

PRO SOS

..... HANKE

Pelitarina sosiaalityön välineenä

Tytti Hytti, Pekko Kähkönen ja Mirka Oinonen (toim.)





PELITARINOITA

”Jokaisella meistä on oma, yhtä arvokas, pelihistoria. Lapsuudesta nuoruuteen ja aikuisuudesta vanhuuteenkin asti vietämme aikaa lelujen, leikkien ja pelien parissa. Pelit eivät ole koskaan olleet elämästä irrallaan oleva saareke, vaan osa arkea. Miettiessämme pelihistorioitamme käymme läpi henkilöhistorioitamme. Pelit kietoutuvat elämän erilaisiin hetkiin.”

Annakaisa Kultima ja Jaakko Stenros, 2018

Pelitarina sosiaalityön välineenä

Hyvä työntekijä...

- Oletko koskaan tuskaillut sen kanssa, miten saisit paremman kontaktin asiakkaaseen ja saisit hänet puhumaan elämästään?
- Entä miten motivoisit asiakasta työskentelyyn ja ylipäättään tulemaan tapaamisiin?
- Tai miten puhaltaisit henkeä nykyiseen asiakastyöhön ja kääntäisit näkökulmaa ongelma-
lähtöisyydestä ratkaisukeskeiseen suuntaan?

Pelitarina tarjoaa ratkaisun näihin kysymyksiin ja moniin muihinkin!
Pelaaminen on osa monen ihmisen reaali maailman arkea.

Tästä oppaasta löydät ohjeita ja vinkkejä pelitarinan käyttöön sekä
kokemuksia pelitarinoiden hyödyntämisestä. Ja varoitus... saatat itsekin
innostua työstäsi aivan uudella tavalla!

Pelitarinatyöskentelyssä

- Asiakas kertoo omaa elämäntarinaansa pelaamisen kautta. Hänelle annetaan mahdollisuus puhua omista kiinnostuksen kohteistaan ja pohtia omaa pelaamistaan jonkun luotettavan ihmisen kanssa. Pelitarina kääntää roolit nurinpäin, ammattilaisesta tulee kysyjä, oppija ja kuuntelija.
- Pääset siirtymään ongelmalähtöisestä voimavaralähtöiseen työskentelytapaan, tutustut asiakkaaseen paremmin ja rakennat luottamusta.
- Kun lähestyt pelaamista positiivisesta tulokulmasta sekä painostat voimavaroja ja tavoitteiden asettamista, voit auttaa asiakasta löytämään uusia puolia itsestään ja harrastuksestaan. Kertomalla tarinoita itsestämme rakennamme identiteettiämme uudelleen.
- Pelitarinoiden kautta löytyy muistoja tilanteista, joissa on saanut apua ja selviytynyt. Näistä voi löytää keinoja nykyhetkeen ja tarinoista löytyy myös verkostoja, josta voi löytää tukea tähänkin päivään. Lisäksi tarinat voivat olla portti traumakokemuksiin.
- Peleistä puhuminen aidosti innostaa asiakkaita, he motivoituvat työskentelyyn ja tämä voi olla uusi mahdollisuus asiakkaiden tavoittamiseen.

Esimerkkejä Pelitarinasta

Pelitarinassa asiakas piirtää paperille elämänjanan lapsuudesta tähän hetkeen ja merkitsee janalle 1–3 tärkeintä peliä kuhunkin elämänvaiheeseen. Janalle voi merkitä myös esiin nousevia muistoja; millä laitteella peliä pelasit, minkälaisissa tilanteissa ja kenen kanssa.

”Mission Kelloggs on ensimmäinen kokeilemani videopeli, sain sen joskus vuosituhannen vaihteessa oheistuotteena Kelloggs-muropaketeista. Tuolloin olin noin 6-vuotias. Peli asennettiin isän tietokoneelle, josta pääsin sitä kokeilemaan ja olin heti myyty, kun pääsin seikkailemaan muropaketeista tutuilla hahmoilla.”



