



Pelitoiminnan Pieni Opas: Pelikasvatus osana Tikkurilan alueen nuorisotyötä

Heidi Tuomioksa

2019 Laurea



Laurea-ammattikorkeakoulu

Pelitoiminnan Pieni Opas:
Pelikasvatus osana Tikkurilan alueen
nuorisotyötä

Heidi Tuomioksa
Sosionomi AMK
Opinnäytetyö
Syyskuu, 2019

Sosionomi (AMK)

Heidi Tuomioksa

Pelitoiminnan Pieni Opas: Pelikasvatus osana Tikkurilan alueen nuorisotyötäVuosi 2019 Sivumäärä 55

Opinnäytetyön tarkoituksena oli suunnitella, toteuttaa ja arvioida opas Tikkurilan alueen nuorisotyöntekijöille pelitoiminnan järjestämisen ja pelikasvatuksen toteuttamisen tueksi. Oppaan tavoitteena oli parantaa kohderyhmän tietämystä pelikasvatuksesta sekä lisätä valmiuksia pelitoiminnan toteuttamiseen. Työelämäkumppanina opinnäytetyössä oli Vantaan kaupungin nuorisopalvelut, erityisesti Tikkurilan pelitalo Respawnin henkilöstö.

Opinnäytetyö oli luonteeltaan toiminnallinen: sen kokonaisuus koostuu raportista ja oppaasta, jonka linkki löytyy raportin liitteistä. Keskeisiä käsitteitä opinnäytetyön teoriapohjassa ovat pelikasvatus ja oppaan kirjoittamisen sekä tieteen yleistajuistamisen periaatteet. Lisäksi opinnäytetyötä tehdessä on hyödynnetty projektityöskentelyn ja -suunnittelun teorioita ja menetelmiä. Sisällöllisesti opas perustuu pelikasvatuksen, pelaamisen ja nuoriso-ohjaamisen teoriaan. Opas toteutettiin digitaaliselle alustalle sen tavoitettavuuden ja mukautuvuuden takia.

Oppaan arviointi toteutettiin sähköisellä palautekyselyllä, joka sisälsi kolme osiota ja 12 kohtaa. Palaute kerättiin Tikkurilan alueen nuorisotyöntekijöiltä. Kyselyssä pyydettiin arvioimaan opasta sisällön ja tekniikan näkökulmista käyttäen numeerisia asteikkoja ja väittämiä. Lisäksi kyselyllä kartoitettiin työntekijöiden näkemyksiä oppaan aihepiirin ajankohtaisuudesta ja oppaan hyödyllisyydestä käytännön työn kannalta.

Tuloksien mukaan oppaan avulla pystyttiin välittämään uutta tietoa työntekijöille. Lisäksi prosessin aikana saatiin kerättyä tietoa ja ideoita pelitoiminnan jatkokehittämisen tueksi alueella. Palautteen perusteella opasta itseään voidaan kuvata onnistuneeksi perustasoisesti ja sen olevan jatkon kannalta hyödynnettävissä alueen pelitoiminnan tehostamiseen ja työntekijöiden pelikasvatuksen osaamisen kehittämiseen.

Asiasanat: Pelikasvatus, pelisivistys, nuorisotyöllinen pelitoiminta, digitaalinen pelaaminen, oppaan kirjoitus

Heidi Tuomioksa

A Compact Guide to Gaming: Game education as a part of Tikkurila area youth work

Year	2019	Pages	55
------	------	-------	----

The purpose of this thesis was to design, execute and evaluate a guide for Tikkurila area youth workers. The purpose of the guide was to help plan and organize digital gaming activities and game education. The goal was to bolster game education related knowledge in the target group and thus increase the readiness of using digital gaming as a tool in youth work. The project was carried out in collaboration with Vantaa City youth services and their youth gaming house Respawn.

The thesis is practice-based in nature and consists of two parts: the report and the product. In this case the product is the guide, which is included in the report as link in the annex. Key notions in the theoretical part of the thesis are game education, guide writing and other generally recommended practices in scientific writing. In addition to the above, the methods of project management and planning have been heavily referenced as a part of the process. The written contents of the guide were based on the theories of game education, gaming and youth counselling. The technical implementation of the guide was created on a digital platform due to its reachability and adaptability.

Evaluation of the guide was carried out via feedback gathered from an online survey. The survey consisted of three parts and 12 items, for example numerical meters and open questions. The feedback was collected from Tikkurila area's youth workers. Their assignment was to evaluate the guide from the perspectives of its content and its technical aspects. In addition to these, a point of interest was to map the workers' views concerning the topicality of the guide's subject and game education among the youth.

The results showed that the guide was able to pass on new information to the youth workers. The collected feedback data can be used to further develop game education and gaming related activities for the youths in the area. In conclusion, the guide itself can be described as a successful, basic orientation to the subject. Considering the future, it can be used to train new employees in the field of game education and help cultivate a stronger base in digital gaming as a part of Tikkurila area youth work.

Keywords: Game education, game culture, games in youth work, game activity, digital gaming, guide writing

Sisällys

1	Johdanto	6
2	Pelaaminen ja pelikasvatus.....	8
2.1	Pelikasvatus osana nuoren mediakasvatusta	10
2.2	Nuorisotyön rooli pelikasvatuksessa	11
2.3	Ongelma- ja haittapelaamiseen puuttuminen	13
3	Opas tiedon välittäjänä	14
3.1	Sisällöntuotanto	16
3.2	Ulkoasu ja toteutustapa	18
4	Opinnäytetyön tarkoitus ja tavoitteet	19
5	Opinnäytetyön prosessi.....	20
5.1	Toiminnallinen opinnäytetyö menetelmänä.....	21
5.2	Toimintaympäristön ja kohderyhmän kuvaus	23
5.3	Toiminnallisen opinnäytetyön suunnittelu ja toteutus	24
5.4	Palautekyselyn tulokset.....	30
5.5	Toiminnallisen opinnäytetyön tuotoksen arviointi	36
6	Pohdinta.....	42
7	Opinnäytetyön eettisyys ja luotettavuus.....	45
	Lähteet	49
	Liitteet.....	51

1 Johdanto

Digitaalisuus on ollut ajankohtaista nuorisotyössä jo muutamien vuosien ajan. Tässä nuorisola seuraa luonnollisesti muuta yhteiskunnallista kehitystä. Nykyään digitaaliset välineet ovat läsnä kaikessa, niin viestinnässä, viihteessä kuin opetuksessakin. Median rooli ja sen kulutus yhteiskunnassa on muuttunut ja se on läsnä lähes jokaisessa arkisessa toiminnassa. Suurin osa julkisista palveluista on nykyään saatavilla ainakin osittain digitaalisessa muodossa. (Kangas & Willman 2018, 35.) Digitaalisten palveluiden ja palvelumuotoilun ollessa nousussa kaikilla aloilla on nuorisotyön kentässä pohdittu digitaalisuutta ja sen roolia toiminnassa.

Digitaalinen pelaaminen on ehdottomasti huomion ja tukemisen arvoinen ilmiö: monelle se on harrastus, joillakin nyky-yhteiskunnassa potentiaalinen tulevaisuuden ammatti tai nuorisotyön näkökulmasta mahdollinen suojatekijä syrjäytymistä vastaan. Digitaalisella pelaamisella harrastuksena on Suomessa pitkäkö historia. Digitaalisten pelien saapuessa Suomeen ne miellettiin alunperin lähinnä lasten ja nuorten harrastukseksi. Pelaaminen harrastuksena saattoi olla jopa hieman stigmatisoivaa ja alan harrastaja usein leimattiin ”nörtiksi”. Nykyään harrastaja-digipelaajan todellisuus on kuitenkin hieman erilainen; elektronisen urheilun suosio on nousussa, pelillistäminen on muodikasta monella alalla ja varhaiskasvatuksessa opetetaan koodauksen alkeita. Pelit ja pelaaminen eivät enää ole samalla tavalla vain nörttien juttuja, vaan niiden parissa voi viettää aikaa joko harrastusmaisesti tai siitä voi luoda itselleen uran. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013.) On siis selvää, että digitaalinen pelaaminen ilmiönä on tullut jäädäkseen ja se on ajankohtainen ilmiö nuorten keskuudessa.

Nuorisotyössä on pitkät perinteet toiminnallisten menetelmien (kuten liikunta- ja luontopedagogiikka sekä erilaiset ilmaisutaidot) käytöstä ohjaamisessa, mutta yhtäläisellä osana sen historiaa ovat olleet erilaiset pelit ja leikit. Pelejä tai pelaamista ei kuitenkaan ole mielletty erilliseksi työmenetelmäkseen, vaikka ”leikin” ja ”mielikuvittelun” hyödyt tunnetaan nuorisotyössä hyvin. (Lauha 2014, 11-12.) Liikunta- ja taidekasvatusta ovat siis saaneet rinnalleen uuden termin: pelikasvatus. Opinnäytetyöni lähtökohtana ei kuitenkaan ollut vertailla näitä eri toimintoja, vaan yksinkertaisesti selvittää mitä on hyvä digitaalinen pelikasvatus. Minkälaiset puitteet se vaatii? Miten työntekijä orientoituu aihepiiriin? Pitääkö olla hyvä pelaamaan, että voi kutsua itseään pelikasvattajaksi? Pelitoiminnan Pieni Opas pyrkii vastaamaan näihin kysymyksiin.

Opinnäytetyöni tein Vantaan nuorisopalveluille, Tikkurilan nuorisotilan pelitalo Respawnille. Opinnäytetyöni tarkoitus oli suunnitella, toteuttaa ja arvioida nuorisotyöntekijöille suunnattu opas pelikasvatukseen tueksi. Tavoitteena oli parantaa kohderyhmän, eli Tikkurilan alueen nuorisotyöntekijöiden, tietämystä ja osaamista pelikasvatuksesta sekä valmiuksia pelitoiminnan toteuttamiseen.

Opinnäytetyöni on luonteeltaan toiminnallinen ja sen tekemiseen käytettiin toiminnallisen opinnäytetyön mukaisia menetelmiä, kuten opinnäytetyöpäiväkirjaa. Tietopohjaltaan toiminnallisen opinnäytetyöni teoriapohja on projektityöskentelyn ja -suunnittelun sekä oppaan kirjoittamisen ja tieteellisen kirjoittamisen viitekehysessä. Sisällöltään oppaan tietoperusta on pelikasvatuksen, pelaamisen ja nuorisohjaamisen viitekehysessä. Opinnäytetyöni tarkoituksena ei ollut tutkia pelaamista itseään, joten tietopohjassa sitä sivutaan lähinnä niiltä osin kuin se on oleellista pelikasvatuksen aihepiiriin ja sen roolin ymmärryksestä nuorisotyön kentällä sekä kohderyhmän ymmärryksen kannalta.

Pelikasvatuksen aihepiiristä on saatavilla runsaasti erilaista tietoa. Merkittävän hyödyllisinä nuorisotyöllisen pelitoiminnan kannalta voidaan pitää Pelikasvattajan käsikirjoja (alkuperäinen ja osa kaksi) sekä Verke:n (Verkkonuorisotyön kansallisen kehittämiskeskuksen) tuottamia materiaaleja, joita molempia käytin opinnäytetyössäni ja oppaassa lähteinä. Oppaassa tämä tieto on kerätty yhdeksi tiiviiksi kokonaisuudeksi, joka on räätälöity vastaamaan valitun kohderyhmän tarpeisiin. Kohderyhmän tiukan rajauksen ansiosta oppaan tietosisältö voitiin kehittää sellaiseksi, että se vastaa erittäin spesifisen toimintaympäristön ja -kulttuurin muutostarpeeseen yleisluontoisemman tiedottamisen sijaan. Ajankohtaisiin ilmiöihin viitaten on tarpeellista, että nuorisotyön toimintaympäristöissä otetaan huomioon, suunnitellaan ja toteutetaan järjestelmällistä media- ja pelikasvatusta.

2 Pelaaminen ja pelikasvatus

Digitaalisen pelaamisen voidaan katsoa tulleen Suomeen 1980-luvulla ensimmäisten kotitietokoneiden mukana. 80-luvun jälkeen pelaaminen ilmiönä on kasvanut kasvamistaan, kun pelialan yrityksiä on syntynyt Suomeen. Maailmanlaajuisesti kasvu peli-alalla on ollut merkittävää ja uusia työpaikkoja syntyy koko ajan. Pelien tekemisessä itsessään risteävät useat eri alat ja osaamisalueet, kuten koodaaminen, grafiikka, äänisuunnittelu ja animointi. Markkinatalouden näkökulmasta peliala kattaa varsinaisen pelikoodaamisen lisäksi myös e-urheilun, uutistoimituksen, pelibloggaamisen ja -videologgaamisen sekä paljon muuta. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 15-16, 21.)

Pelaaminen ja pelit ovat viihteen lisäksi realistinen vaihtoehto luoda uraa. Suomessa merkittäviä tiennäyttäjii peliyrittäjyyden parista löytyy runsaasti, esimerkiksi Remedy ja Rovio. Kotimaassa peliala teollisuutena kehittyy ja kasvaa jatkuvasti, erityisesti startuppeja tuntuu ponnistavan genren parista runsaasti (Niipola 2012, 7-11). Kotimaisen pelialan nousua voi selittää pelaamisen suosio harrastuksena. Pelien rantautuessa Suomeen pelaamisen lisäksi kiinnostuttiin myös pelien tekemisestä. Pelejä pelattiin ja kehitettiin vahvasti yhteisöllisessä hengessä. Menestysyhtiö Supercellin Ilkka Paananen toteaaakin Elina Lappalaisen teoksessa ”Pelien Valtakunta”, että suuri syy pelien kiinnostavuuteen ja niiden uudelleenpelattavuuteen ovat muut ihmiset. (Lappalainen 2015, 11-13, 170.) Yhteisöllisyyttä ja sosiaalisuutta voidaan siis pitää merkittävänä sekä peliteollisuuden, että peliharrastamisen näkökannalta.

Vuoden 2018 Pelaajabarometrissa kerättiin tutkimustietoa suomalaisten pelitottumuksista. Nuorisotyön kannalta oleellinen ikäryhmä on 10-19-vuotiaat. Heistä 36,4% ilmoitti pelaavansa digitaalisia viihdepelejä päivittäin ja jopa 69,8% pelaa niitä ainakin viikoittain. Vain 2,3% nuorista ilmoitti, ettei pelaa laisinkaan digitaalisia viihdepelejä. (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 35.) Samansuuntaisia tuloksia saatiin myös Nuorisotutkimusseuran lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksessa (Hakanen, Myllyniemi & Salasuo 2019, 58), jossa digitaalinen pelaaminen oli 7-29 -vuotiaiden keskuudessa kaikista yleisin ja säännöllisin vapaa-ajan aktiviteetti.

Suurin osa suomalaisista pelaa jotain; pelejä on erilaisia ja täten myös pelaajia on erilaisia. Osa pelaajista ei välttämättä mielletä tai tunnista pelaajiksi, koska heidän pelitottumuksensa eivät vastaa perinteistä kuvaa pelaajasta. He eivät välttämättä miellä itseään varsinaisiksi pelaajiksi, vaikka aikaa pelien parissa kuluisi paljon, esimerkiksi sosiaalisen media välityksellä. (Niipola 2012, 195-197.) Harrastuksena digitaalinen pelaaminen on nuorten keskuudessa äärimmäisen suosittua ja useimmat Suomen nuoret pelaavat ainakin satunnaisesti joitakin digitaalisia pelejä. Erilaisia pelitottumuksia on yhtä paljon kuin nuoriakin; osa viihtyy paremmin mobiilipelien ääressä, kun toinen taas kilpailullisen ryhmäräiskinnän parissa.

Digitaalisten pelien ympärillä käytävään keskusteluun liittyy usein negatiivisia vireitä. Koulussa ja kotona huolestuttavat nuoret, joiden pelaaminen on ongelmataisoista ja koulu kärsii. Julkisessa keskustelussa otetaan usein esille vain pelaamiseen liittyviä ongelmia ja harvemmin hyötyjä, joiksi on tunnistettu esimerkiksi pelien aivoja aktivoiva vaikutus, silmäkäsi-koordinaation kehittyminen, reaktionopeuden kehittyminen, yhteisöllisyyden lisääntyminen, onnistumisen kokeminen ja vastavuoroisesti epäonnistumisen sietokyvyn kasvu. (Harviainen ym. 2013, 33-34.) Nykynuoren maailma pyörii digitaalisuuden ympärillä. Kouluissa digilaitteet ovat työvälineitä, kotona ja maailmalla hovin ja hyödyn tuottajia. Tämän takia mediakasvatus kaikille, erityisesti nuorille ja lapsille, on niin tärkeää ja pelikasvatus oleellinen osa sitä.

Pelikasvattajan käsikirjassa peleille luetellaan useita eri merkityksiä ja arvoja. Niitä voidaan tutkia muun muassa taiteen ja kulttuurin kautta, teknologisina innovaatioina tai sosiaalisen kanssakäymisen välineinä. Oma lukunsa tässä on kaupallisten viihdepelien lisäksi pelit, jotka on varta vasten suunniteltu oppimista varten. Pelejä on pelattu aina läpi ihmiskunnan historian ja niitä pelaavat kaikenikäiset. Olivat pelit sitten perinteisempiä tai moderneja digitaalisia toteutuksia, voidaan niistä tunnistaa kulttuurillisen arvon lisäksi paljon hyötyjä ihmisen sosiaaliselle kehitymiselle ja eri taitojen oppimiselle. (Harviainen ym. 2013, 8-9.)

Vaikka pelejä on pelattu lähes aina ja niiden hyödyt tunnetaan, on pelikasvatus itsessään suhteellisen tuore käsite. Pelikasvatuksen ytimenä voidaan pitää pelisivistystä ja pelisivistämistä. Pelisivistystä kuvaillaan Pelikasvattajan käsikirjassa kokonaisvaltaisena ilmiön ymmärryksenä seuraavanlaisesti: ”Sen ytimessä on pelilukutaito, joka pitää sisällään pelien eri osa-alueiden tuntemusta, kykyä hahmottaa pelaaminen monipuolisena kulttuurisena ilmiönä, tulkita pelien välittämiä viestejä ja tiedostaa pelaamisen rooli nyky-yhteiskunnassa.” (Harviainen ym. 2013, 10.) Pelikasvatuksella tähdätään ihmisten ymmärryksen ja arvostuksen lisäämiseen pelikulttuuria kohtaan.

Vanhemmille ja kasvattajille pelikulttuuriin uppoutuminen voi tuntua vieraalta, ellei se ole entuudestaan tuttua työn tai harrastuksen kautta. Pelitarjonnan ollessa nykyään erittäin laaja, voi pelikulttuuri tuntua niin järkälemäiseltä kokonaisuudelta, että sitä on vaikea ymmärtää. Hyvän pelikasvattajan ei kuitenkaan tarvitse pelata kaikkia maailman pelejä tai tietää kaikesta kaikkea. Nuoren suosikkipelistä ei välttämättä tarvitse ymmärtää juuri mitään. Tarjonta on laaja, joten on helppoa löytää molemmille osapuolille sopivia ja kiinnostavia pelejä, jotka auttavat yhteyden luomisessa. Haittaa ei kuitenkaan koskaan ole siitä, että osoittaa kiinnostusta nuorelle tärkeää asiaa kohtaan ja lähtee oppimaan uutta avoimin mielin. (Harviainen ym. 2013, 11-12.) Hyvän pelikasvattajan profiili on monitahoinen. Hän ei ole tietyn ikäinen, edusta tiettyä sukupuolta tai pelaa tiettyjä pelejä. Hän on kiinnostunut siitä mitä nuori pelaa, mitä tämän digitaaliseen maailmaan kuuluu ja haluaa olla osa sitä.

Pelikasvatuksesta puhuttaessa mainitaan usein sana pelikulttuuri. Pelikulttuuri sanana pitää sisällään kaiken, mitä ilmiöön liittyy. Kuten edellä todettiin pelit eivät ole vain pelejä vaan suosituimpien pelien ympärille syntyy usein yhteisöjä, joissa tuotetaan peliin liittyvää fanitaidetta (kuvallista ja kirjoitettua), pukeudutaan pelihahmoiksi, tehdään peliin liittyviä videoita tai pelataan peliä porukalla eli lanitetaan. (Harviainen ym. 2013, 24-31.) Tällaisen yhteisön syntyminen ei välttämättä vaadi sitä, että peli itsessään tekniikkansa puolesta tukisi moninpelaamista. Pelikasvattajan on hyvä ymmärtää, että vaikka nuori näennäisesti pelaa yksinään huoneessaan, hän saattaa silti olla osa pelin sosiaalista yhteisöä.

