

PRO SOS

..... HANKE

”Painavaa kepeyttä asiakastyöhön”

- Miksi leikillisyyttä ja pelillisyyttä kannattaa hyödyntää sosiaalisessa kuntoutuksessa ja sosiaalityössä?

Tytti Hytti, erikoissuunnittelija, PRO SOS -hanke

Sisälllys

1. Leikillisyyys ja pelillisyyys ovat osa ihmisyyttä.....	2
2. Leikillisyyys lisää hyvinvointia ja onnellisuutta	2
3. Voimavaralähtöisyyttä ja vahvuuksia esiin leikillisyydellä ja pelillisyydellä	3
4. Leikillisyydellä positiivisia kokemuksia yhdessä olostä	4
5. Leikillisyyden ja pelillisyyden avulla voidaan purkaa valtasuhteita ja luoda tasa-arvoisempaa kohtaamista.....	5
6. Leikillinen tila on avain vuorovaikutukseen	7
7. Leikillisyyden ja pelillisyyden avulla voidaan käsitellä vaikeita asioita	8
8. Pelillisyyys ja leikillisyyys tukevat uuden oppimista.....	10
9. Pelillisyyys ja leikillisyyys yhteiskehittämisen välineinä	10
10. Pelillisellä ja leikillisyydellä kohti hyvinvoivia ja osaavia työyhteisöjä	14
11. Lopuksi.....	15
12. Lähteet.....	16

1. Leikillisuus ja pelillisuus ovat osa ihmisyyttä

Leikkiessään ihminen toteuttaa ihmisyyden syvintä olemusta (Kangas 2014, 74–7; Brown 2010, 5; Martela 2016). Kulttuurihistorioitsija Johan Huizingan (1967) mukaan leikki on läsnä kaikkialla; koko kulttuurimme perustuu leikkiin. Kulttuuria rakennetaan leikin avulla ja leikin kautta. Leikin tärkeys laajemmassa kontekstissa voidaan tiivistää Whitebreadin (2012) mukaan seuraavasti:

Leikki kaikessa monipuolisuudessaan on yksi korkeimmista ihmislajin saavutuksista kielen, kulttuurin ja teknologian ohella. Itse asiassa, ilman leikkiä mikään näistä muista saavutuksista ei olisi mahdollista.

Peli määritellään tavoitteelliseksi leikiksi, jolla on omat sääntönsä ja rajoitteensa. Erilaisia pelejä on pelattu läpi ihmiskunnan historian. Ne ovat kiinteä osa jokaisen kansakunnan kulttuurihistoriaa ja vanhimpia sosiaalisen vuorovaikutuksen muotoja. Pelit ovat kulkeneet mukamme aina ja kehittyneet kulttuurin mukana. Ihmismieli on virittynyt pelilliseksi. (Kuorikoski 2018, 9.) Pelillisuus tarkoittaa pelien, tai jossain tapauksessa jopa leikkien, tavoitteellista käyttämistä eri tilanteissa, jolloin asia käsitellään mielekkäämmällä, mieleenpainuvammalla ja konkreettisemmalla tavalla (vrt. Mäyrä 2017). Leikillisuus taas liittyy leikkiin, luovuuteen, sekä tietynlaiseen asennoitumiseen ja orientoitumiseen (Kangas, 2014). Leikillisuus onkin vajaakäytetty potentiaali (emt., 87), jolla olisi paljon annettavaa ihmisten auttamistyössä.

Pääkaupunkiseudun PRO SOS -hankkeessa kehitettiin vuosina 2017–2019 leikillisyyttä ja pelillisyyttä hyödyntäviä sosiaalisen kuntoutuksen sekä sosiaalityön toimintatapoja. Hankkeessa hyödynnettiin sekä digitaalisia että ei-digitaalisia pelillisyyden muotoja, viihdepelien ja hyötypelien mahdollisuuksia, sosiaalista sirkusta, pelin kehittämistä sekä oman pelitarran kertomista. Hankkeessa pelillisyyttä ja leikillisyyttä hyödynnettiin yksilötyössä sekä erilaisissa ryhmissä: kynnystä madaltavassa toiminnassa, osallisuutta lisäävissä sosiaalisen kuntoutuksen ryhmissä sekä yhteiskehittämissä. Vaikka pelillisyyden ja leikillisyyden muodot ja toiminta ovat olleet erilaisia, löytyy kokeiluista samankaltaisia leikillisyyden ja pelillisyyden hyötyjä.

Seuraavaksi kuvataan tutkimustietoon peilaten millaisia mahdollisuuksia leikillisyydellä ja pelillisyydellä on sosiaalityössä ja sosiaalisessa kuntoutuksessa sekä annetaan esimerkkejä PRO SOS -hankkeesta kerätystä työntekijöiden ja asiakkaiden palautteesta.

2. Leikillisuus lisää hyvinvointia ja onnellisuutta

Useiden tutkijoiden (mm. Brown 2010; Proyer 2014) mukaan leikkiminen on välttämätöntä ihmisen hyvinvoinnille. Leikillisyydellä on havaittu olevan merkitystä esimerkiksi elämäntyytyväisyyteen, onnellisuuteen ja elämänlaatuun (Kangas 2014, 87; Proyer 2014). Leikin vastakohta ei ole todellisuus tai työ, vaan masennus (Sutton-Smith, 1997). Tutkimusten mukaan toiminnallisuus tarjoaa monikulttuurissa kohtaamisissa muun muassa voimaantumisen kokemuksia sekä itseilmaisun ja mielialan paranemista (Castaneda ym. 2018, 80; Ekholm 2018, 9). PRO SOS -hankkeessa tämänkaltaisia vaikutuksia tuli esille erityisesti eri kulttuuritaustaisten asiakkaiden ryhmissä, joissa menetelminä hyödynnettiin pelaamista, sosiaalista sirkusta ja draamaa.

Asiakkaat kokivat, että heidän kohdallaan lisääntyi elämänilo ja aktiivisuus. Ryhmässä ikään kuin pystyi lataamaan energiaa ja toiminnassa oli helppoa saada onnistumisen kokemuksia. Ryhmät toivat elämään positiivisuutta, sosiaalisuutta, omaa aikaa sekä mahdollisuuden unohtaa kivut ja stressi. Naisten ryhmiin osallistuneet kertoivat, että päällimmäisenä tunteena oli hyvän olon tunne:

Ryhmässä lataa energiaa, kotona jatkuu positiivinen tunne.

Minulla on stressiä, paljon ongelmia. Nauran paljon, se on tärkeää. Olen tyytyväinen.

Positiivisuus ja aktiivisuus mitä sain ryhmästä, jos joku muu saisi niin suosittelisin. Täällä on hauskaa!

Ryhmästä saa voimaa.

Myös miesten ryhmiin osallistuneet kertoivat, miten osallistuminen tuotti iloa ja vähensi stressiä. Työntekijöiden mielestä erityisesti moni nainen tuli ulos kuoresta ja puhkesi kukkaan ryhmän aikana: itsevarmuus ja hyvinvointi lisääntyivät. Myös omainen antoi palautetta vanhempiensa hyvinvoinnin lisääntymisestä:

Mielestäni kaikista isoin muutos on tapahtunut psyykkisessä puolessa. Jos sen saa tuollaisella ryhmällä muutettua noin positiiviseksi, niin pienempi menoreikä se on kuin se, että he masentuvat, ovat kotona, käyvät lääkärissä ja lääkkeiden kulutus lisääntyy.

