivustaseuraa. (Paavilainen & Pösö 2003, 13–14.) Väkivalttaan liittyy aina jollain tavalla loukatuksi tulemisen kokemus (Hakamo 2004, 21).

Määriteltäessä väkivaltaa huomioidaan myös vallan käyttö sekä valtasuhteet ja tätä kautta väkivalta koskee tekojen lisäksi myös uhkauksia ja pelottelua (World Health Organization 2005, 21–22). Väkivalta on äärimmäinen vallankäytön muoto, jonkinlainen pyrkimys hallita toisia. Väkivalta on väkivallan tekijän toteuttamaa voimankäyttöä, jonka tarkoituksena on vahingoittaa yksilöä, ympäristöä tai omaisuutta. (Hakamo 2004, 21.) Väkivaltaiseksi teoksi voidaan lukea myös laiminlyönti ja tekemättä jättäminen (World Health Organization 2005, 21–22).

Väkivallan tahallinen käyttö ei välttämättä merkitse aikomusta aiheuttaa vahinkoa, vaan tarkoitetun käytöksen ja tarkoitetun seurauksen välillä voi olla suurikin ero. Väkivalttaa käyttänyt on saattanut tehdä teon, joka on vaarallinen ja todennäköisesti negatiivisia seurauksia aiheuttava, mutta tekijä itse ei koe asiaa sellaisena. Esimerkiksi nuori on voinut tappelussa toisen nuoren kanssa lyödä toista nyrkillä päähän. Tällaisessa tilanteessa väkivallan käyttö on ilmeistä, mutta vamman aiheuttaminen ei ole tarkoituksellista. (World Health Organization 2005, 22.)

Ihmiset saattavat tarkoituksellisesti aiheuttaa vahinkoa toisille, mutta eivät kulttuurillisten taustojen ja uskomusten vuoksi miellä tekojaan väkivaltaisiksi. Väkivalta kuitenkin määritellään suhteessa yksilöiden terveyteen ja hyvinvointiin ja vaikka tietty käyttäytymistapa, esimerkiksi puolison lyöminen olisikin kulttuurillisesti hyväksyttävää, pidetään sitä kuitenkin väkivaltaisena tekona, koska se aiheuttaa yksilölle terveydellisiä seuraamuksia. Väkivalttaa ovat kaikki väkivaltaiset teot riippumatta teon suorittajasta ja väkivallan käytön taustoista sekä syistä. (World Health Organization 2005, 22.)

Väkivalttaa ovat myös kaikki sellaiset teot, jotka väkivaltaisen teon kohde kokee loukkaavaksi tai vahingolliseksi. Riippumatta tekojen kohteena olevan kokemuksesta, väkivalttaa ovat myös sellaiset teot tai toiminnat, jotka jokin kolmas osapuoli, kuten esimerkiksi viranomaiset, on todennut väkivallaksi. (Hakamo 2004, 21.) Kun väkivallasta puhutaan rikosoikeusjärjestelmän käsitteenä, otetaan huomioon väkivallan

laatu, tahallisuus sekä sen seuraukset. Tällöin määrittelyn pohjalla ovat lainsäädäntöön ja sen tulkintaan vakiintuneet käytännöt. (Paavilainen & Pösö 2003, 13.) Rikoslaisissa ei yleisesti määritellä väkivaltaa käsitteenä, mutta erilaiset väkivaltaisiksi luetut teot. Rikoslain luvuissa 20 ja 21 määritellään muun muassa tappo, murha, lievä pahoinpitely, pahoinpitely, törkeä pahoinpitely, raiskaus sekä erilaiset lapsiin kohdistuvat väkivaltaisiksi luetut teot, kuten seksuaalinen hyväksikäyttö (Rikoslaki 1889). Yksi tapa tyypitellä väkivallan eri muotoja on lainsäädännön pohjalta, esimerkiksi väkivaltaisiksi luettujen tekojen ja rikosten perusteella (Paavilainen & Pösö 2003, 13).

Väkivallasta ja aggressiosta puhutaan usein toistensa synonyymeina, mutta näiden kahden käsitteen välillä on ero. Aggressio on enemmänkin psykologinen, ihmisen tunnetilaa ja tarkoituksellista toimintaa kuvaava käsite, kun taas väkivalta-sanalla käsitteenä kuvataan ulkoisia tapahtumia, kuten väkivaltaista käyttäytymistä, sisäisistä tunteista riippumatta. Väkivaltaa käyttävällä henkilöllä ei välttämättä ole aggression tunteita väkivallan kohdetta kohtaan, eikä väkivallan käytön tarkoituksena välttämättä ole vahingoittaminen, vaikka tyypillisimmin väkivaltaa käytettäessä vahingoitetaan sen kohdetta. Aggressiosta puhuttaessa on väkivallan käyttämisessä pyrkimys toisen vahingoittamiseen nimenomaan tahallista ja tällöin aggressiolle on tunnusomaista voimakas tunnetila, kuten suuttumus tai viha. Aggressiosta voidaan puhua myös silloin, kun siihen ei liity väkivaltaista käyttäytymistä, mutta yksilö itse tuntee olevansa vihainen tai suuttunut. (Lagerspetz 1992, 214.)

2.2 Väkivallan eri muotoja

Väkivallan muotoja on paljon erilaisia, niitä voidaan jaotella sekä tyypitellä hyvin monella eri tapaa. Väkivallan tyyppien välinen ero ei myöskään ole aina kovin selvä, ei todellisuudessa eikä tutkimustyössä (World Health Organization 2005, 24). Väkivallan muotoja voidaan tyypitellä esimerkiksi kolmeen laajan luokkaan teon suorittajan ominaisuuksien mukaan. Nämä kolme luokkaa ovat ihmisen itseensä kohdistama väkivalta, ihmisten välinen väkivalta ja kollektiivinen väkivalta. Tässä luokittelussa erotetaan ihmisen itselleen aiheuttama väkivalta, toisen yksilön tai pienen ihmisryhmän aiheuttama väkivalta sekä suurempien ryhmien, kuten valtioiden tai järjestäytyneiden

poliittisten, sotilaallisten tai terroristiryhmien tuottama väkivalta. (World Health Organization 2005, 23.)

Itse aiheutettua väkivaltaa ovat itsemurhakäyttäytyminen sekä itsensä vahingoittaminen. Ihmisten välinen väkivalta jaetaan kahteen eri ryhmään, jotka ovat perhe- ja parisuhdeväkivalta sekä yhteisöllinen väkivalta. Perhe- ja parisuhdeväkivallalla tarkoitetaan perheen jäsenten ja lähisuhteessa elävien välistä väkivaltaa ja yhteisöllisellä väkivallalla taas tarkoitetaan kodin ulkopuolella tapahtuvaa väkivaltaa toisilleen ei-sukua olevien ihmisten välillä, jotka saattavat tuntea tai olla tuntematta toisiaan ennestään. (World Health Organization 2005, 23–24.)

Kollektiivinen väkivalta jaetaan kolmeen eri ryhmään, sosiaaliseen, poliittiseen ja taloudelliseen väkivaltaan. Edellä mainitut alaryhmät antavat viitteitä väkivallan tekijöinä olevien suurempien ihmisryhmien tai valtioiden mahdollisista motiiveista. Sosiaalinen väkivalta liittyy jonkin tietyn päämäärän edistämiseen ja tähän sisältyy esimerkiksi organisoitujen ryhmien vihan synnyttämiä rikoksia, terroristitekoja ja häirintää. Poliittista väkivaltaa ovat sodat ja niiden kaltaiset väkivaltaiset konfliktit, valtiollinen väkivalta ja vastaavien suurten ryhmittymien suorittamat toimet. Taloudellinen väkivalta tarkoittaa taloudellista hyötyä tavoittelevien suurten ryhmien hyökkäyksiä, joiden tarkoituksena on järkyttää taloudellista toimintaa, estää peruspalvelujen saatavuus tai aikaansaada yhteiskuntaryhmien välisiä taloudellisia eroja. (World Health Organization 2005, 23–24.)

Väkivaltaisia tekoja tyypitellään ja kuvataan myös niiden luonteen mukaan. Väkivaltaisilla teoilla nähdään neljä erilaista luonnetta, jotka ovat fyysinen, seksuaalinen, psyykinen ja perustarpeiden tyydyttämisen estäminen tai laiminlyönti. Nämä neljä eri väkivaltaisen teon luonnetta esiintyvät kaikissa aiemmin kuvatuissa kolmessa eri väkivaltaa tyypittelevässä luokassa eli ihmisen itseensä kohdistamassa väkivallassa, ihmisten välisessä väkivallassa ja kollektiivisessa väkivallassa. Poikkeuksena on, ettei ihmisen itseensä kohdistamaa väkivaltaa voida nähdä luonteeltaan seksuaalisena, mutta esimerkiksi puolison toiseensa kohdistama väkivalta voi olla luonteeltaan niin seksuaalista, fyysistä, psyykkistä kuin perustarpeiden tyydyttämisen estämistä ja laiminlyöntiä. (World Health Organization 2005, 24.)

Väkivaltaa jaotellaan myös hieman konkreettisemmalla tasolla. Väkivallan muotoja ovat tällöin fyysinen, psyykinen, seksuaalinen, kemiallinen, sosioekonominen sekä rakenteellinen väkivalta. Kullakin väkivallan muodolla on aktiivinen sekä passiivinen muoto. Passiivisessa väkivallassa myös tekemättä jättäminen voi olla vaikutukseltaan väkivaltaa. (Paavilainen & Pösö 2003, 16.)

Fyysinen, aktiivinen väkivalta tarkoittaa esimerkiksi lyömistä, potkimista ja kaikenlaista tämän tapaista pahoinpitelyä. Pahoinpitelyllä tarkoitetaan sellaista toimintaa, joka aiheuttaa väkivallan kohteelle kipua sekä pysyviä tai tilapäisiä toiminnan vaikeuksia. Passiivista fyysistä väkivaltaa on esimerkiksi hoidon laiminlyönti. Psyykkisellä, aktiivisella väkivallalla tarkoitetaan esimerkiksi kaltoinkohtelua, nöyryyttämistä, pelottelua ja pilkkaamista. Passiivisella psyykkisellä väkivallalla tarkoitetaan esimerkiksi mitätöintiä ja huomiotta jättämistä. Psyykinen pahoinpitely voi tarkoittaa myös muuta psykologista uhkaa, joka vaarantaa väkivallan kohteen henkistä hyvinvointia ja kehitystä. Fyysiseen väkivaltaan ja seksuaaliseen väkivaltaan liittyy aina myös psyykinen pahoinpitely, mutta on mahdollista pahoinpidellä ”vain” psyykkisestikin. (Paavilainen & Pösö 2003, 14, 15–16.)

Seksuaalisella, aktiivisella väkivallalla tarkoitetaan esimerkiksi seksuaalielinten pahoinpitelyä, pakotettua yhdyntää, muunlaista koskemattomuuden loukkausta tai johdattamista esimerkiksi prostituutioon. Seksuaalisella pahoinpitelyllä tarkoitetaan ruumiillista pahoinpitelyä, joka kohdistuu sukupuolielimiin ja sukupuolisiin tunnusmerkkeihin. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi sukupuoliyhteyttä tai sen yritystä tai muunlaista ruumiillista koskemattomuutta loukkaavaa seksuaalitekoa, kuten sukupuolielinten koskettelua. Passiivisella seksuaalisella väkivallalla tarkoitetaan esimerkiksi viettelyä seksuaaliseen toimintaan. Lapsen ja nuoren kohdalla seksuaaliseen hyväksikäyttöön kuuluvat myös lapsen johdattaminen ikää ja kehitystasoa vastaamattomaan seksuaalikäyttäytymiseen, lapsen tai nuoren altistaminen seksuaalisille ärsykeille tai lapsen tai nuoren käyttäminen epäsideellisissä julkaisuissa. (Paavilainen & Pösö 2003, 14–16.)

Kemiallisella, aktiivisella väkivallalla tarkoitetaan esimerkiksi lääkkeiden ja päihteiden käyttöä ja passiivisella väkivallalla tarkoitetaan esimerkiksi lääkehoidon ja ruokavalion

laiminlyöntiä. Sosioekonominen, aktiivinen väkivalta tarkoittaa muun muassa rahan kiristämistä tai asunnon väärinkäyttöä. Passiivisella sosioekonomisella väkivallalla tarkoitetaan esimerkiksi heitteillejättöä. Rakenteellinen, aktiivinen väkivalta taas pitää sisällään esimerkiksi yhteiskunnalliset hierarkiset järjestelmät, joiden johdosta joku tai jotkut kokevat tulevansa alistetuiksi. Passiivisella rakenteellisella väkivallalla taas tarkoitetaan esimerkiksi yhteiskunnan normeja, joissa ei huomioida joidenkin, esimerkiksi lasten oikeuksia. (Paavilainen & Pösö 2003, 16.)

Arkikielessä väkivallasta ja sen eri muodoista voidaan puhua vieläkin konkreettisemmin, kuten esimerkiksi erilaisten tekojen mukaan. Tällöin väkivallan eri muotoja voivat olla esimerkiksi lyöminen, töniminen, ampuminen tai seksiin pakottaminen. Väkivallan muotoja voivat myös olla esimerkiksi loukkaavat vitsit, uhkauskirjeet tai nimittely, kuten myös eristäminen, vangitseminen ja pelotteleminen. (Hakamo 2004, 21.) Väkivallan muodoksi voidaan mieltää esimerkiksi myös kunnianloukkaus (Paavilainen & Pösö 2003, 13).

2.3 Väkivalta Suomessa

Suomessa ei 1990-luvulla käytetty enempää väkivaltaa kuin läntisissä teollisuusmaissa keskimäärin, kun väkivallan yleisyyden mittarina käytetään viimeksi kuluneen vuoden aikana saatuja fyysisen väkivallan uhkakokemuksia ja pahoinpitelyjä. Suomessa esiintyy kuitenkin enemmän sellaista väkivaltaa, jota uhkailun lisäksi myös toteutetaan käytännössä. Myös seksuaalisen väkivallan kokemuksia esiintyi Suomessa enemmän kuin teollisuusmaissa keskimäärin, mutta sen sijaan ryöstö oli Suomessa keskimääräistä harvinaisempi rikos. (Rikoksentorjuntaneuvosto 2005, 2-3.)

Vuosittain Suomessa kuolee väkivaltaan noin 2,5 henkeä 100 000 ihmistä kohden, kun vastaava luku läntisissä teollisuusmaissa on keskimääräinen yksi henki 100 000 ihmistä kohden. Muualla väkivaltaisista kuolemista saattaa jäädä toteamatta, mikä Suomessa on harvinaista. Runsas henkirikollisuus on kuitenkin keskeinen suomalaista väkivaltaa Länsi-Euroopan maista ja muista Pohjoismaista erottava piirre. Suomessa henkirikosten uhreista noin 30 % on naisia, josta 15 % parisuhdetappojen uhreja. Naiset tekevät

henkirikoksia kaksinkertaisesti esimerkiksi Ruotsiin verrattuna. Sen sijaan Suomessa moni sellainen väkivallan ilmiö, joka on korostunut eräissä muissa maissa, on Suomessa olematonta tai vähämerkityksistä. Tällaisia ilmiöitä ovat muun muassa ampuma-aseella tehdyt henkirikokset, katsomoväkivalta jopa järjestäytyneenä rikollisuutena ja liiketoimintana, etnisten vähemmistöjen väkivaltaiset yhteenotot sekä ääriliikkeiden poliittinen väkivalta. (Rikoksantorjuntaneuvosto 2005, 3-4.)

Alkoholi liittyy tiiviisti suomalaiseen väkivalta käyttäytymiseen. Alkoholin vaikutuksen alaisena oleminen lisää väkivaltaista käyttäytymistä sekä vaaraa joutua väkivallan uhriksi. Päihtymys heikentää uhrin sekä tekijän harkintakykyä. (Rikoksantorjuntaneuvosto 2005, 5-6.) Yhtenä syynä väkivallan riskin kasvamiseen alkoholin vaikutuksen alaisena voidaan nähdä, että monelle humala suo tietynlaisen vastuuvapauden sopimattomasta käytöksestä. Väkivaltaisen tai aggressiivisen perhetaustan omaavilla henkilöillä, jotka käyttävät runsaasti alkoholia ja käyttäytyvät aggressiivisesti, saattaa kyse olla myös mallioppimisesta. Selittäviä teorioita alkoholin ja aggression väliselle yhteydelle on kuitenkin olemassa useita. (von der Pahlen & Eriksson 2003, 2488–2493.)

Tyypillinen suomalainen henkirikos on ryyppyriitatappo, joka tapahtuu teräesineellä yksityisasunnossa. Valtaosan rikoksista on yhteiskunnasta ja työelämästä syrjäytyneiden miesten välisiä väkivaltarikoksia. Humalatila henkirikoksissa on säännönmukaisesti vahva. Sekä syrjäytyneiden miesten keskinäisissä henkirikoksissa että perhe- ja parisuhdeväkivallassa osapuolten sosiaalinen tausta on hyvin samanlainen. Myös perhe- ja parisuhdeväkivalta painottuu perheisiin, joissa ainakin toinen puolisoista, usein kumpikin, oli työelämästä syrjäytynyt sekä pitkäaikainen alkoholin ongelmakäyttäjä. (Rikoksantorjuntaneuvosto 2005, 5-6.)

2.4 Nuoruusikä nykypäivänä

Nuoruus on kehitysvaihe, johon kuuluu vähittäinen irrottautuminen lapsuudesta, sekä oman persoonallisen aikuisuuden löytäminen. Nuoruudesta ja nuoruusiän kehityksestä on olemassa monia erilaisia teorioita. Nuoruus voidaan ajatella sekä yksilöitymis- että

eriytymisprosessiksi, mutta myös sosiaaliseen ympäristöön ja yhteiskuntaan liittymisen tapahtumaksi. Nuoruusikään kuuluu voimakas, yksilöllisesti toteutuva ja ajoittuva kasvuprosessi, johon liittyy muun muassa kehollisia, hormonaalisia, psykologisia ja sosiaalisia muutoksia. Nuoruus on osa ihmisen luonnollista kehityskaarta. (Rantanen 2004, 46.)

Nuoruusikä eroaa lapsuudesta erityisesti siten, että nuorella on monia, aikuiseen samastumisen avulla saatuja taitoja. Toisaalta taas nuoruusikä eroaa aikuisuudesta siten, että nuorelta puuttuu aikuisen kokemusmaailma, ja hän on vielä kypsymätön (Rantanen 2004, 46.) Gallandin mukaan (Puuronen 2006, 160) nuoruuden erottaa sekä lapsuudesta että aikuisuudesta erityisesti se, että nuorena ihminen on suurissa määrin riippuvainen samanikäistensä vertaisryhmästä, joka vaikuttaa muun muassa nuoren mieltymyksiin ja tapoihin.

Nuoruusikää on käytännössä helpompi tarkastella, kun se jaetaan eri vaiheisiin. Nuoruuden kehitysvaiheet voidaan jaotella kolmeen osa-alueeseen: varhaisnuoruuteen, keskinuoruuteen ja jälkivaiheeseen. Vaikka tämänkaltainen jaottelu on monimutkaisia prosesseja yksinkertaistava ja aika teoreettinen, luo se kuitenkin karkean rungon nuoruusiän kehityksestä. (Rantanen 2004, 46.)

Varhaisnuoruus, 11–14-vuotiaana, liittyy puberteetin alkamiseen. Hormonitoiminta aktivoituu, ja kehossa tapahtuu muutoksia. Muutokset ovat hämmentäviä, ja aiheuttavat monesti kehon hallitsemisen vaikeutta ja nuoren entisen ruumiinkuvan hajoamisen. Varhaisnuoruuteen liittyykin korostunut tietoisuus omasta kehosta sekä sen rajoista. Nuoruuteen kuuluu suurempi tarve intimitettiin kuin lapsuudessa, nuori saattaa myös haluta olla paljon yksin. Kehityksen eteneminen saa varhaisnuoren myös aiempaa tietoisemmaksi omasta seksuaalisuudestaan. Nuoret viettävät enenevässä määrin aikaa ikätovereidensa kanssa, he kokevat monesti tulevansa paremmin ymmärretyiksi ikäistensä seurassa, vanhempiensa sijaan. Varhaisnuoruudessa nuori kuitenkin ajoittain turvautuu myös entisiin, lapsenomaisiin käyttäytymismalleihin sekä tyydytyksen etsimiseen omilta vanhemmiltaan. (Rantanen 2004, 46–47.)

Keskinuoruudessa, 15–18-vuotiaana, oman itsen ja minuuden etsiminen korostuu, esimerkiksi erilaisten harrastusten tai roolikokeilujen myötä. Vanhemmat säilyttävät edelleenkin asemansa nuoren elämän tärkeimpinä aikuisina, vaikka tunnesuhteen luonne muuttuu. Keskinuoruudessa nuoren minä on haavoittuva ja herkkä, nuori on erityisen altis erilaisille erokokemuksille. Irrottautumista vanhemmista edesauttaa esimerkiksi ikätovereiden kanssa oleminen, ystävyysuhteilla on kasvava merkitys nuoren elämässä. Oman kehon ja seksuaalisuuden haltuunottaminen, sekä kokeminen myönteisenä ja tyydytystä antavana, on erityisen tärkeää keskinuoruudessa. (Rantanen 2004, 47.)

Nuoruusiän jälkivaiheessa, 19–22-vuotiaana, nuoren kokonaispersoonallisuus eheytyy ja minä lujittuu. Jos nuoruusiän tapahtumat on käyty läpi terveellä tavalla, alkaa nuori olla kykenevä ja valmis itsenäistymään, sekä konkreettisesti irrottautumaan lapsuudenkodistaan. Nuoren maailmankatsomus alkaa muotoutua, ja hän on löytänyt suunnan elämälleen. (Rantanen 2004, 47.)

Nuoruusiän keskeisimpänä kehityksellisenä päämääränä voidaan pitää autonomian saavuttamista. Saavuttaakseen autonomian, on nuoren ensin ratkaistava yllä kuvatun kaltaisia kehitystehtäviä, joista Aalbergin ja Siimeksen mukaan keskeisimpiä ovat vanhemmista irrottautuminen, sopeutuminen murrosiän fyysisiin muutoksiin, enenevä turvautuminen ikätovereihin vanhempien sijasta sekä oman seksuaalisen identiteetin löytäminen. (Aalto-Setälä & Marttunen 2007, 207.)

Kaiken kaikkiaan nuoruusikä on siis huima, laaja-alaisia muutoksia sisältävä vaihe, jolle kehitysvauhdin perusteella ihmisen elämäkkaressa vetää vertoja ainoastaan varhaislapsuus. Nuoruusiässä tapahtuva persoonallisuuden rakenteiden uudelleenjäsentyminen on samankaltaista kuin varhaislapsuuteen liittyvät yksilöitymistapahtumat. Nuoruusikää onkin pidetty ikään kuin toisena mahdollisuutena selvittää sellaisia vaiheita ihmisen elämässä, jotka aiemman kehityksen aikana ovat jääneet ratkaisematta. (Aalto-Setälä & Marttunen 2007, 207–208.)

Nuorisokulttuuri on muuttunut 1990-luvun ja 2000-luvun alun aikana merkittävästi siitä, millaisena se nähtiin esimerkiksi 1960–1980-luvuilla. Nykyistä, myöhäismodernismiksi kutsuttua aikaa ilmentävät muun muassa moniarvoisuus ja

yksilön valinnanvapautta korostava ajattelu. Myöhäismodernin ajan nuorisokulttuurille tyypillistä ovat myös kaupallisuus, yksilöllisyys ja traditioiden murtuminen. Nuorten elämään sisältyy entistä enemmän valintoja sekä oman elämän ja tulevaisuuden suunnittelua. Kyse ei ole vain nuorten halusta tai tahdosta tehdä päätöksiä omaan elämäänsä liittyen, vaan monimutkaiset yhteiskunnalliset prosessit ja rakenteet luovat ehdot tällaisille yksilöllisille valinnoille. Nyky-yhteiskunnassa nuorilta vaaditaan tietäntyyppistä elämäntähtäystä. On tiedettävä, miten monimutkaisessa ja sirpalemaisessa tietoyhteiskunnassa pärjää, ja minkälaisia valintoja ja päätöksiä on tehtävä. Koulutusjärjestelmäkin painottaa 2000-luvulla pitkälti valinnaisuutta, erikoistumista ja luokattomuutta. (Salasuo 2006, 13.)

Nuoret eivät ole enää yhtä samanlaisia sosiaalisena kategoriana kuin aiemmin, vaan polarisaatio nuorten välillä on kasvamassa. Myöhäismoderni aika merkitsee esimerkiksi epävarmuutta, ristiriitaisuutta, pirstalemaisuuksia sekä vaikeaa ennustettavuutta. (Helve 2002, 24, 229.)

2.5 Nuoret väkivallan tekijöinä ja uhreina

Lapsiin ja nuoriin kohdistuva väkivalta on suhteellisen yleinen ilmiö Suomessa. Lapset ja nuoret kohtaavat aikuisia enemmän väkivaltaa. Kaksi kolmesta peruskouluikäisestä on kohdannut jonkinlaista henkistä tai fyysistä väkivaltaa. Suunnilleen neljäsosa peruskoulun kuudennen ja yhdeksännen luokan oppilaista on kokenut joutuneensa pahoinpitelyyn tai sen yrityksen kohteeksi. Lapset ja nuoret kohtaavat henkistä väkivaltaa useammin kuin fyysistä. Vammoja aiheuttava fyysinen väkivalta vaikuttaa olevan verrattain harvinaista. (Ellonen, Kääriäinen, Salmi & Sariola 2008, 149.)

Suurin osa nuoren kohtaamasta fyysisestä väkivallasta on toisten nuorten aiheuttamaa. Esimerkiksi kuudesluokkalaisilla väkivaltakokemuksia ilmenee vähemmän kuin yhdeksäsluokkalaisilla. Tosin erot ikäluokkien välillä eivät ole kovin suuria. Sukupuolten väliset erot väkivaltakokemusten suhteen vaikuttavat olevan suurempia kuin ikäluokkien väliset erot. Pojat kokevat huomattavasti tyttöjä enemmän väkivaltaa kodin ulkopuolella. Pojat siis kokevat väkivaltaa esimerkiksi koulussa, vapaa-

ajanviettopaikoissa tai kadulla, lähinnä ikätovereidensa suunnalta. Suurin osa poikien väkivaltakokemuksista on toisen pojan tekemää. Tytöt taas kokevat väkivaltaa poikia enemmän kotonaan. Yhdeksäsluokkalaisten kohdalla sukupuoliset erot ovat suurempia kuin kuudesluokkalaisten keskuudessa. (Ellonen, Kääriäinen, Salmi & Sariola 2008, 150.)

