

**NUOTTI-valmentajien ajatuksia Mysteeri 24/7 -hankkeen
virtuaalisesta pakopelistä**



Ammattikorkeakoulututkinnon opinnäytetyö

Sosionomikoulutus

Syksy 2022

Leo Sulavuori

Sosionomikoulutus

Tekijä Leo Sulavuori

Työn nimi NUOTTI-valmentajien ajatuksia Mysteeri 24/7 -hankkeen virtuaalisesta pakopelistä

Ohjaaja Liisa Harakkamäki

Tiivistelmä

Vuosi 2022

Opinnäytetyön tavoite oli tutkia NUOTTI-valmentajien ajatuksia Learning life – Mysteeri 24/7 virtuaalisen pakopelin sopeutuvuudesta NUOTTI-valmennusprosesseihin sekä heidän resilienssiään ottaa peli haltuun osaksi omaa ohjaustyötä. NUOTTI-valmennus on Kelan tarjoamaa matalan kynnyksen ammatillista kuntoutusta 16–29-vuotiaille nuorille, joiden toimintakyky on heikentynyt olennaisesti. Virtuaalinen pakopeli nuorten ohjaustyössä on ajankohtainen aihe, sillä jatkuva digitalisaatio vaatii myös uudenlaisten digitaalisten työvälineiden kehittämisen. Tutkimuksen tilaajana olivat Hämeen ammattikorkeakoulu ja vuosina 2020–2021 toiminut Mysteeri 24/7 -hanke, jossa pakopeli kehitettiin. Pakopeli oli ensimmäisiä virtuaalitodellisuuden pohjautuvia nuorille suunnattuja ammatillisen kuntoutuksen työvälineitä.

Opinnäytetyöhön osallistui neljä NUOTTI-valmentajaa ja tutkimus tehtiin laadullista tutkimustapaa käyttäen. Aineisto kerättiin teemahaastatteluilla, jotka äänitettiin ja litteroitiin tekstimuotoon. Haastatteluista edelsi perehdytystilaisuus, jossa esiteltiin Learning life – Mysteeri 24/7 virtuaalinen pakopeli NUOTTI-valmentajille. Analysointimenetelmänä käytettiin teemoittelua pyrkimyksenä paikantaa ja esittää oleelliset teemat haastatteluaineistosta.

Virtuaalinen pakopeli otettiin hyvin vastaan NUOTTI-valmentajien keskuudessa. He kuvasivat pakopelin olevan mahdollisesti hyödyllinen osa omaa NUOTTI-valmennusprosessia. Vaikka valmentajilla ei ollut laajasti aikaisempaa kokemusta virtuaalipeleistä, oli heillä positiiviset näkymät virtuaalisen pakopelin teknisen käyttöönoton kannalta. Työnantajapuolelta toivottiin resursseja tätä varten. Tulokset antoivat hyvin osviittaa siitä, miten kannattaa suunnitella pakopelin käyttöönottoa ja perehdytystä. Tulevaisuudessa tarvittaisiin laajempaa otantaa, sillä NUOTTI-valmentajien tiimi oli innokas ottamaan uusia työvälineitä vastaan. Kvantitatiivisella tutkimuksella voitaisiin tutkia tarkemmin pakopelin hyödyllisyyttä myös NUOTTI-valmennuksen lisäksi muissa nuorten ohjauspalveluissa sekä kehittää pakopeliä ja sen tuottamia ohjeistuksia.

Avainsanat Virtuaalitodellisuus, hyötypeli, pakopeli, NUOTTI-valmennus, resilienssi

Sivut 35 sivua ja liitteitä 4 sivua

Degree Programme of Social Services

Author Leo Sulavuori

Subject NUOTTI coaches' thoughts about the Mysteeri 24/7 projects virtual escape game

Supervisor Liisa Harakkamäki

Abstract

Year 2022

The aim of this thesis is to study NUOTTI coaches' thoughts about the adaptability of Learning life – Mysteeri 24/7 virtual escape games to NUOTTI coaching processes and their resilience to take over the game as part of their own coaching work. NUOTTI coaching is a low-threshold vocational rehabilitation offered by Kela, the Finnish social insurance institution, for young people aged 16–29 whose functional capacity has been substantially impaired. Virtual escape game is a topical issue as continuous digitalisation also requires the development of new types of digital tools. The research was commissioned by Häme University of Applied Sciences and the Mystery 24/7 project, which operated in 2020-2021, and in which the virtual escape game in question was developed.

Four NUOTTI coaches participated in the thesis which was conducted using a qualitative research method. Thematic interviews were used in the study and the interviews were recorded and transcribed into text. The interviews were preceded by an orientation session where Learning life – Mystery 24/7 virtual escape game was presented to NUOTTI coaches. Thematizing was used as a method of analysis to locate and present the most relevant themes from the interview material.

The virtual escape game was well received by the NUOTTI coaches. They described the escape game as a potentially useful part of their own NUOTTI coaching process. Although the coaches did not have extensive previous experience with virtual games, they had a positive outlook in terms of the technical implementation of the virtual escape game. They hoped the employer will allocate resources for this cause. The results gave a good indication of how to plan the introduction and familiarization of the escape game. In the future, a larger sample would be needed as the team of NUOTTI coaches was eager to accept new tools for their work. Quantitative research could investigate in more detail the usefulness of the escape game in NUOTTI coaching, but also in other guidance services for young people and develop the escape game and the guidelines it produces.

Keywords Virtual reality, Serious game, Escape game, NUOTTI coaching, Resilience

Pages 36 pages and appendices 4 pages

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Mysteeri 24/7 -hanke ja sen eteneminen	3
3	NUOTTI-valmennus	4
3.1	NUOTTI-valmennus osana Kelan kuntoutuksen palvelutarjontaa.....	4
3.2	NUOTTI-valmennukseen ohjautuvat nuoret.....	5
3.3	NUOTTI-valmennuksen prosessi	6
4	Virtuaalitodellisuus ja pelillisuus.....	8
4.1	Virtuaalitodellisuus	8
4.2	Pako- ja hyötypelit	9
4.3	Learning life – Mysteeri 24/7 virtuaalinen pakopeli.....	10
5	Sote-alan ammattilaisten resilienssi omaksua uusia digitaalisia taitoja.....	11
6	Aikaisemmat tutkimukset.....	13
7	Tutkimuksen toteutus	15
7.1	Tutkimustehtävä ja tutkimuskysymykset	16
7.2	NUOTTI-valmentajien tutustuttaminen virtuaaliseen pakopeliin	16
7.3	Aineiston hankinta teemahaastatteluilla.....	17
7.4	Aineiston analysointi teemoittelemalla.....	18
7.5	Tutkimuksen eettisyys, luotettavuus ja kestävä kehitys	20
8	Tulokset ja johtopäätökset	21
8.1	Virtuaalisen pakopelin ensivaikutelma ja käyttöönotto.....	21
8.2	NUOTTI-valmentajien lähtökohdat ja resilienssi	23
8.3	Valmentajien näkemykset kohderyhmästä	25
8.4	Virtuaalisen pakopelin soveltuvuus NUOTTI-valmennusprosessissa	26
8.5	Johtopäätökset.....	27
9	Pohdinta	29
	Lähteet.....	32

Liitteet

- Liite 1 Aineistonhallintasuunnitelma
- Liite 2 Suostumus opinnäytetyön tutkimukseen
- Liite 3 Haastattelun teemat ja esimerkkikysymyksiä
- Liite 4 Teemoittelu värikoodeittain

1 Johdanto

Viime vuosina digitalisaation kehittyminen on tuonut monia uusia mahdollisuuksia kehittää sosiaali- ja terveysalan toimintatapoja, käytänteitä ja palvelujärjestelmää. Moni hoitoon, hoivaan ja palveluihin liittyvä asia on pystytty siirtämään digitaalisten toimintojen, tekoälyjen ja robotiikan hoidettavaksi, mikä on vähentänyt ammattilaisten manuaalista työtä ja tehostanut toimintaa. Virtuaalitodellisuus ja sen tuomat mahdollisuudet ovat nousseet esille digitalisaation kynnyksellä. Teknologiajätit ovat tuoneet markkinoille uusia virtuaalitodellisuuteen perustuneita laitteita, mikä on itsessään laskenut teknologian hintaa ja mahdollistanut kustannustehokkaan tavan tuoda uudenlaisia mahdollisuuksia ohjaukseen ja kuntoutukseen. (Koivisto, 2021, ss. 5–8)

NEET-statuksen (Neither in Employment, Education or Training) omaavia 20–24-vuotiaita nuoria oli Suomessa vuonna 2018 noin 38 000 ja 25–29-vuotiaita 45 000. Vaikka määrät olivat vähentyneet edellisvuosilta, silti tarvetta on ollut erilaisille yhteiskunnan mittakaavan uudistuksille, joita on tehty lainsäädännön muutoksilla, hyvinvointia edistävien hankkeiden tukemisella ja käytänteitä tukemalla. (Valtioneuvosto, 2019, ss. 2–3) Kansaneläkelaitoksen (Kela) Mysteeri 24/7 -hankkeessa otettiin näkökulma kehittää nuorten ammatillista kuntoutusta ja ohjaustyötä pelillisyyden avulla. (Romppanen, ym. 2022, s. 7).

Opinnäytetyön keskiössä on Mysteeri 24/7 -hankkeessa tuotettu Learning life – Mysteeri 24/7 virtuaalinen pakopeli sekä NUOTTI-valmentajien näkemykset virtuaalitodellisuuteen perustuvan teknologian käytöstä, pelillisyydestä ja sen potentiaalista osana heidän asiakkaiden valmennusprosesseja. NUOTTI-valmennus on Kelan tuottamaa matalan kynnyksen ammatillisen kuntoutusta 16–29-nuorille, joiden toimintakyky on heikentynyt olennaisesti (Kansaneläkelaitos, n.d.a). Aihe on ajankohtainen, sillä nopean digitalisaation kynnyksellä on tärkeää ottaa huomioon myös sosiaali- ja terveysalan ammattilaisten resilienssi kiireisen ohjauksen ja hoitotyön sekä sen jatkuvan kehittämisen keskellä (Saari, 2016, s. 233). Tutkimuksessa on uutuuden viehätystä, sillä Learning life – Mysteeri 24/7 virtuaalinen pakopeli on ensimmäisiä virtuaalitodellisuuteen pohjautuvia nuorille suunnattuja ammatillisen kuntoutuksen työvälineitä.

Kiinnostukseni hankkeeseen heräsi, kun osallistuin itse nuorten ohjaustyötä tekevänä ammattilaisena pelin testausvaiheeseen. Olen kokeillut viihteellistä pakohuonepelaamista, mutta en mitään tämänkaltaista virtuaalisessa ympäristössä. Pidin kokeilua hauskana, ja koin virtuaalisen pelillisyyden hyödylliseksi osaksi omaa ohjaustyötäni. Samaan aikaan kun tein opinnäytetyötä, käytin Learning life – Mysteeri 24/7 virtuaalista pakopeliä osana omia ohjausprosessejani. Innostavaa oli nähdä pelillisyyden positiiviset puolet, sillä ehkäisevää työtä tutkineena ja tehneenä olen perehtynyt pelaamisen negatiivisiin vaikutuksiin, kuten sen koukuttavuuteen.

2 Mysteeri 24/7 -hanke ja sen eteneminen

Opinnäytetyöni toimeksiantajana on Mysteeri 24/7 -hanke ja Hämeen ammattikorkeakoulu. Mysteeri 24/7 on Kansaneläkelaitoksen (Kela) kehittämisrahoitusta vuosilta 2020–2021 saanut hanke. Hanke tehtiin kolmen ammattikorkeakoulun eli Kajaanin ammattikorkeakoulun, Hämeen ammattikorkeakoulun ja Laurea-ammattikorkeakoulun yhteistyönä. Tavoitteena oli luoda virtuaaliseen todellisuuteen (VR, Virtual reality) perustuva pakopeli nuorten ja nuorten aikuisten kuntoutukseen ja ohjaustyöhön. Hankkeessa tehtiin yhteistyötä myös nuorten ja nuorten aikuisten kuntoutusta ja ohjaustyötä tekevien organisaatioiden kanssa. (Romppanen ym., 2022, ss. 10–11)

Kajaanin ammattikorkeakoulu vastasi hankkeen koordinoinnista ja myös virtuaalisen pakopelin teknisestä toteutuksesta. Heillä on oma noin 10 henkilön Clever Simulation Entertainment asiantuntijatiimi, joka on erikoistunut virtuaalisen ja lisätyn todellisuuden ratkaisujen kehittämiseen ja tutkimiseen. Pää tavoitteena on luoda virtuaalisia ratkaisuja hyötykäyttöön. Kajaanin ammattikorkeakoulu teki myös kehitys- ja testausvaiheessa paljon yhteistyötä paikallisten toimijoiden kanssa. Hämeen ammattikorkeakoulu vastasi työssä tehdystä tutkimuksesta ja heiltä osallistui myös yksi pelisuunnittelija. Laurea-ammattikorkeakoulu vastasi hankkeessa substanssiosaamisesta. Hankkeen ohjausryhmään kuului Kansaneläkelaitokselta ja hankkeeseen osallistuvista ammattikorkeakouluista jäseniä, joilla oli asiantuntemusta ammatillisesta kuntoutuksesta sekä hankkeista. (Romppanen ym., 2022, ss. 10–11; KAMK, n.d.)