3. Voimavaralähtöisyyttä ja vahvuuksia esiin leikillisyydellä ja pelillisyydellä

Leikillisuus ja pelillisuus tukevat voimavaralähtöistä lähestymistapaa sosiaalisessa kuntoutuksessa ja sosiaalityössä. Leikillisuus ja pelillisuus tarjoavat keinoja, joilla voi siirtyä ongelmakeskeisestä ajattelusta voimavarakeskeiseen ajatteluun. Voimavaralähtöisyys nojaa tutkimuksiin psykologisesta pärjäämisestä, resilienssistä (resilience). Resilienssi on kykyä selvitä vastoinkäymisistä. Se on taitoja ja tietoja, jotka kertyvät ajan myötä ihmisten selviytyessä kohtaamistaan haasteista. Se on voimavara, jota voi myös hyödyntää nykyisissä vaikeuksissa. (Saleebey 1996, 298.)

Tutkimustulokset osoittavat, että säännöllinen leikillisuus edistää resilienssin kasvua ja auttaa selviytymään vaikeuksista (kts. Proyer 2014). Tämä on havaittu esimerkiksi tutkittaessa leikillisyyden ja resilienssin yhteyttä yli 50-vuotiaiden naisten keskuudessa (Chang, P.-J. & Yarnal, C. & Chick, G. 2016). PRO SOS -hankkeessa maahanmuuttajanaiset kertoivat paljon vaikeista ja traumaattisista elämäkokemuksistaan ryhmissä. Työntekijä pohti päiväkirjassaan, miten monet keskustelut saivat ajattelemaan kuinka pärjääviä, sitkeitä ja kestäviä ryhmään osallistuneet naiset olivat. Työntekijä toi esille ryhmässä, miten naiset ovat selvinneet monista haasteista ja pyrki näin vahvistamaan naisten selviytymiskykyä myös nykyhetken haasteissa. Myös paljon digipelaavien nuorten kanssa löydettiin pelillisyyden avulla mahdollisuuksia palata aikaisempiin selviytymiskokemuksiin:

Tarinoista löytyy verkostoja ja muistoja tilanteista, joissa on saanut apua ja selviytynyt. Näistä voi löytää keinoja nykyhetkeenkin.

Resilienssi on yksilön tai ryhmän kykyä, jota voidaan kehittää muun muassa voimavaroja tukemalla ja omia kykyjä kasvattamalla (Lipponen 2016). Voimavaralähtöisessä työssä periaate on, että kaikilla ihmisillä on vahvuuksia, kykyjä ja resursseja. PRO SOS -hankkeessa leikillisyyden ja pelillisyyden avulla tuli näkyväksi paljon vahvuuksia ja taitoja niin maahan muuttaneiden aikuisten kuin nuorten aikuisten kohdalla. Työntekijät pohtivat näin:

Ryhmän aikana on huomattu, että ihmisillä on paljon yllättäviäkin voimavaroja, jotka tulevat esille yhdessä toimimalla.

Joka kerta saatiin jotain uutta pientä tietoa nuorten kiinnostuksen kohteista ja vahvuuksista, jota ei luultavasti olisi toimistotapaamisella olisi tullut esiin.

Asiakkaani olivat hirveän innostuneita, heille tuli aivan kuin uudenlainen ilme kun pääsivät osoittamaan pätevyyttä ja tietoutta minulle. Se avasi minun silmiäni. Sosiaalityö menee usein ongelmakeskeiseksi. Pelitarina laajensi asiakkaan persoonaa ja elämää ihan eri ulottuvuuksiin. Tuo taitoja esiin.

Voimavaralähtöisyyden edistämässä keskeistä onkin voimavaroihin keskittyminen, optimistisen asenteen omaksuminen, yhteisöllisyyden edistäminen ja yhteistyössä toimiminen asiakkaan kanssa (Healy 2005, 157-165). Eräs asiakas maahan muuttaneiden naisten ryhmästä kuvaa hyvin miten leikillisuus auttoi tuomaan piilossa olleita vahvuuksia esille:

Olen ollut pitkään kotona. Huomasin, että minulla on säilynyt huumorintaju ja sosiaaliset taidot, en vain käytä sitä. Kiitos tästä mahdollisuudesta.

4. Leikillisyydellä positiivisia kokemuksia yhdessä olosta

Sosiaalisessa kuntoutuksessa yksi keskeinen tavoite on sosiaalisten taitojen vahvistaminen. Asiakastasolla sosiaalisten taitojen vahvistaminen tarkoittaa vuorovaikutus -ja itseilmaisutaitojen lisääntymistä, sosiaalisten tilanteiden parempaa hallintaa ja kykyä liittyä muihin. (SOSKU & THL 2018, 6-7.) Tutkimuksien mukaan leikillisyyden hyötyinä on juurikin uusien ihmissuhteiden luominen sekä kommunikaation parantuminen (Proyer 2014). Asiakkaiden kokemusten mukaan luovat ryhmätoiminnot auttavat liittymään vuorovaikutukseen toisten kanssa. Luovien toimintojen kautta ryhmissä voi kokea tärkeyden ja merkityksellisyyden tunteita. (Huhtinen-Hildén & Isola 2019.)

Leikillisyyden ja pelillisyyden merkityksistä yhdessä ololle tuli hyvää palautetta PRO SOS -hankkeen maahan muuttaneiden aikuisten ja nuorten aikuisten ryhmistä. Esimerkiksi sosiaalisen kuntoutuksen peliryhmässä oli mukana ihmisiä, joille sosiaaliset tilanteet ovat todella hankalia ja esimerkiksi puhuminen oli vaikeaa. Tavoitteena oli saada ihmiset uskaltamaan pelaamaan ja tulemaan paikalle. Nuoret kertoivat muun muassa näin:

Oli erittäin kiva pelailla kivojen ihmisten kanssa ja varsinkin kun ystäviä minulla ei ole paljon.

Myös maahan muuttaneiden ryhmissä huomattiin, että pelatessa kaikki ovat tasavertaisia ja pelien tuoma jännitys tuo ihmisiä yhteen. Huomattiin myös, että leikillisyyden avulla ihmiset

lähentyvät toisiaan ja opitaan tuntemaan myös yli kielimuurien. Asiakkaat pitivät tärkeänä sitä, että kotoa pääsee pois ja saa uusia ystäviä. Yhdessä oloa ja ryhmien hyvää henkeä kiiteltiin:

Harjoitusten tekeminen vieraiden ihmisten kanssa auttoi tutustumaan.

Olen saanut henkisesti apua, Jos olet neljän seinän välissä etkä näe ketään vaan olet yksin, saanut uusia kavereita.

Ihmisen on hyvä tutustua toisiin ja olen oppinut uusia asioita ja saanut uusia ystäviä. Se on henkisesti tärkeintä.

5. Leikillisuus ja pelillisuus purkavat valtasuhteita ja luovat tasa-arvoisempaa kohtaamista

Sosiaalisten taitojen vahvistaminen edellyttää ammattilaisilta dialogisuutta, vastavuoroista tunnustamista ja arvonantoa, kykyä tunnistaa ja purkaa valtasuhteita sekä taitoja rakentaa luottamusta (SOSKU & THL 2018, 6-7). Pelien hyödyntämiseen asiakastyössä liittyy tavoitteellisuus, toiminnallisuus, leikillisuus, luovuus, innostavuus, yhteistyö ja osallistumisen edistäminen. Tällöin työntekijä on enemmän fasilitaattori, kanssaluoja (co-creator), ohjaaja ja valmentaja. (Loikkanen 2016.) Pelaten terveeks-hankkeessa työelämätoimijat pohtivat työ-
kulttuurin muutosta pelillisyyden myötä. Se tarkoittaisi muutosta työntekijän roolissa, jolloin työntekijä muuttuisi asiantuntijasta valmentajaksi. Perinteisen asetelman muuttuminen korostaisi asiakkaan itsenäisempää otetta omasta kuntoutumisestaan. Työntekijän tehtävä olisi ohjata prosessia ja olla tasa-arvoisena toimijana. (Raitio ja Hopia 2014.) Valtaistavan kuntoutumisen paradigman mukaan tavoitteena onkin tuoda kuntoutujan oma kokemuksellinen asiantuntijuus muun asiantuntijatiedon rinnalle, jolloin palvelukäytäntö on mahdollista rakentua ja kehittyä luottamuksellisessa vuorovaikutussuhteessa (Karjalainen 2010, 20–22).

