

This is a self-archived version of the original publication.

The self-archived version is a publisher's pdf of the original publication.

To cite this, use the original publication:

**Rouvinen, M.; Sainio, E. & Timonen-Kallio, E. 2020. Yhteisön kokemuspeli lastensuojelulaitoksen osallisuuden vahvistamisen menetelmänä. Turun ammattikorkeakoulun raportteja 270. Turku: Turun ammattikorkeakoulu, 13–19.**

Link to the original publication: [URL](#)

All material supplied via Turku UAS self-archived publications collection in Theseus repository is protected by copyright laws. Use of all or part of any of the repository collections is permitted only for personal non-commercial, research or educational purposes in digital and print form. You must obtain permission for any other use.

## 2 Yhteisön kokemuspeli lastensuojelulaitoksen osallisuuden vahvistamisen menetelmänä

Mirella Rouvinen, Elina Sainio & Eeva Timonen-Kallio

**Tämä artikkeli pohjautuu opinnäytetyöhön (Rouvinen & Sainio 2019), jossa käytettiin Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus Soccan kehittämää yhteisön kokemuspeliä lastensuojelulaitoksen osallisuuden vahvistamisen menetelmänä. Kokemuspeli tarjoaa tavan vahvistaa lapsen osallisuutta ja toimii myös välineenä lastenkodin arjen sekä toiminnan arviointiin ja sitä kautta sijaishuollon kehittämiseen. Artikkelissa esitellään kokemuspeliä työmenetelmänä ja pohditaan menetelmän käyttöä ohjaajan työvälineenä sekä arvioidaan kokemuspeliä osallisuuden vahvistamisen näkökulmasta.**

Lastensuojelun sijaishuollon laitosten työntekijöillä on merkittävä asema lasten oikeuksien sekä sijaishuollon laadun turvaajina. Osallisuuden edistäminen ja lapsen mielipiteen kuuleminen on lastensuojelulaissa korostettu sijaishuollon lähtökohta. On tärkeää, että osallisuuden sisältöä ja konkretia tehdään näkyväksi, jotta lasten osallisuus voidaan varmistaa ja sen toteutumista voidaan arvioida. Jokaisen ammatilaisen vastuulla on arvioida oman työnsä jälkeen lasten osallistamisen ja osallisuustarpeiden näkökulmasta (Hotari ym. 2009, 118–119). Osallisuuden toteutumista käytännössä voi tarkastella sen mukaan, missä määrin lapset toimivat omien arjen asioidensa edistämisessä ja miten he kokevat tulleen osallisiksi suhteessa sijaishuollon aikuisten vallankäyttöön.

Lastensuojelun lapsikäsitys nostaa lapsia yhä enemmän osallisiksi oman elämänsä suunnitteluun. Lasten ja nuorten mukaan ottaminen sekä osallistumis- ja vaikuttamismahdollisuuksien tarjoaminen heille on työn keskeinen sisältö. Heidät nähdään aikaisempaa enemmän aktiivisina toimijoina, jotka kykenevät suunnittelemaan

elämänsä ja tekemään itsenäisiä päätöksiä. Osallisuudessa vastavuoroisuus on olennaista, sillä vaikuttaminen ei voi olla mahdollista, jos nuori ei pääse itse mukaan asioiden käsittelyyn eikä saa niistä tietoa. Osallisuuden periaate ei aina toteudu ja lastenkotityö on mielestämme edelleen pitkälti aikuisjohtoista.

Lastensuojelulaitosten tulisikin kehittää käytäntöjään lasten osallisuuden ja yhteisöllisyyden tunteen parantamiseksi. Osallisuus, osallistuminen ja osallistaminen voivat kuitenkin näyttäytyä sijaishuollon lapselle ja ohjaajalle hyvin eri tavoilla. Ohjaajan roolissa on tärkeää tuoda asiakkaana olevaa lasta vaikuttajaksi ja asiantuntijaksi omaan elämäänsä liittyvissä asioissa. Parhaimmillaan osallisuus on voimaannuttava kokemus, joka auttaa lasta muuttumaan osallistujasta lastensuojelupalveluiden kehittäjäksi (THL 2018). Osallisuusmahdollisuuksien kautta saadaan asiakkaiden tuottamaa, yhteiskunnallisestikin tärkeää tietoa lastensuojelun kehittämiseen.

## **Osallisuuden edistäminen ohjaajan haasteena**

Osallisuusmahdollisuuksien luominen sekä aktiivisen toimijuuden tukeminen ovat ohjaajan velvollisuuksista ja työtehtävistä tärkeimmät. Lapsen osallisuutta edistettäessä ohjaajan roolina on tukea lapsen toimintaa omassa elämässään ja tarjota lapselle esimerkiksi mahdollisuuksia aloitteiden tekemiseen. Lähtökohtana osallisuutta edistettäessä on, että työntekijällä on perustiedot lapsesta ja tämän asioista, jotta osallisuus voidaan mahdollistaa. On kuitenkin muistettava, että kysymättä lapselta ei voi tietää hänen ajatuksiaan tai asioitaan (Hotari ym. 2013, 155–159.)