Pelitarina voi kertoa esimerkiksi taidoista, vahvuuksista ja osaamisesta pelimaailmassa vs. reaali- maailmassa, pelaamisen merkityksistä, läheisistä ihmisistä ja elämän käännekohdista sekä tarpeista. Tai yksinkertaisimmillaan siitä, millaista arki on ollut.

”Olin pelissä (Terraria) erään amerikkalaisperäisen pelipalvelimen (serveri) valvoja pitkän aikaa. Valvojan tehtävä on pitää huolta, että kaikilla pelaajilla on mukava ja ystävällinen pelikokemus palvelimella pelatessa. Sain usein olla sovittelemassa pelaajien välisiä erimielisyyksiä ja olla varmistamassa, että serverin ominaisuudet toimivat oikein kaikille.”



Oppaassa olevat lainaukset ovat otteita PRO SOS kokemusasiantuntijan Miro Pulkkinen pelitarinasta.

Pelitarinan kehittäjät

Pelitarinatyöskentely on kehitetty pääkaupunkiseudun PRO SOS -hankkeessa yhteistyössä VAMOS Helsingin ja Sosped-säätiön Digipelirajat'on -hankkeen kanssa. Pelitarinatyöskentelyn luomisessa oli mukana asiakkaita, työntekijöitä ja Soccan PRO SOS -hankkeen työntekijät Tytti Hytti ja Pekko Kähkönen sekä pelaamisen kokemusasiantuntijat Miro Pulkkinen ja Mirka Oinonen.

Pelitarina osa laajempaa *Pelillisyyden ja leikkisyyden aikuissosiaalityössä -toimintamallia*, jota tullaan esittelemään tarkemmin PRO SOS -hankkeen verkkosivuilla. Toimintamallin kehittäminen on osa valtakunnallista PRO SOS - Uudenlaista aikuissosiaalityötä yhdessä rakentamassa -hanketta.



Pelitarinan hyödyt sosiaalityössä

Kenelle ja mihin tilanteeseen pelitarina sopii?

Pelitarina sopii niin kevyeen tutustumiskeskusteluun kuin syvempäänkin työskentelyyn. Pelitarina on voimavaralähtöinen lähestymistapa esimerkiksi paljon pelaavien asiakkaiden palvelutarpeiden tunnistamiseen ja kuntouttavaan sosiaalityöhön. Pelitarinoita voi tuki tehdä kaikkien asiakkaiden kanssa!

Pelitarina helpottaa asioista puhumista

Pelaaminen on merkittävä osa monen ihmisen arkea. Pelaamisesta puhuessaan pelaajat kertovat samalla muusta elämästään: tunteista sekä yksinäisyyden, erilaisuuden ja turvattomuuden kokemuksista.

Lukio-opintojeni loppupuolella päätin muuttaa pois vanhempieni luota. Uusi asuinympäristöni osoittautui pian inhottavaksi, joten vietin aikani useimmiten sisällä. Pelaamisellani ei ollut enää minkäänlaista ulkopuolista valvontaa. Saatoin välillä valvoa kokonaisia öitä ja sotkea unirytmieni samalla.

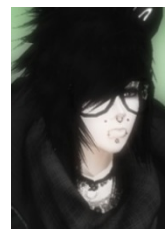
Pelitarina auttaa tutustumaan asiakkaan elämään entistä monipuolisemmin: pelaaminen on tulokulma, jonka tarkoituksena on helpottaa muista asioista puhumista. Esimerkkejä tästä voisivat olla vaikkapa koulukiusaaminen, vanhempien ero tai masennus. Pelitarinan avulla työntekijä saa myös kokonaisvaltaisemman kuva asiakkaan tilanteesta, tämän voimavaroista, mahdollisista ongelmista ja suunnitelmista tulevaisuutta varten.