Pelillisuus ja leikillisuus tarjoavat hyviä keinoja kääntää asiakassuhde uuteen asentoon ja purkaa valtasuhteita. Asiakas saattaa olla ammattilaista parempi pelillisyyden asiantuntija. Pelillisuus vahvistaa asiakkaan toimijuutta ja hänen peleihinsä liittyvä asiantuntemuksensa tulee arvostaen nähdä. Työntekijät pohtivat rooleja näin:

Pelitarinan anti on se, että aidosti voi antaa asiantuntijuuden nuorelle.

Ei ollut ohjaaja-ohjattava-asetelmaa tai joskus roolit kääntyivät niin, että nuoresta tuli ohjaaja jossain jutussa ja työntekijästä ohjattava.

Myös työntekijöiden osallistuminen toimintaan rakentaa uudenlaista yhteistyötä asiakkaiden kanssa. Tämän pelillisuus ja leikillisuus mahdollistavat hyvin. Samalla tasolla työskentely koettiin PRO SOS -hankkeessa merkitykselliseksi. Maahanmuuttajanaisten sosiaalisen sirkuksen ryhmään osallistunut asiakas kuvasi asiaa näin:

Toimistossa sosiaalityöntekijät ovat aina olleet muurin takana. Tässä se on rikkottu. Tässä nähdään samalla tasolla.

Rappin & Goshan (2012, 70) mukaan perusta voimaantumiselle on vastavuoroisuuteen ja luottamukseen perustuva työskentelysuhde, jossa molemmat osapuolet voivat oppia toisiltaan. Tärkeää on aitous ja vilpittömyys. Leikillisuus tarjoaa erinomaiset puitteet tämänkaltaisen suhteen rakentumiselle. Tutkimuksen mukaan kohtaaminen tai kohtaamattomuus asiakaspalvelutilanteissa ovat ratkaisevia asioita nuorten palveluista syrjäytymisessä, ja toisaalta osallisuuden kokemuksen ja aktiivisuuden palauttamisessa. Pirstoutuneen, yliprofessionalisoituneen ja vastaanottokeskeisen palvelujärjestelmän sijaan tarvitaan myönteistä identiteettiä rakentavaa kunnioittavaa kohtaamista ja kokonaisvaltaista kanssakulkijuutta. (Tuusa ym. 2014.)

Myös työntekijät tekivät **uudenlaisesta yhteistyösuhteesta** havaintoja sekä nuorten aikuisten että maahan muuttaneiden asiakkaiden ryhmissä:

Ryhmä mahdollisti viranomaisleiman riisumisen ja näytti että sossutkin voivat olla 'ihan tavallisia ja hauskoja tyyppejä'. Voi ajatella, että sosiaalityötä ikään kuin brändättiin tällä tavoin.

Tuli vahvasti sellainen tunne, että tällaisella sosiaalialan hommalla mitä me täällä toimistolla tehdään, me ei voida meidän asiakkaitamme auttaa. Jotta me haluttaisiin auttaa meidän täytyisi tuntea asiakkaat tosi hyvin ja me ei voida tutustua, jos me ei anneta itsestämme mitään. Pitäisi tulla avoimena tilanteeseen, kertoa jotain itsestään. Toimistolla sä oot kyselijä ja asiakas on vastaaja.

Työntekijät toivat esille, miten pelillisuus toi juurikin mahdollisuuden tutustua asiakkaan maailmaan ja asiakkaisiin paremmin. Tämä toistui monissa eri pelillisyyden ja leikillisyyden kokeiluissa sekä nuorten että maahan muuttaneiden asiakkaiden kanssa.

Yksinkertaisuudessaan ihan huippu menetelmä. Helpolla tavalla tutustuu asiakkaan elämään todella monipuolisesti. Oli yllättävää, miten syviin muisteluihin nuoret lähtivät Pelitarinan kautta.

KieliStartti on työntekijälle hieno tilaisuus päästä asiakaskuntaa lähelle.

Vörtti -ryhmän kautta saatiin uutta tietoa nuorista, esimerkiksi, että monilla ryhmään osallistuneista pieni elämän-/kokemuspiiri.

Hyötypelien pelaaminen antaa työntekijälle mahdollisuuden päästä hieman syvemmälle siihen maailmaan, jossa nuoret elävät. Lisää tietoa ja ajatuksien herättämistä.

Maahanmuuttajanaisten kanssa työskennellessä minua oli pitkään vaivannut tunne, että emme mene eteenpäin... En kuullut toimisto tapaamisilla asiakkaan omaa ääntä enkä hänen ajatuksiaan... Olin ymmälläni enkä voinut ymmärtää miksi en saa asiakkaisiin sellaista kontaktia, että he puhuisivat minulle. Tämä ryhmä on helpottanut asukkaisiin tutustumista. Hyviä yhteisiä hetkiä.

Ilo, leikki ja hassuttelu saa syvemmän merkityksen, kun sen liittyy asiakkaaseen tutustumiseen ja aitoon kohtaamiseen. Voimaannuttavassa työotteessa, jossa käynnistetään dialogia, luodaan asiakkaaseen kumppanuussuhde, luodaan tilannekuvaa ja kartoitetaan asiakkaan resursseja (Krogsrud Miley, O'Melia, DuBois 2013), on hyödyllistä ottaa pelillisuus ja leikillisuus käyttöön.

6. Leikillinen tila on avain vuorovaikutukseen

PRO SOS -hankkeen loppukysely työntekijöille vahvisti, että leikillisyyden ja pelillisyyden keinoin voidaan rakentaa parempaa vuorovaikutusta asiakkaan ja työntekijän välille. Eräs vastaaja kuvaa näin:

Olen keskustellut asiakkaiden ja muutamien työntekijöiden kanssa, jotka ovat pelillisyyttä ja leikillisyyttä hyödyntäneet. Alun epäusko on muuttunut kokemukseksi siitä, että asiakkaan kanssa päästiin paremmin vuorovaikutukseen.

Leikillisen ja pelillisen toiminnan kautta voidaan luoda luottamuksellisen yhteistyösuhde, jossa asiakas uskaltaa kertoa elämästään työntekijälle. Vuorovaikutustutkimuksessa puhutaan leikillisestä tilasta, joka syntyy yksilön ja ympäristön välisessä vuorovaikutuksessa. Toimintaympäristö luo leikkisyydelle tarjoumia, joihin yksilöt joko tarttuvat tai eivät tartu. Kun tarjoumiin tartutaan, voi toimijoiden välisessä vuorovaikutuksessa syntyä ns. leikillinen tila. (Kangas 2014, 76.) Järvilehdon (2014, 116–117) mukaan, viljelläksemme luovuutta meidän täytyy ensin luoda turvallinen ja myönteinen ilmapiiri vapaalle ajattelulle ja pystyä arvioimaan ideoita sekä kontekstin sisällä että siitä riippumatta.