Sosiaali- ja terveydenhuollossa puhutaan usein lapsiin tai nuoriin kohdistuvasta väkivallasta pahoinpitelyn lisäksi kaltoinkohteluna sekä laiminlyöntinä. Kaltoinkohtelu kattaa käsitteenä sekä fyysisen, psyykkisen että seksuaalisen väkivallan ja lapsen tai nuoren hoidon laiminlyönnin. Laiminlyönnillä tarkoitetaan lapsen tai nuoren psykososiaalisten ja emotionaalisten tarpeiden huomiotta jättämistä samoin kuin esimerkiksi ravinnon saannin rajoittamista ja estämistä. Kyseisten käsitteiden sisällöt eivät ole teoriassa eivätkä käytännössäkään kovin tarkkarajaisia ja vakiintuneita. Kaltoinkohtelua pidetään kuitenkin usein eräänlaisena yläkäsitteenä, joka kattaa lapsen tai nuoreen kohdistuvan negatiivisen tekemisen tai tekemättä jättämisen eri muodot. (Paavilainen & Pösö 2003, 15.)

Lasten ja nuorten näkökulmasta suoranaista fyysistä väkivaltaa on lisäksi kurittamis- ja kasvatustieteessä suoritettu väkivaltainen teko. Fyysisten oireiden ja vammojen, jopa ääritapauksessa kuoleman, lisäksi tästä voi seurata myös muita vaikutuksia. Väkivaltainen käyttäytymismalli saattaa esimerkiksi siirtyä lapselle tai nuorelle, sekä pelko, viha tai epäluottamus juurtua lapsen tai nuoren itsetuntoon. Lapsilla ja nuorilla myös väkivallan kuuleminen, näkeminen ja välillinen kokeminen luetaan usein väkivallan kokemiseksi, niin sanotuksi epäsuoraksi väkivallaksi. Myös epäsuora väkivalta on lapselle ja nuorelle traumatisoivaa. (Paavilainen & Pösö 2003, 14.)

Nuorten rikoskäyttäytyminen on yhteydessä ryhmäkäyttäytymiseen. Rikoskäyttäytymisellä tässä yhteydessä tarkoitetaan esimerkiksi koulukiusaamista, osallistumista tappeluun, pahoinpitelyä, ajokorttita ajoa, auton varastamista sekä vahingontekoa koulussa tai muualla. Erityisesti sosiaalisuus näkyy nuorten rikoskäyttäytymiseen liittyvissä motiiveissa sekä siihen liittyvässä käyttäytymisessä. Nuorten rikoskäyttäytymisen takana on monesti sosiaalisia motiiveja, kuten esimerkiksi ryhmän painetta ja itsensä korostamisen tarvetta. Suurin osa nuorten tekemistä teoista

toteutuu nimenomaan muiden nuorten seurassa. (Salmi 2009a, 2, 25.) Erityisesti poikien kohdalla aggressiivisuudella voi saada hyväksyntää kaveripiirissä (Salmivalli, Kaukiainen & Lagerspetz 2000, 20–21).

Kaveripiirin rikoskäyttäytyminen liittyy vahvasti nuoren omaan rikoskäyttäytymiseen. Kuitenkaan nuorten rikosten tekeminen ei jakaudu tasaisesti suhteessa kaikkiin nuoriin. Ainoastaan pieni osa nuorista toteuttaa suurimman osan ikäryhmänsä rikoksista. (Salmi 2009a, 2, 25.)

Nuorten väkivaltakokemuksia on kartoitettu kansainvälisesti muun muassa WHO:n HBSC-tutkimuksella, joka viimeksi on toteutettu vuosina 2000 ja 2001 lähes kaikkien Euroopan ja kolmen muuan maan 11-, 13- ja 15-vuotiaille koululaisille. Suomalaisten nuorten osallistuminen tappeluihin, joissa käytetään fyysistä väkivaltaa, oli poikien sekä tyttöjen keskuudessa kaikissa ikäryhmissä harvinaisempaa kuin tutkimukseen osallistuneissa maissa keskimäärin ja yleensä se oli vähempää kuin missään muussa maassa. Koulukiusaaminen oli Suomessa kuitenkin yleisempää kuin esimerkiksi Ruotsissa. (Rikoksentorjuntaneuvosto 2005, 2-3.)

2.6 Erilaisia väkivallan ympäristöjä nuoren näkökulmasta

Koulumaailma on yksi keskeisimmistä ympäristöistä nuoren elämässä. Koulussa lasten ja nuorten välillä esiintyy konflikteja sekä erimielisyyksiä. Kaikkea ei voida pitää varsinaisena kiusaamisena, vaan varsinaisella kiusaamisella tarkoitetaan yhteen ja samaan henkilöön toistuvasti kohdistuvaa tahallista vihamielistä käyttäytymistä, minkä tahansa harmin, haitan tai pahan mielen tarkoituksellista tuottamista. (Salmivalli 2010, 12–13.) Kiusaamisen määritelmään kuuluu toistuvuuden ja jatkuvuuden vaatimus, mutta on vaikeata määritellä missä kohtaa kiusanteoksi koetut teot ovat jatkuneet niin pitkään, että voidaan alkaa puhua varsinaisesta kiusaamisesta. Kiusaamisessa vallitsee myös epätasapaino osapuolten välillä. Epätasapaino voi olla esimerkiksi ruumiillista, henkistä tai sosiaalista. (Hamarus 2008, 12–13.) Kiusaaminen on vallan tai voiman väärinkäyttöä ja kiusaajana voi toimia yhden lapsen tai nuoren sijaan myös kokonainen ryhmä, esimerkiksi luokka (Salmivalli 2010, 13).

Koulukiusaaminen voi olla sanallista, kuten nimittelyä, epäsuoraa, eli esimerkiksi porukan ulkopuolelle sulkemista, fyysistä, eli esimerkiksi tönimistä ja lyömistä sekä omaisuuteen kohdistuvaa, kuten tavaroiden ottamista ja tahallista rikkomista. Kiusaamista ja sen yleisyyttä Suomessa on kartoitettu usein erilaisin kyselyin ja tutkimuksin. Kiusaaminen ei ole mikään poikkeuksellinen marginaali-ilmiö, vaan tavallista niin Suomessa kuin muuallakin. (Salmivalli 2010, 14–15, 17.) Kuitenkaan kahdeksas- ja yhdeksäsluokkalaisista suurin osa ei koe joutuneensa vuosina 2000–2007 kiusatuksi tai itse kiusanneensa muita koulussa kuluneen lukuvuoden aikana. Kaikista oppilaista 8 %, tytöistä 6 % ja pojista 10 %, joutui kiusatuksi vähintään kerran viikossa. (Opetusministeriö 2008, 5.) Lapset eivät yleensä lopeta kiusaamista itsestään, vaan aikuisten on puututtava ja saatava kiusaaminen on saatava loppumaan mahdollisimman pian. Pitkään jatkunut kiusaaminen on suuri riski lapsen myöhemmälle kehitykselle. (Salmivalli 2010, 30–31.)

Väkivallan ympäristöistä koti on usein lapselle ja nuorelle tärkein, kuten se on myös kasvuympäristöistä tärkein. Perheväkivallan rinnalla käytetään käsitteitä läheissuhde- ja kotiväkivalta. (Paavilainen & Pösö 2003, 18.) Perheväkivallalla tarkoitetaan kaikenlaista perheen sisällä tapahtuvaa, yhden perheenjäsenen toiseen kohdistamaa fyysistä, seksuaalista tai psyykkistä väkivaltaa tai sen uhkaa. Väkivaltaisiksi luetaan teot, jotka tehdään vastoin uhrin tahtoa ja jotka aiheuttavat tälle kärsimystä. (Sisäasianministeriö 2001, 5.) Perheen jäsenten välistä väkivaltaa tapahtuu kodin lisäksi myös muissa ympäristöissä (World Health Organization 2005, 23).

Suurin osa perheväkivallasta on miesten nainiin kohdistamaa väkivaltaa, mutta myös vanhemmat voivat pahoinpidellä lapsiaan, naiset miehiään ja lapset vanhempiaan tai sisarusiaan (Sisäasianministeriö 2001, 4). Perheen jäsenillä kynnys perheen ongelmien esiintuomiseen on suuri samoin kuin ulkopuolisilla kynnys perheen sisäisiin asioihin puuttumiseen. Tämä tekee perheväkivallan tunnistamisesta ja avun tarjoamisesta vaikeaa. Iso osa perheväkivallasta jääkin vain kodin ja perhesuhteiden tietoisuuteen. (Paavilainen & Pösö 2003, 25.) Perheväkivalta nuoren kokemana on suhteellisen yleistä ja sillä on paljon erilaisia vaikutuksia nuoren elämään ja hyvinvointiin. (Lepistö 2010, 61, 65.)

Lasten ja nuorten kokeman ja heidän parissaan ilmenevän perheväkivallan määrittelyminen ja luokittelu on haastavaa. Se, mikä suomalaisen yhteiskunnan ja normijärjestelmän näkökulmasta on pahoinpitelyä, voi kuulua toisen kulttuurin arvo- ja normijärjestelmään tavallisena traditiona. Rajanveto on usein helpointa, kun on kyse selkeitä jälkiä jättävästä fyysisestä väkivallasta ja vaikeinta silloin, kun väkivallan jäljet eivät ole nähtävissä. Kuitenkin myös näkyviä jälkiä jättämätön väkivalta on vakava ongelma. (Paavilainen & Pösö 2003, 17.) Lasten ja nuorten parissa työskentelevillä on keskeinen rooli perheväkivallan määrittelyssä, havaitsemisessa, tunnistamisessa ja hoitamisessa. Se, miten ammatillisessa työssä tunnistetaan apua tarvitsevat lapset ja nuoret sekä osataan kohdentaa oikeanlainen tuki juuri kyseiselle lapselle tai nuorelle, on yksi ammatin haasteista ja ammatillisen koulutuksen avainkysymyksistä. (Paavilainen & Pösö 2003, 38, 42.)

Samaan aikaan kun nuorten ajanvietto on siirtynyt aikaisempaa laajemmin Internetiin, ovat myös nuorten rikoskäyttäytymiseen ja uhrikokemuksiin liittyvät teemat laajentuneet tähän ympäristöön. Internetin tai matkapuhelimien käytön yleistymisen viestimisen välineenä on tuonut mukanaan uudenlaisia kiusaamisen ja häirinnän muotoja. (Salmi 2008, 124.) Tekstiviestiuhkaukset, systemaattinen poissulkeminen muiden nuorten digitaalisista yhteisöistä tai chatin kautta levitetyt ilkeät huhut ja valheet, ovat kiusaajan näkökulmasta nopeita ja tehokkaita kiusaamisen muotoja. Tekijän ei myöskään tarvitse tällöin katsoa uhriaan silmiin, mikä saattaa esimerkiksi madaltaa kiusaamisen kynnyistä. Toisaalta digitaalisen kiusaamisen mahdollistava tekniikka mahdollistaa myös kiusaajan jäljittämisen sekä todisteiden hankkimisen. Melkein kaikesta digitaalisesta viestinnästä jää edes jonkinlainen muistijälki, joka auttaa tekijän tavoittamisessa. (Thorslund 2009, 52–53.)

Nuorten pari- ja seurustelusuhhteissa tapahtuvalla väkivallalla tarkoitetaan seurustelukumppanien toisille aiheuttamaa väkivaltaa. Nuorten pari- ja seurustelusuhdeväkivallan on arvioitu tulevan vain harvoin poliisin tietoon. Yleisesti tähän liittyvät syyt ja seuraukset ovat monimutkaisia, neurologisten, vuorovaikutuksellisten, tilannekohtaisten ja kulttuuristen tekijöiden kokonaisuuksia. Myös yksilökohtaisilla tekijöillä, kuten persoonallisuushäiriöillä, tai taipumuksella aggressiivisuuteen ja asosiaaliseen käyttäytymiseen, on todettu olevan merkittävää

vaikutusta väkivallan käyttämisen todennäköisyyteen parisuhteessa. Pari- ja seurusteluhdeväkivallan taustalla olevat tekijät vaikuttavat olevan samankaltaisia sekä miehillä että naisilla, sukupuolesta riippumatta. (Salmi 2009b, 127, 128–130.)

Yleisin nuorten seurusteluväkivallan muoto on väkivallalla uhkaaminen. Sekä tytöt että pojat kokevat suhteissaan väkivaltaa, tosin teot tapahtuvat yleisimmin erilaisissa ympäristöissä. Tytöt kohtaavat poikia enemmän väkivaltaa yksityisessä asunnossa, kun taas poikiin kohdistuva väkivalta tapahtuu useimmiten ulkona tai jollain muulla julkisella paikalla. Pari- ja seurusteluväkivallan erilaisten tapahtumaympäristöjen perusteella voidaan päätellä, että tyttöihin kohdistuva väkivalta jää poikiin kohdistuvaa useammin vain uhrin ja tekijän tietoon. Tytöt myös kertovat kohtaamastaan seurusteluväkivallasta muille poikia harvemmin. (Niemi 2010, 101–102.)

Nuoret liikkuvat yleisesti ottaen paljon julkisissa tiloissa kuten esimerkiksi kaduilla, mikä myös on yksi väkivallan ympäristöistä. Erityisesti nuoruuteen ikävaiheena liittyy sosiaalisuus samanikäisten kanssa sekä suurissa ryhmissä oleminen ja liikkuminen. Alle 18-vuotiaat eivät pääse sisälle ravintoloihin, eivätkä välttämättä halua tai voi kokoontua isoina ryhminä toistensa koteihin. Osalle nuorista kaupungilla julkisissa tiloissa koettu pelon tunne on tuttua. Nuoret pelkäävät kaduilla kohtaavansa erityisesti fyysistä väkivaltaa, kuten hakkaamista, tappeluita, puukotuksia ja ryöstöjä, sekä myös näihin liittyvää riidan haastamista ja uhkailua. Lisäksi seksuaalisen väkivallan, kuten esimerkiksi lääppimisen, raiskaamisen, huutelun tai ahdistelun kokemisen kaduilla nuoret kokevat pelottavaksi. (Hakamo 2004, 21–22, 40–41.)

3 NON FIGHTING GENERATION RY VÄKIVALLAN EHKÄISIJÄNÄ

Opinnäytetyö on pääsääntöisesti tarkoitus toteuttaa työelämälähtöisesti (Vilka & Airaksinen 2003, 10). Tässä luvussa kuvaamme työelämän yhteistyötahoamme Non Fighting Generation ry:tä, eli NFG:tä järjestönä, esimerkiksi sen toimintamuotoja ja kasvatusteoriaa. Tarve väkivaltaa käsittelevälle lautapelille ja uudelle työmenetelmälle on noussut nimenomaan NFG:ltä, joten peli on toteutettu ensisijaisesti NFG:n tarpeet sekä toiveet huomioiden. Lisäksi NFG:n kasvatusteoria on toiminut Jäävuoripelin suunnittelun ja sisällön perustana. NFG:n kasvatusteorian filosofia nojautuu eksistentiaalis-fenomenologiseen filosofiaan ja ihmiskäsitykseen, kasvatusteoria nojautuu elämäntaidollis-eettiseen kasvatuskäsitykseen ja sen mukaiseen jäävuorimalliin ja käytännön kasvatussoppi on kohtaamispedagogiikka.

3.1 NFG järjestönä

Non Fighting Generation ry, lyhennettynä NFG, on vuodesta 1996 toiminut valtakunnallinen nuorisokasvatusjärjestö. NFG tekee nuorten elämäntilanteeseen vaikuttavaa, elämäntaidollista kasvatusjärjestöä. Järjestön toiminta-ajatuksena on ohjata ja tukea nuoria vastuullisen elämään, sekä myös kannustaa heitä yhteiskunnan vastuullisiksi jäseniksi kasvamisessa. Toiminnan painopistealueina ovat erityisesti nuorten kokeman ja tekemän väkivallan, sekä päihteiden käytön ja sen haittojen ehkäisy. NFG:n toiminta-alueena on koko Suomi, erityisesti Etelä-, Itä-, Kaakkois- ja Länsi-Suomi. Itä- ja Kaakkois-Suomen keskuksena toimii Mikkelissä sijaitseva Itä-Suomen aluetoimisto. Syksyllä 2004 avattiin Helsingin keskustoimiston yhteyteen, Helsingin Myllypuroon, erityisesti murrosikäisille pojille suunnattu Poikien Kohtaamiskeskus Tasoristeys. Tasoristeys on poikien kohtaamispaikka, jossa toteutetaan elämäntaidollista vertaisryhmätoimintaa. Tasoristeystyöskentelyssä yhdistyvät keskustelu, liikunta sekä nuorten oma, aktiivinen toiminta. (Non Fighting Generation ry 2010.)

NFG:n työn kohderyhmänä ovat erityisesti teini-ikäiset, 13–19-vuotiaat nuoret. Työtä tehdään kuitenkin myös nuorempien lasten, varhaisnuorten sekä nuorten aikuisten kanssa. Nuoret on valittu järjestön kohderyhmäksi sillä ajatuksella, että tämän päivän nuoret ovat huomisia lasten vanhempia. Pääasiallisesti NFG:n toiminta kohdistuu väkivaltaisella käytöksellä, tai muilla elämäntavallisilla ongelmilla oireileviin nuoriin. (Non Fighting Generation ry 2010.)

NFG:n keskeisimpänä ja pysyvimpänä työmuotona ovat erilaiset ohjatut keskusteluryhmät nuorille. Keskusteluryhmät ovat vertaisuuteen perustuvia pienryhmiä, jotka yleensä koostuvat 4–8 nuoresta, jotka oireilevat samantyyppisesti tai ovat muuten jollain lailla samanlaisessa elämäntilanteessa. Keskusteluryhmät kokoontuvat ohjaajan johdolla vähintään 10 kertaa, keskimäärin kerran viikossa, keskustelemaan erilaisista teemoista. Nuoret tulevat ryhmiin esimerkiksi koulun, lastensuojelu- ja sosiaaliviranomaisten, nuorisopsykiatrian poliklinikkojen tai kriminaalihuoltolaitoksen ohjaamina. (Purjo 2009b.)

3.2 NFG:n kasvatusteoria

NFG:n kasvatusteoriaan perustuvan ajattelutavan lähtökohtana on, että itselleen tai ympäristölleen haitallisella tavalla käyttäytyminen on ennen kaikkea elämäntaidollinen ongelma. Tämän ongelman taustalla nähdään elämän epäsuotuisa kokeminen, ja tätä kokemusta ihminen voi myös itse säädellä. Ihmisellä on siis ainakin tietyissä rajoissa mahdollisuus itse ottaa vastuuta itsestään ja ohjata omaa elämäänsä. (Non Fighting Generation ry 2010.)

Kasvattajan tärkeimpänä tehtävänä on herätellä nuorissa vastuullisuutta liittyen heidän elämänsä epäsuotuisuuksien poistamiseen tai lieventämiseen sekä hyvään olemassaoloon pyrkimiseen. Tarkoituksena on siis edistää nuoren omaa oivaltamista ja oman minuuden etsimistä, minkä perusteella syntyy uudenlainen ymmärtäminen, esimerkiksi maailmankuvaan ja minäkuvaan liittyen. Käytännön työskentelyssä tavoitellaan nuoren arvotajunnan selkiytymistä, tunneyhteyden syventymistä, asenteiden parantumista sekä toimintatapojen muuttumista. Toivottuna lopputuloksena siis on, että

nuori voi itse hallita sopeutumistaan ja suhteutumistaan elämään, ja tätä kautta myös kontrolloida omaa käyttäytymistään. (Non Fighting Generation ry 2010.)

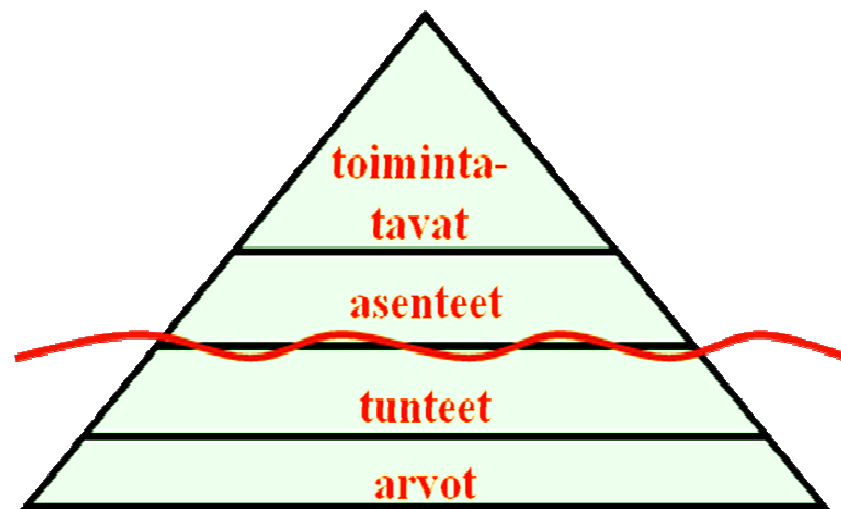
Työskenneltäessä nuoren kanssa hänet kohdataan ennen kaikkea kokonaisena ihmisenä, kaikkine erilaisine ominaispiirteineen sen sijaan, että huomiota kiinnitettäisiin ainoastaan ongelmiin tai häiriöihin. Kohtaamisessa keskistytään erityisesti nykyhetkeen, nuoren kanssa tehdään päätelmiä ja johtopäätöksiä koskien hänen tämänhetkistä tilannetta. Nuoressa pyritään herättämään halu uudenlaisten, ongelmallista käyttäytymistä vähentävien ja elämäntaitoja edistävien, ratkaisumallien etsimiseen. Yhdessä pohditaan uusia valittavissa olevia vaihtoehtoja, tärkeimpänä tavoitteena nuoren elämäntilanteen parantaminen. (Non Fighting Generation ry 2010.)

3.3 Jäävuorimalli

Nuorten väkivaltaiseen käyttäytymiseen liittyen NFG:llä on kehitetty niin sanottu jäävuori-malli (KUVIO 1). Malli perustuu alun perin ajatukseen, jonka mukaan väkivaltaisen käyttäytymisen taustalta on löydettävissä tiettyjä, siihen merkittävällä tavalla vaikuttavia tekijöitä. Jäävuori-mallin mukaisesti keskeiset käyttäytymistä ohjaavat tekijät väkivaltaisesti käyttäytyvällä nuorella ovat arvot, tunteet, asenteet sekä opitut toimintatavat. Nuoren väkivaltaiseen käyttäytymiseen liittyy siis ennen kaikkea vääristynyt arvomaailma, huonot tunnetaidot, kielteiset asenteet itseä ja muita kohtaan sekä puutteelliset taidot ja tiedot tarkoituksenmukaisista toimintatavoista, uhkaavissa tilanteissa. Mainittuihin tekijöihin vaikuttamalla, voidaan käynnistää väkivallan käytön vähenemiseen tähtääviä muutoksia. (Purjo 2010, 104.)

Jäävuoren muoto kuvastaa malliin liittyvää hierarkkista rakennetta, jossa arvot ja tunteet sijaitsevat kaikkein syvimmässä osassa jäävuorta, ikään kuin veden pinnan alla näkymättömissä. Arvot ja tunteet ovat siis syvimmillä nuoren sisimmässä, eivätkä suoraan nähtävissä. Nuoren arvoihin ja tunteisiin vaikuttaminen on myös haastavinta, mutta kuitenkin merkityksellisintä, kun on kyse käyttäytymisen pitkäaikaisesta muuttamisesta. Väkivaltaisella nuorella ”vedenpinta” saattaa olla niin jäässä, että hänen on vaikea itsekään päästä käsiksi omiin arvoihinsa ja tunteisiinsa. Vedenpinnan

yläpuolella, kaikkien nähtävissä, ovat toimintatavat ja asenteet. Suora vaikuttaminen toimintatapoihin ja asenteisiin on monesti kaikkein helpointa, mutta toisaalta myös tehottominta pitkäaikaisen käyttäytymisen muuttamisessa. (Purjo 2010, 105.)



KUVIO 1. Jäävuorimalli (Non Fighting Generation ry 2010.)

Jäävuori-mallin ideana on vaikuttaa kaikkiin neljään eri tekijään, arvoihin, tunteisiin, asenteisiin ja toimintatapoihin. Näin pyritään pääsemään mahdollisimman hyvään kokonaisvaikutukseen. Toisaalta mitä väkivaltaisempi nuori on, sitä enemmän tulisi työskentelyä painottaa arvoihin ja tunteisiin. Jos nuoren arvoissa ja tunteissa havaitaan muutoksia, todennäköisesti muutoksia voidaan havaita myös hänen käyttäytymisessään. Voidaan ajatella, että jokaiseen jäävuori-mallin tekijään liittyy oppimistavoitteita. Nämä oppimistavoitteet liittyvät arvotajunnan selkiyttämiseen ja arvojen tason kohottamiseen, tunnetajun syventämiseen ja tunnemahdollisuuksien laajentamiseen, asenteiden laadun parantamiseen, sekä toimintatapojen eettisyyden lisäämiseen. Toiseksi jäävuori-mallin eri tekijöihin liittyy myös uuden väkivallattoman elämäntavan perusteiden oppiminen sekä siihen liittyvien taitojen harjoittelu. (Purjo 2010, 105, 108, 333–334.)

3.4 Kohtaamispedagogiikka

Non Fighting Generation ry:n elämäntaidollisten keskusteluryhmien ohjaustyyli on järjestössä nimetty kohtaamispedagogiikaksi. Kyseisen menetelmän nimen on tarkoitus kuvata etenkin sen kahdenlaista sisältöä. Ensinnäkin kohtaamispedagogiikassa nuori kohdataan välittämistä ja hyväksyntää osoittavalla tavalla. Näin voidaan tarjota korjaava kokemus niille olosuhteille, joissa nuori on kasvanut ja mahdollisesti kokenut tullessa jollain lailla mitätöidyksi. Toisaalta kohtaamispedagogiikan mukaisesti nuorelta myös vaaditaan, että hän kohtaa oman itsensä, käyttäytymisensä ongelmallisuuden sekä myös siitä kumpuavan muutostarpeen. (Non Fighting Generation ry 2010.)

Kohtaamispedagogiseen työskentelyyn olennaisena osana liittyy myös niin kutsuttu konfrontaatio, jonka varaan koko prosessi oikeastaan rakentuu. Konfrontaatio on eräänlainen tapa työskennellä, missä nuori saatetaan vastatusten oman, hänelle itselleen haitallisen toimintansa kanssa. Tähän on tarkoitus päästä nuorta loukkaamatta, mutta kuitenkin suorasukaisesti. Pääpiirteittäin konfrontaatiota voidaan kuvata kahden pääkysymyksen avulla. Ensimmäiseksi voidaan kysyä, että onko se, mitä sanoo, todella myös oikeasti se, mitä hän myös tuntee, ajattelee ja aikoo käytännössä mahdollisesti myös tehdä? Toiseksi taas, onko se, mitä nuori tekee, todella myös sitä mitä hän haluaa tehdä, tai mitä hän voi tai hänen pitää tehdä? (Non Fighting Generation ry 2010.)

