



HYTE-toimintamalli

1 / 2021

Pelillisuus

Toimintamallin kuvaus: Minna Kukkonen, Tytti Hytti, Marko Nousiainen, Iiris Miettinen & Anna-Maria Isola

Toimintamallin vertaisarviointi: Tuija Suikkanen-Malin, Mikko Meriläinen & Mai Salmenkangas

Hyvinvointia ja terveyttä edistävien toimintamallien arviointi

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos

Institutet för hälsa och välfärd

Finnish Institute for Health and Welfare

www.thl.fi



1 / 2021

Toimitus

hytearviointi@thl.fi

Päätoimittaja

Projektipäällikkö, Marika Kylänen
(etunimi.sukunimi@thl.fi, 029 524 7882)

Toimittaja

Kehittämispäällikkö, Elisa Kostiainen
(etunimi.sukunimi@thl.fi, 029 524 8602)

Taittäjä

Projektiassistentti, Jenni Lintunen

Julkaisija

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL)
Hyvinvoinnin ja terveyden edistämisen yksikkö
Mannerheimintie 166, A4
PL 30, 00271 Helsinki
Puh/tel +358 29 524 6000
www.thl.fi

Julkaisusarja

HYTE-toimintamalli
ISSN 2737-2936 (verkkójulkaisu)

Julkaisupaikka

HYTE-toimintamallien arvioinnit verkossa:
<https://thl.fi/hytearviointi>

Arkistointi

HYTE-toimintamallien arviointien arkistointi,
Julkari:
<https://www.julkari.fi/>

HYTE-toimintamallin lähetys arviointiin

hytearviointi@thl.fi

Sosiaalinen media

Twitter
https://twitter.com/HYTE_arviointi
LinkedIn
<https://linkedin.com/company/hyte-toimintamallien-arviointi>

HYTE-toimintamallien arviointi

Hyvinvointia ja terveyttä edistävien (HYTE) toimintamallien arviointi on avoin tiedolla johtamisen palvelu, jonka kehittäminen alkoi THL:ssä vuonna 2019. Palvelu tarjoaa vertaisarvioitua tietoa näyttöön perustuvista toimintamalleista, joita julkaistaan HYTE-toimintamalli-julkaisusarjassa.

Arviointiin otetaan HYTE-toimintamalleja eri aloilta, jotka edistävät hyvinvointia, terveyttä, turvallisuutta ja osallisuutta, edistävät yhdenvertaisuutta ja oikeudenmukaisuutta, ehkäisevät eriarvoisuutta, hyvinvointi ja terveyseroja, syrjäytymistä ja yksinäisyyttä, sekä edistävät sosiaalisesti, taloudellisesti ja ekologisesti kestävästä kehityksestä.

HYTE-toimintamalli-julkaisusarja

HYTE-toimintamalli-julkaisusarjassa on julkaistu toimintamallien arviointeja vuodesta 2019 lähtien. Jokainen toimintamalli käy läpi systemaattisen arviointiprosessin, joka tehdään yhteismitallisin kriteerein. Arvioinnit perustuvat toimintamallin edustajan kuvaukseen toimintamallista ja vähintään kahden arvioitsijan lausuntoon. Arviointi tehdään asteikolla 1-5 (heikko-erinomainen). Arvioinnin kohteena on toimintamallien vaikuttavuus, näyttö ja sovellettavuus käytäntöön. Arviointi on luonteeltaan kehittävä.

Arvioitsijoina voivat toimia toimintamallin riippumattomat asiantuntijat ja kokemusasiantuntijat. Menetelmänä on avoin vertaisarviointi, joka on laadunvarmistuksen ja kehittämisen keino. Arvioitsija voi valita tekeekö hän arvioinnin anonyymisti vai avoimesti.

Julkaisu sisältää toimintamallin edustajan tekemän kuvauksen toimintamallista ja yhteenvedon arvioitsijoiden lausunnoista.

HYTE-toimintamalli-julkaisusarjan kielet ovat suomi, ruotsi ja englanti. Jokainen arviointi julkaistaan erillisenä pdf-tiedostona thl.fi-sivuilla ja arkistoidaan Julkariin.

Tiivistelmä

Toimintamallin nimi: Pelillisyyden hyödyntäminen (sosiaali- ja terveysalalla) asiakasosallisuuden tukena

Tausta ja tavoite: Ottamalla pelaaminen osaksi asiakkaiden kanssa tehtävää työtä voidaan lisätä asiakkaiden sitoutumista palveluun tai toimintaan ja antaa ammattilaisille parempia keinoja rakentaa luottamuksellista suhdetta asiakkaisiin. Pelillisyyden avulla voidaan saada palvelut vastaamaan entistä paremmin ihmisten tarpeisiin. Paremmin asiakkaita palvelevien palvelujen edellytyksenä on asiakkaiden sitoutuminen palveluihin, heidän parempi ohjaamisensa jatkopoluille ja saaminen mukaan palvelujen yhteiskehittämiseen. Lisäksi ammattilaisten olisi tunnistettava paremmin asiakkaidensa yksilöllisesti vaihtelevat tarpeet.

Käyttö: Suomessa otettu käyttöön vuonna 2019. Levinnyt eri puolilla maata, esim. AMK-paikkakunnille. Käytössä myös eri maissa Euroopassa ja Euroopan ulkopuolella.

Kohderyhmä: Sosiaalipalveluiden asiakkaat: lapset, nuoret, nuoret aikuiset, maahanmuuttajat ja ammattilaiset

Soveltuvuus eri kohderyhmiin: Soveltuu työskentelyyn erilaisten pelaamisesta kiinnostuneiden henkilöiden kanssa. Toimintamuodot ja pelit on valittava aina yhdessä kohderyhmän kanssa.

Menetelmä: 1) pelaaminen sosiaalisen kuntoutuksen ryhmässä, 2) pelillisuus asiakkaan palvelutarpeen ja toimintakyvyn arvioinnin apuna, 3) pelisessiot mielenterveystyön ryhmätoiminnassa, 4) pelitarina sosiaalityön välineenä ja 5) pelin kehittäminen toimijuuden mahdollistajana.

Seuranta ja arviointi: Pelillisyyttä arvioidaan samoilla mittareilla kuin muutakin sosiaalityötä.

Tulokset ja vaikutukset: Pelillisuus edistää osallisuutta sosiaalityön asiakastilanteissa: se purkaa valtasuhteita, vahvistaa asiakkaan toimijuutta, parantaa sitoutumista palveluihin, murtaa jäätä asiakaskohtaamisissa, luo rennompaa ja turvallisempaa ilmapiiriä, antaa vuorovaikutusvälineitä ja auttaa asiakasta kertomaan tilanteestaan.

Vaikuttavuus: Tarpeisiin vastaavat palvelut ovat tehokkaampia ja luovat säästöjä. Asiakkaiden palvelutarpeen selvittäminen ja palveluohjaus edistävät kuntoutumista ja muiden palvelujen hyödyntämistä. Asiakkaiden osaamisen ja kyvykkyyden tunnustaminen mahdollistaa osallistumista työhön ja opiskeluun.

Kustannusarvio: Esimerkiksi pelillisuus asiakkaan palvelutarpeen ja toimintakyvyn arvioinnin apuna -ryhmän kustannukset n. 900–1000 euroa vuodessa. Pelien hankinta maksaa n. 25–300 euroa. Lisäksi koulutuskustannukset.

Kustannusvaikuttavuus: Ei ole tutkittu.

Jatkokehittäminen: SOCCA ja PK-seudun sosiaalisen kuntoutuksen verkosto, ammattikorkeakoulut, hankkeet

Avainsanat: Pelillisuus, leikkisyys, osallisuus, sosiaalinen kuntoutus, sosiaalityö, mielenterveys, nuoret, työikäiset

Teema-alueet: Hyvinvoinnin ja terveyden edistäminen sote:ssa, Monikulttuurisuus, Mielenterveys, Osallisuus, Sosiaalinen toimintakyky, Toimintakyky, Vertaistuki ja vapaaehtoistyö, Yhteisöllisyys, Ystävyys ja sosiaaliset suhteet

Toimintamallin yhteyshenkilö Suomessa: Tytti Hytti (tytti.s.hytti@hus.fi)

Toimintamallin arvioitsijat: Tuija Suikkanen-Malin, Mikko Meriläinen ja Mai Salmenkangas

Kansalliset verkkosivut: <https://thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/uudista-asiakastyota-luovasti-ja-leikkisasti/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa>

Arviointiluokka: Kansallisesti käytössä oleva toimintamalli (5–10 vuotta)

Kokonaisarviointi: 3/5 (hyvä)

Pelillisuus -toimintamalli on kuvattu huolellisesti ja monipuolisesti. Esitelty kokemustieto ja tutkimus kuvaavat vakuuttavasti pelillisyyden hyötyjä erilaisille asiakasryhmille esimerkiksi tasaveroisemman asiakassuhteen ja luottamuksen rakentamisessa sekä palveluun sitoutumisen ja asiakasosallisuuden vahvistamisessa. Pelillisyydessä on kyse eri konteksteihin sovellettavista ”erilaisten menetelmien kokonaisuudesta”, jolloin dokumentointi antaa vaikutelmaa sattumanvaraisesta käyttöönotosta ja kustannusvaikutuksien spekulatiivisuudesta, vaikka pelillisyyden hyödyntämisestä sosiaali- ja terveysalalla on kuitenkin erinomaisia, vakuuttavia kokemuksia.

Arvioinnin päivämäärä: 13.4.2021

Sammandrag

Praktiks namn: Utnyttjande av spelifiering (inom social- och hälsovården) som stöd för klientdelaktigheten

Bakgrund och mål: Genom att inkludera spelandet i arbetet med klienterna kan man öka klienternas engagemang i servicen och ge de yrkesutbildade bättre metoder för att bygga upp en konfidentiell relation till klienterna. Med hjälp av spelifiering kan man få tjänsterna att bättre än tidigare motsvara människornas behov. Förutsättningen är att klienterna förbinder sig till tjänsterna, hänvisas bättre till fortsatta stigar framåt, får delta i den gemensamma utvecklingen av tjänsterna och yrkesutbildade personer ska identifiera bättre sina klienters individuella behov.

Användning: Togs i bruk i Finland 2019. Spritt sig på olika håll i landet, t.ex. till YH-orter. Används även i olika länder i Europa och utanför Europa.

Målgrupp: Klienter inom socialservicen: barn, unga, unga vuxna, invandrare och yrkesutbildade.

Lämplighet för olika målgrupper: Lämpar sig för arbete med olika personer som är intresserade av att spela. Verksamhetsformerna och spelen ska alltid väljas tillsammans med målgruppen.

Metod: 1) spelande i grupp för social rehabilitering, 2) spelande som hjälp vid bedömning av klientens servicebehov och funktionsförmåga, 3) spelsessioner i mentalvårdsarbetets gruppverksamhet, 4) spelberättelsen som redskap för socialt arbete och 5) utveckling av spelet för att möjliggöra aktörskap.

Uppföljning och utvärdering: Spelifieringen bedöms med samma mätare som det övriga sociala arbetet.

Resultat och effekter: Praktiken främjar delaktigheten i klientsituationer inom det sociala arbetet: maktförhållandena, stärker klientens aktörskap, förbättrar engagemanget i servicen, bryter isen vid kundmöten, skapar en mer avslappnad och trygg atmosfär, ger redskap för växelverkan, hjälper att berätta om egen situation.

Effektivitet: Tjänster som motsvarar behoven är effektivare och skapar besparingar. Utredningen av klienternas servicebehov och servicehandledningen främjar rehabiliteringen och utnyttjandet av andra tjänster. Erkännandet av kundernas kompetens och förmåga gör det möjligt att delta i arbete och studier.

Kostnadsberäkning: Till exempel för gruppen spel som hjälp vid bedömning av klientens servicebehov och funktionsförmåga, ca 900–1000 euro/år. Det kostar 25–300 euro att köpa spelen. Dessutom utbildningskostnader.

Kostnadseffektivitet: Har inte undersökts.

Vidareutveckling: SOCCA och nätverket för social rehabilitering i huvudstadsregionen, yrkeshögskolor, projekt

Nyckelord: Spel, lekfullhet, delaktighet, social rehabilitering, socialt arbete, psykisk hälsa, unga, personer i arbetsför ålder.

Temat: Främjande av välfärd och hälsa inom social- och hälsovården, Mångkultur, Psykisk hälsa, Delaktighet, Social funktionsförmåga, Funktionsförmåga, Kamratstöd och frivilligarbete, Samhörighet, Vänskap och sociala relationer.

Kontaktperson för praktiken i Finland: Tytti Hytti (tytti.s.hytti@hus.fi)

Referentgranskare för praktiken: Tuija Suikkanen-Malin, Mikko Meriläinen och Mai Salmenkangas

Nationell webbplats: <https://thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/uudista-asiakastyota-luovasti-ja-leikkisasti/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa>

Utvärderingsklass: Praktik som används nationellt (5–10 år)

Helhetsbedömning: 3/5 (bra)

Praktiken har beskrivits omsorgsfullt och mångsidigt. Erfarenhetsdata och forskning som presenteras beskriver på ett övertygande sätt fördelarna med spelifiering för olika kundgrupper till exempel för att bygga upp en mer jämbördig kundrelation och ett förtroende samt för att stärka engagemanget i servicen och klientdelaktigheten. I praktiken är det fråga om en "helhet av olika metoder" som tillämpas på olika kontexter, varvid dokumentationen ger ett intryck av slumpmässigt ibruktagande och kostnadseffekternas spekulativa karaktär, även om det ändå finns utmärkta, övertygande erfarenheter av att utnyttja spelifieringen inom social- och hälsovårdsbranschen.

Utvärderingsdatum: 13.04.2021

Summary

Name of the practice: Use of gamification (in the social welfare and healthcare sector) to support the inclusion of customers

Background and aims: By introducing gaming as part of the work with customers, it is possible to increase the customers' commitment to a service and provide professionals with better tools for building a confidential relationship with the customers. Gamification can be used to improve the way services meet the needs. It requires that the customers must be committed to the services, be referred to further paths more efficiently, be included in the joint development of the services and professionals should learn identify the needs of their customers.

Use of the practice: The practice was introduced in Finland in 2019. The use has spread across the country, e.g. to UAS locations. The practice is also used in different countries in and outside Europe.

Target group: Social services customers: children, young people, young adults, immigrants, and professionals

Applicability to different target groups: Suitable for working with individuals interested in gaming. The modes of operation and games must always be selected together with the target group.

Method: 1) Gaming in a social rehabilitation group, 2) gamification as a tool for assessing the customer's needs and functional capacity, 3) gaming sessions in group activities as part of mental health work, 4) game stories as a tool for social work 5) game development as an enabler of agency.

Monitoring and evaluation: Gamification is evaluated using the same indicators as other social work.

Results and impacts: Gamification promotes participation in customer situations associated with social work: it dismantles power relationships, strengthens the customer's agency, improves commitment to services, works as an icebreaker, creates safe atmosphere, provides tools for interaction, and helps customers to describe their situation.

Effectiveness: Services that meet needs are more efficient and generate savings. By assessing the needs and offering service counselling, it is possible to promote rehabilitation and the utilisation of other services. Recognition of the customers' competence and capabilities enables them to participate in work and studies.

Cost estimate: Costs of the group focused on gamification are approx. EUR 900–1000 per year. The costs of purchasing games are approx. EUR 25–300. The training costs must be considered.

Cost-effectiveness: Not studied.

Further development: SOCCA Centre of Excellence on Social Welfare in the Helsinki Metropolitan Area and the network of social rehabilitation, universities of applied sciences, projects.

Keywords: Gamification, playfulness, inclusion, social rehabilitation, social work, mental health, young people, working-age population.