Eryteisesti ulkomaalaistaustaiset asiakkaat eivät usein kerro ongelmistaan avoimesti, koska sosiaalityöntekijä koetaan ennen kaikkea viranomaiseksi (Peltola & Metso 2008, 86). Etenkin monikulttuurisissa kohtaamisissa toiminnallisuuteen perustuvat työmenetelmät tarjoavat uudenlaisia vuorovaikutuksen ja yhteistoiminnan areenoita (Hyttinen 2011; Westerling & Karvinen-Niinikoski 2010, Känkäsén 2013, 29 mukaan). Joni Lähde (2018) raportoi PRO SOS- hankkeessa tekemässään käytäntötutkimuksessa, että maahan muuttaneiden miesten sosiaalisen sirkuksen ryhmässä koettiin vallitsevan keskinäisen kunnioituksen ja tasa-arvoisuuden ilmapiiri. Asiakkaat kertoivat, että ryhmässä on helpompi luottaa viranomaisiin sekä puhua omasta tilanteesta vapautuneesti ja rehellisesti. Asiakas kuvasi näin:

On helppo puhua ja jakaa kokemuksia, kun tehdään yhdessä.

Maahan muuttaneiden naisten ryhmässä korostettiin myös, että ryhmässä nousee esille asioita, joita ei olisi välttämättä toimistossa keskustelemalla tullut esille. Myös naiset kokivat, että he saivat kertoa rehellisesti omista unelmistaan ja elämästään:

Neljän vuoden asiakkuuden aikana tämä on ensimmäinen kerta, kun voi sanoa mitä haluaisin tehdä.

PRO SOS -hankkeessa onnistuttiin palautteen valossa luomaan vuorovaikutusta edistäviä, aitoja leikillisiä tiloja. Kai Alhanen (2016) muistuttaa, että leikin täytyy myös dialogissa olla kaikille osallistujille avointa ja jokaisen täytyy voida ryhtyä siihen omasta vapaasta tahdostaan. Muuten tuhotaan Alhasen mukaan dialogin edellyttämä tasa-arvoisuus ja vapaus.

7. Leikillisyyden ja pelillisyyden avulla voidaan käsitellä vaikeita asioita

Kai Alhasen (2016, 183) mukaan leikin hyödyntäminen on erityisesti tarpeen käsiteltäessä seikkoja, joista tiedetään hyvin vähän tai joihin liittyy paljon ristiriitoja osallistujien kesken. Näissä tilanteissa voidaan keskinäisen luottamuksen riittäessä yrittää luoda yhdessä kuvitteellinen asiantila, jonka avulla tuntemattomia tai vaikeita asioita voidaan tutkia yhdessä ilman, että on otettava vastuuta konkreettisista seurauksista. Oikeastaan mitä vakavammasta asiasta on kyse, sitä luovemmin sitä tulisi pyrkiä lähestymään. Erityisesti pelimekaniikkoja hyödyntämällä voidaan käsitellä vaikeitakin haasteita rakentavasti. (Paju 2019.)

Jo Johan Huizinga (1967) muistutti 1930-luvulla, että leikin avulla voidaan lähestyä sellais-takin asiaa, jota ei aina keskustelemalla voida lähestyä tai käsitellä. Leikin avulla voidaan päästä Huizingan nimeämään 'taikapiiiriin', jossa keskeistä on Alhasen mainitseman luottamuksen lisäksi läsnäolo ja rentoutuminen. Leikkijä on aina vahvasti läsnä oleva ottaessaan osaa leikkiin. Tämä edellyttää luottamusta toisiin leikkijöihin ja luottamus tuo mukanaan rentoutta. Kai Alhasen mukaan (2016, 186–187) yksi leikin tärkeimmistä vaikutuksista onkin, että se siirtää keskustelun lähes huomaamatta tässä ja nyt-hetkeen. Leikkiin antautuva ihminen näyttää itsestään usein jotain sellaista, jota hänestä ei muutoin tule esiin. Leikissä jokaiselle tarjoutuu myös hetkeksi mahdollisuus muuttua joksikin toiseksi kuin mitä hän aiemmin on ollut. (emt. 2016.) Leikillisyyden kautta avautuu uusia näköaloja ja luovia oivalluksia. Leikillisyyds rohkaisee kokeilemaan, inspiroimaan ja uppoutumaan. Kangas 2014, 87.) Leikin on todettu myös lisäävän itsetuntemusta ja laajentavan maailmankuvaa (Brown 2010).

Myös pelin avulla omaa elämää voi katsoa etäämmältä ja 'mitä jos' -todellisuudella voi vapaasti leikitellä. Pelit tarjoavat tilaa ajatella eri tavoin ja toisenlaisia malleja jäsentää asioita. Pelien avulla sosiaalisessa ja kontekstisidonnaisessa tilanteessa tututkin asiat voidaan nähdä toisin tai erilaisista näkökulmista. (Ängeslevä 2014, 130.) PRO SOS -hankkeessa kehitettiin [Elämän värit -peli](#) monikulttuuriseen työhön. Pelissä on keskustelukortteja sekä leikillisiä tehtäviä. Peliä kehittämässä ollut asiakas tiivistää pelin ja leikillisyyden hyötyjä näin:

Pelin kautta jopa todella vakavat asiat voidaan ratkaista, ihmiset vähän rentoutuvat ja vapautuu. Pelin kautta tulee mukava tunne ja turvallinen olo, uskalltaa sanoa mitä muuten ei sanoisi tuntemattomille ihmisille.

Leikki voikin auttaa ihmisiä ymmärtämään toisten näkökulmia ja rakentamaan luottamusta monimutkaisessa nykyhetkessä. Leikki siirtää ihmiset hetkeksi asetelmaan, jossa toisten ajatuskulkuja on helpompi seurata ja monet epäluottamusta synnyttävät seikat ovat poissa. (Alhanen 2016, 184.)

Elämän värit -pelin avulla on voitu nimenomaan tutkailla vaikeitakin asioita eri kulttuureista tulevien asiakkaiden ryhmässä ja peli on tuonut uudenlaisia näkökulmia omaan elämäntilanteeseen ja auttanut ymmärtämään muiden osallistujien kokemuksia. Peli helpottaa osallistumista, rakentaa luottamusta ja jättää pohtimaan asioita pelin ulkopuolellakin:

Peli auttaa perehtymään itseensä. Pelin avulla aloin kiinnostumaan omasta kielestä ja kulttuuristani. Opin puhumaan omasta elämäntilanteestani ja kuuntelemaan myös muita.

Kun kuuntelin muita ryhmässä minusta tuli rohkeampi puhumaan omista vaikeuksista. Huomasin myös asioita, jotka minulla on hyvin.

Olin ennen ujo. Tämän pelin kautta en pelkää ja opin ihmisten kanssa pelaamaan ja keskustelemaan.

PRO SOS -hankkeen aikana saatiin paljon hyvää palautetta myös nuorten aikuisten parissa vuorovaikutuksen helpottumisesta ja vaikeiden asioiden kertomisesta leikkisyyden ja pelillisyyden avulla. Näyttäytyy niin, että mikä tahansa pelillinen työkalu: lautapeli, hyötypeli tai pelitarinan kertominen virittää ja helpottaa vaikeistakin aiheista puhumista:

Pelien myötä heräsi paljon keskusteluja mm. arvoista, perhesuhteista, tunteista ja vuorovaikutustavoista ja –tyyleistä. Ohjaajien mukaan mikä tahansa pelielementti teemojen käsittelyssä (kortit, lautapeli ym.) helpotti keskustelemista.

Game of life -lautapelin myötä oli helppoa ja luontevaa keskustella myös omasta elämästä ja haaveista, ja pelissä elettyä elämää tuli helposti vertaillua tavalliseen elämään.

Trigenda- menetelmä auttoi keskusteluissa ja asiakkaita ilmaisemaan asioita. Vaikka tavoitteeksi valittiin vain yksi kortti, sen ympärillä käytiin keskustelua laajasti eri elämän osa-alueista.

Pelitarinalla on valtavan myönteinen vaikutus asiakassuhteeseen. Itseensä kääpertynyt mies muuttui kuin eri henkilöksi, kun sai puhua peleistä ja se kantoi myös muihin asioihin; hän pystyi puhumaan vapautuneemmin kaikesta. Saimme paljon aikaiseksi.

