



Perheohjaajien näkemykset ja kokemukset viihdepelaamisesta lastensuojelun kontekstissa

Olli Ekman & Aatu Lehtinen

2022 Laurea



Laurea-ammattikorkeakoulu

Perheohjaajien näkemykset ja kokemukset viihdepelaamisesta lastensuojelun kontekstissa

Olli Ekman & Aatu Lehtinen
Sosionomi AMK
Opinnäytetyö
Marraskuu, 2022

Olli Ekman, Aatu Lehtinen

Perheohjaajien näkemykset ja kokemukset viihdepelaamisesta lastensuojelun kontekstissa

Vuosi

2022

Sivumäärä

44

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää, millainen kokemus lastensuojelun perheohjaajilla on pelaamisesta lastensuojelutyössä ja miten perheohjaaja näkee pelaamisen hyödyntämisen lastensuojelutyössä. Opinnäytetyön yhteistyökumppanina toimi Keski-Uudenmaan sote, jonka kautta saatiin hankittua haastateltavat perheohjaajat opinnäytetyön toteutumiseksi. Opinnäytetyön tavoitteena oli tuottaa Keski-Uudenmaan sotelle hyödyllistä tietoa lastensuojelutyötä tekevien perheohjaajien asenteista ja käsityksistä asiakkaidensa pelaamiseen.

Opinnäytetyön teoriaperusta koostuu lastensuojeluun, peleihin ja pelaamiseen liittyvistä kirjallisuus- ja verkkolähteistä. Lisäksi tietoperustaan lisättiin tietoa laadullisesta tutkimuksesta ja analyysimenetelmistä. Opinnäytetyö toteutettiin laadullisena tutkimuksena suorittamalla teemahaastattelu neljälle lastensuojelun perheohjaajalle. Teemahaastattelujen kautta saadut tiedot analysoitiin teoriaohjaavasti verraten niitä vuoden 2020 pelaajabarometriin ja muihin lähteisiin.

Opinnäytetyön tuloksina havaittiin, että perheohjaajien näkemykset ovat pitkälti yhteneväiset suhteessa valtakunnalliseen näkemykseen. Perheohjaajat tunnistivat laajasti pelaamisen erilaisia hyötyjä, painottaen samanaikaisesti pelaamiseen liittyviä riskejä ja haittoja. Vanhempien rooli pelaamisen säätelyssä ja rajaamisessa oli merkittävässä osassa. Perheohjaajat olivat nähneet ammattilaisina monipuolista pelaamista, ja heidän havaintojensa mukaan ongelmapelaaminen oli marginaalissa. Ongelmapelaamisen syitä perheohjaajat pohtivat, mutta eivät löytäneet yhtä merkittävää syytä ilmiölle. Perheohjaajat näkivät hyötypelaamisen mahdollisuudet ja kaipaavat omalle työlle varta vasten kehitettävää hyötypeliä. Perheohjaajat näkisivät itsensä mielellään pelaamassa asiakkaiden kanssa, suorittaen samalla arvokasta ohjaustyötä. Perheohjaajat tunnistivat koulutuksen merkityksen hyödyntäessä pelaamista menettelmällisesti.

Jatkokehityksenä opinnäytetyölle havaittiin tutkimuksen laajentamisen mahdollisuus. Aihetta voisi tutkia laajemmin läpileikkaavasti koko lastensuojelukentällä sisältäen lastensuojeluyksiköiden ohjaajia, sosiaalityöntekijöitä ja muita lastensuojeluammattilaisia.

Asiasanat: pelaaminen, lastensuojelu, perheohjaaja, viihdepelaaminen

Olli Ekman, Aatu Lehtinen

Family counselors' opinions and experiences of gaming for entertainment in the context of child welfare

Year	2022	Pages	44
------	------	-------	----

The purpose of this thesis is to study family counsellors' opinions and experiences of gaming for entertainment in the context of child welfare as professionals and as individuals. The thesis was made in association with Keusote, the Joint Social Welfare and Health Care Authority of Central Uusimaa. The family counsellors were provided for the interviews by Keusote. The objective of this thesis is to provide valuable information for Keusote in regards the family counsellors' opinions and experiences about gaming.

The theoretical framework consists of two big themes; the first one being child welfare and the different aspects of the field whereas the second one is gaming as a phenomenon. The methodology used in this thesis is the qualitative interview and the material has been analysed by the theory-oriented method comparing it to the Finnish Player Barometer, 2020.

The main results of this thesis are the family counsellors' views are aligned with the common conception about gaming. Family counsellors have a wide pool of experiences towards clients gaming. Family counsellors recognize the effect of gaming in a longer perspective'. They noticed that problematic gaming is marginal and that gaming has wide effects on the client's wellbeing. The family counsellors could not pinpoint a single cause or reason for problematic gaming. The family counsellors saw the important role of parenthood for limiting the number of hours children spend gaming. They saw the significant need for tailor made games used purposefully for their own field of work. All of the family counsellors could see themselves playing methodically together with their clients while carefully conducting crucial social work.

This thesis recommends on further research of this topic. Additionally, a statewide survey conducted by form including professionals working in child welfare would be necessary for further understanding of the topic of gaming. This survey could be conducted as a quantitative survey.

Keywords: gaming, child welfare, family counselor, entertainment based gaming

Sisällys

1	Johdanto.....	6
2	Yhteistyökumppani.....	6
3	Lastensuojelu	7
3.1	Ehkäisevä lastensuojelu	8
3.2	Lastensuojeluilmoitus ja lastensuojelutarpeen selvittäminen	8
3.3	Avohuollon asiakkuus	9
3.4	Kiireellinen sijoitus	11
3.5	Lapsen huostaanottaminen	12
3.6	Sijaishuolto lastensuojelussa	13
3.7	Tehostettu perhetyö	14
3.8	Asiakaslähtöisyys ja hyödynnettävät menetelmät	14
4	Pelaaminen ja pelit	15
4.1	Pelaamisen yleisyys Suomessa.....	16
4.2	Pelaaminen ilmiönä.....	18
4.3	Pelaamiseen liittyvät haitat ja riskit	18
5	Aikaisempia hankkeita ja tutkielmia	19
5.1	Pelaten osalliseks-hanke, Jyväskylän ammattikorkeakoulu	20
5.2	Pelit osallisuutta rakentamassa - Pelillisyyden mahdollisuudet sosiaalityössä	21
6	Opinnäytetyön tausta ja toteutus.....	22
6.1	Opinnäytetyön tavoite ja tutkimuskysymykset	23
6.2	Tutkimusmenetelmät.....	23
6.3	Aineiston keruu ja analysointi.....	23
6.4	Eettisyys ja luotettavuus	26
7	Tulokset	27
7.1	Perheohjaajien henkilökohtaiset pelikokemukset	27
7.2	Kokemukset pelaamisesta lastensuojelun perheohjaajana	28
7.3	Perheohjaajien näkemykset pelaavista asiakkaista	31
7.4	Pelaamisen hyödyntäminen.....	32
8	Johtopäätökset	33
9	Pohdinta	34
	Lähteet.....	36
	Kuviot	40
	Taulukot	40
	Liitteet	41

1 Johdanto

Varsinkin digitaalinen pelaaminen nähdään helposti haitallisena tekijänä sosiaalityön näkökulmasta. Tätä korostavat monet tutkimukset, joissa on selvitetty pelaamisen ja pelien haittavaikutuksia. Totta on, että pelit voivat olla helposti addiktoivia niistä kiinnostuneille henkilöille. Tämä voi aiheuttaa muiden tekijöiden ohella erilaisia fyysisiä, psyykkisiä tai sosiaalisia ongelmia. Ongelmallista pelaamista voi olla hankala tunnistaa, koska ongelmallista pelaamista ei voida määritellä esimerkiksi pelaamiseen käytetyn ajan perusteella. Toiselle tunti pelaamista voi olla liikaa, kun sitä harrastavalle henkilölle tunti ei ole vielä mitään. Pelien ja pelaamisen hyötyjä on myös alettu tutkia ja testata erilaisten tutkimusten ja hankkeiden kautta. Tutkimusten kautta onkin saatu selvitettyä esimerkiksi, kuinka pelaamisen avulla saadaan kehitettyä lasten kognitiivisia taitoja, vaikka aiemmin niiden nähtiin vähentävän kognitiivisia taitoja (Vasama 2022). Pelaaminen on mahdollistanut myös erilaisen sosiaalisen kanssakäymisen toisten henkilöiden kanssa mm. koronan aiheuttamissa eristystilanteissa, joissa fyysiset kontaktit on minimoitu.

Tässä opinnäytetyössä keskitytään pelaamisen etuihin ja niiden hyödyntämiseen lastensuojelutyössä. Opinnäytetyön teoreettisessa viitekehyksessä keskitytäänkin näihin kahteen laajaan aiheeseen, joihin opinnäytetyön ydin perustuu.

Tämän tutkimuksellisen opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää suuren julkisen sosiaalialan edustajien näkemyksiä pelaamisesta ja mahdollisia kokemuksia asiakkaiden viihteellisestä pelaamisesta. Tavoitteena oli tuottaa tietoa mahdollisista ennakoasenteista ja mielteistä, joita lastensuojelun perheohjaajilla on pelaamiseen liittyen. Kartoituksen avulla yhteistyötahomme Keusote sai tietoa siitä, nähdäänkö pelaaminen hyödyllisenä vai haitallisena asiana ja voiko hyödyllinen menetelmä jäädä hyödyntämättä työntekijän omien ennakoasenteiden vuoksi.

Opinnäytetyön tutkimuskysymyksinä olivat: Millainen kokemus lastensuojelun perheohjaajilla on pelaamisesta lastensuojelutyössä? Miten perheohjaaja näkee pelaamisen hyödyntämisen lastensuojelutyössä?

Opinnäytetyö suoritettiin kvalitatiivisena tutkimuksena, teemahaastattelun menetelmin, tarkaan valitulle kohderyhmälle. Kohderyhmään kuului lastensuojelutyötä tekeviä perheohjaajia.

2 Yhteistyökumppani

Opinnäytetyössä selvitettiin perheohjaajien asenteita ja näkemyksiä lasten ja nuorten digitaalisten pelien pelaamisesta lastensuojelun kontekstissa. Opinnäytetyössä ei ollut

lähtökohtaisesti varsinaista toimeksiantajaa, jolta tehtävä olisi saatu. Ajatus oli lähtenyt vi-reille mielenkiinnosta pelaamisen hyödyntämiseen lastensuojelun asiakkaiden parissa ja sitä lähdettiin tarjoamaan eri sotealueille. Opinnäytetyön toteuttamiseksi tarvittiin yhteistyö-kumppani, jolta saatiin haastateltavia. Haastatteluiden avulla saataisiin selvitettyä asenteita ja ajatuksia pelaamisesta ja sen hyödyntämisestä.

Opinnäytetyöhön valikoitui työelämäkumppaniksi Keski-uudenmaan sote, Keusote. Kun yhteis-työkumppaneita selvitettiin laajoista kokonaisuuksista, kuten Keski-Uudenmaan sote, oli hy-vät lähtökohdat löytää soveltuva yhteyshenkilö opinnäytetyön toteutusta varten. Keusote vali-koitui jo voimassa olevien kontaktien sekä hyvän brändin vuoksi. Keusoten erityisasiantuntija oli käynyt luennoimassa digitaalisista palveluista ja digitaalisesta asiakastyöstä aiemman opin-tojakson aikana, joten häntä pohdittiin asiantuntijaksi opinnäytetyöllemme. Asiantuntijaan oltiin yhteydessä sähköpostitse ja hän olikin pian yhteydessä puhelimitse. Puhelimessa hän ky-syi lisätietoja ja pyysi tarkennuksia työn rajaamisessa. Asiantuntija innostui aiheesta, ja lu-pasi välittää asiaamme eteenpäin Keusoten sisällä. Asia eteni johtavalle lastensuojeluasian-tuntijalle, joka neuvoi ja ohjeisti opinnäytetyössä. Opinnäytetyössä tarkennettiin hänen pyyn-nöstään tutkimuskysymyksiä, jonka jälkeen haettiin virallista tutkimuslupaa opinnäytetyölle. Yhteistyötaho hyötyisi tästä opinnäytetyöstä saamalla tutkittua tietoa ennakoasenteista pe-laamisesta ja sen hyödyntämisestä lastensuojelussa.

Tutkimuslupaprosessissa aluksi kaavailut lastensuojelun sosiaalityöntekijät vaihtuivat lasten-suojelutyötä tekeviin perheohjaajiin. Tutkimuslupaprosessi saatiin päätökseen ja opinnäyte-työ sai virallisen luvan. Perheohjaajien esihenkilöiden yhteystiedot saatiin yhdessä hyväksytyn tutkimusluvan kanssa. Halukkaiden haastateltavien löytäminen oli hieman haastavaa. Lopulta opinnäytetyöhön saatiin haastateltua neljä henkilöä.

Keusote vastaa ja tuottaa vaikutusalueelleen sosiaali- ja terveystyöpalvelut. Palvelut tuotetaan Hyvinkään, Mäntsälän, Järvenpään, Tuusulan, Nurmijärven ja Pornaisten alueelle. Keusote järjestää palveluita käytännössä alueellisesti, jonka avulla Keusote tavoittelee vaikuttavia ja kustannustehokkaita palveluja. (Keusote 2022a.)

3 Lastensuojelu

Lähtökohtaisesti lasten omilla vanhemmillä on vastuu huolehtia lapsensa normaalista kasvusta ja kehityksestä ja kokonaisvaltaisesta hyvinvoinnista. Tarvittaessa kuitenkin viranomaisten tu-lee velvollisuutensa puolesta tukea lasten vanhempia tässä kasvatustehtävässä. Lapsi ja hänen perheensä tulee tarvittaessa ohjata lastensuojelun piiriin, jos tilanne niin vaatii. (Lastensuo-jelulaki 417/2007, 2 §). Lapselle osoitetaan oma sosiaalityöntekijä, joka vastaa häneen liitty-vistä asioista ja pitää lain puitteissa huolta siitä, että lapsi ja perhe saavat tarvitsemaansa

tukea ja palveluita. Lastensuojelu on sosiaalihuoltolain (1301/2014) mukaista palvelua, jonka toteuttamista ohjaa lastensuojelulaki (417/2007). Lastensuojeluun liittyvän lainsäädännön valmistelusta ja ohjaamisesta vastaa sosiaali- ja terveysministeriö. Lastensuojelupalveluiden järjestämisen vastuussa ovat kunnat, jotka voivat itse tuottaa kyseiset palvelut tai ostaa palvelut toisilta palveluntarjoajilta, kuten yrityksiltä. Mikäli palvelut ostetaan, on kunta velvollinen valvomaan toimintaa, jota palveluntuottajat järjestävät. Kuntien tehtävä on myös laatia suunnitelma siitä, miten he lastensuojelupalvelut järjestävät ja niitä kehittävät. Suunnitelmassa tulee olla kirjattuna myös se, miten kunta edistää lasten ja nuorten hyvinvointia. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2022.)

Lastensuojelulaissa (417/2007) määritetyillä lastensuojelun toimilla on tarkoitus olla turvaamassa lapsen oikeutta turvalliseen kasvuympäristöön, ikätasoiseen ja monipuoliseen kehitykseen ja tarvittaessa erityiseen suojeluun. Lastensuojelulain (417/2007) mukaisin keinoin pyritään tukemaan lapsen vanhempia tai muita kasvattajia heidän kasvatustehtävässään. Lastensuojelu on monitahoinen käsite ja siihen voidaan lukea kaikki ne toimet, joita kaikki yksittäiset henkilöt tekevät lasten suojelemiseksi. Lastensuojelulaissa (417/2007) määritellään laajasti lastensuojeluun liittyviä tekijöitä ennaltaehkäisevästä työstä huostaanottoon sekä sijoittamiseen. Mikäli lapsen edun mukaista huolenpitoa ei voida taata hänelle vanhempien tai muiden huoltajien toimesta, voidaan lapsi myös sijoittaa kodin ulkopuolelle. (Ikonen 2013, 23-25.)

