



LAUREA
AMMATTIKORKEAKOULU
Yhdessä enemmän

Zet-hanke

- pelin suunnittelijoiden kokemuksia pelin suunnittelusta

Ahonen, Jasmin

Laurea-ammattikorkeakoulu

Zet-hanke - pelin suunnittelijoiden kokemuksia pelin suunnittelusta

Jasmin Ahonen
Hoitotyön koulutusohjelma
Opinnäytetyö
Kesäkuu, 2017

Jasmin Ahonen

Zet-hanke - pelin suunnittelijoiden kokemuksia pelin suunnittelusta

Vuosi 2017 Sivumäärä 26

Opinnäytetyön tarkoituksena oli kuvailla Zet-pelin suunnittelun kokemusta pelin suunnittelijan ja pelin suunnittelijaryhmän näkökulmasta. Tavoitteena oli tuottaa kokemustietoa pelin suunnittelusta ja saadusta tuotoksesta. Tämä opinnäytetyö tutkii Zet-hankkeessa syntyneen pelin suunnittelijoiden kokemuksia pelin suunnittelusta. Zet on Laurea-ammattikorkeakoulun ja Valaa Oy:n, aikaisemmalta nimeltään Meanfish Oy, yhteinen hanke, jonka tarkoituksena on kehittää hyötypeliä arjen hallinnan ja tulevaisuuden pohdintojen tueksi yhdessä nuorten kanssa. Yhteistyössä olivat mukana myös Hangon ja Lohjan kaupungit.

Tutkittaville lähetettiin verkkokyselylomake täytettäväksi. Lähetetyissä kysymyksissä pyydettiin pohtimaan syntyneen pelin suunnittelun kehittämistä, mutta vastauksia voidaan käyttää myös muiden hyötypelien suunnittelun kehittämiseksi. Kaikki vastaajat (n=3) kokivat kuuluvansa pelin suunnittelijoiden ryhmään. Vastaajat kertovat ryhmähengen olleen hyvä ja että heidän mielipiteitään oli kuunneltu. He kertoivat saaneensa vaikuttaa pelin suunnitteluun ja ideointiin. Pelin ideaa pidettiin hyvänä ja pelin koettiin olevan tarpeeksi haastava. Myös pelin grafiikkaa pidettiin onnistuneena. Yksi vastaaja ei uskonut pelin leviävän nuorten käyttöön, kaksi taas uskoi leviämisen mahdollisuuteen. Pelin suunnittelu, ideointi ja uusiin ihmisiin tutustuminen sekä ryhmätyötaitojen oppimisen koettiin tärkeiksi. Vastaajat pitivät peliä sopivana viihdekäyttöön ja sen arveltiin soveltuvan kaikille pelaajille. Haasteellisena pidettiin pelin kenttien suunnittelua, tyyliä ja ideaa. Grafiikoiden ja pelin itsensä suunnittelu ja ideointi koettiin mielenkiintoiseksi. Tulokset vastaavat muiden samanlaisten tutkimuksien tuloksia.

Asiasanat: pelillisuus, nuori, osallisuus.

Jasmin Ahonen

Zet Project - game designers' experiences of game design

Year	2017	Pages	26
------	------	-------	----

The purpose of the thesis was to describe the experience of Zet game design from the point of view of the game designer and the game design team. The aim was to provide information about game design and output. This thesis explores the experience of game designers from the game designers of the Zet project. Zet is a joint venture between Laurea University of Applied Sciences and Valaa Oy, formerly called Meanfish Oy, to develop a useful game to support everyday management and future reflection with young people. The co-operation included also the cities of Hanko and Lohja.

An online questionnaire was sent to the game design team. The questions asked to reflect on the development of the game's design, but the answers can also be used to develop the design of other useful games. All respondents (n = 3) felt they belonged to the group of game designers. The respondents say the group spirit was good and that their opinions were listened to. They said they had influence on game design and ideas. The idea of the game was considered good and the game was thought to be challenging enough. Also the game's graphics were considered successful. One respondent did not believe the game would spread among the young, and the other two believed in the possibility of spread. Designing, thinking about the game and getting to know new people and learning teamwork skills were considered important. The respondents considered the game to be appropriate for entertainment and it was thought to be suitable for all players. The design, style and idea of the game fields were considered challenging. The design and design of the graphics and game itself were considered interesting. The results correspond with the results of other similar studies.

Keywords: playfulness, youth, inclusion.

Sisällysluettelo

1	Johdanto	6
2	Teoreettinen viitekehys.....	7
2.1	Osallisuus ja osallistaminen	7
2.2	Nuoret	8
2.3	Pelillisuus	10
3	Tutkimusmenetelmät.....	11
3.1	Laadullinen tutkimus	11
3.2	Opinnäytetyön tarkoitus, tavoite ja tutkimuskysymykset	12
3.3	Aineiston hankinta	12
3.4	Puolistrukturoitu lomakekysely	13
3.5	Aineiston analyysi	13
4	Tulokset.....	14
4.1	Zet-pelin suunnittelun kokemukset	16
4.2	Pelin suunnittelun kehittäminen	17
5	Opinnäytetyön eettisyys ja luotettavuus	19
5.1	Eettisyys	19
5.2	Opinnäytetyön luotettavuus.....	20
6	Johtopäätökset ja pohdinta	20
	Lähteet	22
	Liitteet.....	24
	Liite 1: Saatekirje.....	24
	Liite 2: Kyselylomake	25

1 Johdanto

Tämä opinnäytetyö tutkii Zet-hankkeessa syntyneen pelin suunnittelijoiden kokemuksia pelin suunnittelusta. Zet on Laurea-ammattikorkeakoulun ja Valaa Oy:n, aikaisemmalta nimeltään Meanfish Oy, yhteinen hanke, jonka tarkoituksena on kehittää hyötypeliä arjen hallinnan ja tulevaisuuden pohdintojen tueksi yhdessä nuorten kanssa. Yhteistyössä olivat mukana myös Hangon ja Lohjan kaupungit. Pelinkehitys alkoi marraskuussa 2015 Game Jam - tyyppisessä tapahtumassa Lohjalla, jonka jälkeen tiimitapaamisia nuorten kanssa järjestettiin talvella ja keväällä 2016 Hangossa ja Lohjalla. Tiimitapaamisiin saivat osallistua kaikki noin 15 - 24 -vuotiaat, joilla oli kiinnostusta vaikuttaa pelin kehitykseen. Osallistumisesta sai myös todistuksen, josta voi olla hyötyä tulevaisuudessa. Vaikka pelin haluttiin syntyvän nuorten lähtökohdista, mukaan kutsuttiin myös alueen toimijoita, jotta pelille löytyisi monia käyttötarkoituksia. Zet-hankkeen toiminta-aika oli 1.8.2015-28.2.2017. Hankkeelle haettiin jatkoaikaa, joka saatiin ja hanke päättyi 31.5.2017. Hanke sai rahoitusta Euroopan sosiaalirahastolta. Käytännön toteutuksesta vastasi Valaa Oy, joka loi kaikille avoimen lähdekoodin, josta pelistä voi lähteä kehittämään omaa versiota. (Zet-hanke 2016.)

Valaa Oy on vuonna 2008 perustettu tamperelainen yksityisomistuksessa oleva yritys, jonka toiminta keskittyy kasvatuksellisiin ja informatiivisiin peleihin. Valaa Oy:n työntekijöihin kuuluu pelisuunnittelijoita, taitelijoita, ohjelmistokehittäjiä sekä kasvatustieteiden ja pelitutkimuksen tuntijoita. Yrityksen asiakkaat ovat pääosin julkiselta sektorilta sisältäen valtakunnallisia ja alueellisia virastoja, yliopistoja, korkeakouluja ja oppilaitoksia sekä julkisia ja yksityisiä yrityksiä. Lisäksi yritys on toimittanut ohjelmistokehityksen ja pelisuunnittelun palveluja neljässä EU-projektissa kasvatuksellisen pelaamisen, e-oppimisen ja terveyden alueilla. (Valaa Oy 2016.)

Opinnäytetyön tarkoituksena on kuvailla Zet - pelin suunnittelun kokemusta pelin suunnittelijan ja pelin suunnittelijaryhmän näkökulmasta. Tavoitteena oli tuottaa kokemustietoa pelin suunnittelusta ja saadusta tuotoksesta.