Ark on selviytymispeli, jossa voi kesyttää ja hoitaa esihistoriallisia eläimiä, pääosin dinosauruksia sekä rakentaa ja perustaa heimoja muiden pelaajien kesken. Elämäni oli tullut hankaluuksia oman arkeni ulkopuolelta, jotka saivat minut masentumaan pahasti. Pelaamalla Arkia pysyin positiivisena ja sosiaalisena ja pysyisin sysäämään masentavia ajatuksia pois. Välillä Arkin virtuaalimaailman asiat olivat tärkeysjärjestyksessä korkeammalla kuin reaali maailman asiat. Osasin kuitenkin säännellä pelaamistani järkevämmiin, kun huomasin olevani liian uppoutunut peliin.

Pelitarina pohjautuu narratiivisuuteen

Narratiivisen identiteettikäsitteen mukaan me rakennamme identiteettiämme aina, kun kerromme tarinaa itsestämme – oli se sitten ääneen muille tai hiljaa itsekseen. Jokainen kerrottu tarina voi auttaa löytämään elämän tapahtumista uusia näkökulmia. Tarinat ovat myös aina tilannekohtaisia – perheelle kerrottu tarina voi olla hyvin erilainen kuin sosiaalityöntekijälle kerrottu tarina. Tämä ei tee yhdestä tarinasta toista todenmukaisempaa.

IMVUssa (3d-chattiohjelma) minua kiehtoi mahdollisuus luoda täysin uusia identiteettejä vuorovaikutuspohjaisessa ympäristössä. Interaktio muiden kanssa oli joko roolileikkiä tai käytin oikeaa identiteettiäni. Minulla oli yhdessä vaiheessa oma leikkisä "IMVU-perhe", samanhenkisten chat-taajien pieni yhteisö, jossa oli ympäri maailmaa jäseniä. Kuvassa on eräs IMVU avattaristani.



Pelitarinoiden kautta löytyy muistoja tilanteista, joissa on saanut apua ja selviytynyt. Niiden vahvistamisella voi löytää keinoja nykyhetkeen ja tarinoista löytyy myös verkostoa, josta voi löytää tukea tähänkin päivään. Lisäksi tarinat voivat olla portti traumakokemuksiin, joita voidaan lähteä purkamaan.

Työskentelyä asiakkaan ehdoilla

Pelitarina muuttaa asiakkaan ja työntekijän välistä suhdetta ja kääntää roolit nurinpäin. Asiakas pääsee kertomaan itsestään ja kiinnostuksistaan vapautuneesti omin sanoin ja omissa rytmissä. Ammatillainen puolestaan on kysyjä, oppija ja kuuntelija. Tämä rakentaa luottamusta ja tasa-arvoa asiakkaan ja työntekijän välille.

Pelitarinaa hyödyntäneiden työntekijöiden ajatuksia

”Oli yllättävää, miten syviin muisteluihin nuoret lähtivät Pelitarinan kautta.”

”Pelitarinan avulla on helppo palata asiakkaan kanssa myöhemmin tarinassa esiin tulleisiin asioihin”.

”Pelitarina on lisännyt asiakkaan motivaatiota sekä saapua tapaamisiin että tarttua terveydellisiin ja päihteisiin liittyviin haasteisiin aiempaa tavoitteellisemmin.”

Pelitarina - kuinka se tehdään käytännössä?

Pelitarinan tekeminen ei ole vaikeaa, tärkeintä on varata riittävästi aikaa ja antaa asiakkaan kertoa oma tarinansa. Tarvitset vain kynän, paperia ja avoimen mielen – kokemus ja ennakkotieto peleistä ei ole välttämätön.

Käännä roolit nurinpäin ja anna asiakkaan vaihteeksi opastaa sinua!