3.1 Ehkäisevä lastensuojelu

Kuntien vastuulla on tuottaa ehkäisevää lastensuojelutyötä, joka ei vaadi lapselta ja perheeltä lastensuojelun asiakkuutta. Ennaltaehkäisevien palveluiden on tarkoitus edistää lasten ja nuorten hyvinvointia sekä tukea vanhemmuutta varhaisessa vaiheessa, jotta voitaisiin välttää tiukemmat lastensuojelun toimet. Ehkäisevää lastensuojelua toteuttavat kuntien peruspalvelut. (Räty 2019, 4-8; THL 2021b; Lastensuojelulaki 417/2007, 3a §.)

Ehkäisevää lastensuojelua ovat tuet ja erityiset tuet. Tukea ja erityistä tukea antavat muun muassa koulut, nuorisotyö, päivähoito ja neuvola. Näitä tukimuotoja voidaan käyttää myös lapsen ollessa lastensuojelun asiakkaana, jolloin ne toteutetaan osana avohuoltoa, sijaishuoltoa tai jälkihuoltoa. (Räty 2019, 4-8; THL 2021b; Lastensuojelulaki 417/2007, 3a §.)

3.2 Lastensuojeluilmoitus ja lastensuojelutarpeen selvittäminen

Prosessi lastensuojelun piiriin liittymisestä alkaa siitä, että sosiaalihuolto saa ilmoituksen lapseen kohdistuvasta huolesta, joka voi vaarantaa hänen hyvinvointiaan. Huoli voidaan välittää sosiaalihuoltoon lastensuojeluilmoituksen avulla. Tällöin jollakin henkilöllä on herännyt huoli lapsesta tai nuoresta ja epäilee, että hän voisi tarvita lastensuojelun apua. Monet sosiaali- ja terveysalan ammattihenkilöt sekä poliisit esimerkiksi ovat velvollisia tekemään

lastensuojeluilmoituksen huolta herättävissä tilanteissa. Huolesta voidaan olla myös suora yhteydessä sosiaalihuoltoon yhdessä lapsen tai vanhempien kanssa, jolloin samasta asiasta ei tarvitse erikseen laatia lastensuojeluilmoitusta. Erilaisia huolta aiheuttavia vaaratekijöitä on monenlaisia ja niitä voi olla myös useampia kerrallaan. Tällaisiksi tekijöiksi lukeutuvat ne, jotka vaarantavat lapsen tai nuoren hyvinvointia, kuten esimerkiksi lapsen tarpeiden laiminlyönti, vanhempien tai lapsen oma päihteidenkäyttö, mielenterveysongelmat tai jatkuva koulunkäynnin laiminlyöminen. Syntymättömälle lapselle voidaan myös tehdä ennakollinen lastensuojeluilmoitus, jos esimerkiksi neuvolassa havaitaan äidillä sellaisia vaarantavia tekijöitä, jotka voivat aiheuttaa lapselle haittaa. Tällä keinolla pystytään järjestämään lapselle ja hänen tulevalle perheelleen tarvittavat tukitoimet jo ennen lapsen syntymää sekä heti lapsen syntyessä. (Heikkilä, Rantaeskola & Suikkanen-Malin 2018, 53-57; THL 2022b.)

Lastensuojelu asian katsotaan tulleen vireille, kun ilmoitus lapsen lastensuojelullisesta tarpeesta on saavuttanut lastensuojelun työntekijän. Kun asia on tullut vireille, sosiaalityöntekijä tekee arvion asian kiireellisyydestä. Asian ollessa kiireetön, suoritetaan lapselle ja perheelle palvelutarpeen arviointi, jossa tarkastellaan perheen tilannetta kokonaisvaltaisesti ja mietitään palveluita, joita perhe voisi tarvita. Palvelutarpeen arvioinnissa arvioidaan myös, onko perheellä tarvetta lastensuojelulle. Mikäli tilanne todetaan kriittiseksi ja tilanne vaatii kiireellisiä toimenpiteitä, niin tartutaan niihin tilanteen vaatimalla kiireellisyydellä. Lastensuojelun asiakkuus alkaa, jos lapsen tilanne vaatii kiireellisiä tukitoimia, lapselle osoitetaan ennen palvelutarpeen arviointia muita lastensuojelupalveluita tai arvioinnissa todetaan lapsen tarve jollekin muulle lastensuojelun palvelulle tai tukitoimille. (Heikkilä & ym. 2018, 53-54; THL 2022b.)

3.3 Avohuollon asiakkuus

Keskeisenä periaatteena lastensuojelussa on tukea vanhempia ja huoltajia heidän lapseensa kohdistuvassa kasvatustehtävässä. Lastensuojelun tukitoimista avohuollon tukitoimet ovat ensisijaisia ennen huostaanottoa ja sijaishuoltoa. Avohuollon tukitoimia mietittäessä tulee huomioida lapsen tarpeet ja hänen tarvitsemansa huolenpito, jotta tukitoimet ovat hänelle sopivia, riittäviä sekä mahdollisia. Mikäli avohuollon tukitoimet, eivät ole riittäviä tai mahdollisia, tulee lapsi ottaa huostaan. (Ikonen 2013, 133-135; THL 2021a.)

Kun lapselle on todettu lastensuojelun tarve, on hänelle viipymättä järjestettävä avohuollon tukitoimia, joita voidaan mahdollisuuden mukaan toteuttaa yhteistyössä lapsen ja hänen kasvatuksestaan vastaavien tahojen, kuten vanhempien, huoltajien tai muiden hänen asioitaan hoitavien tahojen kanssa. (Ikonen 2013, 133-135; THL 2021a.)

Kunta itse on vastuussa siitä, että sisällöltään ja laajuudeltaan avohuollon tukitoimet vastaavat kunnan omia tarpeita. Muita avohuollon tukitoimia, joista lastensuojelussa määrätään, tulee tarvittaessa järjestää niitä tarvitseville. Lastensuojelulaki ei kuitenkaan oikeuta kaikkia

lapsia ja perheitä saamaan kaikkia lastensuojelulaissa määriteltyjä palveluita eikä laki velvoita kuntaa niitä kaikkia ehdottomasti järjestämään. Palveluiden järjestämisvastuu on kuitenkin kunnalla, eikä perhe voi jäädä ilman tukitoimia sen vuoksi, että esimerkiksi määrärahat olisivat vähissä. Tarvittavat tukitoimet arvioidaan aina tapauskohtaisesti. Jos lapsi on sijoitettu avohuollon tukitoimena toiselle paikkakunnalle, huolehtivat avohuollon tukitoimien järjestämisestä yhdessä sijoittaja- ja sijoituskunta. Sijoittajakunnalla on kuitenkin vastuu tilanteen muodostamista kustannuksista. (THL 2021a.)

Avohuollon työskentely on suunnitelmallista työskentelyä, jonka pohjaksi asiakkaalle laaditaan asiakassuunnitelma. Suunnitelmaan kirjataan ne kaikki tukitoimet, joita asiakkaan ajatellaan tarvitsevan. Tukitoimien suunnittelussa ja toteutuksessa huomioidaan lapsen etu ja hänen omat sekä perheen yksilölliset tarpeet. Myönnetystä tukitoimista tehdään päätös, kuten myös niistä evätyistä tukitoimista, joita asiakas on saattanut itse pyytää, mutta niitä ei erillisestä syystä voida hänelle myöntää. Suunnitelmaan kirjataan mihin tuen tarpeisiin tukitoimilla vastataan sekä aikataulu, jolla pyritään tavoitteisiin pääsemään. Suunnitelmaan tulee kirjata myös eriävät näkemykset suunnitelluista tukitoimista, joita asianomaisilla saattaa olla. Suunnitelmaa tulee tarkastella tarvittaessa, mutta vähintään vuosittain. Mikäli tukitoimet eivät ole riittäviä, arvioidaan asiakassuunnitelmaa ja mietitään jatkotoimia tilanteeseen. (Ikonen 2013, 135-138; THL 2021a.)

Avohuollon järjestymisen lähtökohtia on, että lapsen vanhemmat, huoltajat tai muut hänen kasvatuksestaan vastuussa olevat henkilöt ovat suostuvaisia avohuollon tukitoimiin. Avohuollon tukitoimien toteutuksessa pyritään myös työskentelemään yhteistyössä heidän kanssaan. Tilanteissa, joissa toinen lapsen huoltajista vastustaa tukitoimia, voi sosiaalityöntekijä toteuttaa niitä toisen huoltajan kanssa. Tällainen tapaus voisi olla tilanteessa, jossa vanhemmat ovat eronneet ja lapsi asuu vain toisen vanhempansa luona. Tukitoimista laaditut päätökset tulee, kuitenkin toimittaa myös vanhemmalle, joka vastustaa tukitoimia. (Ikonen 2013, 133-135; THL 2021a.)

Myös lapsen kanssa on tärkeää tehdä yhteistyötä. Suunniteltaessa avohuollon tukitoimia sekä niitä toteutettaessa, tulisi lasta tavata henkilökohtaisesti ja riittävästi. Lapsen ikä ja kehitystaso tulee huomioida ja antaa niiden mukaisesti hänelle tietoa tukitoimista. Osallistaminen ja lapsen oman mielipiteen selvittäminen on tärkeää ja niihin lapselle täytyy antaa mahdollisuus. Niillä on paljon merkitystä, kun mietitään tukitoimien vaikuttavuutta lapseen. Esimerkiksi tukitoimet, jotka liittyvät jotenkin lapsen omiin mielenkiinnonkohteisiin, voivat motivoita lasta hyödyntämään tukitoimea enemmän verrattaessa sellaiseen tukitoimeen, joka ei kiinnosta lasta. (Ikonen 2013, 135-138; THL 2021a.)

3.4 Kiireellinen sijoitus

Lapsi tai nuori voidaan tarvittaessa kiireellisesti sijoittaa kodin ulkopuolelle, mikäli hän on välittömässä vaarassa. Silloin hänen hoitonsa ja huolenpitonsa järjestetään muualla kuin omassa kodissa. Kiireellinen sijoitus on iso muutos ja viranomaisen puuttuminen koko perheen yksityisyyteen ja elämään. Sen vuoksi se on äärimmäinen toimi, joka tehdään vain, jos ei ole muita keinoja lapsen tilanteen turvaamiseen. (Heikkilä & ym. 2018, 54-55; THL 2020b.)

Lastensuojelulain (417/2007) 40 §: ssä määritellään syitä, milloin lapsi voidaan kiireellisesti sijoittaa. Lapsi voidaan sijoittaa kiireellisesti esimerkiksi, jos lapsen terveys tai kehitys vaarantuvat välittömästi, johtuen kodin olosuhteista tai lapsen huolenpidon puutteista tai vanhemmat eivät ole väliaikaisesti, päihteiden käytön tai mielenterveysongelmien vuoksi kykeneviä huolehtimaan lapsen tarpeista, jolloin lapsen terveys ja kehitys on välittömässä vaarassa. Myös lapsen oma itsetuhoisa käyttäytyminen, päihteiden käyttö tai rikosten tekeminen ovat syitä kiireelliselle sijoittamiselle. (Lastensuojelulaki 417/2007, 40 §).

Kiireellisessä sijoituksessa on aina kyse viranomaisen tekemästä päätöksestä eikä siitä voi päättää yksityinen palveluntuottaja. Vastuu kiireellisen sijoituksen päätöksen tekemisestä ja päättämisestä on sosiaalityöntekijän ammattikelpoisuuden omaava henkilö, jonka sosiaalihuollosta vastaava toimielin on määrännyt. Yleisesti päätöksen laatii lapselle osoitettu sosiaalityöntekijä. Kiireellinen sijoitus voi tapahtua myös virka-ajan ulkopuolella, jolloin päätöksistä vastaa sosiaalipäivystys ja siellä työskentelevät sosiaalityöntekijät. Kiireellisen sijoituksen päätökseen tulee aina perustelut siitä, miksi lapsi on välittömässä vaarassa ja hänestä tehdään kiireellisen sijoittamisen päätös, minne hänet sijoitetaan ja miksi on valittu juuri kyseinen sijoituspaikka. Kiireellistä sijoitusta voidaan myös tarvittaessa jatkaa, mutta jatkopäätöksen laatijan tulee olla johtava viranhaltija tai hänen määräämä viranhaltija ja hän ei voi olla sama henkilö, joka on alun perin laatinut kiireellisen sijoituksen. (Heikkilä & ym. 2018, 54-55; THL 2020b.)

Kiireelliseen sijoittamiseen liittyvissä päätöksissä tulee kuulla mielipide ja käsitys lapselta, hänen vanhemmiltaan, huoltajiltaan sekä muulta hänen kasvatuksestaan ja hoidostaan vastaavalta henkilöltä. Mielipide ja käsitys tulee kuulla ennen kiireellistä sijoitusta sekä sijoituksen jatkamisesta ja päättämisestä. Mielipiteen kysymisen tarkoituksena on esimerkiksi selvittää mielipide lapsen sijoituspaikasta ja voisiko joku muu läheinen henkilö huolehtia lapsen hoidosta. Tilanteessa arvioidaan, sijoitetaanko lapsi vastentahtoisesti vai voiko lapsen edun mukainen riittävä toimenpide olla sijoituksen järjestäminen kiireellisenä avohuollonsijoituksena. (THL 2020b; Lastensuojelulaki 417/2007.)

Mikäli mielipiteen kysyminen viivästyttää tilanteen etenemistä siinä määrin, että se aiheuttaisi lapsen turvallisuudelle, terveydelle ja kehitykselle vaaraa, voidaan mielipiteen selvittäminen jättää tekemättä. Perustelut mielipiteen kyselyn tekemättä jättämiselle täytyy kirjata

päätökseen. Jos mielipidettä ja käsitystä ei ole selvitetty asianosaisilta ennen päätöstä, tulee heidät informoida kiireellisestä sijoituksesta mahdollisimman nopeasti. Informoinnin yhteydessä tulee varata aikaa, jotta hänellä on mahdollisuus kertoa oma käsityksensä asiasta sekä saada tietoa siitä, että hänellä on oikeus saada apua tilanteeseensa. (THL 2020b; Lastensuojelulaki 417/2007.)

Kun lapsi sijoitetaan kiireellisesti, sijoitetaan hänet kodin ulkopuolelle huomioiden kiireelliseen sijoitukseen liittyvät tekijät. Lapsi voidaan käytännössä sijoittaa esimerkiksi lastensuojeluyksikköön, perhehoitoon tai terveydenhuollon laitokseen. Tapauskohtaisesti lapsi voidaan myös sijoittaa sukulaisen luokse, jos siellä hänen hoitonsa pystytään toteuttamaan. (THL 2020b.)

Lapsen kiireellistä sijoittamista voidaan oikeusvaikutuksiltaan verrata huostaanottoon. Molemmissa tapauksissa sosiaalihuollosta vastaava toimielin päättää lapseen liittyvistä asioista, kuten hoidosta, terveydenhuollosta, yhteydenpidosta ja olinpaikasta. Mikäli yhteydenpitoa joudutaan rajoittamaan, tulee siitä tehdä erillinen päätös. Sosiaalihuollon tulee kuitenkin pyrkiä toimimaan yhteisymmärryksessä huoltajien ja vanhempien kanssa neuvotellen lapseen liittyvistä asioista. (THL 2020b.)

Viranhaltijan laatiman kiireellisen sijoituksen päätös kestää 30 päivää, jonka jälkeen tulee päättää kiireellinen sijoitus, jatkaa kiireellistä sijoitusta, lähettää hakemus huostaanotosta hallinto-oikeudelle tai päätös huostaanotosta astuu voimaan. Mikäli kiireelliselle sijoitukselle ei ole enää syytä ja sosiaalityöntekijä arvioi, että lapsen on turvallista palata kotiin, päättää hän kiireellisen sijoituksen. Kiireellinen sijoitus voi päättyä myös siihen, että lapsi otetaan huostaan. Kiireellistä sijoitusta voidaan myös jatkaa enintään 30 päivää, mikäli 30 päivää ei ole ollut riittävä aika selvittämään tarvetta huostaanotolle tai tarvittavien tukitoimien selvittämiseksi. (Heikkilä & ym. 2018, 54-55; THL 2020b.)