2 Teoreettinen viitekehys

2.1 Osallisuus ja osallistaminen

Osallistava toimintatutkimus korostaa toimijoiden osallisuuden merkitystä. Osallisuus ei ole vain keino päästä hyviin tuloksiin, vaan saada mukaan ne, joita asia koskee. Osallistuvan toiminnan oletetaan etenevän osallistujien ehdoilla ja heidän haluamaansa suuntaan, jonka ajatellaan johtavan omaehtoiseen osallistumiseen. Osallistaminen voidaan ymmärtää kuitenkin myös toimijoiden pakottamisena mukaan toimintaan. Kaikessa kehittämistoiminnassa korostetaan nykyään osallisuuden merkitystä ja asiakkaiden, työntekijöiden ja sidosryhmien osallistamisesta onkin monia hyötyjä kehittämistoiminnassa. Myös yhteistyökumppaneiden osallistuminen lisää sitoutumista kehittämiseen. (Toikko & Rantanen 2009, 89-92.) Käsitys osallisuudesta ja osallistumisesta vaikuttavat olennaisesti kehittämistoiminnan luonteeseen, sillä kehittäminen ei ole intresseistä vapaata toimintaa. Kehittäjät osallistuvat toimintaan ja toimijat kehittämiseen ja kumpienkin osallistumisessa on aste-eroja. Yhteistoiminnallisessa kehittämisessä eri kehittäjät, tutkijat, käyttäjät ja toimijat osallistuvat yhdessä kehittämiseen tuoden esiin omia näkökulmiaan ja kysymyksenasetteluitaan sekä auttavat muita asioiden muotoilussa, kuitenkin vieden tulokset takaisin omiin alkuperäisiin viiteryhmiinsä. Samaa kohdetta voidaan kehittää monista eri lähtökohdista. Olennainen yhteistoiminnallista kehittämistoimintaa luonnehtiva seikka on kumppanuussuhde. Tutkijat, kehittäjät, toimijat ja käyttäjät eivät ole hierarkkisessa suhteessa toisiinsa, vaan rinnakkaisissa asemassa. (Toikko & Rantanen 2009, 89-92.)

Keskustelussa osallisuus määritellään usein syrjäytymisen vastakohtaksi. Nuorille tärkein osallisuuden muoto on ystävistä muodostuneet luottamukselliset verkostot. Sosiaalisten verkostojen puuttuminen aiheuttaa nuorien mukaan syrjäytymistä. Nuoret kokevat palkkatyön ja opiskelun lisäävän yhteiskunnallista osallisuutta. Järjestelmän puutteet ja sitä kautta työ- ja koulupaikkojen sekä tuen puute kuitenkin vaikeuttavat osallisuuden syntymistä. Töihin päästäkseen on saatava oltava alan koulutus, joka vaatii kouluun pääsyä. Omista asioista on itse otettava vastuuta ja se nähdään itsestäänselvyytenä, mutta loppujen lopuksi moni asia nähdään instituutiosta lähtöisin olevana ongelmana. Nuoret myös kokevat, ettei heillä ole mahdollisuutta vaikuttaa yhteiskunnallisiin asioihin. Monet eivät ole tietoisia mistä ja miten tukea voisi hakea ja miten voisi itse vaikuttaa, ja näin ollen rakenteet tuntuvat toimimattomilta. (Hakasalo 2015.) Lapin yliopiston tutkimus ”nuorten osallisuus ja sosiaalinen kuntoutus Lapissa” (2016) keskittyi sosiaalisen kuntoutuksen palveluita käyttävien nuorten osallisuutta estävien ja edistävien tekijöiden tunnistamiseen. Haastatteluissa ilmi tulleita avun tarpeita olivat esimerkiksi lapsuuden perhesuhteet, vanhempien mielenterveys- ja päihdeongelmat, lähisuhteiden ongelmat, väkivallan ja päihdeiden käytön seuraukset, huostaanottojen ja sijoitusten yhteisölliset ja yksilölliset merkitykset, nuorten sosiaalisten suhteiden merkitys toimintaan ja ratkaisuihin sekä koulun merkitys hyvinvointiympäristönä. Nuorten kokemustiedon

tunnustaminen ja arvostaminen voi avata reitin, jonka kautta nuorien on mahdollista vaikuttaa palveluprosessiin. (Laitinen, Lindh & Romakkaniemi 2016.) Samanlaisiin tuloksiin on päätyntä myös Laitilan (2010) tutkimus ”Asiakkaan osallisuus mielenterveys- ja päihdetyössä”. Asiakkaan osallisuus mielenterveys- ja päihdetyössä määriteltiin palveluiden käyttäjien asiantuntijuuden hyödyntämisenä, huomioimisena ja hyväksymisenä. Asiakkaalla voikin olla paras asiantuntijuus palvelujen sisällön suhteen. Kokemustietoa olisi mahdollista käyttää nykyistä laajemmin palveluiden kehittämiseen ja laadunvarmistukseen.

Nuorten osallisuutta pyrki parantamaan Opetus- ja kulttuuriministeriön Lapsi- ja nuorisopolitiikan kehittämissuunnitelma 2012-2015. Sen keskeisiä tavoitteita olivat muun muassa lasten ja nuorten kasvu aktiivisiksi ja yhteisvastuuta kantaviksi kansalaisiksi, lasten ja nuorten tasavertainen osallistumismahdollisuus kulttuuri-, liikunta- ja vapaa-ajantoimintaan, nuorten työllistymisasteen paraneminen ja lähtökohdista riippumaton mahdollisuus saada korkeatasoinen koulutus. Kehittämissuunnitelmaa valmistellessa nuorten elämälle tärkeiksi asioiksi koettiin osallisuus, yhdenvertaisuus ja arjenhallinta. Kuten Hakasalon (2015) tutkielmassa, ohjelmassakin kuvataan nuorten osallisuuden tärkeiksi lähtökohdiksi koulu, työ, harrastukset ja yhteiskunnallinen vaikuttaminen. Kehittämissuunnitelman valmistelu aloitettiin nuorten verkkokuulemisella. Yli 800 13-20-vuotiasta vastasi nuorten paneeli 2011 -kyselyyn, josta selvisi nuoria askarruttavia asioita ja toiveita, kuten mahdollisuus yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen aikaista enemmän, toimeentulo ja suvaitsevaisuus.

2.2 Nuoret

Nuoren itsenäistymiseen kuuluu irtautuminen vanhemmista, joka on harvemmin kitkaton. Vaikka nuoret näyttävät halunsa saada itsenäistyä rauhassa, yleensä he kuitenkin toivovat ja kaipaavat aikuisten tukea ja apua, eivätkä halua jäädä oman onnensa varaan. (Sinkkonen 2010.) Ågren (2013) ajattelee, että syrjäytyneiksi tai syrjäytymisvaarassa oleviksi luokittelemalla luodaan syrjäytyneitä ja yhteiskunnan ulkopuolisia. Nuorten syrjäytyminen on otettu esille mediassa ja samalla koko nuorten sukupolvi on leimattu ongelmalliseksi. Syrjäytyminen terminä voidaan myös nähdä yhteiskunnan tapana asettaa jonkinlaiset normit yksilölle. Syrjäytyneet halutaan rajan takaa takaisin yhteiskuntaan ja normaalien ihmisten joukkoon, mutta tällaista rajaa ei pitäisi olla. Julkisessa keskustelussa sitä ei nähdä vain yhteiskunnan, vaan yksilön ongelmana. Tämän takia toimenpiteet ovat turhan pinnallisia. Nuorten liittämällä takaisin yhteiskunnan pyörteisiin ei ole välttämättä pitkäkestoisia ja hyviä seurauksia, ja holhoaminen vaikuttaa sekä yksilön että yhteiskunnan hyvinvointiin. Harvoin myöskään kysytään suoraan syrjäytyneiltä heidän mielipiteitään ja kokemuksiaan, vaan tiedot perustuvat paljon asiantuntijoiden ja ohjaajien sanomaan. Voidaan jopa ajatella, että nuoret hiljennetään olettaen, ettei heillä ole mitään hyödyllistä annettavaa tietoa aiheesta.