Pelitarinalle on hyvä varata aikaa, sillä muistojen läpikäyminen voi käynnistää isonkin henkisen prosessin. Tärkeää on, että olet aidosti kiinnostunut ja kuuntelet asiakkaan omaa ääntä. Ei haittaa, jos et tiedä pelaamisesta mitään etukäteen – voit aina kysyä tarkennuksia tarinan edetessä. Tarina auttaa sinua saamaan käsityksen asiakkaan tilanteesta; etsi tarinasta kosketuspintaa muuhun elämään, kysy kysymyksiä ja näe asiakkaan vahvuudet.

Voit pohtia esimerkiksi seuraavia asioita:

- Millaisia taitoja, vahvuuksia ja osaamista asiakkaalla on? Ovatko nämä siirtyneet myös ”reaalimaailman” elämään vai kokeeko hän osattomuutta pelimaailman ulkopuolella?
- Mitä merkityksiä pelaaminen saa? Onko se esimerkiksi selviytymiskeino, ajanviete tai pakkomiele?
- Miten läheiset ihmiset kuuluvat tarinoissa?
- Millaisia käännekohtia elämässä on ollut? Milloin ja miksi pelaaminen on muuttunut erilaiseksi?
- Millaisia tarpeita tarinasta tulee ilmi?
- Onko pelaaminen ongelmallista?

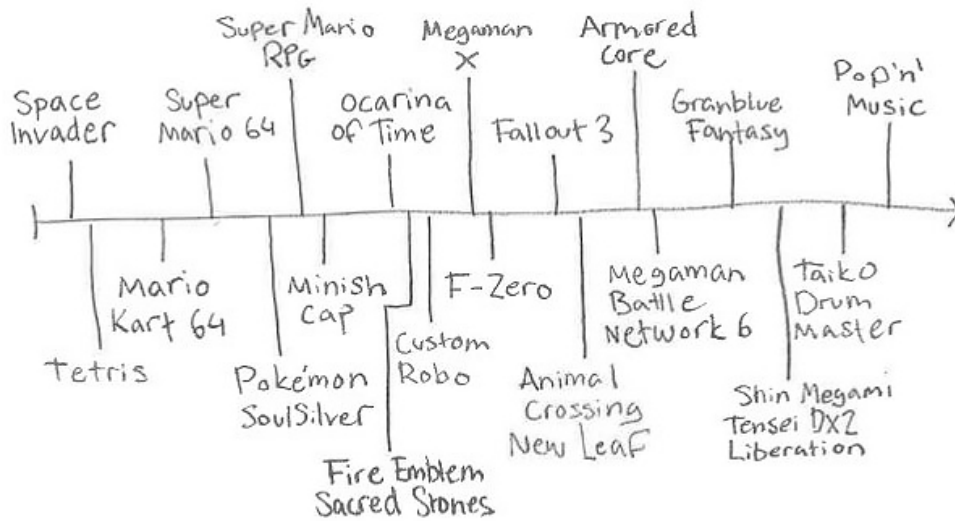
Tutustumisharjoitus

Pyydä asiakasta kertomaan harrastuksestaan. Mitkä ovat hänen lempipelejänsä? Pelaako hän kilpailullisesti vai pelkkänä harrastuksena? Millaisia hahmoja hän luo, millaisista asioista hän nauttii pelaamisessa? Harrastaako hän myös esimerkiksi lauta- tai roolipelejä?

Voit myös pyytää asiakasta ottamaan kuvan peliasemastaan, tuomaan mukanaan jonkin pelin tai näyttämään kuvankaappauksia pelistään ja kertomaan siitä, jos uskot, että kuvallinen työskentely voisi olla asiakkaalle helpompaa. Jos asiakas käyttää termejä, joita et tunne, kysy niistä rohkeasti tarkentavia kysymyksiä.

Tämän harjoituksen tarkoituksena on luoda kontaktia ja rakentaa luottamusta työntekijän ja asiakkaan välille. Tärkeää on olla aidosti kiinnostunut asiakkaan kertomuksesta ja välttää tuomitsevaa tai arvottavaa sävyä.

