

Pekka Malinen

**PÄIHDETYÖSKENTELYYN SOVELTUVAN PELIN
KEHITTÄMINEN LIMINGAN KOULUTUSKESKUKSESSA**

PÄIHDETYÖSKENTELYYN SOVELTUVAN PELIN KEHITTÄMINEN LIMINGAN KOULUTUSKESKUKSESSA

Pekka Malinen
Opinnäytetyö
Kevät 2019
Sosiaalian tutkinto-ohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Sosiaalialan tutkinto-ohjelma

Tekijä: Pekka Malinen

Opinnäytetyön nimi: Päihdetyöskentelyyn soveltuvan pelin kehittäminen

Limingan koulutuskeskuksessa

Työn ohjaajat: Päivi Onkalo & Pirkko Pietilä

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2019

Sivumäärä: 52+2

Opinnäytetyön toimeksiantajana toimii Limingan koulutuskeskus. Työn lähtökohtana oli kehittää lastensuojelun sijaishuollossa tehtävää päihdetyöskentelyä käyttäjä- ja toimijälähtöisesti. Idea tällaiselle kehitystyölle syntyi tarpeesta ja halusta kehittää nuorten kanssa tehtävää päihdetyötä, jossa on ajoittain haasteita sitoutumiseen ja motivaatioon liittyen.

Opinnäytetyö on toiminnallinen tuotekehitysprosessi. Tavoitteena oli kehittää peli, jota voi käyttää päihdetyömenetelmänä Limingan koulutuskeskuksen erityisen huolenpidon osastolla. Projektin keskeinen toiminta-ajatus oli käyttäjä- ja toimijälähtöinen tuotekehitystyö, jossa voidaan toteuttaa nuorten osallisuutta ja kokemustietoa, vertaistuellinen näkökulma huomioiden.

Tuotekehitysprojekti toteutettiin erityisen huolenpidon osastolle sijoitettujen nuorten sekä osaston työntekijöiden kanssa. Nuorten kuuleminen ja osallisuus oli eteenpäin vievänä voimavarana tuotekehitysprosessin kaikissa vaiheissa. Prosessin aikana mahdollistettiin tuotekehitystiimin kesken avointa pohdintaa pelin kehitystarpeista sekä pelin eri kehitysversioiden testaamista ja palautteiden analysointia. Tietoperustassa on keskitytty käyttäjä-toimijälähtöiseen tuotekehitykseen, päihdetyön menetelmiin sekä pelillisyyteen.

Projektin lopputuloksena saavutettiin päihdetyöskentelyyn soveltuva peli, joka toteutettiin käyttäjä- ja toimijälähtöisesti. Peli antaa uusia keinoja keskustella päihdeongelmasta nuoren kanssa. Nuoren voi olla helpompi lähestyä työntekijää pelaamisen ohella. Lisäksi pelaamisen aikana myös vertaistuellinen näkökulma lisääntyy nuorten keskustellessa ryhmässä.

Projektin jälkeen peli voitiin ottaa käyttöön Limingan koulutuskeskuksen erityisen huolenpidon osastolle päihdetyöhön. Peliä on mahdollista kehittää eteenpäin esimerkiksi lisäämällä faktapohjaista tiedonjakoa. Lisäksi voi olla tarpeen tutkia pelaamisen vaikutuksia laajemman kohderyhmän kanssa tai pelin käyttöä toisenlaisessa ympäristössä.

Asiasanat: Lastensuojelu, päihdetyö, pelillisuus, käyttäjälähtöisyys, tuotekehitys

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree Programme in Social Services

Author: Pekka Malinen

Title of thesis: Development of a game suitable for substance abuse work at the Limingan Education Centre

Supervisors: Päivi Onkalo & Pirkko Pietilä

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2019

Number of pages: 52+2

This thesis was assigned by Liminka Education Centre. The starting point of the thesis was to develop substance abuse work in child welfare services from user- and actor-oriented developmental point of views. The idea for this kind of developmental work came from the need to develop substance abuse work with youngsters who from time to time have lack of motivation and commitment.

The thesis is an action-based process of product development. The objective of the thesis was to develop a board game which could be used as a method of substance abuse work at the special care unit in Liminka Education Centre. The essential thought behind the project was user- and actor-oriented product development which can include involvement and experiences of youngsters and peer support.

The product development project was carried out with youngsters present at the special care unit and with the unit employees. Hearing the youngsters and their involvement was a forward driving resource at all stages of the product development project. Open reflective thinking about the developmental needs of the game, game development testing and feedback analysis were made possible during the process within the product development team. Focus of the theory base is in user- and actor-oriented product development, substance abuse work methods and gamification.

The final result of the project was a board game suitable for substance abuse work. The game gives new ways to discuss the problem of substance abuse with youngsters. It might be easier for a youngster to approach the employee during a game. While playing the game the peer-to-peer perspective increases when youngsters talk in a group.

After the project the game could be introduced as a part of substance abuse work in Liminka Education Centre's special care unit. It's possible to further develop the game for example by adding factual information into it. It might be necessary to study the effects of playing this game with a larger target group or the effects of playing it in a different kind of environment.

Keywords: Child welfare work, substance abuse work, gamification, user-orientation, product development

SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	6
2 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITTEET.....	8
3 NUORET KOULUKODISSA.....	10
3.1 Koulukodit Suomessa.....	10
3.2 Limingan koulutuskeskus.....	11
3.3 Koulukotiin sijoitettujen nuorten ongelmat.....	12
4 MIELENTERVEYS- JA PÄIHDETYÖ.....	14
4.1 Ehkäisevä ja korjaava päihdetyö.....	14
4.2 Muutos ja motivaatio kytkeytyvät tiiviisti toisiinsa.....	15
4.3 Vertaistuen ja verkoston merkitys kuntoutumisessa.....	18
4.4 Nuorten kanssa tehtävä mielenterveys- ja päihdetyö.....	19
4.5 Päihdetyöskentelyä koulukodissa.....	21
4.6 Pelaamisen hyödyntäminen oppimisessa ja päihdetyöskentelyssä.....	22
5 PROJEKTIN TOTEUTTAMINEN.....	25
5.1 Käyttäjä- ja toimijakeskeinen kehittäminen.....	25
5.2 Kehittämisprosessi ja kehittäminen toimintana.....	26
5.3 Ongelmien ja kehittämistarpeiden tunnistaminen.....	27
5.4 Tiedontuotannon merkitys.....	28
5.5 Tuotekehitysprojektin eteneminen.....	30
6 PROJEKTIN ARVIOINTI.....	38
6.1 Tavoitteiden arviointi.....	38
6.2 Tuotekehitysprosessin arviointi.....	39
6.3 Lopputuotteen arviointi.....	41
7 POHDINTA.....	44
LÄHTEET.....	50
LIITTEET.....	54

1 JOHDANTO

Nuorten asenteet huumausaineita kohtaan ovat lieventyneet. Vuodesta 1995 lähtien on kouluissa tehty neljän vuoden välein Eurooppalainen ESPAD-koululaistutkimus nuorten päihteiden käytöstä ja asenteista (European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs). Tämän tutkimuksen mukaan nuorten riskikäsitteissä on tapahtunut muutoksia. Nuoret eivät näe kannabiksen, ekstaasin ja amfetamiinin kokeiluissa enää yhtä paljon riskejä kuin ennen. Vuonna 2015 lähes puolet 16-vuotiaista koki, että kannabiskokeiluun liittyvät riskit ovat vähäisiä tai kokeiluihin ei liity lainkaan riskejä. Nuorista reilu neljäsosa koki, ettei ekstaasin kokeiluun liity lainkaan riskiä tai riskit ovat vähäisiä. Amfetamiinin osalta vastaava osuus oli 20% eli viidesosa nuorista koki riskit vähäisiksi. (Huhtanen, Miekkala, & Raitasalo 2015, 93.) Tämän ESPAD-tutkimuksen lisäksi kouluissa tehdään kahden vuoden välein THL:n kouluterveyskysely, jonka mukaan vajaa 40% nuorista koki, että huumausaineiden saaminen omalta asuinpaikkakunnalta on melko helppoa (THL 2017, hakupäivä 13.10.2018).

Syntyneiden lasten määrä on vähentynyt tasaisesti jo vuodesta 2011 lähtien. Vuonna 2017 Suomessa syntyi yhteensä 50 854 lasta. Vuonna 2018 16-vuotta täyttäneet nuoret ovat syntyneet vuonna 2002, jolloin Suomessa syntyi yhteensä 55 546 lasta. Vaikka syntyneiden lasten määrä on vähentynyt, vuonna 2017 lastensuojeluilmoitusten määrä kuitenkin lisääntyi 15% edellisestä vuodesta. Myös kiireellisten sijoitusten lukumäärä kasvoi 15% vuonna 2017. Kiireellisiä sijoituksia tehtiin vuonna 2017 yhteensä 4081 ja lastensuojeluilmoituksia 139 368. (Gissler & Vuori, 2003, 1; THL 2018a, hakupäivä 5.11.2018.)

Vuonna 2017 kodin ulkopuolelle oli sijoitettuna yhteensä 17 956 alle 18-vuotiasta lasta. Huostaanotettujen 13-15-vuotiaiden osuus oli 1,4% omaan

ikäluokkaan verrattuna. Vastaavasti 16-17-vuotiaiden huostaanotettujen osuus omaan ikäluokkaan verrattuna oli noin 3%. (THL 2018a, hakupäivä 8.11.2018.) Suuri osa nuorista on sijoitettuna muualle kuin koulukoteihin. Näin ollen koulukotiin sijoitettujen nuorten osuus omaan ikäluokkaan suhteutettuna on pieni.

Limingan koulutuskeskukseen on sijoitettuna vuosittain keskimäärin 70 lasta ja keskimääräinen ikä vaihtelee 16-vuoden molemmin puolin. Jos suhteutetaan Limingan koulutuskeskuksessa vuoden aikana asuneiden määrää esimerkiksi vuonna 2002 syntyneiden määrään, on laitoksessa asuvien määrä noin 0,1% omaan ikäluokkaan verrattuna. (Kartta 2018, hakupäivä 1.12.2018.)

Vuonna 2016 Limingan koulutuskeskukseen sijoitetuista nuorista lähes 80 prosentilla sijoitukseen johtavana syynä oli ensisijaisesti päihteiden käyttöä (Kartta 2018, hakupäivä 1.12.2018). Nuoret saapuvat Limingan koulutuskeskukseen pääsääntöisesti ensin erityisen huolenpidon jaksolle. Erityisen huolenpidon osastojen suljettu ja pelkistetty ympäristö katkaisee nuoren päihteiden käytön ja tarjoaa hyvän alun nuorten kanssa tehtävälle päihdetyölle. (Valtion koulukodit 2018, hakupäivä 12.11.2018.) Työskentelyn haastavuutta lisää hetkittäin myös nuoren muutosmotivaation puute ja yhteistyöhaluttomuus päihdetyöskentelylle.

Tämän työn lähtökohta oli kehittää erityisen huolenpidon osastolle päihdetyöhön soveltuva työmenetelmä. Päihdetyön kehittämisen tavoitteena oli saada nuorten ajatuksia ja muutosmotivaatiota heräteltyä kokemusten ja asenteiden käsittelyllä. Työmenetelmää lähdettiin suunnittelemaan osallisuuden, pelaamisen ja oppimisen kannalta. Alusta alkaen oli tarkoitus ja halu ottaa työntekijöiden lisäksi mukaan kehitystyöhön myös osastolle sijoitettuja nuoria.

2 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITTEET

Tämä opinnäytetyö on toiminnallinen työ, joka toteutetaan käytännössä tuotekehitysprojektina. Tuotekehitysprojektin tarkoituksena on suunnitella, valmistaa, testata ja koekäyttää päihdetyöhön soveltuvaa peliä. Peli tulee Valtion koulukodin käyttöön Limingan koulutuskeskuksen erityisen huolenpidon osastoille.

Tuotekehitysprojektin tulostavoitteena on kehittää päihdetyöhön soveltuva konkreettinen peli, jota voi käyttää koulukodissa tehtävän päihdetyöskentelyn välineenä menetelmätyöskentelyssä. Tarve ja idea päihdetyön kehittämiseksi nousi Limingan koulutuskeskuksen työntekijöiden huomioista. Päihdetyön kehittämisen myötä olisi mahdollista tehostaa koulukodissa tehtävää työskentelyä ja tarjota nuorille enemmän mahdollisuuksia tulevaisuuteen.

Lopputuotteen laatuksiteerit ovat:

- Lopputuotteessa huomioitu asiakaslähtöisyys ja osallisuus: Nuoret ja työntekijät ovat mukana työmenetelmän kehittämisessä. Lisäksi kohderyhmän haasteet on huomioitu.
- Tiedon jakamisen toteutuminen. Nuoret saavat tietoa päihdeongelmasta ja tuovat kokemuksellista tietoa työntekijöille sekä vertaisille.
- Lopputuote selkeä ja helppokäyttöinen. Pelaamisen täytyy olla selkeää ja sujuvaa sekä käyttöönotto nopeaa.

Projektin **lyhyen aikavälin tavoitteena** on käyttäjä- ja toimijakeskeisen työskentelyn mahdollistaminen tuotekehitystyössä. Koulukotiin sijoitettujen nuorten sekä työntekijöiden osaamisen yhdistäminen tuotteen kehittämisessä toisi hyötyjä koko prosessin ajan. Molempien osapuolien näkökulmat sekä nuorten tarpeiden ja kokemustiedon huomioiminen antaisi lopulliselle tuotteelle

tarpeellista ja tärkeää asiasisältöä. Lisäksi käyttäjä- ja toimijälähtöisen työskentelyn myötä voitaisiin mahdollistaa nuorten osallisuus sekä toteuttaa työntekijöiden ja nuorten tasavertainen yhteistyö ja työn kehittäminen nuorten tarpeisiin vastaten.

Pitkän aikavälin tavoitteena on päihdetyön sekä lastensuojelun sijaishuollon työmenetelmien kehittäminen. Sijaishuollossa nuorten päihdeongelmien huomioiminen ja niihin vastaaminen entistä monipuolisemmin voisi jatkossa vähentää nuorten syrjäytymistä. Sijaishuollon työmenetelmiä kehittämällä voitaisiin myös edistää nuorten mahdollisuuksia kasvaa itsenäisiksi ja vastuullisiksi aikuisiksi.

Oppimistavoitteissa korostuvat sosiaalialan kompetensseista tutkimuksellinen kehittämisosaaminen, asiakastyön kehittäminen sekä sosiaalialan eettinen osaaminen. Tutkimuksellinen kehittämisosaaminen sekä asiakastyön kehittäminen esiintyvät vahvimpina tavoitteina, koska työn ja työmenetelmien kehittäminen asiakkaiden tarpeet huomioon ottaen oli koko projektin lähtökohta. Asiakkaiden osallistaminen sekä osaamisen ja kokemustiedon tuominen kehitystyöhön kasvattaa myös omaa eettistä osaamistani. (OAMK 2013, hakupäivä 15.9.2018.)