Vaikka pelaamisella on monia hyötyjä, on pelikasvatuksen näkökulmasta näiden hyötyjen lisäämisen lisäksi aivan yhtä tärkeää asettaa rajoitteita. Jotta pelaaminen olisi turvallista, on syytä ottaa huomioon pelien ikäraajat. Lapsen tai nuoren kannalta mielekkäintä on pelata ikätasoon sopivia pelejä, joiden sisältö ei ole liian järkyttävää tai vastavuoroisesti liian puuduttavaa. Kotikasvatuksessa pelien ikärajojen suhteen voi olla neuvotteluvaraa, mutta ammattilaisen pelikasvattajan on suhtauduttava ikärajojen valvontaan velvoitteena, ei kehoitteena. (Harviainen ym. 2013, 40.) Ikärajojen lisäksi peliajan tai pelipaikan rajoittaminen on hyvää pelikasvatusta. Tärkeätä on myös seurata sitä, miten hallitseva osa nuoren elämää pelaaminen on ja aiheutuuko liiallisesta pelaamisesta ongelmia jollain muulla elämän osa-alueella. (Harviainen ym. 2013, 53.) Rajoja asetettaessa ja peleistä keskusteltaessa on hyvä pitää mielessä syy-seuraus -suhde: liiallinen pelaaminen voi aiheuttaa ongelmia esimerkiksi koulussa, mutta aivan yhtä hyvin koulussa tapahtuva kiusaaminen voi ajaa nuoren pakenemaan pahaa oloa pelien maailmaan.

2.1 Pelikasvatus osana nuoren mediakasvatusta

Mediakasvatuksella tarkoitetaan eri medioiden vastuulliseen käyttöön ja ymmärtämiseen tähtäviä toimia. Mediakasvatus on nykyään osa opintosuunnitelmaa jo varhaiskasvatuksesta lähtien aina lukio-opintoihin saakka. Eri ikätasojen välillä teemat ja painotukset saattavat vaihdella, mutta median ollessa niin olennainen osa nykykuoren ja -lapsen arkea, on eittämättä tärkeää käsitellä opinnoissa sitä, miten tietoa tuotetaan ja vastaanotetaan mediayhteiskunnassa. Tärkeitä osa-alueita mediakasvatuksessa ovat riskien tunnistamiseen, tiedon luotettavuuteen ja erilaisiin tietoturvaluuteen liittyvien asioiden käsittely. (Kangas & Willman 2018, 9-10.)

Tämän päivän nuori liikkuu maailmassa, jossa media on läsnä lähes taukoamatta. Median käyttöön voi liittyä runsaasti positiivisia ilmiöitä: se voi tukea nuoren elämänhallintaa ja lisätä hänen tunnettaan aktiivisena toimijana. Toisaalta, ikäaikaiset ongelmat, kuten koulukiusaaminen ja harhaanjohtava tiedotus ovat levittäytyneet nettiin. Kasvatuksessa on siis otettava huomioon median ylisaturaation tuomat ilmiöt ja haasteet nuoren elämässä. Media on vain väline ja on käyttäjästä riippuvaista miten hän sitä hyödyntää. Ensisijaisesti

nuorelle tulisi tarjota tukea ja tietoa mediamaailmassa toimimiseen. (Kangas & Willman 2018, 13-14.)

Mediakasvatuksen tulisi kytkeytyä jotenkin nuoren elämänpiiriin ja parhaimmillaan tosielämän tilanteisiin. Keskustelemalla nuorten kanssa erilaisista ilmiöistä voidaan kasvattajana viestiä paljon arvopohjasta ja asioiden välisistä suhteista. Esimerkiksi, jos älypuhelin käyttöä rajoitetaan oppitunnin aikana, viestitään tällä, että oppiminen on tärkeämpää. Voidaan myös pohtia, miten nämä kaksi asiaa saataisiin yhdistettyä: älypuhelin voidaan käyttää oppitunnin aikana tiedonhakuun ja näin viestitään, että oppimisen ja teknologian voi yhdistää, että älypuhelin voi käyttää viihteen lisäksi hyödyllisesti. (Kangas & Willman 2018, 20-23.) Teknologian ja erilaisten tietolähteiden mukaan ottaminen opetukseen mahdollistaa lisäksi erityyppisten oppimistehtävien tekemisen helpommin kuin aikaisemmin.

Internetin virtuaalisia yhteisöjä voidaan tarkastella teknologisesta näkökannasta yhteydenpidon mahdollistajina, mutta myös sosiaalisina yhteisöinä. Moninpelaamista tukevat nettipelit voidaan rinnastaa sosiaaliseen mediaan. Pelissä tai somessa voidaan silmänräpäyksessä olla yhteydessä toisella puolella maailmaa asuvaan kaveriin tai lähettää viesti, jonka näkee tuhat tuntematonta sillä samalla sekunnilla, kuin viesti lähetetään. Molemmat voivat olla hyödyllisiä välineitä oppimiseen ja yhteisöllisyyteen. Molemmissa kaivataan käyttäjältä ymmärrystä, siitä minkälaista sisältöä hän kuluttaa, tuottaa ja jakaa.

Teknistä ohjeistusta nuoret eivät välttämättä tarvitse, mutta median monilukutaidon opetusta kylläkin. Nuorten itsensä mielestä oleellisia asioita tulisi opettaa koulussa. Näiksi oleellisiksi asioiksi nimettiin muun muassa netiketti, turvallisuuteen ja yksityisyyteen liittyvät asiat ja tiedon luotettavuuden arviointi. (Kangas & Willman 2018, 101-104.) Vaikka sosiaalista mediaa ja virtuaalisia yhteisöjä voidaan pitää vähintäänkin neutraaleina, jos ei positiivisina vaikuttajina nuoren elämään, on näissä yhteisöissä kasvattajalla paikkansa ja roolinsa.

2.2 Nuorisotyön rooli pelikasvatuksessa

Pleikkarit tai Xboxit lienevät nykyään osa lähestulkoon jokaisen suomalaisen nuorisotilan varustusta, yleistyessä ovat myös erilaiset mobiilipelaamiseen soveltuvat alustat kuten tabletit ja älypuhelimet. Pelaaminen on ajankohtaisuutensa takia helppo tapa ottaa kontaktia nuoriin ja siitä voidaan tehdä yhteisöllistä toimintaa nuorisotilalla erilaisten turnauksien tai kerhojen kautta. Hyvän pelitoiminnan pyörittäminen tai sen aloittaminen nuorisotilalla ei välttämättä vaadi raskaan laitepatteriston hankkimista (Lauha 2014, 17-19). Vaikka nuorisotyö on luonteeltaan kasvatuksellista, on sen kuitenkin seurattava aikaansa, kohderyhmäänsä ja niihin liittyviä trendejä. Kuten muidenkin ajankohtaisten ilmiöiden kohdalla, niin myös pelaamisessa on nuorisotyön kannalta valtavasti potentiaalia ja ammennettavaa toimintaan.

Varsinaisen pelaamisen lisäksi pienryhmätoimintaan soveltuvat esimerkiksi pelinkehittämisskerho, jossa pelien tekemistä harjoitellaan käytännössä. Pelien kehittäminen on monimuotoinen prosessi, johon liittyvät koodaus ja erilaiset taiteenmuodot kuten kuvataide tai musiikki. Toimintana pelinkehityksessä on tilaa monenlaiselle tekijälle ja kiinnostuksen kohteille. Monimuotoisen toiminnan lomassa nuoret oppivat paitsi pelien kehitystä, myös yhteistyö- ja projektityöskentelytaitoja. (Lauha 2014, 61-69.) Pelinkehitysskerho on vain yksi esimerkki siitä, mitä pelitoiminta parhaimmillaan voi nuorisotilalla olla. Pelien maailmasta voi ammentaa paljon muutakin, mitä voidaan hyödyttää pienryhmätoiminnassa.

Nuorisotyöllisellä pelitoiminnalla tunnistetaan olevan eri tasoja; välineellinen, toiminnallinen ja toimintaympäristöllinen. Välineellisessä pelitoiminnassa pääosassa ovat pelivälineet, kuten konsolit ja pelitietokoneet, sekä niiden tarjoaminen. Toiminnallinen pelitoiminta vaatii jo enemmän suunnittelua, kuten pelikerhojen ja tapahtumien järjestämistä. Toimintaympäristöllisessä pelitoiminnassa taasen nuorisotyö ikään kuin jalkautuu pelaajien verkkoympäristöihin. (Harviainen ym. 2013, 83-84.) Pelitoiminnan järjestämiseen ei siis välttämättä tarvitse tiukan paikan tullen uusia aineellisia resursseja laisinkaan vaan yksinkertaisimmillaan se voi olla yhden työntekijän jalkautumista verkkopeliin tai foorumille. Työvälineinä puhelimet ja tietokoneet lienevät jo sen verran vakiintuneita, että ne löytyvät tiloilta joka tapauksessa. Tyypillisemmin nuorisotiloilla yleisiä lienevät kuitenkin välineelliset ja toiminnalliset tasot.

Välineiden ja toiminnan tarjoamisen kautta voidaan työtä kohdistaa myös aineettomiin hyötyihin. Esimerkiksi yhteisöllisestä näkökulmasta ryhmäpelaamisella on samankaltaisia vaikutuksia kuin muillakin ryhmälajeilla. Erilaisten peliryhmien tukemisella nuorisotiloilla voidaan pelaavia nuoria auttaa rakentamaan yhteisöjä, joiden parissa vietetään aikaa ja autetaan kaveria pelien ulkopuolellakin. Digitaalisten pelikerhojen hyödyksi voidaan laskea sekin, että niiden toimintaan voi osallistua joko nuorisotilalta tai kotoa käsin. Digitaalisen pelaamisen ja digitaalisten menetelmien avulla voidaan nuorisotiloilla tavoittaa ja kohdata nuoria tasa-arvoisesti: osa ei välttämättä pääse tai halua tulla paikan päälle fyysisesti, toisilla taasen ei välttämättä ole kotona vaadittavia välineitä pelaamiseen. Onnistuneesti toteutettu pelitoiminta tavoittaa nuoria laajasti ja täten lisää heidän yhdenvertaisuuttaan. Yhdenvertaisuuden tulisi näkyä pelitoiminnan säännöissä, jotka tulee rakentaa mahdollisimman inklusiiviseksi niin, että kaikilla nuorilla riippumatta esimerkiksi sukupuolesta tai etnisestä taustasta on turvallinen tila pelata. Pelitoimintaa järjestettäessä on hyvä arvioida sitä, kenet toiminta tavoittaa ja miksi jotkut jäävät sen ulkopuolelle. (Lauha 2014, 55, 58, 100.) Yhteisöllisyyden ja yhdenvertaisuuden lisääminen ovat nuorisotyön näkökulmasta yksiselitteisen kiinnostavia. Digitaaliset pelit tarjoavat runsaasti välineitä näiden lisäämiseksi ja toteuttamiseksi toiminnassa.

2.3 Ongelma- ja haittapelaamiseen puuttuminen

Pelkkien hyötyjen tutkimisen lisäksi nuorisotyön kannalta oleellista pelikasvatuksen näkökulmasta on haittojen vähentäminen. Puhuttaessa pelaamisesta on toki tiedostettava siihen liittyvät ongelmat, joista voidaan eri yhteyksissä puhua joko ongelmapelaamisena tai haittapelaamisena (Lauha 2014, 97). Ongelmapelaamisesta puhuttaessa pelaaminen ja sen määrä aiheuttavat havaittavia haittoja pelaajan muilla elämän osa-alueilla, joskin näiden tekijöiden syiden ja seurausten suhdetta ei välttämättä ole yksinkertaista selvittää (Silvennoinen 2016, 30). Kuten muidenkin riippuvuuksien kanssa, voi peliriippuvuus ilmetä vaikeutena irrottautua pelistä, peliin käytetyn ajan määrän vähättelystä ja yleisenä ärtyisyytenä, kun pelistä joutuu olemaan erillään. Pahentuessaan ongelmapelaaminen aiheuttaa häiriöitä vuorokausirytmissä ja heikentää kykyä suoriutua muista tehtävistä, kuten opiskelusta. Muut harrastukset saattavat jäädä kokonaan pois nuoren elämästä. (Ehyt Ry 2013.)

Maailman terveysjärjestö WHO julkaisi ensimmäistä kertaa syksyllä 2018 luokituksen vakavalle ongelmapelaamiselle, niin sanotulle "pelihäiriölle". Pelihäiriö ilmenee ongelmapelaamiselle tyypillisellä oirehdinnalla: pelaaminen hallitsee elämää ja sen parissa vietetty aika vaikuttaa negatiivisesti muihin elämän osa-alueisiin, kuten fyysiseen ja psyykkiseen terveyteen ja sosiaalisiin suhteisiin. (World Health Organization 2018.) Pelihäiriötä määrittää yleensä se, että oireet ovat jatkuneet ainakin 12 kuukautta ja kaikista negatiivista vaikutuksista huolimatta pelaajan ongelmalliseen käytökseen ei ole tullut muutosta. Häiriön voi diagnosoida vain asiaan perehtynyt terveydenhuollon ammattilainen. Ilmiötä ei pidetä mitenkään yleisenä, mutta sen tunnistetaan olevan nousussa ja vaativan lisää tutkimusta. (World Health Organization 2018.)

Pelaajabarometri 2018 erottelee pelaamiseen liittyviä ongelmia ajan ja rahan käytön kautta. Vastanneista 1,2% ilmoitti toistuvasti joutuvansa ongelmiin peleihin käytetyn ajan takia ja 8,3% ilmoitti ajan käytön tuottavan ongelmia välillä. Rahan käyttöön liittyvien ongelmien kohdalla vastaavat prosentit olivat 0,3% ja 2,0%. (Kinnunen ym. 2018, 49.) Suurin osa ei siis ainakaan kokenut pelaamisen aiheuttavat ajan tai rahan suhteen ongelmia elämässään.

Nuorten ikäryhmässä 24% ilmoitti ajan käyttöön liittyviä ongelmia pelaamisessaan. Ajankäytölliset ongelmat olivatkin yleisimpiä juuri nuorten ikäryhmässä. (Kinnunen ym. 2018, 49.) Ajan käyttöön liittyvien ongelmien yleisyys nuorten keskuudessa saattaa osittain selittyä sillä, että kunnollisia rajoja pelaamiselle ei ole asetettu tai pelaamiselle ei ole tehty kotona yhteisiä pelisääntöjä. Varsinkin nuorimpien, noin 10-12 vuotiaiden varhaisnuorten, voi olla hankala hahmottaa sitä, mikä on kohtuullista ilman aikuisten apua.

Lisäksi tuloksia tulkitessa on hyvä huomioda, että ”ongelma” jo pelkästään sanana saattaa tarkoittaa eri asioita eri ihmisille ja täten ei välttämättä kerro siitä, kuinka vakavia nämä

ongelmat oikeastaan ovat esimerkiksi lääketieteellisestä näkökulmasta. Peliharrastus on nuorten keskuudessa yleisempää, joten raportoitujen ongelmien todennäköisyys luonnollisesti silloin kasvaa (Kinnunen ym. 2018, 51-52).

Loppujen lopuksi pelaamisen itsensä demonisointi harvemmin auttaa, kun lähdetään puhumaan nuorten ongelmista. Kuten tiedetään, on nuoren elämää tarkasteltava kokonaisvaltaisemmin. Jos liika pelaaminen on ongelma, mistä se johtuu? Entä jos nuori pelaa pelejä joiden sisältö ei ole hänen ikätasolleen sopivaa, niin kuka tätä pelaamista valvoo? Pelaamista itseään pidetään usein ongelmien syyppäänä, kun se saattaa todellisuudessa olla vain oire laajemmasta ongelmakentästä nuoren elämässä. (Lauha 2014, 97-99.)

Ongelmapelaamiseen puuttumisessa ensimmäisenä askeleena on sen tunnistaminen. Kasvattajan olisi pystyttävä olemaan läsnä nuoren tai lapsen arjessa, sekä kiinnittää huomiota pelien vaikutukseen nuoren elämässä. Ennaltaehkäisyssä tärkeää on herkkyyden lisäksi rajojen asettaminen ja niistä kiinni pitäminen. (Tossavainen 2019, 129.) Nuorisotyöntekijän on tärkeää osata tunnistaa pelaamiseen liittyviä ongelmia ja mahdollisia riskitekijöitä. Turvallisen peliympäristön rakentamiseen kuuluu fyysisten puitteiden lisäksi henkisen ja sosiaalisen ympäristön tasapainottaminen. Tärkeä osa nuoren auttamista ongelmapelaamiseen liittyvissä tilanteissa on myös se, että tietää milloin oma osaaminen tai resurssit eivät ole riittäviä avun tarjoamiseen. On pystyttävä tunnistamaan milloin kyse on jostain sellaisesta, että apuja tarvitaan esimerkiksi nuorisopsykiatrian tai muun palvelun kautta.

Lähtökohtaisesti pelaamiseen liittyviin ongelmiin voidaan nuorisotyössä puuttua kuten muihinkin ongelmiin, esimerkiksi auttamalla nuorta kehittämään elämänhallintataitojaan ja tarjoamalla vaihtoehtoisia tapoja viettää aikaa. Pelien osalta nuorta voidaan ohjata käyttämään niitä ennemmin positiivisena voimavarana elämässään ja tarjota erilaisia vaihtoehtoja (kuten pelikerhoja) sen harrastamiseen. (Lauha 2014, 100.) Nuoren kanssa kannattaa puhua rauhallisesti ja rakentavasti mahdollisten ongelmien ilmetessä.

3 Opas tiedon välittäjänä

Oppaan perimmäinen tarkoitus on lisätä tietoa valitusta aihepiiristä tai ohjeistaa jonkin asian tekemisessä. Hyvän oppaan sisältö lähteekin suunnitellun kohderyhmän tarpeista. Oppaan kirjoittajan tulisi perehtyä kohderyhmäänsä ja siihen konkreettiseen tiedontarpeeseen, johon oppaalla pyritään vaikuttamaan. Jotta opas välittäisi kohderyhmän kannalta merkittävää ja oleellista tietoa, on kirjoittajan ymmärrettävä mitä kohderyhmä tietää tai ei tiedä aiheesta. Kohderyhmän kannalta liian vaikean tai liian perustasoisen tiedon tuottaminen oppaassa ei johda haluttuun lopputulokseen kummankaan osapuolen kannalta. (Jussila & Tuominen 2006, 92.)

Hyvän oppaan kirjoituksessa on jo alkuvaiheessa pohdittu sen tavoitteita. Varsinaisen tiedon lisäämisen ja välittämisen lisäksi oppaalla saattaa olla toissijaisia tavoitteita, jotka liittyvät

näihin. Onko tiedon lisäämisellä tarkoitus pyrkiä jonkin toiminnon tehostamiseen? Yritetäänkö sillä välttää uhkia tai ongelmatilanteita? Saako lukija siitä lisää itsevarmuutta jonkin asian tekemiseen? Jo oppaan alkuvaiheessa on kirjoittajan hyvä kertoa lukijalle mitä tämä voi oppaasta olettaa saavansa itselleen. Näin lukija pystyy nopeasti päättämään vastaako opas juuri hänen sen hetkiseen tarpeeseensa. (Jussila & Tuominen 2006, 93.) Vaikka oppaan aihe ja tavoiteltu hyöty olisi esitetty heti aluksi, on mahdollista, että muista syistä riippuen lukijan tarve ei kuitenkaan tyydyty.

Ohjeistuksien ja oppaiden käsitetään yleensä olevan ajantasaista tietoa jonkin asian tekemiseen. Opastuksen tekijän on pidettävä huolta siitä, että oppaan sisältämä tieto on ajankohtaista. Lisäksi kannattaa kiinnittää huomiota siihen, että oppaassa oleva tieto myös pysyy ajantasaisena esimerkiksi päivityksen kautta. (Torppa 2014, 187.) Oppaan päivitettävyyttä voi olla yksi kriteeri toteutustavan valintaan, kun punnitaan esimerkiksi digitaalisen ja perinteisemmän printtioppaan eroja. Varsinaisen sisällön ja sen ajantasaisuuden lisäksi tiedon välittämisen tehokkuuteen ohjeistuksen kautta vaikuttaa oppaan tavoitettavuus eli se, kuinka helppo se on löytää esimerkiksi intranetistä. (Torppa 2014, 182-183.)

