

Pelit ja pelillisuus houkuttelevat nuoria osallistumaan ja tuottavat osallisuutta - esimerkkinä kaksi kehittämishanketta

Kirsi Purhonen, Jaana Poikolainen, Suvi Pylvänen ja Valdemar Kallunki

TIIVISTELMÄ

■ Nuorten osallisuuden toteutumista kehittämistoiminnassa haastavat usein hanke-toiminnan lähtökohdat, joissa tavoitteet ja toiminnot on ainakin osittain määritelty ennen nuorten osallistamista. Pelillistäminen on keino motivoida ja innostaa nuoria toimintaan. Tässä artikkelissa kerrotaan, miten nuorten osallistumista tuettiin Matti – Miesten matkat työhön (ESR 2016–2018) ja Versus (THL Terveiden edistämisen määräraha 2017–2019) -hankkeissa. Artikkelissa tarkastellaan, miten osallisuus ja kokemus osallisuudesta kehittyivät osallistumisen myötä. Tutkimuskysymyksenä on, onko hankkeissa toteutettu pelillisuus vahvistanut osallistujien osallisuutta, ja jos on, millä tavoilla.

Käytämme tässä artikkelissa molemmissa hankkeissa kerättyä aineistoa. Matti-hankkeessa tuotettiin aineistoa hankearviointia varten haastatteleamalla nuoria ja samaa aineistoa käytettiin myös tässä tutkimuksessa. Versus-hankkeessa osallistettiin nuoria mukaan kehittämistyöhön palautekyselyjen ja ryhmähaastattelujen avulla. Versus-hankkeen palauteaineistoa otettiin tarkempaan analyysiin osallisuuden kokemuksen tunnistamiseksi. Aineisto osoittaa, että osallisuuden kokemus on nuorille monimuotoinen. Osallistuminen tuotti heille uuden oppimista ja kompetenssia, omaehtoisuutta ja autonomiaa, vaikuttamismahdollisuuksia ja yhteenkuuluvuuden tunnetta.

Asiasanat: *Pelillisuus, osallisuus, osallistuminen, nuoret*

ABSTRACT

THE GAMES AND GAMIFICATION TEMPT TO PARTICIPATE AND PRODUCE PARTICIPATION – EXAMPLES OF PROJECTS

■ The participation of young people does often challenge the starting points of the projects, where the goals and activities are, at least partly, defined before the involvement of the young people. Gamification is a tool for motivate and inspire them to act. In this article will be narrated how the participation is taken in the account in projects Matti - Men`s journey to work (ESF 2016–2018) and in Versus (THL Health promotion grant 2017–2019). In this article, was examined how participation and experiences of participation were developed by answering the following question: has gamification enhanced participation and if yes, in which way?

In this article we used data, which was gathered in both projects. In the Matti-project was produced data for the evaluation of the project by interviewing young people and the same data was used in this research. In the Versus-project, the young people were involved to developing work by a feedback questionnaire and group interviews. The feedback data was analyzed more closely to recognize the feeling of participation. The data indicates that the experience of participation is manifold. Participation has given them learning experiences and competence, independency and autonomy, possibilities to influence and solidarity.

Keywords: *Gamification, participation, involvement, young people*

Johdanto

Osallisuus rakentuu kolmesta tärkeästä osallisuuden tekijästä: kuulumisesta yhteisöön, osallistumisesta yhteisön toimintaan ja kokemuksesta yhteisöön kuulumisesta (Hämäläinen 2008, 26). Osallisuudesta huolehtiminen on sisällytetty selkeästi myös valtakunnalliseen nuorisotyön ja politiikan ohjelmaan (OKM 2017), jossa nuorten osallistumista ja vaikuttamismahdollisuuksia halutaan edistää.

Nuorten osallisuutta tukeviin hankkeisiin liittyy usein sisäisiä jännitteitä, jotka voivat vaikeuttaa hankkeen tavoitteiden toteutumista. Osallistavan kehittämisen tehtävänä on tarjota interventioita nuoren persoonallisen kasvun ja kehityksen tueksi siten, että hän itse pystyy tunnistamaan omat tarpeensa (Mueller ym. 2011). Hankkeiden tavoitteet määritellään kuitenkin usein valmisteluvaiheessa palvelujärjestelmä- tai yhteiskunta-

keskeisesti. Nuorille tarjotaan mahdollisuutta sosiaalista hyvinvointiyhteiskuntaan herättelemällä heidän taitojaan ja kykyjään omaksua, muuttaa tai hylätä heille tarjolla olevia yhteisöjen, yhteiskunnan tai yksilöiden tarjoamia käyttäytymis- ja toimintamalleja tai yhteiskunnan heille valmiiksi luomia todellisuuskuvia (Nieminen 2008, 23). Nuorten omaehtoiset kehittämisasiat eivät välttämättä ole tavoitteiden tai toimenpiteiden kanssa yhteneväisiä. Tämä haastaa yleisesti kehittämishankkeiden toimijoita miettimään, miten innostaa nuoria mukaan valmiiksi asetettujen tavoitteiden ja toimenpiteiden mukaiseen kehittämiseen.

Artikkelissa tarkastellaan pelillisyyttä ja pelejä osallistajina kahdesta eri näkökulmasta: pelillistetyt prosessit nuorten osallistajina ja nuoret osana pelien kehittämisprosessia. Ensimmäisellä tarkoitetaan peleistä tuttujen elementtien kuten pistelaskennan, keskinäisen kilpailun ja palkintojen hyödyntämistä ei-pelillisessä kontekstissa motivoinnin, sitouttamisen ja osallistamisen välineenä. Jälkimmäinen merkitsee nuorten ottamista mukaan heille kehitettävän pelin suunnitteluun, jolloin he pääsevät itse vaikuttamaan suunniteltavan pelin sisältöön ja toiminnallisuuteen. Molemmilla tavoilla pyritään osallistamaan nuori hankkeen kehittämisprosessiin. Pelillisuus ei siis ole hyvin suunnitellun prosessin korvaaja vaan tarjoaa uudenlaisen näkökulman prosessin toteuttamiseen ja tarkasteluun (Deterding 2012, 16). Tässä artikkelissa tarkastellaan nuorten osallisuutta nuorten osallistamisen ja osallistumisen kautta.

Artikkelin tutkimusaineisto on kerätty kahdessa hankkeessa. Hankkeet tarjoavat toisiaan täydentävät näkökulmat siihen, miten pelillisyyttä voi hyödyntää osallistamisessa. Matti-hankkeen tavoitteena oli vahvistaa työn ja koulutuksen ulkopuolella olevien nuorten miesten motivaatiota koulutautumiseen ja työllistymiseen. Hankkeessa toteutettiin yhteistoiminnallisia pajoja, joissa ratkottiin pelillisesti työnantajien toimeksiantoja eli pieniä ongelmia (ks. Schell 2008). Samalla luotiin yhdessä nuorten kanssa pelillistä toimintamallia, joka motivoi nuoria työskentelemään yhteisen tavoitteen saavuttamiseksi (vrt. Sailer, Hense, Mayr & Mandl 2017). Tutkimusaineisto hankittiin haastatteleamalla hankkeen pajoihin osallistuneita nuoria.

Versus-hankkeen tavoitteena oli kehittää peruskoulun yläluokkien ja ammatillisten oppilaitosten terveystiedon tunneille, ehkäisevään päihdetyöhön ja nuorisotyöhön kuvallista ja pelillistä materiaalia sekä pelejä tupakkatuotteiden käytön ehkäisyyn (Purhonen & Kauronen 2019). Hankkeessa tutkittiin nuorten tupakkatuotteiden käyttämiseen liittyviä visuaalisia merkityksiä ja kehitettiin pelejä, joilla tuetaan nuorten kriit-

tistä ajattelua suhteessa tupakkatuotteiden käyttöön. Hankkeen yhtenä tavoitteena oli osallistaa nuoret mukaan kehittämistyöhön.

Tämän artikkelin aineisto koostuu hyvin erilaisista kokonaisuuksista. Osa aineistosta muodostuu Matti-hankkeen aineistosta (nuorten haastattelut) ja osa Versus-hankkeen kehittämistyön aineistojen osista (pelin kehittämiseen liittyvää palauteaineistoa, pelitestauksen ohessa kerätyn palautekyselyn avoimia vastauksia ja menetelmien testauksen ryhmäkeskustelun muistiinpanoja). Monimuotoisen, kahdessa eri hankkeessa syntyneen aineiston yhdistäminen on haastavaa ja tulkinnanvaraista. Tästä huolimatta aineistoista oli löydettävissä yhteneväisiä, nuorten osallisuuden ja osallistumisen kokemukseen perustuvia ajatuksia, vaikka hankkeet ja aineistot olivat itsenäisiä.