Syyin nuorisotyön kehittämiseksi toi 1990-luvun lama. Erityistä kohderyhmää olivat työttömät ja sosiaalisesti huonossa asemassa sekä syrjäytymisvaarassa olevat. Kuntien huono taloustilanne karsi palveluita ja niitä piti rajata, vaikka tarve kasvoi. Tämän takia erityisnuoriso- ja nuorisotyö keskittyi lähinnä ongelmien ja syrjäytymisen ehkäisyyn. Viime vuosienkin taantuma on osunut pahiten juuri heikoimmassa asemassa oleviin. Vaikka 1990-luvun lama nosti esiin yhteiskunnan esiarvoisuuden, tuloerot vaikuttavat vielä nuoriin ja huono-osaisuus periytyy sukupolvelta toiselle. (Ågren 2013.)

Tasavallan presidentti otti huomioon nuorten syrjäytymisongelman ja samalla väestönrakenteen muuttumisen. Nuoria tarvitaan kipeästi korvaamaan eläköityviä ja perustamaan uusia yrityksiä. Niinistö valittelee, että syrjäytyminen jatkuu, vaikka sitä on yritetty hoitaa yhteisöissä ja viranomaisten toimesta. Hän korostaa, että jokainen on vastuussa ongelman ratkaisemisesta, sillä se koskee kaikkia. (Tasavallan presidentti Sauli Niinistön virkaanastujaispuhe 2012.)

Sipilä on hallitusohjelmassaan (2015) yhtä lailla ottanut huomioon nuoret. Yksi kymmenen vuoden tavoitteista on koulutuksen ja työelämän ulkopuolelle jäävien nuorten sekä koulutuksen keskeyttäneiden määrän lasku. Lisäksi tavoitellaan jo peruskouluaikana syntyvien oppimistuloksien erojen kaventumista. Nuorten hyvinvoinnin tukemiseksi tiivistetään julkisen, yksityisen ja kolmannen sektorin yhteistyötä, sekä parannetaan terveyden- ja hyvinvoinnin palveluita osana nuorisotakuuta tarkoituksena tukea nuorten elämänhallintaa ja työllistymistä. Ajatuksena on taata kaikille peruskoulun päättävälle jatkokoulutus-, työ-, tai kuntoutuspaikka. Kuten Kataisen hallitusohjelmassa, maahanmuuttajanuorten syrjäytymisriski tunnistetaan ja erityisesti kotona olevien kouluttamattomien naisten kotoutumiseen kiinnitetään huomiota. (Valtioneuvosto 2015.)

Sosiaali- ja terveysministeriön Kaste 2012-2015 -ohjelman yksi osaohjelma on lasten, nuorten ja lapsiperheiden palveluiden uudistaminen. Lapsiperhepalvelujen johtamisen ja toimintatapojen uudistamiseksi, yhdenmukaistamiseksi ja uusien toimintamallien levittämiseksi THL kehittää ja hyödyntää yhteistyössä kuntien kanssa ammattilaisille suunnattuja verkkopalveluja. Lastensuojelun käsikirja, Kaventaja-teemapalvelu hyvinvointi- ja terveyserojen kaventamiseksi ja pelihaitat-sivusto ovat esimerkkejä näistä verkkopalveluista. Ohjelman erityisenä tavoitteena on vähentää eriarvoisuutta ja estää lasten ja nuorten syrjäytymistä sekä vahvistaa ehkäisevää ja lastensuojelua ja näin myös vähentää huostaanottojen tarvetta. Palveluiden yhteensovittamiseksi halutaan lisätä yhteistyötä terveyspalvelujen, opetustoimen ja nuorisotyön välillä. (Sosiaali- ja terveydenhuollon kansallinen kehittämissuunnitelma KASTE 2012-2015.)

Haastavinta kohderyhmää ovat nuoret, jotka eivät ole ilmoittautuneet työttömiksi työntekijöiksi TE-toimistoon eivätkä ole mukana missään aktiivisessa toiminnassa. Myös vaikean elämäntilanteen tai terveyden takia syrjäytymisvaarassa olevat kuuluvat tähän ryhmään. Ei ole olemassa mitään vastuuryhmää näiden nuorien löytämiseksi ja heidän auttamisekseen palveluiden piiriin. (Hilpinen ym. 2015.)

2.3 Pelillisuus

Suomi on viihdepelien kehittäjänä kärkimaiden joukossa, mutta terveystelit eivät ole saaneet samanlaista tuulta alleen, vaikka tarvetta niille olisi. Onnistuneen terveystelin täytyisi olla viihdyttävä, ottaa huomioon lainsäädäntö, pelimekaniikan tulee toimia ottaen huomioon tavoitellut terveystvaikutukset, tehdä yhteistyötä kyseisen terveystsektorin kanssa pelin leviämiseksi kohderyhmän käyttöön ja kartoittaa monipuolisimmat lisensointimallit. Pelillä on oltava liiketoimintamalli, joka ottaa huomioon sekä terveystalan ammattilaiset, että potilaat. Lisäksi terveystelin pitäisi päästä kiinteäksi osaksi terveystdenhuoltojärjestelmää ja toimia mobiililaitteilla. (Hiltunen, Kaleva & Latva 2013.) Suomessa miehet pelaavat digitaalisia pelejä hieman enemmän kuin naiset. Vuoden 2013 pelaajabarometrissa aktiivisia pelaajia oli 52,5 %, kun satunnaisesti digitaalisia pelejä pelaavia oli 74 %. Aktiivisten pelaajien lukumäärää nostavat mobiilipelit, joiden osuus oli vuoden 2013 aineistossa lähes 29%. (Ermi & Mäyrä 2014.)

Oppimispelin käytöstä on tehty tutkimus, jossa tutkimuksen kohteena olivat nuoret peruskoulun seitsemänneltä, kahdeksannelta ja yhdeksänneltä luokalta. Oppilaiden kiinnostus matemaattista oppimispeliä kohtaan oli merkittävä, eikä sukupuolella ollut suurta merkitystä tulosten kannalta. Pelit voivat motivoida ja innostaa oppimaan ja herättää myönteisiä tunteita esimerkiksi juuri matematiikkaa kohtaan. Itse oppiminen tapahtuu kuitenkin vain laskemalla ja opiskelemalla, jonka kanssa samaa mieltä ovat oppilaat ylemmiltä luokilta. Pelaaminen voidaan kokea hauskana, muttei aina kovin opettavaisena. (Rosenqvist 2012.)

Työsuojelurahaston rahoittama Turun yliopiston kauppakorkeakoulun tutkimus selvitti, mitä hyvä digitaalinen hyötypeli tarvitsee toimiakseen. Sen tulee olla viihdyttävä, hauska ja vapaaehtoinen. Pelin pitää kehittää kognitiivisia taitoja, nostaa mielialaa ja vireystilaa, sekä palauttaa työstä. Lisäksi ne voivat edistää toivottua käytöstä, parantaa työn laatua ja ylläpitää toimintakykyä. Tutkimuksessa myös selvisi, että joka viides pelaa digitaalisia pelejä töissä rentoutuakseen. Hyötypeljä löytyy jo, mutta yhteistyötä ja pelimekaniikka sekä markkinointia tulee vielä kehittää. (Kaskinen 2015.) Pelitutkimuksen vuosikirjassa (2009) ilmestyneessä artikkelissa ”käsiterakenteet ja sosiaaliset verkostot oppimispelin tutkimuksessa” todetaan, että vauhdikkaankin pelin jälkeen tai sen lomassa käyty keskustelu parantaa myös itsereflektiota. Artikkelin mukaan myös oppimispelissä saavutetut ja todennetut oppimistulokset ovat

samanlaisia kuin reaali maailmassa, mutta samanlaista päätelmää ei voida tehdä esimerkiksi ammuskelupelien ja todellisuuden välille. Tutkimusmenetelmällinen ongelma syntyy koehenkilön henkilöllisyyttä suojatessa. Jos henkilörekisteriä ei kerätä, ei voida olla varmoja onko tuloksissa useita saman henkilön ilmentymiä tai onko joukossa tietokoneen omia luomuksia. (Ketamo, Suominen & Kiili 2009.)