Yksi onnistuneen oppaan tärkeimpiä vaiheita on taustatyön tekeminen. Taustatyön ja tietoperustan keräämistä helpottaa hahmotelman tekeminen sisällöstä. Näin voidaan nopeasti tarkistaa mitä tietoa toteutuksen onnistumiseksi tarvitaan. Toisaalta jo pelkän hahmotelman tekeminen vaatii aihepiiriin tutustumisen, jotta kaikki olennaiset asiat ymmärretään kirjata hahmotelmaan. Oppaan kirjoittaminen aloitetaan taustatyöstä: ensiksi selvitetään mitä kaikkea aihepiiriin liittyy ja perehdytään tiedonhaun periaatteisiin. Jo tässä vaiheessa aiheajaus työn laajuuden tai näkökulman mukaan voi olla ajankohtaista. Tärkeää tässä vaiheessa on myös tunnistaa se, milloin materiaalia on kerätty kohtuullisesti. Jos aihepiiristä on saatavilla laajasti tietoa, voi olla ajankohtaista rajoittaa taustatyöskentelyn laajuutta esimerkiksi rajaamalla aihetta tai tarkentamalla sen näkökulmaa. (Raevaara 2016, 115-116.)

Jos opas tulee käyttöön työelämään, on lähdekritiikki taustatyötä tehdessä ehdottoman tärkeää. Lähteiden luotettavuutta ja ajankohtaisuutta on arvioitava kriittisesti, jotta vältetään esimerkiksi vanhentuneen ja väärän tiedon levittämistä. Lähteitä ei voida tarkastella yksittäisinä, vaan myös niiden välistä suhdetta tulee arvioida: lähteet eivät saisi kumota toisiaan ja niiden sisältämän tiedon tulisi vahvistaa kokonaiskuvaa (eli tuotoksen viestiä ja informaation sisältöä). (Vilka 2003, 53-53.) Lähteiden valinnassa on syytä olla tarkkana, sillä epämääräisten tai vanhentuneiden lähteiden käyttö vähentää oppaan uskottavuutta.

Oppaan kirjoittaminen on monivaiheinen prosessi. Siihen liittyy paitsi paljon taustatyötä, myös huolellista rakenteen hiomista. Oppaan kirjoituksessa onkin tärkeää luoda kattava suunnitelma kaikkien näiden vaiheiden tueksi. Sisältösuunnitelman tulee tukea oppaan

tarkoitettua viestin välittämistä ja tiedonhankintaa. Sisältösuunnitelman tueksi on suunniteltava varsinainen toteutus siten, että se tukee oppaan päämääriä. (Jussila & Tuominen 2006, 98-102.) Oppaan kirjoituksen prosessissa yhdistyvät tiedonhaku ja sen arviointi, sisällöntuotanto ja ulkoasusuunnittelu. Tämän kaltaisessa projektissa on yleensä useampia eri osajia ja vastuualueita, esimerkiksi ulkoasusuunnitteluun erikoistunut henkilö, joka vastaa oppaan toimivuudesta vain ulkoasun osalta. Osajien keskeinen vuoropuhelu varmistaa sen, että oppaan eri osiot tukevat toisiaan.

3.1 Sisällöntuotanto

Oppaiden tarkoituksena on asiantiedon välittäminen. Kun kirjoitetaan monimutkaisista ammattialaan liittyvistä asioista, liittyy niiden ymmärykseen valtava määrä taustatietoa ja tietoa tiedon tuottamisen tavoista. Kirjoittajalle olennaista on aihepiirin kokonaisvaltainen ymmärrys. Asiaan perehtymättömälle kaikki, niin sanottu tiedon takana oleva tieto, ei ole ilmiselvää. Aihepiiriin perehtyneellä kirjoittajalla on suuri vastuu siinä miten hän tekee läpinäkyväksi tiedon takana piileviä rakenteita ja millä tavoin hän tiedon esittelee. (Raevaara 2016, 11.)

Tieteen yleistajuistamisella tarkoitetaan tieteellisen tiedon tai teorian esittämistä sellaisella tavalla, että se on ymmärrettävää riippumatta lukijan lähtötasosta. Sen tarkoitus on tuoda tiede lähemmäs suurta yleisöä sellaisella tavalla minkä tukee heidän oppimistaan ja sellaisista näkökulmista, jotka ovat heille kiinnostavia. Tiedon tai tieteen yleistajuistaminen itsessään ei ole yksiselitteinen käsite, vaan yleistajunnan tasoja on erilaisia. Kyse ei ole pelkästään erottelusta tavallisen kansalaisen ja tieteilijän välillä, vaan jo pelkästään molempiin ryhmiin mahtuu hyvin erilaisia sivistyksen tasoja. Tiedon välittämisen kannalta kohderyhmän ymmärrys on ensisijaisen tärkeää, jotta viestinnän tyyli pystytään räätälöimään heidän tarpeittensa mukaan. Vaikka kirjoittamista voidaan pitää tiedonvälittämisen ensisijaisena ulottuvuutena, on hyvä pohtia voisiko samaa tietoa välittää muillakin tavoin, esimerkiksi audiovisuaalisen- tai multimedian keinoin. (Raevaara 2016, 11-15; Vaattovaara & Strellman 2013, 16-18.)

Kirjoittaminen ja sisällöntuotanto lähtevät ideasta tai aiheesta. Kirjoittamisen alussa ideaa tai aihetta on rajattava, sekä pohdittava sitä, mikä tuotoksen perimmäinen tarkoitus tai viesti on. Tämä rajaus tulisi pitää mielessä koko sisällöntuotannon prosessin läpi, jotta mitään oleellista tietoa ei jäisi puuttumaan eikä tuotoksen viesti täten jäisi puutteelliseksi. Aihetta tulee tutkia myös kohderyhmän kannalta: onko tämä tieto yleensäkin kiinnostavaa tai merkityksellistä heille? Löytyykö aiheesta tietoa ja varsinkin tuoretta sellaista, eli onko se jo aihepiiriltään ammatillisesti puhuttavaa ja täten voidaan tulkita ajankohtaiseksi. (Raevaara 2016, 27-15.)

Aihepiirin rajauksen lisäksi oleellista on tiedon esittämiseen valittu näkökulma. Tätä ohjaa jo edellisessä kappaleessa mainittu tuotoksen perimmäinen tarkoitus. Näkökulmaa tekstin tuottamiseen voidaan hakea esimerkiksi aiheen ajankohtaisuudesta, sen sidonnaisuudesta ilmiöihin tai sen vaikutuksista käytännön arjessa. Näkökulman tasoja on erilaisia ja ne tulee sovittaa siten, että ne ovat kiinnostavia kohderyhmälle. (Raevaara 2016, 29-31.) Esimerkkinä näkökulmasta ja tason valinnasta voidaan ottaa esille, sosiaalialan kannalta ajankohtainen ilmiö, digitaaliset palvelut ja -menetelmät. Näitä voidaan kohderyhmästä riippuen tarkastella joko yhteiskunnallisen muutoksen tasolla tai työelämälähtöisesti arjen perustuksen tasolla.

Tieteellisen tekstin erityispiirteisiin kuuluu se, että asioita, jotka eivät ole varmaksi varmistettu ei voida sellaisina esittää. Tekstin yleistajuistamisen kannalta tämä voi olla haaste, jos oppaan kielellinen rakenne on täynnä epävarmana esitettyä tietoa. Tieteellisessä tekstissä asioita esitetään tieteellisellä tarkkuudella, joka voi tekstin kohderyhmän kannalta olla turhan tarkka ja lähinnä vaikeuttaa kokonaisuuden hahmottamista. (Raevaara 2016, 79-80.) Tekstiä yleistajuistettaessa tärkeämpää on kiinnittää huomiota tekstin sujuvuuteen. Sisältö on rakennettu loogisesti: informaatio on pilkottu selkeästi kokonaisuuksiin kappaleiden avulla ja lauseet on sidottu toisiinsa käyttämällä kytkentäilmauksia. (Raevaara 2016, 83.) Pitkän ja monimutkaisen tekstin pilkkominen osiin ja osien otsikointi loogisesti helpottavat ymmärrystä. Kuvien tai muun visuaalisen esitystavan lisääminen tekstipohjaiseen ohjeistoon auttaa havainnollistamaan tekstin kuvaamaa tekemistä: kuvien ja niihin liittyvän tekstin tulisi olla selkeästi vuoropuhelussa keskenään. (Torppa 2014, 183-184.)

Olettamuksia kannattaa ilmaista niistä kertovilla määreillä sopivissa suhteissa, jotta vältetään tekstin muotoutuminen epämääräiseksi. Ammatillinen terminologia on joko selitetty auki tai korvattu kiertoilmaisulla, joka tähtää lukijan ymmärryksen helpottamiseen. Termejä valittaessa on hyvä pohtia sitä, kuinka vakiintuneita ja selkokielisiä ne ovat, unohtamatta kuitenkaan sitä, että kumpikaan näistä ei välttämättä varmista kohderyhmän ymmärrystä termin tarkoituksesta. (Raevaara 2016, 83-87; Kankaanpää & Piehl 2011, 82-84.) Parhaiten tietoa välittävät tarkat ja arkiset sanat, joiden merkitys lukijalle on välittömästi selvä. Liian vaikealukuinen teksti rasittaa lukijaa ja haittaa tiedon omaksumista. (Torppa 2014, 186-187.) Oppaan kieliasua valittaessa kohderyhmän ymmärtäminen on tärkeää. Ammatillisille viestitään eri tavalla kuin asiakkaille. Jos ollaan käynnistämässä aivan uudenlaista toimintamuotoa, voi olla paikallaan selittää siihen liittyviä käsitteitä, jos niiden ei voida perustellusti olettaa kuuluvan keskimääräisen kohderyhmän edustajan sanavarastoon.

Sisällöntuotannon kannalta olennaisia kokonaisuuksia, joihin on perehdyttävä ovat siis ilmiön rajaus, sen taustalta löytyvä tietoperusta, eettisten näkökulmien huomioon ottaminen ja kohderyhmän huomioon ottaminen esimerkiksi kieliasun, tekstin sävyn, näkökulman ja toteutustavan valinnassa. (Raevaara 2016, 29-33; Kankaanpää & Piehl 2011, 67-68.) Kaikenlaiseen sisällöntuottamiseen ja viestimiseen voidaan soveltaa seuraavia periaatteita:

tarkista lähteet ja perehdy niihin huolella sekä pidä mielessä kenelle haluat viestiä. Tekstiä ja sen tuotantotapoja tulisi pyrkiä tutkimaan kriittisesti ja objektiivisesti. Omia motiiveja ja näkökulmaa aiheeseen kannattaa myös pohtia kriittisesti sekä sitä, miten nämä seikat näkyvät kirjoituksessa. Vaikka kirjoittaja olisi prosessin aikana käyttänyt kriittistä harkintaa parhaansa mukaan, ei lukija sitä välttämättä käytä. Kirjoittaessa olisi siis suotavaa, että suurin osa tiedon tulkitsemisesta olisi tehty jo valmiiksi, jotta tulkinnan ja väärinymmärtämisen vaara jäisi mahdollisimman pieneksi. Mediakulttuurin murroksen keskellä on kuitenkin hyvä muistaa, että vaikka näkökulma ja kohderyhmä olisi pidetty mielessä tekstiä tuottaessa emme voi kuitenkaan koskaan täysin hallita tapaa, jolla ihmiset käsittelevät tietoa. (Raevaara 2016, 147-150.)

3.2 Ulkoasu ja toteutustapa

Opas ei ole pelkästään tietoa kirjoitettuna loogiseen muotoon, vaan sen lisäksi konkreettinen tuote. Sisällön ohella oppaan ulkoasun suunnittelu on tärkeää onnistuneen toteutuksen kannalta. Ulkoasun toteutustavan valintaa ohjaa oppaan sisältö ja suunniteltu funktio. Materiaalivalintojen ja toteutustapojen tulisi tukea tätä tarkoitettua funktiota. Kuten sisällöntuotannon, myös ulkoasun kannalta on tärkeää pitää kohderyhmän määrittely mielessä. (Jussila & Tuominen 2006, 79-81.) Opas voi olla tietosisällöltään onnistunut, jos ulkoasu ei kuitenkaan käytännössä tue tiedon välittämistä tai oppaan saavutettavuutta, voi olla vaarana, ettei suunniteltua kohderyhmää tavoiteta tai oppaan tavoiteltuihin hyötyihin päästä.

Kuvien ja infografiikan käyttö mahdollistaa tiedon esittämisen tiiviillä ja mielenkiintoisella tavalla. Kuvat ja grafiikka voivat auttaa isompien tekstikokonaisuuksien pilkkomisessa, tehden niistä näin kevyempiä lukea. Kuvat helpottavat käytännöllisten ohjeiden eri työvaiheiden sisäistämistä siinä vaiheessa, kun ne eivät ole lukijalle vielä vakiintuneita käytäntöjä. (Vaattovaara & Strellman 2013, 176; Jussila & Tuominen 2006, 86.) Tekstin ja kuvien suhde oppaassa tulisi olla sellainen, että ne tukevat toisiaan. Joitakin asioita voi olla helpompi esittää kuvin, mutta vastavuoroisesti, osa kuvista tai kaavioista ei avaudu lukijalle ilman selittäviä tekstejä.

Toteutustavan valinta vaikuttaa siihen, miten paljon tekstiä tai kuvia on näkyvissä kerralla, joten tekstiä osioidessa on hyvä ottaa huomioon loppukäyttäjän näkymä. Esimerkiksi erilaiset digitaaliset alustavat näyttävät tekstiä tietyn määrän tai tietyn kokoisena. (Torppa 2014, 183.) Luettavuus saattaa todellisuudessa olla erilainen, kun verrataan esimerkiksi työskentelyympäristönä käytettyä tietokonetta ja lukemisen välineeksi tarkoitettua älypuhelinlaitekeskenään. Digitaalisen toteutuksen kohdalla kannattaa ohjeistuksen luettavuus testata konkreettisesti niillä laitteilla, joilla se on suunniteltu luettavaksi.

Toteutustapaa valittaessa ja ulkoasua suunniteltaessa tulee lisäksi ottaa huomioon kohdeorganisaation graafinen ilme ja se, toivooko työelämäkumppani tuotoksen noudattavan tätä ilmettä - ja missä määrin. Yrityksen tai organisaation graafiseen ilmeeseen kuuluvat yleensä tarkoin määritelty typografia ja yrityksen värit. Graafinen ilme saattaa sanella sen, millaisia materiaaleja tuotoksessa voidaan käyttää tai mitä tiedotuskanavia sen levittämiseen käytetään. Oppaan tekijän on selvitettävä minkälaiset rajoitukset ja säädökset koskettavat tulevaa tuotosta, jotta ne voidaan ottaa huomioon jo suunnitteluvaiheessa. (Vilka 2003, 52-53.) Vaikkakin nämä valinnat saattavat vaikuttaa vähäpätöisiltä, voi esimerkiksi vääränlainen typografia vaikeuttaa lukemista tai liialliset graafiset tehokeinot häivyttää varsinaista tietosisältöä. (Jussila & Tuominen 2006, 80.) Joskus kohdeorganisaation graafinen ohjeisto saattaa olla ristiriidassa sen kanssa miten tuotos olisi käytännöllistä toteuttaa. Tällaisissa tapauksissa ratkaisuista on hyvä keskustella kohdeorganisaation edustajan kanssa ja valmistautua perustelemaan ohjeistosta poikkeavien ratkaisujen valitsemista.

4 Opinnäytetyön tarkoitus ja tavoitteet

Opinnäytetyön toimeksiantajana oli Vantaan kaupungin nuorisopalvelut. Heillä oli tarve saada kootusti lisää tietoa työntekijöille siitä, mitä pelikasvatus on ja miten sitä voidaan sisällyttää heidän toimintaansa. Vantaan kaupungin nuorisopalveluiden alaisella Tikkurilan alueella aloitettiin vuonna 2017 pelitalo -projekti, jolla tähdättiin ja tähdätään edelleen ammattimaisen pelikasvatuksen sisällyttämiseen alueen toimintaan ja laadukkaan pelitoiminnan tarjoamiseen vantaalaisille nuorille. Pelitaloprojektin tavoitteena oli pystyttää Tikkurilan alueelle digipelaamiseen keskittynyt ajanviettopaikka nuorille, eli pelitalo. Tämän pelitalon nimeksi valikoitui lopulta Respawn ja sen avajaisia vietettiin kesällä 2019.

Respawnin kaltaista, strukturoidumpaa pelitoimintaa ollaan vasta käynnistämässä Vantaalla ja Tikkurilan pelitalo on alueella ensimmäinen laatuaan. Vastaavasti lähikaupungeilla, kuten Helsinki, Espoo ja Lohja, on ollut jo pitkään omat pelaamiseen tarkoitettut tilansa nuorille. Kun tiedostetaan, että pelaaminen on nuoria kiinnostava harrastus, on ilmiselvää, että nuorisopalveluiden näkökulmasta tällaisen matalan kynnyksen pelipaikan tarjoaminen nuorille on ajankohtaista. Alueella on tarve perehdyttää työntekijät pelikasvatukseen, jotta turvallinen ja mielekäs ympäristö pelata olisi taattu tulevaisuuden kävijöille.

Opinnäytetyöni tarkoituksena oli suunnitella, toteuttaa ja arvioida opas Tikkurilan alueen pelitalo Respawnin käyttöön. Oppaassa käsitellään sitä, miten pelitalossa voidaan toteuttaa onnistunutta pelikasvatusta ja pelitoimintaa. Asiaa tarkastellaan sekä käytännönläheisestä näkökulmasta että huomioiden aiheen kasvatukselliset aspektit (pelikasvatus) ja toimintamuodon erityispiirteet (pelikulutturi) nuorisotyön kannalta. Yksinkertaisimmillaan aiheesta voidaan eritellä kolme osa-aluetta; toiminta, teoria ja alakultuurin tuntemus, joiden ymmärrystä voidaan pitää olennaisena onnistuneen pelikasvatuksen ja -toiminnan kannalta. Oppaaseen kerättiin aihepiiriin kannalta oleellista tietoa niin, että aiheeseen

muutoin täysin perehtymätön alueen nuorisotyöntekijä voi sen pohjalta toimia pelitoiminnassa ohjaajana. Oppaan tarkoituksena on esitellä pelikasvatusta ja sen eri osa-alueita, antaa tukea ja vinkkejä käytännön ohjaamiseen pelitalossa ja ideoita toiminnan kehittämiseen jatkossa. Tavoitteena oli oppaan avulla lisätä alueen nuorisotyöntekijöiden osaamista ja tietämystä pelitoiminnan ja pelikasvatuksen aihepiireistä.

5 Opinnäytetyön prosessi

Kehittäminen käsitteenä ja sen menetelmät ovat vahvasti sidonnaisia aikaan ja kulttuuriin. Luonteeltaan kehittämistyö on herkkä seuraamaan yhteiskunnallisia trendejä. Menetelmät kehittämistyölle voivat olla moninaisia ja niiden valinta ja ajankohtaisuus tilanne- ja kulttuurisidonnaisia. Eri yrityksillä ja organisaatioilla on todennäköisesti erilaisia painopisteitä kehittämiselle, kuten työhyvinvointi tai tehokkuus. Menetelmissä eroavaisuuksia voidaan havainnollistaa esimerkiksi: tehokkuuden lisäämiseksi valittu menetelmä saattaa nojata vahvasti tutkittuun tietoon prosesseista, kun taas työhyvinvoinnin kehittämiseen valitut menetelmät voivat olla vapaamuotoisempia, enemmän kokemukseen ja tuntemukseen perustuvia. (Seppänen-Järvelä & Karjalainen 2006, 19-23.) Kehittämisen lähtökohta ja tavoitteet riippuvat kontekstista, mutta yleisesti voidaan todeta, että sen tavoitteena on parantaa tai viedä asioita eteenpäin. Palveluiden ja toiminnan kehittäminen aloitetaan muutostarpeen tai ongelman määrittelyllä. Muutostarve rajataan ja sille määritellään haluttavat tavoitteet, jotka saattavat olla konkreettisempia tai aineettomia. Prosessi itsessään on räätälöity vastaamaan tiettyyn tarpeeseen tietyssä tilanteessa. (Tuulaniemi 2011, 126, 132.)