Versus-hankkeessa tuettiin nuorten osallistumista ja osallisuutta kehittämistyössä. Nuoret arvioivat muun muassa kuvakyselyn toteutuksen mielekkyyttä, pelien pelattavuutta pelikehittämisen eri vaiheissa, peleihin liittyvää tarinallisuutta ja pelien soveltuvuutta terveystiedon opetuksen menetelmiksi. Tutkimusaineistot kerättiin perusopetuksen oppilailta, toisen asteen ammatillisen koulutuksen opiskelijoilta ja seurakunnan isosilta¹. Versus-hankkeessa kerätyn aineiston perusteella voitiin löytää osallisuuden kokemukselle erilaisia määritelmiä. Tämän artikkelin merkityksellisimpiä aineistoja olivat ne, joissa nuori sai kertoa mielipiteensä kehittämistyöhön osallistumisesta ja joista oli tulkittavissa nuorten kokemaa vaikuttamisen mahdollisuus. Hankkeessa nuorten osallisuutta tuettiin siten, että nuorten mielipiteet ja kehittämis ehdotukset huomioitiin kehittämisprosessissa ja nuorten ehdotukset vaikuttivat lopputuotoksiin. Pelilliset menetelmät lisäävät parhaimmillaan nuorten kriittistä ajattelua ja osallistavat nuoria keskusteluun paremmin kuin perinteinen luento-opetus (mm. Lehtonen ym. 2020, 68; Purhonen & Kauronen 2019).

Vaikka osallistamisen ja osallistumisen keinot ovat eri kehittämissankkeissa erilaiset, ei niitä tässä artikkelissa erotella, sillä tavoitteet nuorten osallistamiseksi ovat olleet yhteneväiset. Tässä artikkelissa vastataan kysymykseen: Onko hankkeissa toteutettu pelillisyyttä vahvistanut osallistujien osallisuutta, ja jos on, millä tavoilla?

¹ Hankkeen sidos- ja kohderyhmiä täydennettiin myöhemmin luterilaisen seurakunnan nuorisotyöllä (rippikoulun isoskoulutus).

Osallistumisen kautta osalliseksi

Osallisuutta voidaan määritellä monista eri näkökulmista. Tarkastelemisamme hankkeissa osallisuus nähdään ihmisen toimijuutta ja demokratiaa edistävänä toimintana. Osallisuutta kuvataan muun muassa liittymisen, suhteissa olemisen, kuulumisen, yhteisyyden, inklusion, vaikuttamisen tai osallistumisen määrein osana ihmisten hyvinvointia (Isola ym. 2017, 3). Osallisuuden käsitteen määritelmiä on myös kritisoitu. Onko osallisuus yksilölähtöistä silloin, kun ihminen osallistuu esimerkiksi veloitettuna annettuun toimenpiteeseen tai oppituntiin? (Vrt. Nivala & Ryytänen 2013, 15.) Sosiaalipedagogiikan näkökulmasta (Nivala & Ryytänen 2013, 17) voidaan kyseenalaistaa osallistumisen ja osallisuuden määritelmiä hankkeissa: onko nuorille suunnatuissa kehittämishankkeissa tavoitteena oleva osallisuus ylhäältäpäin rakennettua vai huomioidaanko kehittämishankkeissa yksilön oma näkemys ja kokemus mielekkästä osallisuudesta?

Nuorten kokema osallisuus voi muodostua myös myöhemmin hankkeen toiminnan kautta. Esimerkiksi Leeman ym. (2018) totesivat työelämän ulkopuolella olevien nuorten osallisuudesta ja hyvinvoinnista, että nuorten kokemus osallisuudesta kasvoi, kun toimintaan sai osallistua vapaaehtoisesti, nuori sai itse vaikuttaa hankkeen avulla elämänsä kulkuun ja tekeminen oli merkityksellistä.

Jotta nuorten osallisuus ja osallistuminen eivät jää korulauseiksi, on kehittämisessä huomioitava nuorten tarpeet sekä innostettava ja kunnioitettava nuoria myös silloin, kun he ajattelevat asioista eri tavalla kuin kehittäjät. Kun nuoret kokevat kehittämishankkeeseen osallistumisen merkitykselliseksi, tukee osallistuminen heidän identiteettiään ja vahvistaa oman itsensä kehittämisen taitoja (Mueller ym. 2011). Osallistamisen tavoitteena on muun muassa se, että yksilö osallistuu toimintaan ja osallistuminen tukee yhteisöön kuulumisen ja oppimisen kokemuksia (vrt. Nivala & Ryytänen 2013, 26).

Osallisuus voi merkitä ihmisille eri asioita ja osallisuuden kokemus voi rakentua eri tavoin. Osallisuuteen liittyy tunne kuulumisesta yhteisöön sekä tunne siitä, että voi vaikuttaa asioiden tai tapahtumien kulkuun. Osallisuuden kokemus rakentuu aina suhteessa osallistujan elämismailmaan, identiteettiin ja sitoutumiseen omaa elämää koskevien asioiden vaikuttamismahdollisuuksiin, sosiaaliseen oppimiskokemukseen ja yhteisössä toimimiseen (Särkelä-Kukko 2014; Turja 2011). Nuoren ei tarvitse olla kiinnostunut esimerkiksi kunnallisesta päätöksenteosta, mutta hän voi silti kokea olevansa osallinen ja arvostettu omassa lähipiirissään

(Kiilakoski, Gretschel & Nivala 2012). Osallisuuteen sisältyvät myös käsitteet voimaantumisen ja valtautuminen, jotka yhdistävät osallisuuteen tunteen ja kompetenssin. Osallisuutta kokeva nuori kokee olevansa pätevä ja tulevansa arvostetuksi omassa roolissaan. Osallisuuden mittarina voidaan Gretschelin (2002) mukaan pitää sitä, kuinka hyvin nuori pääsee voimaantumaan ja valtautumaan ja kuinka hyvin hänen positionsa säilyy kehittämistyön loppuun asti.

Osallisuus merkitsee tässä artikkelissa nuorten mukaan ottamista ja kuulumisen tunteen vahvistamista kehittämissyhteisöön, osallistumista toimintaan ja jaettua päätöksentekoa (ks. Hart 2008, 22; Purhonen & Kauonen 2019). Osallisuus syntyy vuorovaikutuksessa toisiin ihmisiin, kehitettäviin asioihin ja niistä nouseviin tunteisiin. Osallisuus on myös vaikuttamista oman elämän kulkuun. Nuorten kiinnostus kehitettävää asiaa kohtaan herätetään innostamalla nuoret mukaan yhdessä tekemiseen ja dialogiin, mikä tuottaa todellisia, nuorten näköisiä kehittämissaihoita ja kehittämisen tuloksia. Tärkeä osa osallisuutta on tunne siitä, että on voinut vaikuttaa omaan elämänkulkuun ja lähiyhteisöä koskeviin tärkeisiin asioihin (Isola ym. 2017, 19; Percy-Smith 2007).

Nuorten osallisuutta korostavassa kehittämisessä ei voida käyttää ennalta määriteltyä kehittämisspolkua, vaan toiminnassa pitää tunnistaa ja tunnustaa nuorten näkemykset ja ideat ja toimia niiden pohjalta. Hanke-suunnitelmat täytyy tehdä nuorten kanssa nuorten näköisiksi, jotta päästään lähemmäksi sosiaalipedagogista osallisuutta. Osallisuus syntyy, kun nuori saa toimia osana yhteisöä ja tulee kohdatuksi dialogissa (Nivala & Ryyänen 2019, 139, 190–192). Näin rakentuu aito, osallisuutta ja innostumista korostava toiminta, jonka tuloksena on yhteinen todellisuus.

Pelillisuus lähestymistapana

Pelillisuus-termi on yleistynyt 2010-luvun puolivälin jälkeen (Deterding, Sicart, Nacke, O'Hara & Dixon 2011, 9), eikä pelillisyydelle ole olemassa yhtä selvää määritelmää. Huotari ja Hamari (2012) keskittyvät pelillisyyden psykologisiin vaikutuksiin ja määrittävät pelillisyyden prosessiksi, jonka avulla luodaan motivoivia tarjousia eli affordansseja (ks. Gibson 1979). Affordanssit mahdollistavat pelillisen kokemuksen, ja nämä kokemukset tuovat osallistujalle lisäarvoa. Huotarin ja Hamarin (2012) tavoin Sailer ym. (2017) ja Werbach (2014) yhdistävät määritelmässään näkökulmat prosessista ja pelillisistä elementeistä: pelillisuus on prosessi, jossa ei-pelillisistä aktiviteeteista tehdään pelimäisiä pelielementtejä hyödyn-

täen. Pelillisuus siis viittaa systeemisuunnitteluun, jolla pyritään parantamaan yksilöiden itseohjautuvuutta sekä aktiviteetin ja järjestelmän miellyttävyyttä päämäärään pääsemiseksi (Hamari 2015, 9).

Peleissä käytetyt palkinnot ja positiivinen palaute innostavat ja motivoivat nuoria. Ryanin ja Decin (2000) mukaan sisäinen motivaatio kasvaa aktiviteetista itsestään ja toimija on motivoitunut toimimaan ilman ulkoisia motivaattoreita. Tämä on tärkeää esimerkiksi leikissä, urheilussa ja peleissä. Sisäiseen motivaatioon vaikuttavat seuraavat kolme periaatetta: *yhteenkuuluvuuden tunne* eli tarve kuulua johonkin, *kompetenssi* eli tarve onnistua ja olla tehokas sekä *autonomia* eli tarve kontrolloida omaa elämää. Näiden toteutuminen ennakoi pelistä nauttimista ja tulevaa pelaamista. (Ryan, Rigby & Przybylski 2006; Groh 2012.) Tarkastelemme seuraavaksi tarkemmin näiden osa-alueiden vaikutusta pelillistetyssä prosessissa, sillä hyödynsimme jaottelua tutkimusaineiston analyysissa.

