



**SAVONIA**

■ OPINNÄYTETYÖ - AMMATTIKORKEAKOULUTUTKINTO  
SOSIAALI-, TERVEYS- JA LIIKUNTA-ALA

# IPAD-PELIT SOSIAALISTEN TAITOJEN HARJOITTELUN TUKENA NUORTEN TOIMINTATERAPIASSA

TEKIJÄ/T: Anne Marin  
Anne-Mari Mustonen  
Iris-Ilona Ratilainen

Koulutusala Sosiaali-, terveys- ja liikunta-ala	
Koulutusohjelma Toimintaterapian koulutusohjelma	
Työn tekijä(t) Anne Marin, Anne-Mari Mustonen ja Iris-Ilona Ratilainen	
Työn nimi iPad-pelit sosiaalisten taitojen harjoittelun tukena nuorten toimintaterapiassa	
Päiväys	20.11.2013
Sivumäärä/Liitteet	41/1
Ohjaaja(t) Lehtori Sirpa Siikonen	
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t) Toimintaterapia Tammisto	
Tiivistelmä	
<p>Opinnäytetyön tarkoituksena oli etsiä Toimintaterapia Tammiston toimintaterapeuttien käyttöön iPadilla pelattavia pelejä, jotka soveltuvat sosiaalisten taitojen harjoittelun tueksi. Opinnäytetyön tavoitteena oli, että Toimintaterapia Tammiston toimintaterapeutit saavat käyttöönsä uusia iPad-pelejä sosiaalisten taitojen harjoitteluun nuorten toimintaterapiassa käytettäväksi.</p> <p>Opinnäytetyössä analysoitiin toiminnan vaativuuden analyysin (demand analysis) avulla neljä iPad-peliä. Peleissä vaadittavia sosiaalisia taitoja analysoitiin sosiaalsiin taitoihin kuuluvien osa-alueiden pohjalta havainnoimalla opinnäytetyön tekijöiden sosiaalisten taitojen käyttöä pelaamisen aikana. Valintakriteereinä analysoitaville peleille oli, että peliä voi pelata yhdessä muiden pelaajien kanssa, pelaaminen vaatii sosiaalisten taitojen monipuolista käyttöä, ja pelit ovat ilmaisia. Opinnäytetyössä kuvattiin, millaisia sosiaalisia taitoja analysoitavat iPad-pelit vaativat ja kuinka paljon. Opinnäytetyötä ohjasi psykososiaalinen viitekehys, joka tarkastelee sitä, miten lapset ja nuoret oppivat osallistumaan sosiaalisissa tilanteissa.</p> <p>Opinnäytetyön työstämisen aikana havaittiin, että sosiaalisia taitoja monipuolisesti kehittäviä iPad-pelejä on vielä melko niukasti saatavilla. Peliä analysoidessa toiminnan vaativuuden analyysia käyttäen havaittiin, etteivät useimmat saatavilla olleet pelit tukeneet juuri lainkaan sosiaalisten taitojen harjoittelua. Lisäksi useimmat opinnäytetyön tekovaiheessa saatavilla olleet pelit olivat englanninkielisiä, mikä asettaa pelaajan peliin osallistumiselle lisävaatimuksia. iPad-pelien analysoinnin kautta saatujen kokemusten perusteella opinnäytetyössä analysoidut pelit soveltuvat sosiaalisten taitojen harjoittelun tueksi nuorten toimintaterapiassa.</p> <p>Opinnäytetyössä saadut tulokset tarjoavat Toimintaterapia Tammiston toimintaterapeuteille ohjaavan suunnan siitä, millaisia iPadilla pelattavia pelejä sosiaalisten taitojen harjoittelussa voidaan hyödyntää. Opinnäytetyössä kuvataan sosiaalisten taitojen kehittymisen taustalla olevia tekijöitä, jotka tulee ottaa huomioon sosiaalisia taitoja harjoittelussa. Toimintaterapia Tammiston toimintaterapeutit voivat harkita, käyttävätkö he opinnäytetyössä analysoituja iPad-pelejä nuorten toimintaterapiassa sosiaalisten taitojen harjoittelun tukena.</p>	
Avainsanat toimintaterapia, sosiaaliset taidot, nuoret, iPad, pelit, pelaaminen, demand analysis, psykososiaalinen viitekehys	

Field of Study Social Services, Health and Sports			
Degree Programme Degree Programme of Occupational Therapy			
Author(s) Anne Marin, Anne-Mari Mustonen ja Iris-Ilona Ratilainen			
Title of Thesis iPad games as a support in the social skills training for adolescents in occupational therapy			
Date	20.11.2013	Pages/Appendices	41/1
Supervisor(s) Lecturer Sirpa Siikonen			
Client Organisation /Partners Toimintaterapia Tammisto			
<p>Abstract</p> <p>The purpose of this bachelor's thesis was to seek iPad games for the occupational therapists at Toimintaterapia Tammisto that they could use as a support while teaching social skills. The objective of this thesis was that the occupational therapists at Toimintaterapia Tammisto would acquire new iPad games that would benefit the practice of social skills in the occupational therapy of adolescents.</p> <p>Using the demand analysis, four iPad games were analyzed in this bachelor's degree. The social skills that were needed in the games were analyzed through the areas of social skills by observing the social skills that the players used while playing the games. The criteria, which was used to select the games that were analyzed, was that the game could be played with other players, the game required versatile use of social skills, and that the game was free of charge. The nature and the amount of the social skills required in the selected games were described in the thesis. The bachelor's thesis was guided by a psychosocial frame that inspects how children and youngsters learn to participate in social situations.</p> <p>During the research process it became clear that there are not many iPad games that improve the social skills diversely. It was noticed with the demand analysis, that several games did not benefit the practice at all. Furthermore, most of the games that were available at the time when the thesis was written were in English, which poses further challenges for Finnish speaking players to participate in the games. The analysis of the iPad games indicate that the games that were analyzed in this thesis can be applied as a support in the practice of social skills in the occupational therapy of adolescents.</p> <p>The results of this bachelor's thesis presents the occupational therapists at Toimintaterapia Tammisto a guideline at what kind of iPad games can be utilized in the practice of social skills. The thesis describes the aspects in the improvement of social skills that must be considered when these skills are practiced. The occupational therapists at Toimintaterapia Tammisto may consider whether they wish to use the games analyzed in this thesis as a support in the practice of social skills in the occupational therapy of adolescents.</p>			
Keywords occupational therapy, social skills, adolescents, iPad, games, playing, demand analysis, psychosocial frame			

# SISÄLTÖ

1	JOHDANTO .....	5
2	SOSIAALISET TAIDOT JA NIIDEN KEHITTYMINEN NUORUUDESSA.....	7
2.1	Sosiaalisten taitojen kypsymättömyyden ilmeneminen nuoruudessa .....	10
3	PELAAMINEN SOSIAALISIA TAITOJA KEHITTÄVÄNÄ TOIMINTANA .....	13
4	OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITE .....	16
5	TYÖPROSESSIN KUVAUS.....	17
5.1	Aiheen rajaaminen .....	17
5.2	Teoriatiedon etsiminen .....	18
5.3	Sosiaalisia taitoja kehittävien iPad-pelien etsiminen.....	19
5.4	iPad-pelien analysointi.....	19
5.4.1	Vaativatko pelit sosiaalisia taitoja?.....	20
5.4.2	Kuinka vähäisellä sosiaalisten taitojen käytöllä pelejä on mahdollista pelata? .....	21
5.4.3	Peleissä vaadittavien välttämättömien taitojen määrittely .....	22
6	TOIMINNAN VAATIVUUDEN ANALYYSI IPAD-PELEISTÄ .....	25
6.1	Peleissä vaadittavien taitojen panostuksen analysointi.....	32
7	LUOTETTAVUUS JA EETTISYYS .....	34
8	JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA.....	36
8.1	Johtopäätökset .....	36
8.2	Pohdinta.....	37
	LÄHTEET .....	39
	LIITTEET	

Liite 1 Taulukko peleissä vaadittavien sosiaalisten taitojen panostuksesta

## 1 JOHDANTO

Nuoruus on siirtymäaikaa lapsuudesta aikuisuuteen. Se tuo mukanaan uusia vaatimuksia sosiaalisille taidoille lapsuuden aikaiseen aikuisen ja lapsen väliseen suhteeseen verrattuna. (Olson 2010, 312–313.) Nuoruudessa nuori valmistautuu laajentamaan maailmaansa ydinperheensä ja lähiympäristön ulkopuolelle sekä sosiaalistumaan yhteiskuntaan yhä itsenäisempänä, vapaampana ja vastuuntuntoisempana yksilönä. Kehityshaasteina ovat aiempaa läheisempien ystävyyssuhteiden luominen, seurustelusuhteen aloittaminen, vanhemmista irtautuminen, työelämään valmistautuminen sekä käyttäytymisen muotoutuminen yhteiskunnan normien mukaiseksi. (Sinkkonen 2010, 16, 91–92.)

Nuoruusiän kehityksen kautta nuoresta kasvaa aikuinen. Joskus nuoren kehityksessä, kuten sosiaalisessa kehityksessä havaitaan poikkeamia, jotka ovat aivan tavallisia. Poikkeamien varhainen havaitseminen on kuitenkin tärkeää, jotta nuori saa ajoissa apua ja hyötyy hänelle tarjottavista tukitoimista. Jos nuoren vaikeudet ehtivät syventyä, on häntä vaikeampi auttaa. (Sinkkonen 2010, 16.)

Toimintaterapiassa tuetaan kokonaisvaltaisesti nuoren kehitystä ja selviytymistä arjen tilanteissa. Yhtenä keskeisenä osana nuorten toimintaterapiaa on sosiaalisten taitojen harjoittelu. Toimintaterapiassa nuori voi harjoitella toiminnallisten menetelmien avulla sosiaalisia taitoja turvallisessa ympäristössä terapeutin tukemana. Terapiassa käytettävän toiminnan vaikuttavuudesta sekä hyödyistä sosiaalisten taitojen harjoitteluun tulee kuitenkin olla selvää näyttöä. Lisäksi toiminnan on oltava nuorelle mielekästä. Digitaalisia pelejä, kuten iPad-pelejä, on alettu hyödyntämään toimintaterapiassa niiden tarjoamien hyötyjen vuoksi. Pelien on todettu kehittävän sosiaalisia taitoja, sillä niiden sosiaalisuus on pelaajien välisen kanssakäymisen vuoksi lisääntynyt viime vuosina. Pelit kuuluvat nykyään keskeisenä osana nuorten maailmaan, sillä pelaaminen on nuoria motivoivaa ja viihdyttävää toimintaa. (Luhtala, Silvennoinen & Taskinen 2013, 6–9; Mustikkamäki 2011, 57; Koivikko & Sipari 2006, 28; Pohjonen & Harra 2003, 15–16, 26; Penttinen & Hautala 2003, 31.) Nuoret Helsingissä 2011 Vapaalla, koulussa, vaikuttamassa -tutkimuksen (2011) mukaan 59 prosenttia helsinkiläisnuorista pelaa digitaalisia pelejä vähintään kerran viikossa ja kavereiden kanssa digitaalisia pelejä pelaa 41 prosenttia. Erityisesti tyttöjen pelaaminen on lisääntynyt monipuolisemman pelitarjonnan myötä. (Keskinen & Nyholm 2012, 53–54.)

iPad on yhdysvaltalaisen Apple-yhtiön vuonna 2010 lanseeraama tablet-laite, jonka toimintaperiaate on kosketusnäyttö. Suomessa ensimmäinen iPad tuli myyntiin vuoden 2010 joulukuussa. iPad sisältää kosketusnäyttönsä ansiosta vain vähän painikkeita. iPadia ohjataan napauttamalla sormella tai piirtokynällä haluttua kohtaa. iPadin kapasitiivinen monikosketuksia tukeva kosketusnäyttö tunnistaa kosketuksen sijainnin sekä sen, kuinka monella sormella näyttöä kosketaan. Näiden lisäksi näyttö reagoi yhden tai useamman sormen pyyhkäisy- ja nipistysliikkeeseen. iPadin hyötyjä työvälineenä käytettynä ovat edellä mainittujen ominaisuuksien lisäksi pitkä akun kesto, iso näyttö, havainnollistava käyttöjärjestelmä sekä sen helppo kuljetettavuus, esimerkiksi toimintaterapiassa asiakaskäytöillä. iPadia kehitetään jatkuvasti monipuolisemmaksi kannettavan tietokoneen haastajaksi. (Carp 2012, 38–45; Masalin 2012, 6; Masalin 2011, 4.)

Opinnäytetyön aiheena on iPadilla pelattavien pelien hyödyntäminen nuorten toimintaterapiassa sosiaalisten taitojen harjoittelun tukena. Aihe rajattiin käsittelemään yhdessä pelattavia pelejä eli pelejä, joita nuori voi pelata yhdessä terapeutin, vanhemman tai ikätoveriensä kanssa ja jotka vaativat pelaajien välistä vuorovaikutusta sekä sosiaalisten taitojen käyttöä. Opinnäytetyön toimeksiantajana toimi lasten ja nuorten toimintaterapiapalveluita tarjoava Toimintaterapia Tammisto. Tammiston yhteyshenkilönä toimi opinnäytetyöprosessin ajan yrityksen perustanut toimintaterapeutti Maikku Tammisto. Toimeksiantaja toimintaterapia Tammiston lisäksi yhteistyökumppanina toimi Ilona IT Oy, joka lainasi opinnäytetyön työstämisen ajaksi iPadin.

Toimintaterapia Tammiston toimintaterapeutit ovat saaneet vuoden 2012 alkusyksynä työvälineiksi iPadit, joita he ovat hyödyntäneet muun muassa nuorten sosiaalisten taitojen harjoittelussa. Toimintaterapia Tammistossa nuorten sosiaalisten taitojen harjoittelun taustalla voivat olla arjen, koulun tai kaverisuhteiden ongelmat, jotka voivat johtua kehitysvammasta, Aspergerin syndroomasta, mutismista tai käytöshäiriöstä. Sosiaalisten taitojen harjoittelussa iPadeja on käytetty niihin ladattavien sovellusten avulla muun muassa vuorovaikutuksen herättäjänä sekä erilaisten tunteiden, kuten yksinäisyyden, aggression ja sosiaalisten tilanteiden aiheuttaman pelon käsittelyn tukena. Toimeksiantaja halusi laajentaa iPadin hyödyntämistä nuorten sosiaalisten taitojen harjoittelussa. Toimeksiantaja kaipasi käyttöönsä uusia iPadilla pelattavia pelejä, jotka edistävät pelaajien sosiaalisten taitojen käyttöä. (Toimintaterapia Tammisto 2013, Tammisto 2013.) Opinnäytetyön tarkoituksena oli etsiä Toimintaterapia Tammiston toimintaterapeuttien käyttöön iPadilla pelattavia pelejä, jotka soveltuvat sosiaalisten taitojen harjoittelun tueksi. Opinnäytetyön tavoitteena oli, että Toimintaterapia Tammiston toimintaterapeutit saavat käyttöönsä uusia iPad-pelejä sosiaalisten taitojen harjoitteluun nuorten toimintaterapiassa käytettäväksi.

Opinnäytetyössä tarkastellaan nuorten sosiaalista kehitystä ja siinä ilmeneviä haasteita. Lisäksi opinnäytetyössä analysoidaan toiminnan vaativuuden analyysin (demand analysis) avulla nuorten toimintaterapiassa hyödynnettäviä iPadilla pelattavia pelejä sekä niiden pelaamisessa vaadittavia sosiaalisia taitoja. Opinnäytetyötä ohjaa psykososiaalinen viitekehys, jonka Laurette Olson on kehittänyt erilaisten käyttäytymisteorioiden pohjalta. Viitekehystä voidaan hyödyntää työskenneltäessä lasten ja nuorten kanssa, joilla on esimerkiksi aistitiedon käsittelyn ongelmia, oppimisvaikeuksia, ongelmia ihmissuhteissa tai jokin fyysinen vamma. Viitekehysten avulla voidaan hahmottaa sitä, miten lapset ja nuoret oppivat osallistumaan sosiaalisissa tilanteissa ja miten tärkeää on tukea näissä tilanteissa tarvittavien taitojen oppimista lapsen ja nuoren sosiaalisen osallistumisen kannalta. Psykososiaalisen viitekehysten mukaan nuoren sosiaalisten taitojen oppimiseen sekä sosiaaliseen osallistumiseen vaikuttavat temperamentti, lapsen ja vanhemman välinen kiintymyssuhde, vertaisvuorovaikutustaidot, leikki, selviytymiskyky sekä yksilön ja ympäristön välinen vuorovaikutus. (Olson 2010, 306.)