Konfrontaatiota siis käytetään osana vuorovaikutteista keskustelua, ymmärtävää ja eläytyvää dialogia. Tähän sisältyy konfrontoinnin lisäksi myös nuoren kohtaaminen osoittamalla hänelle hyväksyntää ja välittämistä, korjaavan ja korvaavan kokemuksen tarjoamiseksi erityisesti niille elämäntilanteisille tekijöille, jotka nuorella aiheuttavat epäsuotuisan maailmankuvan muodostumista. Tällaisen, niin kutsutun validaation keinoina käytetään erityisesti vahvistamista, kannustusta ja rohkaisua. Konfrontaatio ei ole ainoastaan nuoren sanojen ja tekojen vastakkainasettelua, vaan myös monipuolista ja ihmettelevää kysymistä, ja tätä kautta muodostuvaa kyseenalaistamista. (Purjo 2010, 66–67.)

4 JÄÄVUORIPELI TYÖVÄLINEENÄ VÄKIVALLAN EHKÄISEMISESSÄ

Työelämän yhteistyötahomme NFG:n toiveena oli lautapelimuotoinen työväline nuorten kanssa tehtävään väkivallattomuuskasvatustyöhön. Tässä luvussa kuvaamme Jäävuoripelin sekä produktiomme lähtökohtia ja tavoitteita. Käsitlemme aluksi lautapelejä yleisesti, lautapelaamisen erityispiirteitä sekä niiden käyttöä ammatillisena työvälineenä. Lopuksi avaamme produktiomme tavoitteet liittyen Jäävuoripelin toimimiseen väkivaltaa ehkäisevänä työvälineenä sekä Jäävuoripelin kohderyhmän ja hyödynsaajat.

4.1 Lautapelit ja lautapelaamisen erityispiirteitä

Suomessa on alkanut 2000-luvulla syntyä uudenlainen lautapelikulttuuri, niin sanottujen uusien lautapelienvä ympärille. Tätä ennen suomalaisessa peliteollisuudessa ja -tuotannossa keskityttiin erityisesti lapsille ja heidän vanhemmilleen suunnattuihin peleihin. Uusien lautapelienvä juuret ovat Saksassa, missä lautapelaaminen alkoi pikku hiljaa kehittyä haastavammaksi, monipuolisemmaksi ja aikuiseen tyyliin sopivammaksi, osittain vastauksena hiipuneisiin lautapelimarkkinoihin. Uudet lautapelit pohjautuivat edeltäjiinsä enemmän taitoon kuin onneen, ja olivat erityisesti nuorten ja nuorten aikuisten suosiossa. (Keskitalo 2010, 120–122.)

Uusissa lautapeleissä on paljon hyviä piirteitä verrattuna perinteisiin lautapeleihin. Perinteisten lautapelienvä pelaaminen ei vaadi samalla tavalla ajattelemista, valintoja tai päätösten tekoa. Hyvässä lautapelissä pelaajan pitää miettiä ja tehdä jokaisella vuorollaan päätöksiä, joilla todella on pelin kulkuun nähden vaikutusta. Hyvään lautapeliin kuuluu myös usein tasainen jännityksen tunne, mikä kantaa läpi pelin. Jännityksen tunne kumpuaa erityisesti siitä, ettei pelaaja tiedä miten pelissä toimisi rajallisilla mahdollisuuksillaan. (Saari 2007, 8.)

Uudet lautapelit rantautuivat Suomeen 2000-luvun alkupuolella, jolloin myös lautapelien harrastajien määrä kasvoi. Pelitoiminta alkoi olla aiempaa järjestäytyneempää, ja erilaisia pelikerhoja perustettiin Suomessa. Myös pelien maahantuonti ja julkaiseminen suomeksi yleistyi. Markkinoille tuli lisäksi suomalaisten itse suunnittelema pelejä. Lautapelikulttuuri vaikuttaa muuttuvan Suomessa vähitellen, kun pelien tarjonta pikkuhiljaa lisääntyy. Tietoisuus uudenlaisista peleistä kuitenkin kasvaa hitaasti. Ainakin tähän asti esimerkiksi valtamedian kiinnostus lautapelikulttuuria kohtaan on ollut Suomessa suhteellisen vähäistä. (Keskitalo 2010, 122.)

Suomessa ei ole tehty virallista tutkimusta tai tilastoa keskivertolautapelaajan profiilista tai pelaamisen suosioista erilaisten ryhmien keskuudessa. Pelitutkimuksen piirissä yleinen näkemys kuitenkin on, että tyypillinen pelaaja olisi 20–30-vuotias akateemisen taustan omaava mies, joka on kiinnostunut myös muista pelaamisen muodoista. Suurin osa suomalaisista kuitenkin mieltää lautapelit yhä lapsille suunnatuiksi, lasten harrastukseksi, ja tätä kautta myös itse ehkä vierastaa lautapelejä. (Keskitalo 2010, 124.)

Lautapeleihin liittyy erityisesti pelaamisen sosiaalisuus. Hankipohjan mukaan lautapelit tuovat ihmiset toistensa luo, ja kun pelikaveri on nähtävissä, mahdollistuu ihmisten välinen kanssakäyminen eri tavalla kuin esimerkiksi digitaalisissa peleissä. (Keskitalo 2010, 122.) Lautapelien edellyttämän sosiaalisuuden ja useampien ihmisten läsnäolopakon voidaan ajatella nousseen ikään kuin vastavoimaksi nykyaikaiselle kiireelliselle elämänmenolle sekä yleistyneelle virtuaaliselle kommunikoinnille (Vuorela 2007, 20). Rönkkösen mukaan lautapelaamisessa pelikokemus on usein monipuolisempi kuin digitaalisissa peleissä. Rönkkönen nimeää lautapelaamisen hyödyiksi muun muassa loogisen, taktisen ja strategisen ajattelun kehittymisen. Digitaaliset pelit ovat hänen mukaansa enemmänkin toimintapainotteisia. (Keskitalo 2010, 122.)

Pelaamisen sosiaalisuuden lisäksi lautapelien erityispiirteenä voidaan pitää niiden riippumattomuutta jostain tietystä käyttöliittymästä, esimerkiksi pelikonsolista tai tietokoneesta. Pelata voi lähes missä vain, eikä siihen tarvita ulkopuolista laitteistoa. Myös lautapelikulttuuriin liitetty ihmisten välinen vuorovaikutus sekä uusiin ihmisiin

tutustuminen mahdollistuu, kun pelejä pelataan siellä, missä ihmiset muutenkin tapaavat ja liikkuvat. (Keskitalo 2010, 123.)

Pelijulkaisun ja -suunnittelun näkökulmasta tarkasteltuna lautapelit ovat esimerkiksi videopelien verrattuna taloudellisempia, helpompia ja nopeampia valmistaa. Videopelit ovat monesti isoja ja kalliita produktioita, missä ei haluta riskeerata taloudellisesti. Lautapeliteollisuudessa riskejä otetaan ehkä eri tavalla, ja pelien aiheet ovat monesti videopelien aiheita kiistanalaisempia ja irrottelevampia. (Keskitalo 2010, 123.)

Lautapelaamisen, ja ylipäätään kaikenlaisen pelaamisen erityispiirteenä on pelaajan ja pelin välinen vuorovaikutus. Toisin sanoen pelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa sekä reagoida siihen, mitä pelissä ja pelimaailmassa tapahtuu. Jotta pelaaminen kilpailisi muiden ajanviettapojen, kuten esimerkiksi television katselun kanssa, on pelissä oltava jotain erikoista, toisin sanoen jokin koukku, mikä saa kiinnostumaan pelistä ja myös jatkamaan pelaamista. Näitä pelaamiseen liittyviä koukkuja voivat olla esimerkiksi eläytyminen, todellisuuspako, haasteet, juoni, kilpailuvietti tai yhteisö. (Vuorela 2007, 21, 27–30.)

4.2 Lautapelien käyttö ammatillisena työvälineenä

Peleihin kohdistuva tutkimus on vielä jokseenkin nuori tutkimusalue. Esimerkiksi viime vuosien tutkimusartikkeleista kotimaisiin peleihin liittyviä puheenvuoroja on saatavilla erittäin niukasti. (Sotamaa 2009, 100–101.)

Toiminnallisuus sekä yhdessä tekeminen helpottavat lapsia ja nuoria itseilmaisussa. Visualisoiminen ja asioiden näkyväksi tekeminen auttavat tulemaan tietoisiksi omista tunteistaan, ajatuksistaan, tavoistaan, teoistaan ja motiiveistaan. Pesäpuu ry:n lasten ja nuorten kanssa toteutettavan toiminnallisen työskentelyn kautta pyritään löytämään ilmaisia tunteille, kokemuksille ja ajatuksille sekä luomaan selviytymiskeinoja. Lisäksi toiminnallinen työskentely auttaa keskittymään ja motivoi työskentelyyn. Työskentelyn tueksi Pesäpuu ry:ssä on kehitetty toiminnallisia välineitä, muun muassa lukuisien

oppaiden ja tunteita käsittelevien korttien lisäksi myös kaksi peliä: Selviytymiseni merkit -peli sekä Valovoima-peli. (Pesäpuu ry 2010.)

Lastensuojeluun sijoitettujen nuorten aloitteesta ja heidän kanssaan yhteistyössä kehitettiin Selviytymiseni merkit -peli. Pelin tarkoituksena on kartoittaa nuoren kanssa hänen selviytymiseensä liittyviä tunteita, ajatuksia ja tapoja, sekä konkreettisilla toimenpiteillä edistää nuoren elämänhallintaa. Valovoimapeli on 4–13-vuotiaille ja heidän kanssaan työskenteleville tarkoitettu tutustumis-, voimavara- ja tunnepeli. Valovoimapelin tavoitteena on toimia keskustelun virittäjänä perheiden lisäksi lastensuojelun eri sektoreilla. Pelilaudassa on tutustumis-, tunne- ja voimavararuutuja, joissa jatketaan esitettyjä lauseita. Lisäksi pelin korttisarjoissa sivutaan myös mielenterveys-, päihde-, hyväksikäyttö- sekä väkivaltateemoja. (Pesäpuu ry 2010.)

Lautapeliä käyttäen ammatillisena työvälineenä käsitteleviä opinnäytetöitä on lähivuosina toteutunut muutamia. Iisakkala ja Kotila (2010) ovat muun muassa tehneet opinnäytetyönään Savuttomat sankarit -lautapelin 13-vuotiaille liittyen tupakan ja nuuskan vaikutuksiin suuhun ja yleisterveyteen. Pelin tavoitteena oli esimerkiksi auttaa nuoria ymmärtämään tupakoinnin syy-seuraus-yhteyksiä, sekä opettaa tekemään parempia valintoja tupakan ja nuuskan käytön suhteen. (Iisakkala & Kotila 2010, 2.)

Kalolan (2010) opinnäytetyön tavoitteena oli suunnitella näkövammaisille tarkoitettu jonkinlainen seurapeli. Tuloksena syntyi Kadonneet aarteet -niminen lautapeli, jossa myös näkövammaisen pelaajan tarpeet on huomioitu. (Kalola 2010, 2.)

Eronen, Järvisen ja Lahtisen (2009) opinnäytetyönä toteutui Reissuleijona-niminen lautapeli. Lautapeli suunniteltiin 7–12-vuotiaiden lasten haastattelun tueksi yhteistyössä lasten psykiatrisen poliklinikan kanssa. (Eronen, Järvinen & Lahtinen 2009, 4.)

4.3 Jäävuoripelin ja produktion tavoitteet

Yleisesti ottaen opinnäytetyön tavoitteena on olla työelämälähtöinen, käytännönläheinen, tutkimuksellisella asenteella toteutettu ja riittävällä tasolla alan tietojen ja taitojen hallintaa osoittava. (Vilka & Airaksinen 2003, 10.) Lähtiessämme suunnittelemaan opinnäytetyötämme, pohdimme mitkä ovat meille tärkeitä tekijöitä ja mitkä ovat opinnäytetyömme ja koko prosessin tavoitteet. Tavoitteenamme on alusta lähtien ollut käytännönläheinen työ, jota olisi mahdollista hyödyntää myös opinnäytetyöprosessin jälkeen työelämässä konkreettisesti, prosessin antaman tietotaidon lisäksi. Halusimme myös opinnäytetyön liittyvän nuoriin, koska nuorten parissa tehtävä työn kiinnosti meitä molempia.

Opinnäytetyöprosessimme kokonaisvaltaisena tavoitteena on toteuttaa toiminnallinen, kehittämispainotteinen opinnäytetyö. Tavoitteena on konkreettinen, hyödyllinen työväline nuorten parissa tehtävään työhön. Koko opinnäytetyöprosessimme tavoitteena on kehittyä sosiaalialan ammattilaisina, mutta hyödyntää myös jo olemassa olevaa osaamistamme sekä karttuneita kokemuksiamme. Opinnäytetyömme kautta tutustumme lautapeliin käyttöön ammatillisena työmenetelmänä, väkivaltakasvatustyöhön nuorten parissa sekä aiheeseen liittyvään teoriaan. Perehdymme myös ammatillisen, kasvatuksellisen lautapelin suunnittelu-, toteutus- ja arviointiprosessiin ja pohdimme lautapelin työvälineenä käyttämisen vahvuuksia sekä heikkouksia.

Produktiollamme, jäävuoripelillä, on neljä päätavoitetta. Ensimmäisenä tavoitteena on tukea ja opastaa nuoria väkivallattoman elämäntyylin omaksumisessa. Toisena tavoitteenamme on herättää nuorten parissa keskustelua väkivallasta sekä väkivaltaiseen käyttäytymiseen liittyvistä tekijöistä. Kolmantena tavoitteenamme on vaikuttaa positiivisesti nuorten arvoihin, asenteisiin, tunteisiin sekä toimintatapoihin. Neljäntenä tavoitteenamme on, että jäävuoripeli toimii jatkossa hyvänä työvälineenä nuorten parissa työskenteleville.

Tarkoituksenamme oli toteuttaa peli, joka olisi mielenkiintoinen ja mielekäs pelata ja joka herättäisi nuoret ajattelemaan väkivaltaa laajana käsitteenä. Ajatuksena oli myös herättää nuoret ajattelemaan väkivallan syy- ja seuraussuhteita ja pelitilanteen

jälkeenkin saada nuoret keskustelemaan keskenään väkivallasta ja väkivallattomuudesta, sekä mahdollisesti myös luomaan uusia näkökulmia aiheesta. Produktiomme tarkoituksena oli myös herättää nuoret ajattelemaan omaa toimintaansa ja niiden takana vaikuttavia asenteita, tunteita ja arvoja, jotka NFG:n kasvatusteorian mukaisesti vaikuttavat ja ovat pohjana kaikelle käyttäytymiselle ja toiminnalle, tiedostetusti tai tiedostamatta. Pyrkimyksemme oli, että peli herättäisi nuoret huomaamaan ja muuttamaan omia väkivaltaisista käyttäytymismalleistaan ja auttamaan löytämään vaihtoehtoisia toimintatapoja tilalle. Pelin tarkoituksena oli käsitellä väkivaltaa laajasti, ja auttaa pelaaja muun muassa ymmärtämään, että väkivalta on muutakin kuin vain nyrkillä lyömistä. Pelin kautta pyrimme myös saamaan nuoret huomaamaan omia vahvuuksiaan sekä antamaan heille mahdollisuuden saada positiivista palautetta.

4.4 Jäävuoripelin kohderyhmä ja hyödynsaajat

Jäävuoripeli on suunniteltu erityisesti NFG:n tarpeista, lähtökohdista ja teoriapohjasta käsin, ja näin ollen pelin ensisijaisena tarkoituksena on muodostua hyödylliseksi ja käyttökelpoiseksi työvälineeksi NFG:n ohjaajille, nuorten parissa tehtävään työhön. NFG:n tarkoituksena on käyttää Jäävuoripeliä erityisesti elämäntaidollisissa keskusteluryhmissä sekä Poikien Kohtaamiskeskus Tasoristeyksen toiminnassa. NFG:n toiminta kohdistuu pääosin väkivaltaisella käytöksellä tai muilla elämäntavallisilla ongelmilla oireileviin nuoriin.

Jäävuoripelin kohderyhmänä ja hyödynsaajina ovat erityisesti yläkouluikäiset nuoret, sekä heidän parissaan työskentelevät ammattilaiset. NFG:n toiminnassa mukana olevien nuorten lisäksi pelin kohderyhmänä voivat olla kaikki nuoret riippumatta toimintaympäristöstä, iästä, taustasta tai suhteesta väkivaltaan. Jäävuoripeliä voidaan käyttää työmenetelmänä niin ennaltaehkäisevässä työssä, kuin kohdennetussakin työssä nuorten parissa, joilla on kokemuksia väkivallasta tai jotka itse käyttävät väkivaltaa. Jäävuoripelin tavoitteena on olla toimiva työväline nuorten kanssa toimiville ammattilaisille, kuten nuoriso-ohjaajille, lastensuojelun työntekijöille, opettajille, kuraattoreille ja perhetyöntekijöille. Parhaimmassa tapauksessa, Jäävuoripelin

tavoitteiden toteutuessa ja nuorten käyttäytymisen sekä suhtautumisen muuttuessa väkivallattomampaan suuntaan, hyödynsaajia ovat pidemmällä tähtäimellä myös nuoren lähipiiri, ympäristö sekä koko yhteiskunta. Jäävuoripelin lopulliset hyödynsaajat riippuvat kuitenkin myös siitä, kuinka suuria määriä peliä aiotaan painaa ja miten laajalti levittää.

5 JÄÄVUORIPELIN TOTEUTUS

Produktio on yleensä kertaluonteinen ja melko lyhytkestoinen prosessi, jonka tarkoituksena on tehdä jokin tuotos tai palvelu tietyille käyttäjärühmälle ja samalla kehittää työvälineitä käytännön toimintaan. Produktioon kuuluu tuotteen tai palvelun suunnittelu- ja valmistusprosessi, tuotteen kokeilu ja toteutus, arviointi ja mahdollisesti markkinointi. (Diakonia-ammattikorkeakoulu 2010, 33–34.) Tässä luvussa kuvaamme Jäävuoripelin toteutusta ja prosessin eri vaiheita. Aluksi kerromme prosessin käynnistymisestä. Tämän jälkeen kuvaamme pelikysymysten kategorioiden, pelilaudan, sääntöjen sekä ohjevihkosen suunnittelua sekä toteutusta.

5.1 Prosessin käynnistyminen

Opinnäytetyöprosessimme käynnistyi syksyllä 2008. Tuolloin olimme sähköpostitse yhteydessä Non Fighting Generation ry:hyn, ja tiedustelimme mahdollista aihetta opinnäytetyöllemme. Lähestyimme juuri kyseistä järjestöä, sillä Internet -sivuihin tutustuttuamme kiinnostuimme järjestön tekemästä työstä. Lisäksi halusimme molemmat tehdä opinnäytetyön erityisesti nuoriin liittyen. Ensimmäinen tapaaminen NFG:n kanssa toteutui loppuvuodesta 2008. Tapaamisessa kävimme läpi opinnäytetyön tekemiseen liittyviä yleisiä asioita, omia mielenkiinnon kohteitamme sekä NFG:n tarjoamia mahdollisuuksia opinnäytetyön toteuttamiseen. NFG:n ohjaajalta nousi idea väkivaltaan liittyvän lautapelin tekemisestä. Kiinnostuimme heti tarjotusta aiheesta sekä kehittämispainotteisesta opinnäytetyöstä, produktiosta, opinnäytetyön muotona.

Suuntaviivoja pelin toteuttamiseen saatiin NFG:llä aiemmin toteutetusta päihdeisiin liittyvästä pelistä. Päihdepelissä oli viisi erilaista kysymyskategoriaa ja pelilautaa, jossa edettiin heittämällä noppaa ja vastaamalla kysymyksiin. Yksi pelin kysymyskategorioista oli faktakysymykset päihdeistä. Päihdepelin pohjalta NFG:llä oli noussut idea väkivaltaan liittyvän lautapelin työstämisestä. Samaan tapaan kuin

päihteiden käytöstä keskustelemisen tueksi, myös väkivaltaan liittyen päätettiin kehittää ammattilaisille työväline ja nuorille mielekäs tapa käsitellä teemaa.

Kevään 2009 aikana jatkoimme peli-idean työstämistä. Tuolloin sovittiin, että myös väkivaltaan liittyvässä pelissä olisi erilaisia kysymyskategorioita. Suunnittelimme NFG:n ohjaajien kanssa karkeaa työnjakoa. Pelikysymysten ja pelin ohjevihkon laadinnan sovittiin olevan meidän vastuualueemme, NFG:n ohjaajien vastatessa pelin ulkoasusta ja pelin painopaikan etsimisestä. Pelin sääntöjä sovimme suunnittelevamme yhdessä. Prosessin aikana yhteistyö NFG:n kanssa toteutui sähköpostin välityksellä sekä useissa yhteisissä tapaamisissa NFG:n toimistolla.

5.2 Pelikysymysten kategoriat

Kesällä 2009 aloitimme pelikysymysten työstämisen ja työstimme niitä tiiviisti parin kuukauden ajan. Lähetimme sähköpostitse valmiit kysymykset syyskuussa 2009 NFG:lle, ja pyysimme niistä palautetta. Lähettämiämme kysymyksiä kierrätettiin ja arvioitiin NFG:n sisällä, jotta palautetta kysymyksistä saataisiin mahdollisimman monelta. Pelikysymykset ja niiden toimivuus haluttiin mahdollisimman hyvin varmistaa ennen pelin painoon menoa, koska koimme kysymysten olevan oleellisin ja tärkein tekijä pelissä. NFG:ltä saamassamme pelikysymyksiin liittyvässä palautteessa toivottiin lisää faktakysymyksiä liittyen nuorten seurustelusuhdeväkivaltaan sekä nuorten rikoskäyttäytymiseen, ja vähemmän kysymyksiä väkivallan syy- ja seuraussuhteista. Parannusehdotusten mukaisesti muokkasimme faktakysymyksiä. Pelikysymyksiä testipeluutettiin eli väliarvioitiin ennen pelin painamista, mutta tähän palataan tämän raportin Arviointia käsittelevässä luvussa. Saimme pelikysymykset (Liite 1) valmiiksi alkuvuodesta 2010.

Peliin sisältyy viisi erilaista kysymyskategoriaa. Kysymyskategoriat ovat NFG:n kasvatusteoriaan liittyvän jäävuorimallin mukaisesti nuoren käyttäytymisen taustalla vaikuttavat arvot, tunteet, asenteet ja toimintatavat. Lisäksi viidentenä kysymyskategoriana ovat faktakysymykset väkivallasta. Pohdimme yhdessä NFG:n kanssa mikä olisi sopiva määrä kysymyksiä. Päädyimme siihen, että noin 50 kysymystä

kategoriaa kohden olisi sopiva määrä, jolloin kysymyksiä olisi pelaamisen kannalta riittävästi. Pelikysymysten kehittäessä ja taustalla olivat apuna erityisesti NFG:n materiaalit järjestön kasvatusteoriasta. Erityisesti käytimme apuna jäävuorimallia ja sen mukaisia käyttäytymiseen vaikuttavia tekijöitä, jotka NFG:n lähdemateriaaleissa on vielä tarkemmin avattu alakategorioihin. Tämän viitekehityksen pohjalta, kyseiset alakategoriat huomioiden, kehitimme kysymykset peliin. Pyrimme pelikysymyksiä kehittäessämme monipuolisuuteen ja väkivaltateeman laaja-alaiseen esilletuomiseen. Lisäksi muotoilimme kysymyksiä niin, ettei niihin ole mahdollista vastata vain yhdellä tai kahdella sanalla, esimerkiksi kyllä tai ei. Kysymysten muotoilussa on käytetty esimerkiksi kysymyssanoja miksi? tai millainen? tai kuvailisitko, kysymyssanojen oliko? tai oletko? sijaan. Lopullisessa pelissä pelikysymyksiä on yhteensä 243, joista arvo-kysymyksiä on 44, tunne-kysymyksiä 48, asenne-kysymyksiä 49, toimintatapa-kysymyksiä 53 ja faktakysymyksiä 49.

Faktakysymysten rooli pelissä on antaa pelaajille faktatietoa liittyen väkivaltaan sekä väkivaltaiseen käyttäytymiseen. Faktakysymyksissä käsitellään muun muassa väkivaltaa rikosoikeudellisesta näkökulmasta sekä nostetaan esiin erilaisia väkivallan muotoja ja esiintyvyyttä. Yhtenä faktakysymysten tavoitteista on nostaa nuorten tietoisuuteen, mitä kaikkea väkivalta tarkoittaa, ja samalla hälventää vääriä uskomuksia väkivaltaan sekä väkivaltaiseen käyttäytymiseen liittyen. Kysymysten tavoitteena on myös toimia ihmetyksen ja hämmästelyn aiheena, sekä tätä kautta herättää keskustelua. Lähteinä faktakysymyksissä on käytetty muun muassa Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen julkaisuja, Suomen lainsäädäntöä sekä NFG:n omia materiaaleja.

Toimintatapa-kysymykset käsittelevät muun muassa elämäntaidollisia asioita, vuorovaikutustaitoja sekä selviytymistaitoja erilaisissa tilanteissa. Toimintatapoihin liittyvillä kysymyksillä pyritään nostamaan esiin sekä herättämään keskustelua ja ajatuksia omiin toiminta-tapoihin, elämänhallintaan sekä erityisesti väkivaltaisiin käyttäytymismalleihin liittyen.

Asenne-kysymykset käsittelevät muun muassa itsearvostukseen, itsensä hyväksyntään ja empatiakykyyn liittyviä teemoja. Asenteisiin liittyvillä kysymyksillä pyritään herättämään keskustelua ja ajatuksia liittyen itsetuntoon, ennakkoluuloihin sekä

suhtautumiseen väkivaltaan. Tavoitteena on myös nostaa esiin ja tietoisuuteen jokaisen positiivisia puolia ja onnistumisen hetkiä ja parantaa näin nuoren omaa minäkuva.

Tunne-kysymykset käsittelevät muun muassa itsetuntemukseen, tunneilmaisuun sekä itsehillintään liittyviä asioita. Tunteisiin liittyvillä kysymyksillä pyritään lisäämään nuoren itsetuntemusta sekä kykyä ilmaista ja tunnistaa tunteita yleisesti ja erilaisiin, erityisesti väkivaltatilanteisiin, liittyen. Kysymysten tavoitteena on myös pyrkiä herättämään keskustelua ja ajatuksia liittyen omiin kykyihin hallita ja hillitä omaa käytöstä sekä auttaa tunnistamaan tunnetiloja ja tilanteita, joissa nuori mahdollisesti käyttää herkästi tilanteiden ratkaisumallina väkivaltaa.

