

Pauliina Laukkanen

PELIT OSALLISUUTTA RAKENTAMASSA

Pelillisyyden mahdollisuudet sosiaalityössä

Yhteiskuntatieteiden tiedekunta
Kandidaatin tutkielma
Toukokuu 2020

TIIVISTELMÄ

Pauliina Laukkanen: Pelit osallisuutta rakentamassa. Pelillisyyden mahdollisuudet sosiaalityössä
Kandidaatin tutkielma
Tampereen yliopisto
Sosiaalityön tutkinto-ohjelma
Toukokuu 2020

Pelillisuus tarkoittaa peleille ominaisten elementtien sijoittamista pelimaailman ulkopuolelle. Pelimaisilla mekaniikoilla pyritään innostamaan ja motivoimaan, ja sitä kautta ohjaamaan toimintaa. Varsinaiset hyötypelit taas ovat pelejä, joilla on jokin muu ensisijainen kuin viihteellinen tarkoitus. Hyötysisältö on tarkoitus omaksua peliä pelaamalla. Hyötypelejä ja pelillisiä menetelmiä käytetään muun muassa opetuksessa ja terveydenhuollossa, ja jonkin verran myös sosiaalityössä. Tämän tutkielman tarkoituksena on esitellä erilaisia pelillisiä menetelmiä ja niiden hyötyjä, ja vaikuttaa siten osaltaan pelillisyyden tunnetuksi tekemiseen sosiaalityön kontekstissa. Tarkastelen pelillisten menetelmien mahdollisuuksia sosiaalityössä erityisesti asiakaslähtöisyyden näkökulmasta, koska koen asiakkaan osallisuuden tärkeäksi työn periaatteeksi, joka tulisi ottaa huomioon asiakastyön menetelmiä arvioitaessa. Kartoitan myös pelillisyyteen liittyviä asenteita, sillä ne voivat ainakin välillisesti vaikuttaa pelillisten menetelmien käyttöönottoon.

Tutkimusmenetelmänä on laadullinen review -tutkimus eli kirjallisuuskatsaus, jonka tavoitteena on tuottaa uutta tietoa aiemman tutkimuksen pohjalta. Menetelmässä tutkimuksen kohteena olevasta ilmiöstä pyritään muodostamaan yleiskuva keräämällä mahdollisimman paljon tietoa. Aineistoa on haettu useista eri tietokannoista, ja se koostuu kahdeksasta artikkelista. Aineistoa on analysoitu teoriaohjaavan sisällönanalyysin avulla. Teoriaohjaavassa analyysissä aikaisempi tieto ohjaa analyysiä, mutta käsitteet ja luokat muodostuvat vasta analyysin tuloksena, ja tarkoituksena on luoda uusi teoreettinen kokonaisuus.

Sosiaalityössä on hyödynnetty pelillisiä menetelmiä etenkin lasten kanssa työskentelyssä. Perinteisiä menetelmiä ovat erilaiset kortit, mutta niiden rinnalle on tullut myös muita menetelmiä, jotka ovat selkeästi pelimaisyyttä tavoittelevia, tai jopa varsinaisia pelejä. Tällaisia menetelmiä ovat muun muassa Life Story Board, Oma tietä etsimässä, Pelitarina, SPIRAL ja Trigenda. Tutkielman perusteella pelillisten menetelmien käytöllä on monia positiivisia vaikutuksia, jotka voidaan jakaa kolmeen osittain päällekkäiseen teemaan, jotka ovat pohdinnan lisääntyminen, vuorovaikutuksen syventyminen ja aktiivisuuden ja osallisuuden tukeminen. Pohdinnan lisääntyminen ja asiakkaan näkökulman laajentuminen on hedelmällistä sekä asiakkaalle että ammattilaiselle, sillä sen avulla saadaan yhteinen pohja toiminnan suunnittelulle. Pelillisten menetelmien avulla vaikeistakin asioista puhuminen on helpompaa, ja asiakkaat kokivat tulleet ymmärretyiksi paremmin. Kuulluksi tuleminen on tärkeä osallisuutta lisäävä tekijä. Menetelmät mahdollistavat myös asiakkaan ottamisen mukaan päätöksentekoon alusta lähtien, ja tarjoavat keinon tavoitteiden asettamiseen yhdessä asiakkaan kanssa. Jotkin menetelmät jopa purkavat valtasuhteita kääntämällä asiakkaan ja ammattilaisen roolit toisinpäin. Nämä teemat voi nähdä myös vaiheina prosessissa, joka alkaa pohdinnan lisääntymisestä, ja vuorovaikutuksen syventymisen kautta tukee aktiivisuutta ja osallisuutta. Vaiheissa korostuvat vuorollaan pelillisten menetelmien eri funktiot.

Tutkielman perusteella peleihin ja pelillisyyteen liittyvät asenteet ovat pääosin myönteisiä, mutta pelaamiseen liitetään myös monia ongelmia. Pelillisyyteen liittyvissä epäluuloissa korostuu huoli siitä, vähentääkö digitaalisten menetelmien käyttö kasvokkaista vuorovaikutusta. Pelit eivät myöskään sovellu kaikkien asiakkaiden kanssa työskentelyyn. Joidenkin kohdalla ne voivat kuitenkin tarjota luontevan tavan osallistua toimintaan, ja niiden käyttämisen pitäisikin olla tilannekohtaista. Vaikka pelit ja pelillisuus jakavat mielipiteitä, on myös sellaisia ihmisiä, jotka eivät osaa ottaa kantaa asiaan. Hyötypelien vaikutusten tutkiminen ja tietoisuuden lisääminen ovat siis paikallaan. Pelillisten menetelmien käyttämisen ei kuitenkaan pidä olla toiminnan päämäärä, vaan ne ovat aina vain välineitä halutun tavoitteen saavuttamiseen. Parhaimmillaan ne kuitenkin voivat osaltaan lisätä osallisuutta, ja jopa tavoittaa joitain sellaisia ihmisiä, jotka muuten jäisivät palveluiden ulkopuolelle.

Avainsanat: Pelillisuus, pelilliset menetelmät, hyötypelit, asiakaslähtöisyys, osallisuus

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla

Sisällys

| | | |
|-----|--|----|
| 1 | JOHDANTO | 2 |
| 2 | TEORIATAUSTA | 4 |
| 2.1 | Pelillisuus, pelillistäminen ja hyötypelit | 4 |
| 2.2 | Toiminnalliset menetelmät | 4 |
| 2.3 | Osallisuus ja asiakaslähtöisyys..... | 5 |
| 3 | TUTKIELMAN TOTEUTUS..... | 7 |
| 3.1 | Tutkimuksen tavoite ja tutkimuskysymykset..... | 7 |
| 3.2 | Tutkimusmenetelmä | 7 |
| 3.3 | Aineiston keruu ja valintakriteerit..... | 7 |
| 3.4 | Aineiston analyysimenetelmä..... | 9 |
| 4 | KÄYTÖSSÄ OLEVIA PELILLISIÄ MENETELMIÄ | 10 |
| 5 | MENETELMIEN HYÖDYT | 12 |
| 5.1 | Hyötypelit omaa elämää koskevaa pohdintaa lisäämässä | 13 |
| 5.2 | Hyötypelit vuorovaikutusta syventämässä | 14 |
| 5.3 | Hyötypelit aktiivisuutta ja osallisuutta tukemassa | 15 |
| 6 | ASENTEITA JA ARVIOITA PELILLISYYDESTÄ | 16 |
| 7 | JOHTOPÄÄTELMÄT | 18 |
| | LÄHTEET..... | 20 |
| | Liite 1. Aineisto..... | 23 |

1 JOHDANTO

Suurin osa suomalaisista pelaa jotain. Itseasiassa yli 97 prosenttia suomalaisista pelaa, kun otetaan huomioon kaikki erilaiset pelimuodot. Tällöin puhutaan niin digitaalisista ja ei-digitaalisista, kuin rahapeleistäkin. (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 24.) Pelillisyydessä on siis jotain sellaista, mikä saa ihmiset palaamaan sen pariin kerta toisensa jälkeen. Peleistä tuttuja elementtejä sijoitetaan myös varsinainen pelimaailman ulkopuolelle silloin, kun halutaan saada jokin asia mielenkiintoiseen, helposti omaksuttavaan muotoon. Pelit voivatkin tarjota viihteen lisäksi myös informaatiota tai opastusta. (Puolakka 2018.)