Hankkeen ensimmäisessä vaiheessa tehtiin tarveanalyysi, jossa arvioitiin virtuaalisen pelin tarvetta. Sitä varten nuoria ja heidän kanssaan tekeviä ammattilaisia haastateltiin ja heille pidettiin työpajoja sekä tutkittiin aiheen kirjallisuutta ja tehtiin kartoittavaa kirjallisuuskatsausta. Tarkoituksena oli kartoittaa virtuaalisen pelin teemojen sisältöä ja myös luoda pohjaa tulevalle ammattilaisen käsikirjalle. Tarveanalyysin jälkeen toisessa vaiheessa tehtiin monialaisessa asiantuntijaryhmässä pelin sisältöjen suunnittelua ja käsikirjoittamista. Ryhmään kuului asiantuntijoita fysioterapia-, sosiaali- ja hoitoalojen lehtoreita sekä pelisuunnittelijoita. (Romppanen ym., 2022, ss. 13–14)

Tekninen toteuttaminen tehtiin suunniteltujen sisältöjen ja käsikirjoitusten perusteella yhteistyössä koko hanketiimin kesken. Ensin suunniteltiin pelille yksityiskohtaiset toiminnot, minkä jälkeen pelisuunnittelijat loivat pelillisen toteutuksen, jossa oli sisällöllisesti tärkeitä elementtejä ja teki pelistä hauskan ja mukavan nuorille. Lopuksi keskeneräistä mutta pelattavaa virtuaalista peliä pilotoitiin syksyllä ja keväällä 2021 tarkoituksena korjata ohjelmointivirheitä, tutkia käyttäjien reagoitua ja kerätä käyttäjäkokemuksia. (Romppanen, ym. 2022, ss. 14–16). Käyttäjäkokemuksien tuloksia esitellään luvussa 6 Aikaisemmat tutkimukset. Hankkeen tuotosta *Mysteeri 24/7 – Learning life* virtuaalista pakopeliä esitellään alaluvussa 4.3 *Learning life – Mysteeri 24/7* virtuaalinen pakopeli.

3 NUOTTI-valmennus

Ammatilliseen kuntoutukseen nuorille kehitetty NUOTTI-valmennus on Kelan tuottamaa palvelua. Tässä luvussa ensin avataan valmennuksen sijoittuminen Kelan kuntoutuksen palvelutarjontaan. Toisessa alaluvussa esitellään, että minkälaisia nuoria NUOTTI-valmennukseen hakeutuu ja miten heidän soveltuvuuttaan NUOTTI-valmennukseen arvioidaan. Kolmannessa alaluvussa käydään läpi NUOTTI-valmennuksen ohjausprosessia.

3.1 NUOTTI-valmennus osana Kelan kuntoutuksen palvelutarjontaa

Ammatillisen kuntoutuksen tarkoituksena yleisesti on ylläpitää ja kohentaa työikäisen väestön työkykyä sekä työssä selviytymistä. Ammatillista kuntoutusta on kuvailtu pirstaleisena, sillä sitä toteuttaa Suomessa moni eri instituutio monien eri lakien alaisuudessa. Kelan ammatillinen kuntoutus on yksi osa Suomen ammatillisen kuntoutuksen järjestelmää. Kelan nuorten ammatilliseen kuntoutukseen kuuluvat ammatillinen kuntoutuspalvelu, NUOTTI-valmennus, työllistymistä edistävä ammatillinen kuntoutus sekä koulutuskokeilut oppilaitoksissa. (Haapakoski ym., 2018, ss. 13–15; Kansaneläkelaitos, n.d.b).

Vuosina 2018–2019 Kela käynnisti NEET-nuorten kuntoutuksen kehittämisen projektin, jonka tarkoitus oli valmistella tulevaa ammatillisen kuntoutuksen lakimuutosta. Sen tavoitteena oli kokeilla ammatillista kuntoutuspalvelusta kevyemmin perustein ja samalla NUOTTI-valmennusta uutena kuntoutusmuotona. Kokeilu oli onnistunut ja vuonna 2019 astui

voimaan uusi lakimuutos, jossa 16–29-vuotiaat nuoret voivat saada ammatillista kuntoutusta ilman lääkärinlausuntoa ja NUOTTI-valmennus vakinaisti paikkansa uutena kuntoutusmuotona. Samalla kuntoutukseen hakeutumista madallettiin ja sen pystyy tekemään nykyään suullisesti haastattelulla, jonka suorittaa Kelan asiantuntija. (Miettinen ym., 2019, ss. 7–8; Laki Kansaneläkelaitoksen kuntoutusetuuksista ja kuntoutusrahaetuksista 566/2005 § 7a).

NUOTTI-valmennuksen tuottamisesta vastaa Kelan kilpailuttamat palveluntuottajat. Palveluntuottajilla on vastuu toteuttaa valmennus palvelukuvauksen, kuntoutuspäätöksen ja nuorten omien toivomusten mukaisesti. Palveluntuottajien NUOTTI-valmentajilla on Kelan määrittämät pätevyysvaatimukset varmistamaan valmennuksen hyvää laatua. NUOTTI-valmentajilla on oltava sosiaali-, terveys-, kuntoutus- tai nuorisoalan ammattikorkeakoulututkinto (esim. sosionomi, yhteisöpedagogi tai sairaanhoitaja) tai yliopistotutkinto (esim. sosiaalityöntekijä tai psykologi). Tämän lisäksi heillä on oltava kuuden vuoden sisällä vähintään kaksi vuotta nuorten ja nuorten aikuisten ohjaus-, neuvonta-, hoito- tai hoivatyön kokemusta edellä mainitun tutkinnon suorittamisen jälkeen. (Kansaneläkelaitos, 2020, ss. 22–26)

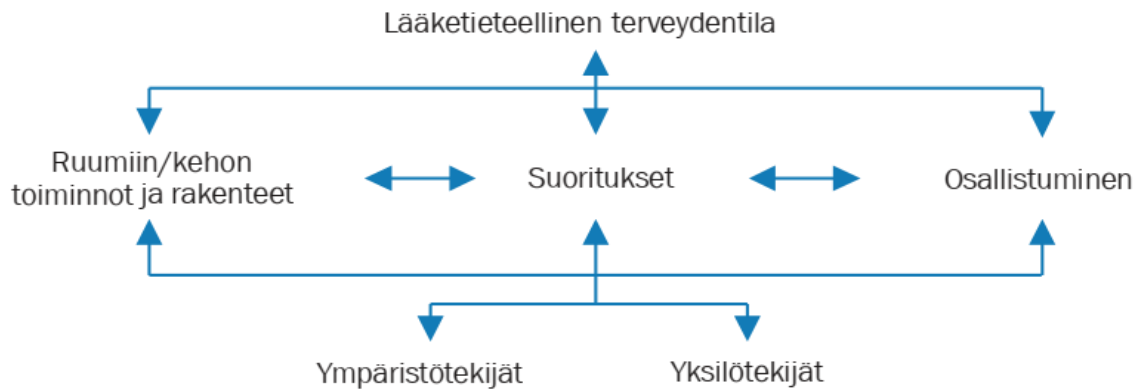
NUOTTI-valmennuksen toteutumista nuoren, palveluntuottajan ja palveluun ohjaavan tahon näkökulmista tutkii tällä hetkellä Hämeen ammattikorkeakoulu. Tutkimuksella halutaan saada lisää tietoa NUOTTI-valmennuksen vaikutuksista, sillä se on täysin uusi kuntoutusmuoto. Tutkimuksessa selvitetään, miten NUOTTI-valmennukseen ohjaututaan ja haetaan, miten tapaamiset, yhteydenpito ja verkostotyö ovat toteutuneet ja miten NUOTTI-valmennus on vaikuttanut asiakkaan elämäntilanteeseen. Tutkimusta tehdään niin palveluntuottajan, Kelan kuin itse nuorten näkökulmista. (Koivisto ym., 2021)

3.2 NUOTTI-valmennukseen ohjautuvat nuoret

NUOTTI-valmennusta suositellaan nuorelle, joka on jäänyt opiskeluiden tai työelämän ulkopuolelle, opiskelut ovat jäämässä kesken, tulevaisuudennäkymä on epäselvä tai motivaatio on kadoksissa. Nyrkkisääntö valmennuksessa on se, että nuoren työ- tai opiskelukyky on huonontunut huomattavasti ja hän tarvitsee tukea ammatilliselta

selviytymiseen. Usein nuorilla on jo valmiiksi asiakkuuksia erilaisiin tukijärjestelmiin ja hoitotahoihin, kuten sairaanhoitopalveluihin, TE-palveluihin, ohjaamoihin tai sosiaalitoimeen. Näin ei kuitenkaan aina ole ja tavoitteena voikin olla näiden verkostojen kokoaminen. (Kansaneläkelaitos, 2020, ss. 4–6, 14)

Kuva 1. ICF-luokituksen osa-alueet ja niiden vuorovaikutus.



Nuorten soveltuvuutta NUOTTI-valmennukseen voidaan arvioida kuvan 1 esittämällä kaaviolla, joka perustuu ICF-viitekehykseen (International Classification of Functioning Disability and Health). ICF-viitekehystä suositellaan käytettävän silloin, kun nuoren kanssa töitä tekevä ammattilainen arvioi nuoren soveltuvuutta NUOTTI-valmennukseen. Tässä kontekstissa keskitytään arvioinnissa erityisesti suorituksiin, osallistumiseen sekä ympäristö- ja yksilötekijöihin. Yksilötekijät kuvaavat mm. nuoren jaksamista ja onnistumisen tunnetta, ympäristötekijät nuoren ympäristössä tapahtuvia asioita, suoritukset arkielämän suoriutumista sekä osallistuminen nuoren vuorovaikutussuhteita ja sosiaalisia taitoja. (Kansaneläkelaitos, 2020, ss. 7–9)

3.3 NUOTTI-valmennuksen prosessi

NUOTTI-valmennukseen ohjaututaan ottamalla yhteyttä Kelaan palvelunumeron tai sähköisen asioinnin kautta. Nuoren kanssa jo työtä tekevät sosiaali-, terveys- ja kasvatustalon ammattilaiset voivat ohjata nuoren ottamaan yhteyttä Kelaan tai nuori voi tehdä sen itse. Kelan asiantuntija haastattelee nuoren ja päättää haastattelun perusteella valmennuksen tarpeesta. Nuori saa itse päättää mihin Kelan kilpailuttamalle palveluntuottajalle hän haluaa.

Palveluntuottaja on Kelan päätöksen saadessaan yhteydessä nuoreen muutaman työpäivän sisällä. (Kansaneläkelaitos, 2020, ss. 19–21)

NUOTTI-valmennukseen kuuluu 20 käyntikertaa, joista 5 käyntikertaa voi olla etäkuntoutuskertoja. Yksi käyntikerta on 60 minuuttia. Käyntikerrat toteutetaan 5 kuukauden kuluessa valmennuksen aloituksesta lähtien tai perustellusti 10 kuukauden kuluessa. NUOTTI-valmennukseen kuuluu käyntikertojen lisäksi verkostotyö ja yhteydenpito asiakkaaseen koko valmennuksen ajan. Vaikka palveluntuottajien on järjestettävä omat tilat, NUOTTI-valmennus toteutetaan yleensä asiakkaiden omassa lähiympäristössä. Valmennukset räätälöidään jokaiselle nuorelle sopivaksi heidän omia toiveitaan kunnioittaen. (Kansaneläkelaitos, 2020, ss. 10–15)

NUOTTI-valmennuksessa on kolme pääteemaa, joita ei kaikkia ole pakko sisällyttää osaksi nuoren valmennusprosessia: nuoren vahvuuksien ja toiminnan esteiden kartoittaminen, muutosmotivaation vahvistaminen ja ammatilliselle polulle suuntaaminen. Nuoren vahvuuksia ja toiminnan esteiden kartoittamisessa yritetään hahmottaa nuoren kanssa hänen osallisuuttaan ja suoriutumistaan ja yritetään ratkaista niiden esteitä. Nuoren motivointi nähdään tärkeänä osana valmennusta, sillä hänelle halutaan saada mahdollisimman hyvä tunne muutoksen mahdollisuudesta ja tulevaisuudenuskoa. Valmennus on työelämään suuntaavaa toimintaa, vaikka välillä vähän pidemmällä aikavälillä. Nuorelle annetaan mahdollisimman paljon tietoa erilaisista työ-, opiskelu- ja kuntoutusmahdollisuuksista ja vahvistetaan hänen ajatuksiaan kohti ammatillista polkua. (Kansaneläkelaitos, 2020, ss. 18–19)

Valmennus on tavoitteellista ja siinä hyödynnetään GAS-menetelmää (Goal Attainment Scaling). GAS-menetelmässä luodaan valmennuksen alussa nuorelle merkitykselliset, konkreettiset ja saavutettavissa olevat tavoitteet. Tavoitteet luodaan yhdessä nuoren kanssa, jolloin yhteinen tavoite on selkeä ja nuorella on käsitys, että mihin valmennuksessa pyritään. Tavoitteet täytetään yhdessä Omat tavoitteeni -lomakkeelle. Menetelmä mahdollistaa kahdeksan erilaisen tavoitteen asettamisen, mutta tehokkaimmillaan se toimii, kun tavoitteita on 1–3. Valmennuksen lopuksi tavoitteet puretaan yhdessä nuoren kanssa. (Sukula, Vainiemi & Autti-Rämö, 2021, ss. 3–7; Kansaneläkelaitos, 2020, ss. 15–16)

4 Virtuaalitodellisuus ja pelillisuus

Tässä luvussa avataan pelillisyyttä ja eritoten sen digitaalista ulottuvuutta. Ensimmäisessä alaluvussa selvennetään, mitä tarkoittaa virtuaalitodellisuus ja minkälaisia käyttötarkoituksia sillä on. Toisessa alaluvussa selvennetään pakopelejä ja hyötypelisiä digitaalisessa kontekstissa, sillä onhan hankkeen Learning life -pelissä pako- ja hyötypelimäisiä elementtejä. Lopuksi esitellään Learning life -peliä ja miten se toimii.

4.1 Virtuaalitodellisuus

Virtuaalitodellisuudella (lyh. VR, Virtual Reality) tarkoitetaan vuorovaikutteista ja tietokoneella simuloitua ympäristöä, jossa välitetään läsnäolon tuntua käyttäjälle. Virtuaalitodellisuudessa luodaan käyttäjälle kolmiulotteinen aidolta tuntuva ympäristö esim. siihen tarkoitettujen VR-lasien avulla. Käyttäjä tulee osaksi virtuaalista ympäristöä ja pystyy siellä manipuloimaan tai liikuttamaan asioita. Kun käyttäjä liikuttaa päätänsä ja silmiään, hän myös havaitsee asioita virtuaalitodellisuudessa samalla lailla, kun todellisessa elämässä. Näin käyttökokemuksesta saadaan mahdollisimman realistinen ja nautinnollinen. (VRS, n.d.)