Arvo-kysymykset käsittelevät muun muassa nuoren maailmankuvaan, moraalikäsitteisiin ja arvostuksiin liittyviä teemoja. Arvoihin liittyvillä kysymyksillä pyritään herättämään keskustelua ja ajatuksia esimerkiksi eettisiin kysymyksiin liittyen, kuten mikä on oikein ja mikä on väärin ja onko olemassa tilanteita, joissa arvojen vastaisesti toimiminen onkin oikein. Yhtenä tavoitteista on myös nostaa esiin mitä arvot ylipäättään ovat ja tarkoittavat ja miten ne vaikuttavat kaikkien toimintaan ja päätöksentekoon. Lisäksi tavoitteena on herättää keskustelua siitä, onko mahdollista, että joku voi toimia arvojensa vastaisesti, esimerkiksi väkivaltaisesti.

5.3 Pelilauta

Pelilaudan suunnittelu eteni pikkuhiljaa muun prosessin ohessa, aktiivisimmin pelilautaa työstettiin syksyn 2010 aikana. Pääosin pelilaudan suunnittelusta vastasivat NFG:n ohjaajat, vaikka pelilautaa ideoituinkin yhteisissä tapaamisissa. Pelilaudan ulkoasussa pyrittiin huomioimaan erityisesti pelin taustalla vaikuttava jäävuorimalli, sekä sen konkretisoiminen jollain tavalla. Lopulta pelilautaan päätettiin toteuttaa kuva jäävuoresta.

Jäävuoreen suunniteltiin neljä eri tasoa. Jäävuoren neljälle eri tasolle sijoitettiin eri kysymyskategorioiden tunnusväreillä piirrettyjä ympyröitä, joita pitkin pelissä edettäisiin. Jäävuoren ylimmällä tasolla on pelkästään toimintatapa- ja

asennekysymyksiä, seuraavalla lisäksi tunnekysymyksiä, kolmannella hiukan jokaista ja neljännellä enimmäkseen arvokysymyksiä. Tämä kysymyskategorioiden asettelu kuvastaa myös jäävuorimallin mukaista, toimintatapojen, asenteiden, tunteiden ja arvojen keskinäistä hierarkkista sijoittumista. Tunteet ja arvot sijaitsevat ikään kuin vedenpinnan alapuolella, ja niiden tunnistaminen voi olla vaikeaa. Näin ollen myös pelin pelaaminen ja pelikysymykset vaikeutuvat sitä mukaa, mitä alemmalle tasolle jäävuorta pelissä edetään.

Yhteisissä tapaamisissamme NFG:n ohjaajien kanssa pohdimme esimerkiksi jäävuoren eri tasoille sijoitettujen ympyröiden sopivaa määrää pelin sujuvan etenemisen kannalta. Pohdimme myös, montako poistumistietä eli laituria pelilaudassa olisi hyvä olla, jotta pelin vaikeustaso olisi sopiva. Pelikysymysten alustavan testauksen yhteydessä testattiin myös alustavaa pelilautaa. Tuolloin pelilauta oli ainoastaan pahville piirretty. Tällä tavoin pelilaudasta ja sen toimivuudesta saatiin kokemuksellista tietoa. Nuorten mielipiteet olivat arvokkaita tässä kohtaa. Esimerkiksi sopiva määrä poistumisteitä ja eri tasoille sijoitettuja ympyröitä selvisi parhaiten kokeilemalla lautaa käytännössä, itse pelitilanteessa.

Pelilaudan suunnittelussa haluttiin tuoda esiin erityisesti nuorten näkökulma. Pelilaudasta haluttiin nuoria kiinnostava, selkeä ja raikas. Aluksi pohdittiin esimerkiksi nuorille järjestettävää pelilaudan suunnittelukilpailua IRC- gallerian välityksellä. NFG:n toiminnassa olleista nuorista löytyi kuitenkin kaksi motivoitunutta tyttöä, jotka lopulta piirsivät pelilaudan annettujen ohjeiden mukaisesti. Piirtäjille annettiin valmiina perusidea pelilaudasta, mutta lopullinen tuotos on heidän käsialaansa. Pelilauta valmistui loppuvuodesta 2010.

5.4 Pelin säännöt

Pelilaudan hahmottumisen myötä syntyi idea pakomatkasta väkivallan jäävuorelta, jossa pelaajan tavoitteena on päästä alas jäävuoren huipulta, taso kerrallaan, kohti alhaalla odottavaa laituria ja pakovenettä. Pelaaja vastaa aina sen väriseen kysymykseen, mihin hän on noppaa heittämällä päätenyt. Vastattuaan kysymykseen asiallisesti ja

ansiokkaasti, saa pelaaja kyseisen kysymyskortin itselleen, ja vuoro siirtyy seuraavalle. Jokaiselta tasolta on kerättävä vähintään yksi kysymyskortti jostain muusta kysymyskategoriasta kuin faktakysymyksistä, ennen kuin siirtyminen seuraavalle tasolle on mahdollista. Jäävuoren tasolta toiselle pääsee ainoastaan vastaamalla oikein faktakysymykseen. Pelaajalla tulee olla vähintään yksi kysymyskortti jokaisesta neljästä eri kategoriasta, lukuun ottamatta faktakysymyskategoriaa, ennen kuin hän pääsee pois jäävuorelta laiturille kaikki tasot kierrettyään. Laiturilla pelaajalta kysytään vielä yksi kysymys, mihin vastaamalla oikein, asiallisesti ja ansiokkaasti, hän pääsee laiturilta laivaan eli maaliin ja näin pakenemaan jäävuorelta.

Pelin sääntöjä pohdittiin samanaikaisesti pelilaudan valmistumisen kanssa. Pääosin pelin säännöt ovat NFG:n ohjaajien käsialaa, vaikkakin sääntöjä suunniteltiin muun muassa yhteisissä tapaamisissa. Prosessin alusta asti ideana oli, että pelissä olisi erilaisia kysymyskategorioita, joista jollain tavalla kysymyksiä kysyttäisiin pelin edetessä. Kun pelilautaan keksittiin painaa kuva jäävuoresta, alettiin sääntöjä hahmotella sen pohjalta. Pelin sääntöjä tehtäessä pyrittiin peliin saamaan sopiva vaikeustaso. Säännöt pyrittiin myös saamaan loogisiksi ja mahdollisimman helposti ymmärrettäviksi.

Pelin sääntöihin kehiteltiin kolme erilaista versiota, joiden mukaisesti peliä voi pelata: helpotettu versio, normaali versio ja vaikeutettu versio. Erilaisilla versioilla voidaan vaikuttaa esimerkiksi pelin keston. Myös pelaaminen eri-ikäisten pelaajien kanssa mahdollistuu, kun sääntöjen kautta pelin vaikeustaso on mahdollista vaihdella. Helpotetussa versiossa joitakin sääntöjen yksityiskohtia on muutettu niin, että pelaaminen helpottuu, ja peli etenee nopeammin. Helpotetussa versiossa esimerkiksi pelinjohtajalla on mahdollisuus antaa pelaajalle uusi heittovuoro oikeasta, tai muuten vain ansiokkaasta vastauksesta. Lisäksi jäävuoren tasolta toiselle siirtymiseen edellytetään aina ensin oikea vastaus faktakysymykseen. Helpotetussa versiossa laiturille tai faktaruutuun ei myöskään tarvitse päästä tasaluvulla, toisin kuin pelin normaalissa versiossa.

Vaikeutetussa versiossa pelaajan tulee saada jokaisesta kysymyskategoriasta kerättyä vähintään kaksi kysymyskorttia, normaalissa versiossa kortteja tarvitaan vain yksi. Lisäksi vaikeutetussa versiossa pelaajan ollessa laiturilla, saavat muut pelaajat valita

kysyttävän kysymyksen vapaasti. Normaalisissa versioissa pelinjohtajan osoittama pelaaja saa valita kysymyskategorian, josta kysymys laiturilla olevalle pelaajalle esitetään.

Pelin tavoitteet oli huomioitava myös sääntöjä pohdittaessa. Sääntöjen oli oltava sellaiset, että keskustelulle on pelissä tilaa ja aikaa. Lisäksi säännöt piti suunnitella niin, ettei peliä ole mahdollista voittaa vain kiertämällä pelilautaa mahdollisimman nopeasti ympäri vastaamalla oikein faktakysymyksissä, kuitenkaan osallistumatta yhteiseen keskusteluun tai vastaamatta muihin kysymyksiin ansiokkaasti. Oikeista ja ansiokkaista vastauksista pelissä palkitaan. Niiden avulla pääsee pelissä etenemään, sekä keräämään kysymyskortteja, jotka ovat edellytyksenä pelin voittamiselle.

Heti pelin suunnitteluprosessin alettua ja pelin tavoitteiden hahmotuttua oli selvää, että aikuisella tulisi pelinjohtajana olemaan pelissä keskeinen rooli. Sääntöjen mukaisesti pelinjohtaja toimii pelissä ennen kaikkea keskustelun herättäjänä ja edistäjänä. Pelinjohtaja valvoo pelin etenemistä, heittovuorojen kulkua sekä kysymyskorttien käyttöä. Hän toimii myös kannustajana, eläytyvänä kuuntelijana sekä antaa rakentavaa kritiikkiä ja positiivista palautetta nuorten vastauksiin. Pelinjohtaja päättää, kysyykö hän itse kysymykset pelissä vai antaako esimerkiksi jokaiselle pelaajalle yhden korttipakan kysymykset kysyttäväksi.

5.5 Pelin ohjevihkonen

Tapaamisessa NFG:n kanssa kävimme ensin läpi muun muassa pelin sääntöjä, tavoitteita ja pelikysymyksiä, minkä pohjalta aloimme suunnitella pelin ohjevihkosta. Yhdessä NFG:n ohjaajien kanssa pohdimme asioita, mitä ohjevihkosessa olisi hyvä mainita. Aluksi pelin ohjeistuksesta oli tarkoitus tehdä yhden A4 -arkin kokoinen, missä olisi tekstiä molemmin puolin. Vaikka ohjevihkosen olikin alusta asti tarkoitus olla mahdollisimman selkeä, tiivistetty ja johdonmukainen paketti, huomasimme kuitenkin arvioineemme väärin sen vaatiman laajuuden. Lopulta pelin ohjevihkosesta tehtiin A5-kokoinen lehtinen, jossa tekstiä on neljällä sivulla. Myös tekstin fonttikokoa pienennettiin. Pelin ohjevihkonen koostuu johdannosta Jäävuoripeliin, Jäävuoripelin tavoitteista, Jäävuoripelin symboliikasta sekä ohjeistuksesta Jäävuoripelin pelaamiseen.

Lähetimme sähköpostitse NFG:n ohjaajille tekemämme ohjevihkosen sekä kysymyksiä pelin sääntöihin liittyen, joita nousi esille työstäessämme ohjevihkosta. Näin pelin ohjevihkosta ja sääntöjä työstettiin osittain myös samanaikaisesti. Pelin ohjevihkonen (Liite 3) ja pelin säännöt saivat lopullisen muotonsa loppuvuodesta 2010.

Johdannossa Jäävuoripeliin kuvataan pääpiirteittäin Non Fighting Generation ry:tä järjestönä, sen toimintaa sekä kasvatusteoriaa. Tähän kohtaan lehtistä painettiin myös kuva Jäävuorimallista terävöittämään pelin taustalla vaikuttavaa ideologiaa. Jäävuoripelin tavoitteet on ohjevihkosessa kiteytetty neljään päätavoitteeseen. Jäävuoripelin symboliikka-osiossa kuvataan lyhyesti pelilautaa ja sen rakennetta. Lisäksi tässä osiossa avataan tarkemmin jokaista kysymyskategoriaa ja sen sisältöä, eritellään muun muassa sitä, mitä juuri kyseisillä kysymyksillä pyritään tavoittelemaan ja minkä tyyppisiä kysymykset ovat. Tässä kohtaa esitellään myös värit, jotka pelilaudalla ja korttipakoissa symboloivat kutakin kysymyskategoriaa. Viimeisellä sivulla pelin ohjevihkosessa on ohjeistus Jäävuoripelin pelaamiseen. Tässä osiossa kuvataan pelinjohtajan roolia pelissä sekä pelin sääntöjä.

6 JÄÄVUORIPELIN ARVIOINTI

Jäävuoripelin arviointi koostui kahdesta osiosta: väliarvioinnista ja loppuarvioinnista. Väliarviointi toteutettiin ennen pelin painoon menoa ja loppuarviointi valmiilla pelillä. Valmiin Jäävuoripelin loppuarviointiin liittyen havainnoimme nuorten pelaamista, minkä jälkeen keräsimme nuorilta ja ohjaajilta palautetta pelistä sekä pelaamisesta. Loppuarviointi toteutettiin pelauttamalla peliä kahden NFG:n tiloissa kokoontuneen nuorten ryhmän kanssa. Jäävuoripeli on ensisijaisesti toteutettu NFG:n tarpeista ja lähtökohdista käsin, joten koimme luonnolliseksi myös arvioida peliä samassa kontekstissa. Seuraavissa alaluvuissa kerromme tarkemmin väliarvioinnista sekä loppuarvioinnista.

6.1 Väliarviointi

Väliarvioinnin tarkoituksena oli saada nuorilta ja ohjaajilta palautetta pelin säännöistä, luonnostellusta pelilaudasta sekä ennen kaikkea pelikysymysten toimivuudesta. Kuten jo aikaisemmin todettu, pelikysymykset ovat Jäävuoripelin onnistumisen ja toimivuuden kannalta kaikkein oleellisin tekijä, joten halusimme varmistaa ennen pelin painoon menoa, että erityisesti kysymykset vastaavat pelin ideaan sekä tavoitteisiin mahdollisimman hyvin ja tarvittaessa peliin olisi vielä mahdollista tehdä muutoksia kohderyhmän palautteen mukaisesti.

Pohdimme eri vaihtoehtoja toteuttaa väliarviointi käytännössä ja päätimme lopulta, että NFG:n ohjaajat testaavat peliä ja erityisesti kysymyksiä omassa toiminnassaan ja ryhmissään nuorten kanssa. Näin pelin vetäjät saavat alustavan palautteen pelin toimivuudesta omien kokemustensa ja havaintojensa kautta sekä samalla nuoria kuunnellen ja haastatellen. Halusimme pelikysymyksistä sekä pelistä kokonaisuutena mahdollisimman objektiivisen ja rehellisen mielipiteen. Uskoimme nuorilta saatavan palautteen olevan aidompaa ja totuudenmukaisempaa, kun palaute annetaan tutuille ohjaajille.

Väliarviointi toteutettiin siten, että NFG:n ohjaajat kyselivät vapaamuotoisesti nuorilta kysymyksiä kysellen sekä väliaikaisella pelilaudalla pelaten, samalla testaten pelin sääntöjä ja rakennetta. Päätimme haastatella kirjallisesti NFG:n ohjaajia väliarvioinnista syntyneistä kokemuksista ja saada näin palautetta nuorten pelikokemuksista, kysymysten toimivuudesta sekä mahdollisista muutosehdotuksista.

Jäävuoripelin väliarviointi toteutettiin loka-marraskuussa 2010, minkä jälkeen marraskuussa 2010 haastattelimme sähköpostitse NFG:n väliarvioinnin toteuttaneita ohjaajia. (Liite 2.) Peliä testattiin NFG:n toimesta yhteensä neljässä eri ryhmässä. Yksi väliarviointikerroista toteutettiin koululla kahdeksaluokkalaisten poikien jatkoryhmässä, jossa oli mukana yhteensä viisi poikaa sekä ohjaaja. Toinen väliarviointiryhmistä muodostui Tasoristeyksessä, NFG:n nuorisotilassa, kokoontuneesta suljetusta ryhmästä, johon kuului neljä yhdeksäsluokkalaista poikaa ja kaksi ohjaajaa. Kaksi väliarviointikertaa tapahtui Tasoristeyksessä avoimien ovien aikaan paikalla olleiden nuorten kanssa sekä neljän ohjaajan ja harjoittelijan kanssa. Pelilautana väliarvioinnissa toimi laudan hahmotelma, eikä varsinaisia kysymyskortteja ollut vielä lainkaan.

Väliarviointia koskevan haastattelun perusteella pelikysymykset sekä eri kysymyskategoriat (arvot, tunteet, asenteet, toimintatavat sekä faktat) koettiin toimivina. Faktakysymyksissä oli sopivasti helppoja sekä vaikeita kysymyksiä. Faktakysymyksiä pidettiin väliarvioinnissa vaikeimpina, mutta samalla niiden koettiin nostattavan paremmin keskustelua nuorten parissa kuin helpommiksi koetut kysymykset. Sisällöltään kysymykset ajoivat hyvin asiansa eli herättivät keskustelua, riippuen tosin hieman ryhmän koostumuksesta. Määrällisesti kysymyksiä koettiin olevan riittävästi pelaajia ollessa kuusikin.

Pelin vetäjinä väliarvioinnissa toimineet ohjaajat kokivat, että nuoria oli helppo innostaa. Ohjaajat kokivat, että pelin aihe oli itsessään nuoria puoleensavetävä ja kiinnostava. Vetäjän roolin pelissä ohjaajat kokivat melko vähäiseksi, sillä nuoret halusivat mielellään itse kysyä pelikysymyksiä toisiltaan ja vetäjän tehtäväksi jäi pelin aikana lähinnä sääntöjen tarkkailu ja keskustelun herättäminen.

Pelin säännöt koettiin yksinkertaisina ja helposti omaksuttavina. Suunniteltu pelisysteemi toimi hyvin ja eteneminen koettiin loogiseksi, vaikka lauta oli vasta hahmotelma eikä oikeita pelikortteja vielä ollut. Muutenkin pelin suunniteltu rakenne ja logiikka koettiin toimivaksi, mutta pelisääntöjen yksityiskohtia koettiin vielä tarpeelliseksi hioa. Väliarvioinnista saadun palautteen perusteella todettiin, että Jäävuoripeli oli kokonaisuutena toimiva ja enää vain pieniä korjauksia vaille.

6.2 Loppuarvioinnin menetelmät ja apuvälineet

Loppuarviointimme koostui kolmesta osiosta, jotka olivat pelitilanteesta tekemämme havainnot, palautelomake Jäävuoripelistä sekä pelitilanteen jälkeen suoritettava ryhmähaastattelu pelaajille. Käyttämällä arvioinnissa kolmea erilaista menetelmää halusimme maksimoida tilanteesta saamamme hyödyn sekä aineiston määrän ja monipuolisuuden. Emme voineet esimerkiksi tietää etukäteen, miten halukkaita nuoret olisivat ryhmähaastattelussa vastaamaan esittämiimme kysymyksiin. Koimme kuitenkin, että ryhmähaastattelu olisi ehkä mielekkäämpi vaihtoehto yksilöhaastatteluihin verrattuna. Pelin pelaamisessa sosiaalisuus ja vuorovaikutus ovat keskeisessä roolissa, joten koimme, että myös haastattelutilanteessa olisi hyvä yhdessä keskustella kokemuksista. Lisäksi ajattelimme ryhmähaastattelun olevan nuoren näkökulmasta jotenkin tilanteena luonnollisempi, verrattuna yksilöhaastatteluihin.

Ennen arviointikertojen toteutumista lähetimme sähköpostitse tekemämme kolme arvioinnin apuvälinettä vielä ohjaavalle opettajallemme sekä NFG:n tutkijalle kommentoitaviksi. Saimme heiltä hyviä ideoita ja kommentteja, joiden mukaan teimme niihin vielä viimehetken muutoksia. Loppuarviointi toteutettiin maaliskuussa 2011.

6.2.1 Pelitilanteen havainnointirungon laatiminen

Pelaamisen aikaista havainnointia varten suunnittelimme A4-kokoisen pelitilanteen havainnointirungon (Liite 4). Havainnointirungon tarkoituksena oli auttaa meitä saamaan pelitilanteesta mahdollisimman laajat ja monipuoliset havainnot. Koimme, että

pelitilanteessa olisi helpompi keskittyä itse havainnointiin, kun ei samanaikaisesti tarvitse miettiä, mihin kaikkiin seikkoihin tulisi kiinnittää huomiota. Lisäksi pohdimme, että käyttämällä yhteistä havainnointirunkoa kiinnittäisimme molemmat huomiota samoihin asioihin, jolloin tekemistämme havainnoista olisi mahdollista keskustella hedelmällisemmin jälkikäteen. Pelitilanteiden jälkeen olisi arvokasta vertailla samasta tilanteesta tekemiämme erilaisia havaintoja ja tulkintoja.

Havainnointirunkoa suunnitellessamme listasimme aluksi erilaisia tekijöitä, joita pelitilanteesta olisi mielestämme hyvä saada selville. Alustavan listauksen jälkeen esille nousi viisi tärkeintä teemaa, joihin tulisi kiinnittää huomiota. Nämä viisi pääteemaa olivat taustatekijät, pelitilanne, kysymyskategoriat, suhtautuminen väkivaltaan ja vetäjän rooli pelitilanteessa. Erittelimme vielä jokaisen pääteeman pienempiin konkreettisiin alatekijöihin, joihin pelitilanteessa voisimme kiinnittää huomiota.

Taustatekijöihin liittyen tarkoituksenamme oli muun muassa huomioida peliympäristöä sekä sen rauhallisuutta tai meluisuutta, vetäjien suhdetta pelaajiin, pelaajien määrää, ikää, sukupuolta ja sitä, tuntevatko he toisiaan entuudestaan. Pelitilanteessa tavoitteemme oli huomioida erityisesti pelaajien aktiivisuutta, passiivisuutta ja innokkuutta sekä mielialojen mahdollisia muutoksia pelin aikana. Aioimme tarkkailla myös pelivuorojen jakaantumista, pelaajien ilmeitä ja eleitä, ilmapiiriä ja sen muuttumista, sekä keskustelun jakaantumista. Kolmannen pääteeman, kysymyskategorioiden kohdalla pyrkisimme selvittämään, minkälaiset kysymykset aiheuttavat pelaajissa esimerkiksi naurua, vaivaantumista, hiljaisuutta, keskustelua tai ihmetystä. Pohdimme, että olisi arvokasta saada havaintoja myös siitä, miten pelikavereiden vastauksiin reagoidaan sekä siihen, aiheuttavatko nimenomaan jonkin tietyn kysymyskategorian kysymykset toistuvasti tietyn tyyppisiä vastauksia.

Neljänten pääteemaan, suhtautuminen väkivaltaan, liittyen aioimme tarkkailla sitä, miten pelaajat pelin alussa ja lopussa suhtautuivat väkivaltaan, sekä mahdollisia muutoksia suhtautumisessa pelin aikana. Vetäjän rooliin liittyen tarkoituksenamme oli tarkastella vetäjän vaikutusta pelin etenemiselle, eli toisin sanoen sitä, eteneekö peli ikään kuin omalla painollaan vai viekö vetäjä sitä eteenpäin. Lisäksi aioimme kiinnittää

huomiota siihen, minkälainen vetäjän merkitys on pelissä syntyvälle keskustelulle sekä siihen, miten pelaajat suhtautuvat vetäjään.

Saimme opettajalta ja NFG:n tutkijalta havainnointirunkoon liittyen lisäehdotuksia vielä ennen arviointia. Lisäehdotuksissa meitä kehoitettiin pelitilanteessa kiinnittämään erityistä huomiota muun muassa pelin eri kysymyskategorioiden aiheuttamiin reaktioihin sekä siihen, miten ja minkälaisin sanoin nuoret pelin lomassa väkivallasta puhuvat.

6.2.2 Palautelomakkeen laatiminen

Heti pelitilanteen jälkeen tarkoituksenamme oli antaa pelaajille lyhyt palautelomake Jäävuoripelistä (Liite 5) täytettäväksi. Halusimme palautelomakkeesta mahdollisimman selkeän, helposti ymmärrettävän ja suhteellisen nopea täyttää. Palautelomakkeen avulla oli tarkoitus kartoittaa nuorten päällimmäisimpiä ajatuksia ja mielipiteitä pelistä. Palautelomakkeessa pyydettiin arvioimaan peliin liittyviä tekijöitä numeerisesti asteikolla 4–10, ympyröimällä sopivin vaihtoehto.

Palautelomakkeeseen jaottelimme arvioitavat asiat kolmen teeman alle, jotta lomake olisi helpompi hahmottaa. Nämä kolme teemaa olivat visuaalisuus, rakenne ja sisältö. Pelin visuaalisuuteen liittyen lomakkeen täyttäjiä pyydettiin arvioimaan pelilaudan ulkoasua, pelin värimaailmaa sekä pelilaudan selkeyttä. Pelin rakenne-osiossa kysyttiin mielipidettä pelin kestosta ja pelin sääntöjen ymmärrettävyydestä. Pelin sisältö-osiossa pyydettiin arvioimaan pelin vaikeustason sopivuutta, pelikysymysten ymmärrettävyyttä, pelin aihetta ja sen tärkeyttä sekä pelin kiinnostavuutta. Lisäksi lomakkeen loppuun oli jätetty tyhjää tilaa mahdollisille muille kommentteille.

6.2.3 Ryhmähaastattelurungon laatiminen

Ryhmähaastattelun avulla oli tarkoitus selvittää erityisesti pelin tavoitteiden toteutumista. Kuten jo edellä mainittu, pelin ensimmäinen tavoite oli tukea ja opastaa nuoria väkivallattoman elämäntyylin omaksumisessa. Pelin toisena tavoitteena oli keskustelun herättäminen. Pelin kolmantena tavoitteena oli vaikuttaminen nuorten arvoihin, asenteisiin, tunteisiin ja toimintatapoihin suhteessa väkivaltaan. Pelin neljäs tavoite oli toimia työvälineenä nuorten parissa työskenteleville. Ryhmähaastattelurunko (Liite 6) suunniteltiin apuvälineeksi haastattelutilanteeseen.

Haastattelurunkoa suunnitellessamme pohdimme, minkälaisilla kysymyksillä saisimme selvitettyä tavoitteiden toteutumista. Kirjoitimme edellä mainitut, pelin neljä päätavoitetta vielä auki haastattelurunkoon, jotta ne pysyisivät meillä myös haastattelutilanteessa mielessä. Tavoitteiden alle erittelimme kysymyksiä, joiden avulla kyseisen tavoitteen toteutumista olisi mahdollista ainakin jossain määrin selvittää. Pohdimme kuitenkin jo tässä vaiheessa sitä, kuinka paljon ja kuinka luotettavaa tietoa tavoitteiden toteutumisesta olisi mahdollista yhden pelikerran jälkeen saada.

6.3 Ensimmäinen loppuarviointikerta

Havainnoimme ensimmäisellä loppuarviointikerralla pelitilannetta, jossa Jäävuoripeliä pelasivat kaksi ohjaajaa sekä kaksi nuorta, jotka molemmat olivat poikia iältään 13 ja 14 vuotta. Molemmat nuoret olivat pelanneet peliä aikaisemmin osallistuessaan pelin kysymysten testaamiseen pelin toteutusvaiheessa. Pelaaminen tapahtui aamupäivällä ja pelitilanne kesti noin 1,5 tuntia, minkä jälkeen he täytettiin palautelomakkeet ja lopuksi toteutimme ryhmähaastattelun.