Tutkielmani on kirjallisuuskatsaus, jonka tavoitteena on esitellä erilaisia pelillisiä menetelmiä, ja pohtia niiden mahdollisuuksia sosiaalityössä. Samalla selvitän myös peleihin ja pelillisyyteen liittyviä asenteita, sillä näen niiden vaikuttavan käytännön tasolla menetelmien käyttöönottoon ja kokemuksiin. Tarkastelen pelillisiä menetelmiä erityisesti asiakaslähtöisyyden näkökulmasta, ja kysynkin, millä tavoin pelit voisivat lisätä asiakkaan osallisuutta.

Hyötypeljä on jo kehitetty erityisesti terveydenhuollon (Arpola, Kotimaa, Martinen, Pakarinen & Parisod 2018) ja opetuksen (Soanjärvi & Harviainen 2018) käyttöön, ja nähdäkseni myös sosiaalityön kentällä on tilausta uudenlaisille menetelmille. Sosiaali- ja terveydenhuollon uudistamisprosessin aikana pohditaan, miten saadaan tuotettua kustannustehokkaita ja vaikuttavia palveluita. Pelillisuus voi olla yksi vastaus työtapojen uudistamiseen. (Raitio, Kivinen & Hopia 2014, 207.) Digitaalisten hyötypelien kohdalla kyseessä on vielä verrattain uusi ilmiö, jonka digitalisaatio on mahdollistunut. Hyötypelien potentiaalin esittäminen tulee siis tarpeeseen.

Johdannon jälkeen esittelen toisessa luvussa tutkielmani teoreettista taustaa. Tässä vaiheessa esittelen hyötypeljä yleisellä tasolla sosiaalityön kontekstista irrotettuna, ja avaan aiheeseen liittyviä keskeisiä käsitteitä. Määrittelen myös asiakaslähtöisyyden ja osallisuuden käsitteet siten, miten tulen niitä tässä tutkielmassa käyttämään. Kolmas luku käsittelee tutkimuksen toteutusta. Avaan vielä tarkemmin tutkimukseni tavoitteet ja tutkimuskysymykset, ja esittelen käyttämäni tutkimusmenetelmän. Kuvaan aineiston keräämisen prosessia ja analyysimenetelmää.

Neljännessä luvussa esittelen erilaisia pelillisiä menetelmiä, joita aineistossani kuvattiin. Esittelen jokaisen menetelmän erikseen, jotta niiden ominaisuudet ovat lukijalle tuttuja sitten, kun pääsen varsinaiseen analyysiin. Viidennessä luvussa tarkastelen menetelmien vaikutuksia, joita aineistosta nousi esille ja pyrin muodostamaan niistä ymmärrettävän kokonaisuuden. Kuudes luku taas kartoittaa

pelillisyyteen ja pelaamiseen liittyviä asenteita. Lopuksi kokoan vielä johtopäätelmät seitsemänten lukuun, ja pohdin tutkimukseni toteutusta.

2 TEORIATAUSTA

Tässä luvussa esittelen pelillistämisen ja hyötypelien taustaa, ja tarkastelen toiminnallisia menetelmiä ja asiakaslähtöisyyttä sosiaalityössä. Lähdän liikkeelle pelillisyydestä, joka on yksi tutkielmani avainkäsitteistä. Pelilliset menetelmät ja hyötypelit ovat toiminnallisia menetelmiä.

2.1 Pelillisuus, pelillistäminen ja hyötypelit

Hyötypelit (serious game) ovat pelejä, joilla on viihteellisyyden sijaan jokin muu ensisijainen tarkoitus. Päämääränä voi olla jonkin tiedon tai taidon oppiminen, ja tähän tavoitteeseen pääsee peliä pelaamalla. (Puolakka 2018, 147.) Hyötypelin tarkoituksena on siis tarjota hyödyllistä sisältöä (serious) viihdyttävällä tavalla (game) (Alvarez & Michaud 2008, 11). Hyötypelaamisessa nimenomaan hyötyjen saaminen on kuitenkin pelaamisen ensisijainen tavoite (Puolakka 2018, 148).

Hyötypeljä voi jaotella erilaisiin kategorioihin niiden tarkoituksen mukaan. Oppimispeilit ovat hyötypelieistä tunnetuimpia, mutta niiden lisäksi on olemassa muun muassa terveystepelejä, mainostepelejä, sekä sotilaskäyttöön tarkoitettuja pelejä. (Puolakka 2018, 148.) Ensimmäisenä merkittävänä hyötypelinä pidetään Yhdysvaltojen armeijan kehittämää America's Army -peliä, joka julkaistiin vuonna 2002. Peli simuloi asevoimien koulutusta ja taisteluharjoituksia, ja sen tarkoituksena on värvätä nuoria armeijaan. Peliä on ladattu miljoonia kertoja, ja sen suosioista kertoo myös lukuisat pelialan palkinnot. (Alvarez & Michaud 2008, 3.) Tässä pelissä hyötytarkoitus on siis onnistuneesti upotettu viihdyttävään peliin.

Pelillisuus ja pelillistäminen (gamification) tarkoittavat peleistä tuttujen elementtien sijoittamista pelimaailman ulkopuolelle. Varsinaista peliä ei siis aina tarvita, vaan myös pelimäisillä kokemuksilla voidaan innostaa. Pelimäisiä elementtejä ovat muun muassa erilaiset tavoitteet, haasteet, pisteytykset, palkinnot ja kilpailullisuus. (Puolakka 2018, 150.)

2.2 Toiminnalliset menetelmät

Pelilliset menetelmät ovat yksi esimerkki toiminnallisista menetelmistä. Toiminnallisia menetelmiä on hyödynnetty sosiaalityössä jo pitkään. Varhaisimmat sovellukset löytyvät 1900-luvun alun settlementiliikkeestä. Settlementiliikkeeseen kuului arjessa tarvittavien taitojen, kuten lukutaidon, ruoanlaiton ja hygienian opettamista. (Nygqvist 1995, 53.) Toiminnallisten menetelmien avulla asiakas voi opetella arkielämässään tarvitsemiaan taitoja siten, että hän myöhemmin selviää ilman

ammattilaisen apua (Hautala, Hämäläinen, Mäkelä & Rusi-Pyykönen 2011, 89–93). Samalla tavalla peliympäristö voi olla turvallinen paikka harjoitella arjessa tarvittavia taitoja, ilman pelkoa epäonnistumisesta (Arpola ym. 2018, 160).

Toiminnalliset menetelmät pyrkivät motivoimaan ja sitouttamaan asiakasta toimintaan. Motivaatio selittää sitä, miksi ihminen kiinnostuu jostain tietystä toiminnasta ja jatkaa sitä. Motivaatiossa on kognitiivinen puoli, eli ihminen arvioi toiminnan tarkoituksenmukaisuutta ja tavoitteellisuutta. Päämäärä toiminnan taustalla voi olla lähes mitä vain. Toiminnalla voi esimerkiksi hakea mielihyvää, itsevarmuutta, persoonallista kasvua ja vuorovaikutusta. Toiminta voi tähdätä myös negatiivisten tunteiden minimointiin. Motivaation syntyminen on myös yksilöllistä, koska siihen vaikuttaa ihmisen synnynnäinen temperamentti. Ihmisellä on tarve toimia, vaikkakin tämän tarpeen suuntautuminen on yksilöllistä. (Hautala ym. 2011, 45–46.) Pelillisyyden avulla pyritään nimenomaan motivoimaan ja sitouttamaan toimintaan (Arpola ym. 2018, 160).

Toiminnallisia menetelmiä on monia, ja sosiaalityössä niistä tutuimpia ovat luovat menetelmät. Tästä eteenpäin tarkastelen kuitenkin nimenomaan hyötypelejä ja pelillisyyttä toiminnallisena menetelmänä.

2.3 Osallisuus ja asiakaslähtöisyys

Sosiaalihuollon asiakaslain mukaan ”Tämän lain tarkoituksena on edistää asiakaslähtöisyyttä – –.” (Asiakaslaki 812/2000 1 §). Lisäksi ”Sosiaalihuoltoa toteutettaessa on otettava huomioon asiakkaan toivomukset, mielipide, etu ja yksilölliset tarpeet” (Asiakaslaki 812/2000 4 §). Sosiaalihuoltolaissa taas todetaan, että ”Asiakkaan etua arvioitaessa on kiinnitettävä huomiota siihen, miten eri toimintatavat ja ratkaisut parhaiten turvaavat mahdollisuuden osallistumiseen ja vaikuttamiseen omissa asioissaan” (Sosiaalihuoltolaki 1301/2014 4 §). Asiakaslähtöisyys ja osallisuus ovat sosiaali- ja terveydenhuollon peruseriaatteita.