Autonomia: Pelaaminen on yleensä vapaaehtoista toimintaa ja pelaaja itse päättää, mitä pelaa, jolloin autonomian tunne on korkea. Pelien sisällä autonomian määrä myös vaihtelee: kuinka paljon pelaaja pystyy vaikuttamaan tehtäviin, päämääriin ja toimintoihin pelissä. (Ks. Ryan & Deci 2000; Ryan ym. 2006.) Autonomian tunteeseen vaikuttavat sekä valinnanvapaus että tehtävän mielekkäisyys suhteessa pelaajan henkilökohtaisiin tavoitteisiin ja asenteisiin (Sailer ym. 2017). Ulkoisten palkintojen tulisi toimia palautteena eikä kontrolloida pelaajaa, sillä riskinä on, että palkinto tappaa pelaajan sisäisen halun toimia. Itse aktiviteetista ei saisi tulla vähemmän tärkeä kuin palkinnosta (Groh 2012).

Kompetenssi: Peleissä koukuttavuus syntyy oppimisesta. Saavutuksen ja kontrollin tunne on yksi pelien suurimmista mielihyvän tuottajista (Ryan ym. 2006). Kyky ratkaista haasteita tekee pelaamisesta hauskaa (Koster 2013). Seikat, jotka parantavat koettua kompetenssin tunnetta, kuten uuden oppiminen ja positiivinen palaute, lisäävät sisäistä motivaatiota (Ryan ym. 2006). Avain pelin kiinnostavuudessa on, että pelaaja saa mielenkiintoisia haasteita ja palautetta toiminnastaan. Haasteiden tulisi olla pieniä ja saavutettavia – ei liian helppoja eikä liian vaikeita – ja niiden vaativuuden tulisi kasvaa pelin edetessä. (Schell 2008.) Pelaamisessa muodostuva kompetenssin tunne uuden oppimisesta voi lisätä myös osallisuuden kokemusta pelien kehittämisessä; pelaajasta tulee käyttökokemuksensa myötä asiantuntija.

Yhteenkuuluvuuden tunne: Ihmisellä on tarve tuntea kuuluvansa sosiaaliseen ympäristöönsä (Sailer ym. 2017). Pelkät pelimerkit ja palkinnot

eivät siis pelillistämässä riitä, jos ne eivät liity nuoren henkilökohtaisiin tavoitteisiin, kiinnostuksen kohteisiin ja intohimoihin. Jotta pelillistetyssä järjestelmässä saavutettu asema ja maine toimisi, on tärkeää, että nuori liittyy yhteisöön, jossa saavutukset voi näyttää kavereille, ja yhteisössä olevilla kavereilla on samat kiinnostuksen kohteet. (Groh 2012.)

Nuorten osallistumista voidaan lisätä suunnitteleamalla prosessit ja aktiviteetit enemmän innostaviksi ja motivoiviksi. Positiivinen kokemus säilyttää nuoren kiinnostuksen ja saa hänet palaamaan osallistujaksi. Pelit voivat innostaa useilla eri tasoilla. Näitä tasoja voidaan kuvata seuraavasti: (1) *vuorovaikutus*, jossa nuori pääsee osallistumaan toimintoihin, (2) *palaute*, jossa nuori saa tietoa toimintojensa vaikutuksesta, (3) *kontrollin tunne*, jossa nuoren on mahdollista vaikuttaa pelin kulkuun ja tarinaan, (4) *identiteetti*, jossa nuori samaistuu pelihahmoon ja solmii suhteita muiden pelihahmojen kanssa ja (5) *immersio*, jossa nuorelle syntyy tunne läsnäolosta ja integraatiosta pelissä uppoutumalla pelin sisälle. (Baranowski ym. 2016, 2.) Yee (2006; 2007) huomasi tutkimuksissaan, että pelaajilla on pelaamiseen liittyviä erilaisia toiminnallisia tavoitteita: saavutusorientoituneet pelaavat voittaakseen ja saadakseen valtaa pelissä, sosiaaliset pelaajat haluavat olla yhteydessä toisiin pelaajiin ja immersiohakuiset keskittyvät roolipelaamiseen ja pelaavat ollakseen osana tarinaa.

Pelillisyyden ja osallistamisen tavat hankkeissa

Matti-hankkeen suunnittelussa ja toteutuksessa edellä mainituista tasoista hyödynnettiin kohtia 1–3. Hankkeessa toteutettiin kymmenen keskimäärin kolme tuntia kestävä paja, joihin osallistui kerralla 4–8 nuorta. Pajat oli nimetty pelillisyyden pajoiksi. Pelillisyyden pajojen toteutusta hahmoteltiin hankkeen työntekijöiden kanssa ennen pajatoiminnan aloitusta, jotta nuoret saivat yleisen käsityksen sisällöistä. Toteutussuunnitelma esiteltiin nuorille ensimmäisellä pajakerralla, jolloin nuoret osallistettiin sisällölliseen suunnitteluun. Hankesuunnitelman mukaisesta yritysyhteistyöstä oli sovittu jo etukäteen, mutta muuten sisältöjä muokattiin yhdessä nuorten kanssa pajojen edetessä. Nuoria kiinnosti esimerkiksi digipeliyritykseen tutustuminen, joten vierailu järjestettiin, sillä se toimi motivoivana välitavoitteena. Nuoret saivat jatkuvaa palautetta työskentelystään ja heillä oli mahdollisuus vaikuttaa pajojen kulkuun koko pajajakson ajan.

Tavoitteena oli, että nuoret osallistuivat jokaiselle pajakerralle, sillä pajojen aikana ratkaistiin yritysten nuorille antamia suunnittelutehtäviä yhteistoiminnallisesti. Käytännössä osallistujien määrä vaihteli, mutta

kukaan nuorista ei keskeyttänyt työskentelyä kokonaan. Toisella pajakeralla eräs hankkeen yritysysteistyökumppaneista, vapaa-ajan keskuksen johtaja, esitteli yrityksen toimintaa sekä kertoi ongelmasta, joka hankaloitti kaupankäyntiä alueen lipunmyyntialueella. Tähän lipunmyyntiin liittyvään ongelmaan nuoret suunnittelivat ratkaisun pajojen aikana. Pajatoiminnan puolivälissä eli viidennellä pajakerralla tutustuttiin pelialan yrityksen toimintaan. Ennen vierailua nuorten oli kehiteltävä ratkaisuja yrityksen antamaan ongelmaan, ja tieto vierailusta toimi työskentelyä motivoivana tekijänä. Vierailun jälkeen jatkettiin ratkaisun työstämistä, ja ennen pajatyöskentelyn loppumista tehtiin yritysvierailu toimeksiintajan luokse, jotta voitiin tarkistaa toimisiko nuorten suunnittelema ratkaisu käytännössä. Viimeisellä pajakerralla esiteltiin ratkaisu asetettuun tehtävään yrityksen johtajalle ja nuoret saivat häneltä palautetta työstään. Kaiken toiminnan tavoitteena oli nuorten osallisuuden vahvistaminen. Toiminta noudatti pelin etenemistä: tehtävä > eteneminen > ratkaisu > palkinto. Toiminnan alkuvaiheessa nuoret olivat melko passiivisia, mutta vähitellen he innostuivat aiheesta ja toimivat yhdessä yhteisen tavoitteen saavuttamiseksi.

Pelillistämisen avulla tekemisestä pyrittiin tekemään nautittavampaa ja motivoivampaa, jolloin nuoret ovat vahvemmin mukana työskentelyssä. Pelillistämisen avulla hankkeen pajoihin voitiin liittää välitavoitteita, henkilökohtaisia valintoja ja haasteita. Monessa pelissä ongelmanratkaisu on tekemisen ytimessä ja ratkaisusta syntyvä onnistumisen kokemus on tärkeä motivoija ja koukuttaja. Matti-hankkeen pelillisyyden pajojen aikana, jotka toteutettiin pelillisesti, nuoret saivat palautetta työnantajilta näiden antamista toimeksiannoista: mitkä nuorten laatimista ratkaisuksista toimivat ja missä kohdin oli edelleen kehitettävää. Kehittävä palaute – pelitermein kyse olisi pisteistä – tukee nuorten kokemusta osaamisestaan ja motivoi osallistumaan (ks. Sailer ym. 2017). Pelillisyydestä puhuttaessa viitataan usein Deterdingin ym. (2011) määritelmään, jonka mukaan pelillisuus on “pelillisten elementtien käyttöä ei pelillisessä kontekstissa”. Tästä oli kyse Matti-hankkeessa.