## 2 SOSIAALISET TAIDOT JA NIIDEN KEHITTYMINEN NUORUUDESSA

Sosiaaliset taidot voidaan määritellä havaittavissa oleviksi keskustelu- ja vuorovaikutustaidoiksi, joita käytetään ajatusten, ideoiden, tiedon sekä tunteiden jakamiseen ja hankintaan. Sosiaaliset taidot muodostuvat sosiaalisista valmiuksista, joita ovat muun muassa kyky ymmärtää, tuottaa ja tulkita puhuttua, ei-kielellistä, kirjoitettua sekä viittomakielistä viestintää vuorovaikutuksessa. Opinnäytetyössä sosiaalisilla taidoilla tarkoitetaan vuorovaikutustaitoja, eli sanallista ja sanatonta viestintää. Ne voidaan jakaa kolmeen osa-alueeseen: fyysisyyteen, tiedonvaihtoon ja suhteisiin (Kuvio 1). Fyysisyys tarkoittaa kehon fyysistä käyttöä kommunikoinnissa toiminnan aikana. Se koostuu kontaktista, katsekontaktista, eleistä, orientaatiosta sekä asennosta. Tiedonvaihto tarkoittaa tiedon vastaanottoa sekä sen jakamista toiminnan aikana. Siihen kuuluvat ääntäminen, vakuuttavuus, kysyminen, osallistuminen, ilmaiseminen, mukautuminen, jakaminen, puhuminen ja ylläpitäminen. Suhteet puolestaan tarkoittaa asianmukaisten suhteiden ylläpitoa toiminnan aikana, ja siihen sisältyvät yhteistyö, noudattaminen, keskittyminen, samastuminen sekä kunnioittaminen. (Keltikangas-Järvinen 2010, 22–23; Toimintaterapianimikkeistö 2003, 53–54; American Occupational Therapy Association 2002, 622.)

### SOSIAALISTEN TAITOJEN OSA-ALUEET

**Fyysisyys** – Kehon fyysinen käyttö kommunikoinnissa toiminnan aikana

Kontakti – Fyysisen kontaktin ottaminen muihin ihmisiin

Katsekontakti – Silmien käyttö kommunikoinnissa ja vuorovaikutuksessa muiden kanssa

Eleet – Kehon liikkeiden käyttö olennaisen ilmaisemiseen, havainnollistamiseen tai korostamiseen

Orientaatio – Kehon suuntaaminen muihin ihmisiin tai toiminnan muotoihin nähden

Asento – Fyysisten asentojen hallitseminen

**Tiedonvaihto** – Tiedon vastaanottaminen ja jakaminen toiminnan aikana

Ääntäminen – Selkeän ja ymmärrettävän puheen tuottaminen

Vakuuttavuus – Oman halun, kieltäytymisen ja pyynnön suora osoittaminen

Kysyminen – Asiapitoisen tai henkilökohtaisen tiedon pyytäminen

Osallistuminen – Aloitteen teko vuorovaikutuksessa

Ilmaiseminen – Tahdon ja asenteen ilmaiseminen

Mukautuminen – Äänenvoimakkuuden ja -sävyn käyttö puheessa

Jakaminen – Asiapitoisen tai henkilökohtaisen tiedon jakaminen muille

Puhuminen – Itsensä ymmärretyksi tekeminen sanojen, fraasien ja lauseiden välityksellä

Ylläpitäminen – Puheen ylläpitäminen sopivan ajan

**Suhteet** – Asianmukaisten suhteiden ylläpitäminen toiminnan aikana

Yhteistyö – Toiminnan sovittelu muiden kanssa kohti yhteistä tavoitetta

Noudattaminen – Ehdottomien ja täsmällisten sosiaalisten normien mukaan toimiminen

Keskittyminen – Keskustelun ja käyttäytymisen suuntaaminen menossa olevaan sosiaaliseen toimintaan

Samastuminen – Yhteisymmärrykseen muiden kanssa pyrkiminen

Kunnioittaminen – Muiden ihmisten reaktioihin ja pyyntöihin mukautuminen

Kuvio 1. Sosiaalisten taitojen osa-alueiden ja niihin kuuluvien taitojen määritelmät (American Occupational Therapy Association 2002, 622).

Sosiaalisesti taitavalla henkilöllä on kyky selviytyä sosiaalisista tilanteista, olla vuorovaikutuksessa muiden kanssa sekä ratkaista arjessa vastaan tulevia ongelmia positiivisin seurauksin (Keltikangas-Järvinen 2010, 17–18; Nurmi, Ahonen, Lyytinen, Lyytinen, Pulkkinen & Ruoppila 2009, 54). Hänellä on useita vaihtoehtoja sosiaalisista ongelmista selviytymiseksi sekä taito valita vaihtoehdoista kuhunkin tilanteeseen sopivin toimintamalli, kuten neuvottelu, sovittelu tai tilanteesta vetäytyminen. Keskeistä toimintamallin valitsemisessa on sen asianmukaisuus, jolloin vuorovaikutus sosiaalisissa tilanteissa on sujuvaa ja tehokasta sekä ristiriitatilanteisiin joutuminen harvinaista. Näitä toimintamalleja hyödyntämällä voidaan solmia sosiaalisia suhteita sekä ottaa osaa erilaisiin yhteisöihin, kuten perheeseen, kouluun ja yhteiskuntaan. (Keltikangas-Järvinen 2010, 22–23; Olson 2010, 306–308; Ryan & Charragáin 2010, 1505.)

Arkikielessä käsitteillä sosiaalisuus ja sosiaaliset taidot tarkoitetaan usein samaa asiaa. Todellisuudessa ne kuitenkin tarkoittavat eri asioita ja voivat olla toisistaan riippumattomia. Sosiaalisuudella tarkoitetaan synnynnäistä temperamenttipiirrettä, joka ilmenee kiinnostuksena muiden ihmisten seurasta sekä haluna hakeutua vuorovaikutukseen toisten kanssa. Sosiaaliset taidot eivät puolestaan ole synnynnäisiä, vaan ne voidaan oppia muun muassa kokemusten ja kasvatuksen kautta. Sosiaalisuus on hyödyksi sosiaalisten taitojen harjoittelussa, mutta se ei kuitenkaan takaa niiden oppimista tai olemassaoloa. Toisaalta sosiaalisten taitojen oppimiseen ei myöskään vaadita mitään tiettyä temperamenttipiirrettä, vaan ne voi oppia temperamenttiltaan millainen yksilö tahansa. (Keltikangas-Järvinen 2010, 17–18; Olson 2010, 308; Nurmi ym. 2009, 54.)

Sosiaaliset taidot kehittyvät lapsuudessa noin kolmen ja kuuden ikävuoden välillä. Sosiaalisia taitoja opitaan tavallisissa arjen vuorovaikutustilanteissa jäljitellen vanhempien ja lähipiirin käyttäytymistä. (Ihme 2009, 139–140, 143–144.) Lapsi alkaa kiinnittää ympäristön tapahtumiin enemmän huomiota ja innostuu sosiaaliseen kanssakäymiseen aikuisten lisäksi myös muiden lasten kanssa, esimerkiksi mielikuvitus- ja roolileikkien parissa. Ryhmässä toimimisen ja leikkien kautta lapsi ymmärtää ystävyyssuhteiden merkityksen osana sosiaalisia suhteita. Muodostuneet ystävyyssuhteet ovat intensiivisempiä kuin aiemmin, ja ne sisältävät aiempaa enemmän vastavuoroisuutta ja puhetta. Lisäksi myös



tunteiden jakaminen korostuu; lapsi vaihtaa ystävien kesken katseita, hymyjä, puhetta sekä kosketuksia. (Nurmi ym. 2009, 54.)

Vanhemmat ja lähipiiri vaikuttavat olennaisesti sosiaalisten taitojen kehittymiseen lapsuudessa. Vanhemmat voivat tukea lapsen sosiaalisten taitojen vahvistumista tarjoamalla mahdollisuuksia osallistua sosiaalisiin tilanteisiin, joissa lapsi kohtaa muita ihmisiä. Näissä tilanteissa aikuiset voivat tarvittaessa puuttua esimerkiksi ristiriitatilanteisiin, jolloin lapsi omaksuu perheensä vuorovaikutusmalleja. Vanhemmat ja lähipiiri voivat vaikuttaa lapsen sosiaalisten taitojen kehittymiseen myös epäsuorasti, jolloin avainasemassa ovat vanhempien keskinäiset sekä lasten ja vanhempien väliset vuorovaikutussuhteet. Esimerkiksi lasten sosiaalisten taitojen tukeminen ei ole riittävää tilanteissa, joissa vanhemmat sairastuvat ja omat huolenaiheet vievät runsaasti voimavaroja. Vanhempien olisi myös muistettava realistinen käsitys lasten sosiaalisista taidoista, jotta he eivät odota lapseltaan sellaista käyttäytymistä, mikä ei ole mahdollista tietyn ikäiselle lapselle. (Nurmi ym. 2009, 55.)

Lapsuuden aikaisten sosiaalisten suhteiden lisäksi lapsen ja vanhemman väliset kiintymyssuhteet vaikuttavat myöhempien sosiaalisten taitojen kehittymiseen. Kiintymyssuhteen tarkoituksena on biologisten tarpeiden lisäksi antaa psykologista tukea ja luoda turvallisuuden tunnetta. (Olson 2010, 307–308.) Lapsuuden aikaiset turvattomat tai ristiriitaiset kiintymyssuhteet vanhempiin voivat vaikuttaa vielä myöhemminkin sosiaaliseen käytökseen. Esimerkiksi lapsuuden turvaton kiintymyssuhde vanhempiin vaikuttaa negatiivisesti muun muassa lapsen ystävyysuhteiden solmimiseen ja ongelmien ratkaisuun. (Nurmi ym. 2009, 55.) Lapset voivat olla sosiaalisesti sulkeutuneempia ja he epäroivät vuorovaikutuksessa ikätoveriensa kanssa. Turvallisen kiintymyssuhteensa ansiosta lapsi puolestaan kykenee olemaan sosiaalisessa vuorovaikutuksessa, esimerkiksi vastaamaan leikkitarjouksiin ja tekemään itse aloitteita leikkiin. (Olson 2010, 307, 312–313.)

Lapsuuden aikana muodostunut kiintymyssuhde vaikuttaa vielä nuoruusiässäkin itsenäistymiseen ja vanhemmista irtautumiseen sekä siihen, kuinka nuori kykenee olemaan vuorovaikutuksessa muiden kanssa sekä luomaan ja ylläpitämään ystävyysuhteita (Olson 2010, 307–308). Lapsen varttuessa nuoreksi kiintymyssuhde omista vanhemmista siirtyy kodin ulkopuolisiin ihmisiin, kuten ystäviin ja seurustelukumppaneihin. Tästä huolimatta nuoret kaipaavat edelleen turvaa vanhemmistaan tai muista aikuisista. (Sinkkonen 2010, 16, 91–92.)

Sosiaalisten taitojen kehittyminen jatkuu vielä nuoruudessa. Nuoruudessa voidaan erottaa useampia vaiheita, joihin kuuluvat varhaisnuoruus 11–14-vuotiaana, keskinuoruus 15–18-vuotiaana ja myöhäisnuoruus 19–22-vuotiaana (Nurmiranta, Leppämäki & Horppu 2009, 72.) Opinnäytetyössä käsitellään varhais- ja keskinuoruuden vaiheita. Nuoruus tuo mukanaan uusia vaatimuksia sosiaalisille taidoille aikaisempaan aikuisen ja lapsen väliseen suhteeseen verrattuna. Nuoret viettävät aikaansa ystäviensä kanssa sekä kahden kesken että erilaisissa ryhmissä. Ryhmissä jokainen saa olla oma itsensä. Usein ryhmällä on samankaltainen ajatusmaailma, joka yhdistää samanhenkiset nuoret. Tällaisessa ryhmässä yksilö hyväksyy omana itsenään, ja näin nuori saa perheen ulkopuolisen kokemuksen hyväksyvistä ympäristöistä. Tätä kautta nuoren identiteetti vahvistuu, minkä avulla nuori kykenee ihmissuhteiden solmimiseen kahden kesken ja ryhmässä. Danska-Honkalan ja Poterin tut-

kimuksessa (2009) haastateltujen nuorten elämässä tärkeintä ovatkin sosiaaliset suhteet ja ystävät. Ystävyysuhteiden tehtävänä on edistää nuoren kehitystä. Ikätovereidensa kanssa ja ystävyysuhteiden kautta nuori voi kehittää sosiaalisia taitojaan, kuten ratkaista ristiriitoja, jakaa asioita ja tehdä yhteistyötä. Ystävyysuhteiden avulla nuori harjoittelee esimerkiksi toisten kuuntelemista, toisista huolehtimisen taitoja, empatian osoittamista sekä avun tarjoamista ja pyytämistä. Ystävyysuhteet tarjoavat nuorelle myös mahdollisuuden harjoitella omien halujen esittämistä, neuvottelua, kompromissien tekoa sekä ryhmän normien noudattamista. Ystävyysuhteet edistävät nuoren yhteenkuuluvuuden tunteen kehittymistä sekä vanhemmista irrottautumista. (Danska-Honkala & Poteri 2011, 142; Olson 2010, 312–313; Keltikangas-Järvinen 2010, 236; Nurmi ym. 2009, 130.)

Sosiaalisten taitojen hyödyntäminen joustavasti vaatii nuorelta tilanneherkkyyttä ja kykyä säädellä omaa käyttäytymistään ikätoveriensä kanssa toimiessa. Esimerkiksi oman tahdon ja halujen sovittaminen yhteisen toiminnan hyväksi kuuluvat nuoren hyviin sosiaalisiin taitoihin. Toimivat sosiaaliset taidot edistävät nuoren kykyä tehdä omia aloitteita vuorovaikutukseen ja vastata muiden aloitteisiin. Heikot sosiaaliset taidot voivat puolestaan johtaa esimerkiksi toiminnasta tai vuorovaikutuksesta vetäytymiseen. Jos nuori ei kykene eläytymään toisten tunteisiin, hän saattaa ymmärtää sosiaaliset vihjeet väärin eikä tiedä, miten reagoida niihin. Vuorovaikutuksen haasteellisuus voi heikentää nuoren itsetuntoa, jolloin hän reagoi kielteisesti muihin ihmisiin. (Olson 2010, 312–315.)

## 2.1 Sosiaalisten taitojen kypsyttämättömyyden ilmeneminen nuoruudessa

Usein huomio kiinnittyy hyvien sosiaalisten taitojen sijasta niiden kypsyttämättömyyteen (Keltikangas-Järvinen 2010, 22). Kypsyttämättömien sosiaalisten taitojensa vuoksi nuori ei tiedä, miten hänen odotetaan käyttäytyvän sosiaalisissa tilanteissa. Kypsyttämättömät sosiaaliset taidot voivat näkyä esimerkiksi häiritsevästä käytöksestä, sopimattomina huomautuksina ja muiden nuorten huomioimisen vaikeutena, mikä voi olla muista nuorista häiritsevää ja saa heidät tuntemaan itsensä uhatuiksi. Sosiaalisten taitojen heikkous voi siis johtaa väärin tulkitsemiseen, jolloin nuori saattaa oman käyttäytymisensä seurauksena joutua torjutuksi, hylätyksi tai pilkkaamisen kohteeksi. (Webster-Stratton 2011, 222–223.) Sosiaalisten taitojen kypsyttämättömyys voi ilmetä vuorovaikutuksessa hallitsevuutena, uhmakkuutena, aggressiivisuutena, epävarmuutena tai alistuvuutena (Kuvio 2) (Kauppila 2000, 51).

Vuorovaikutuksessa hallitseva käyttäytyminen ilmenee oman pätevyyden osoittamisena, muiden mielipiteiden vähättelynä sekä arvosteluna, alistamisena ja määräilyinä. Hallitseva vuorovaikutus on usein kilpailuhenkistä ja siinä tavoitteena on muiden voittaminen. Tällainen vuorovaikutustyyli voi johtaa erimielisyyksiin muiden kanssa, sillä hallitsevasti vuorovaikutuksessa oleva nuori pitää itseään muita parempana ja ajattelee olevansa oikeutettu olemaan vuorovaikutuksessa muiden kanssa hallitsevan vuorovaikutustyylin mukaisesti. (Kauppila 2000, 54–55.)

Uhmakas käyttäytyminen ilmenee vuorovaikutuksessa kiukunpurkauksina sekä ivallisuutena ja kiroluna. Uhmakkaasti käyttäytyvä nuori käyttäytyy vuorovaikutuksessa itsekeskeisesti, mikä näkyy muun muassa itsensä kehumisena sekä muiden halveksuntana ja sääntöjä vastaan kapinointina.

Uhmakkaalla viestinnällä nuori ilmaisee vuorovaikutuksessa usein kiukkua, uhkailua sekä pettymystä. (Kauppila 2000, 55–56.)

Aggressiivinen tyyli vuorovaikutuksessa ilmenee usein kiroiluna, epäkohteliaisuuksina, muiden syytelynä, panetteluna, loukkauksina sekä negatiivisena selän takana puhumisena (Kauppila 2000, 56). Aggressiivisesti viestivällä nuorella on puutteelliset kyvyt hallita omia impulssejaan ja tunteitaan. Hänellä ei useinkaan ole jäsentyneitä toimintamalleja ja keinoja ilmaista esimerkiksi turhautumista tai pettymystä sosiaalisissa tilanteissa. Tämän vuoksi nuori turvautuu aggressioon, jolloin nuorella on aggressiivisten reaktioidensa vuoksi vaikeus arvioida tekojensa seurauksia. Aggressiivinen nuori on tottunut usein saamaan tahtonsa läpi ja käyttää siten myös ystävyysuhteitaan hyväksi. Siksi nuorella on vaikeuksia ystävyysuhteiden luomisessa ja ylläpitämisessä. Nuoren sosiaaliset ja emotionaaliset rajoitteet voivat johtaa ongelmiin perhesuhteissa, koulunkäynnissä sekä vaikeuksiin toiminnallisen identiteettinsä hahmottamiseen aikuisuudessa. (Webster-Stratton 2011, 222–223, 237; Olson 2010, 307.)

