



## Osallisuutta digipelaamalla

**Pelaten duuniin! -projektiin osallistuneiden osallisuuden toteutuminen digipelaamista hyödyntämällä projektin työntekijöiden arvioimana**

Aino Koivisto

Opinnäytetyö, ylempi AMK

Maaliskuu 2024

Projektijohtamisen tutkinto-ohjelma (YAMK), sosiaali- ja terveysala

Koivisto, Aino

## Osallisuutta digipelaamalla. Pelaten duuniin! -projektiin osallistuneiden osallisuuden toteutuminen digipelaamista hyödyntämällä projektin työntekijöiden arvioimana

Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Maaliskuu 2024, 48 sivua.

Projektijohtamisen tutkinto-ohjelma (YAMK), sosiaali- ja terveystieteiden opinnäytetyö YAMK.

Julkaisun kieli: suomi

Julkaisulupa avoimessa verkossa: kyllä

### Tiivistelmä

Suomalaisista yli 98 prosenttia pelaa ainakin joskus jotain digitaalista tai ei-digitaalista peliä. Digitaalisten pelien pelaajia on pelaajista 80 prosenttia ja heistä aktiivisia pelaajia on noin 65 prosenttia. Pelaaminen on suosittu harrastus nuorten ja nuorten aikuisten keskuudessa ja osa pelaajista tavoittelee pelaamisesta ammattia kilpapelina tai pelialaan liittyvänä toimijana. Pelaten duuniin! -projektissa tavoiteltiin nuorten ja nuorten aikuisten työelämän kuntoutumista vahvistamalla hyvinvointia, työelämävalmiuksia ja sosiaalista osallisuutta digipelaamista hyödyntämällä. Tätä tavoiteltiin digi- ja kilpapelivalmennuksilla, joihin yhdistettiin hyvinvointi- ja työelämävalmennusta. Opinnäytetyön tarkoitus oli toteuttaa Pelaten duuniin! -projektin osallistujien osallisuuden toteutumisen arviointi projektin työntekijöiden näkökulmasta. Tavoitteena oli kuvata osallistujien osallisuuden kokemusta projektin aikana projektin työntekijöiden arvioimana.

Opinnäytetyö toteutettiin tutkimuksellisenä kehittämistyönä. Aineisto kerättiin työpajoissa, joihin osallistui viisi projektin työntekijää. Työntekijät arvioivat osallisuuden toteutumista SWOT-analyyysiin perustuen, minkä jälkeen työpajat päättyivät ryhmäkeskusteluun. Aineisto analysoitiin induktiivista sisällönanalyyysiä käyttäen ja tuloksia hyödynnettiin projektin toiminnan raportoinnissa.

Tulokset jakautuivat kuuteen yläluokkaan, jotka olivat osallisuus, osallistujat, digipelaaminen, valmennusmalli, toimintaympäristö ja käytetty teknologia. Osallisuuteen liittyviä tekijöitä olivat osallistuminen ja osallistaminen, kuulluksi tuleminen ja vaikuttamisen mahdollisuudet. Osallistujien kohdalla olivat merkittäviä kiinnostus, taitojen kehittyminen, taustatekijöiden merkitys sekä vuorovaikutus ja ihmissuhteet. Digipelaamiseen liittyivät digipelaamisen merkitys ja pelien valinta. Valmennusmallissa osallisuuteen vaikuttivat valmennuksen kesto, ryhmäkoko, valmentajiin liittyvät tekijät ja valmennuksen tavoitteet. Toimintaympäristöstä nousivat esiin yhteistyökumppanit ja heidän asenteensa digipelaamista kohtaan. Lisäksi vaikutusta oli käytetyllä teknologialla ja sen toimivuudella.

Projektin työntekijät kokivat pelaamisen voimavarana ja vahvuutena sekä mahdollisena työelämätaidona. Valmennusmalli mahdollisti osallistujien osallisuuden omaan elämään, yhteisöön ja yhteisen hyvän tuottamiseen. Yhteistyökumppanien ja laajemmin yhteiskunnan asenteet pelaamista kohtaan ovat muutoksessa ja digipelaamista hyödynnetään koko ajan enemmän nuorten ja nuorten aikuisten palveluissa. Projektin jälkeen on tehtävänä varmistaa, miten projektin valmennusmalli juurrutetaan osaksi sosiaali-, terveys- ja työllisyyspalveluita.

### Avainsanat (asiasanat)

osallisuus, osallistuminen, valmennus, digitaaliset pelit, elektroninen urheilu

### Muut tiedot (salassa pidettävät liitteet)

**Koivisto, Aino**

**Participation through digital gaming. Participation using digital gaming of participants in Get employed by gaming! project evaluated by the project's employees**

Jyväskylä: JAMK University of Applied Sciences, March 2024, 48 pages.

Degree Programme in Project Management, Health and Social Studies. Master's thesis.

Permission for open access publication: Yes

Language of publication: Finnish

### **Abstract**

More than 98 % of Finns play a digital or non-digital game at least sometimes. Digital game players account for 80 % of all players and around 65 % of them are active players. Gaming is a popular hobby among young people and young adults, and some gamers aspire to make a career out of gaming as a competitive gamer or as a part of the gaming industry. The aim of the Get employed by gaming! project was to rehabilitate young people and young adults for working life by strengthening their well-being, employability, and social participation through digital gaming. This was achieved through digital and competitive gaming coaching, combined with well-being and work-life coaching. The purpose of the thesis was to conduct an evaluation of the participation of the participants in the Get employed by gaming! project from the perspective of the project's employees. The aim was to describe the participants' experience of participation during the project as assessed by the project's employees.

The thesis was carried out as a research and development project. The data was collected in workshops involving five of the project's employees. Based on a SWOT-analysis, the employees evaluated the implementation of the participation process, after which the workshops ended with a group discussion. The data was analyzed using inductive content analysis and the results were used to report on the project's activities.

The results were divided into six main categories: participation, participants, digital gaming, coaching model, environment, and technology used. The factors related to participation were inclusion and involvement, being heard, and empowerment. For participants, the factors of interest, skill development, the importance of background factors, and interaction and relationships were significant. For digital gaming, the importance of digital gaming and the choice of games was important. In the coaching model, participation was influenced by the duration of the coaching, the size of the group, factors related to the coaches and the objectives of the coaching. In the coaching environment, the partners and their attitudes towards digital gaming emerged. The technology used and its functionality also had an impact.

The project's employees perceived gaming as an asset and strength and as a potential work-life skill. The coaching model enabled the participants to be involved in their own lives, in the community and in producing common good. Attitudes towards gaming among partners and society are changing and digital gaming is increasingly being used in services for young people and young adults. After the project, the task will be to ensure that the project's coaching model is embedded in social, health and employment services.

### **Keywords/tags (subjects)**

involvement, participation, coaching, digital games, electronic sports

### **Miscellaneous (Confidential information)**

## Sisältö

<b>1</b>	<b>Johdanto .....</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Pelaten duuniin! -projekti .....</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Osallisuus .....</b>	<b>7</b>
<b>4</b>	<b>Digi- ja kilpapelaaaminen.....</b>	<b>9</b>
4.1	Digipelaaminen.....	9
4.2	Kilpapelaaaminen.....	10
4.3	Pelistriimaaminen .....	11
<b>5</b>	<b>Osallisuus pelaamiskontekstissa .....</b>	<b>12</b>
<b>6</b>	<b>Kehittämistyön tarkoitus, tavoite ja tutkimuskysymys .....</b>	<b>14</b>
<b>7</b>	<b>Tutkimuksellisen kehittämistyön toteutus .....</b>	<b>15</b>
7.1	Aineiston keruu .....	15
7.2	Aineiston analyysi.....	16
<b>8</b>	<b>Tulokset.....</b>	<b>18</b>
8.1	Osallisuus.....	18
8.2	Osallistujat.....	21
8.3	Digipelaaminen.....	24
8.4	Toimintaympäristö .....	26
8.5	Käytetty teknologia .....	28
8.6	Valmennusmalli.....	29
<b>9</b>	<b>Pohdinta.....</b>	<b>33</b>
9.1	Tulosten tarkastelu.....	33
9.2	Eettisyys.....	35
9.3	Luotettavuus .....	37
9.4	Johtopäätökset ja jatkokehittämisehdotukset .....	39
	<b>Lähteet .....</b>	<b>41</b>
	<b>Liitteet .....</b>	<b>46</b>
	Liite 1. Esimerkki aineiston luokittelusta .....	46
	Liite 2. Aineistonkeruuseen liittyvä saatekirje .....	47
	Liite 2. Aineistonkeruuseen liittyvät mittarit .....	48

**Kuviot**

Kuvio 1. Hyvinvointivalmennus-prosessikuva (Pelivalmennukset n.d.) .....	6
Kuvio 2. Työelämävalmennus-prosessikuva (Pelivalmennukset n.d.) .....	6
Kuvio 3. Osallisuuteen vaikuttavat tekijät .....	18

# 1 Johdanto

Uusimman Pelaajabarometri 2022:n mukaan yli 98 prosenttia suomalaisista pelaa ainakin joskus jotakin, joko digitaalista tai ei-digitaalista peliä. Digitaalisten pelien pelaajia on pelaajista 80 prosenttia ja heistä aktiivisia pelaajia on noin 65 prosenttia. (Kinnunen ym. 2022, 16.) 20–29-vuotiaista yli puolet pelaa digitaalisia viihdepelejä vähintään kerran viikossa ja päivittäin pelaavia tässä ikäryhmässä on 24 prosenttia (mts. 31). Näiden lukujen valossa voidaan todeta, että digipelaaminen on suosittu ajanviettotapa nuorten aikuisten keskuudessa. Digitaalisia pelejä pelataan eniten mobiililaitteilla, tietokoneella ja pelikonsoleilla, ja suosituimmat digipelien lajityypit ovat pulma- ja korttipelit, seikkailupelit sekä ammuskelupelit (mts. 27).

Pelaamista, pelillisyyttä ja leikillisyyttä on hyödynnetty jo pitkään opetus- ja terveysalalla, ja viime aikoina myös sosiaalialalla on alettu tehdä pelillisyyteen liittyvää kehitystyötä ja käytännön kokeiluja (Hytti & Kähkönen 2019, 2). Yksi näistä kehittämis- ja kokeiluprojekteista oli Pelaten duuniin!, joka tähtäsi osallisuuden, hyvinvoinnin ja työelämävalmiuksien parantamiseen digipelaamista hyödyntämällä. Projektia rahoitti Euroopan sosiaalirahasto ja rahoituksen saaja on velvollinen raportoimaan projektin toteutumista, jotta voidaan arvioida, onko projekti ollut merkityksellinen ja toteuttanut suunniteltuja asioita.

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli toteuttaa Pelaten duuniin! -projektin osallistujien osallisuuden toteutumisen arviointi. Osallistujien osallisuuden toteutumista tarkasteltiin projektin työntekijöiden arvioimana. Arviointi toteutettiin työpajamallisen työskentelyn pohjalta. Työpajoja järjestettiin kaksi ja niissä haastateltiin erikseen työelämä- ja hyvinvointivalmentajia sekä kilpapelivalmentajia. Aineisto on analysoitu laadullisin menetelmin ja arviointiraporttina toimii tämä opinnäytetyö.

## 2 Pelaten duuniin! -projekti

”Pelaten duuniin!: Digi- ja kilpapelaamisella kohti osallisuutta, hyvinvointia sekä työ- ja toimintakykyä” oli Euroopan sosiaalirahaston rahoittama, toimintalinjan 5 ”Sosiaalinen osallisuus ja köyhyyden torjunta” projekti, jota ohjasi erityistavoite ”10.1.Työelämän ulkopuolella olevien työ- ja toimintakyvyn parantaminen” (Euroopan sosiaalirahaston (ESR) rahoittaman hankkeen kuvaus n.d.). Projektin toiminta-aika oli 1.3.2021–30.11.2023. Projektin toiminta-alue oli Keski-Suomi ja projektin kohderyhmää olivat nuoret ja nuoret aikuiset (16–29-vuotiaat), jotka ovat työttömiä tai työmarkkinoiden ulkopuolella ja jotka ovat kiinnostuneita digi- ja kilpapelaamisesta. Lisäksi kohderyhmää olivat sosiaali-, terveys- ja työllisyyspalveluiden työntekijät ja projektin toimintaan voivat osallistua myös muut aiheesta kiinnostuneet. Projektin tarkoituksena oli edistää kohderyhmän työelämään kuntoutumista vahvistamalla hyvinvointia, sosiaalista osallisuutta ja työelämävalmiuksia digi- ja kilpapelaamista hyödyntämällä, lisätä ymmärrystä digipelaamisen merkityksestä kohderyhmän hyvinvoinnin, sosiaalisen osallisuuden ja työelämävalmiuksien vahvistamisen tukemisessa sekä luoda uudenlaisia elektronisen urheilun ekosysteemin verkostoja Keski-Suomeen. Projektin tavoitteet olivat uudenlaisten digi- ja kilpapelaamisen toimintamallien kehittäminen, kohderyhmän yhteisöllisyyden ja sosiaalisen osallisuuden vahvistaminen, kohderyhmän ja pelialan sekä elektronisen urheilun ekosysteemin kohtaamisten mahdollistaminen sekä sosiaali-, terveys- ja työllisyyspalveluiden osaamisen vahvistaminen. (Yleistä projektista n.d.)

Projektiin kuului erilaisia toimintoja, joita olivat ”ideointipöhinät”, pelitarinasessiot, koulutuspaketit, webinaarisarja ja isoimpana digi- ja kilpapelivalmennusryhmät. ”Ideointipöhinät” järjestettiin projektin alkuvaiheessa vuonna 2021 ja niiden tarkoituksena oli kerätä tietoa sekä nuorten ja nuorten aikuisten että heidän kanssaan työskentelevien ammattilasten ajatuksia pelaamisesta, arjesta, sosiaalisista suhteista, työelämästä ja koulutuksista. ”Pöhinöiden” tuloksena selvisi, että osallistujille pelaaminen on merkityksellinen ajanviette ja tapa olla yhteydessä kavereihin. Osallistujat pohtivat ”pöhinöissä” tulevaisuuden työelämää ja siinä huolettavia tekijöitä olivat oman alan ja työpaikan löytäminen sekä työehdot. Arjessa kuormittavia tekijöitä olivat taloudelliset huolet, työnhaku ja työkiireet sekä työ- ja opiskelustressi. (Ideointipöhinät n.d.) Pelitarinasessiot olivat kohtaamispaikkoja kohderyhmälle ja pelialan sekä elektronisen urheilun toimijoille. Pelitarinasessioissa kuultiin puheenvuoroja kilpapelii- ja projektitoimijoilta, keskusteltiin pelaamisen ja e-urheilun mahdollisuuksista sekä esiteltiin projektin valmennuksista saatuja kokemuksia. Pelitarinasessioita järjestettiin yhteensä kuusi projektin toiminta-aikana. (Pelitarinat n.d.) Webinaarisarjassa koottiin

yhteen projektin kokemuksia ja valmennusmallin hyödyntämistä (Pelaten duuniin! -saavukset [sic] n.d.). Lisäksi projektin kokemusten ja haastattelujen pohjalta koostettiin kaksi opasta: ”Minustako pelivalmentaja? PIKAOPAS yhteisöllisen pelivalmennuksen käyttöönottoon” ja ”Kohti positiivista puhetta digipelaamisesta: Opas sosiaali- ja terveysalan sekä työllisyyspalveluiden ammattilaisille”.

Valmennukset olivat suurin osa projektia ja yhtenä projektin tavoitteista oli uudenlaisten digi- ja kilpapelivalmennuksen toimintamallien kehittäminen. Valmennukset olivat digi- ja kilpapelivalmennusta, johon sisällytettiin työelämä- ja hyvinvointitaitojen kehittämiseen liittyvää sisältöä. Valmennukset toteutuivat pääsääntöisesti lähiryhminä Keski-Suomen alueella. (Valmennukset n.d.) Valmennusten kesto vaihteli tarpeen mukaan, mutta kesti normaalisti 4–10 viikkoa tai oli kertakokeilu. Valmennusryhmiä toteutettiin muun muassa Äänekosken työ- ja starttipajojen kanssa, Karstulan kunnan ja Visio-säätiön kanssa sekä Jyväskylän Veturitallien ja Taidetyöpajan kanssa. Osallistujalla oli mahdollisuus ottaa käyttöön hyvinvointivalmennuksen tueksi projektin tarjoama Garminin e-sports-kello. Valmennus oli osallistujille maksuton.

Valmennusten sisällöstä ja rakenteesta luotiin projektissa prosessikuvat, jotka on julkaistu projektin verkkosivuilla ja ne on sisällytetty valmennusten käyttöönoton pikaoppaaseen ”Minustako pelivalmentaja?” (Pelivalmennukset n.d.; Kokkinen, Rauhansalo, Hämäläinen, Rutanen & Luotojoki 2023, 18–19). Hyvinvointivalmennukset (kuvio 1) sisälsivät henkilökohtaisen tavoitteen asettamisen ja arvioinnin lisäksi yhdessä pelaamista, rentoutumisharjoituksia ja kahvihetkiä. Teemoina olivat ryhmäytyminen, tiimissä pelaaminen, nukkuminen, ravitseminen, fyysinen aktiivisuus, tunnetaidot ja osallisuus. (Kokkinen ym. 2023, 18.) Myös työelämävalmennus sisälsi jokaisella kerralla tiimipelaamista ja kahvihetkiä. Työelämävalmennuksen (kuvio 2) teemoina olivat osallistuja itse pelaajana, e-urheilumaailma, polut pelialalle, tiimipelaamistaidot, pelialan yrittäjyysmahdollisuudet ja peliosaamisen sanoittaminen työelämän näkökulmasta. Työelämävalmennuksessa asetettuja omia tavoitteita tulevaisuudelle voivat olla esimerkiksi opiskelemaan tai työkokeiluun hakeutuminen, pelaaminen harrastuksena tai tavoitteellisesti, striimaaminen ja mediatuotanto tai valmentaminen. (Mts. 19).





Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020



jamk

Kuvio 1. Hyvinvointivalmennus-prosessikuva (Pelivalmennukset n.d.)



Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020



jamk

Kuvio 2. Työelämävalmennus-prosessikuva (Pelivalmennukset n.d.)

### 3 Osallisuus

Tässä opinnäytetyössä osallisuudella tarkoitetaan sosiaalista osallisuutta. Osallisuus voidaan jakaa sosiaali-, käyttäytymis- ja terveystieteelliseen tutkimukseen perustuen kolmeen osa-alueeseen: osallisuus omassa elämässä, osallisuus yhteisöissä ja vaikuttamisen prosesseissa sekä osallisuus yhteisestä hyvästä (Osallisuuden osa-alueet ja osallisuuden edistämisen periaatteet 2023). Osallisuus on monitahoinen käsite ja sitä voidaan kuvailla muun muassa liittymisenä, suhteissa olemisena, kuulumisena, yhteisyytenä, yhteensopivuutena, mukaan ottamisena, osallistumisena, vaikuttamisena ja demokratiana (Isola, Kaartinen, Leemann, Lääperi, Schneider, Valtari & Keto-Tokoi 2017, 3).

Osallisuus omassa elämässä on omaan elämään liittyviin tekijöihin vaikuttamista, tilaisuuksia vaikuttaa ja hallita, yksilön autonomiaa, elämän ennakoitavuutta, toimintaympäristön ymmärtämistä ja kohtuullisen toimeentulon sekä tarpeeseen vastaavien palveluiden tarjoamista. Yksilö kokee vaikuttavansa oman elämänsä kulkuun ja tekee päätöksiä. (Isola ym. 2017, 25). Toimintaan liittyviä tekijöitä ovat muun muassa se, saako yksilö osallistua toimintaan oman harkintansa mukaan aktiivisena toimijana vai voiko osallistua pienelläkin tavalla, mahdollistetaanko yksilöllisiä ratkaisuja ja etsitäänkö keinoja palveluiden ulkopuolelle jääneen toimijuuden tukemiseen (Isola ym. 2017, 29). Tämä johtaa toteamaan, että osallisuus ja osattomuus on subjektiivinen kokemus tai tunne, eikä sitä voi määrätä ulkopuolinen henkilö (Raivio & Karjalainen 2013, 14). Osallistuminen ei voi olla pakollista vaan sen täytyy lähteä yksilöstä itsestään, mutta osallisuutta voidaan edistää erilaisilla toimenpiteillä (Leemann, Kuusio & Hämäläinen 2015, 5). On kuitenkin muistettava, että palveluihin osallistuminen ei voi olla pakkoa, kuten esimerkiksi osatyökykyisten tai pitkäaikaistyöttömien työtoimintaan osallistaminen, josta on käytännöstä tehty pakollista esimerkiksi sosiaaliturvan piiriin kuulumisen ehtona. Aidon osallisuuden toteutumisen vuoksi yksilön on oltava itse valmis koulutautumaan tai kuntoutumaan ja ottamaan vastuuta omasta hyvinvoinnistaan. (Raivio & Karjalainen 2013, 31.) Tarve on eettiselle osallistamiselle, joka vastaa yksilön eli osallistujan tarpeeseen (Isola ym. 2017, 44).

Osallisuus yhteisöissä ja vaikuttamisen prosesseissa sisältää ajatuksen, että yksilöllä on mahdollisuus kuulua itselleen tärkeisiin yhteisöihin, tulla kuulluksi ja päästä vaikuttamaan yhteisöissä itselleen tärkeisiin asioihin sekä kehittämään yhteistä toimintaa toiminnan aikana ja laajemmin sen ulkopuolella. Yhteisöjä ovat esimerkiksi helposti mielletävät kaverit, perhe, oma asuinalue,

harrastusryhmä tai laajemmat yhteisöt eli esimerkiksi kansalaisliike tai yhteiskunta. (Osallisuus yhteisöissä ja vaikuttamisen prosesseissa n.d.) Leemann ja muut (2015, 4) viittaavat Euroopan komission raporttiin, jossa sosiaalinen osallisuus määritellään mahdollisuuksia ja voimavaroja tarjoavana prosessina talous-, yhteiskunta- ja kulttuurielämään osallistumiseksi ja mahdollisuutena osallistua päätöksentekoon, joka vaikuttaa yksilön elämään ja perusoikeuksiin.

Osallisuus yhteisestä hyvästä on yhteisen hyvän tuottamista ja jakamista yhdessä muiden kanssa, josta seuraa arvostusta, kiitosta ja yhteyksiä (Osallisuuden edistäjän opas 2023, 24). Olennaisia asioita ovat tasavertaisuus muiden kanssa, yhteiskuntaryhmien kohtaaminen ja se, etteivät ihmisten ongelmat ja taustat määrittele kohtaamista. Maksuttomat yhteiset tilat ja paikalliset yhteisöt luovat yhteisöllisyyttä, jolla voi olla sekä taloudellista hyötyä että muuta arvoa, kuten voimaantamista, merkityksellisyyden kokemusta, yhteenkuuluvuutta ja luottamusta. Yhteisen hyvän tuottaminen muodostaa potentiaalia, joka lisää alueen elinvoimaisuutta ja potentiaalia ja tähän voidaan tarttua esimerkiksi kuntatasolla. (Osallisuus yhteisestä hyvästä n.d.) Kuntalaissa (410/2015, 22 §) kuvataan kunnan asukkaiden osallistumis- ja vaikuttamismahdollisuuksia, joihin kuuluvat muun muassa kuulemistilaisuudet, kuntalaisraadit, palveluiden suunnittelu ja kehittäminen yhdessä palvelujen käyttäjien kanssa sekä asukkaiden, järjestöjen ja muiden yhteisöjen oma-aloitteisen suunnittelun ja valmistelun tukeminen. Kun kunnan ja sen palveluiden seurantatieto on avoimesti saatavilla, yhteisen hyvän tuottamiseen ja uusien ratkaisujen keksimiseen osallistuminen helpottuu paikallisten toimijoiden tasolta (Osallisuus yhteisestä hyvästä n.d.).

Osallisuuden arvioimiseksi on kehitetty erilaisia mittareita. Edellä kuvatut osallisuuden osa-alueet on kehitetty Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksessa yhteistyössä Euroopan sosiaalirahaston toimintalinjan 5 hankkeiden kanssa ja niiden pohjalta on luotu 24 apukysymystä apuvälineeksi osallisuuden toteutumisen arviointiin (Edistääkö toiminta osallisuutta? 24 apukysymystä n.d.). Lisäksi Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen Sokra-hankkeessa (2014–2023) on kehitetty osallisuutta mittaava osallisuuskysely, joka sisältää tieteellisesti validoidun osallisuusindikaattorin (Osallisuuskysely – arviointityökalu ESR TL 5 -hankkeiden käyttöön n.d.). Tämän opinnäytetyön toteutuksessa on osittain hyödynnetty osallisuuden apukysymyksiä, ja niitä mukailevasti laadittu SWOT-analysitaulukko on kuvattu liitteessä 3.

## 4 Digi- ja kilpapelaaaminen

Pelaten duuniin! -projektin yhtenä tarkoituksena on hyödyntää sekä digi- että kilpapelaaamista edistämään kohderyhmän työelämään kuntoutumista (Yleistä projektista n.d.). Projektissa peli- ja kilpapelivalmennusta toteuttivat ammattivalmentajat sekä etävalmennuksena että GamePit Pro by Jamk -tilassa ja mahdollisuuksien mukaan koko Keski-Suomen alueella (Pelivalmennukset n.d.). Pelivalmennus liittyi yhteisölliseen pelaamiseen sekä tiimityö- ja kommunikaatioharjoituksiin, jotka tukivat hyvinvointi- ja työelämäsäilyä (Kokkinen ym. 2023, 18–19).

### 4.1 Digipelaaaminen

Digipelaaaminen on viihteen vuoksi pelaamista tietokoneella, pelikonsolilla tai mobiililaitteella (Digipelaaaminen – ilmiötietoa ja usein kysyttyä n.d.). Joissakin määritelmissä mukaan luetaan myös digitaaliset oppimispelit, joita pelataan viihteen sijaan esimerkiksi kouluympäristössä tukemaan muun muassa yhteenlaskun tai kieliopin oppimista (Hentonen 2013, 69). Digipelaaamisen alle voidaan lukea myös rahapelaaaminen, joskin näiden kahden erona on se, että digipelaaamisessa itse peli on pääosassa, kun taas rahapelaaamisen tavoitteena on voittaa rahaa (Digipelaaaminen – ilmiötietoa ja usein kysyttyä n.d.).

Digipelaaaminen on myös vuorovaikutteista – vaikka pelaamista voi harrastaa myös yksin, pelata voi tutulla porukalla tai ennalta tuntemattomien muiden pelaajien kanssa. Yhdessä pelaamista voi harrastaa verkon välityksellä tai pelaamiseen tarkoitetuissa tiloissa, kuten yhteisöllisessä pelitilassa tai LAN-tapahtumassa. (Kokkinen, Piitulainen, Luotojoki & Rauhansalo 2023, 10.) LAN- eli lähiverkotapahtuma (local area network) tarkoittaa yhteisöllistä paikallista tapahtumaa, jonne pelaajat tuovat mukaan oman tietokoneensa ja pelaavat yhdessä. Tapahtumassa voi olla myös muuta peleihin liittyvää toimintaa. (Jonsson & Verhagen 2011, 135.) Verkon välityksellä yhteydenpito tapahtuu usein Discordin kautta. Discord on pelaajien suosima pikaviestintäsovellus, joka tarjoaa mahdollisuuden yhteydenpitoon pikaviesteillä ja puheluilla (Mikä Discord on? 2022).

Pelaajabarometri 2022:n mukaan digitaalisia pelejä pelaa ainakin joskus yli 80 prosenttia suomalaisista (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022, 15). Alle 19-vuotiaista noin 76 prosenttia ja 20–29-vuotiaista lähes 67 prosenttia pelaa digitaalisia viihdepelejä vähintään viikoittain (mts. 32). Näin ollen suuri osuus projektin kohderyhmästä pelaa digipelejä, joskin digipeleiksi voidaan luokitella myös

muun muassa mobiilipelit, jotka eivät kuuluneet Pelaten duuniin! -projektin pelivalikoimaan. Projektissa pelaaminen tapahtui tietokoneella ja peleistä eniten pelattiin suosittuja kilpapelejä, kuten Valorant ja Counter-Strike: Global Offensive (Pelivalmennukset n.d.).

## 4.2 Kilpapelaaaminen

Digipelaamiseen kuuluu nykyään isona elementtinä kilpapelaaaminen eli elektroninen urheilu tai e-urheilu (englanniksi eSports). Hamari ja Sjöblom (2017) määrittelevät e-urheilun urheilun muodoksi, jossa urheilun pääasiat sijaitsevat elektronisessa järjestelmässä ja sekä pelaajien ja joukkueiden syötteet että e-urheilun tuotokset välittyvät ihmisen ja tietokoneen välisellä vuorovaikutuksella. Yksinkertaisimmillaan kilpapelaaaminen voidaan määritellä kilpailuksi digitaalisissa peleissä yksilönä tai joukkueena harrastelija- tai ammattilaistasolla (Digipelaaminen – ilmiötietoa ja usein kysyttyä n.d.; Hamari & Sjöblom 2017).

Kilpapelaaamisen juuret juontavat 1980-luvulle, jolloin kilpapelaaaminen oli yleensä konsolipelaaamista ja keskittyi lähinnä Yhdysvaltoihin. Elektronisen urheilun kasvuun 2000-luvulla oli syynä internetin kehittyminen. (Qvist & Tukia 2019, 181–182.) Kilpapelaaaminen on edelleen jatkuvasti kasvava harrastus tai ura ja uusimman pelaajabarometrin mukaan suomalaisista noin 6 prosenttia ilmoittaa harrastavansa kilpapelaaamista ainakin joskus ja aktiivisia kilpapelaaajia on väestöstä noin 3 prosenttia (Kinnunen ym. 2022, 38).

Kaikki digitaalinen pelaaminen ei ole kilpapelaaamista, koska harrastamisen ja urheilun erona on se, kilpaillaanko tavoitteellisesti muita pelaajia vastaan (Mitä on e-urheilu? 2021). Nykyään tavoitteelliseen kilpapelaaamiseen siirtyminen harrastamisesta on helppoa, koska sekä pelijoukkueita että kilpapelaaamisen turnauksia voi löytää verkosta. Harrastajalle sopivia turnauksia voi löytää verkkopelitapahtumista ja esimerkiksi nuorisotoimen järjestämänä. Ammattimaista kilpapelaaamista kohti on Suomessa mahdollista edetä joidenkin toisen asteen oppilaitosten, kansanopistojen, Puolustusvoimien, perinteisen urheilun joukkueiden ja seurojen sekä elektroniseen urheiluun erikoistuneiden organisaatioiden kautta. Elektroniseen urheiluun liittyy myös lukuisia erilaisia ammatteja pelaamisen lisäksi, ja näitä voivat olla esimerkiksi selostajan, valmentajan, sisällöntuottajan ja managerin tehtävät. (Qvist & Tukia 2019, 187–190.)

### 4.3 Pelistriimaaminen

Pelistriimaaminen (englanniksi video game streaming) on live-lähetystä, jossa ruudussa näkyy pelattava peli ja yleensä myös videokuva pelaajasta. Yleisiä alustoja pelistriimaukselle verkossa ovat esimerkiksi Twitch ja YouTube. Pelaajalla ja katsojalla on lähes aina mahdollisuus käydä keskustelua lähetysten aikana esimerkiksi chat-ominaisuuden avulla, jolloin myös katsojat voivat kommunikoida toistensa kanssa. (Lyyra & Tuominen 2019, 60.) Striimaaminen on yhteisöllistä toimintaa, jossa on yhteinen kulttuuri ja yhteinen mielenkiinnon kohde, pelattava peli (mts. 62). Omaa pelaamistaan muille striimaa ainakin joskus noin 6 prosenttia suomalaisista ja aktiivisia striimaajia on noin yksi prosentti väestöstä (Kinnunen ym. 2022, 38).

Striimien katselu yleistyy jatkuvasti: kilpapelistriimejä katseli ainakin joskus noin 24 prosenttia suomalaisista vuonna 2022, kun vastaava luku vuonna 2018 oli noin 15 prosenttia. Muita pelaamista koskevia striimejä tai tallenteita katseli ainakin joskus noin 29 prosenttia suomalaisista. Aktiivisia katselijoita kilpapelistriimeillä on suomalaisista noin 10 prosenttia ja muilla pelaamista koskevilla striimeillä ja videoilla noin 18 prosenttia. (Mts. 38.) Yleisimmin kilpapeliamista katsellaan live-lähetystenä internetin välityksellä ja vaikka katsoja olisi katsomassa pelaamista paikassa, jossa pelaajatkin ovat, peliä täytyy seurata tietokoneen kautta, esimerkiksi näytöltä tai valkokankaalta (Hamari & Sjöblom 2017). Muitakin tapoja seurata striimejä on – esimerkiksi Suomessa Yleisradio (Yle) lähettää e-urheilutapahtumia suorana televisiossa ja Yle Arenassa.

Pelaten duuniin! -projektissa pilotoitiin striimaukseen keskittyvää valmennusta. Valmennuksessa tutustuttiin striimaukseen tarvittaviin ohjelmistoihin (Streamlabs) ja valmennuksissa vieraili alan ammattilaisia, jotka kertoivat omasta urastaan ja vinkkejä striimaamiseen. Tavoitteena oli, että valmennuksen päätyttyä osallistuja osaa itse striimata omaa sisältöään valitsemalleen alustalle, kuten Twitchiin, YouTubeen tai Facebookiin. Positiivista palautetta saatiin niin yhteistyökumppaneilta kuin valmennettaviltakin – osallistujat saavuttivat osaamistavoitteet, valmennuksen materiaali tuki oppimista ja osallistuminen vahvisti työelämätaitoja. (Hämäläinen 2023.)

## 5 Osallisuus pelaamiskontekstissa

Leikkejä ja pelejä on käytetty nuorisotyössä jo pitkään esimerkiksi tutustumisleikkien muodossa, seikkailu- ja ilmaisupedagogisissa ryhmätoiminnoissa ja peli-illoissa nuorisotaloilla, jonne digitaaliset pelit ovat saapuneet jo 1980-luvulla pelikonsolien muodossa (Huttunen & Hernesniemi 2013, 82–83). Viime vuosina pelejä on osattu hyödyntää muun muassa oppimisen ja terveydenhuollon aloilla, mutta myös sosiaalialalla on alettu tehdä pelillisyyteen liittyvää kehittämistä ja kokeiluja (Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä n.d.).