Versus-hankkeen alussa tuotettiin tupakointiin liittyvistä taustatekijöistä peli, jonka tavoitteena oli luoda keskusteluyhteys nuoriin tupakointimattomuuden edistämiseksi. Pelin kehittäjät etenivät siten, että nuoret pelasivat ensimmäistä hankkeessa kehitettyä peliä. Pelin yhteyteen oli luotu kehittämistyötä varten palautelomake, jossa kysyttiin muun muassa pelin pelattavuuteen, vaikeustasoon, pelin pistelaskumekanismiin, visuaalisuu-

teen ja tupakoinnin esiintyvyyteen liittyviä asioita. Pelin testauksen jälkeen nuorten kanssa keskusteltiin pelin sisältöön liittyvistä tekijöistä ja siitä, miten nuoret kokevat tämän tyyppisen menetelmän kehittämisen. Keskustelua käytiin siitä, millaisena tupakointi näyttäytyi nuorille pelin avulla, miten hahmoja ja tarinaa tulisi kehittää ja miten peli auttaa nuoria osallistumaan tupakointiin liittyviin keskusteluihin terveystiedon tuntien aikana. Nuorilta kysyttiin ideoita myös siihen, miten pelihahmojen tarinaa ja mekaniikkaa voisi kehittää. Nuorten antaman palautteen perusteella peliä muokattiin, täydennettiin nuorten ideoilla ja palautettiin nuorten testattavaksi uudelleen. Näin toimimalla pyrittiin motivoimaan nuoria osallistumaan pelien kehittämiseen.

Pelikehittelyyn osallistamisen lisäksi nuoria osallistettiin kuvallisen tutkimusmenetelmän kehittämiseen. Kuvalliseen tutkimusmenetelmään liittyneen kyselylomakkeen lopussa nuoret saivat antaa palautetta lomakkeen toimivuudesta ja kertoa kokemuksensa tutkimusmenetelmästä. Palautteen avulla muokattiin myös kysymyksenasettelua. Näin nuorten mielipiteet sekä ohjasivat pelien kehittämistyötä että vaikuttivat hankkeen kuvallisuustutkimuksen lomakkeen laadintaan.

Sillä, että käyttäjät osallistuvat tiedontuottajina hyötypelien suunnitteluun, on merkitystä myös pelin lopputuloksen kannalta: kuinka tehokas lopullinen peli on terveyden edistäjänä (DeSmet ym. 2016). Tutkimuksessaan DeSmet ym. (2016) jakavat käyttäjien osallistumisen pelisuunnitteluun kahteen kategoriaan: osallistujat tiedonantajina (antamassa palautetta ja ideoita) tai co-designereina (osallistumassa tasavertaisina kehittäjinä koko suunnitteluprosessin ajan). Tutkijat arvioivat tekemässään meta-analyysissä 58 eri hyötypelin osallistumisen toteutumista 61:ssä eri tutkimuksessa. Peli luokiteltiin onnistuneeksi, mikäli pelin tavoitteena olevat asiat kuten elämäntavat ja asenteet muuttuivat toivottuun suuntaan. Pelit muuttivat pelaajien käyttäytymistä tehokkaammin, mikäli pelaajia hyödynnettiin dynamiikan suunnittelussa tai käytettiin pelin informatteina. Versus-hankkeessa nuoret kuuluivat tiedonantajakategoriaan: nuoret kommentoivat pelin tarinaa ja antoivat palautetta pelimekaniikkaan liittyvistä ratkaisuista. Tällainen toimintatapa oli DeSmetin ym. (2016) vertailevan tutkimuksen mukaan tehokkain osallistamisen lopputuloksen kannalta. Co-designereina toimiminen toimi heidän tutkimuksensa mukaan hyvin, kun osallistujat olivat luomassa pelimekaniikkoja ja -haasteita. Huonosti se sen sijaan toimi silloin, kun osallistujat olivat mukana pelihahmojen, tarinan tai maailmojen luomisprosessissa.

Tutkimuksen toteutus

Tämän tutkimuksen lähtökohtana on näkemys, että nuorilla on oma henkilökohtainen ja persoonallinen kokemuksensa ja näkemyksensä asioista, joten heidän ääntään tulee kuunnella (Fern & Kristinsdóttir 2011; Honkanen, Poikolainen & Karlsson 2017). Kyseessä on samalla epistemologinen valinta siitä, millainen tieto ja kenen tuottama tieto nähdään arvokkaana (Goertz & Mahoney 2012; Honkanen ym. 2017). Nuoret nähdään tiedon tuottajina, joilla on ainutlaatuista kokemusta ja tietämystä (ks. Honkanen ym. 2017). Kummassakin hankkeessa nuoret osallistettiin kanssakehittäjiksi suunnittelemaan, testaamaan ja arvioimaan uusia toimintamuotoja. Tehtävä on haasteellinen, sillä kehittämistyöhön rakentuneet ja rakennetut nuorten ja aikuisten väliset valtarakenteet voivat estää aidon dialogisuuden (Holland, Renold, Ross, & Hillman 2010). Hankkeissa pyrittiinkin tuomaan selvästi esille se, että nuorten tuottamaa tietoa arvostetaan ja että nuoret ovat kanssakehittäjiä hanketoimijoiden kanssa.

Aineistot kerättiin Matti-hankkeessa teemahaastattelemalla 16–29-vuotiaita kouvolaalaisia ja helsinkiläisiä nuoria (n=12), jotka osallistuivat hankkeen pelillisyysepajoihin. Teemahaastattelurungossa osallisuuteen liittyviä teemoja olivat muun muassa pelillisyyden pajojen ja yritys yhteistyön merkitykset itselle sekä kokemukset ryhmään kuulumisesta ja siitä, ovatko omat mielipiteet tulleet huomioiduiksi.

Versus-hankkeeseen osallistuneet nuoret olivat 15–18-vuotiaita. Hankkeesta valittiin tähän artikkeliin ne aineistojen osat, joissa nuorten mielipiteet vaikuttivat kehittämisprosessin kulkuun ja joissa osallisuuden kokemuksellisuus tuli esiin. Aineistoina käytettiin 1) pelin kehittämiseen liittyvän, perusasteen oppilailta ja toisen asteen ammatillisen koulutuksen opiskelijoilta kerätyn palautekyselyn avoimia vastauksia (n= 57), 2) seurakunnan isosten dokumentoitua ryhmäkeskustelua (n=7) ja 3) kuvallisen tutkimusmenetelmän kyselyn sisälle liitettyä palautekyselyä (n=751), jolla arvioitiin tutkimusmenetelmän vastaamisen kiinnostavuutta ja lomakkeen toimivuutta sekä kerättiin ideoita pelitarinan kehittämiseen. Muun muassa tällä toimintatavalla osallistettiin nuoria pelin sisällön kehittämiseen. Osallisuuden toteutumisen tulkintaan valittiin kyselyaineistosta yksi kysymys, jonka vastausvaihtoehtojen muotoilussa hyödynnettiin kuvallisuutta ja jonka avulla pyrittiin varmistamaan kehitetyn tutkimusmenetelmän toimivuutta nuorten keskuudessa. Pelin kehittämiseen liittyvästä palauteaineistosta eroteltiin ne palautteet, joita oli selvästi käytetty pelin

kehittämisessä osallisuuden kokemuksen muodostumiseen ja joissa esitetyt muutokset saivat nuorten hyväksynnän seuraavan testikierroksen aikana. Aineistoa tulkittiin seuraavien kysymysten avulla: Mitkä nuorten mielipiteet ovat vaikuttaneet pelin kehittämisprosessiin? Onko aineistosta tulkittavissa se, että nuoret olleet tyytyväisiä muutoksiin ja pelin kehittymiseen? Seurakunnan isosten kanssa käydystä ryhmäkeskusteluaineistosta eroteltiin ne osiot, joissa nuoret pohtivat kehitetyn menetelmän sisältöä, luonnetta ja sopivuutta ohjaustyöhön. Kuvallisen kyselyn palautteaineistosta osallisuutta tulkittiin seuraavan kysymyksen avulla: Miten lomake sopii nuorten mielestä tupakkatuotteiden käytön tutkimukseen ja tupakkatuotteiden käytöstä käytävään keskusteluun?

Aineiston analyysin ytimen muodostaa nuorten osallistumisen ja osallisuuden tarkastelu. Matti-hankkeen äänitallenteet litteroitiin ostopalveluna. Matti-hankkeessa aineisto analysoitiin merkitsemällä ensin osallisuutta ilmentävät kohdat tiedostoihin ja muodostamalla sitten koodatun aineiston perusteella alateemat sekä niitä yhdistävä yläteemat. Versus-hankkeessa kerätty aineisto koostui sähköisistä lomakkeista ja ryhmähaastattelun muistiinpanoista. Kyselyaineistojen avoimet vastaukset on käsitelty poimimalla Excel-tiedostoista hankkeen osallisuustavoitteen liittyvät palautteet värittämällä ja erittelemällä ne sekä yhdistämällä ryhmähaastattelun osallisuutta tukevat tulokset kyselyaineistoon. Kuvallisen kyselyaineiston tulokset saatiin Googlen Forms -ohjelman kautta suoraan prosentteina.