Pelaaminen tapahtui Tasoristeyksessä, NFG:n nuorisotilassa. Tila oli pääasiassa todella rauhallinen, mutta pelin pelaamisen aikana kuului satunnaisesti taustalta vaimeasti ihmisten sekä autojen ääniä. Tasoristeys oli nuorille entuudestaan tuttu tila. Nuoret ovat osa NFG:n ja kyseisten pelaamassa mukana olleiden ohjaajien vetämää kolmen hengen suljettua keskusteluryhmää, eli nuoret ovat ainakin jonkin verran tuttuja toisilleen, kuten

myös ohjaajille. Pelihetkellä tilassa ei ollut muita henkilöitä. Nuorille kerrottiin heti aluksi mistä pelaamisesta, meidän läsnäolostamme ja suorittamassamme havainnoinnissa on kysymys. Nuorille kerrottiin myös, että olemme vaihtoehtoisia samalla tavoin kuin NFG:n ohjaajatkin. Koko pelin ajan kaikki pysyivät pelin äärellä.

Pelaajilla oli havaintojemme mukaan heti alusta lähtien hyvä, positiivinen ja motivoitunut asenne pelaamiseen. Ilmeet, eleet ja reaktiot pelin aikana olivat pääasiassa positiivisia, kuten hymyilyä. Pientä jännittyneisyyttä vaikutti kuitenkin olevan ilmassa, mikä näkyi jalan vispaamisena ja meidän, pelin ulkopuolisten tarkkailijoiden, vilkuiluna. Itse peli lähti luontevasti ja nopeasti käyntiin. Pelivuorot jakautuivat koko pelin ajan tasapuolisesti ja jokainen pelaaja kyseli vuorollaan kysymyksiä toisilta. Peli eteni jouhevasti ja sujuvasti, mutta verkkaisen rauhalliseen tahtiin. Peliä pelatessa kaikki, niin nuoret kuin ohjaajatkin, auttoivat kanssapelaajiaan, mikäli vastausta oli vaikeata keksiä sekä suhtautuivat kunnioittavasti toistensa vastauksiin. Esimerkiksi naureskelua, halventavaa ja loukkaavaa kommentointia ei esiintynyt. Pelaajat jaksoivat keskittyä pelaamiseen hyvin. Pientä väsymystä sekä keskittymisen herpaantumista oli havaittavissa vain hetkittäin, ensimmäisen kerran silloin, kun peliä oli pelattu tunnin verran. Keskittymisen herpaantuminen näkyi sohvilla makailuna, haukottelemisena sekä huokailemisena.

Pelikysymykset vaikuttivat havaintojemme mukaan toimivilta ja herättivät keskustelua. Eniten ihmetystä ja keskustelua nuorten parissa herättivät väkivaltaan liittyvät faktakysymykset. Vaivaantumista ja miettimisaikaa vaikuttivat eniten vaativan henkilökohtaiselle tasolle menevät kysymykset, kuten sellaiset, jotka käsittelivät omia tai kaverin hyviä puolia, taikka tunteita ja haaveita. Nuorten mainitsemat asiat näissä kysymyksissä olivat usein hyvin konkreettisia tai fyysisiä ominaisuuksia, kuten laihuus tai taito pelata tietokonetta. Peliä sivusta seurattaessa oli vaikea erottaa ilman pelikysymysten värin katsomista, faktakysymyksiä lukuun ottamatta, mihin kysymyskategoriaan mikäkin kysymys kuuluu. Kysymyksissä nousi myös esiin erilaisia termejä ja käsitteitä, joita nuoret eivät entuudestaan tunteneet tai tienneet, kuten esimerkiksi empatia ja ennakkoluulot.

Nuorten kokemuksia ja suhtautumista väkivaltaan pystyi pelin aikana havainnoimaan nuorten vastauksista kysymyksiin sekä suhtautumisesta toisten vastauksiin ja osallistumisesta näistä syntyvään keskusteluun. Väkivaltaan ja siihen liittyen nuoret käyttivät pelin aikana muun muassa sanoja riehua, vihata, haukkua ja pölliä. Nuoret toivat myös peliä pelatessa esiin omia näkemyksiään ja kokemuksiaan, kuten että toista nuorista on tukistettu lapsena ja että poliiseja voi kiusata. Suhtautuminen väkivaltaan oli myös naureskelevaa ja vähättelevä, kuten toisen nuoren kertoessa omista väkivaltakokemuksistaan kavereiden keskuudessa. Nuori kertoi kaveripiirissä olevan tapana, että useat eri nuoret hakkaavat jotakuta kyseisen henkilön suostumuksella ja että kyseessä on tällöin eräänlainen kaveripiiriin kuuluva rituaali, jolla nuoren mukaan testataan, että kuka kestää iskuja. Havainnoidessa tuli tunne, että väkivalta saattaa olla ainakin kyseisten nuorten tapa hakea ja saada toisilta nuorilta kunnioitusta ja arvostusta.

Havaitsimme, että nuorilla käsitys ja ymmärrys siitä, mikä on väkivaltaa, on melko suppea. Nuoret eivät muun muassa mieltäneet väkivaltaiseksi käyttäytymiseksi kiristämistä tai kaverin sulkemista porukan ulkopuolelle. Pelitilanteen aikana ei voinut havaita muutosta nuorten suhtautumisessa väkivaltaan tai siinä, kuinka he puhuvat väkivallasta. Keskustelu muotoutui pitkälti esiin nousseiden kysymysten ympärille, jotka eivät useinkaan käsitelleet suoranaisesti väkivaltaa. Pelissä saattoi olla pitkiäkin taukoja, etteivät keskustelu ja vastaukset juuri liittyneet väkivaltaan, mikä lisäsi muutoksen arvioinnin hankaluutta.

Havainnoimassamme pelitilanteessa pelaavat nuoret suhtautuivat pelin vetäjiin kunnioittavasti ja vetäjien tietynlainen auktoriteettiasema suhteessa nuoriin oli havaittavissa. Pelitilanteessa vetäjät huolehtivat pelin eteenpäin viemisestä sekä rauhallisen, toisia kunnioittavan ilmapiirin säilymisestä. Vetäjät myös arvioivat nuorten vastauksia ja antoivat niistä palautetta. Vetäjät osallistuivat pelin pelaamiseen aktiivisesti ja näyttivät nuorille mallia kysymyksiin vastailemisessa. Vetäjät avasivat nuorille tuntemattomia käsitteitä, ohjasivat kysymyksistä syntynyttä keskustelua sekä vastasivat nuorilta nousseisiin kysymyksiin.

6.4 Toinen loppuarviointikerta

Toisella loppuarviointikerralla havainnoimme Jäävuoripelin pelitilannetta, jossa pelaajina oli neljä nuorta, eikä lainkaan varsinaista ohjaajaa pelin vetäjänä. Yksi ohjaaja seurasi kuitenkin peliä vierestä, ajoittain pelaamista kommentoiden. Nuorista kolme oli poikia ja yksi tyttö. Iältään nuoret olivat 16–18-vuotiaita. Pelitilanne kesti 35 minuuttia, minkä jälkeen oli palautelomakkeen täyttö ja ryhmähaastattelu. Yhdelle nuorista peli oli entuudestaan tuttu väliarvioinnista, muut nuoret eivät olleet aikaisemmin pelanneet peliä. Nuoret valikoituivat pelaamaan satunnaisesti houkuteltona yhden nuoren toimesta ja olivat ainakin jonkin verran tuttuja toisilleen entuudestaan.

Pelaaminen tapahtui täsmälleen samassa paikassa kun ensimmäinenkin loppuarviointikerta, eli NFG:n nuorisotilassa Tasoristeyksessä. Kyseessä oli kuitenkin avoimien ovien iltapäivä ja pelaamassa olleet nuoret olivat viettämässä vapaa-aikaansa nuorisotilassa. Paikalla oli myös paljon muita nuoria, ja osa tuli myös välillä pelitilanteeseen mukaan, istumaan ja seuraamaan pelaamista viereen. Välillä sivustaseuraajat myös keskustelivat pelaajien kanssa, vaikka eivät osallistuneet itse peliin. Taustalla oli jatkuvasti paljon häiriötekijöitä ja meteliä musiikin sekä muista nuorista lähtevän hälinän muodossa, välillä kovempaa, välillä hiljempaa.

Nuorten asenne pelaamiseen oli aluksi kuitenkin hieman jännittynyt, jopa kielteinen ja vastusteleva. Osa nuorista toi esille, että heitä arveluttivat mahdolliset henkilökohtaiset kysymykset joita pelin aikana mahdollisesti nousee esiin, joihin tuntuisi vaikealta vastata. Sanallisesti nuoret toivat myös esiin ennako-oletuksiaan siitä, että peli tulee olemaan tylsä. Myös meidän ulkopuolisten läsnäolo ja tarkkailu herätti nuorissa kysymyksiä. Nuorille selvennettiin ja kerrottiin heti pelin alkuvaiheessa, mistä pelaamisesta ja tarkkailussa on kysymys ja kuinka pelitilannetta arvioidaan. Pelin pelaaminen käynnistyi nopeasti ja luontevasti. Peli eteni nopeatempoisesti, ajoittain nuorissa ja pelin pelaamisessa oli havaittavissa jopa pientä kiireen tuntua. Pelaajilla oli pelissä erilaiset roolit keskenään. Yksi nuorista osallistui selkeästi toisia enemmän ja aktiivisemmin ottaen jopa pelin vetäjän roolia itselleen, esimerkiksi vaatien toisten vastauksiin täydennyksiä sekä tarkennuksia ja vieden ja johdatellen myös keskustelua syvemmälle tasolle. Yksi nuorista erottui joukosta muuta hiljaisempaan.

Havaintojemme mukaan toisten vastauksia pelissä kunnioitettiin, eikä toisia missään vaiheessa väheksytty, pientä hyväntahtoista naureskelua lukuun ottamatta. Loppua kohden ilmapiiri hieman vapautui verrattuna pelin alkuun ja keskustelua syntyi enemmän. Nuoret vaikuttivat aidosti mieltävän vastauksiaan ja vaativat myös toisiltaan kunnan vastauksia. Kilpailuhenkisyttä oli havaittavissa ja voittaminen vaikutti olevan nuorille tärkeää. Sääntöihin liittyen nuorten välillä ilmeni jonkin verran erimielisyyksiä. Epäselvyyksiin nuoret löysivät ratkaisut kuitenkin melko nopeasti, joko keskenään keskustellen ja ohjevihkosesta tarkastaen.

Pelin loppua kohden vastausten ja keskustelun suhteen oli havaittavissa syvenemistä, kun pelin alussa keskustelu eteni aika konkreettisella tasolla. Nuoret tunsivat hyvin erilaisia pelistä nousseita käsitteitä, kuten ennakkoluulot. Pelin aikana nuoret itse toivat sanallisesti esille, että kokevat faktakysymykset vaikeimpina. Havaintojemme mukaan vaivaantumista ja lyhyitä hiljaisia hetkiä pelin aikana aiheuttivat henkilökohtaisempiin asioihin suuntautuvat kysymykset.

Suhtautumisessa väkivaltaan emme pelin aikana havainneet muutosta. Nuoret käyttivät väkivaltaan liittyen muun muassa sanontoja käydä päälle ja lähteä haneen. Ihmetystä nuorten parissa herätti muun muassa se, ettei veistä saa kantaa mukanaan. Nuorten vastauksissa oli nähtävissä pyrkimys vastata väkivallattomasti, mikä ajoittain oli ristiriidassa nuorten pelin lomassa tapahtuvan keskustelun kanssa, jossa suhtautuminen väkivaltaan vaikutti myönteisemmältä.

6.5 Palautelomakkeiden tulokset

Kokonaisuudessaan ensimmäiseltä ja toiselta loppuarviointikerralta saadut palautelomakkeen tulokset (TAULUKKO 1) olivat aika samansuuntaisia, eikä niissä ole havaittavissa kovin merkittäviä eroja.

Pelin visuaalisuus- osiossa pelilaudan ulkoasu arvioitiin kokonaisarvosanalla 8, molemmat arviointikerrat huomioituina. Hieman suurempaa hajontaa aiheutti pelin

värimaailma, joka ensimmäisellä loppuarviointikerralla sai arvosanan 7,75, ja toisella loppuarviointikerralla arvosanan 9.

Pelin rakenteeseen liittyen arviointikertojen välinen hajonta oli minimaalista, tässä osiossa pelin kesto sai kokonaisarvosanan 7, kun molemmat arviointikerrat huomioidaan. Mielenkiintoista on, että pelin kesto arvioitiin molemmilla kerroilla hyvin samantyyppisesti, vaikka pelit olivat kestoiltaan kovin erilaiset. Myös pelin sääntöjen ymmärrettävyys arvioitiin samansuuntaisesti molemmilla arviointikerroilla, kokonaisarvosanalla 9.

Pelin sisältö-osioon liittyen eniten hajontaa arvosanoissa aiheutti pelin vaikeustason sopivuus, joka oli ensimmäisellä arviointikerralla 8,5, ja toisella arviointikerralla 7. Hajontaan erityisesti tässä osiossa saattaa vaikuttaa se, että ensimmäisellä arviointikerralla peli ja myös sen säännöt olivat entuudestaan ainakin jossain määrin tuttuja kaikille pelaajille, toisin kuin toisella arviointikerralla. Lisäksi toisella arviointikerralla pelissä ei ollut vetäjää mukana, joka olisi mahdollisesti voinut avata sääntöjä pelin edetessä. Kokonaisuudessaan peli kokonaisarvosanan 8,3, kun molemmat arviointikerrat sekä kaikki lomakkeen osa-alueet on huomioitu.

TAULUKKO 1. Koonti palautelomakkeen tuloksista
(Arvoasteikolla 4-10)

PALAUTELOMAK- KEEN OSA-ALUE	ARVOSANA (Ka) I ARVIOINTI	ARVOSANA (Ka) II ARVIOINTI	ARVIOINTIKERRAT YHTEENSÄ (Ka)
VISUAALISUUS			
Pelilaudan ulkoasu	8,25	7,75	8
Pelin värimaailma	7,75	9	8,375
Pelilaudan selkeys	8,5	7,75	8,125
RAKENNE			
Pelin kesto	7	7,25	7,125
Pelin sääntöjen ymmärrettävyys	9,25	8,75	9
SISÄLTÖ			
Pelin vaikeustason sopivuus	8,5	7	7,75
Pelikysymysten ymmärrettävyys	8,75	9	8,8
Pelin aihe ja sen tärkeys	9,25	9,75	9,5
Pelin kiinnostavuus	8,5	8	8,25
YHTEENSÄ	8,4	8,2	8,3

6.6 Ryhmähaastattelujen tulokset

Ryhmähaastattelujen tulosten nuorille päällimmäisenä ja hyvänä asiana pelistä jäi mieleen kysymykset, jotka käsittelivät nuorten mielestä tärkeitä aiheita. Tärkeimpinä aihealueina nuoret kokivat väkivaltaa ja rikoksia suoraan koskeneet kysymykset. Nuoret kertoivat erottaneensa eri kysymyskategoriat hyvin toisistaan pelin aikana, mutta kokivat joidenkin kysymysten olleen hieman samantapaisia toisten kanssa. Nuoret uskoivat pelissä olleen kysymyskategorioina muun muassa koulun ja väkivallan, eivätkä osanneet nimetä pelin varsinaisia aihekategorioita. Kyseiset aihealueet, koulu ja väkivalta, jäivät nuorille päällimmäisenä mieleen esiin nousseista aiheista ja kysymyksistä. Nuorten mukaan pelissä ei paljoakaan heille uusia asioita noussut esiin, lukuun ottamatta joitain faktakysymyksiä. Faktakysymykset nuoret myös kokivat pelissä vaikeimpina kysymyksinä. Liian henkilökohtaisia kysymyksiä ei nuorten mielestä pelissä noussut. Nuorten mielestä kysymyksiin oli helppoa vastata ja vain satunnaisesti joutui vastausta enemmän miettimään, kuten kysyttäessä esimerkiksi opettajan hyviä puolia. Hyötynä pelistä nuoret mielsivät itsetuntemuksen parantumisen pelin avulla. Pelin aikana nuorilla oli keskenään hieman sekaannusta ja epäselvyyttä sääntöjen suhteen, minkä nuoret kokivat hieman peliä häirinneen.

Peliporukka oli nuorista hyvä ja ryhmässä oli helppo keskustella eri aiheista. Mikään pelissä tai pelitilanteessa ei nuoria ärsyttänyt, eivätkä he kokeneet keskittymistä vaikeana. Pelin havainnoijien läsnäolon nuoret eivät kokeneet vaikuttaneen peliin tai vastauksiin mitenkään, vaan olisivat vastanneet ja toimineet samoin ilman tarkkailijoitakin. Muidenkaan häiriötekijöiden, kuten kovaäänisen musiikin, nuoret eivät uskoneet peliin vaikuttaneen. Nuoret eivät kokeneet pelitilanteen vaatineen vetäjää, mutta toivat kuitenkin esiin, että vetäjä olisi voinut näyttää mallia parempien, ”kypsempien” vastausten muodossa ja näin edistää sekä lisätä pelin sujuvuutta, syvällisyyttä ja keskustelua.

7 POHDINTA

Tässä osiossa pohdimme aluksi loppuarviointia sekä yleisesti sen luotettavuutta ja eettisyyttä. Seuraavaksi erittelemme Jäävuoripelin vahvuuksia ja kehittämishaasteita sekä esitämme jatkoehdotuksia. Lopuksi pohdimme opinnäytetyöprosessiamme kokonaisuutena sekä ammatillista kehittymistämme prosessin aikana.

7.1 Ajatuksia loppuarvioinnista

Loppuarvioinnissa kaikkein antoisimman ja hyödyllisimmän materiaalin saimme omien havaintojemme kautta. Jo etukäteen pohdimme, että nuorilta ei välttämättä esimerkiksi haastattelun avulla ole mahdollista saada kovin kokonaisvaltaista palautetta. Yllätyimme kuitenkin siitä, miten kattavat havainnot saimme pelitilanteista. Erityisen hedelmällistä oli jälkikäteen keskenään vertailla samasta tilanteesta tekemiämme havaintoja. Kiinnitimme huomiota myös siihen, että välillä tekemiämme havainnot olivat ristiriidassa esimerkiksi haastattelusta saamamme materiaalin kanssa. Pelin haasteellisuuteen liittyen nuoret eivät esimerkiksi itse mieltäneet vaikeiksi tunnekysymyksiä, joissa pyydettiin mainitsemaan positiivisia asioita itsestä tai kaverista, vaikka me havainnoimme tämäntyyppisten kysymysten aiheuttaneen pelitilanteessa vaivaantumista ja pitkää mietintää. Nuorten näkemykset erosivat jonkin verran tekemistämme havainnoistamme. Koemme kuitenkin omien havaintojemme olleen keskeisessä roolissa arvioinnin koostamisen suhteen.

Monet eri tekijät vaikuttavat havaintojemme mukaan pelitilanteeseen sekä sen muotoutumiseen, ja tätä kautta myös koko Jäävuoripelin toimivuuteen. Ensinnäkin peliympäristöllä on keskeinen vaikutus pelitilanteen muotoutumiseen. Lisäksi pelitilanteeseen ja Jäävuoripelin toimivuuteen vaikuttaa pelaajien määrä, ikä, ikätaso, sukupuoli, motivaatio, mieliala sekä henkilökohtaiset kokemukset väkivallasta. Myös sillä on vaikutusta keskustelun syntymiseen, tuntevatko nuoret entuudestaan toisensa vai eivät. Myös pelaajien kyky keskustella, ilmaista itseään sekä tapa olla

vuorovaikutuksessa toisten kanssa vaikuttavat pelitilanteen muotoutumiseen ja pelin toimivuuteen. Pelaajien yksilöllisten ominaisuuksien lisäksi myös ryhmädynamiikka on keskeisessä asemassa

Purkaessamme arvioinnista saamaamme aineistoa keskustelimme paljon siitä, miten pelaajien määrä vaikuttaa keskustelun syntyyn, pelin kestoon tai pelitilanteeseen. Onko niin, että mitä enemmän pelaajia sitä enemmän myös keskustelua, ja tätä myötä myös kestoltaan pidempi peli? Havaintomme pelikerroilta eivät tukeneet tätä ennakoajatusta. Molemmilla pelikerroilla oli havaittavissa sekä keskustelua että hiljaisempia hetkiä. Lisäksi ensimmäisellä arviointikerralla peli kesti melkein kolme kertaa kauemmin kuin toisella arviointikerralla, vaikka pelaajia oli saman verran.

Vetäjän roolin koimme pelissä on erittäin keskeiseksi. Arvelimme näin olevan jo pelin suunnitteluvaiheessa, ja tämä oletamus vain vahvistui pelin arviointikertojen myötä. Vetäjän tehtävänä on ennen kaikkea herätellä, ohjailla ja ylläpitää keskustelua pelin aikana. Vetäjä myös selventää nuorille pelin sääntöjä, arvioi nuorten vastauksia, ja esittää tarpeen mukaan tarkentavia lisäkysymyksiä. Lisäksi vetäjä kannustaa nuoria ja antaa heille positiivista palautetta. Ylipäätään vetäjän kyky ottaa kontaktia nuoriin ja tapa olla heidän kanssaan vuorovaikutuksessa ikätasoisesti, on tärkeää. Vetäjä avaa myös pelin aikana esiin nousevia nuorille vaikeita käsitteitä ja termejä. Myös vetäjän oma kiinnostus pelin pelaamiseen ja aiheeseen on keskeisessä asemassa. Arviointikertojen perusteella vaikutti hyvältä tavalta, että vetäjä osallistuu myös itse pelaamiseen, ja omilla vastauksillaan osoittaa mallia. Tällöin vetäjän on myös oltava valmis antamaan itsestään jotain. Havaitsimme vetäjän läsnäolon myös rytmittävän pelin kulkua sekä jollain tavalla myös rauhoittavan pelitilannetta.

Kahden arviointikerran perusteella saatu palaute pelin toimivuudesta on kytköksissä juuri kyseisiin konteksteihin. Muutosten havaitseminen esimerkiksi nuorten arvoissa, tunteissa ja asenteissa vaatisi pidemmän aikavälin seurantaa, eikä silloinkaan voitaisi olla varmoja siitä, mitkä tekijät muutoksen tapahtumiseen ovat vaikuttaneet. Toisaalta jopa yhdellä pelikerralla on mahdollista tunnistaa itsessään esimerkiksi sellaisia asenteita ja arvoja, joihin haluaa tehdä muutoksen. Ylipäätään ihmisen arvoihin, tunteisiin, asenteisiin ja toimintatapoihin liittyviä muutoksia on vaikeaa tutkia.

Kuitenkin niihin on mahdollista vaikuttaa. Niin kuin jo teoriaosuudesta käy ilmi, muutoksen on kuitenkin lähdeittävä nuoresta itsestä. Nuoren on ensin itse oivallettava olevansa halukas tekemään muutoksia. Uskomme Jäävuoripelin olevan oiva apuväline tässä kohtaa.

Kaiken kaikkiaan Jäävuoripeli toimii mielestämme parhaiten silloin, kun pelillä on taitava vetäjä, rauhallinen tila ja riittävästi aikaa. Lisäksi pelaamisen ja pelin tavoitteiden toteutumisen kannalta on hyödyllisintä, että pelaajat ovat jollain tapaa tuttuja keskenään.

7.2 Arvioinnin luotettavuus ja eettisyys

Kaiken kaikkiaan olemme tyytyväisiä arvioinnin onnistumiseen. Suurin huolenaiheemme Jäävuoripelin arviointiin liittyen ennen sen toteuttamista oli ensinnäkin se, ilmestyykö nuoria riittävästi paikalle avoimeen iltapäivään, ja erityisesti nuoria, jotka olisivat halukkaita pelaamaan peliä. Toiseksi pohdimme myös nuorten motivaatiota ja asennetta pelin pelaamiseen. Tässä yllätyimme positiivisesti. Nuoret vaikuttivat lopulta pelaavan peliä mielellään, riippumatta ennakoasenteista peliä kohtaan.

Ennen arvioinnin toteuttamista pohdimme lisäksi, missä määrin ja millä tavalla kahden vieraan ihmisen läsnäolo ja sivusta tarkkailu pelitilanteeseen vaikuttaisivat. Loppujen lopuksi on vaikeaa sanoa, minkä verran tällä oli vaikutusta arvioinnista saatuihin tuloksiin, mutta kokemuksemme mukaan se ei kuitenkaan vaikuttanut niin merkittävästi, kuin olimme aiemmin ajatelleet. Nuoret suhtautuivat meihin asiallisesti ja keskittyivät pelaamiseen. Pelitilanteista oli kuitenkin aistittavissa myös pientä jännittyneisyyttä, kuten jalkojen heiluttelua, vaivaantuneisuutta joidenkin kysymysten kohdalla sekä meihin päin vilkuilua. Toisaalta on mahdotonta tietää, johtuiko pieni jännittyneisyys nimenomaan läsnäolostamme vai kenties jostain muusta, kuten vaikka pelikysymysten henkilökohtaisuudesta.

Arviointia toteuttaessamme pyrimme huomioimaan myös eettisen näkökulman. Pyysimme NFG:ltä tutkimusluvan arvioinnin toteuttamiseen, lähinnä ryhmähaastattelujen nauhoittamista varten. Pohdimme myös yhdessä NFG:n ohjaajien kanssa, pitäisikö arviointiin osallistuvien alaikäisten nuorten vanhemmilta pyytää lupa pelin arviointiin. Tulimme kuitenkin yhdessä siihen tulokseen, ettei vanhempien lupaa tarvita, sillä arviointimme keskittyy nimenomaan peliin ja sen ominaisuuksiin, eikä niinkään arvioinnissa mukana oleviin nuoriin. Arviointitilanteissa pyrimme selventämään nuorille esimerkiksi mistä pelaamisessa ja osallistumisessamme pelitilanteeseen oli kyse, ja tekemään tätä kautta toimintamme mahdollisimman avoimeksi ja läpinäkyväksi. Kerroimme nuorille myös vaitiolovelvollisuudestamme sekä siitä, että nuorten henkilöllisyyksiä tai antamia vastauksia ei ole kirjallisesta työstämme mahdollista tunnistaa. Lisäksi sitouduimme hävittämään arviointiin liittyvän aineiston sen jälkeen, kun emme sitä enää tarvitsisi.

7.3 Jäävuoripelin vahvuudet ja kehittämishaasteet

Parhaimmillaan pelin pelaaminen synnyttää vuorovaikutuksellisen oppimistilanteen, jossa pelaajat oppivat keskustelemalla, pohtimalla omia vastauksiaan esitettyihin kysymyksiin sekä myös kuuntelemalla muiden pelaajien vastauksia. Pelin kautta pelaajien on myös mahdollista saada laaja ja monipuolinen käsitys väkivallasta, pohtia väkivaltaisen käyttäytymisen takana vaikuttavia syitä ja tekijöitä sekä myös oppia uusia toimintatapoja väkivaltaisen käyttäytymisen tilalle.

