

# VALINTOJEN MAAILMA

Mobiilipeli nuorten parissa tehtävässä ohjaustyössä

Jussi Siponen c27724

Teemu Lipponen c28094

Opinnäytetyö, syksy 2017

Diakonia-ammattikorkeakoulu

Sosiaalialan koulutusohjelma

Sosionomi (AMK)

## TIIVISTELMÄ

Lipponen, Teemu & Siponen, Jussi. Valintojen maailma – mobiilipeli nuorten parissa tehtävässä ohjaustyössä, syksy 2017, 47 s., 2 liitettä.

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

Opinnäytetyö oli työelämää kehittävä produktio, jonka tuloksena syntyi mobiilisovellus Googlen Android- ja Applen iOS -käyttöjärjestelmille. Sovellus oli peli, jossa tehdään tosi elämään pohjautuvia valintoja, joten pelin nimeksi muodostui Valintojen maailma. Valintoja tekemällä nuori etenee pelissä yläasteelta täysi-ikäiseksi. Pelin tavoitteena oli avata nuorille omien valintojen merkitystä oman tulevaisuuden kannalta. Työn tarkoituksena oli kehittää ajankohtainen sekä uusi työväline nuorten parissa työskenteleville ammattilaisille. Tavoitteena oli, että työntekijä pelaa yhdessä nuoren kanssa peliä ja pelin avulla pääsee keskustelemaan nuoren tulevaisuudesta. Peliä voi soveltaa monella tapaa ja monissa eri ympäristöissä.

Mobiilisovellus kehitettiin yhteistyössä Diakonia-ammattikorkeakoulun ja Haaga-Helia-ammattikorkeakoulun opiskelijoiden kesken Nuori yrittäjyys -kurssin yhteydessä. Peliä pilotoitiin Etelä-Suomessa sijaitsevassa nuorten vastaanotokodissa. Pilotoinnin yhteydessä pelistä kerättiin palautetta kyselylomakkeen avulla sekä nuorilta että ohjaajilta. Saatua palautetta käytetään hyödyksi pelin jatkokehittämisessä. Palautteen perusteella pelille on tarvetta ja nuoret pitivät sitä hyvänä välineenä tarkastella omaa tulevaisuuttaan.

Asiasanat: pelit, syrjäytyminen, nuoret, nuoruus, pelillisyyt

## ABSTRACT

Lipponen, Teemu & Siponen, Jussi. World of choices – Mobile game for counselors working with youngsters. 47 p., 2 appendixes. Language: Finnish. Helsinki, Autumn 2017.

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

This thesis was production to develop a new method for the work with the young. The product was a mobile game application for Google Android and Apple iOS operating systems. The application was called World of choices where the player makes choices based on the real life. By making choices the player advances in the game from high school to adulthood. The goal for the game was to make young understand how their choices can have an impact in their future. In addition, the goal was to develop a modern tool for the professionals who work with youngsters. By using this game, the social counselor or guidance counselor could be able to form a deeper connection and have a more meaningful conversation with the young. This highly adaptable game can be used in different work environments.

The game was developed in collaboration with students from different Universities of Applied Sciences on a course which was hosted by the Young Entrepreneur registered association. The demo version of the game was tested in reception home in Southern Finland. During the piloting phase, feedback was gathered from the young and professionals and it will be used for developing the game further. According to the feedback, the game was perceived positively, and both the young and professionals considered it useful.

Keywords: games, social exclusion, young, youth, gamification

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	5
2 NUORET JA SYRJÄYTYMINEN.....	7
2.1 Nuoruus .....	7
2.2 Nuorten syrjäytymiseen johtavia tekijöitä.....	9
2.3 Koulutuksen merkitys syrjäytymisen ehkäisemisessä .....	11
3 DIGITAALINEN PELI.....	13
3.1 Pelisuunnittelu .....	13
3.2 Pelaamisen hyötyjä.....	15
3.3 Pelillisuus .....	17
4 PRODUKTIN KUVAUS.....	19
4.1 Projektin lähtökohdat .....	19
4.2 Projektin toteutus .....	21
4.3 Pelin kuvaus .....	25
5 PELIN PILOTOINTI VASTAANOTTOKODISSA .....	30
5.1 Vastaanottokoti .....	30
5.2 Pilotoinnin toteuttaminen .....	31
5.3 Pelistä saatu palaute .....	32
5.4 Pelin jatkokehittäminen.....	34
6 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA.....	35
6.1 Oma arvio pelistä ja produktin toteutuksesta.....	35
6.2 Ammatillinen kasvu.....	37
LÄHTEET .....	41
LIITE 1: Palautelomake nuorille .....	46
LIITE 2: Palautelomake ohjaajille .....	47

## 1 JOHDANTO

Tämän päivän nuorille digitaalisuus on oletusarvo, johon he olettavat palveluidensa nojaavan (Sosiaali- ja terveysministeriö 2016, 4). Digitalisoituminen eli asioiden, prosessien tai esineiden muuttaminen sähköiseen muotoon osin tai kokonaan muuttaa ihmisten käyttäytymistä ja yritysten ydintoimintaa, jolloin voidaan puhua digitalisaatiosta (Ilmarinen & Koskela 2015, 22–23). Digitalisaation myötä monille aloille on tullut uusia työmenetelmiä ja toimintamalleja (Alasoini 2015, 29).

Perinteiset tavat työn tekemiselle tulevat muuttumaan digitalisaation vaikutuksesta myös sosiaalialalla ja uudenlaiset menetelmät monipuolistavat työn sisältöä (Sosiaali- ja terveysministeriö 2016, 4). Miten pelejä voisi hyödyntää nuorten parissa tehtävässä työssä, on meitä kiinnostava kysymys. Tuohon kysymykseen vastaaminen ja omat kokemuksemme nuorten kanssa työskentelemisestä saivat meidät tekemään opinnäytetyön, joka on työelämää kehittävä produkti.

Valintojen maailma -mobiilisovellus on nuorille suunnattu peli, jonka avulla nuori voi yhdessä työntekijän kanssa tarkastella omaa tulevaisuuttaan ja siihen liittyviä valintoja. Mikä minusta tulee isona, on kysymys, jonka nuori esittää itselleen usein (Penttinen 2015, 97). Länsimaisessa yhteiskunnassa ammatinvalinta on myös yksi merkittävimpiä elämänvalintoja (Penttinen 2015, 97). Valintojen maailma -pelissä nuori voi etsiä vastauksia näihin kysymyksiin ja tehdä turvallisesti valintoja nähden, millaiseen tulevaisuuteen valinnat voisivat johtaa. Pelin avulla nuori oppii, millaisia polkuja pitkin omiin tavoitteisiin on mahdollista päästä. Peli on suunniteltu työvälineeksi ammattilaisille, jotka kohtaavat nuoria työssään. Pelin avulla nuori voi yhdessä aikuisen kanssa tarkastella erilaisia polkuja täysi-ikäisyyteen ja sitä, millaisia mahdollisuuksia nuorella tulevaisuudessa voi olla. Peli on kehitetty yhteistyössä moniammatillisen tiimin kanssa keväällä 2017 ja pelistä on demoversio valmiina.

Tässä raportissa esitellään projektin lähtökohdat ja toteutus sekä kuvataan pelin sisältöä. Raportin teoriataustassa käydään läpi produktin kannalta keskeisimpiä

käsitteitä, kuten nuoruus, nuorten syrjäytyminen ja digitaalinen peli. Lisäksi raportissa käsitellään koulutuksen merkitystä nuorten syrjäytymisen ehkäisemiseksi ja sitä millaisia hyötyjä pelien käyttämisellä työvälineenä on. Peliä pilotoitiin Etelä-Suomessa sijaitsevassa nuorten vastaanottokodissa ja sieltä kerättiin palautetta nuorilta ja ohjaajilta. Saatua palautetta esitellään raportissa. Lopuksi raportissa on pohdittu pelin jatkokehittämistä ja omaa arviota produktista sekä opinnäytetyön tekijöiden ammatillista kasvua.

## 2 NUORET JA SYRJÄYTYMINEN

Sanalla nuori on monta merkitystä. Toisille nuori voi tarkoittaa alle 20-vuotiasta, toisille taas alle 40-vuotiasta. Nuorisolaissa nuorella tarkoitetaan alle 29-vuotiasta henkilöä (Nuorisolaki 1285/2016). Syrjäytyminen nähdään usein monimutkaisena ilmiönä, mutta yleisesti se voidaan määritellä yksilöä yhteiskuntaan yhdistävien siteiden heikkoutena (Raunio 2006, 9). Me-säätiö, joka tekee työtä nuorten syrjäytymisen ennaltaehkäisemiseksi, julkaisi tuoreen selvityksen, jonka mukaan Suomessa on tällä hetkellä noin 70 000 syrjäytynyttä nuorta. Selvityksen perusteella koulutuksella on suuri merkitys nuoren työllistymisen ja yhteiskuntaan kiinnittymisen kannalta. Nuorten syrjäytyminen onkin hyvin ajankohtainen yhteiskunnallinen ongelma ja pääministeri Sipilän hallitusohjelmaan on kirjattu tavoitteeksi vähentää koulutuksen ja ja työn ulkopuolella olevien nuorten määrää. Pohdinnassa on, miten nuorten syrjäytymistä saataisiin ennaltaehkäistyä tehokkaammin jo varhaisessa vaiheessa. Haasteena on, miten palvelut saataisiin tavoittamaan nuoret paremmin. Tämä vaatisi sosiaalipalvelujen ajattelumallien uudistamista ja uusien työvälineiden kehittämistä. Erityisesti tarvitaan keinoja ja toimintamalleja, jotka tulevat nuoren luokse. (Teittinen 2017.)

### 2.1 Nuoruus

Nuoruusiästä puhutaan usein siirtymävaiheena lapsuudesta aikuisuuteen. Psykologiassa nuoruus nähdään usein kriisien ja myllerryksien aikana. Näin nuoruusikä voi myös nuorten vanhemmille näyttäytyä. Nuoruus ikävaiheena on etenkin muutoksen ja kehityksen aikaa. Kehitys ja muutokset liittyvät muun muassa fyysiseen kasvuun, ajattelun kehittymiseen ja sosiaalisiin tekijöihin. Yhtenä merkittävänä asiana on myös puberteetti, joka on näkyvimpiä biologisia ja sosiaalisia muutoksia nuoren elämässä. (Nurmi, Ahonen, Lyytinen, Lyytinen, Pulkkinen & Ruoppila 2006, 124–126.)

Nuoruuden keskeisiin kehitystehtäviin lukeutuu esimerkiksi suhteiden luominen toisiin ihmisiin, sukupuoli-identiteetin omaksuminen, koulutuksen hankkiminen ja

valmistautuminen työelämään. Nuoruuteen kuuluu myös vahvasti muutokset suhteessa vanhempiin. Tämä näkyy usein itsenäisyyden lisääntymisenä sekä kavereiden kanssa vietetyn ajan lisääntymisessä. Omat valinnat tulevat nuorena vahvasti esille ja oma kehitys liittyy omiin valintoihin. Valinnat perustuvat omaan motivaatioon ja tavoitteisiin. Valintoja ohjaavat omat yksilölliset piirteet kuten temperamentti. Toisaalta ympäristö asettaa nuorelle erilaisia mahdollisuuksia, mutta myös rajoja. Nuoren kertoessa omista tavoitteistaan nousee yleensä esille koulutus, ammatti, perhe ja ihmissuhteet. Samat teemat esiintyvät nuorten kehitystehtävissä. Huolenaiheet liittyvät asioihin, jotka kuuluvat myös kehitystehtäviin, esimerkiksi huono koulumenestys, työttömyys ja mahdollinen tuleva avioero. (Nurmi ym. 2006, 130–138.)

Nuoruusiässä vanhemmilla on edelleen vastuu monista nuoren tekemistä valinnoista, vaikka nuori itse tekeekin tietoisia valintoja, joilla voi olla pitkäkestoiset vaikutukset nuoren tulevaisuuteen. Valintojen tekemisessä on nuorilla usein kyse itsenäistymisestä ja itseään koskevan määräysvallan lisäämisestä. Nuoren tulisi oppia ymmärtämään, että omilla teoilla ja toiminnoilla on seurauksia sekä itselle että muille. (Kronqvist & Pulkkinen 2007, 179–180.) Nuoruus voidaan nähdä hetkessä elämisenä ja mottona monilla nuorilla toimii "carpe diem" eli tartu hetkeen (Sinkkonen 2010, 15).

Nuoruus on suurten muutosten aikaa ja samalla, kun oma kehitys aiheuttaa epävarmuutta, pitäisi osata suunnata katse tulevaisuuteen, josta ei niin paljon vielä ole tietoa. Erilaiset valinnat ja itsenäistyminen tuovat nuorelle lisää vastuuta, mutta luovat samalla paineita pärjätä ja ajatuksia epäonnistumisesta. (Sinkkonen 2010, 55.) 13–17-vuotiaat nuoret ovat elämässään sellaisessa vaiheessa, jossa he omien valintojen kautta määrittelevät tulevaisuuttaan. Ratkaisut, joita he tekevät, vaikuttavat heidän myöhempisiin mahdollisuuksiinsa esimerkiksi jatko-opintojen ja työllistymisen kannalta. Valintojen tekeminen vaikuttaa myös nuoren käsitykseen omasta itsestään ja valintojen tekeminen muokkaa hänen identiteettiään. Nuorilla on erilaisia intressejä ja motiiveja, joita työstämällä nuori asettaa itselleen tavoitteita elämässään. Tämän jälkeen nuori pohtii erilaisia keinoja, joiden avulla pääsisi tavoitteeseensa. (Martikainen 2015, 8–10.)



Nuoret joutuvat tekemään valintoja päivittäin ja kantamaan myös niistä vastuuta yhä kasvavassa määrin. Vastuun ottaminen on taito, joka opitaan vanhempien ja muiden aikuisten avulla. Vanhemmilla on suuri vastuu siinä, että osaavat antaa vastuuta nuorille sopivissa määrin nuoren kehityksen ja kypsyyden sallimissa rajoissa. Vastuun ottamista harjoitellaan jo lapsesta asti esimerkiksi pitämällä huolta omista tavaroista tai hygieniasta. Nuorena vastuu ja omien valintojen merkitys kasvavat. Valintoja aletaan tehdä liittyen opiskeluun ja työhön, jolloin myös vastuu omista valinnoista kasvaa. Vanhempien tulisi osata antaa vastuuta nuorille sopivasti, ei liikaa eikä liian vähän. Nuori tarvitsee turvallisen kasvuympäristön, joka mahdollistaa vastuun ottamista sopivissa määrin niin, että epäonnistumisiakin voi tulla. Itsenäistyvä nuori tarvitsee ohjausta ja tukea, vaikka vaikuttaisikin hyvin kypsältä tekemään omaa elämää koskevia valintoja. (Huttunen 2015, 13–15.)