Hankkeiden tausta-ajatuksena oli vapaaehtoinen toimintaan osallistuminen ja tieto kuulluksi tulemisesta. Nuorille annettiin eri tasoisia toimintavaltuuksia asioiden kehittämisessä ja heidän äänensä tuli kuuluksi pelillisessä kehittämistyössä. Haastatteluaineistot (Matti-hanke) ja kyselyn avoimet palautteet, ryhmähaastattelusta tehdyt muistiinpanot ja kuvallisen kyselyn palaute (Versus-hanke) analysoitiin hyödyntäen teemoitteluä, joka sopii monenlaisten aineistojen jäsentämiseen (Lawless & Chen 2018). Käsin kirjoitettuja havainnointiaineistoja käytettiin analyysin tukena. Teoriasidonnaisessa analyysissä aineisto- ja teorialähtöinen analyysivaihe vuorottelevat. Analyysiprosessissa alateemojen pohjalta muodostettiin pääteemat. Esimerkiksi alateemojen *Osallistumisen muotojen omaehtoinen määrittely* ja *Tehtäviin, päämääriin ja toimintoihin vaikuttaminen* perusteella yläteemaksi määriteltiin *Omaehtoisuus ja autonomia*.

Tämän jälkeen analyysissä edettiin kiinnittämällä huomiota tutkimus-

kysymykseen liittyviin sisällöllisiin asioihin eli kokemuksiin osallisuudesta hankkeissa ja tulkintaan osallisuuden täyttymisestä muun muassa vaikutusten kautta. Nuoret kertoivat haastatteluissa ja kyselyissä, millaista oli osallistua pelin kehittelyyn tai pelillisyyden pajoihin, millainen merkitys osallistumisella oli osallisuuden kokemukseen ja olivatko nuoret tyytyväisiä kehittämisprosessin tuotokseen. Seuraavaksi tarkasteltiin, mitkä asiat yhdistävät kokemuksiin suhteessa aiempaan tutkimukseen sekä onko aineiston perusteella löydettävissä uusia osallisuuteen liittyviä teemoja.

Tutkimuksen luotettavuutta arvioidaan tässä tutkimuksen aineiston hankinnan ja -analyysin sekä tutkijan position näkökulmasta (ks. Dennis 2018). Kaikkia tutkimuksessa käytettyjä aineistoja ei alun perin hankittu nuorten osallisuuden tutkimusta varten. Tämä johti useisiin neuvotteluihin tutkijoiden kesken: mitä ja millaista aineistoa voidaan osallisuuden tutkimuksessa käyttää ja miten analyysi olisi suoritettava. Rikkautena voidaan pitää sitä, että erilaiset aineistot valottavat tutkittavaa ilmiötä eri näkökulmista, ja aineiston tarkempi analyysi auttoi teemojen kiteytyksessä. Tutkijoiden positio kummassakin hankkeessa oli toimia myös fasilitaattoreina, ja tämä edesauttoi tutkijoiden katseen kiinnittymistä havainnoinnissa osallisuuteen: miten sitä eri toimenpiteissä rakennettiin ja kenen ehdoilla.

Tutkimuksessa sitouduttiin noudattamaan Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (TENK) antamia ohjeita hyvästä tieteellisestä käytännöstä. Tutkittavien anonymisuus taataan noudattamalla hyvää tieteellistä käytäntöä ja lainsäädäntöä. (Ks. TENK 2018.) Kaikkia tutkimukseen osallistuvia informoitiin suullisesti ja kirjallisesti tutkimuksesta sekä sen tarkoituksesta. Kerätty aineisto säilytetään luottamuksellisesti hankkeiden ajan, jonka jälkeen se tuhotaan tai tallennetaan jatkokäyttöä varten niiden nuorten osalta, jotka ovat antaneet tähän luvan (ks. Lagström, Pösö, Rutanen & Vehkalahti 2015).

Tulokset

Tutkimuksessa nostetaan esille kahden pelillisyyteen nojaavan hankkeen avulla esimerkkejä nuorten osallisuuden toteutumisesta ja näkymisestä nuorten toiminnassa ja ajattelussa. Aineiston ensimmäisen vaiheen analyysin perusteella nimettiin seuraavat osallisuutta kuvaavat teemat: kompetenssi ja yhteistoiminnallisuus, omaehtoisuus ja autonomia, vaikuttamismahdollisuus ja yhteenkuuluvuuden tunne. Taulukkoon 1 on koottuna nuorten osallisuutta kuvaavat teemat.

Taulukko 1. Nuorten osallisuus pelillisyyshankkeissa

NUORTEN OSALLISUUTTA KUVAAVAT MERKITYKSET JA OSALLISUUDEN KOKEMUSTEN TULKINNAT		
Kompetenssi ja yhteistoiminnallisuus	Omaehtoisuus ja autonomia	Vaikuttamismahdollisuus ja yhteenkuuluvuuden tunne ryhmässä
Kyky ratkaista haasteita yhteistoiminnallisesti vahvistaa osallisuutta	Osallistumisen muotojen omaehtoinen määrittely Tehtäviin, päämääriin ja toimintoihin vaikuttaminen	Luottamus ja ideoiden näkyminen kehittämistyössä lisää osallisuutta Saavutusten jakaminen ryhmässä henkilökohtaisiin tavoitteisiin, kiinnostuksen kohteisiin ja intohimoihin Osallistumista riippuen kiinnostuksesta ja halusta toimia

Osallistuminen tuottaa kompetenssia ja yhteistoiminnallisuutta

Pelillisiin hankkeisiin osallistuminen tuottaa *kompetenssia* ja *yhteistoiminnallisuutta*, ja nämä tukevat nuorten osallisuutta. Matti-hankkeen pelillisyysspajoilla ratkaistiin työnantajien määrittelemiä ”pieniä ongelmia” pelillisin keinoin, ja samalla osallistujien tietous pelialasta lisääntyi. Nuoret saivat uusia kokemuksia pelillisten haasteiden ratkaisemisesta ja havaitsivat samalla esimerkiksi, millainen merkitys yhteistyöllä on lopputuloksen kannalta. Osallistuminen projektitoimintaan, jossa käytetään pelillisiä keinoja nuorten osallistamiseen, voi parhaimmillaan tuottaa myös tunteen osaamisesta, josta on projektin loputtuakin hyötyä. Työnantajan rakentava, positiivinen palaute toimi osallisuutta vahvistavana ja palkitsevana tekijänä, joka lisäsi nuorten sisäistä motivaatiota ja uuden oppimisen kokemuksellisuutta (Ryan ym. 2006).

No siis ainaki noi pelifirmavierailut oli tosi kiinnostavii minusta. Ja, no seki et siel oli yritys asiakkaana. Tulee sellanen tunne et se on merkityksellinen asiakas, ja et sai vähän ehkä jotain kontaktejaki siinä. Koska mä tein sen onnenpyörän, se oli tyytyväinen siihen. Ehkä siitä joskus myöhemmin tulla sitte. Vaan, kaikkee mahdollista pitää kokeilla, jos jostain poikii jotain myöhemmin. (M, haastattelu.)

Versus-hankkeessa nuorten osallistaminen aloitettiin heti ensimmäisillä kouluvierailuilla. Nuorille kerrottiin, että kehittäjillä on käytössään tupakkatuotteisiin liittyvä peliaihio ja kuvallinen kyselymenetelmä, joiden kehittämiseen tarvitaan nuorten tietoa ja mielipiteitä. Nuoret kokivat hyvänä sen, ettei heille tuotu valmista tietoa, vaan he saivat olla itse rakentamassa tiedon sisältöä, muotoa ja luonnetta. Tämä lisää kokemusta kompetenssista. Nuoret yllättyivät positiivisesti siitä, ettei heitä määritelty perinteisen, valistavan tiedon kohteeksi vaan pelin avulla toimijoiksi, kuten seuraavan aineisto-otteen perusteella voidaan todeta.

Ai, etteks te annakkaan meille päihdevalistusta? (V, ryhmäkeskustelu.)

Osallisuuden kokemus syntyy omaehtoisuudesta ja autonomiasta

Hyvänä toimintatapana sekä omaehtoisuutta ja autonomiaa tukevana pidettiin sitä, että jokainen voi hyödyntää omaa osaamistaan. Esimerkiksi Matti-hankkeessa eräs pelillisyyden pajoihin osallistuneista nuorista sävelsi musiikkia ryhmän yhdessä ideoimaan peliin, toinen piirsi pelihahmoja ja kolmas suunnitteli kokonaisuutta. Valtaosa hanketoimintoihin osallistuneista nuorista piti osallistumista pelilliseen hankkeeseen mielekkäänä, koska se toi yhtäältä vaihtelua arkeen ja toisaalta sai nuoret tuntemaan itsensä tärkeiksi, koska he voivat hyödyntää osaamistaan.

Kyl se tavallaan toimi, mut sekin että ku, siin ei ollu varmaa et mitä itse välttämättä osaa antaa siinä ryhmälle, nyt ainakaan aluks. Itellä oli sellast epävarmuutta, et miten mä nyt pystyn tässä silleen auttamaan näitten ratkaisujen hoitamises ja ideoitten esille annossa. Kyl se sit lopun päiten rupes rullaamaan, koska siel oli porukkaa jotka kyseli taidoista. Et ku sit löys ne alueet et mihin voi keskittyä ja mitä niit taitoja nyt onkaan niin vois jotenkin hyödyntää siinä et siit tulee jotain yhteistä. Se oli silleen lopun päiten ihan hyvin onnistunu. (M, haastattelu.)