Yhteiskunnallisen kehityksen perässä pysyminen voi olla haastavaa erityyppisissä työympäristöissä, kun muutostarpeet ja toimenkuvat vaihtelevat. Näihin kehityksen haasteisiin vastauksena on syntynyt projektityyppinen työskentely. Projektityöskentelyllä tähdätään osaavien resurssien ohjaamiseen niihin kohteisiin, joissa tarve kehittää on ajankohtainen. Projektityöskentelyn eduksi voidaan laskea sen tuoma mahdollisuus kanavoida työntekijöiden erikoisosaamista tarpeellisiin kohteisiin. Ihanteellisessa tilanteessa projektityöskentely on ajallisesti tehokasta ja tarkoin määriteltyjen tavoitteiden ansiosta se tuottaa myös nopeasti tuloksia. (Ruuska 2007, 27-26.)

Projektilla kuvataan siis yleensä työskentelyn muotoa, ei sen sisältöä. Projektityöskentelyksi ei voida kuvata aivan kaikenlaista työtä vaan sen tunnusmerkkeihin kuuluvat seuraavat: projektilla on tietty aikataulullinen ja laajudellinen rajaus, selkeä tavoite ja tarkoitus. Projektityöskentelyn prosessin aloitus vaatii selkeän suunnitelman projektin etenemisestä ja tätä etenemistä dokumentoidaan järjestelmällisesti koko prosessin läpi. Laajempien projektien yhteydessä dokumentointiin kuuluu jatkuva viestiminen projektin edetessä eri vaiheissa kaikille asianosaisille. (Ruuska 2007, 18-20; Maylor 2010, 4-5.) Työelämän projektin tavallisemmasta harrastusprojektista erottaa se, että sillä on tilaaja.

Projektityypistä, toiminnallista opinnäytetyötä tehdessä noudatetaan projektisuunnittelun ja projektinhallinnan perusteita. Suunnitelmassa opinnäytetyön prosessi pilkotaan eri vaiheisiin, esitetään miten vaiheet etenevät prosessin aikana ja niiden työtehtävät eritellään. Lisäksi muut projektityöskentelylle tyypilliset piirteet ovat läsnä projektityypisessä opinnäytteessä: budjetti- ja resurssiarviointi, riskianalyysit sekä projektiorganisaation kuvaus. Toiminnallista, projektityypistä opinnäytettä tehdessä aikataulu- ja työmääräarviot korostuvat, sillä niiden avulla voidaan jo alkuvaiheessa arvioida opinnäytteen työkuormitusta. Suunnitelmaa tehdessä on hyvä rajata projekti siten, että työmäärä ei kasva kohtuuttoman suureksi. (Vilka 2003, 47-49.) Projektityypisessä opinnäytteessä osa valinnoista voidaan perustella tällä työmäärän kohtuullisuudella. Vaikka tarkoituksena onkin tuottaa ammatillisesti pätevää, kiinnostavaa ja relevanttia sisältöä työelämän tarpeisiin, on tämä tehtävä kuitenkin realistisista lähtökohdista.

Projektityön etenemisen kannalta seuranta on oleellista. Kun toimenpidesuunnitelma on tehty, voidaan sitä käyttää prosessin etenemisen seurantaan merkitsemällä eri vaiheiden valmiusasteita ja toteutumisia. Etenemisen dokumentointi on oleellista jo projektin alkutilanteesta lähtien. Ilman järjestelmällistä dokumentointia projektista raportointi sen eri vaiheissa ja varsinkin loppuraportointi hankaloituu huomattavasti. Jopa lyhytkestoisissa projekteissa työvaiheita ja toimenpiteitä saattaa olla useita, joten kaikkien niiden dokumentointi varmistaa sen, että loppuraportista ei jää puuttumaan mitään oleellista.

Projektin dokumentointia voidaan tehdä monin eri tavoin. Olennaisia dokumentteja ja dokumentaation osia projektissa ovat aihe/projektiehdotus, erilaiset taustatyön prosessia kuvaavat dokumentit, projektisuunnitelma ja kaikki siihen liittyvät alisteiset suunnitelmat. Kaikki projektin dokumentit kannattaa säilyttää nimettynä loogisesti strukturoidussa projektikansiossa, jotta mikään tärkeä dokumentti ei hukkuisi. (Ruuska 2007, 240-143.) Projektikansio voi varsinaisten projektidokumenttien lisäksi sisältää projektityöskentelyyn liittyviä pöytäkirjoja palavereista, muistiinpanoja, muuta materiaalia ja projektiin liittyviä henkilökohtaisia projektipäiväkirjoja, joihin kukin voi jäsentää tietoa ja ajatuksia parhaaksi katsomallaan tavalla. (Löw, M. 2002, 102-103.) Dokumentaation tekemisessä voi hyödyntää erilaisia tapoja ja menetelmiä. Pääasia on se, että kaikki projektiin liittyvä on mahdollisimman tarkasti dokumentoitu ja tämä aineisto säilytetty niin, että sitä on mahdollista käyttää raportoinnin tukena.

5.1 Toiminnallinen opinnäytetyö menetelmänä

Toiminnallinen opinnäytetyö tähtää tuotokseen. Tämä tuotos voi olla konkreettinen (esimerkiksi opas tai ohjeistus) tai tapahtumatyyppinen. Kiteytettynä tuotos on siis jonkinlaisen toiminnan järjestämistä tai ohjeistamista. Itse ohjeistaminen ja järjestäminen voivat tähdätä joko olemassa olevan palvelumuodon parantamiseen tai kokonaan uudentyypisen toiminnan luomiseen. Perinteisestä tutkielmasta se eroaa esimerkiksi siinä,

että toiminnallisessa opinnäytetyössä ei yleensä aseteta tutkimuskysymyksiä tai -ongelmaa vaan tekemistä ohjaavat projektille asetetut tavoitteet ja toimintasuunnitelma. (Vilka 2003, 9, 30.)

Toiminnallinen opinnäytetyö voidaan jakaa kahteen osaan. Ensimmäinen näistä on toiminnallinen osuus eli tuotos ja toinen osa tuotokseen liittyvän prosessin dokumentointi ja arviointi eli opinnäytetyösuunnitelman ja -raportin koostaminen. Kuten tutkielmassa, myös toiminnallisessa opinnäytetyössä akateeminen kirjoittaminen ja tutkimusmenetelmät ovat tärkeässä osassa. Teoreettiset viitekehykset voivat liittyä viestintään, projektin hallintaan ja suunnitteluun varsinaisen ammatillisen tietopohjan lisäksi. Toiminnallisen opinnäytetyön kaksi vaihetta (tuotos ja kirjoittaminen) ovat vuoropuhelussa keskenään läpi opinnäytetyöprosessin. Opinnäytetyö etenee tyypillisen projektisuunnittelumallin läpi lähtökohdan tai muutostarpeen määrittelystä projektin suunnitteluun ja siitä edelleen varsinaiseen tuotantovaiheeseen ja projektin onnistumisen arviointiin. (Vilka 2003, 10-15, 23-25.)

Toiminnalliseen opinnäytetyöhön pätevät samat peruskäytännöt kuin tutkielmaankin. Aihetta valittaessa on tärkeää huomioida oma kiinnostus aihetta kohtaan sekä työelämäkumppanin tarpeet ja toiveet, jotta työstä tulisi mahdollisimman käytännönläheinen. Alkuvaiheessa pohditaan myös sitä, mikä olisi sellainen ongelma tai muutostarve työelämäkumppanin toiminnassa, johon opinnäytetyöllä voitaisiin pyrkiä vaikuttamaan. (Vilka 2003, 10, 23-25.)

Toiminnallisen opinnäytetyön suunnitelman tulisi sisältää ainakin seuraavat vaiheet: lähtötilanteen kartoituksen, tuotoksen kohderyhmän ja tarpeellisuuden kohderyhmälle, opinnäytetyön teoreettisen viitekehyksen lähteineen (sekä tuotoksen että raportoinnin osalta) sekä mahdollisimman yksityiskohtaisen suunnitelman projektia tai toteutusta varten, sisältäen aikataulun, budjetin ja riskianalyysin. Kuten tutkielmassakin, menetelmien ja toimintatapojen valintaan on käytetty kriittistä harkintaa ja ne perustuvat luotettavaan tietoon. Kirjoituksen tyyli on analyyttistä, sidoksissa teoreettiseen viitekehykseen ja siinä on otettu huomioon alakohtainen näkökulma opinnäytteeseen. Käytännön ja teorian yhdistäminen loogisella tavalla osoittavat opiskelijan kypsyyden työelämään ja helpottavat opinnäytetyöprosessia itseään. (Vilka 2003, 10, 26-28, 41-45.)

Toiminnallisessa opinnäytteessä voidaan käyttää prosessin apuna muutamia menetelmiä, kuten työpäiväkirjan/opinnäytetyöpäiväkirjan tekemistä, johon opiskelija tekee henkilökohtaisia muistiinpanoja projektin eri vaiheiden aikana. Opinnäytetyöpäiväkirjaan on tarkoitus koota kaikki ideat, materiaali, muistiinpanot ja lähteet, joita prosessin aikana kerätään tai syntyy. Päiväkirjan avulla voidaan prosessin lopussa tarkistaa miksi tiettyihin ratkaisuihin on päädytty sekä mahdolliset muutokset ja suunnanvaihdokset prosessin aikana. Projektin lopussa päiväkirja toimii osana dokumentaationa ja auttaa raportointi -vaiheessa projektin etenemisen järjestelmällisessä kuvaamisessa. (Vilka 2003, 19-20.)

Toiminnallisessa opinnäytetyössä voidaan käyttää myös tutkimuksellisia menetelmiä, mutta niiden käyttöä tulisi harkita tarkkaan. Esimerkiksi selvityksen tai analyysin tekeminen aineistosta voi työmäärältään kuormittaa opiskelijaa liikaa jo muiden tehtävien lisäksi. Laadullisia tai määrällisiä tutkimusmenetelmiä kannattaa soveltaa lähinnä perustasoisesti ja niiden teoriaa voidaan käyttää suuntaa-antavina esimerkiksi tiedon keräämiseksi konsultoinnin tai lomakkeen avulla. (Vilka 2003, 56-64.) Opinnäytetyössäni ei näistä syistä käytetty laadullisia tai määrällisiä tutkimusmenetelmiä, vaan käytetyt menetelmät liittyvät projektisuunnitteluun ja prosessin dokumentointiin (kuten opinnäytetyöpäiväkirja). Vain palautekyselyn arvioinnissa hyödynnettiin perustasoisia tutkimuskäytäntöjä vastausten arviointiin ja vertailuun, sen enempää niitä syväanalysoimatta. Laadullisen tutkimusmenetelmän piirteitä oli lisäksi suunnittelupalaveriinhin suunnitelluissa rakenteissa, mutta niitäkään ei menetelmätasolla toteutettu mitenkään syväluotaavasti.

5.2 Toimintaympäristön ja kohderyhmän kuvaus

Tikkurilan pelitalo Respawn on osa Tikkurilan nuorisotilaa, joka sijaitsee nuorten monitoimitalo Liidon tiloissa. Alueen toinen nuorisotila ”36” sijaitsee Hiekkaharjussa. Nuorisotilojen tarkoituksena on tarjota nuorille maksuton ja päihteetön paikka vapaa-ajan viettoon sekä järjestää erilaista elämäystoimintaa, kuten retkiä ja tapahtumia. Alueen nuorisotyö on vahvasti läsnä kahden nuorisotilan lisäksi jalkautuvassa katutyössä ja lähikouluilla.

Pelitalolle on varattu Tikkurilan nuorisotilan tiloista yksi huone, jossa on 11 pelitietokonetta sekä vastaava määrä digipelaamiseen vaadittavia välineitä, kuten pelihiiriä, pelinäppäimistöjä ja kuulokesettejä. Yksi tietokoneista on korvamerkitty ohjaajan koneeksi ja sijoiteltu niin, että siitä käsin pystyy valvomaan koko huonetta. Pelitalotoiminta itsessään keskittyy lähinnä tähän huoneeseen ja PC-pelaamiseen, vaikka nuorisotilan käytössä on pelaamiseen muitakin välineitä, kuten pelikonsoleita.

Pelivälineistö ja toimintaympäristö on suunniteltu ergonomiseksi; käytössä on pelaamiseen suunnitellut tuolit (niska- ja ristiseläntuki), tuolien ja pöytien korkeutta voi säätää pelaajan koon mukaan, pelihiiret toimivat oikea- tai vasenkätisinä. Tarkoituksenmukaiset välineet ja ympäristö varmistavat sen, että pelaaminen pelitalossa on mahdollisimman turvallista eikä nuorille aiheudu liiallista fyysistä rasitusta tai kuormitusta.

Pelitoiminnan Pienen Oppaan kohderyhmänä ovat Tikkurilan alueen ja erityisesti Tikkurilan nuorisotilan nuorisotyöntekijät. Alueen kaksi tilaa tekevät tiiviisti yhteistyötä, joten on mahdollista, että myös Hiekkaharjun nuorisotilan työntekijät saattavat toimia pelitalossa ohjaajina. Kohderyhmään kuuluvat alueen kahdella nuorisotilalla, erityisnuorisotyössä ja muissa toimissa työskentelevät 12 nuorisotyöntekijää.

Lähtötilannekeskusteluissa saatiin selville, että alueen työntekijöiden tietämys pelikasvatuksesta ja valmius pyörittää pelitoimintaa olivat eritasoisia. Osalla ei ollut juurikaan tietämystä aihepiiristä ja osa oli jo orientoitunut aiheeseen esimerkiksi oman harrastuksensa kautta. Kokonaisuutena kohderyhmä tarvitsi lisää tietoa pelikasvatuksen ja pelitoiminnan pyörittämisen tueksi. Lähtökohtana oppaalle oli, että kohderyhmältä ei vaadita aikaisempaa osaamista tai tietämystä aiheesta. Kiinnostus oman osaamisen kehittämiseen pelikasvatuksen osalta oli riittävä lähtökohta.

5.3 Toiminnallisen opinnäytetyön suunnittelu ja toteutus

Opinnäytetyöprosessin ensimmäinen vaihe oli aiheen ideointi ja työstö. Idea itsessään oli kytenyt mielessäni jo jonkin aikaan, joten ideointivaiheessa minulla oli tehtynä jo suhteellisen paljon esitiedonhakua aihepiiristä. Suurin osa oleellisimmasta lähdekirjallisuudesta löytyi heti alussa, näistä merkittävimpinä Pelikasvattajan käsikirjan osat yksi ja kaksi. Vaikka tiedonhakua tehtiin koko prosessin ajan, oli muiden vaiheiden sujuvuuden kannalta merkittävässä asemassa tämä jo prosessin alussa tehty perusteellinen esitiedonhaku. Esitiedonhaku ja opinnäytetyön ideointivaihe kesti kaiken kaikkiaan pari kuukautta, joulukuusta 2018 tammikuuhun 2019, jonka jälkeen idea esiteltiin seminaarissa ja hyväksyttiin.

Suunnitelmavaiheeseen opinnäytetyöprosessissa edettiin idean hyväksymisen jälkeen välittömästi. Suunnitelmaa tehdessä projektisuunnittelun ja -hallinnan tietopohjan rooli korostui. Suunnitelma itsessään oli olennainen ja määritelty osa opinnäytetyöprosessissa etenemistä, mutta myös konkreettisesti tärkeä apu myöhemmissä projektin vaiheissa. Vaikka lähdekirjallisuudessa hyvän suunnitelman tärkeyttä projektisuunnittelun näkökulmasta painotettiin, yllätti sen todellinen painoarvo minut kuitenkin prosessin edetessä. Yksityiskohtaisen suunnitelman ansiosta koko projektin toteutus, dokumentointi ja arviointi helpottuivat. Varsinkin arvioinnin kannalta oleellinen oli yksityiskohtainen arviointisuunnitelma, jota vasten projektin onnistumista peilattiin.

Ensimmäisenä askeleena opinnäytetyöprojektin suunnittelussa oli projektiorganisaation määrittäminen. Projektiorganisaation kuvauksessa tähdätään projektin osallistujien ja siihen kuuluvien eri ryhmien välisten suhteiden ja roolien määrittämiseen. Tyypillisessä työelämän projektissa tähän organisaatioon voivat kuulua esimerkiksi ohjausryhmä, projektipäällikkö, projektiryhmä ja sen eri osatiimejä. Organisaatiokuvauksesta käy ilmi se, kuka ohjaa ja ketä sekä mitkä ryhmät viestivät keskenään. (Mäntyneva 2016, 3; Pelin 2011, 63-64.) Eri ryhmillä on erityyppisiä vastuita projektin aikana. Kun organisaatio on määritelty selkeästi ja kuvattu, on kaikille projektiin osallistuville selvää mikä heidän roolinsa on.

Opinnäytetyöprojektin aikana projektiorganisaatioon kuului itseni, eli opinnäytetyön tekijän lisäksi Laurea AMK sekä Tikkurilan nuorisotilan tiimi. Projektiorganisaatiossa toimin itse

projektivastaavana ja projektityöntekijänä, kun taas kahden muun toimijan rooleina oli enemmän tukea prosessia kuin olla aktiivisesti tekemisessä mukana. Vantaan nuorisopalveluilla oli tämän lisäksi tilaajan rooli, eli heidän palautteensa ja ohjeensa projektin aikana ohjasivat sen etenemistä. Opinnäytetyön tekijällä, eli itselläni, oli päävastuu projektin etenemisestä sekä raportoinnista koululle ja työelämäkumppanille. Vastavuoroisesti oppilaitos ja työelämäkumppani tarjosivat ohjausta projektin aikana sen eri vaiheissa. Lisäksi Laurea AMK ja Vantaan Nuorisopalvelut olivat osapuolina opinnäytetyösopimuksessa, joka varmisti sen, että opinnäytetyön tekeminen oli hankkeistettu, kuten Laurean vaatimuksena on.

Opinnäytetyössäni projektiorganisaatio oli suhteellisen pieni ja kevyt. Varsinainen tuotosvastuullinen osa projektissa käsitti vain itseni, joten projektin sisäinen viestintä oli suhteellisen saumatonta. Huomioon otettavaa näin pienessä ja kevyessä organisaatiossa on kuitenkin sen riskialttius henkilökohtaisten tapaturmien tai vastaavien sattuesssa ja projektin työmäärän kuormittavuus yksittäiselle työntekijälle. Erityistä huomiota minun tuli kiinnittää lisäksi dokumentoinnin tarkkuuteen, sillä suurin osa työvaiheista oli yksin minun vastuullani, eikä niitä voi kukaan muu puolestani dokumentoida.

Onnistuneessa projektissa olennaisena voidaan pitää johtamista, joten opinnäytetyössäni itsensä johtaminen korostuu. Jotta opinnäytetyö onnistuisi, oli minun pystyttävä organisoimaan omaa työtäni ja aikaani mahdollisimman tehokkaasti. Oma työtäni pyrin johtamaan työsuunnittelun kautta; osioin ja rajasin projektia erilaisiin kokonaisuuksiin. Asetin osatavoitteita eri vaiheille ja näin pyrin varmistamaan projektin kokonaisvaltaisten tavoitteiden toteutumisen ja oman sisäisen motivaationi ylläpidon pitkän prosessin aikana. Projektin eri vaiheita voidaan kuvata välitavoitteiden kautta: suunnitelmavaiheessa välitavoite on suunnitelman luominen ja toteutusvaiheessa esimerkiksi jonkin tuotoksen valmistuminen. Välitavoitteet auttavat pitämään motivaatiota yllä sekä helpottavat projektin eri vaiheiden dokumentointia ja sen etenemisen arviointia. (Mäntyneva 2016, 6-7; Ruuska 2007, 184, 192.)

Kun projekti on rajattu ja tavoitteiden asettelut tehty, siirrytään kartoittamaan ja suunnittelemaan vaadittavia resursseja. Resursseja eivät ole pelkästään henkilöstöresurssit, vaan lisäksi taloudelliset ja ajalliset resurssit. Budjetin suunnittelu auttaa pitämään projektin kulut kohtuullisina ja aikataulusurssien merkitseminen taasen helpottaa projektiprosessin eri vaiheiden etenemisen seuranta. Aikataulusuunnitelman avulla voidaan jo etukäteen kartoittaa arvioitua työmäärää sekä seurata sen toteutumista. (Mäntyneva 2016, 6-8; Ruuska 2007, 188-193.) Opinnäytetyöprojektissani alkuperäinen kokonaisbudjettiarvio toteutuksen tekemiseksi oli nolla euroa, sillä varsinainen projekti itsessään vaati lähinnä opinnäytetyöntekijän työpanoksen ja tuotos (opas) toteutettiin digitaalisessa muodossa ilmaiselle alustalle, joten materiaalikuluja sille ei kertynyt. Ainoastaan

suunnittelupalavereihin osallistuvien nuorisotyöntekijöiden työtunnit voitiin laskea kuluiksi. Henkilöstöressurssien suhteen muuta ulkopuolista apua toteutuksen tekemiseen ei suunniteltu, sillä pätevyys digitaalisiin menetelmiin ja kuvalliseen ilmaisuun minulla on kuva-artsaani - tutkintoni perusteella. Olen aiemmin työskennellyt web-kehittäjänä mainostoimistossa. Näiden seikkojen perusteella arvioin ulkopuolisten resurssien olevan tarpeettomia ja osaamiseni olevan riittävä suhteutettuna projektin tavoitteisiin ja tarpeisiin.

