



SELVITYS APURAHAN KÄYTÖSTÄ

Apurahan saaja
Priiki Jenny

Myönnetty summa
3.000

Aihe

Apuraha oli tarkoitettu surua ja surevan kohtaamista käsittelevän opetusvideopelin käsikirjoituksen työstämiseen. Myöhemmin valmiin käsikirjoituksen pohjalta tuotettu videopeli toimii sekä surua kokeneiden ihmisten yhtenä tukimuotona että surevia työnsä puolesta kohtaavien ammattilaisten apuna.

Myöntövuosi
2019

Selvitys

Kahden hengen työryhmämme (Jenny Priiki & Miro Ylä-Nojonen) työskenteli Alli Paasikiven Säätiöltä saamallaan työskentelyapurahalla helmi-maaliskuussa 2020.

Työskentelyn aikana tehtiin yhteensä 14 haastattelua, joihin osallistui kokemusasiantuntijoita kolmesta eri suomalaisesta surujärjestöstä (Huoma ry, KÄPY ry & Surunauha ry). Pyysimme haastateltavia kertomaan omin sanoin heidän surun kokemuksistaan, joihin liittyi läheisen ihmisen menettäminen. Lisäksi pyysimme haastateltavia jakamaan ajatuksiaan omasta toipumisestaan sekä surevan kohtaamisesta. Haastattelut nauhoitettiin ja myöhemmin litteroitiin tekstiksi. Kaikki haastattelut anonymisoitiin ennen kuin niiden avulla ryhdyttiin muokkaamaan käsikirjoitusta.

Haastattelujen ensisijaisena tavoitteena oli auttaa työryhmää kirjoittamaan peliin hahmoja, jotka kertovat pelaajalle omista surukokemuksistaan. Lisäksi työryhmä halusi kuulla kokemusasiantuntijoiden mielipiteitä siitä, kuinka ammattilaisten ja muiden ihmisten tulisi pyrkiä kohtaamaan surevaa, ja mitä toimintamalleja tulisi kohdatessa välttää. Haastateltavat kertoivat mielellään omista kokemuksistaan, jakoivat näkemyksiään suruun liittyen ja suhtautuivat projektiin muutenkin myönteisesti ja pitivät sitä tärkeänä. Tästä syystä jatkossa kaikki haastatellut pidetään ajan tasalla projektin etenemisestä.

Neljäntoista haastattelun pohjalta tehtiin pelin käsikirjoitukselle seuraavanlainen runko. Pelissä pelaajan hahmo on kokenut juuri jonkin omakohtaisen menetyksen ja lähtöpisteessä pelaajan maailma näyttää pimeänä, lohduttomana ja autiona paikkana. Kun pelaaja kuitenkin jaksaa astua pimeästä huoneestaan ulos, hän pääsee kohtaamaan muita surevia ja kuulemaan heidän tarinansa. Tarinat kerrotaan tekstin lisäksi visuaalisina kielikuvina, sillä surevat jakoivat monia erilaisia vertauksia esimerkiksi siitä, miltä suru heidän mielikuvissaan näyttää. Vertaisten lisäksi pelissä voi keskustella esimerkiksi surujärjestöjen edustajien, sekä erilaisten ammattilaisten kuten psykologin kanssa. Edetessään pelissä pelaaja oppii käsittelemään omaa suruaan ja huomaa voivansa itse vaikuttaa omaan suruunsa. Keskeinen opetus pelissä on se, että jokaisen suru näyttää ja tuntuu erilaiselta, ja siksi jokaisen on löydettävä itselleen ominaiset keinot kohdata ja käsitellä omaa suruaan.

Peli ei etene lineaarisesti alusta loppuun, sillä myöskään suru ei etene lineaarisesti, eikä se koskaan lopu — tätä kaikki haastattelemamme kokemusasiantuntijat myös korostivat. Pelin viestin tulee kuitenkin olla lohdullinen: surun kanssa voi elää, eikä sen tarvitse antaa ikuisesti hallita elämää. Sureva voi pelin avulla oivaltaa uusia asioita surustaan lukemalla vertaisten kokemuksista. Toisaalta ammattilainen tai omainen voi pelin avulla tutustua ja saada mahdollisuuden samastua surevan mielenmaisemaan.