## 2.2 Nuorten syrjäytymiseen johtavia tekijöitä

Syrjäytyminen käsitteenä on hyvin laaja ja se tulisi määritellä aina tarkasti, jotta lukija tietää, mistä ja kenen syrjäytymisestä puhutaan. Syrjäytymisen määritelmiä on monia, minkä takia käsitteen määrittely on vaikeaa. Opinnäytetyössä perehdymme nuorten, erityisesti 13–17-vuotiaiden syrjäytymiseen. Pekka Myrskylä (2012, 2) määrittelee syrjäytyneiksi nuoriksi sellaiset, jotka ovat korkeintaan suorittaneet perusasteen koulutuksen ja ovat työelämän ja opiskelun ulkopuolella. Kuitenkin syrjäytyminen usein tulkitaan sanana, joka kuvaa huono-osaisuutta ja köyhyyttä moniulotteisena ilmiönä.

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos määrittelee syrjäytymisen riskitekijöinä matalan koulutuksen, pitkäaikaisen työttömyyden ja toimeentulo-ongelmat. Sen lisäksi esimerkiksi sosiaalisten suhteiden vähyys sekä elämänhallintaan ja terveyteen liittyvät ongelmat mainitaan keskeisinä asioina. (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2016.) Syrjäytyminen käsitetään usein huono-osaisuuden kasaantumisenä ja moniongelmaisuuksena (Lämsä 2009, 1). Ongelmat elämän yhdellä osa-alueella

eivät vielä välttämättä määritä nuorta syrjäytyneeksi. Kun ongelmat alkavat kasaantua eri elämän osa-alueilta, ja oman elämän hallinta alkaa häviämään, voidaan puhua syrjäytymisestä. (Terveystieteiden tutkimuskeskus 2016.)

Nuoren elämän ajatellaan etenevän yleensä tiettyjen normien mukaan. Peruskoulusta siirrytään jatko-opintoihin ja sen jälkeen on edessä työelämään lähteminen ja lopulta perheen perustaminen. Jos nuori ei kuljekaakaan tätä yhteiskunnan normaalina ajattelemaa polkua, voidaan nuoren ajatella olevan syrjäytymisvaarassa. Ulospäin syrjäytyminen näyttäytyy usein ongelmina koulussa ja kotona, sosiaalisina ongelmina sekä työnsaannin vaikeutena. Sisäiset merkit puolestaan ovat yleensä kielteinen minäkuva ja huono itsetunto. (Veivo & Vilppola 1998, 47.) Syrjäytyminen voidaan määritellä syrjäytymisenä yhteiskunnan asettamasta normista. Normaalin voi esimerkiksi määritellä tilastollisesti ja syrjäytymisen määrittyvän poikkeamalla tästä tilastollisesta keskiarvosta. Toisaalta normaali voi määriäytyä myös tietyn yhteiskunnan määrittämän hyvän elämän ihanteen mukaan ja siitä poikkeaminen on syrjäytymistä. (Raunio 2006, 13.)

Nyky-yhteiskunnassa kouluongelmat ja toisen asteen koulutuksen puuttuminen nähdään liittyvän nuorten riskiin syrjäytyä. Työhön pääseminen perustuu yhä enemmän koulutukseen ja esimerkiksi ammattikoulutuksen puute voi lisätä nuorten työttömyysriskiä. Lastensuojelun asiakkaina olevilla nuorilla on usein kouluongelmia ja nuorten kouluongelmat taas lisäävät riskiä jäädä toisen asteen koulutuksen ulkopuolelle. Koulutuksesta syrjäytyminen ja ongelmat koulussa eivät ala yhtäkkiä nuoruudessa, vaan ovat usein alkaneet jo peruskoulun alkuvaiheessa. Asenne koulunkäyntiä kohtaan muodostuu jo varhaisina kouluvuosina ja siihen vaikuttavat lapsen kokemukset itsestä oppijana sekä omasta asemasta kouluyhteisössä. Muutosvaiheilla on myös suuri merkitys koulusuhteen luomisessa. Hyvät kokemukset muutoksista voivat auttaa myöhemmässä iässä koulutusuran muodostumiseen. (Lämsä 2009, 2–3.) Tyttöjen ja poikien syrjäytymisilmiössä on eroja. Yleensä tytöt kääntyvät sisäänpäin, syyttävät itseään ja ahdistuvat. Pojista monet taas tuovat ahdistuksena esiin häiriköimällä, kiusaamalla ja osallistamalla epäsosiaaliseen käytökseen kuten ilkivaltaan, varasteluun ja runsaaseen päihteiden käyttämiseen. (Helsingin kaupungin opetusvirasto 1995, 5.)

Syrjäytymisestä puhuminen on aina leimaavaa. Sen sijasta pitäisikin osata arvostaa kaikkia nuoria ainutkertaisina yksilöinä. Kaikilla ihmisillä on heikkouksia, mutta myös hyvät puolensa ja voimavarat, jotka pitäisi osata ottaa käyttöön. (Kajava & Lämsä 1998, 79.)

### 2.3 Koulutuksen merkitys syrjäytymisen ehkäisemisessä

Suomessa vakinaisesti asuvat lapset ovat oppivelvollisia. Oppivelvollisuus alkaa sinä vuonna, kun lapsi täyttää seitsemän vuotta. Oppivelvollisuus päättyy, kun perusopetuksen oppimäärä on suoritettu tai kun oppivelvollisuuden alkamisesta on kulunut 10 vuotta. (Perusopetuslaki 628/1998). Peruskoulun suorittaa Suomessa noin 99,7 % lapsista ja he saavat perusopetuksen päättötodistuksen (Opetushallitus i.a.). Peruskoulun kesken jättäneiden sekä pelkän peruskoulun käyneiden nuorten toimiminen tulevaisuuden yhteiskunnassa huolesttaa. Luultavasti pärjääminen tulevaisuuden yhteiskunnassa tulee olemaan vielä nykyistä heikompaa. (Nissilä 2015.)

Tämän hetken Suomessa työpaikkoja häviää enemmän kuin niitä syntyy. Alle 30-vuotiaita vain peruskoulun käyneitä nuoria aikuisia on noin 100 000. Tämä on iso ongelma, sillä työurat ovat lyhyitä ja rikkonaisia tällä ryhmällä. Myös akateemisesti koulutettujen työttömyys kasvaa jatkuvasti. Tämä tarkoittaakin, että koulutuksen merkitys tulevaisuudessa tulee olemaan entistä tärkeämpi. Mikäli akateemisesti koulutettuja on työttömänä, on vain peruskoulun käyneille entistä vaikeampi löytää töitä. Koulutuksen merkitys tulevaisuudessa on erittäin tärkeää ja kaikilla työssä käyvillä tulisi olla mahdollisuus vähintään toisen asteen koulutukseen ja tutkintoon. (Rinne 2015.)

Myös mahdollisimman laajan ja monipuolisen koulutuksen merkitys tulevaisuudessa tulee kasvamaan. Työmarkkinat muuttuvat ja kehittyvät jatkuvasti ja vanhat työtehtävät katoavat ja uusia tulee tilalle. Liian kapea koulutus tulee haittaamaan työllistymistä. (Rinne 2015). Heikon koulumenestyksen on todettu ennustavan hyvin myöhäisempää syrjäytymistä. Monet syrjäytyneistä nuorista ovat pärjänneet peruskoulussa huonosti ja keskeyttäneet toisen asteen koulutuksen jo

varhaisessa vaiheessa. Tämän lisäksi taustalla voi olla huono itsetunto ja laajat sosiaaliset ongelmat. (Raunio 2006, 109.)

Heikko koulutustausta voi olla alku syrjäytymiselle. Sosiaalinen ympäristö reagoi kielteisesti, mikä vaikeuttaa sosiaalisia suhteita, oma elämänhallinta heikkenee ja töihin pääsy vaikeutuu. Lapsuuden passiivisella sosiaalisella käyttäytymisellä on nähty olevan yhteyksiä pitkäaikaistyttömyyteen. Samalla nuoruuden arka ja pelokas käyttäytyminen on yhteydessä heikkoon koulumenestykseen, joka ennakoiki ammatillisen koulutuksen puuttumista ja myöhempää työttömyyttä. Ilman koulutusta työmahdollisuudet ovat heikot ja tarjolla olevat työt eivät kiinnosta nuoria. Aina koulutuksen puute ja siitä johtuva työttömyys ei kuitenkaan tarkoita syrjäytymistä. Joskus työttömyys on oma valinta ja vapaa-ajan merkitys elämässä on muuta tärkeämpää. (Veivo & Vilppola 1998, 49–51.)

Nuoret ovat yhä tietoisempia koulutuksen merkityksestä. Jatkokoulutukseen haakeutuneiden pääasiallinen syy kouluttautumiseen on ammatin saaminen sekä oman alan työhön pääseminen. Työllisyystilastot tukevat tätä ajatusta, sillä työttömyys on yleisintä vain peruskoulun suorittaneilla. Sen lisäksi työttömyysjaksot ovat pidempiä ammattikouluttamattomilla kuin toisen asteen koulutuksen suorittaneilla. Koulutuksesta syrjäytymisen ennaltaehkäisemiseksi tulisikin tehdä paljon töitä, jotta nuori ei tulevaisuudessa syrjäytyisi kokonaan yhteiskunnasta. (Lämsä 2009, 4.)

Koulutuksen merkityksestä nuoren syrjäytymisen ehkäisemiseksi kertoo vahvasti nuorisotakuun kehittäminen vuonna 2013. Nuorisotakuu on laajennettu malli nuorten yhteiskuntatakuusta, joka taas kehitettiin vuonna 2005. (Edilex 2014.) Nuorisotakuun tarkoitus on tarjota mahdollisuuksia nuorille, joilla ei ole koulutusta tai työtä. Nuorisotakuu tarjoaa kaikille alle 25-vuotiaille nuorille ja alle 30-vuotiaille vastavalmistuneille työ-, opiskelu-, työpaja-, työkokeilu- tai kuntoutuspaikkaa. Paikkoja on tarjottava työttömäksi työnhakijaksi ilmoittautumisen jälkeen viimeistään kolmen kuukauden kuluttua siitä. Koulutustakuu taas takaa kaikille peruskoulun suorittaneille koulutuspaikan lukiosta, ammatillisesta oppilaitoksesta, työpajasta, kuntoutuksesta, oppisopimuksella tai muulla tavalla. (Nuorisotakuu i.a.)

### 3 DIGITAALINEN PELI

Sellaista vapaaehtoista toimintaa voidaan pitää pelinä, joka tuntuu mielekkäältä ja haastavalta ja jossa yhdessä sovittujen sääntöjen kautta tehdään asioita. Digitaalisista peleistä puhuttaessa tarkoitetaan esimerkiksi kaikkia tietokoneella, konsoleilla tai älypuhelimilla pelattavia pelejä. Digitaaliset pelit ovat kulttuuriteoksia siinä missä elokuvat, musiikki ja kirjallisuuskin. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013.)

Sosiaalialalla pelien käyttäminen työvälineenä on uusi ilmiö ja ammattilaisille suunnattuja digitaalisia työvälineitä on vähän tarjolla. Yrityksiä, jotka kehittäisivät digitaalisia työvälineitä ei Suomessa ole montaa. Family Support House on yksi esimerkki yrityksestä, joka kehittää digitaalisia työvälineitä sosiaalialalle. Heidän HowZit Bro -peli on toiminut tienraivaajana digitaalisten pelien tuomisessa työvälineiksi sosiaalialalle. Digitaalisten pelien avulla ammattilaisten voi olla helpompi päästä keskustelemaan nuorten kanssa esimerkiksi aroista aiheista. (Merilä 2016.)

#### 3.1 Pelisuunnittelu

Pelaaminen on monelle harrastus ja nykyisin digitaalinen pelaaminen on vahvistanut asemaansa varsinkin nuorten suosituimpana ajanvietteenä. Digitaalisten pelien kautta välittyy tarinoita, ja ne mahdollistavat pelaajan omien tarinoiden ja leikkien luomisen. Digitaaliset pelit ovat paitsi teknologisia innovaatioita myös välineitä oman persoonallisuuden määrittelylle. Niiden kautta voidaan käsitellä pelottavia teemoja ja ne toimivat myös perheitä yhdistävänä toimintana. Digitaalisten pelien hyötyä oppimisen välineenä tutkitaan yhä enemmän ja jo nyt digitaalisia pelejä pidetään oppimista tukevana toimintana, jota pyritään hyödyntämään esimerkiksi kouluissa. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013.)

Hyvää peliä ei kuitenkaan synny ilman hyvää pelisuunnittelua. Pelisuunnittelulla päätetään pelin eri osa-alueista, jotka yhdessä muodostavat lopullisen pelin.

Suunnitteluun kuuluu esimerkiksi miten pelin graafinen ilme ja mahdollinen äänimaailma toteutetaan. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013.) Pelisuunnittelulla määritellään millainen on pelin pelattavuus. Pelattavuudella tarkoitetaan pelin vuorovaikutteisuutta, eli miten pelaaja pystyy vaikuttamaan pelimaailmaan ja miten pelimaailma reagoi pelaajan tekemiin valintoihin. Esimerkkinä Civilization -pelin pelattavuus muodostuu pelimaailman tutkimisesta, oman kansakunnan rakentamisesta ja vuorovaikutuksesta muiden kansakuntien kanssa. Pelisuunnittelulla päätetään miten haastava peli on pelaajalle ja millaiset kriteerit pelin voittamiseen tai häviämiseen tarvitaan. Pelisuunnittelija vastaa pelisuunnittelusta. (Rouse 2004, 20–21.)