Theme areas: Health promotion in health and social services, Multiculturalism, Mental health, Inclusion, Social functioning, Functional capacity, Peer support and voluntary work, Community, Friendship and social relationship.

Contact person for the practice in Finland: Tytti Hytti (tytti.s.hytti@hus.fi)

Peer-reviewers of the practice: Tuija Suikkanen-Malin, Mikko Meriläinen and Mai Salmenkangas

National website: <https://thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/uudista-asiakastyota-luovasti-ja-leikkisasti/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa>

Evaluation category: Nationally used practice (5–10 years)

Overall evaluation: 3/5 (good)

The practice is described in a detailed and diverse manner. The presented experiential knowledge and research results provide a convincing description of the benefits of gamification for different customer groups, such as a building trust and equal customer relationship, strengthening the commitment to the service, and promoting customer inclusion. The practice involves a "set of different methods" applicable to various contexts, and as a result, the documentation gives an impression of arbitrary introduction and speculative cost effects, even though excellent, convincing experiences have been gained of using gamification in the social and health care sector.

Date of the evaluation: 13 April 2021

Sisällys

1 PELILLISYYS-TOIMINTAMALLIN KUVAUS	7
1.1 Toimintamallin vaikuttavuusketju	7
Tavoite, tausta ja tarve	7
Kohderyhmä, asiantuntijat ja sidosryhmät	9
Menetelmä	10
Seuranta ja arviointi.....	14
Tulokset, vaikuttavuus ja kustannusvaikuttavuus	14
Johtaminen ja hallinto.....	16
Viestintä.....	17
Etiikka ja riskit.....	17
Resurssit ja kustannusarvio	17
Jatkokehittäminen	17
Yhteenveto vaikuttavuudesta.....	18
1.2 Toimintamallin näyttöön perustuva tieto.....	18
Tutkimustietoon perustuva näyttö	18
Asiantuntijatietoon perustuva näyttö	19
Kokemusasiantuntijatietoon perustuva näyttö.....	20
Yhteenveto näyttöön perustuvasta tiedosta	21
1.3 Toimintamallin sovellettavuus käytäntöön	22
Sovellettavuus Suomeen.....	22
Sovellettavuus eri kohderyhmiin	22
Olemassa olevat rakenteet ja verkostot	22
Koulutus ja koulutusmateriaalit.....	23
Käyttö Suomessa ja kansainvälisesti	23
Toimintamallin käyttöönoton merkitys kunnissa ja hyvinvointialueilla	23
Huomioita sovellettavuudesta käytäntöön	23
Yhteenveto sovellettavuudesta käytäntöön	24
1.4 Toimintamallin lähteet	24
2 PELILLISYYS-TOIMINTAMALLIN VERTAISARVIOINTI	28
Arvio toimintamallin vaikuttavuudesta	28
Arvio toimintamallin näyttöön perustuvasta tiedosta	33
Arvio toimintamallin sovellettavuudesta käytäntöön.....	35
Kokonaisarviointi.....	37
LIITTEET	38

1 PELILLISYYS-TOIMINTAMALLIN KUVAUS

1.1 Toimintamallin vaikuttavuusketju

Tavoite, tausta ja tarve

Tavoite

Pelilliset menetelmät ja pelillisen työotteen hyödyntäminen sosiaalityössä mahdollistavat asiakkaiden ja osallistujien mukaan tulemisen ja sitoutumisen palveluihin ja toimintaan. Pelillisyyden avulla voidaan päästä tutustumaan osallistujiin ja rakentaa luottamusta heidän ja ammattilaisten välille. Pelillisyyden keinoin voidaan rakentaa yhteistyötä ja päästä yhteiskehittämään.

Tausta

Pelillisuus tarkoittaa pelien tavoitteellista käyttämistä tilanteissa, joissa asioita halutaan käsitellä mielekkäällä ja konkreettisella tavalla. Usein pelillisuus liitetään videopelien tai digitaalisiin peleihin, mutta myös perinteisemmät pelimuodot, kuten kortti- ja lautapelit ovat hyödyllisiä.

Tavallisesta poikkeava toiminta, kuten pelit, voivat innostaa sosiaalityön asiakkaita ja ammattilaisia muutokseen. Sosiaalityössä se auttaa keskustelemaan asioista, joita voi olla vaikea ottaa esille. Se auttaa myös havaitsemaan asioita, joita voi olla vaikea havaita muuten. Innostavassa, rutiineista poikkeavassa toiminnassa keskeneräisyydestä tulee resurssi eikä toiminnan este. Tämä voi innostaa asiakasta hakemaan omaehtoisia vastauksia oman elämän kysymyksiin. Toiminta avaa riittämättömyyttä kokevalle ammattilaiselle väylän etsiä ”laatikon ulkopuolisia” ratkaisuja.

Pelaaminen on Suomessa yleistä. Esimerkiksi Pelaajabarometrin mukaan noin 60 prosenttia suomalaisista pelaa aktiivisesti digitaalisia pelejä.

Pelillisyyttä on hyödynnetty eniten lasten ja nuorten kanssa, mutta sitä on pilotoitu myös aikuisten toiminnassa menestyksekkäästi. Pelillisyyden hyödyntäminen eri kentillä on kasvanut ja nousussa. Pelillisuus on ulottautunut myös hyvinvoinnin ja terveyden edistämistyöhön. Pelillisyyttä on tutkittu ja kehitetty paljon erityisesti mielenterveysalalla, opetuksessa ja markkinoinnissa. Lisäarvo tässä toimintamallissa on, että pelillisyyttä sovelletaan erityisesti sosiaalityössä ja hyvinvointialalla. Pelillisyyden hyödyntämistä sosiaalityössä on kehitetty mm. PRO SOS -hankkeessa, Pelaten terveeks ja Pelaten osalliseksi -hankkeissa (Euroopan sosiaalirahaston rahoittamia hankkeita).

Pelillisyyden taustalla on voimavara- ja ratkaisukeskeinen työote. Pelillisuus edistää dialogista ja suhdeperustaista työskentelyä, johon kuuluvat mm. aitous, tuomitsemattomuus, ei-autoritaarisuus, myönteinen palaute ja työotteen epämuodollisuus. Sen tavoitteena on vahvistaa palvelun käyttäjien resilienssiä vaikeissa elämäntilanteissa. Pelillisyyttä hyödyntävissä toimintatavoissa kuten Pelitarinassa on taustalla myös elämäntarinallinen ja narratiivinen lähestymistapa. Pelillisyyden hyödyntämisessä ammennetaan toiminnallisuudesta ja sosiaalipedagogisesta työotteesta.

Tarve

Sosiaalityön ammattilaiset eivät aina tunne asiakkaitaan ja heidän palvelutarpeitaan, vaikka asiakkaat olisivat olleet palveluissa pidempäänkin. Näin ollen asiakkaiden tilanteisiin ja

palveluntarpeisiin ei päästä tutustumaan, ja palvelut eivät hyödytä parhaalla mahdollisella tavalla. Asiakkaita ei myöskään saada sitoutetuksi palveluihin ja toimimaan oman tilanteensa parantamiseksi. Lisäksi palveluiden kehittäminen yhdessä asiakkaiden kanssa edellyttää sitoutuneita asiakkaita.

Ottamalla pelaaminen osaksi asiakkaiden kanssa tehtävää työtä voidaan lisätä asiakkaiden sitoutumista palveluun tai toimintaan ja antaa ammattilaisille parempia keinoja rakentaa luottamuksellista suhdetta asiakkaisiin. Pelillisyyden avulla voidaan tietoisesti purkaa valtasuhteita ja kohdata osallistujat tasa-arvoisemmin. Palveluiden paremman toiminnan kautta pelillisyyden voi tuottaa hyötyä koko yhteiskunnalle.

Asiakkaille pelillisyyden tuottaa seuraavanlaisia hyötyjä:

- Pelillisyyden rentouttaa. Heittäytyminen peliin tuo iloa. Pelillisyyden menetelmänä auttaa myös osallistumaan. Peli voi antaa ohjaustyötä helpottavan konkreettisen rakenteen, jossa kaikilla on oma vuoro osallistua. Näin myös hiljaisemmat ja ujommat pääsevät ääneen.
- Pelillisyyden virittää ja syventää keskusteluja. Pelillisyyden avulla voi nousta puheeksi paljon erilaisia teemoja ja puheenaiheita, joita ei tavallisessa vuorovaikutuksessa välttämättä tulisi esille. Pelatessa voi ottaa myös roolin, jonka avulla voi puhua vaikeista asioista yleisellä tasolla tarvitsematta mennä henkilökohtaisuuksiin. Asiaa saa kuitenkin reflektoida, ja sitä kautta voi löytää ratkaisuja. Pelillisyyden avulla etäännyttämään asioita ja tarkastelemaan omaa elämää ulkopuolisin silmin. Pelit tarjoavat tilaa ajatella eri tavoin ja toisenlaisia malleja jäsentää asioita.
- Ryhmissä pelillisyyden luo yhteisöllisyyttä ja positiivisia yhdessä olon kokemuksia. Pelin kautta syntyy spontaaneja ryhmäytymisiä. Pelatessa kaikki ovat tasavertaisia, ja pelien tuoma jännitys tuo ihmisiä yhteen. Pelillisyyden helpottaa myös vertaistuellista keskustelua.
- Pelillisyyttä hyödyntävässä työskentelyssä asiakkaan elämä voi jäsentyä, voi löytää unelmia sekä opinto- ja työelämäpolkuja sekä uudenlaisia taitoja.
- Pelillisyydellä voi tutkimusten mukaan vaikuttaa asenteisiin, motivaatioon ja tyytyväisyyteen, sillä pelillisyyden avulla päästään kokemaan asioihin syventymistä, onnistumisia, yhteistyötä ja hallintaa.
- Luova toiminta lisää tutkimusti hyvinvointia. Leikillisyyden tutkimuksissa liitetty muun muassa masennuksesta, ahdistuksesta ja sairauksista toipumiseen, luovaan ongelmanratkaisuun ja myönteisten ystävyyssuhteiden syntyminen.

Leikillisyyden tuo uutta näkökulmaa paitsi palveluiden käyttäjille myös työntekijöille sekä parantaa näin myös työn mielekkyyttä ja sitä kautta palvelujen laatua. Ammattilaiset ovat kokeneet saaneensa iloa, energiaa ja jaksamista työhönsä.

Pelien avulla saadaan palvelussa tai muussa toiminnassa rikottua jää ammattilaisen ja asiakkaan tai osallistujien välillä. Näin päästään puhumaan haastavimmistakin aiheista ja esimerkiksi käsittelemään palvelun tavoitteellisia teemoja, kun saadaan synnytettyä luottamusta ihmisten välille. Pelillisyyden tukee voimavaralähtöistä lähestymistapaa sosiaalisessa kuntoutuksessa ja sosiaalityössä. Pelillisyyden on keino, jolla voi kasvattaa omia kykyjä, oppia kohtaamaan vaikeuksia ja siirtyä ongelmakeskeisestä ajattelusta voimavarakeskeiseen ajatteluun. Näistä syistä pelit ja pelillisyyden ovat erityisen hyviä toimintatapoja, kun halutaan edistää kaikista heikoimmassa asemassa olevien osallisuutta ja hyvinvointia.

Paljon pelaavat kokemusasiantuntijat saavat pelillisyyttä hyödyntävässä kehittämistyössä oman osaamisensa ja peliasiantuntijuutensa näkyviin.

Pelillisuus voi kääntää asiakassuhteen uuteen asentoon ja purkaa valtasuhteita. Asiakas saattaa olla ammattilaista parempi pelillisyyden asiantuntija. Pelillisuus vahvistaa asiakkaan toimijuutta ja hänen peleihin liittyvä asiantuntemuksensa tulee arvostaen nähdä. Pelilliset menetelmät mahdollistavat ammattilaisen ja asiakkaan tasa-arvoisemman kohtaamisen, kun molemmat ovat toimijoita. Menetelmät toimivat jäänmurtajina, auttavat luottamuksellisen suhteen luomisessa ja madaltavat asioimiskynnystä.

Pelaaminen on luovaa toimintaa, joka tutkimusten mukaan lisää pääsääntöisesti hyvinvointia. Pelien ja leikkien avulla sosiaalityön asiakkaan voi olla helpompi osallistua toimintaan, sillä pelillisuus luo rennompaa ja turvallisempaa ilmapiiriä. Lisäksi pelaaminen mahdollistaa vain toiminnan (esim. sosiaalisen kuntoutuksen ryhmätoiminnan) seuraamisen ja mukana olemisen, jolloin osallistuminen mahdollistuu myös heille, jotka eivät halua tai voi ottaa aktiivisempaa roolia. Pelit mahdollistavat osallistujille erilaisia rooleja, joissa voi tuoda itselle tärkeitä asioita yhteiseen käsittelyyn. Pelien kautta on mahdollisuus päästä eläytymään muiden tilanteisiin, kokemuksiin ja tunteisiin.

Kun ammattilaiset ja asiakkaat heittäytyvät yhdessä peliin, heistä tulee tasavertaisempia, mikä kasvattaa luottamusta heidän välillään. Pelatessa saadaan yhteisiä kokemuksia erilaisten ihmisten kanssa. Pelillisyyden hyödyntäminen voi kaventaa hyvinvointi- ja terveyseroja, kun saadaan tutustuttua heikoimmassa asemassa olevien asiakkaiden tarpeisiin ja vastattua niihin paremmin. (Heikoimmassa asemassa olevia asiakkaita ovat esimerkiksi huonosti palveluihin tavoitettavat, jotka ovat koulutuksen ja työn ulkopuolella, tai ihmiset, joilla on vähäinen luottamus viranomaisiin.)

Pelillisuus ei tarvitse uusia rakenteita, vaan kyse on ihmisten kanssa tehtävän työn tapojen uudistamisesta olemassa olevissa rakenteissa. Uudistamisen keinona voidaan käyttää tiedon levittämistä, täydennyskoulutuksia ja työssä oppimista.

Kohderyhmä, asiantuntijat ja sidosryhmät

Kohderyhmä

Sosiaalityön asiakkaat ja ammattilaiset. Pelillisyyttä voi hyödyntää monenlaisten asiakkaiden kanssa:

- Erityisen hyödyllistä pelillisuus on kotona paljon digitaalisia pelejä pelaavien nuorten aikuisten kanssa työskennellessä.
- Pelilliset menetelmät tukevat myös niitä nuoria aikuisia, joilla on haasteita sosiaaliin tilanteisiin liittyen ja vaikeuksia lähteä kotoa liikkeelle.
- Pelilliset ja leikkiset työmuodot sopivat erityisen hyvin pitkään kotona työttöminä olleiden maahanmuuttajien toimijuuden vahvistamiseen. Erään ryhmän osallistajat kokivat, että pelillisyyttä hyödyntävissä ryhmissä oli helpompi luottaa viranomaisiin ja puhua rehellisesti omasta elämäntilanteesta.
- Mielenterveyskuntoutujien kanssa tapahtuvassa työskentelyssä pelit voivat olla hyödyllisiä, koska peleillä on todettu olevan myönteisiä vaikutuksia kuntoutumiseen.
- Pelilliset menetelmät toimivat yleensä lasten ja nuorten kanssa työskennellessä, sillä pelit ovat heille tyypillinen tapa olla vuorovaikutuksessa.
- Yksi kohderyhmä ovat myös sosiaalityön ammattilaiset, jotka saavat uusia työkaluja työnsä toteuttamiseksi paremmin. Pelillisuus voi tukea työssä jaksamista ja työhyvinvointia.