3.5 Lapsen huostaanottaminen

Viimeisimpiä ja tiukimpia keinoja turvata lapsen kasvua ja kehitystä on lapsen huostaanottaminen. Huostaanotossa lapsen kasvattamisen ja hoitamisen vastuu siirtyy vanhemmilta viranomaisille. Huostaanottoon ryhdytään, mikäli lapsen huolenpidon puutteet tai kasvuolosuhteet vaarantavat vakavasti lapsen kehitystä tai terveyttä. Huostaanottoa voidaan hakea myös, jos lapsi itse vakavasti vaarantaa omaa kehitystään ja terveyttä päihteillä, tekemällä rikollisen teon, jota ei pidetä vähäisenä tai tekemällä jotain muuta vastaavaa. (Heikkilä & ym. 2018, 58-61; THL 2020a; Lastensuojelulaki 417/2007, 40 §.)

Huostaanotto voidaan kuitenkin järjestää vain, mikäli avohuollon tukitoimet eivät ole riittäviä, mahdollisia tai sopivia toteuttamaan lapsen edunmukaista huolenpitoa. Huostaanotto tulee purkaa, kun perusteet sen täytäntöönpanoon ovat poistuneet. Vaikka huostaanotto

päättyy, voi lapselle ja perheelle jäädä voimaan muita lastensuojelun palveluita. (Heikkilä & ym. 2018, 58-61; THL 2020a; Lastensuojelulaki 417/2007, 40 §.)

3.6 Sijaishuolto lastensuojelussa

Sijaishuolto itsessään tarkoittaa sitä, että lapsen kasvatus ja hoitaminen järjestetään kodin ulkopuolella. Sijoitetulla lapsella on päätös huostaanotosta, kiireellisestä sijoittamisesta tai lastensuojelulain (417/2007, 83 §) mukainen väliaikainen määräys. Sijaishuoltoa voidaan toteuttaa eri tavoin riippuen lapsen tilanteesta ja tarpeista. Vaihtoehtoisia sijaishuoltopaikkoja ovat sijaisperhe, lastenkoti, koulukoti tai jokin muu lastensuojelulaitos. Ensisijaisesti lapsen sijaishuolto tulisi järjestää perheessä, mutta haastavien oireiluiden vuoksi ja lapsen edun mukaisesti, sijaishuolto voidaan järjestää myös laitoshoitona. Lapsen oma sosiaalityöntekijä tekee päätöksen lapsen tarpeiden pohjalta, että millaiseen paikkaan lapsi sijoitetaan. Sijaishuoltopaikan valinnassa kuullaan myös lapsen oma sekä vanhempien mielipide. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2022; THL 2022e.)

Sijaishuoltoa toteutettaessa tulee lapselle olla tehty asiakassuunnitelma. Asiakassuunnitelma tulee laatia kaikille lastensuojelun asiakkaille. Kun lapsi on otettu huostaan, kirjataan hänen asiakassuunnitelmaansa, mikä tarkoitus sijoituksella on, sen tavoitteet ja tukitoimet sekä huomioiden lapsen yksilölliset tarpeet. Tarvittaessa sijaishuollon asiakassuunnitelman tueksi laaditaan erillinen hoito- ja kasvatussuunnitelma, johon kirjataan tarkemmin käytännössä tavoitteet ja toimenpiteet, joita sijaishuollossa toteutetaan. Vanhempien vanhemmuuden tukemiseksi laaditaan heille myös oma asiakassuunnitelma, johon kirjataan arviota vanhempien tuen tarpeista. Suunnitelman tavoitteena on edesauttaa perheen tilannetta perheen jälleenyhdistämiseen. Suunnitelmia tulee tarkastella ja päivittää vähintään kerran vuodessa, kuitenkin myös tarvittaessa, jos ilmenee, että ne eivät ole asianmukaisia. (THL 2022c.)

Sijoituksen aikana, sijaishuoltopaikka huolehtii lapsen hoitamisesta ja kasvattamisesta kokonaisvaltaisesti. Vanhemmat säilyvät lapsen huoltajina koko, sijaishuollon ajan ja heidän kanssaan tulee tehdä yhteistyötä. Lapsen edunmukaisesti tarvittaessa voidaan vanhempien oikeuksia päättää lastaan koskevista asioista rajoittaa. Lapsella on kuitenkin oma oikeutensa siihen, että hän saa tavata hänelle läheisiä henkilöitä. Lisäksi työskentelyssä tulee kuitenkin pyrkiä yhteistyöhön ja perheen jälleenyhdistämiseen. Sijaishuoltopaikan tulee huolehtia, että lapsen oikeudet toteutuvat. Lapsen oikeuksiin kuuluu myös mahdollisuus tavata hänen sosiaalityöntekijänsä, saada tietoa hänen omasta tilanteestaan sekä saada käyttöönsä käyttövaroja ja tarvitsemiaan palveluja. Keskeistä työskentelyssä on lapsen mielipiteen kuuleminen ja lapsen huomioiminen yksilönä. Lapsen kanssa työskentelyssä hyödynnetään hänen yksilölliseen tilanteeseensa soveltuvia menetelmiä. (Räty 2019, 482-489; THL 2022a.)

Kun päätös kiireellisestä sijoituksesta tai huostaanotosta päättyy tai väliaikainen määräys sijoituksesta loppuu, päättyy myös sijaishuolto. Huostassa pitäminen tulee lopettaa heti, kun

sille ei ole enää perusteita ja tarvetta sijaishuollolle ei enää ole. Lastensuojelun asiakkuus päättyy myös siihen, kun lapsi täyttää 18 vuotta, jolloin myös puretaan huostaanotto. Lapsen sijaishuollon päättyessä hänestä tulee jälkihuollon asiakas. Sijoitus voi myös tapauskohtaisesti jatkua jälkihuollon tukitoimena. (THL 2022d.)

3.7 Tehostettu perhetyö

Tehostettu perhetyö on avohuollon tukitoimi lastensuojelun asiakkaille, jonka saamisesta sosiaalityöntekijä voi tehdä päätöksen. Tehostetun perhetyön tarvetta arvioidaan yhdessä perheen kanssa, jonka jälkeen sosiaalityöntekijä voi tehdä asiasta päätöksen. Yleisesti tehostetun perhetyön asiakkailla on tarve erityiselle tuelle ja ohjaukselle. Tehostetun perhetyön työskentelyllä tavoitellaan myönteistä muutosta perheen tilanteeseen. Tehostetulla perhetyöllä tuetaan vanhempia vanhemmuudessa sekä lasten kasvattamisessa haastavassa ja kriisiytyneessä elämäntilanteessa. Keusoten alueella tehostettua perhetyötä tekevät perheohjaajat. (Keusote 2022b; THL 2020c.)

Tehostettu perhetyö liittyy perheen kriisisitilanteeseen ja se on intensiivistä, perheelle tarjottavaa tukea. Kontrollia voidaan myös pitää eräänä elementtinä tehostetussa perhetyössä. Jos tuen tarvetta selvitettyä näyttyy, että perhe tarvitsee monialaista työskentelyä, tulisi sitä heille järjestää. Tukea voidaan järjestää perheelle tarvittaessa myös ympärivuorokautisesti. Intensiivistä, tehostettua perhetyötä hyödynnetään tukimuotona siihen, että saataisiin ehkäistä mahdollinen huostaanoton tarve. (THL 2020c.)

Vaikka lähtökohtaisesti perhetyöhön osallistuminen toteutetaankin yhteistyössä, niin tarvittaessa perhe voidaan myös velvoittaa siihen. Perhe sopii tehostetun perhetyön aloituksesta, kestosta sekä seuraamisesta ja arvioimisesta yhdessä oman sosiaalityöntekijän kanssa. Tärkeää perhetyön toteutumiselle ja tavoitteisiin pääsemiselle on perheen oma motivaatio ja muutostarpeiden tunnistaminen. (Keusote 2022b; THL 2020c.)

3.8 Asiakaslähtöisyys ja hyödynnettävät menetelmät

Kaikissa lastensuojelun työskentelyvaiheissa keskiössä on siis asiakaslähtöisyys sekä yksilöllisyyden huomioiminen. Näitä tekijöitä on tärkeä huomioida, kun valitaan oikeanlaisia tuen muotoja ja menetelmiä, joilla tilannetta pyritään edesauttamaan asiakkaiden yksilöllisissä tilanteissa. Asiakkaan tulee saada itse osallistua laatimaan suunnitelmaa, joka hänelle laaditaan hänen asioidensa eteenpäin viemiseksi. Asiakasta tulee kuulla hänen kehitys- ja ikätasonsa mukaisesti. (Ikonen 2013, 135; Rätty 2019, 20-21.)

Tukia ja menetelmiä valittaessa voivat palveluista päättävän tai niitä ehdottavan työntekijän omat ennakkoluulot ja -käsitykset jostakin menetelmästä tai palvelusta vaikuttaa siten, että jokin lapselle tai perheelle hyödyllinen menetelmä jää hyödyntämättä. Pelaaminen on yksi

esimerkki, joka helposti leimataan haitaksi varsinkin pojilla, joiden nähdään pelaavan paljon, vaikka myös tyttöjen pelaaminen on lisääntynyt. Pelaaminen onkin nykyaikaa, joka on mukavaa viihdettä, mutta sen avulla voidaan oppia ja kehittää myös uusia taitoja. Pelaamisen avulla voi myös löytää keinoja työstää esimerkiksi elämään vaikuttaneita hankalia asioita, joita lastensuojelun asiakkailla on. (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020.) Menetelmien ja tukien vaikuttavuutta parantaa kuitenkin huomattavasti se, miten asiakkaana oleva taho itse näkee palvelun soveltuvuuden itselleen eikä sen mukaan, mitä palvelun saamisesta päättävä taho on siitä mieltä. (Meriläinen 2016.) Pelaamisen hyödyllisyydestä ja vaikuttavuudesta on saatu kuitenkin positiivisia kokemuksia mm. hankkeista ja tutkielmista, joita palataan tarkastelemaan pelaamiseen liittyvässä teoriassa (Laukkanen 2020; Raitio & Hopia 2014).

4 Pelaaminen ja pelit

Pelin yksinkertainen määrittelyminen on varsin haastavaa. Monimutkaiselle käsitteelle, kuten pelaaminen ei ole tyhjentävää yksiselitteistä määritelmää. Peli voidaan kuitenkin kuvailla määrämuotoiseksi ja -sääntöiseksi ajanvietteeksi (Kielitoimiston sanakirja 2022). Pelien kirjo on valtava yksinkertaisista ristisanatehtävistä, vuosikymmeniä kestävästä lautapeleistä (King 2021), viisi tuhatta vuotta sitten Egyptissä pelatusta *Mehet*-lautapelistä (Ontago museum 2021), moderniin internetissä pelattavaan tietokonepeleihin. Kaikille edellä mainituille peleille yhteistä on säännönmukaisuus ja pelaamisen keskeinen tarkoitus eli ajanviete (Elias, Grafield & Gutschera 2012). Opinnäytetyön yhteydessä peleillä ja pelaamisella tarkoitetaan digitaalisia pelejä, joita pelataan omaksi viihteeksi ja ajanvietteeksi.

Digitaalista pelaamista harjoitetaan pelaamiseen tarkoitetuilla alustoilla: tietokoneella, pelikonsolilla, älypuhelimella ja tabletilla. Digitaalisen pelaamisen käsitteeseen mahtuu myös rahapelaaminen, mutta se rajataan aiheena ulkopuolelle tässä opinnäytetyössä. Digitaalisen pelaamisen laajan kirjon vuoksi on tärkeää käsitellä pelaamista tapauskohtaisesti. Pelaamiseen käytettyjä hetkiä on useita erilaisia, jotka eroavat toisistaan suuresti. Esimerkiksi bussipysäkillä pelattu sanapeli puhelimella, kavereiden kesken järjestetty jääkiekkopeliturnaus ja sunnuntai-iltaisen aikataulutettu pelihetki sukulaisen kanssa. Edellä on mainittu kolme erilaista pelaamisen muotoa ja tarkoitusta. (Silvennoinen & Meriläinen 2016.) Peleistä ja pelaamisesta on muodostunut oma erillinen kulttuuri, jonka sisällä erilaiset alakulttuurit muodostavat valtaisan verkon, jota yritetään mahduttaa yhden rajaavan termin alle. Pelaamisen alakulttuureja voivat olla esimerkiksi e-urheilu, pelitapahtumat, taiteen tekeminen pelin avulla tai sen ohessa sekä ammattimainen pelaaminen. Digitaalinen pelaaminen itsessään ei ole nykyajan uusi keksintö, vaan sitä on harjoitettu 1970-luvulta saakka ja muuta pelaamista läpi historian. Pelaamisen keskeisin tarkoitus ja tavoite onkin mukava ajanviete ja hauskan pitäminen. (Silvennoinen ym. 2016).

Pelillisuus on monipuolinen menetelmä, jota on käytetty laajasti oppimisen ja terveydenhuollon aloilla. Pelillisuus on kuitenkin rantautumassa myös hiljalleen sosiaalityön piiriin. Pelillisuus tarkoittaa tavoitteellista ja määrätietoista pelien käyttämistä asioiden ja ilmiöiden käsittelemiseen konkreettisella, asiakkaalle miellyttävällä tavalla. Pelillisyyttä voidaan harjoittaa niin digitaalisten kuin videopelienkin avulla, mutta myös perinteisten pelien (kortti- ja lautapelit) avulla pelillisyydestä on saatu hyötyjä. Pelillisuus on menetelmänä tehokas juuri pelin keskeisen olemuksen vuoksi. Pelit pyritään kehittämään upottaviksi ja mukaansatempaaviksi. Pelillisyyttä voidaan hyödyntää laajasti kaikenikäisten ja -tasoisten asiakkaiden parissa. Pelillisyydestä hyötyvät niin lapset kuin aikuisetkin. Pelillisyyden on havaittu lisäävän osallisuutta monipuolisesti. Pelillisuus ja leikkisyys mahdollistaa ammattilaisen ja asiakkaan tasa-arvoisemman kohtaamisen ja vuorovaikutuksen, koska peleissä ja leikeissä kaikki osapuolet ovat tasa-arvoisia toimijoita. Toiseen toimijaan tulee luottaa esimerkiksi kaksinpelissä muita vihollisia vastaan tai yhteisen sokkelon selvittämisessä. (THL 2021c.)

Digitaalisia pelejä pelaavia henkilöitä parhaiten kuvaa englannin kielen termi *gamer*. Termi kuvaa eritoten digitaalisia pelejä kuluttavaa ja harrastavaa yksilöä (Oxford dictionary 2022). *Gamer* terminä voidaankin nähdä samantapaisena määrittävänä terminä kuten penkkiurheilija, juoksija tai jääkiekkoilija. *Gamer* termin käännöksiä löytyy pelaaja ja peliharrastaja (Mot-sanakirjat 2022). Peliharrastaja onkin lähin käännös ja kuvaa parhaiten, mutta ei ole vaikiintunut suomen kieleen samalla tavalla, kuin englanninkielisessä kulttuurissa *gamer*.

Yleinen asenne pelaamista kohtaan on muuttunut hiljalleen positiivisempaan suuntaan. Vuonna 2004 tehdyn selvityksen mukaan (Salokoski 2004, 87-88) vanhempien suhtautuminen pelaamiseen hyödyllisenä harrastuksena ja ajanvietteenä oli vähemmistön näkökanta. Vanhemmat näkivät pelaamisen haitallisina valtaosassa tapauksista, mutta osa vanhemmista kuitenkin tunnisti pelaamisen hyödyt ja edut. Selvityksen (Salokoski 2004) mukaan vanhempien positiivinen suhtautuminen pelaamiseen viihteenä ja ajanvietteenä oli suhteessa ongelmapeleiden vähyteen kyseisissä perheissä. Positiivista asennetta pelaamista ja pelejä kohtaan on kohottanut peliteollisuuden tekemät tuotot (Valtanen 2017). Pelaamisen suhde väkivaltaisuuden ja aggressiiviseen käyttäytymiseen on myös tunnistettu varhaisessa vaiheessa. Nykyään puhutaan mediaväkivallasta ja sen monisyiset ilmiöt ovat hyvin tunnetut. (Vimerö 2009; MLL 2021.)

4.1 Pelaamisen yleisyys Suomessa

Pelaamisen yleisyyttä tutkii Tampereen yliopisto, joka julkaisi vuonna 2020 seitsemännen pelaajabarometrinsa. Pelaajabarometrejä on julkaistu vuodesta 2009 alkaen, noin joka toinen vuosi. (Kinnunen ym. 2020, 19.)