Pelisuunnittelussa voidaan puhua kolmesta eri vaiheesta, jotka vaativat toisistaan poikkeavaa suunnittelutyötä, ja joissa on otettava huomioon kokonaisuuden vaatimukset. Pelin toimintalogiikka muodostuu pelin toiminnallisuuteen liittyvistä ominaisuuksista sekä pelin perussäännöistä. Puhutaan pelin perusmekaniikoista, joiden suunnitteleminen on ensimmäinen vaihe. Lautapeleissä mekaniikat kerrotaan sääntölehtisen muodossa pelaajalle, mutta digitaalisissa peleissä mekaniikat vaikuttavat suoraan pelaajaan järjestelmän kautta. Peleissä on usein myös taustatarina, erilaisia pelihahmoja ja monia muita perusmekaniikkojen varassa toimivia rakenteita, jotka pelaajalle esitetään kerronnan kautta. Pelin käsikirjoittaminen on toinen vaihe suunnittelutyössä ja kerronnan avulla peli saadaan esittämään haluttu asia. Kolmantena vaiheena on vielä pelin vuorovaikutuksen suunnitteleminen, jolloin huomioidaan pelaajan mahdollisuudet vaikuttaa pelin kulkuun ja pelin piirteisiin sekä mahdollisesti muihin pelaajiin. Useimmiten pelin vuorovaikutus muodostuu pelin perusmekaniikkojen sallimista valintamahdollisuuksista, joita korostetaan pelaajalle kerronnan avulla. (Manninen 2007, 61–63.)

Pelinkehittämisessä tärkein asia on muistaa, että pelintekemistä opitaan tekemällä ja se vaatii jatkuvaa itseopiskelua ja muuntautumiskykyä. Pelisuunnittelu on ensisijaisesti kokemussuunnittelua. Sääntöjen avulla muodostettava systeemi on pelisuunnittelijan keino luoda pelikokemus. Kuitenkin pelisuunnittelija voi suunnitella kokemuksen vain epäsuorasti. Sitä millainen kokemus peliä pelaamalla syntyy, on erittäin vaikea ennustaa. Pelaajien erilaiset taustat ja erilaiset

ympäristöt, joissa pelejä pelataan, ovat tekijöitä, joiden vuoksi pelin suunnittelu on paitsi kiehtovaa myös äärimmäisen haasteellista. (Krokfors, Kangas & Kopisto 2014, 133–137.)

Pelinkesittäminen etenee versio kerrallaan. Jokaisen version välissä arvioidaan osakokemusta ja pyritään kehittämään seuraavasta versiosta sellainen, joka on lähempänä haluttua lopputulosta. (Krokfors ym. 2014, 138.) Suomalaisen menestyneen peliyrityksen Supercellin toimitusjohtajan Ilkka Paanasen mukaan pelinkesittämisessä voidaan pitää onnistumisena, kun epäonnistutaan ajoissa ja opitaan siitä. (Jabe 2017). Pelinkesittäminen vaatii moniosaamista ja tiellä onnistumiseen tarvitaan hyvää tiimiä, joilla on vahvaa sisäistä motivaatiota ja intohimoa peleihin (Krokfors ym. 2014, 140–141).

### 3.2 Pelaamisen hyötyjä

Pelien houkuttelevuus perustuu siihen, että ne tuottavat pelaajalle henkilökohtaisen kokemuksen. Lisäksi pelit vetävät usein voimakkaasti pelaajia puoleensa ja onnistuvat säilyttämään heidän mielenkiintonsa. Motivaatiopsykologien mukaan pelien suosio perustuu kolmeen eri tekijään. Ensimmäisenä pelit onnistuvat lisäämään pelaajan motivaatiota pyrkiä aina vain parempiin suorituksiin. Toisena pelit tarjoavat pelaajalle mahdollisuuden tehdä mielekkäitä valintoja ja kolmantena pelien kautta pelaaja voi kokea olevansa merkityksellinen toisille ihmisille. Pelien houkuttelevuus perustuu näihin kolmeen tekijään ja ne tarjoavat pelaajalle mahdollisuuden olla aktiivinen tekijä, tehdä valintoja ja nähdä niiden seurauksia. (Koi-visto 2016, 148–149.)

Pelejä on hyödynnetty jo pitkään opetuksessa. Hyvänä opetuskäyttöön soveltuvana pelinä pidetään sellaista peliä, joka on tarpeeksi haastava, ei liian viihdyttävä muttei myöskään täysin vakava sisällöltään. Pelin täytyy motivoida pelaajansa omalla pelillisyydellään. Itse peli ei opeta mitään vaan pelin avulla voidaan ohjaajan ohjauksella oppia. Erityisesti pelien kautta oppiminen näyttäisi hyödyttävän sellaisia henkilöitä, joiden on vaikea keskittyä perinteisessä kouluopetuksessa. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013.)

Tällä hetkellä oppimiseen tarkoitetuissa peleissä näkyy, että opetettava asia on irrallaan pelimekaniikasta. Tästä seuraa pelaajalle kokemus, jossa peliympäristössä on irrallaan erilaisia tehtäviä, jotka eivät mielekkäällä tavalla ole yhteydessä itse peliin. Pelaajalle mielekäs lopputulos olisi, kun pelin opetuksellisuus saataisiin integroitua yhteen pelin mekaniikan kanssa. Tämä yksinomaan ei kuitenkaan riitä saavuttamaan parhaimpia tuloksia oppimisen kannalta, vaan pelin täytyisi huomioida myös pelaajan sosiaaliset käytännöt, joiden varassa hänen oppimisensa tapahtuu. (Kaarakainen, Kivinen & Hutri 2015. 14–15.)

Pelejä opetuskäytössä hyödynnettäessä opettajan tulee muistaa huomioida niin oppilaitensa ikä kuin pelaamiskokemuksin. Pelimekaniikaltaan ja aiheeltaan liian vaikeat pelit motivoivat oppimaan yhtä paljon kuin liian helpotkin. Pelaaminen on taito, joka kehittyy pelaamalla. Samalla tavalla pelien opetuskäyttöä voi harjaannuttaa pelaamalla oppijoiden kanssa. (Kaarakainen, Kivinen & Hutri 2015. 14–15.) Kuten Harviainen, Meriläinen ja Tossavainen (2013) totesivat, peli itse ei opeta. Opettajalla onkin äärimmäisen tärkeä rooli järjestää pedagogisesti tavoitteellinen pelikokemus oppilaille ja ohjata siitä syntyvää keskustelua (Kaarakainen, Kivinen & Hutri 2015. 14–15). Tämä on tärkeää muistaa myös, kun peliä tai pelaamista käytetään lastensuojelun ympäristössä. Tällöin ohjaajan vastuulla on järjestää tavoitteellinen pelikokemus nuorelle ja ohjata siitä syntyvää keskustelua.

Pelien hyödyntäminen sosiaalialalla on uusi ilmiö ja sosiaalityössä digitaalista pelaamista ja sen merkitystä on tutkittu vähän. Asiakkaiden runsas pelaaminen kuitenkin tiedostetaan sosiaalialan kentällä. (Hiltunen 2017, 12.) Ossi-Matti Laaksamon (2014, 2) pro gradu tutkielma tarkasteli verkkoroolipelaamisen merkitystä sosialisointin näkökulmasta. Tutkielman perusteella pelaaminen on kehittänyt pelaajien moraalista ymmärrystä ja yhteistyötaitoja. Tutkielmassa nostettiin esille, miten pelaamisen kautta pelaajat ovat muodostaneet uusia ihmissuhteita ja kuinka pelaaminen on auttanut heitä ylläpitämään aiempia ihmissuhteita.



Pelaaminen sisältää silti edelleen varsin ristiriitaisia merkityksiä. Pelaamisen on todettu tuottavan sekä iloa että mielihyvää ja siihen liittyy tiivistä sosiaalista kanssakäymistä. Toisaalta intensiivisesti pelaavista on edelleen yhteiskunnassa vallalla stereotyyppisiä mielikuvia ja pelaajat voivat kokea häpeän tunnetta pelaamisesta saamastaan mielihyvästä. Pelaamisen on kuitenkin todettu antavan voimavaroja selvitä kriiseistä ja stressistä. Pelaaminen voi toimia selviytymiskeinona masennuksesta ja pelien kautta henkilö voi kokea osallisuutta ja hyväksyntää. On myös havaittu, että pelien ominaisuuksia hyödyntämällä voidaan vaikuttaa ihmisten toiminnan muuttamiseen toivottuun suuntaan. (Hiltunen 2017, 12–13.)

Sosiaalityön näkökulmasta ammattilaisen olisi tärkeää puhua asiakkaan pelaamisesta merkityksellisenä toimintana ja näin auttaa asiakasta työstämään elämässään olevia vaikeita kysymyksiä laajemminkin. Asiakkaan voi olla helpompi kertoa elämästään ja kipeistäkin asioista, kun kertomuksen voi liittää itselleen merkittävään vahvuusalueeseen. Kertomuksesta voidaan nostaa esille asiakkaan voimavaroja ja keinoja selviytyä vaikeuksista. (Hiltunen 2017, 90.)

### 3.3 Pelillisuus

Pelillisyydellä tarkoitetaan sitä, miten peleistä saaduilla mekaniikoilla motivoidaan ja haastetaan ihmisiä toimimaan, oppimaan ja ratkaisemaan ongelmia. Pelillisyydessä on kyse siitä, että peleissä olevia osia käytetään hyödyksi jossain muussa toiminnossa, mutta se ei tee toiminnasta peliä. (Kapp, Blair, Mesch 2014, 54–56.)

Pelillisuus voidaan jakaa kahteen kategoriaan, strukturoituun ja sisällölliseen pelillisyyteen. Strukturoidussa pelillisyydessä peleistä tulevien elementtien, esimerkiksi pisteiden laskua, käytetään muokkaamaan sisältöä ympäröivää rakennetta pelillisemmäksi. Itse sisältö ei muutu pelilliseksi, mutta sitä ympäröivä rakenne kyllä. Esimerkiksi jos pelaaja saa pisteitä katsomalla videota tai tekemällä tehtävää, ei itse videossa tai tehtävässä ole pelillisyyttä. Pelillisuus tulee kuitenkin toimintaan mukaan, koska videota tai tehtävää tekevä henkilö saa pisteitä palkinnoksi. (Kapp ym. 2014, 54–55.)

Sisällöllisessä pelillisyydessä peleistä tulevilla elementeillä muutetaan jonkin sisältöä pelimäisemmäksi. Esimerkiksi kurssin voi aloittaa haasteella sen sijaan, että näyttäisi vain listan tavoitteista. Peleistä saatujen elementtien käyttäminen ei muuta itse sisältöä peliksi, mutta tuo pelimäisiä toimintoja siihen ja muuttaa sitä pelillisemmäksi. Pelillisyyttä voidaan käyttää hyödyksi monien tavoitteiden saavuttamiseksi. Erityisen tehokasta se on silloin kun sen avulla kannustetaan oppimiseen, toimintaan motivoimiseen ja innovatiivisuuteen. Pelillisyyttä hyödyntämällä voidaan vaikuttaa myös käytökseen ja auttaa toista löytämään voimavaroja ja kehittymään eri taidoissa. (Kapp ym. 2014, 54–57.)

Pelillistämistä tutkittaessa on todettu, että sillä on positiivisia tuloksia esimerkiksi motivaation, mielihyvän ja asenteiden alueilla. Kuitenkaan pelillistäminen ei toimi kaikille, eikä kaikissa tapauksissa. Toiminnan pelillistämisessä on huomioitava laajempi toimintakonteksti, etteivät pelilliset elementit jää vain uutuuden viehättyksen varaan, mikä tuo hetkellistä iloa, mutta jonka vaikutus katoaa ajan myötä. Toiminnan pelillistäminen ruokkii leikillistä asennoitumistapaa, mikä kannustaa luovaan ongelmanratkaisuun. Haasteena on miettiä, miten pelillisyyttä voi tuoda arkeen, ilman että leikin ilo katoaa. (Mäyrä 2017.)

## 4 PRODUKTIN KUVAUS

Idea mobiilipelistä, jossa nuoret pääsisivät tekemään elämäänsä liittyviä valintoja turvallisessa ympäristössä ja näkemään, millaisia seurauksia niillä voisi olla nuoren tulevaisuudessa, syntyi vapaasti valittavalla pelinkehityskurssilla. Kurssi oli Nuori Yrittäjyys ry:n järjestämä ja siihen osallistui oppilaita useista eri ammattikorkeakouluista. Kurssi alkoi tammikuussa 2017 ryhmäytymisellä, jolloin Lipponen, Johansson, Kammonen, Arvela ja Olgun muodostivat ryhmän TextTales. Tästä käynnistyi puolen vuoden kehitysprosessi, jonka lopuksi demoversio Valintojen maailma -mobiilipelistä oli valmis.

### 4.1 Projektin lähtökohdat

Nykyään jokaisen nuoren elämään kuuluvat älylaitteet ja niihin tutustutaan viimeistään peruskoulussa (Irisvik & Utriainen 2017, 10). Nykypäivänä älypuhelin on kämmenen jatke, jolla tehdään kaikkea muuta kuin soitetaan puheluita (Haasio 2016, 10). Miettiessämme, miten sosiaalialalla voitaisiin hyödyntää nuorten runsasta puhelimien käyttöä, syntyi ajatus tehdä heille suunnattu mobiilipeli. Lähdimme ideoimaan peliä Johanssonin ja Kammosen aiemmin tekemänsä ylisukupolvista huono-osaisuutta käsittelevän roolipelin pohjalta. Teknisestä toteutuksesta vastasivat Haaga-Helia -ammattikorkeakoulussa opiskelevat Arvela ja Olgun.

Pelin kohderyhmäksi valitsimme 13–17-vuotiaat nuoret. Kyseisessä iässä omat valinnat tulevat vahvasti esille ja oma kehitys liittyy omiin valintoihin (Nurmi ym. 2006, 132). Näillä valinnoilla voi olla suuri merkitys nuoren tulevaisuuden kannalta ja ne vaikuttavat niihin vaihtoehtoihin, joita hänellä esimerkiksi koulutuksen osalta voisi tulevaisuudessa olla (Nurmi 1995, 267). Kohderyhmän valintaan vaikutti myös syrjäytymisen riski ja sen ennaltaehkäiseminen. Oma näkemyksemme onkin, että tulevaisuudessa pelin avulla voitaisiin ennaltaehkäistä nuorten syrjäytymistä ja, että nuorille itselleen hahmottuisi paremmin, millaisia vaikutuksia omilla valinnoilla voi olla heidän tulevaisuuteensa.