Puhelimien erityispiirteet mahdollistavat uudenlaisen pelikulttuurin synnyn, jossa mobiililaitteilla toimivia pelit eivät olisi vain yksinkertaistettuja versioita tietokoneilla ja konsoleilla pelattavista peleistä, vaan itsenäisiä ja uudenlaisia mobiilipelejä. Matkapuhelimien ominaisuudet ja esimerkiksi paikannussovellukset ja muut kehittyneet tekniset valmiudet pitäisikin huomioida pelisuunnittelussa. Mobiilipelien ja -pelaamisen tutkimus on useasti osoittanut, että matkapuhelimien valmiudet ja teknologia olisivat riittäviä tarjoamaan aivan uudenlaisia pelikokemuksia ja elämyksiä. Ongelmaksi koituvat kymmenet, elleivät sadat eri puhelinmallit ja laitealustat, eikä kaikkia malleja ole mahdollista tukea. Ostovoiman tavoittamiseksi on vedettävä rajoja suosituimpien mallien välillä. Mobiilipelien markkinointia olisi myös kehitettävä, jotta pelit saavuttaisivat kohderyhmänsä. (Paavilainen, Korhonen & Saarenpää 2009.)

3 Tutkimusmenetelmät

3.1 Laadullinen tutkimus

Tämä opinnäytetyö toteutettiin laadullisena tutkimuksena. Hirsjärvi ja Hurme (2001) kuvaavat Glesnen ja Peshkinin (1992) väittämää, että laadullinen tutkimus pyrkii kontekstuaalisuuteen, tulkintaan ja toimijoiden näkökulman ymmärtämiseen (Hirsjärvi & Hurme 2001). Tutkija, joka käyttää laadullista lähestymistapaa pyrkii löytämään keräämästään aineistosta joi-tain yhtäläisyyksiä, päätyy koherenttiin käsitteen määrittelyyn ja luo alustavia ehdotuksia käsitteistä (Janhonen & Nikkonen 2001, 15).

Laadullisessa tutkimuksessa kirjoittamisella on merkittävämpi asema kuin teoriapohjaisessa tutkimuksessa. Laadullisessa tutkimuksessa kirjoitetaan ja kirjoitetaan uudelleen, kokeillaan ja korjataan, ja tällä haetaan tutkimukselle vakuuttavuutta. Aineisto on tunnettava hyvin, jotta havaintomateriaalia voi tulkita ja käsitellä. Tutkija voi pitää päiväkirjaa aineiston ja kirjallisuuden herättämistä omista tunteistaan, oivalluksistaan, kysymyksistään ja muista havainnoista. Päiväkirjan muistiinpanoja voi sittemmin käyttää myös osana tutkimusta. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2015, 260.)

Tutkimuksen tärkein osa koostuu analyysistä, pohdinnasta ja tuloksista. Lukija pitää saada vakuuttuneeksi tutkimuksen annista. Mukana on myös suoria lainauksia tekstikatkelmista tai haastatteluista, jotka havainnollistavat teemoja. Hyvässä laadullisessa tutkimuksessa tutkijan

oma teksti sekoittuu tieteelliseen kerrontaan ja ne tukevat toisiaan. Tutkittavien ja tutkijan sanankäytön on erottaa selkeästi toisistaan. Tutkijan on jatkuvasti pohdittava ja tarkkailtava menettelyään ja tulkintojaan. (Hirsjärvi ym. 2015, 261-262.)

3.2 Opinnäytetyön tarkoitus, tavoite ja tutkimuskysymykset

Opinnäytetyön tarkoituksena on kuvailla Zet- pelin suunnittelukokemusta pelin suunnittelijan ja pelin suunnittelijaryhmän näkökulmasta. Tavoitteena on tuottaa kokemustietoa pelin suunnittelusta ja saadusta tuotoksesta.

- 1) Millaisena pelin suunnittelu on koettu?
- 2) Miten pelin suunnittelua voisi kehittää?

3.3 Aineiston hankinta

Aineisto kerättiin puolistrukturoidulla kyselylomakkeella. Lohjalta valittiin kaikki yli 18-vuotiaat pelin suunnittelijat, joille lähetettiin verkkokyselylomake täytettäväksi. Tutkimusmenetelmän valintaan vaikuttaa etsittävä tieto sekä se mistä ja keneltä sitä etsitään (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2015). Tässä opinnäytetyössä käytettiin kyselylomaketta, koska nuoria pelin suunnittelijoita voi olla vaikea saada tulemaan haastatteluun ja aikatauluja sopimaan kaikille sopiviksi. Pelin suunnittelijoille lähetettiin saatekirje (liite 1) jonka liitteenä on linkki verkkokyselylomakkeeseen (liite 2). Pelin suunnittelijoille oli hankkeen aikana tiedotettu mahdollisesta tulevasta kyselystä, joka heille lähetetään, jossa kysytään pelin suunnitteluun liittyviä kokemuksia. Tässä opinnäytetyössä ei tarvittu tutkimuslupaa, vaan osallistujilta pyydettiin henkilökohtainen suostumus osallistumiseen. Tutkittava voi antaa suostumuksensa suullisesti tai kirjallisesti tai hän muulla tavoin ilmaissut suostumuksensa tutkimukseen esim. vastaten etukäteispyyntöön myöntävästi. (Hirsjärvi ym. 2015, 25.)

Otos on havaintoyksikköjen joukko, johon kaikilla havaintoyksiköillä on tiedossa oleva nollaa suurempi todennäköisyys tulla valituksi. Edustava otos on tarkasti perusjoukon ominaisuuksia kuvaava otos. Sen saamiseksi on varmistettava, ettei mitään havaintoyksikköjen ryhmää suljeta otoksen ulkopuolelle tai suosita. Paras tapa saada otoksesta edustava on käyttää hyväksi satunnaisuutta otoksen valinnassa. (KvantiMOTV 2003.) Tähän opinnäytetyöhön otettiin mukaan kaikki Lohjalla pelin suunnitteluun osallistuneet yli 18- vuotiaat henkilöt. Valinnan perusteena ovat Lohjan ja Hangon pelin suunnittelujen erilaisuus ja lisäksi Lohjalla suunnitellussa olleet henkilöt osallistuivat myös Game Jam -tapahtumaan, johon vastaavasti hankolaiset eivät osallistuneet.

3.4 Puolistrukturoitu lomakekysely

Tämän opinnäytetyön aineisto kerättiin puolistrukturoidulla verkkolomakekyselyllä. Standardoidusti kerätty aineisto koostuu vastauksista, jotka on kysytty kaikilta täysin samalla tavalla. Survey-tyyppisissä kyselyissä, haastatteluissa ja havainnoinnin muodoissa käytetään juurikin standardoidusti kerättyä aineistoa, jossa koehenkilöt muodostavat otoksen tai näytteen tietystä perusjoukosta. Yleensä surveyn avulla kerätty aineisto käsitellään kvantitatiivisesti, mutta tässä opinnäytetyössä se tehtiin myös kvalitatiivisesti. Kyselylomakkeen käytössä on monia hyviä puolia. Se helpottaa ja nopeuttaa tutkijan työtä, se voidaan lähettää monille ja myös kysymyksiä voi olla paljon. Huolellisesti tehty lomake on nopeuttaa ja helpottaa aineiston käsittelyä ja analysointia. Lisäksi kustannukset ja aikataulu voidaan yleensä arvioida tarkastikin. Tilastolliset analyysitavat ja raportointitavat on jo kehitetty, joten tutkijan ei tarvitse keksiä pyörää uudelleen. Tulosten tulkinnessa täytyy kuitenkin olla tarkkana. Ongelma-kohtiakin kyselyssä on. Tulokset eivät ole täysin luotettavia, kun vastaajien rehellisyydestä, todenmukaisuudesta ja aiheen tuntemisesta ei voida olla varmoja. Kysymykset ja vastausvaihtoehdot voidaan myös ymmärtää väärin tai eri tavalla kuin tutkija on ne tarkoittanut. Toimivan lomakkeen laatiminen vaatii tutkijalta taitoa ja tietoa sekä on aikaa vievää. Vastaamattomuus eli kato voi myös nousta suureksi. (Hirsjärvi ym. 2015, 188-190.)

Verkkolomake (liite 2) lähetettiin tutkittaville, jotka täyttävät sen ja palauttavat helposti verkossa. Tämä on nopea, helppo ja edullinen menetelmä. Lomakkeen takaisinsaaminen voi kuitenkin olla vaikeaa ja vaarana on kato jo muutenkin rajatun kokoisessa tutkimusryhmässä. Kysely on kuitenkin tarkoitettu erityisryhmälle, joka tässä tapauksessa koostuu pelin suunnittelijoista, joten vastausprosentti olisi voinut olla myös korkea. Vastaamatta jääneitä jouduttiin myös muistuttelemaan eli karhuamaan lomakkeen palautuksesta. Lomaketta karhutaan yleensä kaksi kertaa, joista viimeisellä lähetetään lomake uudestaan. Tämän opinnäytetyön kyselylomaketta karhuttiin kolme kertaa. Verkkokyselyllä voidaan välttää postikyselyn ongelmat. Verkkokysely on edullinen tai kuluton, eikä sen lähettämiseen tarvita tutkittavien postiosoitteita, joiden saantiin tarvitaan monesti lupa. Tämän tutkimuksen lähettämistä varten tarvittiin kuitenkin pelin suunnittelijoiden sähköpostiosoitteet, jotka saatiin pelin mukana olleilta pelin suunnittelijoilta. (Hirsjärvi ym. 191.)