Vuorovaikutuksessa nuori voi olla myös epävarma, mikä ilmenee vuorovaikutuksessa hermostuneisuutena sekä epäonnistumisen pelkona. Vuorovaikutuksen epävarmuus voi johtua synnynnäisistä persoonallisuuden ominaisuuksista, minän ongelmista tai opituista käyttäytymismalleista. Epävarman vuorovaikutustyylin taustalla voivat vaikuttaa katkeruus ja kapinallisuus, mikä aiheuttaa helposti jännitettä sosiaalisissa suhteissa. Syynä voi olla myös nuoren itsensä aliarvioiminen, tietämättömyys siitä, kuinka eri sosiaalisissa tilanteissa tulisi toimia sekä muun muassa tästä aiheutuva sosiaalisten tilanteiden jännitys. Nuori saattaa karttaa vastuun ottamista ja antaa mielellään muille valtaa tehdä päätöksiä. Vuorovaikutuksessa hän välttää kiusallisista ja aroista aiheista puhumista välttääkseen hankaliin tilanteisiin joutumista ja karttaa tilanteita, joissa joutuisi tekemisiin suuremman ihmisryhmän kanssa. (Kauppila 2000, 57–58.)

Alistuvasti vuorovaikutuksessa käyttäytyvä nuori turvautuu muihin ihmisiin pelokkuutensa ja arkuutensa vuoksi. Alistuvaa vuorovaikutusta on kahdenlaista: pelokasta ja turvautuvaa. Pelokas alistuminen on anteeksipyytelevää ja hermostunutta, kun taas turvautuva alistuminen on muiden ihailemista ja heihin luottamista. Alistuvat nuori aliarvioi itseään ja tekemisiään vuorovaikutuksessa eikä siksi osaa pitää puoliaan tai kertoa muille ajatuksiaan ja mielipiteitään. Sen sijaan hän mieluummin pitää ajatuksensa omana tietonaan ja muita ihailien suostuu heidän ehdotuksiinsa ja samaistuu heidän mielipiteisiinsä. (Kauppila 2000, 58–59.)

<b>Hallitsevuus</b>	<b>Uhmakkuus</b>	<b>Aggressiivisuus</b>	<b>Epävarmuus</b>	<b>Alistuvuus</b>
oman pätevyyden osoittaminen	kiukunpurkaukset	kiroilu	katkeruus	pelokkuus
muiden mielipiteiden vähättely ja arvostelu	ivallisuus	epäkohteliaisuus	kapinallisuus	muihin turvautuminen
alistaminen	kiroilu	syyttely	itsensä aliarviointi	itsensä aliarviointi
määräily	itsekeskeisyys	loukkaukset	hermostuneisuus	vaikeus pitää puoliaan
kilpailuhenkisyys	sääntöjä vastaan kapinointi		epäonnistumisen pelko	vaikeus kertoa mielipiteitä
tärkeys voittaa muut			vastuunoton karttaminen	

Kuvio 2. Sosiaalisten taitojen kypsyttömyyden ilmeneminen vuorovaikutuksessa (Kauppila 2000, 55–59).

Nuorten sosiaalisten taitojen puutteet voivat johtua useista eri syistä. Nuori ei ole esimerkiksi voinut oppia sosiaalisia taitoja, jos hänellä ei ole ollut mahdollisuutta sosiaalisten taitojen harjoitteluun puutteellisen opetuksen tai mallien vuoksi. Suuri osa sosiaalisista taidoista opitaan muiden käyttäytymistä seuraamalla, joten mallien puuttuessa sosiaaliset taidot jäävät helposti puutteellisiksi. Myös erilaiset psykologiset ongelmat, kuten masennus, sosiaalisten tilanteiden pelko, yksinäisyys, alkoholismi ja skitsofrenia, sekä nuoren kokemat traumaattiset kokemukset voivat aiheuttaa ihmissuhteista vetäytymistä ja siten hidastaa tai haitata nuoren sosiaalisten taitojen omaksumista ja niiden kehittymistä. Muutokset nuoren sosiaalisissa ympäristöissä voivat lisäksi vaikuttaa sosiaalisten taitojen kehittymiseen. Muuttuneessa ympäristössä nuori ei saa samalla tavalla palautetta käyttäytymisestään kuin aiemmassa. Kun nuori ei voi peilata käyttäytymistään, hän ei tiedä, toimiko tilanteessa oikein vai ei, ja mistä epäonnistuminen johtui. Tällaiset tilanteet voivat aiheuttaa nuoressa hämmennystä ennen kuin hän sopeutuu uuteen ympäristöön ja sieltä saamaansa palautteeseen. (Kauppila 2000, 129–130.)

### 3 PELAAMINEN SOSIAALISIA TAITOJA KEHITTÄVÄNÄ TOIMINTANA

Pelejä on alettu hyödyntämään niiden tarjoamien hyötyjen vuoksi kouluopetuksen ja tiedonvälityksen lisäksi terapioissa, kuten toimintaterapiassa. Tietoteknisten laitteiden kehityksen ansiosta pelaaminen ei ole enää sidottu tiettyyn ympäristöön, vaan pelaaminen on mahdollista missä tahansa. Vuosien saatossa pelien kirjo on laajentunut ja nykyisin on runsaasti saatavilla erilaisia pelejä sekä laitteita pelien pelaamiselle. Tietokoneiden lisäksi pelilaitteina voivat toimia nykyisin esimerkiksi konsolit, matkapuhelimet tai tablet-laitteet. Pelejä on kehitelty yhä laadukkaammiksi ja näyttävämmiksi, mikä on mahdollistanut esimerkiksi peliin samaistumisen aiempaa helpommin. Teknologisten ratkaisujen myötä pelaamisesta on tullut entistä vuorovaikutteisempaa, sosiaalisempaa ja maailmanlaajuisempaa. (Luhtala, Silvennoinen & Taskinen 2013, 2, 4, 8; Marttinen 2007, 12.) Opinnäytetyössä tarkoitamme pelaamisella Apple-yhtiön lanseeraamalla tablet-laitteella, iPadilla, pelaamista. Peleillä tarkoitamme iPadille ladattavia pelisovelluksia.

Lapsen varttuessa nuoreksi leikin sisältö ja muoto kehittyvät. Samoin kuin leikki on lapselle ensisijaista toimintaa, on pelaaminen nuorelle ominaista ja mielihyvää tuottavaa toimintaa. (Olson 2010, 333–334.) Pelaaminen kuuluu merkittävänä osana nuoren arkeen. Nykyaikana pelattavat pelit ja niiden tarjoama pelimaailma ovat nuorelle luontainen ympäristö toimia ja ne luovat uudenlaista jatku-moa perinteisille kortti-, lauta- ja pihapeleille. Tietokoneilla, konsoleilla ja tablet-laitteilla pelaaminen on suosittu pelimuoto nuorten keskuudessa. Pelaavat nuoret Vantaalla -tutkimuksen (2012) mukaan. Kyselyyn vastanneet nuoret kuvasivat pelaamisen olevan mukava ja helppo tapa kuluttaa aikaa. (Luhtala, Silvennoinen & Tenkanen 2012, 7, 9.)

Sen lisäksi, että pelit ovat nuoria viihdyttävää toimintaa, on pelaamisella nuoren taitoja edistäviä ja tukevia vaikutuksia. Pelaamisen myötä oppiminen on motivoivaa ja erilaiset taidot kehittyvät huomaamatta. Pelaavat nuoret Vantaalla -tutkimuksessa nuoret kokivat oppineensa pelaamisen avulla sorminäppäryyttä, reaktionopeutta, ongelmanratkaisua ja englanninkieltä. Lisäksi nuorten mielestä peleistä saa yleistietoa. (Luhtala, Silvennoinen & Tenkanen 2012, 9.)

Pelaaminen kehittää motoristen ja kognitiivisten taitojen lisäksi myös sosiaalisia taitoja, minkä vuoksi pelaamista voidaan hyödyntää toimintaterapiassa nuorten sosiaalisten taitojen harjoittelussa. Pelien sosiaalisuus on lisääntynyt viime vuosina, jolloin pelillisen tavoitteen rinnalle on tullut enemmän kanssakäymistä muiden pelaajien kesken. Mustikkamäen tutkimuksessa (2011) 8–13-vuotiaat nuoret mainitsivat tärkeimmäksi sosiaalisen pelaamisen muodoksi samassa fyysisessä tilassa pelaamisen. Pelin kautta pelaajat muodostavat sosiaalisen yhteisön, jossa pelejä pelataan muun muassa kaveriporukassa samassa tilassa tai internetin välityksellä. Sosiaalisessa yhteisössä pelaajat voivat harjoitella roolien ottamista, yhteistyötaitoja, samastumista, ongelmanratkaisua ja muiden kannustamista. Lisäksi nuoret tekevät pelaamiseen liittyviä sopimuksia, esimerkiksi peliajoista, ja huolehtivat sopimusten noudattamisesta. Pelaamisen kautta nuoret tuntevat kuuluvansa ryhmään. Mustikkamäen tutkimuksessa haastateltujen nuorten vanhemmat kokivat, että nuoret harjoittelevat pelatessaan myös keskustelu- ja neuvottelutaitoja. Vanhempien mielestä pelaaminen tuo nuoret yhteen ja lopul-

ta pelaaminen saattaa jäädä taustalle sosiaalisen vuorovaikutuksen korostuessa. (Luhtala, Silvennoinen & Taskinen 2013, 6, 8; Mustikkamäki 2011, 57, 67–68; Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 10; Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 70.)

Pelaaminen on nuorelle mielekästä toimintaa. Mielekäs toiminta vaikuttaa nuoren tahtoon ja motivaatioon osallistua terapiaan, ja siten kehittää nuoren arjessa tarvitsemia taitoja ja valmiuksia. Toimintaterapiassa pelaamista terapeuttisena toimintana hyödyntämällä voidaan tukea nuoren yksilöllistä kehitystä. (Marttinen 2007, 32; Pohjonen & Harra 2003, 18; Penttinen & Hautala 2003, 31.) Toimintaterapian avulla nuori voi saada tukea sosiaalisten taitojen harjoitteluun. Toimintaterapiassa voidaan keskittyä sosiaalisten taitojen harjoitteluun, mutta niiden harjoittelu on osa suurempaa kokonaisuutta ja tähtää toimintaan kokonaisuutena. Toimintaterapian tarkoituksena on sosiaalisten taitojen harjoittelun myötä mahdollistaa nuoren osallistuminen sosiaalisten taitojen käyttöä vaativiin toimintoihin. (Chantry & Dunford 2010, 351–352; Koivikko & Sipari 2006, 51.)

Ensisijaisena tavoitteena sosiaalisten taitojen harjoittelussa on sosiaalisten tilanteiden hallinnan paraneminen sekä kaverisuhteiden luominen ja ylläpitäminen. Toimintaterapiassa nuorelle luodaan tietoisesti tilanteita, joissa sosiaalisia taitoja harjoitellaan esimerkiksi toiminnallisten menetelmien avulla. Sosiaalisten taitojen harjoittelu voi sisältää keskustelusuhteiden opettelua ja sosiaalisten vihjeiden tulkintaa nuorelle mielekkään toiminnan parissa. (Björn & Penttinen 2004, 63; Pohjonen & Harra 2003, 15.) Terapiassa käytettäväksi toiminnaksi ei sovellu mikä tahansa toiminta, vaan siitä saatavasta hyödystä sosiaalisten taitojen kehittymiseen on oltava selvää näyttöä. Haasteena toiminnan vaikuttavuutta arvioidessa on terapiassa harjoiteltavien taitojen sekoittuminen muihin kehitystä tukeviin elementteihin. Tämän vuoksi kuntoutuksessa käytettävän toiminnan vaikuttavuuden arviointi on ongelmallisempaa kuin esimerkiksi lääkehoidon tai leikkausten. (Koivikko & Sipari 2006, 28.)

Toimintaterapian tavoitteena voi olla nuoren sosiaalisten taitojen vahvistamisen tukena myös tunteiden tunnistaminen ja niiden sanoittaminen. Pelit antavat mahdollisuuden kokea erilaisia elämyksiä ja tunteita. Ermi, Heliö & Mäyrän tutkimukseen (2004) osallistuneet vanhemmat kokivat, että pelaamisen myötä nuoret opettelivat muun muassa voittamista ja häviämistä. Pelaamisen avulla nuori voi toimintaterapeutin ohjauksessa harjoitella nimeämään pelien herättämiä tunteita niin itsessä kuin pelikaverissakin sekä oppia säätelämään niitä. (Luhtala, Silvennoinen & Taskinen 2013, 8; Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 70.) Emotionaalisten vihjeiden lukemisen vaikeudet johtavat usein jäykkään ja yksipuoliseen lähestymistapaan selviytyä sosiaalisen vuorovaikutuksen tilanteista. Erilaisten tunteiden tunnistaminen on hyvä sosioemotionaalinen työkalu, jonka avulla nuori voi näyttää ja sanoittaa tunteitaan sen sijaan, että osoittaisi vain turhautumista, pettymystä ja vihaa. Omien tunteiden tunnistaminen ja niiden sanoittaminen edesauttaa myös nuoren vastavuoroista toimintaa esimerkiksi ystäviensä kanssa. Tyypillisesti sosiaalisen vuorovaikutuksen esteen omaavan nuoren ystävyysuhteet perustuvat vain hänen tarpeilleen, jolloin vastavuoroinen toiminta on vähäistä. Terapeutti on tärkeässä asemassa turvallisen ympäristön luomisessa, jolloin nuoren on helpompi aloittaa omien tunteidensa tutkiminen. Terapeutti voi terapiatilanteissa myös sanoittaa nuoren tunteita, jolloin nuori oppii tunnistamaan omat tunnetilansa ja sanoittamaan itse niitä. (Olson 2010, 314.)

Sosiaalisten taitojen opettelu ei ole välttämättä helppoa, ja se voi olla hidas ja pitkä prosessi. Sosiaalisia taitoja joudutaan tietoisesti opettelemaan välillä hyvinkin strukturoidussa ja valvotussa tilanteessa. Luonnollisten sosiaalisten taitojen saavuttamiseksi on sosiaalista kanssakäymistä harjoitettava vaihtelevissa ympäristöissä, sekä yksin että ryhmässä. Tärkeää on yhdistää sosiaalisten taitojen harjoittelu arkielämän tilanteisiin ja harjoitella niissä vaadittavia sosiaalisia taitoja. Yksilöterapian tavoitteena on usein sosiaalisten taitojen harjoittelu, kuten itseluottamuksen lisääntyminen sosiaalisissa tilanteissa. Ryhmäterapiassa nuori oppii muiden auttamista ja avun vastaanottamista sekä kehittämään kaverisuhteita, jolloin hän on aiempaa halukkaampi hakeutumaan ikätovereidensa seuraan. (Olson 2010, 306, 314; Björn & Penttinen 2004, 60–61.)

#### 4 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITE

Opinnäytetyön tarkoituksena oli etsiä iPadilla pelattavia sosiaalisten taitojen harjoitteluun soveltuvia pelejä sekä analysoida niitä toiminnan vaativuuden analyysin avulla. Opinnäytetyön tavoitteena oli, että toimeksiantaja saa käyttöönsä uusia iPad-pelejä nuorten toimintaterapiaan sosiaalisten taitojen harjoittelun tueksi.

Opinnäytetyön tarkoitus on vastata seuraaviin kysymyksiin:

- Millaisia iPad-pelejä sosiaalisten taitojen harjoittelussa voidaan hyödyntää?
- Mitä sosiaalisia taitoja iPad-peleillä voidaan harjoitella?
- Millaista sosiaalisten taitojen panostusta iPad-pelit vaativat?

Opinnäytetyön toivotaan avartavan toimintaterapeuttien suhtautumista tietokonepohjaisen laitteen hyödyntämisestä nuorten toimintaterapiassa. Opinnäytetyön tietopohja ja käyttökokemukset voivat antaa uutta tietoa nuorten toimintaterapiaa tarjoaville yksiköille, jotka voivat mahdollisesti myös hyödyntää opinnäytetyön tarjoamaa tietoa omassa työssään.