Lisäksi pelin kehityksen taustalla vaikutti idea muokata pelistä ohjaajalle työväline, jossa korostuu ohjaajan ja ohjattavan välinen vuorovaikutus. Opinnäytetyön tekijöiden työkokemuksen pohjalta tiedämme, että nuorten parissa tehtävässä työssä on tarve uusille työvälineille ja menetelmille. Sosiaaaliala tulee tulevaisuudessa muuttumaan yhteiskunnan muuttuessa, minkä johdosta palvelut muuttuvat ja monipuolistuvat. Lastensuojelussa ohjaajan ohjauksen tulee olla tarkoituksenmukaista ja ajankohtaista (Vänskä, Laitinen-Väänänen, Kettunen, Mäkelä 2011, 8–11). Tämä haastaa sosiaaalialaa miettimään uusia ajankohtaisia työmenetelmiä, joita hyödyntämällä kohdata asiakkaita ja vastata heidän tarpeisiinsa (Vänskä ym 2011, 8–11). Esimerkiksi lastensuojelun parissa työskenteleville peli olisi työväline, kun nuorten kanssa käydään keskusteluja heidän koulunkäynnistään ja tulevaisuudestaan. Toisaalta peliä voisi myös pohtia kouluihin opetuskäyttöön esimerkiksi opinto-ohjaajalle. Hän voisi käyttää sitä yhtenä työmenetelmänä esitellä nuorille tulevaisuuden erilaisia mahdollisuuksia ja miksi ei myös riskejä.

Pelin kehityksen lähdettyä liikkeelle muodostui ajatus peliin liittyvästä opinnäytetyöstä. Johansson ja Kammonen eivät opintopolkunsa vuoksi voineet ideaa hyödyntää opinnäytetyönä, joten he antoivat luvan meille tehdä aiheesta opinnäytetyön. Sosiaaalialalla digitaalisten pelien käyttäminen työvälineenä asiakkaan ohjauksessa on uusi asia ja koimmekin tärkeäksi lähteä kehittämään peliä ohjauksen tueksi. Työelämän yhteistyökumppani oli välttämätön opinnäytetyömme palautteen keräämisen kannalta. Yhteistyökumppaniksi lähti mukaan nuorten vastaanottokoti Etelä-Suomen alueelta. Palautteen keräämistä varten lähetimme tutkimuslupahakemuksen kyseiselle kunnalle. Hakemuksessa toimme esille, että palaute kerätään anonyymisti ja kenenkään henkilötietoja ei oteta ylös. Saatua palautetta käytetään ainoastaan pelin jatkokehittämisessä.

## 4.2 Projektin toteutus

Pelin kehityksen alussa panostimme kattavan pelisuunnitelman tekemiseen. Kattavan suunnitelman tekeminen projektin alussa on tärkeää, jotta projektin suunta pysyy koko ajan kaikille sen jäsenille selkeänä (Manninen 2007, 32). Ensimmäisenä aloimme pohtia sitä, mikä pelimme tavoite olisi. Peleissä pelaaja aina pyrkii joitain tavoitetta kohti ja tavoitteiden määrittäminen on olennainen osa pelin määritelmää (Manninen 2007, 154). Päädyimme lopulta siihen, että Valintojen maailmassa pelaajan tavoitteena on päästä yläasteelta täysi-ikäiseksi.

Tavoitteen määriteltyämme oli vuorossa pelin ominaisuuslistan kokoaminen. Pelin ominaisuuksiksi lasketaan kaikki ne toiminnot, joita pelissä voi tehdä (Manninen 2007, 158). Ryhmämme resurssit huomioiden päätimme heti aluksi, ettei pelistä tule kolmiulotteista vaan jotain yksinkertaisempaa. Ryhmämme ohjelmoijat näkivät realistisena, että pelistä tehtäisiin tekstiseikkailu. Tämän myötä vahvistui ajatus tehdä tekstiseikkailupeli, jossa tarinan kerronnalla viedään pelaajaa eteenpäin. Yritimme saada ryhmäämme graafista suunnittelijaa, mutta vaikka kiinnostusta projektia kohtaan oli, ei heillä ollut aikaa ryhtyä työskentelemään projektin parissa. Mietimme vaihtoehtoisia toteutuksia grafiikan suhteen ja pohdimme esimerkiksi valokuvien käyttöä. Totesimme, että älypuhelimien näytölle mahtuu kerralla hyvin vähän asioita näkyviin ja käytettävä tila näytöllä on rajallinen. Pelin käyttöliittymän selkeyden kannalta oli parempi ratkaisu jättää kuvat pois. Suunnitelman tehtyämme jaoimme ryhmässämme vastualueet niin, että Arvelan ja Olgunin vastuulle tuli pelin tekninen toteutus, ja meidän vastuulla oli pelin tarinan käsikirjoittaminen yhdessä Johanssonin ja Kammosen kanssa.

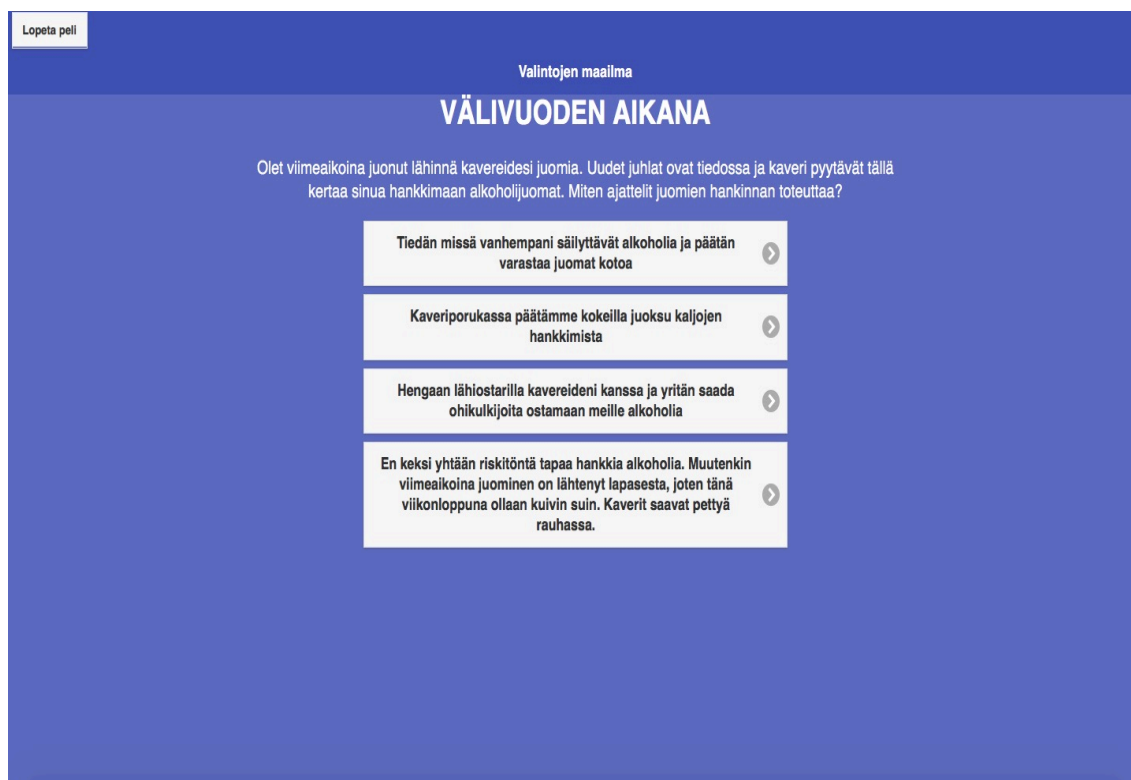
Tammi-maaliskuussa työstimme pelin tarinaa ja mietimme millaisia aihepiirejä siinä käsitellään. Helmikuun alussa oli varmistunut, että teemme projektista opinnäytetyömme ja peli suunnitellaan työväliseksi nuorten parissa tehtävään ohjaustyöhön. Tämä muutti pelin luonnetta, joka oli aluksi suunniteltu viihdetuotteeksi vapaille markkinoille. Meidän täytyi alkaa tarkastella pelin tarinaa ammatillisesta näkökulmasta huomioiden nuoren etu. Aihepiireiksi ei käynyt enää mikä tahansa nuoria kiinnostava, vaan oli pohdittava mistä heille olisi hyötyä ja mikä

voisi herättää keskustelua nuoren ja ohjaajan välille. Ryhmässä meillä oli kiinnostusta nuorten syrjäytymisilmiötä kohtaan. Halusimme kehittää pelistä nuorten syrjäytymistä ennaltaehkäisevän, jossa luodaan nuorelle positiivista uskoa tulevaan.

Omien kokemusten pohjalta näimme tärkeäksi lisätä nuorten tietoisuutta yhteiskuntamme koulutusjärjestelmästä ja koulutuksen vaikutuksesta omaan tulevaisuuteen. Raunion (2006, 109) mukaan koulutuksella on merkittävä rooli nuorten syrjäytymisen ennaltaehkäisemisessä. Koemme, että meillä ei nuorena ollut tarpeeksi tietoa eri vaihtoehdoista yläasteen jälkeen ja esimerkiksi siitä miten keskiarvo vaikuttaa mahdollisuuksiin päästä haluaamansa toisen asteen kouluun. Halusimme myös tuoda nuorelle näkyväksi, mitä kaikkea lukioon tai ammattikouluun sisältyy pelkän opiskelun lisäksi. Kouluttautuminen ei kuitenkaan ole ainoa reitti täysi-ikäisyyteen ja aina koulutuksen puute ei tarkoita syrjäytymistä. (Veivo & Vilppola 1998, 51). Nuorella on mahdollisuus suuntautua työelämään heti peruskoulun jälkeen ja halusimme pelissä käsitellä myös tätä vaihtoehtoista polkua. Tarinan realistisuuden kannalta, haastattelimme yläasteikäisiä nuoria esimerkiksi siitä, miten he kokevat kesätöiden saamisen ja minkälaisiin tehtäviin he ovat päässeet töihin sekä muistelimme omia kokemuksiamme nuorena kesätöiden hakemisesta.

Kaikilla valinnoilla on aina seurauksia ja esimerkiksi nuoren liiallinen jatkuva päihteidenkäyttö voi johtaa lastensuojelun asiakkuuden syntymiseen. Myös tällaisia ilmiöitä päätimme tuoda pelissä esille. Lastensuojelun tuomista peliin perustelemme, sillä että haluamme tuoda nuorille esille sitä, miten se voi vaikuttaa elämään positiivisesti. Oman työkokemuksemme kautta olemme nähneet, miten nuorilla on monesti negatiivinen asenne lastensuojelua kohtaan. Päihteiden tuomista peliin perustelemme puolestaan sillä, että tilastojen ja lastensuojelusta saamamme kokemuksen pohjalta päihteiden kokeilu sijoittuu usein nuoruuteen. Pohdimme pitkään miten käsitteisimme päihteitä pelissä niin, että se olisi ammatteettisesti oikein. Esimerkiksi (Kuva 1) nuoren pitää valita miten hän hankkisi alkoholia. Päätimme haastatella muutamaa tuttua nuorta siitä, miten he hankkisivat alkoholia ja nämä kolme tapaa, nousivat esille vastauksissa. Näiden vastausten pohjalta uskalsimme tuoda tämän kohtauksen peliin, sillä nuoret itse osasivat nimetä keinoja hankkia alkoholia. Oman kokemuksemme pohjalta nuorella voi olla

aivan erilainen käsitys siitä, miten hänen vanhempansa reagoisivat hänen tekemiinsä ja toisaalta välillä vanhemmat voivat olla tietämättömiä nuorensa toimista. Pohdimme myös, että tällaisen kohtauksen avulla nuoren ja hänen vanhempiensa välille voidaan saada rehellistä keskustelua aikaiseksi. Näin molemmat osapuolet mahdollisesti ymmärtäisivät asian toistensa näkökulmista.



KUVA 1. Pelissä oleva kohtausta liittyen päihteisiin.

Nuoruudessa vapaa-aika ja kaverit ovat monesti etusijalla ja ystävien merkitys nuoren elämässä kasvaa (Huttunen 2015, 23). Viimeisenä teemana pelin valinnoissa näkyikin kavereiden ja harrastusten vaikutus omaan tulevaisuuteen. Kaverit ja harrastus voivat olla merkittävä voimavara nuorelle, jota haluamme pelissä korostaa. Pelin tarinaa työstäessämme jaoimme ryhmässä vastuuta tarinan kirjoittamisesta oman tietomme ja vahvuusalueidemme mukaan. Esimerkiksi yksi ryhmästämme oli käynyt ammattikoulun, joten hänellä oli hyvin tietoa liittyen ammattikoulu-aikaan.

Opinnäytetyöprosessimme aloitimme keräämällä aiheeseen liittyvää lähdemateriaalia. Etsimme ammattikorkeakoulujen yhteisestä oppinäytetöiden tietokanta

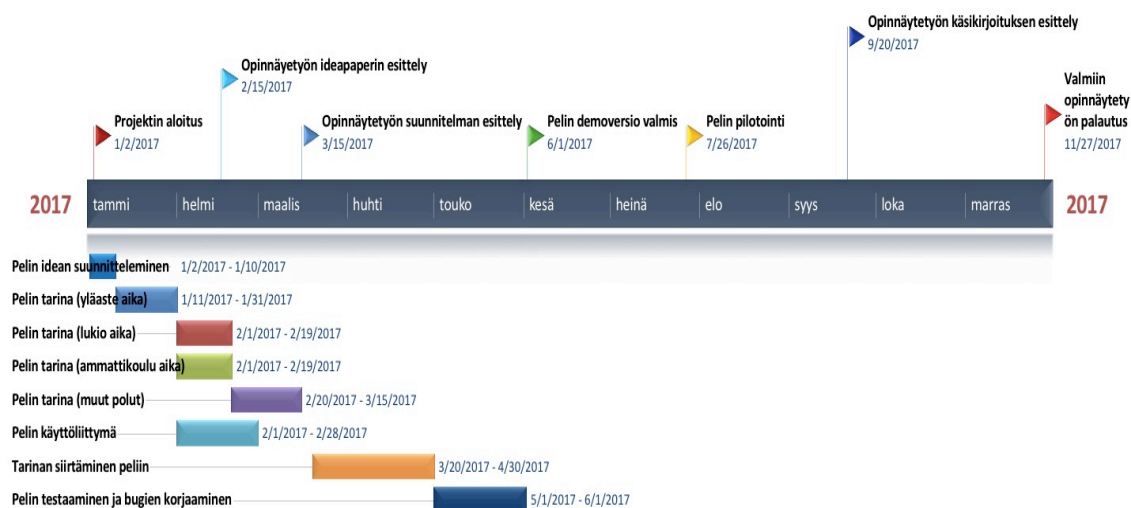
Theseuksesta, oliko vastaavanlaisia opinnäytetöitä tehty aiemmin. Haimme hakusanoilla peli, lautapeli, mobiilipeli ja hyödynsimme pelisuunnittelua käsittelevää lähdekirjallisuutta, mitä esimerkiksi lautapeliä koskevassa projektissa oli hyödynnetty. Maaliskuussa esittelimme opinnäytetyön suunnitelman, jonka jälkeen aloitimme pohtimaan lopullisen opinnäytetyön sisällysluetteloa. Aluksi kirjoitimme opinnäytetyötä yhdessä, mutta huomasimme nopeasti, että koko opinnäytetyötä emme voi kirjoittaa yhdessä aikataulujen johdosta.