Ohjaajan tehtävänä on huomioida lapsen kohtaaminen hänen toiveistaan ja tarpeistaan käsin sekä kuulla ja huomioida lasta aidosti yksilönä. Osallisuus tarkoittaa lapsen arkipäiväisiä mahdollisuuksia osallistua omaan lastensuojeluprosessiinsa ja mahdollisuutta vaikuttaa siihen, kuinka hänen kanssaan työskennellään (Kivistö-Pyhötilä ym. 2017, 239). Osallisuuden toteutumisessa oikeuksilla ei ole merkitystä, vaan kokemus osallisuudesta syntyy aidoista vaikuttamis- ja toimintamahdollisuuksista omaa elämää koskevissa asioissa (Hotari ym. 2009, 118–119.)

## **Yhteisön kokemuspeli osallisuuden vahvistajana ja edistäjänä**

Yhteisön kokemuspeli on terapeutin laitospalveluksen mallinnukseen pohjautuva itsearviointipeli (Socca). Kokemuspelin avulla voidaan keskustella ja arvioida sijoitettujen lasten kokemuksia heidän omasta elämästään ja arjestaan

lastensuojelulaitoksessa sekä tarkastella laitosasumista lapsen näkökulmasta. Yhteisön kokemuspelin lapsilähtöisyys tukee sijaishuollon lasten ja nuorten oikeutta ja mahdollisuutta tulla osallisiksi ja kuulluksi. Kokemuspelin kautta lastenkodin elinympäristöä voidaan kehittää lapsilähtöisesti heidän tarpeitaan vastaavaksi. Kokemuspelin kysymykset käsittelevät lastenkodin arkeen vaikuttavia teemoja lapsen näkökulmasta ja viestivät nuorille sijaishuollon tavoitteellisuudesta ja tarpeesta tukea nuoria sekä muistuttavat hyvinvoinnin moninaisuudesta. Peli on luotu osana valtakunnallista laitoshoidon mallinnusprosessia, Lapsi- ja perhepalveluiden muutosohjelmaa. Kokemuspelejä mallintaa lapsen subjektiivisen hyvinvoinnin elementtejä kuten turvallisuutta, toimijuutta sekä myönteistä minäkuvaa, joita pidetään tärkeinä terapeuttisen lastensuojelun laitokasvatuksen näkökulmasta (Timonen-Kallio, Yli-Ruka & Närhi 2017).

Yhteisön kokemuspelejä on yksi osallisuuden keino lastensuojelulaitoksissa, sillä se kannustaa nuoria keskustelemaan heidän arjestaan ja kokemuksistaan. Ohjaajan rooli pelissä on toimia keskustelun ylläpitäjänä, tarkkailijana sekä tiedonhankkijana ja avoimen keskusteluympäristön luojana. Nuoret tuottavat ennalta nimettyjen teemojen ympärille kokemustietoa lastenkodin muutostarpeista ja kehittämiskohteista. Pelillisyyttä voi helpottaa asioista keskustelua ja niiden puheeksiottoa. Yhteisön kokemuspelin pelaaminen täytyy olla vapaaehtoista. Myös osallistumatta jättäminen on osallisuutta, ja yhteisön kokemuspelin kaltaiseen toimintaan osallistumatta jättäminen voi olla lastensuojelun asiakkaalta voimakaskin kannanotto.

Peliä pelataan 12 vuotta täyttäneiden kanssa noin 6–8 hengen pienryhmissä. Peli etenee vuorotellen siten, että pelaajat pyörittävät pelilaudalla olevaa nuolta. Keskustelu etenee pelilaudalla olevien, teemoitettujen hyvinvoinnin osa-alueiden mukaan, joista peliin osallistujat keskustelevat ja tuovat esille oman kokemuksensa kyseisestä aihepiiristä. Ohjaajan on tärkeää muistaa, että pelin osa-alueet ovat subjektiivisia kokemuksia, eikä vääriä vastauksia ole. Pelin pelaamisen jälkeen ohjaajan roolina on pohtia, miten vastauksia voidaan hyödyntää nuorten arjessa sekä ylipäätään lastenkodin toiminnan kehittämisessä. Oleellista on myös pelin jälkeen yhdessä pohtia, miten esitetyt muutosehdotukset voisivat toteutua.