Nuoret innostuivat tästä (elämän eväskassi) pelistä kovasti ja eivät olisi millään malttaneet lopettaa. He pitivät pelin ideasta ja siitä, että siinä oli helppo puhua aiheista, koska ne tulivat tällaisen pelin kautta. Nuoret olivat ehdottomasti sitä mieltä, että voisi esimerkiksi olla ryhmä, jossa tätä pelaamista hyödynnettäisiin enemmän. Peli on hyvä keino puhua vaikeita asioita.

Tulevaisuudessa sosiaalialalla digitaaliset pelimuodot tarjoavat myös mahdollisuuksia käsitellä vaikeita kokemuksia. Virtuaalinen ympäristö antaa turvallisen paikan harjoitella säätelämään negatiivisia tunteita, kuten vihaa, ahdistuneisuutta, turhautuneisuutta ja surua. Virtuaalimaailmassa ongelmiin voidaan kokeilla erilaisia ratkaisuja ennen kuin viedään ne todelliseen arkeen. (Reardon 2015.) Kuorikoski (2018, 299) muistuttaa, että erityisesti digitaaliset pelit ottavat kokijaa kädestä ja vievät mukanaan keskelle kokemusta. Pelit pakottavat avartamaan katsontakantoja, sillä pelkän näkemisen, kuulemisen ja lukemisen ohella nuo vaihtoehtotodellisuudet tulevat iholle koettaviksi. Pelit päästävät poikkeuksellisen todentuntuiselle matkalle mielikuvituksellisiin ympäristöihin ja kokemaan asioita, jotka olisivat normaalissa elämässä täysin mahdottomia. (emt., 276.) Pelit ovat vuorovaikutuksellisuuden ja

immersion (mukaan tempautumisen) ansioista voimakas väline myös kipeiden kokemusten jakamiseen. Esimerkiksi syöpää käsittelevän That Dragon Cancer -pelin avulla vanhemmat voivat käsitellä vaikeaa kokemusta lapsen sairastumisesta syöpään. (emt., 285-286.)

8. Pelillisuus ja leikillisuus tukevat uuden oppimista

Lauri Järvilehdon mukaan (2014, 114) leikkiminen ja leikillisuus tarjoavat psykologisia tarpeita tyydyttämällä sekä flow´ta edistämällä myös erittäin hedelmällisen pohjan luovalle ajattelulle ja tehokkaalle oppimiselle. Myös Proyer (2014) pitää luovuutta ja uusia ideoita leikillisyyden yhtenä etuna. Pelillisyyden hyödyntämisen tavoitteena onkin usein positiivinen tunnekokemus ja sisäinen motivaatio, joihin liittyvät merkityksellisyyden-, ja oppimisen kokemukset (Loikkanen 2016). Monikulttuurisessa työssä toiminnallisuus tutkitusti edistää kielen, uusien asioiden ja kulttuurien oppimista (Castaneda ym. 2018, 80; Ekholm 2018, 9). Maahan muuttaneet asiakkaat kertoivat miten leikillisen ja pelillisen toiminannan kautta he ovat oppineet uusia asioita ja suomea:

Suomen kielitaito on kehittynyt. Huomasin, että kielivarasto tuli takaisin. Huomasin että haluan jatkaa ja yritän löytää sopivan sanan.

Pelin avulla saimme uusia tietoja, kasvatuksesta ja kaikesta.

9. Pelillisuus ja leikillisuus yhteiskehittämisen välineinä

Pelillisyyden ja leikillisyyden sekä yhteiskehittämisen ja yhteistutkijuuden toimintatavat tukevat tasavertaista kohtaamista ja kumppanuutta asiakkaan ja työntekijän välillä. Edellä on kuvattu miten leikillisyyden ja pelillisyyden avulla voidaan purkaa valtasuhteita sekä luoda tasa-arvoisempaa kohtaamista ja vuorovaikutusta sosiaalityöhön. Lähestymistavat jakavat samoja toimintaperiaatteita ja tukevat menetelmällisesti toisiaan. Keskeistä yhteistutkimisessa ja yhteiskehittämisessä on leikillisyyden hyödyntämisen tavoin myös dialoginen tasavertainen vuorovaikutussuhde, vapaaehtoisuus, tasavertainen asiantuntijuus, luottamus ja tunteminen, yhteissuunnittelu- ja toiminta (Palsanen 2013, 8; Raivio 2018,26).

Outi Hietala (2018, 122-123) kuvaa yhteiskehittämistä ajattelu-, suhtautumis-, toiminta- ja vuorovaikutustapojen yhdistelmänä ja tyyliä, jonka avulla rakennetaan kokonaisvaltaisempaa, suhteissa rakentuvaa toimijuutta sekä edistetään luottamusta asiakkaiden ja ammattilaisten kesken. Kyse on toimijoiden välisestä tasavertaisesta suhteesta, jossa ajatellaan ja toimitaan yhdessä (Hietala 2019). Tärkeää on arvostaa kokemustietoa ammatillisen tiedon rinnalla (Isola ym. 2017, 32). Yhteiskehittämisen tukena kannattaa myös hyödyntää erilaisia kulttuurilähtöisiä, luovia tai toiminnallisia menetelmiä yhteiskehittämiseen virittäytymisessä (Hietala 2018, 128; Hietala 2019) ja yhteiskehittelyprosessin aikana kannattaa valita sopivia menetelmiä vahvistamaan luovuutta ja innovointia (Harra, Mäkinen & Sipari 2012, 10).

SOSKU -hankkeessa on jäsennetty sitä, miten yhteiskehittäminen voi sosiaalisessa kuntoutuksessa toteutua. Yhteiskehittämistä voi tehdä A) asiakkaan tai asiakasryhmän elämäntilanteisiin sekä toimintakykyyn liittyvissä, yhdessä työntekijöiden kanssa käynnistämässä

muutos- ja kuntoutumisprosesseissa, B) organisaatioiden käytännöissä ja työyhteisöjen toimintakulttuurissa sekä C) palveluiden (tuotteiden, mallien, ratkaisujen) kehittämisessä (Raivio 2018, 26).

PRO SOS -hankkeen leikillisissä ja pelillisissä kokeiluissa yhteiskehittämisen periaatteita käytettiin sekä elämäntilanteisiin ja toimintakykyyn liittyvissä asiakasryhmissä että palveluiden kehittämisessä. Esimerkiksi maahan muuttaneiden naisten [KieliStartti](#) ryhmissä tehdään leikillisten ja pelillisten menetelmien avulla ryhmämuotoista elämäntilanteen ja toimintakyvyn arviointia. Leikillisten ja pelillisten työtapojen avulla rakennetaan luottamusta ja kohtaamisesta tulee tasa-arvoisempaa, kun myös työntekijät heittäytyvät toimintaan. Leikillisyyden ja pelillisyyden hyödyntäminen auttaa jokaista osallistujaa osallistumaan ja kertomaan itsestään. Kokemustiedolle annetaan tilaa. Työntekijä kuvaa dialogista, osallistavaa ja vuorovaikutuksessa tapahtuvaa arviointia näin:

Ryhmässä saadaan asiakas mukaan arviointiin ja hän saa vertaispalautetta. Asiakkaalla on oma näkemys ja työntekijöillä on oma. Tavoitteena on saada ne lähestymään toisiaan ja lisätä ymmärrystä molemmin puolin ja sieltä keskeltä löytyy yhteinen suunta.