Pelaamisen elämänjana



Esimerkki Digipelirajat'on hankkeessa tehdystä digipelielämänjanasta

Tarvitsette vain A4-paperia ja kyniä. Pyydä asiakasta piirtämään oma elämänjanansa lapsuudesta tähän hetkeen ja merkitsemään janalle 1-3 tärkeintä peliä kuhunkin elämänvaiheeseen. Janalle voi merkitä myös esiin nousevia muistoja; millä laitteella peliä pelasit, minkälaisissa tilanteissa, kenen kanssa...?

Kun jana on valmis, voitte käydä sitä yhdessä läpi hyödyntäen kymmentä kysymystä pelaamisesta:

- Miten pelaaminen alkoi ja millä tavalla siitä tuli osa elämääsi?
- Mitkä pelit ovat olleet tärkeitä ja miksi?
- Millaisia pelaamiseen liittyviä muistoja sinulla on?
- Pelaatko yksin vai jonkun kanssa?
- Onko joku yrittänyt rajoittaa pelaamista? Miltä se on tuntunut?
- Onko pelaaminen muuttunut jossain elämäsi käännekohtissa erilaiseksi?
- Mitä pelaaminen merkitsee sinulle?
- Mitä hyviä ja huonoja puolia pelaamiseen liittyy tai on liittynyt?
- Millaisia taitoja, vahvuuksia ja osaamista peliharrastukseesi liittyy?
- Miten haluaisit pelata tulevaisuudessa? Millaisia asioita tarvittaisiin, että pääset tähän tavoitteeseen?

Kysymyksistä on tehty myös Pelitarina-kortit, jotka voit tulostaa tämän oppaan lopusta. Voit hyödyntää niitä esimerkiksi seuraavalla tavalla.

- *Työntekijä kyselee korttien avulla pelaamisesta; pelaamisen aloittamisesta tulevaisuuden haaveisiin. Samoja kysymyksiä voi kysyä kaikkien pelien kohdalla, muistot ja tilanteet ovat voineet olla erilaisia.*
- *Kortit ovat pöydällä kääntöpuoli ylöspäin, asiakas nostaa sattumanvaraisesti yhden kortin ja siitä aloitetaan keskustelu*
- *Kortit pöydällä kysymyspuoli ylöspäin, asiakas saa itse valita mistä kortista haluaa kertoa*

Vaihtoehtoisesti, jos puhuminen on asiakkaalle helppoa, voi tämä alkaa kertomaan omaa tarinaansa ilman paperia, ja työntekijä voi toimia kirjaajana. Tällöin paperin edessä kannattaa istua yhdessä, eikä niin että työntekijä on pöydän toisella puolella.

Pelitarinan kertominen kannattaa ajatella prosessina ja voit jakaa sen tekemisen useammalle tapaamiselle. Voitte hyödyntää myös kuvia, ääntä tai videota kuten edellisessä tutustumisharjoituksessa ehdotettiin.

Muista aina, että tärkeintä on asiakkaan omaehtoinen kerronta, jota työntekijä auttaa tekemällä tarkentavia kysymyksiä sekä kuuntelemalla aktiivisesti.

Ideoita pelitarinatyöskentelyn laajentamiseen

Tähän mennessä pelitarinaa on hyödynnetty lähinnä yksilötyössä nuorten kanssa ja keskitytty digipelaamiseen, mutta menetelmää voi hyvin laajentaa myös esimerkiksi lautapeliin pelaamiseen ja sisä- tai ulkoleikkien leikkimiseen. Näin voidaan laajentaa kohderyhmää ja näkökulmaa.

Pelitarinoita voi käyttää myös ryhmissä, jolloin yhdessä voidaan jakaa samankaltaisia pelimuistoja ja saada näin aikaan keskustelua ja rakentaa luottamusta ryhmän jäsenten välille. Puhuminen pelaamisesta on hyvä tapa rikkoa jättä.