Yhtenä Jäävuoripelin ehdottomana vahvuutena ovat pelikysymykset, niiden sisältö sekä toimivuus. Myös nuoret olivat tätä mieltä. Kysymykset aiheuttivat pelaajissa erilaisia reaktioita, kuten ihmetystä, naurua tai hiljaisuutta. Kysymysten kautta mielestämme on todella mahdollista tavoittaa omia arvojaan, tunteitaan, asenteitaan ja toimintatapojaan, sekä pohtia myös mahdollista muutosta näissä.

Pelin vahvuutena koemme olevan myös sen muunneltavuuden. Peliä voivat pelata muutkin kuin vain nuoret, myös nuoremmat sekä vanhemmat ikäluokat. Peliä voi myös pelata hyvin erikokoisissa ryhmissä, jopa vain kahden pelaajan, aikuisen ja nuoren,

kesken. Pelin suunnitteluvaiheessa emme vielä osanneet niin kiinnittää huomiota tähän seikkaan, vaan vasta arvioinnin yhteydessä, kun tarkkailimme peliä, johon myös ohjaajat osallistuivat. Uskomme, että myös aikuiset voivat löytää pelistä haastetta, ja kiinnittää uudenlaista huomiota oman käyttäytymisensä taustalla vaikuttaviin tekijöihin. Pelin vaikeustasoa on myös sääntöjen mukaan mahdollista vaihdella, esimerkiksi pelaajien ikätason mukaisesti. Sääntöjen vaikeustasoa muuttamalla voi säädellä myös pelin kestoa. Lisäksi peliä voi myös pelata useita kertoja, ja saada siitä jokaisella pelikerralla jotain uutta. Pelikysymyksiä on pelissä riittävästi, eivätkä ne siten toistu pelissä kovinkaan usein. Pelikokemus muodostuu aina erilaiseksi, riippuen peliporukasta. Toisin sanoen jokainen pelikerta on erilainen. Peliä on myös mielestämme mahdollista hyödyntää monissa eri konteksteissa, kuten kouluissa, nuorisotaloilla, lastensuojelun kentällä sekä ylipäätään perheiden kanssa tehtävässä työssä.

Peli toimii hyvänä työkaluna nuorten parissa työskenteleville ammattilaisille. Pelaamisen avulla on luontevaa käsitellä väkivallan teemaa nuorten kanssa. Lisäksi peliä pelatessa saattavat nuoret olla avoimempia omasta tilanteestaan, sekä myös helpommin jakaa sellaisia asioita, joista aikuisten olisi hyvä tietää, verrattuna pelkkään keskusteluun.

Suoranainen väkivallan teema tulee pelissä esille vaihtelevasti ja sattumanvaraisesti, riippuen esimerkiksi esitetyistä pelikysymyksistä. Ilman vetäjän aktiivista roolia pelin niin kutsuttu punainen lanka saattaa jäädä pelaajille epäselväksi. Vetäjän tulisikin mielestämme aina sopivissa tilanteissa linkittää käsiteltyjä aiheita toisiinsa sekä väkivallan teemaan. Uskomme tämän vaikuttavan positiivisesti kokonaiskuvan rakentumiseen sekä erilaisten syy-seuraussuhteiden ymmärtämiseen, ja tekevän näin pelitilanteesta kokonaisvaltaisesti vaikuttavamman ja opetuksellisemman. Tämä kuitenkin vaatii vetäjältä vahvaa tilannetajua.

Kysymyskategorioita voi olla vaikeaa erottaa toisistaan. Huomasimme tämän seuratussamme pelitilanteita. Pelkän kuuntelun perusteella kysytyjä kysymyksiä oli välillä vaikea yrittää lokeroida oikeisiin kategorioihin. Jo pelin suunnitteluvaiheessa kiinnitimme huomiota tähän kysymyskategorioiden osittaiseen päällekkäisyyteen ja

limittäisyyteen. Pohdimme pelitilanteiden jälkeen, että onko sillä toisaalta niin suurta merkitystä, erottaako kysymyskategorioita toisistaan vai ei. Tulimme kuitenkin siihen tulokseen, että jos kysymyskategorioita osaa nimetä, voi myös pelistä saatava oppimiskokemus olla vahvempi ja monipuolisempi. Pelin alussa tai lopussa vetäjän olisi hyvä esitellä ja avata eri kysymyskategoriat pelaajille.

Yhtenä pelin kehittämishaasteena on pelin toimivuus ryhmässä, jossa pelaajat eivät ole entuudestaan millään tavalla tuttuja toisilleen. Pohdimme, että päästäänkö pelissä tuolloin niin sanotulle syvemmälle tasolle, vai jäävätkö keskustelut enemmän pintapuoleisiksi. Osa kysymyksistä on aika henkilökohtaisia, ja niihin vastaaminen vaatii esimerkiksi avoimen ja luottamuksellisen ilmapiiriin. Toisaalta tässä jälleen vetäjän rooli keskustelun herättelijänä ja eteenpäin viejänä korostuu. Jos peliä pelataan toistuvasti saman ryhmän kanssa, on keskustelun tasoa myös mahdollista ikään kuin syventää pikkuhiljaa, pelaajien tutustuessa toisiin ja luottamuksen kasvaessa.

7.4 Jatkoehdotuksia

Kuten aikaisemmin jo todettu, koimme pelin vetäjän roolin hyvin merkittävänä pelin kannalta. Pelin vetäjän vastuuta ja roolia pelissä voisi helpottaa erillisellä vetäjän oppaalla, jolla helpotettaisiin ja tuettaisiin keskustelun avaamista ja eteenpäin viemistä esimerkiksi ehdotuksilla lisäkysymyksiksi. Oppaassa voitaisiin myös avata pelikysymysten kategoriat ja nämä käsitteinä, jäävuorimalli sekä pelikysymyksistä esiin nousevia käsitteitä. Uskomme myös, että sanoittaminen voisi toimia oppimiskokemusta syventävänä tekijänä pelin aikana. Esimerkiksi jos nuoren vastauksissa ja suhtautumisessa, vaikka väkivaltaa liittyen, on ristiriitaisuuksia, voi tämän havainnon esiintuominen saada nuoressa aikaan ahaa-elämyksen. Uskomme, että pelin toimivuutta parantaisi, mikäli pelaamiseen sisältyisi jonkinlainen loppukeskustelu. Loppukeskustelussa vetäjä voisi kysellä nuorten kokemuksia pelistä, pelitilanteesta ja pelin kysymyksistä sekä mahdollisia asioita, jotka ehkä jäivät nuoria vielä mietityttämään.

Jotta pelin toimivuudesta sekä hyödyllisyydestä saisi mahdollisimman monipuolisen ja kattavan käsityksen, tulisi peliä testata, pelata ja arvioida pitkäjänteisesti erilaisissa konteksteissa ja ryhmissä, esimerkiksi kouluilla, nuorisotaloilla, lastensuojelutyössä sekä perheiden parissa tehtävässä työssä. Uskomme, että pelistä on hyötyä monissa eri toimintaympäristöissä ja ryhmissä, mutta tuekseen väite vaatisi pitkäkestoisen arvioinnin saman ryhmän kanssa. Vain pitkäjänteisellä tutkimuksella olisi mahdollista arvioida, kuinka esimerkiksi keskustelu kehittyy eri kerroilla, syveneekö ja laajeneeko keskustelun taso ja kuinka hyvin pelin anti siirtyy nuorten arkeen ja elämään.

7.5 Ajatuksia opinnäytetyöprosessista

Löydettyämme mielenkiintoisen aiheen ja yhteistyökumppanin, aloitimme opinnäytetyöprosessimme tutustumalla produktion eli Jäävuoripelin teoriapohjaan. Erilaisia teorioita väkivallan esiintymisen syistä ja väkivaltaisen käyttäytymisen takana vaikuttavista tekijöistä on paljon. Myös väkivallattomuuskasvatustyötä toteutetaan nuorten parissa monin eri tavoin ja menetelmin. Opinnäytetyössämme pelin peruslähtökohtana on kuitenkin toiminut nimenomaan NFG:n kasvatusteoria. Itse pelissä tarkoituksena oli käsitellä väkivaltaa mahdollisimman laajasti. Teimme kuitenkin joitain rajauksia esimerkiksi pelissä käsiteltäviin väkivallan muotoihin liittyen. Esimerkiksi itseen kohdistuvan väkivallan rajasimme pelin sisällöstä ulkopuolelle, sillä koimme sen liian henkilökohtaiseksi aiheeksi käsiteltäväksi sosiaalisessa pelitilanteessa. Ajoittain koimme aiheen rajaamisen erityisesti kirjallisen työn osalta haasteelliseksi.

Prosessi eteni pääosin hyvin. Välillä opinnäytetyö otti lyhyessä ajassa suuriakin harppauksia, välillä taas työn eteneminen tuntui jumiutuvan. Molempien työstä käynnistä johtuen, aikataulujen yhteensovittaminen sekä ajan löytäminen opinnäytetyön tekemiselle on ollut ajoittain haastavaa ja annoimme prosessille suosiolla lisää aikaa, jotta ehdimme paneutua siihen mahdollisimman hyvin ja perusteellisesti. Prosessin myötä olemme oppineet ja kehittäneet pitkäjänteistä, tavoitteellista työskentelyotetta, mistä on varmasti paljon hyötyä tulevaisuudessa sosiaalialan ammattilaisina. Opinnäytetyöprosessin alussa korostettiin mielekkään ja kiinnostavan aiheen valintaa.

Meidän aiheemme on ehdottomasti toiminut yhtenä koko prosessin kantavana tekijänä, sillä mielenkiinto aiheeseen liittyen ei missään vaiheessa ole laantunut, vaan kiinnostus aiheeseen on siihen perehtymisen myötä vain kasvanut.

Yksi opinnäytetyöprosessimme voimavaroista ja vahvuuksista on ehdottomasti ollut tiimityöskentely. Työskentelymme on toiminut ja sopinut hyvin yhteen, huolimatta siitä että tietyt kirjoitus- sekä työskentelytavat meillä toisistaan eroavatkin. Molemmilla motivaatio tehdä opinnäytetyötä sekä tavoite laadun suhteen on ollut sama. Pyrkimys mahdollisimman hyvään lopputulokseen on ollut yhteinen tavoite alusta alkaen. Yhteisymmärrykseen pääseminen ei ole missään vaiheessa prosessia tuottanut ongelmia ja yhdessä käytyt ammatilliset keskustelut ja ajatusten vaihdot ovat olleet yksi kehittävimmistä ja antoisimmista osa-alueista opinnäytetyöprosessissa. Mahdollisuus jakaa mielipiteitä ja näkemyksiä on ollut todella hyödyllinen puoli tiimityöskentelyssä. Toisaalta prosessin aikana olemme huomanneet, että myös kaksi, saman työn parissa tiiviisti työskentelevää ihmistä, voi samalla tavalla sokaistua työn sisällön suhteen. Tästä syystä myös ulkopuolisten, kuten opettajien, antama palaute on ollut todella tärkeitä ja merkittävää.

Tiimityöskentelynä toteutettu opinnäytetyö on ollut hyvä ratkaisu meidän kohdallamme, vaikka aikataulujen yhteensovittaminen on ajoittain ollut haastavaa ja molemmat ovat joutuneet tekemään myös kompromisseja opinnäytetyön suhteen. Tiimityöskentelynä toteutettu opinnäytetyö on ehdottomasti kehittänyt työskentelytaitojamme. Koemme yhteistyön toimineen myös NFG:n kanssa, erityisenä vahvuutena mainittakoon joustavuus sekä avoin ajatusten ja ideoiden vaihtaminen prosessin eri vaiheissa.

Yhden pelikerran aikana tuskin voidaan realistisesti odottaa, että nuorten ajatusmaailma ja tätä myöten toimintatavat mullistuvat, mutta produktiomme ajatuksena onkin saada siemen itämään, mitä nuorten parissa työskentelevät voivat kasvattaa jatkossa oikeaan suuntaan. Uskomme, että ihanteellisessa tilanteessa, pitkäjänteisessä työskentelyssä nuorten parissa, tulee Jäävuoripelistä todella hyödyllinen ja vaikuttava työväline nuorten parissa työskenteleville ammattilaisille. Lautapeli on kokemuksellinen ja toiminnallinen tapa oppia ja omaksua uusia asioita nuorille ja mahdollistaa nuorille sisäisiä, oman ajattelun kautta syntyviä, oppimis- ja ahaa-elämyksiä. Uskomme tämän

olevan nuorille toimiva ja tehokas tapa oppia uutta ja vaikuttaa toimintatapoihin, arvoihin, tunteisiin sekä asenteisiin väkivaltaa ja väkivaltaiseen käyttäytymiseen liittyen. Pelaaminen on myös vuorovaikutuksellinen ja sosiaalinen tilanne, jossa nuoret ovat myös vertaisina arvioimassa toistensa mielipiteitä. Vertaisten mielipiteet ja kokemukset ovat nuorille tärkeitä ja vaikuttavat paljon nuorten toiminnan ja käyttäytymisen taustalla. Lautapeliä pelatessa on mahdollista myös, että koko ryhmä kokee samanlaisen, positiivisesti väkivaltaiseen käyttäytymiseen vaikuttavan kokemuksen, jolloin myös oppimiskokemus on tehokkaampi.

Kokonaisuutena koemme opinnäytetyöllemme, Jäävuoripelille ja sen sisällölle asetettujen toiveiden ja vaatimusten täytyneen ja tavoitteiden toteutuneen. Mielestämme pelissä on onnistuttu käsittelemään väkivallan teemaa laajasti ja monipuolisesti. Myös pelin taustalla vaikuttava kasvatusteoria tulee pelistä hyvin esille. Opinnäytetyömme lopputuloksena on käytännöllinen, toimiva ja konkreettinen työväline, jonka olemme jo nyt kokeneet hyödylliseksi.

7.6 Oma ammatillinen kehittyminen

Sosionomin osaaminen on määritelty yhtenäisesti kaikissa ammattikorkeakouluissa, vaikka erityisosaaminen sekä suuntautumisvaihtoehdot saattavat vaihdella. Sosionomitutkintoon liittyvät osaamisen kompetenssialueet voidaan jakaa eettiseen osaamiseen, asiakastyön osaamiseen, sosiaalialan palvelujärjestelmäosaamiseen, kriittiseen ja osallistavaan yhteiskuntaosaamiseen, tutkimukselliseen kehittämisosaamiseen sekä johtamisosaamiseen. (Sosiaaliportti 2011.) Opinnäytetyöprosessi ja koko opiskeluaika on vahvistanut omaa ammatillista osaamistamme.

Sosiaalialan eettiseen osaamiseen kuuluu muun muassa sosiaalialan arvojen ja ammattieettisten periaatteiden sisäistäminen, sekä toiminen niiden mukaisesti (Sosiaaliportti 2011). Opimme opinnäytetyötä tehdessämme kiinnittämään näihin huomiota aikaisempaa tarkemmin. Koimme tärkeänä, että työskentelymme on eettistä ja asiakasryhmän huomioivaa alusta loppuun. Asiakastyön osaamiseen liittyen olemme oppineet erityisesti tukemaan asiakkaan tarpeita, tukemaan voimavarojen käyttöönottoa

sekä vahvistamaan asiakkaan kasvua ja kehitystä erilaisissa elämäntilanteissa. Lisäksi opimme luomaan ammatillista vuorovaikutus- ja yhteistyösuhdetta asiakkaiden, tässä tilanteessa nuorten ja heidän ohjaajiensa kanssa. Jatkuva eettisten arvojen ja periaatteiden huomioiminen ja oman toiminnan arvioiminen kuuluu tärkeänä osana sosiaalialan ammattilaisen työnkuvaan ja olemme opiskelun sekä opinnäytetyöprosessin myötä huomanneet tämän siirtyneen automaattiseksi osaksi työskentelyämme alan työpaikoissa. Eettisen osaaminen on ollut merkittävä osa koulutustamme läpi opiskeluajan ja tätä olemme oppineet arvostamaan suuresti. Koemme eettisen osaamisen korostamisen erittäin tärkeänä ja hyödyllisenä, sillä näin eettinen osaaminen sisäistyy itsestään selväksi osaksi sosiaalialan ammattilaisen toimintaa.

Sosiaalialan palvelujärjestelmään liittyvä osaaminen kehittyi esimerkiksi sitä kautta, että jouduimme peliä työstäessämme pohtimaan erityisesti nuorten palvelutarpeita. Kriittiseen ja osallistavaan yhteiskuntaosaamiseen liittyy muun muassa epätasa-arvoa ja huono-osaisuutta tuottavien rakenteiden ja prosessien analysoiminen alueellisella, kansallisella ja kansainvälisellä tasolla, sekä kansalaisten osallisuuden tukeminen. (Sosiaaliportti 2011). Opinnäytetyötä tehdessämme pohdimme epätasa-arvon ja huono-osaisuuden kysymyksiä nuorten näkökulmasta, sekä näitä mahdollisesti ehkäiseviä tai lisääviä tekijöitä. Tutkimukselliseen kehittämisosaamiseen liittyen työottemme on muodostunut tutkivaksi, reflektiiviseksi sekä kehittäväksi. Koko opinnäytetyöprosessin ajan olemme pyrkineet säilyttämään kriittisen sekä tutkivan työotteen ja kehittämään sitä tietoisesti läpi prosessin. Erityisesti keskenämme käymät keskustelut sekä ajatusten vaihdot ovat tästä esimerkkinä. Arviointiosuudessa halusimme erityisesti tuoda kriittistä sekä kehittävää ajattelua esiin. Opinnäytetyöprosessin ja koko opiskeluajan myötä olemme myös saaneet valmiuksia ja motivaatiota kehittää sosiaalialan osaamista, työyhteisöjä sekä palveluprosesseja, mikä erityisesti sosiaalialan johtamisosaamisessa on tärkeää.

Opinnäytetyöprosessi on ollut opettavainen ja antoisa kokemus. Tämän huomasimme erityisesti prosessin loppuvaiheessa. Olemme jo nyt soveltaneet ja hyödyntäneet paljon opinnäytetyöprosessin aikana saamaamme tietotaitoa työssämme. Erityisen hedelmällisenä koemme sen, että olemme jo nyt voineet hyödyntää Jäävuoripeliä työssämme lastensuojelun työkentällä. Opinnäytetyömme on monella tapaa

hyödynnettävissä käytännön työssä, ja siitä ollaan oltu kiinnostuneita työpaikoillamme. Esimerkiksi omahoitajatyöskentelyyn peli on tuonut uuden ja innovatiivisen työskentelytavan, ja myös nuoret ovat kokeneet pelin pelaamisen hyödylliseksi. Tätä kautta koemme pelin muun muassa vahvistavan ja tukevan omahoitajan ja nuoren välistä suhdetta. Opinnäytetyöprosessin ja aiheemme myötä olemme tutustuneet ja rohkaistuneet käyttämään työssämme myös muita lautapelejä työvälineenä, kuten aiemmin mainittua, Pesäpuu ry:n Valovoimapeliä.

LÄHTEET

- Aalto-Setälä, Terhi & Marttunen, Mauri 2007. Nuoren psyykinen oireilu-häiriö vai normaalia kehitystä? *Duodecim* 123 (2), 207–213. Viitattu 11.3.2011. Saatavilla: <http://www.terveysportti.fi/xmedia/duo/duo96233.pdf>.
- Diakonia-ammattikorkeakoulu 2010. Kohti tutkivaa ammattikäytäntöä. Opas Diakonia-ammattikorkeakoulun opinnäytetöitä varten. Helsinki: Diakonia-ammattikorkeakoulu. Saatavilla: <http://vopa.diak.fi/itlibnet>. > Lataa PDF.
- Ellonen, Noora & Kääriäinen, Juha 2008. Tutkimuksen toteutus. Teoksessa: Noora Ellonen, Juha Kääriäinen, Venla Salmi & Heikki Sariola. Lasten ja nuorten väkivaltakokemukset. Tutkimus peruskoulun 6. ja 9. luokan oppilaiden kokemasta väkivallasta. Poliisiammattikorkeakoulun raportteja 71/2008. Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen tutkimustiedonantoja 87. 32–40. Viitattu 26.1.2011. <http://www.optula.om.fi/Etusivu/Julkaisut/1224166673193>.
- Ellonen, Noora; Kääriäinen, Juha; Salmi, Venla & Sariola, Heikki 2008. Yhteenveto ja pohdintaa. Teoksessa: Noora Ellonen, Juha Kääriäinen, Venla Salmi & Heikki Sariola. Lasten ja nuorten väkivaltakokemukset. Tutkimus peruskoulun 6. ja 9. luokan oppilaiden kokemasta väkivallasta. Poliisiammattikorkeakoulun raportteja 71/2008. Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen tutkimustiedonantoja 87. 149–156. Viitattu 26.1.2011. <http://www.optula.om.fi/Etusivu/Julkaisut/1224166673193>.
- Eronen, Venla; Järvinen, Essi & Lahtinen, Jenni 2009. Reissuleijona. Peli 7–12-vuotiaan lapsen haastattelun tueksi. Opinnäytetyö. Metropolia-ammattikorkeakoulu. Toimintaterapian koulutusohjelma. Viitattu 5.3.2011. <https://publications.theseus.fi/handle/10024/2908>.
- Hakamo, Terhi 2004. Katuälykkyys. Tutkimus nuorten kokemasta väkivallan pelosta ja pelottomuudesta. Espoo: Poliisiammattikorkeakoulu.
- Hamarus, Päivi 2008. Koulukiusaaminen. Huomaa, puutu, ehkäise. Helsinki: Kotimaa-Yhtiöt Oy/Kirjapaja.

- Helve, Helena 2002. Arvot, muutos ja nuoret. Helsinki:Yliopistopaino.
- Iisakkala, Katja & Kotila, Irina 2010. Savuttomat sankarit. Lautapeli 13-vuotiaille tupakan ja nuuskan vaikutuksista suuhun ja yleisterveyteen. Opinnäytetyö. Oulun seudun ammattikorkeakoulu. Suun terveydenhuollon koulutusohjelma. Viitattu 5.3.2011.
<https://publications.theseus.fi/handle/10024/22582>.
- Kallio, Eeva 2005. Kasvatus hajoavassa ajassa. Nuorten arvot ja moraalikasvatuksen mahdollisuudet. Jyväskylä: Koulutuksen tutkimuslaitos.
- Kalola, Laura 2010. Kaikki pelaa! Seurapeli näkövammaisille ja näkeville. Opinnäytetyö. Lahden ammattikorkeakoulu. Muotoilu- ja taideinstituutti. Muotoilun koulutusohjelma. Viitattu 5.3.2011.
<https://publications.theseus.fi/handle/10024/13332>.
- Keskitalo, Jussi 2010. Katsaus uuteen lautapelikulttuuriin Suomessa 2000-luvulla, 120–131. Teoksessa: Jaakko Suominen (toim.). Pelitutkimuksen vuosikirja 2010. Tampereen yliopisto. Saatavilla:
<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-11.pdf>.
- Lagerspetz, Kirsti 1992. Onko ihminen luonnostaan väkivaltainen? Duodecim-lehti 3/1992, 214.
- Lepistö, Sari 2010. Nuorten kokema perheväkivalta. Malli hyvinvoinnista ja selviytymisestä. Tampereen yliopisto. Hoitotieteen laitos. Väitöskirja.
- Niemi, Jenni 2010. Seurusteluväkivalta nuorten kokemana. Poliisiammattikorkeakoulun raportteja 89/2010. Tampere: Poliisiammattikorkeakoulu.
- Non Fighting Generation ry 2010. Verkkosivusto. Viitattu 29.11.2010. www.nfg.fi.
- Opetusministeriö 2008. Koulukiusaaminen peruskoulun yläluokilla 2000–2007. Opetusministeriön julkaisuja 2008:7. Viitattu 5.3.2011.
<http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2008/liitteet/opm07.pdf?lang=fi>.
- Paavilainen, Eija & Pösö, Tarja 2003. Lapset, perhe ja väkivaltatyö. Porvoo: WSOY.
- Pesäpuu ry 2010. Viitattu 6.3.2011. Saatavilla:
<http://www.pesapuu.fi/evaskori/toiminnalliset-valineet/>.
- Pirttilä-Backman, Anna-Maija; Ahokas, Marja; Myyry, Liisa & Lähteenoja, Susanna 2005. Arvot, moraalit ja yhteiskunta. Sosiaalipsykologia näkökulmia

- yhteiskunnan muutokseen. Gaudeamus-kirja. Helsinki: Oy Yliopistokustannus.
- Purjo, Timo 2009a. Kasvatuksen haasteet ja mahdollisuudet nuorten väkivallan ehkäisyssä. Teoksessa: (toim.) Timo Purjo ja Jani Kuusela. Tappelusta jutteluun-nuoren kohtaamisen taito. Non Fighting Generation ry: Tampereen Yliopistopaino. 12–22. Viitattu 11.3.2011.
- Purjo, Timo 2009b. Väkivaltaisesta nuoruudesta vastuulliseen ihmisyyteen. Nuorten Akatemian kohtaamistilaisuus Tampereella. Luento. Viitattu 29.11.2010. <http://www.nfg.fi>. > Ajankohtaista > Väkivaltaisesta nuoruudesta vastuulliseen ihmisyyteen.
- Purjo, Timo 2010. Väkivaltaisesta nuoruudesta vastuulliseen ihmisyyteen. Eksistentiaalis-fenomenologinen ihmiskäsitys elämäntaidollis-eettisen nuorisokasvatuksen perustana. Väitöskirja. Tampereen yliopisto. Opettajankoulutuslaitos. Viitattu 26.1.2011. <http://acta.uta.fi/teos.php?id=11396>. > Lataa PDF.
- Puuronen, Vesa 2006. Nuorisotutkimus. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.
- Rantanen, Päivi 2004. Nuoruusikä, 46–50. Teoksessa: Irma Moilanen, Eila Räsänen, Tuula Tamminen, Fredrik Almqvist, Jorma Piha & Kirsti Kumpulainen (toim.). Lasten- ja nuorisopsykiatria. Duodecim.Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Rikksentorjuntaneuvosto 2005. Kansallinen ohjelma väkivallan vähentämiseksi. Oikeusministeriö. Viitattu 29.3.2011. http://www.om.fi/uploads/Ocdl40hjoun8_1.pdf.
- Rikoslaki 1889/39, 19.12.1889. Viitattu 29.3.2011. <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1889/18890039001?search%5Btype%5D=pika&search%5Bpika%5D=rikoslaki>.
- Saari, Mikko 2007. Uudet lautapelit: Helsinki: BTJ Kustannus.
- Salasuo, Mikko 2006. Atomisoitunut sukupolvi. Pääkaupunkiseudun nuorisokulttuurinen maisema ja nuorisotyön haasteita 2000-luvun alussa. Yliopistopaino: Helsinki.
- Salmi, Venla 2008. Väkivalta sähköisten viestimien kautta. Teoksessa: Noora Ellonen, Juha Kääriäinen, Venla Salmi & Heikki Sariola. Lasten ja nuorten väkivaltakokemukset. Tutkimus peruskoulun 6. ja 9. luokan oppilaiden

- kokemasta väkivallasta. Poliisiammattikorkeakoulun raportteja 71/2008. Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen tutkimustiedonantoja 87. 124–135. Viitattu 26.1.2011.
<http://www.optula.om.fi/Etusivu/Julkaisut/1224166673193>
- Salmi, Venla 2009a. Nuorten rikoskäyttäytyminen 1995-2008. Teoksessa: Venla Salmi (toim.). Nuorten rikoskäyttäytyminen ja uhrikokemukset. Nuorisoriikollisuuskyselyiden tuloksia 1995-2008. Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen tutkimuksia 246. 1–43. Helsinki: Oikeuspoliittinen tutkimuslaitos.
- Salmi, Venla 2009b. Nuoret seurustelusuhteiden väkivallan uhreina. Teoksessa: Venla Salmi (toim.) Nuorten rikoskäyttäytyminen ja uhrikokemukset. Nuorisoriikollisuuskyselyiden tuloksia 1995-2008.. Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen tutkimuksia 246. 124–160. Helsinki: oikeuspoliittinen tutkimuslaitos.
- Salmivalli, Christina 2010. Koulukiusaamiseen puuttuminen: kohti tehokkaita toimintamalleja. Jyväskylä: PS-Kustannus.
- Salmivalli, Christina; Kaukiainen, Aki & Lagerspetz, Kirsti 2000. Aggression and sociometric status among peers: Do gender and type aggression matter? *Scandinavian Journal of Psychology* 41/2000, 17–24.
- Sisäasiainministeriö 2001. Poliisitoiminnan yhteydessä kohdattava perheväkivalta. Sisäasiainministeriö. Poliisiosaston julkaisu 6/2001. Viitattu 29.3.2011.
<http://www.intermin.fi/intermin/biblio.nsf/vwByyear/3DAFA0502810FE D9C2256B58004C9775?OpenDocument>. > Lataa PDF.
- Sosiaaliportti 2010. Sosionomi (AMK) –tutkinto. Viitattu 1.5.2011.
http://www.sosiaaliportti.fi/fi-FI/sosiaalialanverkosto/sosiaaliala_ammattikorkeakouluissa/sosionomi_amk_tutkinto/
- Sotamaa, Olli 2009. Suomalaisen pelitutkimuksen monet alut. Teoksessa: Jaakko Suominen (toim.). Pelitutkimuksen vuosikirja 2009. Tampereen yliopisto. 100–105. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-09.pdf>.
- Thorslund, Ewa 2009. Nuoret, netti ja mobiili. Kodin turvaopas. Hämeenlinna: Kariston Kirjapaino Oy.