Palveluiden kehittämisryhmissä leikillisyyttä ja pelillisyyttä on hyödynnetty paitsi virittäytymiseen (vrt. Hietala 2018) ja keskustelujen innoittamiseen niin myös luottamussuhteen rakentamisen välineenä. Esimerkiksi [pelin kehittämisryhmässä](#) käytettiin aikaa tutustumiseen pelien, leikkien ja toiminnallisuuden avulla. Osallistujat muun muassa opettivat pelejä ja leikkejä omista kotimaistaan. Pelaaminen ja leikkiminen toivat ryhmään naurua ja kevensivät tunnelmaa. Leikkien ja pelien avulla aktivoitui myös hyviä muistoja ja leikillisyyttä auttoi kertomaan itsestä muille ja kehittämään kokemusten avulla yhteistä peliä sosiaalityön välineeksi. (Innokylä 2019.) Leikillisyyden eri muodot voivat näin tukea yhteiskehittämisen prosessia, johon kuuluu tutustuminen, ihmettely, luottamuksen rakentuminen, sanojen löytäminen, dialogi ja tulosten muotoileminen (vrt. Isola ym. 2017, 32).

Stuart Brown (2010) sanoo, että leikki on luovuuden ja innovaatioiden ytimessä. Yhteiskehittämisessä on hyötyä edellä mainitusta leikillisestä tilasta, joka luo perustan yhteiselle tekemiselle ja vuorovaikutukselle (vrt. Kangas 2014). Leikillinen tila tukee yhteiskehittelyn hyvää ilmapiiriä, jossa keskeistä on ilo, huumori, turvallisuus, into, yhteinen tahto ja usko kaikkien osaamiseen (Harra, Mäkinen & Sipari 2012, 10).

Yhteiskehittäminen- ja tutkiminen ovat vaikuttavia työtapoja erityisesti koska niiden on todettu voimaannuttavan ja tuovan osallistujille onnistumisen kokemuksia. Yhteiskehittelyprosessi voi vahvistaa osallistujien hyvinvointia. (Palsanen 2013, 8; Raivio 2018,26; Harra, Mäkinen & Sipari 2012,10.) Kokemukset pelillisestä ja leikillisestä yhteiskehittämisestä vahvistavat tätä havaintoa. Vaikuttavaa oli se, että suurin osa erityisesti maahan muuttaneista aikaisemmin kotiin jääneistä asiakkaista aktivoitui ryhmien jälkeen. Asiakkaat pelin kehittämisryhmästä kuvaavat miten heille alkoi syntyä uudenlainen kokemosaaajan identiteetti:

Itse olen todella yllättynyt, kuinka paljon ryhmä merkitsee minulle. Tunnen, että tein jotakin hyödyllistä. Koen, että oli tärkeää, sanoa omia mielipiteitä ja jakaa kokemuksia. Koko viikon odotin seuraavaa tapaamista. Ryhmä oli ainoa paikka mihin menen, ennen sitä olin aina kotona. Ryhmä oli kuin pelastus minulle.

Minusta ryhmässä oli hyvä fiilis. Vielä tärkeämpi on, kun mietitään että kehitetään joku peli, että se parantaa sosiaalityöntekijän, että asiakkaan välisiä käytäntöjä. Tunne että mä teen jotakin hyödyllistä, se tuli jotenkin esille. Että mä autan jotakin tehdä jotain hyvää. Se on minulle tärkeää.

Yhteiskehittäminen ja pelilliset työtavat haastavat kumpikin ammattilaisia luopumaan perinteisestä asiantuntijakeskeisestä vuorovaikutuksesta ja roolista (vrt. Kauppila & Hietala 2018, 181; Raitio ja Hopia 2014; Loikkanen 2016). Työtavat vaativat työntekijöitä uudenlaista ammattitaitoa: rohkeutta, innostumista ja aktiivisuutta (vrt. Palsanen 2012,28, 32). PRO SOS -hankkeessa nähtiin kuitenkin myös, miten yhteiskehittämisen orientaatio alkoi myös vahvistua työyhteisöjen toimintakulttuurissa leikillisten ja pelillisten yhteiskehittämisen prosessien jälkeen. Heittäytyminen ja epävarmoinakin uuden kokeileminen kannatti. Työntekijät pohtivat näin:

Mietin sitä kuinka tärkeäksi ryhmäläiset ovat kokeneet tämän kehittämistehtävän. Olisi hienoa, jos jokainen ryhmä kehittäisi jotain oman ryhmänsä kesken.

Otamme aina esille mahdollisuuden yhteiskehittämiseen, kun jotain uutta suunnitellaan. Ja myös toteutamme sitä.

Yhteiskehittämistä ehdottomasti lisää ja asiakkaat itse kehittämään.

Hankkeen antia on ollut: kokemusasiantuntijuus käyttöön ja asiakkaiden kanssa yhteisen ymmärryksen lisääntyminen.

Yhteiskehittämisen muotoja on monia ja Pääkaupunkiseudun PRO SOS -hankkeessa hyödynnettiin yhteiskehittämissyöryhmien lisäksi vertaisuutta, kokemusasiantuntijoita ja kehittäjäasiakkaita (vrt. Isola ym. 2017, 33). Hankkeeseen palkattiin pelaamisen kokemusosaajia, jotka olivat mukana toimintamallien kehittämisessä, kokemuskouluttajina ja vertaisina ryhmissä. Pelaamisen ympärille rakentunut kokemusasiantuntijuus sosiaalityössä on uusi asia. Pelaaminen on usein ammattilaisille vieraampaa ja kokemusosaajat toimivat siltana ammattilaisten ja asiakkaiden välillä pelaamisen osalta. Kokemusosaajilla on itsellään paljon kokemusta pelaamisesta: pelaajana, pelinkehittäjänä ja tapahtumien järjestäjänä (vrt. Oinonen 2018) ja heillä on paljon ideoita miten paljon pelaavaa asiakasta voisi sosiaalityössä lähestyä (vrt. Pulkkinen 2017).

Oma tarina on kokemusasiantuntijan tärkeä työväline kohti aktiivista toimijuutta. Oman tarinan työstäminen auttaa toisaalta menneiden asioiden läpikäymisessä ja toisaalta niistä etäännyttämisessä. (Hietala & Rissanen 2015.) PRO SOS -hankkeessa pelaamisen kokemusosaajat työstivätkin omia pelitarinoitaan ja kertoivat pelitarinoitaan ammattilaisille koulutus-tilaisuuksissa. Se toimi keinona lisätä ammattilaisten ymmärrystä pelimaailmasta. Hankkeessa kehitetty [Pelitarina](#) -toimintamallin idea lähti vahvasti kehittymään kokemusosaajien vaikutuksesta (Innokylä 2018). Koulutuksiin osallistuneet työntekijät pitivät kokemusosaajien roolia erityisen tärkeänä:

Mahtava juttu, kun kokemusasiantuntijat kertoivat ja oppi uutta.

Itselleni avautui erilainen näkemys nyt asiaan pelitarinan kautta.

Hyvää näkökulmaa erilaisilta tekijöiltä. Tarkoitan ammattilaisten ja kokemusasiantuntijoiden yhteistyötä.

Kokemusasiantuntijan näkökulmat olivat hyviä ja tulen niitä hyödyntämään.

10. Pelillisellä ja leikillisyydellä kohti hyvinvoivia ja osaavia työyhteisöjä

Leikillisuus ja pelillisuus tuovat uutta näkökulmaa paitsi palveluiden käyttäjille myös työntekijöille sekä parantavat näin myös työn mielekkyyttä ja sitä kautta palvelujen laatua. Samat leikillisyyden hyödyt pätevät työntekijöihin kuin asiakkaisiin. Leikillisyydellä on havaittu olevan merkitystä elämäntyytyväisyyteen ja myös positiivisia vaikutuksia työelämään (Kangas 2014, 87). Työelämässä leikillinen toimintakulttuuri voi lisätä tyytyväisyyden kokemuksia, onnistumisen tunteita, uusia ideoita, haasteiden voittamista, parempaa kommunikointia ja parempaa selviytymistä vaikeissa tilanteissa (vrt. Proyer 2014). Leikillisyyttä ruokkiva ympäristö, työskulttuuri ja yksilöllinen asennoitumistapa tarjoavat monia etuja. Parempi viihtyminen, rentous ja huumori vapauttavat voimavaroja ja auttavat jaksamaan. (Mäyrä 2017.) Parhaimmillaan leikillä ja työllä on sama, luovuuden ja ilon perusta (Brown 2010, 127).