Työssä nousee selvästi esille kaksi isompaa teoriakokonaisuutta. Nuoruus ja syrjäytyminen sekä digitaalinen peli. Päätimme jakaa nämä kaksi osa-aluetta niin, että toinen meistä vastaa pääasiassa nuoruus osiosta oman työkokemuksen tuoman osaamisen myötä. Toinen puolestaan vastaa digitaalisen pelin kokonaisuudesta, joka liittyy vahvasti hänen omaan harrastukseensa. Teoriaa kirjoittaessa jaoimme omat tekstit toisillemme ja keskustelimme miten niitä voisi vielä muokata ja muuttaa. Näin saimme molemmat vaikutettua toistemme teksteihin ja opimme jatkuvasti toisiltamme kyseisistä kokonaisuuksista. Viimeistelyn teoria osioihin teimme yhdessä.

Huhtikuussa toimiva alpha-versio pelistä valmistui. Alpha-versiota esiteltiin kursilla muille ryhmille ja opettajille sekä Diakonia-ammattikorkeakoulussa järjestetyssä Työyhteisöt ja kehittäminen -kurssin messutapahtumassa. Näissä tilaisuuksissa peli herätti kiinnostusta muissa ja vahvasti uskoamme siihen, että peli on ajankohtainen ja potentiaalinen työväline ammattilaisille.

Toukokuun lopulla pelin demoversio oli valmiina. Tämän jälkeen laadimme ryhmän jäsenien kanssa kirjallisen sopimuksen koskien pelin käyttöoikeuksia. Heinäkuussa demoversiota pilotoitiin Etelä-Suomessa sijaitsevassa vastaanottokodissa nuorille ja ohjaajille. Heiltä keräsimme käyttäjäkokemuksia, joiden pohjalta peliä voisi jatkokehittää tulevaisuudessa. Palautteen kerättyämme käsitelimme sen ja kirjoitimme opinnäytetyöhön. Produktin kuvaus sekä johtopäätökset ja pohdinta osiot kirjoitimme yhdessä, järjestäen keskimäärin kolme tapaamista viikossa palautteen keräämisen jälkeen. Seuraavalla sivulla olevassa kaaviossa näkyy opinnäytetyön kulku ja pelin teon prosessi (kuva 2).





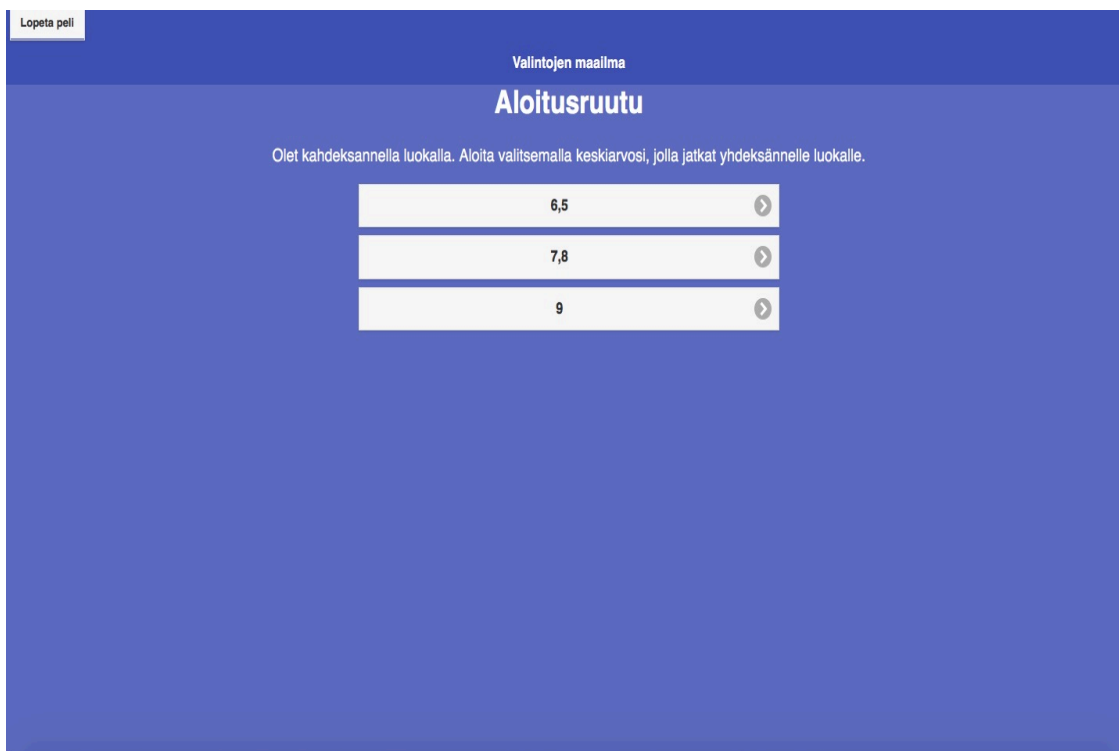
KUVA 2. Projektin aikataulu.

### 4.3 Pelin kuvaus

Peli kehitettiin mobiililaitteille, jotka tukevat Googlen Android- tai Applen iOS-käyttöjärjestelmää. Näitä laitteita ovat esimerkiksi Applen iPhone tai Samsungin älypuhelimet. Valitsimme nämä käyttöjärjestelmät, sillä maailmalla olevista älypuhelimista suurin osa käyttää Android- tai iOS -käyttöjärjestelmää (Vincent 2017).

Itse pelissä pelaaja siirtyy kohtauksesta toiseen ja se mikä seuraava kohtaaminen on, riippuu hänen valinnastaan aikaisemmassa kohtaamisessa. Tämän myötä pelaajalle välittyy käsitys siitä, miten omat valinnat voivat oikeassakin elämässä vaikuttaa ja miten omien valintojen seuraus voi hahmottua itselle vasta pitkänkin ajan päästä. Valintojen määrä pelissä on pääasiassa kolme. Tietyissä kohdissa peliä valintojen määrä nousi väkisin neljään. Pelin tarkoitus on kuvata elämän kulkua realistisesti ja oikeassa elämässä on monesti enemmän vaihtoehtoja kuin yksi tai kaksi. Esimerkkinä pelissä peruskoulun jälkeen vaihtoehtoina on lukio, ammattikoulu, oppisopimus tai työn haku. Pelissä nuori pääsee turvallisessa ympäristössä kokeilemaan myös, miten elämä voisi jatkua, jos peruskoulun päättötodistus jää saamatta.

Peli alkaa kahdeksannen luokan keskiarvon valinnalla (kuva 3). Perusteena keskiarvoille pelin aloitusruudussa käytettiin tilastotietoa alimmista keskiarvoista tai pistemääristä, joilla on päässyt toisen asteen koulutukseen suoraan peruskoulun jälkeen vuonna 2017 ja 2016. Kolmella eri keskiarvolla kuvaamme nuorten erilaista koulumenestystä ja lähtötilannetta, josta nuori pyrki toisen asteen koulutukseen. Keskiarvon valinnan perusteella nuori siirtyy pelissä seuraavaan ruutuun (kuva 4) ja tämän ruudun valinnat perustuvat valittuun keskiarvoon. Kyseisen ruudun valinnoissa (kuva 4) on kaikilla vaihtoehtona vielä parantaa keskiarvoa, sillä jos nuori haluaa itse päästä vaikuttamaan mihin kouluun peruskoulun jälkeen pääsee, on tilastojen perusteella keskiarvon oltava riittävä.



Lopeta peli

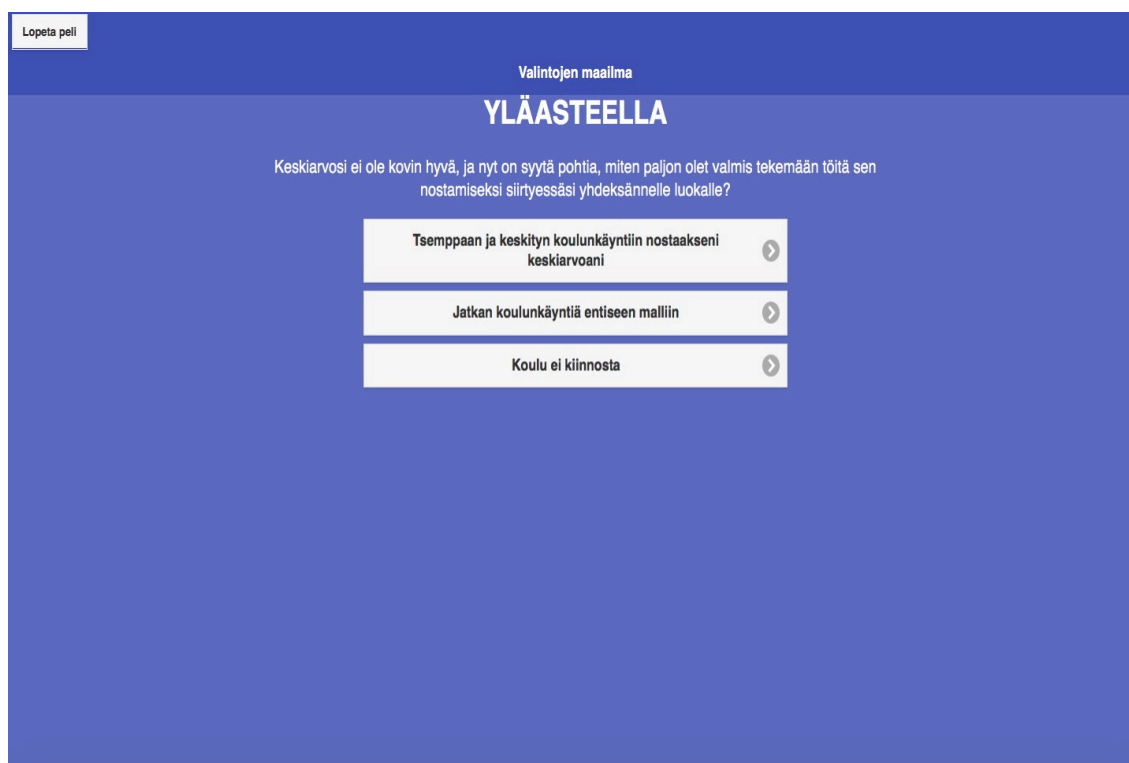
Valintojen maailma

## Aloitusruutu

Olet kahdeksannella luokalla. Aloita valitsemalla keskiarvosasi, jolla jatkat yhdeksännelle luokalle.

6,5	➤
7,8	➤
9	➤

KUVA 3. Pelin aloitusruutu.



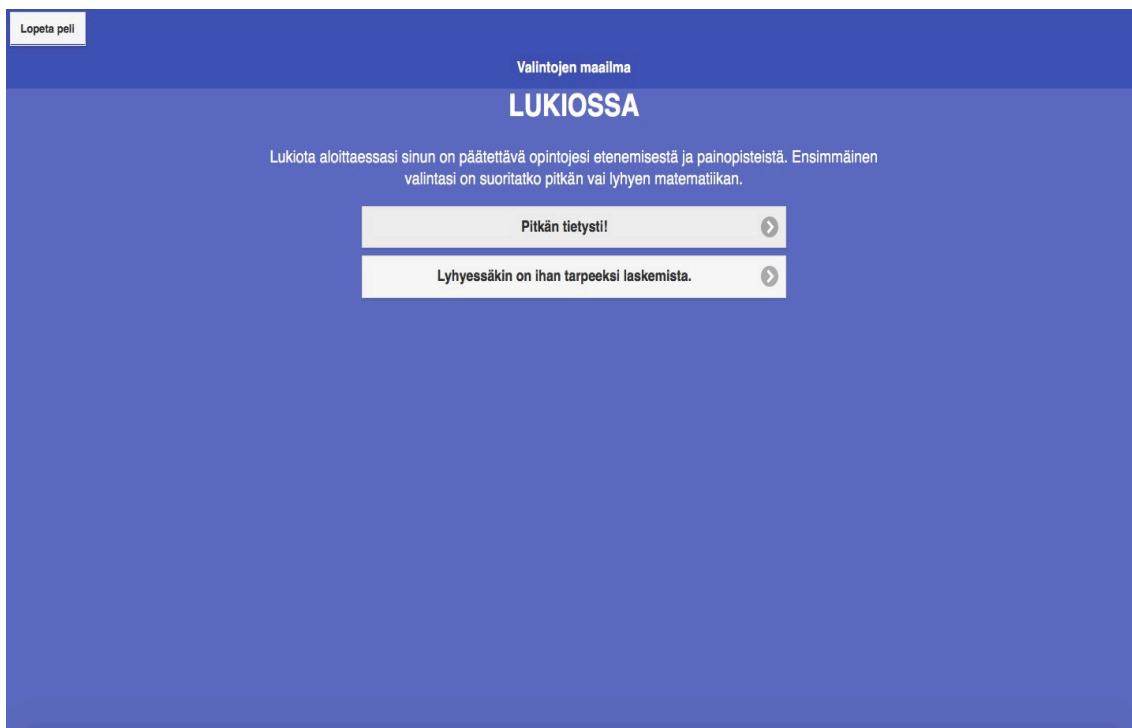
KUVA 4. Seuraava valinta aloitusruudun jälkeen.

Peliä kehittäessä olemme pyrkineet huomioimaan lastensuojelun asiakasnuorten erityisyyden. Olemme pohtineet pelissä esiintyviä valintoja eettisyyden näkökulmasta ja nuoren edun huomioiminen on ohjannut pelin kehitystä. Pelissä painotamme nuorelle, että mikään valinta ei ole väärä vaan valintojen myötä matkalle aikuisuuteen muodostuu erilaisia polkuja. Näiden polkujen varrella voi tarvita erilaisia tukitoimia, mutta pelissämme kaikki polut johtavat täysi-ikäisyyteen, jossa yksikään nuori ei ole syrjäytynyt.