Pelaajabarometri on jakanut pelit kahteen osaan: ei-digitaaliseen ja digitaaliseen pelaamiseen. Ei-digitaalisia pelejä ovat esimerkiksi korttipelit, lauta- ja seurapelit, urheilupelit,

Bingo jne. Digitaalisia pelejä ovat esimerkiksi: Veikkauksen rahapelit sekä konsoleilla, tietokoneella tai mobiililaitteella pelatut pelit. (Kinnunen ym. 2020, 26-27.)

Suomessa pelataan hyvin ahkerasti 10-75-vuotiaiden parissa. 98,2 % suomalaisista pelaa ainakin joskus, digitaalisia pelejä ainakin joskus 78,7 %. 88,3 % suomalaisista pelaa aktiivisemmin eli kerran kuussa tai useammin. Digitaalisia pelejä aktiivisesti pelaa 63,6 % (Taulukko 1). Pelaaminen jakautuu useille eri alustoille, ja on varsin yleistä, että pelaajat pelaavat useammalla alustalla säännöllisesti (Taulukko 2).

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Pelaaminen ylipäätään	98,2 %	88,3 %	98,5 %	85,4 %	98,0 %	91,2 %
Ei-digitaalinen pelaaminen	97,8 %	80,7 %	98,3 %	77,8 %	97,4 %	83,6 %
Digitaalinen pelaaminen	78,7 %	63,6 %	75,4 %	54,5 %	82,2 %	72,7 %

Taulukko 1: Pelaamisen yleisyys ylipäätään ja sukupuolen mukaan (Kinnunen ym.2020, 44).

Digitaalisten pelien alustat	Aktiivisten pelaajien osuus
Mobiililaitteet	43,0 %
Tietokone	33,1 %
Pelikonsolit	21,5 %

Taulukko 2: Aktiivisista pelaajista vähintään kerran kuukaudessa pelaa seuraavia alustoja (Kinnunen ym. 2020, 44).

Suosituimmat pelilajit	Aktiivisten pelaajien osuus
Pulma- ja korttipelit	30,6 %
Seikkailupelit	17,4 %
Ammuskelupelit	18,8 %
Strategiapelit	13,7 %
Urheilupelit	7,5 %
Toimintapelit	16,7 %
Ajopelit	10,3 %
Simulaatiopelit	15,0 %

Taulukko 3: Suosituimmat pelilajit ja niiden aktiiviset pelaajat (Kinnunen ym. 2020, 44.)

Suosituimmiksi peleiksi tutkimukseen osallistuneiden joukosta nimettiin *Veikkauksen pelit*, *Pasianssi* ja *Mahjong*. Ensimmäiset konsoli- tai tietokonepelit olivat *Call of Duty* ja *Counter-Strike* (jaettu 5. sija), *Sims* (7. sija) sekä *Fortnite* (5. sija). Suosikkipeleissä löytyi myös eroja miesten ja naisten väliltä. Naiset valitsivat listalleen viihdettä, uhkapelejä ja

pulmanratkaisua: *Veikkauksen pelit*, *Pasianssi* sekä pulmapeli *Candy Crush*. Miesten listalta löytyy enemmän ammuskelu-, toiminta- sekä urheilupelejä (*Call of Duty*, *Counter-Strike*, *NHL*). (Kinnunen, ym. 2020 58, 44; Taulukko 3.)

4.2 Pelaaminen ilmiönä

Pelaamisen suosiota selittää osin sen sosiaalinen aspekti. Pelaamisen ympärille on rakentunut rikas kulttuuri 2010-luvulla. Pelaamisen eräs osa-alue onkin sosiaaliset pelit. Sosiaalisilla peleillä tarkoitetaan muiden pelaajien kanssa pelattua peliä, peleistä keskustelua ja niiden ympärillä tapahtuvaa fanittamista. Edellä mainitut aktiviteetit voidaan tehdä samassa tilassa tai netissä erilaisilla alustoilla. Pelaaminen voi ulkopuoliselle näyttää yksinäiseltä tekemiseltä, missä pelaaja istuu yksin huoneessa ja puhuu harvoin mikrofoniin. Tällöin pelaaminen vaikuttaa paljon urheilun katsomiselta, jossa ei lähtökohtaisesti ole mitään pahaa. Pelaaja saattaa välillä innostua ja pitää suurtakin ääntä. Samanaikaisesti pelaaja voikin olla yhteydessä hänelle merkittävään kaveriporukkaan ja kokea merkityksellistä yhteenkuuluvuutta. Pelaaja voi myös katsoa toisen ihmisen pelaamista, ja osallistua lähetykseen erillisen chat-sovelluksen kautta ja näin keskustella suoraan pelaajan kanssa. Yhtä pelilähetystä voi katsoa tuhansia muita katsojia, jolloin seuraaminen vertautuu television kastelemiseen. Nuoren pelaajan elämä on huomattavasti säädellympää kuin aikuisten ja rajanveto terveellisen sosiaalisen elämän ja nettielämän välillä käy ongelmalliseksi. Nuori pelaaja voikin tulla koulusta suoraan kotiin ja mennä suoraan pelikonsolin ääreen, jossa ovat samat koulukaverit, joiden kanssa juuri hetkeä aiemmin vietettiin aikaa koulussa. Nettipelaaminen ja pelikulttuuri tuleekin nähdä harrastuksena ja omana kulttuurinaan. (Silvennoinen ym. 2016, 14; Mustonen & Korhonen 2018, 4-13.)

Pelaaminen nykyaikana voi olla sosiaalista kanssakäymistä. Pelaaminen on hyvin yleistä ja päivittäisiä pelaajamääriä on vaikea tarkasti arvioida. Yksittäisistä peleistä voidaan kuitenkin saada varovainen kuva maailmanlaajuisesta yleisyydestä. *Counter Strike*-peliä pelkästään tietokoneella pelaa päivittäin lähes miljoona pelaajaa samanaikaisesti (Steam 2022). Maailmanlaajuisesti on arvioitu aktiivisia digipelaajia olevan noin 3,2 miljardia ja digitaalisen pelimarkkinoiden on laskettu olevan yhteensä 196,8 miljardin Yhdysvaltain dollarin arvoiset. Mobiilipelejä kulutetaan 103,5 miljardin dollarin edestä ja merkittävää kasvua maailmanlaajuisesti on raportoitu kehittyvillä mantereilla (Etelä-Amerikka, Aasia, Lähi-Itä, ja Afrikka). Merkittävimmät pelejä myyvät yhtiöt ovatkin *Playstation*, *Xbox*, *Nintendo* (konsolipelaaminen), *Epic Games* (maailman johtava pelivalmistaja ja jakelija Pc- sekä konsolimarkkinoilla), *Apple App Store* ja *Android App Store* (mobiilipelien jakelija ja latausalusta). (Newzoo 2022.)

4.3 Pelaamiseen liittyvät haitat ja riskit

Vaikka pelaamista voidaan hyödyntää monenlaisissa tilanteissa, niin on tärkeää myös osata tiedostaa mahdollisia haittavaikutuksia, joita pelaamisesta voi kehittyä. Yleisesti

pelaamisesta muodostuvat haitat ovat pieniä ja ohimeneviä, jolloin niitä on hyvä verrata suhteessa hyvinvoinnin kokonaisuuteen. Tällaisia erilaisia haittoja voivat olla esimerkiksi niskan ja hartioihin kohdistuvat vaivat tai päänsärky. Nämä haitat voidaan laskea lieviksi haitoiksi, kun niitä pystytään hoitamaan ja ennaltaehkäisemään helposti esimerkiksi paremmalla ergonomialla, pitämällä taukoa pelaamisesta ja liikkumalla. Haitallista pelaamista on hankalaa lähteä määrittelemään. (EHYT ry 2022.)

Pääosissa tapauksista pelaaminen on kuitenkin mukavaa ajanvietettä, jossa voi oppia uutta ja kehittää omaa osaamistaan, pelasi sitten yksin tai muiden kanssa (EHYT ry 2022).

Ongelmapelaaminen on suhteessa harvinainen ilmiö, pelaamisen suosion huomioon ottaen. Arviolta 1-5 % pelaajille muodostuu ongelmallinen suhde pelaamiseen. Ongelmallisella pelaamisella tarkoitetaan pelaamista, joka vaikuttaa haitallisesti pelaajan muuhun elämään, eikä pelaaja pysty itse kontrolloimaan omaa pelaamistaan. Ongelmallisen pelaamisen taustalla on usein yksilön omia monisyisiä ongelmia ja pelaaminen muuttuu ns. pakopelaamiseksi eli pelaaja pakenee omaa arkeaan ja haasteitaan helposti upottavaan pelimaailmaan. Ongelmapelaamisen hoidossa ei ole olennaista eikä tavoitteenakaan pelaamisesta vieroittuminen vaan pelaamisen palauttaminen takaisin terveelliselle tasolle. (Silvennoinen 2016.)

5 Aikaisempia hankkeita ja tutkielmia

Digitalisaation ja kehityksen myötä pelaaminen on lisääntynyt. Sen myötä myös pelejä ja pelaamista on alettu tarkastella eri näkökulmista kasvavissa määrin. Esimerkiksi biolääketieteellisiä ja muita biolääketieteellisiä artikkeleita julkaiseva julkaisutietokanta PubMed Central:ssa julkaistiin vuonna 2010 hakusanoilla game, games ja playing 349 artikkelia, kun vuonna 2020 vastaava luku oli 2426. (PubMed Central 2022.) Näillä hakusanoilla mukaan listautuu myös mm. uhkapelaamiseen liittyviä artikkeleita, jotka eivät liity opinnäytetyön aiheeseen. Suomalaisesta ammattikorkeakoulujen päättötöiden tietokannasta Theseuksesta samoilla hakusanoilla löytyy vuonna 2010 n. 250 työtä. Vuonna 2020 määrä on noin kaksin kertaistunut. Pelit ja pelaaminen aiheena ja niihin liittyvät erilaiset näkökulmat näyttävät siis aiheina, joita on alettu tutkia enemmän. Pelaamista ja pelejä lastensuojelun viitekehyksessä on tutkittu aiemminkin. Amk-opinnäytetöitä on tehty aiemmin mm. lastensuojelun työntekijöiden näkemyksistä pelaamiseen ja digitaalisen pelaamisen vaikutuksista lasten toimintakykyyn. Yamk-opinnäytetyö on tehty liittyen hyötypelien menetelmällisyydestä tehostetussa perhetyössä. (Theseus 2022.) Näkökulmaa pelaamisen viihdekäytöstä lastensuojelutyössä ei ole vielä tutkittu. Opinnäytetyö pyrkii paikkaamaan tätä aukkoa.

5.1 Pelaten osalliseksi-hanke, Jyväskylän ammattikorkeakoulu

Vuonna 2014 Jyväskylän ammattikorkeakoulu käynnisti hankkeen nimeltä ”Pelaten terveeks?”. Hankkeen tavoitteena oli hankkia tietoa pelillisyydestä, osana mielenterveyskuntoutujien kanssa tehtävää arjen hallinnan vahvistamista. Hankkeella oli mielessään juuri hyöty- ja terveyspelit. Hyötypelit (serious games) ovat pelejä, joita ei ole kehitetty lähtökohtaisesti viihdyttäväksi. Hyötypeleissä oleellisimpana osana onkin tiedonvälitys-, opetus- ja koulutusnäkökulmat (Pelikasvattajan käsikirja 2013). Hyötypelejä on tehty usealle alalle ja ”Pelaten osalliseksi”-hankkeessa keskeisimpänä osa-alueena oli terveysalalle tuotetut hyötypelit. Terveyspeleissä hankkeen aikana keskeiseen rooliin asettui pelit, joissa keskityttiin kognitiivisten taitojen kehittämiseen, emotionaalista tai kuntoutusta tukeviin peleihin. Lisäksi oleellisina osina pelejä oli liikunnan harjoittamiseen, ravitsemusta kehittävään ja pitkäaikaissairauksien hallintaan keskittyvät pelit. (Raitio ym. 2014.)

”Pelaten osalliseksi”-hankkeessa keskeisimpiä kysymyksiä olivat hyötypelien kehittämiseen liittyvät kysymykset: minkälaista yhteistyötä ja kehittäjäverkostoa tarvitaan sekä mitkä ovat digitaalisten palveluiden kehittämiseen ja käyttöönottoon liittyvät haasteet ja mahdollisuudet. Hankkeen keskeisin anti oli kohderyhmän haastattelu. Haastateltavia oli yhteensä 44 ja he edustivat laajasti mielenterveyskuntoutujia, ammattilaisia, järjestöjen edustajia sekä pelialan edustajia. (Raitio ym. 2014.)

Kehittäessä uusia hyötypelejä mielenterveyskuntoutukseen nousi kohderyhmästä vahvasti pyyntö aidosta asiakaslähtöisestä kehittämistyöstä. Mikäli peliä tehdään kuntoutujien käyttöön kuntoutumisen tueksi, tulee kuntoutujia itseään kuulla ja heidät ottaa mukaan kehitystyöhön alusta alkaen, ei ainoastaan testiryhmäksi tai asiakasraadiksi. Lisäksi kohderyhmä nosti vahvasti esiin tehokkaan moniammatillisen yhteistyön. Hyötypeleissä, etenkin vahvasti kohdennettuina, tulee työskennellä aidosti verkostona ja kaikkia osapuolia tulee kuulla. Jokaisella verkoston jäsenellä on yhtä vahva rooli kehitystyössä. Lisäksi nopeat kokeilut nousivat oleellisena viestinä esille. Peliala kehittyy kovaa tahtia ja nopeilla kokeiluilla saadaan verkoston avulla suunnattua projektia oikeaan suuntaan jo alkuaskelista lähtien. (Raitio ym. 2014.)

Hankkeen tärkeä osa-alue oli kuntoutujien näkemykset pelillisyydestä osana kuntoutustyötä. Kuntoutujat kuvasivat pelillisyyden hyödyiksi mm. seuraavia asioita: pelillisuus voi tarjota mielekästä tekemistä ja vahvistaa itsetuntoa, se voi auttaa irtautumaan arjesta määrättyksi ajaksi, se voi parantaa keskittymiskykyä sekä mahdollistaa säännöllisen rytmin. Mielenterveyskuntoutujilta kysyttäessä minkälaisia sisältöjä he tarvitsevat kuntoutukseen suunnatuilla hyötypeleiltä, nousi esiin seuraavia ajatuksia: kuntoutujat kokivat tarvitsevänsä arjen toimintojen siirtämistä peleihin, narratiivisuutta ja oman tarinan rakentamista, pelien tuoman fyysisen aktiivisuuden lisäämistä, vertaistuen mahdollisuutta sekä mahdollisuutta kohdata toisia pelaajia reaali maailmassa. Epäilyksinä nousi esiin huoli pelien korvaavan ihmiskontaktit,

tietoturvakysymykset, mahdollinen leimautuminen, tekniikan toimivuus, eriarvoistumisen lisääntyminen, pelien koukuttavuus sekä ammattilaisten hyväksyntä. Työntekijöitä haastatellaan nousi esiin pelien soveltavuus työpaikoille. Perinteisesti on nähty kortti- ja lautapelien olevan mielekäs ja hyödyllinen menetelmä asiakkaiden kohtaamisessa ja vuorovaikutuksen rakentamisessa. Kuitenkin siirtyminen digitaaliseen ympäristöön koettiin haastavana. Ammattilaisten huoli olikin, onko pelaaminen oikeaa kuntouttavaa työtä. Samassa yhteydessä ammattilaiset vesittivät pohdintansa nähdessään menetelmän todelliset hyödyt ja mahdollisuudet ja toivottivatkin uudet työmenetelmät tervetulleiksi työpaikoilleen. (Raitio ym. 2014.)

5.2 Pelit osallisuutta rakentamassa - Pelillisyyden mahdollisuudet sosiaalityössä

Pauliina Laukkanen on lähtenyt tutkielmassaan selvittämään, millaisia pelillisiä menetelmiä on ja miten niitä voitaisiin hyödyntää sosiaalityössä. Hän on ottanut näkökulmakseen tutkimuksessa asiakkaiden osallisuuden ja asiakaslähtöisyyden. Samalla Laukkanen on tarkastellut, millaisia erilaisia hyötyjä eri peleillä on. Laukkanen on myös selvittänyt millaisia asenteita pelaamiseen ja pelillisyyteen kohdistuu, sillä asenteilla saattaa olla vaikutuksia pelillisten menetelmien käyttöönottamiseen. Tutkielmassa on keskitytty hyötypeleihin, jotka ovat kategoriansa mukaisesti kehitetty hyödyllisiksi. (Laukkanen 2020, 1.)

