

Tämä on rinnakkaistallenne alkuperäisestä artikkelista /  
This is a self-archived version of the original article.

Version: Publisher's version

Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä: /

To cite this article please use the original version:

Koivisto, J-M., Maunula, J. (29.12.2021). Pelit voivat myös  
ehkäistä syrjäytymistä. *Hämeen sanomat*, B5.

# Pelit voivat myös ehkäistä syrjäytymistä

## MIELIPIDEVIERAAT



Jaana-Maija Koivisto,  
Jessi Maunula

jaana-maija.koivisto@hamk.fi  
jessi.maunula@hamk.fi

**S**uomessa arviolta 3–10 prosentille nuorista on kasautunut syrjäytymisen riskitekijöitä, kuten koulutuksen ulkopuolelle jäämistä tai työkyvyttömyyttä.

Erilaiset tavat auttaa syrjäytymisvaarassa olevia nuoria ovat kaivattuja, ja eräs uusimmista keinoista tulee hieman yllättävästikin suunnasta: pelaamisesta.

Yleisestihän pelejä ja pelaamista saatetaan pitää syrjäyttävänä tekijänä, mutta niitä voi käyttää myös innostavana ja motivoivana

menetelmänä esimerkiksi opiskeluvalmiuksien sekä arjen hallintaan liittyvien valmiuksien parantamisessa.

Tyypillisesti nuoret ovat myös avoimia etenkin “nuorten kieltä” puhuville uusille työkaluille ja teknologioille.

Ajatus perustuu hyötypelaamisen käsitteeseen. Hyötypelaamisessa tavoitellaan jonkin taidon, kokemuksen tai ajatusmallin vahvistamista.

Pelillistäminen ja hyötypelit ovatkin olleet jo pidempään kasvava trendi eri elämänoilla kuten koulutuksessa, markkinoinnissa ja fyysisen kunnan kasvatamisessa.

**PELILLISTÄMISTÄ KÄYTETÄÄN** tehokeinona ihmisten sitouttamiseen jo lähes huomaamattomasti. Esimerkiksi älykellot mittavat päivittäistä askelmäärää tai sovellus kertoo, miten kaukana asiakas on seuraavasta bonustasosta. Teho perustuu videopelien koukuttaviin ominaisuuksiin: palkitsemiseen, pisteiden laskuun, viihdyttävyyteen ja hauskuuteen.

Nyt hyötypelaamisen keinot on siis viety myös nuorten ja nuorten aikuisten ammatilliseen kun-

touttamiseen ja sosiaalialan koulutukseen.

Kuluneena vuonna eri ammattikorkeakoulut ovat yhteistyössä Kansaneläkelaitoksen kanssa kehittäneet vapaasti saatavilla olevan virtuaalisen pakopelin nimeltä Learning Life - Mysteri 24/7.

Kyseessä on ensimmäinen virtuaalilaseilla pelattavaksi tarkoitettu, ammatillista kuntoutumista tukeva peli.

**Hyötypelaamisen keinot on viety myös nuorten ja nuorten aikuisten ammatilliseen kuntouttamiseen ja sosiaalialan koulutukseen.**

**PELIN KOLME KENTTÄÄ** käsittelevät uuden asunnon etsimistä, työtai opiskelupaikan hankkimista ja arjen hallintaan liittyviä asioita humoristisella otteella. On tiedossa, että erityisesti virtuaaliteknologian käyttäminen hyötypelissä lisää pelaajan sitoutumista ja peliin uppoutumista.

Tulosten mukaan erityisesti nuoret ja nuorten kanssa toimivat

ammattilaiset pitävät peliä motivoivana ja innovatiivisena menetelmänä ja työkaluna nuorten ohjaamisen tueksi. Sen on koettu helpottavan keskustelun avaamista nuoren kanssa ja tuovan siihen nuoria koskettavia teemoja.

**PELI ANTAA NUORELLE** aktiivista tekemistä, opettaa perustaitoja kuten arjen hallintaa ja sen on koettu olevan turvallinen ympäristö harjoitella näitä asioita.

On kuitenkin huomattava, että pelkkä pelin pelaaminen ei vie haluttuun lopputulokseen, vaan pelaamisen jälkeen on hyvä käydä ohjaava keskustelu ohjaajan tai ammattilaisen kanssa.

Peli on kehitetty ja testattu yhteistyössä kohderyhmän nuorten ja ammattilaisten kanssa. Samalla on tehty tutkimusta sen hyödyllisyydestä ja selvää on, että pelit ja pelaaminen voivat toimia hyvinkin monessa kontekstissa viihteen lisäksi.

*Kirjoittajista Koivisto työskentelee projektipäällikkönä ja Maunula pelisuunnittelijana ja sovelluskehittäjänä Hämeen ammattikorkeakoulussa.*