Ohjaajan on tärkeää tiedostaa, että ohjattava on itse pulmanratkaisija ja ohjaajana hänen roolinsa on tukea ohjattavaa ilman, että antaa suoraan oikeita ratkaisuja ohjattavalle (Vänskä, Laitinen-Väänänen, Kettunen, Mäkelä 2011, 17). Pelissämme ohjaajan tarkoitus on kertoa nuorelle esimerkiksi erilaisista tukitoimista ja vastata yleisiin kysymyksiin, joita nuorelle voi tulla pelin aikana. Kuvassa viisi nuori on keskeyttänyt peruskoulun, jonka jälkeen hän on päätenyt ohjaamon palveluihin. Ohjaamon avulla nuori on saanut peruskoulun päätökseen, mutta arvosanat ovat jääneet niin heikoiksi, että nuorella ei ole tässä pelin polussa mahdollisuutta hakea lukioon. Tässä polussa nuori voi siis edetä valitsemalla joko ammattikoulun tai työn hakemisen. (kuva 6). Nuori voi esimerkiksi miettiä, miksi tietty

valinta vaikuttaa hänen elämäänsä kyseisellä tavalla ja tapahtuisiko niin aina. Jotta ohjaus olisi hyödyllistä nuorelle, tulisi ohjaajan miettiä yhdessä nuoren kanssa, mikä tavoite pelin pelaamisella on nuorelle (Vänskä ym. 2011, 17). Tavoite voi olla hyvin erilainen riippuen onko esimerkiksi oma tulevaisuus täysin musta-aukko nuorelle vai onko hänellä jo selkeitä suunnitelmia omalle tulevaisuudelleen (kuva 5). Pelissä on otettu myös huomioon sattuma ja mahdollisuus päästä urheilutähdeksi, jonka todennäköisyys on hyvin pieni. Kehityspsykologiassa tällä tarkoitetaan sattuman vaikutusta tulevaisuuteen. Todennäköisyys on pieni, mutta esimerkiksi onnettomuus voi vaikuttaa oman tulevaisuuden vaihtoehtoihin (Nurmi 1995, 267).

Pelissä nousee esille erilaisia voimavaroja kuten koulumenestys, harrastukset, ystävät. Näitä voimavaroja ajatellen nuori pystyy pelissä tekemään valintoja ja näkemään omien voimavarojensa vaikutuksen tulevaisuuteen. Ohjattavalle voi olla vaikeaa tunnistaa omia voimavarojaan (Vänskä ym. 2011, 82). Ohjaajan tehtävänä on tällöin auttaa löytämään niitä ja ohjata niiden hyödyntämisessä (Vänskä ym. 2011, 82). Pelin lopussa nuorelle tuodaan kannustavasti esille, miten niistä lähtökohdista voi päästä eteenpäin.



KUVA 5. Lukiossa tehtävä valinta.



KUVA 6. Peruskoulu päätökseen Ohjaamon avulla.

## 5 PELIN PILOTOINTI VASTAANOTTOKODISSA

Kävimme Etelä-Suomessa sijaitsevassa vastaanottokodissa pilotoimassa peliämme ja keräsimme siellä olleilta nuorilta ja työntekijöiltä palautetta pelistä. Palautteen keräämisen toteutimme haastattelemalla nuoria suullisesti sekä lomakehaastattelulla. Lomakehaastattelun teimme, koska ajattelimme, että emme saa tarpeeksi palautetta nuorilta suullisesti.

### 5.1 Vastaanottokoti

Nuorten vastaanottokoti on yksikkö, jonka perustehtävänä on arvioida nuoren ja hänen perheensä elämäntilannetta ja lastensuojelun tarvetta. Vastaanottokodeissa sijoitukset kestävät usein korkeintaan puoli vuotta. (Terveystieteiden tutkimuskeskus i.a.) Peliä pilotoitiin vastaanottokodissa, jossa nuoret olivat kiireellisesti sijoitettuja. Lastensuojelulain mukainen kiireellinen sijoitus 38 § tehdään sosiaalityöntekijän toimesta, jos lapsi on lastensuojelulain 40 §:ssä mainitusta syistä välittömässä vaarassa. Päätös kiireellisestä sijoituksesta voi kestää enintään 30 päivää. Kiireellisen sijoituksen päätöstä voidaan jatkaa vielä toisella 30:llä päivällä. (Lastensuojelulaki 2007/417.)

Vastaanottokodeissa työskentely perustuu yhteistyöhön vanhempien, perheen verkostojen ja viranomaisverkoston kanssa unohtamatta kuitenkaan itse nuorta. Nuoren lisäksi vastaanottokodeissa arvioidaan vanhemmuutta ja vanhempien kykyä turvata lapsen etu. Vastaanottokodin arvion perusteella tehdään päätös nuoren jatkosta. Palaako nuori kotiin vai tarvitseeko nuori sijoitusta kodin ulkopuolelle. (Terveystieteiden tutkimuskeskus i.a.) Lapsen etu tulee huomioida kaikissa lasta koskevissa sosiaalihuollon toimissa. Lasten kohdalla tulee kiinnittää erityisesti huomiota eri vaihtoehtojen vaikutuksesta lapsen tasapainoiseen kehitykseen, kehitystason mukaisen huolenpidon toteutumiseen ja turvalliseen kasvuympäristön tarjoamiseen. (Sosiaalihuoltolaki 1301/2014.)

## 5.2 Pilotoinnin toteuttaminen

Yhteistyökumppanina toimivassa vastaanottokodissa järjestetään nuorille viikoittain nuorteniltoja. Nuorteniltaan osallistuvat kaikki nuoret ja silloin järjestetään nuorille erilaista toimintaa. Toiminta voi olla esimerkiksi keilausta, minigolfia, lautapelejä, kokkaamista tai elokuvailta. Järjestimme vastaanottokodissa nuortenillan, jonka teemana oli pelin esittely ja kokeilu. Nuortenillassa keräsimme internetissä olevalla palautelomakkeella anonyymisti palautetta pelistä. Ohjaajille ja nuorille olimme laatineet omat kysymykset. Palautteista ei voinut selvittää nuorten tai ohjaajien henkilöllisyyksiä. Peliä oli tarkoitus käydä esittelemässä vastaanottokodin molemmille osastoille eri kerroilla. Osastoilla oli kyseisenä aikana niin vähän nuoria, että päätimme järjestää molemmille osastoille yhteisen esittelyn.

Nuortenillan aluksi esittelimme itsemme ja kerroimme, minkä takia olemme tulleet paikalle. Tämän jälkeen kävimme läpi mistä pelissä on kysymys ja esittelimme, miten peliä pelataan. Seuraavaksi nuoret ja ohjaajat saivat noin puoli tuntia aikaa pelata peliä omilla puhelimillaan. Jaoimme nuorille ja ohjaajille linkin internetsivulle, josta he pääsivät peliä pelaamaan. Nuorten ja ohjaajien pelatessa peliä, kävimme juttelemassa nuorten kanssa, keskustelimme heidän ajatuksistaan ja neuvoimme ongelmatilanteissa. Tämän jälkeen, kun kaikki olivat pelanneet pelin noin kaksi kertaa läpi, eri valintoja tehden, jaoimme heille vielä internetlinkin palautelomakkeeseen. Palautelomakkeessa oli sekä avoimia kysymyksiä että monivalintakysymyksiä. Nuoret ja ohjaajat vastasivat kysymyksiin, jonka jälkeen kiitimme kaikkia osallistujia. Nuoret olivat tilanteessa hyvin hiljaisia ja avoimen suullisen palautteen kerääminen ei onnistunut. Kaikki vastasivat kyselylomakkeen kysymyksiin, minkä ansioista palautteen keräys onnistui.

Ensin meillä oli tarkoituksena käydä keräämässä palautetta kaksi kertaa. Vastaanottokoti on ympäristönä haasteellinen kerätä palautetta, sillä tilanteet muuttuvat nopealla aikataululla. Nuoret vaihtuvat ja myös vastaanottokodin tilanteet saattavat muuttua, joten aina ei ollut mahdollista järjestää nuorteniltaa, jossa esittelisimme peliä. Koimme saaneemme tarpeeksi palautetta, joten toisen kerran järjestäminen vastaanottokotiympäristössä ei ollut välttämätöntä.

### 5.3 Pelistä saatu palaute

Pilotoinnin yhteydessä saatu palaute perustuu kyselylomakkeista kerättyyn tietoon. Emme saaneet nuortenillassa nuorilta suullista palautetta, jota olisi voinut käyttää pelin kehittämiseen. Saimme kerättyä palautelomakkeen avulla palautetta kuudelta nuorelta. Pelin testaamiseen osallistui seitsemän nuorta, mutta yksi heistä vastasi vahingossa ohjaajien kyselylomakkeeseen, joten niitä vastauksia emme pystyneet käyttämään. Ohjaajista kaksi osallistui pelin testaamiseen ja molemmat vastasivat palautelomakkeeseen.

Nuorilta saadussa palautteessa nousi vahvasti esille tekstien pituus. Ainoastaan yksi vastaajista ei kokenut tekstejä liian pitkiksi. Nuorten mielestä valinta kohdissa oli vaihtoehtoja ajoittain liikaa. Kaksi tai maksimissaan kolme vaihtoehtoa oli nuorten mielestä sopiva määrä. Kaksi vastaajista koki pelin hyödyllisenä ja yksi nuorista kertoi oppineensa pelin avulla jotain uutta. Nuorten mukaan omaohjaaja voisi antaa vinkkejä, kun sitä pelaisi hänen kanssa.

Aihepiirit eivät nuorten mielestä olleet kiinnostavia. Pelissä tehtävät valinnat olivat nuorten mielestä todenmukaisia. Tämä oli mielestämme todella positiivista, sillä pelissä tehtävien valintojen on tarkoitus vastata oikeassa elämässä kohdattavia valintoja. Kysyttäessä "mitä ajatuksia peli herätti liittyen tulevaisuuteesi", nuoret vastasivat: "Aloin miettimään enemmän sitä, mitä oikeasti haluan tulevaisuudelta" ja "Kaikki voi kääntyä paremmin".

Palautelomakkeessa kysyttiin, miltä pelin pelaaminen tuntui. Tähän nousi monia eri vastauksia kuten mielenkiintoiselta, ärsyttävältä ja vaikealta. Jatkokysymyksenä oli minkä takia juuri tämä tunne, joihin nuoret olivat kirjoittaneet esimerkiksi: "Se tuntui mielenkiintoiselta, koska samalla pystyi kuvittelemaan omaa tulevaisuutta" ja "Liian vaikea strateginen peli. Olisi ollut parempi, jos haastavuutta olisi voinut säätää". Nuorilta saatu palaute on erittäin tärkeässä asemassa miettiessä pelin jatkokehitystä.



Ohjaajien palaute oli pääosin positiivista. Pelin pelaaminen oli hauskaa ja eri polkujen kokeileminen oli mielenkiintoista. Aiheet koettiin tärkeiksi, jotka realisoivat nuorille mahdollisuuksia oikeassa elämässä. Ne antavat myös näkökulmaa siihen, mitä vaikutuksia omilla yksittäisillä valinnoilla voi olla esimerkiksi koulunkäynnin suhteen.

Kysyttäessä "mitä ajatuksia pelin käyttäminen työvälineenä nuoren kanssa työkennellessä herättää" ohjaajat vastasivat: "Olisi todella hyvä, sellaisen nuoren kanssa, jolla jatko-opinnot ovat vielä haussa ja tulevaisuus näyttää olevan mustasukko. Nuorella täytyisi olla kuitenkin kykyä keskittyä pitkiin ajatusta vaativiin kysymyksiin" ja "Peli voisi hyvinkin herättää nuoren huomion ja sitä kautta herättää myös keskustelua. Nuoren kanssa voisi kokeilla eri polkuja ja katsoa mihin päätyy ja sitten pohtia näitä eri polkuja". Ohjaajat kokivat pelin erilaisena ja ajankohtaisena työvälineenä nuorien kanssa tehtävään työhön. Ohjaajien mielestä pelille nähtiin paikka tulevaisuudessa yhtenä työmenetelmänä muiden joukossa. Ohjaajat kokivat, että pelin kieli voisi olla kevyempää ja enemmän nuorisotyylistä.

Aiemmin kevään aikana olimme esittelleet pelimme demoa sosiaalialan seminaareissa ja startup-yritysten asiantuntijoille. Näistä tapahtumista saadun palautteen perusteella pelillemme nähdään tulevaisuudessa tarvetta. Pelimme nähdään ajankohtaisena ja innovatiivisena työvälineenä. Tapahtumista saadun palautteen perusteella olemme onnistuneet luomaan hyvän pohjan projektille ja sitä tulisi viedä eteenpäin. Mobiilipelin koettiin olevan hyvä keino herättää nuorten mielenkiinto, sillä nuoret ovat tänä päivänä hyvin tottuneita puhelimen käyttäjiä ja se on heille monesti väline, johon turvautua arjessa. Saatu palaute on tukenut omaa näkemystämme pelistä ja kannustanut meitä kehittämään sitä eteenpäin.

#### 5.4 Pelin jatkokehittäminen

Nuorilta ja sosiaalialan ammattilaisilta saadun palautteen myötä meillä on tullut ajatuksia, miten peliä voitaisiin muokata helpommin lähestyttäväksi ja niin että se tavoittaisi laajemman yleisön. Nuoret mieltivät pituutta ja heistä tuntui, että peli oli liian pitkä. Tästä saimme idean, että pelin voisi pilkkoa aihepiireittäin ja tehdä useamman pienemmän pelin, joista yksi käsittelisi yläasteaikaa ja yhteishakuja, kun toisessa eletäisiin lukio tai ammattikoulu aikaa. Näin ohjaaja tai esimerkiksi koulussa opinto-ohjaaja voisi valita peliin juuri sen aihepiirin, mikä nuorta kiinnostaisi ja jonka läpikäyminen olisi hänelle hyödyksi.

Pelin graafinen ulkoasu sai myös osakseen kritiikkiä ja nuorten mielestä se oli turhan yksinkertainen. Graafista ulkoasua oli ryhmässämme pohdittu jo pitkin kevättä, kun demoa kehitettiin ja tiesimme, ettei se tule nuoria miellyttämään. Grafiikan tekeminen on paljon resursseja vievää, eikä meillä vain tällä kertaa ollut sen tekemiseen mahdollisuutta. Jatkossa peliin voisi kuitenkin hyvin lisätä esimerkiksi tehostekuvia ja mahdollisesti pelaaja voisi suunnitella oman hahmon, jolla pelissä liikkuisi.