Tutkimuskysymystensä kautta Laukkanen ajatteli voivansa tarkastella sekä pelillisyyden potentiaalia että jo käytössä olevia hyötypelejä. Laukkanen piti tärkeänä, että hän myös selvittää asenteita, joita pelillisiin menetelmiin kohdistuu. Hän kokee niillä olevan vaikutuksia siihen, että miten työntekijät sosiaalityössä ottaisivat kokeiluun pelillisiä menetelmiä. (Laukkanen 2020, 7.)

Tutkimuksen kautta pelillisistä menetelmistä nousi esiin monia positiivisia vaikutuksia niin asiakkaan kuin ammattilaisen näkökulmasta. Eri tutkimuksissa on noussut esiin, kuinka omaa tilannetta ulkoistamalla ja tarkastelemalla sitä pelin kautta, voi oman tilanteen pohdinta lisääntyä. Esimerkiksi tämä onnistuu roolipelaamisen kautta. Oman elämän roolipelissä asiakas ikään kuin järjestelee omaa elämäänsä pelilaudalle, jolloin sitä voi olla helpompi tarkastella. Ulkopuolisin silmin voi oma tilanne näyttäytyä erilaiselle ja siitä voi itse havainnoida mahdollisia puutteita ja kehityksen kohteita. (Laukkanen 2020, 13-14.)

Pohdinta omasta tilanteesta siis lisääntyi. Tutkimuksessa havaittiin myös, että pelien avulla oli helpompi ottaa asioita puheeksi ja sanoittaa omia tuntemuksiaan ammattilaisille. Yhteen peliin kuului myös lomake, jonka koettiin tukevan keskustelua. Pelien avulla koettiin myös helpommaksi alkaa keskustelemaan vaikeammista asioista, joita ei helposti tuotaisi esiin muussa tapauksessa. Näin ollen pelaamisen kautta voi olla helpompaa käsitellä vaikeampiakin asioita. (Laukkanen 2020, 14.)

Kuten jo aiemminkin on havaittu ja myös tässä tutkimuksessa huomioitu, on pelaaminen yleistä ja lähes jokainen pelaa tai on pelannut jotakin. Pelaaminen itsessään on konkreettista tekemistä, jolla voidaan aktivoida asiakasta toimintaan. Tämän konkreettisen toiminnan kautta asiakasta voidaan saada osallistettua oman tilanteensa läpikäymiseen. Tilanteissa voidaan saada kartoitettua esimerkiksi asiakkaan omia voimavaroja ja vahvuuksia, joiden avulla voidaan hänen tilannettaan työstää. (Laukkanen 2020, 15.)

Tutkimuksessa selvitettiin myös asenteita liittyen pelillisiin menetelmiin. Suurin osa niin asiakkaista kuin alan ammattilaisistakin pitää pelillisiä menetelmiä hyödyllisinä oikeassa kontekstissa ja ne voivat lisätä esimerkiksi kiinnostusta oppimiseen ja asioidensa jakamiseen. Kuitenkin neljäsosa pitää pelillisiä menetelmiä huonoina. Huolta herättää muun muassa se, että pelaaminen ajaisi varsinaisen fyysisen ihmiskontaktin ja vuorovaikutuksen edelle ja se koetaan huonona asiana. Pelaaminen ei myöskään välttämättä sovellu kaikille toimintakyvyn vuoksi. Asiakkaan näkökulmasta tärkeänä näyttäytyy se, että ammattilaiset suhtautuisivat myönteisesti pelillisyyteen. Ammattilaista suhtautuessa negatiivisesti pelillisyyteen voi pelillisten menetelmien suuri potentiaali jäädä hyödyntämättä. (Laukkanen 2020, 16-17.)

6 Opinnäytetyön tausta ja toteutus

Opinnäytetyön tausta piilee kahden eri maailman, pelaamisen ja lastensuojelutyön yhdistämisestä. Lastensuojelun työtehtävissä työskennellessä on törmätty useasti pelaamiseen ja etenkin pelaajiin liittyvään stigmaan. Kokemuksen mukaan, pelaaminen voi kuitenkin olla hauska, harmiton ja hyödyllinen harrastus. Opinnäytetyössä tahdottiin tuoda esiin positiivisen pelaamisen sanomaa niin teoreettisen kuin käytännön työelämäkokemusten kautta muiden alalla työskentelevien piiriin.

Opinnäytetyö sai alkusysäyksen, kun huomattiin pelaamisen mahdollisuudet käytännön työssä. Tekijät ymmärsivät yhdistää omaa mielenkiinnon kohdettaan asiakastyöhön ja saivat sillä merkittäviä tuloksia aikaan. Pelaaminen tarjosi työparin näkemysten mukaan eräänlaisen 'takaportin' lasten ja nuorten maailmaan. Pelaaminen on työparin mukaan oma maailmansa, ja aikuiset ovat siitä maailmasta autuaan tietämättömiä. Työparin huomio olikin, että mikäli aikuinen osaa puhua nuorille pelin kielellä ja pystyy näyttämään oman osaamisensa peleistä, näkee lapsi tai nuori aikuisen enemmän vertaisena, pelikaverina. Pelimaailmassa sosiaalinen aspekti on hyvin tärkeä ja pelaamiseen liittyy vahvasti peleistä ja peli-ilmiöistä puhuminen (Silvennoinen ym. 2016, 14). Työpari törmäsi pian alalla vallitsevaan käsitykseen pelien haitallisuudesta. Asiantuntijoita ja koulutovereita usein huolestutti pelien haitalliset näkökulmat. Pelien mahdollisuudet ja hyödylliset näkökulmat jäivät työparin mukaan usein huomiotta. Oman kokemuksen sekä alalla havaitun näkökulman yhdistäminen ja rajojen rikkominen auttoi opinnäytetyön aiheen valinnassa.

6.1 Opinnäytetyön tavoite ja tutkimuskysymykset

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää suurten julkisten toimijoiden näkemys pelaamisesta lastensuojelutyössä.

Opinnäytetyön tavoitteena oli tuottaa Keusotelle hyödyllistä tietoa lastensuojelutyötä tekevien perheohjaajien asenteista ja käsityksistä asiakkaidensa pelaamiseen.

Opinnäytetyön tutkimuskysymyksinä olivat: Millainen kokemus perheohjaajilla on pelaamisesta lastensuojelutyössä? Miten perheohjaaja näkee pelaamisen hyödyntämisen lastensuojelutyössä?

6.2 Tutkimusmenetelmät

Opinnäytetyötä suunniteltaessa ja tutkimuskysymyksiä asettaessa päädyttiin suorittamaan opinnäytetyö laadullisena tutkimuksena. Kvalitatiivinen tutkimus palvelee tarkoituksia jo työvoimassa olevien asiantuntijoiden ja työn rajaamisen vuoksi. Tutkimuskysymykset opinnäytetyössä pyrittiin asettelemaan mahdollisimman tarkaksi ja yksiselitteiseksi. Kvantitatiivinen tutkimus pyrkii perusluonteeltaan lähestymään tutkittavaa aihetta yleisestä yksityiskohtaiseen, kun taas kvalitatiivinen tutkimus yksityiskohtaisesta yleiseen (Hirsjärvi & Hurme 2004, 25; Creswell 1994). Kvalitatiivinen tutkimus täten palvelee parhaiten opinnäytetyön tarkoituksia. Opinnäytetyössä aineistoa päädyttiin keräämään haastattelun kautta inhimillisen tekijän vuoksi. Tutkimuskysymys asettaa asiantuntijan keskiöön, subjektiksi. Haastattelussa ihminen nähdään merkitystä luovana ja aktiivisena osapuolena. Haastattelun aihe on verrattain vähän tutkittu alue ja haastattelun avulla saatu tieto voi viedä tutkimuksen odottamattomille teille. Haastattelussa halutaan selventää vastauksia ja saada perusteluja asetettuihin kantoihin. (Hirsjärvi 2004, 35). Haastattelun aihe haluttiin rajata tutkimuskysymyksen kannalta oleellisiin aiheisiin, jonka vuoksi strukturoimaton haastattelu ei soveltunut tutkimukseen. Strukturoimattoman haastattelun aiheen määrittely on väljää ja haastattelijoiden tulee liikkua aiheesta toiseen haastateltavan ehdoilla (Hirsjärvi 2004, 46).

6.3 Aineiston keruu ja analysointi

Opinnäytetyössä päädyttiin käyttämään puolistrukturoitua haastattelumenetelmää, eli teema-haastattelua. Teemahaastattelu pohjautuu Mertonin, Fiskin ja Kendallin kirjaan, ”The focused interview” (1956, uudistettu painos 1990). Teemahaastattelu on neliosainen. Teemahaastattelun ensimmäisessä osassa haastateltavat ovat nähneet ja kokeneet haastateltavaa aihetta. Toisessa osassa haastattelija on selvittänyt ennen haastattelua ilmiön laajempaa yhteiskunnallista merkitystä tilastojen, lähdemateriaalin, rakenteiden sekä prosessien kautta. Kolmannessa vaiheessa haastattelija kokoaa materiaalien pohjalta haastattelurungon (liite 2), jota neljännessä vaiheessa kohdistaa haastateltavien subjektiivisiin kokemuksiin

haastateltavasta aiheesta. Teemahaastattelu ottaa huomioon ihmisten omat tulkinnat asioista, ja heidän antamat painoarvot eri aiheille ovat keskeisiä. Lisäksi oleellista teemahaastatteluissa on se, että painoarvot syntyvät vuorovaikutuksessa. Teemahaastattelu asettuu haastattelun eri lajeissa strukturoidun haastattelun tarkkojen sanamuotojen ja avoimen haastattelun liberaalin luonteen välimaastoon. Haastattelumenetelmä on siis oivallinen hybridi kahden edellä mainitun välistä. (Hirsjärvi 2004, 47-48).

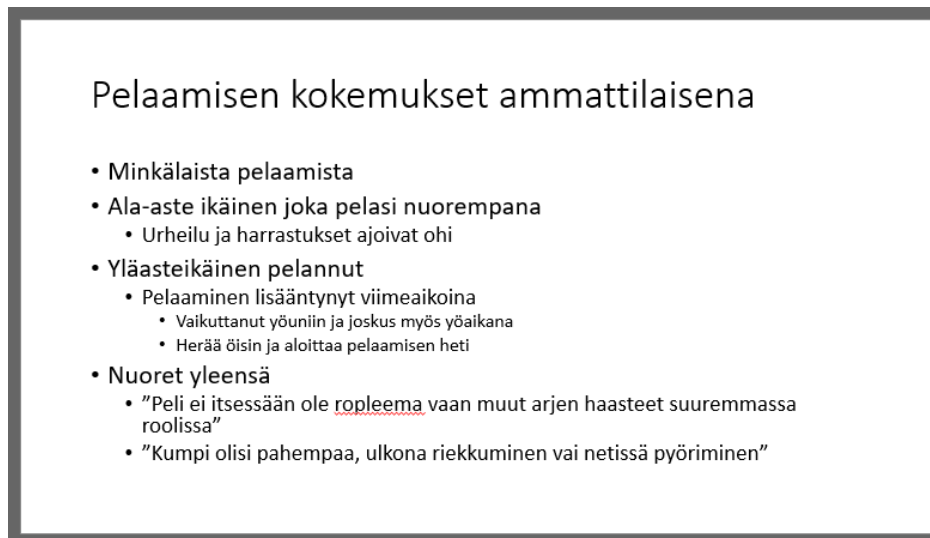
Kohderyhmäksi opinnäytetyössä rajattiin ammattilaiset. Asiakkaiden tai perheiden haastattelu olisi toki ollut mielekästä ja mielenkiintoista, mutta erilaiset lupa- ja menettelyprosessit olisivat vaatineet valtavia ponnisteluja. Haastattelun kohderyhmäksi opinnäytetyöhön haluttiin haastatella sosiaalityöntekijöitä. Tavoitteena oli haastatella 4-6 sosiaalityöntekijää, mutta sosiaalityöntekijöiden henkilöstömitoituksen ja työn kuormittavuuden vuoksi Keusote päätyi tarjoamaan heidän sijastaan tehostetun perhetyön perheohjaajia, jotka tekevät lastensuojelutyötä. Opinnäytetyön taustan ja tarkoituksen kannalta vaihdos ei ollut merkittävä.

Perheohjaajia lähestyttiin opinnäytetyön tiimoilta sähköpostitse. Sähköpostissa opinnäytetyö esitteli itsensä, sekä kutsui perheohjaajat mukaan työskentelyyn. Sähköpostiin liitettiin teemahaastattelun runko, informointilomake sekä suostumusasiakirja. Suostumusasiakirjassa haastatteluun osallistuva perheohjaaja antoi suostumuksensa opinnäytetyön tutkimukseen osallistumiseen, varmistettiin osallistujan ymmärrys käytetyistä tutkimusmenetelmistä, tallentamisen periaatteista sekä opinnäytetyön tarkoituksesta. Arkistoitavan ja suojeltavan materiaalin minimoimiseksi osallistujat hyväksyivät suostumusasiakirjan osallistumalla haastatteluun.

Haastattelut oli tarkoitus suorittaa etäyhteyksin. Etäyhteyksin oli tarkoitus optimoida mahdollisuus haastatella kiireisiä asiantuntijoita. Haastatteluja oli tarkoitus suorittaa 4-6 kappaletta. Neljä haastattelua saatiin toteutettua. Kolme haastatteluista saatiin toteutettua videopuheluvälitteisesti ja yksi haastattelu toteutui sähköpostihaastatteluna. Haastatteluihin varattiin aikaa yksi tunti ja ne nauhoitettiin myöhempää analysointia varten.

Aineisto purettiin teemoittain Powerpoint dioille (Kuvio 1). Dialle kerrattiin käsiteltävänä oleva teema ja mahdolliset apukysymykset. Apukysymysten alle sisennettynä kerättiin haastateltavien keskeinen sanoma, tarvittaessa sanatarkka lainaus. Sanatarkat lainaukset on merkitty lainausmerkein, selkeyttämään myöhempää luokittelua ja tiivistystä. Oleellinen osa aineiston analyysiä on sen luokittelu. Luokittelussa jaotellaan suuri määrä aineistoa helpommin käsiteltävään muotoon jatkoa varten. Luokittelussa niputetaan samat tai miltei samat vastaukset yhteen, lasketaan ja viedään ymmärrettävämpään muotoon myöhempää tiivistämistä varten. (Hirsjärvi ym. 2004). Yhteensä aineistoa haastattelunauhoitusten pohjalta kertyi 29 diaa, jotka luokiteltiin ja redusoiitiin viiteen yksinkertaisempaan kuvioon (Kuvio 2). Kuvio alkaa käsiteltävällä teemalla, jakaantuu erilaisiin apukysymyksiin, pääasiallisiin vastauksiin ja

lopulta tarkempiin yksityiskohtiin. Diat hävitetään julkaistun opinnäytetyön päätteeksi, mutta kaikki luokitellut kuviot esitellään tarkemmin luvussa 7.



Kuvio 1: Ote aineistosta



Kuvio 2: Esimerkki luokitellusta taulukosta

Oleellinen osa aineiston analyysiä on sen luokittelu. Luokittelussa jaotellaan suuri määrä aineistoa helpommin käsiteltävään muotoon jatkoa varten. Luokittelussa niputetaan samat tai miltei samat vastaukset yhteen, lasketaan ja viedään ymmärrettävämpään muotoon myöhempiä tiivistämistä varten. (Hirsjärvi ym. 2004). Edellä mainitun 29 dian vastaukset luokiteltiin ja redusoidtiin viiteen yksinkertaisempaan kuvioon (Kuvio 1). Kuvio alkaa käsiteltävällä teemalla, jakaantuu erilaisiin apukysymyksiin, pääasiallisiin vastauksiin ja lopulta tarkempiin yksityiskohtiin.