3 NUORET KOULUKODISSA

3.1 Koulukodit Suomessa

Suomessa on yhteensä seitsemän koulukotia, joista viisi on valtion ylläpitämää ja kaksi yksityisessä omistuksessa. Valtion koulukodit ovat voittoa tavoittelemattomia, Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen (THL) sekä opetushallituksen (OPH) tulosohjaamia lastensuojelun laitoshuollon yksiköitä. Valtion koulukoteja on viisi: Sairilan, Sippolan, Vuorelan ja Lagsmangårdenin koulukodit sekä Limingan koulutuskeskus. (Valtion koulukodit 2018, hakupäivä 12.11.2018.)

Koulukotiin sijoitetaan kunnan lastensuojelun sosiaalityöntekijän päätöksellä, joko huostaanotettuja tai kiireellisesti sijoitettuja lapsia. Koulukotiin sijoitetaan sellaisia lapsia, joita aikaisemmat lastensuojelun, lastenpsykiatrian ja koulun tukitoimet eivät ole riittävästi auttaneet. Nuorilla korostuu moniongelmaisuus. Heillä voi olla samanaikaisesti useamman tyyppistä käytösongelmaa ja elämää kuormittavia vaikeuksia, esimerkiksi traumataustaa, karkailua, omaehtoisuutta, päihde- ja käytöshäiriöitä, psyykkistä oireilua, itsetuhoisuutta ja aggressiivista käyttäytymistä. Valtion koulukotien toimintaympäristö tarjoaa lapsille monialaista ja vahvarakenteista tukea sekä tarkasti strukturoidun, turvallisen arjen. Koulukodeissa tapahtuva nuorten hoito eroaa muista lastensuojelulaitoksista siten, että laitoksen sisällä työskennellään yhtäaikaisesti sosiaali- ja terveydenhuollon, kriminaalihuollon sekä erityisopetuksen palveluiden rajapinnoilla. (THL 2018b, hakupäivä 13.11.2018.)

Lastensuojelulain mukaan lapselle voidaan sijaishuollon aikana järjestää erityistä huolenpitoa vakavan päihde- ja rikoskierteen katkaisemiseksi tai jos lapsen oma käyttäytyminen muulla tavoin vaarantaa hänen kasvua ja kehitystä, terveyttä tai henkeä (Lastensuojelulaki 417/2007 11:71 §).

Koulukodissa voidaan järjestää lapselle määräaikainen erityisen huolenpidon jakso (EHO-jakso), jonka tavoitteena on lapsen hyvinvointia uhkaavan tilanteen pysäyttäminen, arjen vakauttaminen ja tilanteen arviointi. Erityisen huolenpidon jaksolla pyritään siis turvaamaan lapsen fyysinen, psyykkinen ja sosiaalisen hyvinvointi. Eho-jakso kestää pisimmillään 90 vuorokautta, jonka aikana moniammatillinen työryhmä sosiaali- ja terveydenhuollon sekä erityisopetuksen asiantuntijoita arvioi lapsen tilannetta. (THL a 2018, hakupäivä 6.11.2018.)

3.2 Limingan koulutuskeskus

Limingan koulutuskeskuksen seitsemän osastoa on jaettu vaativuusluokkien mukaan. Järjestyksessä rajatuimmasta vapaimpaan osastot luokitellaan seuraavasti: Kaksi erityisen huolenpidon osastoa Joukola ja Parkki, vaativan tason osastohoito Amiko, kolme erityistason osastohoitoa, Mäkelä, Ritola ja Veikkonen, sekä erityistason itsenäistymisharjoitteluyksikkö Johtola. Erityisen huolenpidon osastot sekä vaativan kasvatuksen osasto Amiko ovat resursoitu muita osastoja vahvemmin. Limingan koulutuskeskukseen nuoret tulevat 13-17-vuotiaina. (Valtion koulukodit 2018, hakupäivä 12.11.2018.)

Limingan koulutuskeskuksen erityisen huolenpidon osastolla tapahtuva hoito koostuu suunnitellusta yksilö- ja ryhmätyöskentelystä. Moniammatilliseen työryhmään kuuluu osaston työntekijöiden, omaohjaajien ja opettajan lisäksi sosiaalityöntekijä, lääkäri, psykologi sekä psykiatrinen sairaanhoitaja. Työskentely tapahtuu perheen ja eri verkostojen kanssa. Nuorelle tehdään jakson alussa yksilöllinen suunnitelma, jossa määritellään hoidon tarve, tavoitteet ja toteutustavat. (Valtion koulukodit 2018, hakupäivä 12.11.2018.)

Erityisen huolenpidon jakson aikana moniammatillinen tiimi arvioi nuoren kokonaistilannetta. Yhdessä sijoittajakunnan sosiaalityöntekijän kanssa nuorelle haetaan ja arvioidaan hänen tarpeisiin sopivaa sijaishuoltopaikkaa. Erityisen huolenpidon jakson jälkeen nuori voi siirtyä suunnitellusti takaisin sijaishuoltopaikkaan, josta tuli eho-jaksolle tai vaihtoehtoisesti hänelle yhdessä

sovittuun jatkopaikkaan. Koulukodin sisällä nuori voi jatkaa eho-jakson jälkeen kevyemmin tuetulle osastolle. (Valtion koulukodit 2018, hakupäivä 12.11.2018.)

3.3 Koulukotiin sijoitettujen nuorten ongelmat

Vuonna 2016 koulutuskeskuksessa sijoitettuna olleiden nuorten sijoitukseen johtaneet syyt esiintyi seuraavasti:

- Päihteiden käyttö 78%
- Hatkailu 66%
- Käytöshäiriöt 58%
- Koulun käymättömyys 47%
- Rikostelu 44%
- Mielen terveysongelmat 25%
- Vanhempien päihdeongelma 15%
- Vanhempien väkivaltaisuus tai mt.ongelmat 8%

(Kartta 2018, hakupäivä 1.12.2018.)

Nuorten ongelmien moninaisuudesta puhutaan paljon ja luetellaan eri käytöshäiriöitä tai psyykkisiä oireita, joista syistä nuoria hoidetaan koulukodeissa. Tilastoissa päihteiden käyttö on kuitenkin yleisin mainittu ilmiö, joka on vaikuttanut nuoren sijoittamiseen koulukotiin. Laajassa koulukotitutkimuksessa koulukoteihin sijoitetuilla nuorilla päihteiden käyttöä esiintyi 80% nuorista. (Pekkarinen 2017, 26.)

Nuorilla ongelmallinen päihteiden käyttö pitää sisällään alkoholin, huumausaineiden ja lääkkeiden sekakäytön. Pelkästään alkoholin ongelmallista käyttöä koulukotinuorilla enää harvemmin esiintyy. Huumausaineet ovat

lisänneet lieveilmiöitä, kuten rikollisuutta, pahoinpitelyitä ja tarttuvia tauteja. (Pekkarinen 2017, 26.)

Verrattuna valtakunnallisen kouluterveyskyselyn vastauksiin, on päihteiden käyttö koulukotiin sijoitettujen nuorten kohdalla varsin yleistä. Vuonna 2017 valtakunnallisen kouluterveyskyselyn mukaan peruskoulun 8- ja 9-luokan oppilaista 8% on kokeillut ainakin kerran elämässään huumausaineita. Poikien osuus on selkeästi isompi kuin tyttöjen. Pojista 10% on kokeillut huumausaineita ja tytöistä alle 6%. Kuitenkin lähes 39% oppilaista kokee, että omalta paikkakunnalta on helppo hankkia huumausaineita. (THL 2017, hakupäivä 13.10.2018.)

Valtakunnallinen kouluterveyskysely tehdään Suomessa joka toinen vuosi. Kysely on terveyspainotteinen ja päihteiden osalta kysely on suppea. Joka neljäs vuosi suomalaisissa kouluissa myös tehdään Euroopanlaajuinen ESPAD-tutkimus (European School Survey Project on Alcohol and Other Drug) Tämä laaja kysely keskittyy nuorten päihteiden käyttöön, käyttötapoihin ja päihdeasenteisiin. ESPAD-kyselyn perusteella nuorten asenteet huumausaineita kohtaan on ovat lieventyneet. Esimerkiksi kannabiksen, ekstaasin ja amfetamiinin käytössä nuoret eivät näe enää yhtä paljon riskejä kuin aikaisempina vuosina. Vuonna 2015 lähes puolet nuorista oli sitä mieltä, ettei kannabiskokeiluihin liity mitään riskiä tai riskit ovat vähäisiä. Tutkimuksen perusteella pojista 10% ja tytöistä 7% oli joskus käyttänyt kannabista. Lisäksi alkoholin ja lääkkeiden sekakäyttöä oli kokeillut 3% pojista ja 6% tytöistä. (Huhtanen ym. 2016, 92.)

4 MIELENTERVEYS- JA PÄIHDETYÖ

4.1 Ehkäisevä ja korjaava päihdetyö

Päihdetyö jaotellaan yleensä ehkäisevään ja korjaavaan päihdetyöhön. Erityisesti nuorten kohdalla puhutaan myös varhaisen puuttumisen mallista. Ehkäisevän päihdetyön tavoitteena on vähentää päihteiden saatavuutta, kysyntää ja tarjontaa sekä edistää terveyttä, turvallisuutta ja hyvinvointia. Lisäksi työn tavoitteena on päihdehaittojen ehkäisy ja jo syntyneiden päihdehaittojen vähentäminen. Keskeisimpiä keinoja on tiedottaminen, valistus ja nuorten kohtaaminen. (Haravuori, Muinonen, Kanste & Marttunen 2016, 15.)

Varhainen puuttuminen tarkoittaa sitä, että työntekijä tai muu aikuinen ilmaisee nuorelle huolensa hänen päihteiden käytöstä. He voivat myös yhdessä etsiä nuoren hyvinvointia ja toimintakykyä tukevia ratkaisuja. Työntekijällä on sitä enemmän keinoja auttaa nuorta, mitä aikaisemmin nuoren päihteiden käyttö tulee puheeksi. (Haravuori ym. 2016, 15.)

Korjaavalla päihdetyöllä tarkoitetaan sitä, että työskentely painottuu jo ilmenneiden päihdehaittojen ja ongelmakäytön osa-alueille. Esimerkiksi päihderiippuvuutta hoitavat hoito- ja kuntoutuspalvelut ovat korjaavaa päihdetyötä. Korjaavan päihdetyön tavoitteena on päihdeongelmien uusiutumisen ehkäisy, ongelmakäytön ja päihderiippuvuuden haittoja vähentävä työ sekä päihderiippuvuuden pahenemisen vähentäminen. (Haravuori ym. 2016, 15.)

Päihdetyöskentely perustuu psykososiaalisiin menetelmiin, joiden käyttö painottuu hiukan eri tavoin eri yhteyksissä. Tutkimusnäyttöä eri psykososiaalisten menetelmien tehosta huumeongelmien hoidossa on niukasti. Hyviin hoidon tuloksiin vaikuttaa ensisijaisesti ja erityisesti vuorovaikutus

työntekijän ja asiakkaan välillä sekä asiakkaan motivaatio muutokseen. Hoitomuodosta riippumatta tärkeänä nähdään päihdetyöntekijän ammattitaito, hoidon jatkuvuus, asiakkaan motivoiminen ja sitouttaminen sekä muutosvaihemallin huomioiminen. Päihdehoidossa käytettäviä yleisimpiä psykososiaalisia menetelmiä ovat muun muassa kognitiivinen käyttäytymisterapia, kahdentoista askeleen ohjelma ja ratkaisukeskeinen terapia sekä erilaisia yhteisön vaikutukseen perustuvia ohjelmia. (Duodecim 2018, Hakupäivä 6.11.2018.)

4.2 Muutos ja motivaatio kytkeytyvät tiiviisti toisiinsa.

Riippuvuusongelmissa motivaatio-ongelmat ovat merkittävässä asemassa. Täytyy huomioida, että motivoitumisen syntymiselle tavoitteet ovat välttämättömiä. Mikäli ei ole tavoitteita, on vaikea motivoitua muutokseen. Tavoitteet perustuvat ihmisen pyrkimykseen vähentää ristiriitaa vallitsevan ja toivotun tilan välillä. Riippuvuusongelmista kärsivillä on tyypillisesti vähintään kahdenlaisia keskenään kilpailevia tavoitteita. Ensinnäkin halu kokea päihteiden käytöstä saatavia mielihyvän ja helpotuksen tunteita, mutta toisaalta halu välttää niistä seuraavia haittoja ja syyllisyyden tunteita. Tästä käytetään nimitystä tavoiteristiriidat. Tavoiteristiriitojen ratkaiseminen auttaa ihmistä sitoutumaan muutokseen. Halu muuttaa itselle tai läheisille haitallista toimintaa kehittyy ulkoisten ja sisäisten tekijöiden vuorovaikutuksen pohjalta. Ihmisen täytyy kokea muutos itselle henkilökohtaisesti tärkeäksi. (Koski-Jännes, Riittinen & Saarnio 2008, 8-9.)

Motivaatio ei ole pelkästään asiakkaalla oleva sisäsyntyinen staattinen ominaisuus. Motivaatio on ajan ja tilanteiden mukaan vaihteleva dynaaminen tila. Motivaatio saattaa horjua jos asiakas on epävarma omista kyvyistään tai tavoitteistaan. Kun tavoitteet pystytään hahmottamaan ja epäilykset voittamaan, on motivaation voimakkuus myös vahvempi. Motivaatioon vaikuttaa myös työntekijän ja asiakkaan välinen vuorovaikutus. Vaikutus voi olla negatiivinen tai

positiivinen, riippuen vuorovaikutuksen laadusta ja sisällöstä. (Koski-Jännes ym. 2008, 43.)

Päihdehoidon yhteydessä työntekijä voi tulkita, ettei asiakkaalla ole motivaatiota, jos hän ei sitoudu hoitoon tai kieltäytyy vastaanottamasta tarjottua apua. Tällöin motivaation puute voi olla siitä, ettei työntekijä ole luottamusta herättävä, motivoiva, kannustava tai haastava. Asiakas ei halua alkaa kyseisen työntekijän kanssa yhteistyöhön. Motivaation syntyminen ja ylläpitäminen on ihmisten välistä yhteistyötä. (Häkkinen 2013, 46.)

Asiakkaan sisäisen motivaation löytämiseen ja sen voimistamiseen voidaan käyttää motivoivan haastattelun keinoja. Motivoivalla haastattelulla pyritään saamaan asiakas pohtimaan omaa tilaansa ja tunnistamaan ne henkilökohtaiset edut, joita muutokseen vaaditaan. On tärkeää saada asiakas itse tekemään päätökset omista lähtökohdista. Päätöksiä ei saa tehdä muita miellyttääkseen, eikä muiden painostuksesta. Ulkopuolinen, muiden taholta tuleva painostus lisää asiakkaassa vastustusta ja vähentää muutosmotivaatiota tilanteen korjaamiseksi. Muutos jääkin usein lyhytaikaiseksi ulkopuolelta tulevan paineen ja pakon avulla. (Koski-Jännes ym. 2008, 43.)

Työntekijän keskustellessa asiakkaan kanssa motivoivan haastattelun keinoin on tärkeää muistaa motivoivan haastattelun periaatteet. Periaatteet voidaan jaotella neljän teeman mukaan: Ilmaise empatiaa, voimista ongelmakäyttäytymisen ja asiakkaan henkilökohtaisten arvojen välistä ristiriitaa, vältä vastakkainasettelua ja väittelyä sekä vahvista asiakkaan pystyvyyden tunnetta. (Koski-Jännes ym. 2008, 46.)