Vilkka, Hanna & Airaksinen, Tiina 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi.

Von der Pahlen, Bettina & Eriksson, C. J. Peter 2003. Alkoholi ja aggressiivinen käyttäytyminen. Duodecim-lehti 24/2003, 2488–2493.

Vuorela, Ville 2007. Pelintekijän käsikirja. Helsinki: BTJ Finland Oy.

World Health Organization 2005. Väkiältä ja terveys maailmassa. WHO:n raportti. Toim. Etienne G. Krug; Linda L. Dahlberg; James A. Mercy; Anthony B. Zwi & Rafael Lozano. Helsinki: Lääkärin sosiaalinen vastuu: Terveyden edistämisen keskus.

LIITTEET

LIITE 1: Pelikysymykset

ARVOIHIN LIITTYVÄT KYSYMYKSET

1. Millainen on hyvä kaveri?
2. Millainen on hyvä perhe?
3. Millaiset ovat ihannevanhemmat?
4. Millainen on mukava opettaja?
5. Mitkä asiat ovat sinulle tärkeitä elämässä?
6. Mitä mielestäsi tarkoittaa hyvä yhteishenki ja mistä sen tunnistaa?
7. Milloin viimeksi olet pyytänyt jotain anteeksi?
8. Millainen on hyvä ihminen?
9. Millaisessa maailmassa on hyvä elää?
10. Mitä on oikeudenmukaisuus?
11. Mitä asioita arvostat?
12. Mitä on mielestäsi tasa-arvo?
13. Mitä ovat ennakkoluulot?
14. Mitä on rakkaus?
15. Kerro kolme hyvää asiaa opettajastasi.
16. Kerro kolme syytä miksi väkivalta ei ole hyvä asia.
17. Onko ihmisiin helppo luottaa?
18. Mistä tunnistaa luotettavan ihmisen?
19. Onko pepulle läpsiminen seksuaalista väkivaltaa?
20. Mitä haluaisit muuttaa maailmassa?
21. Mistä huomaat, että sinua arvostetaan?
22. Kerro kolme asiaa, joita arvostat elämässä?
23. Kerro kolme asiaa, jotka saavat sinut hymyilemään?
24. Mitä pelkää väkivallassa?
25. Ketä ihmistä arvostat eniten?
26. Mikä on elämän tarkoitus?
27. Mitä on onnellisuus?
28. Mitä on rakkaus?
29. Millainen vanhempi haluaisit itse olla?
30. Mistä tunnistaa oletko toiminut oikein vai väärin?
31. Mitä tarkoittaa, jos omatunto kolkuttaa?

32. Milloin viimeksi sinulla on omatunto kolkuttanut? Miksi ja teitkö jotain asian eteen?
33. Onko oikeaa ja väärää helppoa erottaa?
34. Keksitkö tilannetta, jossa voit toimia yhtä aikaa sekä oikein että väärin?
35. Mitä on mielestäsi fyysinen koskemattomuus?
36. Millainen on valkoinen valhe?
37. Ovatko valkoiset valheet sallittuja?
38. Onko tilanteita, milloin valehtelu on mielestäsi oikein? Mainitse esimerkki ja perustele.
39. Millainen on mielestäsi hyvä ihminen?
40. Millainen on mielestäsi hyvä elämä?
41. Ketä sinä kunnioitat? Miksi?
42. Miksi väkivaltaa mielestäsi tapahtuu / käytetään?
43. Onko väkivalta mielestäsi missään tilanteessa oikeutettua? Miksi?
44. Missä menee raja siinä, miten toinen ihminen voi toista koskea ilman lupaa?
45. Mihin tarvitset vanhempia?
46. Mistä asiasta elämässäsi haluaisit luopua?
47. Millainen on ollut elämäsi onnellisin päivä?
48. Mitä vanhemmat ovat sinulle opettaneet?
49. Mitä arvostat vanhemmissasi eniten?
50. Mitkä asiat sinussa tekevät vanhempasi ylpeiksi?

TUNTEISIIN LIITTYVÄT KYSYMYKSET

1. Mikä tekee sinut onnelliseksi?
2. Milloin olet viimeksi tuntenut itsesi todella vihaiseksi ja mikä sai sinut leppymään?
3. Mitä on mustasukkaisuus?
4. Milloin olet viimeksi ollut ylpeä itsestäsi?
5. Jos olet surullinen, mikä saa mielesi kohoamaan?
6. Kuvaile itseäsi kolmella adjektiivillä.
7. Onko sinua koskaan loukattu?
8. Onko helppoa antaa anteeksi?
9. Oletko koskaan tuntenut oloasi turvattomaksi? Jos olet, osaatko sanoa miksi?
10. Milloin tunnet olosi turvalliseksi?
11. Mitä pelkää?
12. Miltä tuntuu pelätä?
13. Oletko tuntenut oloasi uhatuksi? Jos olet, niin milloin ja miksi?
14. Mainitse kolme asiaa, joita kohtaan tunnet ennakkoluuloja ja miksi.
15. Oletko luotettava?
16. Mitä haluaisit muuttaa itsessäsi?
17. Mikä saa sinut vihaiseksi?

18. Mikä saa sinut surulliseksi?
19. Mikä saa sinut epätoivoiseksi?
20. Asteikolla 1-10, miten onnellinen olet juuri nyt?
21. Mikä saa sinut suuttumaan?
22. Osaatko ottaa kehuja vastaan?
23. Mitä tunteita pelkää näyttää?
24. Koetko olevasi pitkävihainen vai lepytkö nopeasti?
25. Mainitse asia, missä koet epäonnistuneesi.
26. Mitä haluaisit sanoa ihmiselle, joka sinua on loukannut?
27. Mikä on ollut merkittävin tapahtuma elämäsi aikana? Miltä se sinusta tuntui?
28. Oletko tehnyt suutuspäissäsi jotain, mitä olet myöhemmin katunut?
29. Mikä mielestäsi on epämiellyttävä tunne?
 - a.) viha
 - b.) ahdistus
 - c.) pelko
 - d.) jokin muu, mikä?
30. Milloin viimeksi olet valehdellut?
31. Miltä tuntuu valehdella?
32. Onko vaikeata olla rehellinen?
33. Miltä tuntuu, jos sinulle valehdellaan?
34. Miltä tuntuu kiusaaminen?
35. Onko sinua kiusattu? Jos on, niin miten?
36. Mistä haaveilet?
37. Mikä on suurin unelmasi?
38. Mikä sinua ärsyttää?
39. Milloin viimeksi olet itkenyt?
40. Pelkäätkö kohtaavasi väkivaltaa?
41. Oletko kohdannut väkivaltaa? Jos olet, miltä se sinusta tuntui?
42. Etsi mahdollisimman monta R-kirjaimella alkavaa tunnetta.
43. Etsi mahdollisimman monta I-kirjaimella alkavaa tunnetta.
44. Tunnetko, että sinä olet joskus kokenut vääryyttä?
45. Etsi mahdollisimman monta V-kirjaimella alkavaa tunnetta.
46. Etsi mahdollisimman monta H-kirjaimella alkavaa tunnetta.
47. Mikä huolestuttaa sinua?
48. Mikä on pahin pelkosi?
49. Miltä tuntuu epäonnistua?
50. Ovatko vanhempasi pettäneet luottamustasi?
51. Millainen on ollut elämäsi huonoin päivä?
52. Mistä asiasta olet joutunut elämäsi aikana luopumaan?
53. Pelkäätkö epäonnistua?

TOIMINTATAVAT

1. Mitä teet, kun raivostut?
2. Mistä huomaat, kun olet todella onnellinen?
3. Miten katkera ihminen toimii?
4. Millaisessa tilanteessa olet käyttäytynyt / olisit halunnut käyttäytyä väkivaltaisesti?
5. Oletko koskaan tietoisesti syrjinyt jotakuta? Miten ja miksi?
6. Kuinka toimit, jos näet jotakuta kiusattavan koulussa?
7. Mitä teet, jos huomaat toimineesi väärin?
8. Ovatko kaverisi houkutteleet / painostaneet sinua tekemään jotain, mitä et haluaisi? Mitä teit tilanteessa?
9. Miten toimit tilanteessa, kun joku uhkaa sinua?
10. Miten toimit, jos näet väkivaltaa?
11. Mistä voit saada apua, jos näet/tiedät väkivaltaisesta käyttäytymisestä?
12. Miten voit auttaa, jos perheenjäsentäsi tai kaveriasi uhataan?
13. Miten voit auttaa, jos perheenjäsentäsi tai kaveriasi loukataan?
14. Oletko loukannut jotakuta tietoisesti? Miksi?
15. Mitä teet, kun olet raivoissasi?
16. Muistele tilannetta, kun viimeksi suutuit jollekulle.
17. Mitä teet, kun toivot jotain oikein kovasti?
18. Mitä teet jos sinua syytetään aiheettomasti jostakin?
19. Onko syytä, miksi et pyytäisi apua ongelmiisi vaikka sitä tarvitsisit?
20. Mistä kannat vastuuta?
21. Teetkö asioita, joita et haluaisi tehdä?
22. Mikä on paras tapa rentoutua?
23. Mietitkö ennalta tekojesi seurauksia?
24. Mitä teet kun olet epätoivoinen?
25. Syytätkö muita yleensä virheistäsi?
26. Pitääkö sinulla olla kokoajan tekemistä?
27. Yritätkö selvittää syyn jos epäonnistut?
28. Onko sinun vaikea totella auktoriteetteja, kuten opettajaa?
29. Kuinka paljon vanhempiesi mielipiteet vaikuttavat käyttäytymiseesi?
30. Keitä vanhempia ihmisiä kunnioitan?
31. Mitä teet, kun olet peloissasi?
32. Oletko puhunut pahaa kaveristasi selän takana? Miksi?
33. Mitä teet, jos kuulet että joku on puhunut sinusta pahaa selkäsi takana?
34. Miten ratkaiset ongelmiasi?
35. Mitä teet, kun olet vihainen?
36. Mitä teet, kun olet surullinen?
37. Mitä teet, kun olet iloinen?

38. Osaatko kehua vilpittömästi toisia?
39. Tunnetko, että olet joskus toiminut jotakuta kohtaan väärin?
40. Tunnetko katumusta jos olet käyttänyt väkivaltaa?
41. Oletko koskaan tapellut fyysisesti jonkun kanssa? Millaisessa tilanteessa ja miksi?
42. Onko päihteillä ja väkivallan käytöllä mielestäsi yhteyttä?
43. Miltä väkivallan käyttö mielestäsi tuntuu?
44. Miten osoitat toiselle pitäväsi hänestä?
45. Oletko koskaan painostanut jotakuta toimimaan vastoin tahtoaan?
46. Miten suhtaudut, jos joku antaa sinulle negatiivista palautetta, joko aiheesta tai aiheettomasti?
47. Kuinka otat toiset ihmiset huomioon?
48. Mitä teet, jos joku koskee sinuun fyysisesti niin, että koet sen loukkaavana?
49. Kuinka toimit, jos näet jonkun perheenjäsenesi satuttavan toista fyysisesti?
50. Millä tavoin toimien voisi estää fyysisen väkivallan käytön uhkaavassa tilanteessa?
51. Oletko koskaan haukkunut jotakuta päin naamaa? Miksi?
52. Miten huolehdit omasta jaksamisestasi?
53. Tuletko toimeen erilaisten ihmisten kanssa?
54. Mitä haluaisit sanoa vanhemillesi? Miksi?
55. Mitä tykkäät tehdä kavereidesi kanssa?
56. Milloin olet viimeksi tarvinnut ja saanut apua?
57. Miten toimit jos koet, että sinua kiusataan?
58. Miten käyttäydyt ihmistä kohtaan jota kunnioitat?

ASENTEISIIN LIITTYVÄT KYSYMYKSET

1. Kerro kolme positiivista puolta itsestäsi.
2. Mitä on kiusaaminen?
3. Milloin olet viimeksi auttanut kaveriasi tai perheenjäsenesi?
4. Missä näet itsesi kymmenen vuoden kuluttua?
5. Mainitse asia, jossa olet hyvä?
6. Mainitse kolme asiaa, joita arvostat itsessäsi.
7. Mainitse asia, missä koet onnistuneesi?
8. Mainitse kolme positiivista asiaa vasemmalla puolellasi istuvasta henkilöstä.
9. Mainitse kolme positiivista asiaa oikealla puolellasi istuvasta henkilöstä.
10. Etsi kolme peliporukkaa yhdistävää tekijää.
11. Etsi kolme peliporukkaa erottavaa tekijää.
12. Mitä on mielestäsi empatia?
13. Kuka on mielestäsi empaattisin tuntemasi ihminen? Miksi?
14. Oletko säälinyt ketään?

15. Mistä huomaat, että joku kunnioittaa sinua?
16. Millaista on toista kunnioittava käytös?
17. Ovatko toiset huomioon? Mistä sen huomaa?
18. Millainen on epäitsekäs ihminen?
19. Tiivistyykö tyhmyys joukossa?
20. Onko itkeminen mielestäsi noloa?
21. Kerro esimerkkejä siitä, mikä sinusta on väkivaltaa.
22. Keksi kolme hyvää asiaa poliiseista.
23. Mitä ajattelet poliiseista?
24. Koetko, että poliisista voi missään tilanteessa olla apua?
25. Missä tilanteessa kääntyisit poliisin puoleen?
26. Mihin asioihin kavereiden mielipiteet vaikuttavat?
27. Mitä kaverit ovat sinulle opettaneet?
28. Hyväksytkö itsesi? Jos et, miksi?
29. Tunnetko syyllisyyttä jostain? Miksi?
30. Miltä sinusta tuntuu, jos kuulet jonkun puhuneen pahaa sinusta selän takana?
31. Onko väkivallassa mitään kiehtovaa tai positiivista?
32. Millaiset ihmiset käyttävät väkivaltaa?
33. Mikä on huonoin kokemuksesi väkivallasta?
34. Mitä sinulle merkitsee toisten hyväksyntä?
35. Miltä kiusatusta tuntuu?
36. Kumpi on pahempaa, henkinen vai fyysinen väkivalta? Perustele.
37. Piirre, jota vähiten arvostat toisessa ihmisessä.
38. Mikä on pahinta, mitä joku voisi sinulle tehdä?
39. Milloin sinusta on tuntunut toisen puolesta pahalta? Miksi?
40. Miltä tuntuu ihmisestä, jota on haukuttu päin naamaa?
41. Miltä tuntuu ihmisestä, jota on syrjitty?
42. Oletko kohtelias muita ihmisiä kohtaan ja jos olet, niin mistä sen huomaa?
43. Onko anteeksipyyttäminen vaikeaa?
44. Mainitse asia, jota kohtaan sinulla on ollut ennakkoluuloja, mutta jotka ovat hälvenneet tutustuttuasi asiaan paremmin?
45. Keksi vähintään viisi sinua ja läheisimpiä ystäviäsi yhdistävää tekijää.
46. Keksi vähintään viisi sinua ja läheisimpiä ystäviäsi erottavaa tekijää.
47. Keksi kolme sinua ja opettajaasi yhdistävää tekijää.
48. Keksi viisi sinua ja äitiäsi yhdistävää tekijää?

FAKTAKYSYMYKSET VÄKIVALLASTA

1. Mikä on yleisin ase, mikä löytyy kaikilta?
 - a.) nyrkit
 - b.) jalat
 - c.) pistooli
 - d.) terävä kieli

2. Jos olet kaverisi mopon/auton kyydissä ja yllytät häntä kiristämään vauhtia yli nopeusrajoituksen, syyllistytkö itse mihinkään?

3. Jos haavoitat kaveria leipäveitsellä, syyllistyt
 - a.) pahoinpitelyyn
 - b.) törkeään pahoinpitelyyn
 - c.) uhkaamiseen
 - d.) kiusaamiseen

4. Jos yllytät toisia tappeluun, olet...
 - a.) kaikkien ihailema sankari
 - b.) vasikka
 - c.) osasyllinen tappelun syntyyn
 - d.) ulkopuolinen sivustaseuraaja

5. Mikä on paras keino toimia uhkaavassa tilanteessa?
 - a.) lyödä
 - b.) uhkailla sanallisesti
 - c.) poistua paikalta
 - d.) kutsua kavereita paikalle

6. Kuinka paljon Suomessa kirjattiin pahoinpitelyjä vuonna 2007?
 - a.) 10 000
 - b.) 23 000
 - c.) 32 200
 - d.) 54 625

7. Mikä näistä ei ole väkivaltaa?
 - a.) potkiminen
 - b.) selän takana pahan puhuminen
 - c.) uhkailu
 - d.) kaikki yllä olevat vaihtoehdot ovat väkivaltaa

8. Mitä voi seurata jos tekee rikoksen alle 15-vuotiaana?
- a.) huostaanotto
 - b.) poliisikuulustelu
 - c.) sakot
 - d.) kaikki yllä olevat vaihtoehdot
9. Mikä näistä on väkivaltaa?
- a.) kiristäminen
 - b.) töniminen
 - c.) kaverin jättäminen porukan ulkopuolelle
 - d.) kaikki yllä olevat vaihtoehdot ovat jonkinlaista väkivaltaa
10. Milloin ihmistä saa lain mukaan lyödä?
- a.) ei koskaan
 - b.) kun joku ärsyttää
 - c.) itsepuolustukseksi
 - d.) kunniaansa puolustaakseen
11. Mikä näistä on henkistä väkivaltaa?
- a.) kiristäminen
 - b.) uhkaaminen
 - c.) ystävistä eristäminen
 - d.) kaikki ylläolevat vaihtoehdot
12. Minkä ikäisenä olet korvausvastuussa aiheuttamistasi vahingoista?
- a.) kaikenikäiset ovat korvausvastuussa
 - b.) 13-vuotiaana
 - c.) 15-vuotiaana
 - d.) 18-vuotiaana
13. Ketkä kokevat eniten fyysistä väkivaltaa seurustelusuhteissa?
- a.) tytöt
 - b.) pojat
 - c.) molemmat yhtä paljon
14. Mikä on yleisin alle 18-vuotiaiden tekemä rikos Suomessa?
- a.) pahoinpitely
 - b.) näpistys
 - c.) kunnianloukkaus
 - d.) kotirauhan häirintä

15. Kuinka monta lyöntiä voi riittää kuoleman tuottamiseen?
- a.) 1
 - b.) 3
 - c.) 5
 - d.) 7
16. Minkä ikäinen on rikosoikeudellisessa vastuussa tekemisistään?
- a.) 13-vuotias
 - b.) 15-vuotias
 - c.) 18-vuotias
 - d.) 21-vuotias
17. Saako aikuinen lain mukaan tukistaa lasta?
- a.) kyllä, mutta vain silloin jos lapsi käyttäytyy huonosti
 - b.) kyllä, jos aikuinen katsoo sen tarpeelliseksi
 - c.) kyllä, jos aikuinen on lapsen huoltaja
 - d.) ei koskaan
18. Poliisille väkivaltarikoksesta voi tehdä ilmoituksen
- a.) vain uhri itse
 - b.) vain tapauksen silminnäkijä
 - c.) kuka tahansa 18 vuotta täyttänyt
 - d.) kuka tahansa teosta tiedon tai vihjeen saanut
19. Ovatko väkivallan tekijä ja uhri useimmiten ennestään tuttuja vai tuntemattomia toisilleen?
20. Tehdäänkö väkivaltarikos useimmiten
- a.) pelatessa lautapelejä
 - b.) sulkapalloa pelatessa
 - c.) rakastuneena treffeillä
 - d.) päihdyttävien aineiden vaikutuksen alaisena?
21. Perheväkivallan tekijä voi olla
- a.) äiti
 - b.) isä
 - c.) lapsi/lapset
 - d.) kuka tahansa yllä olevista
22. Minkä pituista veistä saa lain mukaan kantaa mukanaan?

- a.) 3 cm
- b.) 5 cm
- c.) 7 cm
- d.) Ei minkään mittaista

23. Missä Euroopan maassa tehdään väkilukuun suhteutettuna eniten henkirikoksia?

- a.) Virossa
- b.) Suomessa
- c.) Englannissa
- d.) Saksassa

24. TV-väkivallan vaikutus katsojaan on

- a.) tutkitusti epätodennäköinen
- b.) merkittävä
- c.) epäselvä ja kiistelty
- d.) vähäinen

25. Erään tutkimuksen mukaan, verkkopeleistä väkivaltaisista ovat

- a.) 25 %
- b.) 50 %
- c.) 80 %
- d.) 91 %

26. Väkilukuun suhteutettuna Suomessa tapetaan eniten ihmisiä

- a.) Pääkaupunkiseudulla
- b.) Savossa
- c.) Pohjanmaalla
- d.) Lapissa

27. Tutkimusten mukaan TV-väkivalta vaikuttaa ihmiseen

- a.) nostaen aggressiivisuutta 50 %
- b.) empatiakykyä heikentäen
- c.) rauhoittavasti
- d.) aiheuttaen levottomuutta

28. Mihin numeroon soitat, että saat poliisin luurin päähän?

29. Poliisin tietoon tulleesta väkivallasta perheväkivaltaa on

- a.) n. 5 %
- b.) n. 12 %

- c.) n. 33 %
- d.) n. 50 %

30. Selvästi yleisin henkirikostyyppi Suomessa on

- a.) mieheen kohdistunut tutun henkilön tekemä henkirikos
- b.) naiseen kohdistunut vieraan henkilön tekemä henkirikos
- c.) perheväkivaltaan liittyvät henkirikokset
- d.) koulukiusaamiseen liittyvät henkirikokset

31. Maahanmuuttajataustaisten naisten riski joutua henkirikoksen uhriksi oli vuosina 2003-2007 kantaväestön naisiin verrattuna

- a.) yhtä suuri
- b.) kaksinkertainen
- c.) kolminkertainen
- d.) viisinkertainen

32. Miten suuri osa yläasteiden opettajista koki oppilaiden taholta loukkaavaa käytöstä vähintään kerran lukuvuonna 2007–2008?

- a.) 20 %
- b.) 33 %
- c.) 45 %
- d.) 60 %

33. Miten suuri osa yläasteiden opettajista koki väkivallan uhkaa oppilaiden taholta vähintään kerran lukuvuonna 2007–2008?

- a.) 0,5 %
- b.) 7 %
- c.) 20 %
- d.) 65 %

34. Miten suuri osa yhdeksänsien luokkien oppilaista ilmoitti vuonna 2008 loukanneensa tahallisesti opettajaa?

- a.) 5 %
- b.) 16 %
- c.) 41 %
- d.) 73 %

35. Yleisin yhdeksäsluokkalaisten tekemä kielletty tai rikollinen teko vuonna 2008 oli

- a.) luvaton poissaolo koulusta
- b.) luvaton tiedostojen verkkolataaminen

- c.) koulukiusaaminen
- d.) pahoinpitely

36. Miten suuri osa nuorista ilmoitti Nuorisoriikollisuuskyselyssä kiusanneensa toista nuorta koulumatkalla tai koulussa vuonna 2008?

- a.) joka viides
- b.) joka kolmas
- c.) joka toinen
- d.) jokainen nuori

37. Vuonna 2008 kuinka suuressa osassa tietoon tulleista koulukiusaamistapauksista oli fyysisen väkivallan piirteitä?

- a.) 12 %
- b.) 27 %
- c.) 45 %
- d.) 65 %:ssa tapauksista

38. Kuinka suuressa osassa vuonna 2008 tietoon tulleista koulukiusaamistapauksista oli useampi kuin kaksi tekijää?

- a.) 12 %
- b.) 22 %
- c.) 34 %
- d.) 46 %:ssa tapauksista

39. Kuinka suuressa osassa vuonna 2008 tapahtuneista koulukiusaamistapauksista tekijä jäi kiinni teostaan?

- a.) 5 %
- b.) 16 %
- c.) 36 %
- d.) 50 %:ssa tapauksista

40. Kuinka suuressa osassa vuonna 2008 tietoon tulleista koulukiusaamistapauksista tekijä sai rangaistuksen teostaan?

- a.) 0,5 %
- b.) 2 %
- c.) 7 %
- d.) 20 %:ssa tapauksista

41. Miten suuri osa nuorista ilmoitti Nuorisoriikollisuuskyselyssä osallistuneensa tappeluun vuonna 2008?

- a.) 0,5 %

- b.) 5 %
- c.) 11 %
- d.) 30 % nuorista

42. Miten suuressa osassa vuonna 2008 tietoon tulleista nuorten tekemistä pahoinpitelyistä oli tekijä alkoholin vaikutuksen alaisena?

