

Arvio toimintamallista: Pelitarina sosiaalityön välineenä

Pelitarinan avulla sosiaalityön asiakas ja ammattilainen keskustelevat asiakkaalle tärkeästä aiheesta, pelaamisesta. Pelaamista ja elämää lähdetään tarkastelemaan asiakkaan näkökulmasta.

Malli on arvioitu¹ osana Sosiaalisen osallisuuden edistämisen koordinaatiohanke – Sokran ja ESR TL5 -hankkeiden Osallisuuden palaset -kehittämistyötä. Arvio on tehty Sokra-hankkeen päätoteuttaja Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksessa.

Kehittäjä

PRO SOS – uudenlaista sosiaalityötä yhdessä rakentamassa, Pääkaupunkiseudun osahanke, Espoo, Helsinki, Vantaa. Socca – Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus (ESR 1.8.2016–31.12.2018).

Kehittäjän yhteyshenkilöt: Tytti Hytti, Socca – Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus, tytti.s.hytti(a)hus.fi; Pekko Kähkönen, Socca – Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus, pekko.kahkonen(a)hus.fi

Samankaltaista toimintaa on kehitetty myös:

- Digipelirajat'on-hankeessa (STEA 2017–2019)

Mallin kuvaus

Pelitarina-työskentelyssä asiakkaalle annetaan mahdollisuus puhua omista kiinnostuksen kohteistaan ja pohtia omaa pelaamistaan apua tarjoavan ihmisen kanssa. Pelitarinan avulla sosiaalityöntekijä tai muu sosiaalialan ammattilainen voi tutustua asiakkaaseen ja pelaamiseen paremmin. Tarkoituksena on siirtyä järjestelmälähtöisestä työskentelytavasta asiakaslähtöiseen työskentelytapaan ja luoda luottamuksellinen ilmapiiri asiakkaan ja ammattilaisen välille asiakkaan palvelutarpeen arvioimiseksi. Menetelmän avulla on

¹ Malli on arvioitu Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksessa kehitettyjen osallisuuden osa-alueiden ja lupaavan käytännön kriteerien näkökulmista Sokran toimesta hankkeen dokumentaatiota hyödyntäen.



Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



mahdollista tavoittaa esimerkiksi nuoria, joihin ei välttämättä muuten ole saatu luotua asiakassuhdetta.

Monet sosiaalityön asiakaskuntaan kuuluvat nuoret pelaavat paljon tietokonepelejä ja heitä voi olla vaikea saada lähtemään kotoaan. Sosiaalityössä on saatettu usein suhtautua kielteisesti pelaamiseen ja nuoret eivät välttämättä uskalla kertoa pelaamisestaan sosiaalityön ammattilaisille. Pelaaminen saattaa olla pakokeino todellisuudesta, johon kuuluu yksinäisyys ja kiusaaminen. Tunnekokemuksista voi kuitenkin olla vaikea lähteä keskustelemaan suoraan, jolloin peleistä puhuminen voi toimia jään rikkojana.

Asiakasta ei kohdata ongelmapelaajana

Pelitarina-menetelmä pyrkii muuttamaan työskentelyä ongelmalähtöisestä ratkaisukeskeisemmäksi. Asiakasta ei kohdata ongelmapelaajana eikä häntä kehoiteta lopettamaan pelaamista. Ammattilaisen on esimerkiksi hyvä suhtautua myönteisesti netissä ja pelaamisen kautta solmittuihin ihmissuhteisiin. Menetelmän käyttämiseksi työntekijällä ei välttämättä tarvitse olla paljon tietämystä peleistä. Tärkeintä on olla suhtautumatta tuomitsevasti pelaamiseen ja osoittaa mielenkiintoa asiakkaan harrastukseen.

Pelitarina on voimavaralähtöinen lähestymistapa esimerkiksi paljon pelaavien asiakkaiden palvelutarpeiden tunnistamiseen ja kuntouttavaan sosiaalityöhön. Pelitarinoita voi tehdä kaikkien asiakkaiden kanssa, ei pelkästään nuorien.

Pelitarinan tekeminen käytännössä

Pelitarinaa voi käyttää keskustelun tukena ammattilaisen ja asiakkaan välillä joko kevyessä tutustumiskeskustelussa tai syvemmälle menevässä työskentelyssä.

Tutustumiskeskustelussa voidaan keskustella muun muassa asiakkaan lempipeleistä ja siitä, mistä asioista asiakas nauttii pelatessaan. Keskustelun lisäksi asiakasta voi pyytää ottamaan kuvan pelilaitteestaan, tuomaan jonkun pelin mukaansa tai näyttämään kuvakaappauksia pelaamastaan pelistä.

Tavoitteena on tutustua ja rakentaa luottamusta asiakkaan ja ammattilaisen välille. Kun pelitarinan avulla on tutustuttu, voidaan keskittyä ratkaisemaan asiakkaan haasteita.