Asiantuntijat ja sidosryhmät

Pelillisyyttä sosiaalityössä kehittävät hanketyöntekijät. He ovat tutustuneet siihen, miten pelejä on aiemmin hyödynnetty hyte- ja sote-työssä ja mihin periaatteisiin pelillisyyden soveltaminen tällä kentällä perustuu. He tutkivat myös sitä, mitä esteitä ja edistäviä tekijöitä on pelillisyyden hyödyntämiseen hyte-sotessa. Heillä on kokemusta pelillisten menetelmien soveltamisessa sosiaalityön eri kentillä.

Keskeinen sidosryhmä ovat itse paljon pelaavat kokemusasiantuntijat. He tuntevat pelejä laajasti ja osaavat tukea sopivien pelien valitsemisessa sekä pelaamisen opettelussa myös ammattilaisia.

Menetelmä

Suunnittelu

Kartoitetaan osallistujaryhmän tarpeet, ja miten peleillä voidaan vastata niihin. Kartoitetaan myös peleihin liittyvät mahdolliset riskit tai ongelmat. Suunnitellaan pelikatalogi, joka koostuu mielenterveystyössä hyödynnettävistä peleistä (Pelaten terveeks -hanke).

Ensin selvitetään asiakkaiden pelaamia pelejä, pelaamistapoja ja käytettyjä pelivälineitä. Samalla selvitetään asiakkaiden pelitietämystä ja mietitään, miten tietämystä voi hyödyntää palvelun kehittämisessä. Lisäksi on selvittävää sosiaalipalveluun sopivia hyödynnettäviä pelejä ja niiden sisältöä. On harkittava, mitkä pelit otetaan käyttöön, ja mikä niiden tuoma hyöty on. Peleissä ei esimerkiksi saa olla syrjiviä elementtejä. Peleissä pitää olla elementtejä, jotka sitouttavat pelaamaan ja/tai antavat pelaajalle palautetta.

Tässä vaiheessa selvitetään myös ammattilaisten peliosaamista ja asenteita pelien käyttöön ottoon asiakastyössä. On selvittävää, mitä on otettava huomioon pelatessa (esimerkiksi, että säännöt selvät kaikille, että kaikki pelit eivät sovi kaikille, tai että kaikille pelaaminen ei sovi.) Ammattilaisen on osattava fasilitoida pelaamista tai pelitilanteita.

Joskus pelit ja pelaaminen voidaan nähdä uhkana, jos koetaan, ettei niitä osata käyttää osana omaa työtä, tai jos on huolta niiden vaikutuksesta hyvinvointiin. Asiakkaat voivat kokea, että heidän pelaamisensa nähdään sosiaalipalveluissa kielteisenä toimintana. Pelillisyydessä keskitytäänkin peleihin ja pelillisyyteen voimavaraletoisesti.

Toteutus

Pelillisyyttä sosiaalityön asiakkaiden parissa voidaan toteuttaa hyvin monenlaisilla keinoilla ja menetelmillä. Tässä esimerkkejä konkreettisesta toteutuksesta.

1. Pelaaminen sosiaalisen kuntoutuksen ryhmässä:

Sosiaalisen kuntoutuksen ryhmässä hyödynnetään pelejä tavoitteena kehittää toimintakykyä ja vuorovaikutustaitoja. Ryhmätapaamisiin kuuluu pelaamista, pelillisiä ja toiminnallisia ryhmäharjoitteita sekä kahvittelua. Pelit voivat olla lauta-, kortti- tai muita pelejä, joita voi pelata ryhmässä. Ryhmäharjoitteet liittyvät eri teemoihin, esimerkiksi mielenterveyteen. Pelaamisen ohessa syntyvä keskustelu on yksi tavoitteellisen sosiaalityön pyrkimyksistä. Pelit, harjoitteet sekä keskustelu on suunniteltu tukemaan toisiaan. Pelit ja pelillisuus helpottavat tutustumista ja keskustelemista esimerkiksi arvoista, tunteista, vuorovaikutustavoista ja -tyyleistä. Toiminta on

voimavarakeskeistä. Peleistä paljon tietävän asiakkaan osaaminen tulee ryhmässä arvostaen tunnustetuksi.

Asiakkaat ja ammattilaiset kehittävät ryhmän toimintaa yhdessä ja vaikuttavat sen sisältöön. ([Pelaaminen sosiaalisesti vahvistavana toimintana](#))

2. Pelillisyyden asiakkaan palvelutarpeen ja toimintakyvyn arvioinnin apuna:

Ryhmämuotoisessa sosiaalisessa kuntoutuksessa arvioidaan asiakkaan palvelutarvetta ja toimintakykyä pelillisyyttä hyödyntäen. Tavoitteena on löytää asiakkaalle ryhmän jälkeen jatkopolkuja yhteistyössä omatyöntekijän kanssa.

Jokaisella tapaamiskerralla käydään läpi pari peliä ja pysähdytään keskustelemaan pelien kautta nousseista asioista. Kiirettä on hyvä välttää ja jäädä keskustelemaan, kun keskustelua syntyy. Samanlaisten pelien toistaminen ryhmän aikana luo tuttuutta ja turvallisuutta. Toiminta sisältää ohjattuja yksilö- ja ryhmätehtäviä. Tehtävinä voivat olla esimerkiksi haavekartta, johon kerätään omia tulevaisuuden haaveita, tai asiointikartta, jossa käydään läpi itselle tutut palvelut ja toiminnot sekä arvioidaan, miten asioiminen on sujunut. Kolmas esimerkki on asumisbingo-harjoitus. Bingopaperissa on asumiseen liittyviä kysymyksiä kuvineen, kuten ”asutko kerrostalossa” ja ”tunnetko jonkun naapurisi”. Ryhmän osallistujat kysyvät kysymyksiä toisiltaan ja keräävät myöntäviä vastauksia saadakseen bingon. Bingon saamisesta saa palkinnon. Peliä pelataan niin pitkään, että kaikki ovat saaneet bingon.

Harjoitukset ja itsearviointimateriaali kootaan asiakkaan kansioon ja käydään läpi yksilökeskustelussa omatyöntekijän kanssa. Materiaali tukee asiakkaan ja työntekijän tutustumista. Yhdessä tehdään jatkosuunnitelma, jonka toteutumista seurataan. Ryhmän ohjaamisessa hyödynnetään puheen ja kirjoituksen lisäksi kuvia, elekieltä ja kädentaitoja. On tärkeää kertoa asiat rauhassa, selkokielellä ja käydä läpi ohjaajille tunnettujen pelien toimintaidea, eikä olettaa, että se olisi jo tuttu ryhmän osallistujille. Pelillisiä menetelmiä voi hyödyntää myös kielenopiskelussa maahanmuuttajille kohdennetussa ryhmässä.

Pelillisyyttä voi käyttää myös kuntoutustoiminnan arvioimisessa: ryhmäkerroista voi antaa palautetta esimerkiksi tikkataululla. ([Pelillisyyden ja leikillisyyden arvioinnin apuna](#))

3. Pelisessiot mielenterveyden ryhmätoiminnassa:

Toteutetaan ryhmiä, joissa kokeillaan erilaisia digitaalisia terveyden ja hyvinvointiin liittyviä pelejä ja tutustutaan pelillisyyteen. Ryhmien sessioiden teemoja voivat olla esimerkiksi: pelillistäminen ja hyötypelit, arki, terveys ja pelaaminen, pelikehittäminen ja pelaamisen hyödyntäminen sosiaali- ja terveysalalla. Osallistujille annettuihin tehtäviin lukeutuvat pelaamisen hyötyjen käsittely, itsen analysointi pelaajana, arjen haltuunotto pelaamalla, pelaaminen terveyden edistäjänä sekä digitaalisten ja sote-palveluiden parantaminen.

Toiminnassa korostetaan ja pohditaan yhdessä pelaamiseen liittyviä myönteisiä näkökulmia: esimerkiksi että pelaamisesta kertynyt kokemus voi hyödyntää eri tavoin kuten vuorovaikutustilanteiden opettelussa. Vaikka toiminnassa ei vahvisteta ajatusta ongelmallisesta pelaamisesta, keskustellaan myös pelaamiseen liittyvistä haasteista. Paljon pelaavat tuovat keskusteluun omia näkökulmiaan ja kokemuksiaan.

Yhdessä asiakkaiden, kokemusasiantuntijoiden ja ammattilaisten kanssa kerätään hyödynnettäviä pelejä, ja sessioiden osallistujat testaavat pelejä ja antavat niistä palautetta. Pelisessioiden

toimintaidealla voidaan ottaa käyttöön ja arvioida myös uusia hyötypelejä. ([Pelisessioissa pelataan ja kehitetään yhdessä](#))

4. Pelitarina sosiaalityön välineenä:

Pelitarinan avulla sosiaalityön asiakas kertoo ammattilaiselle elämäntarinansa pelaamisen kautta. Pelaaminen on tulokulma, joka helpottaa muista asioista puhumista. Pelitarina muuttaa asiakkaan ja työntekijän välistä suhdetta ja kääntää roolit nurinpäin. Peleistä puhuminen motivoi asiakkaita työskentelyyn ja tarjoaa mahdollisuuden heidän tavoittamiseensa. Pelitarinaa voi käyttää tutustumiseen tai syvällisempään työskentelyyn, jotta ammattilainen saa kokonaisvaltaisen kuvan asiakkaan elämästä.

Tutustumiskeskustelussa voidaan keskustella mm. 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.

Yksilötyön lisäksi menetelmää voi käyttää ryhmätoiminnassa. Ryhmässä mahdollistuu vertaistuki, yhteiskehittäminen sekä vuorovaikutustaitojen harjoittelu.

Menetelmää voi soveltaa myös 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. Harjoituksen tarkoituksena on päästä käsiksi asiakkaan elämässä oleviin voimavaroihin, taitoihin, tarpeisiin, huoliin ja tilanteisiin. Pelaamisen elämänjanan kautta voi olla helpompi hahmottaa elämää ja puhua vaikeistakin asioista kuin tavallisessa ammattilaisen ja asiakkaan välisessä keskustelussa.

Pelitarinoiden kautta löytyy muistoja tilanteista, joissa on saanut apua ja selviytynyt. Näistä voi löytää keinoja tukemaan selviytymistä nykyhetkessä, ja tarinoista löytyy myös verkostoja, joista voi löytää tukea tähänkin päivään. Lisäksi tarinat voivat olla portti traumakokemuksiin.

Pelitarinaa voi käyttää myös vertaisryhmässä, jossa toisten pelitarinoita kuulemalla asiakas rohkaistuu kertomaan omankin tarinansa. ([Pelitarina sosiaalityön välineenä](#))

5. Pelin kehittäminen toimijuuden mahdollistajana:

Sosiaalisen kuntoutuksen ryhmässä kehitetään peli yhteistyössä osallistujien kanssa. Aluksi tutustutaan muihin ryhmäläisiin pelien avulla. Osallistujat voivat tuoda ryhmään itselleen tärkeitä leikkejä ja kertoa itsestään ja esimerkiksi synnyinpaikastaan valokuvien, ruoan tai tanssin avulla. Menetelmät auttavat kertomaan itsestään muille. Ne myös mahdollistavat vähän suomen kieltä osaavien osallistumisen yhteiseen toimintaan.

Tutustumisen jälkeen ryhmässä kehitetään peli, jonka avulla voidaan käsitellä kohderyhmän kokemuksia ja kohderyhmälle tärkeitä asioita. Peliin keksitään kysymyksiä teemoittain ja niitä arvioidaan pienryhmissä, jotta kaikki pääsevät osallistumaan. Kysymysten kehittäminen ja itse kehitetyn pelin kokeileminen tarjoaa vertaistukea ja tilaa kertoa arjen haasteista. Lisäksi ryhmä suunnittelee pelin muodon, rakenteen, säännöt, nimen ja kuvituksen. Pelin kysymysten keksimiseen voidaan hyödyntää esimerkiksi kuvia, keskustelukortteja, erilaisia hyötypelejä sekä erilaisia teeman työstämiseen sopivia työvälineitä. Peliiä kehitetään kohderyhmän rytmisessä, kehittämistyö etenee heidän voimavarojensa mukaan.

Pelaamisesta kiinnostuneelta kokemosoajalta voi saada apua pelin kehittämiseen ryhmässä, jossa osallistujilla tai ohjaajilla ei välttämättä ole paljon osaamista peleistä. Kokemosoaja voi tukea mm. pelimateriaalien suunnittelussa. ([Pelinkehittäminen toimijuuden mahdollistajana](#))

Pelin kehittäminen voi olla hyödyllistä eri kohderyhmien kanssa työskennellessä. Esimerkkejä:

- Maahanmuuttajanaisten järjestetty pelinkehittämisryhmä kehitti Elämän värit -pelin, jonka avulla maahanmuuttajat uskaltaisivat puhua toiveistaan sekä elämästään Suomessa. Maahanmuuttajataustaisten naisten kehittämässä pelissä haluttiin vastata naisten kokemaan epäkohtaan siitä, etteivät sosiaalityöntekijät tunne maahanmuuttaja-asiakkaita kunnolla. Maahanmuuttajanaisten ryhmässä hyödynnettiin työkaluna mm. parisuhteen ja vanhemmuuden roolikarttoja. Elämän värit -peliä voidaan hyödyntää esimerkiksi maahanmuuttajaryhmissä kuntien sosiaalisessa kuntoutuksessa ja järjestöissä tutustumisessa ja osallistujien voimaantumisessa.
- Nuoret kehittivät N€uvoton-lautapelin tukemaan taloudenhallintaa. Pelin sisällöissä, tapahtumissa ja pelihahmoissa näkyvät erityisesti nuorten kohtaamat haastavat rahankäyttötilanteet. Pelatessa syntyvät päätökset ja niiden seuraukset voivat toimia oppimiskokemuksena ja tukea päätöksentekoa nuoren reaalielämässä.
- Nuoret kehittivät yhdessä pelialan ammattilaisten kanssa nuorille suunnatun digitaalisen pelin. Peli tukee nuorta arjen hallinnassa ja siten edistää myös työ- ja toimintakykyä. Kehittämistyössä pureuduttiin nuorten osaamiseen ja kokemuksiin, jotta peli vastaisi nuorten todellisiin arjen haasteisiin. Nuoret nostivat pelin aiheiksi työnhaun, työhaastatteluun valmistautumisen, yhteisöllisyyden, rahan käytön, hyvän käytöksen sekä oikean ja väärän pohtimisen. Peliä voi pelata itsenäisesti tai sen voi sisällyttää osaksi nuorten palveluita.
- Asunnottomuuden kokeneet rakensivat yhdessä ohjaajien kanssa asunnottomuuden Monopolipelin. Pelin kaikki askeleet ja pysähdykset liittyvät asunnottomien käyttämiin palveluihin ja paikkoihin. Peli tuottaa tietoa konkreettisesti virallisista ja epävirallisista palveluista, tiloista ja paikoista sekä asunnottomana arjessa selviämisestä. Kuva asunnottomuuden moninaisista näkökulmista selkiää peliä kehitettäessä ja pelattaessa.

Juurutus

Pelillisyyttä käytetään jonkin verran lastensuojelussa, nuorten sosiaalityössä sekä aikuissosiaalityössä, mutta pelillisuus ei ole vielä juurtunut yleisesti sosiaalityössä käytettäväksi menetelmäksi. Sokra-hankkeen toteuttamassa selvityksessä kävi ilmi, pelillisuus on vakiintuneena käytäntönä yksittäisillä sosiaalityöntekijöillä.

Pelillisyyttä juurrutetaan tietoa ja osaamista levittämällä: Pelillisyysskoekielujen tulokset on raportoitu ja raportit ovat julkisesti saatavilla. Materiaalia levitetään luentoina, oppimismateriaaleina ja Sokra-hankkeen osallisuutta edistävänä mallina ([thl.fi](#)).