Päihderiippuvuudesta eroon pyrkiessä työskentelee asiakas oman muutosprosessin kanssa pitkään. Muutosprosessissa asiakas käy läpi muutoksen eri vaiheita, jotka ovat: 1. Esiharkintavaihe 2. harkintavaihe 3. valmistautuminen 4. toimintavaihe 5. ylläpitovaihe 6. Ongelman uusiutuminen.

Välttämättä asiakas ei etene loogisesti vaiheesta toiseen, vaan saattaa liikkua edestakaisin ja eri nopeuksilla vaiheiden välillä. On tyypillistä, että päihdeongelmaiset käyvät läpi näitä vaiheita useita kertoja, ennen kuin päätyvät vakaaseen tilanteeseen. (Koski-Jännes ym. 2008, 30-33.)

Esiharkintavaiheessa asiakkaalle ei ole vielä motivaatiota muuttaa omaa toimintaansa. Hän ei välttämättä vielä ole vakuuttunut oman käyttäytymisensä riskialttiudesta tai ongelmallisuudesta, eikä hän koe tarvitsevansa apua muutokseen. Harkintavaiheessa asiakkaan motivaatiossa on jo tapahtunut muutoksia. Hän edelleen käyttää päihteitä, mutta on havainnut syitä vähentää omaa käyttöään. Asiakas on valmis hankkimaan tietoa päihteiden käytön haitoista ja arvioimaan omaa käyttäytymistään. Valmistautuminen alkaa siinä vaiheessa, kun asiakkaan mielestä muutoksen edut ovat suuremmat kuin päihteiden käytöstä saatavat myönteiset kokemukset. Asiakas saattaa edelleen käyttää päihteitä, mutta muutokseen sitoutuminen voimistuu ja muutostoiminta lisääntyy. Toimintavaiheessa asiakas alkaa toteuttaa tavoitteellista muutosstrategiaansa. Hän tekee suuria elämänmuutoksia totuttuihin toimintapoihin ja arvioi uudelleen minäkuvaansa. Ylläpitovaiheessa asiakkaalla on tavoite pyrkiä säilyttämään saavutettu päihteettömyys ja elämänmuutos. Ylläpitovaiheessa asiakas oppii tunnistamaan riskialttiita tilanteita. Ongelman uusiutuminen on mahdollista ja paluu päihteiden käyttöön todennäköistä raittiuteen pyrkimisessä. Tällaisista tilanteista on mahdollisuus oppia ja välttää retkahdukset jatkossa. Motivoiva haastattelu sopii hyvin esiharkinta- ja harkintavaiheeseen, mutta sillä voidaan vahvistaa muutokseen sitoutumista kaikissa hoitoprosessin vaiheissa. (Koski-Jännes ym. 2008, 30-35.)

Kuntoutuminen voi alkaa asiakkaan kielteisillä ja pelkoon perustuvilla motiiveilla. Motiivit vaihtuvat kuntoutumisen edetessä kielteisistä myönteisiksi ja ulkoisista sisäisiksi. Asiakkaan motivaatio kasvaa hänen huomatessa muutosten vaikuttavan omaan elämään positiivisesti. Tähän vaikuttaa myös ympärillä olevilta ihmisiltä saatava positiivinen palaute. Pienetkin hetket, joissa onnistunut vuorovaikutus toteutuu, lisäävät motivaatiota. (Häkkinen 2013, 47.)

4.3 Vertaistuen ja verkoston merkitys kuntoutumisessa

Päihderiippuvuudesta toipuvien tunnetilat vaihtelevat voimakkaasti hoidon aikana. Tällaisina hetkinä yhteisön jäsenten tarjoama tuki on erityisen tärkeää. Kuntoutuja kamppailee oman jaksamisen ja motivaationsa kanssa. Vaikka yksilön ajatukset ovat ristiriitaisia, hän pohjimmiltaan kuitenkin haluaa ja kaipaa kannustamista toisilta. Tällöin yhteisön jäsenten ei pidä lähteä mukaan tunnetilojen vietäväksi, vaan heidän tehtävä on tukea kuntoutujaa sekavien ja ristiriitaiden tunnetilojen keskellä. Vertaistuki on parhaimmillaan sitä, että epävarmojen hetkien lisäksi yhteisö saa samaistua myös positiivisiin kokemuksiin. Koko yhteisö saa voimaa sekä onnistumisen kokemuksia siitä, että pystyvät kannattelemaan toista kuntoutumisen polulla. (Korhonen 2013, 80.)

Vertaistuki voi olla kuntoutujalle hyvinkin terapeutista, mutta terapiaa se ei ole. Vertaistuessa korostuu esimerkin ja yhteisöllisyyden voima. Kuntoutujien kesken jaetaan omia kokemuksia ja tunteita sekä samaistutaan toisen työskentelyyn. Toisen tarinassa voidaan nähdä yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia omaan elämään liittyen. Päihderiippuvuuden, tunne-elämän sairauksien ja kuntoutumisen yleisiä periaatteita ja sääntöjä voi olla helpompi ymmärtää ja peilata omaan elämään vertaistuen voimin. (Häkkinen 2013, 152.)

Ryhmän toiminta ja keskustelut voivat vaikuttaa kuntoutujan ajatuksiin ja kuntoutumisen etenemiseen myös negatiivisesti. On mahdollista, että ryhmässä keskustelut voivat johtaa niin sanottuun kuivanappailuun tai kuivajuomiseen. Tällä tarkoitetaan sellaisia tilanteita, joissa kuntoutujat voivat päihteettömässä ympäristössä haaveilla päihteistä tai muistella retostellen ja ihannoivasti tilanteita, jolloin he ovat olleet päihteiden vaikutuksen alaisena. Tällainen toiminta ei edesauta päihdekuntoutumista, eikä lisää yksilön kriittistä ajattelua omaan päihdeongelmaan liittyen. Tällainen keskustelutyyli herkästi tarttuu muihin ja tunteeseen on jokaisen yhteisön jäsenen mahdollisuus samaistua.

Kuivanappailu vaikuttaa omaan sekä toisten motivaatioon, ajaen yksilön lähemmäksi retkahdusta. Kuivanappailun myötä päihteiden negatiiviset vaikutukset sivuutetaan omista ajatuksista ja keskusteluista. (Häkkinen 2013, 156.)

Kuntoutujan luonnollisen ja terveen verkoston yhteyksiä ja vuorovaikutussuhteita on tärkeää vahvistaa päihde- ja mielenterveysongelmien hoidossa. Kuntoutujan luonnolliseen verkostoon kuuluu myös päihde-elämän ulkopuolisia ihmisiä, esimerkiksi perheenjäseniä, ystäviä, terapeutteja tai muita avainhenkilöitä kuntoutujan arjesta. On tärkeää, että asiakkaan verkostoon ei kuulu pelkästään ammattilaisia. Kuntoutujalle merkityksellisten verkostojen lisäksi vertaisryhmien käyttö lisää itsetuntemusta ja oman itsensä arvostusta. Hyvässä verkostossa kaikki jäsenet ovat tasa-arvoisia. Avoin keskustelu lisää toisten ajatusten ja tunteiden ymmärtämistä. Kun verkoston jäsenet tunnistavat toisen tekemisen, vähenee myös arvosteleva käyttäytyminen ja epätietoisuus. (Häkkinen 2013, 255-256.)

4.4 Nuorten kanssa tehtävä mielenterveys- ja päihdetyö

Pääosa nuorten ja nuorten aikuisten terveyshaitoista aiheutuu mielenterveys- ja päihdehäiriöistä. Ne ovat riskitekijä syrjäytymiselle ja pitkäaikaiselle työkyvyttömyydelle. Monien mielenterveyden häiriöiden tyypillinen alkamisikä ajoittuu 13 ja 22 ikävuoden väliin. Ennen 25 vuoden ikää puhkeaa jopa 75% elämänaikaisista mielenterveyden häiriöistä. Yleisimpiä häiriöitä ovat erilaiset masennustilat, ahdistuneisuushäiriöt, käytöshäiriöt sekä päihdehäiriöt. (Haravuori ym. 2016, 13.)

Päihteiden sekakäyttö on yleistä päihdehäiriön kanssa kamppailevalla nuorella. Mitä aikaisemmassa vaiheessa nuori aloittaa päihteiden käytön ja mitä runsaampaa päihteiden käyttö on, sitä todennäköisempää on haitallinen käytön jatkuminen aikuisena. Lisäksi on todennäköistä, että nuorella esiintyy jokin muu mielenterveyden häiriö samanaikaisesti ja nuori oireilee myös muulla tavoin

psykkisesti, kuin pelkästään päihteillä. Nämä häiriöt yleensä jatkuvat pitkään ja ovat vaikeita ja toistuvia. (Haravuori ym. 2016, 116.)

Nuorten kanssa päihteiden käytöstä keskusteltaessa suurin osa nuorista toivoo avointa keskustelua. Nuorilla on toive tulla kuulluksi ja kokea olevansa tasavertaisia keskustelijoita. Päihdetyöntekijän on tärkeää vastaanottaa nuorten kokemuksia ja käyttäytymiseen taustalla vaikuttaneita arvoja ja asenteita. (Kylmänen 2005, 26-29.) Päihdetyötä tehtäessä lapsen kehityksellinen taso ja ikä täytyy ottaa huomioon. Aikuisen on puututtava sitä herkemmin lapsen päihteiden käyttöön, mitä nuorempi lapsi on kyseessä. Lähestyttäessä täysi-ikäisyyttä nuorilla yksilön autonomian merkitys korostuu. (Tammi, Aalto & Koski-Jännes 2009, 50.) Täytyy kuitenkin muistaa, että koska kyseessä on alle 18-vuotias nuori, lain mukaan alkoholi- ja tupakkatuotteiden käyttö ei ole sallittua (Alkoholilaki 1102/2017, 5:37 §). Lisäksi huumausaineiden käyttö ja hallussapito ovat lain mukaan kiellettyä kaikilta (Huumausainelaki 373/2008 1:5 §).

Nuorille tarjottavia mielenterveys- ja päihdepalveluita toteutetaan eri tahoilla. Niiden saatavuutta voidaan jaotella kolmella tasolla vaatimustason mukaan: perustaso ja sitä täydentävät palvelut, erityistason palvelut sekä vaativat palvelut. Perustason palveluihin kuuluvat muun muassa terveyskeskuksen yleiset palvelut, psykiatrisen sairaanhoitajan ja päihdetyöntekijän palvelut sekä kunnalliset sosiaalihuollon palvelut. Erityistason palveluihin kuuluu muun muassa päihdehuollon erityispalvelut kuten A-klinikka, nuorisoasemat sekä katkaisuhuoltoasemat. Vaativat palvelut pitävät sisällään muun muassa vaativat päihdepalvelut ja vaativa laituskuntoutus sekä laitoshoidon, koulukodit sekä rikosseuraamusten piiriin joutuneiden palvelut. (Haravuori ym. 2016, 18.)

Yleisesti nuorille on tarjolla ehkäisevää päihdetyötä niin koulussa, kuin vapaa-ajallakin. Mielenterveys- ja päihdepalvelut ovat opiskeluterveydenhuollon keskeinen osa. Opiskeluterveydenhuollon ammattilaisten tehtäviin kuuluu ehkäisevä mielenterveys- ja päihdetyö, alkavien häiriöiden ensioireiden tunnistaminen sekä lievien ja keskivaikeiden mielenterveys- ja päihdehäiriöiden

hoitaminen. Koulukotiin sijoitetuilla nuorilla voi olla takanaan pitkään jatkunutta päihteiden käyttöä ja samanaikaisesti yksi tai useampia mielenterveyden häiriöitä. Vapaaehtoisuus, yhteistyöhalukkuus ja hoitoon sitoutuminen voi olla erittäin vähäistä. Tällöin ollaan jo erittäin syvällä monissa ongelmissa, jolloin tarvitaan korjaavaa, vaativan tason päihde- ja mielenterveyshoitoa. (Haravuori ym. 2016, 15.)

4.5 Päihdetyöskentelyä koulukodissa

Koulukotiin tullessa päihdehäiriöisellä nuorella päihteiden käyttö on jatkunut usein jo vuosia. Hänellä päihteiden käytöstä on mahdollisesti seurannut jo merkittäviä haittoja ja päihteiden käyttö on riippuvuusasteista. Pääsääntöisesti uusi nuori saapuu Limingan koulutuskeskukseen ensiksi erityisen huolenpidon osastolle. Eri tahoilla voi olla paljon toiveita ja odotuksia tulevalle erityisen huolenpidon jaksolle. Jakson aikana ei voi muuttaa ketään raittiiksi. Jakso on lyhyt varsinaiselle päihdetyölle ja toimiikin osalle nuorista katkaisuhoidon, jonka aikana on hyvä pysähtyä ja aloittaa päihdeongelman työstäminen. Tämä on otollista aikaa myös siksi, että nuori on päihteettömässä ympäristössä, eikä ulkopuolelta tulevat ärsykkeet, kuten puhelin, sosiaalinen media tai päihteitä käyttävät ystävät häiritse ajatusten läpikäymistä.

Eho-jaksolla keskitytään aluksi ongelmakäytöstä toipumiseen ja vieroitusoireiden hoitoon. Kun päihteiden vaikutus vähenee ja nuoren päihteetön arki sujuu, voidaan keskittyä päihteiden käyttöön liittyvien ongelmien uusiutumisen ehkäisyyn. Vaikka erityisen huolenpidon jakso on lyhyt varsinaiseen päihdetyöskentelyyn, on se kuitenkin toimiva alku. Jokainen selvä päivä antaa kuitenkin mahdollisuuden asetella omia ajatuksiaan järjestykseen. Eho-jakson alussa nuorelle tehdään suunnitelma kolmivaiheiseen päihdetyöskentelyyn, johon sisältyy: tilanteen kartoitus ja taustat, aktivointi ja motivointi sekä jatkosuunnitelmat. (Kartta 2018, hakupäivä 14.12.2018.)

Nuoren jatkaessa kevyemmin tuetulle osastolle, jatkuu päihdetyö omaohjaajan kanssa Limingan koulutuskeskuksen päihdetyömallin mukaisesti noin kerran viikossa. Viikoittaiset lääkärin ja psykologin tapaamiset tukevat myös päihdeongelman työstämistä. Päihdetyön loppuvaiheessa, esimerkiksi nuoren siirtyessä pois Limingan koulutuskeskuksesta, omaohjaaja voi kirjoittaa päihdearvion nuoresta, jotta päihdetyötä voidaan jatkaa tulevaisuudessa. (Kartta 2018, hakupäivä 14.12.2018.)

4.6 Pelaamisen hyödyntäminen oppimisessa ja päihdetyöskentelyssä

Pelillisten opetusmenetelmien käyttö on kasvattanut suosiotaan ja nykyisin opetuksessa kiinnitetään huomiota erilaisten pelien tarjoamiin mahdollisuuksiin. Opetuksessa käytettävien pelien laatu vaihtelee paljon, koska pelien kehitys on vielä alussa. Oppimispeleissä voi nousta haasteeksi sopivan pelaajaryhmän ja pelikokemuksen yhdistäminen. (Järvilehto 2015, 225.)

