

Hyötypelit käyttöön sosiaali- ja terveysalalla

Raitio Katja, TtM/ Lehtori, Jyväskylän Ammattikorkeakoulu
Hopia Hanna, TtT/Yliopettaja, Jyväskylän Ammattikorkeakoulu

Nuorten mielenterveyskuntoutujien määrä on jatkuvasti kasvussa ja siihen liittyvä työkyvyttömyys on lisääntynyt. Myös digipelaaminen yleistyy ja nuoret elävät arkeansa yhä enemmän Internetissä. Samanaikaisesti sosiaali- ja terveysalan ammattilaiset pitävät pelaamista usein negatiivisena asiana eikä pelillisyyteen liittyvää potentiaalia näin ollen hyödynnetä riittävästi. Ammattilaisilla on usein myös epävarmuutta omasta digiosaamisestaan.

Pelaten osalliseksi on Euroopan sosiaalirahaston (ESR) rahoittama ja Jyväskylän ammattikorkeakoulun toteuttama hanke. Hanke toteutuu 1.8.2015 - 31.12.2017 ja sen kohderyhmänä ovat nuoret ja nuoret aikuiset mielenterveyskuntoutujat, kokemusasiantuntijat sekä heille kuntoutuspalveluita tarjoavien toimintayksiköiden henkilökunta. Hankkeen tavoitteena on mielenterveyskuntoutujien arkipäivän pelaamisen aktiivinen hyödyntäminen kuntoutumisessa. Kuntoutumista kohti työelämää edistetään vahvistamalla kuntoutujien minäpystyvyyden tunnetta osallisuuden kokemuksen kautta. Hankkeen tavoitteena on myös vahvistaa Keski-Suomen alueen kokemusasiantuntijoiden käyttöä kuntoutuspalveluiden kehittämisessä.

Hankkeessa kehitetään My life -toimintamalli ja sitä juurrutetaan mielenterveyskuntoutukseen. Toimintamalli kehitetään studiosessioissa, joissa testataan ja aktiivisesti käytöön otetaan jo olemassa olevia digitaalisia hyötypelejä sekä kehitetään kuntoutuspalveluita vastaamaan tämän päivän nuorten mielenterveyskuntoutujien tarpeita. Samalla vahvistetaan ammattilaisten saumatonta yhteistyötä kokemusasiantuntijoiden ja kuntoutujien kanssa sekä tuetaan kaikkien osallistujien digiosaamisen kehittymistä sekä osallisuuden kokemusta. Studiosessioiden toiminta perustuu yhteiselle kokeilulle ja dialogisuudelle, jossa kuntoutujat tutustuttavat ammattilaiset nuorten digimaailmaan ja kokemusasiantuntijat voivat oman kuntoutumisen tarinan myötä tuoda ideoita palveluiden kehittämiseen. Studiosessiot käynnistyvät helmikuussa 2015.

Studiosessioihin osallistujien kokemuksia kerätään systemaattisesti ja tuloksia esitellään hankkeen aikana aktiivisesti. Tämän esityksen tarkoituksena on esitellä Pelaten osalliseksi - hanke sekä erityisesti kuvata sosiaali- ja terveysalan ammattilaisten käsityksiä pelillisyyden hyödyntämisestä osana mielenterveyskuntoutusta.