3.5 Aineiston analyysi

Sisällönanalyysissä menetelmänä voidaan tehdä havaintoja dokumenteista ja analysoida niitä systemaattisesti. Olennaista on erottaa tutkimusaineistosta samanlaisuudet ja erilaisuudet. Aineistoa kuvaavien luokkien tulee olla yksiselitteisiä ja toisensa poissulkevia. (Janhonen & Mikkonen 2001.) Analysoitava informaatio voi olla laadullista, esimerkiksi kertomuksia (Janho-

nen & Mikkonen 2001) ja tässä työssä analysoitiin kyselylomakkeen vastauksia. Tutkimusongelmat voivat ohjata menetelmien ja analyysien valintaa, mutta aina näin ei ole. Analyysivaiheessa voi myös tulla esille tutkimuksen kannalta oleellisempia tutkimusongelmia.

Aineistoa analysoidaan ja kerätään samanaikaisesti. Analyysi on aloitettava heti keruun jälkeen, jotta se inspiroi tutkijaa ja sitä voi tarvittaessa täydentää ja selventää. Laadullisessa tutkimuksessa analyysivaihe on mielenkiintoinen ja haastava aineiston runsauden ja elämänläheisyyden vuoksi. Aineiston analysointiin voi mennä paljonkin aikaa tulkitessa vastauksia ja etsiessä merkityksiä, varsinkin jos käytössä on ollut useita menetelmiä ja aineistoa kerääntynyt paljon. Kaikkea tietoa ei voi eikä tarvitsekaan käsitellä. Analyysitavat voidaan jäsentää selittämiseen ja ymmärtämiseen. Tämä työ analysoitiin ymmärtämiseen pyrkivällä lähestymistavalla, sillä siinä käytetään tavallisesti laadullista analyysia ja päätelmien tekoa. (Hirsjärvi ym. 2015, 218-219.)

Aineisto järjestetään ennen päätösten tekoa. Tiedot on tarkistettava, puuttuuko niistä tietoja tai sisältyykö niihin selviä virheitä. On mietittävä mitkä lomakkeista hyväksytään ja onko joukossa hylättäviä lomakkeita. Yhden osion puuttuminen lomakkeessa ei ole vielä peruste hylkäykselle ja sen voi korvata keskiarvotiedolla. Seuraavaksi tiedot täydennetään. Kyselylomaketietojen kattavuutta voidaan lisätä karhuamalla lomakkeita ja joissain tapauksissa haastateltavaan on otettava yhteyttä tietojen täydennykseksi, mutta tämä ei tietenkään ole mahdollista, jos lomakkeet on täytetty nimettömästi. Kolmannessa vaiheessa aineisto järjestetään analyysiä ja talletusta varten. Kvalitatiivisen tutkimuksen aineiston järjestyksessä on suuri työ, koska tuloksia ei käsitellä tilastollisesti kuten kvantitatiivisessa tutkimuksessa. (Hirsjärvi ym. 2015, 216-217.)

Laadullinen aineisto kirjoitetaan puhtaaksi eli litteroidaan. Ennen litterointia on tiedettävä, miten ja minkälainen analyysi tehdään sekä se aiotaanko analyysissä käyttää jotain tietokoneohjelmaa, sillä eri analyysiohjelmat vaativat litteroinnille erilaisia vaatimuksia. Litteroinnin tarkkuudesta ei ole kuitenkaan mitään tarkkaa ohjetta. (Hirsjärvi ym. 2015, 217.)

4 Tulokset

Kyselylomakkeeseen vastasi kolme pelin suunnitteluun osallistunutta nuorta. Vastaajien keski-ikä oli 28 vuotta. Kaikkien vastaajien koulutustausta oli ammatillinen oppilaitos. Aluksi kysyttiin suostumusta vastata kyselyyn, johon kaikki kolme vastaajaa vastasivat myöntävästi. (Kuvio 1.)



Kuvio 1: vastaajien koulutustausta

Vastaajat olivat mukana useimmilla pelin suunnittelukerroilla. Kaikki vastaajat kertovat olleensa kaikilla Lohjan suunnittelupajoilla. Tämän kysymyksen tarkoitus oli selvittää, kuinka laajasti vastaajat olivat olleet mukana pelin suunnittelussa. (Kuvio 2.)

Monta kertaa olin mukana Lohjalla.

Olin kaikissa pelin suunnittelun tapaamisissa mukana Zet-hankkeessa.



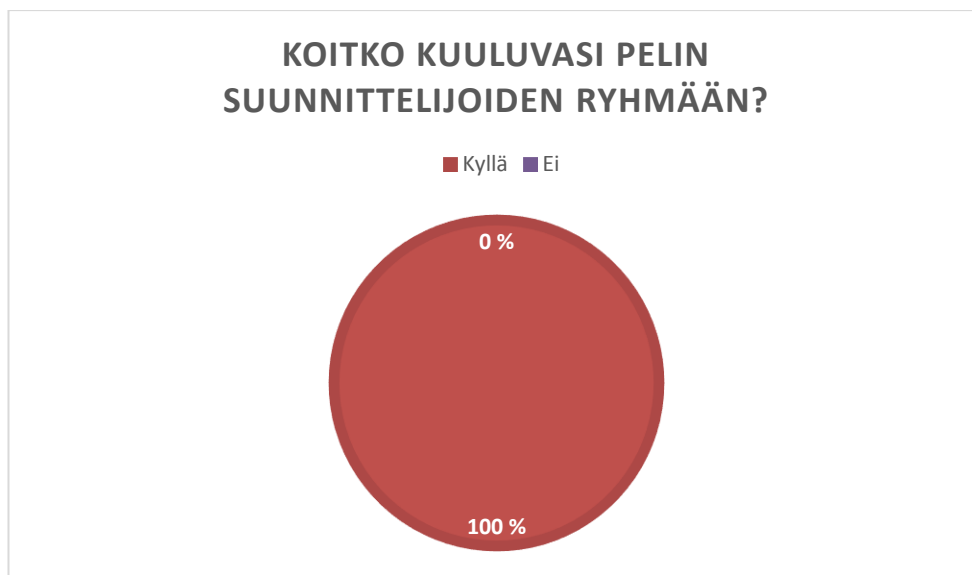
Kuvio 2: osallistuitko kaikkiin Lohjan suunnittelupajoihin?

4.1 Zet-pelin suunnittelun kokemukset

Vastaajilta kysyttiin, kokivatko he kuuluvansa pelin suunnittelijoiden ryhmään. Kaikki vastaajat kokivat kuuluvansa pelin suunnittelijoiden ryhmään. Vastaajat kertovat ryhmähengen olleen hyvä ja että heidän mielipiteitään oli kuunneltu. (Kuvio 3.)

Minun mielipiteitäni kuunneltiin ja niistä saatiin lisää ideoita.

Ryhmähengi oli hyvä.



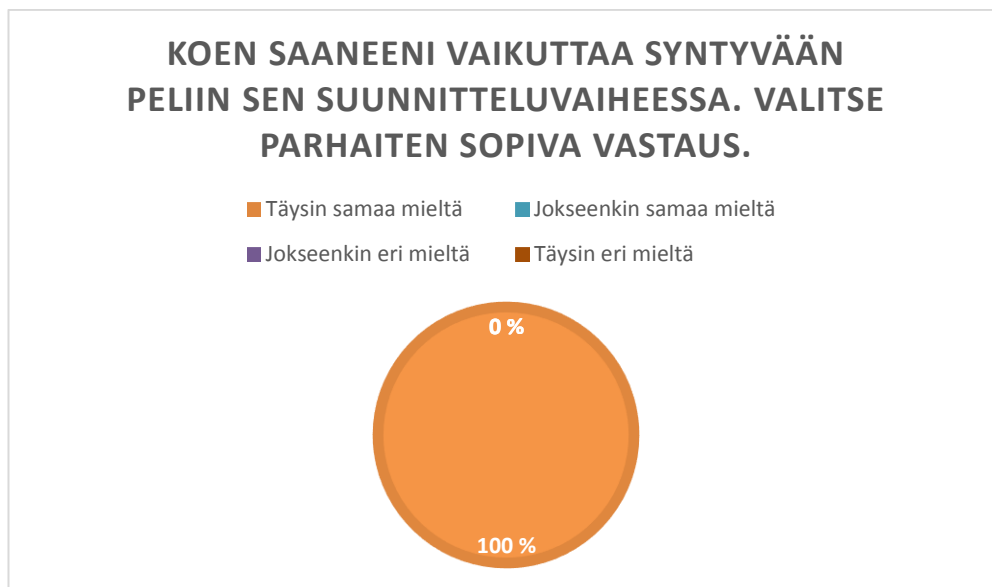
Kuvio 3: Koitko kuuluvasi pelin suunnittelijoiden ryhmään?