Viihde nähdään tällä hetkellä selkeimpänä tapana hyödyntää virtuaalitodellisuutta. Teknologiaa voidaan soveltaa moniin muihinkin käyttötarkoituksiin, kuten esim. arkkitehtuuriin, liikuntaan, taiteeseen ja lääketieteeseen. Virtuaalitodellisuuden avulla voidaan kehittää täysin uusia ja kiinnostavia asioita. Sillä voidaan myös vähentää todellisessa maailmassa olevia riskejä ja kerätä kokemusta esim. työelämässä. Kun jonkin asian rakentaminen tai kehittäminen on joko liian kallista, vaarallista tai epäkäytännöllistä, virtuaalitodellisuutta on mahdollista käyttää suunnittelu- ja kokeiluvaiheessa. (VRS, n.d.)

Virtuaalitodellisuuden historia on alkanut jo kehittymään 1800-luvulla, jolloin kuvaa projektoitiin kahden peilin välillä. Yksi suuri käännekohta virtuaalitodellisuuden kehittämisessä oli vuonna 1956 luotu Sensorama, missä ns. ajettiin moottoripyörällä, kun ympärillä simuloitiin ympärille interaktiivinen kaupunkiympäristö sekä mm. moottoripyörän värinää ja pakokaasun hajua. Vuonna 1965 luotiin ensimmäinen päähän puettava virtuaalitodellisuuteen perustuva laite. 1970- ja 1980-luvulla kehitettiin puettavan laitteen

lisäksi käsiin puettavaa tekniikkaa, mikä mahdollisti virtuaalimaailmassa liikkumisen ja tuntoaistiin perustuvan vuorovaikutuksen. (The Franklin Institute, n.d.)

Vuonna 2016 virtuaalitodellisuus on enemmän tullut suuren yleisön saataville johtuen teknologiajättien, kuten Googlen ja Microsoftin julkaisemista uusista virtuaalitodellisuuteen pohjautuvista laitteista (Takala, 2017, s. 1031). Yksi esimerkki on tässä opinnäytetyössä käytettävät yritys Metan Oculus Quest 2-virtuaalilasit. Koska virtuaalitodellisuuden laitteiston hinta laskee koko ajan, sitä voidaan tulevaisuudessa käyttää enemmän opetuksellisissa ja muissa hyödyllisissä applikaatioissa (VRS, n.d.).

Kaikille virtuaalitodellisuus ei sovellu ja se vaikeuttaa siihen liittyvien työvälineiden käyttöä joidenkin asiakkaiden kanssa kuntoutuksessa. Visuaalisen palautteen aiheuttamaa liikepahoinvointia voi aiheutua osalle käyttäjistä virtuaalitodellisuudessa. Tyypillisiä oireita voi olla väsymys, kalpeus, huimaus, pahoinvointi ja/tai oksentaminen. Normaaliin matkapahoinvointiin verraten liikepahoinvoinnissa oirehdinta tulee esille pääosin visuaalisesta ärsytyksestä. Tämä johtuu siitä, että virtuaalitodellisuudessa liikkuminen on yleensä vähäistä tai olematonta. (Keshavarz, 2016, s. 147)

4.2 Pako- ja hyötypelit

Pakopelillä tarkoitetaan sellaista joukkuepelaamista, missä tyypillisesti pieni ryhmä koittaa ratkaista erilaisia tehtäviä tietyssä ajassa ja yrittää paeta huoneesta. Pelin ei kuitenkaan tarvitse välttämättä olla huoneessa, josta paetaan. Pakopelejä voidaan myös toteuttaa digitaalisissa ympäristöissä. Pelit on luotu sellaisiksi, että niissä ei ole suorita ohjeita, vaan tehtävät ja ratkaisut pitää keksiä kokeilemalla ja oivaltamalla. Peleissä tehtävät voivat olla mm. monivalintatehtäviä, asioiden järjestämistä tai tiedonhakua. Oivallukset aiheuttavat suoran vasteen onnistuneesta tehtävästä. Se voi olla esim. jonkin oven avautuminen, tietokoneen käynnistyminen tai pelissä pääsee jollain muulla tavalla eteenpäin. Pelaajalla tapahtuu oppimista ja onnistuminen tehtävissä tuottaa mielihyvää. (Koiranen, 2020, ss. 6–7)

Hyötypeli on kattotermi, joka kattaa sisällään erilaisia pelimuotoja, kuten terveystelit, opetuspelit ja mainospelit. Hyötypelit voivat olla niin fyysisiä kuin digitaalisia.

Hyötypelaamisella pyritään viihtymisen sijaan keskittymään ensisijaisesti jonkin oppimisen ja hyvinvoinnin tavoittelemiseen. Sillä tarkoitetaan jonkin uuden tiedon tai taidon oppimista, mutta tavoitteeseen pyritään pääsemään pelaamalla. Paras hyöty oppimisessa saadaan irti, mikäli peli on palkitseva, eli pelaaja pääsee omien oivallusten ja valintojen kautta hyvään lopputulokseen ja tätä kautta kokee onnistuvansa pelissä. Hyötypeleissä on tärkeää huomioida pelin ikätasoisuus, että se on tarpeeksi haastava. (Puolakka, 2019, ss. 147, 151–152)

Pakopelissä voidaan myös tavoitella oppimista tai suoraa hyötyä, jolloin siitä tulee myös hyötypeli. Tällaisessa kokonaisuudessa pyritään tehtävät luomaan niin, että niiden tekeminen tuottaa mielihyvän lisäksi jonkin uuden asian oppimista oivaltamisen kautta. Hyötyjen saaminen on ensisijainen tavoite ja ne menevät hyötypeleissä kaiken muun edelle. Viihdepeleilläkin voidaan saada epäsuoria hyötyjä, kuten liikunnan lisääntyminen, mikä ei itsessään ole välttämättä uuden asian oppimista. (Puolakka, 2019, s. 151)

4.3 Learning life – Mysteeri 24/7 virtuaalinen pakopeli

Learning life – Learning life on virtuaalitodellisuuteen perustuva pako- ja hyötypeli. Peliä pystyy pelaamaan Oculus Quest 2-virtuaalilaseilla ja siitä julkaistiin myös PC-versio. Sitä ollaan alun perin luotu nuorille ja nuorille aikuisille ammatillisen kuntoutuksen tueksi. Peliä suunniteltiin ja testattiin yhdessä nuorten, heidän toimivien ammattilaisten sekä sosiaalialan opiskelijoiden kanssa. Pelin ideana on ratkaista erilaisia arkisia ongelmia nuoren elämässä. Pelin luomisessa on keskitytty paitsi hyötypelimäisyyteen, mutta myös pelin mielekkyyteen. (Romppanen ym., 2021, ss. 122–125)

Pelin kehityksessä ja sen teemoissa huomioitiin erityisesti kohderyhmän 16–29-vuotiaat nuoret ja heidän kanssaan töitä tekevät ammattilaiset mielekkyyden varmistamiseksi. Nuorten ja heidän ammattilaisten ajatuksia kartoitettiin verkossa ja lähityöskentelynä ja mukana kartoituksessa käytettiin myös hyödyksi sosiaali- ja terveysalan opiskelijoita. Kehitysvaiheessa ensin kartoitettiin nuorten elämän haasteista keskeiset ilmiöt ja vältettiin liian abstrakteja tai ryhmätyötä vaativia aiheita, että ne sopivat virtuaaliseen pakopeliin. Peliin luotiin tarina, johon aiheet kytkeytyivät ja pulmissa huomioitiin tosielämän realiteetit.

Peliin asetettiin riittävän helppo vaatavuustaso ja huomioitiin pelaajan mahdolliset haasteet lukemisessa, hahmottamisessa ja liikkumisessa. (Romppanen ym., 2021, ss. 123–124)

Teemat on jaettu kenttiin ja niitä on pelissä ratkaistavana kolme: asunnon hakeminen, opiskelu-/työpaikan hakeminen sekä arjen pyörittämiseen liittyvät ongelmat. Peli mahdollistaa kenttien pelaamisen missä vain järjestyksessä ja vaikka yhden kerrallaan, mikä mahdollistaa pelin hyödyntämisen monen ohjaustilanteen ajan. Pelissä nuori voi tehdä itse paljon valintoja ja osan tehtävistäkin pystyy ratkaisemaan satunnaisessa järjestyksessä, mikä kannustaa nuorta kokeilemaan virtuaaliympäristössä. (Nykänen ym., 2021, ss. 4–7)

Pakopeleissä yleensä ratkotaan ongelmia ryhmässä, mutta kyseinen peli on yksinpeli. Tällöin jää puuttumaan ryhmätyö ja pakopeleille ominainen ongelmien ratkomisen sosiaalinen ulottuvuus. Onneksi pelissä on mahdollisuus ns. striimaamiselle eli pelikokemuksen jakamiselle ammattilaisen tietokoneen, tabletin tai puhelimen näytölle. Näin ammattilainen voi osallistua ja ohjata nuorta tämän pelikokemukseen. (Romppanen ym., 2021, s. 123) Parhaan hyödyn pelistä ja ohjaustilanteesta saa, mikäli ammattilainen olisi etukäteen perehtynyt peliin ja sen mukana tulleisiin ohjeistuksiin (Puolakka, 2019, s. 147).

Pelin tueksi on tuotettu ammattilaisen käsikirja, missä on ohjeistus pelin kentistä ja tukea ohjauskeskusteluihin. Käsikirja helpottaa peliohjaustilannetta, sillä ohjaajan on helpompi pysyä pelissä mukana. Käsikirja suosittaa ohjauskeskustelua jälkikäteen, sillä ammattilaisen ja asiakkaan on helppo käydä silloin pelikokemusta läpi ja pohtia pelissä tehtyjä valintoja ja myös asiakkaan omaa elämäntilannetta. Ammattilaisen toisena tukena on tekninen ohje, jossa on tarkat ohjeet, miten VR-laitteisto asennetaan ja miten peli ladataan ja otetaan käyttöön VR- tai PC-alustalla. Ohjeessa on myös erilaisia teknisiä neuvoja, miten Oculus Quest VR-laseja käytetään. (Nykänen ym., 2021, ss. 4–7; Romppanen ym., 2022, s. 22)

5 Sote-alan ammattilaisten resilienssi omaksua uusia digitaalisia taitoja

Yhteiskuntamme rakenteellinen muutos ja muun muassa väestön ikääntyminen synnyttävät Suomessa uudenlaisia ongelmia. Lisääntyvä palveluiden kysyntä aiheuttaa painetta resurssien pienentämiselle ja kustannustehokkaammalle toiminnalle. Digitalisaatio muuttaa

sosiaali- ja terveysalan toimintatapoja merkittävästi, mutta vaatii samaan aikaan uudenlaisen vision koko hallinnonalalta. Digitalisaatio edellyttää uudenlaisia ajattelutapoja; johtamistapaa ja ohjausta, jolloin muutetaan organisaatioiden strategiaa tukemaan sen toteutumista. Toimintakulttuuria, rakennetta ja osaamista kehittämällä saadaan digitaalisia taitoja omaavia työyhteisöjä ja työntekijöitä. Yhdenvertaisella palvelulla halutaan varmistaa erityispiirteisten asiakkaiden kuten ikääntyneiden palveluiden saanti ja varmistetaan kaikkien asiakasryhmien tarpeet. (Sosiaali- ja terveysministeriö, 2016, ss. 4, 23–28)

Sote-alan digitalisaation kehittyessä Suomessa keskustelua herättää asiakas- ja potilastietojärjestelmälähtöisyys, joka on aiheeseen verraten suppeahko lähestymistapa. Digitalisaatio voi olla muutakin, esimerkiksi etäpalveluita ja -diagnostiikkaa, robotiikan hyödyntämistä leikkaussalissa sekä VR-tekniikan käyttämistä ohjaus- ja opetuskäytössä. Digitalisaation kehittyessä olisi hyvä pysähtyä pohtimaan, että miten sote-alan ammattilaisten osaamista ja valmiuksia kehitetään uusiin digitaalisiin palvelumuotoihin. (Hovi, 2019)

Kun puhutaan ammattilaisten osaamisesta ja valmiuksista, lähdetään liikkeelle sosiaali-terveys ja kuntoutusalan opetuksesta. Vauhkosen ym. (2020, ss. 211–214) tutkimuksen mukaan edellä mainittujen alojen opettajat ovat motivoituneita kehittämään omia digitaalisia taitojaan, jolloin voidaan hyödyntää paremmin digitaalisia teknologioita oppimisessa ja opetuksessa. Tutkimuksessa opettajat näkivät suurimmaksi ongelmaksi resurssien ja työajan vähäisyyden, jonka takia eivät ehtineet kunnolla suunnitella ja toteuttaa digitaalisiin teknologioihin perustuvia opetusta. Opiskelijoiden digitaalisten taitojen tukeminen oli opettajien vastauksissa arvioitu heikoimmaksi osaamisalueeksi, joskin osaaminen oli arvioitu keskitasoiseksi. Tämä on huolestuttava tieto, sillä opiskelijoiden digitaalisten taitojen rutinoituminen ja hyödyntäminen myöhemmin työelämässä vaatii digitalisaation käyttöä mahdollisimman laajasti jo opetuksessa. Ammattilaisten digitaalisten taitojen kehittäminen on tärkeää jo peruskoulutuksesta saakka.

Tämän opinnäytetyön kontekstissa esitellään sote-ammattilaisten digitaalisten taitojen resilienssiä, eli kuinka hyvä sopeutumiskyky heillä on ottaa käyttöön uusia digitaalisia työvälineitä osaksi heidän työtään. Digitaalisten työvälineiden omaksuminen omaan työhön

ei ole aina helppoa, varsinkin jos sen kehittämiseen ei koeta olevan riittävästi aikaa (Vauhkonen, ym., 2020, s. 215).