Kokemuksia Pelitarinan käytöstä

Kokemusasiantuntija: Avaako pelitarina oven asiakkaan elämäntilanteeseen - kokeilkaa itse!



Pelaaminen on monelle meistä jollain tapaa osa arkea. Mutta kuinka pelaamista voisi lähestyä sosiaalisuudessa? Pelitarinatyöskentelyllä voi päästä pitkälle.

Pelitarinatyöskentelyn ajatuksena on lähteä keskustelemaan asiakkaan kiinnostuksenkohteista, tässä tapauksessa pelihistoriasta, ja selvittää tämän tarinan kautta elämäntilannetta kokonaisuudessaan. Elina Hiltusen oppoutuvaa pelaamista tutkivassa pro gradussa todetaan, että pelaamisesta puhuminen sai vastaajat kertomaan myös muista elämänsä osa-alueista. Narratiivisen identiteettikäsitteiden mukaan me muovaamme omaa identiteettiämme aina, kun kerromme tarinaa itsestämme.

Pelaamisen positiiviset puolet esiin

Lähestymällä pelaamista positiivisesta, tarinallisesta tulokulmasta voimme siis sekä kerätä tietoa asiakkaan tilanteesta, että auttaa tätä pohtimaan omaa suhdettaan pelaamiseen uudella tavalla. Tarinan avulla ihminen voi löytää itsestään vahvuuksia, joita ei ehkä muuten olisi tullut ajatelleeksi – esimerkiksi pelikillan johtamisen voisi sanallistaa uusiksi vaikkapa organisointitaidoiksi.

Pelikilta on useista pelaajista koostuva ryhmä, joka pelaa samaa peliä yhdessä, joskus hyvinkin tavoitteellisesti ja kilpailullisesti. Kilttojen koot voivat vaihdella muutamasta kaverista useisiin satoihin, ympäri maailmaa oleviin harrastajiin. Kilttojen toiminta voi olla hyvin organisoitunutta, ja sitä voisi verrata esimerkiksi harrastejärjestöihin.

Omista mielenkiinnon kohteista puhumalla myös luodaan luottamusta työntekijän ja asiakkaan välille sekä rakennetaan pohjaa myöhemmälle työskentelylle.

Olen itse toiminut pelaamisen parissa monella eri tavalla, niin pelaajana, fanina, pelinkehittäjänä kuin tapahtumanjärjestäjänäkin. Oma työnkuvani pelaamisen kokemusasiantuntijana on pyörinyt paljon nimenomaan tämän pelitarinakonseptin kehittämisen ympärillä.

Kokeilkaa rohkeasti ja katsokaa, mihin pelitarinat teidät vievät!

Mirka Oinonen, PRO SOS -hankkeen pelaamisen kokemusasiantuntija

Työntekijä ja graduntekijä: Uppoutumista uuteen ilmiöön - kuinka ajatukseni digipelaamisesta muuttuivat

Sosiaalityön graduni syntyi digitaalisesta pelaamisesta. Se onkin jännittävää. En nimittäin ollut juurikaan kiinnostunut pelaamisesta – saatikka perehtynyt siihen. Vartuin aikana, jolloin digitaalinen pelaaminen teki tuloaan. Myös lapsuuden perheeseeni ostettiin Nintendo-pelikonsoli ja joo, pelasihan minä jonkin verran, mutta en kuitenkaan erityisesti innostunut. Toisaalta: olen aina ollut kiinnostunut asioiden merkityksistä ja ihmisten kokemuksista.



Pelaaminen ongelmana

Työskennellessäni aiemmin sosiaalityöntekijänä Helsingissä kohtasin silloin tällöin nuoria aikuisia, jotka pelasivat paljon. Huomasin ajattelevani pelaamista ongelmana, poistettavana hyvinvoinnin esteenä. Tutkimuspäiväkirjamerkintöjeni perusteella kuljetin ajatusta mukana läpi tutkielman peilaten sitä sekä lukemani lähdekirjallisuuden tietoon että haastateltavieni kokemustietoon.