Pelit aktivoivat, motivoivat ja auttavat pelaajia keskittymään opetettavaan asiaan erityisen hyvin silloin, kun pelaaminen on hauskaa ja se tempaa pelaajan mukaansa. Mikäli peli on kiinnostava ja sopivan haastava on pelaajan mahdollista päästä niin sanottuun flow-tilaan, joka saa hänet keskittymään aiheeseen erityisen intensiivisesti. Pelaamisen ohella peli vie pelaajaa lähemmäs opetettavaa asiaa ja konkretisoi ymmärtämään pelin sisältöön liittyvien asioiden merkityksiä yhä paremmin. Suosituissa oppimispeleissä varsinainen teho perustuu siihen, että pelimekanismi pitää pelaajan mielenkiinnon yllä ja samalla ruokkii flow-kokemusta. Tähän vaikuttaa erityisesti pelin antamat momentaariset palautteet. Ja on hyvä muistaa, että oppiminen on tehokkainta silloin kun se on hauskaa. (Järvilehto 2015, 220-221.)

Pelit mahdollistavat myös rajoja ylittäviä oppimisympäristöjä oppiaineiden välillä. Lisäksi osa peleistä on osallistavia ja rohkaisevat pelaajia yhteisölliseen oppimiseen. Pelaamisen ympärille muodostuva oppimisympäristö edistää

pelaajien vuorovaikutusta, osallistumista ja yhteisöllistä tiedonrakentamista. (Kangas, Kopisto & Krokfors 2014, 67.) Oppimista tapahtuu jo itse pelitilanteessa, mutta myös pelien jälkeen tapahtuva asioiden pohdiskelu ja keskustelu aiheesta nähdään välttämättömänä osana opetustavoitteiden saavuttamisessa. Kasvattajan tehtävänä on rakentaa pelaamista varten hyvä pedagoginen ympäristö ja toimia ohjaajana pelitilanteessa. Tämän lisäksi kasvattajan täytyy mahdollistaa pelin jälkeen tapahtuva kokemusten käsittely turvallisessa ympäristössä aikuisjohtoisesti. (Kantosalo 2012, 35.)

Oppimispelejä käytetään myös erilaisten erityisryhmien opetuksessa. Tällaisissa opetustilanteissa käytettäviltä peleiltä vaaditaan eri tavoin oppivien pelaajien huomiointia, pelaajien motivointia ja aktivointia sekä pelaajien oman elämänpiirin läheisyyttä. On myös havaittu, että oppimispelit lisäävät erityisesti heikommin koulussa menestyvien lasten kouluun liittyvää itsevarmuutta. (Kantosalo 2012, 36.)

Pelaamisen avulla voidaan saada jaettua pelaajille sellaista tietoa, josta on hyötyä pelin aikana syntyvissä vuorovaikutustilanteissa. Esimerkiksi päihderiippuvaisen ollessa harkintavaiheessa hän on jo valmis ottamaan vastaan tietoa päihdeongelmasta ja kuntoutumisen keinoista. Jos pelaamisen avulla saadaan jaettua tietoa ja tiedon avulla saadaan keskustelua aikaiseksi, on ryhmän jäsenillä mahdollisuus oppia ongelmastaan ja motivoitua kuntoutumiseen. (Koski-Jännes ym. 2008, 31.)

Päihteiden käyttöä käsitteleviä tai sivuavia opetus- ja oppimispelejä on tarjolla erityisesti ehkäisevään päihdetyöhön liittyen. Tosin koulukotiin sijoitetuilla nuorilla päihdeongelmat ovat usein jo niin pitkälle, ettei nuuskan, tupakan ja alkoholin haittojen käsittely pelin keinoin olisi motivoivaa. Kuitenkin sopivassa vaiheessa voi erilaisia pelejä kokeilla pelata. Esimerkiksi A-klinikkasäätiön nuortenlinkki.fi-sivustolta on pelattavissa interaktiivinen tarinapeli Hukkaputki. Pelissa kuvaillaan erilaisia tilanteita, joissa pelaaja voi tehdä omiin arvoihin

parhaiten sopivia valintoja. Nämä tehdyt valinnat vaikuttavat pelin kulkuun ja lopputulokseen. (Nuortenlinkki 2018, hakupäivä 12.12.2018.)

Ehkäisevän päihdetyön järjestö EHYT ry on tuottanut oppimispeli Franklyn, jossa etsitään mafioson kadonnutta poikaa. Pelaaja seikkailee huonosti voivassa kaupungissa etsimässä poikaa ja samalla kohtaa kaupungissa erilaisista vaikeuksista kärsiviä ihmisiä. Peli toimii keskustelun herättäjänä ja saa pelaajan pohtimaan, kuinka voisi auttaa toisiakin. (EHYT 2018, hakupäivä 12.12.2018.)

Alko Oy tarjoaa suomalaisen peliyhtiö Platonic Partnershipin Lydia-nimistä mobiilipeliä, joka käsittelee alkoholinkäytön vaikutusta lapsiin ja nuoriin. Peli on seikkailupeli, jossa toteutuu digitaalinen tarinankerronta. Pelissä pieni tyttö yrittää selviytyä alkoholistiperheessä ystävänään ainoastaan Teddy-nalle. Eteneminen tapahtuu erilaisia pulmia ratkomalla. Peli on varsin rankka ja soveltuu parhaiten aikuisille ja kasvatustalon ammattilaisille työssään käytettäväksi. (Alko 2018, hakupäivä 12.12.2018.)

Oppimispelien kansainvälinen tutkimus on viime aikoina lisääntynyt. Muun muassa tutkija ja pelisuunnittelija Simon Egenfeldt-Nielsen on tutkinut pelien kehitystä suhteessa oppimisteorioihin. Tutkimuksissa ovat korostuneet erityisesti konstruktiviset ja sosiokulttuuriset oppimisteoriat. Konstruktivismi näkee oppijan toimivan itse aktiivisesti tiedon rakentamisessa, eikä pelkästään passiivisena tiedon vastaanottajana. Sosiokulttuurinen oppimiskäsitys ottaa huomioon sosiaalisen ja kulttuurisen kontekstin. Tutkimuksissa on kiinnitetty huomiota, että oppimispeleissä, joissa sosiokulttuurinen oppimiskäsitys toteutuu, rakentuu pelaajien välille vuorovaikutus- ja tiedonrakentamisprosesseja. Lisäksi opettajan rooli pelitilanteissa ja pelitilanteen ulkopuolella korostuu. (Kangas ym. 2014, 24.)

5 PROJEKTIN TOTEUTTAMINEN

5.1 Käyttäjä- ja toimijakeskeinen kehittäminen

Usein sosiaali- ja terveysalan kehittämistoiminnassa korostetaan osallisuuden merkitystä. Hankkeissa ja projekteissa tuloksellisuuden ehtona pidetään tärkeimpien sidosryhmien osallistamista eli ottamista mukaan suunnitteluun ja päätöksentekoon jo ihan alkuvaiheista alkaen. (Toikko & Rantanen 2009, 89–90.)

Sosiaali- ja terveysalalla asiakkaat eivät välttämättä ole kehitettävien tuotteiden ensisijaisia käyttäjiä. Asiakkaat kuitenkin hyötyvät välillisesti tuotteesta, koska työntekijät, tuotteen ensisijaiset käyttäjät, omalla toiminnallaan ja palvelullaan tuottavat asiakkaalle konkreettisen hyödyn. Palvelun tai tuotteen kehittämisessä täytyy huomioida, että asiakkaat hyötyvät tuotteista, jos heidän tarpeensa ja ongelmat on huomioitu jo suunnitteluvaiheessa. Lopullinen tuote ja sen asiasisältö vastaa tarkoitustaan, kun molempien osapuolten eli asiakkaan ja henkilökunnan näkökulmat on otettu huomioon. (Jämsä & Manninen 2000, 44.)

Tässä tuotekehitysprojektissa tuotteen käyttäjät ovat työntekijöitä eli Limingan koulukodin ohjaajia, jotka hyödyntävät tuotetta omassa työssään. Toimijoina ovat asiakkaat eli koulukotiin sijoitetut, päihdeongelmista kärsivät nuoret. Käyttäjä- ja toimijalähtöisessä kehittämistyössä otetaan molempien osapuolten asiantuntijuus huomioon. Henkilökohtaiset kokemukset, omat ajatukset ja näkemykset sekä avoin dialogisuus mahdollistavat avoimen ja tasavertaisen osallistumisen. Dialogisuus toteutuu kun osallistujien sallitaan esittää myös toisistaan poikkeavia näkemyksiä. (Toikko & Rantanen 2009, 98–99.) Täytyy myös huomioida, että he, joita kehitettävä tuote koskee, ovat oikeutettuja osallistumaan ja tuomaan tuotteen kehittämiseen sellaista tietoa ja osaamista, joita saattaa toisilta tuotteen kehittäjiltä puuttua. Ilman toimijoiden osallistumista

lopullinen tuote saattaa jäädä asiakkaille joiltain osin etäiseksi. (Toikko & Rantanen 2009, 91.)

Osallistuminen ja osallistaminen käsitteinä liittyvät tiiviisti toisiinsa. Osallistaminen käsitteenä korostaa toimijan subjektiivutta eli osallistumista johonkin toimintaan. Osallistamiseen liittyy myös ulkoapäin vaikuttaminen eli esimerkiksi työntekijä osallistaa asiakasta osallistumaan. Ulkopuolelta tulevasta aloitteesta huolimatta osallistamisen ajatellaan johtavan jossain vaiheessa myös omatoimiseen osallistumiseen. (Toikko & Rantanen 2009, 89–90.)

Käyttäjä- ja toimijälähtöisyyden käsitettä voidaan jäsentää neljän eri mallin avulla. **Käyttäjät ja toimijat asiantuntijoina:** Tavoitellaan käyttäjien ja toimijoiden ymmärtämistä keräämällä heiltä tietoa ja kuulemalla heitä asiantuntijoina. Käyttäjät ja toimijat eivät kuitenkaan ideoi, tuota tai kehitä eli ovat passiivisessa roolissa. **Käyttäjien ja toimijoiden osallistuminen kehittämisprosessiin:** Käyttäjät ja toimijat ovat aktiivisessa roolissa kehittämistoiminnassa. Heidät nähdään kehittämistoiminnan apuvälineinä ja tiedon tuottajina, mutta prosessissa päävastuu on kehittäjillä. **Käyttäjät ja toimijat tasavertaisina kehittäjinä:** Tällöin jaottelua kehittäjiin ja toimijoihin ei voida käyttää. Kehittämisprosessi perustuu yhteiseen vuorovaikutukseen ja erilaisten mielipiteiden huomioimiseen. **Käyttäjät ja toimijat päävastuussa:** Käyttäjät ja toimijat omistavat kehittämisprosessin ja tarvittaessa konsultoivat ulkopuolisia asiantuntijoita. (Toikko & Rantanen 2009, 96–98.)

5.2 Kehittämisprosessi ja kehittäminen toimintana

Kehitettäessä sosiaali- ja terveysalan tuotteita tarkoitetaan tavaroita, palveluita tai näiden yhdistelmiä. Tuote on pystyttävä selkeästi hinnoittelemaan ja rajaamaan. Lisäksi se on oltava sisällöltään täsmennettävissä. Sosiaali- ja terveysalan tuotteet noudattavat alan eettisiä ohjeita ja tuotteiden kehittämisessä on otettu huomioon kohderyhmän erityispiirteiden tuomat vaatimukset. Lähes aina tuotteeseen sisältyy tuotteen sisältöä tukeva

vuorovaikutustilanne, jota teknologian kehityksellä voi olla haastavaa korvata. (Jämsä & Manninen 2000, 13-14.)

Tuotteiden suunnittelu ja kehittäminen sosiaali- ja terveysalalla pohjautuu tuotekehityksen viiteen perusvaiheeseen. Ongelman tai kehittämistarpeen tunnistaminen, ideointi eri ratkaisujen löytymiseksi, tuotteen luonnostelu, kehittäminen ja viimeisenä viimeistely. Tuotekehitysprojektissa on mahdollista, että eri vaiheita edetään samaan aikaan. Edellinen vaihe ei välttämättä tarvitse olla päättynyt, jotta voidaan siirtyä seuraavaan. (Jämsä & Manninen 2000, 28.)

Tuotekehitysprosessi on sosiaalinen prosessi. Se edellyttää ihmisten aktiivista osallistumista ja vuorovaikutusta. Monien asiantuntijoiden ja eri tahojen välinen yhteistyö ja yhteydenpito sidosryhmien välillä on yleensä välttämätöntä. (Jämsä & Manninen 2000, 29.)

5.3 Ongelmien ja kehittämistarpeiden tunnistaminen

Sosiaali- ja terveysalan tuotteiden kehittämisen lähtökohta on yleensä ongelmien ja kehittämistarpeiden tunnistamisessa. Kehittämistarve voi nousta esiin esimerkiksi asiakaskyselyjen perusteella tai työntekijöiden aloitteista. Yleensä silloin kun palvelun laatu ei enää vastaa tarkoitustaan, voi jo kehittämistarpeita olla nähtävillä. Tällöin tavoitteena on jo käytössä olevien palveluiden parantaminen ja kehittäminen. (Jämsä & Manninen 2000, 29.)

Tämän projektin lähtökohtana oli päihdetyöskentelyn kehittämistarve Limingan koulutuskeskuksen erityisen huolenpidon osastolla ja myös koko laitoksessa. Päihdetyötä on kehitetty aktiivisesti Valtion koulukodeilla mutta kehitystarve esiintyy usein arjessa näyttäytyä esimerkiksi henkilökunnan ja nuorten ajatusten ristiriidoissa päihdetyön tavoitteista, hoidon tarpeellisuudesta tai oikea-aikaisuudesta.

Koulukotiin tulevalla nuorella on usein pitkä, jopa vuosia kestänyt päihdetausta. Päihteiden käyttöön liittyvät positiiviset kokemukset ja ajatukset ovat voimakkaina mielessä. Nuori saattaa kieltää päihteistä olevan hänelle mitään haittaa ja hän saattaa olla erittäin päihdetyövastainen. Tällaisella taustalla dialogiin perustuvan päihdetyöskentelyn aloittaminen voi olla joskus haastavaa ja jopa turhauttavaa molempien kannalta. Nuoret kyllä haluavat keskustella päihteistä, mutta miten välttää nuorten keskuudessa esiintyvä päihde-elämällä retostelu sekä päihteiden käytöstä ääneen haaveileminen. Kuinka saada motivoitu nuoria pohtimaan omaa tai läheisen päihteiden heikentämää tilannetta? Mikä olisi kevyt lähestymistapa, jolla voisi aktivoida nuoria rakentavaan keskusteluun? Tällaisia asioita pohdittiin erityisen huolenpidon osaston työntekijöiden kanssa työn lomassa jo ennen opinnäytetyön aloittamista.

5.4 Tiedontuotannon merkitys

Kehittämistoiminnan yhtenä tavoitteena on saada tuotettua käytännössä hyödynnettävää tietoa. Kehittämistoimintaan liittyvää tiedontuotantoa voidaankin tarkastella viiden eri tehtävän kautta.