Seuraavassa kysymyksessä pyydettiin valitsemaan parhaiten sopiva vastaus väitteeseen ”koen saaneeni vaikuttaa syntyvään peliin sen suunnitteluvaiheessa”. Vastaajat kertovat saaneensa vaikuttaa pelin suunnitteluun ja ideointiin. (Kuvio 4.)

Kyllä sain vaikuttaa peli suunnittelussa.

Ideoitani kuunneltiin.

Olen saanut ehdottaa suunnittelussa ideoita peliin.



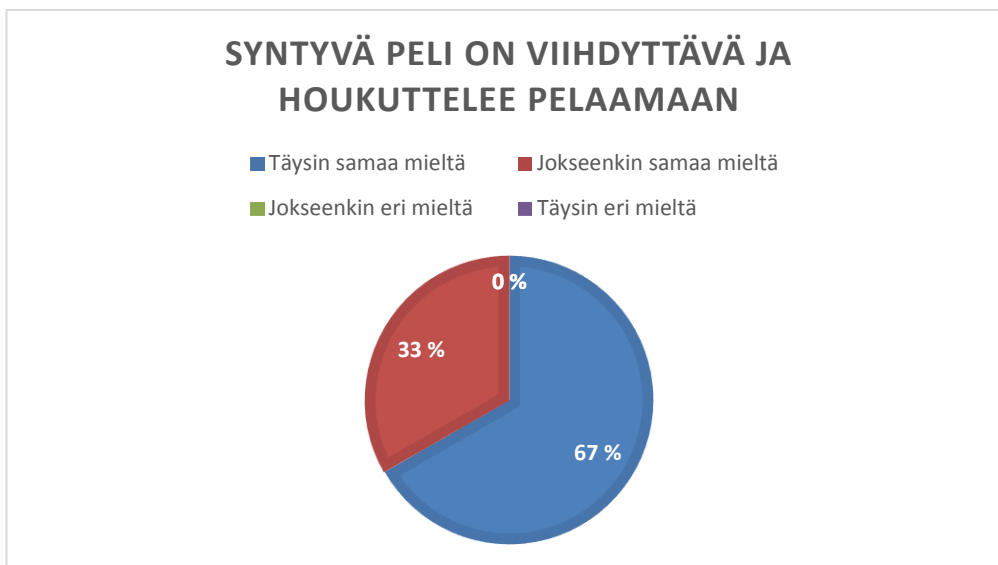
Kuvio 4: Koen saaneeni vaikuttaa syntyvään peliin sen suunnitteluvaiheessa. Valitse parhaiten sopiva vastaus.

4.2 Pelin suunnittelun kehittäminen

Kysymyksissä oli tarkoitus pohtia syntyneen pelin suunnittelun kehittämistä, mutta vastauksia voi käyttää myös muiden hyötypelien suunnittelun kehittämiseksi. Ensimmäisessä kysymyksessä pyydettiin vastaamaan väitteeseen ”syntyvä peli on viihdyttävä ja houkuttelee pelaamaan”. Kaksi vastaajista piti syntyvää peliä houkuttelevana ja viihdyttävänä. Yksi vastaaja oli jokseenkin samaa mieltä. Vastaajat kertovat pelin idean olevan hyvä ja pelin olevan tarpeeksi haastava. Lisäksi grafiikat saivat kehuja. (Kuvio 5.)

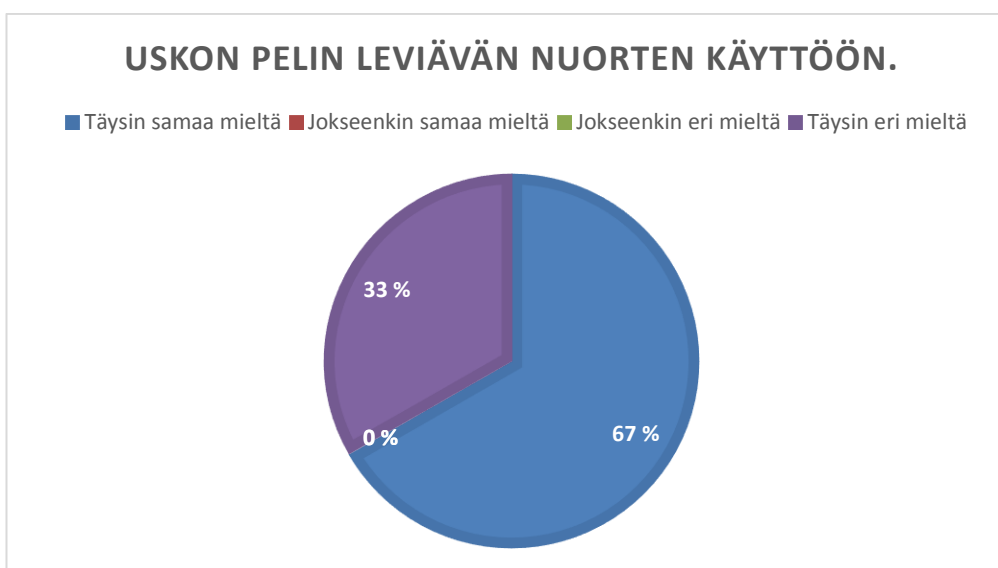
Pelissä on hyvä idea pelata.

Pelin grafiikat ovat kivat ja tehtävien suorittaminen on tarpeeksi haastavaa ja niissä saa ajan kulumaan.



Kuvio 5: Syntyvä peli on viihdyttävä ja houkuttelee pelaamaan.

Toisessa kysymyksessä oli väite ”uskon pelin leviävän nuorten käyttöön”. Kaksi vastaajista oli täysin samaa mieltä. Yksi vastaaja oli täysin eri mieltä. (Kuvio 6.)



Kuvio 6: Uskon pelin leviävän nuorten käyttöön.

Kysymykseen ”millaiseksi olet kokenut pelin suunnittelun? Kuvaa itsellesi tärkeiksi kokemiasi asioita” vastaajat kirjoittivat pelin suunnittelun, ideoinnin ja uusiin ihmisiin tutustumisen sekä ryhmätyötaitojen oppimisen.

Opin ryhmätyötaitoja sekä tutustuin uusiin ihmisiin.

Kysymykseen ”millaiseen käyttöön ajattelet syntyvän pelin soveltuvan?” vastaajat vastasivat sen olevan viihdekäyttöön ja soveltuvan kaikille pelaajille.

Hyvään käyttöön ja pelaamiseen.

Viihdekäyttöön.

Se soveltuu kaikille pelin pelaajille.

Seuraavaan kysymykseen ”millaisia asioita koit haasteellisiksi peliä suunniteltaessa?” vastaajat vastasivat pelin kenttien suunnittelun, tyylin ja idean.

Kenttien suunnittelun.

Peli tyyli ja idea.

Viimeiseksi kysyttiin mikä oli mielenkiintoisin osa pelin suunnittelussa. Grafiikoiden ja pelin itsensä suunnittelu ja ideointi koettiin mielenkiintoiseksi.

Pelin tekeminen ja suunnittelu.

No minulle mielenkiintoisin osa olisi ollut grafiikoiden suunnittelu.

Peli idean suunnittelu ja sen tekeminen.