Nyt graduni valmistuttua, päädyin lukemaan ja kommentoimaan graduani pelaamista ”ongelmälähtöisesti ajattelevan sosiaalityöntekijäminäni” ajatusrakennelmista käsin.

Olin siis taipunut katsomaan arjen täyttävää pelaamista riippuvuustasoisena ilmiönä. Tosiasiassa pelaaminen oli minulle vieras ilmiö ja ajatukseni siitä perustui pitkälti ennakkoluuloihin, jotka olivat pääasiassa peräisin ammattilaisten ja tavallisten kansalaisten mielipidekirjoituksista.

Tutkielmani otsikossa ohjataan siirtymään ongelmakeskeisestä tarkastelusta ymmärtävään tarkasteluun käyttämällä käsitettä uppoutuva pelaaminen, jolla Kirsi Pauliina Kallio ja kumppanit tarkoittavat pelaajan sitoutunutta suhdetta pelaamiseen. Uppoutuvassa pelaamisessa pelaaja sulautuu ja

eläytyy pelimaailmaan niin, että virtuaali- ja reaali- maailmojen välille ei pelaajan sisäisessä maailmassa muodostu selkeää eroa.

Uppoutuvan pelaamisen merkitykset

Graduni tulokset saattavat ajatella, että pelaamista voisi tarkastella myös merkityksellisenä, selviytymistä kannattelevana toimintana. Uppoutuvan digitaalisen pelaamisen merkitykset vaihtelevat eri ihmisten ja eri kontekstien välillä. Merkitykset rakentuvat ulkoisten olosuhteiden ja sisäisten tekijöiden sekä sosiaalisten toimijoiden ja rakenteiden välisissä prosesseissa.

Esimerkiksi gradussani Kaisan tarinassa naisukupuoli ja vanhempien suhtautuminen tytön pelaamiseen, Kaisan yksinäisyyden ja erilaisuuden kokemukset ja hänen pyrkimyksensä rakentaa ja säilyttää sisäinen eheys olivat osana pelaamisen merkityksen hiljalleen tapahtuvaa rakentumista osallisuutta kannattelevaksi toiminnaksi.

Olen päätenyt toteamaan hieman varovasti, että pelaamisen merkityksen korostuminen pelaajan tarinassa vaikuttaa pohjautuvan reaali- ja pelimaailman kokemukselliseen eroon. Pelaaminen voi olla merkityksellistä toimintaa ja ilman uppoutuvaa pelaamista tarinoiden pelaajakertajat olisivat voineet kamppailla vielä vaikeampien sisäisten ristiriitojen kanssa.

Pelimaailma saattoi myös tarjota pelaajille vaihtoehdoisen mahdollisen maailman eli reaali- maailman laajentuman. Siellä saattoi toteuttaa sellaisia puolia itsestään, jotka eivät syystä tai toisesta oikeassa elämässä sillä hetkellä olleet mahdollisia.

Myönteisellä tunnistamisella arvoa pelaamiselle

Gradua työstäessäni tutustuin sivumennen myös myönteisen tunnistamisen näkökulmaan ja jälkeinpäin huomasin palaavani tähän. Jouni Häkli ja kumppanit (2015) ovat ehdottaneet erityisesti nuorten kohtaamiseen myönteisen tunnistamisen näkökulmaa, jossa ajatuksena on kohdata ja kuulla se, mikä on toiselle tärkeää. Tästä voi tulla kohtaamisen resurssi, joka avaa mahdollisuuden arvontoon ja positiivisen minäkuvan vahvistamiseen. Myönteisen tunnistamisen avulla toimijuus ja osallisuus vahvistuvat, kun tärkeä asia nähdään yksilön voimavarana.