1. Usein rahoittajalla tai johdolla voi olla vaatimuksia kehittämistoiminnan tiedontuotantoon. Kehittämistoiminnasta saadun tiedon avulla voidaan arvioida, onko toiminta tavoitteiden mukaista.
2. Tietoa voidaan käyttää toimijoiden omaan oppimiseen ja oman toiminnan kehittämiseen. Reflektiiviseen ammatillisuuteen kuuluu se, että asiantuntija voi soveltaa kehitystoiminnasta saatua kokemuksellista tietoa, tutkimuksellisen tiedon rinnalla.
3. Kehittämistoiminnan tiedontuotannon merkitys korostuu itse kehittämishankkeelle. Kehittämistoiminta kohtaa usein ennalta arvaamattomia tilanteita, jolloin toimintaa voidaan suunnata uudelleen saatuun tietoon pohjautuen.

4. Kehittämistoiminnan tiedontuotannolla voidaan tukea tulosten siirrettävyyttä. Kehittämistoiminnan tavoitteena on usein luoda pysyviä käytäntöjä ja toimintamalleja, joita on mahdollista siirtää myös toisiin organisaatioihin. Kehitystoiminnasta saatua tietoa voidaan hyödyntää toimintamallien siirtämisessä.

5. Kehittämistoiminnan tiedontuotanto on myös osa myös julkisen hallinnon kehittämistä. Saatua tietoa voidaan hyödyntää laajemmasti poliittishallinnollisen tason kysymyksiä ja ongelmia käsiteltäessä. (Toikko & Rantanen 2009, 113-115.)

Tieteellisen tiedon tunnusmerkki on luotettavuus. Luotettavuutta tuodaan esille tutkimusmenetelmiä, tutkimusprosessia ja tutkimustuloksia arvioimalla. Kehittämistoiminnassa luotettavuus syntyy ennen kaikkea käyttökelpoisuutta arvioimalla. On erityisen tärkeää, että saatava tieto on todenmukaista, mutta todenmukaisuuden lisäksi tiedon on oltava hyödyllistä ja käyttökelpoista. Olennaista on, että saadun tiedon perusteella voidaan tehdä selkeitä toimintasuosituksia, jotka ovat myös siirrettävissä toiseen ympäristöön (Toikka & Rantanen 2009, 125-126.)

Muita tieteellisen tiedon käsitteitä ovat reliabiliteetti, validiteetti ja vakuuttavuus. Reliabiliteetti eli luotettavuus osoittaa tutkimusasetelman ja käytettyjen mittareiden toimivuutta. Validiteetti eli pätevyys tarkoittaa, että tutkimuksessa mitataan sitä, mitä on tarkoitus mitata. Vakuuttavuudella tarkoitetaan, että tutkimusta koskevat valinnat tulkinnat on tehty avoimiksi ja näkyviksi tiedeyhteisölle. Käytettävyyden lisäksi kaikkia luotettavuuden näkökulmia voidaan soveltaa kehittämistoimintaan. (Toikko & Rantanen 2009, 122-124.)

Kehittämistoiminnassa korostuu myös hiljaisen tiedon merkitys. Hiljaista tietoa on sekä työyhteisöllä, että yksilöillä, mutta lisäksi myös asiakkailta; tässä tapauksessa siis käyttäjillä ja toimijoilla. Käyttäjät ja toimijat tuottavat kehitystoiminnan aikana hiljaista tietoa, mitä voidaan hyödyntää prosessin eri

vaiheissa. Hiljaisen tiedon kertyminen alkaa lapsena ja se jatkuu koko eliniän. Työssä voidaanakin hyödyntää käyttäjien ja toimijoiden hiljaista tietoa eri yhteyksistä ja vuosienkin takaa. (Väisänen, Niemelä & Suua 2009, 37.)

5.5 Tuotekehitysprojektin eteneminen

Ideointivaihe

Tuotekehitysprosessin ideointivaihe käynnistyy kun kehittämistarpeet on tunnistettu, mutta ratkaisuja ongelmiin ei vielä ole. Tavoitteena on löytää vaihtoehtoja ongelman helpottamiseksi. Vaihtoehtoja etsitään esimerkiksi aivoriihen avulla tai tutkimalla palautteita ja aloitteita. Ideointivaihe voi olla lyhyt ja siihen voidaan palata myöhemmin uudelleen. (Jämsä & Manninen 2000, 35.)

Tässä projektissa ideointivaihe käynnistyi helmikuussa 2018. Mukana ideointivaiheessa oli aluksi osaston työntekijöistä koostuva tiimi. Ajatus mahdollisesta tuotteesta ja sen kehittelystä esiteltiin myös pian tiimin esimiehille. Projektin vaiheita käytiin läpi ja jalostettiin eteenpäin myös kuukausittain osaston tiimipalaverissa. Projektin vaiheet on eritelty tarkemmin liitteenä olevassa taulukossa 1.

Lastensuojelulaitoksissa ja muissa sijaishuoltopaikoissa on usein tarjolla nuorten ajanvietteeksi erilaisia lautapelejä. Lautapeliä pelaaminen on ajoittain myös suosittua Limingan koulukodin erityisen huolenpidon osastoilla. Arjessa on luontevaa hetkittäin nostaa jokin lautapeli pöydälle ja viettää nuorten kanssa aikaa yhdessä pelaten. Tähän taustaan pohjautuen oli luontevaa miettiä päihdetyöskentelyn kehittämistä pelaamisen varjolla. Syntyi ajatuksia siitä, että pelaaminen olisi nuorelle tuttua, luontevaa ja mukavaakin ajanvietettä. Lautapelin pelaamisen aloittaminen ei vaatisi myöskään isoja järjestelyitä tavalliseen osaston arkeen. Pelin aikana voisi syntyä keskustelua ja ajatuksia,

joita olisi mahdollista käsitellä yhdessä aikuisjohtoisesti. Pelissä kenenkään ei välttämättä olisi pakko tuoda omia ajatuksiaan julki, vaan osa asioista voisi jäädä hautumaan nuoren ajatuksiin.

Luonnosteluvaihe

Luonnosteluvaihe käynnistyy kun on päätetty, millainen tuote aiotaan suunnitella ja valmistaa. Tuotteen luonnosteluvaiheessa analysoidaan, mitkä eri tekijät ja näkökohdat ohjaavat tuotteen suunnittelua. Tuotteen laatu saadaan turvattua jo luonnosteluvaiheesta eteenpäin kun otetaan huomioon eri osalueiden kannalta keskeisimmät kysymykset. (Jämsä & Manninen 2000, 43.)

Tässä projektissa ideointi- ja luonnosteluvaiheet kytkeytyivät tiiviisti toisiinsa. Molempien vaiheiden eteneminen yhtä matkaa ehkä hidastikin prosessin etenemistä. Kun päätös tuotteesta oli tehty, väheni edestakainen liikehdintä vaiheiden välillä. Idea esiteltiin maaliskuun 2018 osastopalaverissa omalle työryhmälle. Lautapeli tuntui jo ideointivaiheessa kohderyhmälle sopivalta menetelmältä, joten ajatus konkreettisesta lautapelistä jalostui kehitettäväksi. Kiinteistösijoittamiseen liittyvä Monopoly-peli on usealle nuorelle tuttu aikaisemmista sijoituspaikoista. Pelissä on yksinkertainen idea, jonka oppii nopeasti. Pelilautaa kierretään kahta noppaa heittäen. Pelissä voi ostaa tai myydä kiinteistöjä. Lisäksi pelin kulkuun vaikuttaa kohdalle osuvat Sattuma- ja Yhteismaa -kortit. Peli on myös pitkäkestoinen, joten saman pöydän äärellä vierähtää usein kaksikin tuntia.

Tästä tunnetusta Monopoly-pelistä myydään itse muokattavaa versiota My Monopoly -nimellä. My Monopolyssa pelilaudasta ja peliin vaikuttavista korteista pystyy muokkaamaan omaan käyttöön sopivan version. Pelilaudalla olevien katujen nimet voi muokata sopiviksi. Lisäksi Sattuma- ja Yhteismaakortteja pystyy tulostamaan itse kirjoittamalla tapahtumilla.

Ajatusta "päihdemonopolin" rakentamisesta luonnosteltiin eteenpäin. Periaate vaikutti toimivalta, koska uuden pelin ja sääntöjen opettelu ei välttämättä rajaisi pois pelaajia. Joskus osalla nuorista voi puuttua innokkuus kokeilla uusia asioita erityisesti aikuisten läsnäollessa. Tällaisessa muokattavassa Monopoly-pelissä tavanomaisen Monopoly-pelin tavoitteet säilyvät samana. Pelin voittaa se, jolla on lopussa eniten rahaa.

Tässä vaiheessa opinnäytetyön aihe ja tuote esiteltiin Limingan koulukodin johdolle. Luonnosteluvaiheessa kävimme johdon kanssa keskustelua tuotteen mahdollisuuksista hyödyntää sitä menetelmätyöskentelyssä. Näiden keskusteluiden tuloksena jäi työpöydälle kysymys, johon kehittämissä vaiheissa täytyisi kiinnittää huomiota: Kuinka tuotteesta saisi laadukkaan ja päivitettävän version, joka palvelisi sekä nuoria, että osaston henkilökuntaa?

Kehittämissä vaihe

Tuotteen kehittämissä vaihe etenee luonnosteluvaiheessa tehtyjen ratkaisujen ja päätösten mukaisesti. Valitut ratkaisuvaihtoehdot, periaatteet, rajaukset sekä asiantuntijayhteistyön käyttäminen täytyy huomioida kehittämissä vaiheissa. (Jämsä & Manninen 2000, 54.) Tämän tuotekehitysprosessin kehittämissä vaiheen tavoitteina oli varmistaa toimintamallin käyttäjä- ja toimijalähtöisyys sekä tuotteen laatu ja käytettävyys menetelmätyöskentelyssä.

Usein sosiaali- ja terveysalan tuotteet on tarkoitettu informaation välittämiseen joko asiakkaille, henkilökunnalle tai yhteistyötahoille. Painotuote on informaatiota välittävä, ja sen sisältö perustuu faktatietoon. Painotuotteen tekovaiheessa vahvistetaan lopulliset sisältöä ja ulkoasua koskevat päätökset. Asiasisällön valinnassa otetaan huomioon kenelle sekä missä tarkoituksessa ja laajuudessa tieto välitetään. Teksti ja sisältö on oltava selkeää ja täsmällistä sekä huomioitava vastaanottajan tiedontarve. Teksti kirjoitetaan asiatyylillä,

koska siitä on huomioitavissa ammattikunnan kulttuuriin, arvoihin ja ihmiskäsityksiin liittyviä näkökohtia. (Jämsä & Manninen 2000, 54-57.)

Tekstin lisäksi, myös tuotteen painoasu on osa oheisviestintää. Painoasun valinnassa huomioidaan muun muassa kirjasintyyppi ja -koko sekä kuvat, väritykset ja tehostekeinot. Organisaatioilla on yleensä oma visuaalinen tyyli, jonka tarkoituksena on yhtenäistää painotuotevalikoimaa. (Jämsä & Manninen 2000, 54-57.) Tämän tuotteen ulkoasua koskevat valinnat ovat rajalliset, koska tuotteen ulkoasua ei tarvinnut suunnitella alusta alkaen, eikä suunnittelussa tarvinnut huomioida organisaation visuaalista linjaa. My Monopoly-pelissä tietyt osat peliä ovat muokattavissa, mutta esimerkiksi pelilaudan alkuperä on helposti tunnistettavissa alkuperäisen esikuvan mukaan.

Jämsän ja Mannisen mukaan informaation välittämisen ongelmia voi esiintyä siinä, kuinka valita sopiva asiasisältö ja tiedon määrä kohderyhmän heterogeenisyyden vuoksi. Lisäksi ajan myötä asiasisällön tiedot muuttuvat ja vanhentuvat. Myös viestinnän taidoissa voi olla eroja tai tarpeet eivät kohtaa. Vastaanottajan asenteet ja arvot saattavat vaikeuttaa sanoman vastaanottamista, jolloin sanoman vastaanottaminen voi olla valikoivaa. On mahdollista, että vastaanotettu sanoma poikkeaa sisällöltään lähetetystä sanomasta ja seuraukset toisenlaiset kuin mitä lähettäjä tarkoitti. Myös epäselvä asiasisältö voi häiritä sanoman vastaanottamista. (Jämsä & Manninen 2000, 54-56.)

Peliin vaikuttavien Sattuma- ja Yhteismaakorttien sisällön tuottamisessa keskustelua heräsi tuotteen käyttäjä- ja toimijälähtöisyyteen liittyvien ristiriitojen huomioimisessa: Tekstin ja asiasisällön täytyy olla selkeää ja ymmärrettävää. On huomioitava kohderyhmä eli viestin vastaanottaja. Lisäksi asiasisällön täytyy viestiä lähettäjän eli sosiaali- ja terveysalan ammattilaisten arvoja, kulttuuria ja ihmiskäsitystä. Pelissä liikutaan päihdeongelman ympärillä, johon liittyy omanlainen alakulttuuri ja monien asioiden kertominen lempinimin tai kiertoilmaisuin keinoin. Nuoret haluaisivat käyttää päihdeslangia puhuessaan

päihteistä. Ongelmalliseksi tilanteen tekee se, että päihteiden lempinimet voivat vaihdella alueittain, joten yhtenäisen ja muuttumattoman sanaston laatiminen ei ole tarkoituksenmukaista.

Kehittelyvaiheessa aktiivisessa roolissa olivat toimijat eli sillä hetkellä osastolle sijoitetut nuoret. Nuorten kanssa pidettiin aiheeseen liittyviä keskusteluja, joissa he kertoivat omakohtaisia kokemuksia siitä, kuinka oma tai läheisten päihteiden käyttö on vaikuttanut nuorten elämään. Nuorten ajatuksia ja kokemuksia kirjattiin ylös, jotta niitä voitiin sisällyttää pelin tapahtumiin. Nuorten kanssa pohdittiin myös, että millaiset päihteiden käyttöön ja lieveilmiöihin liittyvät asiat voisivat vaikuttaa pelin kulkuun. My Monopoly -pelissä, pelin kulkuun vaikuttavia Sattuma- ja Yhteismaakortteja tehtiin uudelleen päihdeproblematiikan ja nuoren laitosenelämän ympäriltä kumpuavista aiheista. Monella koulukotiin sijoitetuilla nuorella on takanaan värikäs päihdehistoria, joten peliin saatiin tapahtumia ja esimerkkejä oikeasta elämästä.

Pelilaudalla olevat kadut oli mahdollista muokata itse omaan käyttöön sopiviksi. Muutamien eri versioiden jälkeen päädyttiin kadunnimet korvaamaan kaupunginosien nimillä, kuten Toppila, Kaijonharju, Kontula ja Malmi, koska nuorten kokemuksissa toistuivat tietyt paikat ja asuinalueet, joihin liittyi päihteiden käyttöä, rikosten tekemistä ja muuta epäsosiaalista käyttäytymistä

Jo kehittelyvaiheessa kerättiin palautetta kehitystyössä mukana olleilta henkilöiltä. Opinnäytetyön lopussa on palautelomake liitteenä 2. Nuorten palautteiden mukaan pelin kehittämiseen liittyvät keskustelu- ja suunnitteluhetket olivat antoisia. He kertoivat, että tuntui hyvältä saada olla mukana kehittämässä jotain, minkä kokivat mielekkääksi. Lisäksi nuoret raportoivat, että tilanteissa sai vertaistukea toisilta nuorilta, jos omaa kokemusta yhdessä pohdittiin. Positiivinen huomio oli, että testaaminen ja pelin kehittäminen nuorten kanssa ei mennyt päihteitä ihannoivaksi, eikä täysin asiattomaksi sankaritarinoiden kertomiseksi. Nuoret osallistuivat toimintaan rennosti ja intensiivisesti.