5 Opinnäytetyön eettisyys ja luotettavuus

5.1 Eettisyys

Tutkijan on otettava huomioon monia tutkimuseettisiä kysymyksiä, jotka liittyvät tutkimusentekoon. Tiedon hankintaan ja julkistamiseen liittyvät tutkimuseettiset periaatteet ovat yleisesti hyväksytyjä ja jokainen yksittäinen tutkija on vastuussa tuntemaan ja noudattamaan näitä periaatteita. Hyvä tieteellinen käytäntö on hyvän tutkimuksen edellytys. (Hirsjärvi, Remes, & Sajavaara 2015, 23)

Tässä opinnäytetyössä tutkittavat olivat täysikäisiä. Tutkimusaineistoa tarkasteli vain opinnäytetyön tekijä. Tutkimusaineisto hävitettiin opinnäytetyön valmistuttua. (Hirsjärvi, Remes ja Sajavaara (2015) kuvaavat tutkimuksen riskiä. Mitä suurempi riski tutkimuksessa on, sitä enemmän tulisi antaa ennalta tietoa. Riskillä tarkoitetaan tutkittavalle koituvia tai arvioituja haittoja tutkimuksen aikana tai sen jälkeen. Jos kypsan päätöksenteon odotus on tiukka, se sulkee esimerkiksi lapset tutkimuksen ulkopuolelle. Tässä tutkimuksessa tutkittavien perustiedot eivät tule julki eikä niillä ole tuloksien kannalta merkitystä. Henkilötietolajilla säädellään

yksityisyyttä ja yksityisyydensuojaa. Lakia sovelletaan, kun henkilötiedoista kerätään henkilörekisteri. (Kuula 2011, 80-81.) Verkkokyselylomake oli mahdollista täyttää täysin anonymisti eikä henkilötietoja kerätä. Jokainen vastaaja sai halutessaan vastata tai olla vastaamatta kyselyyn. Kyselylomakkeita lähetettiin 13 ja vastauksia saatiin kolme. Yhden uusintakyselyn jälkeen ei enää lähetetty toista uusintakyselyä, koska ajateltiin, että kolme lähetyskertaa riitti. Vastaajia oli prosentteina noin 24 %.

5.2 Opinnäytetyön luotettavuus

Tutkimuksen validius on kuvaksen ja siihen liittyvien selitysten ja tulkintojen yhteensopivuutta. Se on siis mittarin kykyä mitata sitä mitä on tarkoitus mitata. Tämän opinnäytetyön ongelmaksi voivat siis koitua väärät kysymykset tai väärin asioiden huomioiminen vastauksissa. Validiteettia voidaan parantaa käyttämällä useita menetelmiä, johon tässä opinnäytetyössä eivät resurssit ja aika riittäneet. (Hirsjärvi, Remes, & Sajavaara 2015, 226-228.)

Tämän tutkimuksen reliabelius riippui mahdollisten muiden tutkimusten löytymisestä. Samasta hankkeesta ei ole tehty aikaisempia vastaavia tutkimuksia, mutta asiansoihin liittyvät tutkimukset voivat vahvistaa reliabeliutta tai heikentää sitä. Kuitenkin käyttämällä yleisesti hyväksi todettua mittaria, voidaan luotettavuutta parantaa. Luotettavuus paranee, jos tutkimushenkilöitä voi haastatella tai pyytää tekemään sama kyselylomake useampaan kertaan. Monta kertaa tapahtuva kysely tai haastattelu kuitenkin vie enemmän aikaa kuin on usein mahdollista käyttää. (Hirsjärvi, Remes, & Sajavaara 2015, 226.) Tässä opinnäytetyössä käytettiin itse laadittua kyselylomaketta.

6 Johtopäätökset ja pohdinta

Opinnäytetyön tarkoituksena oli kuvailla Zet- pelin suunnittelukokemusta pelin suunnittelijan ja pelin suunnittelijaryhmän näkökulmasta. Tavoitteena oli tuottaa kokemustietoa pelin suunnittelusta ja saadusta tuotoksesta. Tutkimuskysymyksiä olivat ”millaisena pelin suunnittelu on koettu” ja ”miten pelin suunnittelua voisi kehittää”. Vastaukset on suunnattu erityisesti Zet-pelin suunnittelijoille, mutta niitä voi käyttää myös yleisesti hyötypelien kehittämisessä.

Toikko ja Rantanen (2009, 89-92) kuvaavat yhteistoiminnallista kehittämistoimintaa kumppanuussuhteella. Pelin kehittäjät, toimijat, tutkijat ja käyttäjät ovat rinnakkaisissa asemassa, eivät hierarkkisessa suhteessa toisiinsa. Tämä näkyi kyselyn vastauksissakin. Pelin suunnittelijat kokivat kuuluvansa yhtenäiseen pelin suunnittelijoiden ryhmään ja saaneensa vaikuttaa pelin kehitykseen sen eri vaiheissa. Hakasalon (2015) mukaan osallisuus määritellään usein

syрjäytymisen vastakohtaksi. Ystävistä muodostuneet, luottamukselliset verkostot ovat nuorille tärkein osallisuuden muoto. Yksi vastaajista kertookin tutustuneensa uusiin ihmisiin ja oppineensa ryhmätyötaitoja. Laitinen, Lindh ja Romakkaniemi (2016) päätyivät samanlaisiin tuloksiin Laitilan (2010) kanssa. Kokemustietoa olisi mahdollista ja kannattaisi käyttää palveluiden kehittämiseen ja laadunvarmistukseen. Nuorten kokemustiedon arvostaminen ja tunnustaminen voi helpottaa nuorten mahdollisuutta vaikuttaa palveluprosessiin. Samaa kokemustietoa käytettiin pelin suunnittelussa, kun suunnitteluun otettiin mukaan nuoria, joille peli on suunnattu. Vuoden 2013 pelaajabarometrissa aktiivisia pelaajia oli 52,5 % (Ermi & Mäyrä 2014) joten on järkevää ottaa suunnitteluun myös nuoria, joilla on kokemusta itse pelaamisesta ja pelimaailmasta.

Hiltunen, Kaleva ja Latva (2013) listaavat terveyspelien onnistumisen kriteereitä. Pelin täytyy olla viihdyttävä, ottaa huomioon lainsäädäntö, pelimekaniikan tulee toimia ja sen tulisi tehdä yhteistyötä kyseisen terveyssektorin kanssa pelin leviämiseksi kohderyhmien käyttöön. Vastajat pitivät suunnittelemaansa peliä viihdyttävänä ja houkuttelevana. Kaksi vastaajista oli sitä mieltä, että peli leviää kohderyhmänsä käyttöön ja yksi oli täysin eri mieltä.

Vastajat kertovat olleensa mukana kaikilla pelin suunnittelukerroilla Lohjalla. Näin ollen heillä oli varmasti paljon annettavaa kyselylle. Jos useampi olisi vastannut, olisivat tulokset olleet tietenkin luotettavampia. Nyt saatiin kuitenkin kolmen vastaajan kokemukset ja hyviäkin vastauksia.

Ryhmähenki oli vastaajien mielestä hyvä ja heidän mielipiteitään ja ideoitaan oli kuunneltu. Varmaan osallisuuden tunne olikin kannustanut osallistumaan kaikille suunnittelukerroille. Yksi vastaajista kehui pelin grafiikoita "kivoiksi". Lisäksi tehtävät ovat riittävän haastavia. Pelin vaikeustaso on varmaankin kohderyhmälle oikea. Haasteellisiksi pelin suunnittelussa koettiin kenttien suunnittelu, tyylin ja idea. Mielenkiintoisinta oli grafiikoiden suunnittelu, idean suunnittelu ja sen tekeminen.

Lähteet

About. Meanfish Oy. 2016. Viitattu 15.3.2016. <http://www.meanfish.fi/about/>

Ermi, L. & Mäyrä, F. 2014. Pelaajabarometri 2013, mobiilipelaamisen nousu. Tampereen yliopisto. Viitattu 5.3.2017. http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/95150/pelaajabarometri_2013.pdf?sequence=1

Hakasalo, E. 2015. Sisällä ja ulkopuolella. Tutkimus koulutuksen ja työelämän ulkopuolella olevien nuorten yhteiskuntaosallisuudesta. Pro gradu. Tampereen yliopisto. Sosiaalitieteiden maisteriopinnot. Viitattu 28.5.2016. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:uta-201510232368>

Heikkinen, A., Levamo P., Parviainen M. & Savolainen, A. 2007. Näe minut - kuule minua, kokemuksia ryhmistä. Julkaisusarja 11. Yliopistopaino.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2015. Tutki ja kirjoita. 15. osin uudistettu painos. Helsinki: Tammi.