Koostetta käsiteltiin teoriaohjaavasti verraten vuoden 2020 pelaajabarometriin (Kinnunen, ym. 2021). Opinnäytetyössä verrattiin perheohjaajien näkemyksiä laajempaa kansanryhmää vastaan. Pelaajabarometrissä satunnaisotoksin tutkittiin 914, 10-75-vuotiasta heidän

näkemyksiään ja kokemuksiaan pelaamiseen vuonna 2020. Opinnäytetyössä perusteltiin analysointitapaa perheohjaajien merkittävään asemaan suhteessa perheen hyvinvoinnin edistämiseen. Sosiaalialan ammattihenkilöiden ammattieettinen velvollisuus on lisätä hyvinvointia sekä osallisuutta, joka on määrätty laissa sosiaalialan ammattihenkilöistä (817/2015) ja mikäli pelaaminen on merkittävä osallisuuden ja hyvinvoinnin lähde, on siten ammattilaisten velvollisuus mahdollistaa asiakkaiden pelaamista tai ainakin olla rajoittamatta sitä tarpeetta.

6.4 Eettisyys ja luotettavuus

Kun tieteellisessä tutkimuksessa käytetään hyviä tieteellisiä käytäntöjä, voidaan sitä pitää eettisesti hyväksyttävänä ja luotettavana sekä tuloksia uskottavina. Tutkimuseettisistä näkökulmista keskeisiä lähtökohtia hyvälle tieteelliselle käytännölle ovat rehellisyys, huolellisuus ja tarkkuus tutkimuksessa sekä siihen liittyvässä tulosten tallentamisessa, esittämisessä ja tulosten arvioinnissa. Tiedonhankinnan, tutkimuksen ja arvioinnin menetelmien tulee olla myös eettisesti kestäviä sekä tieteellisen tutkimuksen kriteeristön mukaisia. Tutkimukseen liittyvien henkilöiden kanssa tulee sopia aineistojen säilyttämiseen ja käyttöoikeuksiin liittyvistä asioista siten, että kaikki ne hyväksyvät. Nämä keskeiset lähtökohdat on linjattu Tutkimuseettisen neuvottelukunnan toimesta. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012, 6.)

Luotettavuuden kannalta tärkeässä asemassa tässä opinnäytetyössä oli saada sopiva määrä haastateltavia tutkimukseen, jotta tutkimus saataisiin toteutettua riittävällä laajuudella. Haastateltavien määrän jäädessä pieneksi saataisiin opinnäytetyöhön kapea näkemys aiheesta. Opinnäytetyössä huolehdittiin tarkasti opinnäytetyön ja tulosten kirjaamisesta, säilyttämisestä sekä raportoinnista, jotta opinnäytetyön luotettavuus ei heikentyisi. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012, 8.)

Opinnäytetyössä noudatettiin näitä hyviä tieteellisiä käytäntöjä opinnäytetyön toteuttamisessa niin tutkimus- kuin arviointimenetelmissäkin. Opinnäytetyössä tunnistetietoina saatiin käyttöön haastateltavien sähköpostiosoitteet, joiden avulla saatiin sovittua haastatteluista sekä lähetettyä kutsut etähaastatteluihin. Kun haastattelut oli saatu suoritettua, poistettiin sähköpostista haastateltavien sähköpostiviestit ja sähköpostiosoitteet. Haastattelussa ei kerätty haastateltavista tunnistetietoja. Näin saatiin turvattua haastateltavien anonymiteetti. Haastateltavia informoitiin informointilomakkeella (liite 1), jossa kerrottiin haastattelun aineiston keräämisestä, hyödyntämisestä, tallentamisesta ja poistamisesta. Lisäksi haastateltaville oli laadittu suostumuslomake (liite 3), jolla varmennettiin suostuminen haastatteluun. Haastattelut, sekä suostumuslomakkeet tallennettiin Olli Ekmanin henkilökohtaiselle tietokoneelle, joka on suojattu salasanalla ja virusturvalla. Muilla henkilöillä ei ole pääsyä tietokoneeseen ja sen tietoihin. Opinnäytetyön valmistuttua tallenteet poistettiin tietokoneelta päällekirjoittavan poistotyökalun avulla, jolla saatiin varmistettua, että tallenteita ei ollut mahdollista enää palauttaa käyttöön. Opinnäytetyö tullaan julkaisemaan

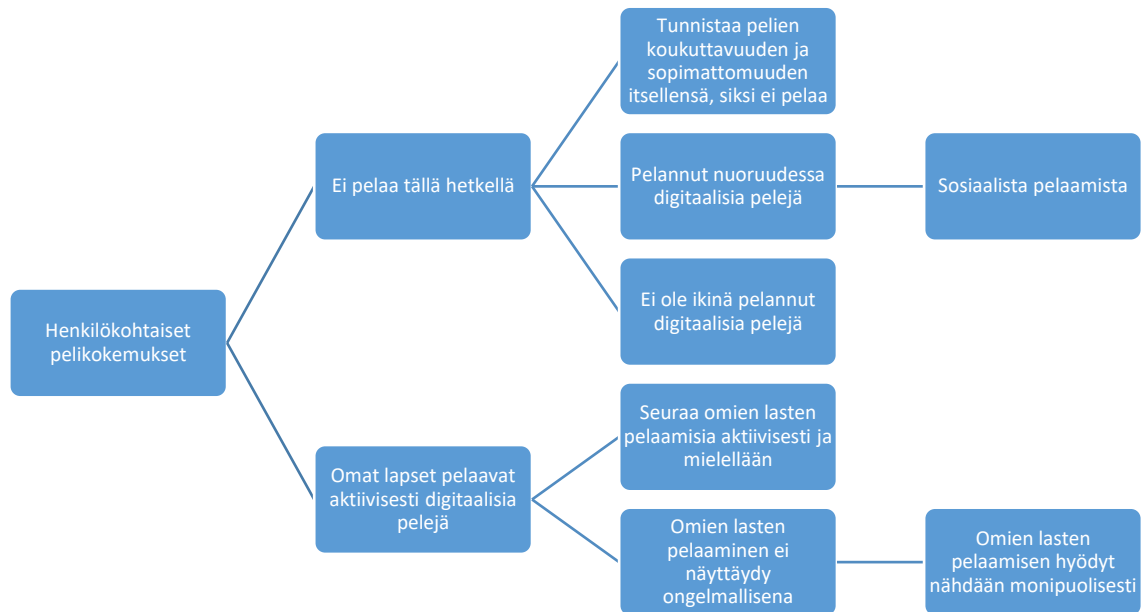
ammattikorkeakoulujen verkkopalvelu Theseuksessa. Keusote vaatii tutkimusluvan, jos materiaalia käytetään julkaistavissa töissä kuten opinnäytetöissä. Tutkimuslupa-asia hoidettiin ennen haastatteluiden suorittamista. Saatuja aineistoja hyödynnettiin vain tämän opinnäytetyön laatimisessa ja niitä käsitelivät ainoastaan tämän opinnäytetyön laatijat. Opinnäytetyön laatimisen jälkeen kaikki saadut materiaalit hävitettiin asian mukaisesti eikä niitä säilytetty. Näin ollen eettistä ennakoarviointia ei tarvittu tässä opinnäytetyössä.

7 Tulokset

Perheohjaajien haastatteluiden tallenteiden pohjalta purettiin haastattelut neljään osaan. Neljä osaa oli neljä haastattelun keskeistä teemaa (liite 2). Ensimmäisessä osassa tutkittiin perheohjaajien omaa henkilökohtaista taustaa pelaamisen suhteen. Toisessa osassa kolmella apukysymyksellä tutkittiin perheohjaajien kokemuksia ja käsityksiä pelaamisesta laajasti lastensuojelukontekstissa. Kolmannessa osassa kahden apukysymyksen avulla tutkittiin perheohjaajien käsityksiä pelaavista asiakkaista. Viimeisessä osiossa kahdella apukysymyksellä tutkittiin perheohjaajien näkemyksiä pelaamisen hyödyntämisestä. Tulokset on esitetty esitelmällä kysymys ja koostamalla luokitellusta aineistosta yksinkertainen vastaus kysytyyn kysymykseen. Mikäli vastauksessa on mainittu ”useampi perheohjaaja” tai ”osa perheohjaajista”, se tarkoittaa 2-3 yhteneväistä vastausta perheohjaajilta.

7.1 Perheohjaajien henkilökohtaiset pelikokemukset

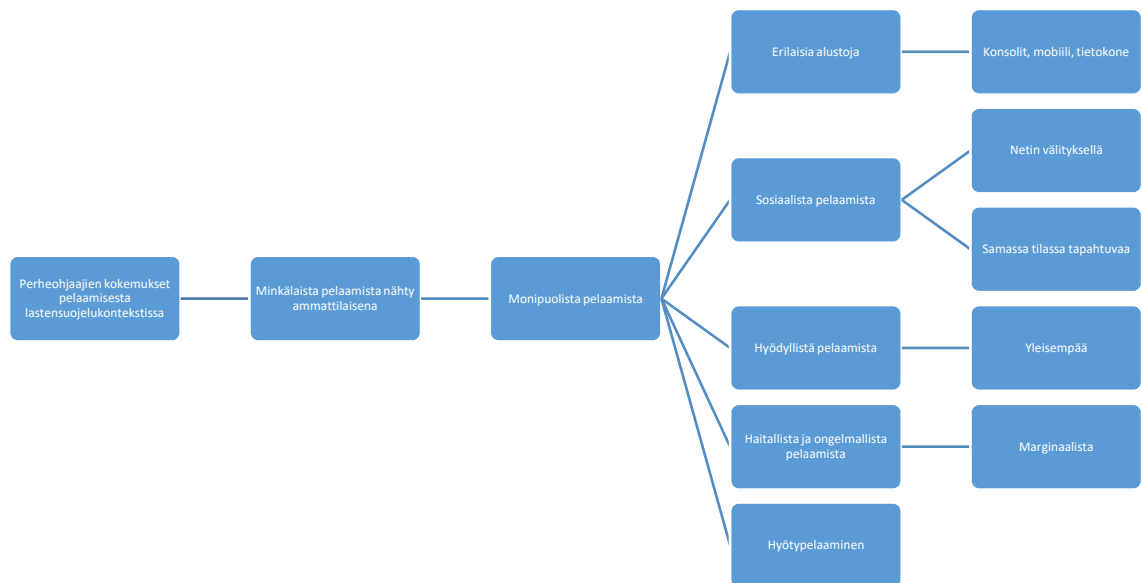
Haastattelun aluksi haastateltavilta kysyttiin heidän henkilökohtaisista pelikokemuksistaan (Kuvio 3). Ensimmäinen kysymys toimi eräänlaisena alustuksena ja keskustelun avauksena. Idea taustojen kysymykseen saatiin juuri ennen ensimmäistä haastattelua, joten sitä ei päätetty siirtää teemahaastattelurunkoon. Kaikki perheohjaajat ilmoittivat, etteivät tällä hetkellä aktiivisesti pelaa digipelejä. Useammalta kuitenkin nousi kokemuksia videopeleistä nuoruudesta. Yksi haastateltava kertoi pelaavansa säännöllisesti *Mahjong*-peliä. *Mahjong*-pelin versio eli elektroninen vai perinteinen, ei selvinnyt haastattelussa. Kaikki perheohjaajat kertoivat omien lastensa pelaavan aktiivisesti erilaisia pelejä, ja osa kertoikin seuraavan mielellään lapsensa pelaamista. Omien nuorten pelaaminen ei nähty haitallisena, vaan pikemminkin hyödyllisenä harrastuksena. Omien lasten pelaamisen hyödyiksi nähtiin, sosiaalinen ulottuvuus sekä kielitaidon kohentuminen.



Kuvio 3: Perheohjaajien henkilökohtaiset pelikokemukset

7.2 Kokemukset pelaamisesta lastensuojelun perheohjaajana

Kokemukset pelaamisesta lastensuojelun kontekstissa oli jaoteltu erilaisten apukysymysten avulla kolmeen osaan (liite 2), minkälaista pelaamista on nähty, miten pelaaminen nähdään harrastuksena ja minkälaisia vaikutuksia on nähty. Perheohjaajat olivat nähneet työssään monipuolisesti erilaista pelaamista (Kuvio 4; Kuvio 5). Perheohjaajat olivat nähneet niin yksin kuin porukassa tapahtuvaa pelaamista. Sosiaalista pelaamista oli nähty netin välityksellä sekä samassa tilassa. Pelialustoja lueteltiin niin mobiili- konsoli- kuin pc-pelaamisesta. Lisäksi yksi perheohjaaja kertoi nähneensä hyötypelaamista asiakkaallaan.



Kuvio 4: Perheohjaajien kokemukset pelaamisesta lastensuojelukontekstissa (1/2)

Pelaaminen harrastuksena nähtiin kokonaisuudessaan hyödyllisenä ja mukavana harrastuksena, painottaen kuitenkin, että pelaamisen tulee pysyä maltillisena ja muun elämän tulee sujua peleistä huolimatta. Kaikki perheohjaajat painottivat, että pelaamista tulee rajata aikuisen toimesta. Perheohjaajat pohtivat vastauksissaan peliharrastuksen sosiaalista puolta, ja pelin kautta löydettyjen sosiaalisten kontaktien hyödyllisyyttä tai haitallisuutta. Selkeää kantaa puolesta tai vastaan ei osattu yksituumaisesti todeta. Kaikki perheohjaajat painottivat fyysisten kontaktien hyödyllisyyttä suhteessa pelin kautta saatuihin kontakteihin. Useat perheohjaajat painottivat myös muiden harrastusten merkitystä monipuolisen arjen rakenteisiin. Yksi perheohjaaja pohti pelaavan nuoren sosiaalista ulosantia pelissä ja sen ulkopuolella. Nuoren sosiaalinen toimintakyky voi olla vahvempaa pelimaailmassa kuin oikeassa maailmassa.

Mietin pitäisikö olla iloinen vai surullinen, jos joku kertoo, että hänen ainoat ystävät ovat pelimaailmassa.

Fyysisessä maailmassa nuori on estynyt ja arka, mutta pelimaailmassa rohkea, voittamaton, osa tiimiä, jossa kaveria ei jätetä.

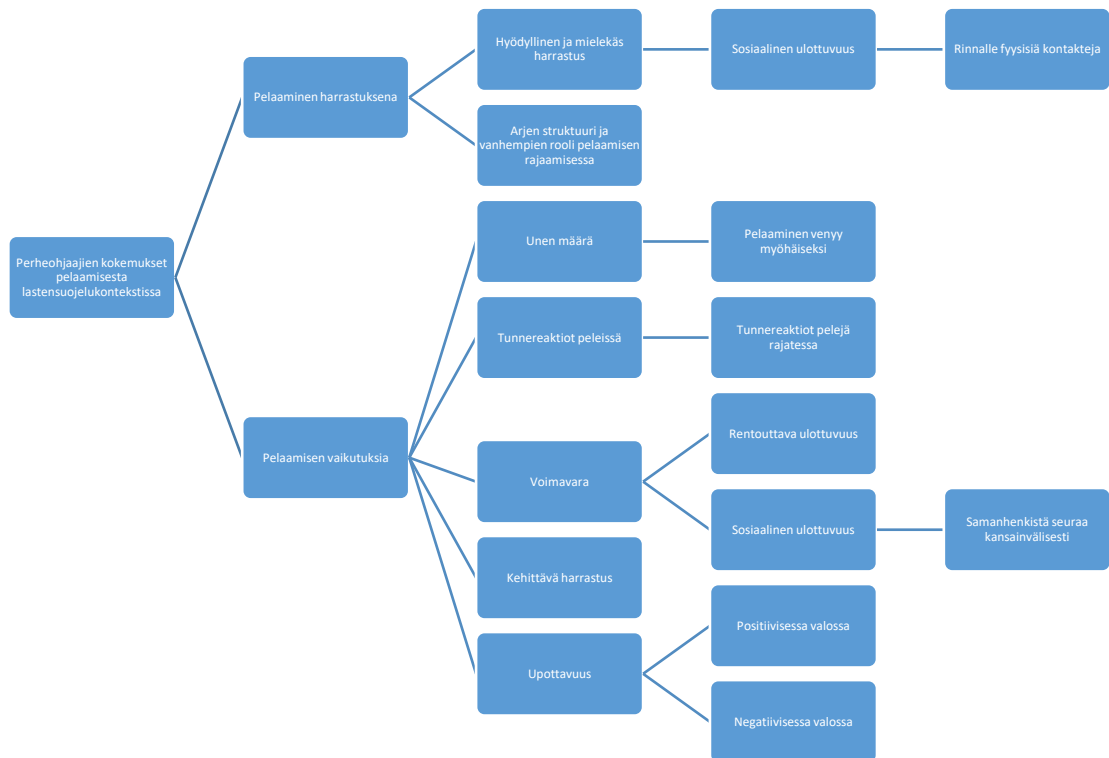
Pelaamisen vaikutuksia lueteltiin monipuolisesti. Vaikutuksia nähtiin etenkin yläkouluikäisten uneen ja arkiryhtiin. Kaikki perheohjaajat olivat todistaneet ongelmapelaamista. Ongelmapelaamisen negatiivisiksi vaikutuksiksi lueteltiin unen riittämättömyys, pelimaailmaan uppoutuminen ja pelaamisen nostattama aggressio. Aggression nähtiin nousevan joko huonosta menestyksestä pelaamisessa tai, kun pelaamista rajattiin. Kaikki perheohjaajat totesivat, että

kohtuullinen pelaaminen ei näytä tuovan negatiivisia vaikutuksia asiakkaiden arkeen, mutta ongelmapelaaminen onkin sitä haitallisempaa. Pelaaminen nähtiin puolessa haastatteluista voimavarana. Pelit nähtiin myös tuovan samanlaisia ja henkisiä henkilöitä yhteen, kehittävänä oppimisalustana, verkostoitumisalustana ja positiivisena uppoutumispaikkana. Uppoutuminen nähtiin myös haitallisena ilmiönä pelaamisessa. Yksi haastateltava toi esiin nepsy-asiakkaiden kärsivän pelien upottavasta ulottuvuudesta. Uppoutuminen on hänen mukaansa liian kokonaisvaltaista, ja mikäli pelin kautta tehdään tai nähdään väkivaltaa niin se vaikuttaa negatiivisesti pelaavaan henkilöön.