Pelillisuus ja leikillisuus lisäävät osallisuutta monella tapaa. Pelilliset ja leikilliset menetelmät saattavat motivoida asiakasta sitoutumaan palveluihin ja antaa tilaa asiakkaan kuulemiseen. Pelien hyödyntämisellä voidaan rentouttaa ilmapiiriä ja helpottaa näin osallistumista. Kohtaaminen on tasa-arvoisempaa ja asioinnin kynnyks madaltuu, kun ammattilaisen lisäksi asiakas on toimija ja oman tilanteensa asiantuntija. Hyvinvointia, voimaantumista ja aktiivisen kansalaisuuden tukemista voidaan saavuttaa pelillisen sosiaalisen kuntoutuksen avulla. Kun pelillisyyttä suunnitellaan ja kehitetään yhdessä asiakkaiden ja kokemusasiantuntijoiden kanssa, osallisuus ja toimijuus pääsee vahvistumaan. Työskentelyssä voi hyödyntää myös vertaisohjaajia. (Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä n.d.; Hytti & Kähkönen 2019, 4–6.)

Itse pelaamisen lisäksi pelejä ja pelikulttuuria voi hyödyntää muuhunkin toimintaan. Osallisuutta voi tukea pelaamisen lisäksi esimerkiksi tapahtumien ja kilpailujen järjestäminen, pelien tekeminen tai pelikulttuuriin liittyvä toimituksellinen toiminta (Huttunen & Hernesniemi 2013, 89). Tällöin päästään osalliseksi yhteisen hyvän tuottamiseen ja jakamiseen muiden kanssa. Pelikulttuuriin kuuluu monenlaisia ilmiöitä, kuten fanifiktiota, cosplayta tai pelivideoita (Huttunen, Marjomaa & Tenkanen 2013, 24–27). Kulttuurinen osallisuus on läheinen ilmiö sosiaalisen osallisuuden kanssa ja henkilö voi määritellä itsensä pelaajaksi ja osalliseksi pelikulttuurista, vaikkei sillä hetkellä pelaisi aktiivisesti (Friman 2022, luku 6). Pelaamista voidaan hyödyntää välineenä silloin, kun avataan osallisuuden käsitettä tai ajatusmaailmaa (mts. 90).

Yhdessä pelaaminen tukee osallisuutta yhteisöissä ja yhteisissä vaikuttamisen prosesseissa. Pelaaminen on monelle paikka, jossa tunnetaan yhteisyyttä ja yhteenkuuluvuutta, vaikka ulkopuoliset tahot määrittelevät usein pelaajat yksinäisiksi. Pelaaminen voi olla ainoa keino saada osallisuuden kokemuksia työelämän ulkopuolella olevana nuorena tai nuorena aikuisena, jolla ei ole työ- tai

opiskeluyhteisöä ja taloudellinen tilanne heikentää osallistumisen mahdollisuuksia. Pelaaminen mahdollistaa yhteydenpidon jo olemassa oleviin läheisiin ja suhteiden muodostamisen uusiin ihmisiin. Peliyhteisön kautta voi tehdä toisille hyvää, mikä vahvistaa kokemusta osallisuudesta. (Kokkinen, Piitulainen, Luotojoki & Rauhansalo 2023, 16–18.) Kokemus yhteisöllisestä pelaamisesta voi olla nuorelle merkittävä ja positiivinen kokemus ja tällöin voidaan harjoitella esimerkiksi kommunikaatio- ja sosiaalisia taitoja (mts. 19; Huttunen & Hernesniemi 2013, 87). Pelissä kaikki osallistujat ovat tasavertaisia ja ihmisiä tuo yhteen ja ryhmäyttää pelien tuoma jännitys (Hytti & Kähkönen 2019, 4).

Pääkaupunkiseudun PRO SOS -hankkeessa yhteistyössä VAMOS Helsinki ry:n ja Sosped-säätiön Digipelirajat'on-hankkeen kanssa on luotu sosiaalityön välineeksi Pelitarina-työskentelymalli (Pelitarina sosiaalityön menetelmänä n.d.). Pelitarina-mallissa asiakas, usein nuori tai nuori aikuinen, kertoo ammattilaiselle elämäntarinansa hyödyntäen pelaamista ja pelimuistoja. Pelitarinan tarkoitus on lähestyä pelaamista positiivisesti ja menetelmä lisää osallisuutta, kun asiakas pääsee kertomaan elämästään omin sanoin. Pelitarinan kautta voidaan tuoda esiin taitoja, vahvuuksia, selviytymiskeinoja ja verkostoja. Pelitarina motivoi asiakasta osallistumaan ja tulemaan osalliseksi, kun asiakas pääsee olemaan asiansa asiantuntija ja jakamaan osaamistaan. Ammattilaiselta tämä menetelmä vaatii avointa ja myönteistä suhtautumista pelaamista ja asiakasta kohtaan, mutta ei ennakotietoa tai kokemusta peleistä tai pelaamisesta. Menetelmä siirtää helposti ongelmakeskeisen sosiaalityön kohti voimavaralähtöisyyttä. (Hytti & Kähkönen 2019, 14–15.) On syytä huomata, että samankaltaisesta nimestään huolimatta Pelaten duuniin! -projektin pelitarinasessiot eivät olleet Pelitarina-mallin mukaista työskentelyä, vaan omanlaisensa tapa lisätä positiivista pelipuhetta ja pelaamiseen liittyviä mahdollisuuksia sekä toimia kohtaamispaikkana projektin kohderyhmälle (Pelitarinat n.d.).

Jotta osallisuus toteutuu, pelaamisen hyödyntäminen nuorten ja nuorten aikuisten kanssa työskentelyssä vaatii ammattilaiselta eri tasoisia taitoja. Pelitoiminnan edellytyksenä ei ole ammattilaisen asiantuntemus peleistä, vaan avoin asenne ja ymmärrys siitä, että pelit ja pelaaminen ovat merkityksellinen asia kohderyhmälle (Huttunen & Hernesniemi 2013, 88). Jos halutaan siirtyä toiminnalliselle (pelejä hyödynnetään toiminnan järjestämisessä) tai toimintaympäristölliselle (nuorten kanssa toimitaan digitaalisen pelin maailmassa) tasolle, ammattilaisella tulee olla näihin riittävät taidot (mts. 84–85). Kilpapelivalmennukseen tähtäävässä toiminnassa on syytä harkita



ammattilaisvalmentajaa, kuten Pelaten duuniin! -projektin valmennuksissa. Joka tapauksessa ammattilaisen on tärkeää ymmärtää, että pelaaminen voi tuoda nuorelle onnistumisen kokemuksia ja negatiivinen tai vähättelevä asenne voi vaikuttaa epäsuotuisasti nuoren itsetuntoon (mts. 93–94). Vastaavasti kannustava puhe pelaamisesta voi tukea asiakassuhteen kehittymistä (Kokkinen, Piitulainen, Luotojoki & Rauhansalo 2023, 32).

Pelillisyyden hyödyntämisessä on huomioitava, että osallisuus ei voi olla pakkoa ja ihmisen täytyy itse saada päättää, mihin toimintaan osallistuu. Osallisuutta voi olla myös se, että ottaa ryhmässä katsojan tai seuraajan roolin. Keskeistä on asiakaslähtöisyys, yhdessä suunnittelu ja tila kuulla asiakkaiden kokemuksia ja tarinoita. (Hytti & Kähkönen 2019, 4; Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä n.d.)

## **6 Kehittämistyön tarkoitus, tavoite ja tutkimuskysymys**

Tämän kehittämistyön tarkoitus oli toteuttaa Pelaten duuniin! -projektin osallistujien osallisuuden toteutumisen arviointi projektin työntekijöiden arvioimana. Projekti toteuttaa itse arvioinnin osallistujien näkökulmasta haastatteluaineiston pohjalta, mutta projektilla on tarve myös projektiryhmän kokemusten esiin tuomiselle – miten työntekijät näkevät osallistujien osallisuuden toteutumisen. Projektilla on velvollisuus raportoida projektin toteutuminen, koska rahoittajana toimii Euroopan sosiaalirahasto. Osallisuuden toteutuminen valikoitui työn aiheeksi, koska yksi projektin kantavista teemoista ja tavoitteista on sosiaalisen osallisuuden vahvistaminen. Opinnäytetyön tavoitteena oli kuvata osallistujien osallisuuden kokemusta projektin aikana projektin työntekijöiden arvioimana.

Tutkimuskysymyksenä on, millä tavoin projekti on edistänyt projektin osallistujien osallisuutta digipelaamista hyödyntämällä. Kehittämistyön lopputuloksena syntyi projektiin osallistuneiden osallisuuden arviointiraportti projektin työntekijöiden näkökulmasta. Arviointiraporttina toimii tämä opinnäytetyö. Tuloksia hyödynnetään projektin raportoinnissa rahoittajalle ja voidaan hyödyntää laajemmin toiminnan juurruttamisessa käyttöön projektin jälkeen sekä jatkoprojekteja suunnitella.

## 7 Tutkimuksellisen kehittämistyön toteutus

Teoreettinen viitekehys määriteltiin monien hakusanojen avulla. Hakusanoja olivat muun muassa osallisuus, sosiaalinen osallisuus, pelaaminen, pelillisuus, digitaaliset pelit, pelikulttuuri ja e-urheilu. Englanninkielisiä hakusanoja olivat participation, inclusion, digital gaming, gamification ja e-sports. Digipelaamisen virtuaalisen luonteen vuoksi Google-hakukonetta käytettiin useiden verkkolähteiden hakuun. Lähteitä haettiin myös Jyväskylän ammattikorkeakoulun janet.finna.fi-verkkosivun hakukoneen avulla. Käytettyjä tietokantoja olivat muun muassa Sage Journals, Wiley Online Library ja EBSCOhost Ebooks. Kaikki lähteet ovat saatavilla verkossa ja fyysiset kirjat ovat saatavilla e-kirjoina.

Työ on tutkimuksellinen kehittämistyö, joka toteutettiin laadullisin menetelmin. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta soveltuu opinnäytetyön menetelmäksi, sillä siinä käytetään tutkimuksellisia elementtejä, mutta kehittämistoiminta on kuitenkin pääosassa. Kehittämistoiminta määrittää tutkimustapaa, jolloin tutkimuksellinen ote on kehittämistoimintaa pienemmässä osassa. (Toikko & Rantanen 2009, 22.) Laadullisia menetelmiä käytetään, koska osallisuuden toteutumisen arvioinnissa on kyse sosiaalisen ilmiön ymmärtämisestä, kuvailusta ja tulkinnasta (Holloway & Kathleen 2017, 3). Laadullisin menetelmin toteutettavaa työpajatoimintaa hyödyntämällä saavutetaan kehityksen kohde eli arviointiraportti.

### 7.1 Aineiston keruu

Aineiston keruu tapahtui työpajoissa, jotka pohjautuivat SWOT-analyysiin. SWOT-analyysi on menetelmä, jota on käytetty perinteisesti yritystoiminnan strategisena työkaluna ja kehittämisen menetelmänä. Analyysin nimi tulee englanninkielisistä sanoista strengths, weaknesses, opportunities ja threats, suomeksi vahvuudet, heikkoudet, mahdollisuudet ja uhat. (Teoli, Sancivtores & An 2022; Ruohonen 2022.) Analyysi voidaan jakaa sisäisiin ja ulkoisiin tekijöihin. Sisäisiä tekijöitä ovat vahvuudet ja heikkoudet: mitkä asiat mahdollistavat onnistumisen ja mitkä haittaavat onnistumista. Ulkoisia tekijöitä ovat mahdollisuudet ja uhat: mitkä ulkoiset tekijät auttavat onnistumaan ja mitkä asiat estävät projektin toteutumista. (Benzaghta, Elwalda, Mousa, Erkan & Rahman 2021, 55–56.) SWOT-analyysi valikoitui aineistonkeruumenetelmäksi, koska sillä on mahdollista saada kattava yleiskuva projektin toteutumisesta sen lopussa ja se antaa arvokasta tietoa myös jatkokehittämistä varten.

Työpajatoiminta valittiin aineiston keruun tueksi, koska yhteiskehittämisen menetelmät voivat tuottaa arvokasta kokemustietoa projektin toteutumisesta. Yhteiskehittäminen viittaa mihin tahansa yhteisölliseen luovaan toimintaan, jonka jakaa kaksi tai useampi ihminen (Sanders & Stappers 2008, 6). Se on spontaania, yhteistyössä tehtyä ja dialogia, jossa asioiden yhteyksiä luomalla saadaan aikaan jotakin uutta ja uniikkia (Ballantyne & Varey 2006, 344). Yhteiskehittämiseen osallistujat ovat kokemustensa asiantuntijoita, kunhan heille annetaan oikeat työkalut itsensä ilmaisemiseen (Sanders & Stappers 2008, 12).

Kohderyhmänä toimivat projektin työntekijät. Projektissa analysoitiin omiin aineistoihin perustuen projektin osallistujien kokemuksia osallisuudesta, mutta projektilla on myös tarve perehtyä projektiryhmän kokemuksiin projektiin osallistuneiden osallisuuden toteutumisesta. Projektiryhmään kuului hyvinvointi- ja työelämävalmentajia sekä kilpapelivalmentajia, joille molemmille järjestettiin omat työpajansa, minkä lisäksi yhtenä osallistujana oli muun muassa aineiston analyysiä toteuttanut harjoittelija. Hyvinvointi- ja työelämävalmentajat sekä harjoittelija tavattiin henkilökohtaisesti GamePit Pro -tilassa. Pelivalmentajien työpaja toteutettiin virtuaalisesti Teams-verkkoviestintäpalvelussa. Kumpaakaan työpajaa ei nauhoitettu, vaan aineisto kerättiin osallistujien kirjallisesta tuotoksesta (muistilaput, Google Jamboard) sekä loppukeskustelun muistiinpanoista.

Projektin työntekijät saivat ennakkotehtäväksi tutustua Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen osallisuuden apukysymyksiin. Työpajoissa työntekijät työstivät aihetta ensin itsenäisesti SWOT-analyysiin perustuen, jonka jälkeen vastaukset koottiin yhteisessä loppukeskustelussa. Työpaja alkoi itsenäisellä työstöllä, jossa työntekijät arvioivat kutakin SWOT-nelikentän osiota apukysymysten avulla itsenäisesti 5–8 minuutin ajan ja kirjasivat ajatuksia muistilapuille tai Google Jamboard -alustalle. Itsenäisen työstön jälkeen käytiin noin 75 minuutin mittainen loppukeskustelu, jossa käytiin läpi vastaukset ja keskusteltiin vastauksista tarkemmin. Loppukeskustelusta tehtiin muistiinpanot.

## **7.2 Aineiston analyysi**

Aineisto analysoitiin induktiivisen eli aineistolähtöisen sisällönanalyysin avulla. Aineistolähtöisen ja teorialähtöisen sisällönanalyysin erona on se, että aineistolähtöisessä analyysissä käsitteet tuotetaan aineiston perusteella, kun taas teorialähtöisessä analyysissä analyysin rakenne muodostetaan olemassa olevan teoratiedon perusteella (Elo & Kyngäs 2008). Aineistolähtöinen analyysi valittiin

menetelmäksi, koska vaikka opinnäytetyön pohjana on iso käsite (osallisuus), ei taustalla ollut valmista teoriaa tai mallia, johon aineistoa verrataan. Tavoitteena oli saada aineistoon pohjaava kokonaiskuva osallisuuteen liittyvistä osatekijöistä.

Analyysi eteni vaiheittain, jonka voi tiivistää kolmeen vaiheeseen: redusointiin eli pelkistämiseen, klusterointiin eli ryhmittelyyn ja abstrahointiin eli käsitteellistämiseen. Ensimmäisessä vaiheessa aineistosta etsitään tutkimukselle olennaiset ilmaisut ja ne pelkistetään, jotta ilmaisuja päästään ryhmittelemään. Ryhmittelyssä aineistosta muodostetaan alaluokkia, joista yhdistellään vuorostaan yläluokkia ja lopulta pääluokkia sekä yhdistävä luokka. Ryhmittelyn jälkeen aineisto käsitteellistetään eli edetään alkuperäisaineistosta teorettisiin käsitteisiin ja johtopäätöksiin. Käsitteitä yhdistämällä saadaan vastaus tutkimuskysymykseen tai -kysymyksiin. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 122–127.) Koska opinnäytetyön aineisto on digitaalisessa muodossa, analyysissä hyödynnettiin Excel-taulukkolaskentaohjelmaa.

Aineistosta muodostettiin kuusi pääluokkaa, jotka olivat osallisuus, osallistujat, digipelaaminen, toimintaympäristö, käytetty teknologia ja valmennusmalli. Yhdistävä luokka on osallisuuden toteutuminen digipelaamista hyödyntämällä. Esimerkki aineiston luokittelusta on liitteenä 1.

## 8 Tulokset

Osallisuuden toteutumisen lisäksi osallisuuteen vaikuttavia tekijöitä olivat osallistujiin liittyvät tekijät, digipelaamiseen liittyvät tekijät, toimintaympäristö, käytetty teknologia ja valmennusmallin toimivuus. Osallisuuteen vaikuttavat tekijät on kuvattu kuviossa 3.



Kuvio 3. Osallisuuteen vaikuttavat tekijät

### 8.1 Osallisuus

Projektin työntekijöiden mielestä projektissa turvattiin jokaiselle osallisuus sekä peleissä että muussa valmennuksessa. Kun osallisuus toteutui, valmennusryhmästä tuli tiivis. Arvostava ja positiivinen kohtaaminen oli läsnä jokaisessa tilanteessa.