Resurssisuunnittelun ja -määrityksien lisäksi kartoitin suunnitelmavaiheessa projektin mahdollisia riskejä. Riskianalyysit perustuvat pitkälti tulevien ongelmien ennakointiin: hyvän projektisuunnittelun periaatteisiin kuuluu asioiden harkitseminen, selvittäminen ja punnitseminen monitahoisesti. Riskien tunnistaminen itsessään ei välttämättä ole haastavaa jos projektikonaisuuden eri osia tarkastellaan ajatuksella: tyypillisimmin riskit liittyvät aikatauluun, uusiin työvälineisiin tai teknologiaan, epäselvyyksiin vastuista tai rajouksista sekä projektin kuormittavuuteen. Riskikartoituksen ja rajoituksen lähtökohtana voivat olla esimerkiksi aikataulu, henkilöstö tai viestintään ja vuorovaikutukseen liittyvät seikat, joko projektin sisällä tai sen lähiympäristössä. (Pelin 2011, 217-221.)

Riskien hallintaa suunniteltaessa kannattaa riskejä priorisoida niiden toteutumisen näkökulmasta: kaikki riskit eivät ole yhtä todennäköisiä tai niiden toteutuminen voidaan melko varmasti välttää tekemällä muutoksia projektisuunnitelmaan.

Riskienhallintasuunnitelmassa kaikkien todennäköisimpinä pidettävien riskien varalle suunnitellaan toimenpide, jolla pyritään sen ennaltaehkäisemiseen ja toimenpide siltä varalta että riski toteutuu. (Pelin 2011, 221-229; Maylor 2010, 220.) Riskikartoituksen avulla pyritään ohjaamaan projektityöskentelyä sellaiseksi, että riskejä voitaisiin ennaltaehkäistä ja projektin pohja olisi mahdollisimman stabiili. Hallintasuunnitelman tarkoituksena on tukea projektiryhmän toimintakykyä ja lisätä projektin onnistumisen varmuutta. Riskien hallinnan suunnitteluun käytettävän menetelmän valinta tulisi suhteuttaa projektiin: jos projekti on pieni ja sen projektiorganisaatio on suhteellisen kevyt ei välttämättä tarvita raskaita analyysityökaluja. Suuremmat projektit, joissa on mukana useita eri toimijoita vaativat yleensä riskianalyysin työstämistä eri menetelmin projektin eri osa-alueiden kannalta.

Oma riskianalyysini perustui Monica Lööwin kirjassa ”Onnistunut projekti - projektijohtamisen ja suunnittelun käsikirja” esitettyyn riskianalyysin ja hallintasuunnitelman taulukkomalliin (2002, 175). Riskien kartoitusta pohdin sisäisten ja ulkoisten heikkouksien ja uhkien kannalta, sekä projektin eri osa-alueiden vaiheita tutkimalla. Riskejä kartoitettiin muun muassa aikataulujen, yhteistyökumppanien ja resurssien näkökulmasta. Hallintasuunnitelmassa otin huomioon projektiorganisaation resurssit sekä omat henkilökohtaiset resurssini. Suurin osa todennäköisinä pitämistäni riskeistä koskettikin työntekijäresurssien vähäisyyttä ja aikatauluun liittyviä seikkoja.

Tiedonhaun suunnittelussa ulkopuolisten lähteiden lisäksi hahmottelin teemat kolmeen eri suunnittelupalaveriin, joihin toivoin Tikkurilan nuorisotilan työntekijöiden osallistuvan. Pelikasvatuksen ja -toiminnan teemoista oli tarkoitus keskustella vapaamuotoisesti. Hahmoteltujen kysymysten oli tarkoitus toimia keskustelun avaajina aihepiireihin ja tuottaa ryhmätyöskentelyn kautta uutta tietoa ja ymmärrystä aiheesta. Toimisin palaverissa kirjuriina ja keskustelun ohjaajana, jotta ydinasiat saataisiin kirjattua ylös opasta varten ja tarvittavat aihealueet käytyä läpi. Varsinaista selvitystä tai sisällönanalyysejä palaverien avulla kerätystä materiaalista en aikonut tehdä vedoten työmäärän kohtuullisuuteen.

Suunnitteluvaiheeseen kuului varsinaisen projektisuunnittelun lisäksi oppaan sisältösuunnitelma, johon oli hahmoteltu oppaan sisältö pääotsikoin ja väliotsikoin. Suunnitelmaotsikkojen alle oli kirjattu käsiteltäviä asioita ja sisältöjä avainsanojin. Sisältöjen esittämistä ja toteutustapaa oli sitäkin hahmoteltu etukäteen, jotta kuvien ja infografiikan tuotantoon kuluvaa aikaa pystyttäisiin alustavasti arvioimaan. Alkuperäisessä sisältösuunnitelmassa oppaassa oli neljä pääotsikkoa: ”Pelikulttuurista yleisesti”, ”Pelikasvatuksesta yleisesti”, ”Tikkurilan Pelitalon toimintaympäristö” ja ”Ideoita toimintaan meiltä ja muualta”.

Suunnitelma hyväksyttiin helmikuussa 2019, jonka jälkeen hain välittömästi tutkimuslupaa Vantaan kaupungin nuorisopalveluilta. Tutkimusluvan hakuun saakka prosessi oli edennyt jokseenkin alkuperäisen aikataulun mukaan. Tutkimuslupa myönnettiin huhtikuun alussa, mikä viivästytti projektin myöhempien vaiheiden aloittamista. Kun lupa saatiin, oli haettua ja myönnettyä aikaa kohderyhmään kohdistuville tutkimustoimenpiteille jäljellä vain kuukausi. Suunnittelupalavereja ei siis pystytty toteuttamaan alkuperäisen suunnitelman mukaisella laajuudella, vaan kolme palaveria täytyi aikataulullisista syistä tiivistää yhdeksi pidemmäksi sessioksi. Tähän tiivistettyyn suunnittelupalaveriin 24.4.2019 osallistui kaksi työntekijää ja harjoittelija. Työelämäkumppanin näkökulmasta tämä oli harmillista, koska välttämättä kaikki osallistumaan halukkaat eivät päässeet paikalle muiden työtehtävien takia. Kolme palaveripäivää olisi ainakin teoriassa mahdollistanut useimpien osallistumisen. Opinnäytetyöni tiedonhaun kannalta taasen tämä oli valitettavaa, koska olennainen osa oppaan suunnittelua oli sen asiakas- ja työelämälähtöisyys. Yksi suunnittelupalaveri ei riittänyt toteuttamaan asiakaslähtöisyyttä suunnittelussa mittakaavassa.

Opas eteni toteutusvaiheeseen välittömästi suunnittelupalaverin pitämisen jälkeen. Perusteellisesti tehdyn taustatyön ansiosta aikataulua pystyttiin kirimään jonkin verran kiinni ja opas valmistui kahdessa kuukaudessa, touko-kesäkuun 2019 aikana. Oppaan tuotantovaiheessa ei ilmennyt suurempia ongelmia. Joitakin muutoksia suunnitelmaan jouduttiin tekemään, mutta nämä muutokset eivät liittyneet tai aiheutuneet aikataulullisista viivästyksistä. Toteutukseen käytetystä ajasta pidin kirjaa Googlen pilvipalvelussa, jossa jokaiselle työvaiheelle olin asettanut tarkemman aikatauluarvion, työtuntiarvion ja

etenemisen seurannan. Tuntimääräarviot perustuivat kokemuspohjaisiin, realistisiin työmääräarvioihin suhteessa omaan osaamiseeni.

Alkuperäisessä aikatauluarviossa toteutusvaiheeseen oli resursoitu 155 tuntia, joista 30 oli varattu kuvamateriaalin tuottamiseen, 65 sisällöntuotantoon ja loput tekniikkaan ja toteutukseen liittyviin työtehtäviin. Lopullinen tuntimäärällinen toteuma toteutusvaiheen loppuksi oli oman kirjanpitiön mukaan 153,5 tuntia. Mukaan näihin arvioihin ei laskettu opinnäytetyöpäiväkirjan pitämistä.

Oppaan sisällön tuottamiseen oli tiedonhaun kautta valittu monipuolisesti erilaisia materiaaleja koskien pelikasvatusta, pelaamista ja pelitoiminnan pyörittämistä nuorisopainotteisissa toimintaympäristöissä. Tiedonhaku jatkui läpi koko prosessin. Luotettavuuden ja aihepiirin relevanssin lisäksi lähteiden valinnan kriteerinä oli tiedon tuoreus. Erillistä, syvempää sisällönanalyysia en materiaalista tehnyt, sillä se olisi lisännyt ratkaisevasti työn kuormittavuutta. Opasta tehdessä noudatin teoriapohjassa mainittuja hyvän kirjoittamisen ja tiedon välittämisen periaatteita. Oppaan aiheajaukset oli tehty teoriaosuudessa esiteltyjen pelikasvatuksen ja nuorisotyöllisen pelitoiminnan teorian viitoitusten mukaisesti. Lopulta *tekstin tuottamiseen* suunniteltu aika osoittautui riittämättömäksi, siihen meni kaiken kaikkiaan 80 tuntia. Osaltaan tämä johtune juuri projektin läpi jatkuneesta tiedonhausta ja siitä, että lähdemateriaalia tuli koko ajan lisää. Tämä vaati käsikirjoituksen suhteen sitä, että jo kirjoitettua tekstiä muokattiin useita kertoja suhteessa uuteen tietoon, kunnes se sai lopullisen muotonsa. Torpan (2014, 40-41) mukaan tätä kutsutaan kirjoittamisessa editointivaiheeksi ja se on normaali osa kaikenlaisen kirjoittamisen prosessia. Editoinnilla tai muokkauksella pyritään kaikilta osin parantamaan tekstiä, esimerkiksi rakenteen hiomisen ja kielenhuollon kautta. Pelitoiminnan Pienen Oppaan suhteen editointia ei oltu resursoitu suunnitelmassa omaksi vaiheekseen.

Informaation välittämiseen pyrin valitsemaan mahdollisimman tehokkaita ja innovatiivisia tapoja. Tällä tähdättiin siihen, että opas olisi tietosisällöltään rikas ja monimuotoinen. Tavoitteena oli esittää tieto kiinnostavalla tavalla, joka edesauttaisi sen omaksumista. *Kuvien tuotantoon* suunniteltu aika osoittautui käytännössä suhteellisen paikkansa pitäväksi, siihen upposi 33 tuntia. Suurin osa käytetystä ajasta liittyi kuvasuunnitteluun ja kuvallisen ilmaisun tyylin hakemiseen. Muita vaiheeseen liittyviä tehtäviä olivat kuvanmuokkaus, grafiikan tuotanto ja vastaavat luovat prosessit. Varsinaisten kuvauspäivien sopiminen Tikkurilan nuorisotilan kanssa sujui jouhevasti ja itse kuvien ottaminen pelitalon tiloista tehtiin yhden iltapäivän aikana.

Toiminnallisen tuotoksen toteutustavaksi olin valinnut digitaalisen toteutuksen; opas koottiin käyttäen Google Sites -alustaa, joka on suunniteltu verkkosivujen tekemiseen. Digitaalisen alustan etuja perinteisempään printtioppaaseen verrattuna ovat sen ekologisuus ja oppaan

tavoitettavuuden parantaminen. Lisäksi Google Sites -alustan avulla voidaan luoda toteutuksia, jotka skaalautuvat luettaviksi kaikilla erilaisilla älylaitteilla. Täten opasta voitaisiin lukea työntekijän preferenssin ja tilanteen mukaan älypuhelimella, tabletilla tai tietokoneella. Aihepiirin huomioon ottaen digitaalisen alustan valinta on myös perusteltu, sillä opas käsittelee digitaalista pelaamista ja -toimintaa ilmiönä. Digitaalisen alustan valinta oli mielestäni luonnollinen ja lisää oppaan uskottavuutta uudenlaisten ja ajankohtaisten ilmiöiden kuvaajana. Tekniseen toteutukseen resursoitua aikaa meni odotettua vähemmän, koska loppuvaiheessa korjauksia tai huomautuksia ei työelämäkumppanin taholta juurikaan tullut. Toteutusta testatessa en myöskään itse törmännyt sellaisiin bugeihin, jotka olisivat vaatineet lisätyötä ja täten ratkaisevasti viivyttäneet etenemistä.

Pääpiirteittäin toteutus noudatti valmistuessaan alkuperäistä sisältö- ja alustasuunnitelmaa, mutta prosessin aikana joidenkin osien muokkaaminen osoittautui aiheelliseksi. Osa alkuperäisen tiedonhaun kautta löydetystä materiaalista osoittautui aiheen ja oppaan kannalta alkuperäistä arviota epäolennaisemmaksi ja täten karsiutui pois lähteistä prosessin aikana. Myös oppaan sisällön jäsennykseen tehtiin prosessin aikana muutoksia, kuten ”Ideoita” -osion uudelleenjärjestely omasta osiostaan osaksi muita osioita tai ”Pelikirjasto” kokonaan uutena osiona, joka lisättiin oppaaseen työntekijöiden toiveesta. Tämän kaltaiset sisältömuutokset ja järjestelyt tehtiin juuri selkeyden tai työelämäkumppanin toiveiden takia.

Valmiissa oppaassa osioita oli lopulta kolme: ”Pelaamisesta ja pelikulttuurista”, ”Pelikasvatuksesta” ja ”Tikkurilan Pelitalo Respawn”. ”Pelaamisesta ja pelikulttuurista” -osiossa käsitellään pelaamista toimintana ja kulttuurillisena ympäristönä, muun muassa sen tutkittujen hyötyjen kautta sekä teollisuuden alana. ”Pelikasvatuksesta” -osiossa lukija tutustutetaan pelikasvatukseen terminä, sekä erilasiin konkreettisiin toimiin ja haasteisiin, mitä pelikasvatamiseen voi työssä ja arjessa liittyä. Oppaan viimeinen osio, ”Tikkurilan Pelitalo Respawn”, esittelee pelitaloa konkreettisena toimintaympäristönä: miten siellä ohjataan, minkälaisia ovat talon säännöt ja viikkorakenne sekä mitä pelejä siellä voidaan pelata. Peleihin itseensä pureudutaan niiden nuorisotyöllisen hyödynnettävyyden näkökulmasta yllämainitussa alaosiossa ”Pelikirjasto”. Valmistuneessa oppaassa saatiin käsiteltyä kaikki alkuperäiseen sisältösuunnitelmaan kuuluneet aihealueet, lisäksi pystyttiin vastaamaan suunnittelupalaverissa esille tuotuihin toiveisiin ja tarpeisiin.

Oppaan valmistuessa toimitin siitä linkin työelämäkumppanille tutustumista ja palautteen antoa varten. Liitteenä viestissä oli työntekijöille suunnattu palautekysely oppaasta. Palautetta haluttiin kerätä työntekijöiltä, jotta opinnäytetyön arviointi ei jäisi pelkästään oman reflektointini varaan ja täten suppeaksi (Vilkka, H. 2003, 157). Palautekysely toteutettiin Googlen Forms -työkalulla. Palautekysely löytyy dokumentin liitteistä (Liite 2: Palautekysely).

Valmistumishetkellään opas sijaitsi fyysisesti Googlen -pilvipalvelussa oman tilini alla. On mahdollista, että oppaan tilillinen omistajuus siirretään Vantaan kaupungin nuorisopalveluille, jos sen saatavuus työelämäkumppanin käyttöön jatkossa halutaan varmistaa. Lisäksi alkuperäisessä sopimuksessa mainittiin mahdollisuus printtiversioiden tekemiseen. Printtiversiota ei kuitenkaan tällä hetkellä ole suunniteltu teetetäväksi, joskin jokainen työntekijä voi tahollaan tulostaa omaan käyttöönsä opasta niin kuin on tarvis.

5.4 Palautekyselyn tulokset

Työelämäkumppanilta kerättiin arviointia varten palautetta erillisen palautekyselyn avulla. Oppaan valmistuessa toimitettiin itse opaslinkin lisäksi linkki palautekyselyyn. Yhteysenkilöä oli ohjeistettu jakamaan opaslinkkiä ja kyselylinkkiä alueen työntekijöille siten, että he ensin tutustuisivat oppaaseen ja sen jälkeen täyttäsivät palautekyselyn. Opas ja kysely olivat molemmat toteutettu siten, että ne olivat luettavissa ja täytettävissä kaikilla älylaitteilla. Tällä pyrittiin siihen, että niiden saatavuus työntekijöiden keskuudessa olisi mahdollisimman hyvä ja, että vastauksia ei jäisi saamatta sen takia, että vastaaminen vaatisi osapuolilta kohtuuttomasti ylimääräistä aikaa tai vaivaa.

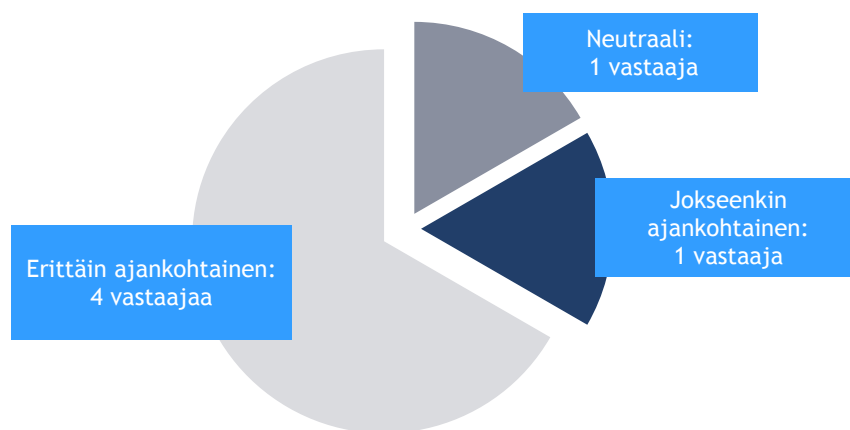
Palautekyselyn oli tarkoitus olla auki heinäkuun 2019 ajan. Vastausaikaa päätettiin kuitenkin pidentää loppuvaiheessa vielä viikolla siinä toivossa, että saataisiin muutama vastaus lisää. Alkuperäisenä tavoitteena oli, että alueen työntekijöistä mahdollisimman moni vastaisi kyselyyn, jotta sen kautta saatu data olisi vertailukelpoista aluetasolla. Erityistä määrällistä tavoitetta vastauksille ei kuitenkaan asetettu.

Lopulta kysely oli kokonaisuudessaan auki noin kuukauden, 3.7.2019 alkaen aina 9.8.2019 asti ja siihen kävi tässä ajassa vastaamassa alueen kahdestatoista nuorisotyöntekijästä kuusi. Vastausprosentti oli tavoiteltuun kohderyhmään nähden 50%, joten palautekyselyn tuloksia voidaan pitää vähintäänkin suuntaa-antavina ajatellen alueen yleistä tilannetta ja sen kehitystarpeita.

Kysely oli jaettu kolmeen osioon. Ensimmäisessä osiossa tarkoituksena oli kartoittaa työntekijöiden asenteita ja tiedollisia valmiuksia pelikasvatukseen liittyen. Toisessa osiossa tähdättiin oppaan konkreettisen toteutuksen arviointiin. Viimeinen, eli kolmas osio, käsitti pelkästään vapaan, yleisluontoisen palautteen oppaasta. Seuraavaksi esitellään kyselyn tulokset.

Kuinka ajankohtainen ilmiö nuorten digitaalinen pelaaminen on näkemyksesi mukaan?

Vastausvaihtoehdot numeerisella asteikolla 1-5, jossa 1 = erittäin epäajankohtainen ja 5 = erittäin ajankohtainen.



Kuva 1: Osio 1, kohta 1

Koen pelikasvatuksen ymmärryksen olennaisena työni kannalta.

Vastausvaihtoehdot: Täysin eri mieltä, Jokseenkin eri mieltä, Ei samaa eikä eri mieltä, Jokseenkin samaa mieltä tai Täysin samaa mieltä.