Laitila (2010) määrittelee osallisuuden ja asiakaslähtöisyyden lähikäsitteiksi. Hänen mukaansa käsitteiden erona on se, että asiakaslähtöisyys kuvaa organisaation ja työntekijän tavoitteita, kun taas osallisuus on aitoa osallistumista asiakkaan näkökulmasta (Laitila 2010, 23). Tässä tutkielmassa aion käyttää kumpaakin käsitettä, sillä tarkasteluni kohteena on sekä asiakkaan että sosiaalityöntekijän näkökulma.

Asiakslähtöisyyttä on määritelty monin eri tavoin, ja asiakslähtöisestä työskentelystä on rakennettu useita malleja. Ristaniemen (2005) mukaan sosiaalityön tulisi haastaa asiantuntijakeskeistä kulttuuria, ja tehdä asiakkaan ääni kuuluvaksi. Ristaniemen asiakslähtöinen toimintamalli on prosessi, johon sisältyy suunnitelmallisuus, yksilöllisten tavoitteiden asettaminen, yhteistoiminta ja jatkuva arviointi. Toimintamallissa tavoitteiden pitää olla yksilöllisiä ja asiakkaan itsensä määrittelemiä, ja toiminnan tulee perustua näihin yhdessä tehtyihin ja arvioituihin suunnitelmiin. Toiminnan tulee olla yhteistoimintaa, jonka keskiössä asiakas on. Asiakkaalla myös pitää olla riittävästi tietoa, jotta vaikuttaminen on mahdollista jokaisessa vaiheessa.

Myös Rostilan (2001) mukaan asiakslähtöisessä ja voimavarakeskeisessä sosiaalityössä asiakkaan kuuleminen on tärkeää, ja toiminnan tavoitteiden pitää olla yhdessä määriteltyjä. Hänen mukaansa asiakslähtöisyys ei ole kuitenkaan toiminnan tavoite, vaan tapa, jolla tavoite yritetään saavuttaa (emt. 2001, 39). Periaatteena on luoda sellaiset puitteet, jotka tukevat asiakkaan vahvistumista. Vahvistumisella tarkoitetaan omien voimavarojen löytämistä ja käyttöönottoa. (Emt. 2001, 40–41.) Tässä yhteydessä käytetään usein myös valtaistumisen (empowerment) käsitettä (esim. Zimmerman 1995).

Osallisuuden määrittelyssä voidaan erottaa toisistaan osallisuus, osallistuminen ja osallistaminen. Osallisuus ja osallistuminen kuvaavat sitoutumista ja asioihin vaikuttamista, joka lähtee yksilöstä itsestään. Vuorovaikutuksellisuus ja vapaaehtoisuus ovat tärkeitä määrittäviä tekijöitä. Osallistamisessa asiakas taas on passiivinen osallistuja, eikä halu osallistua ole ollut omakohtaista. Niinpä osallistamisen ei voida katsoa olevan aitoa osallisuutta. Usein osallisuus jää palvelujärjestelmässä osallistamisen tasolle, ylhäältäpäin etukäteen luotuun osallistumisen raamiin. Parhaimmillaan osallistaminen voi kuitenkin johtaa osallisuuteen. (Närhi, Kokkonen & Matthies 2014, 232–233, 241.)

3 TUTKIELMAN TOTEUTUS

3.1 Tutkimuksen tavoite ja tutkimuskysymykset

Tämän tutkielman tavoitteena on kartoittaa niitä mahdollisuuksia, joita hyötypelit ja pelilliset menetelmät voivat tarjota sosiaalityön asiakastyössä. Haluan esitellä, millaisia pelillisiä menetelmiä sosiaalityöhön ja sen lähialueille on kehitetty, ja kertoa niiden todetuista hyödyistä. Näiden ajatusten pohjalta valitsin tutkimuskysymykseni:

Millaisia pelillisiä menetelmiä sosiaalialle on kehitetty, ja mitä vaikutuksia menetelmillä on?

Millaisia asenteita pelillisyyteen liittyy?

Nämä kysymykset muodostuivat tutkimuskysymyksiksi, koska niiden avulla voin tarkastella sekä olemassa olevia hyötypelejä että pelillisyyden potentiaalia sosiaalityössä. Lisäksi aion kartoittaa pelillisyyteen kohdistuvia asenteita, koska näen niiden vaikuttavan merkittäväällä tavalla pelillisten menetelmien käyttöönottoon sosiaalityössä.

3.2 Tutkimusmenetelmä

Tutkielmani on laadullinen review -tutkimus eli kirjallisuuskatsaus. Tässä tutkimusmenetelmässä olennaista on kerätä tutkittavasta ilmiöstä mahdollisimman paljon tietoa, ja löytää niistä oman tutkimuskysymyksen kannalta olennaisin ydin (Kallio 2006, 18). Kirjallisuuskatsaus siis tuottaa uutta tietoa tekemällä tutkimusta aiempien tutkimusten tuloksista (Salminen 2011, 1).

Kirjallisuuskatsaukseni on tyypiltään kuvaileva, eli pyrin kuvaamaan aiheittani tutkimuskysymysten sisällä mahdollisimman laajasti (Salminen 2011, 6). Ilmiön laaja-alainen tarkastelu on mahdollista tehtyjen tutkimusten määrän ollessa kohtuullinen. Tutkimukseni aiheesta on vielä verrattain vähän tutkimusta, joten koen nimenomaan kuvailevan kirjallisuuskatsauksen sopivaksi menetelmäksi ilman tarkempia rajauksia.

3.3 Aineiston keruu ja valintakriteerit

Aineistoni koostuu kahdeksasta tutkimusartikkelista, jotka käsittelevät pelillisiä menetelmiä. Etsin aineistoa Andor, Finna, ProQuest ja Taylor & Francis -tietokannoista, ja käytin hakusanoina tutkimukseni keskeistä käsitteistöä. Löysin aineistoa hakusanoilla ”hyötypeli”, ”hyvinvointipeli”,

”pelillisuus”, ”pelillistäminen” ja ”toiminnalliset menetelmät” yhdessä hakusanan ”sosiaalityö” kanssa. Hain myös kansainvälistä aineistoa käyttämällä hakusanoja ”serious game”, ”gamification” ja ”wellbeing game” ja yhdistin myös ne hakusanoihin ”social work”.

Hyötypeleistä on tehty paljon tutkimusta, mutta kun pelillistämiseen liittyviin sanoihin liitti haussa mukaan sosiaalityön, hakutulokset tippuivat selkeästi. Sen vuoksi hain aineistoa myös ilman sosiaalityön käsitettä, jolloin löysin myös muiden lähialojen, kuten terveydenhuollon tutkimusta aiheesta. Aion käyttää tutkimukseni aineistona myös näitä terveydenhuollon kentällä tehtyjä tutkimuksia, ja soveltaa löytyneitä tuloksia sosiaalityöhön. Löysin aineistoa muun muassa hyötypeleistä mielenterveyskuntoutuksessa.

Rajasin aineistosta pois sellaiset tutkimukset, joiden tuloksia ei voi mielestäni yhtä hyvin soveltaa sosiaalityöhön. Nämä tutkimukset käsitelivät hyötypelejä esimerkiksi yritysmaailmassa. Muuten minun ei tarvinnut tehdä suuria rajoituksia aineistoon. Tutkimukseni kannalta sekä suomenkieliset että kansainväliset tutkimukset ovat yhtä relevantteja. Hyötypelit ovat sosiaalityön kentällä edelleen melko uusi ilmiö, joten myös niistä tehdyt tutkimukset ovat tuoreita. Kuvaan aineiston sisäänotto- ja poissulkukriteereitä taulukossa 1.