Erilaisiin aktivoiviin toimenpiteisiin, esimerkiksi TE-toimiston osoittamaan työkokeiluun, osallistuneet nuoret epäilevät toisinaan hanketoimijoiden motiiveja tehdä yhteistyötä nuorten kanssa. Osallisuuden rakentaminen tavoite- ja kohderyhmäkeskeiseen kehittämistoimintaan ei ole helppoa, koska nuoret ovat tottuneet järjestelmäkeskeiseen luokitteluun. Tästä selkein esimerkki oli erään nuoren kriittinen toteamus:

Miks te oottee täällä, koska me ollaan syrjäytyneitä - vai? (M, havainnointi.)

Nuoret ovat edelleen usein toiminnan kohteena, ja pyyntö osallistua sekä määritellä itse tavoitteita voi aluksi hämmentää. Kaikki nuoret eivät pitäneet hanketoimintaan osallistumista omalta osaltaan merkityksellisenä. Sisäiseen motivaatioon vaikuttaa tarve autonomiaan ja tarve kontrolloida omaa toimintaa. Näiden tarpeiden toteutuminen ennakoii pelin kehittämistä nauttimista ja mahdollista tulevaa pelaamista (Groh 2012; Ryan ym. 2006).

Versus-hankkeessa osa seurakunnan isosista halusi kokeilla hankkeen kehittämää pelillisiä ja kuvallisia menetelmiä osana ohjaustyötään rippikoululaisten kanssa. Isokset koulutettiin tehtävään ja heille työstettiin ohjeet rippikoululaisten ohjaamiseen. Menetelmien ja niihin liittyvien ohjeiden toimivuuden yhteydessä käytiin keskustelua peliin sijoitettavan kuvallisen menetelmän toteutuksesta. Kuvallinen menetelmä perustui pelin sisällä numeroasteikkoon, joka arpoi pelaajia eri pelipoluille. Pelkkä peli tai kuvallinen menetelmä ei riittänyt kyseisen nuoren mielestä vuorovaikutussuhteen luomiseen isosen ja rippikoululaisen välille, vaan tupakkatuotteisiin liittyvää käytön vähentämistä edistetään paremmin keskustelulla.

Mieluummin keskustelisi kuvasta, kuin vastaisi 1–6 asteikolla kuvaan. (V, ryhmäkeskustelu.)

Tilaisuudessa sovittiin, että pelillisten menetelmien lisäksi isosten tehtäväpakettiin lisätään muita menetelmällisiä keinoja, jotta he pystyivät paremmin keskustelemaan sisällöistä muiden nuorten kanssa. Jotta osallisuuden kokemusta voidaan tukea, on nuorten saatava vaikuttaa omassa yhteisössään käytettyjen menetelmien toimivuuteen. Kyseessä oli myös nuorten ja kehittäjien jaettu päätös siitä, että menetelmävalikoimaa kehitetään edelleen yhteistyössä nuorten kanssa.

Yhteenkuuluvuuden ja vaikuttamismahdollisuuden tunne ryhmässä

Haastatteluissa nuoret kertoivat, että työskentely yhteisen päämäärän eteen sai osallistujat toimimaan yhdessä. Kiinnostus peleihin ja pelillisyyteen edesauttoi yksilöiden ryhmäytymistä. Peleistä kiinnostuneiden ryhmään kuuluminen luo parhaimmillaan *yhteenkuuluvuuden tunnetta* ryhmän jäsenten välillä. Samankaltaiset kiinnostuksen kohteet auttavat myös

uusien sosiaalisten suhteiden luomisessa. Samalla pelien kehittämisideat jalostuvat kollektiivisesti nuorten kulttuurisen tietouden avulla. Tämä voi lisätä myös *vaikuttamismahdollisuuden* tunnetta, mikäli nuorten ideat ja kehittämis ehdotukset otetaan vakavasti. Nuoret motivoituvat keskustelemaan ja ilmaisemaan omia mielipiteitään, jos heidät asemoidaan hankkeissa tasavertaiseksi tiedon tuottajiksi ja kehittäjiksi hanketoimijoiden rinnalle. Matti- ja Versus-hankkeisiin osallistuneet nuoret arvostivat sitä, että heidän mielikuvitustaan ja tietouttaan arvostettiin. Pelillisyyden hyödyntäminen vuorovaikutuksen välineenä voi tuottaa osallisuuden kokemuksen, vaikka nuori ei varsinaisesti vaikuttaisikaan operationaalisessa pelikehittämisessä. Pelillisuus antaa kanavan vaikuttaa ja tulla kuulluksi (ks. DeSmet ym. 2016).

Nuorten ottaminen mukaan pelikehittäjiksi tuottaa uudenlaisia ja jopa yllättäviäkin näkökulmia pelin tarinoin. Versus-hankkeen pelikehittelyn ensimmäisessä vaiheessa kehitettiin peliä, joka toimii viihdepelinä mutta sisältää vihjeitä tupakkatuotteiden käytön ehkäisyyn. Palautteen mukaan nuoret halusivat lisätä pelin sisälle enemmän valistavaa tietoa tupakkatuotteista, vaikka kehittäjien tavoitteena oli saada heiltä viihteellisiä tarinankerronnan aihioita, jotta peli olisi viihdepelimäinen ja tarinallinen ilman suoraviivaista päihdevalistusta. Pelillistä, valistavaa päihdetietoutta kaipaaville nuorille kehitettiin päihdehaittoihin pureutuva menetelmä vastaamaan tiedolliseen tarpeeseen. Nuorten palautteet täydensivät ja kehittivät menetelmää eteenpäin:

Peli on todella soveltuva ja hauska ja tilastot nostattavat kilpailuhenkisyttä. Pelissä voisi kertoa tupakoinnin haitoista jokaisessa tasossa pienillä tietoiskuilla. (V, pelin palautekysely.)

Pelin viihteellisyyteen tuotettuja kehittämis ehdotuksia on kehittämis työn aikana lisätty seuraaviin versioihin ja näin päästy etenemään pelin kehittämisessä.

Mafiabotit ovat ok, mutta monipuolisempia botteja olisi kivempi nähdä. (V, pelin palautekysely.)

Matti-hankkeen pelillisyysspajoihin osallistuneet nuoret arvostivat sitä, että heidän mielipiteitään kuunnellaan ja toimitaan yhteistoiminnallisesti. Osallisuus hankkeessa toi näkyväksi oman elämäntilanteen toiveikkaana.

No niin joo. Niin sellanen tilannekatsaus oli se hanke, tai silleen et tilannekatsaus elämään et kyl niit ratkaisuja löytyy välillä, ku jaksaa vaan pinnistaa sitte. Just kun vaikka ratkaistiin niitä, [työnantajan] laatimii kysymyksiä tai silleen niihin tai keksittiin niin, tuli todettuu sitte että kun pähkäilee aikansa ni kyl niihin jotain välillä, voi löytyy niihin kysäreihin. (M, haastattelu.)

Nuorten vaikuttamismahdollisuutta kuvallisen kyselylomakkeen kehittämisessä tuettiin Versus-hankkeessa arvioimalla kyselylomakkeen toimivuutta. Kyselylomakkeesta palautetta antaneista (N=751) 51 prosenttia oli sitä mieltä, että kuvallisen kyselymenetelmän yleisarvosana oli 4 tai 5 (asteikko 1–5). 19 prosenttia vastaajista suhtautui kriittisemmin kyselyyn arvoilla 1 ja 2. Neutraalin arvosanan 3 valitsi 28 prosenttia nuorista. Käyttäjökokemuksen katsottiin vaikuttavan merkittävästi nuorten osallisuuden kokemuksen muodostumiseen. Kehittäjät peilasivat omaa toimintaansa nuorten antamaan palautteeseen ja kehittivät menetelmää käyttäjäkokemuksen perusteella.

Nuoret ovat hankkeissa usein toiminnan kohteina. Versus-hankkeessa he olivat subjekteja ja yhteiskehittäjiä. Nuoria kannustettiin osallisuuteen monin eri tavoin. Esimerkiksi kuvakyselyn kysymyksenasettelua ja kuvallisen menetelmän sisältöä hiottiin kehittämisen aikana yhdessä nuorten kanssa usean kehittämiskierroksen avulla (Purhonen & Kauronen 2019). Tällä viestittiin nuorille, että heidän mielipiteensä on tärkeä ja sillä on merkitystä. Osallisuuteen kannustettiin tarjoamalla mahdollisuus leikkiliseen ja innostavaan palautteen antoon pelin sisälle rakennettavasta kuvallisesta menetelmästä. Osallisuuden kokemuksen syntymistä ja ilmenemistä voidaankin tukea monin eri tavoin, esimerkiksi pelillistämällä toimintaa.

Versus-hankkeessa kysyttiin nuorten ideoita pelin sisältöjen kehittämiseen (n=57). Vastaukset poikkeavat luonteeltaan paljon: osa nuorista (n=22) ideoi pelin sisällön kehittelyä innokkaasti, osa (n=15) ei halunnut osallistua ja osa (n=15) jätti vastaamatta kysymykseen. Pelien sisältöjen kehittäminen ei innostanut kaikkia nuoria. He eivät olleet kiinnostuneita peleistä, eivätkä halunneet osallistua tai vaikuttaa kehitettävän pelin sisältöön.