## 5 TYÖPROSESSIN KUVAUS

### 5.1 Aiheen rajaaminen

Kiinnostuksestamme lasten ja nuorten toimintaterapiaan, kartoitimme lasten ja nuorten parissa työskentelevien eri alojen ammattilaisten tarvetta opinnäytetyöllemme syksyn 2012 aikana. Olimme yhteydessä muun muassa lasten ja nuorten toimintaterapiapalveluita tarjoavaan Toimintaterapia Tammistoon. Toimintaterapia Tammiston toimintaterapeutti Maikku Tammistolta saimme useita tutkimus- ja kehittämistöille soveltuvia aiheita, joihin heillä oli tarvetta. Kiinnostuimme erityisesti toimintatutkimuksen tekemiseen iPadin käytöstä toimintaterapian työvälineenä Toimintaterapia Tammistolla. Aihe oli mielestämme tulevaisuuteen suuntautuva ja hyvin ajankohtainen sekä Toimintaterapia Tammiston toimintaterapeuteille että meille itsellemekin, koska havaintojemme mukaan tablet-laitteiden käyttö kuntoutuksessa on lisääntymässä. Opinnäytetyön myötä toimeksiantaja toivoi löytävänsä uusia tapoja iPadin käytölle ja niiden myötä saavansa suuremman hyödyn iPadin käytöstä toimintaterapian työvälineenä.

Aihetta rajataksemme ja lähestymistapaa tarkentaaksemme olimme kevään 2013 aikana yhteydessä toimeksiantajaamme Toimintaterapia Tammistoon saadaksemme tarkemman käsityksen heidän tarpeestaan. Pohdimme toimeksiantajan kanssa, keskitymmekö työssä iPadin hyödyntämiseen työvälineenä tietyn diagnoosi- tai ikäryhmän kanssa tai tiettyjen taitojen harjoittelussa. Toimeksiantajan kanssa keskustellessamme diagnosiryhmä tuntui rajausperusteena tarpeettomalta, sillä toimintaterapiassa terapiaa ei toteuteta asiakkaan diagnoosin perusteella, vaan diagnosoidun sairauden aiheuttamien toimintakyvyn rajoitteiden pohjalta. Aiheen rajausta tiettyyn ikäryhmään pohdittuamme, toimeksiantaja kertoi rajauksen 13–16-vuotiaisiin nuoriin olevan heille hyödyllisin, sillä he kaipasivat lisää ideoita tämän ikäisiä nuoria kiinnostaviin toimintoihin toimintaterapiassa käytettäväksi. Toimeksiantajan mukaan iPad voi olla nuoria motivoiva tekijä toimintaterapiassa. Ikäryhmärajaukselle vaihtoehtoina olivat harjoiteltavista taidoista sosiaaliset taidot tai toiminnanohjailu, sillä toimeksiantaja halusi uusia keinoja myös näiden taitojen harjoitteluun iPadin avulla. Toimeksiantajan tarpeet huomioiden päädyimme rajaamaan aiheen 13–16-vuotiaiden nuorten sosiaalisten taitojen harjoitteluun.

iPadin tarjoamiin käyttömahdollisuuksiin tutustuessamme, havaitsimme kuinka paljon erilaisia sovelluksia iPadiin on saatavilla. Kartoitimme toimeksiantajan toiveita siitä, halusivatko he uusia sovelluksia nuorten sosiaalisten taitojen harjoitteluun käytettäväksi vai analysoimmeko heillä jo käytössä olevien sovelluksien hyödynnettävyyttä sosiaalisten taitojen harjoittelussa. Koska toimeksiantaja toivoi voivansa hyödyntää iPadiä monipuolisemmin sosiaalisten taitojen harjoittelussa, päädyimme etsimään uusia sovelluksia. Saatavilla olevien sovelluksien runsauden vuoksi, teimme rajauksen iPadilla pelattaviin peleihin. Toimeksiantaja kaipasi käyttöönsä pelejä, joita kaksi tai useampi pelaaja voi pelata samaan aikaan joko toisiaan vastaan tai yhteistyössä kohti yhteistä tavoitetta. Opinnäytetyön aihe rajautui iPad-peleihin, jotka soveltuvat nuorten sosiaalisten taitojen harjoittelun tueksi.

Toimeksiantaja toivoi, että opinnäytetyömme helpottaa toimintaterapeutteja valitsemaan harjoiteltavaan sosiaaliseen taitoon parhaiten soveltuvan pelin. Pelien analysoinnin menetelmäksi valitsimme toiminnan vaativuuden analyysin, jonka avulla etsitään ja mukautetaan toimintoja, joilla voidaan saavuttaa terapeuttista hyötyä. Sen tavoitteena on löytää muun muassa toimintojen asettamat sosiaalisten taitojen vaatimukset. (Kielhofner & Forsyth 2008, 91–92.) Toiminnan vaativuuden analyysi sisältää kuvauksen toiminnan sisällöstä ja kontekstista (Hagedorn 2000, 221).

Päätimme kirjoittaa löytämistämme peleistä ja niissä vaadituista sosiaalisista taidoista kuvaukset, joiden avulla toimintaterapeutit hahmottavat pelien sisällön sekä millaisia sosiaalisia taitoja pelien avulla voidaan harjoitella. Pelikohtaisten analyysien lisäksi päädyimme kuvailemaan toiminnan vaativuuden analyysin avulla pelin asettamia sosiaalisten taitojen vaatimuksia pelaajalle. Määrittelimme peleissä vaadittujen sosiaalisten taitojen määrän eli panostuksen, ja kokosimme taitojen panostuksesta havainnollistavan taulukon. Taulukon avulla toimintaterapeutit havaitsivat, mitä sosiaalisia taitoja peli vaatii pelaajaltaan ja minkä verran, eli minkä taitojen harjoitteluun peli erityisesti soveltuu.

## 5.2 Teoriatiedon etsiminen

Opinnäytetyön aiheen rajautuessa 13–16-vuotiaisiin nuoriin sekä sosiaalisiin taitoihin, etsimme tietoa kirjallisuudesta nuoruudesta, nuoren kehityksestä, erityisesti sosiaalisten taitojen osalta, pelaamisen merkityksestä nuoruudessa sekä digitaalisten pelien soveltuvuudesta sosiaalisten taitojen harjoittelussa käytettäväksi. Hakua digitaalisten pelien hyödyntämisestä toimintaterapiassa tehtiin koko opinnäytetyöprosessin ajan, koska aiheen ajankohtaisuuden vuoksi ajattelimme siitä tulevan jatkuvasti uutta tutkimustietoa julki.

Aiheeseen liittyviä tutkimuksia ja lehtiartikkeleita etsimme Nelli-portaalin tiedonhakupalvelun kautta sosiaali- ja terveysalan aineistoista. Sosiaali- ja terveysalan aineistojen etsimisessä hyödynsimme CINAHL-, MEDIC-, PubMed-, Aleksin- ja Arto-tietokantoja. Aloitimme haun etsimällä opinnäytetyötä koskevia hakusanoja Mesh-asiasanastosta, jotta haku olisi mahdollisimman kattava ja rajattu opinnäytetyötämme koskeväksi. Tutkimusten ja artikkelien etsimisen aloitimme käyttämällä hakusanoja *Handheld, Tablets, Portable, iPad, Occupational Therapy* ja *Children*. Opinnäytetyömme aiheen rajautuessa nuorten sosiaalisten taitojen tukemiseen iPadin avulla, tarkensimme hakua käyttämällä edellä mainittujen lisäksi hakusanoja *Social Skills, Social Skills Training, Adolescence, Rehabilitation* ja *Computers*. Hakusanoja sekä niiden yhdistelmiä, esimerkiksi *iPad for Social Skills Training*, käytettiin kaikissa hyödyntämässämme tietokannoissa monipuolisten ja työtämme hyödyttävien hakutulosten saamiseksi.

Sosiaali- ja terveysalan tietokantojen lisäksi etsimme opinnäytetyöhömmme tutkimuksia ja artikkeleita myös Google- ja Google Scholar -hakupalveluista edellä mainittujen hakusanojen ja niiden suomenkielisten vastineiden avulla. Täydensimme myös opinnäytetyömme tutkimuspohjaa Theseus-tietokannan avulla, josta etsimme aiheeseemme liittyviä opinnäytetöitä. Theseus-tietokannassa hakusanoina käytimme *toimintaterapia, peli, terapeuttinen peli, tietokone, nuoret, sosiaaliset taidot* ja *psykososiaalinen viitekehys*.

Tarvitsimme tietoa nuorten toimintaterapiasta, sillä meillä ei ollut aiempaa kokemusta nuorista asiakasryhmänä. Halusimme muun muassa tietää, mitä nuorten toimintaterapiassa tehdään, mitä haasteita ja mahdollisuuksia nuoret luovat asiakasryhmänä, mitkä ovat pääasialliset syyt nuorten toimintaterapiaan tulemiseen ja miten nuorten toimintaterapia eroaa lasten toimintaterapiasta. Kirjallisuudesta hankkimamme tiedon lisäksi keskustelimme toimeksiantajan kanssa aiheesta saadaksemme laajemman käsityksen nuorista toimintaterapian asiakasryhmänä.

### 5.3 Sosiaalisia taitoja kehittävien iPad-pelien etsiminen

Pelien etsimisen alkuvaiheessa etsimme pelejä Facebookin iPadin käyttöön keskittyvistä ryhmistä, kuten iPad lasten kuntoutuksessa ja opetuksessa sekä Tablet-laitteet opetuksessa. Pian kuitenkin havaitsimme, etteivät Facebookin ryhmät riitä pelien etsimisen lähteiksi, sillä ryhmistä ei löytynyt sosiaalisten taitojen harjoitteluun soveltuvia pelejä. Tästä syystä laajensimme pelien hakemista AppStoreen ja iPadin käyttöön opetus- ja kuntoutusvälineenä keskittyviin blogeihin. Blogeista oli tavoitteena löytää esimerkiksi muiden kuntoutusalan ammattilaisten, koulujen tai vanhempien hyödyntämiä pelejä. Aiheeseen sopivien hakutulosten niukkuuden vuoksi havaitsimme, että meidän tuli laajentaa käyttämiämme hakusanoja.

Ideoita sopiviin hakusanoihin kartoitettiin oman pohdinnan lisäksi aiemmin käyttämiemme blogien ja Facebook-yhteisöjen lisäksi toimeksiantajalta, jotta haku olisi mahdollisimman kattava. Pelejä etsittiin hakusanoilla *boardgames*, *best boardgames*, *top free games*, *finapps*, *autism apps*, *social skills*, *social skills training*, *cooperative games*, *playing together* ja *multiplayer games*. Lisäksi joitakin tunnettuja pelejä haettiin suoraan pelien nimillä, minkä kautta löydettiin myös samaan pelikategoriaan kuuluvia pelejä. Tällöin esimerkiksi yhdessä pelattavia pelejä löydettiin toisen pelin nimellä hakemisen kautta. Pelien hakua jatkettiin elokuuhun 2013 asti, jonka jälkeen keskityttiin löydettyjen pelien nuorten sosiaalisten taitojen harjoitteluun soveltuvuuden arviointiin.

### 5.4 iPad-pelien analysointi

Kokosimme listan löytämistämme peleistä, joita voisi pelien kuvausten mukaan hyödyntää sosiaalisten taitojen harjoittelun tukena. Peleistä koostui noin 60 pelin lista, jonka pelejä aloimme käydä yksitellen läpi arvioiden pelien yhdessä pelattavuutta sekä niiden soveltuvuutta nuorille. Pelejä karsittiin pois, jos peli oli yksinpelattava, nuorille liian lapsellinen esimerkiksi grafiikaltaan tai haastavuudeltaan, tai maksullinen. Karsinnan jälkeen jäljelle jäi yhdeksän peliä. Pelien analyysissä etsimme vastausta asettamiimme kysymyksiin, joita ovat: vaativatko pelit sosiaalisia taitoja, kuinka vähäisellä sosiaalisten taitojen käytöllä peliä on mahdollista pelata sekä mitkä sosiaaliset taidot pelin etenemisen kannalta ovat välttämättömiä.

### 5.4.1 Vaativatko pelit sosiaalisia taitoja?

Alustavan pelien karsinnan jälkeen analysoimme jäljelle jääneistä yhdeksästä pelistä, vaatiiko pelissä eteneminen pelaajilta sosiaalisten taitojen käyttöä. Analyysia teimme sosiaalisten taitojen osa-alueiden pohjalta, analysoimalla peleissä vaadittavaa fyysisyyttä, tiedonvaihtoa ja suhteita siten, että meistä yksi havainnoi kahden muun pelaamista. Opinnäytetyössä käytetään pelaajan roolissa olevasta opinnäytetyöntekijästä termiä pelaaja ja havainnoijan roolissa olevasta opinnäytetyöntekijästä termiä havainnoija. Pelaamista havainnoidessa kirjasimme muistiin, mitä sosiaalisten taitojen osa-alueita ja niihin sisältyviä taitoja käytimme pelaamisen aikana ja missä pelin tilanteessa. Emme keroneet toisillemme tekemistämme havainnoista, jotta toistemme tekemät havainnot eivät vaikuta muiden havainnointiin. Havainnoijan roolia vaihdettiin kolme kertaa siten, että jokainen teki kahden pelaajan pelaamisesta havaintoja. Näin saimme jokaisesta pelistä mahdollisimman monipuoliset havainnot. Tässä vaiheessa yhdeksästä pelistä oli kirjattu meidän kolmen havainnot sosiaalisten taitojen osa-alueisiin sisältyvien taitojen käytöstä pelaamisen aikana, sekä esimerkkitalanteet, joissa taitojen käyttöä ilmeni. Havainnot käytettävistä taidoista listasimme rinnakkain kuvioksi nähdäksemme pelikohtaisten havaintojen yhtäläisyydet ja eroavaisuudet (Kuvio 3). Pelaamisen aikana ilmenneiden sosiaalisten taitojen käytön esimerkkitalanteita emme tässä analyysivaiheessa vielä käsitelleet keskenämme.

<b>HAVAINNOIJA 1</b>	<b>HAVAINNOIJA 2</b>	<b>HAVAINNOIJA 3</b>
<b>HAVAITSEMAT</b>	<b>HAVAITSEMAT</b>	<b>HAVAITSEMAT</b>
<b>TAIDOT</b>	<b>TAIDOT</b>	<b>TAIDOT</b>
kontakti	kontakti	kontakti
eleet	katsekontakti	eleet
orientaatio	eleet	orientaatio
asento	orientaatio	asento
osallistuminen	asento	ääntäminen
jakaminen	kysyminen	vakuuttavuus
puhuminen	osallistuminen	osallistuminen
yhteistyö	jakaminen	jakaminen
keskittyminen	puhuminen	puhuminen
samastuminen	yhteistyö	yhteistyö
kunnioittaminen	keskittyminen	noudattaminen
	samastuminen	keskittyminen
		samastuminen
		kunnioittaminen

Kuvio 3. Ensimmäisen analyysivaiheen havainnot yhteen koottuna Fingle Free -pelistä.

Pelaamisen havainnoinnin aikana tehtyjen analyysien yhteen koontin kautta huomasimme, että osa peleistä ei vaatinut juuri lainkaan pelaajilta sosiaalisten taitojen käyttöä tai peli vaati ainoastaan esimerkiksi tiedonvaihdon osa-alueeseen kuuluvia taitoja. Tällaiset pelit karsimme pois, koska halusimme pelien kehittävän sosiaalisia taitoja monipuolisesti, eli taitoja jokaisesta sosiaalisten taitojen osa-alueesta; fyysisyydestä, tiedonvaihdesta ja suhteita. Pelejä analysoidessa tarkastelimme niitä kokonaisuutena, jossa sosiaalisten taitojen harjoittelu sai keskittyä johonkin tiettyyn sosiaalisten taitojen osa-alueeseen. Sen lisäksi pelaamisen tuli kuitenkin vaatia muidenkin sosiaalisten taitojen osa-alueisiin kuuluvien taitojen käyttöä, muttei yhtä kattavasti. Pelaamisen aikana näitä taitoja voidaan harjoitella pelissä korostuvien taitojen harjoittelun ohessa, mikä mahdollistaa sosiaalisten taitojen monipuolisen harjoittelun.

Emme määritelleet numeerisesti, kuinka monta taitoa kustakin sosiaalisten taitojen osa-alueesta pelaaminen vaati, sillä fyysisyyteen ja suhteisiin sisältyviä taitoja oli vähemmän suhteessa tiedonvaihdon taitoihin. Emme määritelleet taitojen vaatimusta myöskään prosentuaalisesti, sillä pelit saivat painottua tietyn osa-alueen taitojen harjoitteluun. Numeeristen tai prosentuaalisten kriteerien sijasta huomioimme pelin kehittävyden sosiaalisten taitojen osalta kokonaisuutena. Karsinnan jälkeen jäljelle jäi neljä peliä.

Kuvioon 3 koottujen havainnoija 2:n ja 3:n havainnot osoittavat, kuinka havainnoijan kokemus pelaamisesta vaikuttaa havaintojen monipuolisuuteen. Pelattuaan peliä itse ja saadessaan oman kokemuksen pelitilanteesta tarvitsemista taidoista, havainnoijan oli helpompi havaita niitä myös muiden pelaamisesta. Kuvio 1:ssä näkyy, että esimerkiksi Fingle Free -pelissä havainnoija 1:n havainnot ovat havainnoija 2:n ja 3:n havaintoja vähäisemmät, sillä ensimmäisenä havainnoijan roolissa ollessaan havainnoija 1 havainnoi pelaamista ainoastaan ulkopuolisen näkökulmasta. Sitä vastoin havainnoija 2 ja 3 pystyvät tarkastelemaan muiden pelaamista ulkopuolisen näkökulman lisäksi pelaajan näkökulmasta, pelattuaan itse peliä ennen havainnoijan roolissa oloaan.