Resilienssillä tarkoitetaan ihmisen joustavuutta ja sopeutumiskykyisyyttä stressaavissa tilanteissa ja positiivista pärjäämistä vastoinkäymisistä huolimatta. Vaikka resilienssi usein nähdään käsitteenä, joka sisältää jotain erityistä ja poikkeuksellista, se voidaan nähdä myös tavanomaisena sopeutumisprosessina, mihin kuuluu oppiminen, palautuminen ja kasvaminen. Resilienssi tuo myös positiivisia vaikutteita työelämään; työntekijöiden selviäminen oman työkuorman kanssa on erityisen tärkeää heidän omalle jaksamisellensa ja työhyvinvoinnille ja tätä kautta myös organisaation toiminnan tuloksellisuudelle. Resilienssi ei ole synnynnäistä, mutta joillain yksilöillä on parempi kyky mukautua kuin toisilla. Resilientit yksilöt ja yhteisöt myös voivat reagoida ulkoisiin muutoksiin eri tavoin. Stressaavat tilanteet ja muut muutokset eivät johda lamaantumiseen vaan toiminnan uudistamiseen. (Saari, 2016, ss. 232–235)

Saaren (2016, ss. 237–242) tutkimuksessa kuvattiin asiantuntijatyön resilienssin kehittämistä yksilötasolla. Yhtenä suurimpana resilienssin kehittämiskeinona on kokemuksen kartuttaminen omalla alalla. Työntekijä oppii ennakoimaan ja priorisoimaan töitään paremmin, kun hän luottaa omaan työkokemuksensa ja osaamiseensa. Työn kiireisyydestä pohdittiin sen juurisyytä ja koetettiin löytää siitä jotain positiivista ja kehitettävää. Kiire koettiin suureksi haasteeksi, mutta samalla kaikki sitä helpottavat keinot nähtiin työhyvinvointia lisäävänä asiana. Digitaalisten työvälineiden sosiaali- ja terveysalalla voisi helpottaa huomattavasti ammattilaisten ohjaustilanteiden suunnittelutyötä ja lisätä tällöin työhyvinvointia, mutta digitalisaation kehitystyöhön toivotaan aikaa ja resursseja (Vauhkonen, ym., 2020, s. 215).

6 Aikaisemmat tutkimukset

Sosiaali- ja terveysalan työntekijöiden digitaalisia valmiuksia on helpointa selittää viimeaikaisten tutkimusten perusteella, sillä niistä näkee parhaiten nykyisen tilanteen. Terveysalalla nähdään digitaalisuuden ja jopa VR-tekniikan tulleen suuremmaksi osaksi tutkimustyötä ja näin myös palvelutarjontaa. PubMed-tietokannasta löytyi jo vuonna 2017

yli 2800 kliinistä tutkimusta liittyen VR-tekniikan hyödyntämiseen terveysalalla. (Takala, 2017, s. 1031)

Kajaanin ammattikorkeakoulu on luonut paljon erilaisia virtuaalisia visualisointeja, mutta sosiaalialalla on hyödynnetty tämän kaltaisia hyötypelejä vähän (Romppanen ym., 2021, s. 126). Kärkkäisen, Ruostila-Paakinahon ja Tuomisen (2019, ss. 21–22) tekemän YAMK-opinnäytetyön mukaan erityisesti sosiaalialalla on tehty vähän tutkimusta virtuaalitodellisuuden liittyen, mutta terveys- ja opetusaloilla tehty tutkimus on osoittautunut rohkaisevaksi. Saman huomasi myös omaa tutkimusta tehdessäni, sosiaalialalle tehtyjä virtuaalitodellisuuden perustuvia tutkimuksia, hankkeita ja pelejä on niukasti, joten otin mukaan myös esimerkin terveysalan kuntoutukselta. Learning life -pelistä oli tehty kehitysvaiheessa yksi tutkimus, jonka tulokset julkaistiin keuhäällä 2022.

Valtioneuvoston tutkimushankkeessa arvioitiin, että sosiaali- ja terveysalalla löytyy suuri tarve digitalisaation ja robotiikan osaamiselle. Digitalisaatiota ei näy toistaiseksi tarpeeksi sosiaali- ja terveysalan koulutuksissa. Digitalisaatio ja robotiikka nähdään tällä hetkellä tapahtuvana muutoksena, josta sosiaali- ja terveysalan ammattilaiset ovat jääneet jälkeen. Tutkimushankkeessa ehdotettiin, että osaamista aiheesta tulisi päivittää täydennyskoulutuksilla. (Kangasniemi ym., 2018, ss. 71–72)

Etelä-Pohjanmaalla tutkittiin alueen kymmenien sosiaali- ja terveysalan yritysten toimintaa kyselylomakkeen keinoin. Tutkimuksen tuloksissa esitettiin, että sosiaali- ja terveysalalla hyödynnetään uusinta teknologiaa yritysten tuote- ja palvelukehityksessä varsin vähän. Suurimmaksi ongelmaksi muodostuu se, että yrityksistä vain viidesosa kokee, että heillä on resursseja ja osaamista teknologian hyödyntämiseen palvelutuotannossa. Digitalisaation suhteen yrityksillä nousi kehityskohteiksi mm. juuri henkilökunnan digiosaamisen kehittäminen ja digitalisuuden vieminen asiakkaiden vuorovaikutustilanteisiin. (Kettunen ym., 2020, ss. 21–23)

Yritys nimeltä Peili Vision on tuottanut yhteistyössä Oulun yliopiston kanssa virtuaalitodellisuutta hyödyntävän apuvälineen, mitä voidaan käyttää puheen ja havaitsemisen häiriöistä kärsivien potilaiden kuntoutuksessa. Apuvälinettä on kehitelty

yhdessä puheterapeutin, todellisten käyttäjien ja kuntoutujien kanssa. Apuvälineessä on pyritty siihen, että sen käyttäminen on mahdollisimman yksinkertaista ja sopii näin myös vanhemmalle väestölle. Toistaiseksi tulokset sen toimivuudesta ovat olleet hyvät; vuonna 2019 yhden kuntoutujan 3 kuukauden testijakson jälkeen hänen puhekykynsä oli parantunut 76 prosenttia. (Seppänen, 2019)

Vuonna 2018–2020 Opetus- ja kulttuuriministeriön (OKM) rahoituksella pyöri Sotepeda 24/7-hanke, jonka pääkoordinaattorina toimi Laurea-ammattikorkeakoulu. Hankkeen osana luotiin VR-teknologiaa hyödyntävä virtuaalinen pulmahuonepeli. Peli on suunnattu sote-alan opetuskäyttöön. Pelissä opiskelijalla on tehtävänä ratkoa erilaisia digitalisaatioon liittyviä pulmia mahdollisimman nopeasti. (Romppanen, 2021, ss. 40–42) Pulmahuonepelin hyödyt nousevat esiin monella eri tapaa; samalla se tutustuttavat sote-alan opiskelijoita VR-teknologiaan, mutta myös auttavat heitä ymmärtämään muuttuvaa digitalisaatiota sote-alalla.

Mysteeri 24/7 – Learning life virtuaalisen pakopelin pilottiversiota tutkittiin Mysteeri 24/7 -hankkeessa vuonna 2021 ja tutkimuksen tuloksia julkaistiin loppuraportissa keväällä 2022. Tutkimukseen oli osallistunut sekä nuoria että heitä ohjaavia ammattilaisia. Tuloksissa nuoret näkivät pelin paitsi hyödyllisenä, mutta myös hauskana ja motivoivana tapana oppia arjen asioita ja vastuun ottamista yksinkertaisella tavalla. Ammattilaiset näkivät pelin olevan hyödyllisin itsenäistyville sekä opiskelu- tai työpaikkaa etsiville nuorille. Ammattilaiset kokivat pelin toimivan hyvänä keskustelunavaajana ja nuoret saivat turvallisen tavan harjoitella omien valintojen seurauksia. Kriittisyyttä esitettiin pelin molemmilta osapuolilta vihjeiden ja palautteen puuttumiseen. (Romppanen ym., 2022, ss. 18–19)

7 Tutkimuksen toteutus

Tässä luvussa kuvataan tutkimustehtävä ja -kysymykset sekä tutkimuksen toteutus. Opinnäytetyö toteutettiin kahdessa osassa. Ensimmäisessä osassa NUOTTI-valmentajat tutustuivat Learning life -virtuaaliseen pakopeliin ja toisessa osassa he osallistuivat teemahaastatteluun.

7.1 Tutkimustehtävä ja tutkimuskysymykset

Opinnäytetyön tehtävänä on selvittää NUOTTI-valmennuksen ammattilaisten näkemyksiä ja resilienssiä uuden Learning life – virtuaalisen pakopelin käyttöönotosta osana heidän asiakkaiden valmennusprosessia. Saatua tietoa hyödynnetään Mysteeri 24/7 -hankkeen jälkeisessä sekä NUOTTI-valmennuksen kehittämis- ja tutkimustyössä. Samalla NUOTTI-valmentajat tutustuisivat virtuaaliseen pakopeliin ja mahdollisesti kiinnostuisivat sen käytöstä tulevaisuudessa.

Tutkimuskysymyksiä on:

1. Minkälainen resilienssi NUOTTI-valmentajilla on ottaa Learning life – Mysteeri 24/7 virtuaalinen pakopeli käyttöön osaksi heidän työtään?
2. Mikä soveltuvuus virtuaalisella pakopelillä on NUOTTI-valmentajien mielestä NUOTTI-valmennusprosessiin?
3. Miten virtuaalista pakopeliä voisi hyödyntää NUOTTI-valmennusprosessissa?

Koska tutkimuksessa selvitetään NUOTTI-valmentajien resilienssiä Learning life – Mysteeri 24/7 virtuaalisesta pakopelistä, valikoitui kohderyhmäksi NUOTTI-valmentajien neljän (4) henkilön tiimi, jotka eivät ole osallistuneet hankkeeseen tai pelin kehittämiseen. Näen tärkeänä selvittää myös virtuaalisen pakopelin mahdollisuuksia valmennusprosessin eri vaiheissa ja minkälaisen hyödyn NUOTTI-valmentajat näkevät pelissä.

7.2 NUOTTI-valmentajien tutustuttaminen virtuaaliseen pakopeliin

Ensimmäisessä osassa NUOTTI-valmentajat tutustutettiin Learning life – Mysteeri 24/7 virtuaaliseen pakopeliin. Tämä haluttiin tehdä, sillä teemahaastattelussa voitiin käydä läpi spesifimmin virtuaalista pakopeliä osana NUOTTI-valmennusprosessia. Työväline oli juuri julkaistu ja tutustuttamisesta ei kerätty erikseen havainnointidataa, sillä teemahaastattelun datan nähtiin pitävän sisällään tutkimukselle tarpeellisen tiedon. Tutkimuksessa muodostui aikataulullisesti ongelmia ja vain yksi tutkittavista ehti pelata peliä, ja muut seurasivat

pelitilannetta peilaustoiminnon kautta. Tämä vaikutti tutkimuksessa hieman pelin kokemuksellisuuteen.

1. Esiteltiin Mysteeri 24/7 -hanke ja virtuaalinen pakopeli pääpiirteittäin
2. Pelattiin yhdessä kenttä, opinnäytetyön tekijä ohjasi yhtä tutkittavaa ja muut seurasivat peliä tietokoneen peilaustoiminnon kautta. Kentäksi valikoitui ensimmäinen kenttä ”Aamurutiinit ja asunnon etsiminen”. Kentässä käydään paljon NUOTTI-valmennukselle tärkeitä aiheita, kuten arjen hallintaa, asuntoon liittyviä asioita ja vaikeiden tilanteiden kohtaamista. (Nykänen, ym., 2021, ss. 14–19)
Pelisessio kestää noin puoli tuntia.
3. Ammattilaisen käsikirja ja tekninen ohje annettiin tutkittaville ennen haastattelua, että he voivat perehtyä peliin ja sen teemoihin tarkemmin.

Tutkittavien tutustuttaminen virtuaaliseen pakopeliin vaati opinnäytetyön tekijältä vahvaa perehtyneisyyttä peliin ja ohjeistuksiin. Tämä oli varmistettu niin, että opinnäytetyön tekijä oli tutustunut pelin materiaaleihin, pelannut itse useasti peliä läpi ja ohjannut pelisessioita osana omaa työtään.

7.3 Aineiston hankinta teemahaastatteluilla

Aineisto kerättiin laadullisena tutkimuksena puolistrukturoidun teemahaastattelun keinoin. Aineistonkeruu tehtiin NUOTTI-valmentajien tutustuttamisen jälkeen, jolloin he olivat tutustuneet Learning life – Mysteeri 24/7-pakopeliin, ohjeistuksiin ja VR-laitteistoon. Tällöin oli varmistettu, että teemahaastattelussa pystyttiin keskittymään paljon syvällisemmin tutkimuksen teemoihin, joissa tutkittiin juuri valmiuksia käyttää kyseistä VR-teknologiaa.

Laadullisessa tutkimustavassa on usein jokin yhteiskunnallisesti ajankohtainen kysymys tai ilmiö, mitä pyritään ymmärtämään. Tutkimustavassa suositaan empiirisiä aineistoja, joita voivat olla mm. tekstit, havainnointipäiväkirjat, kuvat ja tähän opinnäytetyöhön valitut haastattelut. Aineistoja suositaan myös niin, ettei niitä yleensä laiteta numeeriseen muotoon, eikä tuloksia voi päätellä niinkään määrällisellä tavalla. Ne perustuvat laadullisessa

tutkimustavassa tutkittavan subjektiiviseen näkemykseen, mikä asettaa vaikeuksia ja alentaa sen luotettavuutta ja uskottavuutta. (Juhila, n.d.)