”Emt”, “En tiedä” tai ”En aio pelata, en tiedä” (V, pelin palautekysely.)

Nuorten itsemääräämisoikeutta tulee kunnioittaa, joten heille tulee antaa mahdollisuus olla osallistumatta. Pajoihin osallistuminen ei edellytä aktiivista verbaalista osallistumista, vaan osallistuminen voi tarkoittaa myös hieman etäämmältä asioiden seuranta. Esimerkiksi eräs nuorista ilmaisi heti Matti-hankkeen pelillisyyden pajan ensimmäisellä tauolla, ettei hän halua osallistua työnantajan esittämään peliaihoiden kehittämiseen keskustellen. Hän kuitenkin kertoi haluavansa olla mukana kirjoittain ja piirtäen. Näin hän toimi seuraavalla pajakerralla.

Johtopäätökset ja pohdinta

Artikkelissa tarkasteltiin, onko hankkeissa toteutettu pelillisyyden vahvistanut osallistujien osallisuutta, ja jos on, millä tavoilla. Pääasiassa nuoret kokivat olevansa osa kehittämistyötä ja että heidän osallistumisellaan oli merkitystä. Pelillisyyden ja pelit kiinnostavat monia nuoria, ja kokemus omien taitojen näkyväksi tekemisestä ryhmässä tukee osallisuutta. Nuorten tarpeita tulee kuunnella sensitiivisesti. Esimerkiksi pelillistetyillä prosesseilla voidaan innostaa nuoria eri tavoin, mutta on myös annettava tilaa hiljaiseen osallistumiseen. Hiljaista osallistumista kuvaa esimerkiksi se, että Versus-hankkeessa nuoret vastasivat aktiivisesti sekä kuvallisen menetelmän kehittämiseen että siihen liitettyyn palautekyselyyn mutta eivät halunneet osallistua sen jälkeen tapahtuneeseen palautekeskusteluun. Matti-hankkeessa mukana olleet nuoret innostuivat kehittämisestä, pelien testauksista ja osallistumisesta pelillistettyihin yritysten toimeksiantoihin. Heidän osallisuuttaan voidaan kuvata myös erilaisten pelaamiseen liittyvien motivaatioiden ja tavoitteiden kautta sekä yhdistää näitä motivaatioita osallisuutta tukeviin prosesseihin (vrt. Yee 2006).

Vaikka lähtökohtaisesti eri hankkeissa on ollut tavoitteena kuunnella nuoria ja antaa heille mahdollisuus vaikuttaa esimerkiksi pajojen sisältöihin, pitäisi toiminnassa nojata enemmän nuorten tuottamiin ideoihin (ks. Holland ym. 2010). Hetket, jolloin nuoret kokevat, että heitä kuunnellaan, ovat heille merkityksellisiä. Ilman nuorten antamaa tietoa pelejä ei voi kehittää niin, että ne kiinnostaisivat nuoria. Myös pelien pelattavuus kärsii, jos suunnittelussa ei ole mukana nuorten näkökulmaa. Osallisuus on toteutunut molemmissa hankkeissa muun muassa nuori tiedonantajana -osallisuutena (DeSmet ym 2016) ilman tasavertaista kehittäjäroolia, ja tämä on sopinut mukana olleille nuorille. Vahvempi yhteiskehittäminen olisi edellyttänyt pidempää yhteistyöskentelyjaksoa, joka ei aina ole han-

ketyössä mahdollista. Nuoret ovat päässeet vaikuttamaan yhdessä tekemiseen ja kehittämisen kulkuun. Vaikuttaminen näkyi muun muassa siinä, että kuvallisen kyselyn kysymyksenasettelua helpotettiin ja selkeytettiin ja lisäksi peliin sisällytettiin nuorten omia ideoita.

Ihmisellä on tarve ratkaista eteen tulevia haasteita ja lisätä omaa *kompetenssiaan*, myös *yhteistoiminnallisesti* (ks. Sailer ym. 2017). Peleissä tulee olla haasteita, jotka on tarkoitettu ratkaistavaksi ja joista oppii uutta. Tehtävät voidaankin jakaa karkeasti kahteen kategoriaan: sellaisiin, joita ihmisen on tehtävä (työ, velvollisuudet, tehokkuus) ja niihin, joita hän haluaisi tehdä (hauskuus, leikki, vapaus). Ensimmäisen tulisi olla suoraviivaista, toisen ei. (Groh 2012.) Osallisuus lisääntyy silloin, kun esimerkiksi pelikehittelyn tehtävät ovat hauskoja ja kehittämisen avulla voi kartuttaa vuorovaikutteisesti ja yhteisöllisesti omaa osaamistaan (vrt. Hart 1992; Turja 2011). Haastatellut nuoret osallistuivat mielellään itseään kiinnostavaan toimintaan yhdessä muiden kanssa. Kyseessä oli yhteistoiminnallinen kehittämisprosessi.

Sisäisen motivaation yksi keskeisimmistä käsitteistä on autonomia, jonka mukaan osallistumisen ja osallisuuden tahtotilan tulisi olla vapaaehtoista, itsestä lähtevää. Hankkeiden kehittämistyöhön mukaan lähteminen perustuu vapaaehtoisuuteen ja tarkoittaa nuorten halukkuutta käyttää omaa ajattelu- ja toimintakykyään ja innostua aiheesta ilman kehittäjien sanelua. Nuorten kiinnostusta peleihin ja pelaamiseen voidaan käyttää kehittämisen välineenä ja ottaa nuoret mukaan kehittämiseen. Aito osallisuuden kokemus syntyy kuitenkin vain silloin, kun nuori kokee olevansa itse kiinnostunut asiasta eikä hänen osallisuuttaan ohjata rakenteellisesti ylhäältäpäin.

Tutkimuksen haasteena oli kahdessa eri hankkeessa kerätyn moninaisen ja rikkaan aineiston rajaus. Myös analyysiprosessi oli välillä ”kivinen”. Tässä artikkelissa tarkasteltiin nuorten osallisuutta pelillisyyshankkeissa, mutta hankkeissa oli paljon muitakin tavoitteita. Esimerkiksi Versus-hankkeen kyselyissä ei suoraan tutkittu osallisuutta, vaan kyselyn aiheet liittyivät nuorille suunnatun pelin kehittämiseen. Osallisuus kuitenkin näkyi kyselyissä nuorten osallistumisen ja vaikutusten kautta. Nuorten osallisuutta pystyttiin todentamaan siten, että nuorten ideoimat asiat toteutuivat kehitettyjen menetelmien sisällä. Nuorille tarjottiin hankkeissa mahdollisuus toimia kanssakehittäjinä, ja tähän mahdollisuuteen nuoret useimmiten tarttuivat.

Hankkeissa luotu toiminta tuo vaihtelua ja mahdollisuuden oppia uusia asioita sekä tuottaa uusia toimintamalleja esimerkiksi nuorten työpa-

jatoimintaan tai terveyttä edistävään työhön. Parhaimmillaan nuorten osallisuus kehittämishankkeissa toteutuu, kun osallistumismahdollisuus pystytään tarjoamaan nuorille heidän intresseistään käsin.

LÄHTEET

- Baranowski, T., Blumberg, F., Buday, R., DeSmet, A., Fiellin, L. E., Green, C. S., Kato, P. M., Lu, A.S., Maloney, A.E., Mellecker, R., Morrill, B.A., Peng, W., Shegog, R., Simons, M., Staiano, A. E., Thompson, D. & Young, K. 2016. Games for health for children – current status and needed research. *Games for Health Journal* 5 (1), 1–12. Saatavissa <https://doi.org/10.1089/g4h.2015.0026> (haettu 15.3.2018).
- Dennis, B. 2018. Validity as Research Praxis: A Study of Self-Reflection and Engagement in Qualitative Inquiry. *Qualitative Inquiry* 24 (2), 109–118.
- DeSmet, A., Thompson, D., Baranowski, T., Palmeira, A., Verloigne, M., & Bourdeaudhuij, I. D. 2016. Assessing the moderating role of participatory design in serious game effectiveness: A meta-analysis of serious games for healthy lifestyle promotion. *Journal of Medical Internet Research* 18 (4), 1–19. Saatavissa <https://doi.org/10.2196/jmir.4444> (haettu 19.3.2018).
- Deterding, S. 2012. Gamification: Designing for motivation. *Interactions* 19 (4), 14–17. Saatavissa <https://doi.org/10.1145/2212877.2212883> (haettu 19.1.2018).
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K. & Dixon, D. 2011. Gamification using game-design elements in non-gaming contexts. CHI '11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '11). NY: ACM, 2425–2428. Saatavissa <http://doi.acm.org/10.1145/1979742.1979575> (haettu 11.4.2018).
- Fern, E. & Kristinsdóttir, G. 2011. Young people act as consultants in child-directed research: an action research study in Iceland. *Child & Family Social Work* 16, 287–297.
- Gibson, J. J. 1979. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt (HMH).
- Goertz, G. & Mahoney, J. 2012. Concepts and measurement: Ontology and epistemology. *Social Science Information* 5 (12), 205–216.
- Gretschel, A. 2002. Kunnallisen nuorten osallisuusympäristön perustaminen. Teoksessa A. Gretschel (toim.) *Lapset, nuoret ja aikuiset toimijoina*. Artikkeleja osallisuudesta. Humanistinen ammattikorkeakoulu ja Kuntaliitto, 48–62.
- Groh, F. 2012. *Gamification: State of the Art Definition and Utilization*. 4th Seminar on Research Trends in Media Informatics. Ulm: Ulm University.
- Hamari, J. 2015. *Gamification: Motivations & Effects*. Aalto-yliopisto. Saatavissa <https://aalto.doc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/15037/isbn9789526060569.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (haettu 11.4.2018).