Jokaisella pelikierroksella havainnoitavat pelaajat ja peliparit muuttuivat, mikä osaltaan vaikutti pelaamisesta tehtyihin havaintoihin. Jokaisella pelaajalla on yksilöllinen tapa pelata, johon vaikuttavat muun muassa pelaajan temperamentti. Jokaisen pelaajan yksilöllisyydestä johtuen pelitilanteista tehdyt havainnot olivat erilaisia. Havainnoitavat pelaajat olivat myös sosiaalisesti taitavia, joten pelaamisen aikana sosiaalisten taitojen käyttö oli luontevaa. Sen sijaan, jos pelaajan sosiaaliset taidot ovat heikot, hänen on mahdollista pelata peliä vähäisemmällä taidoilla ja niitä niukemmin käyttäen. Yksi analyysikierros ei pelaajien ja havainnoijien yksilöllisyyden sekä heidän sosiaalisen taitavuutensa vuoksi riittänyt osoittamaan peleissä vaadittuja sosiaalisia taitoja.

#### 5.4.2 Kuinka vähäisellä sosiaalisten taitojen käytöllä pelejä on mahdollista pelata?

Toisessa analyysivaiheessa pelaamisen havainnointi toteutettiin kuten aiemmin. Erona ensimmäiseen vaiheeseen oli, että pelaajat käyttivät pelaamisen aikaan sosiaalisia taitojaan mahdollisimman niukasti pyrkien ottamaan sellaisen nuoren roolin, jolla on sosiaalisten taitojen kypsymättömyyttä. Toi-

sessä vaiheessa tarkoituksena oli havaita, kuinka vähäisellä taitojen käytöllä peliä on mahdollista pelata pelin tavoitteen saavuttamiseksi eli minkä taitojen käyttöä peli pelaajaltaan vaatii. Toisen analyysivaiheen havainnointikierrosten havainnot koottiin kuvioksi ensimmäisen kierroksen tavoin (Kuvio 4).

<b>HAVAINNOIJA 1</b>	<b>HAVAINNOIJA 2</b>	<b>HAVAINNOIJA 3</b>
<b>HAVAITSEMAT</b>	<b>HAVAITSEMAT</b>	<b>HAVAITSEMAT</b>
<b>TAIDOT</b>	<b>TAIDOT</b>	<b>TAIDOT</b>
kontakti	kontakti	kontakti
eleet	orientaatio	eleet
orientaatio	asento	orientaatio
asento	osallistuminen	asento
osallistuminen	jakaminen	osallistuminen
jakaminen	puhuminen	jakaminen
puhuminen	yhteistyö	puhuminen
yhteistyö	keskittyminen	yhteistyö
keskittyminen	samastuminen	keskittyminen
samastuminen	kunnioittaminen	samastuminen
kunnioittaminen		

Kuvio 4. Toisen analyysivaiheen havainnot yhteen koottuna Fingle Free -pelistä.

Ensimmäisessä ja toisessa analyysivaiheessa koottuja kuvioita verratessa havaitsimme, ettei kaikkien ensimmäisessä analyysivaiheessa havaittujen taitojen käyttäminen ollut välttämätöntä pelissä etenemisen kannalta, vaan pelaaminen onnistui myös vähäisemmillä taidoilla. Taitojen käytön niukentamisesta huolimatta, pelaajat saattoivat pelaamisensa aikana käyttää välttämättömien taitojen tukena taitoja, jotka eivät olleet edellytys pelissä etenemiseksi. Toinen analyysivaihe ei siis riittänyt pelaamisen kannalta välttämättömien sosiaalisten taitojen löytämiseksi.

#### 5.4.3 Peleissä vaadittavien välttämättömien taitojen määrittely

Kolmannessa analyysivaiheessa teimme synteesiä ensimmäisessä ja toisessa analyysivaiheessa tehdyistä havainnoista. Tavoitteena oli löytää taidot, joiden käyttäminen pelatessa on pelissä etenemiseksi välttämätöntä. Kokosimme ensimmäisen ja toisen analyysivaiheen yhtäläisyydet sekä listasimme ne taulukoksi. Taulukon pohjalta keskustelimme tilanteista tai pelivaiheista, joissa olimme kyseisten taitojen käyttöä havainneet. Myös havainnoissa ilmenneet erot kokosimme yhteen keskustelun pohjaksi. Keskustelun tavoitteena oli selvittää, oliko toisistaan eroavia taitoja jäänyt muilta havainnoijilta huomaamatta vai oliko taidon käyttöä ilmennyt vain sillä pelikerralla, jolla se oli havaittu. Li-

säksi halusimme selvittää uudelleen pelaamalla ja tarkoituksella taidon käyttämättä jättämisellä, oliko sekä muiden havaintojen kanssa yhtenevien että muiden havaintojen kanssa eroavien taitojen käyttö loppujen lopuksi välttämätöntä pelissä etenemiseksi. Havaitsimme, ettei pelaaminen vaatinut kaikkia sellaisia taitoja, joita havainnoijat olivat jokaisessa analyysivaiheessa nähneet pelaajien käyttävän. Peleissä vaadittavista taidoista sekä taitojen käytön esimerkkitalanteista kokosimme kuvion (Kuvio 5).

<b>TAITO</b>	<b>ESIMERKKI TAIDON KÄYTTÄMISESTÄ PELITILANTEESSA</b>
<b>kontakti</b>	sormien kosketuskontakti neliöiden liikuttamisen aikana
<b>orientaatio</b>	pelaajien orientoituminen vierekkäin tai vastakkain siten, että keho on suunnattuna pelialustaa kohti
<b>asento</b>	ryhdikäs asento, jotta pelaaja näkee pelialustan ja pystyy liikuttamaan kättään hallitusti
<b>osallistuminen</b>	keskustelu sormilla tehtävistä liikkeistä ja niiden ajoittamisesta kentän läpäisemiseksi
<b>jakaminen</b>	oman idean/tiedon kertominen pelikaverille kentän läpäisemiseksi
<b>yhteistyö</b>	pelaajien liikkeiden samanaikaisuus ja niiden yhteen sovittaminen
<b>keskittyminen</b>	suunnitelman mukaan toiminen ja neuvojen ja tekemisen yhteen sovittaminen
<b>samastuminen</b>	pelaajien välisten ajatusten yhteensovittaminen ratkaisuvaihtoehtoista
<b>kunnioittaminen</b>	pelikaverin ajatusten huomioiminen ja niiden kokeileminen käytännössä

Kuvio 5. Ensimmäisen ja toisen analyysivaiheiden havaintojen yhtäläisyydet sekä esimerkkitalanteet taitojen käyttämisestä Fingle Free -pelissä.

Ensimmäistä ja toista analyysivaihetta verratessa havaitsimme, että pelissä eteneminen vaati pelaajiltaan useita samoja taitoja. Taitojen käytön määrä kuitenkin vaihteli pelitavan ja pelaajien yksilöllisten vahvuuksien mukaan. Peliä oli mahdollista pelata joidenkin taitojen niukemmalla käytöllä, jolloin sosiaalisten taitojen käyttö painottuu pelaajan vahvuuksiin, esimerkiksi sanalliseen tai sanattomaan ilmaisuun. Pelaaja voi esimerkiksi olla kielellisesti lahjakas, jonka vuoksi suullinen ilmaisu on hänelle luontevaa ja hän käyttää sitä sujuvasti. Sujuvaa suullista ilmaisu käyttäen hän voi havainnollistaa asioita, jotka voisi ilmaista myös eleillä. Tällöin suullinen ilmaisu on pääasiallinen ilmaisun keino ja eleiden käyttö jää niukaksi. Toinen pelaaja, jonka suullinen ilmaisu ei ole yhtä luontevaa, havainnollistaa asioita mieluummin eleillä ja ilmeillä kuin suullisesti ilmaisten. Tällöin eleet ovat pelaajan pääasiallinen ilmaisun keino, jota suullinen ilmaisu tukee. Myös nuoret, joiden sosiaaliset taidot ovat

kypsymättömiä, käyttävät vuorovaikutuksessa niitä keinoja, jotka ovat heidän vahvuutensa. Keinot tiedonvaihtoon ovat siis pelaajien vahvuuksista riippuvaisia ja eri sosiaalisten taitojen osa-alueiden käyttö on yksilöllistä.



## 6 TOIMINNAN VAATIVUUDEN ANALYYSI IPAD-PELEISTÄ

Ensimmäisen, toisen ja kolmannen analyysivaiheen pohjalta kirjoitimme jokaisesta neljästä pelistä toiminnan vaativuuden analyysit. Analyyseissa kerroimme lyhyesti pelin tarkoituksesta, siinä vaadittavista sosiaalisista taidoista sekä pelin vaiheista tai pelitilanteista, joissa pelaajalta vaaditaan kyseisten taitojen käyttöä. Analyysien pohjana käytimme käsitteistöä sosiaalisten taitojen osa-alueista ja niihin sisältyvistä taidoista. Analyysit auttavat toimeksiantajaa hahmottamaan pelin sisällön sekä havaitsemaan, millaisten sosiaalisten taitojen käyttöä peli pelaajaltaan vaatii ja missä pelin tilanteissa. Analyysin avulla toimeksiantaja voi yksilöllisesti arvioida pelin soveltuvuutta nuorelle.

### **Fingle Free**

Fingle free on Game Oven Studios B.V.:n kehittämä kahdestaan pelattava peli, jossa pelaajien tavoitteena on liikuttaa sormilla liikutettavat neliöt samanmuotoisiin ja -värisiin kohteisiinsa pelialustana toimivaa iPadia pitkin liu'uttamalla. Liikutettavat neliöt eroavat kohteistaan siten, että kohteiden reunat on merkitty katkoviivalla. Kohteet voivat olla paikallaan tai liikkua edestakaisin pelialustalla. Lisäksi pelaajalla voi olla useita neliöitä liikuteltavana samanaikaisesti, jolloin häneltä vaaditaan pelaamisessa usean sormen käyttöä. Jokaisen kentän tavoitteena on saada liikutettavat neliöt pysymään yhtäaikaista kohteissaan noin neljän sekunnin ajan. Kenttä on läpäisty onnistuneesti, kun pelaajat saavat pidettyä neliöt kohteissaan vaaditun ajan ja pelialustalla kasvava ympyrä saavuttaa täyden kokonsa. Pelissä on yksi ilmainen teemakenttä, joka sisältää kolmetoista tasoa. Ilmaisen teemakentän lisäksi peliin on mahdollista hankkia yhdeksän maksullista teemakenttää, joista jokainen koostuu useammasta tasosta. Maksullisten teemakenttien aiheita ovat juhlapäivät, kuten joulu ja ystävänpäivä, sekä vuodenajat, kuten talvi.

Aluksi pelaajat valitsevat pelattavan teemakentän. Tämän jälkeen pelaajat sopivat oman liikutettavan neliönsä värin, jolla he pelaavat eri tasot läpi loppuun asti. Pelaajilla on valittavanaan valkoiset tai keltaiset neliöt. Neliöitä on tarkoitus liikuttaa pääasiassa vain yhtä kättä käyttämällä, mutta pelaajat voivat kuitenkin sopia pelaamisesta kahdella kädellä. Neliöiden liikkuttelu kahdella kädellä on helpompaa, koska silloin sormien ei tarvitse ulottua niin pitkälle kuin yhdellä kädellä pelatessa.

Pelitilanteessa pelaajat sijoittuvat iPadin ympärille vierekkäin tai vastakkain siten, että molempien pelaajien on mahdollista liikuttaa neliöitään. Pelaajat voivat yhdessä sopia, kuinka asettuvat iPadin ympärille ja voiko paikkaa vaihtaa kesken pelaamisen. Kehon orientaatiolla on merkitystä pelin haastavuuteen. Esimerkiksi pelaajien ollessa orientoituneina vierekkäin, ruutujen liikkuttaminen ja hallitseminen sivusuunnassa liikkuvien kohteiden mukaan voi olla haastavampaa, sillä pelikaverin käsi rajoittaa omia liikkeitä. Pelaajien ollessa orientoituneina vastakkain, pelaajilla puolestaan on enemmän tilaa käden liikkeille. Myös kehon asennon hallitseminen on olennainen osa pelin sujuvuuden ja haastavuuden kannalta. Ryhdikkäässä ja pelialustaan päin orientoituneessa asennossa pelaajien on helpompi hallita käden ja sormien liikkeitä sekä liikkeiden sujuvuutta. Hyvä kehon orientaatio ja asento mahdollistavat myös liikutettavien ruutujen ja niiden kohteiden, sekä käden liikkeiden näke-

misen laudalla. Pelialustan näkeminen helpottaa pelaamista pelaajien nähdessä, mitä heidän täytyy tehdä.

Pelaajien välisellä yhteistyöllä on suuri merkitys koko pelin ajan, koska suoritettavat tasot on mahdollista läpäistä vain sujuvan yhteistoiminnan avulla. Pelaajilla tulee olla yhteinen sovittu suunnitelma, jonka mukaan he ajoittavat liikkeensä ja sovittavat ne yhteen. Pelaaminen vaatii erilaisten ratkaisuvaihtoehtojen kokeilemistä, jolloin pelaajan täytyy huomioida pelikaverin ehdotuksia sekä kertoa omia ehdotuksia ratkaisun löytämiseksi ja tasojen suorittamiseksi. Erityisesti tasojen vaikeutessa pelaajien tulee keskustella ratkaisuvaihtoehdoista tason suorittamiseksi. Tason vaikeutuessa kohteet liikkuvat ja molemmilla pelaajilla on useita neliöitä liikutettavanaan. Useaa neliötä liikuttaessa pelaajien täytyy miettiä sormien asettelua niille, jotta liikuttaminen on mahdollista muun muassa toisen pelaajan sormien lomaan. Jos pelaaja ei tiedä, miten hänen täytyy neliöitään liikuttaa, hän voi pyytää pelikaveriltaan apua. Tällöin pelaajat voivat neuvoa toisiaan, mikäli heillä on jokin ratkaisumalli mielessään. Sanallisen avun lisäksi pelaaja voi hyödyntää eleitä, jolloin hän konkreettisesti näyttää, kuinka neliöitä liikutetaan kohteisiinsa kentän läpäisemiseksi. Pelin aikana pelaajien täytyy kunnioittaa pelikaveriaan ja joustaa omista näkemyksistään, jotta pelaajat voivat yhdessä vaikuttaa pelin kulkuun ja peli olisi molemmille innostavaa.

Peli vaatii fyysistä kontaktia, koska pelitilanteessa pelaajien kehot ja koko käsi ovat fyysisesti läheisessä kontaktissa pelialustana toimivan iPadin pienen koon vuoksi. Useissa tasoissa pelaajien sormet ovat kosketuskontaktissa, sillä sormet menevät pelinappuloita liikuttaessa lähekkäin. Sormien fyysistä kontaktia voi tulla pelin aikana esimerkiksi nopeana hipaisuna, kun pelaaja liikuttaa pelinappuloitaan pelikaverin neliöiden ohitse. Pelissä tulee myös pidempikestoista sormien kontaktia, kun pelaaja liikuttaa neliöitään esimerkiksi pelikaverin sormien väliin ja pitää neliöitään kohteissaan siihen asti, kunnes taso on läpäisty. Useampaa neliötä liikuttaessa pelaajien sormien fyysistä kontaktia tulee useammalle sormelle kuin yhtä neliötä liikuttaessa.

Pelaamisen aikana pelaajalta vaaditaan peliin keskittymistä useaan yhtäaikaiseen toimintaan. Pelaajan tulee muun muassa keskittyä hallitsemaan oman käden liikkeitä sekä huomioimaan pelialustalla tapahtuvia asioita, kuten neliöiden liikuttamista kohteidensa mukana. Liikutettavat neliöt täytyy pitää kohteissaan noin neljän sekunnin ajan. Pelaajan täytyy myös keskittyä oman toiminnan yhteensovittamiseen pelikaverin toiminnan kanssa. Pelaajan tulee huomioida, ettei hän omilla liikkeillään estä pelikaverin liikkeitä, sillä kummankin pelaajan liikutettavat neliöt on pysyttävä kohteissaan yhtäaikaisesti vaaditun ajan.

### **Finger Fights, Moon Spell**

Moon Spell on yksi UAB Membranoksen kehittämän Finger Fights -peliryhmän kolmesta pelistä. Moon Spell on kahdestaan pelattava peli, jossa tarkoituksena on kuljettaa kummankin liikutettava kuun näköinen symboli sormia käyttäen niille annettujen ratojen loppuun saakka irrottamatta sormeja symbolista. Otteen irrotessa symboli palaa takaisin radan alkuun. Analyysissa käytämme kuun näköisestä symbolista termiä pelinappula. Pelaajien radat voivat olla eripituisia ja -muotoisia, lähek-

käin tai kaukana toisistaan sekä sijoiteltuna toisiinsa nähden rinnakkain tai siten, että reitit ylittävät toisensa. Jokaisesta suoritetusta radasta pelaajat ansaitsevat pisteitä. Ansaittujen pisteiden määrää on mahdollista kasvattaa kertoimilla, joita ansaitaan, kun pelaajat ovat onnistuneet kuljettamaan pelinappulansa yhtäjaksoisesti radan loppuun saakka. Ansaittujen kertoimien määrä vähenee, jos ote pelinappulasta irtoaa. Pelin tavoitteena on kerätä mahdollisimman paljon pisteitä suorittamalla ratoja annetussa ajassa. Peli-aika on yksi minuutti. Pelaajien ansiokkuutta pelissä ilmaistaan 1-5 tähdellä, joiden lukumäärä perustuu ansaittuihin pisteisiin.