Taulukko 1. Aineiston sisäänotto- ja poissulkukriteerit

| Sisäänottokriteerit | Poissulkukriteerit |
|---------------------------------------|-------------------------------|
| Vastaa tutkimuskysymykseen | Ei vastaa tutkimuskysymykseen |
| Julkaistu vuonna 2000 tai sen jälkeen | Julkaistu ennen vuotta 2000 |
| Suomen- tai englanninkielinen | Muun kielinen |
| Koko teksti saatavilla verkossa | Maksullinen teksti |
| Tieteenalana sosiaalityö tai lähiala | Muu tieteenala |

Sosiaalityön kentällä digitaalisista hyötypeleistä löytyi paljon vähemmän tutkimusta kuin fyysisistä peleistä, koska digitaaliset hyötypelit ovat alalla vielä suhteellisen uusi ilmiö. Sen vuoksi aineistossa esiintyvistä pelillisistä menetelmistä suurin osa sisältää fyysisen pelin, ja ainoastaan yksi tutkimus käsittelee digitaalista peliä. Tarkasteluni kohteena ovat kuitenkin pelilliset menetelmät yleisellä

tasolla, sillä vaikka digitaaliset ja ei-digitaaliset pelit eroavat toisistaan jonkin verran, niissä on myös samoja periaatteita ja mekaniikkoja.

3.4 Aineiston analyysimenetelmä

Käytän aineiston analyysimenetelmänä sisällönanalyysiä, joka on laadullisen aineiston perusanalyysimenetelmä. Sisällönanalyysin määritelmä on laaja, ja toteutustapoja sille on monia. Sisällönanalyysin tavoitteena on muodostaa valitusta ilmiöstä tiivistetty kuvaus. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 85.) Sisällönanalyysi on samanaikaisesti sekä varsinainen analyysimenetelmä että teoreettinen viitekehys, jolle moni laadullisen tutkimuksen analyysimenetelmistä perustuu (emt. 2018, 78).

Analyysini on teoriaohjaavaa. Teoriaohjaava analyysi yhdistää aineistolähtöiseen analyysiin piirteitä teorialähtöisestä analyysistä. Teoriaohjaavassa analyysissä käsitteitä ja luokkia ei valita etukäteen, vaan ne muodostuvat analyysin tuloksena. Aikaisempi tieto ja teoria kuitenkin ohjaavat analyysia. Myös analyysin loppuvaiheessa voidaan palata teoriaan, ja tarkastella aineistoa aikaisemman teorian näkökulmasta. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 80.) Tässä tutkimuksessa lähestyn aineistoa aineistolähtöisellä otteella, ja tarkoitukseni on luoda uusi teoreettinen kokonaisuus. Aion kuitenkin jäsentää havaintojani myös aiemman tiedon pohjalta, ja erityisenä kiinnostuksen kohteenani on tarkastella aineistoa asiakaslähtöisyyden näkökulmasta.

Sisällönanalyysi etenee aihetta rajaamalla ja ryhmittelemällä valitun menetelmän mukaisesti (Tuomi & Sarajärvi 2018, 78). Tässä tutkielmassa käytän aineiston järjestämisessä teemoittamista. Tarkoituksena on löytää aineistosta samanlaisuutta, ja saada pelillisyyden hyödyt jaettua eri teemojen alle. Aineiston järjestely itsessään ei ole vielä tutkimustulos, vaan ryhmitelystä aineistosta tulee myös muodostaa johtopäätöksiä. (Emt. 2018, 85.)

4 KÄYTÖSSÄ OLEVIA PELILLISIÄ MENETELMIÄ

Tässä luvussa esittelen pelillisiä menetelmiä, joita on kehitetty sosiaalityön, ja sen lähialojen käyttöön. Esittelen menetelmien alkuperää ja tarkoitusta, jotta kun seuraavassa luvussa erittelen kunkin pelin hyötyjä, niiden ominaispiirteet ovat jo tuttuja lukijalle. Tällöin on mahdollista tehdä arvioita siitä, minkälainen peli soveltuu mihinkin tarkoitukseen.

Sosiaalityössä on jo pitkään hyödynnetty pelillisiä menetelmiä etenkin lasten kanssa työskentelyssä. Kun löydetään sopiva, lasta miellyttävä menetelmä työskentelyn välineeksi, se edistää vuorovaikutuksen laatua ja parantaa onnistumisen mahdollisuuksia. Käytössä on kortteja, kartoja ja asteikkoja, joita on kehitetty erilaisten projektien yhteydessä. Muun muassa Pesäpuu ry on kehittänyt monia erilaisia kortteja (esim. Tunnepantomiimikortit, Vahvuuskortit ja Elämän tärkeät asiat -kortit) avuksi eri teemojen käsittelyyn. (Muukkonen & Tulensalo 2004, 32–33.)

Asteikkoja voidaan käyttää tilannearviota tehdessä, kun kartoitetaan lapsen elämäntilannetta. Lapsen näkemystä voidaan selvittää esimerkiksi kotiasteikolla, kouluasteikolla tai läheisyysasteikolla. Asteikon piirtämisen jälkeen lapselta kysytään numeroarvosanaa asteikon kuvaamasta asiasta, esimerkiksi kotioloista. Arvosanaa käydään läpi yhdessä, ja selvitetään, mitkä asiat siihen vaikuttavat. Asteikon avulla voidaan käsitellä myös menneisyyttä tai tulevaisuutta. Lasta voidaan pyytää antamaan arvosana jollekin menneelle ajanjaksolle, tai arvioimaan että miten arvosana voisi muuttua paremmaksi tulevaisuudessa. Jos asteikkoon palaa uudelleen jokaisella tapaamiskerralla ja pyytää uutta arviota nykytilanteesta, asteikko auttaa seuraamaan lapsen elämässä tapahtuneita muutoksia. (Muukkonen & Tulensalo 2004, 35–38.)

Osa menetelmistä hyödyntää pelimäisiä elementtejä toisia enemmän. Perinteisten korttien lisäksi on olemassa monia pelillisiä menetelmiä, jotka muistuttavat ulkonäöltään ja toiminnallisuudeltaan viihdekäyttöön tarkoitettuja pelejä.

Life Story Board (LSB) on Kanadassa kehitetty pelillinen menetelmä, joka yhdistää monia sosiaalityössä käytettyjä menetelmiä, kuten sukupuun, ekososiaalisen kartan ja aikajanan. Värikkäälle pelilaudalle rakennetaan omaa elämäntarinaa korttien ja merkkien avulla, ja asiakas saa toimia tarinan kertojana. Tarkoituksena on kartoittaa laajasti muun muassa asiakkaan elämäntilannetta, resursseja, saavutuksia ja kokemuksia. (Vidaview Information Systems 2012.)

Omaa tietä etsimässä (OTE) on lautapeli, jonka toteuttamisesta vastasi oppimispeleihin erikoistunut Eduplus Oy yhteistyössä Helsingin normaalilyseon ja Kehittämiskeskus Opinkirjon kanssa. Pelin

kehittäjä Jere Linnanen kuvaa pelin olevan oppimispeli, jossa elämään liittyviä valintoja voi pohtia turvallisesti. Pelissä saa pisteitä elämän eri osa-alueista, jotka ovat elämänlaatu, varallisuus ja motivaatio. Tavoitteena on elää mahdollisimman tasapainoista elämää kaikki osa-alueet huomioiden. (Linnanen 2014, 278.)

Pelitarina on PRO SOS -hankkeen yhteydessä kehitetty pelillinen menetelmä, jossa asiakas kertoo omaa elämäntarinaansa pelaamisen avulla. Tarkoituksena on saada yhteys paljon pelaavaan asiakkaaseen, joka pääsee kertomaan itsestään mielekkään ja tutun aiheen kautta. Näin voidaan löytää asiakkaan elämän voimavarat, tarpeet ja haasteet. Pelitarinaa voi käyttää apuna joko tutustumiskeskustelussa tai syvemmissäkin työskentelyssä. (Hytti, Kähkönen & Oinonen 2018.)

SPARX on Aucklandin yliopistossa Uudessa-Seelannissa kehitetty digitaalinen hyötypeli masennuksen ja ahdistuksen itsehoitoon. Peli on roolipeli, jossa pelaaja luo itselleen hahmon ja seikkailee fantasiamaailmassa suorittaen erilaisia tehtäviä. Tehtävissä opitaan taitoja, joita pelaaja voi hyödyntää oikeassa elämässään, ja peli pohjautuu kognitiiviseen käyttäytymisterapiaan. Peli opettaa negatiivisten tunteiden hallintaa, kannustaa tekemään asioita, joista pelaaja nauttii ja antaa onnistumisen kokemuksia. (Merry ym. 2012.)