Testaaminen

Ensimmäistä versiota pelistä päästiin testaamaan toukokuun lopulla 2018. Pelaamisessa oli aina mukana 1-2 ohjaajaa sekä 1-4 nuorta. Pelihetket kestivät vähintään 45 minuuttia, mutta yleensä pelilaudan äärellä vierähti 1,5-2 tuntia. Touko-kesäkuun aikana suoritettiin yhteensä neljä ensimmäisen version koekäyttöä. Pelin jälkeen jäätin usein hetkeksi keskustelemaan joko pelissä sattuneista ilmiöistä tai nuorten omassa elämässä sattuneista kokemuksista päihteisiin liittyen.

Pelaamisen ohella kirjattiin ylös kehitysideoita ja pohdittiin sääntöjen merkitystä. Ensimmäisessä versiossa havaittiin päihdeongelman vaikuttavan liian vähän pelin kulkuun. Pelaajien palautteiden perusteella, sanktiot ja annettavat tuomiot päihteiden käytöstä, olisivat saaneet olla suuremmassa roolissa.

Pelin toinen versio saatiin muokattua kesäkuun 2018 aikana testikäyttöön. Peliä pelattiin kesä-heinäkuun aikana pääsääntöisesti samalla kokoonpanolla, kuin ensimmäistä versiota. Kerättyjen palautteiden ja havainnointien perusteella täytyi korostaa yhteiskunnan sääntöjä ja normeja pelaajille. Esimerkiksi vankilasta ei pääse pois lunnaita vastaan, verot ja sakot maksetaan pankkiin, epäsosiaalisen elämäntyylin myötä menetettyjä rahoja ei voi saada takaisin (esimerkiksi tekaistut huumevelat). Muutosten jälkeen pelattavien testikierrosten aikana havaittiin, että peliin on hyvä ottaa mukaan vielä lisää ilmiöitä, jotka korostavat ja tukevat yhteiskunnassa vallitsevia sääntöjä ja käytäntöjä. Jälleen tiukennettiin päihteiden käytöstä saatavia rangaistuksia, jotta niillä olisi isompi vaikutus peliin. Mukaan otettiin myös ilmiöitä, joissa hyvistä valinnoista palkitaan.

Ennen kolmannen kehitysversion rakentamista, pelin toista versiota käytettiin myös testikäytössä toisella osastolla. Tämän osaston nuoret eivät olleet

mukana ideointi- ja luonnosteluvaiheessa, joten he pääsivät kokeilemaan peliä ilman kehittämisprosessista saatuja kokemuksia.

Kolmas versio saatiin koekäyttöön elokuun 2018 alussa. Tällöin nuorten kokoonpanossa oli tapahtunut muutoksia ja saatiin mukaan uusia pelaajia. Uusien pelaajien myötä saatiin uusia näkemyksiä pelin kehittämiseen sekä kokemuksia ryhmädynamiikan vaikutuksesta pelin mielekkyyteen. Kolmas versio pelistä oli käytettävyydeltään jo hyvin lähellä lopullista versiota. Pelaajat toivoivat lisää yhteismaa- ja sattumakortteja peliin, koska pelaamisen jatkuessa pitkään oli kortit jo kertaalleen läpikäyty ja yllätyksellisyys väheni. Ryhmän toiminta vaikutti myös pelitilanteisiin kun joukossa oli uusia pelaajia. Mukana oli pelaamassa myös nuoria, joiden keskustelujen aiheet kääntyivät päihteitä ihannoivaksi. Lisäksi pelissä tapahtuvien negatiivisten tapahtumien kritisointi vaikutti hetkittäin haitallisesti muiden nuorten pelimotivaatioon. Aikuisen rooli puheenjohtajana korostui, jotta keskustelut pysyivät tilanteeseen sopivina.

Viimeistelyvaihe

Tuotekehitysprosessien eri vaiheissa tarvitaan arviointia ja palautetta. Erityisesti ennen viimeistelyä koekäytöstä saatujen kokemusten ja kerättyjen palautteiden perusteella voidaan tuote viimeistellä. Erityisen hyvä keino on jo tuotteen valmisteluvaiheessa esitellä tuotetta asiakkailta ja tuotteen tilaajilla. Tällöin palautetta saadaan sellaisilta tuotteen loppukäyttäjiltä, jotka eivät tunne tuotetta ennestään. (Jämsä & Manninen 2000, 80.)

Kerättyjen palautteiden perusteella suurin osa mukana olleista nuorista koki, että päihdemonopolin pelaaminen antoi ajattelemisen aiheita omaan päihdeongelmaan liittyen. Myös havainnot omasta päihteiden käytön vaikutuksesta läheisiin nousi palautteissa esille. Tärkeänä nuoret pitivät, että saivat olla mukana kehittämässä jotain. Peliin liittyen nuoret toivoivat huomiota ulkoasun viimeistelyyn. Kritiikkiä nuoret myös antoivat siitä, ettei pelin aikana

pysty hankkimaan rahaa epärehellisin keinoin, kuten ovat tottuneet. Osa nuorista piti pelitilannetta epätodellisena.

Ohjaajilta tuli palautetta, että päihteisiin liittyvää faktatietoa olisi tarpeen saada myös pelin aikana. Pelissä nousee keskustelujen aiheiksi sattuma- ja yhteismaakorttien myötä joitain vaikeitakin aiheita, kuten C-hepatiitin hoito tai päihdepsykoosit ja mielenterveysongelmat. Palautteessa oli ehdotus, että sattuma- ja yhteismaakortit olisi numeroitu ja ylimääräisestä ohjevihkosta löytyisi lisää informaatiota korttiin liittyen. Vihko toimisi keskustelun tukena ja faktatiedon tarkistamisen lähteenä, jos jokin aihe herättäisi nuorten keskuudessa erimielisyyksiä tai keskustelua enemmänkin. Nuoret eivät kuitenkaan kokeneet tarpeelliseksi ohjevihkon käyttöä. He kertoivat, että pelin sisältö ja pelaaminen on mielekästä ilman tilastotietoa tai liiallista informaatiota.

Syyskuun 2018 aikana pelistä saatiin valmiiksi viimeistelty versio. Yhteismaa- ja sattumakortteja oli lisätty edellisestä versiosta ja nyt niitä oli 60 kpl. Siis 60 erilaista tilannetta, joissa päihteitä käyttävän nuoren ratkaisusta tai tapahtumaan johtaneesta tilanteesta voidaan pelissä tai pelin jälkeen keskustella. Pelissä olevat kadut oli nimetty kaupunginosien mukaan Oulusta, Tampereen alueelta ja pääkaupunkiseudulta. Peli oli siis nyt käyttövalmis ja käytettävissä siis muillakin Limingan koulutuskeskuksen osastoilla. Tarvittaessa pelin jatkojalostaminen ja päivittäminen on mahdollista tulevaisuudessa.

6 PROJEKTIN ARVIOINTI

6.1 Tavoitteiden arviointi

Opinnäytetyön **tulostavoitteena** oli kehittää päihdetyöhön soveltuva konkreettinen peli, jota voi käyttää koulukodissa tehtävän päihdetyöskentelyn välineenä. Peli saatiin kehitettyä valmiiksi tuotteeksi, joten tulostavoite voidaan arvioida toteutuneen. Yhdessä nuorten ja työntekijöiden kanssa saatiin rakennettua päihdeongelman kentällä etenevä peli. Pelin kehittämistyön aikana syntyi rakentavia keskusteluja päihteiden käytön ilmiöistä ja ongelmista. Lisäksi valmis peli toimi keskustelun tukena päihdeongelmaa käsiteltäessä. Työntekijä voi työstää nuoren kanssa yksin tai ryhmän kanssa pelissä pelaajia koskettaneita ilmiöitä. Tämä ilmiöiden ja asioiden äärellä tapahtuva työskentely voi tapahtua pelin aikana tai myöhemmin sopivalla hetkellä.

Lyhyen aikavälin tavoitteena oli mahdollistaa käyttäjä- ja toimijakeskeisen työskentely tuotekehitystyössä. Myös lyhyen aikavälin tavoite toteutui. Nuoret olivat mukana tuotekehitysprosessissa ideointivaiheesta alkaen. He saivat suunnitella, koekäyttää ja kehittää tuotetta. He saivat projektin aikana kokemusta yhteistoiminnallisesta työskentelystä ja osallisuudesta työmenetelmien kehittämisessä. Kerättyjen palautteiden perusteella nuoret kokivat tulleen kuulluksi ja heille jäi tunne, että saivat vaikuttaa työn kehittämiseen.

Projektin **oppimistavoitteet** liittyivät sosiaalialan kompetenssien kautta oman osaamisen kehittämiseen. Tavoitteiksi määriteltiin alussa: tutkimuksellinen kehittämisosaaminen, asiakastyön kehittäminen ja sosiaalialan eettinen osaaminen.

Oman asiantuntijuuden kasvattaminen toteutui väistämättä tässä projektissa. Asiakastyön kehittämisen ja sosiaalialan eettisen osaamisen rajapinnoilla projekti antoi runsaasti kokemusta ja tietoutta nuorten osallisuuden hyödyntämisestä työmenetelmien kehittämisessä. Lähtökohta on haastava, koska kyseessä on alaikäiset huumausaineita käyttävät nuoret, jotka ovat vastentahtoisesti velvoitettuja päihdetyöskentelyyn vieraan aikuisen kanssa. Ryhmätoimintaa suunniteltaessa voi tavoite toteutuksesta olla täysin erilainen kuin todellisuudessa lopputulos on. Varsinkin tässä kontekstissa kun nuorten psyykinen vointi, motivaatio ja omat tavoitteet voivat muuttua tilanteen aikana nopeastikin. Näitä muutoksia havaittiin myös prosessin edetessä, erityisesti ryhmässä tapahtuneiden muutosten myötä. Mukana ollut joukko oli luonnosteluvaiheen lopulla ja viimeistelyvaiheessa huomattavasti haastavampi, kuin tuotekehitysprosessia aloitettaessa.

6.2 Tuotekehitysprosessin arviointi

Kokonaisuudessaan projekti eteni suunnitellusti tuotekehitysprosessin vaiheiden mukaisesti. Projektin aikataulu asetettiin alussa väljäksi, koska työn ohessa toteutettavaan kehitysprojektiin vaikuttaa koulukodissa suuresti arjen sujuminen ja ryhmän dynamiikka. Ennalta arvaamattomat tilanteet saattavat muuttaa päivän suunnitelmia, joten tiukan aikataulun välttäminen nähtiin tärkeäksi projektin alussa.

Projektiin sisältyi ajanjaksoja, jolloin tuotteen kehittely oli tauolla. Uusien nuorten tullessa osastolle, on alkuvaiheen työskentelyssä tärkeää keskittyä nuoreen, jolloin kehittämistoiminta on toissijaista. Tällaisina ajanjaksoina oli kuitenkin hyvä tehdä havaintoja erilaisten nuorten tarpeista ja kyvyistä päihdetyöskentelyyn ja kehittämisprojektiin liittyen. Näiden havaintojen myötä projektiin saatiin vaihtoehtoisia näkökulmia.

Ideointivaiheessa olisi voinut olla tarpeen jalkautua koulukodin muille osastoille. Työntekijöiden sekä koulukodissa pidempään olleiden nuorten

ajatuksia ja kokemuksia olisi ollut hyvä koota ja koostaa niistä erityisen huolenpidon osastolle sopivimmat ideat jatkojalostukseen. Tässä projektissa ideointi keskittyi vain oman osaston nuorten ja aikuisten väliseen toimintaan.

Luonnosteluvaiheessa toiminnan joustavuutta lisäsi kun työryhmä pysyi tiiviinä. Toisaalta tällä hetkellä päätöstä voi pohtia avoimen kriittisesti. Olisiko ollut tarpeen käyttää laajempaa näkökantaa tuotteen kehittämisessä? Olisiko isompi työryhmä tuonut lisäarvoa tuotteelle ja koko tuotekehitysprosessille? Tuotetta testattiin toisen osaston nuorten ja työntekijöiden toimesta, mutta jatkon kannalta voisi olla tarpeen ottaa enemmän huomioon laajempaa otantaa käyttäjien toiveista.

Ideointi- ja luonnosteluvaiheessa haasteeksi nousi vaihtoehtoisten ideoiden puute. Ajatus muokattavan monopolipelin käytettävyydestä tuntui sen verran vahvalta, ettei muille ideoille jäänyt riittävästi tilaa. Vahvuutena oli myös johdon luottamus tekijöihin ja vapaus toteuttaa tuotekehitysprojekti osaston nuorten ja henkilökunnan vahvuuksiin pohjautuen.

Kehittelyvaiheen tavoitteina oli varmistaa toimintamallin käyttäjä- ja toimijalähtöisyys sekä tuotteen laatu ja käytettävyys päihdetyöskentelyssä. Koko tuotekehitysprosessin ajan käyttäjä- ja toimijalähtöisyys oli eteenpäinvievänä periaatteena, joten tämä tavoite saatiin hyvin toteutettua. Mukana olleiden kokemusperäisen tiedon merkitys kehitystyössä on sellainen vahvuus, jota on hyvä korostaa myös tulevilla projekteilla.

Palautteen kerääminen ja kokemusten koonti kuului lähes jokaiseen kokoontumiseen. Palautteiden perusteella pyrittiin ohjaamaan tuotteen laatu ja käytettävyys tavoitteiden suuntaan. Vastaukset olivat pääosin hyödyllisiä ja työtä eteenpäin vievää. Haasteeksi nousi palautelomakkeen käyttö ja ryhmän suppea koko. Ryhmä oli pieni ja ryhmän kesken oli avoin keskusteluilmapiiri. Palautelomakkeen käytön nuoret kokivat osin turhauttavaksi, koska kokivat

kertoneen samoja asioita jo aiemmin. Palautelomakkeissa avoin kerronta jäi vajaaksi ja ryhmän jäsenet kokivat, että palaute oli mielekkäämpää antaa suullisesti. Näihin kokemuksiin perustuen päätettiin projektin palautteet kerätä keskustelemalla.

6.3 Lopputuotteen arviointi

Sosiaali- ja terveysalalla toiminnan ohella toteutettavien palvelutuotteiden laatu kiinnostaa tuotteiden käyttäjien lisäksi, omaisia, kouluttajia ja muita alan asiantuntijoita. Luonnollisesti tuotteen laadusta ovat kiinnostuneita eri viranomaistahot, jotka valvovat, että tuotteiden tarjontaan liittyvät vaatimukset täyttyvät. Laadukas tuote näyttäytyy käyttäjälle siten, että tuote vastaa käyttäjän tarpeita ja tuotteen antama vaikutus tyydyttää asiakkaan odotukset mahdollisimman hyvin. Laadukas tuote näyttäytyy kilpailukykyisenä. Laadukas tuote aiheuttaa muita vähemmän negatiivista palautetta ja korjaustarvetta. (Jämsä & Manninen 2000, 127.)