Upottavassa pelimaailmassa nähdään ja tehdään silmitöntä väkivaltaa, ei siitä asiakkaalle hyvä seuraa.

Perheohjaajat tunnistivat ikärajoitusten merkittävyyden. Perheohjaajien mielestä on vanhempien velvollisuus noudattaa ikärajoja ja ikärajat on asetettu tietystä syystä. Yksi perheohjaaja esitti huolensa ja osittaisen epätoivonsa pelien raa'asta väkivallasta. Perheohjaaja kysyikin osin retorisesti, että eikö muita pelejä olekaan olemassa. Ongelmapelaamisen taustoja puolet perheohjaajista näki lapsen ja/tai nuoren kokonaiskuvassa. Yksi perheohjaaja kuvaili tarkasti peliongelmaisen nuoren polkua sijoitukseen ja kuinka haitallinen osa pelaamisesta nuorelle kehittyi.

Nuoren elämässä ollut muitakin haasteita, minkä takia hän pelimaailmaan varmasti opposikin.



Kuvio 5: Perheohjaajien näkemykset pelaamisesta harrastuksena ja sen vaikutuksista asiakkaisiin lastensuojelukontekstissa (2/2)

7.3 Perheohjaajien näkemykset pelaavista asiakkaista

Perheohjaajat eivät pystyneet muodostamaan yksittäistä ja yksiselitteistä kuvaa pelaavasta asiakkaasta (Kuvio 6). Kaikki perheohjaajat tunnistivat pelaamisen valtavan kirjon ja sen monipuoliset ulottuvuudet. Kysyttäessä pelaamiseen käytettävästä ajasta perheohjaajat kertoivat aikojen vaihtelevan suuresti. Osa asiakkaista pelaa viikonloppuisin pari tuntia, ja toiset paljon enemmän, sekä kaikenlaista pelaamista ääripäiden välistä. Kaikki perheohjaajat tunnistivat ongelmapelaajien pelimäärät liian suuriksi, eikä yksittäistä tuntimäärää osattu antaa yleisohjeeksi, sitä kysyttäessä. Ongelmapelaajista puhuttaessa näkemykset vaihtelivat suuresti. Yksi perheohjaaja kertoi, kuitenkin ongelmallisen pelaamisen olevan vähäistä ja yleisesti pelataan kohtuudella. Toisen mukaan tilanne on pahentunut viimeisen 10 vuoden aikana. Pelaamisesta on muodostunut addiktoivaa ja perheohjaajat kokivat, että kaikkea haittaavaa pelaamista ei tuoda näkyväksi tai sitä normalisoidaan. Kolmannen mukaan pelit ovat hänen havaintojensa mukaan haitallisia siellä esiintyvän väkivallan vuoksi, pelaaminen menee tunteisiin ja silloin siitä kärsii koko perhe.

Pelaisivat kellon ympäri, mikäli ei tarvitsisi nukkua lainkaan.

Peliongelmallisten olevan onneksi marginaalissa ja valtaosan osaavan käyttää pelejä kohtuullisesti.

Mahdetaanko kaikkea ongelmapelaamista puhua ääneen vai normalisoidaanko sitä?



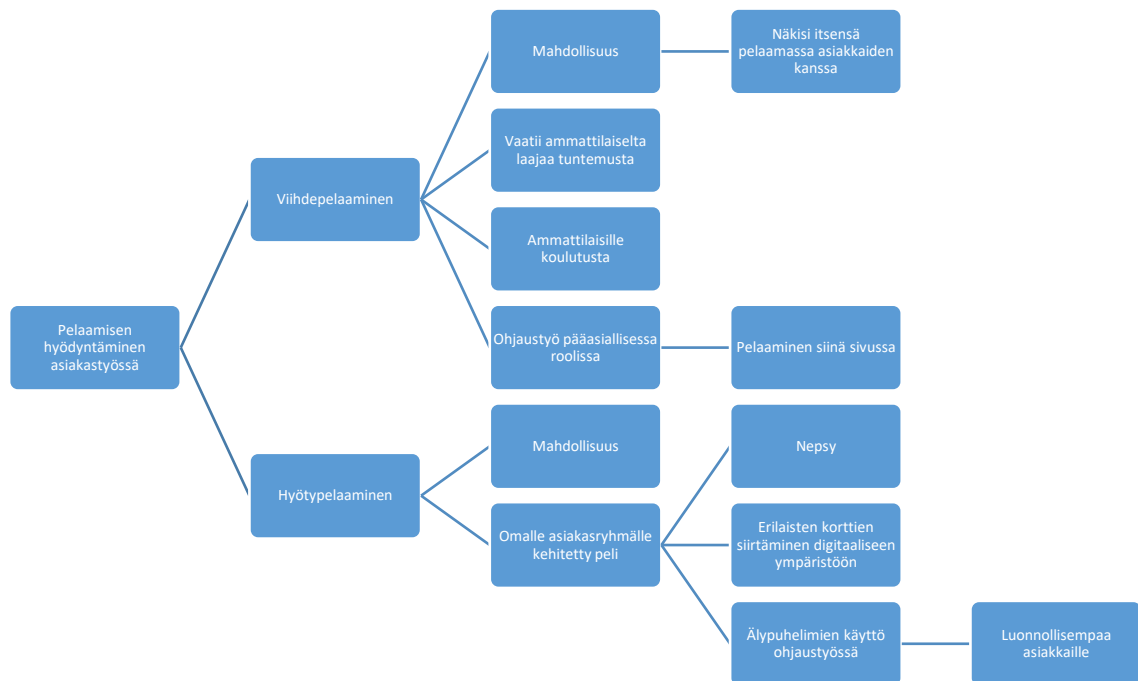
Kuvio 6: Perheohjaajien näkemykset pelaavista asiakkaista

7.4 Pelaamisen hyödyntäminen

Useampi perheohjaaja näki digipelaamisen kautta tapahtuvan ohjaustyön potentiaalisena työkaluna (Kuvio 7). Kaikki perheohjaajat olivat käyttäneet työssään jonkinlaista pelaamista, puolet digitaalisia pelejä. Peliohjauksesta keskustellessa yksi perheohjaaja totesi peliohjauksen viihdepelien kautta onnistuvan, mikäli ammattilainen tuntee itse pelit läpikotaisin ja että pelaaminen on hänelle tuttua. Kaikki perheohjaajat näkisivät itsensä hyödyntävän pelaamista ja pelejä työssään mieluusti. Osa perheohjaajista totesi olevan itse lahjattomia pelaajia, joten pelin tulisi olla tarpeeksi helppo heillekin. Useampi perheohjaaja kaipasi heille kehitettyä hyötypeliä työnsä tueksi.

En näkisi yhtään pahana sellaista pelaamista, mikä on tähän työhön suunniteltua.

Samainen perheohjaaja kertoi työn tapahtuvan jo esimerkiksi korttien avulla, hän pohti kuinka paljon luontevampaa se olisi asiakkailleen, jos kortit saisi siirrettyä älypuhelimien tai muuhun digitaaliseen alustaan.



Kuvio 7: Pelaamisen hyödyntäminen asiakastyössä

8 Johtopäätökset

Opinnäytetyön tutkimuskysymyksiä olivat, millainen kokemus lastensuojelun perheohjaajilla on pelaamisesta lastensuojelutyössä ja miten perheohjaaja näkee pelaamisen hyödyntämisen lastensuojelutyössä? Toteutuneiden haastatteluiden kautta saatiin vastauksia tutkimuskysymyksiin. Vastaukset tutkimuskysymyksiin olivat perheohjaajilla varsin samassa linjassa pääosin, mutta niissä oli myös vivahde eroja.

Perheohjaajien näkemykset näyttivät olevan suorassa linjassa yleisen näkemyksen kanssa. Perheohjaajat näkivät pelaamisen pääosin positiivisessa valossa, mutta he tunnistivat vahvasti pelaamisen haitalliset puolet. Perheohjaajat tunnistivat yksikantaisesti erilaisia pelaamisen hyötyjä. Hyödyiksi tunnistettiin kielellinen kehitys, pelaamisen sosiaalinen näkökulma, upottava ja rentouttava vaikutus lapsen tai nuoren elämään sekä mukavana yhteisenä ajanvietteenä (MLL 2019). Pelaamisen haitoiksi perheohjaajat tunnistivat pelaamisen vaikutuksen uneen ja pelimaailman ulkopuolisiin kontaktien vähenemistä. Ehyt (2022) on pelaamisen haitoista samaa mieltä. Ehyt luettelee pelaamisen haitoiksi lisäksi erilaiset niska- ja hartiasärty.

Molempia väittämiä koskevien vastausten perusteella vaikuttaa siltä, että asenteet pelaamista kohtaan painottuvat positiivisen puolelle, mutta myös pelaamiseen liittyvät haitat tunnistetaan. Pelaaminen on harvalle pelkästään hyödyllistä tai haitallista. (Kinnunen ym. 2020, 89).

Pelaajabarometrin (2020) mukaan pelaamisen hyödyllisyys oli selkeässä suhteessa henkilön omassa taustassa ja pelatuissa peleissä. Pelaajabarometrin mukaan aktiivisesti esport-kilpa, monen pelaajan verkko- ja roolipelien pelaajat näkivät pelaamisen pääosin hyödyllisenä, kun taas aktiivisen digitaalisen pelaamisen ulkopuolella olevien henkilöiden näkemykset olivat varauksellisempia. Sama ilmiö näyttäytyi myös vahvasti perheohjaajien haastatteluissa. Aktiivisesti pelejä ammatillisesti käyttävien ja pelien kanssa enemmän työskentelevien perheohjaajien näkemykset pelaamisesta olivat huomattavasti positiivisempia. Perheohjaajien oma pelitausta oli vahvassa yhteydessä näkemykseen pelaamisen hyödyllisyydestä tai haitallisuudesta.

Perheohjaajat yksimielisesti tunnustivat hyötypelaamisen mahdollisuudet asiakastyössä. Perheohjaajat hyödyntivät jo osin hyötypelitä asiakastyössä, ja loput kokivat hyötypelit tarpeelliseksi asiakastyössä. Perheohjaajat näkivät yksimielisesti omaa asiakaskuntaa varten kehitettävien pelien tarpeen. Perheohjaajat tunnustivat pelien kautta tapahtuvan asiakastyön asiakaslähtöiseksi ja luonnolliseksi menetelmäksi ohjata asiakasta. Perheohjaajat tunnustivat hyötypelien käyttämiseen liittyvän perehtymisen tarpeen. Kasvattajien olisi tärkeä perehtyä kyseiseen hyötypeliin jo ennakoon. Jotta hyötypeliä kykenisi hyödyntämään työssä, tulee kasvattajan itse perehtyä ja tutustua kyseiseen peliin. Hyötypelaamisesta eräs tunnettu esimerkki on vuonna 2016 lanseerattu *Pokemon Go*, joka tarjosi laajasti hyötyjä pelaamisen ohelle koko perheelle liikunnan keinoin. (Puolakka 2018, 147-152).

Perheohjaajat aktiivisesti pohtivat ongelmapelaamisen syitä. Pelit itsessään eivät näyttäytyneet juurisyynä, vaan perheohjaajat tunnustivat pelaamisen olevan pikemminkin oire muista arjen haasteista. Pelaajan omat arjen haasteet voivat näyttäytyä pakopelaamisena, jossa peleihin uppoudutaan tarkoituksellisesti ja pakonomaisesti, jolloin voi puhua ongelmapelaamisesta (MLL 2019).

9 Pohdinta

Opinnäytetyön valmistumisen jälkeen, se lähetettiin Keusoten edustajalle tarkasteltavaksi ja jatkokäytettäväksi. Keusotessa opinnäytetyön tuloksia hyödynnetään antamalla ne perheohjaajien käyttöön. Perheohjaajat voivat pohtia opinnäytetyön ja sen tuloksien tukemana pelaamisen hyödyntämistä omassa työssään. Perheohjaajilta saatiin positiivista palautetta, kuinka opinnäytetyön aihe on ajankohtainen ja pelaamisen hyödyntämistä olisi hyvä lastensuojelun kentällä kehittää. Opinnäytetyön loppuvaiheilla vaihtunut yhteyshenkilö ei nähnyt opinnäytetyön tuloksissa uusia tai odottamattomia asioita. Pelaamisen hyödyntäminen asiakastyössä nähtiin kuitenkin sellaisena asiana, jota voisi olla hyvä tarkastella tarkemmin.

Opinnäytetyön keskeisin tulos oli haastatelluiden perheohjaajien edistykselliset ja ymmärtäväiset näkemykset pelaamisesta. Haastatellut perheohjaajat tunnustivat laajasti pelaamisen

moninaisia puolia ja he löysivät pelaamisesta nousevia hyötyjä. Perheohjaajat lisäksi ymmärsivät pelikasvatuksen merkityksen myöhemmän mahdollisesti kehittyvään peliharrastukseen. Perheohjaajat lisäksi tunnistivat monipuolisesti ongelmapelaamisen piirteitä. Opinnäytetyön kannalta yllättävää oli juuri perheohjaajien edistykselliset näkökulmat. Lisäksi yllättävää oli perheohjaajien yhtenäinen näkemys pelaamisen hyödyntämisen mahdollisuuksista, sekä omaa työtä varten kehitettävän hyötypelin tarpeesta.

Kun perheohjaajia haastateltiin, kaikki osallistujat mainitsivat omien nuorten tai jo aikuisten lasten pelaavan aktiivisesti. Omien lasten pelaaminen ei näyttäytynyt ongelmallisena perheohjaajille. Perheohjaajat painottivat useassa eri kohdassa, että ero hyödyllisen ja mielekkään pelaamisen ja ongelmallisen pelaamisen välillä oli sen rajaamisessa. Pelaamista voidaankin hyödyntää esimerkiksi kognitiivisten taitojen kehittämisessä, mutta pelaamiseen käytettyä aikaa on hyvä suhteuttaa muuhun elämään (Vasama 2022). Rajaamisessa vanhemmat näyttävät merkittävää roolia. Perheohjaajat eivät tuoneet esille yksilön omaa säätelyä, vaan vastuu pelaamisen säännöstelystä oli vanhemmilla. Perheohjaajat toivat myös esille vahvasti pelaamiseen liittyviä ikärajoja. Perheohjaajat tunnistivat ikärajojen merkityksen. Perheohjaajat tunnistivat ylenpalttisen väkivallan vaikuttavan negatiivisesti pelaajiin. Eräs perheohjaaja toi vahvasti esille huoltaan väkivaltaisten pelien yleisyydestä. Perheohjaaja toivoikin haastatteloilta vinkkejä peleihin, jossa ei näyttäydy tarpeettoman paljon väkivaltaa.