SPIRAL-lautapeli luotiin apuvälineeksi kuntoutuksen tavoitteiden asettamisen ja konkretisoinnin apuvälineeksi. Yksilölliset tavoitteet ja toimintakyky on tärkeää huomioida kuntoutusta suunniteltaessa, ja pelin avulla kuntoutujat saadaan osallistumaan prosessiin alusta lähtien. Pelissä kuntoutujaa kannustetaan arvioimaan omaa toimintakykyään ja siihen vaikuttavia tekijöitä. Peli sisältää toimintakykyyn liittyviä kysymyskortteja, sekä erilaisia aktivoivia tehtäviä. Alun perin peli oli tarkoitettu psykiatrisista häiriöistä kärsiville nuorille aikuisille, mutta pelin luoneen Kirsi Niittymäen mukaan sitä voisi jatkokehittää myös muille kohderyhmille sopivaksi. (Koskinen 2015, 66–67.)

Trigenda on toiminnallinen dialogimenetelmä, joka sisältää pelillisiä elementtejä. Menetelmää voi käyttää monipuolisesti muun muassa sosiaali- ja terveydenhuollossa, työelämässä, kouluissa ja terapiatyössä, ja se tähtää asiakaslähtöiseen prosessiin. Trigendan käsitekorttikokonaisuudet liittyvät elämän eri osa-alueisiin. Menetelmä perustuu toiminnallisuuteen ja konkreettiseen työvälineeseen, joka helpottaa vaikeiden asioiden puheeksi ottamista ja oman elämän hahmottamista kokonaisuutena. (Trigenda Oy 2018.)

5 MENETELMIEN HYÖDYT

Aineistosta nousi esille monia positiivisia vaikutuksia, joita hyötynä ja pelillisten menetelmien käytöllä on. Samanlaisiin tarkoituksiin on kehitetty hyvin monia erilaisia pelillisiä menetelmiä, joiden käytön havaitut vaikutukset ovat samansuuntaisia. Hyötynä positiiviset vaikutukset näyttäytyvät aineiston perusteella kaksisuuntaisina siinä mielessä, että hyötynä koitui sekä asiakkaalle että ammattilaiselle. Hyötynä eivät siis ainoastaan helpottaneet ammattilaisten työtä, vaan myös asiakkaat kokivat ne mielekkäiksi. Päädyin jakamaan aineistossani esiintyvät hyötynä positiiviset vaikutukset kolmeen eri teemaan, jotka ovat osittain päällekkäisiä. Hyötynä lisäsivät pohdintaa, syvensivät vuorovaikutusta ja tukivat aktiivisuutta ja osallisuutta (taulukko 2). Seuraavaksi avaan näiden sisältöä tarkemmin.

Taulukko 2. Hyötynä vaikutukset asiakkaan ja ammattilaisen näkökulmasta

| <i>Hyötynä</i> | <i>Asiakas</i> | <i>Ammattilainen</i> |
|---|---|--|
| <i>1. Pohdinnan lisääntyminen</i> | Uusien asioiden oivaltaminen omasta elämästä | Yhteinen pohja toiminnalle ja tavoitteille |
| <i>2. Vuorovaikutuksen syventyminen</i> | Kuulluksi tuleminen ja vaikeista asioista puhumisen helpottuminen | Työkalu keskustelun käynnistämiseen ja syventämiseen |
| <i>3. Aktiivisuuden ja osallisuuden tukeminen</i> | Toiminnan ja tavoitteiden mielekkyys | Asiakaslähtöisyyden toteuttaminen |

5.1 Hyötypelit omaa elämää koskevaa pohdintaa lisäämässä

Useassa aineiston tutkimuksessa huomattiin, että hyötypelin käyttö lisäsi omaa elämää koskevaa pohdintaa. Kopisto, Krokfors, Kangas ja Aumola (2014) tutkivat nuorten identiteettipuhetta OTE-pelissä. Tutkimuksessa tarkasteltiin nuorten puhetta pelin aikana, ja sen lisäksi nuoria haastateltiin ja he kirjoittivat ajatuksistaan liittyen omaan tulevaisuuteensa. Tutkimuksen mukaan peli synnytti pelaajissa itseen ja omaan tulevaisuuteen liittyvää pohdintaa. Syntyneitä ajatuksia voisi jatkokäsitellä esimerkiksi opinto-ohjauksessa. (Kopisto ym. 2014, 94, 111.) Pelin synnyttämä pohdinta oli moniulotteista. Pelaajat paitsi tekivät valintoja, myös vertasivat niitä muiden valintoihin. (Emt. 2014, 94.) Lisäksi peli kannusti myös kokeilemaan vaihtoehtoisia ratkaisuja. Silloinkin, kun nuorilla ei ollut vielä tarkkoja tulevaisuudensuunnitelmia, he osasivat kertoa millaista tulevaisuutta he eivät ainakaan halua itselleen. Nuoret toivat esille pohdintaa paitsi nykyhetkestä, myös toivotusta identiteetistä. Vaikka kyse oli pelistä, nuoret olivat realistisia pohdinnoissaan ja suunnitelmissa huomioitiin jatkuvuus suhteessa nykyhetkeen. (Kopisto ym. 2014, 112.)

Life Story Boardia koskevassa tutkimuksessa yksi esiin nousseista ulottuvuuksista oli roolipelaaminen. Roolipelaamisen avulla asiakkaan on helpompi tarkastella elämäntilannettaan ulkoapäin. Life Story Boardia käyttäessä asiakas järjestelee elämänsä pelilaudalle ja se on suoraan hänen silmiensä edessä. Myös suhteita ja tunteita niin perheeseen kuin muihinkin ihmisiin voi visualisoida LSB:n avulla. Kun omaa tilannettaan pääsee tarkastelemaan ikään kuin ulkopuolisen silmin, voi huomata siinä olevia puutteita ja kehitysmahdollisuuksia. (Medina-Muñoz ym. 2016, 28.) Aluksi työmenetelmä kuitenkin tuntui monesta epämukavalta. Epämukavuus johtui joko yksinkertaisesti siitä, että menetelmä oli uusi, tai sitten sitä ei vielä ymmärretty täysin. Asiakkaat eivät myöskään välttämättä pitäneet siitä, mitä he saivat menetelmän avulla selville omasta elämäntilanteestaan. Prosessin edetessä LSB alettiin kuitenkin kokea miellyttävämmäksi. (Medina-Muñoz ym. 2016, 29–30.)

Merry kumppaneineen tutki SPARX-pelin vaikutuksia 12–19 -vuotiailla nuorilla, joilla oli todettu masennusoireita. Tutkimuksen perusteella SPARX vähensi masennusta, ahdistusta ja toivottomuutta, ja paransi elämänlaatua. Pelin nimi SPARX (Smart, Positive, Active, Realistic, X-factor thoughts) kuvaa pelin tarkoitusta, eli omien ajatusten ja käyttäytymisen pohtimista ja korjaamista kognitiivisen käyttäytymisterapian avulla. Pelin avulla nuori siis pääsee käsiksi omiin tunteisiinsa, ja pelin synnyttämiä oivalluksia voi hyödyntää oikeassa elämässä. Suurin osa tutkimukseen osallistuneista nuorista piti peliä hyödyllisenä ja suosittelisi sitä myös muille. (Merry ym. 2012.)

Uudet oivallukset eivät siis hyödytä ainoastaan asiakasta itseään, vaan syntyneestä pohdinnasta on hyötyä myös ammattilaiselle. Esimerkiksi SPIRAL-lautapelin kohdalla raportoitiin pelin laajentavan asiakkaan näkökulmaa omasta toimintakyvystään, ja peli toimi siten hyvänä pohjana tavoitekeskusteluille (Stenberg, Rantaniska, Niittymäki, Saarinen & Poutiainen 2016, 27–28).

Kun asiakas tunnistaa itse omassa elämässään olevia haasteita ja kehityskohtia, toimintaa voidaan suunnitella yhteiselle pohjalle. Tavoitteet kumpuavat silloin asiakkaan omista toiveista. Pelilliset menetelmät voivat tällöin lisätä osallisuutta ja asiakaslähtöisyyttä, kun toimintaa suunnitellaan asiakkaan yksilölliset toiveet ja voimavarat huomioiden.

5.2 Hyötypelit vuorovaikutusta syventämässä

Hyötypelit synnyttivät omaan itseen liittyvää pohdintaa, mutta myös edesauttoivat sen kommunikointia eteenpäin. Syntyneet ajatukset oli helpompi sanoittaa pelin avulla.