Ennen pelin aloittamista pelaajat voivat yhdessä sopia, kuinka he sijoittuvat pelialustana olevan iPadin ympärille. Moon Spell -peliä on mahdollista pelata pelaajien ollessa orientoituneina toisiinsa nähden vastakkain tai rinnakkain. Pelialustaa voi myös pelaajien sopimuksesta pyörittää eri ratojen vaatimusten mukaan ratojen läpäisemisen helpottamiseksi. Sujuva pelaaminen vaatii kuitenkin kehon suuntaamista pelialustaan sekä pelaajien läheisyyttä pelialustan pienen koon vuoksi. Pelialustalla näkyvän pelin nähdäkseen, pelaajilta vaaditaan ryhdikästä asentoa. Ryhdikkäässä asennossa myös käden liikkeet ovat hallitumpia, mikä osaltaan helpottaa pelinappuloiden yhtäjaksoista kuljettamista ja pelaajien liikkeiden sujuvaa yhteensovittamista.

Pelin aluksi pelaajat valitsevat pelinappuloidensa värin, punaisen tai sinisen, jolla he pelaavat pelin ajan. Tämän jälkeen pelaajat sopivat yhdessä tavan, jolla alkavat rataa suorittamaan, jakaen toisilleen oman näkemyksensä radan läpäisykeinoista. Radan suorittamistavasta sopiminen on tärkeää, sillä pelaajien välinen yhteistyö on pelissä etenemisen edellytys. Radan läpäisemiseksi pelaajien täytyy sovittaa liikkeensä yhteen pelikaverin liikkeiden kanssa siten, ettei pelaajien tarvitse päästää irti omista pelinappuloistaan. Radan läpäisykeinoja pohtiessa pelaajien täytyy miettiä, kumpi pelaajista aloittaa siirron ja kuinka siirrot tulee ajoittaa, että kummatkin pelaajat saavat oman nappulansa radan loppuun saakka.

Rajallisesta peliajasta johtuen pelaajien tulee kyetä tekemään nopeita ratkaisuja ja sopia mahdollisimman nopeasti, kumman pelaajan ratkaisuvaihtoehdon mukaan he nappuloitaan liikuttavat. Tämä edellyttää omien ehdotuksien kertomista, mutta tarpeen vaatiessa myös niistä joustamista. Pelissä tärkeintä on löytää yhteinen toimiva ratkaisuvaihtoehto, jonka mukaan kumpikin pelaaja toimii. Yhteisen ratkaisuvaihtoehdon mukaan toimiessaan pelaajilta vaaditaan lyhytkestoista keskittymistä suunnitelman mukaan toimimiseen. Pelaajien täytyy kyetä ennakoimaan pelikaverinsa liikkeitä ja ajoittaa omat liikkeensä niin, ettei sormilla tule yhteentörmäyksiä ja kädet mahtuvat liikkumaan pelialustalla.

Ratkaisutavasta sopiessa pelaajilta vaaditaan selkeää puhetta ja äänenkäyttöä, jotta pelikaveri ymmärtää radan suorittamistavan ja voi toimia aiemmin sovitun suunnitelman mukaisesti ja sovittaa liikkeet pelikaverin liikkeisiin. Pelaajat voivat käyttää puheensa tukena ratkaisuvaihtoehtoa havainnollistaakseen myös eleitä, jolloin pelaajien on helpompi ymmärtää toistensa ehdotukset, kuten pelaaja on sen tarkoittanut. Tämän ansiosta kumpikin pelaaja voi toimia ehdotuksen mukaisesti.

Jotkin pelin radat kulkevat lähekkäin tai risteävät toisiaan, jolloin pelaajien sormien välillä tulee fyysistä kosketusta. Pelaajilta siis vaaditaan kykyä olla kosketuskontaktissa pelikaverin sormiin.

### **GroupShare BareItAll**

GroupShare BareItAll William Van Vechten'n kehittämä keskustelupeli, jossa pelaajat saavat vuorolleen oman kysymys- tai tehtäväkortin. Pelin tarkoituksena on puhua rajoitetussa ajassa kortin aiheesta. Aika on kysymyksestä tai tehtävästä riippuen 2–5 minuuttia. Aiheet koskevat muun muassa lapsuuden muistoja, perhesuhteita ja henkilökohtaisia mielipiteitä. Tehtävät puolestaan ovat pääasiassa toiminnallisia tehtäviä, esimerkiksi tanssin opettaminen muille pelaajille. Toiminnallisten tehtävien osuus pelissä on pienempi kuin kysymysten. Pelaaja lukee saamansa kortin kysymyksen tai tehtävän ääneen, ja suorittaa sen muiden pelaajien läsnä ollessa. Vastauksen kertomiseen määritelty aika laitetaan kulumaan, kun pelaaja aloittaa tehtävän suorittamisen. Peli näyttää kulutetun ajan ja milloin pelaajan täytyy lopettaa tehtävänsä. Pelaajalla on myös mahdollisuus ohittaa tehtävä, jos pelaaja ei esimerkiksi osaa vastata kortin kysymykseen tai kysymys on liian henkilökohtainen. Pelin tarkoituksena ei kuitenkaan ole, että pelaaja ohittaa jatkuvasti kysymyksiä, koska myös itselleen aroista aiheista on tärkeää oppia puhumaan. Pelitilanteessa terapeutti on läsnä ja voi tarvittaessa tukea pelaajaa arkojen aiheiden käsittelyssä.

Joidenkin korttien kysymys tai tehtävä on tarkoitettu kaikkien pelaajien suoritettavaksi. Tällöin kysymyksen vastaamisaika tai tehtävän suorittamisaika on kokonaisuudessaan suurempi. Jokaiselle pelaajalle on varattu kokonaisajasta tietty aika kysymykseen vastaamiseen tai tehtävän suorittamiseen. Myös ryhmätehtävissä pelaajalla on mahdollisuus ohittaa oma vuoronsa.

Peli toimii keskustelujen avaajana, sillä pelaajien vastauksien jälkeen pelaajat voivat yhdessä keskustella aiheesta tai esittää lisäkysymyksiä. Terapeutin täytyy huomioida, että peli on englanninkielinen. Tämän vuoksi yhden tai useamman pelaajan tai terapeutin tulee ymmärtää englannin kieltä korttien tekstin suomentamiseksi. Jotkin kysymykset liittyvät myös aikuisten maailmaan tai esimerkiksi huumeisiin. Tämän vuoksi terapeutin on hyvä pohtia etukäteen aiheita, joita ottaa terapiassa pelaamisen aikana käsittelyyn. Aiheet kuitenkin saattavat liittyä asiakkaana olevien nuorten maailmaan, joten tällaistenkin aiheiden käsittely voi olla terapiassa tarkoituksenmukaista.

Pelin aikana katsekontaktilla on suuri merkitys viestin välittämisessä. Vastausta kertoessaan pelaaja ottaa katsekontaktia pelikaveriinsa, ja näin osoittaa kohdistavansa vastauksensa heille. Pelikaverit puolestaan käyttävät katsekontaktia osoittaakseen kiinnostustaan vastaajaa kohtaan kohdistamalla katseensa häneen. Pelikaverien katsekontakti motivoi pelaajaa kertomaan vastaustaan, kun hän näkee pelikaverien keskittyvän ja kuuntelevan. Katsekontaktilla on pelin aikana merkitystä myös vastauksen ymmärtämisessä, koska vastaaja voi käyttää vastauksensa havainnollistamisessa paljon eleitä. Eleiden avulla pelaaja korostaa vastauksensa tarinaa, mikä tekee sen kuuntelemisesta mielenkiintoisempaa ja helpompaa. Myös pelikaverit voivat kuunnelleessaan käyttää eleitään oman asenteensa tai mielipiteensä ilmaisussa. Esimerkiksi nyökkäily voi kertoa pelikaverin olevan samaa mieltä, kun taas silmien näkyvä pyörittely voi kertoa jopa halventavastakin suhtautumisesta vastaukseen.

Asennollaan pelaajat osoittavat katsekontaktin tavoin kiinnostustaan pelikavereita kohtaan. Pelaajan pelikavereihin suunnattu asento osoittaa, että pelaaja kuuntelee ja ottaa vastaan pelikaverin vastauksen. Veltto tai pelikavereista pois päin suunnattu asento voi kuvata pelaajan haluttomuutta kuunnella pelikaverin vastausta, eikä se siten motivoi vastauksen kertomiseen. Toisaalta ensimmäisillä pelikerroilla pelaajien ollessa toisilleen vielä vieraita, voi olla tarkoituksenmukaista asettua pelitilanteeseen siten, ettei huomio kohdistu liiaksi tehtävän suorittajaan. Pelaajat voivat esimerkiksi maata lattialla selällään, jolloin he eivät näe toisiaan tai toisten ilmeitä. Näin esimerkiksi henkilökohtaisista asioista kertominen voi olla helpompaa, kun kenenkään pelaajan ei tarvitse kokea olevansa huomion keskipisteenä. Pelaajat eivät myöskään näe vastauksiensa aiheuttamia reaktioita pelikavereissa, joten he voivat puhua aiheista vapaammin.

Sanallisella viestinnällä on pelaamisen aikana suuri merkitys pelin etenemiselle, koska peli perustuu pääasiassa suulliseen ilmaisuun ja kertomusten kertomiseen suullisesti. Pelaajan täytyy pystyä tuottamaan puhetta selkeästi ja ymmärrettävästi sekä sopivalla äänenvoimakkuudella, jotta pelikaverit ymmärtävät hänen vastauksensa. Tämä mahdollistaa sen, että pelikaverien on helppo keskittyä vastauksen kuuntelemiseen ja sen ymmärtämiseen. Koska pelissä on määritelty vastaamisaika, pelaajan täytyy sopimuksen mukaan joko tiivistää asiansa rajoitettuun aikaan tai käyttää vastaukseensa koko annettu aika. Esimerkiksi puheliaan pelaajat on kyettävä tiivistämään vastauksensa olennaiseen, kun taas vaihtoisemman pelaajan voi olla tarkoituksenmukaista kertoa vastaustaan laajemmin. Vaikka pelaajalle tulisi vastauksen kertomisen aikana kiire puhua, tulisi puheen säilyä silti ymmärrettävänä ja selkeänä.

Pelaamisen aikana pelaajat jakavat henkilökohtaista tietoa itsestään. Pelin aikana pelaajan onkin pystyttävä ilmaisemaan oma halunsa vastata kysymykseen. Jos kysymys herättää pelaajassa esimerkiksi voimakkaita tunteita, pelaajan on pystyttävä ilmaisemaan ne asiallisesti. Myös muiden vastaukset voivat herättää pelaajissa eriäviä mielipiteitä. Näistä huolimatta pelaajien on kunnioitettava jokaisen omaa näkemystä ja kokemusta sekä oltava tuomitsematta pelikaveria. Tämä vaatii pelaajalta omien tunteiden tunnistamista sekä vastuunottamista omasta käyttäytymisestään ja sen säätelystä. Pelaajien vastaukset voivat myös herättää esimerkiksi myötätuntoa omien kokemusten kautta. Pelaajien samanlaiset kokemukset voivat olla pelaajien välinen yhdistävä tekijä.

Pelaajan vastauksen jälkeen pelikaverit voivat kysyä tältä tarkentavia kysymyksiä, jolloin pelaajien kesken syntyy vapaamuotoista keskustelua. Tarkentavien kysymysten esittäminen osoittaa, että pelikaverin kuunnelleen vastausta ja olleen aidosti kiinnostunut kertomuksesta. Pelaajien on kuitenkin huomioitava toistensa tahto jättää vastaamatta tarkentavaan kysymykseen, jos se tuntuu esimerkiksi liian henkilökohtaiselta. Tällöin pelaajia ei tule pakottaa vastaamaan kysymykseen eikä udella asiasta enää jälkepäin.

## Alias

Alias on Denis Cheperin kehittämä kahdestaan tai erikokoisissa joukkueissa pelattava sananselityspeli, jossa tavoitteena on selittää omalle pelikaverille tai joukkueen jäsenille mahdollisimman monta sanaa minuutin aikana. Pelikaverien tehtävänä on arvata selitettäviä sanoja ja kerätä siten joukkueelle pisteitä. Sanan selityksessä ei saa käyttää sanoja, jotka esiintyvät selitettävässä sanassa. Jokaisesta oikein arvatusta sanasta saa pisteen, kun taas jokaisesta selittämättä jätetystä tai väärin selitetystä sanasta tulee yksi miinus piste. Peli laskee joukkueiden pisteet, ja lopuksi eniten pisteitä saanut joukkue voittaa. Alias sisältää viisi sanaryhmää, joista neljä tasoa on maksullisia. Ilmainen taso sisältää mitä tahansa satunnaisia sanoja, kuten substantiiveja, verbejä ja adjektiiveja. Maksulliset sanaryhmät on jaoteltu helppoihin ja vaikeisiin sanoihin, adjektiiveihin ja henkilöihin. Alias on englanninkielinen peli, minkä vuoksi sanaa selittäviltä pelaajilta vaaditaan englannin kielen taitoa.

Pelin aluksi joukkueiden tehtävänä on valita joukkueidensa symbolit kuudesta vaihtoehdosta. Tämän jälkeen ensimmäiseksi pelivuorossa oleva joukkue sopii sanoja selittävän pelaajan. Pelin aikana joukkueet ovat vuorollaan pelivuorossa, jolloin muut joukkueet eivät saa osallistua sanojen selittämiseen tai niiden arvaamiseen. Selitysaika on yksi minuutti, jonka päätyttyä muut joukkueet saavat osallistua selitettävänä olevan sanan arvaamiseen. Sanan oikein arvannut joukkue saa pisteen arvaamastaan sanasta.

Pelitalanteessa sanan selittäjän keho on suuntautuneena arvaajiin nähden vastakkain, jolloin sanallinen viesti välittyy pelaajien välillä mahdollisimman sujuvasti. Oman kehon suuntaamisellaan pelaajat voivat ilmaista pelikavereilleen omaa kiinnostustaan ja motivaatiotaan meneillään olevaa toimintaa kohtaan. Orientaatiollaan sanaa selittävä pelaaja voi myös suunnata selityksensä tietyille kohderyhmälle, kuten koko joukkueelleen tai yksittäiselle henkilölle.

Orientaation lisäksi pelaajien asennoilla on merkitystä sanallisen sekä sanattoman viestin sujuvan välittymisen kannalta. Ryhdikkäässä asennossa puheen tuottaminen on selkeämpää, jolloin selityksen ja arvauksien kuuleminen helpottuu. Hyvässä asennossa myös muun muassa katsekontaktin ottaminen pelikavereihin sekä eleiden ja ilmeiden käyttö on luontevampaa.

Sanoja selittäessä sekä niitä arvatessa pelaajien välinen katsekontakti tukee pelaajien välistä sanallista vuorovaikutusta. Sananselitysvuorossa oleva pelaaja näkee pelaajiensa ilmeistä ja muista reaktioista, ymmärtävätkö se selitystä ja onko selitystä tarpeellista tarkentaa. Katsekontaktilla selittäjä voi kohdistaa selityksensä joukkueetovereilleen, erityisesti sellaiselle, jonka arvaukset alkavat olla lähellä oikeaa sanaa, innostaakseen häntä arvailemaan yhä enemmän.

Sanaa selittävä pelaaja voi havainnollistaa selitettävää sanaa elein. Eleillä on mahdollista havainnollistaa selitettävän sanan fyysisiä ominaisuuksia, kuten kokoa ja muotoa, sanan sijaintia tai näyttää esimerkkejä joistain selitystilanteessa esillä olevista asioista. Eleiden avulla on myös mahdollista täsmentää selitystä ja korostaa osia arvatuista sanoista. Eleet ovat myös hyvä keino kannustaa ar-

vaajia arvailemaan sanoja yhä innokkaammin. Myös arvaajat voivat omin elein kannustaa sanan selittäjää jatkamaan selitystään.

Alias-pelissä sanallisen viestin tuottamisella, kuten puhumisella ja ääntämisellä on suuri merkitys, sillä peli keskittyy pääasiassa sanalliseen vuorovaikutukseen. Sanan selittäminen ymmärrettävästi vaatii sanan selittäjältä mahdollisimman nopeaa, mutta selkeää puhetta. Nopeasti puhuttaessa pelaajilta voi jäädä kuulematta merkityksellisiä asioita selityksestä. Pelaajien välille voi myös tulla väärinymmärryksiä, jos ääntäminen ei ole täsmällistä. Kuten sanan selittäjän, myös sanoja arvaavien pelaajien on puhuttava selkeästi. Selkeästi puhuttaessa sananselittäjä kuulee arvaukset ja voi täsmentää selitystään arvauksien pohjalta, tai oikean arvauksen kuullessaan siirtyä seuraavaan sanaan. Puhettaan mukauttamalla sanan selittäjä voi eleiden tavoin innostaa pelaajia arvaamiseen. Lisäksi äänenvoimakkuuden ja -sävyn vaihteluilla selittäjän on mahdollista havainnollistaa selitettävän sanan ominaisuuksia, esimerkiksi äänenvoimakkuutta kasvattamalla tai pienentämällä sekä sitä nopeuttamalla tai hidastamalla.