Laadullisen haastattelututkimuksen etuna on ennen kaikkea sen joustavuus. Se antaa tutkijalle edun selventää tiettyjä kysymyksiä ja käydä keskustelua tutkittavan kanssa. Haastattelussa on helpompi saada tutkittavia osallistumaan tutkimukseen, jos vertaa esim. sähköpostilla tehtyyn kyselytutkimukseen. Näin voidaan valikoida tutkimuksiin myös sellaisia ihmisiä, joilla on jo tietoa tutkittavasta aiheesta. (Sarajärvi & Tuomi, 2018, ss. 62–64)

Tässäkin opinnäytetyössä tämä voidaan todeta NUOTTI-valmentajista, joilla ei saata olla laajaa tietoa tutkittavasta pakopelistä, mutta heillä on vuosien kokemus nuorten ja nuorten aikuisten ohjaus-, hoito- ja kasvatustyöstä.

Teemahaastattelussa tutkimusongelmista luodaan teoriaan pohjautuen keskeisimmät aiheet tai teemat, jotka ovat välttämättömiä käsitellä tutkimusongelmien vahvistamiseksi. Kun haastattelu etenee tietyissä teemoissa, se vapauttaa pääosin tutkijan näkökulman ja tuo tutkittavien äänen esiin. Kysymysten tarkka muoto ja järjestys eivät ole tärkeitä, vaan haastattelu voi edetä omalla tahdillaan teemojen rajoissa. Haastattelijalla on tärkeä tehtävä huolehtia, että haastattelussa kuitenkin pysytään asetetuissa teemoissa. Teemahaastattelun muodot voivat vaihdella lähes avoimesta haastattelutyypistä aina strukturoituun asti. (Vilkka, 2021, ss. 99–102; Hirsjärvi & Hurme, 2015, ss. 47–48)

Haastatteluihin osallistui neljä NUOTTI-valmentajaa. Kolme haastatteluista suoritettiin kasvotusten ja yksi haastateltiin etäyhteyksin. Haastattelut äänitettiin, minkä jälkeen äänitteet litteroitiin. Litteroitua materiaalia syntyi neljästä haastattelusta lopulta 37 sivua. Haastattelujen teemat esimerkkikysymyksineen löytyvät liitteestä 3.

7.4 Aineiston analysointi teemoittelemalla

Litteroinnilla tarkoitetaan puheen ja toiminnan purkamista tekstimuotoon. Litterointivaihe itsessään on lukemis- ja analysointivaiheen alku, sillä silloin tutkija pyrkii löytämään olennaisen tiedon ja poistamaan muun tiedon. Tässä kohtaa tutkijalla on paljon valtaa tiedon käsittelyn suhteen ja hän tekee omat tulkintansa haastattelun aineistosta ja minkälaisena

hän tuo sen esille. Esimerkiksi dialogissa on pohdittava, että litteroidaanko aineisto sanatarkasti tuodakseen esille myös tutkittavan persoonallista puhetapaa tai vastausten niukkuutta. (Hirsjärvi & Hurme, 2015, s. 142; Kallio, n.d.) Tässä tutkimuksessa litteroitiin niin, että aineistoon jäi puhekielellisyys. Tuloksissa esitettyjen sitaattien sisällön ymmärtämistä varten oli niihin lisätty kuvaavia sanoja sulkuihin. Opinnäytetyön julkaisun jälkeen litteroitu aineisto luovutettiin Hämeen ammattikorkeakoululle jatkokehittämistä varten, joten litteroinnin aineistosta on tehtävä mahdollisimman ymmärrettävää myös muille kuin itse tutkijalle.

Aineiston analyysitapana käytettiin teemoittelua. Teemoittelussa paikannetaan olennaisimmat teemat ja nostetaan esiin niiden keskeiset asiakokonaisuudet ja piirteet. Teemoittelussa on tyypillistä esittää katkelmia eli sitaatteja aineistosta havainnollistamaan sitä, että mihin tutkija pohjaa teemojensa aiheet. Niillä voidaan myös tuoda esille esimerkkejä tietyistä teemoista, elävöittää aineistoa tai pelkistää tiivistettyjä kertomuksia. Ongelmaksi voi muodostua se, että teemoitellut sitaatit saattavat näyttää mielenkiintoisilta, mutta syvällistä pitkälle menevää analyysia ja johtopäätöksiä sillä ei saa. Siksi toimiva teemoittelu tarvitsee toimiakseen teorian ja tutkimuksen vuorovaikutusta, joka näkyy niiden lomittumisena toistensa kanssa. (Eskola & Suoranta, 1998, Teemoittelu -luku)

Teemat eivät ole aina analyysivaiheessa samat kuin teemahaastattelurungossa. Tällä tarkoitetaan sitä, että tutkijan ennakolta luomat teemat haastatteluun eivät välttämättä vastaa niitä teemoja, joita käsitellään analyysivaiheessa. Riskiksi nousee se, että tutkijan päättämät ennakkoteemat saattavat ohjata analyysivaihetta, eivätkä anna tarpeeksi tilaa haastateltaville ja aineistolle. Analyysivaiheen teemoittelussa myös saman teeman alle meneviä keskusteluja saattaa tulla koko haastattelutilanteen ajan, jonka takia teemoittelussa on tärkeä katsoa koko haastattelutilanteen kokonaisuutta. (Hirsjärvi & Hurme, 2015, s. 173)

Teemoittelun analyysivaiheessa pyritään löytämään toistuvia ja yhteisiä piirteitä kaikkien tutkittavien haastatteluaineistosta. Sitä voidaan tehdä aineistolähtöisesti, eli lähdetään avoimin mielin tutkimaan aineistosta aiheita, jotka kertovat tutkittavasta asiasta jotain tutkijaa kiinnostavaa. (Hirsjärvi & Hurme, 2015, s. 173; Vuori, n.d.) Tässä opinnäytetyössä aineistosta eroteltiin aiheita ja sitaatteja eri väreihin. Sitaatit analysoitiin ensin alateemoittain

ja sen jälkeen alateemat yhdistettiin yläteemoiksi ja maalattiin ne yläteeman omilla väreillä. Opinnäytetyössä muodostui 4 yläteemaa ja niille 13 alateemaa. Taulukossa (liite 4) on teemoittelu väreillä sisältäen esimerkkisitaatteja sekä ylä- ja alateemat kokonaisuudessaan.

7.5 Tutkimuksen eettisyys, luotettavuus ja kestävä kehitys

Tutkimuksessa on huomioitu Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (TENK) yleisiä periaatteita. Yleisissä periaatteissa tutkija kunnioittaa ihmisen ihmisarvoa, itsemääräämisoikeutta ja kulttuuriperintöä. Siitä ei saa aiheutua millekään yhteisöille tai yksilöille riskejä, vahinkoja tai haittoja. Tutkimus perustuu vapaaehtoisuuteen ja tutkittava voi kieltäytyä, keskeyttää tai peruuttaa suostumuksensa tutkimukseen. Tutkittavalla on myös oikeus saada mahdollisimman paljon tietoa tutkimuksesta ja sen tavoitteista. Henkilötiedoista käsitellään vain tutkimukselle tarpeelliset tiedot ja pyritään niiden minimoimiseen. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta, 2019, ss. 7–10)

Tärkeimmät eettiset periaatteet ihmisiin kohdistuvissa tutkimuksissa ovat suostumus, joka perustuu informointiin, luottamuksellisuus, seuraukset ja yksityisyys. Niitä voi olla paljon muitakin, kuten esimerkiksi haastattelijan ennakoasenteet. (Hirsjärvi & Hurme, 2015, s. 20) Näitä periaatteita on pohdittu tutkimuksen jokaisessa vaiheessa. Aluksi kirjoittamalla tarkan suunnitelman ja teoriapohjan haastatteluiden tekemistä varten. Tutkittavalta organisaatiolta haetaan tutkimuslupa tutkimuksen tekemistä varten ja tutkittavilta haetaan hyvin informoitu luottamukseen perustuva suostumus (liite 2). Henkilötietoja ei käsitellä tutkimuksen aikana työnimikkeen julkaisua lukuun ottamatta. Henkilötiedoilla tarkoitetaan tietoja, josta henkilö on tunnistettavissa (Tutkimuseettinen neuvottelukunta, 2019, s. 11). Myös suoria lainauksia on muokattu niin, ettei niistä ole tunnistettavissa yksilöitäviä tietoja.

Tutkimuksen luotettavuudelle on tärkeää, että sen laadusta pidetään hyvää huolta. Tämä tarkoittaa hyvän haastattelurungon tekemistä, teoriapohjan kirjoittamista ja haastattelun teknisen toteuttamisen laatua. Haastattelun aikana on hyvä välillä tutkiskella sen runkoa, että tulee varmasti kaikki tarkentavatkin kysymykset kysytyä. Teknisellä toteuttamisella tarkoitetaan haastattelun äänityksen varmistamista ja tarkkailua myös koko haastattelun

ajan, jolloin saadaan mahdollisimman laadullinen aineisto. (Hirsjärvi & Hurme, 2015, ss. 184–185)

Opinnäytetyössä on otettu kokonaisuudessaan sosiaalisesti kestävä kehityksen näkökulma. Sosiaalisesti kestävä kehitys voidaan kuvailla tärkeäksi osaksi yhdenvertaisuuden ja demokratian arvomaailmaa. Pidetään huolta heikommassa asemassa olevista henkilöistä ja lievennetään yhteiskunnallisia ongelmia. Muun muassa toimintakykyisyys, osallisuus ja yhteiskuntaan kuulumisen kuuluvat sosiaaliseen kestäväan kehitykseen. (Särkelä ym., 2014, ss. 99–100) Nämä kolme asiaa on myös nähtävillä vahvasti NUOTTI-valmennuksen ja virtuaalisen pakopelin esittelemissä teemoissa.

8 Tulokset ja johtopäätökset

Tuloksiin muodostui neljä eri teemaa: virtuaalisen pakopelin ensivaikutelma ja käyttöönotto, NUOTTI-valmentajien lähtökohdat ja resilienssi, valmentajien näkemykset kohderyhmästä sekä virtuaalisen pakopelin soveltuvuus NUOTTI-valmennuksen prosessissa. Teemoille oli muodostunut myös omia alateemoja, joita esitellään jokaisessa alaluvussa. Viimeisessä alaluvussa esitellään johtopäätökset.

8.1 Virtuaalisen pakopelin ensivaikutelma ja käyttöönotto

Ensimmäisessä alaluvussa arvioidaan haastateltavien näkemyksiä Learning life – Mysteeri 24/7 ensivaikutelmasta. Teemoina toimivat virtuaalisen pakopelin ensivaikutelma, ammattilaisen käsikirja ja tekninen ohje sekä parannusehdotuksia.

Se oli jännittävää tietenkin, koska mä en ole siis mitään pelannut vastaavaa siis, että ei ole tavallaan mitään mihinkään verrata myöskään, mutta siis yllättävän todentuntuinen.

Tavallaan se on semmoista kevyttä hauskaa sisältöä taas sitten niille semmoista vaihtelua niihin tapaamisiin.

Virtuaalinen pakopeli nähtiin kiinnostavana ja hyödyllisenä kokonaisuutena. Tekninen toteutus tuntui pelaavan haastateltavan mielestä hyvin todentuntuiselta. Muut arvioivat pelin näyttävän hauskalta ajanvietteeltä ja pohtivat sitä, että miten hankalaa sen pelaaminen on, kun pitää osata käyttää ohjaimia ja liikkua virtuaalimaailmassa. Haastateltavat uskoivat, että nuoremmat henkilöt ja virtuaalisista peleistä muutenkin kiinnostuneet oppisivat pelin paljon nopeammin.

Mä tarvisin jonkun semmosen ihan opastuksen vielä siihen jollakin tasolla, vaikka just jotenkin etänä tai paikan päällä. En ehkä vielä lähtisi tätä käyttämään ohjauksessa kylmiltäni.

On siellä jotain hyviä pointteja, mutta uskoisin (Ammattilaisen käsikirjan) käytön olevan kuitenkin loppujen lopuksi aika vähäistä.

Ammattilaisen käsikirja nähtiin hyödyllisenä ohjaustilanteen apuvälineenä. Sieltä löydettiin hyviä vinkkejä, mutta sitä ei nähty välttämättä tarpeelliseksi ohjaustilanteeseen, kun oppinut pelin. Tekninen ohje nähtiin selkeänä, mutta haastateltavat eivät uskoneet, että pelkästään ohjeiden kanssa he pystyisivät alkamaan vetämään ohjaustilannetta. Siihen tarvittaisiin mahdollisuutta muutamia tunteja perehtymiseen ja pelin opetteluun, jotta saataisiin tarpeeksi rohkeutta nuoren ohjaustilanteisiin.

Niitä nuoria on aika paljon, joiden pitää oppia sietämään niitä ympärillä olevia ihmisiä. Jotenkin kaipailis vielä enemmän sosiaalista puolta.

Haastatteluissa nousi esiin muutamia parannusehdotuksia virtuaaliselle pakopelille. Haastateltavat toivoivat pelille vielä vahvemmin sosiaalista ulottuvuutta, jossa harjoiteltaisiin vaikeita sosiaalisia tilanteita, vaikka pelissä on sellaistaikin harjoittelua jonkin verran työnhaun ja asuntohaastattelun muodossa. Heillä on asiakkaana sellaisia nuoria, jotka kokevat sosiaalisen kanssakäymisen vaikeana.

8.2 NUOTTI-valmentajien lähtökohdat ja resilienssi

Tässä alaluvussa arvioidaan NUOTTI-valmentajien lähtökohtia, historiaa pelillisyydestä ja sopeutumiskykyisyyttä ottaa käyttöön uusia työvälineitä painottaen Learning life – Mysteeri 24/7 virtuaalisen pakopelin suuntaan. Teema muodostui, sillä ensin halutaan kuvata NUOTTI-valmentajien lähtökohtia pelillisyydelle ja muodostaa tavallaan alkukartoitus NUOTTI-valmentajan valmiuksista. Tämän jälkeen pystytään pohtimaan, kuinka hyvin valmentajat kykenevät työssään ottamaan vastaan tämänkaltaisia uusia työvälineitä. Alateemoiksi nousivat NUOTTI-valmentajien lähtökohdat, kokemus omasta osaamisesta, resurssin tarve sekä muutosjoustavuus.