Pelillisyydestä on ammattikorkeakoulutason koulutusta sosiaali- ja terveysalalla. Koulutusta ammattilaisille on ylemmissä ammattikorkeakouluopinnoissa. [Elämän värit -pelistä](#) on järjestetty koulutusta sosiaalialan ammattilaisille osana Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus Soccan kehittämistyötä.

Pelillisyyttä mielenterveysalalla kehittänyt työntekijä on kirjoittanut aiheesta eri alan julkaisuissa. Aihetta on viety myös kansainväliseen hankkeeseen, jossa kehitetään mielenterveystyötä.

Seuranta ja arviointi

Pelillisuus ei sisällä erityisiä arviointikäytäntöjä. Sen toimintaa voidaan kuitenkin arvioida sosiaalityössä yleisesti käytössä olevilla arviointitavoilla, kuten Aikuisten hyvinvointimittarilla ja AVAIN-mittarilla. Lisäksi käytössä voi olla kuntakohtaisia omia arviointikäytäntöjä. Esimerkiksi sosiaalityön suunnitelman toteutumista seurataan yhdessä asiakkaan kanssa.

Pelillisyyden kehittämishankkeita on arvioitu keräämällä kokemuksia ammattilaisilta ja asiakkailta, ja niitä on raportoitu hankejulkaisuissa. (Hytti 2019; Raitio, Siitonen & Hopia 2020; Raitio & Hopia 2014.)

Pelillisyyttä hyödyntävistä menetelmistä on tehty toimintamallikuvaukset ja arvioinnit osallisuuden edistymisen näkökulmasta:

- [Pelaaminen sosiaalisesti vahvistavana toimintana](#)
- [Pelitarina sosiaalityön välineenä](#)
- [Pelin kehittäminen toimijuuden mahdollistajana](#)
- [Pelillisuus ja leikillisuus arvioinnin apuna](#)
- [Pelisessioissa pelataan ja kehitetään yhdessä](#)

Kohderyhmän, asiantuntijoiden ja sidosryhmien osallistuminen

Asiakkaiden osallistuminen on välttämätöntä pelillisyyden hyödyntämisessä. Toimintaa on suunniteltu ja arvioitu yhdessä käytäntöjä kehitettäessä. Ammattilaiset käyttävät omaa harkintaa pelillisten menetelmien ja pelien soveltamisessa yksittäisiin asiakastilanteisiin. Paras toimintatapa on kokeilla menetelmiä asiakkaiden kanssa ja arvioida yhdessä niiden toimivuutta.

Kohderyhmien tarpeet otetaan huomioon niin, että pelit valitaan toimintoihin yksilöllisten tarpeiden mukaan. Ryhmissä käytettävät pelit valitaan niin, että ne sopivat kaikille ryhmissä ja puhuttelevat ryhmäläisiä sekä vastaavat heidän tarpeisiinsa. Peleihin ja kohderyhmiin on tutustuttava etukäteen, jotta pelivalinnat ja pelillisten menetelmien valinnat voidaan tehdä. Esimerkiksi joissain monikulttuurisissa ryhmissä asiakkaat ovat voineet tuoda kaikkien yhdessä pelattavaksi pelejä omista maistaan tai pelejä, joita ovat itse pelanneet paljon.

Työskentelyssä kannattaa hyödyntää kokemusosaajia tai vertaisohjaajia, joilla on kokemusta pelillisyydestä, sekä ideoida toimintaa yhdessä heidän ja asiakkaiden kanssa.

Pelillisyyden asiantuntijat, jotka ovat kehittäneet toimintaa, ovat tehneet selvityksiä toiminnan taustaksi. He kouluttavat sosiaali- ja terveysalan opiskelijoita ja ammattilaisia käyttämään pelillisiä menetelmiä.

Tulokset, vaikuttavuus ja kustannusvaikuttavuus

Tulokset

Pelillisuus edistää osallisuutta sosiaalityön asiakastilanteissa.

- Pelillisuus voi purkaa valtasuhteita asiakkaan ja ammattilaisen välillä. Asiakkaan ja ammattilaisen kohtaamisesta tulee tasa-arvoisempi, kun molemmat ovat toimijoita. Asiakas saattaa olla ammattilaista parempi pelillisyyden asiantuntija. Pelillisuus vahvistaa asiakkaan toimijuutta, ja hänen peleihin liittyvä asiantuntemuksensa tulee arvostaa nähdäksi

pelaajayhteisön ulkopuolella. ([Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä](#)) Tämä edistää asiakkaan minäpystyvyyden kokemusta (Isoviita-Kolsi 2018).

- Pelilliset menetelmät toimivat jäänmurtaajina asiakastilanteissa: auttavat luottamuksellisen suhteen luomisessa ja madaltavat asioimiskynnystä. Näin sitoutuminen palveluihin ja eri toimintoihin paranee osallisuuden kokemuksen kasvaessa. ([Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä](#))
- Pelillisuus luo rennompaa ja turvallisempaa ilmapiiriä asiakastilanteisiin, mikä helpottaa osallistumista. Pelaaminen mahdollistaa myös osallistumisen vain seuraamalla ja mukana olemalla, jos asiakas ei halua tai pysty osallistumaan aktiivisemmin. ([Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä](#); Hytti 2019, 3.)
- Pelillisuus antaa välineitä vuorovaikutukseen ja asiakkaan äänen kuulemiseen: luottamuksellisessa ilmapiirissä itsestä ja omista asioista kertominen sekä keskusteluun osallistuminen helpottuvat. ([Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä](#).) Pelien avulla mahdollistuu itseilmaisu myös muilla keinoilla kuin puhumalla. (Hytti 2019, 4; [Sokran arvio toimintamallista: Pelillisuus ja leikillisuus arvioinnin apuna](#))
- Pelillisuus edesauttaa syvempien keskustelujen syntymistä ja helpottaa vaikeista asioista puhumista. Pelilliset työvälineet antavat keskustelulle turvallisen muodon ja tietyt sovitut rakenteet. Pelillisuus voi auttaa myös etäännyttämään asioita itsestä ja auttaa tarkastelemaan omaa elämää ulkopuolisin silmin. Pelillisuus tukee myös vertaistuellista keskustelua. (Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä)
- Pelillisuus auttaa tuottamaan parempaa vuorovaikutusta ammattilaisen ja asiakkaan välille ja muodostamaan yhteisen käsityksen asiakkaan elämäntilanteesta ja arvioimaan sitä yhdessä. Pelillisyyden hyödyntäminen lisää ammattilaisten ymmärrystä asiakkaiden kokemuksista ja toimintakyvystä. Asiakkaiden todelliset tarpeet ja palveluiden tarve selviävät kokonaisvaltaisemmin. Tämä edesauttaa myös osallisuuden kokemusta, mikä sitouttaa paremmin toimenpiteisiin ja erilaisiin muutoksiin. (Hytti 2019.) Näin voidaan edistää työkykyä sekä työhön ja opintoihin pääsyä.
- Osallisuuden kokemus on yhteydessä mm. koettuun terveyteen sekä psyykkiseen kuormittuneisuuteen. Ihmiset, jotka kokevat olevansa vähemmän osallisia, ovat kuormittuneempia ja kokevat terveytensä heikommaksi. Pelillisyyden avulla osallisuus lisääntyy, kun siirtyminen ongelmakeskeisestä ajattelusta voimavarakeskeiseen ajatteluun mahdollistuu. Pelillisuus auttaa näkemään vahvuuksia ja kiinnostuksen kohteita. (Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä.)
- Asenteet pelaamista kohtaan muuttuvat: ammattilaiset ja asiakkaat näkevät pelaamisen voimavaralähtöisesti. Esimerkiksi pelaamisen kautta syntynyt osaaminen ja sen mukaan tuomat sosiaaliset suhteet huomioidaan. ([Sokran arvio toimintamallista: Pelitarina sosiaalityön välineenä](#); Hytti 2019, 3-4.)
- Osallisuuden kokemus on yhteydessä myös yksinäisyyteen. Sosiaalityön ryhmissä pelillisuus luo yhteisöllisyyttä ja positiivisia yhdessäolon kokemuksia. Pelin kautta syntyy spontaania ryhmäytymistä. Pelatessa kaikki ovat tasavertaisia, ja pelien tuoma jännitys tuo ihmisiä yhteen. ([Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä](#))

- Pelillinen sosiaalinen kuntoutus lisää hyvinvointia ja voimaannuttaa. ([Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä](#))
- Pelillisuus tuo uutta näkökulmaa ja mielekkyyttä paitsi palveluiden käyttäjille myös työntekijöille ja parantaa näin työhyvinvointia ja sitä kautta palvelujen laatua. ([Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä](#))

Pelaamisen ja pelien on todettu edistävän mielenterveyskuntoutumista. Pelit voivat auttaa sitoutumista hoitoon, itsehoitoon ja lääkkeiden ottoon. Erilaisia pelejä voidaan käyttää terapioiden tukemaan psyykkistä hyvinvointia ja lievittämään ahdistusta ja stressiä. Pelit voivat antaa tietoa mielenterveys sairauksista ja -ongelmista ja tukea menetelmiä oman mielenterveyden parantamiseen. Pelit myös lisäävät rentoutumista. Pelejä voidaan käyttää tehokkaasti masennuksen hoitoon. Pelit voivat olla yhtä tehokkaita nuorten masennuksen hoidossa kuin perinteiset terapiamuodot. Pelit voivat vaikuttaa myönteisesti myös asenteisiin, motivaatioon ja tyytyväisyyteen, esimerkiksi tuottamalla tunteita syventymisestä, onnistumisista, yhteistyöstä ja hallinnasta. Peleillä voi olla positiivisia vaikutuksia oppimiseen. (Raitio et al. 2020: s. 117–118.)

Pelillisyyden käyttö vaatii aikaa ja opettelua, jotta menetelmästä tulee osa työtä. Pelillisyyttä ei aina saada osaksi työkuultuuria, koska joillakin ammattilaisilla on kielteinen näkemys peleistä. Pelejä voidaan väheksyä ja mitätöidä, eikä niitä nähdä osaksi viranomaistyötä. Siksi on tärkeä perustella pelillisyyden käyttämistä ja tuoda esiin hyviä kokemuksia. Pelillisiä menetelmiä ja pelejä ei tule ottaa käyttöön ennen kuin työntekijä on tutustunut niihin ja kokeillut niitä. Työntekijän tulee itse olla perehtynyt menetelmään, jotta läsnäolo olisi aitoa. Tämä vaatii työntekijältä intoa ja osaamista. Pelillisiä menetelmiä käytettäessä työntekijän on tärkeää pystyä heittäytymään peliin ja toimimaan kanssatoimijana uusiin peleihin tutustuttaessa. Hänen on kuitenkin myös fasilitoitava pelaamistilannetta.

Lastensuojelussa haasteena on, että lapsilla on paljon peliriippuvuutta, jolloin pelillisuus ei välttämättä ole sopiva menetelmä. Pelien vastapainoksi on oltava myös muuta aisteja stimuloivaa toimintaa. Työntekijän tulee osata arvioida, onko pelillisuus tilanteeseen sopiva menetelmä.

Pelaamista tulee tehdä asiakaslähtöisesti. Heidän on saatava itse päättää, mihin he osallistuvat. Mikä tahansa peli ei välttämättä sovi kenelle tahansa asiakkaalle tai mihin tahansa toimintaan. Pelaamisen on tuotava lisäarvoa toimintaan.

Vaikuttavuus ja kustannusvaikuttavuus

Kun palvelut saadaan toimimaan paremmin pelillisin menetelmin, ne ovat tehokkaampia ja saadaan säästöjä. Pelillisin menetelmin saadaan esimerkiksi selvitettyä asiakkaiden palvelutarve paremmin ja ohjattua asiakkaita palveluihin ja toimintoihin, joihin heillä on oikeasti tarve. Tämä voi edistää asiakkaiden kuntoutumista, muiden palveluiden hyödyntämistä, heidän osaamisensa ja kykyjen esille tuomista ja siten mahdollisuutta osallistua työhön tai opiskeluun.

Kustannusvaikuttavuudesta ei ole tietoa tai laskelmia. Pelillisuus ei vaadi erityisen suuria resursseja, panostuksia tai uusia rakenteita. Palveluiden toimintatapojen muuttaminen riittää pelillisyyden käyttöön ottoon.

Johtaminen ja hallinto

Pelillisyyden hyödyntämiseksi ei tarvita erillistä johtamisjärjestelmää. Pelillisuus ei ole yksittäisten työntekijöiden asia vaan se edellyttää tukea esihenkilöiltä ja sosiaalityön organisaatioilta.

Viestintä

-

Etiikka ja riskit

Etiikka

Pelillisyyttä koskevat samanlaiset eettiset tekijät kuin sosiaalityön menetelmiä yleensäkin. Sosiaalityön eettisiä periaatteita noudattaen työskentelyssä huomioidaan ihmisten oikeus ilmaista tunteitaan ja kielteisiä kokemuksiaan. Osallistuminen perustuu vapaaehtoisuuteen ja kohtaaminen tapahtuu arvostavan vuorovaikutuksen ja luottamuksen ilmapiirissä. Työskentelyssä huomioidaan jokaisen voimavarat ja vahvuudet, ja toiminnassa vastustetaan epäoikeudenmukaisia toimintatapoja ja syrjintää. Työskentelyn lähtökohtana on erilaisuuden hyväksyminen ja yhdenvertaisuuden painottaminen.

Riskit

Pelit ja pelaaminen voidaan nähdä uhkana. Sosiaali- ja terveystieteiden ammattilaiset voivat asennoitua peleihin hyvinvoinnin uhkana, jolloin he eivät näe pelaamisen positiivisia puolia tai pelillisyyden menetelmien suuria mahdollisuuksia kehittää työtä. Pelejä ei välttämättä mielletä sopiviksi hoito- tai sosiaalityöhön. Ammattilaiset saattavat myös olla huolissaan omasta peliosaamisestaan sekä siitä, että digitaaliset välineet ja digipelit vievät heidän työnsä.

Toisaalta paljon pelaavat voivat piilotella pelaamistaan ammattilaisilta, koska kokevat, että pelaaminen nähdään kielteisenä asiana elämässä.

Sekä ammattilaiset että asiakkaat ajattelevat, ettei digipelaaminen voi korvata kasvokkaista kohtaamista, jolloin pelillisyyttä saatetaan jättää menetelmänä kokonaan käyttämättä. (Raitio & Hopia 2014.)

Resurssit ja kustannusarvio

Pelillisyyden hyödyntämiseen edellyttää ammattilaisten kouluttamista ajattelutavan ymmärtämiseen sekä konkreettisten menetelmien käyttöön. Lisäksi tarvitaan työaika, pelihankintoja ja pelilaittehankintoja.

- Kustannusarvio: Kustannukset riippuvat toiminnan muodosta ja volyyymista. Esimerkiksi pelillisyyttä asiakkaan palvelutarpeen ja toimintakyvyn arvioinnin apuna -ryhmissä on arvioitu, että yhden ryhmän kustannukset olisivat noin 900–1000 euroa vuodessa. Pelien hankintakulut olisivat 25–300 euroa. Lisäksi on laskettava mukaan koulutuskustannukset
- Rahoitus ja sidonnaisuudet: Euroopan sosiaalirahasto on rahoittanut pelillisten menetelmien kehittämistä Suomessa. Lisäksi kansainvälistä Strenco-hanketta rahoitettu Erasmus-rahalla.