Sanaa selittäessä selittäjä käyttää selityksessään apuna ennakkotietoa selitettävästä sanasta sitä kuvaillakseen. Selittäjän on kuitenkin samastuttava pelikavereihin muun muassa huomioimalla heidän tietotasonsa selitettävästä sanasta, jotta pelikavereiden on mahdollista arvata sana. Selittäjä voi esimerkiksi käyttää selkeitä ilmaisuja ja liittää selityksensä johonkin kaikille tuttuun aiheeseen, jolloin mahdollisimman moni voi osallistua sanan arvaamiseen. Pelikaverit voivat myös kysyä selittäjältä tarkentavia kysymyksiä arvailujensa tueksi. Jokaisen osapuolen huomiointi motivoi niin selittäjään selittämään sanoja kuin arvaajia arvailemaan niitä.

Sanojen selittämisessä pelaajilta vaaditaan sanan kannalta olennaisimman asian tiivistämistä, jotta sanoja saadaan selitettyä annetussa ajassa mahdollisimman monta. Pelaajien on keskityttävä joukkueensa vuoron aikana sanojen selittämiseen ja niiden arvaamiseen, ettei selittäjän tarvitse sanoa selittämiään asioista uudelleen tai arvaajien toistaa arvauksiaan. Jo sanottujen asioiden uudelleen toistamiseen kuluu peliaikaa, jonka vuoksi muiden sanojen selittämiseksi jäävää aikaa on vähemmän. Selitysvuorossa olevan pelaajan onkin ylläpidettävä puhettaan annetun ajan antaen kuitenkin tilaa joukkuekavereiden arvailuille. Selittäjän on kyettävä lopettamaan selityksensä joukkueen vuoron päätyttyä.

Selkeää sanallista ja sanatonta viestintää tukevien keinojen käyttö niin selittäessä kuin arvailussakin osoittaa pelaajien välistä yhteistyötä kohti yhteistä tavoitetta; selittää sanoja ymmärrettävästi ja arvata niitä mahdollisimman monta annetussa ajassa. Yhteistyö onkin pelin etenemisen kannalta ratkaisevan tärkeää, sillä peli etenee vain silloin kun toinen pelaaja selittää ja sovittaa omaa selitystään pelikaverin arvailujen mukaan. Tällöin sanan kuvailu tarkentuu ja etenee syvemmälle. Arvaamisvuorossa olevat pelaajat puolestaan yrittävät arvata mahdollisimman paljon ja monipuolisesti, jotta he pääsevät lähemmäksi oikeaa sanaa ja onnistuvat arvaamaan sanoja yhdessä. Joskus peli voi herättää pelaajissaan kielteisiä tunteita, kuten epäonnistumista. Tällaisissa tilanteissa pelaajia on hyvä muistuttaa siitä, että joukkueen sisäisellä yhteistoiminnalla on keskeinen merkitys pelin lopputuloksen kannalta. Jokainen voi omalla aktiivisella osallistumisellaan vaikuttaa joukkueensa menestyk-

seen, mutta kukaan yksittäinen pelaaja ei kuitenkaan yksin vaikuta lopputulokseen, eikä näin ollen ole syyllinen esimerkiksi heikkoon menestykseen pelissä. Lopputulos riippuu pelaajien yhteistyökyyvystä, joten pelikavereiden syyllistäminen on aiheetonta.

## 6.1 Peleissä vaadittavien taitojen panostuksen analysointi

Edellisten analyysivaiheiden pohjalta kokosimme toiminnan vaativuuden analyysia käyttäen taulukon peleissä käytettävien sosiaalisten taitojen panostuksesta, eli kuinka paljon pelissä vaaditaan kunkin taidon käyttämistä (Liite 1). Määrittelimme kussakin pelissä vaadittujen sosiaalisten taitojen panostuksen pelikohtaisesti siten, että kokosimme pelien analyysivaiheissa ilmenneet taidot pelin etenemisen kannalta välttämättömien taitojen rinnalle. Pelin etenemisen kannalta välttämättömät taidot määrittelimme panostukseltaan korkeaksi. Taidot, jotka eivät olleet pelaamisen ja pelin etenemisen kannalta välttämättömiä, mutta tukivat vuorovaikutusta, määrittelimme panostukseltaan matalaksi. Määritelyämme kunkin pelin pelikohtaisen taitojen panostuksen, vertasimme pelejä toisiinsa. Pelien toisiinsa vertaamisen tarkoituksena oli määritellä kunkin taidon panostus muihin analysoiduissa peleissä vaadittuihin taitoihin nähden. Jos olimme määritelleet aiemmin kahdessa eri pelissä saman taidon panostuksen yhtä suureksi, vertasimme taidon panostusta pelien välillä, eli kummassa pelissä taidon käyttöä vaadittiin enemmän. Siinä pelissä, jossa taidon käyttäminen oli pelin etenemisen kannalta tärkeämpää, määrittelimme taidon panostuksen toiseen peliin nähden korkeammaksi. Siinä pelissä, jossa taidon käyttö oli vähäisempää, määrittelimme taidon panostuksen puolestaan toiseen peliin nähden matalammaksi. Jos peleissä ei verratun taidon panostuksen kohdalla ollut arviomme mukaan merkittävää eroa, määrittelimme näiden taitojen panostuksen yhtä suureksi. Esimerkiksi Fingle Free ja Moon Spell -peleissä olimme määritelleet vaaditun kontaktin panostuksen yhtä suureksi. Verrattuamme pelien vaativaa kontaktin määrää toisiinsa, havaitsimme, että Fingle Free -pelissä kontaktin määrä oli suurempi kuin Moon Spell -pelissä. Tämän vuoksi määrittelimme kontaktin panostuksen Moon Spell -pelissä Fingle Free -peliä matalammaksi.

Peleissä vaadittujen taitojen panostuksen määrittelimme käyttämällä termejä korkea, kohtalainen ja matala. Korkea määritelmä kuvaa taidon huomattavaa tai runsasta panostusta, jota pelaaminen vaatii. Kohtalainen puolestaan kuvaa pelin asettamaa merkittävää tai keskivertoa taidon panostusta. Matala määritelmä ilmaisee taidon alhaista panostusta pelaamista varten. (Hagedorn 2000, 221.) Kokoamassamme taulukossa kuvaamme taidon korkeaa panostusta kolmella raksilla (xxx), kohtalais-ta panostusta kahdella raksilla (xx) sekä matalaa panostusta yhdellä raksilla (x). Jos taitoa käytetään pelissä hyvin vähän tai ei lainkaan, jätimme kyseisen taidon kohdan tyhjäksi.

Toiminnan vaativuuden analyysi ja sen pohjalta tehty taulukko tarjoaa toimintaterapeuteille tiivistelmän tai ohjaavan suunnan siitä, mitä taitoja ja valmiuksia iPad-pelin pelaaminen edellyttää ja kuinka paljon. Taulukko auttaa toimintaterapeutteja valitsemaan pelin sen mukaan, mitä taitoja he pelin avulla haluavat asiakkaan kanssa harjoitella. Jos asiakkaan kanssa tavoitteena on harjoitella esimerkiksi suhteisiin kuuluvista taidoista yhteistyötaitoja, valitsee terapeutti taulukosta sellaisen pelin, jossa yhteistyötaitojen panostus on määritelty korkeaksi. Jos asiakkaan kanssa on puolestaan tavoitteiden mukaista harjoitella monipuolisesti tiedonvaihtoon sisältyviä taitoja, valitsee toimintatera-



peutti sellaisen pelin, jossa vaadittavat taidot painottuvat tiedonvaihdon osa-alueeseen. Taulukko mahdollistaa terapeutin päättämään, kuinka sovelias peli on ennen kuin hän käyttää sitä terapeutiksi. (Hagedorn 2000, 222.)

## 7 LUOTETTAVUUS JA EETTISYYS

Opinnäytetyön tekemisen tulee pohjautua koko opinnäytetyön prosessin ajan hyvän tieteellisen käytännön noudattamiseen, johon kaikilla opinnäytetyöntekijöillä on samanlainen velvollisuus (Vilka 2005, 29–39). Opinnäytetyötä tehdessä perehdyimme opinnäytetyön tekoa koskeviin periaatteisiin ja pyrimme noudattamaan niitä koko opinnäytetyöprosessin ajan. Opinnäytetyössä tietoa tuotetaan tarkkojen hyväksytyjen ja perusteltujen metodien avulla. Näitä ovat teoria, käsitteet, mallit, aineiston keräämisen tavat sekä analyysitavat. Tiedonhankintavaiheessa opinnäytetyöntekijöiden täytyy hankkia teoriatietoa oman alansa tieteellisestä kirjallisuudesta tai muista luotettavista lähteistä. (Vilka 2005, 27, 30.) Opinnäytetyön perustaksi hankimme teoriatietoa saatavilla olevasta ammattikirjallisuudesta aiheen kannalta keskeisten käsitteiden avulla, koska teoriatietoa hankkiessa havaitsimme, ettei aihetta täysin vastaavaa teoriaa ollut tarjolla. Aiheesta riippuen teoreettinen perusta voidaan muodostaa monin tavoin, sillä kaikilla ammattialoilla ei esimerkiksi koulutuksen tuoreuden vuoksi ole riittävästi teoriatietoa ja tutkimuksia tarjolla. Sitä varten on tärkeää tunnistaa keskeisimmät käsitteet sekä pohtia niiden välistä suhdetta ja merkitystä omalla ammattialalla. Olennaisinta on valita lähestymistapa tarkoituksenmukaisesti ja perustellusti. (Vilka 2005, 24, 30).

Opinnäytetyössä täytyy myös käyttää teoriaan pohjautuvia käsitteitä, jotka tulee määritellä täsmällisesti ja ymmärrettävästi (Vilka 2005, 27). Määrittelimme opinnäytetyön aiheen kannalta keskeisimmät käsitteet, jotta opinnäytetyön lukija ymmärtää aiheen perustana olevan teorian ja opinnäytetyö on johdonmukainen. Ammattialan peruskäsitteitä ei kuitenkaan tarvitse määritellä (Vilka 2005, 26). Opinnäytetyöhön löytämämme analysoitavan aineiston, eli iPad-pelit, analysoimme toimintaterapiakirjallisuudessa toiminnan vaativuuden analyysistä esitetyn teorian pohjalta. Tämä lisää käytetyn analyysimenetelmän luotettavuutta sen pohjautuessa ammattialan teoriatietoon.

Opinnäytetyömme työprosessiosiossa kuvaamme perustellen koko opinnäytetyöprosessin vaiheet aiheen rajauksesta tulosten analysointiin saakka, sillä opinnäytetyön teossa vaaditaan täsmällisyyttä ja siinä tulee ilmetä kaikki sen tekoa alusta loppuun saakka koskevat ratkaisut ja perustella ne. Lisäksi opinnäytetyössä tulee ilmetä opinnäytetyöntekijöiden päättelyn ja tulkinnan tulokset. Opinnäytetyön tekstin tulee olla niin perusteltua ja aukotonta siten, että lukijalla on mahdollisuus toistaa opinnäytetyöprosessi lähes samanlaisena. (Vilka 2005, 28–29, 159.) Tästä johtuen kirjoitimme mahdollisimman tarkasti opinnäytetyöhön auki kaikki opinnäytetyön vaiheet, etenkin pelien analyysivaiheen. Opinnäytetyössä muun muassa kuvaamme, kuinka analysoimme iPad-pelien pelaamista, millaisia havaintoja pelaamisesta teimme ja kuinka tulkitsimme havaintomme. Täsmällisellä kuvaamisella pyrimme siihen, ettei lukijalle jää epäselvyyttä työprosessistamme ja valinnoistamme. Toistettavuutta arvioidessa on kuitenkin muistettava, että vaikka opinnäytetyön toteutus olisi tehty kuinka hyvin tahansa, on sen pohjalta tehdyn tekstin kuvauksesta mahdotonta saada yhtä tarkkaa. Opinnäytetyön lukijan olisi kuitenkin pystyttävä opinnäytetyössä esitettyillä tulkintasäännöillä löytämään opinnäytetyössä esitetty tulkinta ja päädyttävä samaan tulokseen. Jos näin ei ole, ei opinnäytetyöntekijä ole kyennyt ilmaisemaan valintojaan ja tulkintojaan ymmärrettävästi. (Vilka 2005, 159–160.) Opinnäytetyömme tarkkuutta ja toistettavuutta arvioimme luetuttamalla opinnäytetyömme sellaisilla henki-

löillä, joilla ei ollut aiheesta ennakkotietoa. Opinnäytetyötä lukeneiden henkilöiden havaitessa kirjoittamassamme tekstissä epämääräisyyksiä ja työprosessimme kuvauksessa aukkoja, tarkensimme niitä ymmärrettävimmiksi. Lopulta saimme opinnäytetyöstämme sellaisen, että sitä lukeneet henkilöt heidän mukaansa ymmärsivät opinnäytetyön perustana olleen teorian, työprosessin etenemisen sekä opinnäytetyön lopputulokseen vaikuttaneet tekijät.

Opinnäytetyön luotettavuus paranee, jos sen tekoon osallistuu useampia tekijöitä esimerkiksi aineistonkeräämisessä ja saatujen tulosten analysoinnissa ja tulkinnassa (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 233). Opinnäytetyön tekoon osallistui koko prosessin ajan kolme tekijää, mikä mahdollisti useamman näkökulman huomioon ottaen aiheen kannalta olennaisen teorian määrittelyssä, sekä analysoitavien iPad-pelien pelaamisen havainnoissa ja havaintojen pohjalta tehdyssä analyysissä. Havainnot ja analyysit eivät siis pohjautu vain yhden henkilön havaintoihin, vaan kolmen henkilön havaintojen synteisiin. Tämän ansiosta opinnäytetyöntekijöiden omien mieltymysten vaikutus tulokseen ja ratkaisuihin on vähäisempi. Yksi opinnäytetyön luotettavuutta lisäävä tekijä onkin puolueettomuus, mutta siitä huolimatta on lähes mahdotonta, etteivät opinnäytetyöntekijöiden arvot vaikuta lainkaan opinnäytetyöprosessin aikana tehtyihin valintoihin (Vilka 2005, 160).

Opinnäytetyön huolelliseen tekoon kuuluu muun muassa työsuunnitelman huolellinen valmistaminen (Vilka 2005, 32). Opinnäytetyömme heikkoutena voidaan pitää työsuunnitelman puutteellisuutta. Hyvän tieteellisen käytännön mukaan opinnäytetyö olisi suunniteltava, toteutettava ja raportoitava huolellisesti (Vilka 2005, 32). Teimme opinnäytetyöprosessin alkuvaiheessa työsuunnitelman työtämme varten. Aihe kuitenkin muuttui prosessin aikana sen tarkentuessa lopulliseen aiheeseen. Tämän vuoksi tekemämme työsuunnitelma ei täysin vastannut lopullista aihetta ja siksi lopullisen aiheen suunnittelu jäi puutteelliseksi. Huolellisempi suunnitelma, esimerkiksi iPad-pelien valikoinnista ja niissä vaadittujen sosiaalisten taitojen määrän analysointitavasta, olisi lisännyt opinnäytetyön luotettavuutta. Pelien analysointivaiheessa havaitsimme, että olisimme tarvinneet tarkemman teoriaan pohjautuvan kriteerin sille, mitkä pelit kehittävät monipuolisesti sosiaalisia taitoja. Etukäteen asetetuilla tarkoilla kriteereillä olisi ollut pienempi riski, että opinnäytetyöntekijöiden omat mieltymykset ja mielipiteet vaikuttavat tuloksiin.

Opinnäytetyössä sen tekijöiden on oltava avoimia sekä rehellisiä ja huolellisia opinnäytetyön tuotoksen teossa sekä tulosten esittämisessä. Siitä huolimatta opinnäytetyössä ei esimerkiksi saa ilmetä opinnäytetyön toimeksiantajan nimiä tai muita salassa pidettäviä asioita ilman asianomaisten lupaa. (Vilka 2005, 33.) Opinnäytetyössämme esitetyt pelien analyysivaiheet sekä niistä saadut tulokset on esitetty rehellisesti analyysiemme pohjalta. Lisäksi olemme kysyneet toimeksiantajalta luvan opinnäytetyössä heitä koskevien tietojen julkaisemiseen. Toimeksiantajan lisäksi opinnäytetyöntekijöiden tulee kunnioittaa tutkijoita, joiden tutkimuksiin he opinnäytetyössään viittaavat. Kunnioitusta tutkijoita kohtaan olemme opinnäytetyössä osoittaneet viittaamalla käyttämiimme lähteisiin niitä väärinmäärittämättä sekä noudattamalla huolellisuutta lähdemerkinnöissä. Mitä tarkempia ja huolellisempia opinnäytetyössä käytettyjen lähteiden lähdeviitteet ovat, sitä parempaa on hyvän tieteellisen käytännön noudattaminen. (Vilka 2005, 30–31.)