#### Osallistuminen ja osallistaminen

Osallistujat saivat valmennuksista osallistumisen ja osallistamisen kokemuksia. Kohderyhmälle oli kaikkein tärkeintä olla mukana toiminnassa. Osallistujat tulivat mukaan pelivalmennuksiin, joten digipelaaminen oli suuressa osassa osallistumisen toteutumisessa. Pelaamiseen ei ollut pakollista osallistua ja sai olla myös seuraajan roolissa, mutta käytännössä kaikki osallistuivat pelaamiseen.

Osallistumiseen rohkaistiin muun muassa pelien roolien yhteisellä sopimisella, ja pelien kautta osallistuminen tapahtui kuin itsestään.

*Pelin tiimellyksessä tulee osallistuttua ”vahingossa”.*

Osallistuminen oli aina vapaaehtoista eikä ketään pakotettu tai painostettu siihen. Valmennuksissa ei ollut pakko puhua ja jokainen sai osallistua omana itsenään ja juuri sillä tavalla kuin kokee miellyttäväksi. Toisaalta työntekijät kokivat, että kohderyhmää on vaikeaa auttaa, jos toimintaan ei osallistuta.

Keskustelussa nousi esiin useita seikkoja valmennusten ulkopuolisesta toiminnasta. Osallistujilla oli monia mahdollisuuksia osallistumiseen ja verkostoitumiseen valmennusten ulkopuolella ja näitä mahdollisuuksia myös tarjottiin aktiivisesti. Projekti tarjosi lähtökohtaisesti tietoa osallistumisen mahdollisuuksista, esimerkiksi pelialan toimijoista ja verkostoista. Osallistuminen ei usein jäänyt-kään vain valmennusryhmiin, vaan esimerkkinä kerrottiin muun muassa LAN-tapahtumaan osallistumisesta. Osallistuminen ei kuitenkaan aina onnistunut kovin hyvin valmennusten ulkopuolella. Valmentajat pohtivat, että osallistujia olisi voitu kannustaa enemmän ja antaa enemmän tietoa valmennusten ulkopuolella osallistumisen mahdollisuuksista osallistujien tarpeiden mukaisesti.

*Valmennuksissa voisi kehittää ulkopuolisiin yhteisöihin kiinnittymistä lisää (osallisuus omassa elämässä vs yhteisöissä -> mitkä olivat osallistujien tarpeet?).*

Valmennusmalli oli itsessään osallistujia osallistavaa. Kaikki osallistujat otettiin mukaan toimintaan eikä ketään jätetty ulkopuoliseksi. Osallistujia rohkaistiin ja kannustettiin, ja osallistettiin kysymällä kysymyksiä muun muassa peleistä. Myös hiljaisemmilta ja vetäytyvämmiltä osallistujilta kysyttiin mielipidettä ja toisaalta osallistujat osallistivat toisiaan kannustamalla vuorovaikutukseen.

Yhteishenki syvensi osallisuuden kokemusta. Joukkue- ja kilpapelien pelaamiseen kannustettiin. Vaikka oli mahdollisuus pelata myös yksin, moni ei tätä halunnut, vaan saatettiin pelata pienemmissä ryhmissä, muttei kuitenkaan kokonaan yksin. Osallistujille annettiin tarvittaessa mahdollisuus mennä erilliseen tilaan pelaamaan, eikä ollut pakko pelata samaa peliä muiden kanssa. Tämä antoi kokemuksen mahdollisuudesta vaikuttaa ja tehdä omia valintoja. Osallisuus näkyi tiimipelaa-misena ja yhteinen, tiimissä pelaaminen oli onnistunutta osallisuuden tukemisessa ja kehittämises-sä. Lisäksi yhdessä pelaaminen oli hauskaa.

## Kuulluksi tuleminen

Valmennuksissa jokaiselle turvattiin kuulluksi tuleminen. Valmennuksen ja osallisuuden ajateltiin jäävän irralliseksi, jos osallistujia ei kuulla aidosti jokaisella valmennuskerralla. Tällöin osallistujat eivät myöskään sitoudu valmennukseen. Osallistujia kuultiin valmennuksen suunnittelun ja toteutuksen kaikissa vaiheissa ja kaikki saivat sanoa mielipiteensä. Tämä oli osaltaan yhteiskehittämistä. Tärkeää oli antaa aikaa ja mahdollisuuksia osallistumiseen ja kuulluksi tulemiseen.

*Vetäytymistä estettiin huomioimalla hiljaisimmat / vetäytyvämmät osallistujat.*

Tärkeitä kuulluksi tulemisen tilaisuuksia olivat yhteiset kuulumiskierrokset, kahvi- ja keskusteluhetket. Kuulumiskierros toteutui jokaisen valmennuskerran alussa. Pelaamista tauotettiin kahvihetkillä, joilla keskustelu oli vapaamuotoista. Valmentajat pitivät tärkeänä myös yksilöllisiä alkuhaastatteluja valmentajien kanssa, joista saatiin hyvää sisältöä valmennukselle ja näistä haastatteluista voitiin nostaa aiheita keskusteltavaksi yleisellä tasolla.

## Vaikuttaminen

Osallistujat saivat vaikuttaa valmennuksen sisältöihin ja pääsivät osallisiksi päätöksentekoon. Osallistujilta pyydettiin toiveita valmennukselle ja kiinnostavia asioita sai ehdottaa – toiveita myös kuunneltiin ja tulevia valmennuskertoja muokattiin toiveiden mukaan. Valmennuksissa pelattiin useita eri pelejä, jotka valikoituivat osallistujien mielenkiinnon mukaan ja kaikki osallistuivat pelin valintaan. Vaikka osallistujilta ei tullut aina ehdotuksia pelattavista peleistä, vaikuttamismahdollisuus toi tunteen osallisuudesta. Keskustelussa nousi kuitenkin esiin ajatus, että valmennuksissa olisi voinut olla mukana vielä enemmän osallistujien itse valitsemia sisältöjä.

Viimeisenä osallisuuteen liittyvänä teemana keskusteltiin osallistumisen kynnyksestä. Valmennuksessa ei tarvinnut pelätä osallistumista ja esimerkiksi yhteisillä kahvihetkillä sai sanoa vaikka vain yhden sanan, jos osallistuminen oli haastavaa. Valmentajat pyrkivät madaltamaan osallistumisen kynnystä aloittamalla helpoista aiheista, kuten mielenkiinnon kohteista. Tuttuus oli yksi ratkaiseva tekijä ja tutut yhteistyökumppanit tekivät osallistumisesta helpompaa. Pelaaminen madalsi kynnystä osallistua. Valmennukseen tulemistä olisi voitu arastella enemmän, jos hyvinvointi- ja työelämävalmennusta olisi järjestetty erillään pelivalmennuksesta.

*Peli oli se ”jyrä” joka madalsi kynnystä.*

Joillekin osallistumisen kynnys oli kaikesta huolimatta liian korkea. Valmennukseen lähteminen oli kaikkein vaikeinta, vaikka valmennuksessa oli helposti mukavaa. Myös yksin ryhmään tuleminen oli joillekin liian vaikeaa. Joissain tapauksissa apua ei ollut siitäkään, että osallistuja oli kiinnostunut, oli keskustellut valmentajan kanssa puhelimesta ja jopa käynyt tutustumassa valmennustilaan. Osallistumisen kynnyksen koettiin olevan jo niin matala kuin se voi olla, eikä valmentajilla ollut ehdotuksia, miten kynnystä voisi vielä madaltaa. Tuloksista nousi esiin, että tätä olisi tärkeää pohtia, kun valmennuksia juurrutetaan projektin jälkeen.

## **8.2 Osallistujat**

### **Kiinnostus**

Tärkein osallistujiin liittyvä tekijä oli osallistujien aito kiinnostus digipelaamista ja valmennuksen aiheita kohtaan. Pelaaminen oli se asia, joka toi osallistujat valmennukseen ja pelaaminen yhdisti ryhmää. Osallistujat pääsivät jakamaan kokemuksiaan, mielenkiintoaan, osaamistaan ja yhteistä jaettua internet- ja pelikulttuuria.

*Osallistujat pääsivät jakamaan muiden kanssa itselle merkityksellistä asiaa  
= pelit & pelaaminen.*

Osallistujat olivat pelaamisen lisäksi kiinnostuneita hyvinvointi- ja muista teemoista ja olivat aiheelle vastaanottavaisia, kun muut teemat yhdistettiin pelaamiseen. Sivuhuomiona nousi esille, että osallistujat olivat kiinnostuneita sykkeen ja verenpaineen seurannasta, kun heille tarjottiin mahdollisuus ottaa käyttöön Garminin E-sports-aktiivisuuskello valmennuksen ajaksi.

### **Taitojen kehittyminen**

Valmennus auttoi kehittämään osallistujien taitoja. Kokonaisuudessaan taitojen kehittämiseen perustuvan valmennuksen koettiin toimineen hyvin. Osallistujat saivat itselleen hyödyllistä tietoa ja tukea taitojen kehittämiseen. Valmennuksissa näkyi rohkeuden kasvaminen valmennuksen myötä ja hiljaisemmatkin osallistujat kertoivat mielipiteitään etenkin valmennuksen loppupuolella. Kom-



munikaatiotaidot kehittyivät huomaamatta pelaamisen yhteydessä – pelissä on helpompia osallistua kuin muissa vuorovaikutustilanteissa ja peleissä tulee osallistuttua ”vahingossa”. Peleissä opitut taidot tukevat vuorovaikutusta myös valmennuksen ulkopuolella ja vuorovaikutustaidot koettiin tärkeiksi työelämätaidoksi nykyaikana.

*Vuorovaikutuskoulutus auttaa kaikilla elämän osa-alueilla, esim. kotona, kaverien kanssa ja parisuhteessa.*

Roolien ottaminen peleissä tuki yhteisöllisyyttä. Peleissä otettiin erilaisia rooleja ja arvioidaan vaihtoehtoja yhdessä. Osallistujat joutuivat neuvottelemaan yhdessä, mitä pelejä pelataan, sekä ratkomaan konflikteja ja tekemään kompromisseja peleissä. Valmennuksessa opetettiin tiimipelaamisen ja tiimikommunikaation perusasioita.

Valmennus perustui osaltaan taitojen kehittämiseen. Työelämävalmennuksesta oli hyötyä omia työelämävahvuuksia ja työuraa miettiessä. Pelaamisen koettiin olevan mahdollinen työelämävahvuus. Työelämätaidot kehittyivät huomaamatta pelaamisen myötä. Tärkeäksi teemaksi nostettiin itsereflektiotaitojen kehittäminen – osallistujat pääsivät refleктоimaan omaa toimintaansa tiimissä pelatessa. Itsereflektiotaidot ja -rutiini vahvistuivat. Itsereflektio mahdollistaa oppimisen myös valmennuksen ulkopuolella.

Osallistujat saivat valmennuksesta uutta rakennetta elämään ja käsitellyt teemat herättelivät osallistujia tarkastelemaan omaa elämää ja elämäntapoja. Koska osallistujat halusivat kehittyä peleissä, heidän täytyy voida hyvin.

*Mitä paremmin voit, sitä paremmin pelaat.*

### **Taustatekijät**

Taustatekijät osaltaan vaikuttivat osallisuuden toteutumiseen, osaltaan eivät. On kuitenkin tärkeää muistaa, etteivät osallistujat tulleet nimenomaan haasteiden takia valmennukseen, vaan osallistumisen syy oli pelaaminen. Kohtaamisen pääasia oli lähtökohtaisesti se, etteivät taustat määrittäneet kohtaamista. Taustatekijöistä sai kertoa haluamansa asiat. Henkilökohtaisissa haastatteluissa jaettiin enemmän tietoa taustoista ja ongelmia oli mahdollisuus käsitellä henkilökohtaisesti hyvin-

vointi- ja pelivalmentajien kanssa. Muille ryhmäläisille omien asioiden jakaminen oli täysin valinnaista. Oli merkittävää voimaantumisen kannalta, kun sai valita itse, mitä kertoo itsestään. Digipeelaaminen ja yhdessä pelaaminen mahdollistivat osallistumisen niin, etteivät taustat tai henkilökohtaiset ongelmat määrittäneet kohtaamista.

*Kohtaamisen pääpointti, ei määritellä etukäteen taustatekijöiden perusteella.*

Taustatekijät toisaalta usein määrittivät kohtaamista ja vaikuttivat osallisuuden toteutumiseen. Osallistujilla oli hyvin erilaiset lähtökohdat ja elämäntilanteet. Haasteiksi tunnistettiin mielenterveysaasteet, neuropsykiatriset haasteet, sosiaalisten tilanteiden haasteet ja sosiaalinen pelko, vuorovaikutusjännitys ja viestintäaarkuus. Oli otettava huomioon, että jotkut osallistujat eivät olleet siinä vaiheessa, että verkostoitumista olisi voinut tapahtua. Lisäksi pelien valintaan vaikuttivat osallistujien tasoerot pelitaidoissa. Osallisuuteen saattoivat vaikuttaa myös vammat ja sairaudet, mutta osallisuus pyrittiin mahdollistamaan näistä huolimatta. Esimerkkinä kerrottiin osallistujasta, joka pystyi osallistumaan pelaamiseen toimintakyvyn rajoitteista huolimatta pelin sisäisten teknologioiden avulla.

*Vammojen tai sairauksien vaikutus pelaamiseen voi olla välillä haastavaa, mutta niihinkin keksittiin toimintatavat ryhmäläisten kanssa.*

Esimerkkinä taustatekijöistä keskusteltiin oman ryhmän järjestämisestä naisille ja sukupuolivähemmistöille, joka madalsi näiden osallistujien kynnystä osallistua valmennukseen. Ryhmässä käsiteltiin osin erilaisia teemoja kuin muissa valmennuksissa ja kokemus oli, että naisia ja sukupuolivähemmistöjä kiinnostavista teemoista ei yleensä pääse helposti keskustelemaan, koska peliyhteisöt koostuvat usein miehistä.

### **Vuorovaikutus ja ihmissuhteet**

Edellä kerrottiin vuorovaikutustaitojen kehittymisestä. Vuorovaikutus oli pyritty tekemään mahdollisimman helpoksi valmennuksessa. Keskustelu oli luonnollista eikä strukturoitua tai väkinäistä eikä keskustelun koettu olevan pakotettua ”small talkia”. Vuorovaikutus saattoi olla pelissä helpompaa: nopeatempoisessa pelissä ei ehdi miettiä, mitä sanoo, kun taas normaalissa keskustelussa ehtii miettiä, ja saattaa jättää tämän vuoksi puhumatta. Pelin jälkeen saattaa huomata, että puhui paljon eikä siitä ollut negatiivisia seuraamuksia.

*Pelaaminen on helppo viitekehys, jossa osallistujat uskaltavat olla vuorovaikutuksessa muiden kanssa -> pelin tiimellyksessä tulee osallistuttua "vahingossa".*

Valmennuksessa pyrittiin ohjaamaan keskustelua, etteivät kovaääniset osallistujat vie osallistumisen mahdollisuuksia hiljaisemmilta osallistujilta, ja pyrittiin samalla osallistamaan hiljaisempia ja vetäytyvämpiä osallistujia, mutta joissain tapauksissa valmennuksissa oli yksittäisiä hiljaisia osallistujia, joita ei saanut keskustelemaan koko valmennuksen aikana.

Pelien vuorovaikutuksessa luotiin ihmissuhteita ja valmennuksista jäi pysyviä kavereita myös pelien ja valmennusten ulkopuolelle. Valmennuksen kohderyhmälle kaverisuhteet ovat hyvin merkityksellisiä. Ylipäänsä vertaistuki valmennuksessa oli positiivinen asia ja edisti osallisuuden toteutumista.

### **8.3 Digipelaaminen**

Pelaaminen on kiinnostava väline työskennellä nuorten ja nuorten aikuisten kanssa. Digipelaamista ei ole vielä juurikaan hyödynnetty sosiaali- ja terveystieteillä. Tämän projektin osalta projektin työntekijöiden kokemus oli, että digipelaamista hyödynnettiin projektissa riittävästi ja pelaaminen sekä peliympäristö madalsivat kynnyksiä olla osallisena.

#### **Digipelaamisen merkitys**

Digipelaamisen merkitys valmennuksessa ja osallistujien elämässä oli suuri. Pelaaminen on pelaajien vahvuus, voimavara, harrastus ja osa hyvinvointia. Pelaaminen voi myös haastaa hyvinvointia esimerkiksi niin, että pelaaja valvoo pitkään pelatessa ja se vaikuttaa näin uneen ja vuorokausirytmiiin. Valmennuksia markkinoitiin pelivalmennuksina ja valmennuksesta suurin osa oli pelaamista, muu toiminta oli pelaamisen välissä. Kaikki sisällöt linkitettiin jollain tavalla pelaamiseen ja työntekijät kokivat asian niin, että muu valmennus olisi jäänyt irralliseksi ilman pelaamista.

*Digipelaamisen valmennukseen yhdistettynä työelämä- ja hyvinvointiteemat kiinnostivat osallistujia. Vastaanottavaisia, kun harrastukseen liitettyä toimintaa.*

Digipelit ovat yhteisöllisiä. Osallisuuden tunne tuli kilpapelamisen kautta ja pelaaminen oli helppo viitekehys, jossa osallistujat uskalsivat olla vuorovaikutuksessa muiden kanssa. Digipelaaminen toi

yhteenkuuluvuuden tunnetta, joka olisi ollut vaikeaa toteuttaa ilman pelaamista. Pelaaminen rakensi yhteenkuuluvuuden tunteen, jonka kautta pääsi muiden keskustelujen äärelle. Vaikka tutustuminen uusiin ihmisiin saattaa olla vaikeaa kohderyhmälle, tutustuminen toimi pelien kautta ja jopa ensimmäisen pelisession jälkeisellä tauolla keskustelu muistakin aiheista saattoi lähteä käyntiin.