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2009. Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Yliopistopaino.

Hilpinen, M., Palola, E., Savolainen, J. & Virnes, E. 2015. Nuorisotakuu-työryhmän loppuraportti ja suositukset jatkotoimiksi. Työ- ja elinkeinoministeriö. Viitattu 29.10.2016. <http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/handle/10024/74962>

Hiltunen, K. Kaleva, J. & Latva, S. 2013. Mapping the full potential of the emerging health game markets. Sitran Selvityksiä 72. Helsinki. Viitattu 4.6.2016. <http://www.sitra.fi/en/julkaisu/2013/mapping-full-potential-emerging-health-game-markets>

Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. 2012. Tutkimuseettinen neuvottelukunta. Viitattu 30.4.2016. http://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf

Kaskinen, H. 2015. Myös hyötypelin pitää koukuttaa. Digitaaliset pelit työhyvinvoinnin edistämässä - Parhaat kansainväliset mallit ja suomalaisten organisaatioiden kokemukset. Työsuojelurahasto. Helsinki. Viitattu 6.6.2016. <https://www.tsr.fi/tutkimustietoa/tata-on-tutkittu/hanke?h=114090>

Ketamo, H., Suominen M., & Kiili K. 2009. Käsiterakenteet ja sosiaaliset verkostot oppimisprosessin tutkimuksessa. Pelitutkimuksen vuosikirja 2009, s. 91-99. Viitattu 23.10.2016. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/u...009-08.pdf>

Kuula, A. 2011. Tutkimusetiikka. Aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys. Tampere: Vastapaino.

Laitila, M. 2010. Asiakkaan osallisuus mielenterveys- ja päihdetyössä. Terveystieteiden tiedekunta. Itä-Suomen yliopisto. Viitattu 7.11.2016. http://www.epshp.fi/files/5610/Asiakkaan_osallisuus_mielenterveys- ja_paihdytyossa_Fenomenografinen_lahestymistapa.pdf

Laitinen, M., Lindh, J. & Romakkaniemi, M. 2016. Nuorten osallisuus ja sosiaalinen kuntoutus Lapissa. Loppuraportin tiivistelmä. Lapin yliopisto. Viitattu 5.11.2016.

http://www.kela.fi/documents/10180/2770407/Laitinen_Nuorten_osallisuus_ja_sosiaali-nen_kuntoutus_Lapissa.pdf/ff7f90da-ec1c-4796-8d45-e9725da86ced?version=1.0

Lapsi- ja nuorisopolitiikan kehittämisohjelma 2012-2015. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2012:6. Viitattu: 29.5.2016. http://www.minedu.fi/OPM/Julkaisut/2012/Lapsi-ja_nuorisopolitiikan_kehittamisohjelma_2012_2015

Otos ja otantamenetelmät. 2003. KvantimOTV. Viitattu 5.4.2016. <http://www.fsd.uta.fi/metelmaopetus/otos/otantamenetelmat.html>

Paavilainen, J., Korhonen, H., & Saarenpää, H. 2009. Pelaaminen matkapuhelimella nyt ja tulevaisuudessa. Pelitutkimuksen vuosikirja 2009, s. 67-81. Viitattu 28.10.2016. www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-06.pdf

Valtioneuvosto. 2015. Pääministeri Sipilän hallitusohjelma. Viitattu: 15.6.2016. <http://valtioneuvosto.fi/sipilan-hallitus/hallitusohjelma>

Rosenqvist, S. 2012. Peruskoulun yläluokkien oppilaiden ajatuksia oppimispelien käytöstä opetuksessa. Pro gradu. Kasvatustiede. Tampereen yliopisto. Viitattu 24.5.2016. <http://urn.fi/urn:nbn:fi:uta-1-22309>

Sinkkonen, J. 2010. Nuoruusikä. WSOY.

Sosiaali- ja terveydenhuollon kansallinen kehittämisohjelma KASTE 2012-2015. Viitattu 25.10.2016. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-00-3328-6>

Sosiaali- ja terveydenhuollon kansallinen kehittämisohjelma KASTE 2012-2015. Toimeenpanosuunnitelma. Viitattu 25.10.2016. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-00-3358-3>

Tasavallan presidentin kanslia. 2016. Tasavallan presidentti Sauli Niinistön virkaanastujaispuhe 1.3.2012 Viitattu 1.6.2016. <http://www.president.fi/public/default.aspx?contentid=243176>

Tietoa Zetistä. Zet. 2016. Viitattu 14.3.2016. <http://zet-hanke.fi/tietoa-hankeesta/>

Toikko, T. & Rantanen, T. 2009. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta. 2. painos. Tampere: Tampereen Yliopistopaino oy.

Ågren, S. 2013. Sopeutumaton nuori - arvokas kansalainen? Tutkimus nuorten asemasta tämän hetkessä syrjäytymiskeskustelussa. Pro gradu. Tampereen yliopisto. Nuorisotyö ja nuorisotutkimus. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:uta-201311131590>

Liitteet

Liite 1: Saatekirje

Hyvä Zet-pelin suunnittelija.

Olen Laurea-ammattikorkeakoulu Lohjan sairaanhoitajaopiskelija. Teen opinnäytetyötä, jonka tarkoituksena on kuvailla Zet- pelin suunnittelun näkökulmasta. Tavoitteena on tuottaa kokemustietoa pelin suunnittelusta ja saadusta tuotoksesta.

Tutkimus toteutetaan verkkokyselylomakkeella. Kyselylomake lähetetään kaikille Lohjalla pelin kehittämiseen osallistuneille. Vastaukset käsitellään anonyymisti eikä vastaajien nimiä julkaista. Vastaaminen on vapaaehtoista. Materiaali kootaan valmiiseen opinnäytetyöhön, joka julkaistaan vuoden 2017 alkupuolella. Kyselylomakkeen täyttö on vapaaehtoista ja luottamuksellista, mutta toivon että osallistuisit kyselyyn. Lomakkeen täytön helpottamiseksi se täytetään verkossa. Liitteenä on linkki verkkokyselylomakkeeseen, jonka täyttämiseen menee noin 20 minuuttia. Valmis opinnäytetyö löytyy aikanaan Theseus- tietokannasta nimelläni osoitteesta www.theseus.fi.

Kiitos yhteistyöstä!

Jasmin Ahonen

jasmin.ahonen@student.laurea.fi

Laurea Lohja

Liite 2: Kyselylomake

1. Suostun vapaaehtoisesti vastaamaan tähän kyselyyn.

Kyllä

2. Ikä: _____

3. Koulutustausta (ruksaa vastauskohta ja kerro omin sanoin kohdassa ”perustele”)

Peruskoulu, lukio, ammatillinen oppilaitos, ammattikorkeakoulu, muu, mikä?

4. Kuinka monta kertaa olit mukana pelin suunnittelupajoissa? _____

5. Osallistuitko kaikkiin Lohjan suunnittelupajoihin?

Kyllä / Ei

6. Koitko kuuluvasi pelin suunnittelijoiden ryhmään?

Kyllä / Ei

Perustele vastauksesi:

7. Koen saaneeni vaikuttaa syntyvään peliin sen suunnitteluvaiheessa. Valitse parhaiten sopiva vastaus.

1.täysin eri mieltä

2.jokseenkin eri mieltä

4.jokseenkin samaa mieltä

5.täysin samaa mieltä

Perustele vastauksesi:

8. Syntyvä peli on viihdyttävä ja houkuttelee pelaamaan.

1.täysin eri mieltä

2.jokseenkin eri mieltä

4.jokseenkin samaa mieltä

5.täysin samaa mieltä

Perustele vastauksesi:

9. Uskon pelin leviävän nuorten käyttöön.

- 1. täysin eri mieltä
- 2. jokseenkin eri mieltä
- 4. jokseenkin samaa mieltä
- 5. täysin samaa mieltä

Perustele vastauksesi:

10. Millaiseksi olet kokenut pelin suunnittelun? Kuvaa itsellesi tärkeiksi kokemiasi asioita.

11. Millaiseen käyttöön ajattelet syntyvän pelin soveltuvan?

12. Millaisia asioita koit haasteellisiksi peliä suunniteltaessa?

13. Mikä oli mielenkiintoisin osa pelin suunnittelussa?

14. Tähän voit kirjoittaa muuta pelin suunnitteluun liittyvää asiaa.
