

Tarinoiden avulla opettaminen

Ambivalentilla tarinalla voidaan tuoda esille ongelmalliseen pelaamiseen liittyviä monimutkaisia tunne- ja tarveristiriitoja. Kun asiaa käsitellään kuvitteellisen henkilön näkökulmasta katsoen, luodaan tilaa omien ristiriitaisten tuntemusten peilaamiselle. Etäisyys tuo mukanaan turvallisuuden tunteen, jonka myötä ongelmalliseen pelaamiseen liittyvien vaikeuksien **hyväksyminen** on helpompaa.

Tarina voi olla esimerkiksi tämän kaltainen:

Pekka pelaa WoWia

Pekka käynnisti tietokoneen. Käynnistymisaika tuntui tänään jostain syystä erityisen pitkältä. Pekka ei malttanut odottaa, koska WoW:iin oli tullut yön aikana uusi lisäosa, jota oli hypetetty pitkään.

Lopulta tietokone käynnistyi ja Pekka aloitti heti uuden lisäosan lataamisen ja asentamisen. Asennuksen ollessa 80 % kohdalla, Pekka kuuli puhelimestaan äänimerkin, joka kertoi saapuneesta viestistä.

”Muistithan, että olen tulossa tänään kylään”, kysyi Pekan äiti viestissään. Pekkaa harmitti, sillä hän ei ollenkaan muistanut sopineensa tapaamista äidin kanssa. Keittiö ja olohuone täytyisi siivota, jotta Pekan äiti viihtyisi vierailullaan. Lisäksi täytyisi hakea kaupasta kahvia ja pullaa.

Ehdin kyllä pelata hetken aikaa ennen kuin ryhdyn siivoukseen, tuumasi Pekka. Pekka uppoutuu hetkeksi uuden lisäosan maailmaan, kunnes vilkaisee kelloa ja huomaa, että äitin saapumiseen on jäljellä pari tuntia.

Pekka ryhtyy siivoamaan, sillä viimeksi äidin kyläillessä hän ei pelaamisen vuoksi ehtinyt siivota kunnolla, mikä jäi harmittamaan Pekkaa. Pekka laittaa tiskit koneeseen, pyyhkii rätilä suurimmat liat pois ja katsoo kelloa. Oho! Tämähän hoitui nopeasti, vielä 1h 45 min äitin saapumiseen. Tässähän ehtii vielä hyvin pelata.

Pekka nautiskelee pelistä, kunnes ovikello soi. Sillä hetkellä Pekka tajuaa, että hän unohti käydä kaupassa. Äiti tervehtii ovelta ja kysyy heti: onkos kahvit jo keittymässä?

Kahvia ei ollut, mutta muuten vierailu meni mukavasti. Pekkaa jäi kuitenkin kaivertamaan jokin...

Mikä Pekkaa kaiversi? (kysytään ryhmältä ennen tarinan jatkamista)

- *Pelaaminen oli asetettu äidin viihtyvyyden edelle. Vaikka äiti on Pekalle tärkeä ihminen.*

Tapahtuneen jälkeen Pekka päätti, että jatkossa hän miettii tarkemmin, mitkä asiat hänen täytyy hoitaa ennen kuin ryhtyy pelaamaan, jotta mitään tärkeää ei vahingossa unohtuisi.

Seuraavalla viikolla Pekka on pelailemassa WoWia, kunnes huomaa taas viestin puhelimestaan. Viestissä Pekan ystävä kysyy, voisiko tulla tänään käymään Pekan luona. Pekka katsoo ympärilleen ja huomaa, että kämpä on taas melko sotkuinen. Hän miettii jonkin aikaa, pystyykö hän siivota kämpän tämän päivän aikana, vai olisiko parempi keksiä jokin tekosyy, että kaveri ei voisi tulla kylään.

Hetken pohdittuaan Pekka muistaa viime viikolla tekemänsä päätöksen, vastaa kaverilleen ”tule vain” ja päättää ryhtyä siivoukseen heti, kun saa Raidinsa päätökseen WoWissa.

Raidi olikin oletettua vaikeampi, eikä Pekka voinut jättää klaaniansa pulaan, joten pelisessio venähti niin, että Pekka sai pelin lopetettua vasta hieman ennen, kun hänen kaverinsa oli tarkoitus saapua paikalle. Pekka

lähettää kaverilleen viestin, jossa kysyy voisiko kaveri tulla sittenkin vähän myöhemmin, koska Pekka ei ehtinyt vielä pelaamisen vuoksi siivota kämppeensä.

”Ei se mitään, nähdään sitten kun oot saanut siivottua”, vastaa kaveri. Pekka ryhtyy heti siivoamaan ja huomaa, että siivoaminen ei tunnu enää velvollisuudelta. Kaverin kanssa on mukava ilta.

Illan jälkeen Pekalla on mukava, mutta väsynyt olo. Pekan tekisi hieman mieli pelata vielä yksi iltasessio, mutta jonkin takia se ei tunnu tänä iltana yhtä houkuttavalta kuin yleensä...

Pohdintakysymyksiä tarinan jälkeen

Tapahtuiko Pekan suhtautumisessa pelaamiseen jokin muutos?

- Pekka priorisoi joitain asioita pelaamisen edelle
- Pelaamisen houkuttelevuus vähentyi
- Syyllisyys pelaamisesta (tai sen seurauksista) vähentyi

Mistä muutos voisi johtua?

- Pekka sitoutui muutokseen ja tiesi mitä haluaa muuttaa
- Koska hän teki muitakin itselleen tärkeitä asioita
- Pekka oli avoin sekä itselleen että kaverilleen pelaamisen haittavaikutuksista

Miten voimavarat liittyivät tarinan tapahtumiin?

- Pekka huomasi, että velvollisuuksiltakin tuntuvat asiat voivat olla mukavampia tehdä, jos niitä tekee jonkin arvostamansa asian eteen
- Ihmissuhteet: luottokaverille oli mahdollista kertoa ”epäonnistumisesta”, mikä helpotti syyllisyyttä
- Äitin näkeminen oli mukavaa, vaikkei ihan mennytkään suunnitelmien mukaan
 - o se myös antoi motivaatiota muutokselle