Myönteinen tunnistaminen ei merkitse ongelmien kieltämistä. Pelaamisen voi olla myös osa monenlaista kärsimystä. Tutkielman pelitarinoiden kautta voi kuitenkin ymmärtää, että pelaaminen voi olla myös elämän suola – paikka, jossa saada arvontoa ja näyttäytyä aktiivisena toimijana ja kyvykkäänä ihmisenä.

Kohdattaessa uppoutuva pelaaja tavoitteena ei tarvitsekaan olla pelaamisen eliminointi. Se ei ole mielekäästä edes siksi, että digitalisoituneessa yhteiskunnassa ihmisten yhteiskunnallinen osallisuus on osittain riippuvainen digitaalisten toimintojen hyödyntämisestä.

Viimeisten vuosien aikana erityisesti kasvatustieteissä ja markkinoinnissa on puhuttu paljon erilaisien toimintojen pelillistämisestä. Nyt olen taipuvainen ajatella, että pelaamista hyödynnettäessä sosiaalityössä olisi tärkeää pitää mielessä ajatus reaali- maailman ihmissuhteiden tukemisesta. Eli auttaa paljon pelaavia huomaamaan, että heidän pelaamisessa hyödyntämänsä sosiaaliset kompetenssit ovat päteviä reaali- maailman ihmissuhteissakin.

Pelaaminen voi olla sekä hyvä että paha riippuen siitä minkä sija se saa ihmisen elämässä ja mitä siitä seuraa.

Voiko pelaamisesta puhua ilman syvällistä ymmärrystä?

Keskustelimme nykyisessä työtiimissäni graduni tuloksista ja keskustelussa nousi esiin itselleni hyvin tuttuja ajatuksia: ”en minä ainakaan osaa puhua pelaamisesta, toisin kuin eräät”.

Eräät-ilmaisu viittaa asiaan perehtyneisiin, kuten nyt minuun. Haluan edelleen tuoda esiin, että kuka tahansa voi keskustella pelaamisesta ja ymmärtää sitä. Pelaaminen on kuin mikä tahansa inhimillisen elämän ilmiö, jota voi lähestyä kiinnostuneesti ja antaa pelaajan itsensä kertoa lisää. Ei työntekijän tarvitse sitä etukäteen ymmärtää, saati sitten itse osata pelata tai hallita pelimaailman lainalaisuuksia.

Juuri siitä(kin) sosiaalityössä on kyse: toimijuuden ja osallisuuden tukemisesta. Annetaan pelaajien kertoa – ehkä ensimmäistä kertaa.

Elina Hiltunen, sosiaalityöntekijä

Lisätietoja aiheesta

Hiltunen, Elina (2017) Viisi tarinaa uppoutuvan digitaalisen pelaamisen merkityksistä. Relationaalinen näkökulma. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, sosiaalitieteiden laitos.

Linkki graduun ja blogin lähteisiin löytyy osoitteesta www.socca.fi/prosos

Lisätietoja pelitarinasta

Opas ja tulostettavat Pelitarina-kortit www.socca.fi/prososmateriaaleja

Miro Pulkkinen pelitarina videopelaamisesta [Tutustu tarinaan \(prezi-esitys\)](#)

Elina Hiltunen (2017): Viisi tarinaa uppoutuvan digitaalisen pelaamisen merkityksistä. Relationaalinen näkökulma. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, sosiaalitieteiden laitos. [Linkki graduun](#)

Mirka Oinonen (2018): Pelit ja pelaaminen osana identiteetin neuvottelemisen prosessia - Narratiiveja sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöiltä. Kandidaatin tutkielma. Helsingin yliopisto, kasvatustieteiden osasto. [Linkki kandityöhön](#)

Linkit kaikkiin näihin löytyvät myös sivulta www.socca.fi/prososmateriaaleja

Litteenä seuraavilta sivuilta löydät tulostettavat Pelitarina-kortit, joita voit hyödyntää Pelitarinan tekemisessä.