Selvitys apurahan käytöstä

Kahden hengen työryhmämme (Jenny Priiki & Miro Ylä-Nojonen) työskenteli Alli Paasikiven Säätiöltä saamallaan työskentelyapurahalla helmi-maaliskuussa 2020. Apuraha oli tarkoitettu surua ja surevan kohtaamista käsittelevän opetusvideopelin käsikirjoituksen työstämiseen. Myöhemmin valmiin käsikirjoituksen pohjalta tuotettu videopeli toimii sekä surua kokeneiden ihmisten yhtenä tukimuotona että surevia työnsä puolesta kohtaavien ammattilaisten apuna.

Työskentelyn aikana tehtiin yhteensä 14 haastattelua, joihin osallistui kokemusasiantuntijoita kolmesta eri suomalaisesta surujärjestöstä (Huoma ry, KÄPY ry & Surunauha ry). Pyysimme haastateltavia kertomaan omin sanoin heidän surun kokemuksistaan, joihin liittyi läheisen ihmisen menettäminen. Lisäksi pyysimme haastateltavia jakamaan ajatuksiaan omasta toipumisestaan sekä surevan kohtaamisesta. Haastattelut nauhoitettiin ja myöhemmin litteroitiin tekstiksi. Kaikki haastattelut anonymisoitiin ennen kuin niiden avulla ryhdyttiin muokkaamaan käsikirjoitusta.

Haastattelujen ensisijaisena tavoitteena oli auttaa työryhmää kirjoittamaan peliin hahmoja, jotka kertovat pelaajalle omista surukokemuksistaan. Lisäksi työryhmä halusi kuulla kokemusasiantuntijoiden mielipiteitä siitä, kuinka ammattilaisten ja muiden ihmisten tulisi pyrkiä kohtaamaan surevaa, ja mitä toimintamalleja tulisi kohdatessa välttää. Haastateltavat kertoivat mielellään omista kokemuksistaan, jakoivat näkemyksiään suruun liittyen ja suhtautuivat projektiin muutenkin myönteisesti ja pitivät sitä tärkeänä. Tästä syystä jatkossa kaikki haastattelut pidetään ajan tasalla projektin etenemisestä.

Neljäntoista haastattelun pohjalta tehtiin pelin käsikirjoitukselle seuraavanlainen runko. Pelissä pelaajan hahmo on kokenut juuri jonkin omakohtaisen menetyksen ja lähtöpisteessä pelaajan maailma näyttäytyy pimeänä, lohduttomana ja autiona paikkana. Kun pelaaja kuitenkin jaksaa astua pimeästä huoneestaan ulos, hän pääsee kohtaamaan muita surevia ja kuulemaan heidän tarinansa. Tarinat kerrotaan tekstin lisäksi visuaalisina kielikuvina, sillä surevat jakoivat monia erilaisia vertauksia esimerkiksi siitä, miltä suru heidän mielikuvissaan näyttää. Vertaisten lisäksi pelissä voi keskustella esimerkiksi surujärjestöjen edustajien, sekä erilaisten ammattilaisten kuten psykologin kanssa. Edetessään pelissä pelaaja oppii käsittelemään omaa suruaan ja huomaa voivansa itse

vaikuttaa omaan suruunsa. Keskeinen opetus pelissä on se, että jokaisen suru näyttää ja tuntuu erilaiselta, ja siksi jokaisen on löydettävä itselleen ominaiset keinot kohdata ja käsitellä omaa suruaan.

Peli ei etene lineaarisesti alusta loppuun, sillä myöskään suru ei etene lineaarisesti, eikä se koskaan lopu — tätä kaikki haastattelemamme kokemusasiantuntijat myös korostivat. Pelin viestin tulee kuitenkin olla lohdullinen: surun kanssa voi elää, eikä sen tarvitse antaa ikuisesti hallita elämää. Sureva voi pelin avulla oivaltaa uusia asioita surustaan lukemalla vertaisten kokemuksista. Toisaalta ammattilainen tai omainen voi pelin avulla tutustua ja saada mahdollisuuden samastua surevan mielenmaisemaan.

Tampereella 14.4.2020

Jenny Priiki
hankkeen vetäjä

Miro Ylä-Nojonen
käsikirjoittaja