- a.) 15 %
- b.) 22 %
- c.) 41 %
- d.) 65 %:ssa pahoinpitelyistä

43. Nuoriin miehiin kohdistuvan kokonaisrikollisuuskyselyn mukaan, miten suuri osa 18-vuotiaista miehistä oli joutunut fyysisen väkivallan kohteeksi vuonna 2006?

- a.) joka viides
- b.) joka neljäs
- c.) joka kolmas
- d.) joka toinen

44. Nuoriin miehiin kohdistuvan kokonaisrikollisuuskyselyn mukaan, miten suuri osa 18-vuotiaista miehistä oli joskus elämänsä aikana saanut väkivallan takia vammoja, jotka vaativat ensiapua tai sairaalahoitoa?

- a.) 0,5 %
- b.) 2 %
- c.) 10 %
- d.) 30 % miehistä

45. Missä suurin osa väkivallanteoista tapahtuu?

- a.) koulussa
- b.) ravintolassa
- c.) kotona
- d.) kadulla

46. Jos 14-vuotias suutuspäissään sytyttää roskapöntön palamaan, mitä tästä voi seurata?

- a.) rahallista tappiota
- b.) suuttumusta vanhempien suunnalta
- c.) poliisikuulustelu
- d.) kaikkea tätä

47. Voiko kyseessä olla rikos, jos internetin välityksellä lähetät toiselle tai toisesta ivaavia/pilkaavia viestejä?

48. Kuinka moni nuori ilmoitti vuonna 2008, että seurustelukumppani oli puhunut hänestä loukkaavasti kavereilleen?

- a.) joka toinen
- b.) joka viides
- c.) joka kymmenes
- d.) joka kahdeskymmenes

49. Kuinka suuri osa seurustelevista nuorista oli kokenut fyysistä väkivaltaa tai sen uhkaa seurustelukumppaninsa taholta vuonna 2008?

- a.) joka toinen
- b.) joka neljäs
- c.) joka seitsemäs
- d.) joka viidestoista

50. Kuinka suuri osa pahoinpitelyn uhriksi joutuneista tarvitsi ensiapua vuonna 2008?

- a.) 2 %
- b.) 9 %
- c.) 16 %
- d.) 35 %

51. Kuinka suuri osa nuorista ilmoitti hakanneensa jonkun kuluneen vuoden aikana vuonna 2008?

- a.) 1 %
- b.) 6 %
- c.) 15 %
- d.) 32 %

52. Kuinka suuri osa nuorista ilmoitti osallistuneensa tappeluun kuluneen vuoden aikana vuonna 2008?

- a.) 11 %
- b.) 22 %
- c.) 49 %
- d.) 63 %

FAKTAKYSYMYKSET VÄKIVALLASTA/ VASTAUKSET

1. d.) terävä kieli

2. Kyllä syyllistyt. Yli 15-vuotias voidaan tuomita yllytyksestä liiallisen tilannenopeuden aiheuttamiin seurauksiin.

3. b.) törkeään pahoinpitelyyn

4. c.) osasyllinen tappelun syntyyn

5. c.) poistua paikalta

6. c.) 32 200

7. d.) kaikki yllä olevat vaihtoehdot ovat väkivaltaa

8. d.) kaikki yllä olevat vaihtoehdot

9. d.) kaikki yllä olevat vaihtoehdot ovat väkivaltaa

10. a.) ei koskaan

11. d.) kaikki ylläolevat vaihtoehdot

12. a.) kaikenikäiset ovat korvausvastuussa

13. b.) pojat

Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen tutkimuksen mukaan pojat kokevat seurustelusuhteissaan enemmän fyysistä väkivaltaa kuin tytöt. (Nuorten rikoskäyttäytyminen ja uhrikokemukset 246, 2009)

14. b.) näpistys

15. a.) 1

16. b.) 15-vuotias

17. d.) ei koskaan

18. d.) kuka tahansa teosta tiedon tai vihjeen saanut
19. Tuttuja toisilleen
20. d.) päihdyttävien aineiden vaikutuksen alaisena
21. d.) kuka tahansa yllä olevista
22. d.) ei minkään mittaista
23. b.) Suomessa
24. c.) epäselvä ja kiistelty
25. c.) 80 %
26. d.) Lapissa
27. b.) empatiakykyä heikentäen
28. 112
29. b.) n.12 %
30. a.) mieheen kohdistunut tutun henkilön tekemä henkirikos
31. b.) kaksinkertainen
32. c.) 45 %
33. b.) 7 %
34. c.) 41 %
35. b.) luvaton tiedostojen verkkolataaminen
36. c.) joka toinen
37. b.) 27 %:ssa tapauksista

38. d.) 46 %:ssa tapauksista

39. b.) 16 %:ssa tapauksista

40. c.) 7 %:ssa tapauksista

41. c.) 11 % nuorista

42. c.) 41 %:ssa pahoinpitelyistä

43. c.) joka kolmas

44. c.) 10 % miehistä

45. c.) kotona

46. d.) kaikkea tätä

47. Kyllä. Tällöin voit syyllistyä kunnianloukkaukseen.

48. c.) joka kymmenes

Joka kymmenes nuori ilmoitti vuoden 2008 Nuorisoriikollisuuskyselyssä, että seurustelukumppani on puhunut hänestä loukkaavasti ystävilleen. Hieman harvempi ilmoitti myös kokeneensa seurustelukumppaninsa taholta nöyryyttävää nimittelyä. (Nuorten rikoskäyttäytyminen ja uhrikokemukset 246, 2009.)

49. b.) joka neljäs

Joka neljäs seurusteleavista nuorista ilmoitti Nuorisoriikollisuuskyselyssä vuonna 2008 kokeneensa fyysistä väkivaltaa tai sen uhkaa kumppaninsa taholta. Yleisintä oli kiinnitarttuminen, läimäisyt sekä liikkumasta estäminen. (Nuorten rikoskäyttäytyminen ja uhrikokemukset 246, 2009.)

50. c.) 16 %

Vuoden 2008 Nuorisoriikollisuuskyselyn mukaan 16 % pahoinpitelyn uhriksi joutuneista oli tarvinnut ensiapua. (Oikeuspoliittinen tutkimuslaitos/Verkkokatsauksia 9/2008.)

51. b.) 6 %

Vuoden 2008 Nuorisoriikollisuuskyselyn mukaan 6 % nuorista ilmoitti hakanneensa jonkun kuluneen vuoden aikana. (Oikeuspoliittinen tutkimuslaitos/Verkkokatsauksia 9/2008.)

52. a.) 11 %

Vuoden 2008 Nuorisoriikollisuuskyselyn mukaan 11 % nuorista ilmoitti osallistuneensa tappeluun kuluneen vuoden aikana. (Oikeuspoliittinen tutkimuslaitos/Verkkokatsauksia 9/2008.)

LIITE 2: Testipeluutukseen liittyvät haastattelukysymykset

HAASTATTELUKYSYMYKSET LIITTYEN VÄKIVALTAPELIN
TESTIPELUUTUKSEEN

1. Minkälaisessa ryhmässä (ikä, ryhmän koko) ja ympäristössä peliä testattiin?
2. Kuinka pelilauta ja pelin säännöt toimivat pelitilanteessa nuorten kanssa?
3. Kuinka pelikysymykset ja eri kysymyskategoriat (arvot, tunteet, asenteet, toimintatavat sekä faktat) toimivat pelitilanteessa (kysymysten riittävyys, sisältö, toimivuus keskustelun herättäjinä yms.)?
4. Kokemus pelin peluuttajana/vetäjänä toimimisesta?
5. Oliko jotain mikä pelattaessa peliä toimi erityisen hyvin?
6. Oliko jotain mikä ei toiminut pelissä, oli epäselvää tai herätti kysymyksiä?
7. Muuta kommentoivaa tai lisättävää liittyen pelin testaamiseen sekä toimivuuteen käytännössä?
8. Nousiko peliä testattaessa esiin mahdollisia parannusehdotuksia liittyen pelin pelaamiseen tai pelikysymyksiin?

LIITE 3: Pelin ohjevihkonen

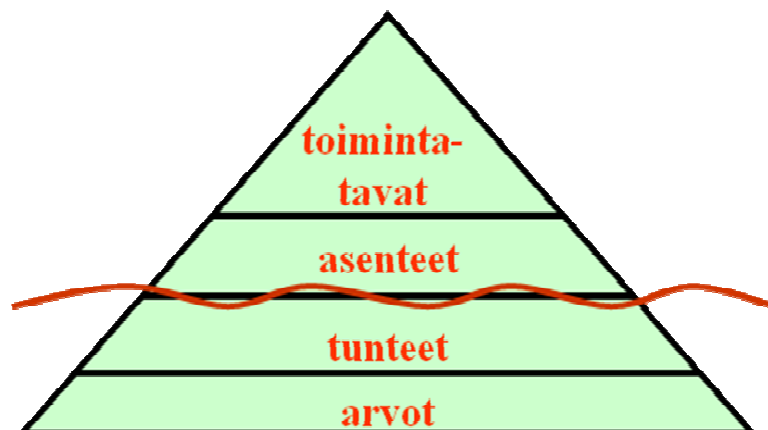
1. Johdanto Jäävuoripeliin

Non Fighting Generation ry:n toiminta-ajatus on nuorten kannustaminen kohti vastuullista elämää sekä ottamaan vastuu omasta toiminnastaan ja sen seurauksista sekä hyvään elämään pyrkimisestä. Jäävuoripeli perustuu Non Fighting Generation ry:n kasvatusteoriaan, josta on johdettu *jäävuorimalli* (kts. kuva alla). Malli kuvaa toimintatapojen, asenteiden, tunteiden ja arvojen keskinäisiä suhteita.

Kasvatusteorian mukaan kasvattajan rooli on edistää nuoren omaa halua ja kykyä etsiä erilaisia uusia ratkaisumalleja. Käytännössä tavoitteena on vaikuttaa positiivisesti nuoren arvoihin, tunteisiin, asenteisiin sekä toimintatapoihin. Tällä pyritään parantamaan nuoren elämäntaitoja sekä antamaan valmiuksia hallita omaa toimintaa ja näin vähentämään ongelmallista käyttäytymistä.

Väkivaltapeli on toteutettu Non Fighting Generation ry:n sekä kahden Diakonia ammattikorkeakoulun opiskelijan yhteistyönä. Peli on osa Sosionomi (AMK) -tutkintoon kuuluvaa, Sanna Korhosen ja Tanja Loikkasen, opinnäytetyötä. Pelin kohderyhmänä ovat erityisesti yläkouluikäiset nuoret, mutta sitä voi soveltaen käyttää myös nuorempien sekä vanhempien parissa.

Jäävuorimalli



2. Jäävuoripelin tavoitteita ovat:

1. Tukea ja opastaa väkivallattoman elämäntyylin omaksumisessa.
2. Herättää keskustelua väkivallasta sekä väkivaltaiseen käyttäytymiseen liittyvistä tekijöistä.
3. Vaikuttaa positiivisesti nuorten arvoihin, asenteisiin, tunteisiin sekä toimintatapoihin.
4. Toimia työvälineenä nuorten parissa työskenteleville.

3. Jäävuoripelin symboliikkaa

Pelissä käytettävä jäävuoren muotoinen pelilauta kuvaa Non Fighting Generation ry:n kasvatusteoriaan liittyvää jäävuori-mallia. Peliin sisältyy viisi erilaista kysymyskategoriaa. Kysymyskategoriat ovat jäävuorimallin mukaisesti nuoren käyttäytymisen taustalla vaikuttavat **toimintatavat**, **asenteet**, **tunteet** ja **arvot**. Lisäksi viidentenä kysymyskategoriana ovat **faktakysymykset väkivallasta**. Pelilaudan jäävuori koostuu neljästä eri tasosta. Jokaisella tasolla on peliruutuja eli kysymyskohtia siten, että ylimmällä tasolla on pelkästään toimintatapa- ja asennekysymyksiä, seuraavalla lisäksi tunnekysymyksiä, kolmannella hiukan jokaista ja neljännellä enimmäkseen arvokysymyksiä. Pelin tarkoituksena on edetä jäävuoren huipulta kysymyksiin vastaamalla, taso kerrallaan, alhaalla olevalle laiturille ja siellä odottavaan veneeseen.

Toimintatapa-kysymykset (PUNAINEN) käsittelevät muun muassa elämäntaidollisia asioita, vuorovaikutustaitoja sekä selviytymistaitoja erilaisissa tilanteissa. Toimintatapoihin liittyvillä kysymyksillä pyritään herättämään keskustelua ja ajatuksia omiin toimintatapoihin, elämänhallintaan sekä erityisesti väkivaltaisiin käyttäytymismalleihin liittyen.

Asenne-kysymykset (KELTAINEN) käsittelevät muun muassa itsearvostukseen, itsensä hyväksyntään ja empatiakykyyn liittyviä teemoja. Asenteisiin liittyvillä kysymyksillä pyritään herättämään keskustelua ja ajatuksia liittyen itsetuntoon, ennakkoluuloihin sekä suhtautumiseen väkivaltaan. Tavoitteena on myös nostaa esiin ja tietoisuuteen jokaisen positiivisia puolia ja onnistumisen hetkiä ja parantaa näin nuoren omaa minäkuvaa.

Tunne-kysymykset (VIHREÄ) käsittelevät muun muassa itsetuntemukseen, tunneilmaisuun sekä itsehillintään liittyviä asioita. Tunteisiin liittyvillä kysymyksillä pyritään lisäämään nuoren itsetuntemusta sekä kykyä ilmaista ja tunnistaa tunteita niin yleisesti kuin erilaisiin väkivaltatilanteisiin liittyen. Kysymysten tavoitteena on myös pyrkiä herättämään keskustelua ja ajatuksia liittyen omiin kykyihin hallita ja hillitä omaa käytöstään sekä auttaa tunnistamaan tunnetiloja ja tilanteita, joissa nuori turvautuu väkivaltaan.

Arvo-kysymykset (SININEN) käsittelevät muun muassa nuoren maailmankuvaan, moraalikäsitteisiin ja arvostuksiin liittyviä teemoja. Arvoihin liittyvillä kysymyksillä pyritään herättämään keskustelua ja ajatuksia siitä, mitä arvot ovat ja miten ne vaikuttavat ihmisten toimintaan. Kysymykset myös haastavat nuoren pohtimaan omia todellisia arvojaan ja sitä, toimiiko hän arvojensa mukaisesti.

Faktakysymysten (MUSTA) rooli pelissä on antaa pelaajille faktatietoa liittyen väkivaltaan sekä väkivaltaiseen käyttäytymiseen. Faktakysymyksissä käsitellään muun muassa väkivaltaa rikosoikeudellisesta näkökulmasta sekä nostetaan esiin erilaisia väkivallan muotoja ja esiintyvyyttä. Yhtenä faktakysymysten tavoitteista on nostaa nuorten tietoisuuteen mitä kaikkea väkivalta tarkoittaa ja hälventää vääriä uskomuksia väkivaltaan sekä väkivaltaiseen käyttäytymiseen liittyen. Kysymysten tavoitteena on myös toimia ihmetyksen ja hämmästelyn aiheena ja tätä kautta toimia keskustelun avaajina. Lähteinä faktakysymyksissä on käytetty muun muassa Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen julkaisuja sekä Suomen lakia.

4. Ohjeistus Jäävuoripelin pelaamiseen

Pelinjohtajan roolin ottaa ryhmää/osallistujia vetävä aikuinen. Hänen ei välttämättä tarvitse osallistua itse pelaamiseen eikä vastata kysymyksiin, mutta osallistumisesta on yleensä hyötyä. Pelinjohtajan päätehtävänä on valvoa pelin

etenemistä, heittovuorojen kulkua sekä kysymyskorttien käyttöä. Pelinjohtajan on myös hyvä valvoa, että pelaaminen sujuu oikeudenmukaisesti ja huijaamatta. Aikuinen toimii myös keskustelun herättäjänä ja edistäjänä sekä pyrkii esittämään lisäkysymyksiä tarvittaessa. Korttien kysymykset voi esittää kuka tahansa, voidaan esimerkiksi sopia, että jokaisella on yksi korttipakka ja tämän pakan haltija kysyy oman värinsä kysymykset. Mikäli osallistuvat nuoret eivät halua kysellä, se jää pelinjohtajan tehtäväksi. Pelinjohtaja toimii myös kannustajana, eläytyvänä kuuntelijana sekä antaa rakentavaa kritiikkiä ja positiivista palautetta nuorten vastauksiin.

Pelin pelaaminen alkaa jäävuoren huipulta pelilaudan keskeltä. Tavoitteena on laskeutua jäävuorelta alas ja päästä laiturille, jossa odottaa pakovene. Nuorin pelaajista aloittaa heittämällä noppaa. Huipulta laskeudutaan ensimmäiselle tasolle ja liikutaan jompaankumpaan suuntaan nopan osoittaman silmäluvun verran. Pelilaudalla voi liikkua niin vasta- kuin myötöpäivään. Jokainen heittää vuorollaan noppaa ja liikkuu nopan silmämäärän mukaisesti eteenpäin. Heitettyään noppaa, pelaaja vastaa sen väriseen kysymykseen, kuin mihin hän on päätenyt. Kysymykseen vastaamatta jättäminen aiheuttaa pelaajan seuraavan heittovuoron menettämisen. Pelin tavoitteena ei ole nopea eteneminen, vaan myös keskustelulle on oltava aikaa ja tilaa.

Vastattuaan kysymykseen asiallisesti ja ansiokkaasti, pelaaja saa kyseisen kysymyskortin itselleen ja vuoro siirtyy seuraavalle. Pelinjohtajan katsoessa vastauksen riittämättömäksi pelaaja ei saa itselleen kysymyskorttia, ja vuoro siirtyy seuraavalle. Jäävuoren tasolta toiselle pääsee vastaamalla oikein faktakysymykseen, joita kysytään mustissa ruuduissa. Faktakysymysruutuun tulee päästä tasaluvulla. Oikeasta vastauksesta pelaaja pääsee siirtymään alaspäin seuraavalle tasolle tikapuita tai liukumäkiä pitkin. Mikäli kysymykseen vastaa väärin, joutuu seuraavalla heittovuorolla jatkamaan matkaa samalla tasolla ja yrittämään uudelleen faktaruutuun. Jokaiselta tasolta on kerättävä vähintään yksi kysymyskortti jostain muusta kysymyskategoriasta kuin faktakysymyksistä, ennen kuin siirtyminen seuraavalle tasolle on mahdollista. Yhdeltä tasolta on kuitenkin mahdollista kerätä myös erivärisiä kortteja, jolloin

niiden metsästäminen alemmilla tasoilla helpottuu. Pelaajalla tulee olla kerättynä vähintään yksi kysymyskortti jokaisesta neljästä eri kategoriasta ennen kuin hän voi päästä pois jäävuorelta laiturille kaikki tasot kierrettyään. Laiturille pääsee ainoastaan tasaluvulla. Pelaajan päästyä laiturille pelinjohtajan osoittama pelaaja valitsee kysymyskategorian, josta kysymys esitetään. Mikäli pelaaja vastaa oikein/asiallisesti/ansiokkaasti, hän pääsee laiturilta laivaan eli maaliin ja pääsee näin pakenemaan jäävuorelta. Pelaajan vastatessa väärin/asiattomasti hän jää laiturille ja saa aina omalla heittovuorollaan uuden kysymyksen. Pelinjohtaja voi halutessaan palkita voittajan.

Helpotettu versio – Pelinjohtaja voi antaa pelaajalle yhden uuden heittovuoron oikeasta tai muuten ansiokkaasta vastauksesta. Jäävuoren tasolta toiselle voi siirtyä, vaikka vastaisi faktakysymykseen väärin. Laiturille ja faktaruutuun pelaajan ei tarvitse päästä tasaluvulla.

Vaikeutettu versio – Pelaajan tulee saada jokaisesta kategoriasta kerättyä vähintään kaksi kysymyskorttia. Pelaajan ollessa laiturilla saavat muut pelaajat valita kysyttävän kysymyksen vapaasti.

LIITE 4: Pelitilanteen havainnointirunko

Pelitilanteen havainnointirunko

1. Taustatekijät

- < ympäristö (hiljainen/paljon taustääniä yms.)
- < vetäjien suhde pelaajiin (tuttuja, vieraita toisilleen)
- < pelaajien määrä, ikä, sukupuoli, tuttuja/ vieraita toisilleen

2. Pelitilanne

- < pelaajien (aktiivisuus /passiivisuus/ innokkuus, muuttuuko pelin aikana)
- < pelivuorojen jakaantuminen (jakautuuko tasaisesti yms.)
- < pelaajien ilmeet/ eleet
- < ilmapiiri/ mahdolliset muutokset pelin aikana
- < keskustelun jakautuminen tasaisesti

3. Kysymyskategoriat

- < mikä aiheuttaa pelaajissa naurua/ vaivaantumista/ hiljaisuutta/ keskustelua/ ihmetystä/ suuttumusta/ ärtymystä?
- < reagoiminen erilaisiin kysymyksiin/ pelitovereiden vastauksiin
- < eri kysymyskategoriat (pun./tt; kelt./asenne; vihr./tunne; sin./arvot; musta/fakta)

4. Suhtautuminen väkivaltaan

- < miten pelaajat suhtautuvat pelin alussa/ pelin lopussa
- < tapahtuuko suhtautumisessa muutosta pelin aikana?
- < *miten puhuvat väkivallasta (minkälaisin sanoin yms.?)*

5. Vetäjän rooli pelitilanteessa

- < vetäjän vaikutus pelin etenemiselle (minkä verran vetäjä vie eteenpäin yms.)
- < pelaajien suhtautuminen pelin vetäjään
- < vetäjän merkitys pelissä syntyvälle keskustelulle/ pelin kululle yms.

LIITE 5: Palautelomake Jäävuoripelistä

PALAUTE JÄÄVUORIPelistä

Arvioi alla olevien teemojen onnistumista pelissä kouluarvosanoin. Ympyröi sopivin vaihtoehto. Lisäksi alle voit kirjoitella vapaasti kommentteja pelistä, vaikkapa risuja tai ruusuja. Kiitos vastauksista!!!

VISUAALISUUS

Erinomainen

Hylätty

Pelilaudan ulkoasu	10	9	8	7	6	5	4
Pelin värimaailma	10	9	8	7	6	5	4
Pelilaudan selkeys	10	9	8	7	6	5	4

RAKENNE

Erinomainen

Hylätty

Pelin kesto	10	9	8	7	6	5	4
Pelin sääntöjen ymmärrettävyys	10	9	8	7	6	5	4

SISÄLTÖ

Erinomainen

Hylätty

Pelin vaikeustason sopivuus	10	9	8	7	6	5	4
Pelikysymysten ymmärrettävyys	10	9	8	7	6	5	4
Pelin aihe ja sen tärkeys	10	9	8	7	6	5	4
Pelin kiinnostavuus	10	9	8	7	6	5	4

Muita kommentteja:

LIITE 6: Ryhmähaastattelun haastattelurunko

TAVOITE 1: TUKEMINEN JA OPASTAMINEN VÄKIVALLATTOMAN ELÄMÄNTYYLIN OMAKSUMISESSA

- < Mitä tästä pelikerrasta jäi mieleen?
- < Oliko pelaaminen mukavaa/ tylsää/ ärsyttävää/ahdistavaa/mielenkiintoista?
- < Tuliko pelaamisen myötä mieleen tilanteita, joissa olet törmännyt väkivaltaan? Aloitko miettiä uudestaan omaa käyttäytymistäsi niissä?
- < Muuttuiko/ Laajeniko käsityksesi väkivallasta pelin pelaamisen myötä?
- < Opitko jotain uutta?/ Saitko uusia ideoita?
- < Yllättikö joku asia? Mikä ja millä tavalla?
- < Voisiko mielestäsi peliä pelaamalla oppia pärjäämään ilman väkivaltaa esimerkiksi riitatilanteissa?
- < Mikä kiinnosti tai viehätti pelissä sinua eniten?
- < Mikä sinusta pelissä oli erityisen tärkeää / hyödyllistä?
- < Mikä pelissä mahdollisesti mätti / oli huonoin / epäkiinnostavin osa?

TAVOITE 2: KESKUSTELUN HERÄTTÄMINEN

- < Koetko, että väkivallan teemasta on hyvä keskustella yhdessä?
- < Miltä tuntui keskustella tällaisista aiheista? Oliko vaikeaa ym?
- < Mistä asiasta oli erityisen helppo/vaikea keskustella?
- < Yllättivätkö toisten vastaukset/mielipiteet?

TAVOITE 3: **VAIKUTTAMINEN NUORTEN ARVOIHIN, ASENTEISIIN, TUNTEISIIN JA TOIMINTATAPOIHIN SUHTEESSA VÄKIVALTAAN**

- < Mikä kysymyskategorioista oli vaikein/ helpoin? Miksi?
- < Tuliko pelin aikana vastaan jokin tietty kysymys, mihin vastaaminen oli erityisen vaikeaa? Jos, niin mikä kysymys?
- < Oliko omia mielipiteitä (arvot, asenteet, tunteet, toimintatavat) vaikea tunnistaa? Jouduitko miettimään kauan vastauksia kysymyksiin, vai tulivatko ne ikään kuin automaattisesti?
- < Voisiko peli auttaa miettimään/näkemään väkivaltaa eri tavalla?

TAVOITE 4: **TYÖVÄLINE NUORTEN PARISSA TYÖSKENTELEVILLE**

- < Oliko pelaaminen mielekästä/mukavaa?
- < Olisitko mieluummin vain jutellut näistä teemoista, ilman pelaamista?
- < Olisitko peli mielestäsi edennyt, jos olisitte pelanneet keskenään, ilman ohjaajaa?
- < Oliko ohjaajasta hyötyä peliä pelatessa?
- < Kenelle (esim. minkä ikäisille, minkälaisessa elämäntilanteessa) suosittelisit tätä peliä? Ketkä mielestäsi hyötyisivät pelin pelaamisesta? Miksi?
- < Voisitko kuvitella pelaavasi tätä peliä esimerkiksi koulussa?
- < Pelaisitko tätä peliä uudestaan joskus?

PELIN VETÄJÄN ROOLI

- < Miltä pelin vetäminen tuntui?
- < Oliko pelin eteenpäin vieminen vaikeaa/ takkuilevaa/ toimivaa?
- < Mitä mielestäsi pelin vetäjän on tärkeitä huomioida?
- < Arviosi pelin toimivuudesta, herättikö se keskustelua pelaajien keskuudessa?