Tuotteen laatuun kohdistuvat odotukset vaihtelevat sen mukaan, kenen kannalta tuotetta arvioidaan. Esimerkiksi asiakkaan, palvelun tuottajan tai viranomaisen asettamat laatukriteerit korostuvat eri tavoin. (Jämsä Manninen 128.) Tässä tuotekehitysprojektissa lopputuotteen laatukriteerit määriteltiin pääosin tuotteen käyttäjien näkökulmasta. Projektin tulostavoitteena oli kehittää päihdetyöhön soveltuva peli.

Projektin alussa määriteltujen **laatukriteerien** avulla voidaan arvioida tuotteen laatua. Laadun arviointia varten myös tuotteen koekäyttö on tarpeellista. Pelin testaamisen aikana havainnointien ja kerättyjen palautteiden perusteella pystyttiin jo saamaan viitteitä pelin sen hetkisestä laadusta. Yksityiskohtaisempi ja ennalta paremmin suunniteltu havainnointilomake olisi antanut enemmän mahdollisuuksia työn analysointiin. Palautteiden perusteella kuitenkin saatiin laadun arviointia varten hyödyllistä tietoa suoraan käyttäjiltä.

Laatukriteerit määriteltiin alussa seuraavasti: Lopputuotteessa huomioitu asiakaslähtöisyys ja osallisuus. Tiedon jakamisen toteutuminen. Lopputuote on selkeä ja helppokäyttöinen.

Asiakaslähtöisyys toteutui. Tuotetta kehitti käyttäjät ja toimijat eli nuoret ja työntekijät. Nuoret olivat mukana luonnosteluvaiheesta eteenpäin. Kehittämisen lähtökohta oli asiakaslähtöisyys eli kohderyhmän haasteet ja tarpeet huomioitiin jo alussa. Ydinajatuksena alussa oli, kuinka nuorilla olisi pienempi kynnyks lähteä päihdetyöhön mukaan. Projektissa asiakaslähtöisyyteen suhtauduttiin avoimesti ja kiinnitettiin erityistä huomiota nuorten osallistamiseen ja nuorten mielipiteisiin. Pelin testaamisen aikana ilmenneet puutteet otettiin huomioon ja niihin kehitettiin mahdollisimman toimivat ratkaisut nuorten ja aikuisten kehitysideoihin pohjautuen. Täyttä varmuutta ei kuitenkaan saada, vastaako peli nuorten tarpeeseen. Tätä varten olisi tarpeen saada useilta nuorilta ja pidemmältä ajanjaksolta kokemusta, palautetta sekä tulosten analysointia. Pelin todellinen hyöty nuoren kannalta jää tässä vaiheessa osittain avoimeksi, mutta työntekijöiden osalta hyötyjä on kuitenkin jo nähtävissä.

Toinen tavoite keskittyi **tiedon jakamiseen**. Tavoitteella pyrittiin kahdensuuntaiseen tiedonjakoon. Haluttiin jakaa nuorille faktapohjaista tietoa päihdeongelmaan liittyen, minkä lisäksi nähtiin mahdollisuutena nuorten kokemuspohjaisen tiedon jakaminen työntekijöille. Tämä tavoite ei täysin toteutunut. Kehittämistyön aikana keskusteltiin paljon päihdeongelmaan liittyvistä ilmiöistä, mutta varsinaisessa pelistä jäi toteuttamatta faktapohjaiset tietoiskut. Peliin olisi ollut hyvä sisällyttää informaatiota esimerkiksi päihteiden yhteydestä muun muassa mielenterveyden häiriöihin, tartuntatauteihin sekä päihteiden mukana tuomiin lieveilmiöihin. Tällä hetkellä vastuu asioiden ottamisesta puheeksi jää peliä ohjaavalle aikuiselle.

Kolmas tavoite oli **helppokäyttöisyys ja selkeys**. Varsinainen Monopoli-peli on tuttu monelle nuorelle ja he ovat sitä pelanneet ennenkin. Näin ollen tämän pelin sääntöjen ja peliohjeiden laatimista tarvinnut aloittaa tyhjästä, koska pelaaminen ja toiminta pohjautuu olemassa olevaan peliin. Palautteiden perusteella pelaaminen oli sujuvaa ja käyttöönotto nopeaa. Palautteissa oli myös huomioitu, että peliohjeessa oli tarpeellinen maininta, miltä osin pelaaminen eroaa varsinaisesta Monopolista. Selkeyden osalta voidaan pohtia toteutuuko tavoite täysin. Kirjakielen käyttäminen ei välttämättä ole täysin oikea ratkaisu, koska kyseessä ei kuitenkaan ole opas tai informaatiota jakava lehti. Kuitenkaan päihdeslangin käyttäminen myöskään ei tule kyseeseen, sillä slangi vanhenee nopeasti ja siinä voi olla alueellisia eroja. Päihdeslangia ei myöskään ole järkevää käyttää siitä syystä, koska pelissä käytettävä kielen tulisi viestiä pelin tekijöiden (työntekijöiden) arvomaailmasta. Pelin kielenä on rento yleiskieli, jossa on korvattu lääketieteellisiä termejä puhekielessä käytetyillä. Esimerkiksi bentsodiatsepiineistä käytetään pelissä termiä bentsot, mutta ei kuitenkaan ryynit, jyvät, ristipäät tai telarit.

Tavoitteisiin pääseminen olisi voinut olla toisenlaisella ryhmällä lopputulokseltaan erilainen. Tuotekehitysprosessin alussa ollut innovatiivinen ja avoin ryhmä vaikutti positiivisesti tavoitteisiin pyrkimiseen. Kehittelyvaiheen lopulla ryhmässä tapahtuneet muutokset käynnistivät aikuisissa kriittistä pohdintaa tuotteen tarkoituksenmukaisuudesta ja soveltuvuudesta menetelmäyöskentelyyn. Toki tässä on hyvä huomioida sama kuin muissakin menetelmissä koulukodissa. Kaikkien nuorten kanssa ei ole mahdollista toteuttaa hoitoa täysin samoin keinoin. Vaikkakin tuotteen laadun osalta jäi kehittämisen osa-alueita, voidaan merkittävänä pitää nuorten saamia osallisuuden kokemuksia. Tässä on hyvä myös huomioida, oliko tuotekehitysprosessissa tärkeintä lopputulos, vai se yhdessä tekeminen ja onnistumisen kokemukset nuorten ja aikuisten kesken, joita tuotteen kehittämiseen liittyi.

7 POHDINTA

Opinnäytetyöprosessin aikana yhdistyi kaksi asiaa: Pelin kehittäminen valmiiksi tuotteeksi asti ja yhdessä tekemisen matka. Näistä jälkimmäisessä toteutuu erityisesti osallisuuden mahdollistamisen, jonka voisi nostaa koko opinnäytetyöprosessin tärkeimmäksi teemaksi. Käyttäjä- ja toimijalähtöisen kehittämistyön tuloksena syntyi peli ja toistaalta ilman kehitysprojektia olisi voinut jäädä pois tällainen yhteinen tekeminen, hyvät keskustelut ja nuorten kannustaminen omien ideoiden ja ajatusten esille tuomiseksi .

Varsinaisessa pelissä käsiteltiin päihdeongelmaisen nuoren tekemiä asioita ja pohdittiin yhdessä vaihtoehtoisia toimintatapoja tilanteeseen sekä syitä, miksi hän on kyseisellä tavalla toiminut. Pelissä ei ole tarkoitus syyllistää pelaajaa tekemistään valinnoista, vaan saada nuori mukaan keskusteluun ja sitä myötä nuorten ajatteluun lisää erilaisia näkökulmia. Tämän pelin pelaaminen voisi olla yksi tie siihen, että nuori pystyisi arvioimaan ja kyseenalaistamaan omia ajatuksia ja tekojaan. Olennaisinta ei ole pelin sisältö, visuaalisuus tai se kuka pelissä voittaa. Olennaisinta on se, jos pelin myötä nuorelle jää jotain vaihtoehtoisia ajatuksia omaan päähän hautumaan.

Koulukodin arjessa nuoren mahdollisuudet ja voimavarat saattavat jäädä vähälle huomiolle niin työntekijän, kuin nuorenkin havainnoissa. Nuorten innovatiivisuus nousi tässä projektissa erityisen hyvin esille, kun he saivat olla mukana kehittämässä peliä. Ideointi- ja luonnosteluvaiheessa mukana oli aktiivisia, avoimia ja innovatiivisia nuoria, joilta syntyi monia ajatuksia ja ideoita peliä kohtaan. Myöhemmässä vaiheessa peliä kehitettiin haastavamman ryhmän kanssa. Ryhmässä yksilölliset erot oman kehityksen ja päihdekokemusten kanssa jakoivat ryhmää erilleen. Lisäksi esiintyi nuorten myönteisempää suhtautumista päihteisiin sekä kriittisen ja pohtivan ajattelun vähyyttä. Lisäksi ryhmän jäsenten erilaiset mielenterveydelliset haasteet

vaikeuttivat kehittämistyötä ja pelin pelaamista. Hyvänä ratkaisuna olikin jakaa ryhmää siten, että päihdeongelmien kanssa jo vaikeuksissa olleet nuoret pelasivat ohjaajan kanssa ja toisten nuorten kanssa keskityttiin muihin asioihin.

Ryhmän heterogeenisyys toi omia haasteita ryhmätoiminnan suunnitteluun ja toteutukseen. Pelin ideointinhetkiä ei aina voitu järkeväksi toteuttaa, koska aikuisen huomio keskittyi keskustelujen rajaamiseen asialliseksi. Haastavuutta myös lisäsi ryhmädynamiikan vaikutukset. Riitti, että ryhmässä oli yksi henkilö, joka omalla toiminnallaan sai ryhmän muut jäsenet passiivisiksi sivustaseuraajiksi. Erilaisten yksilöiden vaikutus ryhmän vuorovaikutukseen havahdutti myös pohtimaan nuorten kokemuksia. Osallisuuden kokemukset sekä positiiviset onnistumisen kokemukset ovat voineet jäädä nuorilla vähäksi. Tässä projektissa ja koulukodin arjessa muutenkin nämä kokemukset voivat jäädä saamatta, jos koko ryhmän toiminta vaikeutuu yksilön käyttäytymisen tai oireilun myötä. Tässä tosin olisi hyvä muistuttaa itselle kohderyhmän mahdollisista traumataustoista ja mielenterveydellisistä vaikeuksista. Onko mahdollista, että pelissä tapahtuneet asiat nostavat nuoren traumoja pinnalle?

Päihdetyöskentelyn kannalta oli olennaista havainnoida pelissä nuoren tekemiä valintoja pelin aikana ja sanoittaa nuorelle pelitilanteita. Tällöin mahdollistui ongelmakäyttäytymisen ja yksilön henkilökohtaisten arvojen välisen ristiriidan voimistaminen. Nuori voi pelissä ulkoistaa oman henkilökohtaisen tilanteen ja päihdeongelman anonyymin pelaajan ongelmaksi. Toisin sanoen pelilaudalla olevan pelaajan ratkaisuja ja ongelmia voi nuori pohtia ja verrata omaan elämään sopien. Nämä tilanteet olivat niitä hetkiä, jolloin työntekijän oli tärkeää antaa erityinen huomio nuoren muutospuheille.

Perehtyminen ryhmämuotoiseen päihdetoipumiseen esimerkin ja vertaistuen voimin jäi tässä projektissa pinnalliseksi. Mahdollisuuksia olisi ollut suunnata toimintaa ja tiedonhankintaa vertaistukeen enemmänkin, koska päihdetyössä usein käytetään vertaistukea ja omaan kokemukseen perustuvaa asiantuntijuutta lisänä. Erityisen huolenpidon osastolla nuorten vertaistuen

tavoitteena ei välttämättä näyttäytyä päihdetoipuminen. Yhteinen päämäärä ei ole kaikilla nuorilla päihteistä eroon pääseminen ja raitistuminen. Yksilöiden päihdetoipumisen arviointi lyhyen ehojakson aikana on myös haastavaa. Käytännössä ehojakson aikana peliä pelaamalla sekä yksilö- ja ryhmäkeskusteluilla voidaan saada muutoksia nuoren henkilökohtaisissa ajatuksissa, mutta ei kuitenkaan puhua päihdetoipumisesta tai kuntoutumisesta tämän pelin avulla. Vertaistuellisia piirteitä projektin aikana kuitenkin näyttäytyi.

Vertaistuen lisäksi toteutui myös osallisuuden mahdollistaminen sekä pelin kehittämisen aikana, että myös varsinaisissa pelitilanteissa. Suunnittelun ja pelaamisen ohella käytiin nuorten kanssa keskustelua yksilön ja perheen päihdehaitoista, nuorten päihteiden käytöstä sekä niiden tuomista ongelmista ja elämästä yleensäkin. Nämä olivat sellaisia yhteisiä hetkiä, joita mielestäni soisi koulukodissa esiintyvän enemmänkin. Nuoret kertoivat, että pelaaminen ja työskentely aiheen ympärillä saa aikaan omien kokemusten arviointia ja oman toiminnan reflektointia. Palautteiden perusteella osa nuorista koki pelaamisen mahdollisesti hyödyntävän heitä jatkossa päihdeongelmaa käsiteltäessä. Lisäksi nuorten palautteissa nousi esiin vertaistuen saaminen toisten nuorten kokemuksista. Oikea-aikainen vertaistuki näyttäytyi parhaimmillaan siten, että nuoret jakoivat oman kokemuksen ryhmälle ja kannustivat toisia pohtimaan omaa käyttäytymistään. Nuoret myös realisoivat selkeästi päihdeongelman etenemistä ja riskejä sellaisille nuorille, jotka suhtautuvat päihdetyöhön kriittisesti. Tässä vaiheessa jäi sellainen vaikutelma, että tiedon jakaminen nuorelta toiselle vertaistuellisesti on tehokkaampaa kuin aikuisen antamat ohjeet ja valistukset nuorelle. Nuorten palautteet motivoivat minua ja muitakin osaston työntekijöitä suunnittelemaan, kuinka voitaisiin mahdollistaa nuorille lisää yhteisöllistä tekemistä ja vertaistuellista työskentelyä.

Havahduin sattumalta opinnäytetyön **ajankohtaisuuteen** tutkimalla pelillisyyttä ja pelikasvatusta. Tällä hetkellä erilaisia kasvatusta- ja opetuskäyttöön soveltuvia digipelejä on tarjolla sekä ilmaisversioina, että maksullisina. Pelaamisen riskeistä ja rajaamisesta on keskusteltu omien lasteni kanssa sekä pohdittu

asiaa myös toisten vanhempien kanssa. Keskusteluissa usein haitat korostuvat, eikä välttämättä huomata hyötyjä. Myös julkisissa keskusteluissa pelaamisen hyötyjen ja mahdollisuuksien ääni jää vähemmälle. Vaikka mobiili- ja digipelaaminen on suosittua, on lautapeliä käytettävävyys edelleen perusteltua. On helpompi toteuttaa ryhmälle yhteinen keskusteluhetki lautapelin äärellä, kuin tietokoneen tai mobiililaitteen kanssa. Lautapelissä on myös vähemmän ärsykejä, jolloin oman kokemuksen perusteella jää enemmän tilaa omille ajatuksille ja keskustelulle.