Joo joo, olen siis jotain käyttänyt ennen, mutta mitään vr peliä en ole.

Jotain silleen tavallaan, että pelit tai tällöinen voi olla semmoinen keino keventää sitä tunnelmaa.

Haastateltavat kuvasivat, että he olivat ohjaustyössään jonkin verran hyödyntäneet pelillisyyttä. Pelillisyyttä oli käytetty esimerkiksi kortti- ja lautapeliin kautta lähinnä keskusteluyhteyden avaajana ja luottamussuhteen luojana eikä niinkään työvälineenä, jolla saataisiin aikaiseksi tietynlaisten teemojen puheeksi ottoa. Yksi haastateltavista oli kuitenkin kehittänyt työuransa aikana muutamia pelillisiä työvälineitä. Yksikään haastateltavista ei ollut käyttänyt mitään digitaalisia työvälineitä osana ohjaustyötään. Haastateltavien kosketuspinta digitaalisiin peleihin oli muutenkin hyvin ohut. Valmentajista kaksi olivat kokeilleet virtuaalitodellisuutta muussa yhteydessä ja muut virtuaaliset pelit olivat jääneet kaikkien haastateltavien vastauksissa ainoastaan kokeiluasteelle.

Joo se vaatisi sen, että että pari kertaa kokeilee ensin itse, että miten se homma teknisesti toimii, mutta sitten kyllä mä uskon että sen jälkeen selviäisin tosi hyvin.

Oon ehkä vähän semmoinen arka tällöisissä, että se vaatii sen, että itse tulisin sen kanssa tutuksi sen yksi kokeilun perusteella.

Niin kyllä sitten ehtisi, mutta se vaatisi sen, että työnantajaltakin saa niitä resursseja.

Vähäisestä digitaalisten pelien käytöstä huolimatta haastateltavat kertoivat, että oppisivat virtuaalisen pakopelin käytön nopeasti. He näkivät tarvitsevansa pelin tutustumiselle ja ohjaustilanteiden läpikäynnille muutamia tunteja aikaa työkaverin kanssa, mutta tämän jälkeen olisivat valmiita ottamaan jo virtuaalisen pakopelin ohjauksen tueksi NUOTTI-valmennuksen prosesseihin. Tässä kohtaa toivottiin työpaikan tulevan vastaan niin, että annettaisiin tutustua rauhassa peliin, ettei tarvitsisi mennä ilman syvempää ymmärrystä nuoren ohjaustilanteeseen. Haastateltavat toivoivat myös, että saisivat tuekseen työkaverin, jolla olisi syvempi ymmärrys pelistä ja laitteistosta. Näin he saisivat tarvittaessa teknistä tukea käyttöönottoon ja ohjaustilanteisiin.

Sitten jos se (virtuaalilasit) on vaan silloin tällöin käytössä, niin sitten se saattaa tulla väärään aikaan, jos kuitenkin miettii sitä valmennuksen puoliväliä. Se ei olisi sitten aina oikea-aikaisesti käytössä.

Virtuaalilaseja toivottiin käyttöön niin, että jokaiselle yksikölle olisi omansa. Virtuaalisen pakopelin käyttö haluttiin tiettyyn kohtaan valmennusprosessia eikä niin, että sitä voitaisiin käyttää vain tiettyinä ajankohtina, jolloin nuoret ovat eri vaiheissa omaa valmennusprosessiaan. Laitteiden oikea-aikainen käyttäminen parantaisi käyttökokemusta ja saisi paremman tuloksen aikaan. Haastatteluissa pohdittiin myös, onko tämä mahdollista laitteiden taloudellisen panostuksen vuoksi.

No mä oon aika huono stressaamaan, että mä suhtaudun aika rennosti asioihin ja otan asian kerrallaan.

En mä nyt usko, että työkuormaa sen enempää kuin mikä tahansa muu.

Haastateltavat eivät kokeneet pelin tuovan heille liikaa ylimäärästä työtä tai stressiä. He näkivät virtuaalisen pakopelin enemmän oppimismahdollisuutena kuin työtä kuormittavana tekijänä. Virtuaalitodellisuus ja virtuaaliset pakopelit nähtiin tulevaisuudessa lisääntyvinä nuorten ohjaustyön työvälineinä ja oman ammatillisen kehittämisen mahdollisuutena.

Haastateltavat kokivat virtuaalisen pakopelin kiinnostavana uutena työvälineenä, minkä vuoksi heillä on myös mielenkiintoa ottaa sitä osaksi omaa valmennusprosessia.

8.3 Valmentajien näkemykset kohderyhmästä

Opinnäytetyössä rajattiin kohderyhmän tutkiminen 16–29-vuotiaisiin nuoriin. NUOTTI-valmentajat arvioivat tässä alaluvussa, että minkälaiset nuoret ovat soveltuvia tällaiseen peliin ja kuka hyötyisi pelistä parhaiten. NUOTTI-valmentajilla on työhistoriaa muista nuorten ja nuorten aikuisten työtehtävistä, joten myös sivuttiin aihetta muuhun nuorten kanssa tehtävään ohjaus-, hoito- ja kasvatustyöhön. Alateemat ovat NUOTTI-valmentajan näkemys nuorten reaktioista, nuorten sopivuus virtuaaliseen pakopeliin, muut kohderyhmät.

Voisin ajatella, että tuli muutamia tyyppejä heti mieleen, että joille se voisi sopia.

Nuorten on semi helppo saada innostumaan tai kokeilee jopa.

Haastateltavat kertoivat, että suurin osa heidän tämänhetkisistä valmennettavista nuorista ottaisi virtuaalisen pakopelin hyvin vastaan. Varsinkin enemmän virtuaalipeleistä kiinnostuneet ja vapaa-ajalla pelaavat nuoret reagoisivat haastateltavien mukaan positiivisesti. Tarkoituksena voi vaihdella yksilöiden mukaan, toisille nähdään virtuaalinen pakopeli tarkoituksenmukaisempana sekä tavoitteellisempana ja toisille enemmän hauskana ajanvietteenä, josta voi myös oppia jotain. Nuoret kiinnostuisivat usein ensin pelaamisen mahdollisuudesta, mutta pelin edetessä haastateltavat arvioivat, että nuoret hyötyisivät myös pelin annista.

Kyllä siinä jonkin tasoinen tällainen tietämys tietotekniikasta ihmisellä täytyy melkein olla ja sitä toimintakykyä siihen pelaamiseen.

No jos on semmoinen tavallaan luontainen vastustus kaikkea tällaista pelaamiseen ja ylipäätään teknologiaan liittyviin juttuihin niin semmoisia ei.

Haastateltavia pyydettiin arvioimaan, minkälainen valmennettava nuori ei olisi heidän mielestään sopiva pelaamaan virtuaalista pakopeliä. Heidän mukaansa sellaisella nuorella on usein jonkinasteinen erityisyys, kuten pakko-oireisuus tai autismin kirjo, jolle kaikki uusi on hankalaa ja vaatii totuttelua. Nuorella voi myös olla vastahakoisuutta kaikenlaista tietotekniikkaa kohtaan. Yksi haastateltavista kuvasi, ettei välttämättä jättäisi virtuaalisen pakopelin mahdollisuutta pois tietyiltä nuorilta, vaan yrittäisi innostaa kaikkia nuoria pelaamaan taustasta huolimatta. Hän näkee, että kaikille on annettava mahdollisuus kokeilla.

Tietenkin nuo lapset ja nuoret on kyllä semmoisia, jotka on kuin kala vedessä näissä jutuissa. Voisin ajatella, että ihan innoissaan ottaisivat muuallakin vastaan tällasen.

Valmentajien mielestä valmennus sopisi laajalle kentälle eri ikäisiä nuoria, ei vain NUOTTI-valmennukseen. Koulumaailma nähtiin yhtenä paikkana, jossa tällaista työvälinettä voisi käyttää osana nuorten kasvatustyötä. He kokevat, että nuorista suuri osa on jollain tavalla kytköksissä virtuaalipelien maailmaan, joten virtuaalinen pakopeli voi olla heille kiinnostava ja samaan aikaan opettavainen työväline.

8.4 Virtuaalisen pakopelin soveltuvuus NUOTTI-valmennusprosessissa

Tässä alaluvussa kuvataan valmentajien ajatuksia siitä, millä tavalla pakopeli voisi heidän mielestään soveltua ja sijoittua osaksi NUOTTI-valmennusprosessia. Alateemoiksi muodostui virtuaalisen pakopelin hyödyntäminen NUOTTI-valmennusprosessissa, virtuaalisen pakopelin sijoittuminen NUOTTI-valmennusprosessiin ja virtuaalisen pakopelin teemat.

Saadaan nuoret motivoitumaan paremmin niiden haastavien asioiden harjoitteluun ja käsittelyyn.

Haastateltavat hyödyntäisivät virtuaalista pakopeliä NUOTTI-valmennusprosesseissa. Peliä kuvattiin muun muassa hyvänä keskustelunherättäjänä, motivaation kasvattajana ja hyvänä

tapana kokeilla asioita vähän erilaisessa ympäristössä. Virtuaalinen pakopeli nähtiin toiminnallisena työvälineenä.

Sanoisin, että ihan ensi alkuun rauhassa tutustua nuoren kanssa sillä, että ylipäättään saadaan ihan eka se luottamuksellinen suhde siihen aikaiseksi, että vähän ehkä loppupuolella, mutta ei ihan.

Mun mielestä siihen jonkin välitavoitteiden kohtaan, eli siihen puoliväliin.

Virtuaalisen pakopelin sijoittuminen valmennusprosessissa tuotti erilaisia vastauksia. Osa haastateltavista ei sijoittaisi sitä kuitenkaan ensimmäisiin kertoihin vaan pitäisi tärkeänä ensin luoda luottamussuhteen nuoreen, varsinkin jos nuori on varautunut. Oikeanlaisen eli hyvin aktiivisen ja pakopeliin positiivisesti suuntautuvan nuoren kanssa lähdetäisiin tekemään alkukartoitusta, mutta se vaatisi hyvin heittäytyvän nuoren. Suurin osa haastateltavista sijoittaisi virtuaalisen pakopelin valmennusprosessin puoleenväliin.

Jos miettii että kuinka moni mun asiakkaista edes syö aamiaista, niin kyllähän sitä nyt saa ihan hyvät keskustelut heti.

Kyllä nyt silleen vaikuttaa, että aika pitkälle on niitä asioita, minkä kanssa tuolla sitten painitaan normaalistikin.

Virtuaalisen pakopelin teemat sopivat hyvin NUOTTI-valmennusprosessiin. Ne nähtiin enemmän keskustelun herättelijänä, mutta ei niinkään uusien NUOTTI-valmennuksen tavoitteiden luojana. Työvälineellä voitaisiin herätellä nuorten ajatuksia heille asetetuista tavoitteista ja saada ehkä jopa uusia näkökulmia. Keskustelemisen tärkeyttä painotettiin haastatteluissa, sillä vaikka virtuaalinen pakopeli on yllättävän todentuntuinen, ei se korvaa todellisuutta.

8.5 Johtopäätökset

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää NUOTTI-valmentajien resilienssiä Learning life –Mysteri 24/7 virtuaalisen pakopelin käyttöönotosta ja ajatuksista sen soveltuvuudesta

NUOTTI-valmennusprosesseihin. Tavoitteena oli tuottaa tietoa siitä, että miten hyvin virtuaalinen pakopeli otetaan vastaan NUOTTI-valmennukseen.

Tulokset osoittivat, että haastateltavilla NUOTTI-valmentajilla ei ollut laajaa kokemusta virtuaalitodellisuudesta tai virtuaalipeleistä. Pelillisyysskin nähtiin enemmän tapana luoda luottamussuhdetta nuoreen tai saada aikaan rentoa mukavaa tekemistä. Tästä kaikesta huolimatta haastateltavat uskoivat, että pystyisivät ottamaan tämänkaltaisen uuden työvälineen ripeästi käyttöön. Käyttöönottoa helpottavat siihen luotu ammattilaisen käsikirja ja tekninen ohje (Romppanen, ym., 2022, s. 22).

Haastateltavat eivät kokeneet virtuaalisen pakopelin käyttöönottoa turhan stressaavaksi tai aikaa vieväksi prosessiksi. He kokivat virtuaalisen pakopelin kiinnostavana ja hyödyllisenä, mikä madalsi kynnystä ottaa sen käyttöön. Mikäli se ei olisi niin kiinnostava ja se olisi pakko ottaa käyttöön, olisi se synnyttänyt haastateltavissa jopa muutosvastaisuutta. Haastateltavat tuntuivat ottavan virtuaalisen pakopelin käyttöönoton omalle vastuulleen ja yrittivät itse keksiä haastatteluissakin tapoja sille. Ratkaisujen löytäminen ja toimintatapojen kehittäminen ovat tyypillistä resilienssille (Saari, 2016, s. 238).

Omalta työyhteisöltä toivottiin virtuaalisen pakopelin haltuunottoon ajallisia resursseja sekä myöskin hankintoja. Hankinnoissa tiedostettiin, ettei välttämättä ole mahdollista saada virtuaalilaseja kaikille yksiköille. Ajallisia resursseja toivottiin, että pakopeli ymmärrettäisiin mahdollisimman hyvin ja voitaisiin ohjata pelitilannetta hyvällä itseluottamuksella. Vauhkosen ym. (2020, ss. 213–215) tutkimuksessa todettiin, että sosiaali-, terveys- ja kuntoutusalan opettajilla niukat resurssit vaikeuttavat digitaalisten teknologioiden käyttöönottoa osaksi opetustyötään. Tästä voidaan tehdä johtopäätös, että virtuaalisen pakopelin käyttöönotto vaatii myös työyhteisöltä panostuksia ajallisesti ja hankinnoilla.