Kuva 2: Osio 1, kohta 2

Mistä aiheista opas antoi sinulle uutta tietoa tai ideoita liittyen pelikasvatukseen ja pelaamiseen? (Valitse yksi tai useampia)

Vastausvaihtoehdot: Pelikulttuuri (harrastukseen muu liittyvä, eSports, pelialan ammattilaisuus), Pelaamisen hyödyt ja haitat,



Kuva 3: Osio 1, kohta 3

Oppaasta saamani tieto on hyödyllistä työni kannalta.

Vastausvaihtoehdot: Täysin eri mieltä, Jokseenkin eri mieltä, Ei samaa eikä eri mieltä, Jokseenkin samaa mieltä tai Täysin samaa mieltä.



Kuva 4: Osio 1, kohta 4

Osio 1, kohta 5: Mistä aihepiiriin liittyvästä haluaisit tietää lisää? Muita kommentteja aihepiiriin liittyen? Vapaa tekstikenttä.

Vapaaseen tekstikenttään sai kukin vastata vapaasti niin lyhyesti tai pitkästi kuin halusi. Koska kyselyyn vastasi vain kuusi ihmistä, ei näitä vapaita kommentteja voida esitellä sellaisenaan sitaatteina anonymiteetin säilymiseksi vaan tulokset esitellään vapaasti summaten yhteenvetona. Pääpiirteittäin voidaan todeta, että vastaukset olivat hyvin vaihtelevia, eikä yhtenäisyyksiä eri vastausten välillä juurikaan ollut.

Kahdessa vastauksessa nostettiin esille e-urheilu ja niihin liittyvät pelit, sekä toivottiin lisätietoa erityisesti tähän kokonaisuuteen liittyen. Oppaassa itsessään e-urheilulle oli varattu kokonaan oma osionsa ja pelitalon pelejä oli esitelty muun muassa niiden urheilupelaamiseen hyödynnettävyyden näkökulmasta. Aiheena e-urheilu lienee kuitenkin osalle sen verran vieras, että syväluotaavampi katsaus aiheeseen voi olla paikallaan.

Yleisesti kommentteista voidaan todeta, että niissä esitellyt tiedon tarpeet tai tarpeettomuudet olivat melko eritasoisia. Yksi saattoi kaivata enemmän tietoa perusteista, kuten siitä miten yksittäisiä pelejä voidaan käyttää käytännössä, kun taas toinen kommentoi, että pelaaminen on tuttua ja täten oppaassa esitellyt asiatkin olivat tuttuja. Lisäksi kommentoitiin, että opas oli sen verran kattava, että juuri sillä hetkellä lisää tietoa ei kaivattu. Voimme siis vastauksien perusteella päätellä, että otannassa tietous ja taito pelitoiminnan ja pelikasvatuksen saralla on hyvin eritasoista. Tämä on linjassa ennakkoon käytyjen keskustelujen kanssa.

Tutustuin oppaaseen (valitse yksi tai useampi).

Vastausvaihtoehdot: Älypuhelimella, Tabletilla, Tietokoneella tai Tulosteena.



Kuva 5: Osio 2, kohta 1

Oppaan rakenne oli...

Vastausvaihtoehdot numeerisella asteikolla 1-5, jossa 1 = Sekava ja 5 = Selkeä.



Kuva 6: Osio 2, kohta 2

Oppaassa käytetty kieli oli...

Vastausvaihtoehdot numeerisella asteikolla 1-5, jossa 1 = Sekava ja 5 = Selkeä.



Kuva 7: Osio 2, kohta 3

Oppaassa käytetyt kuvat ja interaktiiviset elementit olivat ymmärryksen kannalta...

Vastausvaihtoehdot numeerisella asteikolla 1-5, jossa 1 = Turhia ja 5 = Tarpeellisia.



Kuva 8: Osio 2, kohta 4

Kokonaisuutena opas oli mielestäni...

Vastausvaihtoehdot numeerisella asteikolla 1-5, jossa 1 = Epäonnistunut ja 5 = Onnistunut.



Kuva 9: Osio 2, kohta 5

Osio 2, kohta 6: Muita kommentteja oppaan toteutustavasta ja/tai sisällöstä. Vapaa tekstikenttä.

Kuten osion 1, kohdassa 5, myös tämänkin kysymyksen kohdalla vastaukset esitetään yhteenvetona eikä niitä siteerata, jotta yksittäisen vastaajan anonymiteetti säilyy. Kohtaan tulleet kommentit voidaan jakaa karkeasti kahteen kategoriaan; toisessa kategoriassa oppaalle annettiin kritiikkiä ja toisessa kehuja. Kehujen kategoriassa kuvaavia termejä olivat: ”selkeä”, ”mielenkiintoinen”, ”helppokäyttöinen”, ”laaja” ja ”hyvä”. Kriittisessä kategoriassa annettiin palautetta muun muassa kirjoitus- ja asiavirheistä sekä sisällön uutuusarvosta. Kahdessa kommentissa mainittiin, että oppaassa ei ollut paljon uutta tietoa, varsinkaan jos itse pelaa.

Osio 3, kohta 1: Risut ja ruusut sekä muu yleinen palaute tähän! Vapaa tekstikenttä.

Osio 3, kohta 1 oli vapaaehtoinen ja siihen päätti vastata kuudesta vastaajasta viisi. Kommenteissa oli pohdintaa ilmiöstä yleensä, kehitysehdotuksia ja joitakin toisintoja liittyen muihin kohtiin, kuten huomautuksia sisällöstä tai toiveita lisätiedoista joihinkin aiheisiin liittyen. Nämä vastaukset on otettu huomioon erikseen kutakin aihepiiriä käsittelevän vastauskohdan alla.

5.5 Toiminnallisen opinnäytetyön tuotoksen arviointi

Työn tuloksia tieteellisessä tekstissä raportoidaan lähtötilanteessa asetettujen tavoitteiden, kuten tutkimuskysymyksen, avulla. Lähtötilanne ohjaa tulosten analyysia siten, että alun kysymyksiin ja määritteisiin olisi löydettävä vastaukset. Tulosten tarkastelussa oleellisia esille tuotavia asioita ovat eri osa-alueiden onnistumisen pohdinta, ongelmien esille tuominen ja tiedon laadun sekä luotettavuuden esille tuominen. Joihinkin lähtötilanteen kysymyksiin voidaan saada vastaus vain kerättyä tietoa yhdistelemällä. (Kniivilä 2017, 94-95.)

Arviointia ohjaavat tietyt peruskysymykset: milloin arvioidaan, mitä ja miten arvioidaan, kenelle arviointi tehdään ja mitä motiiveja arvioinnin prosessiin liittyy. Kaikki nämä voivat vaikuttaa paitsi arvioinnin tulokseen ja täten myös sen hyödyllisyyteen. Arviointia tehdessä etiikka on vahvasti läsnä yllä mainituista motivaatioihin liittyvistä syistä. (Virtanen 2007, 22-25.) Oma arvioni projektin onnistumisesta on niin sanottu loppuarvio, koska se tehdään projektin päätyttyä, joskin prosessin eri vaiheisiin on liittynyt muutakin arviointia, kuten lähdekriittisyyttä lähteitä valittaessa. Arvioinnissa keskityn varsinaiseen tuotokseen ja prosessiin, joiden onnistumista peilataan suhteessa alkuperäisiin tavoitteisiin ja suunnitelmaan. Arviota tehdessä tarkastelen kriittisesti tekemiäni valintoja, niiden perusteita ja sitä, miten ne vaikuttivat prosessin etenemiseen ja tulokseen. Otan huomioon onnistumiset ja ongelmat niiden eri osa-alueiden suhteen: ajallisesti, laadullisesti ja sisällöllisesti. Arvioinnin yhteenveto toteutuksen onnistumisesta noudattaa alkuperäistä

arviointisuunnitelmaa. Pääasiallisena motiivina arvioinnille toimii yksinkertaisesti se, että se on osa opinnäytetyöprosessia, mutta lisätavoitteena on tuottaa työelämäkumppanille tietoa toimintansa kehittämisen tueksi.

Kehittämiseen perustuvassa työssä arviointia tehdään projektin alkuvaiheesta lähtien, jotta kehittäminen osataan suunnata oikeaan kohteeseen. Siksi muun muassa suunnitelmaa kannattaa arvioida kriittisesti ja pyytää siitä palautetta projektin eri osapuolilta. Loppuarviossa arviointi kohdistuu yleensä tuloksiin tai tuotokseen ja siihen onko tavoitteisiin päästy. Tulosten ja onnistumisen arvioinnin lisäksi loppuarviointiin liittyy muutosprosessin itsensä arviointia. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2009, 47-48.)

Opinnäytetyössäni toiminnallisen tuotoksen arviointi pohjaa palautekyselyn tuloksiin ja dokumentaatioon prosessin etenemisestä. Oma arvioni ja havaintoni projektin etenemisestä perustuu opinnäytetyöpäiväkirjaan, johon olen kirjannut kohtaamiani haasteita, onnistumisia ja oivalluksia. Päiväkirjamerkinnot ovat luonteeltaan vahvasti subjektiivisia ja niihin liittyy aina tekijänsä henkilökohtaisia tunnetiloja ja käsityksiä. Opinnäytetyöni on toteutettu yksilötyönä, joten sen eri vaiheissa ei ulkopuolista palautetta ole saatu muutoin kuin suunnittelussa (suunnittelupalaverit ja muu ohjaus) ja palautekyselyn kautta. Päiväkirjaa ja siinä esitettyjä käsityksiä ei täten ole vertaisarvioitu.

Nämä seikat otan huomioon tässä arvioinnissa sekä opinnäytetyön luotettavuuden ja eettisyyden pohdinnassa. Yhteenveto on tehty noudattaen projektin alkuperäistä arviointisuunnitelmaa ja sen jaottelua, jotka perustuvat Hanna Vilkan kirjassa ”Toiminnallinen opinnäytetyö” esitettyyn arviointisuunnitelman pohjaan (2003, 154-161).

Idea ja käytännönläheisyys

Teoriapohjaan ja kyselyn tuloksiin nojaten voidaan todeta, että valittu aihe ja tapa käsitellä sitä olivat ajankohtaisia. Suurin osa vastanneista piti nuorten digitaalista pelaamista erittäin ajankohtaisena tai ainakin ajankohtaisena ilmiönä. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi sitä, että he törmäävät ilmiöön perusarjessaan joko työn tai vapaa-ajan parissa. Työntekijöiden näkemykset ovat näiltä osin linjassa vuoden 2018 Pelaajabarometrissa (Kinnunen ym. 2018, 35) esitetyn tiedon kanssa, jonka mukaan suurin osa nuorista pelaa päivittäin tai ainakin viikoittain.

Kun ilmiön tunnistetaan olevan ajankohtainen sekä teorian että käytännön arjen tasolla, on perusteltua käyttää sen ymmärtämiseen aikaa ja resursseja. Kyselyn tulosten perusteella tästäkin oltiin suhteellisen yksimielisiä, eli pelikasvatuksen ymmärrys koettiin pääsääntöisesti olennaiseksi kompetenssiksi omassa työssä. Käsitykseen olennaisuudesta voivat vaikuttaa esimerkiksi työntekijän oma työnkuva (kuinka usein hän on aihepiirin kanssa tekemisissä) ja se minkälaisia muita erityisosaamisalueita hänellä mahdollisesti on.

Idean toteutustavan käytännönläheisyydestä ei voida juurikaan saadun tiedon perusteella tehdä johtopäätöksiä. Mainittavaa on kuitenkin se, että tarjosin alun perin kuutta erityyppistä kokonaisuutta työelämäkumppanille, joka valitsi niistä toiminnallisen opinnäytetyön ja oppaan juuri sen käytännönläheisyyden vuoksi. Lisäksi suunnittelussa ja alustan valinnassa otettiin huomioon käytännönläheisyys paitsi käytetyssä kielessä, myös siinä, että toteutus taipuu mahdollisimman monelle alustalle. Nuorisopalveluissa tehdään erityyppistä työtä, eikä aikaa tietokoneen ääressä oppaan selaamiseen juuri välttämättä ole. Palaute oppaan rakenteen ja kielen selkeydestä tukee valittujen ratkaisujen käyttöä.

Tuotos ja sen sisältö

Projektisuunnitelma hyväksyttiin melkeinpä sellaisenaan eikä suurempia muutoksia siihen juurikaan tehty. Prosessisuunnitelma ohjasi projektin etenemistä kaikissa sen vaiheissa. Resurssisuunnitelma toteutui henkilöstöresurssien ja budjetin osalta, jotka pysyivät lähes suunnitellun kaltaisina loppuun asti. Aikataulullisesti projektisuunnitelmasta poikettiin heti projektin alkumetreillä, kun tutkimusluvan saanti viivästytti toteutuksen aloittamista. Viivästykset oli kuitenkin kirjattu riskianalyyysiin todennäköisesti toteutuvina ja niiden varalle oli tehty hallintasuunnitelma, jota niiden toteutuessa noudatettiin.

Palautekyselyssä oppaan rakennetta arvioitiin numeerisella asteikolla sen selkeyden näkökulmasta. Vastaajista kaksi arvioi rakenteen selkeäksi, kolme melko selkeäksi ja yksi neutraaliksi. Suurin osa vastaajista siis pystyi navigoimaan oppaassa suhteellisen helposti. Tästä voimme päätellä, ettei oppaan rakenteessa ollut merkittäviä luettavuuteen tai käytettävyyteen negatiivisesti vaikuttavia suunnittelu- tai toteutusvirheitä. Tiedon välittämisen ja täten omaksumisen kannalta olennaiseksi todettiin jo teoriapohjassa se, miten tieto oppaaseen on jäsennelty. Tämän kysymyksen tuloksien pohjalta oppaan rakennetta voidaan pitää tavoitteisiin nähden onnistuneena.

Tuotoksen sisältö noudatti alkuperäistä sisältösuunnitelmaa tiukasti alkuvaiheessa, mutta muutoksia osioihin tehtiin jonkin verran. Osioita yhdistettiin ja tiivistettiin lähinnä selkeyden vuoksi, kun taas esimerkiksi e-urheilusta kertova osio kasvoi sisällöllisesti niin suureksi, että se sai oman osionsa poiketen alkuperäisestä suunnitelmasta. Interaktiivisten elementtien ja kuvamateriaalin suhteen toteutusta tehdessä omat haasteensa asetti se, että kyseessä oli opinnäytetyö. Tämän takia ulkopuolisten tahojen tuottamaa materiaalia (kuten pelivideot) ei voitu oppaassa käyttää, vaikka ne olisivat tiedonvälityksen näkökulmasta olleet käytettyjä tapoja parempia havainnollistamaan pelaamista.

Sisällöllisesti oppaaseen saatiin tuotua kaikki se tieto, joka sinne alunperin oli suunniteltu tuotavaksi ja lisäksi sellaisia asioita, joita suunnittelupalaverissa nousi esille. Suunnittelupalaverin tuloksena esimerkiksi ”Pelikirjasto” lisättiin oppaaseen, kun palaverissa toivottiin enemmän konkreettisia ohjeita pelien käyttöön ohjaustilanteessa. Suurin osa

oppaaseen tutustuneista sai uutta tietoa vähintään yhteen aihepiiriin liittyen, vain yksi vastanneista ilmoitti, ettei saanut oppaasta mitään uutta tietoa. Vastaajien lähtötasoa aihepiiritietämyksestä ei vastanneista lähdetty sen enempää analysoimaan tai erittelemään, eikä se edes olisi ollut mahdollista. Ennakkotietojen perusteella kuitenkin tiedetään alueen työntekijöiden osaamisen olevan vaihteleva, joten voidaan tämän olettaa olevan tosi myös vastanneiden keskuudessa. Tästä huolimatta uutta tietoa aiheesta onnistuttiin välittämään, paitsi Tikkurilan pelitalon toimintaa koskevan osion kohdalla. Tätä ei välttämättä pidä tulkita negatiivisena asiana. Kyse voi olla siitä, että oppaassa esitetty tieto oli suppeaa tai siitä, että sisäinen ja ulkoinen tiedotus pelitalon toiminnasta on alueella toimivaa. Osion 1, kohdassa 5 ei yksikään vastanneista ilmoittanut kaivanneensa aiheesta lisää tietoa, mikä puoltaa jälkimmäistä hypoteesia.

Suurin osa vastaajista ilmoitti saaneensa uutta tietoa erinäisistä aihepiirien osa-alueista. Kun tämä otetaan huomioon tutkittaessa osion 1, kohdan 4 tuloksia, voidaan päätellä, että suurin osa vastaajista sai oppaasta jotakin uutta ja työnsä kannalta ainakin jonkin verran hyödyllistä tietoa aihepiiristä. Kysymysten asettelussa tähdättiin siihen, että saatiin selvitettyä a) toiko opas työntekijälle mitään uutta ja b) oliko tästä uudesta sisällöstä hyötyä. Toisaalta tulokset eivät ole välttämättä niinkään yksiselitteisiä, koska kohdassa 4 ei määritelty mitenkään tiedon tuoreutta tai uutuutta, vaan pelkästään sen hyödyllisyyttä. Osaltaan on voitu hyödyllisyyttä määrittää myös jo opitun tiedon kertauksen, oppaan yleisen hyödynnettävyyden tai muiden aspektien näkökulmasta.

Palautekyselyn tulosten ja oman arvioni mukaan tuotos on kokonaisuutena sisällöltään päässyt tavoitteisiinsa tiedon välittämisestä työntekijöille. On kuitenkin otettava huomioon, että osa kohderyhmästä oli jo syventynyt aiheeseen siinä määrin, että heille opas ei välttämättä tarjonnut paljoakaan uutta. Täten voidaankin arvioida, että opas itsessään oli kattava ja rakenteellisesti pätevä, mutta tasoltaan ennemminkin suunnattu aloittelijalle.

Tuotoksen ilme ja kieliasu

Tuotosta suunniteltaessa sen sisältöä ja käytettyä kieltä pohdittiin monestakin näkökannasta. Ilmeen ja kuvakielen suhteen ei tehty erillistä kuvasuunnitelmaa, mikä olisi mahdollisesti voinut nopeuttaa etenemistä kuvatuotannossa ja ennaltaehkäistä sen suhteen ilmenneitä ongelmia.

Rakenteen selkeyden lisäksi oppaan kielen selkeys voidaan määritellä oleelliseksi asiaksi tiedon välittämisen näkökulmasta oppaassa. Kielen selkeys ei käsitteenä ole yksiselitteinen, vaan tiedon välittämiseen valittua kieltä ja sävyä ohjaa aina tekstin suunniteltu kohderyhmä (Raevaara 2016, 83-87). Palautekyselyssä vastaajista kaksi arvioi kielen selkeäksi, kolme melko selkeäksi ja yksi neutraaliksi. Kielen selkeyden neutraaliksi arvioinut vastaaja voitaisiin isommassa otannassa kuitata virhemarginaaliin, mutta otannan ollessa pieni tätä ei voida

tehdä. Kyseisen vastauksen poikkeavuus muihin nähden voi liittyä vastaajan ominaisuuksiin, jotka oletettavasti eroavat näiltä osin muusta kohderyhmästä. Tällaisia selittäviä eroavaisuuksia saattavat olla esimerkiksi äidinkieli, henkilökohtaiset preferenssit kielen sävyn tai sanamuotojen suhteen ja ammatti- tai aiheanaston hallinta.

Yleisesti voidaan vastauksien perusteella todeta, että kieli oppaassa oli vähintäänkin kohtuullisesti ymmärrettävää ja tavoitti suunnitellun kohderyhmän riittävällä tavalla. Tätä väittämää puoltavat informaation sisältöön liittyvät tulokset uuden ja hyödyllisen tiedon välittämisestä.

Oppaan kuvakielen arvioinnissa oli jo enemmän hajontaa: vastaajista kaksi piti niitä tarpeellisina, kolme jokseenkin tarpeellisina ja kaksi suhtautui niihin neutraalisti. Kuten yllä jo todettiin, liittyi interaktiivisten elementtien ja kuvituksen tuotantoon muita osioita enemmän haasteita esimerkiksi työn luonteen takia. Tästä johtuen toteutetussa oppaassa oli vähemmän interaktiivista materiaalia kuin mitä alunperin oli suunniteltu. Kuvituksen suhteen myös infografiikkaa ja muuta kuvamateriaalia oli suunniteltua vähemmän, joskin tarkempia vertailuja on haastava tehdä varsinaisen kuvasuunnitelman puuttuessa. Pääasiallisena tarkoituksena kuvamateriaalin ja interaktiivisten elementtien tuomisessa oppaaseen oli helpottaa erilaisia oppijoita omaksumaan tietoa. Kyselyn tuloksien perusteella on mahdotonta sanoa, mikä osa vastaajista oli esimerkiksi visuaalisia tai auditiivisia oppijoita.