PRO SOS -hankkeen loppukyselyssä kehittämiseen osallistuneet työntekijät toivat esille, että leikillisuus sopii paitsi asiakastyöhön niin myös työyhteisötyöskentelyyn. Leikillisyydestä tuli monelle uudenlainen työtapa:

Olen ottanut leikillisyyden työvälineeksi sekä yksilötyössä että ryhmien kanssa. Myös omalle tiimille kehittelimme omat pelisäännöt pelillisesti.

Pelillisuus tuo uudenlaista työtapaa ja vaihtelua normaaliin asiakastyöhön.

Työntekijöiden palautteessa korostuivat positiiviset tunteet kehittämiseen osallistumisesta. Ammatillaiset kokivat saaneensa iloa, energiaa ja jaksamista työhönsä:

Itselle jäi energinen ja voimaantunut olo.

Sain voimavaroja, innostusta ja halua innostaa sekä uskoa ihmisen voimavaroihin, uskoa siihen, että muutos lähtee itsestä, uskoa sosiaalityöhön.

Leikilliset menetelmät otettiin vakavasti ja ne nähtiin tärkeinä menetelminä. Moni työntekijä koki saaneensa uutta osaamista:

Leikit ja pelit eivät ole vitsejä, ne ovat haasteellisia vetää ja ne ovat tärkeitä toiminnallisia menetelmiä.

Olen saanut uusia ajatuksia asiakastyöhön ja työn jatkokehittämiseen. Ammatillisena kasvuna ryhmävetämisen taitoja sekä uutta osaamista pelillisyyden osa-alueelta.

Leikillisuus ja pelillisuus on tuonut ammatillisesti painavaa kepeyttä asiakastyöhön.

11. Lopuksi

Sosiaalisen kuntoutuksen työmuodoissa keskeisiä osatekijöitä asiakkaiden tukemisessa on luottamuksellisen asiakassuhteen syntyminen, kyky olla läsnä, asiakkaan omista toiveista liikkeelle lähteminen, asiakkaan vapaaehtoinen osallistuminen, asiakkaan voimaantumisen prosessin liikkeelle lähteminen, kyky asiakkaan toimintakyvyn arviointiin sekä asiakkaan toivon ja positiivisen mielialan ylläpitäminen. (Hinkka, Koivisto, Haverinen 2006.) Näihin kaikkiin leikillisyyden ja pelillisyyden tarjoavat keinoja.

Tämän katsauksen valossa leikillisyyden ja pelillisyyden avulla voidaan purkaa valtasuhteita ja luoda tasa-arvoisempaa kohtaamista. Tämä on oleellista luottamuksellisen asiakassuhteen rakentamisesta. Leikillisyyden läsnäoloa, tässä- ja nyt hetkessä vapaaehtoista kohtaamista. Se tarjoaa voimavaralähtöisen työskentelytavan asiakkaan voimaannuttamiseksi ja auttaa tuomaan asiakkaan vahvuudet esille. Leikillisyyden ja pelillisyyden tarjoavat positiivisen mielialan ja hyvinvoinnin edistämiseen uudenlaisia mahdollisuuksia. Leikilliset ja pelilliset työtavat voivat olla monenlaisia, asiakkaan kanssa yhdessä valittuja. Työtavat toimivat niin yksilö- kuin ryhmätyössä. Erityisesti ryhmässä leikillisyyden ja pelillisyyden tuovat positiivisia yhdessä olon kokemuksia ja näin voidaan tukea sosiaalisia taitoja. Leikillisyyden ja pelillisyyden tarjoavat vuorovaikutustyölle uudenlaisia työkaluja: asiakkaiden omien kokemusten kuuleminen ja myös vaikeiden asioiden käsitteleminen helpottuu. Näin voidaan lähteä helpommin rakentamaan sosiaalisen kuntoutumisen prosessia vastaamaan paremmin asiakkaiden omiin toiveisiin ja elämäntilanteeseen. Pelillisyyden ja leikillisyyden työtapoja kannattaa yhdistää yhteiskehittämisen toimintamalleihin. Ne yhdessä rakentavat uudenlaista, tasa-arvoista sekä asiakkaan ja ammattilaisten osallisuutta lisäävää sosiaalityötä niin asiakkaiden muutostyössä kuin palveluiden kehittämisessäkin.

Lue lisää leikillisistä ja pelillisistä toimintamalleista:

[THL-verkkosivuilla: Osallisuuden edistämisen malli, Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä](#)

[Socca, PRO SOS, Pelillisyyden ja leikillisyyden toimintatapoja-sivusto](#)

[Pelillisyyden ja leikillisyyden valtakunnallisella PRO SOS -sivustolla](#)

12. Lähteet

Alhanen, K. 2016. Dialogi demokratiassa. Helsinki: Gaudeamus.

Brown, S. 2009. Play: How it shapes the brain, opens the imagination and invigorates the soul (Kindle edition). New York: Avery.

Castaneda, A.E., Mäki-Opas, J., Jokela, S., Kivi, N., Lähteenmäki, M., Miettinen, T., Niemi-
nen, S., Santalahti, P. & PALOMA-asiantuntijaryhmä. 2018. Pakolaisten mielenterveyden
tukeminen Suomessa. PALOMA-käsikirja. Ohjaus, 5/2018. Terveiden ja hyvin-voinnin lai-
toksen julkaisuja. [Viitattu 20.4.2019] [Tutustu julkaisuun Julkarissa](#)

Chang, P.-J. & Yarnal, C. & Chick, G. 2016. The Longitudinal Association Between Playful-
ness and Resilience in Older Women Engaged in The Red Hat Society. Journal of Leisure
Research, 48 (3), 210-227.

Ekholm, E. 2018. Keholliset ja pelilliset menetelmät kotouttamistyös-sä. Kepeli-hankkeen
(2016 – 2018) arviointiraportti. [Viitattu 20.4.2019] [Tutustu julkaisuun](#)

Harra, T., Mäkinen, E & Sipari, S. 2012. Yhteiskehittelyllä hyvinvointia. Metropolia Ammatti-
korkeakoulu. [Viitattu 1.6.2019] [Tutustu julkaisuun](#)

Hietala, O. 2019. Yhteiskehittäminen vahvistaa kaikkien osallisuutta. Suuntaaja 1/2019
[Viitattu 1.6.2019] [Tutustu julkaisuun](#)

Hietala, O. 2018. Sosiaalisen kuntoutuksen yhteiskehittämisessä osallisuus avautuu kai-
kille. Teoksessa Kostilainen, H & Nieminen, A (toim.) Sosiaalisen kuntoutuksen näkökul-
mia ja mahdollisuuksia. Diakonia-ammattikorkeakoulun julkaisuja. [Tutustu julkaisuun](#)

Hietala, O & Rissanen, P. 2015. Opas kokemusasiantuntijatoiminnasta. Kokemusasiantun-
tija – hoidon ja avun kohteesta omien kokemusten jakajaksi sekä palveluiden kehittäjäksi.
Kuntoutussäätiö ja Mielenterveyden keskusliitto. [Viitattu 1.6.2019] [Tutustu julkaisuun](#)

Hinkka, T., Koivisto, J & Haverinen, R 2006. Kartoittava kirjallisuuskatsaus sosiaaliseen kun-
toutuksen työmuodoista ja niiden vaikutuksista. Stakes. [Tutustu julkaisuun](#)

Huizinga, Johan. 1967. Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineeksi määrittelemiseksi.
Porvoo: WSOY.