Opinnäytetyön tutkimuksessa haastateltavien määrä jäi toisaalta loppuen lopuksi vähäiseksi, kun haastatteluun saatiin kuitenkin vain neljä perheohjaajaa. Näin ollen näiden haastattelujen kautta saadaan suuntaa antavaa käsitystä perheohjaajien näkemyksistä ja kokemuksista liittyen pelaamiseen lastensuojelun kontekstissa. Toisaalta myös vastaukset olisivat voineet kertaantua, joka ei olisi tuonut varsinaista lisäarvoa opinnäytetyölle. Opinnäytetyöhön haastatellut perheohjaajat olivat itse ilmaisseet halunsa osallistua haastatteluun, jonka vuoksi voisi ajatella myös, että valitut haastateltavat olivat olleet myönteisiä aiheelle, johon opinnäytetyö kohdistui. Tämä voi tarkoittaa sitä, että haastatteluun ei ole osallistunut sellaisia perheohjaajia, jotka näkisivät vain pelaamisen haitallisuuden. Jatkokehityksenä tälle opinnäytetyölle voitaisiin haastateltavien kohderyhmää laajentaa laajemmalle alueelle lastensuojelun työkentällä. Näkemyksiä ja kokemuksia voitaisiin selvittää esimerkiksi eri lastensuojeluyksiköiden ohjaajilta, jotka tekevät päivittäistä ohjaustyötä lastensuojelun asiakkaiden parissa. Opinnäytetyön perusteella nousee jatkotutkimusaihe sosiaalityöntekijöiden näkemysten tutkimiseksi. Sosiaalityöntekijät ovat asemansa vuoksi tärkeässä roolissa asiakkaidensa arkeen ja elämään, joten heidän näkemyksiään olisi erityisen tärkeä tutkia. Sosiaalityöntekijöiden ja muiden lastensuojeluummittilaisten näkemyksiä voitaisiin tutkia myös valtakunnallisesti määrällisen tutkimuksen keinoin.

Lähteet

Painetut

Elias, G., Garfield, R. & Gutschera, R. 2012. Characteristics of Games. Massachusetts: MIT Press.

Heikkilä, M., Rantaeskola, S. & Suikkanen-Malin, T. 2018. Lapsen edunvalvonta lastensuojelu ja rikosprosessissa. Tyrvää-Vammala-Sastamala: Warelia.

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2004. Tutkimushaastattelu - Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Yliopistopaino.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 1997. Tutki ja kirjoita. 15.-16. painos. Helsinki: Tammi.

Ikonen, L. 2013. Salassa pidettävä - suojeleeko laki lasta vai lastensuojelijaa? Radium-kirjat.

Merton, R. K., Fiske, M. & Kendall, P. L. 1956. The focused interview. A manual of problems and procedures. Glencoe, IL: Free Press.

Merton, R. K., Fiske, M. & Kendall, P. L. 1990. The focused interview. A manual of problems and procedures. Toinen painos. Glencoe, IL: Free Press.

Mustonen, T. & Korhonen, H. 2018. Pelaamismotivaatiot: Miksi digitaalisia pelejä pelataan? Teoksessa Pelikasvattajan käsikirja 2. Helsinki: AM Digipaino, 4-14.

Räty, T. 2019. Lastensuojelulaki: käytäntö ja soveltaminen. 4. painos. Helsinki: Edita.

Silvennoinen, I. & Meriläinen, M. 2016. Nuoret pelissä - tietoa kasvattajille nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. Helsinki: Grano.

Sähköiset

EHYT ry 2022. Pelihaitat. Viitattu 1.8.2022. <https://ehyt.fi/paihde-peli-info/digipelaamisen/pelihaitat/>

Karvinen, J. & Mäyrä, F. 2009. Tampereen yliopisto. Interaktiivisen median laitos. Pelaajabarometri 2009 - Pelaaminen Suomessa. Viitattu 8.8.2022. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/65501/978-951-44-7868-0.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Keusote 2022a. Keusote pähkinänkuoressa. Viitattu 23.9.2022. <https://www.keusote.fi/etusivu/tietoa-meista/keusote-pahkinankuoressa/>

- Keusote 2022b. Tehostettu perhetyö. Viitattu 9.11.2022. <https://www.keusote.fi/palveluhakemisto/tehostettu-perhetyo/>
- Kielitoimiston sanakirja. 2022. Viitattu 8.8.2022. <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/pelii?searchMode=all>
- King, A. 2021. The longest Dungeons & Dragons campaign ever, explained. Viitattu 8.8.2022. <https://screenrant.com/dungeons-dragons-longest-campaign-how-long-robert-wardhaugh/>
- Kinnunen, J., Taskinen, K. & Mäyrä, F. 2020. Tampereen yliopisto, informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta. Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan. Viitattu 8.8.2022. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/123831>
- Laki sosiaalialan ammattihenkilöistä 817/2015. Viitattu 21.11.2022. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2015/20150817>
- Lastensuojelulaki 417/2007. Viitattu 23.7.2022. <https://finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2007/20070417>
- Laukkanen, P. 2020. Pelit osallisuutta rakentamassa - Pelillisyyden mahdollisuudet sosiaalityössä. Kandidaatin tutkielma. Tampereen yliopisto. Viitattu 16.8.2022. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/122075/LaukkanenPauliina.pdf?sequence=2>
- Meriläinen, M. 2016. Pelien pilaamat pojat? Viitattu 14.9.2022. <https://mikkomerilainen.com/2016/12/23/pelien-pilaamat-pojat/>
- MLL. 2019. Pelaamisen hyödyt. Viitattu 28.10.2019. <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/hyvinvointia-digiajassa/haitalliset-mediasisallot/mediavakivalta/>
- MLL. 2021. Mediaväkivalta. Viitattu 28.10.2022. <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/hyvinvointia-digiajassa/haitalliset-mediasisallot/mediavakivalta/>
- Mäyrä, F. & Ermi, L. 2014. Tampereen yliopisto, informaatiotieteiden yksikkö. Pelaajabarometri 2013 - Mobiilipelaamisen nousu. Viitattu 8.8.2022. https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/95150/pelaajabarometri_2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Newzoo 2022. Newzoo Global Games Market Report 2022. Viitattu 16.8.2022. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>
- Ontago museum. 2022. How to play Mehen. Viitattu 8.8.2022. <https://www.otagomuseum.nz/athome/how-to-play-mehen>

PubMed Central 2022. Viitattu 15.8.2022. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/>

Raitio, K. & Hopia, H. 2014. Pelaten terveeks - projektin loppuraportti. Viitattu 12.8.2022. https://www.jamk.fi/sites/default/files/2022-02/pelaten-terveeks-raportti_lopullinen.pdf

Salokoski, T. 2005. Tietokoneet ja niiden pelaaminen. Väitöskirja. Jyväskylän yliopisto, yhteiskuntatieteellinen tiedekunta. Jyväskylä.

Sosiaali- ja terveysministeriö 2022. Lastensuojelu. Viitattu 23.7.2022. <https://stm.fi/lastensuojelu>

Sosiaalihuoltolaki 1301/2014. Viitattu 23.7.2022. <https://finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2014/20141301>

THL 2020a. Huostaanotto. Viitattu 23.7.2022. <https://thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyoprosessi/huostaanotto>

THL 2020b. Kiireellinen sijoitus. Viitattu 23.7.2022. <https://thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyoprosessi/kiireellinen-sijoitus>

THL 2020c. Perhetyö ja tehostettu perhetyö. Viitattu 9.11.2022. <https://thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyoprosessi/lastensuojelun-avohuolto/lastensuojelun-avohuollon-tukitoimet/perhetyo-ja-tehostettu-perhetyo>

THL 2021a. Avohuolto. Viitattu 23.7.2022. <https://thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyoprosessi/lastensuojelun-avohuolto>

THL 2021b. Ehkäisevä lastensuojelu. Viitattu 23.7.2022. <https://thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyoprosessi/ehkaiseva-lastensuojelu>

THL 2021c. Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä. Viitattu 16.9.2022. <https://thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asetetussa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/uudista-asiakastyota-luovasti-ja-leikkisasti/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa>

THL 2022a. Hoito ja kasvatus sijaishuollossa. Viitattu 2.8.2022. <https://thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyoprosessi/sijaishuolto/hoito-ja-kasvatus-sijaishuollossa>

THL 2022b. Lastensuojeluilmoitus ja lastensuojeluasian vireilletulo. Viitattu 23.7.2022. <https://thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyoprosessi/lastensuojeluilmoitus-ja-lastensuojeluasian-vireilletulo>

- THL 2022c. Sijaishuollon asiakassuunnitelma. Viitattu 1.8.2022. <https://thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyoprosessi/sijaishuolto/sijaishuollon-asiakassuunnitelma>
- THL 2022d. Sijaishuollon päättyminen. Viitattu 1.8.2022. <https://thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyoprosessi/sijaishuolto/sijaishuollon-paattyminen>
- THL 2022e. Sijaishuolto. Viitattu 28.7.2022. <https://thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyoprosessi/sijaishuolto>
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Viitattu 16.8. 2022. https://tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf
- Valtananen, T. 2017. Professori: Peliteollisuudesta tullut vakavasti otettava toimiala. Yle-uutiset. Viitattu 7.9.2022. <https://yle.fi/uutiset/3-9912240>
- Vasama, T. 2022. Pelaaminen voi jopa kasvattaa älykkyyttä, laaja tutkimus lapsilla osoitti. Helsingin Sanomat. Viitattu 25.8.2022. <https://www.hs.fi/tiede/art-2000008914959.html>
- Vimerö, V. 2009. Väkivaltaiset pelit lisäävät aggressiivisuutta. Duodecim. 10/2009, 125.
- Ylen aamu-tv: Mitä hyötyä pelaamisesta on? Tv-ohjelma 6.11.2014. Yle Areena. Katsottu 16.8.2022. <https://areena.yle.fi/1-2465785>

Julkaisemattomat

- Perheohjaaja a 2022. Perheohjaajan videohaastattelu 12.10.2022. Keski-Uudenmaan sote. Verkko.
- Perheohjaaja b 2022. Perheohjaajan videohaastattelu 18.10.2022. Keski-Uudenmaan sote. Verkko.
- Perheohjaaja c 2022. Perheohjaajan videohaastattelu 19.10.2022. Keski-Uudenmaan sote. Verkko.
- Perheohjaaja d 2022. Perheohjaajan sähköposti 17.10.2022. Keski-Uudenmaan sote. Verkko.

Kuviot

Kuvio 1: Ote aineistosta	25
Kuvio 2: Esimerkki luokitellusta taulukosta.....	25
Kuvio 3: Perheohjaajien henkilökohtaiset pelikokemukset	28
Kuvio 4: Perheohjaajien kokemukset pelaamisesta lastensuojelukontekstissa (1/2)	29
Kuvio 5: Perheohjaajien näkemykset pelaamisesta harrastuksena ja sen vaikutuksista asiakkaisiin lastensuojelukontekstissa (2/2)	31
Kuvio 6: Perheohjaajien näkemykset pelaavista asiakkaista	32
Kuvio 7: Pelaamisen hyödyntäminen asiakastyössä	33

Taulukot

Taulukko 1: Pelaamisen yleisyys ylipäätään ja sukupuolen mukaan	17
Taulukko 2: Aktiivisista pelaajista vähintään kerran kuukaudessa pelaa seuraavia alustoja ..	17
Taulukko 3: Suosituimmat pelilajit ja niiden aktiiviset pelaajat	17

Liitteet

Liite 1: Informointilomake	42
Liite 2: Teemahaastattelu.....	43
Liite 3: Suostumuslomake	44

Liite 1: Informointilomake



Informointilomake

Olli Ekman

Aatu Lehtinen

Olemme Olli Ekman ja Aatu Lehtinen. Opiskelemme Laureassa sosionomeiksi, ja teemme opinnäytetyötä aiheesta digipelaaminen ja lastensuojelutyön yhdistäminen.

Opinnäytetyömme tarkoituksena on selvittää, kohdistuuko lastensuojelun kontekstissa ennakkoasenteita pelaamiseen ja sen hyödyntämiseen työskentelyssä.

Keräämme siis aineistoa opinnäytetyöhön haastatteleamalla teitä lastensuojelun perheohjaajia. Haastatteluiden ajankohdista sovitaan perheohjaajien kanssa henkilökohtaisesti. Haastattelut toteutetaan etänä. Haastatteluihin varataan aikaa yksi tunti. Tallennamme haastattelut Olli Ekmanin tietokoneelle, joka on suojattu ulkopuolisilta henkilöiltä. Opinnäytetyön valmistuttua hävitämme tallenteet asianmukaisesti.

Opinnäytetyöhön osallistuvista henkilöistä saadaan käyttöön sähköpostiosoitteet, joiden avulla sovitaan haastatteluista sekä lähetetään kutsu etähaastatteluun. Haastattelun jälkeen sähköpostista poistetaan kaikki haastateltavan sähköpostit yms. tiedot, jotka ovat tallentuneet haastatteluiden järjestämisen vuoksi. Haastatteluista saatuja vastauksia hyödynnetään vain tämän opinnäytetyön laatimiseen ja niitä käsittelevät vain tämän opinnäytetyön laatijat. Vastauksia ei voida yhdistää haastateltavaan henkilöön.

Opinnäytetyön on suunniteltu valmistuvan marraskuussa 2022 ja se tullaan julkaisemaan ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden verkkopalvelussa Theseuksessa.

Terveisin!

Olli Ekman

olli.ekman@student.laurea.fi

Aatu Lehtinen

aatu.lehtinen@student.laurea.fi

Liite 2: Teemahaastattelu



Teemahaastattelun runko

Olli Ekman
Aatu Lehtinen

1. Haastateltavan asiantuntijan kokemukset ja käsitykset pelaamisesta laajasti lastensuojelukontekstissa
 - Minkälaista pelaamista olet nähnyt lastensuojelutyössä?
 - Miten näet pelaamisen harrastuksena ja ajanvietteenä?
 - Minkälaisia vaikutuksia lapsen/nuoren arkeen olet nähnyt pelaamisen aiheuttavan?

2. Haastateltavan asiantuntijan kokemukset pelaavista asiakkaista
 - Kuinka paljon arviosi mukaan asiakkaasi pelaavat?
 - Minkälaisena voimavarana pelaaminen asiakkaiden näyttäytyy sinulle?

3. Pelaamisen hyödyntäminen lastensuojelutyössä
 - Kuinka näet pelaamisen hyödyntämisen menetelmällisenä ohjauskeinona?
 - Minkälaista tarvetta näet pelaamisen hyödyntämistä lastensuojelutyössä?

Liite 3: Suostumuslomake



Kirjallinen suostumus haastattelututkimukseen osallistumisesta

Olli Ekman

Aatu Lehtinen

Tutkimuksen työnimi:

”Viihdepelaaminen lastensuojelussa, uhka vai mahdollisuus? - Perheohjaajien näkemyksiä ja kokemuksia asiakkaiden pelaamisesta”

Tutkimuksen tekijät:

Olli Ekman ja Aatu Lehtinen, sosionomi AMK- opiskelijat

Opinnäytetyön tarkoituksena on tuottaa Keusotelle tietoa perheohjaajien näkemyksistä ja kokemuksista asiakkaidensa viihdepelaamisesta suhteessa vallitsevaan tilastotietoon ja viimeaikaisiin selvityksiin. Opinnäytetyössä tutkitaan perheohjaajien näkemyksiä ja kokemuksia etäyhteyksin järjestettävien teemahaastatteluin. Haastatteluun varataan aikaa yksi tunti, ja haastatteluajankohdat sovitaan osallistujien kanssa erikseen.

Olen tietoinen haastattelututkimuksen tarkoituksesta.

Minulle on selvitetty menetelmä, miten tutkimus toteutetaan.

Tiedän, että haastattelut nauhoitetaan ja kerätty materiaali tuhoetaan tutkimuksen valmistuttua. Nimeäni ei mainita missään, eikä minua voida tunnistaa valmiista tutkimuksesta. Loppuraportissa voi kuitenkin olla lainauksia haastattelustani.

Osallistumalla haastatteluun osoitan hyväksyneeni suostumuslomakkeen sisällön.