Näistä seikoista huolimatta suurin osa piti visuaalisia elementtejä vähintäänkin tarpeellisina ymmärryksen kannalta. Voidaan päätellä, että elementtien näennäisestä koruttomuudesta huolimatta ne olivat olennaisia ainakin tämän kohderyhmän kannalta. Riippuen kohderyhmästä, voidaan olettaa, että tämän hetkinen materiaali on joka tapauksessa joillekin riittämätöntä, mutta, että se ei sellaisenaan ainakaan haittaa keskimääräisen käyttäjän ymmärrystä asiasta. Oppaan visuaalinen ilme siis tukee sen tarkoitusta, joka on tiedon välittäminen.

Toteutustapa

Palautekyselyn osiossa kaksi käsiteltiin oppaan teknistä toteutusta. Opas suunniteltiin toimivaksi erilaisille älyalustoille, joten osion ensimmäisellä kysymyksellä haluttiin selvittää se, mitä alustoja tutustumiseen käytettiin. Kysymyksen avulla olisi mahdollista nähdä oppaan eri laitteisiin liittyviä luku- tai käyttöongelmia oppaassa. Tällaisia laitesidonnaisia ongelmia (tai ”bugeja”) ei kuitenkaan tässä otannassa tullut ilmi.

Kaikki vastaajat olivat tutustuneet oppaaseen tietokoneella, minkä lisäksi yksi vastaajista oli tarkastellut opasta myös älypuhelimella. Tästä yksittäisessä älypuhelimella tehdystä käyttökerrasta ei ilmennyt mitään eriäväisyyttä käytettävyydessä. Isommassa otannassa ja laitehajonnassa tällaiset käytettävyyden ongelmat ovat mahdollisia ja jopa todennäköisiä,

mutta kuuden vastauksen perusteella niitä ei tämän toteutuksen osalta voida todentaa tai sulkea pois. Voidaan kuitenkin todeta, että oppaan käytettävyyteen ei ainakaan ratkaisevasti vaikuttanut se, millä alustalla sitä selattiin. Tämä tukee omaa havaintoani asiasta, joka perustuu valmistumisen aikana oppaasta tekemiini testeihin, käytössäni olevilla laitteilla: tietokoneella, tabletilla ja älypuhelimella.

Kokonaisuus

Kohderyhmä on palautteen perusteella kiinnostunut oppimaan lisää aiheesta ja orientoitumaan siihen. Tätä voidaan pitää positiivisena tietona, koska pelikasvattajan käsikirjassakin (Harviainen ym. 2013) todetaan, että riittävä lähtökohta aihepiiriin perehtymiselle ja kompetenssin haltuun otolle on kiinnostus oman osaamisen kehittämistä kohtaan. Voidaan todeta, että Tikkurilan alueen pelitoiminnan ja pelikasvatuksen osaamisen kehittämisen näkökulmasta asenteet ovat hyvällä mallilla. Kun lisäkoulutusta (kenties kehittämällä opasta ja sen sisältöä) tarjotaan, lienee todennäköistä, että suurin osa kohderyhmästä pystyy toteuttamaan pelitoimintaa ja kasvatusta vähintäänkin perustasoisesti.

Toteutustavan valinnan kohdalla palautekyselyn vastauksista voidaan jälleen tehdä toteama kohderyhmän laajasta hajonnasta aihepiiriin perehtyneisyydessä. Osalle oppaan sisältö tuntui olevan suhteellisen perusluontoista eikä välttämättä tarjonnut ahaa-elämyksiä, kun taas toinen kuvaa sitä mielenkiintoiseksi. Vastauksissa kiteytyy se, miten haastavaa on suunnitella jotain sellaista, mikä tarjoaisi kaikille jotain hyödyllistä kohderyhmän osaamisen ollessa näinkin laaja.

Yleisesti onnistumista arvioitaessa vastaajista kaksi arvioi oppaan onnistumista arvolla viisi, kolme arvolla neljä ja yksi arvolla kolme. Yksikään vastaajista ei siis pitänyt oppaan kokonaisuutta epäonnistuneena. Kysymys itsessään on tosin siinä mielessä epätarkka, että ”onnistumista” ei ole määritelty tai rajattu. Tämä saattaa eri ihmisille merkitä eri asioita; osalle onnistunut voi olla sama kuin ”erinomainen” ja osalle taasen ”ihan ok”.

Kysymys oppaan hyödynnettävyydestä jäi harmillisesti puuttumaan, mutta viimeiseen vapaaseen tekstikenttään tuli yksi kommentti, joka puoltaa sitä: *”Hyvin onnistunut ja kaikki perusasiat kattava kokonaisuus. Tulen käyttämään opasta tulevaisuudessa osana tulevien työntekijöiden perehdytystä Pelitalon toimintaan ja digipelitoimintaan ylipäätään.”*

Prosessi ja yhteenveto

Kuten jo todettiin, palautekyselyn lopullinen vastausmäärä oli suhteellisen pieni, vaikkakin tämä kuuden ihmisen otanta kattoi noin puolet tavoitellusta kohderyhmästä. Palautekyselyn tulosten perusteella voidaan opinnäytetyön tavoitteiden ja tarkoituksen toteutumista arvioida sitäkin lähinnä suuntaa-antavasti. Kerraten kappaleesta ’Opinnäytetyön tarkoitus ja tavoitteet’: ”Opinnäytetyön tarkoituksena oli suunnitella, toteuttaa ja arvioida opas

Tikkurilan alueen nuorisotyön käyttöön. Oppaan tavoitteena oli välittää tietoa ja lisätä pelikasvatuksen ja pelitoiminnan osaamista Tikkurilan alueella”.

Perustuen saatavilla olevaan dataan voisin todeta, että näihin tavoitteisiin on, jos ei täydellisesti, niin ainakin lähestulkoon päästy. Opinnäytetyö itsessään saavutti tarkoituksensa ja prosessin tuloksena syntyi opas, joka on perusteellisesti suunniteltu, kohtuullisen toimivasti toteutettu ja arvioitu niin syväluotaavasti kuin käytössä olevilla tiedoilla ja menetelmillä on mahdollista. Palautekyselyyn nojaten voidaan myös todeta, että toteutus oli sellainen, että suurin osa siihen tutustuneista sai siitä jotain uutta tietoa irti. Hyödynnettävyyttä koskeva tarkentava kysymys puuttui palautekyselystä, mutta avoimen palautteen kautta saatiin onneksi kommentti siitäkin. Opas välitti tietoa tämän hetkisille työntekijöille, mutta antoi valmiuksia laajentaa ja tehostaa työntekijöiden perehdyttämistä jatkoa ajatellen.

Kokonaisuutena voidaan sanoa, että toteutus oli riittävällä tavalla onnistunut ja täytti tarkoituksensa ja, että opinnäytetyön prosessissa päästiin tavoitteisiin niin oman henkilökohtaisen oppimiseni näkökulmasta kuin työelämäkumppanin tarpeitten näkökulmasta.

6 Pohdinta

Pelitoiminnan Pieni Opas suunniteltiin ja tuotettiin hankkeistetun projektityöskentelyn kautta. Sellaisenaan siihen siis pätevät kaikki projektityöskentelyn piirteet vahvuuksista heikkouksiin. Projektityöskentelyn eduiksi voidaan laskea sen tiukat rajaukset ja ketteryys. Haasteet työskentelyssä liittyvät yleensä huonoon suunnitteluun ja valmisteluun, rajauksen ja tavoitteiden epämääräisyyteen tai inhimillisiin seikkoihin. Tuotoksen yleistä onnistumista voidaan tarkastella sen sisällöllisten ja laadullisten tavoitteiden täyttymisen näkökulmasta. Prosessin onnistumista taas toteutuksellisten, ajallisten ja muihin resursseihin liittyvien tavoitteiden toteutumisen näkökulmasta.

Huolellisuudesta huolimatta Pelitoiminnan Pienen Oppaan suunnittelussa oli joitakin valuvirheitä, joiden yhteys myöhempään vaikeuksiin on jälkepäin katsottuna selvä. Liian tiukan aikataulun asettaminen työskentelylle sekä omien henkilökohtaisten voimavarojen hienoinen yliarviointi näistä mainittakoon. Yhtenä suurimpana suunnitteluvirheenä pitäisin alkuperäistä ajatusta tuottaa sellainen opas, joka tarjoaisi kaikille jotain riippumatta omasta harrastuneisuudesta tai tieto- ja taitotasosta. Tavoitetta voidaan pitää suhteellisen kunnianhimoisena ja tämän kaltainen asettelu yleensä johtaa siihen, että ”kaikille kaikkea” muuttuu lopulta muotoon ”ei kellekään oikein mitään”.

Tavoitteen ja tarkoituksen määrittely ohjaavat projektityöskentelyä vahvasti. Nämä määrittelyt ja rajaus taas perustuvat käsitykseen siitä, mikä on lähtötilanne ja mihin voidaan realistisesti pyrkiä. Pelitoiminnan Pienen Oppaan kohdalla määrittelyjä tehtiin vahvasti kohderyhmä mielessä pitäen, mutta varsinaista syväluotaavampaa kartoitusta

kohderyhmästä ei tehty. Lähtötilanteessa tehdyt oletukset ja tunnustelut kohderyhmän suhteen osoittautuivat suhteellisen paikkaansa pitäviksi muun muassa palautekyselyn tulosten perusteella. On vaikea sanoa, olisiko tarkempi kohderyhmään perehtyminen, jos suunnittelupalavereja olisi saatua pidettyä suunnitellut kolme tai esimerkiksi palvelumuotoilun keinoin, tuottanut projektiin sellaista lisäarvoa, mitä voitaisiin pitää onnistumisen kannalta merkittävänä.

Ongelma ei siis välttämättä ollut kohderyhmään perehtymisessä, vaan siinä, miten rajaus näiden tunnustelujen perusteella lopulta tehtiin. Tuote, joka yrittää tavoittaa liian laajan ryhmän erilaisia ihmisiä tai vastata liian laajaan skaalaan erilaisia tarpeita on yleensä joko hyvin yksinkertainen tai sitten onnistuu lähinnä puolivillaisesti tyydyttämään käyttäjiään. Luulen, että Pelitoiminnan Pienen Oppaan kohdalla tapahtui jälkimmäinen.

Palautteessa osa otti esille sen, että uutuusarvo asiaan perehtyneelle oli vähäinen. Toisaalta pakettia keuhuttiin selkeänä ja tiiviinä katsauksena aiheeseen, mutta lisätietoa perusasioista kaivattiin. Yhteenvetona voidaan todeta, että opas nykymuodossaan ei onnistunut tarjoamaan kohderyhmän kaikista osaavammille tarpeeksi uutta tietoa ja ideoita, muttei myöskään tarpeeksi konkretiaa käytännöstä (miten pelejä pelataan) niille, joille aihe oli oudompi. Haluttiin siis tuottaa jotain sellaista, mikä tarjoaisi kaikille kaikkea, mutta sen sijaan tuloksena oli tasapäisempi tuote, jota voidaan kuvailla korkeintaan peruspäteväksi katsaukseksi aiheeseen. Vaikka projektin tavoitteisiin nähden tämä lasketaan epäonnistumiseksi, ei sitä välttämättä tarvitse pitää huonona asiana. Kun lähtötilanteessa on lähdetty tavoittelemaan jotain epärealistista, voisi lopputulos olla ”vain” peruspätevää opasta huonompikin. Näiden ominaisuuksiensa ansiosta Pelitoiminnan Pientä Opasta voidaan käyttää jatkossa alueen työntekijöiden perehdyttämiseen pelitalo Respawnin toimintaan.

Varsinaisen konkreettisen tuotoksen, eli oppaan, lisäksi opinnäytetyöprosessi tuotti työelämäkumppanille tietoa työntekijöidensä ajatuksista liittyen pelitoimintaan ja pelikasvatukseen. Kerätyn ja arvioidun tiedon hyödynnettävyyttä ei välttämättä kuitenkaan voida pitää suurena liittyen sen laadullisiin heikkouksiin. Petri Virtasen (2007, 204-206) mukaan arvioinnin laatuun liittyy neljä kohtaa, jotka ovat arviointihankkeen tarvelähtöisyys, arviointiprosessin laatu, raportin selkeys ja analyttisyys sekä tilaajien hyödyntämiskyvykyys. Arviointiprosessi itsessään on noudattanut protokollan mukaista kaavaa arviointisuunnitelmasta tulkintaan ja analysointiin, vaikkakin ohueen sellaiseen. Ongelmat arvioinnin laadussa liittyvät näkemykseni mukaan lähinnä tarvelähtöisyyteen; tarve tällaiselle tiedolle tai toimeksiannolle ei välttämättä ollut niin suuri ja/tai aikataulusyistä työelämlähtöisyys kärsi. Näistä syistä otanta jäi odotettua suppeammaksi, eikä tulos täten ole kuin suuntaa-antava. Suuntaa-antavaa tulosta itsessään voidaan hyödyntää lähinnä marginaalisesti tulevaisuuden hankkeita ideoissa tai toimenpiteitä viitoittaessa. Sivutuotteena syntyneen tiedon hyödyntämistä ei voida suositella mihinkään

perusteellisempaa dataa vaativaan toimintaan, mutta esimerkiksi brainstromaamiseen se saattaa soveltua.

Opinnäytetyössäni työn merkityksellisyys ja hyödynnettävyys koskettavat lähinnä sen kohderyhmänä olevaa työyhteisöä, eli Tikkurilan alueen nuorisotyötä. Pienen otannan ja tietyllä tavalla eksklusiivisen tulokulman takia en koe isoja rajanvetoja mahdollisiksi näiltä kohdin. Tässä työssä tuotettu tieto on valtakunnallisella tasolla vertailukelpoista vain siinä määrin, että on epätodennäköistä, että kohderyhmä olisi ajatuksiltaan tai tiedoiltaan ainakaan aivan täysin poikkeava omassa sarjassaan. Tätä olettamusta ei kuitenkaan voi todentaa faktaksi, koska mitään järkevää vertailutietoa benchmarkkaamiseen ei ole. Täten jatkokehitystä käsitellään vain Tikkurilan alueen nuorisotyön kehittämisen näkökulmasta, ei yleisesti nuorisotyöllisen pelitoiminnan kehittämisen näkökulmasta.

Pääasiallinen kehitysehdotukseni painottuu henkilöstön osaamisen ja tietouden kehittämiseen. Palautekyselyn tuloksissa taitotasojen erot korostuivat. Opinnäytetyön perusteella tasapäistävä lähestymistapa ei välttämättä ole Tikkurilan alueen pelitoiminnan kehittämisessä toimivin. Pitäisin siis jatkokehityksen kannalta olennaisena näiden taitotasoon liittyvien erojen tarkempaa kartoitusta. Tällöin saataisiin tarkempaa tietoa siitä, mikä osa työntekijöistä tarvitsee enemmän perustasoista ohjeistusta ja ketkä ovat jo tietäväisiä asian suhteen. Tulevaisuudessa avainhenkilöt (pelaamisen huippuosaajat) voisivat sisäisen osaamisen kehittämisen hengessä opettaa ja perehdyttää kollegojaan aihepiiriin, käyttäen apuna esimerkiksi Pelitoiminnan Pientä Opasta. Syvemmän ja edistyneemmän koulutuksen tarpeisiin voitaisiin vastata lähettämällä näitä avainhenkilöitä opintomatkalle ja seminaareihin, joista saatua tietoutta voidaan sitäkin jälleen kanavoida muille työntekijöille. Yhteisöllistä oppimista hyödyntämällä ja tietoa kanavoimalla voidaan säästää taloudellisia ja ajallisia resursseja, sekä pitää peliosajien motivaatiota yllä haasteiden tarjoamisen avulla. Vähemmän osaavat työntekijät taasen saavat sellaista tietoa ja ohjausta jota tarvitsevat pelitoiminnan pyörittämiseen ilman, että aihepiiriin orientoituminen vie heiltä kohtuuttoman paljon aikaa ja energiaa. Positiivinen oppimisen ja haastavuuden kehä voi auttaa viemään pelitoimintaa kohti entistä innovatiivisempia ja laadukkaampia ratkaisuja.

Toisena kehitysehdotuksena voisin ottaa esille Pelitoiminnan Pienen Oppaan tekniset seikat ja sellaiset osiot, jotka siinä palautteen perusteella toimivat. Toimintakonseptina opas ei ollut epäonnistunut ja sen hyödynnettävyyttä jatkossa pidettiin mahdollisena. Konseptia kehittämällä voidaan siis yrittää tavoitella samanlaisia hyötyjä kuin ensimmäisen kehittämis ehdotuksen kohdalla. Esimerkki: Palautetta saatiin pelien käytettävyyden ohjeistuksesta, mistä voitaisiin päätellä, että ainakin ”Pelikirjasto” sellaisenaan voisi olla mahdollinen jatkokehityksen kohde. Pelikirjastoa voitaisiin laajentaa ja yksityiskohtaistaa, esimerkiksi ohjevideoiden kuvaamisen ja lisäämisen avulla. Näin voitaisiin tarjota työntekijöille räätälöitynä sellaista tietoa, jota he ovat kaivanneet. Pelikirjaston ei

välttämättä tarvitse olla osa Pelikasvatuksen Pientä Opasta vaan se voi muodoltaan olla erilainen, mutta ajatuksen tasolla se on ehdottomasti hyödyntämisen arvoinen konsepti. Pelikasvatuksen opiskeluun tosiaan löytyy paljon materiaalia siitä kiinnostuneille, mutta suurempi kynnyks saattaa olla lähteä pelaamaan pelejä joihin ei ole tuntumaa.

Tarvitaan siis enemmän konkretiaa ja voidaankin pohtia miten työntekijöille saataisiin varmuutta ja itseluottamusta lähteä pelaamaan, esimerkiksi hyödyntämällä ”Pelikirjasto” -konseptia tai vaikkapa pajatyypistä koulutusta. Oli lisäkoulutus sitten opas tai paja muodoltaan, on jatkon kannalta lisäksi kannattavaa pohtia sitä, missä määrin pelitoimintaa halutaan alueella toteuttaa. Pienimuotoisempaan toimintaan voivat riittävät resurssit jo löytyä alueelta, mutta toimintaa laajentaessa ajankohtaiseksi tulee lisäresurssien hakeminen joko omalta alueelta lisäkouluttamisen kautta tai henkilöstön rekrytoinnilla. Loppujen lopuksi toiminnan onnistuminen lähtee ja syntyy tavoitteen määrittelystä ja rajauksesta. Konseptit ja menetelmät itsessään ovat toissijaisia, jos todellista tarvetta ei tiedetä.

Kolmantena, ja viimeisenä, kehitysehdotuksena ottaisiin esille media- ja pelikasvatuksen kokonaisvaltaisen sisällyttämisen nuorisotilan toimintaan. Pelitalo -konseptina on todettu toimivaksi ja suosituksi alueen nuorten keskuudessa. Nuorisotyöntekijöillä itsellään on kuitenkin erilaisia valmiuksia lähteä pelaamaan taloon nuorten kanssa, mutta pelikasvatustahan ei tarvitse toteuttaa vain pelaamisen kautta. Tarja Salokosken tutkimuksen (2005, 98-100) mukaan aikuisen aktiivinen läsnäolo ja ymmärrys aiheesta ovat tärkeitä pelikasvatuksen onnistumisen ja pelaamisen haittojen vähentämisen kannalta. Kun tämä tiedostetaan, voidaan pelikasvatuksen toteuttamisen suhteen lähteä hakemaan rohkeasti erilaisia ja yksilöllisiä ratkaisuja. Esimerkkejä näistä voidaan ammentaa Pelikasvattajan käsikirjasta (Harviainen ym. 2013) ja sen jatko-osasta (Tossavainen 2019). Toimintaan ideoita ja esimerkkejä molemmissa on rajattomasti, kuten opetuspelien hyödyntäminen kasvatuksessa, pelikulttuurin eri aspektien hyödyntäminen pienryhmätoiminnassa, tiedon välittäminen kotiväelle vanhempien iltojen avulla ja paljon muuta. Mielestäni valtakunnallisella tasolla pelikasvatuksen tavoitteeksi kannattaisi ottaa se, että se tuotaisiin tietokonehuoneen hämärästä osaksi normaalia arkea ja toimintaa. Lapsilla ja nuorilla teknologia ja pelit ovat jo osa jokapäiväistä perusarkea - läsnäoleva kasvattaja taasen ei välttämättä nykyään ole itsestäänselvyys.