Päihdemonopolia kehitettäessä nuoret alkoivat ideoimaan uuden päihdeongelmaa käsittelevän pelin rakentamista, joka alusta alkaen rakentuisi päihdeongelman ympärille. Pelissä pelaajan omat valinnat ja moraaliset ratkaisut vaikuttaisivat pelin kulkuun. Peli perustuisi monivalintakysymyksiin, joista pelaaja voisi valita omiin arvoihin sopivimman vastauksen. Tosin tämä pelaajan vastaus voisi vaikuttaa voimakkaasti pelitilanteeseen. Pelissä elämä olisi kaaosta, eikä pelaaja todellakaan voisi tietää, kuinka pelin tilanne etenee. Tämä esimerkki osaltaan jo kertoo sitä, että käyttäjä- ja toimijalähtöinen työskentely tuotti toimivia jatkokehitysajatuksia.

Lisäksi projektin aikana jalostui ideoita päihdemonopolin kehittämiseksi. Jo pelin testaamisen aikaan pohdittiin tarvetta kirjoittaa keskustelun tueksi ohjevihko jossa olisi pelaajille lisää faktatietoa. Pelin sattuma- ja yhteismaakortit on numeroitu, joten jokaisen korttiin numerolla löytyisi ohjevihkosta lisää informaatiota. Tämä tieto toimisi keskustelun tukena, jotta ilmiöstä keskustelussa voitaisiin myös nojata tutkittuun faktatietoon. Palautteiden perusteella työntekijät kaipaavat ohjevihkoa enemmän kuin nuoret. Tämän toteuttaminen jäi tekemättä, mutta jatkossa peliä voidaan päivittää ja vihko on mahdollista valmistaa myöhemminkin esimerkiksi osana opinnäytetyötä.

Tämän projektin myötä jäi myös ajatus hautumaan mahdollisuudesta hyödyntää enemmän pelillisyyttä koulukodin työmenetelmien kehittämisessä. Kehittämisprosessin jälkeen hankittiin erityisen huolenpidon osastolle myös

mobiililaite, jota nuori voi yhdessä ohjaajan kanssa käyttää. Jatkossa voidaan kokeilla yksilötyöskentelyssä myös mobiilipelien mahdollisuuksia päihdetyöskentelyyn.

Aiheen ympärillä on myös mahdollisuus **jatkotutkimukseen**. Valmistu päihdenmonopolia olisi hyvä testata laajemmalla otannalla esimerkiksi kierrättää sitä Limingan koulutuskeskuksen eri osastoilla. Jatkotutkimuksessa voisi keskittyä vaikutusten arviointiin ja psykoedukaation lisäämiseen. Tutkimuksen kannalta hyödyllistä olisi rinnakkaisten pelaajakokemusten analysointi, jossa henkilökunnan ja nuorten kokemuksia arvioitaisiin pitemmällä ajanjaksolla. Jatkossa on myös mahdollisuus arvioida lisää, kuinka hyvin tämä päihdemonopoli soveltuu päihdetyöhön ja pystyykö pelaamista hyödyntämään hoidollisena menetelmänä. Pelaamisen aikana toteutuu yhteinen tekeminen, ongelmakäyttäytymisen havainnointi sekä toisten mielipiteiden kuuntelu ja dialogisuus. On kuitenkin riskinä kuivanappailu ja päihdeongelman ylläpitäminen kun muistutetaan nuorta tutusta ympäristöstä ja tilanteista, joita he ovat kokeneet. Jos nuoren kanssa niin sanotusti pysytään omalla mukavuusalueella eli keskustellaan päihteistä ja epäsosiaalisesti elämäntyylistä, niin auttaako se havainnoimaan muita vaihtoehtoja. Kuinka tällä menetelmällä voisi vahvistaa nuoren voimavaroja ja positiivista mielenterveyttä?

Osa koulukotiin sijoitetuista nuorista kertoo luulleensa, että kaikki nuoret käyttävät päihteitä ja tekevät rikoksia. Tässä korostuu ajatusvääristymät, joihin alun alkaenkin oli tarkoitus saada vaihtoehtoisia näkökulmia. Tehtävä on vaativa, eikä tuloksia välttämättä ole heti nähtävissä. Mahdollisuuksia pelin käyttämisessä on kun muistetaan harkittu käyttö aikuisjohtoisesti ja liiallisen pelaamisen välttäminen. Pelaamisen avulla ei ole pakko kohdata heti omia ongelmia, eikä käsitellä omia asioitaan. Tämä on hiukan kevyempi lähestymistapa, joka voi toimia tien avaajana nuoren ja aikuisen välisiin keskusteluhetkiin.

On myös tärkeää nostaa esiin nuorten kanssa tehtävän työskentelyn vaatimuksien ja mahdollisuuksien ristiriitaa. Nuori sijoitetaan erityisen huolenpidon jaksolle usein viimesijaisena keinona, kun muut toimenpiteet eivät ole riittävästi auttaneet nuorta. Tällöin voi olla kovia odotuksia kolmen kuukauden eho-jaksolle. Nuorelle asetetaan neuvotteluissa tavoitteita, joita kohti pyrkii jakson aikana. Kun kyseessä on moniongelmaisia nuoria, joiden oireilu on jatkunut jo vuosia, ei välttämättä tavoitteisiin pääseminen ole kaikilta osin realistista. Esimerkiksi päihdetyöltä voidaan osaston ulkopuolelta odottaa nähtävän tuloksia heti eho-jakson jälkeen. Yleistä kuitenkin on, että nuori retkahtaa jakson jälkeen takaisin päihteiden pariin. Voidaanko silloin ajatella eho-jaksolla tehdyn päihdetyön epäonnistuneen. Tärkeää on kiinnittää huomio siihen, että jakson aikana nuoren arki saadaan vakautettua ja nuoren itseään vahingoittava toiminta pysäytettyä. Jakson aikana nuorelle sanoitetaan hänen toimintaansa ja tarjotaan vaihtoehtoisia toimintamalleja. Tämän myötä voidaan päästä sellaiseen tilanteeseen, että nuori myös itse alkaa pohtimaan omaa tilannettaan ja jossain vaiheessa tulevaisuuttaan tekemään toivottavasti myös sellaisia valintoja, jotka eivät syrjäytä häntä. Eho-jakson aikana tehdyn päihdetyön vaikutukset voivat näkyä nuoren elämässä myöhemmin, jopa vasta vuosienkin päästä.

Pelkkä nuorten säilöntä suljettujen ovien taakse ei riitä. Kuten edellä mainitsin vaatimukset lisääntyvät. Avoin pohtiminen uusien ja vanhojen toimintatapojen ajankohtaisuudesta sekä toimivuudesta on tärkeää pitää esillä. Lastensuojelun kentällä tapahtuva päihdetyö on muutoksessa ja tulee muuttumaan edelleen. On mielenkiintoista seurata kehitystä läheltä ja mahdollisesti olla mukana vaikuttamassa.

Olen tyytyväinen, jos tässä projektissa mukana olleet nuoret saivat positiivisia kokemuksia osallisuudesta, kehittämistyöstä ja kokivat onnistuneensa projektissa.

LÄHTEET

Alko 2018. Alko Oy. Uutishuone. Hakupäivä 12.12.2018.
<https://www.alko.fi/alko-oy/uutishuone/ajankohtaista/Alkon-julkaisema-Lydia-peli-haastaa-pohtimaan-alkoholinkayton-vaikutuksia-lapsiin>

Alkoholilaki 28.12.2017/1102.

Duodecim. 2018. Käypä hoito. Huumeongelman hoito 12.4.2018. Hakupäivä 6.11.2018

EHYT 2018. Ehkäisevän päihdetyön liitto EHYT ry. Päihteet puheeksi pelaamalla. Hakupäivä 12.12.2018 <http://www.ehyt.fi/fi/blog/paihteet-puheeksi-pelaamalla>

Gissler, M. & Vuori, E. 2003. Synnyttäjät, synnytykset ja vastasyntyneet 2002. Tilastotiedote 24/2003. Stakes.

Haravuori, H., Muinonen, E., Kanste O. & Marttunen, M. 2016 Mielenterveys- ja päihdetyön menetelmät opiskeluterveydenhuollossa. Helsinki. Suomen Yliopistopaino.

Huhtanen, P., Miekka, M. & Raitasalo, K. 2016. Nuorten päihteiden käyttö Suomessa 1995–2015. ESPAD-tutkimusten tulokset. Raportti 19/2015. Tampere. Suomen Yliopistopaino.

Huumauslainlaki 30.5.2008/373.

Häkkinen, I. 2015. Toipumiskulttuuri. Tallinna: Prometheuskustannus.

Jämsä, K. & Manninen, E. 2000. Osaamisen tuotteistaminen sosiaali- ja terveysalalla. Helsinki: Tammi.

Järvilehto, L. 2015. Opi pelaamalla. Teoksessa H. Ruuska, M. Löytönen & A. Rutanen (toim.) Laatus! Oppimateriaalit muuttuvassa tietoympäristössä. Helsinki: Suomen tietokirjailijat ry.

Kangas, M., Kopisto, K. & Krokfors, L. 2014. Oppiminen pelissä. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.

Kantosalo, A. 2012. Digitaaliset pelit opetuksessa. Teoksessa T. Ilomäki (toim.) Laatus E-oppimateriaaleihin. E-oppimateriaalit opetuksessa ja oppimisessa. Oppaat ja käsikirjat 2012:5. Tampere: Opetushallitus

Kartta 2018. Valtion koulukotien sisäinen laadunhallintajärjestelmä.

Korhonen, U. 2013. Huumeriippuvuus - Irti riippuvuuden otteesta. Helsinki: Delfiini Kirjat.

Koski-Jännes, A. Riittinen, L & Saarnio, P. 2008. Kohti Muutosta - Motivointimentelmiä päihde- ja käyttäytymisongelmiin. Jyväskylä. Tammi.

Kylmänen, P. 2005. Kun kaikki muutkin. Nuorten ehkäisevä päihdetyö. Helsinki: Tammi.

Lastensuojelulaki 13.4.2007/417.

Nuortenlinkki 2018. A-Klinikkasäätiö. Hakupäivä 12.12.2018.
<https://nuortenlinkki.fi/hukkaputki/>

OAMK 2013. Oulun ammattikorkeakoulu. Opetussuunnitelma 2013-2014.
Hakupäivä 15.9.2018.

[https://www.oamk.fi/opinto-opas/opintojen-sisalto/opetussuunnitelmat?
code=5007&sivu=osaamisprofiili&lk=s2012&code=5007&id=&sivu=osaamisprofi
ili&lk=s2013&code=5007&id=](https://www.oamk.fi/opinto-opas/opintojen-sisalto/opetussuunnitelmat?code=5007&sivu=osaamisprofiili&lk=s2012&code=5007&id=&sivu=osaamisprofiili&lk=s2013&code=5007&id=)

Pekkarinen, E. 2017. Koulukoti muutoksessa. Nuorisotutkimusseura.
Verkkojulkaisuja.

Tammi, T., Aalto, M. & Koski-Jännes, A. 2009. Irti päihdeongelmista. Porvoo:
Edita

THL 2017. Valtakunnallinen kouluterveyskysely 2017. Hakupäivä 13.10.2018
[https://thl.fi/fi/web/lapset-nuoret-ja-perheet/tutkimustuloksia/terveys-ja-
toimintakyky](https://thl.fi/fi/web/lapset-nuoret-ja-perheet/tutkimustuloksia/terveys-ja-toimintakyky)

THL 2018a. Lastensuojelu 2017. Tilastoraportti 17/2018, 25.5.2018. Hakupäivä
5.11.2018 [https://thl.fi/fi/tilastot-ja-data/tilastot-aiheittain/lapset-nuoret-ja-
perheet/lastensuojelu/lastensuojelu-2017](https://thl.fi/fi/tilastot-ja-data/tilastot-aiheittain/lapset-nuoret-ja-perheet/lastensuojelu/lastensuojelu-2017)

THL 2018b. Lastensuojelun käsikirja. Lastensuojelulaitokset. Hakupäivä
13.11.2018 [https://thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyoprosessi/sijaishuolto/
sijaishuollon-muodot/lastensuojelulaitokset/koulukoti](https://thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyoprosessi/sijaishuolto/sijaishuollon-muodot/lastensuojelulaitokset/koulukoti)

Toikko, T. & Rantanen, T. 2009. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta. Tampere: Tampereen Yliopistopaino.

Valtion koulukodit 2018. Palvelut ja toiminta. Hakupäivä 12.11.2018
<http://www.valtionkoulukodit.fi/palvelut-ja-toiminta.html>

Väisänen, L., Niemelä, M. & Suua, P. 2009. Sanat työssä vuorovaikutus ammattitaitona. Sastamala: Vammalan Kirjapaino.

LIITTEET

Taulukko 1. Tuotekehitysprojektin aikataulu

LIITE 1

Tuotekehitysprojektin vaihe		Ajankohta / Toimenpiteet
1	Ongelmien ja kehittämistarpeiden tunnistaminen	Tammi-Helmikuu 2018
		- <i>Kehittämistarpeiden havainnointi ja kehitysideat työntekijöiden kesken</i> - <i>Suunnittelupalaverit työn lomassa</i>
2	Ideointi	Helmi-maaliskuu 2018
		- <i>Aiheen esittely ja pohdinta osastokokouksessa</i> - <i>Idean esittely Limingan koulukodin johdolle</i>
3	Luonnostelu	Helmi-maaliskuu 2018
		- <i>Aiheen työstäminen osastokokouksessa</i> - <i>Päätös tuotteesta tiiminvetäjältä</i> - <i>Päätöksen esittely Limingan koulukodin johdolle</i>
4	Kehittäminen	Huhti-toukokuu 2018
		- <i>Nuoret mukana kehityspalavereissa</i> - <i>Ensimmäisen version testausta osastolla</i>
		Kesä-heinäkuu 2018
		- <i>Muokatun version testausta</i> - <i>Peli koekäytössä myös toisella osastolla</i> - <i>Nuorten ja työntekijöiden palautteiden käsittelyä</i>
		Elokuu 2018
		- <i>Kolmannen version koekäytöt</i> - <i>Palautteiden koonti ja analysointi</i>
5	Viimeistely	Elo-syyskuu 2018
		- <i>Korjattu epäkohtia palautteiden perusteella</i> - <i>Tuotteen viimeistelyä</i>
		Lokakuu 2018
		- <i>Työohjeen kirjoittaminen</i> - <i>Viimeistely ja koekäyttö</i> - <i>Tuotteen esittely koulukodin johdolle</i>

Päihdeongelman kehitystyö: Palautelomake		Pvm __/__/2018
1	Millaisia asioita tai tehtäviä kaipaat lisää peliin?	
2	Millaisia asioita tai tehtäviä pelissä on liian paljon?	
3	Vaikuttaako päihdeongelma sopivassa suhteessa pelin kulkuun? Kyllä [] Ei []	
4	Kuvaile, kuinka pelaamista voisi tehdä sujuvammaksi	
5	Mistä tykkäät?	
6	Mikä ärsyttää?	
7	Tuntuuko, että olet saanut jaettua ideoitasi ja ajatuksiasi? Kyllä [] Ei []	
8	Oletko päässyt mukaan ryhmätyöskentelyyn Kyllä [] Ei []	
9	Kirjoita vapaasti	