Jatkokehittäminen

Pelillisyyttä sosiaalialalla kehitetään eteenpäin eri hankkeissa ja varsinkin AMK -opinnäytetöissä. Soccassa pelillisyyttä jatkokehitettiin kehittämispilotissa, jossa tehtiin tutkimusperustainen pelillisyyttä hyödyntävä [Elämän värät -toimintamalli](#) maahan muuttaneiden vanhempien

tukemiseen. Pelillisyyttä levitetään aikuissosiaalityöhön ja sosiaaliseen kuntoutukseen Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus Soccassa osana pääkaupunkiseudun sosiaalisen kuntoutuksen verkostoa.

Yhteenveto vaikuttavuudesta

Pelillisyyden vaikuttavuudesta sosiaalityön menetelmänä tarvitaan lisää tutkimustietoa. Kokemus- ja asiantuntijatieta tästä on runsaasti. On myös erittäin paljon tutkimustietoa pelien ja pelillisyyden vaikutuksista yleensä.

Pelillisuus ei ole tiukasti noudatettava toimintatapa vaan ennemminkin erilaisten menetelmien kokonaisuus, jossa noudatetaan pelillisyyden periaatetta. Keskeinen vahvuus on, ettei pelillisuus vaadi uusia rakenteita tai suuria resursseja, vaan se tehostaa olemassa olevia sosiaalityön toimintamuotoja osana psykososiaalista yksilö- ja ryhmätyötä.

1.2 Toimintamallin näyttöön perustuva tieto

Tutkimustietoon perustuva näyttö

Tutkimustulokset pelillisyyden ja leikillisyyden hyödyntämisestä ovat pääsääntöisesti myönteisiä. Interventioissa saavutettiin toivottuja tuloksia, ja osallistujat kokivat menetelmän useimmiten miellyttävänä ja sitouttavana. Tutkimustulosten mukaan pelillisyyden ja leikillisyyden avulla tapahtui oppimista ja asenteiden muuttumista. Pelillisuus ja leikillisuus vahvistivat tutkimuksiin osallistuneiden vuorovaikutustaitoja, auttoivat tunteiden ilmaisemisessa ja helpottivat vaikeista asioista puhumista. Pelillisyyden ja leikillisyyden avulla voitiin tukea elämänhallintaa ja antaa psykososiaalista tukea. (Koskimäki 2018.)

Kansainvälisissä tutkimuksissa pelillisyyden käyttöä on sosiaalityössä ja sosiaalisessa kuntoutuksessa tutkittu painottuen lasten ja nuorten kanssa työskentelyyn. Aikuissosiaalityöstä näyttöä on vähemmän.

Kansainväliset tutkimukset käsittelevät pelillisyyden hyödyntämistä:

- Lasten seksuaaliseen hyväksikäyttöön liittyvissä kysymyksissä
- Nuorten väkivallan ja päihteiden käytön ehkäisemisessä
- Lasten, nuorten ja vanhempien yhteistyötaitojen vahvistamisessa ja myönteisen kanssakäymisen edistämässä
- Elämänhallinnan vahvistamisessa
- Vakavasti sairaiden lasten ja heidän vanhempien stressin ja masennusoireiden hallinnassa ja sosiaalisessa tuessa

Tutkimusten tulokset ovat olleet valtaosin positiivisia. Oppimisen edistyminen on keskeinen on tutkimustulos riippumatta siitä, miten pelillisuus on interventiossa toteutettu ja mihin tarkoitukseen pelillisyyttä on käytetty. Pelillisyydellä on todettu voitavan muuttaa asenteita ja edistää vuorovaikutus- ja yhteistyötaitoja. Pelilliset menetelmät voivat helpottaa tunteiden ilmaisemista ja vaikeista asioista puhumista ja se voi luoda asiakastilanteisiin positiivista ja turvallista ilmapiiriä. (Koskimäki 2018.)

Lisäksi mielenterveyskuntoutuksesta tehtyjen tutkimuksien mukaan pelillisyydellä voi olla useita hyötyjä:

- Pelit voivat parantaa sitoutumista itsestään huolehtimiseen ja lääkitykseen (Khalil 2016).
- Pelejä voi soveltaa terapiassa, koska ne tukevat psykologista hyvinvointia ja vähentävät stressiä ja ahdistuneisuutta (Griffits et al. 2017).
- Pelit voivat tarjota tietoa eri vaivoista ja tarjota tukea omaa terveyttä tukevien päätösten tekemiseen (Krebs et al. 2013).
- Pelit voivat edistää rentoutumista (Haaranen et al. 2014).
- Pelilliset digitaaliset interventiot voivat olla tehokkaista masennuksen hoidossa (Li et al. 2014).

Videopelien pelaamisesta on todettu, että yleisesti peleillä voi olla paljon potentiaalia interventioissa, jotka edistävät hyvinvointia, erityisesti mielenterveysongelmien ehkäisyssä ja hoitamisessa. (Granic et al. 2014.)

Pelillisyyttä koskevassa tutkimuksessa haastatellut osallistujat kokivat, että pelaaminen helpotti ihmisten lähestymistä ja keskustelun aloittamista. Pelaamisella on tasa-arvoistava vaikutus: pelatessa ei välttämättä tarvitse puhua. Pelaaminen voi myös lisätä yhteisöllisyyden kokemusta, kun esimerkiksi jaetaan pelaamiskokemuksia. Pelaaminen helpottaa kanssakäymistä ja mielipiteiden esittämistä sessioiden aikana. Sessioissa testattiin mielenterveyskuntoutujille sopivia pelejä ammattilaisten ja nuorten mielenterveyskuntoutujien kesken. (Raitio et al. 2020.)

Tutkimuksia pelillisyyden vaikuttavuudesta sosiaalityön erilaisiin asiakasryhmiin on tehty paljon. Vaikutukset ovat lähes kaikissa tutkimuksissa olleet positiivisia. Tutkimusnäytön ongelmana on se, että sosiaalityön asiakastilanteet ja ongelmat ovat erittäin moninaisia, ja positiivistenkin tutkimustulosten soveltaminen erilaisiin kohderyhmiin ja tilanteisiin on vaikeaa. Tulokset koskevat jotain rajattua asiakasryhmää tai ongelmaa. Paljon tutkimusnäyttöä on pelien vaikuttavuudesta sosiaalisen kuntoutuksen piirissä, asiakastilanteissa vähemmän. Lasten ja nuorten kohdalla näyttöä on paljon, aikuisten kohdalla vähemmän.

Tutkimusnäyttö on ulkomailta. Siinä käsitellään tilanteita, kohderyhmiä ja ongelmia, joita esiintyy myös Suomessa. Pelillisyydestä mielenterveystyössä on tehty Suomessa tutkimuksia, mutta ne eivät käsittele vaikuttavuutta.

Vaikka tietoa kustannusvaikuttavuudesta ei ole, on se todennäköisesti hyvä, koska pelien käytön kustannukset ovat vähäiset.

Taulukko 1. Tutkimustietoon perustuvan näytön määrä

	Toimintamallia koskevat tutkimushankkeet, kpl	Toimintamallia koskevat julkaisut, kpl
Kansalliset	1-3	1-3
Kansainväliset	10-20	10-20

Asiantuntijatietoon perustuva näyttö

Pelillisuus on kuvattu Sokra-hankkeen (THL) osallisuuden edistämisen malliksi. Näissä arvioissa pelillisyyden on todettu edistävän osallisuutta omassa elämässä sekä yhteisöissä ja vaikuttamisen prosesseissa. Vaikutuksia on nähty sekä ammattilaisiin että asiakkaisiin sosiaalisessa kuntoutuksessa ja mielenterveyskuntoutuksessa. Pelillisyydellä saadaan tavoitettua ja sitoutettua

palveluihin ihmisiä, jotka ovat tai uhkaavat jäädä palveluiden ulkopuolelle, vaikka tarvetta palvelulle olisi. Asiakkaiden minäpystyvyyden kokemus on parantunut, mikä edesauttaa ihmisen rohkaistumista hakeutua palveluihin ja toimintoihin sekä vaikuttaa asioihin.

Pelillisuus helpottaa ammattilaisten tutustumista asiakkaisiin ja heidän tavoittamistaan. Pelit ja pelaaminen tuovat toimintaan rentoutta ja helpottavat vuorovaikutusta. Ne tuottavat luottamusta ryhmätoiminnassa asiakkaiden välille sekä asiakkaiden ja ammattilaisten välille. Tämä edistää keskustelua, asiakkaan palvelutarpeen selvittämistä ja ohjaamista eteenpäin palvelupoluilla. Asiakkaat kokivat hyvinvointinsa parantuneen pelillisyyttä hyödyntävään toimintaan osallistumisen myötä. Myös osallistujien lähipiiriltä on saatu positiivista palautetta toiminnasta.

Isoviita-Kolsin (2018) opinnäytetyö Studiosessioista osoitti, että pelien mielekkyys voi edistää osallistumista ja yhteisöön liittymistä, laajensi ajattelua ja toi uusia näkökulmia pelaamiseen. Osallistujille tuli myös paljon ideoita siitä, miten pelejä ja pelaamista voisi käyttää jatkossa.

Mukana toiminnassa olevat kokemusosaajat ovat kertoneet voimautuneensa toiminnasta, koska he ovat saaneet toimia asiantuntijan sekä toiminnan kehittäjärooleissa. Pelillisyyden avulla voidaan päästä toimimaan palvelussa uudessa roolissa, siirtymään autettavan roolista toimijan rooliin. Kun paljon pelaavat toimivat peliasiantuntijan roolissa, se hälventää runsaaseen pelaamiseen liittyvää häpeää.

Pelillisuus ei sovi kaikille ryhmille samalla tavoin. Toiset ryhmät pelaavat ja toiset keskustelevat mieluummin. Pelit voivat silti toimia keskustelun virittäjinä. Pelilliset menetelmät voivat helpottaa omien ajatusten esiin tuontia viranomaisille ja omien vahvuuksien löytämistä sekä vaikeiksi koettujen asioiden esille ottamista.

Myös ammattilaiset kokivat pelin yhteiskehittämisen vaikuttavaksi ja innostavaksi. Tosin pelillisuus saatetaan nähdä liian myönteisesti eikä haittoja huomata. Ammattilaisilta on tullut myös skeptisiä näkemyksiä. Asiantuntijaselvityksen perusteella toiminnan on todettu olevan vaikuttavampaa, jos ammattilainen ohjaa toimintaa säännöllisesti. Ohjaajan oma heittäytyminen vaikuttaa siihen, miten hyvin asiakkaat saadaan mukaan heittäytymään. (Hytti 2019.)

Sokra-hankkeen syksyllä 2020 toteuttamassa kyselyssä sosiaalityöntekijöiden arviot pelillisyydestä olivat pääosin positiivisia. Pelillisuus tasaa valtasuhteita: roolien muuttumisen myötä asiakkaan asema oman tilanteensa asiantuntijana korostuu. Pelillisuus tuo asiakkaan omaan tilanteeseen etäisyyttä ja hänen on helpompi käsitellä vaikeita asioita. Negatiivisia huomioita pelillisyydestä olivat menetelmien pitkäkestoisuus: pelillisyyden harjoitteluun tulee varata riittävästi aikaa. Sosiaalityöntekijän on oltava itse perehtynyt menetelmän käyttöön ja osattava soveltaa sitä. Myös tapaamisiin, joissa pelillisyyttä käytetään menetelmänä, on varattava normaalia enemmän aikaa. Tämän vuoksi pelillisyyden käyttö voidaan kokea ajoittain raskaana menetelmänä.

Eri asiantuntijoiden näkemykset pelillisyyden hyödyllisyydestä ovat hyvin yhdenmukaisia ja pääasiassa hyvin myönteisiä.

Vaikka tietoa ei ole, kustannusvaikuttavuus on todennäköisesti hyvä, koska pelien käytön kustannukset ovat vähäiset.

Kokemusasiantuntijatietoon perustuva näyttö

Sosiaalityöntekijöiden ja asiakkaiden kokemuksia pelillisyydestä on selvitetty Painavaa kepeyttä -selvityksessä (PRO SOS -hanke 2019). PRO SOS -hankkeen pääkaupunkiseudun osahankkeessa

toteutettiin v. 2017–2019 aikana 14 kokeilua, joissa hyödynnettiin pelillisiä toimintatapoja. Kohderyhminä olivat nuoret aikuiset ja vieraskieliset asiakkaat. Jokainen kokeilu arvioitiin ja palautetta kysyttiin ammattilaisilta sekä asiakkailta. ([Hytti 2019](#).) Sekä sosiaalityön asiakkaiden että ammattilaisten kokemukset pelillisyydestä ovat selvityksen perusteella olleet hyvin myönteisiä.

Sosiaalityöntekijöiden kokemuksia:

- Ammattilaiset pystyivät edistämään voimavaralähtöisyyttä esimerkiksi maahanmuuttajataustaisten palveluiden ulkopuolella olevien naisten ja nuorten parissa. Pelillisyyden avulla löydetään mahdollisuuksia palata aikaisempiin selviytymiskokemuksiin. Pelillisuus antaa mahdollisuuden tutustua asiakkaisiin paremmin, tehdä näkyväksi asiakkaiden vahvuuksia ja taitoja ja huomata asiakkaiden voimavarat.
- Pelillisuus voi tuottaa parempaa vuorovaikutusta asiakkaan ja työntekijän välille. Ammattilaisten kokemusten mukaan pelillisuus vahvistaa asiakkaiden toimijuutta, mikä rakentaa parempaa yhteistyötä asiakkaiden kanssa. Mikä tahansa pelillinen työkalu, kuten lautapeli, hyötynä tai pelitarina-menetelmä, virittää keskusteluun ja helpottaa vaikeistakin asioista puhumista. Kokemusosaajuus saadaan toiminnan myötä käyttöön. Pelillisuus mahdollistaa yhteiskehittämistä ja yhteisen ymmärryksen kehittymistä asiakkaiden ja ammattilaisten välille.
- Ammattilaisille pelillisuus tuottaa uudenlaisia työtapoja ja vaihtelua normaaliin asiakastyöhön. Ammattilaiset saavat myös energisyyttä, voimavaroja, innostumista sekä uskoa sosiaalityöhön ja oman työn vaikuttavuuteen. Ammattilaiset saavat myös uusia ajatuksia asiakastyöhön ja sen kehittämiseen.

Asiakkaiden kokemuksia:

- Pelillisuus lisää asiakkaiden hyvinvointia ja onnellisuutta, lataa energiaa, tuottaa onnistumisen kokemuksia, edistää myönteisyyttä sekä sosiaalisuutta ja mahdollisuutta unohtaa kivut ja stressi. Pelillisuus tuottaa positiivisia kokemuksia yhdessä olosta, lähentää ihmisiä toisiinsa ja opettaa tuntemaan toisia toimintaan osallistuvia ja ammattilaisia kielimuurista huolimatta. Pelillisuus auttaa luottamaan viranomaisiin ja puhumaan omasta tilanteesta vapautuneesti ja avoimesti.
- Pelillisuus auttaa maahanmuuttajataustaisten asiakkaiden kielitaidon kehittämisessä.
- Kotona olevat palveluiden ja työelämän ulkopuolelle jääneet asiakkaat voivat pelillisyyttä hyödyntävään ryhmään osallistuttuaan aktivoitua myös ryhmän ulkopuolisissa toiminnoissa. Heille voi kehittyä uudenlaista kokemusosaajan identiteettiä ja tunnetta siitä, että he tekevät jotain hyödyllistä.

Kokemustieto on Suomesta, ja sen mukaan pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalisessa kuntoutuksessa sekä mielenterveyskuntoutustyössä on vaikuttavaa.

Pelillisiä menetelmiä on käytetty ja arvioitu myös maahanmuuttajataustaisten ihmisten palveluissa.

Eri hankkeissa on saatu samankaltaisia kokemuksia pelillisyyden toimivuudesta mitä tulee toimintailmapiiirin kehittämiseen, rentouden ja luottamuksen luomiseen, vuorovaikutuksen kehittämiseen, voimaantumiseen ja kokemuksiin minäpystyvyyden kehittymisestä.