*Osallistujina nuoret & nuoret aikuiset, joita pelaaminen kiinnosti => kiinnostus lisää motivaatiota ryhmätyöskentelyyn.*

Pelaaminen koettiin turvalliseksi tavaksi osallistua, esimerkiksi niin, että pelatessa ei tullut mietittyä osallistumista, mutta pelin jälkeen huomasi, että pelatessa osallistui ja oli aktiivinen eikä siitä seurannut mitään negatiivista. Valmennusten hyvinvointisisällöt kytkettiin pelaamiseen ja keskusteltiin esimerkiksi siitä, mitä voi tehdä pelaamisen välissä edistääkseen hyvinvointiaan. Valmennuksen työelämäsällöt liittyivät myös peleihin ja siihen, mitä pelaamiseen ja peleihin liittyviä asioita voi olla mahdollisuutena työelämässä.

### **Pelien valinta**

Työntekijöiden mukaan pelien valinnassa huomioitiin osallisuus ja annettiin osallistujille aitoja vaihtumismahdollisuuksia. Osallistujat saivat itse ehdottaa pelejä ja pelit sovittiin keskustellen. Osallistujat pääsivät valitsemaan yhteisesti pelit, joita pelattiin, ja tämä oli samalla opetustilanne, jossa sai kokemuksen, että omalla mielipiteellä on väliä. Pelien ehdottamiseen rohkaistiin ja moni hiljaisempikin osallistuja uskalsi sanoa lempipelinsä. Pelien ehdottamisessa oli kuitenkin usein vaikeuksia ja tällöin pelivalmentaja saattoi ottaa ehdottajan roolin.

Pelivariaatio on kuitenkin suurta ja oli vaikeaa valita sopivia pelejä, minkä takia usein päädyttiin pelaamaan samoja, helppoja pelejä. Valmentajien kokemus oli, että pelivalikoima voisi olla laajempi ja myös osallistujilta tuli toiveita, että olisi voitu pelata muitakin pelejä. Toisaalta oli ajatuksena, että valmennuksissa voisi pelata muutakin kuin kilpapelejä, mutta huomioitiin kuitenkin, että joissain valmennusryhmissä ei taas pelattu juurikaan kilpapelejä. Valmennuksissa, joissa oli äänekkäämpiä osallistujia, pelattiin todennäköisemmin joka kerralla eri peliä. Hyvät puolensa nähtiin sekä yhdessä pelissä pitäytymisessä että suuremmassa pelivaihtelussa ja todettiin, että kommunikaatio voi olla hyvin erilaista eri peleissä.

Pelien valinnassa oli joitakin haasteita. Valmennuksissa, joissa pelattiin paljon eri pelejä, ei välttämättä tapahtunut yhtä hyvää edistymistä kuin niissä valmennuksissa, joissa pitäydettiin yhdessä pelissä. Pelien valinnassa saattoi myös olla jonkun verran erimielisyyksiä, vaikka useimmiten löydettiin sopiva peli kaikille. Lopulta valmentajat totesivat, että lyhyessä 4–8 viikon valmennuksessa on hyvä pitäytyä yhdessä pelissä.

## 8.4 Toimintaympäristö

Toimintaympäristö koostui yhteistyökumppaneista, heidän mahdollisuuksistaan ja yhteisöllisistä pelitiloista, joita tarjosivat sekä Jyväskylän ammattikorkeakoulu että yhteistyökumppanit. Projektille löytyi useita ulkopuolisia yhteistyökumppaneita, jotka olivat avainasemassa toiminnan mahdollistamisessa ja osallistumisen kynnyksen madaltamisessa. Yhteistyökumppaneissa oli paljon työntekijöitä, jotka ohjasivat asiakkaitaan valmennukseen ja olivat yhteydessä projektin osalta, mutta asiakasohjaus vaatii työntekijän tietoisuutta ja ymmärrystä digipelaamisen mahdollisuuksista. Osaaminen riippuu usein työntekijästä ja valitettavasti verkostojen tietoisuus on vielä heikkoa. Työntekijöiden ja organisaatioiden ymmärtämättömyys ja tietotaidon puute haastaa osallistumista ja toiminnan juurruttamista. Kuntien ja työpajojen työntekijät eivät välttämättä ymmärrä, miten suosittua pelaaminen on eikä tiedetä, miten käyttää pelaamista osallistavana menetelmänä.

Yhteistyökumppaneilla oli kiinnostus valmennukseen, mutta projektin työntekijät kokivat, että kiinnostus heräsi vasta projektin loppupuolella ja projektin näkökulmasta liian myöhään. Yhtenä haasteena oli, että vaikka yhteistyökumppaneihin yritettiin saada kontaktia, he eivät vastanneet yhteydenottoihin. Positiivista oli se, että valmennuksissa tavoitettiin pelialan toimijoita ja yhteisöjä, joihin päästiin tutustumaan tai jotka tulivat vierailemaan valmennuksiin.

Yhtenä tekijänä esille tulivat erilaiset asenteet pelaamista kohtaan. Tärkeänä pidettiin positiivista pelipuhetta ja positiivista suhtautumista pelaamiseen. Usein kuitenkin negatiivinen asenne vaikuttaa enemmän: pelaamista pidetään ajanhukkana ja se suoranaisesti kielletään. Yhteistyökumppaneiden olisi tärkeää oppia lisää pelisivistyksestä.

Yhteistyökumppaneista keskusteltiin työpajoista laajasti ja esille nousivat useat yhteistyökumppanit, sekä sellaiset, joiden kanssa oli jo tehty yhteistyötä että toisaalta ne, joiden kanssa yhteistyö

olisi ollut mahdollisesti hyödyllistä projektin aikana tai jotka voisivat jatkaa toimintaa projektin jälkeen. Kunnat olivat yksi suuri yhteistyökumppani ja erityisesti kuntien erilaiset nuorten työpajat. Projektin työntekijät kokivat kunnat ja kaupunkiorganisaation jokseenkin jäykäksi ja ne olivat osaltaan iso uhka valmennusten toteutumiselle ja juurruttamiselle. Kunnilla on kuitenkin olemassa olevat fasilitetit, välineet ja tilat, joita voisi hyödyntää toiminnan jatkamisessa, ainakin silloin, jos niihin panostetaan aikaa ja resursseja. Projektin työntekijöiden toiveena oli, että kunnat juurruttavat valmennusmallin osaksi toimintaansa.

Työpajojen työntekijöitä pidettiin innostuneina yhteistyökumppaneina ja innostus näkyi haluna lähteä kehittämään valmennusmallia osaksi omaa toimintaansa. Työpajoilla oli valveutuneita yhteistyökumppaneita ja heillä oli positiivinen asenne ja osaaminen pelaamista kohtaan. Positiivista oli myös se, että työpajat ja niiden työntekijät ovat jo tuttuja asiakaskunnalle, jolloin kynnys valmennustoimintaan osallistumiselle voi olla matalampi kuin silloin, jos valmentajat ja tilat ovat ennestään vieraita. Osallistumisen kynnystä saattoi osaltaan olla madaltamassa se, että työpajoilta käytiin tutustumassa GamePit Pro -tilaan työpajan ohjaajien kanssa.

Sosiaali- ja terveyspalveluita kuvailtiin ”kaavoihin kangistuneiksi”. Hyvänä asiana pidettiin sitä, että palveluvalikoimaan tulee uusia, kiinnostavia ja nykyaikaisia palveluita – pelivalmennukset luovat palveluverkostoon moninaisuutta ja lisää tarjontaa. Kohderyhmä on jo usein asiakkaina sosiaali-, mielenterveys- ja päihdepalveluissa ja on vain positiivista, että kohderyhmällä on enemmän mahdollisuuksia valita itselleen mieleistä toimintaa sosiaali- ja terveyspalvelujen sisällä. Palvelujärjestelmässä on selkeä tila, johon pelivalmennuksen kaltainen toiminta sopii. Valinnanvara myös luo osallisuutta ja osallistumisen mahdollisuuksia.

Keskustelussa puhuttiin lisäksi erilaisista, mahdollisista yhteistyökumppaneista, jotka eivät suu-remmin olleet mukana projektin toiminnassa tai toteutuksessa, mutta joiden kanssa on paljon yhtymäpintaa ja potentiaalia hedelmälliseen yhteistyöhön. Näitä olivat etsivä nuorisotyö, Nuotti-valmennus ja peruskoulut. Etsivän nuorisotyön kanssa olisi voitu tehdä muutakin yhteistyötä, mutta etsivät nuorisotyöntekijät olivat olleet mukana ainakin saattamassa osallistujia valmennukseen ja varmistamassa, että osallistuja saapuu paikalle. Nuotti-valmennuksen kanssa oli jo pidetty yhteis-

työpalavereja, ja heidän kanssaan oli todettu projektin osallistujissa yhteistä rajapintaa. Myös peruskouluissa olisi mahdollista toiminnan rajapintaa, joskaan tätä ei ollut projektissa sen tarkemmin kartoitettu.

Yhteistyökumppaneilla on jo olemassa toimintaympäristö ja yhteisöllisiä pelitiloja ja on odotettavissa, että erityisesti isoimpiin kaupunkeihin tulee tulevaisuudessa tällaisia pelitiloja. Jyväskylän ammattikorkeakoululla (Jamk) on jo tällainen pelitila, GamePit Pro, jonne osalla yhteistyökumppaneista oli mahdollisuus liikkua. Tällä hetkellä yhteisöllisten pelitilojen puute ja toimimattomuus haastaa projektin valmennuksen kaltaisen toiminnan juurtumisen. Ulkoisten toimijoiden laitteissa ei usein panosteta aikaa tai resursseja toimivuuteen. Jatkossa on tärkeää huomioida, että toimintaympäristöön ja yhteisöllisiin pelitiloihin on päästävä tutustumaan ennen valmennusta ja varmistettava niiden toimivuus. Toimintaympäristössä on paljon mahdollisuuksia ja niiden potentiaalia olisi hyvä päästä hyödyntämään.

## 8.5 Käytetty teknologia

Toimiva teknologia ei estänyt toimintaa eikä osallisuuden toteutumista. GamePit Pro by Jamk -tilassa on oma, Jamkin ulkopuolinen verkkoympäristö, joka mahdollistaa joustavamman toiminnan tietokoneiden ja verkon käyttöoikeuksien osalta. Teknologian koettiin toimivan Jamkilla ja projektin sisällä hyvin. Haasteeksi tulivat tekniset ongelmat, joita koettiin lähinnä yhteistyökumppanien tiloissa ja laitteissa. Pelit ja verkkoyhteys eivät välttämättä toimineet ja näihin ongelmiin ei aina pystytty varautumaan. Erään yhteistyökumppanin tiloissa jouduttiin kokoamaan tietokoneet joka kerran alussa ja tähän meni aikaa, mikä oli pois valmennuksen sisällöstä. Tietokoneet saattoivat olla päivittämättä. Kunnan laitteissa oli ongelmana, että valmentajat eivät päässeet käsiksi tietokoneisiin puuttuvien käyttöoikeuksien takia, mutta käyttöoikeudet saatiin lopulta käyttöön, kun niitä osattiin vaatia. Teknisistä ongelmista kuitenkin opittiin seuraavaa kertaa varten. Teknologiaosaamista vaaditaan valmennuksen onnistuneeseen toteutumiseen. Teknologiasta opitaan kuitenkin koko ajan lisää. Lopputuloksena voi todeta, että teknologiaan ja teknologiaosaamiseen on panostettava aikaa ja resursseja, jotta toiminta voi onnistua.

Jamkilla on oma Discord-palvelin, jonne oli luotu yhteinen kanava valmennuksiin osallistuneille. Osallistujat lisättiin Jamkin palvelimelle eikä heitä poistettu palvelimelta valmennuksen jälkeen.

Discordissa oli mahdollista olla osallisena ja sen käyttö vahvisti osallisuuden kokemusta. Viestintäteknologia (esimerkiksi Discord) mahdollisti keskustelun ja osallisuuden myös valmennuksen tapaamisten ulkopuolella. Discord-palvelin loi mahdollisuuden kiinnittyä johonkin. Jamkin palvelimella etuna on myös se, että osallistujat saivat tietoa Jamkista ja ehkä kiinnostuivat opiskelemaan, vaikka tästä ei ollutkaan olemassa tutkimusta tai näyttöä. Yksi kommentti oli siitä, että Discordin toimimattomuus haastoi osallisuutta, mutta pääosin Discord koettiin positiiviseksi asiaksi niin valmennuksessa kuin valmennuksen ulkopuolellakin.

Pelin sisäiset teknologiat auttoivat tukemaan osallisuutta. Esimerkkinä kerrottiin eräästä osallistujasta, joka pystyi toimintakyvyn rajoituksista huolimatta osallistumaan peleihin pelin sisäisen tekstimuotoisen viestinnän ja pelin merkkiominaisuuden (ns. pingaamisen) avulla. Merkkiominaisuudella pystytään merkitsemään pelissä esimerkiksi tietty objekti tai alue, johon toisen pelaajan toivotaan kiinnittävän huomiota. Viimeisenä lyhyen sivuhuomion ansaitsevat Garminin E-sportskellot, jotka eivät varsinaisesti liittyneet pelaamiseen, mutta joista osallistujat olivat innoissaan ja joista osallistujat jakoivat kokemuksia. Osallistujat olivat tätä kautta kiinnostuneita sykkeen ja verenpaineen seurannasta.

## **8.6 Valmennusmalli**

Projektin työntekijät kuvailivat valmennusta turvalliseksi, yhteiseksi tilaksi, johon osallistujat voivat kerääntyä ja tulla omana itsenään, eikä valmennuksissa ollut valmentajien kokemuksen mukaan kiusaamista. Valmennusmallissa oli useita osatekijöitä, jotka olivat mahdollistamassa osallisuuden toteutumista.

Valmennusmallin valmis rakenne oli yksi valmennuksen vahvuuksista. Valmentajat kokivat, että vaikka prosessi, aiheet ja teemat olivat olemassa, valmennusmalli ei ollut liian valmiiksi kirjoitettu ja mallia oli selkeää lähteä soveltamaan valmentajana. Valmennusta voitiin muokata helposti osallistujien tasoon, esimerkiksi peliosaamisen ja mielenkiinnonkohteiden mukaan. Valmennus eteni joustavasti toiveiden mukaan: osallistujat valitsivat itse sisällöt, joista halusivat kuulla ja tietää enemmän, ja tämä vaikutusmahdollisuus lisäsi osallisuuden kokemusta.



Valmentajat tulkitsivat, että osallistujat kokivat valmennuksen mielekkääksi. Vaikka kotoa lähteminen ja valmennukseen saapuminen oli joskus osallistujalle vaikeaa, perillä valmennuksessa oli helpposti mukavaa. Joskus yhteistyökumppanit olivat tukena saattamassa osallistujia valmennukseen. Osallistujat tulivat innolla joka viikko, ja valmennusta oli kuvailtu viikon kohokohdaksi.

### **Valmennuksen kesto**

Valmennuksen kesto aiheutti paljon keskustelua. Valmennusjaksot olivat lyhyitä, 4–8 viikkoa, ja tapaamisia oli kerran viikossa. Kerran viikossa toteutuva valmennus koettiin intensiiviseksi, mutta intensiteettiä ei koettu varsinaisesti huonoksi asiaksi. Valmennusta pitivät pääasiassa liian lyhyenä sekä valmentajat että osallistujat. Erityisesti isommalle ryhmälle valmennuksen täytyisi olla pidempi. Sekä valmentajat että osallistujat toivoivat pidempiä valmennusjaksoja – joka kerralla tuntui siltä, että valmennus loppui kesken ja osallistujien mielestä oli haikeaa, kun valmennus loppui lyhyeen. Erilaisia pelejä on paljon ja kaikkia haluttuja pelejä ei välttämättä ehditty ottaa valmennuksiin mukaan. Joitakin työelämä- ja hyvinvointiteemoja ehdittiin käsitellä hyvin pintapuolisesti ja vaikka jokin teema tai sisältö olisi ollut osallistujien toiveena, se piti jättää pois ajanpuutteen vuoksi, eivätkä osallistujat päässeet vaikuttamaan sisältöihin siitä huolimatta, että valmentajat kokivat valmennusmallin joustavaksi. Joskus aiheita oli niin paljon, että valmennus olisi saanut olla kaksi kertaa pidempi. Toisaalta koettiin, että joskus valmennuksen ei olisi ollut tarpeen ollakaan pidempi, erityisesti pienemmän ryhmän kohdalla.

### **Ryhmäkoko**

Valmennuksen ryhmäkoko pienryhmissä oli valmentajien mielestä onnistunut. Optimaaliseksi ryhmäkooksi koettiin 5 osallistujan ryhmät. Ryhmät olivat hyvän kokoisia ja riittäviä osallisuuden kannalta, joskin pienessä ryhmässä osallisuuden kokemus jäi erilaiseksi. 2–3 osallistujaa oli pieni määrä, mutta tällaiset ryhmät ryhmäytyivät hyvin ja olivat tiiviitä. Mitä pienempi ryhmä, sitä nopeammin ryhmä tiimiytyi ja saattoi tiimiytyä paremmin kuin isommat ryhmät. Valmentajilla oli kokemus, että valmennuksesta toiseen vaihteleva ryhmäkoko saattoi vaikeuttaa toiminnan suunnittelua ja tekemistä.