Pelitarina osana elämänjanatyöskentelyä

Menetelmää voi soveltaa myös niin sanotussa elämänjanatyöskentelyssä, jossa asiakkaan kanssa tehdään pelaamisen aikajana paperille. Tekstin lisäksi voidaan käyttää ääntä, kuvaa tai videota. Pelitarinaa kertoessaan asiakas kuvailee omaa elämäntarinaansa pelaamisen kautta: mitä on pelannut, milloin, miksi ja kenen kanssa.



Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Harjoituksen tarkoituksena on päästä käsiksi asiakkaan elämässä oleviin voimavaroihin, tarpeisiin, huoliin ja tilanteisiin. Pelaamisen aikajanan kautta voi olla helpompi hahmottaa elämää ja puhua erilaisista asioista, kuin tavallisessa ammattilaisen ja asiakkaan välisessä keskustelussa. Harjoituksen myötä asiakkaalle itselleen ja työntekijälle rakentuu kokonaisvaltaisempi kuva asiakkaan tilanteesta, tämän resursseista, mahdollisista ongelmista ja suunnitelmista tulevaisuutta varten.

Asiakas ja työntekijä voivat myös yhdessä pohtia, onko pelaaminen ollut ongelmallista ja etsiä tarvittaessa apua tilanteeseen. Tärkeää on, että asiakas saa itse pohtia asiaa ja pelaamiselle itse antamiaan merkityksiä.

Pelitarinan käyttö ryhmätoiminnassa

Yksilötyön lisäksi menetelmää voi käyttää ryhmätoiminnassa. Ryhmässä mahdollistuu vertaistuki ja yhteiskehittäminen. Ryhmässä voi myös harjoitella vuorovaikutustaitoja. Keskustelu peleistä voi olla luottamusta herättävää ryhmässä, jossa on samanikäisiä ja joilla on samanlaisia pelimuistoja. On hyvä miettiä, miten menetelmää sovelletaan erilaisten pelaajien kanssa, myös yksilötyössä.

Mallin arviointi

Osallisuuden toteutuminen mallissa

Pelitarina-menetelmä muuttaa asiakkaan ja ammattilaisen välistä suhdetta ja mahdollistaa uudet roolit asiakkaalle ja ammattilaiselle. Asiakas pääsee kertomaan itsestään ja kiinnostuksistaan vapautuneesti omin sanoin ja omassa rytmissä. Näin asiakas pääsee määrittelemään keskustelua, sen sijaan, että vuorovaikutus olisi ammattilaisen sosiaalityön asiantuntijuudesta lähtevää. Vaikeaksikin koettu puhuminen helpottuu, kun pääsee puhumaan tutusta ja kiinnostavasta aiheesta.

Ammattilaisella on kysyjän ja oppijan rooli. Hänen tietonsa asiakkaan pelaamista peleistä ja asiakkaasta lisääntyvät. Sosiaalityöntekijä antaa asiakkaan viedä keskustelua tämän ehdoilla ja on läsnä keskustelussa asiakkaan kanssa. Kohtaaminen rakentaa luottamusta asiakkaan ja työntekijän välille.

Menetelmä on yhteiskehitetty kokemusasiantuntijoiden kanssa. Aloite pelitarinamenetelmän soveltamiseen paljon pelaavien kanssa tuli kokemusasiantuntijalta ja kokemusasiantuntijoiden panos menetelmän kehittämisessä on merkittävä.

Työskentelyssä muistetaan, että asiakkaan identiteettiin kuuluu muutakin kuin pelaaminen. Samalla kun asiakas kertoo pelitarinaansa, hän saa jäsenettyä elämäänsä muiltakin kuin pelien osalta. Asiakkaan identiteettiä rakennetaan keskustelun lomassa positiiviseen



Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



keskittyen ja hänen vahvuuksiaan esiin nostetaan. Kun asiakas kertoo pelitarinaansa ja muusta elämästään, hän saa uusia näkökulmia elämäänsä ja tilanteeseensa. Asiakkaalta saattaa löytyä esimerkiksi pelaamisen kautta karttuneita taitoja, joita hän ei ole tullut ajatelleeksi. Kun näitä myönteisiä taitoja ja ominaisuuksia nostetaan esiin, tuetaan ja kehitetään, voidaan asettaa ja edistää asiakkaiden tavoitteita ja osallisuutta niin palveluissa kuin omassa elämässään, kuten työssä ja opinnoissa tai niihin pyrittäessä.

Asiakkaan ja ammattilaisen välisessä keskustelussa mennään lopulta myös työntekijän kannalta tärkeisiin teemoihin mutta sinne mennään eri kautta, asiakkaan ehdoilla. Kun asiakas kokee työskentelyn mielekkääksi, hän on kiinnostuneempi seuraamaan tilanteessaan tapahtuvaa muutosta.

Pelitarinassa etsitään ongelmien sijaan mahdollisuuksia, vaihtoehtoja ja hyvinvoinnin lähteitä yhdessä asiakkaan kanssa asiantuntijaroolit jopa ylösalaisin kääntäen.