Virtuaalinen pakopeli nähtiin keskustelun herättäjänä ja uusien näkökulmien tuojana valmennettavan nuoren jo asetettuihin tavoitteisiin. Tutkimuksen tuloksissa oli havaittavissa samankaltaisia vastauksia kuin Mysteeri 24/7 -hankkeen pilottiversiossa tehdyssä tutkimuksessa ja sen tuloksissa. Ammattilaiset kokivat pakopelin olevan hyödyllinen samankaltaisille nuorille, jotka ovat tyypillisiä NUOTTI-valmennukseen (mm.

syрjäytymisvaarassa olevat, elämän vaikeuksia omaavat). He olivat myös samaa mieltä tämän tutkimuksen haastateltavien kanssa siitä, että pakopeli sopii hyvin paljon pelaaville ja peleistä kiinnostuneille nuorille. (Romppanen, ym., 2022, s. 19)

Haastateltavien mielestä pelaaminen vaatii usein luottamussuhteen luomisen nuoren kanssa, eikä sitä haluttu lähteä vetämään siksi ensimmäisillä kerroilla. NUOTTI-valmennuksen alkuvaiheessa on paljon tehtävää alkuvaiheessa, sillä silloin asetetaan tavoitteet valmennukselle sekä käytetään erilaisia arviointimenetelmiä ja tehdään jo alkukartoitusta (Kansaneläkelaitos, 2020, ss. 15–18). Haastateltavat arvioivat pakopelin olevan parhaimmillaan puheeksi oton välineenä luottamuksen luomisen jälkeen. Pakopeli nähtiin keskustelun avaajana myös Mysteeri 24/7 -hankkeen tekemässä tutkimuksessa (Romppanen, ym., 2022, s. 19).

Haastatteluissa kuvattiin virtuaalisen pakopelin teemojen olevan hyödyllisiä NUOTTI-valmennukselle. Virtuaalinen pakopeli ja sen teemat mukailevat hyvin NUOTTI-valmennukselle asetettuja pääteemoja. Pelaamalla voidaan kartoittaa nuoren vahvuuksia ja toiminnan esteitä, sillä pelin teemat käsittelevät muun muassa arjen taitoja. Muutosmotivaatiota voidaan vahvistaa oivallusten kautta, jotka saadaan pelaamalla ja ohjauskeskusteluissa. Yhdessä pelikentässä on ammatilliselle polulle suuntaavia teemoja, kuten opiskelu- tai työpaikan hakuun liittyviä asioita. (Nykänen, ym., 2021, ss. 4–7; Kansaneläkelaitos, 2020, ss. 18–19)

9 Pohdinta

Opinnäytetyö lähti liikkeelle omasta osallistumisesta Mysteeri 24/7 -hankkeen pilottivaiheeseen, jossa kokeilin ensimmäistä kertaa virtuaalilaseja. Kiinnostuin pelillisyyden hyödyntämisestä ohjaustyössä ja halusin syventyä aiheeseen. Näin pelissä myös potentiaalia oman ohjaustyön yhdeksi työvälineeksi, minkä myös tiedostin opinnäytetyötä tehdessäni. Käytin tietoperustan luomiseen paljon aikaa, sillä halusin saada mahdollisimman paljon lähdekriittistä informaatiota pelistä. Haastatteluissa olin kiinnostunut erilaisista näkökulmista, joten pyrin asettelemaan kysymykset niin, etteivät ne ohjaa mihinkään tutkijan haluamaan suuntaan, mutta pysyvät annetuissa teemoissa. Halusin opinnäytetyön

tutkimusta tehdessä aidosti nähdä ohjaustyötä tekevien ammattilaisten resilienssin virtuaalisen pakopelin käyttöönottoon. Näen, että mikäli suuri osa työntekijöistä ottaa sen innokkaasti vastaan, se voisi tukea myös käyttöönottoa laajemmin.

Tietoperustan kokoaminen oli haasteellista ja se myös hidasti opinnäytetyön valmistumista muutamilla kuukausilla, mikä johtui virtuaalitodellisuuden tuoreudesta ammatillisen kuntoutuksen alalla. Myös NUOTTI-valmennus on vain muutamia vuosia vanha nuorten ammatillisen kuntoutuksen muoto. Vahvan teoreettisen tiedon varassa kykenin kuitenkin rakentamaan tutkimuskysymykset ja haastattelurungon paremmin.

Tutkimukseen osallistui yksi NUOTTI-valmentajien tiimi, mutta osa tuloksista ovat samankaltaisia aikaisempaan Mysteeri 24/7 -hankkeen tutkimukseen peilaten, joten ne ovat ainakin osaksi yleistettävissä. Otanta oli kuitenkin pieni, joten arvioin tulosten olevan suuntaa antavia ja tarvitsevan kvantitatiivista tutkimustapaa yleistysten tekemiseen. Opinnäytetyöstä sai kuitenkin hyvää informaatiota, kuinka se voidaan ottaa osaksi NUOTTI-valmennusta. Pienestä otannasta huolimatta saatiin osin samanlaisia tuloksia verrattuna aikaisempaan hankkeen tekemään tutkimukseen, vaikka fokus tässä tutkimuksessa oli NUOTTI-valmennusprosessit ja NUOTTI-valmentajien sopeutumiskykyyn ja vastoinkäymisten positiiviseen kohtaamiseen pelin käyttöönotossa.

Haastattelemani tiimi oli kokonaisuudessaan hyvin innokas ottamaan uusia työvälineitä vastaan. Tämänkaltaisen innokkuuden ja sopeutumiskyvyn tutkiminen suuremmalla otannalla voisi tuottaa monipuolisempia tuloksia tai vastavuoroisesti yleistää tässä tutkimuksessa saatuja tuloksia. Suuremmalla otannalla voitaisiin myös selvittää, miten ammattilaisen tausta kuten ikä tai koulutus vaikuttaa sopeutumiskykyyn käyttää virtuaalipelejä osana ohjaus- ja kasvatustyötä.

Opinnäytetyö on hyödyllinen tilaajaorganisaatiolle, sillä se tuotti tietoa siitä, miten kannattaa varautua virtuaalisen pakopelin käyttöönottoon tulevaisuudessa. Ammattilaisten tuottama tieto omasta sopeutumiskyvystään ja toiveistaan tämänkaltaisen työvälineen käyttöön voidaan hyödyntää tulevaisuudessa esimerkiksi perehdytysmateriaalien tekemisessä ja pakopelin mahdollisessa jatkokehittämisessä. Jatkotutkimusehdotuksena on,

että tehdään kvantitatiiviseen tutkimukseen perustuva suuren otannan tutkimus, jossa tutkitaan virtuaalisen pakopelin toimintaa käytännön ohjaustyössä. Tutkimuksessa voidaan muun muassa keskittyä siihen, kuinka hyvin nuorten kanssa työskentelevät ammattilaiset kykenevät ottamaan virtuaalisen pakopelin vastaan ja kuinka usein sitä käytetään työvälineenä.

Lähteet

- Eskola, J. & Suoranta, J. (1998). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Vastapaino.
- Haapakoski, K., Åkerblad, L., Tolvanen, A., Mäntysaari, M., Ylistö, S. & Kannasoja, S. (2018). *Kelan ammatillisen kuntoutuksen lakiuudistus – Ihanteet, toimeenpano ja harkintavalta*. Sosiaali- ja terveysturvan raportteja 12/2018. Kansaneläkelaitos. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2018112749301>
- Hirsjärvi, S. & Hurme, H. (2015). *Tutkimushaastattelu – Tutkimushaastattelun teoria ja käytäntö*. Gaudeamus.
- Hovi, A.-M. (2019). *Näillä askelilla sote-alan digitalisaatio voisi onnistua: yhteinen kieli ja koulutus ovat kaiken a ja o*. Sofigate. Haettu 20.3.2022 osoitteesta <https://www.sofigate.com/insight/sote-alan-digitalisaatio-yhteinen-kieli-ja-koulutus/>
- Juhila, K. (n.d.) Laadullisen tutkimuksen ominaispiirteet. Teoksessa J. Vuori (toim.), *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/mita-on-laadullinen-tutkimus/laadullisen-tutkimuksen-ominaispiirteet/>
- Kärkkäinen, N., Ruostila-Paakinaho, E. & Tuominen, T. (2019). *Virtuaalielämyksestä hyvinvointia – Kokemuksia virtuaalilaseilla saaduista elämyksistä*. [Opinnäytetyö, Tampereen ammattikorkeakoulu]. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2019112923469>
- Kallio, A. (n.d.). Litterointi. Teoksessa J. Vuori (toim.), *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/laadullisen-tutkimuksen-prosessi/litterointi/>
- KAMK. (n.d.) *Pelien hyötysovellukset VR/AR*. Kajaanin ammattikorkeakoulu. Haettu 31.1.2022 osoitteesta <https://www.kamk.fi/fi/Palvelut-tyoelamalle/Pelien-hyotysovellukset-VRAR>
- Kangasniemi, M., Hipp, K., Häggman-Laitila, A., Kallio, H., Suyen, K., Kinnunen, P., Pietilä, A.-M., Saarnio, R., Viinamäki, L., Voutilainen, A. & Waldén, A. (2018). *Optimoitu sote-ammattilaisten koulutus- ja osaamisuudistus*. Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja, 39/2018. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-287-545-7>

- Kansaneläkelaitos. (2020). *NUOTTI -valmennus – Kelan kuntoutuksen palvelukuvaus*.
<https://www.kela.fi/documents/10180/24972165/NUOTTI-valmennus+palvelukuvaus.pdf/07ea5c33-c666-4110-b3c2-328ee465d5ea>
- Kansaneläkelaitos. (n.d.a). *NUOTTI-valmennus*. Haettu 31.1.2022 osoitteesta
<https://www.kela.fi/nuotti-valmennus>
- Kansaneläkelaitos. (n.d.b). *Nuoren ammatillinen kuntoutus*. Haettu 31.1.2022 osoitteesta
<https://www.kela.fi/nuoren-ammattillinen-kuntoutus>
- Keshavarz, B. (2016). Exploring Behavioral Methods to Reduce Visually Induced Motion Sickness in Virtual Environments. Teoksessa S. Lackey & R. Shumaker, *Virtual, Augmented and Mixed Reality* (ss. 147–155). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-39907-2_14
- Kettunen, S., Joensuu-Salo, S., Mäntysaari, P.-P., Aalto, A. & Katajavirta, M. (2020). *Digitaalisuus muuttaa sosiaali- ja terveysalaa: osaamisen taso eteläpohjalaisissa pk-yrityksissä sekä esimerkkejä uudesta liiketoiminnasta*. Raportteja ja selvityksiä 150. Seinäjoen ammattikorkeakoulu. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe202002125327>
- Koiranen, J. (2020). *Tiedonhaun pakopeli: Kadonneen opinnäytetyöntekijän arvoitus – Opas pelin kokoamiseen ja käyttöön*. Julkaisuja OIVA-sarja 15. Metropolia ammattikorkeakoulu. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-328-214-8>
- Koivisto, J.-M., Välimaa, O., Hakala, P., Koskinen, R. & Naakka, H. (1.3.2021). Tyttö hymyilee ja ojentaa kättään NUOTTI-valmennus osana nuorten elämää – tutkimuksen kohteena valmennuksen toteutus. *HAMK Smart*. <https://blog.hamk.fi/hamk-smart/nuotti-valmennus-osana-nuorten-elamaa-tutkimuksen-kohteena-valmennuksen-toteutus/>
- Koivisto, J. (2021). *Esiselvitys sosiaali- ja terveydenhuollon kansallisten digitalisaatio-ohjelmien arviointikehikon kehittämiseksi*. Työpaperi 28/2021. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-343-756-2>
- Laki Kansaneläkelaitoksen kuntoutusetuuksista ja kuntoutusrahaetuksista 566/2005.
<https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2005/20050566>
- Miettinen, S., Välimaa, O., Mäntyneva, P., Kaisvuori, T., Hakala, P., & Mäki, S. (2019). *”Apu on ollut mittaamattoman arvokasta” – Kelan nuorten ammatillisen kuntoutuksen uusi NUOTTI-valmennus ja suullisen hakemisen malli*. Kansaneläkelaitos.
<http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2019082024784>

- Nykänen, K., Kauhanen, E., Varjonen, K., Kuuluvainen, S., Romppanen, T., Koivisto, J.-M. & Maunula, J. (2021). *Learning life – Mysteeri 24/7 -hanke – Ammattilaisen käsikirja*. Kansaneläkelaitos.
https://www.dropbox.com/s/10xmagjxbowy87m/Mysteeri_24_7_ammattilaisen_k%C3%A4sikirja.pdf?dl=0
- Puolakka, L. (2019). Hyötypelit – pelaamista hovin ja hyödyn vuoksi. Teoksessa Lyyra, M., Tossavainen, T., Harvola, A., Sohn, V., Marjomaa, H., Meriläinen, M., Tuominen, P., Korhonen, H. & Göös, P. (toim.), *Pelikasvattajan käsikirja 2* (ss. 147–153). Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>
- Romppanen, T. (2021). Virtuaalinen pulmahuone. Teoksessa P. Harmoinen & A.-L. Ruotsalainen (toim.), *Avointa ja Digiä! – Opettajan ohjekirja opetuksen suunnitteluun ja kehittämiseen* (ss. 40–51). Laurea ammattikorkeakoulu.
<https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-799-607-5>
- Romppanen, T., Koivisto, J.-M., Nykänen, K., Maunula, J., Koskela, K., Varjonen, K. & Kauhanen, E. (2022). *LEARNING LIFE – MYSTEERI 24/7 – Virtuaalinen pakopeli nuorten ammatilliseen kuntoutukseen ja ohjaukseen*. Kansaneläkelaitos.
<http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2022030421838>
- Romppanen, T., Maunula, J. & Nykänen, K. (2021). Yhdessä pelittää – pedagogisen digiosaamisen kehittäminen Mysteeri 24/7 -hankkeessa. Teoksessa P. Dahl, T. Rajander & M. Saari (toim.), *Pedagoginen toimintamalli – cKAMK 2.0* (ss. 122–127). Kajaanin ammattikorkeakoulu. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-7219-79-9>
- Särkelä, R., Siltaniemi, A., Rouvinen-Wilen, P., Parviainen, H. & Ahola, E. (2014). *Hyvinvointitalous*. SOSTE Suomen sosiaali ja terveys ry. https://www.soste.fi/wp-content/uploads/2018/11/hyvinvointitalous_final.pdf
- Saari, T. (2016). Resilienssi työntekijän voimavarana asiantuntijatyön aikapaineiden hallinnassa. *Hallinnon tutkimus*, 3/2016.
<https://journal.fi/hallinnontutkimus/article/view/98509/56283>
- Sarajärvi, A. & Tuomi, J. (2018). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Tammi.
- Seppänen, J. (09.11.2019). *Peili Vision helps post-stroke patients regain speech through virtual reality*. OuluHealth. <https://ouluhealth.fi/peili-vision-helps-post-stroke-patients-regain-speech-through-virtual-reality/>