Asiakkaat kertoivat, että Life Story Board vaikutti kommunikointiin heidän ja ammattilaisen välillä. Puhutun informaation määrä kasvoi, ja asiakkaat kokivat myös tullessa ymmärretyiksi paremmin. Kaiken kaikkiaan LSB siis paransi kommunikaatiota ja sitä kautta koko vuorovaikutusta. (Medina-Muñoz ym. 2016, 29.) Vaikka asiakkaiden suhtautuminen SPIRAL-lautapeliin oli vaihtelevaa, myös sen tunnustettiin lisäävän vuorovaikutusta ja aktiivisuutta. Esimerkiksi jo konkreettinen lomake helpotti keskustelua. (Stenberg ym. 2016, 27–28.) Vaikuttaisikin siltä, että pelilliset menetelmät ovat ammattilaisen näkökulmasta toimivia työvälineitä keskustelun käynnistämiseen.

Sen lisäksi, että puheen määrä lisääntyi, pelit myös auttoivat käsittelemään vaikeita asioita. Esimerkiksi Life Story Boardin avulla on tarkoitus tuoda julki vaikeitakin asioita omasta elämästä. Avautuminen ja asioiden jakaminen pelin avulla koettiin kuitenkin positiiviseksi tapahtumaksi, ja moni kertoi elämästään sellaisia asioita, joista ei ollut puhunut kellekään aikaisemmin. (Medina-Muñoz ym. 2016, 29–30.) Myös Trigenda-menetelmä auttoi asiakkaista puhumaan omasta elämästään. Trigendan avulla pystyttiin nostamaan esille puheen kohteeksi sellaisia asioita, joista ei olisi ehkä puhuttu ilman peliä. (Hytti 2019b, 167.) Samanlaisia tuloksia raportoitiin myös SPIRAL-lautapelin kohdalla (Stenberg ym. 2016, 28).

Pelillisen menetelmän avulla syntynyt vuorovaikutuksen syventyminen on yhteydessä kuulluksi tulemiseen. Pelillisten menetelmien avulla asiakkaalla on käytössään sellainen tila ja paikka, jossa hän voi kertoa vaikeistakin asioista. Peli on siis mukana sanoittamassa asiakkaan kokemuksia.

5.3 Hyötypelit aktiivisuutta ja osallisuutta tukemassa

Asiakaslähtöisyyden ja osallisuuden määrittelyissä pidettiin tärkeänä sitä, että asiakas pääsee vaikuttamaan itseensä liittyviin asioihin, ja olemaan mukana päätöksenteossa alusta lähtien. Trigenda-menetelmä tarjosi keinon tavoitteiden asettamiseen yhdessä asiakkaan kanssa. Trigendan avulla asiakas tuottaa tietoa, joka voidaan asettaa päätöksenteon pohjaksi. Asiakkaasta tuli aktiivinen osallistuja, ja dialoginen päätöksenteko oli mahdollista. (Hytti 2019b, 167.)

Myös Pelitarinan käyttö oli hedelmällistä, koska sen avulla sai paljon uutta tietoa esimerkiksi asiakkaan vahvuuksista. Tätä tietoa voi käyttää apuna tavoitteiden ja suunnitelmien laatimisessa. (Hytti 2019b, 169.) Yksilöllisten tavoitteiden asettaminen on asiakaslähtöisyyden kannalta tärkeää. Rostilan (2001) kuvaama vahvistuminen edellyttää nimenomaan asiakkaan voimavarojen löytämistä. Kun tavoitteet luodaan yksilöllisesti asiakkaan vahvuuksia hyödyntämällä, tavoitteeseen pääseminen on todennäköisempää.

Asiakkaan aktiivinen rooli korostui kaikista eniten Pelitarinassa. Pelitarinan avulla asiakkaasta tulee toimija, joka kertoo itsestään aktiivisesti (Hytti 2019b, 169). Kun asiakas osallistuu kertomalla itsestään aktiivisesti omassa tahdissaan, asiakkaan ja asiantuntijan roolit ikään kuin kääntyvät toisinpäin. Tämä purkaa valtasuhteita ja vahvistaa osaltaan asiakaslähtöistä kohtaamista. (Hytti 2019a, 5.)

Pohdinnan lisääntymisen, vuorovaikutuksen syventymisen ja aktiivisen osallistumisen voi siis nähdä pelillisten menetelmien erillisinä, osin päällekkäisinä vaikutuksina. Niitä voi kuitenkin tarkastella myös yhtenäisenä prosessina. Silloin omaan itseen liittyvä pohdinta on lähtöpiste, ja tavoitteena on päästä osallisuuden vaiheeseen. Kaikissa vaiheissa asiakas toimii aktiivisessa roolissa. Edeltävä vaihe on edellytys seuraavalle. Yksinkertaistettuna tämä tarkoittaa sitä, että mikäli halutaan toteuttaa asiakaslähtöisyyttä ja esimerkiksi asettaa tavoitteita yhdessä asiakkaan kanssa, asiakas on saatava ensin pohtimaan ja luomaan nämä tavoitteet itse, ja kommunikoidaan ne eteenpäin. Eri vaiheissa pelillisten menetelmien eri puolet tulevat näkyviin.

6 ASETEITA JA ARVIOITA PELILLISYYDESTÄ

Tässä luvussa vastaan toiseen tutkimuskysymykseeni, eli avaan pelillisyyteen liittyviä asenteita. Yhteiskunnan arvot ja asenteet muuttuvat, ja se vaikuttaa myös sosiaalityöhön. Asiakas nähdään aktiivisena toimijana, joka on vastuussa omasta hyvinvoinnistaan. Ammatilaisen vastuulla taas on tukea tätä toimijuutta erilaisin keinoin ja menetelmin. Pelilliset menetelmät tukevat toimijuutta. Pelien käyttöönottoon liittyy kuitenkin myös erilaisia haasteita. Jos esimerkiksi asenteet pelaamista kohtaan ovat huonoja alan opettajilla ja opiskelijoilla, pelillisiä menetelmiä ei nähdä varteenotettavana vaihtoehtona tulevaisuuden työssä. (Punna & Raitio 2016, 228.) Sen vuoksi on tärkeää kartoittaa pelaamiseen liittyviä asenteita. Jopa puolet suomalaisista pitää pelaamista hyödyllisenä. Kaikki loput eivät suinkaan pidä pelaamista hyödyttömänä, vaan neljänneksellä ei ole asiasta mielipidettä. (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 52.)

Jyväskylän ammattikorkeakoulussa järjestettiin mielenterveyden edistämisen projekti, jossa tarkasteltiin hyötypelejä mielenterveys-, päihde-, ja kriisihoitotyön opetuksessa. Opintojakson lopussa opiskelijat arvioivat, kuinka pelejä voisi käyttää tulevaisuudessa osana omaa työtään. Opiskelijat arvioivat hyötypeleillä olevan paljon erilaisia mahdollisuuksia työn välineinä. Pelit voisivat ensinnäkin auttaa asiakasta tuntemaan itsensä paremmin. Pelit myös motivoivat toimintaan, ja ne voivat edesauttaa vuorovaikutuksen syntymistä. Pelit voisivat siis toimia apuna vaikeidenkin asioiden puheeksi ottamiseen, ja niiden kautta oman toimintansa sanoittaminen olisi helpompaa. (Punna & Raitio 2016, 225.)

Opiskelijat arvioivat, että hyötypeleillä voisi olla myös informaatiota tarjoava rooli, ja ne voisivat ohjata parempien valintojen tekemiseen. Peli voisi esimerkiksi muistuttaa tärkeiden asioiden hoitamisesta. Ylipäätään pelit tekevät oppimisesta mielenkiintoisempaa. (Punna & Raitio 2016, 225–226.) Siitähän sosiaalityössä on usein kyse – uusien asioiden oivaltamisesta ja sitä kautta paremman elämänhallinnan tavoittelusta. Pelin kautta asiakas voisi oppia ja oivaltaa asioita itse, sen sijaan että ammattilainen suoraan kertoisi hänelle, mitä hänen pitäisi tehdä. Tämä on asiakaslähtöisyyden ja osallisuuden kannalta erittäin keskeistä.