- Huhtinen-Hildén, L & Isola, A-M | Cynthia Sottie (Reviewing editor). 2019. Reconstructing life narratives through creativity in social work. *Cogent Social Sciences*, 5:1. [Viitattu 1.6.2019] [Tutustu julkaisuun](#)
- Hyttinen, H. 2011. Sosiaalisen sirkustoiminnan käynnistäminen. Teoksessa Sofia-Charlotte Kakko & Piia Karkkola (toim.) Sosiaalisen sirkuksen hyvien käytäntöjen opas. Tutkivan teatterityön keskuksen julkaisu. Tampere, 11–27.
- Innokylä. 2019. Pelin kehittäminen toimijuuden mahdollistajana. [Tutustu julkaisuun](#)
- Innokylä. 2018. Pelitarina sosiaalityön välineenä. [Tutustu julkaisuun](#)
- Isola, A-M., Kaartinen, H., Leemann, L., Lääperi, R., Schneider, T., Valtari, S. & Keto-Tokoi A. 2017. Mitä osallisuus on? Osallisuuden viitekehystä rakentamassa. Terveystieteiden tutkimuskeskuksen julkaisu (THL). Työpaperi 33/2017. Helsinki. [Viitattu 22.2.2019] [Tutustu julkaisuun](#)
- Järvilehto, L. 2014. Hauskan oppimisen vallankumous. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Kangas, M. 2014. Leikillisyyttä peliin. Teoksessa Oppiminen pelissä – pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino
- Karjalainen V. 2010. Yksilöllistymiskehitys muuttaa kuntoutusta – mutta miten? Teoksessa, V.Karjalainen – I. Vilkkumaa. Kuntoutus kanssamme. Jyväskylä: STAKES.
- Kauppila, R & Hietala, O. 2018. Johtajat osallistajista osallisiksi. Teoksessa Kostilainen, H & Nieminen, A (toim.) Sosiaalisen kuntoutuksen näkökulmia ja mahdollisuuksia. Diakoniamattikorkeakoulun julkaisu. [Tutustu julkaisuun](#)
- Krogsrud Miley, Karla; O'Melia Michael W. & DuBois, Brenda J. 2013. *Generalist Social Work Practice*. Boston: Pearson.
- Kuorikoski, J. 2018. Pelitaiteen manifesti. Gaudeamus.
- Känkänen, P. 2013. Taidelähtöiset menetelmät lastensuojelussa – kohti tilaa ja kokemuksia. Tutkimus 109. Helsinki, Väitöskirja. Helsingin yliopisto, Valtiotieteellinen tiedekunta, Sosiaalitieteiden laitos.
- Lipponen, K. 2016. Miten kiireen keskellä löytyy aika ja paikka rakenteelliselle sosiaalityölle? Kohti työyhteisön resilienssiä ja toimijuutta. [Viitattu 31.5.2019] [Tutustu julkaisuun](#)
- Loikkanen, V. 2016. Pelillisuus opetuksessa ja oppimisessa - Mitä pelillisuus on ja ei ole ja mitä pelillistäminen voisi tarkoittaa? [Viitattu 22.2.2019] [Tutustu julkaisuun](#)

- Lähde, J. 2018. Sosiaalinen sirkus Espoon aikuissosiaalityössä - käytäntötutkimus taidelähtöisiä menetelmiä ja ryhmämuotoista arviointia yhdistävästä sosiaalisen kuntoutuksen kokeilusta. Käytäntötutkimus. Valtiotieteellinen tiedekunta. Helsingin yliopisto.
- Martela, F. 2016. Leikki on aikuisten työtä. viitattu 14.2.2018 [Tutustu julkaisuun](#)
- Mäyrä, F. 2017. Leikillisuus ja pelillisuus – näillä hyvinvointia työelämään ja vuorovaikutukseen? Diaesitys. [Viitattu 22.2.2019] [Tutustu julkaisuun](#)
- Oinonen, M. 2018. Avaako pelitarina oven asiakkaan elämäntilanteeseen - kokeilkaa itse! PRO SOS -blogi. [Viitattu 1.6.2019] [Tutustu julkaisuun](#)
- Paju, S. 2019. Ratkaisut ilmastonmuutokseen syntyvät leikin kautta. Filosofian akatemian blogi leikki ja luovuus. [Viitattu 1.6.2019] [Tutustu julkaisuun](#)
- Palsanen, K. 2013. Yhteistutkiminen. Opas sosiaalityöhön. Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus. [Tutustu julkaisuun](#)
- Peltola, U. & Metso L. 2008. Maahanmuuttajien kuntoutumisen ja työllistymisen tukeminen Helsingissä. Kuntoutussäätiön tutkimuksia 79/2008. [Viitattu 22.4.2019] [Tutustu julkaisuun](#)
- Proyer, R.T. 2014. Perceived functions of playfulness in adults: Does it mobilize you at work, rest, and when being with others? *Revue européenne de psychologie appliquée* 64, 241-250.
- Pulkkinen, M. 2017. Videopeli-harrastuksen hyödyntäminen sosiaalityössä. PRO SOS -blogi. [Viitattu 1.6.2019] [Tutustu julkaisuun](#)
- Raitio, K. & Hopia, H. 2015. Pelaten terveeks? –hankkeen loppuraportti. [Viitattu 31.5.2019] [Tutustu julkaisuun](#)
- Raivio, H. (toim.) 2018. Enemmän sosiaalista toimintakykyä, lisää osallisuutta! Yhteiskäyttäen vaikuttavampaa sosiaalista kuntoutusta. Sosiaalisen kuntoutuksen kehittämishankkeen (SOSKU) 2015–2018 loppuraportti. [Viitattu 31.5.2019] [Tutustu julkaisuun](#)
- Rapp, C.A. & Goscha, R.J. 2012. *The Strengths Model: A Recovery-Oriented Approach to Mental Health Services*. New York: Oxford University Press.
- Reardon, C. 2015. More than Toys – Gamer Affirmative Therapy. *Social Work Today*, 15 (3).

Rigby, S. & Ryan, R.M. 2011. Glued to games: How video games draw us in and hold us spellbound (Kindle edition). Santa Barbara, California: Praeger.

Saleebey, D. 1996. The strengths perspective in social work practice: Extensions and cautions *Social Work*; May; 41, 3; Social Science Premium Collection.

Sosiaalisen kuntoutuksen valtakunnallinen kehittämishanke (SOSKU) ja Terveysten ja hyvinvoinnin laitos. 2018. Suositus työikäisten sosiaalisen kuntoutuksen järjestämisen laatu-kriteereiksi. Helsinki: PunaMusta Oy [Viitattu 31.5.2019] [Tutustu julkaisuun](#)

Sutton-Smith, B. 1997. *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press.

Tuusa, M & Ala-Kauhaluoma, M. 2014. *Selvitys nuorten sosiaalisesta kuntoutuksesta*. Helsinki: STM.

Westerling, M. & Karvinen-Niinikoski, S. 2010. Theatre enriching social work with immigrants – the case of a Finnish multicultural theatre group. *European Journal of Social Work*. Vol. 13, No. 2, June 2010, 261–270.

Whitebread D. 2012. *The Importance of Play. A report on the value of children's play with a series of policy recommendations*. University of Cambridge.

Ängeslevä, S. 2014. *Tosielämän minecraftaaminen. Teoksessa Oppiminen pelissä – pelit, pelillisyydet ja leikillisyydet opetuksessa*. Tampere: Vastapaino