Toimintamalli lupaavana käytäntönä

Sosiaalityön kentällä oli tarve tavoittaa paljon pelaavat, tukea tarvitsevat nuoret aikuiset paremmin ja saada aloitettua tuen tarjoaminen helpommin. Nuorten paljon pelaavien asiakkaiden palvelutarpeen tunnistaminen voi olla haastavaa. Tutustumiseen ja luottamuksen heräämiseen tarvitaan kasvokkaisia keskusteluja. Menetelmä vastaa tarpeeseen lisätä ammattilaisen ymmärrystä ja tietämystä pelaamisesta niin, että asiakkaalla ei ole estettä puhua pelaamisharrastuksesta. Ammattilainen oppii tunnistamaan pelitarinasta asiat, joita lähdetään kehittämään asiakkaan tukemiseksi.

Kehittämistyötä on tehty yhteistyössä kokemusasiantuntijoiden, sosiaalialan ammattilaisten sekä pelaajien kanssa. Keskeisiä yhteistyökumppaneita kehittämistyössä ovat olleet Sospedin Digipelirajat'on-hanke sekä Vamos Helsinki. Peleistä puhumista on hyödynnetty aiemminkin, mutta nyt tämän tyyppistä työskentelyä ollaan systematisoimassa ja menetelmää ollaan mallintamassa ensimmäistä kertaa. Näin menetelmä juurtuu paremmin eri toimijoiden jatkuvaan käyttöön.

Ammattilaiset ovat antaneet menetelmäkoulutuksista myönteistä palautetta ja menetelmää on kiinnostuttu kokeilemaan. Menetelmää kehitetään tässä vaiheessa työntekijöiden itsearvioinnissa tuottaman tiedon ja palautteen avulla. Tulevaisuudessa mietitään toimivia tapoja kerätä palautetta ja kehittämisideoita asiakkailta. Palautteesta saadaan tietää luottamuksen lisääntymisestä, palvelutarpeiden ja voimavarojen tunnistamisesta sekä siitä, kertooko asiakas enemmän tilanteestaan.

Kehittämistyössä on pitkän suunnittelun sijaan tehty pieniä kokeiluja asiakastarpeen mukaan. Kokeiluja analysoidaan systemaattisesti ja muokataan kokemuksen perusteella.



Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Menetelmästä järjestetään koulutuksia sosiaalityöntekijäverkostolle, ja heiltä tulevan palautteen perusteella menetelmää kehitetään edelleen.

Pelitarinan käyttöönoton tueksi on kehitetty Pelitarina sosiaalityön tueksi -opas ja Pelitarina-kortit. Opas sisältää menetelmän taustalla olevia ajatuksia käsitteleviä tekstejä, esimerkkejä pelitarinoista sekä konkreettisia ohjeita työskentelyyn.

Menetelmä on levitettävissä koko maahan. Työntekijöillä ei tarvitse olla laajaa pelituntemusta menetelmää käyttääkseen. Tosin digi- ja pelitietojen päivittäminen voi olla hyödyksi, ja avoin asenne pelimaailmaa kohtaa on tärkeää.

Digipelirajat'on-hanke on soveltanut pelitarina-menetelmää ryhmissä

Digipelirajat'on-hanke (STEA 2017–2019) on soveltanut pelitarina-menetelmää nuorten aikuisten ryhmissä, joissa osallistujat jakavat kokemuksiaan digipelaamisesta. Ryhmiä järjestetään pelaajille, jotka haluavat muuta tekemistä pelaamisen rinnalle, sekä pelaajille, jotka haluavat vähentää pelaamistaan tai lopettaa sen kokonaan. Vertaisryhmässä toisten pelitarinoita kuulemalla asiakas rohkaistuu kertomaan omankin tarinansa. Keskustelu peleistä voi olla luottamusta herättävää ryhmässä, jossa on muita samanikäisiä ja samankaltaisia pelaamiskokemuksia omaavia. Kokeilusta on todettu, että pelitarinaan kuvatun pelaamisen ei tarvitse rajoittua vain digitaalisiin peleihin, vaan erilaisia pelaamismuotoja voi sisällyttää luovasti mukaan pelitarinoita kerrottaessa.

Digipelirajat'on-hanke tarjoaa tukea, vertaisuutta ja tietoa ongelmallisesta digipelaamisesta. Toiminta on suunnattu paljon pelaaville nuorille aikuisille sekä ammattilaisille, jotka työskentelevät heidän kanssaan. Hanke on sosiaali- ja terveystieteiden Veikkauksen voittovaroista rahoittama vuosina 2017–2019.

Lopuksi

Asiakaslähtöisessä työskentelyssä voidaan tunnistaa tarpeet tehokkaammin, asettaa tavoitteet selkeämmin ja pyrkiä niihin helpommin. Tämä edistää samalla asiakkaan osallisuutta.

Valtakunnalliselle PRO SOS -hankkeelle on haettu jatkoaikaa heinäkuuhun 2019 asti ja mallin juurrutusta jatketaan.



Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