Myös asiakkaiden haastatteluissa tuli ilmi samanlaisia näkemyksiä kuin opiskelijoiden haastatteluissa. Pelaten terveeks? -projektin tarkoituksena oli selvittää, miten pelillisyyttä voisi käyttää apuna mielenterveyskuntoutujien kanssa työskennellessä (Raitio & Hopia 2014). Haastatteluiden perusteella kuntoutujat suhtautuivat pelillisyyteen pääosin positiivisesti. Pelaaminen nähtiin toimintakykyä vahvistavana sosiaalisena tapahtumana. Pelit tarjoavat yhteisöllisyyttä ja

mielekästä tekemistä, mutta sen lisäksi niillä voisi kuntoutujien mukaan olla myös informaatiota tarjoava rooli. Pelit voisivat esimerkiksi auttaa seuraamaan rahan käyttöä ja muistuttaa laskujen maksamisesta. Välitön palaute toiminnoista motivoisi, ja positiiviset kokemukset lisääisivät itseluottamusta. (Raitio & Hopia 2014, 13–14.)

Vaikka pelillisten menetelmien hyödyntämiseen suhtauduttiin pääosin positiivisesti, etenkin digitaalisten pelien käyttöön liittyi myös huolia. Asiakkaiden haastatteluissa korostettiin, että peli ei voi koskaan voittaa oikeaa ihmiskontaktia. Huolena oli, että kasvokkainen vuorovaikutus vähenee, jos siirrytään käyttämään yhä enemmän digitaalisia menetelmiä. Lisäksi kaikkien asiakkaiden toimintakyky ei välttämättä mahdollista pelien pelaamista. (Raitio & Hopia 2014, 15–16.) Osa pelien vaikutuksista taas nähtiin ristiriitaisina. Internetissä tapahtuva vuorovaikutus mahdollistaa esimerkiksi sen, ettei kotoa tarvitse poistua tapaamisia varten. Sellaisille nuorille, jotka viettävät muutenkin paljon aikaa tietokoneella, pelilliset menetelmät ja verkossa tapahtuva vuorovaikutus voivat siis olla hyvinkin luontevia. (Emt. 2014, 16.)

Asiakkaat pitävät tärkeänä sitä, että työntekijät suhtautuvat pelillisyyteen myönteisesti. Uudenlaisen menetelmän käyttöönotto vaatii myös tukea, ja sen tulisi olla riittävän helppoa. Samanaikaisesti pelien pitäisi olla kuitenkin riittävän tasokkaita, varsinkin jos asiakas on jo kokenut pelaaja. (Raitio & Hopia 2014, 14–15.) Työntekijän näkökulmasta taas tärkeää on se, miten peli esitellään asiakkaalle, koska kuntoutuksen avuksi suunniteltu peli ei voi välttämättä kilpailla viihdekäyttöön tarkoitettujen pelien kanssa. Pelin esittelyssä pitäisikin korostaa nimenomaan sen tarkoitusta toimia apuvälineenä oman toimintakyvyn ja tavoitteiden pohdinnassa. (Stenberg ym. 2014, 27.)

7 JOHTOPÄÄTELMÄT

Tämän tutkielman tavoitteena oli selvittää, millaisia pelillisiä menetelmiä sosiaalialalla on käytössä, ja mitä positiivisia vaikutuksia niillä on todettu. Tarkastelin menetelmien hyötyjä erityisesti asiakaslähtöisyyden ja osallisuuden näkökulmasta, koska koen ne tärkeiksi periaatteiksi, joiden toteutumisen pitäisi olla arvioinnin kohteena uusia toimintatapoja tarkastellessa. Lisäksi halusin kartoittaa pelillisyyteen liittyviä asenteita, sillä koen niiden vaikuttavan merkittävästi siihen, otetaanko menetelmiä käyttöön käytännön työssä.

Tutkielman perusteella voidaan todeta, että pelillisillä menetelmillä on monia positiivisia vaikutuksia. Tässä tutkielmassa esiin nousseet vaikutukset jaettiin analyysin avulla kolmeen pääluokkaan. Näen pohdinnan lisääntymisen, vuorovaikutuksen syventymisen ja aktiivisen osallistumisen jatkumona, joka tukee asiakaslähtöisyyden toteutumista. Positiivisia vaikutuksia ilmenee niin asiakkaan kuin ammattilaisenkin näkökulmasta. Mielestäni tärkeintä on kuitenkin löytää nimenomaan asiakkaan kannalta toimivia menetelmiä, vaikka se tarkoittaisikin ammattilaisen kannalta uusien työtapojen omaksumista. Pelilliset menetelmät vaikuttivat kuitenkin tutkielman perusteella hyödyllisiltä molempien osapuolten kannalta.

Pelillisten menetelmien käyttöönottoon liittyy kuitenkin myös erilaisia haasteita. Varsinkin asiakkaat olivat huolissaan siitä, korvaavatko digitaaliset menetelmät vähitellen kasvokkaisen vuorovaikutuksen. Vaarana on, että kustannustehokkuuden tavoittelussa digitaaliset pelilliset menetelmät nähdään hyvänä tapana säästää kuluissa, ja niitä aletaan käyttää vääristä syistä. SPARX-pelin kaltaiset itsehoitomenetelmät eivät saa korvata ihmiskontaktia terveydenhuollossa, eivätkä myöskään sosiaalityössä. Kasvotusten tapahtuva vuorovaikutus nähdään edelleen ensisijaisena muihin vuorovaikutuksen muotoihin nähden.

Tutkielman mukaan asenteet pelillisyyttä kohtaan ovat kuitenkin pääosin myönteisiä. Pelillisyyteen kohdistuvia asenteita kartoittaessa löytyi hyvin samansuuntaista tietoa kuin pelien vaikutuksia tarkastellessa, eli haastateltavat osasivat arvioida hyötypelien vaikutuksia hyvin. Samaan aikaan moni ei kuitenkaan osaa ottaa kantaa pelaamisen hyödyllisyyteen tai haitallisuuteen. Sen vuoksi tarvitaankin lisää tutkimusta ja näyttöä pelillisten menetelmien ja hyötypelien vaikutuksista. Ammattilaisen näkökulmasta huomionarvoista on myös se, että asiakkaat pitivät tärkeänä työntekijän positiivista suhtautumista pelillisyyteen. Ei siis välttämättä riitä, että asiakas itse viihtyy pelin parissa, vaan tarvitaan myös hyväksyntää ja rohkaisua työntekijältä. Pelillisyyteen liittyvät asenteet näyttävät tämän tiedon valossa entistäkin merkittävimmiltä.

On selvää, että aihe vaatii jatkotutkimusta. Pelillisyyttä pitäisi tutkia enemmän nimenomaan sosiaalityön kontekstissa, ja tämäkin tutkielma oli vain pintaraapaisu aiheesta. Varsinkin digitaalisia pelejä koskevaa tutkimusta on tehty melko vähän. Tässäkin tutkielmassa esitellyt pelilliset menetelmät olivat kaikki ei-digitaalisia yhtä lukuun ottamatta. Tutkielmassa esitetyt tulokset täytyy tulkita kriittisesti myös siksi, että aineisto on pieni. Kaikki esitellyt pelilliset menetelmät eivät myöskään ole tarkoitettu suoraan sosiaalityössä käytettäväksi, vaan mukana oli myös muille aloille kehitettyjä pelejä.

Lisäksi on tärkeää huomata, että tietyn pelin kohdalla raportoituja tuloksia ei voi välttämättä yleistää kaikkia pelejä koskeviksi, sillä pelit voivat olla keskenään hyvin erilaisia, ja ne on voitu suunnitella erilaisiin tarkoituksiin. Sen vuoksi on tärkeää tarkastella useita eri pelejä, jos halutaan saada yleistettäviä tuloksia. Esimerkiksi digitaalisessa ja ei-digitaalisessa menetelmässä voi olla paljon samaa, mutta digitaalisuus tuo mukanaan omat erityispiirteensä. Digitaalisuus mahdollistaa pelin käyttämisen myös etänä, ei ainoastaan sosiaalityöntekijän vastaanotolla. Digitaalisen pelin ja tietokoneen tai älylaitteen käyttö voi kuitenkin olla vaikeaa joillekin asiakkaille. Sopivasta menetelmästä pitäisikin tehdä aina tilannekohtainen arvio.