## 8 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

### 8.1 Johtopäätökset

Opinnäytetyössä tehtyjen iPad-pelien analyysien mukaan analysoidut pelit soveltuvat sosiaalisten taitojen harjoitteluun toimintaterapiassa käytettäväksi. Pelit vaativat pelaajien välistä kanssakäymistä sekä sosiaalisten taitojen käyttöä, joten pelien hyödyntäminen sosiaalisten taitojen harjoittelussa on perusteltua. Pelaamisella on nuorten taitoja edistävä vaikutus ja pelaamisen lomassa nuoren sosiaaliset taidot kehittyvät huomaamatta. (Luhtala, Silvennoinen & Taskinen 2013, 6; Luhtala, Silvennoinen & Tenkanen 2012, 9.)

Analysoitujen pelien käyttäminen toimintaterapiassa todentaisi pelien soveltuvuuden sosiaalisten taitojen harjoitteluun, mikä lisäisi analyysien avulla saatujen tulosten luotettavuutta. Pelejä voisi ensin hyödyntää toimintaterapiassa sosiaalisten taitojen harjoittelussa, jonka jälkeen voisi tutkia nuorten sosiaalisten taitojen kehittymistä pelien käytön myötä. Lisäksi analysoitujen pelien käyttäminen ja hyödyntäminen terapiassa toisi toimintaterapeuteilta käyttökokemuksia pelien soveltuvuudesta nuorten toimintaterapiaan. Terapiassa käytettävästä toiminnan hyödystä tulisikin olla selvää näyttöä (Koivikko & Sipari 2006, 28).

Pelaamisen avulla toimintaterapeutti voi luoda tilanteita sosiaaliselle kanssakäymiselle, mikä tukee nuoren sosiaalisten taitojen vahvistumista (Nurmi ym. 2009, 55). Pelit soveltuvat hyödynnettäväksi yksilöterapiassa lisäksi sekä pari- että ryhmäterapiassa. Ikätovereiden kanssa pelaaminen tarjoaa nuorelle tilaisuuden harjoitella peleissä vaadittavia taitoja kuten kuuntelua, neuvottelua, yhteistyötä, avun tarjoamista ja pyytämistä, sekä ryhmän normien mukaan toimimista. (Mustikkamäki 2011, 67–68; Olson 2010, 312–313; Keltikangas-Järvinen 2010, 236; Nurmi ym. 2009, 130.)

Toimintaterapiassa nuori voi pelaamisen avulla harjoitella sosiaalisista tilanteista selviytymistä. Pelitilanteessa nuorella on mahdollisuus havainnoida sekä toimintaterapeutin että pelikavereidensa sosiaalisten taitojen hyödyntämistä. Toimintaterapeutti voi tarvittaessa puuttua esimerkiksi pelien aiheuttamiin ristiriitatilanteisiin, jolloin nuori omaksuu useita vaihtoehtoja sosiaalisista ongelmista selviytymiseksi. (Keltikangas-Järvinen 2010, 22–23; Olson 2010, 306–308.) Näistä tilanteista nuori omaksuu vuorovaikutusmalleja, joita hän voi itse hyödyntää. Nuori oppiikin vuorovaikutusmalleja seurattaessaan muiden toimintaa ja käyttäytymistä. (Nurmi ym. 2009, 55.)

Toimintaterapiassa nuori voi pelaamisen ohessa harjoitella sosiaalisia taitoja turvallisessa ympäristössä. Terapeutti on tärkeässä asemassa turvallisen ympäristön luomisessa, jolloin nuoren on helpompaa käsitellä sosiaalisten tilanteiden herättämiä tunteita ja harjoitella sosiaalisten taitojen käyttöä vähitellen. (Olson 2010, 314.) Toimintaterapiassa sosiaalisten taitojen harjoittelu pelien avulla mahdollistaa nuoren osallistumisen myös terapiatilanteen ulkopuolisiin sosiaalisia taitoja vaativiin toimintoihin (Chantry & Dunford 2010, 351–352).

## 8.2 Pohdinta

iPad-pelejä analysoidessa havaittiin, että sosiaalisten taitojen käyttö pelaamisen aikana on hyvin yksilöllistä. Havainnoinnissa todentui psykososiaalisen viitekehysten näkökulma siitä, miten monet eri tekijät yhdessä vaikuttavat sosiaalisten taitojen ilmenemiseen. Pelitilanteessa jokainen pelaaja toimii yksilöllisesti temperamentilleen ja omaksumilleen selviytymiskeinoille ominaisella tavalla. Ympäristötekijät, kuten kasvatus ja yhteisön odotukset vaikuttavat siihen, kuinka pelaaja suhtautuu pelaamiseen, millä keinoin hän on vuorovaikutuksessa pelikavereihinsa ja miten hän selviytyy yllättävistä tilanteista (Olson 2010, 307–308).

Yksilöllisistä eroista johtuen pelaajan pelitilanteessa käyttämien sosiaalisten taitojen määrä voi vaihdella hyvinkin paljon. Sosiaalisten taitojen käytön määrä ei kuitenkaan kerro hänen sosiaalisesta taitavuudestaan, sillä jokaisella on omat keinonsa selviytyä sosiaalisista tilanteista. Olennaisinta sosiaalisten taitojen hallinnassa on se, että pelaajalla on useita vaihtoehtoja sosiaalisista tilanteista selviytymiseksi. Keskeistä on valita tilanteen kannalta asianmukaisin toimintamalli, jolloin vuorovaikutus sosiaalisissa tilanteissa on sujuvaa ja tehokasta. (Keltikangas-Järvinen 2010, 22–23; Olson 2010, 306–308.)

iPad-peleistä tehdyt toiminnan vaativuuden analyysit tarjoavat toimeksiantajalle käsityksen siitä, mitä sosiaalisia taitoja pelit vaativat ja kuinka paljon. Toimeksiantajan tehtävänä on arvioida analyysien pohjalta, millaisten nuorten kanssa pelejä hyödyntää ja missä määrin. Teknologisten ratkaisujen myötä pelaamisesta on tullut entistä motivoivampaa ja pelaaminen onkin useita nuoria kiinnostavaa toimintaa. Täytyy kuitenkin muistaa, että pelaaminen on muiden menetelmien ohella yksi keino sosiaalisten taitojen harjoitteluun. Pelien käytön tulee olla terapiassa perusteltua ja asetettujen tavoitteiden mukaista (Pohjonen & Harra 2003, 18).

Opinnäytetyössä analysoidut pelit esiteltiin opinnäytetyön toimeksiantajalle, Toimintaterapia Tammistolle, opinnäytetyöprosessin loppuvaiheessa lokakuussa 2013. Tilaisuudessa oli paikalla Tammiston toimintaterapeutteja sekä muita samoissa toimitiloissa työskenteleviä toimintaterapeutteja sekä puheterapeutteja. Esittelyyn osallistuneet terapeutit kokivat pelien analysoinnissa käytetyn sosiaalisten taitojen osa-alueiden jaottelun olevan hyödyllinen sosiaalisten taitojen laajuuden käsittämiseksi. Jaottelun avulla terapeutit pystyvät itse analysoimaan käyttämiään ja jatkossa löytämiään iPad-pelejä ja niiden soveltuvuutta sosiaalisten taitojen harjoitteluun. Tilaisuudessa pohdittiin opinnäytetyössä analysoitujen iPad-pelien englanninkielisyyttä. Pohdinnan tuloksena päädyttiin siihen, ettei pelien englanninkielisyys ole este pelaamiselle. Nykyaikana nuoret pelaavat paljon ja siten heidän englanninkielen taitonsa on usein hyvä. Terapeuttien kokemuksen mukaan osa nuorista käyttääkin englanninkieltä mielellään ollessaan ikätovereidensa kanssa vuorovaikutuksessa. Tilaisuuteen osallistuneet terapeutit kokivat saaneensa uusia ideoita omaan työhönsä opinnäytetyössä analysoiduista peleistä.

Opinnäytetyön jatkotutkimusaiheina voisi tutkia, toimivatko opinnäytetyössä analysoidut pelit käytännössä nuorten toimintaterapiassa sosiaalisten taitojen harjoitteluun. Lisäksi olisi hyödyllistä kehit-

tää luotettava menetelmä eri toiminnoissa vaadittujen sosiaalisten taitojen määrän analysointiin. Jatkotutkimusaiheena voisi olla myös opinnäytetyössä analysoitujen pelien suomentaminen, erityisesti GroupShare BareItAll ja Alias -pelien kohdalla. Suomennettuna pelien hyödynnettävyys terapiassa kasvaisi, sillä silloin englanninkielisyys ei aseta lisävaatimuksia pelaamiseen osallistumiselle.

## LÄHTEET

- American Occupational Therapy Association. 2002. Occupational Therapy Practice Framework: Domain and Process. *American Journal of Occupational Therapy* 56, 609–639.
- Björn, S. & Penttinen, P. 2004. *”Oon ensisijaisesti tavan ihminen ja vasta toissijaisesti Asperger”*. Tutkimus Asperger-nuorten sosiaalisesta vuorovaikutuksesta. Joensuu: Honkalampisäätiö, Kliininen tutkimus- ja kuntoutusyksikkö.
- Carp, K. 2012. iPad for physical therapy. *PT in motion* 1, 38.
- Chantry, J. & Dunford, C. 2010. How do computer assistive technologies enhance participation in childhood occupations for children with multiple and complex disabilities? *British Journal of Occupational Therapy* 73, 351–365.
- Danska-Honkala, K. & Poteri, M. 2011. Kohdennettu nuorisotyö sosiaalisen vahvistamisen kontekstissa. Teoksessa Lundbom, P. & Herranen, J. (toim.) *Sosiaalinen vahvistaminen kokemuksina ja käytänteinä*. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Sarja C, Oppimateriaalit. Helsinki: Humanistinen ammattikorkeakoulu, 127–149.
- Ermi, L., Heliö, S. & Mäyrä, F. 2004. *Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina* [verkkójulkaisu], [viitattu 9.11.2013]. Tampereen yliopisto. Hypermedialaboratorio. Saatavissa: <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65503/951-44-5939-3.pdf?sequence=1>.
- Hagedorn, R. 2000. *Tools for practice in occupational therapy. A structured approach to core skills and processes*. Lontoo: Churchill Livingstone.
- Ihme, I. 2009. *Arviointi työvälineenä. Lasten ja nuorten kasvun tukeminen*. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Kangas, S., Lundvall, A. & Tossavainen, T. 2012. *Digitaaliset pelit pähkinänkuoressa* [verkkójulkaisu]. Liikenne- ja viestintäministeriö 2009 [viitattu 14.11.2013]. Saatavissa: <http://www.nettiguru.fi/pelit.pdf>.
- Kauppila, R. 2000. *Vuorovaikutus ja sosiaaliset taidot. Vuorovaikutusopas opettajille ja opiskelijoille*. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Keltikangas-Järvinen, L. 2010. *Sosialisuus ja sosiaaliset taidot*. Helsinki: WSOY.

Keskinen, V. & Nyholm, AS. 2012. *Nuoret Helsingissä 2011. Vapaalla, koulussa, vaikuttamassa* [verkkojulkaisu]. Helsingin kaupunki. Tietokeskus. Tutkimuksia 2012:3 [viitattu 8.5.2013]. Saatavissa: [http://www.hel2.fi/tietokeskus/julkaisut/pdf/12\\_12\\_11\\_Nuoret\\_helsingissa\\_2011\\_p.pdf](http://www.hel2.fi/tietokeskus/julkaisut/pdf/12_12_11_Nuoret_helsingissa_2011_p.pdf).

Kielhofner, G. & Forsyth, K. 2008. Activity analysis. Teoksessa Duncan, E. (toim.) *Skills for Practice in Occupational Therapy*. Philadelphia: Elsevier Limited, 91–103.

Koivikko, M. & Sipari, S. 2006. *Lapsen ja nuoren hyvä kuntoutus*. Helsinki: Vajaaliikkeisten Kunto ry.

Luhtala, K., Silvennoinen, I. & Taskinen, T. 2013. *Nuoret pelissä. Tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta* [verkkojulkaisu]. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos [viitattu 13.6.2013]. Saatavissa:

[http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/103119/URN\\_ISBN\\_978-952-245-816-2.pdf?sequence=1](http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/103119/URN_ISBN_978-952-245-816-2.pdf?sequence=1).

Luhtala, K., Silvennoinen, I. & Tenkanen, T. 2012. *Pelaavat nuoret Vantaalla. Selvitys vantaalaisten koululaisten pelaamisesta ja pelihaitoista* [verkkojulkaisu], [viitattu 6.11.2013]. Saatavissa:

[http://www.vantaa.fi/instancedata/prime\\_product\\_julkaisu/vantaa/embeds/vantaawwwstructure/78883\\_Final\\_Pelaavat\\_nuoret\\_Vantaalla.pdf](http://www.vantaa.fi/instancedata/prime_product_julkaisu/vantaa/embeds/vantaawwwstructure/78883_Final_Pelaavat_nuoret_Vantaalla.pdf).

Marttinen, R. 2007. *Pelaamisen lumo. Tietokoneella pelaaminen terapeuttisena toimintana*. Helsinki. Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia. Sosiaali- ja terveysala. Toimintaterapian koulutusohjelma. Opinnäytetyö.

Masalin, T. 2011. *iPad & iPhone*. Jyväskylä: WSOYpro.

Masalin, T. 2012. *iPad. Käyttäjän opas*. Jyväskylä: Docendo Oy.

Mustikkamäki, M. 2011. *Digitaaliset pelit ja pelilukutaito* [verkkojulkaisu]. Tampereen yliopisto. Informaatitieteiden yksikkö. Pro gradu-tutkielma [viitattu 9.11.2013]. Saatavissa: <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/82772/gradu05252.pdf?sequence=1>.

Nurmi, J-E., Ahonen, T., Lyytinen, H., Lyytinen, P., Pulkkinen, L. & Ruoppila, I. 2009. *Ihmisen psykologinen kehitys*. Helsinki: WSOY.

Nurmiranta, H., Leppämäki, P. & Horppu, S. 2009. *Kehityopsykologiaa lapsuudesta vanhuuteen*. Helsinki: Kirjapaja.

Olson, L. 2010. *A Frame of Reference to Enhance Social Participation*. Teoksessa Kramer, P. & Hinojosa, J. 2010. *Frames of reference for Pediatric Occupational Therapy*. 3. painos. Baltimore: Lippincott Williams & Wilkins.



Penttinen, A. & Hautala, T. 2003. Toimintaterapeutti mukana nuoren arkielämässä. Teoksessa Linnossuo, O. (toim.) *Sosiaalinen ja toiminnallis-terapeuttinen työ nuorten kanssa*. Turku: Turun ammattikorkeakoulu.

Pohjonen, T. & Harra, T. 2003. Toiminnan terapeuttisuus. Teoksessa Linnossuo, O. (toim.) *Sosiaalinen ja toiminnallis-terapeuttinen työ nuorten kanssa*. Turku: Turun ammattikorkeakoulu.

Ryan, C. & Charragáin, C. 2010. Teaching Emotion Recognition Skills to Children with Autism. *Journal of Autism & Developmental Disorders* 40, 1505-1511.

Sinkkonen, J. 2010. *Nuoruusikä*. Helsinki: WSOY.

*Toimintaterapianimikkeistö 2003*. Helsinki: Suomen Kuntaliitto. 52–55.

Tammisto, Maikku 2013. Toimintaterapeutti. Toimintaterapia Tammisto. Tampere 5.3.2013. Haastattelu.

Toimintaterapia Tammisto [verkkosivu], [viitattu 3.9.2013]. Saatavissa: <http://www.toiminta.net/>.

Webster-Stratton, C. 2011. *Kuinka edistää lasten sosiaalisia ja emotionaalisia taitoja*. Helsinki: Profami.

LIITE 1: TAULUKKO PELEISSÄ VAADITTAVIEN SOSIAALISTEN TAITOJEN PANOSTUKSESTA

PELIN NIMI	FYYSISYYS					TIEDONVAIHTO									SUHTEET				
	Kontakti	Katsekontakti	Eleet	Orientaatio	Asento	Ääntäminen	Vakuuttavuus	Kysyminen	Osallistuminen	Ilmaiseminen	Mukautuminen	Jakaminen	Puhuminen	Ylläpitäminen	Yhteistyö	Noudattaminen	Keskittyminen	Samastuminen	Kunnioittaminen
<b>Fingle Free</b>	xxx		xx	xx	xxx	x	x		xx			xx	x		xxx	x	xx	xxx	xx
<b>Moon Spell</b>	xx		x	xx	xxx	x			xx			x	xx		xxx	x	x	xx	
<b>GroupShare BareItAll</b>		xx	xx	xxx	xx	xxx	xxx	xx	xxx	xxx	xx	xxx	xxx	xxx		xxx	xx		xxx
<b>Alias</b>		xxx	xxx	xxx	xx	xxx		x			xxx	xxx	xxx	xxx	xx	xx	xxx	xxx	

Matala panostus: x

Kohtalainen panostus: xx

Korkea panostus: xxx