7 Opinnäytetyön eettisyys ja luotettavuus

Sosiaalialan tutkimusetiikkaan liittyy lähtökohtaisesti useita herkkyyttä vaativia tekijöitä: tekemisissä saatetaan olla vähemmistö-, identiteetti ja ihmisoikeuskysymyksiä kanssa. Opinnäytteisiin liittyvissä tutkimuksissa ongelmat ovat usein tyypistetympiä, yksittäisiä juridisia kysymyksiä esimerkiksi asiakkaan tietosuojasta. Tutkimustyön laajuudesta huolimatta on kuitenkin otettava huomioon sosiaalialan etiikka ja arvot, jotta ei ajattele mattomuuttaan tule loukanneeksi tai muutoin negatiivisesti vaikuttaneeksi jonkin yhteisön tai yksittäisen

ihmisen elämään. Ihmisarvon kunnioittamisen lisäksi asiakkaan oikeudet ja osallisuus ovat tärkeitä varsinkin kokemuksellisissa tutkimuksissa ja arvioinnin painotuksissa. (Pehkonen & Väänänen-Fomin 2011, 238-239.) Asiakaslähtöisyyttä voidaan pitää eettisesti laadukkaan sosiaalityön merkinä. Sosiaalialan ollessa humaani tulisi sen työskentelyn tapoja ja menetelmiä ohjata asiakkaan tarpeet. (Raunio 2009, 103.) Asiakaslähtöisyyteen tulisi siis pyrkiä riippumatta työtehtävästä ja sen huomiotta jättämistä voidaan pitää eettisesti ongelmallisena. Jos asiakkaan näkökulma taaseen jää puutteelliseksi, on hyvä arvioida kriittisesti sitä, mistä tämä johtuu ja onko se ollut tarkoituksellista.

Toiminnallisen, työelämälähtöisen opinnäytteen eettisyyden pohdinta lähtee käyntiin heti projektin alussa: toiminnan tavoitteet ja kehittämiskohteet tulee valita ja rajata niin, että ne ovat linjassa kyseisen alan eettisten periaatteiden kanssa. Tavoitteiden eettisyyden lisäksi eettisyyttä kehittämistyössä osoittaa huolellinen ja tarkka työtapa (muun muassa dokumentoinnissa), joka tähtää kaikkien osapuolten hyötyyn. Eettisyyden toteutumista kehittämistyössä voidaan edistää etukäteen selvittämällä oikeudellisia seikkoja, kohdeorganisaation arvoja ja menetelmän valintaan liittyviä tutkimuseettisiä käytäntöjä. Luottamukselliseksi tarkoitettua tietoa on myös pysyttävä luottamuksellisena. Muun tutkimuksen tuloksena tuotettua tietoa täytyy olla todennettavissa ja esitetyn tavan mukaisesti kerättyä. (Ojasalo ym. 2009, 48-49.)

Toiminnallista opinnäytettä voidaan kuvailla eräänlaisena tutkimuksellisena kehittämistyönä, kun tavoitteena ei ole niinkään uuden tiedon tuottaminen vaan käytännön ongelman ratkaisu. Tutkimuksellinen kehittäminen on siinä mielessä käytännönläheistä, että siinä ei etsitä selityksiä vaan ratkaisuja. (Ojasalo ym. 2009, 19.) Tällaisen tutkimustyön tavoitteena on muutos ja menetelmät usein moninaisia. Tällöin voi luotettavuuden arviointi olla haasteellista: työn tuloksena on ratkaistu jokin ongelma tai vastattu tarpeeseen. Luotettavuutta voidaan silti arvioida tuotoksen tai työprosessin itsensä validiteetin kautta. Prosessin arviointia, ja täten luotettavuuden arviointia, helpottaa tarkasti tehty dokumentaatio, jota voidaan pitää lähtökohtaisesti luotettavuuden kannalta oleellisimpana asiana. (Kananen 2017, 69, 72.) Toiminnallisen opinnäytetyön suhteen toteutettujen menetelmien luotettavuuden ja tutkimuseetiikan toteutumisen arviointi saattaa näistä syistä olla haastavaa verrattuna tyyppillisempiin laadullisiin tai määrällisiin tutkielmiin. Prosessin dokumentoinnin tarkkuudella todennetaan projektin eteneminen teoreettisen viitekehyksen viitoittamien poluin ja tehtyjen ratkaisujen luotettavuus.

Pelitoiminnan Pientä Opasta tehdessä dokumentoin tarkasti eri vaiheita teknisistä näkökulmista, mutta myös tutkimuseetiikan ja sosiaalialan etiikan näkökulmista. Välineinä dokumentaatioon käytin Google Sheetsiin rakentamiani kirjanpitokaavioita sekä opinnäytetyöpäiväkirjaa, johon pystyin vapaasti kirjaamaan ajatuksiani prosessin edetessä. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että ratkaisut, joita projektin eri vaiheissa on tehty, ovat

perusteltavissa tai vähintään ymmärrettävissä dokumentaation avulla yllä esitetystä näkökulmista.

”Ammattina Sosionomi” (2009, 186) teoksessa ja Talentian ohjeistuksessa (Heikkinen 2017) sosiaalialan työn ammattietiikan perusteiksi määritellään ihmisarvo ja oikeudet, asiakkaan itsemääräämisoikeuden kunnioittaminen, osallisuuden tukeminen (syrjinnän ja syrjäytymisen vastustaminen) ja sosiaalisen oikeuden asianajo. Tuotannossa ja jokaisen vaiheen suunnittelussa otettiin huomioon nämä periaatteet ja pidettiin huolta siitä, että oppaan suunniteltu sisältö olisi linjassa niiden kanssa. Esimerkiksi ihmisarvo ja oikeudenmukaisuus käsitteenä eivät välttämättä pelitoiminnan opasta tehdessä ole päällimmäisenä mielessä, mutta toksista pelikulttuuria käsiteltäessä oikeudenmukaiseen toimintaan ohjeistaminen on olennaista. Elämänhallinnan tukeminen, syrjinnän ja väkivallan vastustaminen ja syrjäytymisen ehkäisy ovat kaikki sellaisia arvoja ja periaatteita, joiden tulisi näkyä paitsi työn konkreettisessa arjessa kuin myös siinä, miten työhön ohjeistetaan ja perehdytetään. Pelitoiminnan Pientä Opasta kirjoittaessa oli sanomattakin selvää, että kaikki ohjeistus ja neuvonta ottaisivat sosiaalialan arvot huomioon. Lähteitä valittaessa ammattieettiset periaatteet ohjasivat prosessia ja monella alan toimijalla ohjeistot olivatkin jo valmiiksi linjassa sosiaalialan ammattietiikan kanssa. Näin arvot ja etiikka siis ohjasivat prosessia monellakin tapaa. Lähdekriittisyys liittyi paitsi lähteiden sisältöön, myös niiden tuoreuteen ja luotettavuuteen: oppaaseen valittiin mahdollisimman tuoreita lähteitä sellaisilta tahoilta, joiden arvojen voitiin olettaa olevan linjassa sosiaalialan ammattietiikan kanssa.

Oikeudellisesta näkökulmasta tuotoksen kannalta yhtenä luotettavuuteen liittyvänä kysymyksenä digitaalisen alustan valinnan takia oli tietoturva. Tietoturva oli otettava huomioon, sillä toteutus tehtiin ulkopuolisen palveluntarjoajan (Google) palvelimille. Oppaaseen ei siis voitu lisätä mitään sellaista tietoa (kuten henkilötiedot), joka Vantaan kaupungin tietoturvaohjeistuksen mukaan ei saa olla julkista tai on merkitty salassapidettäväksi. Tällaista tietoa ei suunniteltu osaksi opasta, joten tämä ei vaikuttanut oppaan toteutukseen tai toteutustavan valintaan, mutta se täytyi pitää jatkuvasti mielessä sisältöä tuottaessa. Tiedonkäsittelyn ja esittämisen suhteen tietoturvan huomioon ottaminen vaati siis tavallista enemmän huolellisuutta.

Projektissa tuottavana osana olin vain minä itse ja täten myös projektin etenemisen dokumentoinnista vastasin minä itse. Tämä tuo tietynlaista suppeutta näkökulmiin ja vaikuttaa siihen, miten kattavasti ja objektiivisesti raportissa voidaan asioita pohtia. Opinnäytetyön tuloksien luotettavuuden näkökulmasta lukijan on otettava huomioon se, että monet esitetystä olettamuksista ja analyyseistä perustuvat yhden ihmisen tulkintaan kerätystä datasta, muistiinpanoista ja palautteesta. Kun kyseessä on yhden ihmisen tulkinta, värittää tätä tulkintaa henkilökohtaiset arvot, käsitykset ja olettamukset aihepiiristä. Tietoa analysoidessa ja väittämiä tehdessä on käytetty tukena lähdekirjallisuutta - näkökulmat siihen

minkälaisia suhteita teorialla ja opinnäytteen tuloksilla on, ovat kuitenkin subjektiivisia. Omista ennakkoasenteista tai arvoista johtuen voi aina olla vaarana epäolennaisuuksien ylitäi alitulkinta, jotta omia näkemyksiä voidaan perustella. Tätä voidaan pitää inhimillisenä ja eräänlaisena valuvirheenä ihmisyydessä.

Prosessin aikana olen pitänyt oman ennakkoasenteeni mielessä ja tiedostanut sen, että prosessiin liittyvä reflektio tulisi olemaan haastavaa ja aikaa vievää. Omalla kohdallani uskon eniten tulkintoihin vaikuttaneen käsitykseni siitä, mikä on perustasoista pelaamisen ja tekniikan osaamista. Ajoittain projektin aikana koin oman harrastuneisuuteni takia, että oppaan tietosisältö oli sen verran perustasoista, että todennäköisesti jokainen jo tiesi siinä esitetyt asiat. Koen myös, että oma taustani pelaajana värittää osaltaan sitä, miten oppaassa ja tässä raportissa on pelaamista esitelty. Olen kenties taipuvainen selittämään pelaamiseen liittyviä ilmiöitä positiivisessa valossa, koska oma kokemukseni siitä harrastuksena on lähinnä positiivinen. Tavoitteeni on kuitenkin ollut ottaa esille myös ilmiön negatiivisia puolia niitä sen enempää siloittelematta ja koen onnistuneeni tässä ainakin kohtuullisesti.

Tutkimustyössä oleellinen tarkka ja rehellinen työtapa käsitteenä pitäisi olla yksiselitteinen, mutta esimerkiksi arviointia tehdessä ammatillisesti moraalinen toiminta ei ole niinkään helposti todennettavissa. Yksilön itsensä väittämä moraalisesti oikein ja hyvin toimimisesta ei takaa sitä, että näin on todella menetelty. Joissain määrin luotettavuuden arviointi nojaankin standardien ja menetelmien luotettavuuden lisäksi myös henkilön luotettavuuteen (Virtanen 2007, 52-53). Olen pyrkinyt menetelmällisesti toimimaan työtä tehdessä sillä tavoin, että menetelmien soveltaminen on noudattanut hyviä tutkimuskäytäntöjä. Tämän lisäksi olen tässäkin arviossa parhaani mukaan tehnyt omia tarkoituksperiäni ja lähtökohtiani läpinäkyväksi ja täten pyrkinyt lisäämään omaa luotettavuuttani tutkimuksen tekijänä. Opinnäytetyö on suunniteltu, toteutettu ja arvioitu kunnioittaen sosiaalialan eettisiä periaatteita.

Lähteet

Painetut

Jussila, R. & Tuominen, T. 2006. Tieto kirjaksi. Helsinki: Kansanvalistusseura.

Kananen, J. 2017. Kehittämistutkimus interventiotutkimuksen muotona: Opas opinnäytetyön ja pro gradun kirjoittajalle. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.

Kangas, M. & Willman, V. 2018. Mediakasvatuksen käsikirja. Kuopio: Unipress.

Kankaanpää, S. & Piehl, A. 2011. Tekstintekijän käsikirja: Opas työssä kirjoittavalle. Helsinki: Suomen Yrityskirjat.

Kniivilä, S. 2017. Tiede ja teksti: Tehoa ja taitoa tutkielman kirjoittamiseen. Kolmas, uudistettu painos. Helsinki: Gaudeamus.

Lappalainen, E. 2015. Pelien valtakunta: Miten suomalaiset peliyhtiöt valloittivat maailman. 1. p. Jyväskylä: Atena.

Lauha, H. 2014. Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Verke - Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus.

Löow, M. (käänt. Tillman, M) 2002. Onnistunut projekti: Projektijohtamisen ja -suunnittelun käsikirja. Helsinki: Tietosanoma.

Maylor, H. 2010. Project management. 4th ed. Harlow: Pearson Education.

Niipola, J. 2012. Pelisukupolvi: Suomalainen menestystarina Max Paynestä Angry Birdsiin. Helsinki: Johnny Kniga.

Ojasalo, K., Moilanen, T. & Ritalahti, J. 2009. Kehittämistyön menetelmät: Uudenlaista osaamista liiketoimintaan. Helsinki: WSOYpro.

Pehkonen, A. & Väänänen-Fomin, M. 2011. Sosiaalityön arvot ja etiikka. Jyväskylä: PS-kustannus.

Pelin, R. 2011. Projektihallinnan käsikirja. 7. uud. p. Helsinki: Projektijohtaminen Oy Risto Pelin.

Raatikainen, E. 2009. Ammattina sosionomi. Helsinki: WSOYpro.

Raevaara, T. 2016. Tajuaako kukaan?: Opas tieteen yleistajuistajalle. Tampere: Vastapaino.

Raunio, K. 2009. Olennainen sosiaalityössä. 2. uud. laitos. Helsinki.: Gaudeamus Helsinki University Press.

Ruuska, K. 2007. Pidä projekti hallinnassa: Suunnittelu, menetelmät, vuorovaikutus. 6. tark. p. Helsinki: Talentum.

Seppänen-Järvelä, R. & Karjalainen, V. 2006. Kehittämistyön risteyksiä. Helsinki: Stakes.

Torppa, T. 2014. Työssään kirjoittavan opas. Helsinki: Talentum.

Vaattovaara, J. & Strellman, U. 2013. Tieteen yleistajuistaminen. Helsinki: Gaudeamus.
Vilkka, H. 2005. Tutki ja kehitä. Helsinki: Tammi.

Vilka, H. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi.

Virtanen, P. 2007. Arviointi: Arviointitiedon luonne, tuottaminen ja hyödyntäminen. Helsinki: Edita.

Sähköiset

Hakanen, T., Myllyniemi, S. & Salasuo, M. 2019. Oikeus liikkua: Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2018. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriö. Viitattu 15.8.2019.

<https://www.nuorisotutkimusseura.fi/julkaisut/verkkokauppa/verkkojulkaisut/2055-oikeus%20liikkua>

Harviainen, J. T., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus. Viitattu 15.8.2019.

<https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>

Heikkinen, A. 2017. Arki, arvot ja etiikka: Sosiaalialan ammattihenkilön eettiset ohjeet. Helsinki: Sosiaalialan korkeakoulutettujen ammattijärjestö Talentia ry. Viitattu 15.8.2019.

<https://talentia.e-julkaisu.com/2017/eettiset-ohjeet/>

Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. 2018. Pelaajabarometri 2018. Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Tampereen yliopisto. Viitattu 15.8.2019. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0870-4>

Mäntyneva, M. 2016. Hallittu projekti: Jäntevästä suunnittelusta menestykselliseen toteutukseen. Viitattu 15.8.2019. <https://kauppakamaritieto.fi/fi/s/ak/kirjat/hallittu-projekti-2016/>

Tossavainen, T. 2019. Pelikasvattajan käsikirja: 2. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. Viitattu 15.8.2019. <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>

Salokoski, T. 2005. Tietokonepelit ja niiden pelaaminen. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. Viitattu 15.8.2019.

<https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/13308/9513922693.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Silvennoinen, I. 2016. Nuoret pelissä: Tietoa kasvattajille nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. 5. uudistettu painos. Helsinki. Viitattu 15.8.2019.

<http://www.julkari.fi/handle/10024/131837>

Verkkosivut, artikkelit ja videot

Ehyt Ry. 2013. *Se vaan pelaa* -opas ja video. Viitattu 15.8.2019

<http://www.mediataitokoulu.fi/sevaanpelaaoapas.pdf>

World Health Organization. 2018. WHO: Gaming disorder: questions and answers (Q&A) Viitattu 15.8.2019. <https://www.youtube.com/watch?v=LJ71KA00mtc&feature=youtu.be>

Liitteet

Liite 1: Linkki oppaaseen	52
Liite 2: Palautekysely	53

Liite 1: Linkki oppaaseen

Pelitoiminnan Pieni Opas <https://sites.google.com/view/pelitoiminnan-pieni-opas/etusivu>

Liite 2: Palautekysely

1/3

2/7/2019

Pelitoiminnan Pieni Opas: Pelikasvatus osana Tikkurilan alueen nuorisotyötä

Pelitoiminnan Pieni Opas: Pelikasvatus osana Tikkurilan alueen nuorisotyötä

Tämän kyselyn tarkoituksena on kerätä palautetta Tikkurilan alueen työntekijöiltä liittyen Pelitoiminnan Pienen Oppaaseen. Tieto kerätään anonyymisti, eikä yksittäinen vastaaja ole siitä tunnistettavissa. Kerättyä tietoa käytetään opinnäytetyössäni totetuksen raportointiin ja sen onnistumisen arviointiin.

Lisäkysymykset ja yhteydenotot voi lähettää osoitteeseen heidi.tuomioksa@student.laurea.fi

*Pakollinen

1. Kuinka ajankohtainen ilmiö nuorten digitaalinen pelaaminen on näkemyksesi mukaan? *

Merkitse vain yksi soikio.

	1	2	3	4	5	
Erittäin epäajankohtainen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Erittäin ajankohtainen

2. Koen pelikasvatuksen ymmärryksen olennaisena työni kannalta. *

Merkitse vain yksi soikio.

- Täysin eri mieltä
- Jokseenkin eri mieltä
- Ei samaa eikä eri mieltä
- Jokseenkin samaa mieltä
- Täysin samaa mieltä

3. Mistä aiheista opas antoi sinulle uutta tietoa tai ideoita liittyen pelikasvatukseen ja pelaamiseen? (Valitse yksi tai useampia) *

Valitse kaikki sopivat vaihtoehdot.

- Pelikulttuuri (harrastukseen muu liittyvä, eSports, pelialan ammattilaisuus)
- Pelaamisen hyödyt ja haitat
- Pelaamiseen liittyvä sanasto
- Pelikasvatus
- Tikkurilan pelitalon toiminta
- Pelitoiminta yleisesti (järjestöt ja liigat)
- Pelitoiminnan järjestäminen nuorisotyössä
- Opas ei tarjonnut minulle uutta tietoa aihepiiristä
- Muu: _____

2/3

2/7/2019

Pelitoiminnan Pieni Opas: Pelikasvatus osana Tikkurilan alueen nuorisotyötä

4. **Oppaasta saamani tieto on hyödyllistä työni kannalta. ****Merkitse vain yksi soikio.*

- Täysin eri mieltä
- Jokseenkin eri mieltä
- Ei samaa eikä eri mieltä
- Jokseenkin samaa mieltä
- Täysin samaa mieltä

5. **Mistä aihepiiriin liittyvästä haluaisit tietää lisää? Muita kommentteja aihepiiriin liittyen minkä haluat kertoa. ***

6. **Tutustuin oppaaseen (valitse yksi tai useampi): ****Valitse kaikki sopivat vaihtoehdot.*

- Älypuhelimella
- Tabletilla
- Tietokoneella
- Tulosteena
- Muu: _____

7. **Oppaan rakenne oli: ****Merkitse vain yksi soikio.*

	1	2	3	4	5	
Sekava	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Selkeä

8. **Oppaassa käytetty kieli oli: ****Merkitse vain yksi soikio.*

	1	2	3	4	5	
Sekava	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Selkeä

9. **Oppaassa käytetyt kuvat ja interaktiiviset elementit olivat ymmärryksen kannalta:***Merkitse vain yksi soikio.*

	1	2	3	4	5	
Turhia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tarpeellisia

3/3

2/7/2019

Pelitoiminnan Pieni Opas: Pelikasvatus osana Tikkurilan alueen nuorisotyötä

10. Kokonaisuutena opas oli mielestäni: **Merkitse vain yksi soikio.*

	1	2	3	4	5	
Epäonnistunut	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Onnistunut

11. Muita kommentteja oppaan toteutustavasta ja/tai sisällöstä: *

12. Risut ja ruusut sekä muu yleinen palaute tähän!

Palvelun tarjoaa
 Google Forms