- Hart, R. 1992. Children's participation: From tokenism to citizenship. Innocenti Essays, nr. 4. Florence: UNICEF. Saatavissa https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/childrens_participation.pdf (haettu 17.4.2018).
- Hart, R. 2008. Stepping Back from 'The Ladder': Reflections on a Model of Participatory Work with Children. Teoksessa Reid, A., Jensen, B., Nikel, J. & Simonska, V (eds.) Participation and Learning. Perspectives on Education and the Environment, Health and Sustainability, 19–31.
- Holland, S., Renold, E., Ross, N., & Hillman, A. 2010. Power, agency and participatory agendas: A critical exploration of young people's engagement in participative qualitative research. *Childhood* 17 (3), 360–375.
- Honkanen, K., Poikolainen, J. & Karlsson, L. 2017. Children and young people as co-researchers – researching subjective well-being in residential area with visual and verbal methods. *Children's Geographies* 16 (2), 184–195. DOI: 10.1080/14733285.2017.1344769
- Huotari, K. & Hamari, J. 2012. Defining gamification: a service marketing perspective. Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference (MindTrek '12), 17–22. NY: ACM. Saatavissa <http://dx.doi.org/10.1145/2393132.2393137> (haettu 11.4.2018).
- Hämäläinen, J. 2008. Nuorten osallisuus. *Sosiaalipedagoginen aikakauskirja* 9, 3–34.
- Isola, A-M., Kaartinen, H., Leemann, L., Lääperi, R., Schneider, T., Valtari, S. & Keto-Tokoi, A. 2017. Mitä osallisuus on? Osallisuuden viitekehystä rakentamassa. Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos. Työpöytä 33/2017. Helsinki: THL.
- Kiilakoski, T., Gretsche, A. & Nivala, E. 2012. Osallisuus, kansalaisuus, hyvinvointi. Teoksessa A. Gretsche & T. Kiilakoski (toim.) Demokratiaoppitunti - Lasten ja nuorten kunta 2010-luvun alussa. Julkaisuja / Nuorisotutkimusverkosto & Nuorisotutkimusseura, 9–33.
- Koster, R. 2013. *Theory of Fun for Game Design*. 2. painos. CA: O'Reilly Media.
- Lagström, H., Pösö, T., Rutanen, N. & Vehkalahti, K. (toim.) 2015. Lasten ja nuorten tutkimuksen etiikka. Nuorisotutkimusseura/Nuorisotutkimusverkosto, julkaisuja 101.
- Lawless, B. & Chen, Y-W. 2018. Developing a Method of Critical Thematic Analysis for Qualitative Communication Inquiry. *Howard Journal of Communications*, Online. Saatavissa doi: 10.1080/10646175.2018.1439423 (haettu 14.4.2018).
- Leeman, L., Isola, A-M., Kukkonen, M., Puromäki, H., Valtari, S. & Keto-Tokoi, A. 2018. Työelämän ulkopuolella olevien osallisuus ja hyvinvointi. Kyselytutkimuksen tuloksia. Saatavissa http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/136551/URN_ISBN_978-952-343-119-5.pdf?sequence=1&isAllowed=y (haettu 8.8.2018)
- Lehtonen, O., Lesonen, M-P, Kauronen, M-L., Purhonen, K., Polak, A. & Kallunki, V. 2020. Pelillisuus nuorten tupakoinnin ehkäisyssä – esimerkkinä Other story –peli. *Nuorisotutkimus* 20 (38), 64–68.
- Matti – miesten matkat työhön –hanke. Saatavissa <https://www.xamk.fi/tutkimus-ja-kehitys/matti-miesten-matkat-tyohon-yilisukupolvisten-tyottomyyden-kierteiden-katkaiseminen/> (haettu 30.9.2020).

- Mueller, M., Phelps, E., Bowers, E., Agans, J., Urban, J. & Lerner, R. 2011. Youth development program participation and intentional self-regulation skills: Contextual and individual bases of pathways to positive youth development. *Journal of Adolescence* 11 (9), 1115–1125. Saatavissa <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22118505> (haettu 27.2.2018).
- Nieminen, J. 2007. Vastavoiman hahmo – Nuorisotyön yleiset tehtävät, oppimisympäristöt ja eetos. Teoksessa T. Hoikkala & A. Sell (toim.) *Nuorisotyötä on tehtävä. Nuorisotutkimusverkosto/ Nuorisotutkimusseura. Julkaisuja* 76, 21–43.
- Nivala, E. & Rynnänen, S. 2013. Kohti sosiaalipedagogista osallisuuden ideaalia. *Sosiaalipedagoginen aikakauskirja* 14, 9–41.
- Nivala, E & Rynnänen, S. 2019. *Sosiaalipedagogiikka. Kohti inhimillisempää yhteiskuntaa.* Helsinki: Gaudeamus.
- Opetus- ja kulttuuriministeriö. 2017. Valtakunnallinen nuorisotyön ja -politiikan ohjelma 2017. Saatavissa <https://minedu.fi/documents/1410845/4274093/VANUPO+FI+2017+final.pdf/92502e8e-0cd0-40f0-b097-5ef39e1d529f/VANUPO+FI+2017+final.pdf.pdf> (haettu 2.7.2019).
- Percy-Smith, B. 2007. You think you know? You have no idea: youth participation in health policy development. *Health Education Research* 9 (16), 879–894. Saatavissa: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/17652346> (haettu 27.2.2018).
- Purhonen, K. & Kauronen, M-L. (toim.) 2019. *Kuvallisuus ja pelillisuus tupakoinnin ehkäisyssä. Menetelmäkokeiluja yläkoulussa ja toisella asteella.* Kouvola: Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu. Xamk kehittää 85.
- Ryan, R. & Deci, E. 2000. Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology* 25 (1), 54–67. Saatavissa <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020> (haettu 9.4.2018).
- Ryan, R., Rigby, C. & Przybylski, A. 2006. The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motivation and Emotion* 30 (4), 344–360. Saatavissa https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2006_RyanRigbyPrzybylski_MandE.pdf (haettu 15.4.2018).
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K. and Mandl, H. 2017. How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior* 69, 371–380. Saatavissa <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033> (haettu 11.4.2018).
- Schell, J. 2008. *The Art of Game Design: A Book of Lenses.* CA: Morgan Kaufmann Publishers Inc.
- Särkelä-Kukko, M. 2014. Osallisuuden eriarvoisuus ja eriarvoistuminen. Teoksessa A. Jämsén & A. Pyykkönen (toim.) *Osallisuuden jäljillä.* Joensuu: Pohjois-Karjalan Sosiaaliturvayhdistys, 34-49.
- TENK. Tutkimuseettinen neuvottelukunta. 2018. <http://www.tenk.fi/fi/tenkin-ohjeistot>
- Tuomi, J. & Sarajarvi, A. 2009. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi.* Jyväskylä: Gummerus.

- Turja, L. 2011. Lapset osallisina kohti uutta varhaiskasvatuskulttuuria. Varhaiskasvatus tänään. Suomen Varhaiskasvatus ry:n verkkolehti 5, 24–35. Saatavissa <http://ecefaf.org/wp-content/uploads/2014/03/2011-3-Turja.pdf> (haettu 17.4.2018).
- Yee, N. 2006. The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoper. Virtual Environments* 15 (3), 309–329. Saatavissa <http://dx.doi.org/10.1162/pres.15.3.309> (haettu 13.4.2018).
- Yee, N. 2007. Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior* 9 (6), 772–775. Saatavissa <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772> (haettu 13.4.2018).
- Werbach, K. 2014. (Re)defining gamification: A process approach. Teoksessa A. Spagnoli, L. Chittaro & L. Gamberini (toim.) *Persuasive Technology. PERSUASIVE 2014. Lecture Notes in Computer Science* 8462, 266–272. Saatavissa http://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-07127-5_23 (haettu 13.4.2018).
- Versus: Tupakkatuotteisiin liittyviin nuorten vertaisuskomuksiin vaikuttaminen pelillisin ja kuvallisin menetelmin –hanke. Saatavissa <https://www.xamk.fi/tutkimus-ja-kehitys/versus-tupakkatuotteisiin-liittyviin-nuorten-vertaisuskomuksiin-vaikuttaminen-pelillisin-ja-kuvallisin-menetelmin/> (haettu 30.9.2020).