Onnistunut peli säilyttää pelaajan mielenkiinnon (Koivisto 2016, 148), minkä vuoksi on tärkeää kuulla pelin kohderyhmän mielipiteitä. Pelin jatkokehityksen kannalta olisi hyvä, jos yhteistyökumppaniksi tulisi esimerkiksi peruskoulun yhdeksäs luokka, jonka oppilailta voisi säännöllisesti käydä keräämässä palautetta pelin kehityksen aikana. Näin oppilaat pääsisivät vaikuttamaan pelin sisältöön, minkä myötä pelistä saataisiin kehitettyä kohderyhmän näköinen.

Pelin kehittäminen tästä eteenpäin vaatisi resursseja ja pitkäjänteistä sitoutumista projektiin. Kehitystyön kannalta, monialainen verkostoituminen toisi resursseja ja auttaisi tekemään pelistä monipuolisemman. Ryhmämme jäsenten tulisi yhdessä miettiä kenellä olisi motivaatiota, aikaa ja halua lähteä viemään peliä eteenpäin. Käytännössä tämä tarkoittaisi sitä, että pelin ympärille pitäisi perustaa yritys ja yrityksen pitäisi lähteä hakemaan sekä yhteistyökumppaneita, että rahoitusta projektille.

## 6 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Tulevaisuudessa näemme, että pelien hyödyntäminen sosiaalialalla tulee lisääntymään. Tämä oli yksi tekijä sille, että halusimme lähteä työstämään projektia. Olemme myös itse sosiaalialan opiskelijoina ja tulevana sosionomeina kiinnostuneet siitä, miten pelejä voisi esimerkiksi lastensuojelussa hyödyntää. Ajattelemekin pelin hyvänä työvälineenä niin lastensuojelussa kuin koulumaailmassa.

### 6.1 Oma arvio pelistä ja produktin toteutuksesta

Meillä molemmilla on kokemusta lastensuojelun sijaishuollosta ja siellä olemme huomanneet, kuinka nuoret usein saattavat laiminlyödä koulunkäyntiä. Lastensuojelun piirissä olevilla nuorilla voi olla elämässä monenlaisia haasteita ja usein näitä haasteita kohdatessa nuorella eivät voimavarat riitä koulutukseen panostamiseen. Nuori voi nähdä koulun ylimääräisenä taakkana, jolla ei ole niin paljon merkitystä. Me näemme, että pelimme avulla työntekijä voi kannustaa nuorta motivoivaan keskusteluun koulunkäynnin merkityksestä hänelle itselleen. Asioiden puheeksi ottaminen on keskeinen osaamisen alue sosiaalialan ammattilaisella ja peli tarjoaa työntekijälle työvälineen, jonka avulla päästä keskustelemaan nuoren kanssa vaikeistakin asioista. Pelin avulla työntekijä voi saada nuoren näkemään, millaisia voimavaroja koulunkäynti voi tuoda hänelle ja miten ne voivat kantaa pitkälle tulevaisuuteen. Toivon näkökulma pidetään pelissä vahvasti esillä, vaikka pelissä esiintyviä aihealueita käsitellään mahdollisimman realistisesti. Toivon näkökulman säilyttäminen ja positiivisen uskon ylläpitäminen nuoren tulevaisuutta kohtaan on erityisen tärkeää, kun tehdään töitä erityistä tukea tarvitsevien nuorten parissa. Pelissämme tämä näkyy siten, että pelaajalla on aina mahdollisuus valita vaihtoehto, jolla muuttaa suuntaa elämässä. Jokaisen polun lopussa pelaajalla on eväät päästä elämässä eteenpäin.

Peliä tehdessä jäimme monesti pohtimaan, miten pelistä saisi samaan aikaan mielenkiintoisen ja nuoria innostavan, mutta toisaalta opettavaisen ja hyödyllisen. Peliä tehdessä pyrimme saamaan aihepiireistä mielenkiintoisia lisäämällä sinne

esimerkiksi harrastuksiin, matkailuun ja jääkiekkotähdeksi kasvamiseen liittyviä aiheita. Pohdimme myös pelin esittelyn ajankohdan vaikutusta aihepiirien kiinnostukseen. Vaikuttiko kesäloma ja kesäloman loppumisen läheneminen nuorten vastauksiin? Pelistä saatu palaute vastasi odotuksiamme ja olimme tyytyväisiä, että myös avoimiin kysymyksiin oli osittain vastattu ajatuksen kanssa eikä vain ohitettu esimerkiksi ”emt” vastauksilla.

Toinen asia, jota pohdimme paljon peliä kehittäessä, oli pelin kieliasu. Tulisiko kielen olla asiatyylistä vai nuorisotyylistä, jossa lyhenteet ja hymiöt saisivat oman paikkansa tekstissä. Vai olisiko kieli jotain siltä väliltä. Päädyimme pelissä väli- muotoon, jossa yhdistyy asiatyyli ja nuorten käyttämä kieli. Kieltä pohtiessa tulee huomioida monia asioita kuten pelin käyttöalue. Onko peli suunniteltu ainoastaan esimerkiksi helsinkiläisille nuorille vai koko Suomen nuorisolle. Jos pelin haluaa suunnitella koko maan kattavaksi, tulisi huomioida erilaiset murre- ja slangisanat. Nuoriso käyttää erilaista kieltä riippuen missä päin Suomea asuvat. Kielen tulisi olla sellaista, että nuori ymmärtäisi sen riippumatta asuinpaikasta.

Tarkastellessamme pelistä saatua palautetta jäimme pohtimaan kohderyhmän vaikutusta saatuun palautteeseen. Olimme alun perin suunnitelleet menevämmepilotoimaan peliä yläasteelle. Vastaanottokotiin tulleet nuoret ovat usein kriisin keskellä ja omassa elämässä voi olla meneillään suuria muutoksia. Epätietoisuus omasta tulevaisuudesta ja asumispaikasta on jatkuvasti nuoren ajatuksissa. Pohdimme miten paljon kaikki tämä vaikutti nuorten antamaan palautteeseen ja peliin keskittymiseen. Kouluympäristössä olisimme voineet esitellä peliä esimerkiksi kahdeksaluokkalaisille luokkatilassa. Otanta olisi tällöin ollut todennäköisesti suurempi, mikä olisi vaikuttanut myös vastausten monipuolisuuteen. Pelin jatkokehityksen kannalta pilotoiminen myös kouluympäristössä olisi tärkeää.

Saadun palautteen perusteella koemme, että onnistuimme tuomaan pelissä nuorille tosielämää peilaavia valintoja. Nuoret pystyivät kuvittelemaan omaa tulevaisuuttaan peliä pelatessa. Näemme, että peli onnistuu kannustamaan nuoria uskomaan omaan tulevaisuuteensa. Ohjaajilta saaduissa vastauksissa kiteytyy pelin yksi lähtökohdista eli tehdä nuorille selväksi omien valintojen vaikutus tulevaisuudelle.

Projektia tehdessä nousi ajoittain esille rajaamisen vaikeus. Ryhmällämme nousi paljon uusia ideoita, joita peliin voisi lisätä. Kaikkien ideoiden toteuttaminen ei kuitenkaan ollut mahdollista käytettävissä olleilla resursseilla. Tämän johdosta jouduimme välillä pysähtymään ja pohtimaan, mitä kaikkea voimme peliin toteuttaa. Rajalliset resurssit ja osaamisen puute tietyillä alueilla, haastoi miettimään vaihtoehtoisia ratkaisuja toteuttaa tiettyjä ominaisuuksia peliin. Jotkut ratkaisut jäivät kuitenkin käytännössä toteuttamatta, vaikka ne olisivat olleet mahdollista tehdä ja olisivat tuoneet pelille lisäarvoa.

Haasteena koimme ryhmän motivaation ylläpitämisen koko projektin ajan. Huomasimme, että alussa kaikilla oli kova into viedä projektia eteenpäin, mutta kuukausien kuluessa into alkoi laantua ja ryhmäläisten kiinnostus siirtyi toisaalle. Saimme lopulta kehitettyä valmiin demoversion pelistä ja luotua vahvan pohjan, jolle rakentaa uutta. Kysymykseksi jää herääkö ryhmäläisillä into työskennellä pelin parissa muiden töiden ohella? Tällä hetkellä demoversiossamme on potentiaalia, jota voisi kehittää vieläkin paremmaksi ja tarkoituksenmukaisemmaksi. Peli ei kuitenkaan tässä vaiheessa ole valmis vaan vaatisi ainakin puolenvuoden intensiivisen kehitysajan monialaisen tiimin kesken. Koemme, että tulevaisuudessa sosiaalialan ammattilaisina työskennellessämme, haluamme hyödyntää pelillisyyttä työnteossa. Mielestämme pelillisyyden tuomisesta esimerkiksi lastensuojeluun on hyötyä asiakkaiden kohtaamisessa.

## 6.2 Ammatillinen kasvu

Pelin kehittäminen on haastanut meitä pohtimaan, miten eettisyys näkyy pelissä. Lastensuojelulain tarkoituksena on turvata lapsen oikeus turvalliseen kasvuympäristöön, tasapainoiseen ja monipuoliseen kehitykseen sekä erityiseen suojeluun. Lastensuojelun tarvetta arvioitaessa ja lastensuojelua toteutettaessa on ensisijaisesti otettava huomioon lapsen etu. (Lastensuojelulaki 417/2007). Koska kehitimme peliä työvälineeksi ammattilaisille asiakastyöhön alaikäisten kanssa, on meidän täytynyt kehitysprosessin aikana miettiä, miten lapsen etu huomioidaan pelissä.

Pelin avulla aikuinen voi ottaa nuoren kanssa puheeksi, mitkä tekijät ovat hyväksi nuoren turvalliselle kasvulle ja kehitykselle. Samalla nuori voi nähdä erityyppisiä lähtökohtia aikuisuuteen. Aikuisen tehtävänä on lisäksi kertoa nuorelle, miten eri lähtökohdista on mahdollisuus päästä eteenpäin elämässä. Tulevina sosiaalialan ammattilaisina meidän on tärkeää aina muistaa eettinen näkökulma ja pitää mielessä miten omassa työssämme toimimme ammattietiikan mukaan. Reflektointi, jota olemme projektin aikana tehneet, on valmistanut meitä työelämää varten.

Peli on pohjimmiltaan nuorta osallistava ja nuorten mielipiteiden pohjalta tehtävä kehitystyö tuo peliin mukaan nuorten omat mielipiteet ja näkemykset. Pelin kehityksen aikana huomasimme, miten tärkeä kokemus nuorille on, että he tiedostavat tullessa kuulluiksi. Koimme tärkeäksi, että peli olisi käyttäjiensä näköinen, koska nuoret ovat parhaita asiantuntijoita oman elämänsä suhteen. Esimerkiksi nykyään nuorisotiloja suunnitellessa, nuorilta itseltään kysytään mitä he haluaisivat siellä olevan, jotta he viihtyisivät. Aikuisilla itsellään tätä tietoa ei ole, joten nuorilta haetaan asiaan apua. Tämä periaate on ohjannut meitä pelinkehitysprosessissa. Haluamme noudattaa tätä periaatetta myös yleisesti työskennellessämme sosiaalialan ammattilaisina.

Peliä tehdessä nousi vahvasti esiin projektin hallinta ja oman itsensä johtaminen. Alkuvaiheessa sovimme jokaiselle ryhmän jäsenelle oman roolin ja vastualueen. Olimme sopineet, että kerran viikossa pidämme pikaviestisovelluksen välityksellä katsauksen projektin sen hetkisestä tilasta ja mitä kenenkin olisi tarkoitus työstää eteenpäin. Jälkeenpäin mietittynä olisi ollut järkevämpää pitää tapaamiset niin, että kaikki ryhmänjäsenet olisivat olleet fyysisesti läsnä. Tämän myötä ryhmän yhteisöllisyys olisi vahvistunut. Ryhmäläisten olisi ollut helpompaa kannustaa toisiaan, minkä myötä motivaatio olisi pysynyt paremmin yllä. Säännölliset tapaamiset verkon välityksellä loivat kuitenkin perustan ajanhallintaan, sillä seuraavalle tapaamiselle tuli olla tuotettuna uutta materiaalia. Ajankäytön suhteen olisimme voineet olla tehokkaampia ja peliin olisi mahdollisesti saatu enemmän ominaisuuksia mukaan. Ryhmäläisten muut koulutehtävät ja harjoittelut menivät projektin edelle, mikä vaikutti motivaatioon ja ajan hallintaan.

Olemme onnellisessa asemassa, sillä saimme tehdä myös monialaista yhteistyötä peliä kehittäessä. Opinnäytetyötä työstäessä nousi molemmilla ajatus monialaisen yhteistyön lisäämisestä sosiaalialalla ja miksi ei myös muilla aloilla. Vaikka sosiaalialalla on omat käytäntönsä, on ainoastaan rikkaus, kun voi oppia myös muilta aloilta uutta ja sitä kautta tehdä omasta työstä mielekkäämpää ja tarkoituksenmukaisempaa.

Sosionomin kompetensseissa esille nostetaan yhteistyö monialaisessa tiimissä ja kykyä sosionomina perustella asiakkaan etua moniammattillisessa yhteistyössä (Sosiaalialan ammattikorkeakoulutuksen kompetenssit 2016). Valintojen maailma kehitettiin moniammattillisessa tiimissä ja sosionomeina meidän vastuulla on ollut asiakkaan eli nuoren edun huomioiminen. Tämän projektin myötä olemme vahvistaneet taitoamme tehdä yhteistyötä monialaisen tiimin kanssa ja kehittyneet toimimaan aktiivisina sosiaalialan asiantuntijoina, perustellen tehtyjä ratkaisuja asiakkaan edun huomioiden. Projektin työstäminen on vaatinut innovatiivista ongelmanratkaisua ja verkostotyötä sosiaalialan kehittämiseksi. Peliä pilotoimalla vastaanottokodissa olemme myös saaneet kokemusta asiakkaan ohjaamisesta sähköisessä toimintaympäristössä.