## Valmentajat

Valmentajien rooli oli suuri ja valmentajan taidot ovat iso muuttuja osallistamisessa. Valmentaja pyrki luomaan turvallista tilaa, ohjasi keskustelua ja varmisti, että kaikki osallistujat tulevat kuulluksi. Nimenomaan ohjaajan hyvä taito ohjata keskustelua koettiin tärkeäksi. Osallistujat tarvitsivat mallia ja merkitystä valmentajalta, ja keskustelu alkoi yleensä valmentajan esimerkillä. Valmentaja saattoi madaltaa kynnystä osallistua keskusteluun kertomalla esimerkkejä omasta elämästä. Valmentajan oma vire, esimerkiksi normaaliin elämään kuuluva huono päivä, saattoi vaikuttaa ryhmän dynamiikkaan, mutta tämä koettiin mahdollisuudeksi – valmentajan vireen vaihtelun voi ottaa oppimiskokemuksena tunteiden normaalista käsittelystä. Valmentajalle on tärkeää myös muokata toimintaansa osallistujien tason mukaan.

Valmentajan auktoriteettiasema saattoi ohjata päätöksentekoa. Pelitoiminta oli usein valmentajavetoista. Joskus pelivalmentajan oli pakko ottaa ehdottajan rooli tai valita peli, jos osallistujilta ei tullut ehdotuksia. Osallistujilta ei tullut kuitenkaan palautetta, että valmentajien päätöksentekoa olisi ollut liikaa. Pienemmällä ryhmällä valmentajan oli helpompi huomioida kaikki osallistujat, paitsi silloin, jos suurempi ryhmä oli jakautunut pienempiin ryhmiin pelaamaan eri pelejä, jolloin huomion jakaminen vaikeutti pelivalmentajan työtä.

Pelivalmentajien osallistuminen peliin muutti heti ryhmän dynamiikkaa. Jos osallistujia oli vähän, valmentaja saattoi joutua osallistumaan pelaamiseen, jotta pelissä oli riittävästi pelaajia. Jos valmentaja osallistui peliin pelinsisäisenä johtajana, osallistujien osallisuus jäi vähemmälle.

*Välillä osallistujia oli vaan pari, valmentajat joutui osallistumaan tiimipelaamiseen --> muutti heti dynamiikkaa.*

Pelivalmentajien hankkiminen Jamkin ulkopuolelta koettiin tärkeäksi. Ulkopuoliset pelivalmentajat olivat pelivalmennuksen ammattilaisia ja näin varmistettiin mahdollisimman hyvä peliosaaminen. Pelaamisen riittävä hyödyntäminen perustui valmentajan osaamiseen ja valmennusosaaminen tiettyissä peleissä saattoi vaikuttaa pelien valintaan. Lopuksi työelämä- ja hyvinvointivalmentajat pohivat, että valmentaja jäi joskus ulkopuoliseksi, jos ei tuntenut pelejä tai osallistujien yhteistä kultuuria eikä sitä kautta ymmärtänyt keskustelua.

## Valmennuksen tavoitteet

Osallistujilla oli hyvin erilaisia tavoitteita valmennuksille. Joillekin osallistumisen tavoite oli päästä paikalle valmennukseen tai sanoa jotain valmennuksessa, toisilla tavoitteena olivat opinnot tai työelämään siirtyminen. Ylipäänsä tavoitteena oli löytää elämässä merkityksiä, vaikuttaa omaan terveyteen ja hyvinvointiin sekä se, ettei vain aja lehdi, vaan löytää kiinnostuskohtia omassa elämässään ja ympäristössään. Valmennuksen aikana asetettiin yksilölliset tavoitteet ja tehtiin suunnitelma omasta jatkosta. Hyvinvointivalmennuksissa asetetut tavoitteet auttoivat löytämään keinoja vaikuttaa omaan elämään. Hyvinvointiasioita ylipäänsä mietittiin paljon valmennuksissa ja oli myös kokemus, että hyvinvointiasiat todella lisääntyivät valmennuksen aikana. Pelivalmennus ei ollut valmennuksen tavoite, vaan se oli keino päästä muiden teemojen äärelle. Valmennuksen tavoitteet olivat vuorovaikutustaidot ja työelämä- sekä hyvinvointisisällöt.

Keskustelussa olivat mukana myös ajatukset valmennusmallin kehittamisestä ja juurruttamisesta. Aineistosta nousi useita mainintoja tutustumisleikeistä, joita oli muutamassa ensimmäisessä valmennuksessa. Tutustumisleikit olivat pelottavia ja intensiivisiä ja yksi valmentajista epäili, että yksittäiset osallistujat jättivät valmennuksen kesken juuri tutustumisleikkien takia, tosin tätä ei virallisesti selvitetty eikä tilastoitu. Leikit jätettiin pois valmennuksesta hyvin nopeasti, kun todettiin, etteivät ne toimi. Tutustuminen toteutui paremmin pelien ja pelaamisen kautta. Yksi kehittämissuosituksesta koski etävalmennusta, joka koettiin mielenkiintoiseksi vaihtoehdoksi, jota voisi harkita jatkossa.

Valmennusmallin juurruttaminen osaksi sosiaali-, terveys- ja työllisyyspalvelujen kenttää koettiin tärkeäksi. Valmennuksessa saavutettiin kohderyhmä, jota voi olla muuten vaikeaa tavoittaa. Kehitysehdotuksena toivottiin pohdintaa siitä, miten valmennuksen voisi tehdä kohderyhmälle saavutettavammaksi. Projektissa on muodostettu hyvä malli samanlaisten valmennusten järjestämiseen, jotta valmennuksia voidaan järjestää projektin jälkeen. On ollut suunnitelmissa, että Jamkilta voi saada jatkossa asiantuntija-apua valmennusten toteuttamiseen.

## 9 Pohdinta

### 9.1 Tulosten tarkastelu

Pelaten duuniin! -projektissa on saatu hyviä tuloksia pelaamisen positiivisista vaikutuksista ja merkityksellisyydestä nuorten ja nuorten aikuisten elämässä. Viimeaikainen keskustelu sosiaali- ja terveysalalla ottaa huomioon uuden ICD-11-tautiluokituksen, johon digipeliriippuvuus (gaming disorder) on nostettu omaksi diagnoosikseen. Yhdysvaltalaisessa DSM-5-TR-sairausluokituksessa digi- ja videopeliriippuvuus (internet gaming disorder) on ollut jo vuodesta 2013. Sairausperusteisessa tutkimuksessa usein todetaan pelaamiseen käytetyn ajan olevan yhteydessä riippuvuuskäyttäytymiseen, kuten Gandolfin, Ferdigin, Krausen, Copus'n, Ostrowski-Delahantyn ja Alemagnon (2023) tutkimuksessa, jossa kuitenkin positiivisena puolena todetaan, että aktiivisella peliyhteisöön osallistumisella voi olla riippuvuudelta suojaava vaikutus. Sosiaalinen pelaaminen on yhteydessä parempaan hyvinvointiin, kunhan pelaajan omat motiivit esimerkiksi kilpapelaaamisen suhteen eivät ole haitallisia (Halbrook, O'Donnell & Msetfi 2019).

Uusin tutkimus keskittyy suurelta osin pelaamisen hyödyntämiseen hyvinvoinnin edistämässä. Kiinassa tehdyissä tutkimuksissa on todettu pelaajien asenteen pelaamista kohtaan edistävän psyykkistä hyvinvointia ja pelaamisen ylipäänsä lievittävän stressiä, lisäävän onnellisuutta, laajentavan sosiaalista verkostoa, lisäävän sosiaalista kanssakäymistä ja jopa parantavan oppimistuloksia (Shan, ZhiHao, FenFen, Zhang, YuanDian, XiaoYi & JunChu 2023; Li, Zhang, Wu, Zhou, Dong & Zhang 2023). Nämä tulokset tukevat opinnäytetyön tuloksia, joissa projektin työntekijät kokivat osallistujille merkityksellisinä asioina muun muassa pelaamisen harrastuksena, vahvuutena ja voimavarana, vuorovaikutuksen ja ihmissuhteet sekä taitojen kehittymisen. Osallistujat pelasivat mielellään yhdessä ja valmennuksista jäi pysyviä pelikavereita.

Yhteistyökumppanien asenteet pelaamista kohtaan ovat merkityksellinen osa asiakassuhteen kehittymistä ja osalliseksi tulemisen kokemusta. Pelaaminen saatetaan kieltää tai sitä pidetään ajanhukkana. Valmennuksiin osallistuneet kertoivat negatiivisesta ja mitätöivästä, välinpitämättömästä ja välttelevästä, mutta toisaalta joidenkin ammattilaisten kohdalla kannustavasta ja kiinnostuneesta suhtautumisesta (Kokkinen, Piitulainen, Luotojoki & Rauhansalo 2023, 25–27). Ammattilaisten näkökulma kohdistuu usein liialliseen ja ongelmalliseen pelaamiseen, sen määrään, laatuun ja

hallintaan, ja pelaaminen tarjoillaan ammattilaisille usein vain ongelman näkökulmasta. Huoli kohdistuu myös sosiaalisten suhteiden kaventumiseen, vaikka tuore tutkimus on osoittanut, että pelaaminen voi olla hyvinkin sosiaalista. (Kokkinen & Luotojoki 2023, 46; Halbrook ym. 2019, Li ym. 2023, Gandolf ym. 2023.)

Työpajoihin osallistuneet projektin työntekijät mainitsivat pelisivistyksen käsitteen tärkeänä asiana, joka yhteistyökumppanien olisi hyvä sisäistää kohderyhmän pelaamiseen liittyen. Pelisivistystä on pelisivistys prosessina, jossa tarkastellaan pelaamisen ulottuvuuksia, suhdetta peleihin ja haetaan uutta tietoa ja uusia näkökulmia, pelisivistys osaamisena, joka laajenee, kehittyy ja muuttuu läpi elämän ja pelisivistys ihanteena, jossa pelaamisen kulttuureja pyritään ymmärtämään ja nähdään ymmärryksen kasvaminen tärkeänä ja arvokkaana (Meriläinen 2020, 43). Työntekijät tarvitsevat lisää osaamista pelien hyödyntämiseen ja pelien käyttöä osallistavana menetelmänä voi estää se, etteivät ammattilaiset tunne pelejä ja pelimaailmaa tarpeeksi, jotta he uskaltaisivat ottaa pelaamisen puheeksi positiivisena asiana (Kokkinen & Luotojoki 2023, 47). Ammattilaiset voisivat hyötyä pelaamisesta asiakastyössä keskustelun avaajana, luottamuksen herättäjänä ja keinona harjoitella taitoja (mts. 45–46). Jotta ammattilaiset voivat tukea pelaamisen hyödyntämistä asiakastyössä, palveluiden kehittämisen täytyy olla osallistavaa ja aidosti asiakaslähtöistä (Raitio & Hoppia n.d., 10).

Pelaten duuniin! -projektin kaltaisesta ainutlaatuisesta hyvinvointi- ja työelämäteemoja sisältävästä kilpapelivalmennuksesta ei löydy vielä aiempaa tutkimusta. Tutkimus pelivalmennuksesta kohdistuu vielä paljon hyötypeleihin (serious games) ja pelien käyttöön opetuksessa (mm. Barr 2018). Pelaamalla voi kehittää työelämässä arvokkaita taitoja, kuten ongelmanratkaisu-, vuorovaihtus- ja yhteistyötaitoja, medialukutaitoa ja paikallista ja yhteiskunnallista kansalaisuutta, kommunikaatiota, kekseliäisyyttä ja mukautuvuutta (Zhong, Guo, Su, Chu 2022; Barr 2018). Valmentajat kokivat, että Pelaten duuniin! -projekti kehitti samankaltaisia taitoja sekä kilpapelien että työelämävalmennuksessa.

Pelaten osalliseksi -projektin työpajoissa oli samankaltaisia teemoja kuin Pelaten duuniin! -projektissa, kuten oman pelaamisen pohdintaa, pelaamista (pelien testaamista) ja peliammattilaisten vierailuja, ja työpajoihin osallistumista pidettiin voimaannuttavana. Työpajat herättivät ajattelemaan pelaamista uudesta näkökulmasta ja osallistujat olivat osallisia ja aktiivisia toimijoita omilla

ehdoillaan. (Raitio, Siitoinen & Hopia 2020, 121–123.) Pelaten duuniin! -projektissa huomattiin samoja tapoja olla osallisena – osallistujat saivat osallistua omalla tavallaan, aktiivisena osallistujana tai hiljaisempana kuuntelijana ja sivustaseuraajana. Suurin osa osallistujista oli aktiivisia toimijoita valmistuksessa ja saivat näin kokemuksia osallisuudesta omaan elämään vaikuttamiseen, osallisuudesta yhteisen hyvän tuottamiseen ja osallisuudesta yhteisöön.

## 9.2 Eettisyys

Opinnäytetyössä noudatettiin koko prosessin ajan Jyväskylän ammattikorkeakoulun eettisiä periaatteita ja hyvää tieteellistä käytäntöä. Työssä noudatettiin hyvän tieteellisen käytännön perusperiaatteita eli luotettavuutta, rehellisyyttä, arvostusta ja vastuunkantoa (Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa 2023, 12). Opinnäytetyössä noudatettiin raportointiohjeiden ohjeistusta lähdeviitteiden merkinnässä ja lähdeluettelon laadinnassa ja näin kunnioitettiin toisten tutkijoiden tekemää työtä tiedonhaussa ja lähdeaineiston käytössä. Tutkimuksen raportoinnissa on kiinnitettävä huomiota avoimuuteen, rehellisyyteen ja tarkkuuteen kaikissa raportoinnin vaiheissa (Kylmä & Juvakka 2007, 154). Opinnäytetyön toteutuminen raportoitiin todenmukaisesti ja selkeästi vaihe vaiheelta.

Tutkimuslupaa ei tässä työssä tarvittu erikseen, sillä projekti oli Jyväskylän ammattikorkeakoulun alaisuudessa ja tutkimusluvut oli järjestetty tätä kautta. Tutkimukseen ei tarvittu ihmistieteiden eettisen toimikunnan eettistä ennakoarviointia, koska tutkimuksessa ei poikettu tietoon perustuvan suostumuksen periaatteista, puututtu fyysiseen koskemattomuuteen, tutkittu alle 15-vuotiaita, esitetty voimakkaita ärsykeitä, aiheutettu henkistä haittaa eikä tutkimuksen toteuttaminen aiheuttanut turvallisuushakaa (Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa 2019, 16–18).

Aiheen valinnan täytyy olla oikeutettu ja sellainen, mitä kannattaa tutkia. Sitä ei saa tehdä pelkästä uteliaisuudesta ja tutkimuksesta tulee olla hyötyä kanssaihmisille. (Kylmä & Juvakka 2007, 144; Clarkeburn & Mustajoki 2007, 53–54.) Opinnäytetyön aiheen antoi toimeksiantaja, se oli perusteltu projektin raportoinnin näkökulmasta ja tulokset myös tarjottiin hyödynnettäväksi raportoinnissa. Projekti toteutti itse arvioinnin osallistujien näkökulmasta haastatteluaineiston pohjalta, mutta projektilla on tarve myös projektiryhmän kokemusten esiin tuomiselle – miten työntekijät näkivät osallistujien osallisuuden toteutumisen.

Yksi eettisistä kysymyksistä kohdistuu olemassa olevan taustatiedon määrään ja sen riittävyyteen (Clarkeburn & Mustajoki 2007, 55). Suomenkielistä kirjallisuutta ja tutkimusta osallisuudesta on paljon, mutta kansainvälinen tutkimus on hajaantunutta, koska osallisuuden käsitteen voi kääntää englanniksi eri termeillä (esimerkiksi participation, inclusion tai involvement). Tämän vuoksi opin­näytetyön tietoperustassa hyödynnettiin osallisuuden osalta lähinnä suomenkielistä lähdeaineis­toa, jotta tietoperusta olisi mahdollisimman yhteneväinen. Tuloksia tarkastellessa taustatiedon määrään vaikutti se, ettei projektin kaltaisesta valmennuksesta löytynyt vielä suomalaista tai kan­sainvälistä tutkittua tietoa. Tietoperustassa käytiin läpi opin­näytetyön tutkimuskysymyksen kan­nalta keskeiset käsitteet.

Erityisesti tutkimuksissa, jossa osallistujia on vähän, on vaara tutkittavien tunnistamiseen (Kylmä & Juvakka 2007, 155). Aineistonkeruumenetelmää arvioitiin eettisin perustein ja sekä toimeksianta­jan pyynnöstä että eettisestä näkökulmasta päädyttiin lopputulokseen, ettei aineiston keruuseen liittyvää loppukeskustelua nauhoiteta. Osa aineiston keruuseen osallistuneista työntekijöistä on julkisesti tiedossa ja siksi anonymiteetin turvaamiseksi työpajatoiminnasta ei kerätty lainkaan hen­kilötietoja sisältävää aineistoa, kuten taustatietoja tai ääni- tai videotallenteita. Koska henkilötie­toja ei kerätty, erillistä tietosuojaselostetta ei ollut tarpeen laatia. Suoria lainauksia käytettiin tu­loksia raportoidessa niin, ettei niistä voinut tunnistaa vastauksen antanutta henkilöä.