Yhteenveto näyttöön perustuvasta tiedosta

Kokemustietoon sekä asiantuntijatietoon pohjautuva näyttö vaikuttavuudesta on erittäin hyvää. Tutkimukseen pohjautuvaa tietoa on ja se on positiivista, mutta sen soveltamisesta sosiaalityön

asiakastilanteisiin ja Suomeen on vähän näyttöä. Kustannusvaikuttavuudesta ei ole tehty tutkimusta.

1.3 Toimintamallin sovellettavuus käytäntöön

Sovellettavuus Suomeen

Ajatukset pelillisyyden soveltamisesta sosiaalityön käytäntöön edistyvät Suomessa. Kokemukset Suomessa ovat hyviä. Suomessa on myös hyvää pelialan osaamista ja liiketoimintaa.

Monilla ammattikorkeakouluilla ja muilla sote-alan toimijoilla on kehittämishankkeita ja muuta toimintaa pelillisyyden teemoista. Jyväskylän ammattikorkeakoulussa pelillisuus on osana sote-alan opetusmateriaalia, ja osana ylemmän ammattikorkeakoulututkinnon vaatimuksia on digipeliopintojakso. Valmistuvilla ammattilaisilla on usein hyvät perustiedot pelillisyyden käytöstä työssään. Hankkeissa kehitetyt materiaalit kuten Pelikatalogi sekä oppaat toimivat hyvänä pohjana toiminnan viemiseksi rakenteisiin myös uusilla alueilla ja toimintaympäristöissä.

Sosiaali- ja terveysalalla tapahtuu paljon muutoksia. Sosiaaliturvan, sosiaalipolitiikan ja sosiaalipalveluiden alalla on menossa laajoja muutosprojekteja, ja pelillisuus voi olla yksi keino, jolla sosiaalipalveluiden vaikuttavuutta voidaan parantaa. Eri sote-alan palveluissa ja toiminnoissa on tarve saada kohderyhmää motivoitua mukaan toimintaan ja sitoutumaan siihen. Ammatillaiset tarvitsevat työkaluja asiakkaisiin ja heidän elämäntilanteisiinsa tutustumiseen. Heikommassa asemassa olevien ihmisten tavoittamiseen ja tukemiseen tarvitaan uusia menetelmiä ja näkökulmia.

Sovellettavuus eri kohderyhmiin

Pelillisyyttä on sovellettu erityisesti nuorten, nuorten aikuisten ja lasten kanssa työskentelyn tukemiseen. Lisäksi on hyviä kokemuksia pelillisyyden soveltamisesta työssä ja palveluissa heikosti mukana olevien maahanmuuttajien kanssa työskentelyyn sekä nuorten mielenterveyskuntoutuksessa.

Erityisesti paljon pelaavien nuorten kohdalla pelillisuus on tärkeä työskentelymenetelmä. Pelillisyyttä on myös sovellettu pääosin hyvin tuloksin sosiaalityön ammattilaisten työtapojen kehittämiseen. Muiden kohderyhmien osalta sovellettavuus edellyttää lisää kokemuksia ja tutkimuksia.

Pelillisyyttä on sovellettu hyvin laajasti sosiaalialan ulkopuolisilla aloilla kuten opetuksessa, terveysalalla ja markkinoinnissa.

Olemassa olevat rakenteet ja verkostot

Pelillisyyden käyttö ei edellytä erillisiä rakenteita, vaan on integroitavissa sosiaalityön nykyisiin toimintatapoihin ja rakenteisiin, kuten sosiaaliseen kuntoutukseen ja ryhmätoimintaan. Juurtumista edistäviä oppaita ja koulutusta on olemassa. Pelillisyyden soveltaminen edellyttää, että työaikaä käytetään enemmän kuin perinteisissä menetelmissä. Lisäksi aikaa menee perehtymiseen.

Koulutus ja koulutusmateriaalit

Koulutusta on tarjolla AMK- ja YAMK-tasoilla. Lisäksi muut sosiaalialan toimijat tarjoavat koulutusta, mutta se ei ole vakiintunutta. Pelillisyyden soveltamisesta sote-alalla on tehty paljon opinnäytteitä.

Käyttö Suomessa ja kansainvälisesti

Käyttö Suomessa

Toimintamallia on tutkittu Suomessa vuodesta 2014 alkaen ja käytetty Pelaten terveeks - hankkessa. Lisäksi pelillisyyttä on käytetty eri puolilla maata, esimerkiksi AMK-paikkakunnilla.

Käyttö Euroopassa

Eri maissa.

Käyttö Euroopan ulkopuolella

Eri maissa.

Taulukko 2. Toimintamallin käyttö Suomessa ja kansainvälisesti

	Käyttöalueet
Suomessa	Eri puolilla maata, mm. AMK-paikkakunnilla
Euroopassa	Eri maissa
Euroopan ulkopuolella	Eri maissa

Toimintamallin käyttöönoton merkitys kunnissa ja hyvinvointialueilla

Toimintamalli vastaa tarpeeseen kohdata ja työskennellä haavoittuvassa asemassa olevien ja erityistä tukea tarvitsevien ihmisryhmien kanssa. Nämä asiakasryhmät ovat usein väliinputoajia palveluissa, ja on yhteiskunnallisesti merkittävää löytää uudenlaisia työskentelytapoja asiakkaiden osallisuuden ja hyvinvoinnin edistämiseen. Pelillisuus tarjoaa uusia keinoja luoda luottamusta ja tehdä työtä asiakaslähtöisesti. Pelillisyyden soveltaminen voi tehostaa kunnissa ja alueilla HYTE-toimintaa erityisesti sosiaalityön osalta.

Koska pelillisyyden soveltaminen vaatii uusien menetelmien ja toimintatapojen käyttöönottoa sekä heittäytymistä toimintaan, sitä kohtaan voi olla ennakkoluuloja, mikä voi rajoittaa pelillisyyden soveltamista. Pelillisyyttä hyödyntävältä ammattilaiselta vaaditaan eläytymiskykyä ja kokeilunhalua, mikä voi myös rajoittaa sen käyttöönottoa. Pelaamiseen voidaan suhtautua myös kielteisesti, jolloin sitä ei nähdä osana viranomaistyöskentelyä.

Huomioita sovellettavuudesta käytäntöön

Pelillisuus on levinnyt eri ympäristöihin ja sen käytöstä on tutkimustietoa. Tätä tietoa voi soveltaa myös pelillisyyden soveltamiseen sote-alalle, mistä kuitenkin on vielä vähemmän tutkimustietoa. Kokemus- ja tieteellinen arviointitieto toiminnan vaikuttavuudesta ja sovellettavuudesta mielenterveytyössä Suomessa on kuitenkin myönteistä.

Yhteenvedo sovellettavuudesta käytäntöön

Selvitykset ja tutkimukset, joita on Suomessa tehty, osoittavat sovellettavuuden olevan hyvää. Toisaalta tutkimusta erityisesti vaikuttavuudesta ja kustannusvaikuttavuudesta sosiaalialalla olisi tehtävä vielä lisää. Pelillisyyden sovellettavuuden toteuttamiseen tarvittaisiin enemmän kehittämis- ja tutkimusrahoitusta ja -toimintaa.

1.4 Toimintamallin lähteet

Internet-sivut ja sosiaalinen media

Pelillisuus sosiaalityössä (Sokra) <https://thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/uudista-asiakastyota-luovasti-ja-leikkisasti/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa>

Pelaten osalliseksi -hankkeen blogi (päivitetty viimeksi 8/2017)
<https://blogit.jamk.fi/pelatenosalliseksi/>

Pelikatalogi (ei päivitetty 2017 jälkeen) <https://oppimateriaalit.jamk.fi/pelatenosalliseksi/>

Pelillisuus ja leikillisuus aikuissosiaalityössä (Socca)
http://www.socca.fi/kehittaminen/aikuissosiaalityo/pelillisyyden_ja_leikillisyyden_toimintatapoja

PRO SOS- hanke <https://www.prosos.fi/toiminnallisuus-ja-ryhmamuotoisuus-sosiaalityossa/>

Strenco-hanke <http://strenco.eu/strenco-elearning-hub/3-gamification-and-collaboration-in-mental-health-work/>

Lainsäädäntö

-

Poliittiset suositukset ja ohjeistukset

-

Vertaisarvioidut julkaisut toimintamallista

Aventin, Á., Houston, S. & MacDonald, G. (2014). Utilising a computer game as a therapeutic intervention for youth in residential care: Some preliminary findings on use and acceptability. *Children and Youth Services Review* 47(3), 362–369. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2014.10.012>

Dunn, M. (2011). The learning of sexual abuse prevention concepts and the reliability of the ckaq-riii in the South African context. *Social Work/Maatskaplike Werk* 47(2), 155–175. <https://doi.org/10.15270/47-2-133>

Granic, I., Lobel, A. & Engels, R. (2014). *The benefits of playing video games. American Psychologist Journal* 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>

- Griffits, M., Kuss, D. J. & Ortiz de Gortari, A. B. (2017) Videogames as Therapy: An Updated Selective Review of the Medical and Psychological Literature. *International Journal of Healthcare Management* 5(2), 71–96. <https://doi.org/10.4018/IJPHIM.2017070105>
- Haaranen, A., Rissanen, T., Laatikainen, T. & Kauhanen, J. (2014). Digital and video games in health promotion: Systematic review of games and health behavior. *Finnish Journal of eHealth and eWelfare* 6(4), 153–163. <https://journal.fi/finjehew/article/view/48209>
- Hopia, H. & Raitio, K. (2016). Gamification in Healthcare: Perspectives of Mental Health Service Users and Health Professionals. *Issues in Mental Health Nursing* 37(12), 894–902. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01612840.2016.1233595>
- Hopia, H., Siitonen, M. & Raitio, K. (2018). Mental health service users' and professionals' relationship with games and gaming. *Digital Health* 4(4), 1–12. <https://doi.org/10.1177/2055207618779718>
- Krebs, P., Burkhalter, J. E., Snow, B., Fiske, J. & Ostroff, J. E. (2013). Development and alpha testing of QuitIT: An interactive video game to enhance skills for coping with smoking urges. *JMIR Research Protocols* 2(2), e35. <https://doi.org/10.2196/resprot.2416>
- Li, J., Theng, Y. L. & Foo, S. (2014). Game-based digital interventions for depression therapy: A systematic review and meta-analysis. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 17(8), 519–527. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0481>
- Lyapunova, E. V. & Belozerovala, Y.M. (2015). The role of information technology in the effectiveness increasing of social work with young People. *Statistics and Economics* (2), 224–233. <https://doi.org/10.21686/2500-3925-2015-2-224-233>
- Medina-Munoz, M. F., Chase, R., Roger, K., Loepky, C. & Mignone, J. (2016). A Novel visual tool to assist therapy clients' narrative and to disclosure difficult life events: The Life Story Board. *Journal Systemic Therapies* 35(1), 21–38. <https://doi.org/10.1521/jsyt.2016.35.1.21>
- Punna, M. & Raitio, K. (2017). 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, K., Siitonen, M. & Hopia, H. (2020). Utilizing games in the co-production of mental health services. *Finnish Journal of EHealth and EWelfare* 12(2), 117–126. <https://doi.org/10.23996/fjhw.89600>
- Sorbing, E., Bolin, A. & Ryding, J. (2015) Game-Based Invention – A Technical Tool for Social Workers to Combat Adolescent Dating Violence. *Advances in Social Work* 16(1), 125–139. <https://doi.org/10.18060/18260>
- Thompson, S. J., Bender, K., Cardoso, J. B. & Flynn, P.M. (2011). Experiential Activities in Family Therapy: Perceptions of Caregivers and Youth. *Journal of Child and Family Studies* 20(5), 560–568. <https://doi.org/10.1007/s10826-010-9428-x>
- Wiener, L., Battles, H., Mamalian, C. & Zadeh, S. (2011). Shop Talk: A pilot study of feasibility and utility of therapeutic board game for youth living cancer. *Support Care Cancer* 19(7), 1049–1054. <https://doi.org/10.1007/s00520-011-1130-z>

Hopia, H. & Raitio, K. (2016). Eskapismista todellisuuteen ja takaisin – hyöty- ja terveyspelit osana mielenterveyskuntoutumista. Teoksessa Tuomi, J., Ketola, S. & Nuutinen, L (toim.), *TAITO2016 Oppimisen ydintä etsimässä*. Tampereen ammattikorkeakoulun julkaisuja, 240–246. <http://julkaisut.tamk.fi/PDF-tiedostot-web/Muut/Taito2016-oppimisen-ydinta-etsimassa.pdf>

Khalil, G. (2016). Change through experience: How experiential play and emotional engagement drive health game success. Teoksessa Novák, D., Tulu, B. & Brendryen, H. (toim.), *Hand-book of research on holistic perspectives in gamification for clinical practice*. IGI Global, 10–34. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-9522-1.ch002>

Julkaisut toimintamallista

Hurri, S. (2016). Minulla on sama sairaus kuin sinulla. *Sairaanhoitajalehti / Sairaanhoitajaplus - verkkolehti* 8.8.2016. <https://sairaanhoitajat.fi/2016/10621/>

Hytti, T. (2019). Miten pelillisuus ja toiminnallisuus voivat edistää asiakkaan osallisuutta palvelutarpeen arvioinnissa? Teoksessa Zechner, M. (toim.), *Näkökulmia palvelutarpeen arviointiin*. Seinäjoen ammattikorkeakoulun julkaisusarja B. Raportteja ja selvityksiä 144, 159–183. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/226365/B144_lowres.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mielenterveyden keskusliitto (2016). *Ajankohtaista 22.11.2016*. www-dokumentti. <http://mtkl.fi/digipelit-osaksi-mielenterveyskuntoutusta/>

Nirhamo, A. (2016). Pelaaminen vaatii asennetta. *Keski-Suomen sairaanhoitopiirin lehti* 2/2016. https://issuu.com/ksshp/docs/ksshp_lehti_2_2016_issuu/38

Punna, M. & Raitio, K. (2016). Development of students' eHealth, mHealth and serious games expertise in health behaviour change during health and social studies. Posterisitys. *2nd Behavior Change Conference: Digital Health and Wellbeing*. Lontoossa 23.–25.2.2016

Opinnäytetyöt

Isoviita-Kolsi, K. (2018). *Osallisuuden tukeminen sekä minäpystyvyyden vahvistaminen pelillisyyden keinoin mielenterveyden edistämiseksi* [ammattikorkeakoulun opinnäytetyö, Jyväskylän ammattikorkeakoulu]. Theseus ammattikorkeakoulujen opinnäytetyö- ja julkaisuarkisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201803263819>

Koskimäki, K. (2018). *Pelien ja leikkien hyödyntäminen sosiaalialalla: Systemaattinen kirjallisuuskatsaus kansainvälisestä tutkimuskirjallisuudesta* [pro gradu -työ, Helsingin yliopisto]. HELDA – Helsingin yliopiston digitaalinen arkisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:hulib-201810023279>

Audiovisuaalinen materiaali

Elämän värit -peli työskentelyyn ulkomaalaistaustaisten aikuisten kanssa -esittelyvideo (Pro sos -hanke) <https://youtu.be/Vn0CHQqWOU4>

Gamification and collaboration within mental health field, Katja Kokkinen (Strenco) <https://youtu.be/z2VcfHYIT-8>

How to use gamification to support collaboration in mental health field? (Strenco)
<https://youtu.be/0fdG90j6PVw>

KieliStartti, Ryhmämuotoista sosiaalista kuntoutusta yli 30-vuotiaille ulkomaalaistaustaisille naisille (PRO SOS -hanke) <https://youtu.be/LLTf79rg55U>