Tehtävää tehdessä nousi esiin myös rajaamisen tärkeys. Lähteitä tutkiessa löytyi koko ajan uutta mielenkiintoista tietoa, jota olisi ollut kiva hyödyntää. Mutta tasaisin väliajoin tuli myös pysähtyä ja pohtia liittyykö tämä kuitenkin meidän työhömme. Opinnäytetyön tekeminen parityönä on meidän molempien mielestä hyvä asia. Yksin tehdessä työstä jää uupumaan tiedon jakaminen, yhteinen pohdinta, reflektointi ja toiselta oppiminen. Opinnäytetyön tehtyämme koemme saaneemme lisää valmiuksia työskennellä sosiaalialalla erilaisissa tehtävissä. Innovatiivisuus, halu oppia ja kehittyä ovat kasvaneet työtä tehdessä. Pystymme myös ymmärtämään erilaisia ilmiöitä paremmin.

Pelien ja mobiililaitteiden käyttö lisääntyy tulevaisuudessa myös sosiaalialalla, kuten se on lisääntynyt jo koulumaailmassa. Olemme päässeet olemaan osa tätä kehityskulkua ja oppimaan paljon pelin kehittämisestä ja pelien hyödyistä. Sosiaalialan ammattilaisina emme voi sulkea silmiämme siltä todellisuudelta, että yhteiskuntamme teknologia jatkaa kehitystään ja se tulee olemaan entistä suurempi

osa tulevien asiakkaiden elämää. Tästä syystä myös sosiaalialalla tehtävän työn on kehityttävä siinä, miten se voi hyödyntää teknologiaa entistä enemmän ja paremmin.



## LÄHTEET

- Alasoini, Tuomo 2015. Digitalisaatio muuttaa työtä – millaista työelämää uudistavaa innovaatiopolitiikkaa tarvitaan. Teoksessa Työ- ja elinkeinomisiteriö (toim.) Työpoliittinen aikakausikirja 2/2015, 26-37. Verkkojulkaisuna: <http://tem.fi/documents/1410877/2874993/tak22015.pdf/18dce5f0-175e-4827-b563-224a16b5a71c>
- Edilex 2014. Valiokuntamietinnöt. Nuorten syrjäytyminen. Viitattu 31.10.2017 <http://www.edilex.fi/mt/trvm20140001>
- Haasio, Ari 2016. Koukussa Nettiin. Lapset, nuoret ja verkonvaarat. Helsinki: Avain.
- Harviainen, J Tuomas; Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Viitattu 1.9.2017. [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi).
- Helsingin kaupungin opetusvirasto 1995. Syrjäytyneiden nuorten tukeminen Helsingissä. Teoksessa Helsingin kaupungin opetusvirasto (toim.) Näkökulmia koulutuksesta syrjäytymiseen. Helsinki: Helsingin kaupungin opetusvirasto, 1–19.
- Hiltunen, Elina 2017. Viisi tarinaa uppotuvan digitaalisen pelaamisen merkityksistä. Relationaalinen näkökulma. Pro gradu -tutkielma. Helsinki: Helsingin yliopisto. Verkkojulkaisuna: [https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/225230/Pro%20gradu\\_Elina\\_Hiltunen\\_syksy\\_2017\\_Sosiaality%C3%B6.pdf?sequence=2](https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/225230/Pro%20gradu_Elina_Hiltunen_syksy_2017_Sosiaality%C3%B6.pdf?sequence=2)
- Huttunen, Teija 2015. Kanna kuule vastuuta ihan keskenäs. Teoksessa Liisa Martikainen (toim.) Mitä se sulle kuuluu –Nuoren elämän valinnat puntarissa. Eu: United Press Global, 13–29.
- Ilmarinen, Vesa & Koskela, Kai 2015. Digitalisaatio. Yritysjohdon käsikirja. Helsinki: Talentum
- Irisvik, Satu & Utriainen, Jenni 2017. Kuinka kasvattaa diginatiivi. Helsinki: S&S
- Jabe, Marjatta 2017. Supercellin menestys sai alkunsa, kun Ilkka Paananen oivalsi, että pelit vaativat analysoinnin sijaan luovuutta. Viitattu 1.11.2017. <https://www.kauppalehti.fi/uutiset/supercellin-menestys->

sai-alkunsa--kun-ilkka-paananen-oivalsi--etta-pelit-vaativat-analysoinnin-sijaan-luovuutta/iZK7tNii

- Kaarakainen, Meri-Tuulia; Kivinen, Osmo & Hutri, Heikki 2015. Pelit ja pelaaminen sosiaalisena oppimisympäristönä. Teoksessa Raine Koskimaa, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, Tuomas J. Harviainen, Usva Friman & Jonne Ajoranta Pelitutkimuksen vuosikirja 2015. Verkkojulkaisuna: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/ptvk2015.pdf>
- Kajava, Mirja & Lämsä, Anna-Liisa 1998. Näkökulmia osallisuuden ja kansalaisuuden rakentumiseen. Teoksessa Veli-Matti Ulvinen (toim.) Lasten ja nuorten syrjäytymistä koskevan tutkimuksen mahdollisuudet. Helsinki: Mannerheimin lastensuojeluliitto, 61–80.
- Kapp, Karl M; Blair, Lucas & Mesch, Rich 2014. The gamification of learning and instruction fieldbook. Ideas into practice. San Francisco, CA: Wiley.
- Kettunen, Tarja; Laitinen-Väänänen, Sirpa; Mäkelä, Juha & Vänskä, Kirsti 2011. Onnistuuko ohjaus?. Sosiaali- ja terveysalan ohjaustyössä kehittyminen. Helsinki: Edita.
- Koivisto, Jaana-Maija 2016. Hyötypelit terveysalalla. Teoksessa Kaija Pirhonen (toim.) Hoitotyön vuosikirja 2016. Teknologia sosiaali- ja terveydenhuollossa. Helsinki: Suomen sairaanhoitajaliitto ry, 147–160.
- Krokkfors, Leena; Kangas, Marjaana & Kopisto, Kaisa 2014. Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino.
- Kronqvist, Eeva-Liisa & Pulkkinen, Minna-Leena 2007. Kehityspsykologia. Matkalla muutokseen. Helsinki: WSOY Oppimateriaalit.
- Laaksamo, Ossi-Matti 2014. Verkkoroolipelaaminen ja sosialisatio. World of Warcraft -pelit osakulttuurisena toimintana sosialisatian näkökulmasta. Pro gradu -tutkielma. Lappi: Lapin yliopisto. Verkkojulkaisuna: <https://lada.ulapland.fi/bitstream/handle/10024/61528/Laaksamo.Ossi-Matti.pdf?sequence=2>
- Lastensuojelulaki 417/2007. Viitattu 30.10.2017. <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2007/20070417>
- Lämsä, Anna-Liisa 2009. Nuorten koulutuksellisen syrjäytymisen ehkäisy. Viitattu 1.11.2017. <http://aeofi.virtualserver25.hosting.fi/wordpress/wp->

- content/uploads/2009/11/nuorten-koulutuksellisen-syrjäytymisen-ehkaisy.pdf
- Manninen, Tony 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja. Ideasta eteenpäin. Pello: Rajalla.
- Martikainen, Liisa 2015. Nuoruus ei ole numero!. Teoksessa Liisa Martikainen (toim.) Mitä se sulle kuuluu –Nuoren elämän valinnat puntarissa. Eu: United Press Global, 7–11.
- Merilä, Johanna 2016. Mobiilipeli rohkaisee puhumaan. Talentia-lehden artikkeli. Viitattu 21.11.2017. <https://www.talentia-lehti.fi/mobiilipeli-rohkaisee-puhumaan/>
- Myrskylä, Pekka 2012. Hukassa – Keitä ovat syrjäytyneet nuoret? Viitattu 21.4.2017. <http://www.eva.fi/wp-content/uploads/2012/02/Syrjaytyminen.pdf>
- Mäyrä, Frans 2017. Leikillisuus ja pelillisuus – näillä hyvinvointia työelämään ja vuorovaikutukseen? Pro sos -hanke. Pelillisuus ja leikillisuus uudenlaisen vuorovaikutuksen mahdollistajana sosiaalityössä -seminaari-materiaali. Viitattu 22.11.2017. [www.socca.fi/files/6288/Frans\\_Mayran\\_Esitys\\_10.3.2017.PPTX](http://www.socca.fi/files/6288/Frans_Mayran_Esitys_10.3.2017.PPTX)
- Nissilä, Maija-Leena 2015. Kannattava sijoitus. Opettajalehden artikkeli. Viitattu 6.3.2017. <http://www.opettaja.fi/cs/opettaja/jutut?juttuID=1408911043660>
- Nuorisolaki 1285/2016. Viitattu 6.3.2017. <http://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285>
- Nuorisotakuu i.a. Nuorisotakuu auttaa eteenpäin. Viitattu 31.10.2017. <http://nuorisotakuu.fi/tietoa-nuorisotakuusta>
- Nurmi, Jari-Eerik; Ahonen, Timo; Lyytinen, Heikki; Lyytinen, Paula; Pulkkinen, Lea & Ruoppila, Isto 2006. Ihmisen psykologinen kehitys. Helsinki: WSOY.
- Nurmi, Jari-Erik 1995. Nuoruusiän kehitys: etsintää, valintoja ja noidankehiä. Teoksessa Heikki Lyytinen (toim.) Näkökulmia kehityspsykologiaan. Kehitys kontekstissaan. Porvoo: WSOY.
- Opetushallitus i.a. Oppivelvollisuus ja koulupaikka. Viitattu 6.3.2017. [http://www.oph.fi/koulutus\\_ja\\_tutkinnot/perusopetus/oppivelvollisuus\\_ja\\_koulupaikka](http://www.oph.fi/koulutus_ja_tutkinnot/perusopetus/oppivelvollisuus_ja_koulupaikka)

- Penttinen, Liisa 2015. Mikä minusta tulee isona? Teoksessa Liisa Martikainen (toim.) Mitä se sulle kuuluu –Nuoren elämän valinnat puntarissa. Eu: United Press Global, 97–112.
- Perusopetuslaki 628/1998. Viitattu 6.3.2017. <http://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/1998/19980628?search%5Btype%5D=pika&search%5Bpika%5D=perusopetuslaki>
- Raunio, Kyösti 2006. Syrjäytyminen. Sosiaalityötä kiinnostavia näkökulmia. Helsinki: Sosiaali- ja terveysturvan keskusliitto.
- Rinne, Pekka 2015. Liian kapea koulutus haittaa työllistymistä. Kauppalehden artikkeli. Viitattu 6.3.2017. <http://www.kauppalehti.fi/uutiset/liian-kapea-koulutus-haittaa-tyollistymista/kq6LDNRq>
- Rouse, Richard 2004. Game design theory & practice second edition. Verkkojulkaisuna: <https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/5-game-design-theory-and-practice.pdf>
- Sinkkonen, Jari 2010. Nuoruusikä. Helsinki: WSOY.
- Sosiaali- ja terveysministeriö 2016. Digitalisaatio terveyden ja hyvinvoinnin tukena. Sosiaali- ja terveysministeriön digitalisaatiolinjaukset 2025. Viitattu 23.10.2017. <http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/75526/JUL2016-5-hallinnonalan-ditalisaation-linjaukset-2025.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sosiaalialan ammattikorkeakoulutuksen kompetenssit 2016. Viitattu 5.11.2017. [http://www.diak.fi/opiskelu/harjoittelu/Documents/Sosionomi\\_kompetenssit\\_2016.pdf](http://www.diak.fi/opiskelu/harjoittelu/Documents/Sosionomi_kompetenssit_2016.pdf)
- Sosiaalihuoltolaki 1301/2014. Viitattu 30.10.2017. <http://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2014/20141301>
- Teittinen, Paavo 2017. Suomessa on jo lähes 70 000 syrjäytynyttä nuorta, etenkin poikien asema on heikentynyt – Professori kertoo viisi konkreettista keinoa syrjäytymisen ehkäisyyn. Helsingin Sanomien artikkeli. Viitattu 21.11.2017. <https://www.hs.fi/talous/art-2000005421006.html>
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2016. Nuorten syrjäytyminen. Viitattu 6.3.2017. [https://www.thl.fi/fi/web/lapset-nuoret-ja-perheet/tyon\\_tueksi/nuorten-syrjaytyminen](https://www.thl.fi/fi/web/lapset-nuoret-ja-perheet/tyon_tueksi/nuorten-syrjaytyminen)

Terveysten ja hyvinvoinninlaitos i.a. Vastaanottokoti. Viitattu 30.10.2017.

<https://www.thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyoprosessi/sijais-huolto/sijaishuollon-muodot/lastensuojelulaitokset/vastaanottokoti>

Veivo, Leo & Vilppola, Tuomo 1998. Työllistymisen ja työelämän rakentuminen.

Teoksessa Veli-Matti Ulvinen (toim.) Lasten ja nuorten syrjäytymistä koskevan tutkimuksen mahdollisuudet. Helsinki: Mannerheimin lastensuojeluliitto, 47–60

Vincent, James 2017. 99.6 percent of new smartphones run Android or iOS. Viitattu 9.10.2017.

<https://www.theverge.com/2017/2/16/14634656/android-ios-market-share-blackberry-2016>

## LIITE 1: Palautelomake nuorille

Olivatko pelin aihepiirit kiinnostavia kyllä / ei?

Olivatko pelissä esiintyvät vaihtoehdot mielestä todenmukaisia kyllä / ei?

Miltä pelin pelaaminen tuntui mielenkiintoinen / ärsyttävä / vaikea / hauskalta / en osaa sanoa?

Miksi pelaaminen herätti sinussa sellaisen tunteen?

Olivatko pelissä esiintyvät tekstipätkät liian pitkiä kyllä / ei?

Oliko peli mielestäsi hyödyllinen kyllä / ei?

Opitko pelistä jotain uutta kyllä / ei?

Jos opit, niin mitä?

Herättikö peli sinussa ajatuksia omasta tulevaisuudestasi kyllä / en osaa sanoa / ei?

Jos herätti, niin millaisia?

Miltä tällaisen pelin pelaaminen omaohjaajan kanssa tuntuisi?

Mitä haluaisit peliin lisättävän tai siitä poistettavan?

Terveiset pelinkehittäjille?

## LIITE 2: Palautelomake ohjaajille

Miltä pelin pelaaminen tuntui?

Miltä pelin aihealueet sinusta tuntuivat?

Mitä ajatuksia pelissä tehtävät valinnat herättivät sinussa?

Mitä ajatuksia pelin käyttäminen nuoren kanssa työvälineenä sinussa herättää?

Mitä kehitettävää pelissä mielestäsi olisi?