Ennen pelaamista oleellista on suunnitella ja toteuttaa valmistelut. Peli muokataan tarkoituksenmukaiseksi muun muassa pohtimalla kysymysten määrää, peliympäristöä ja ryhmäkokoja sekä osallistujia. Pelilaudan valmistelu, vapauttavan ja turvallisen ympäristön luominen sekä selkeän ohjeistuksen antaminen virittää osallistujia



## **Yhteisöllisyyden idea**

Yhteisen tekemisen vieroksumiseen ja kokemuspeliin osallistumattomuuteen voi vaikuttaa esimerkiksi se, jos lastensuojelulaitoksessa on lasten kesken vain vähän yhteisöllistä toimintaa ja tekemistä. Kun yhteisöllisyys on vähäistä, lapset ovat toisilleen vieraita ja kun kyseessä on ryhmä 12 vuotta täyttäneitä (vähintäänkin varhaisessa murrosiässä olevia nuoria), ei ole yllättävää, että kokemuspelin teemoihin liittyvistä asioista ei haluta keskustella eikä omia kokemuksia haluta jakaa tuntemattomille. Menetelmää käytettäessä useampi osallistumatta jättänyt koki pelin teemoista keskustelemisen ahdistavana tai vaikeana.

Ajatus yhteisöllisyyden ja osallisuuden vahvistamisesta pelin keinoin on arvokas, mutta silti moni lapsi ja nuori voi säikähtää ehdotusta, että omia henkilökohtaisia kokemuksia täytyisi jakaa suuremmalle joukolle. Hän voi kokea tämän vaikeaksi jopa sellaisen aikuisen kanssa, johon hän on jo ehtinyt muodostaa turvallisen luottamussuhteen. Mikäli yhteisöllinen toimintakulttuuri ja yhteisöllisyyden ilmapiiri olisi jo valmiiksi pohjana, yhteisön kokemuspelinkin kaltaiseen menetelmään suhtautuminen olisi varmasti vastaanottavaisempaa, kun lapsi ja nuori kokisi olonsa turvalliseksi osallistuakseen toimintaan yhdessä muiden kanssa.

## **Osallistujamäärä ja pelin kesto**

Yhteisön kokemuspelin osallistujamäärän ihanteellinen suositus (6–8 henkilöä) on mahdollisesti liian suuri. Pelaaminen voi aiheuttaa nuorelle enemmän pelkoa ja stressiä kuin kiinnostusta edellä mainituista syistä. Kokemuspelin säännöissä pelaamisen kestoksi on suositeltu 1–2 tuntia, joka vaikuttaakin maksimaaliselta. Tunnin aikana osallistuvan lapsen energia ja keskittymiskyky peliä ja pohdintaa kohtaan säilyy vielä kohtuullisen hyvänä. Peliä pelattaessa on otettava huomioon, että monissa lastensuojelulaitoksissa useimmilla lapsilla on erilaisia erityistarpeita, haastavia käytösmalleja ja -häiriöitä. Näin ollen intensiivistä ajatustyöskentelyä vaativaan, itseä henkilökohtaisesti koskevaan tehtävään keskittyminen tunniksi tai kahdeksi on haastavaa, ellei jopa mahdotonta. Arjen tapahtumia on vaikea ennakoita, sillä sekä lasten että työntekijöiden arki sijoituspaikassa on eläväistä ja taipuvaista muutoksiin. Siksi pelikertojen suunnittelu kannattaa aloittaa hyvissä ajoin. Aikataulutuksen on sovittava yhteen sekä lasten että ohjaajien laitosarkeen.

## **Pelin teemojen sanoittaminen**

Moni nuori voi kokea pelin kysymykset vaikeiksi ymmärtää. Työntekijän täytyykin sanoittaa ja avata pelin teemoja ja kysymyksiä lapsille pitkin pelihetken kulkua. Nuori voi jättää 'leikin' kesken, sillä vaikeat sanat turhauttavat tai ajattelu tuntuu tuskastuttavan. Intoa osallistumiseen lähtökohtaisesti voi siis olla, mutta edes ohjaajan avustus ja sanoittaminen itse pelitilanteessa ei välttämättä auta poistamaan lapsen kokemusta siitä, että peli on hänelle liian vaikea. Haasteellisuuden tunne voi jopa heikentää lapsen (jo mahdollisesti valmiiksi haurasta) itsetuntoa sekä lisätä epäonnistumisen ja huonommuuden tunteiden kokemuksia, joita moni sijoitettu lapsi kokee jo entuudestaan. Näin koko yhteisön kokemuspelin idea – osallisuuden tukeminen – voi kääntyä itseään vastaan, eikä menetelmä toimikaan enää lasta vahvistavana, voimaannuttavana tai positiivisia kokemuksia luovana toimintana.