Opin­näytetyössä kunnioitettiin yleisiä eettisiä periaatteita, joiden mukaan kunnioitetaan tutkitta­vien ihmisarvoa ja itsemääräämisoikeutta, aineellista ja aineetonta kulttuuriperintöä sekä toteute­taan tutkimus niin, ettei tutkimuksen kohteille aiheuteta riskejä, vahinkoa tai haittaa (Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suo­messä 2019, 7). On kuitenkin huomioitava, että tutkittavilla työntekijöillä oli aina oikeus kieltäytyä osallistumisesta ennakkoon tai keskeyttää tai peruuttaa osallistumisensa missä tahansa vaiheessa mistä tahansa syystä ilman kielteisiä seuraamuksia (mts. 8). Yleisestikin tutkimukseen osallistuvien täytyy tietää, että kyseessä on tutkimus, miten luottamuksellisuus turvataan, mihin tietoa aiotaan käyttää ja kuka on tutkimuksen vastuhenkilö (Kylmä & Juvakka 2007, 149). Työntekijöitä infor­moitiin osallistumisesta ja aineiston käytöstä sekä saatekirjeessä että suullisesti aineiston keruun aluksi ja tutkijan yhteystiedot annettiin työntekijöille jo ennen osallistumista lisäkysymyksiä varten tai suostumuksen päivittämiseksi.

Tulokset esitettiin tuloksia kuvaavassa luvussa aineiston analyysin pääluokkien mukaan jaoteltuna jättämättä pois tuloksia, vaikka ne eivät suoranaisesti olisi vastanneet tutkimuskysymykseen. Tulosten tarkasteluluvussa käytiin läpi tutkimuskysymyksen kannalta olennaisia tuloksia aiempaan tutkimukseen peilaten.

Opinnäytetyön itsenäisen työskentelyn tukena oli laadukas ylemmän ammattikorkeakoulututkinnon tasoinen ohjaus, jossa ohjaaja oli mukana varmistamassa eettisten kysymysten toteutumista. Ammattikorkeakoulujen rehtorineuvosto Arene ry:n ohjeistuksen mukaan opiskelijalla on oikeus laadukkaaseen opinnäytetyöprosessiin. Ohjaaja varmistaa, että opinnäytetyössä noudatetaan tutkimuseettisiä ohjeistuksia. (Ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden eettiset suositukset 2020, 15.)

Eettisyyden tarkastelussa on syytä ottaa huomioon, että tutkija toimi projektin ohjausryhmän jäsenenä. Tutkija ei ole kuitenkaan osallistunut projektiin työntekijänä ja pystyi siten toimimaan objektiivisesti, mutta tietämys projektin etenemisestä ja vaiheista saattoi olla eduksi projektin toteutumisen arvioinnissa.

### 9.3 Luotettavuus

Laadullisen tutkimuksen luotettavuutta voidaan arvioida uskottavuuden (credibility), siirrettävyyden (transferability), vahvistettavuuden (dependability) ja vakiintuneisuuden (confirmability) näkökulmista. On syytä muistaa, että laadullisessa tutkimuksessa luotettavuuden arviointi on osittain tulkinnanvaraista, koska toinen tutkija ei välttämättä tulkitse samankaan aineiston tuloksia samalla tavalla. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 162; Kylmä & Juvakka 2007, 128–129.)

Uskottavuudella tarkoitetaan sitä, että tutkija varmistaa omien käsitystensä vastaavan tutkittavien käsityksiä tutkittavasta kohteesta. Uskottavuutta vahvistavat riittävän pitkä aika tutkimustulosten parissa ja tutkimuspäiväkirja, jossa tutkija kuvaa kokemuksiaan ja pohtii valintojaan. (Kylmä & Juvakka 2007, 128.) Tässä opinnäytetyöprosessissa aineiston analyysiin, tulosten kuvaamiseen ja tulosten tarkasteluun kului aikaa noin kolme kuukautta. Prosessin tukena on ollut myös tutkimuspäiväkirja muistiinpanoja, kuvia ja taulukoita varten heti opinnäytetyön suunnittelun alusta asti.



Siirrettävyys on mahdollisuutta siirtää tutkimustulokset toiseen kontekstiin tai muihin vastaaviin tilanteisiin (Tuomi & Sarajärvi 2018, 162; Kylmä & Juvakka 2007, 128–129). Projektin määräaikaisen luonteen vuoksi tulosten siirrettävyys vaatisi täysin samanlaisen projektin toteuttamisen uudelleen ja rahoitusta täsmälleen samanlaiselle projektille voi olla vaikeaa saada. Tällöinkin kokemukset voisivat olla erilaisia, koska osallistujat ovat yksilöitä ja tulevat valmennuksiin eri lähtökohdista, ja valmennusryhmät tiimiytyvät eri tavalla eri persoonista riippuen.

Vahvistettavuus tarkoittaa koko tutkimusprosessin kirjaamista niin, että tutkimuksen toteutuminen on seurattavissa pääpiirteittäin läpi raportin (Kylmä & Juvakka 2007, 129). Tutkijan pitää ottaa huomioon tutkimukseen ennakoimattomissa olevat tekijät ja toteutettava tutkimus tieteellisiä periaatteita seuraten (Tuomi & Sarajärvi 2018, 162). Opinnäytetyössä pyrittiin kuvaamaan koko tutkimus todenmukaisesti toteutuneen toiminnan mukaan ja ottamaan huomioon tekijät, joita ei voitu ennakoita. Ennakoimattomuus koski lähinnä projektin työntekijöitä, koska kaikkia ei saatu suunnitelman mukaisesti mukaan työpajoihin. Työpajoihin osallistui yhteensä viisi työntekijää, vaikka heitä oli tarkoitus olla seitsemän. Mahdollisuus olisi ollut järjestää vielä kolmas työpaja, mutta tehtiin päätös, ettei tämä ollut tarpeen aineiston määrän ja laadun kannalta.

Vakiintuneisuus tarkoittaa, että tulokset ovat yhteneviä ja toistettavissa. Tutkija pitää päiväkirjaa päätöksistään ja analyysin etenemisestä. (Connelly 2016.) Lisäksi ulkopuolinen henkilö arvioi tutkimuksen tuloksia (Tuomi & Sarajärvi 2018, 162). Kuten siirrettävyyden kohdalla todettiin, myös vakiintuneisuuden varmistamiseksi projekti täytyisi toteuttaa täysin samanlaisena, jotta tulokset olisivat toistettavissa, eikä varmuutta olisi silloinkaan erilaisten osallistujien vuoksi. Uskottavuuden lisäksi vakiintuneisuutta vahvistaa tutkimuspäiväkirjan käyttö työn tukena. Ulkopuolisena henkilönä tutkimuksen toteutumista arvioimassa on ollut opinnäytetyön ohjaaja.

Opinnäytetyön aiheen rajaus ja tavoite määritettiin suoraan toimeksiantajan toiveesta. Opinnäytetyön eettisyyttä ja luotettavuutta arvioitaessa on erittäin tärkeää huomioida, että osallisuutta eivät arvioineet he, joiden osallisuutta opinnäytetyössä pyrittiin tutkimaan, vaan osallisuuden kokemusta arvioivat projektin työntekijät. Aihe rajattiin työntekijöiden näkökulmaan, koska oli odotettavissa, ettei projektin osallistujia tavoiteta enää osallistumisen jälkeen. Heitä oli myös tutkittu ja haastateltu paljon projektiin osallistumisen aikana eikä olisi ollut eettisesti kestävää osallistuttaa heitä enää uusiin tutkimuksiin.

Opinnäytetyön tietoperusta koottiin pääasiassa laadukkaista verkko-, artikkeli- ja kirjalähteistä. Joidenkin lähteiden kohdalla kirjoittajasta tai kirjoituspäivästä ei ollut varmuutta, mutta näiden lähteiden käyttöä pyrittiin välttämään. Projektin kuvauksessa oli välttämätöntä käyttää lähteenä projektin verkkosivuja, joille ei ollut merkitty kirjoittajaa tai kirjoituspäivää. Verkkosivujen sisältö myös muuttui opinnäytetyöprosessin aikana ja opinnäytetyön sisältöä täytyi muuttaa sen mukaisesti. Muissa tapauksissa lähteitä käytettiin viittauspäivän mukaan.

Valittu aineistonkeruumenetelmä soveltui opinnäytetyön toteutukseen. Aineiston keruun luotettavuuteen vaikuttaa se, ettei työpajojen loppukeskustelua nauhoitettu ja litteroitu, vaan keskustelusta tehtiin kirjalliset muistiinpanot. Muistiinpanoja tehdessä nopeatempoisesta keskustelusta kirjaajan kirjoitusnopeus vaikuttaa siihen, miten paljon muistiinpanoja pystyy tekemään, ja tämän vuoksi on vaarana, että keskustelusta on jäänyt kirjaamatta olennaisia asioita. Tämän opinnäytetyön kohdalla oli etuna nimenomaan tutkijan nopea kirjoitustapa ja aineiston analysointi pian työpajojen jälkeen, jolloin muistiinpanojen konteksti oli helppoa muistaa.

Aineisto soveltui opinnäytetyön tavoitteisiin ja oli riittävä sen tarpeisiin. Tarvittaessa aineistoa olisi saatu lisää yhden työpajan verran, mutta aineiston koko oli ilman sitä riittävä analyysin tekemiseen. Analyysissä seurattiin induktiivisen eli aineistolähtöisen sisällönanalyysin ohjeistuksia kirjallisuuden avulla (mm. Tuomi & Sarajarvi 2018, 122–127). On huomioitavaa, että täysin induktiivinen sisällönanalyysi ei ole mahdollista, koska ilmiöstä on aina olemassa ennakkokäsitys ja tutkijan asettamat käsitteet vaikuttavat aina tuloksiin (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Tulokset esitettiin sisällönanalyysistä nousseiden pääluokkien mukaan kuvaten analyysin yläluokat kuvion muodossa. Tulosten tarkastelussa nostettiin esille aineiston keskeisimmät tulokset tutkimuskysymykseen ja aiempaan tutkimukseen peilaten.

#### **9.4 Johtopäätökset ja jatkokehittämisehdotukset**

Tulokset digipelaamisen näkökulmasta olivat projektissa yksinomaan positiivisia. Työelämä- ja hyvinvointiteemoihin perustuva kilpapelivalmennus oli jo itsessään osallistavaa, kun osallistujat tulivat valmennukseen ensisijaisesti pelaamisen takia ja muu sisältö oli toissijaista, vaikkakin erittäin tärkeää. Pelaamisen avulla päästiin käsiksi teemoihin, jotka edistivät kohderyhmän työelämä-, hyvinvointi-, vuorovaikutus- ja itsereflektiotaitoja. Valmennusmalli oli osallistava, koska osallistujat

pääsivät osallistumaan sillä tavalla kuin he kokivat miellyttäväksi, pääsivät osaksi vertaisten ryhmää ja saivat osallistua valmennuksen sisältöjen suunnitteluun. Pelaaminen oli se asia, jolla kohde-ryhmä saatiin osalliseksi omaan elämään, yhteisöön ja yhteisen hyvän kehittämiseen.

Yhteistyökumppanien negatiiviset asenteet haastavat digipelaamisen hyödyntämistä laajemmin sosiaali-, terveys- ja työllisyyspalveluissa. Ammattilaisten ja laajemmin yhteiskunnan asenteet ovat kuitenkin muutoksessa ja on odotettavissa, että kun ammattilaisten tieto ja kokemus lisääntyvät, digipelaamisen hyödyntäminen muuttuu helpommaksi ja hyväksyttävämmäksi. Asenneilmapiirin muutos vaatii positiivista pelipuhetta sekä nuorten ja nuorten aikuisten kuulluksi tuleamista ja osallisuutta palvelujen kehittämisessä.

Projektin jälkeen seuraava askel on selvittää, miten toiminnan juurtuminen, jatkuminen ja hyödyntäminen sosiaali-, terveys- ja työllisyyspalveluissa toteutuu. Valmennusmallista luotiin projektin aikana prosessikuvat ja ohjeet valmennusten toteuttamisen tueksi, mutta se ei vielä varmista sitä, että valmennusmalli juurtuu osaksi palveluita. Yhteistyökumppaneista nuorten työpajojen työntekijät olivat aktiivisia toimijoita ja kiinnostuneita toiminnan jatkamisesta, mutta jäykäksi koetut kaupunkiorganisaatiot voivat haastaa toiminnan juurruttamista.

Digi- ja kilpapelamista työ- ja hyvinvointivalmennukseen yhdistävästä valmennuksesta tarvitaan vielä kansainvälistä tutkimusta. Valmennusmallin siirtäminen muiden maiden kontekstiin voi vaatia soveltamista, koska maiden sosiaali-, terveys- ja työllisyyspalvelujärjestelmissä on suuria eroja. Kuitenkin kansainvälisten tutkimusten tulokset ovat yhteneväisiä siinä, millaisia hyötyjä digi- ja kilpapelamisesta on nuorten ja nuorten aikuisten elämässä, joten valmennusmalli on ainakin teoriassa siirrettävissä myös toisen maan toimintaympäristöön.

## Lähteet

Ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden eettiset suositukset. 2020. Ammattikorkeakoulujen rehtorineuvosto Arene ry. Viitattu 10.2.2024. <https://arene.fi/julkaisut/raportit/opinnaytetoiden-eettiset-suositukset/>

Ballantyne, D. & Varey, R. 2006. Creating value-in-use through marketing interaction: the exchange logic of relating, communicating and knowing. *Marketing Theory*, 6, 3, 335–348. Viitattu 16.10.2023. <https://janet.finna.fi/>, Sage Journals.

Barr, M. 2018. Student attitudes to games-based skill development: Learning from video games in higher education. *Computers in Human Behavior* 2018, 80, 283–294. Viitattu 5.2.2024. <https://janet.finna.fi/>, ScienceDirect.

Benzaghta, M., Elwalda, A., Mousa, M., Erkan, I. & Rahman, M. 2021. SWOT analysis applications: An integrative literature review. *Journal of Global Business Insights*, 6, 1, 55–73. Viitattu 8.10.2023. <https://www.doi.org/10.5038/2640-6489.6.1.1148>

Clarkeburn, H. & Mustajoki, A. 2007. Tutkijan arkipäivän etiikka. Tampere: Vastapaino.

Connelly, L. M. 2016. Trustworthiness in qualitative research. *Medsurg Nursing*, 25, 6, 435–436. Viitattu 12.2.2024. <https://janet.finna.fi/>, ProQuest.

Digipelaaminen – ilmiötietoa ja usein kysyttyä. N.d. Digipelirajaton-toiminnan verkkosivu. Viitattu 22.3.2023. <https://digipelirajaton.fi/ammattilaiselle/ilmiotietoa/>

Edistääkö toiminta osallisuutta? 24 apukysymystä. N.d. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 28.10.2023. <https://thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-osa-alueet-ja-osallisuuden-edistamisen-periaatteet/edistaako-toiminta-osallisuutta-24-apukysymysta>

Elo, S. & Kyngäs, H. 2008. The qualitative content analysis process. *Journal of Advanced Nursing* 62, 1, 107–115. Viitattu 18.10.2023. <https://janet.finna.fi/>, Wiley Online Library.

Euroopan sosiaalirahaston (ESR) rahoittaman hankkeen kuvaus. N.d. Viitattu 18.1.2024. <https://www.eura2014.fi/rrtiepa/projekti.php?projektkoodi=S22365>

Friman, U. 2022. Sukupuoli, pelaajaidentiteetti ja pelikulttuurinen osallisuus. Teoksessa *Pelit kulttuurina*. Toim. Friman, U., Arjoranta, J., Kinnunen, J., Heljakka, K. & Stenros, J. Tampere: Vastapaino. Viitattu 23.1.2024. <https://janet.finna.fi/>, Ellibslibrary.

Gandolfi, E., Ferdig, R. E., Krause, K., Copus, A., Ostrowski-Delahanty, S. & Alemagno, S. 2023. Problematic Gaming at a Crossroad: Exploring the Interplay Between Internet Gaming Disorder, Toxic Attitudes, and Empathy in Digital Entertainment. *Games and Culture*, 0, 0. Viitattu 3.2.2024. <https://janet.finna.fi/>, Sage Journals.

Halbrook, Y. J., O'Donnell, A. T. & Msetfi, R. M. 2019. When and How Video Games Can Be Good: A Review of the Positive Effects of Video Games on Well-Being. *Perspectives on Psychological Science*, 14, 6, 1096–1104. Viitattu 3.2.2024. <https://janet.finna.fi/>, Sage Journals.

Hamari, J. & Sjöblom, M. 2017. What is eSports and why do people watch it? *Internet research*, 27, 2, 211–232. Viitattu 19.1.2024. <https://janet.finna.fi/>, Emerald eJournals Premier.

Hentonen, E. 2013. Oppimispelit. Teoksessa *Pelikasvattajan käsikirja*. Toim. Harviainen, J. T., Meriläinen, M., & Tossavainen, T. Tampere: Tammerprint, 68–70. Viitattu 19.10.2023. <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajan-kasikirja-2013/>

Holloway, I. & Galvin, K. 2017. *Qualitative Research in Nursing and Healthcare*: 4. p. Wiley-Blackwell. Viitattu 8.10.2023. [https://janet.finna.fi](https://janet.finna.fi/), EBSCOhost Ebooks.