- Sosiaali- ja terveysministeriö. (2016). *Digitalisaatio terveyden ja hyvinvoinnin tukena – Sosiaali- ja terveysministeriön digitalisaatiolinjaukset 2025*.
<http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-00-3782-6>
- Sukula, S., Vainiemi, K. & Autti-Rämö, I. (2021). *GAS-menetelmä – Käsikirja, versio 5*.
 Kansaneläkelaitos. <https://beta.kela.fi/documents/20124/951672/gas-menetelma-kasikirja.pdf/823fe47d-482d-bd03-03f7-a39a57cc0857?t=1640004717108>
- Takala, T. (2017). Virtuaalitodellisuus tuo uusia työvälineitä terveydenhoitoon. *Duodecim aikakauslehti*, 133(11), 1031–1032.
<https://www.duodecimlehti.fi/xmedia/duo/duo13741.pdf>
- The Franklin Institute. (n.d.). *History of Virtual Reality*. Haettu 20.2.2022
<https://www.fi.edu/virtual-reality/history-of-virtual-reality>
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta. (2019). Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa. Helsinki.
https://tenk.fi/sites/default/files/2021-01/Ihmistieteiden_eettisen_ennakoarvioinnin_ohje_2020.pdf
- VRS. (n.d.). *What is Virtual Reality?* Haettu 20.2.2022 osoitteesta
<https://www.vrs.org.uk/virtual-reality/what-is-virtual-reality.html>
- Valtioneuvosto (2019). *Koulutuksen ja työn ulkopuolella olevat (NEET) nuoret, katsaus tilanteeseen ja toimenpiteisiin*. Valtioneuvosto.
[https://valtioneuvosto.fi/documents/1410845/4449678/Koulutuksen+ja+ty%C3%B6n+ulkopuolella+olevat+\(NEET\)+nuoret,+katsaus+tilanteeseen+ja+toimenpiteisiin.pdf/51231944-1fc0-ef0b-fc7a-afc6c975b010/Koulutuksen+ja+ty%C3%B6n+ulkopuolella+olevat+\(NEET\)+nuoret,+ka](https://valtioneuvosto.fi/documents/1410845/4449678/Koulutuksen+ja+ty%C3%B6n+ulkopuolella+olevat+(NEET)+nuoret,+katsaus+tilanteeseen+ja+toimenpiteisiin.pdf/51231944-1fc0-ef0b-fc7a-afc6c975b010/Koulutuksen+ja+ty%C3%B6n+ulkopuolella+olevat+(NEET)+nuoret,+ka)
- Vauhkonen, A., Saaranen, T. K., Pajari, J., Salminen, L., Koskinen, C., Koskinen, M. K., Koivula, M., Lähteenmäki, M.L., Sjögren, T., Korpi, H., Ryhtä, I., Mikkonen, K., Kääriäinen, M., Sormunen, M. (2020). Sosiaali-, terveys- ja kuntoutusalan opettajien digitaalinen osaaminen. *Hoitotiede*, 32(3), 204–217. <http://urn.fi/urn:nbn:fi-fe202201189142>
- Vilkka, H. (2021). *Tutki ja kehitä*. PS-kustannus.
- Vuori, J. (n.d.). Laadullinen sisällönanalyysi. Teoksessa J. Vuori (toim.), *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto.
<https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/laadullinen-sisallanalyysi/>

Liite 1: Aineistonhallintasuunnitelma

Opinnäytetyön nimi: NUOTTI-valmentajien näkemyksiä Mysteeri 24/7 -hankkeen virtuaalisesta pakopelistä

Opinnäytetyön tekijä: Leo Sulavuori

AINEISTON HANKINNAN MENETELMÄT JA AINEISTON MUOTO

Aineisto kerätään Kelan nuorten ammatillista kuntoutusta tekeviltä neljältä NUOTTI-valmentajilta. Ensin esitellään Mysteeri 24/7 -hankkeen tuottama Mysteeri 24/7 – Learning life virtuaalinen pakopeli tutkittaville ja annetaan heidän kokeilla sitä. Tämän jälkeen kerätään aineisto teemahaastattelun keinoin. Haastattelut äänitetään litterointia varten. Äänitteet litteroidaan tekstimuodoksi ja anonymisoidaan. Opinnäytetyössä ei kerätä arkaluonteisia henkilötietoja, vaan NUOTTI-valmentajat säilyttävät anonymiymien lukuun ottamatta ammatin julkaisua.

AINEISTOJEN SÄILYTYS OPINNÄYTETYÖPROSESSIN AIKANA

Opinnäytetyön tutkimusaineisto eli äänitteet ja tekstitiedostot säilytetään opinnäytetyöprosessin aikana opiskelijan henkilökohtaisen tietokoneen P-asemalla kryptatun tiedostomuodon takana. Tutkimusaineistoa opinnäytetyöprosessin aikana pääsee käsittelemään vain opinnäytetyön tekijä.

AINEISTOJEN KÄSITTELY OPINNÄYTETYÖN VALMISTUTTUA

Opinnäytetyön valmistuttua anonymisoitu aineisto siirtyy Mysteeri 24/7 -hankkeen/Hämeen ammattikorkeakoulun omistukseen mahdollista jatkotutkimusta ja kehittämistä varten. Anonymisoidulla aineistolla tässä opinnäytetyössä tarkoitetaan PDF-tiedostoa, mihin on litteroitu haastattelut tekstimuotoon, mistä tutkittavat eivät ole tunnistettavissa. Aineiston jatkokäyttöoikeuksista informoidaan tutkittavia sekä tutkittavaa organisaatiota ja jatkokäyttöön pyydetään tutkimukseen osallistumisen yhteydessä lupa tutkittavilta. Jatkokäyttöoikeuksista tehdään asiaankuuluva kirjallinen sopimus, jonka sopimusosapuolet ovat opinnäytetyöntekijä ja Hämeen ammattikorkeakoulu.

Liite 2: Suostumus opinnäytetyön tutkimukseen**SUOSTUMUS OPINNÄYTETYÖN TUTKIMUKSEEN****Opinnäytetyön nimi:**

NUOTTI-valmentajien näkemyksiä Mysteeri 24/7 -hankkeen virtuaalisesta pakopelistä

Opinnäytetyön tekijä:

Leo Sulavuori

Opinnäytetyön tilaaja:

Mysteeri 24/7 -hanke, Hämeen ammattikorkeakoulu

Opinnäytetyössä selvitetään NUOTTI-valmentajien valmiuksia käyttää Mysteeri 24/7 -hankkeen tuottamaa virtuaalista pakopeliä. Tavoitteena on saada osviittaa tulevaisuuden hyötypelien kehittämiseksi osaksi ammatillisen kuntoutuksen kenttää. Opinnäytetyön tilaaja saattaa hyödyntää tutkimuksen tuloksia hyötypelien ja digitaalisten työkalujen kehittämistyössä.

Ennen tutkimusta esitellään Mysteeri 24/7 -hankkeen tuottamaa Learning life – Mysteeri 24/7 virtuaalista pakopeliä, ja tämän jälkeen tutustutaan itse pelaamiseen. Tutkimus tehdään teemahaastattelun keinoin ja ne äänitetään litterointia varten. Äänitteet säilytetään yhden vuoden ajan opinnäytetyön tekijän henkilökohtaisella tietokoneella suojatussa tiedostossa, jonka jälkeen ne poistetaan. Lopuksi vain litteroidut tekstitiedostot säilytetään. Opinnäytetyössä ei kerätä ollenkaan arkaluonteisia henkilötietoja ja ainoastaan työtehtävä julkaistaan.

Olen tietoinen, että opinnäytetyön anonymisoitu tutkimusaineisto eli litteroitu ei-henkilötietoja sisältävä tekstitiedosto siirretään opinnäytetyön julkaisun jälkeen Hämeen ammattikorkeakoulun käytettäväksi. Tiedän, että osallistumiseni perustuu vapaaehtoisuuteen ja voin keskeyttää tutkimuksen milloin vain tahdon.

Annan suostumukseni minusta kerättyjen tutkimusaineistojen hyödyntämiseen opinnäytetyössä haastattelutilanteiden äänittämiseen/nauhoittamiseen.

Aika ja paikka

Allekirjoitus ja nimenselvennys

Liite 3: Haastattelun teemat ja esimerkkikysymyksiä

TEEMAT

Pelin ensivaikutelma

Miten koit VR-pelin, kun tutustuit siihen ensi kertaa?

Mikä pelissä vaikutti vaikealta, mikä helpolta?

Miten uskot nuorten reagoivan VR-peliin ja sen mahdollisuuksiin?

Valmentajan lähtökohdat ja valmiudet

Oletko käyttänyt pelillisyyttä osana ohjaustyötä? Virtuaalista tai fyysistä?

Oletko kokeillut virtuaalitodellisuutta ja minkälaisessa ympäristössä?

Ylipäättään virtuaalisia pelejä, minkälaisia?

Kuinka hyvin arvioisit, että tällä hetkellä osaisit käyttää virtuaalista pakopeliä?

Tarvisisitko yleisesti lisää tukea tämänkaltaisten virtuaalisten työkalujen käyttöönottoon?

Kuvaile hyötypeli käsite omin sanoin.

Resilienssi

Minkälaisella aikataululla pystyisit ottamaan VR-pelin haltuun?

Miten näet VR-pelin vaikuttavan omaan työhösi? (Positiivisesti vai negatiivisesti)

Kuinka helpoksi koet tällaisen VR-pelin ja miten pysyt mukautumaan sen käyttöön?
(sopeutumiskyky?)

Tunnetko VR pelin käyttöönoton tuottavan turhaa työkuormaa vai näetkö sen enemmän oppimismahdollisuutena?

Miten koet Ammattilaisen käsikirjan ja teknisen ohjeen, onko se riittävä?

VR pakopelin hyödyllisyys NUOTTI-valmennuksessa valmentajien kokemana

Miten peliä voitaisiin hyödyntää NUOTTI-valmennuksessa?

Koitko pelin tuovan esiin niitä teemoja, mitä valmennuksessa käytetään?

Minkälaisia mahdollisuuksia ja hyötyjä näet pelissä?

Kuinka paljon käyttäisit tätä Valmennustapaa?

Liite 4: Teemoittelu värikoodeittain

Esimerkkisitaatti	Alateema	Yläteema
<i>Tavallaan se on semmoista kevyttä hauskaa sisältöä taas sitten niille semmoista vaihtelua niihin tapaamisiin.</i>	Virtuaalisen pakopelin ensivaikutelma	NUOTTI-valmentajan lähtökohdat ja resilienssi
<i>On siellä jotain hyviä pointteja, mutta uskoisin (Ammattilaisen käsikirjan) käytön olevan kuitenkin loppujen lopuksi aika vähäistä.</i>	Ammattilaisen käsikirja ja tekninen ohje	
<i>Niitä nuoria on aika paljon, joiden pitää oppia sietämään niitä ympärillä olevia ihmisiä. Jotenkin kaipailis vielä enemmän sosiaalista puolta.</i>	Kehittämisehdotuksia	
<i>Jotain silleen tavallaan, että pelit tai tällainen voi olla semmoinen keino keventää sitä tunnelmaa.</i>	NUOTTI-valmentajien lähtökohdat	Learning life – Mysteeri 24/7 virtuaalisen pakopelin ensivaikutelma
<i>Oon ehkä vähän semmoinen arka tämmösissä, että se vaatii sen, että itse tulisin sen kanssa tutuksi sen yksi kokeilun perusteella.</i>	Kokemus omasta osaamisesta	
<i>Sitten jos se (virtuaalilasit) on vaan silloin tällöin käytössä, niin sitten se saattaa tulla väärään aikaan, jos kuitenkin miettii sitä valmennuksen puoliväliä. Se ei olisi sitten aina oikea-aikaisesti käytössä.</i>	Resurssin tarve	
<i>En mä nyt usko, että työkuormaa sen enempää kuin mikä tahansa muu.</i>	Muutosjoustavuus	
<i>Nuorten on semi helppo saada innostumaan tai kokeilee jopa.</i>	NUOTTI-valmentajan näkemys nuorten reaktioista	Valmentajien näkemykset kohderyhmästä
<i>Kyllä siinä jonkin tasoinen tällainen tietämys tietotekniikasta ihmisellä täytyy melkein olla ja sitä toimintakykyä siihen pelaamiseen.</i>	Nuorten sopivuus virtuaaliseen pakopeliin	
<i>Tietenkin nuo lapset ja nuoret on kyllä semmoisia, jotka on kuin kala vedessä näissä jutuissa. Voisin ajatella, että ihan innoissaan ottaisivat muuallakin vastaan tällasen.</i>	Muut kohderyhmät	
<i>Saadaan nuoret motivoitumaan paremmin niiden haastavien asioiden harjoitteluun ja käsittelyyn.</i>	Virtuaalisen pakopelin hyödyntäminen NUOTTI-valmennusprosessissa	Pelin soveltuvuus NUOTTI-valmennusprosessissa
<i>Mun mielestä siihen jonkin välitavoitteiden kohtaan, eli siihen puoliväliin.</i>	Virtuaalisen pakopelin sijoittuminen NUOTTI-valmennusprosessiin	
<i>Jos miettii että kuinka moni mun asiakkaista edes syö aamiaista, niin kyllähän sitä nyt saa ihan hyvät keskustelut heti.</i>	Virtuaalisen pakopelin teemat	