## **Osallisuus enemmän kuin osallistaminen**

Kun pelistä kerrotaan nuorille, kannattaa tuoda esille pelin yhteisöllistä ideaa positiivisessa valossa; pelituokioita kannattaa korostaa mieluisaa tekemistä tarjoavina, yhteisöllisinä hetkinä. Nuorille on hyvä kertoa, miksi osallistuminen on tärkeää ja mitä siitä voi saada itselleen sekä antaa muille. Peliä kannattaa siis yleisesti markkinoida nuorille positiivisena, hyvinvointia lisäävänä ja antoisana tekemisenä. Yhteisön kokemuspelin ideaa esitellessä on myös ennakoitava mahdollinen vastustus peliä kohtaan. Lastenkoti osana lapsen elämää ei ole sellainen asia, josta kerrotaan vuolaasti tarinoita tai josta haluttaisiin mielellään puhua ulkopuoliselle. (Eronen 2012). Yhteisön kokemuspelin pelaaminen voi näyttäytyä lapsen tai nuoren maailmassa siten, että se tuottaa lapselle kokemuksen paineesta kertoa tai jakaa omia asioitaan ulkopuolisille. Peliin osallistuminen voi siis helposti tuntua epämukavuusalueelle hyppäämiseltä.

Jotta yhteisön kokemuspelin idea voi toteutua yhteisöllisemmin ja kokemuspelejä voidaan saada toimivaksi käytännössä, kannattaa markkinoida ja esitellä peli lapsille ja nuorille ajoissa. Näin heillä on aikaa tunnustella pelin ideaa ja päättää osallistumisestaan.

Pelaamissessioita toteutettaessa tulee ottaa huomioon markkinoinnin ja painostamisen välinen hienoinen ero: painostaminen kokemuspeliin osallistumiseen ryhmässä on koko osallisuuden ydintä vastaan. Myös nuorten yksilöllisyys on yhtenä oleellisena tekijänä osallistumisen tasossa. Toisia nuoria yhteisön kokemuspelin

mahdollisuudet lähtökohtaisesti kiinnostavat, toisia taas eivät: houkuttelu ja osallistumisen tärkeyden korostaminen on keskeistä.

Kokemuspelejä kannattaakin ehdottomasti kokeilla osana sovittuja työtehtäviä ja -menetelmiä. Yhteisön kokemuspelejä on osalle lapsista ja nuorista soveltuva sekä varmasti käyttökelpoinen lastenkotityössä. Ohjaajien on otettava huomioon menetelmään liittyvät erityispiirteet ja mietittävä, miten menetelmä soveltuu sijoitetulle lapselle ja nuorelle.

## Lähteet

Eronen, T. 2012. Lastenkoti osana elämäntarinaa. Narratiivinen tutkimus lastenkodissa asuneiden kertomuksista. Tampereen yliopiston julkaisuja – Acta Universitatis Tamperensis 1713. Akateeminen väitöskirja. Yhteiskunta- ja kulttuuritieteiden yksikkö. Tampere: Tampereen yliopisto.

Hotari, K-E., Oranen, M. & Pösö, T. 2013. Lapset lastensuojelun osallisina. Teoksessa M. Bardy (toim.) Lastensuojelun ytimissä. 4. uudistettu painos. Tampere: Juvenes Print.

Kivistö-Pyhtilä, T., Hoppania, E-L., Kallio, M., Kivioja, A., Korkala, M., Korpela, M., Kuusela, T., Niemi-Weckström, A., Lehto, M-L & Savolainen, N. 2017. Kokemusasiantuntijuus lastensuojelun kehittämisessä. Teoksessa A. Pohjola, M. Kairala, H. Lyly & A. Niskala (toim.) Asiakkaasta kehittäjäksi ja vaikuttajaksi. Asiakkaiden osallisuuden muutos sosiaali- ja terveyspalveluissa. Tampere: Vastapaino.

Rouvinen, M. & Sainio, E. 2019. "Voikste ny v\*\*\*u hoitaa työnne!" Lastenkodissa asuvien lasten kokemuksia laitoshuollon arjesta. Opinnäytetyö. Turku: Turun ammattikorkeakoulu. Viitattu 24.3.2020 [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/266312/Rouvinen\\_Mirella%2C%20Sainio\\_Elina.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/266312/Rouvinen_Mirella%2C%20Sainio_Elina.pdf?sequence=2&isAllowed=y).

Socca 2020. Erityis- ja vaativimman tason palvelujen uudistaminen. Yhteisön kokemuspelejä. Viitattu 17.04.2020. <http://www.socca.fi/yhteisonkokemuspelejä>.

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2018. Lapsen osallisuus. Viitattu 26.6.2019 <https://thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyoprosessi/lasten-osallisuus>.

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2018. Kohti yhteistä lapsikäsitystä. Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen työpaperi 12|2018. Helsinki: Suomen Yliopistopaino.

Timonen-Kallio, E., Yliruka, L. & Närhi, P. 2017. Lastensuojelun terapeuttisen laitokasvatuksen mallinnus. THL. Työpapereita 27/2017. Helsinki: THL.