KieliStartti, Esittelyvideo Helsingin kaupungin aikuissosiaalityössä (PRO SOS -hanke)
https://www.youtube.com/watch?v=LLTf79rg55U&feature=emb_logo

Main concepts of gamification (introduction), Katja Kokkinen (Strenco)
<https://youtu.be/R6eGQi7CPGE>

Pelillisuus ja leikillisuus asiakastyössä, Tytti Hytti (Socca) <https://youtu.be/cBrJgZF9Xeo>

Pelitarina sosiaalityön välineenä (PRO SOS -hanke) <https://youtu.be/aJohcgayGBs>

What do we already know about gamification in mental health field? Katja Kokkinen (Strenco)
<https://youtu.be/8ZTuBs-TaRI>

Koulutusmateriaalit

JAMK oppimateriaalit (ei päivitetty 2017 vuoden jälkeen)
<https://oppimateriaalit.jamk.fi/pelatenammattilaiselle/mallin-kayttoonotto/>

Muut materiaalit

Hytti, T. (2019). ”Painavaa kepeyttä asiakastyöhön” – miksi leikillisyyttä ja pelillisyyttä kannattaa hyödyntää sosiaalisessa kuntoutuksessa ja sosiaalityössä? PRO SOS-hanke.
http://www.socca.fi/files/8126/Painavaa_kepeytaa_asiakastyohon_katsaus_tutkimukseen_ja_palautteeseen_leikillisyydesta_ja_pelillisyydesta.pdf

Hytti, T. & Kähkönen, P. (2019). Pelillisuus aikuissosiaalityössä. Socca.
http://www.socca.fi/files/8590/Pelillisuus_ja_leikillisuus_aikuissosiaalityossa_opas.pdf

Raitio, K. Pelatenko osalliseksi? -kokemuksia matkan varrelta. Blogikirjoitus Verken sivuilla.
<https://www.verke.org/blog/pelatenko-osalliseksi-kokemuksia-matkan-varrelta/>

2 PELILLISYYS-TOIMINTAMALLIN VERTAISARVIOINTI

Arvio toimintamallin vaikuttavuudesta

I Toimintamallin vaikuttavuus	Arvio	Pisteet (1-5)
Tavoite	Toimintamallin tavoite osallisuuden ja hyvinvoinnin edistämässä on kuvattu monipuolisesti ja perustellusti. Malli on rohkeasti innovatiivinen. Lavea kuvaus mallin mahdollisuuksista syö hieman uskottavuutta. Tavoite on realistinen ja uskottava, joskin melko väljä. Pelillisten menetelmien käytöstä hyvinvointitoiminnassa on näyttöä, mikä tukee tavoitteen realistisuutta. Kyseessä on aiemmin sovellettu lähestymistapa, joka ei kuitenkaan ole erityisen yleinen.	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input checked="" type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko
Tausta	Toimintamalli mahdollistaa suhdeperusteisessa työssä palvelukontekstin rakentaman asetelman purkamisen asiakastilanteesta ja luo edellytyksiä yhteensointuvalle vuorovaikutukselle. Toimintamallia on perusteltu uskottavasti, joskin mallin historia kaipaisi konkretiaa. Lisäarvo-osio jää melko ohueksi. Taustalla olevaa teoriaa on avattu työotteiden osalta, mutta esimerkiksi pelillisyyden teorit puuttuvat.	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input checked="" type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko
Tarve	Toimintamallin menetelmän tutuus asiakaskunnalle mahdollistaa uudenlaista jännitteiden purkamista asiakassuhteesta. Parhaimmillaan vahvistaa yhteisön resilienssiä yhteistyön ja kollektiivisen tietoisuuden lisääntymisen kautta. Toimintamallin tarve ja sen tuoma lisäarvo on perusteltu hyvin, uskottavasti ja monipuolisesti. Pelillisten menetelmien vahvuudet ja niiden tuoma lisäarvo eri viiteryhmiä näkökulmista on tunnistettu realistisesti.	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input checked="" type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko
Tarve HYTE-näkökulmasta	Osallisuuden edistämisen kautta vaikutukset myös laajempaan hyvinvoinnin edistämiseen mahdollistuu. Pelillisuus ja leikillisuus vahvistavat myös ihmisyydelle merkityksellistä yhteenkuuluvuuden tunnetta ja yhteisöllisyyttä. Pelillisuus antaa mahdollisuuden myös sosiaalisen toimintakyvyn kehittämiseksi. Menetelmällisesti pelillisuus ja leikillisuus ovat kestävä kehitystä tukevia esimerkiksi hyvinvoinnin edistämisen ja sukupuolten tasa-arvoisuuden kautta. Tarvetta on määritelty monipuolisesti ja realistisesti eri	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input checked="" type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko

	näkökulmista. Hyvinvoinnin ja terveyden edistämisen osuudessa kaivattaisiin kuitenkin selkeästi enemmän konkretiaa. Rakenteiden uudistamisen osiossa ote voisi olla innovatiivisempi. Osallisuuden ja yhdenvertaisuuden näkökulmat ovat idealistisia, mutta perusteltuja. Ne kuvaavat hyvin toiminnan vahvuuksia ihannetilanteessa.	
Vaiheiden ja menetelmien johdonmukaisuus	Toimintamallin moninaiset tavoitteet ja menetelmälliset sovellutukset ovat selkeästi jäsenelty ja perusteltu. Menetelmäosio eri vaiheineen ja erilaisine mahdollisine toteutusmuotoineen on esitelty johdonmukaisesti, realistisesti ja konkreettisesti.	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input checked="" type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko
Vaikuttavuuden mittaaminen ja seuranta	Arviointi on sattumanvaraista. Arviointi on rakennettu pääasiassa kokemuksellisuuden varaan. Käytettäväksi ehdotetaan aikuisten hyvinvointi- ja AVAIN-mittaria. Koska toimintamalli kattaa monenlaisia käytännön lähestymistapoja, kuvaukseen on sisällytetty useita eri arviointikriteeristöjä, joita on käytetty aiempien hankkeiden arvioinnissa. Näiden soveltuvuuteen ei oteta kantaa.	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input type="checkbox"/> 3 hyvä <input checked="" type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko
Kohderyhmän tarkoituksenmukaisuus	Kohderyhmän haasteet ja heidän kiinnittyminen yhteiskehittämiseen on edesauttanut mallin käyttöönottoa ja toteuttamista. Toimintamallin luonteen vuoksi kohderyhmät on määritelty väljästi, joskin osittain aiempaan työhön perustuen. Tämä on sekä vahvuus että heikkous: vaikka etenkin aiempaan työhön perustuvat osuudet ovat uskottavia, osio on suureksi osaksi spekulatiivinen, ja kaipaisi konkreettisempaa pohdintaa toimintamallin käytännön soveltamisesta.	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input checked="" type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko
Asiantuntijoiden ja sidosryhmien tarkoituksenmukaisuus	Asiantuntijat ja sidosryhmät ovat valittu toimintamallin toteutuksen kannalta huolellisesti. Heidän valintansa on perusteltu asiantuntevasti. Asiantuntijoiden ja sidosryhmien rooli ja osaamistarpeet on perusteltu hyvin. Kokemusasiantuntijoiden käyttäminen työn tukena on tervetullut lähestymistapa aiheen huomioiden.	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input checked="" type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko
Lyhyen aikavälin vaikuttavuus	Toimintamallin käyttöönoton vaikutukset voivat olla välittömiä etenkin yhteistyön ja vuorovaikutussuhteen näkökulmasta.	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input type="checkbox"/> 4 kiitettävä

	<p>Pelillisyyden-käsitteen laveus jättää avoimeksi täsmällisen vaikutusmekanismin ymmärryksen. Tuloksia ja vaikutuksia on esitelty aiempaan tietoon perustuen, mutta hyvin yleisellä tasolla ja monenlaisten erilaisten menetelmien osalta. Tekstissä ei eritellä selkeästi lyhyen ja pitkän aikavälien vaikutuksia, tai yksittäisiä toimintatapoja. Mallin riskejä on listattu realistisesti.</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko
Pitkän aikavälin vaikuttavuus	<p>Vaikuttavuus osallisuuden kokemukseen kohderyhmällä välittyy mallista selkeästi. Toimintamallin vaikuttavuus on vahvasti sidoksissa käyttäjän osaamiseen. Vaikuttavuus on kuvattu löyhästi ja melko abstraktilla yleistasolla. Vaikuttavuuden mittaukseen ei oteta kantaa, joskin sitä on käsitelty aiempien hankkeiden kontekstissa.</p>	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input type="checkbox"/> 3 hyvä <input checked="" type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko
Kustannusvaikuttavuus	<p>Mallin käyttöönotto ei vaadi suuria kustannuksia. Kustannusvaikutuksista ei ole tehty laskelmia. Yksittäisen toimintamallin sijaan pyritään enemmänkin työkalutuurin ja olemassaolevien toimintatapojen muutokseen. Kustannusvaikuttavuudesta ei ole arviota tai laskelmia.</p>	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input checked="" type="checkbox"/> 1 heikko
Etiikka	<p>Toimintamallin vaikuttavuutta on tavoiteltu luotettavasti ja tieteellisesti uskottavasti. Toiminta rakentuu yleisille sosiaalityön eettisille periaatteille ja käytänteille, joita on avattu riittävästi.</p>	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input checked="" type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko
Johtaminen ja hallinto	<p>Toimintamallin johtaminen ja hallinnointi on esitetty yksittäisen työntekijän työmenetelmällisenä valintana. Kyseessä on työskentelytavan muutos, mutta työskentely itsessään tapahtuu olemassaolevien rakenteiden puitteissa. Toimintamallin kuvauksessa mainitaan kuitenkin esihenkilöiltä ja organisaatiolta tulevan tuen tarve.</p>	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input type="checkbox"/> 3 hyvä <input checked="" type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko
Viestintä	<p>Viestintä edistää toimintamallin leviämistä mm. alan koulutussisällöissä. Viestintään ei ole otettu kantaa toimintamallin kuvauksessa.</p>	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input type="checkbox"/> 3 hyvä <input checked="" type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko

Riskit	Riskiarvio on tehty jossain määrin yksityiskohtaisesti. Asenteet pelaamista kohtaan on käsitelty erittelemättä tarkemmin niihin liitettyjä riskitekijöitä. Riskejä on esitelty realistisesti aiempaan selvitykseen perustuen, mutta niiden ehkäisemiseen ei ole otettu kantaa.	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input type="checkbox"/> 3 hyvä <input checked="" type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko
Resurssit, budjetti, rahoittajat ja sidonnaisuudet	Toteuttamisen resurssoinnin kohteet on kuvattu mallissa. Koska kyseessä ei ole yksittäinen toimintamalli, resurssit riippuvat toiminnan laajuudesta, eikä niiden tarvetta ole siksi avattu yksityiskohtaisesti. Resurssitarvetta on käsitelty esimerkinomaisesti, ja esimerkki on realistinen.	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input checked="" type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko
Toimintamallin johdonmukaisuus	Näyttö perustuu luotettavaan tieteelliseen tutkimustietoon ja/tai asiantuntijatietoon ja kohderyhmän kokemustietoon. Yksittäisen toimintamallin sijaan on esitelty pelillisyyden laajempaa toimintaa ohjaavana ajatuksena, ja tästä on esitetty myös käytännön esimerkkejä. Erilaiset kuvatut menetelmät muodostavat johdonmukaisen, joskin monilta osin melko spekulatiivisen, kokonaisuuden.	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input checked="" type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko
Toimintamallin levinneisyys ja vaihe: a) Suomessa	Sekä käyttöönotto että tutkimus hyte pelillisyyttä kohtaan on aktivoitunut ja levinnyt viime vuosina. Toimintamalli on Pelaten terveeks -hankkeen muodossa käynnistetty Suomessa 2014, ja sitä on myös tutkittu.	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input checked="" type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko
b) Euroopassa	Leviää eurooppalaisessa hankeyhteistyössä. Vuosina 2017-2020 on toteutettu Strenco-hanke, parhaillaan käynnissä CONNEXT-hanke. Lisärahoitusta ollaan hakemassa, mutta tästä ei ole tarkempaa tietoa.	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input type="checkbox"/> 3 hyvä <input checked="" type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko <input type="checkbox"/> 0 ei koske ko. toimintamallia
c) Euroopan ulkopuolella	Ei hankkeen tiedossa. Joskin esim. Australiassa käytetty perinteisesti erilaisia kortteja ja pelejä sosiaalityössä.	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input checked="" type="checkbox"/> 1 heikko <input type="checkbox"/> 0 ei koske ko. toimintamallia

<p>Kokonaisarvio osa-alueen 1 vahvuuksista ja heikkouksista</p>	<p>Toimintamalli tuo lisäarvoa osaavissa käsissä hyte-työskentelyyn ja on käyttöönottokustannuksiltaan vähäinen. Toimintamallin käyttöön liittyvät riskit tulisi tunnistaa ja nostaa esiin. Yksittäisen toimintamallin sijaan on esitelty joukko erilaisia toimintatapoja, sekä spekulatiivisia että toteutettuja, joita yhdistää pelien ja pelillisten elementtien käyttö. Tämä on sekä vahvuus että heikkous: toisaalta toimintamallille on näytettävissä käytännön hyötyjä, toisaalta kuvaus on monelta osin hyvin ylätasolla, ja käytännön toteutus esimerkiksi arvioinnin, resurssien ja juurruttamisen osalta jää avoimeksi.</p>	<p> <input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input checked="" type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko </p>
---	--	--

Arvio toimintamallin näyttöön perustuvasta tiedosta

II Näyttöön perustuva tieto toimintamallista	Arvio	Pisteet (1-5)
<p>Näyttöön perustuvan tiedon laatu ja määrä:</p> <p>a) Suomessa</p>	<p>Kokemustiedon perusteella toimintamallin vaikuttavuus on kiitettävää. Kohderyhmän kokemustietoon perustuva näyttö toimintamallin vaikuttavuudesta on vahvaa, kattavaa ja asiantuntevaa. Erilaisia pelillisiä menetelmiä on tarkasteltu Suomessa monipuolisesti asiantuntija- ja asiakashaastatteluin. Aiemmista hankkeista on tehty asiantuntijaselvityksiä ja opinnäytetöitä. Pelillisyydestä laajemmin on runsaasti tieteellistä tutkimusta sekä Suomessa että kansainvälisesti. Tätä kirjallisuutta on listattu kattavasti.</p>	<p><input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input checked="" type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko</p>
<p>b) Euroopassa</p>	<p>Kokemustiedon perusteella toimintamallin vaikuttavuus on hyvää. Kohderyhmän kokemustietoon perustuva näyttö toimintamallin vaikuttavuudesta on melko vahvaa. Pelillisyydestä laajemmin on runsaasti tieteellistä tutkimusta sekä Suomessa että kansainvälisesti. Tätä kirjallisuutta on listattu kattavasti.</p>	<p><input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input checked="" type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko <input type="checkbox"/> 0 ei koske ko. toimintamallia</p>
<p>c) Euroopan ulkopuolella</p>	<p>Kokemustiedon perusteella toimintamallin vaikuttavuus on hyvää. Kohderyhmän kokemustietoon perustuva näyttö toimintamallin vaikuttavuudesta on melko vahvaa. Pelillisyydestä laajemmin on runsaasti tieteellistä tutkimusta sekä Suomessa että kansainvälisesti. Tätä kirjallisuutta on listattu kattavasti.</p>	<p><input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input checked="" type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko <input type="checkbox"/> 0 ei koske ko. toimintamallia</p>
<p>Kokemustietoon perustuva näyttö vaikuttavuudesta ja kustannusvaikuttavuudesta -toimintamallin käytännön hyöty -kohderyhmän tuottama näyttö -esimerkit kokemustietoon perustuvasta näytöstä</p>	<p>Kokemustieto on yhdenmukaista ja se on tuotettu luotettavin menetelmin. Kokemustietoon perustuva näyttö sekä asiakkailta että työntekijöiltä on yhdenmukaista ja puoltaa toimintamallin vaikuttavuutta. Erilaisista hankkeista on saatu samankaltaisia myönteisiä tuloksia.</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> 5 erinomainen <input type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko</p>
<p>Asiantuntijatiietoon perustuva näyttö vaikuttavuudesta ja kustannusvaikuttavuudesta -toimintamallin käytännön hyöty -asiantuntijoiden tuottama näyttö</p>	<p>Asiantuntijatiietoon perustuva näyttö toimintamallin vaikuttavuudesta on vahvaa, kattavaa ja asiantuntevaa. Pelillisyyttä on arvioitu monipuolisesti selvityksin ja ammattilaiskyselyin, Suomessa toteutettujen hankkeiden yhteydessä. Asiantuntijankemetykset ovat olleet pääasiassa yhdenmukaisia ja myönteisiä. Näytön tarkastelussa</p>	<p><input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input checked="" type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko</p>