Kaiken kaikkiaan voidaan todeta, että pelien käyttämisen ei pidä olla toiminnan päämäärä, vaan niiden tulee toimia vain välineenä päämäärän saavuttamiseksi. Niiden käyttöä ei pidä sovitaa osaksi omaa työtä, jos se ei onnistu asiakkaan kannalta luontevasti. Pelillisuus ei ole aina paras, eikä myöskään ainoa ratkaisu. Jos pelillisyyteen päädytään, se pitää integroida osaksi sosiaalityötä siten, ettei se korvaa kasvotusten tapahtuvaa vuorovaikutusta. Vaikka pelilliset menetelmät voidaan nähdä yhtenä ylhäältäpäin asetettuna osallistamisen keinona muiden joukossa, ne voivat tarjota joillekin asiakkaille vaihtoehdoisen, miellyttävän tavan osallistua. Parhaimmillaan pelilliset menetelmät siis lisäävät osallisuutta, ja tavoittavat sellaisiakin ihmisiä, jotka ovat vaarassa jäädä palvelujärjestelmän ulkopuolelle. Korostankin sitä, että jokaisen asiakkaan kanssa tulisi löytää yksilölliset, osallisuutta tukevat toimintatavat.

LÄHTEET

Alvarez, Julian & Michaud, Laurent (2008) Serious games: Advergaming, edugaming, training and more. France: IDATE.

Arpola, Tiina & Kotimaa, Antti & Marttinen, Riikka & Pakarinen, Anni & Parisod, Heidi (2018) Pelit hyvinvoinnin ja terveyden edistäjinä. Teoksessa Tommi Tossavainen ym. (toim.) Pelikasvattajan käsikirja 2, 159–166. <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>

Hautala, Tiina & Hämäläinen, Tuula & Mäkelä, Leila & Rusi-Pyykönen, Mari (2011) Toiminnan Voimaa: Toimintaterapia Käytännössä. Helsinki: Edita.

Hytti, Tytti (2019a) Painavaa kepeyttä asiakastyöhön – miksi leikillisyyttä ja pelillisyyttä kannattaa hyödyntää sosiaalisessa kuntoutuksessa ja sosiaalityössä? Helsinki: Pro Sos -hanke/Socca.

Hytti, Tytti & Kähkönen, Pekko & Oinonen, Mirka (2018) Pelitarina sosiaalityön menetelmä. Saatavana: http://www.socca.fi/files/7324/Pelitarina_sosiaalityon_menetelmana_opas.pdf Viitattu 15.4.2020.

Kallio, Tomi (2006) Laadullinen review -tutkimus metodina ja yhteiskuntatieteellisenä lähestymistapana. Hallinnon tutkimus, 18–28.

Koskinen, Johanna (2015) Tulevaisuus pelissä: ICF-pohjainen lautapeli kuntoutuksen suunnannäyttäjänä. Kuntoutus, 38 (2): 66–70.

Laitila, Minna (2010) Asiakkaan osallisuus mielenterveys- ja päihdetyössä. Fenomenografinen lähestymistapa. Kuopio: Itä-Suomen yliopisto.

Laki sosiaalihuollon asiakkaan asemasta ja oikeuksista (812/2000) Finlex <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2000/20000812> Viitattu 13.4.2019.

Linnanen, Jere (2014) Mistä on oppimispeli tehty? Oma tietä etsimässä -oppimispeli ja sen tausta. Teoksessa Leena Krokfors & Marjaana Kangas & Kaisa Kopisto (toim.) Oppiminen pelissä: pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 276–282.

Muukkonen, Tiina & Tulensalo, Hanna (2004) Kohtaavaa lastensuojelua: Lapsikeskeisen lastensuojelun sosiaalityön tilannearvion käsikirja. Helsingin kaupungin sosiaalivirasto. Selvityksiä 2004:1

Nyqvist, Leo (1995) Onnistuuko räätälöity työ nuorisohuollossa? Ehkäisevän nuorisohuollon kokeiluprojektin (Lokki) arviointitutkimus. Sosiaalipolitiikan laitos, sarja A: 6/1995. Turku: Turun yliopisto.

Närhi, Kati & Kokkonen, Tuomo & Matthies, Aila-Leena (2014) Asiakkaiden osallisuus ja työntekijöiden harkintavalta palvelujärjestelmässä. *Janus* 22(3) 227–24.

Puolakka, Lassi (2018) Hyötypelit – pelaamista huvin ja hyödyn vuoksi. Teoksessa Tommi Tossavainen ym. (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja 2*, 147–153.
<https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>

Raitio, Katja & Kivinen, Tuula, & Hopia, Hanna (2014). Pelillistämisen mahdollisuudet nuorten mielenterveyskuntoutujien arjessa. *Finnish Journal of EHealth and EWelfare* 6(4), 206–208.
<https://journal.fi/finjehew/article/view/48214>

Ristaniemi, Teija (2005) Psykiatrisen sairaalan ”armahtava todellisuus”? Asiakaslähtöisyys psykiatrisen kuntoutuspotilaan kokemana. Kuntouttavan sosiaalityön ammatillinen lisensiaatitutkimus, Helsingin yliopisto, Helsinki.

Rostila, Ilmari (2001) Tavoitelähtöinen sosiaalityö. Voimavarakeskeisen ongelmanratkaisun perusteet. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 2001.

Salminen, Ari (2011) Mikä kirjallisuuskatsaus? Johdatus kirjallisuuskatsauksen tyyppeihin ja hallintotieteellisiin sovelluksiin. Vaasa: Vaasan yliopiston julkaisuja.

Soanjärvi, Nuppu & Harviainen, Tuomas (2018) Pelaamalla oppiminen ja pelien opetuskäyttö. Teoksessa Tommi Tossavainen ym. (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja 2*, 159–166.
<https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>

Sosiaalihuoltolaki (1301/2014) Finlex <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2014/20141301> Viitattu 13.4.2020.

Trigenda Oy (2018) Trigenda. <http://trigenda.fi/> Viitattu 15.4.2020.

Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli (2018) Laadullinen tutkimus ja sisällön analyysi. Uudistettu laitos. Helsinki: Tammi.

Vidaview Information systems (2012) Life Story Board™. <http://vidaview.ca/> Viitattu 15.4.2020.

Zimmerman, Marc (1995) Psychological empowerment: Issues and illustrations. *American Journal of Community Psychology* 23(5), 581–599.

Liite 1. Aineisto

Hytti, Tytti (2019b) Miten pelillisuus ja toiminnallisuus voivat edistää asiakkaan osallisuutta palvelutarpeen arvioinnissa? Teoksessa Minna Zechner (toim.) Näkökulmia palvelutarpeen arviointiin. Seinäjoen ammattikorkeakoulun julkaisusarja B. Raportteja ja julkaisuja 144, 159–183.

Kinnunen, Jani & Lilja, Pekka & Mäyrä, Frans (2018) Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. TRIM Research Reports 28, Tampereen yliopisto.

Kopisto, Kaisa & Krokfors, Leena & Kangas, Marjaana & Aumola, Pauliina (2014) Oma tietä etsimässä: Minä ja tulevaisuus pelilaudalla. Teoksessa Leena Krokfors & Marjaana Kangas & Kaisa Kopisto (toim.) Oppiminen pelissä: pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 93–177

Medina-Muñoz, María-Fernanda & Chase, Robert & Roger, Kerstin & Loeppky, Carla & Mignone, Javier. (2016) A Novel Visual Tool to Assist Therapy Clients' Narrative and to Disclose Difficult Life Events: The Life Story Board. *Journal of Systemic Therapies*. 35(1), 21–38.

Merry, Sally & Stasiak, Karolina & Shepherd, Matthew & Frampton, Chris & Fleming, Theresa & Lucassen, Mathijs. (2012) The effectiveness of SPARX, a computerised selfhelp intervention for adolescents seeking help for depression: randomised controlled non- inferiority trial. *British Medical Journal* 344, e2598.

Punna, Mari & Raitio, Katja (2016) Mobiilimenetelmät ja pelillisuus työmenetelminä sosiaali- ja terveysalan asiakastyössä. *Finnish Journal of eHealth and eWelfare* 8(4), 224–230. <https://journal.fi/finjehew/article/view/60199>

Raitio, Katja. & Hopia, Hanna (2015) Pelaten terveeks? – hankkeen loppuraportti. https://www.jamk.fi/globalassets/tutkimus-ja-kehitys--research-and-development/tki-projektien-lohkot-ja-tiedostot/pelaten-terveeks/pelaten-terveeks-raportti_lopullinen.pdf Viitattu 15.4.2020.

Stenberg, Johanna & Rantaniska, Viliina & Niittymäki, Kirsi & Saarinen, Mari & Poutiainen, Erja (2016) SPIRAL-lautapeli kuntoutuksen tukena. *Kuntoutus* 39(2), 21–35.