Huttunen, T. & Hernesniemi, S. 2013. Pelit nuorisotyössä ja ryhmätoiminnassa. Teoksessa *Pelikasvattajan käsikirja*. Toim. Harviainen, J. T., Meriläinen, M., & Tossavainen, T. Tampere: Tammerprint, 82–94. Viitattu 21.1.2024. <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajan-kasikirja-2013/>

Huttunen, T., Marjomaa, H. & Tenkanen, T. 2013. Peleihin liittyviä kulttuuri-ilmiöitä. Teoksessa *Pelikasvattajan käsikirja*. Toim. Harviainen, J. T., Meriläinen, M., & Tossavainen, T. Tampere: Tammerprint, 24–31. Viitattu 23.1.2024. <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajan-kasikirja-2013/>

Hytti, T., & Kähkönen, P. 2019. Pelillisuus ja leikillisuus aikuissosiaalityössä. Helsinki: Niini. Viitattu 19.10.2023. [https://www.socca.fi/julkaisut/opaat/pelillisuus\\_ja\\_leikillisuus\\_aikuissosiaalityossa\\_opas.9283.shtml](https://www.socca.fi/julkaisut/opaat/pelillisuus_ja_leikillisuus_aikuissosiaalityossa_opas.9283.shtml)

Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa 2023. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan HTK-ohje 2023. 2023. Toim. Keiski, R., Hämäläinen, K., Karhunen, M., Löfström, E., Näreaho, S., Varantola, K., Spoof, S-K., Tarkiainen, T., Kaila, E. & Aittasalo, M. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 2/2023. Helsinki. Viitattu 18.10.2023. <https://tenk.fi/fi/tiedevilppi/hyva-tieteellinen-kaytanto-htk>

Hämäläinen, E. 2023. Valmennusta sisältöjen striimaamiseen. Turbinaattori-blogi 2.2.2023. Viitattu 19.1.2024. <https://blogit.jamk.fi/turbinaattori/2023/02/02/valmennusta-sisaltojen-striimaamiseen/>

Ideointipöhinät. N.d. Pelaten duuniin! -projektin verkkosivu. Viitattu 24.3.2023. <https://www.jamk.fi/fi/projekti/pelaten-duuniin/ideointipohinat>

Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje 2019. 2019. Toim. Kohonen, I., Kuula-Luumi, A. & Spoof S-K. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 3/2019. Helsinki. Viitattu 19.10.2023. [https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/Ihmistieteiden\\_eettisen\\_ennakoarviointin\\_ohje\\_2019.pdf](https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/Ihmistieteiden_eettisen_ennakoarviointin_ohje_2019.pdf)

Isola, A.-M., Kaartinen, H., Leemann, L., Lääperi, R., Schneider, T., Valtari, S., & Keto-Tokoi, A. 2017. Mitä osallisuus on? Osallisuuden viitekehystä rakentamassa. Terveysten ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 19.10.2023. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-302-917-0>

Jonsson, F. & Verhagen, H. 2011. Sensing game play. Exploring computer game play in a game café and a mass LAN party. 2011 16th International Conference on Computer Games (CGAMES), Louisville, KY, USA. 134–141. <https://janet.finna.fi>, IEEE Xplore.

Kinnunen, J., Tuomela, M., & Mäyrä, F. 2022. Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia. Tampereen yliopisto. Viitattu 19.10.2023. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3>

Kokkinen, K. & Luotojoki, T. 2023. Nuorten ja nuorten aikuisten digipelaaminen – ammattilaisten näkökulmia digipelaamiseen osana työtään. Nuorisotutkimus 41, 3, 44–48. Viitattu 6.2.2024. <https://doi.org/10.57049/nuorisotutkimus.9138192>

Kokkinen, K., Piitulainen, P., Luotojoki, T. & Rauhansalo, T. 2023. Kohti positiivista puhetta digipelaamisesta: Opas sosiaali- ja terveysalan sekä työllisyyspalveluiden ammattilaisille. Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Viitattu 19.1.2024. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-830-750-4>

Kokkinen, K., Rauhansalo, T., Hämäläinen, E., Rutanen, M. & Luotojoki, T. 2023. Minustako pelivalmentaja? PIKAOPAS yhteisöllisen pelivalmennuksen käyttöönottoon. Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Viitattu 18.1.2024. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-830-752-8>

Kylmä, J. & Juvakka, T. 2007. Laadullinen terveystutkimus. Helsinki: Edita.

L 410/2015. Kuntalaki. Annettu 10.4.2015. Viim. muutos 21.4.2023. Viitattu 20.1.2024. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2015/20150410>

Leemann, L., Isola, A.-M., Kukkonen, M., Puromäki, H., Valtari, S. & Keto-Tokoi, A. 2018. Työelämän ulkopuolella olevien osallisuus ja hyvinvointi. Kyselytutkimuksen tuloksia. Työpaperi 17/2018. Helsinki: Terveysten ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 14.6.2023. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-343-119-5>

Leemann, L., Kuusio, H., & Hämäläinen, R.-M. 2015. Sosiaalinen osallisuus. Sosiaalisen osallisuuden edistämisen koordinaatiohanke (Sokra). Terveysten ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 19.10.2023.

Li, F., Zhang, D., Wu, S., Zhou, R., Dong, C. & Zhang, J. 2023. Positive effects of online games on the growth of college students: A qualitative study from China. Frontiers in psychology, 14, 1008211. Viitattu 3.2.2024. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/36910775/>

Lyyra, M. & Tuominen, P. 2019. Mitä on striimaaminen? Teoksessa Pelikasvattajan käsikirja 2. Toim. Tossavainen, T., Harvola, A., Sohn, V., Marjomaa, H., Meriläinen, M., Tuominen, P., Korhonen, H. & Göös, P. Helsinki: AM Digipaino / AM Print, 59–68. Viitattu 19.1.2024. <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajan-kasikirja-2/>

Meriläinen, M. 2020. Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä. Kasvatustieteellisiä tutkimuksia, numero 66. Helsinki: Yliopistopaino Unigrafia. Viitattu 3.2.2024. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-5791-1>

Mikä Discord on? 2022. Discord-palvelun verkkosivu. Viitattu 12.12.2023. <https://discord.com/safety/360044149331-what-is-discord>

Mitä on e-urheilu? 2021. Suomen elektronisen urheilun liiton verkkosivu. Viitattu 22.3.2023. <https://seul.fi/mita-on-e-urheilu/>

Osallisuuden edistäjän opas. 2023. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Ohjaus 10/2023. Helsinki. Viitattu 19.10.2023. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-408-088-0>

Osallisuuden osa-alueet ja osallisuuden edistämisen periaatteet. 2023. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 30.5.2023. <https://thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-osa-alueet-ja-osallisuuden-edistamisen-periaatteet>

Osallisuus yhteisestä hyvästä. N.d. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. viitattu 20.1.2024. <https://thl.fi/aiheet/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-osa-alueet-ja-osallisuuden-edistamisen-periaatteet/osallisuus-yhteisesta-hyvasta>

Osallisuus yhteisöissä ja vaikuttamisen prosesseissa. N.d. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 31.5.2023. <https://thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-osa-alueet-ja-osallisuuden-edistamisen-periaatteet/osallisuus-yhteisöissä-ja-vaikuttamisen-prosesseissa%20>

Osallisuuskysely – arviointityökalu ESR TL 5 -hankkeiden käyttöön. N.d. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 20.1.2024. <https://thl.fi/aiheet/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuusindikaattorimittaa-osallisuuden-kokemusta/osallisuuskysely-arviointityokalu-esr-tl-5-hankkeiden-kayttoon>

Pelaten duuniin! -saavukset [sic]. N.d. Pelaten duuniin! -projektin verkkosivu. Viitattu 18.1.2024. <https://www.jamk.fi/fi/projekti/pelaten-duuniin/pelaten-duuniin-saavukset>

Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalialalla. N.d. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 21.1.2024. <https://thl.fi/aiheet/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/uudista-asiakastyota-luovasti-ja-leikkisasti/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa>

Pelitarina sosiaalityön välineenä. N.d. Opas Uudenmaan sosiaalialan osaamiskeskuksen verkkosivuilla. Viitattu 21.1.2024. [https://www.socca.fi/kehittamishankkeet\\_ja\\_verkostot/pelillisyyden\\_ja\\_leikillisyyden\\_toimintatapoja/pelitarina\\_sosiaalityon\\_menetelmana](https://www.socca.fi/kehittamishankkeet_ja_verkostot/pelillisyyden_ja_leikillisyyden_toimintatapoja/pelitarina_sosiaalityon_menetelmana)

Pelitarinat. N.d. Pelaten duuniin! -projektin verkkosivu. Viitattu 24.3.2023. <https://www.jamk.fi/fi/projekti/pelaten-duuniin/pelitarinat>

Pelivalmennukset. N.d. Pelaten duuniin! -projektin verkkosivu. Viitattu 19.1.2024. <https://www.jamk.fi/fi/projekti/pelaten-duuniin/pelivalmennukset>

Qvist, V. & Tukia, M. 2019. Elektroninen urheilu. Teoksessa Pelikasvattajan käsikirja 2. Toim. Tossavainen, T., Harvola, A., Sohn, V., Marjomaa, H., Meriläinen, M., Tuominen, P., Korhonen, H. & Göös, P. Helsinki: AM Digipaino / AM Print, 181–191. Viitattu 19.1.2024. <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajan-kasikirja-2/>

Raitio, K. & Hopia, H. N.d. Pelaten terveeks -projektin loppuraportti. Viitattu 5.2.2024. [https://www.jamk.fi/sites/default/files/2022-02/pelaten-terveeks-raportti\\_lopullinen.pdf](https://www.jamk.fi/sites/default/files/2022-02/pelaten-terveeks-raportti_lopullinen.pdf)

Raivio, H. & Karjalainen, J. 2013. Osallisuus ei ole keino tai väline, palvelut ovat! Osallisuuden rakentuminen 2010-luvun tavoite- ja toimintaohjelmissa. Julkaisussa Era, T. Osallisuus – oikeutta vai pakkoa? Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja 156. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu, 12–34. Viitattu 21.2.2024. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-830-280-6>

Ruohonen, S. 2022. SWOT-analyysi. Viitattu 8.10.2023. <https://www.muotoilu.info/index.php/tutkiva-muotoilu/menetelmat/swot-analyysi/>

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. KvaliMOTV – Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 8.10.2023. [https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L2\\_3\\_2\\_3.html](https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L2_3_2_3.html)

Sanders, E. & Stappers, P. 2008. Co-creation and the new landscapes of design. CoDesign 4, 1, 5–18. Viitattu 16.10.2023. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/15710880701875068>

Shan, D., ZhiHao, D., FenFen, G., Zhang, Y., YuanDian, Z., XiaoYi, G. & JunChu, H. 2024. The mediating role of positive attitudes on the relationship between esports gaming hours and psychological well-being during the COVID-19 pandemic. Cureus, 15, 3. Viitattu 3.2.2024. <https://janet.finna.fi/>, ProQuest.

SWOT analysis. 2022. Business Queensland. Queensland Government. Viitattu 28.10.2023. <https://www.business.qld.gov.au/running-business/planning/swot-analysis>

Teoli, D., Sanvictores, T. & An, J. 2022. SWOT Analysis. Statpearls. Treasure Island: StatPeals Publishing. Viitattu 8.10.2023. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK537302/>

Toikko, T. & Rantanen, T. 2009. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy. Viitattu 8.10.2023. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-7732-4>

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

Yleistä projektista. Pelaten duuniin! -projektin verkkosivu. Viitattu 18.1.2024. <https://www.jamk.fi/fi/projekti/pelaten-duuniin/yleista-projektista>

Zhong, Y., Guo, K., Su, J. & Chu, S. K. W. 2022. The impact of esports participation on the development of 21st century skills in youth: A systematic review. Computers & Education, 191. Viitattu 5.2.2024. <https://janet.finna.fi/>, ScienceDirect.



## Liitteet

### Liite 1. Esimerkki aineiston luokittelusta

Alkuperäis-ilmaukset	Pelkistetyt ilmaukset	Alaluokka	Yläluokka	Pääloukka
Osasivat sitä, se on heidän vahvuus	Pelaaminen oli osallistujien vahvuus	Digipelaaminen vahvuus	Digipelaamisen merkitys	Digipelaaminen
työelämästä puhuttiin mitä pelaamiseen ja peleihin liittyviä asioita voi olla mahdollisuutena	Keskusteltiin, mitä pelaamiseen ja peleihin liittyviä asioita voi olla työelämässä	Digipelaaminen työelämämahdollisuutena		
(pelaaminen on) voimavara	Pelaaminen on voimavara	Pelaamisen positiiviset vaikutukset	Pelaamisen vaikutukset	
(pelaaminen on) harrastus	Pelaaminen on harrastus			
(pelaaminen) voi haastaa (hyvinvointia)	Pelaaminen voi haastaa hyvinvointia			
moni uskalsi sanoa lempipelinsä	Moni osallistuja uskalsi sanoa lempipelinsä	Uskallettiin sanoa lempipeli	Pelien valinta	
oli vaikeuksia ehdottaa (pelejä)	Osallistujilla oli vaikeuksia ehdottaa pelejä	Pelejä vaikea ehdottaa		

## Liite 2. Aineistonkeruuseen liittyvä saatekirje

Hei!

Olen YAMK-opiskelija Jyväskylän ammattikorkeakoulusta ja teen opinnäytetyönäni osallisuuden toteutumisen arviointia Pelaten duuniin! -projektille. Kutsun sinut työpajaan muiden projektityöntekijöiden kanssa. Toivon, että pääset osallistumaan työpajaan, jotta saan kerättyä riittävän kattavan aineiston ja jotta projekti hyötyy arvioinnista mahdollisimman tehokkaasti. Osallistuminen on vapaaehtoista ja osallistumisen saa peruuttaa tai keskeyttää missä vaiheessa tahansa.

Pyydän sinua tutustumaan ennakkoon Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen osallisuuden toteutumisen apukysymyksiin: <https://thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-osa-alueet-ja-osallisuuden-edistamisen-periaatteet/edistaako-toiminta-osallisuutta-24-apukysymysta>

*Versio 1.* Työpaja toteutuu projektipäivässä 30.10.2023 klo 10. Työpajaan kuuluu aikaa noin 1–1,5 tuntia.

*Versio 2.* Työpaja toteutuu 30.10.2023 klo 14 alkaen Teams-alustalla. Kalenterikutsu työpajaan lähetetään erikseen.

Kerätty aineisto ei sisällä henkilötietoja eikä osallistujia voida tunnistaa aineistosta tai valmiista opinnäytetyöstä. Aineisto kerätään vain tätä opinnäytetyötä varten ja säilytetään Jyväskylän ammattikorkeakoulun ohjeistuksen mukaisesti 2 vuotta, minkä jälkeen se hävitetään.

Ystävällisin terveisin

Aino Koivisto

sosionomiopiskelija (YAMK)

## Liite 2. Aineistonkeruuseen liittyvät mittarit

(Mukaillen SWOT analysis 2022, Edistääkö toiminta osallisuutta? 24 apukysymystä n.d.)

<p><b>Vahvuudet – miten projektissa edistettiin osallisuutta digipelaamista hyödyntämällä?</b> Apukysymyksiä:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Millä tavoin digipelaamista hyödynnettiin?</li> <li>- Mitkä olivat tämän projektin edut, jotka edistivät osallisuuden toteutumista?</li> <li>- Miten kehitetyt valmennusmallit toimivat osallisuuden toteutumisessa?</li> <li>- Millä tavoin osallistujat pääsivät toteuttamaan itseään ja ilmaisemaan mielipiteitään?</li> <li>- Oliko projektissa mahdollisuus osallistujien kohtaamiseen ilman, että ongelmat tai taustat määrittäisivät kohtaamista?</li> </ul>	<p><b>Heikkoudet – mitä projektissa olisi voitu tehdä paremmin?</b> Apukysymyksiä:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mitkä olivat tämän projektin heikkoudet osallisuuden toteutumisen näkökulmasta?</li> <li>- Olisiko projektissa voitu hyödyntää digipelaamista enemmän vai hyödynnettiinkö sitä riittävästi?</li> <li>- Pääsivätkö osallistujat mukaan suunnittelemaan ja kehittämään toimintaa riittävästi?</li> <li>- Jäikö projektiin osallistuminen vain valmennusryhmien tasolle vai kehitettiin valmennusryhmissä keinoja osallistua yhteisöihin ja vaikuttamisen prosesseihin myös projektin ulkopuolella?</li> </ul>
<p><b>Mahdollisuudet – mitkä ulkoiset tekijät mahdollistivat osallisuuden toteutumisen?</b> Apukysymyksiä:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Miten projektin ulkopuolelta mahdollistettiin digipelaamisen hyödyntäminen osallisuuden toteutumisessa?</li> <li>- Miten yhteistyökumppanit tukivat osallisuuden toteutumista?</li> <li>- Mitä mahdollisuuksia tämä projekti antaa tulevaisuudessa osallisuuden toteutumisen kehittämiseksi?</li> <li>- Antoiko projekti osallistujille keinoja osallistua myös projektin ulkopuolella itselleen tärkeisiin asioihin lähipiirissään, elinympäristössään tai laajemmin?</li> </ul>	<p><b>Uhat – mitkä ulkoiset tekijät haittasivat osallisuuden toteutumista?</b> Apukysymyksiä:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mitkä ulkopuoliset tekijät estivät digipelaamisen hyödyntämistä osallisuuden toteutumisessa?</li> <li>- Riittikö tai vaikuttiko osallistujien määrä osallisuuden toteutumiseen?</li> <li>- Estikö digipelaamiseen käytetty teknologia jollain tavalla osallisuuden toteutumista?</li> <li>- Miten varmistettiin niiden osallisuuden toteutuminen, jotka kokivat yksinäisyyttä, syrjäytyneisyyttä tai omiin oloihin vetäytymistä?</li> </ul>