<p>-asiantuntijatiетoon perustuvan näyttön vaikuttavuus ja kustannusvaikuttavuus</p>	<p>on huomioitu myös toimintamallin haasteita. Kustannusvaikuttavuutta ei ole arvioitu.</p>	
<p>Tutkimustietoon perustuva näyttö -toimintamallin tieteellisyys -tutkimusnäytön laatu, määrä ja menetelmät -tutkimusnäyttö vaikuttavuudesta ja kustannusvaikuttavuudesta</p>	<p>Tutkimustietoon perustuva näyttö toimintamallin vaikuttavuudesta on melko vahvaa kansallisesti ja/tai kansainvälisesti. Pelillisyydestä laajemmin on runsaasti tieteellistä tutkimusta sekä Suomessa että kansainvälisesti. Tätä kirjallisuutta on listattu monipuolisesti. Sen lisäksi on tarkasteltu Suomessa käytännön hanketyötä tarkastelevia selvityksiä ja opinnäytteitä. Tutkimuskirjallisuuden vahvuuksia ja puutteita on arvioitu kriittisesti. Kustannusvaikuttavuudesta ei ole tarkkaa tietoa, mutta se on arvioitu hyväksi.</p>	<p><input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input checked="" type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko</p>
<p>Tulosten sovellettavuus Suomeen</p>	<p>Tiedon soveltuvuus Suomeen on erinomaista. Kokemus-, asiantuntija ja tutkimustietoon perustuvaa näyttöä on suomesta. Malli soveltuu myös kansainväliseen käyttöön. Kokemus- ja asiantuntijatiетoon perustuva näyttö on Suomessa tehdystä käytännön työstä, ja siten suoraan sovellettavissa. Valtaosa aihetta käsittelevästä tutkimuksesta on muualta kuin Suomesta. Vaikka käsitellyt aiheet esiintyvät myös Suomessa, erilaiset tilanteet ja palvelujärjestelmät vaikuttavat niiden sovellettavuuteen.</p>	<p><input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input checked="" type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko</p>
<p>Kokonaisarvio osa-alueen 2 vahvuuksista ja heikkouksista</p>	<p>Erittely on tehty selkeästi, johdonmukaisesti ja oivaltavasti. Mallin heikkouksia voisi tutkia ja pohtia syvällisemmin. Pelillisyyttä on sekä toteutettu että tutkittu monipuolisesti niin Suomessa kuin Suomen ulkopuolella. Suomesta on kiitettävästi käytännön näyttöä ja myönteisiä kokemuksia, mutta tutkimusta nimenomaan Suomen olosuhteissa tehdystä pelillisestä työstä tarvitaan lisää. Myös tutkimus kustannusvaikutuksista puuttuu. Toimintamalli lepää tukevasti melko yhdenmukaisen kokemus-, asiantuntija- ja tutkimustiedon varassa.</p>	<p><input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input checked="" type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko</p>

Arvio toimintamallin sovellettavuudesta käytäntöön

III Toimintamallin sovellettavuus	Arvio	Pisteet (1-5)
Tarve ja sovellettavuus Suomessa	Toimintamallin soveltaminen erittäin hyvin Suomeen eri kohderyhmille erityisesti suhdeperustaisessa työssä. Käyttöönotto ei aiheuta taloudellisia haasteita. Toimintamallin tarvetta ja sovellettavuutta on perusteltu uskottavasti. Eri sektorien vahva peliosaaminen on huomioitu, samoin kuin aiheen ajankohtaisuus. Aiemmat hyvät kokemukset toimintamallin soveltavuudesta puoltavat pelillisten menetelmien käyttöä.	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input checked="" type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko
Toimintamallin tarve ja sen sovellettavuus eri kohderyhmiin	Toimintamalli soveltuu kaikenikäisille kohderyhmille, joskin sen käyttöönotto vaatii kriittistä arviointia tapauskohtaisesti. Toimintamallin tarpeellisuuden osalta on mainittu erityisesti heikommassa asemassa olevien ihmisten saaminen palveluiden piiriin uusilla menetelmillä. Pelillisyyden vahvuudeksi mainitaan perustellusti myös sen sitouttavuus ja motivoivuus. Kohderyhmistä etenkin lapset, nuoret, nuoret aikuiset ja maahanmuuttajat on nostettu tärkeiksi kohderyhmiksi. Paljon pelaavat nuoret on aiheellisesti nostettu yhdeksi keskeiseksi kohderyhmäksi.	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input checked="" type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko
Perusrakenteen soveltuvuus toimintamallin käytölle Suomessa	Malli soveltuu erinomaisesti olemassaolevissa rakenteissa käytettäväksi. Rakenteet toimintamallin käytännön soveltamiselle ovat olemassa, eikä uusia rakenteita tarvita. Toimintamalli vaatii kuitenkin aiempaa enemmän työaikaa ja perehtymistä, mikä voi muodostaa omat haasteensa.	<input checked="" type="checkbox"/> 5 erinomainen <input type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko
Koulutus ja sen saatavuus	Toimintamallin koulutusta on erittäin kattavasti saatavilla toimintamallin levittämiseksi, erityisesti ammattikorkeakouluissa. Koulutustarjontaa tältä osin kehitetään kaiken aikaa. Koulutusta on tarjolla eri koulutustasoilla sekä yksittäisiltä toimijoilta, mutta se ei ole systemaattista. Materiaalia esimerkiksi opinnäytetöiden ja selvitysten muodossa on saatavilla jonkin verran, mutta se on melko hajanaista.	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input checked="" type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko
Toimintamallin käyttöönoton merkitys kunnissa ja hyvinvointialueilla	Toimintamallin käyttöönotto tukee hyvin kuntien ja alueiden HYTE-toimintaa ja edistää kohderyhmän ja väestön terveyttä ja hyvinvointia. Erityisesti osallisuuden vahvistumisen mahdollisuus edistää	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input checked="" type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input type="checkbox"/> 3 hyvä

	<p>väestön hyvinvointia. Toimintamallin käyttöä perustellaan etenkin niin sanottujen väliinputoaja-asiakasryhmien kautta. Argumentti on sekä arvokas että perusteltu toimintamallin kuvauksessa. Pelillisuus voi potentiaalisesti tavoittaa sellaisia ihmisiä, jotka muuten jäisivät pois HYTE-toiminnan piiristä.</p>	<p><input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko</p>
<p>Muut kommentit toimintamallin käytäntöön sovellettavuudesta</p>	<p>Näytöt mallin käytöstä mielenterveystyön osalta ovat vahvoja. Kokemukset nuorten ja nuortenaikuisten kanssa mallin käytöstä ovat myönteisiä. Nuorten kasvavien mielenterveysongelmien ennakointiin voisi mallista olla apua. Toimintamallin käyttöä on perusteltu mielekkäästi, samalla huomioiden kotimaisen tutkimustiedon puute.</p>	<p><input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input checked="" type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko</p>
<p>Kokonaisarvio osa-alueen 3 vahvuuksista ja heikkouksista</p>	<p>Kuva menetelmän käyttökelpoisuudesta on vakuuttava. Kuvauksessa on vahvuudet esitetty johdonmukaisesti ja selkeästi. Heikkouksien käsittely ja erittely on jäänyt taka-alalle. Toimintamallin käyttöön vaikuttavia tekijöitä on huomioitu monipuolisesti, rakenteet sen toteuttamiseen ovat olemassa ja toimintamallin tarpeellisuus on perusteltu. Kotimaista tutkimustietoa on rajallisesti, mutta kotimaiset selvitykset paikkaavat tätä tarvetta. Keskeisenä heikkoutena voidaan pitää konkretian puutetta, erilaisten toimintamallia soveltavien hankkeiden toimivuus on tapauskohtaista.</p>	<p><input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input checked="" type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko</p>

Kokonaisarviointi

Kokonaisarviointi	Pisteet (1-5)
<p>Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaali- ja terveysalalla kuvataan erittäin huolellisesti ja monipuolisesti. Sekä esitelty kokemustieto että tutkimus tukevat vakuuttavasti sitä, että työotteesta on merkittävää hyötyä erilaisille asiakasryhmille, jossakin määrin myös esitettyihin tavoitteisiin liittyen kuten tasaveroisemman asiakassuhteen luomisessa, luottamuksen rakentamisessa ja palveluun sitoutumisen tukemisessa, sekä lopulta asiakasosallisuuden vahvistamisessa. Kuten itse raportissakin todetaan pelillisyydestä, kyseessä on ”erilaisten menetelmien kokonaisuus”, jota on tässä kuvattu hyvin väljästi eri konteksteihin sovellettuna. Jotta sisällöt voisi mieltää toimintamalliksi, kuvaukseen olisi tarvittu enemmän konkreettisuutta ja tarkempi raja- ja esim. tiettyyn kohderyhmään tai pelillisyyden osa-alueeseen. Teknisistä syistä dokumentointi antaa joiltakin osin vaikutelman sattumanvaraisesta käyttöönotosta ja spekulatiivisuudesta liittyen kustannusvaikutuksiin, vaikka pelillisyyden hyödyntämisestä sosiaali- ja terveysalalla on kuitenkin erinomaisia, vakuuttavia kokemuksia.</p>	<input type="checkbox"/> 5 erinomainen <input type="checkbox"/> 4 kiitettävä <input checked="" type="checkbox"/> 3 hyvä <input type="checkbox"/> 2 tyydyttävä <input type="checkbox"/> 1 heikko

LIITTEET

Taulukko 1. Toimintamallin tiivistetty kuvaus

Tarve	Sosiaalipalveluissa on tarve tavoittaa ja sitouttaa asiakkaat palveluihin sekä niiden yhteiskehittämiseen, jotta palvelut palvelisivat asiakkaita paremmin ja asiakkaita saataisiin ohjattua paremmin jatkopoluille.
Tavoite	Ottamalla pelaaminen osaksi asiakkaiden kanssa tehtävää työtä voidaan lisätä asiakkaiden sitoutumista palveluun tai toimintaan ja antaa ammattilaisille parempia keinoja rakentaa luottamuksellista suhdetta asiakkaisiin. Palveluiden paremman toiminnan kautta pelillisyyden voi tuottaa hyötyä koko yhteiskunnalle.
Kohderyhmä	Sosiaalipalveluiden asiakkaat: lapset, nuoret, nuoret aikuiset, maahanmuuttajat. Paljon pelaavat henkilöt.
Menetelmä	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaaminen sosiaalisen kuntoutuksen ryhmässä • Pelillisyyden asiakkaan palvelutarpeen ja toimintakyvyn arvioinnin apuna • Pelisessiot mielenterveystyön ryhmätoiminnassa • Pelitarina sosiaalityön välineenä • Pelin kehittäminen toimijuuden mahdollistajana
Tulokset ja vaikutukset	<p>Pelillisyyden edistää osallisuutta sosiaalityön asiakastilanteissa, esimerkiksi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Purkaa valtasuhteita • Vahvistaa asiakkaan toimijuutta • Parantaa sitoutumista palveluihin • Murtaa jäätä asiakaskohtaamisissa • Luo rennompaa ja turvallisempaa ilmapiiriä • Antaa välineitä vuorovaikutukseen • Auttaa asiakasta kertomaan omasta tilanteestaan <p>Osallisuuden kokemus on yhteydessä terveyteen ja hyvinvointiin.</p>
Vaikuttavuus ja kustannusvaikuttavuus	Tavoiteltava vaikuttavuus: paremmin toimivat palvelut ovat tehokkaampia ja luovat säästöjä. Asiakkaiden palvelutarpeen selvittäminen ja palveluohjaus edistää kuntoutumista ja muiden palveluiden hyödyntämistä. Asiakkaiden osaamisen ja kyvykkyyden tunnustaminen mahdollistavat osallistumista työhön ja opiskeluun. Kustannusvaikuttavuudesta ei ole tietoa tai laskelmia.
Etiikka	Pelillisyyttä koskevat samanlaiset eettiset tekijät kuin sosiaalityön menetelmiä yleensä.
Toimivuuden arviointi	Ei sisällä erityisiä arviointikäytäntöjä. Pelaamiseen liittyvät kielteiset asenteet voivat estää käyttöönottoa.
Resurssit ja kustannukset	Pelillisyyden ei vaadi erityisen suuria resursseja, panostuksia tai uusia rakenteita. Palveluiden toimintatapojen muuttaminen riittää pelillisyyden käyttöön ottoon.

Taulukko 2. Toimintamallin sovellettavuus käytäntöön

Toimintamallin tarve Suomessa	<ul style="list-style-type: none"> • Sote- ja sotu-uudistukset ja tarve vaikuttavuuden lisääntymiseen. • Sosiaalityön ammattilaisten tarve saada heikommassa asemassa olevia ja vähemmän palveluissa mukana olevia motivoitumaan ja osallistumaan palveluihin. • Uusien menetelmien ja näkökulmien tarve.
Toimintamallille olemassa olevat rakenteet Suomessa	Integroitavissa sosiaalityön nykyisiin toimintatapoihin ja rakenteisiin, esimerkiksi sosiaaliseen kuntoutukseen ja ryhmätoimintaan. Vaatii kuitenkin enemmän työaikaa.
Koulutuksen saatavuus Suomessa	Koulutusta AMK- ja YAMK-tasoilla ja joillain sosiaalialan toimijoilla. Pelillisyyden soveltamisesta on opinnäytteitä ja muuta koulutusmateriaalia.
Sovellettavuus eri kohderyhmiin	Pelillisuus on sovellettavissa eri kohderyhmiin: nuoret, nuoret aikuiset, lapset, työssä ja palveluissa heikosti mukana olevat maahanmuuttajat. Pelillisyyttä on myös sovellettu pääosin hyvin tuloksin sosiaalityön ammattilaisten työn tekemisen tapojen kehittämiseen.
Viestintä ja toimintamallin levittäminen	Koulutus, oppimateriaali ja muu materiaali käyttöönoton ja työskentelyn tueksi, nettisivut, Innokylä, blogit, seminaariesitykset, artikkelit.
Riskit toimintamallin käytäntöön sovellettavuudessa	Edellyttää uusien menetelmien käyttöönottoa ja heittäytymistä. Kaikki ammattilaiset eivät voi sitä soveltaa. Toimintaa kohtaan voi olla ennakkoluuloja ja pelaamiseen voidaan suhtautua kielteisesti.
Sovellettavuus kuntiin ja alueille	Pelillisyyden soveltaminen voi tehostaa kunnissa ja alueilla HYTE-toimintaa erityisesti sosiaalityön osalta.