

## **Mielenterveyttä tukeville The World of Recovery -peleille EU-tason tunnustus**

**Kansainvälisesti ainutlaatuiset Lilinkotisäätiön The World of Recovery –pelit palkittiin Euroopan talous- ja sosiaalikomitean mielenterveyden kansalaisyhteiskunta –palkinnolla. Pelit yhdistävät ennakkoluulottomalla ja innovatiivisella tavalla pelaamisen ja mielenterveyden tukemisen.**

EU:n laajuisen kilpailun viidestä voittajasta peräti kaksi on Suomesta. Voittajaviisikko valittiin yli 100 hakemuksen joukosta. Hakemuksia tuli yhteensä 23:sta maasta. 50 000 euron palkintosumma jaetaan voittajien kesken maaliskuun alussa Brysselissä järjestettävässä gaalassa.

Arvioinneissa kiiteltiin muun muassa hankkeiden innovatiivisuutta ja kansalaisyhteiskunnan elintärkeää panosta mielenterveyden “hiljaisen epidemian” räjähdysmäisen leviämisen hillitsemisessä EU:ssa.

TWOR:n pelien pääsuunnittelija **Venla Leimu** iloitsee Lilinkotisäätiön ennakkoluulottomuudesta ja rohkeudesta lähteä toteuttamaan pelihanketta sotealalla: “Säätiön avoimuus sille, miten pelaaminen voisi tukea sosiaalisia taitoja, aktivoitumista ja mielen hyvinvointia on noteerattu nyt myös kansainvälisellä tasolla. Usein peleistä muistetaan vain ne haittavaikutukset tai pelaamista pidetään vähintäänkin ajanhukkana, mikä on iso sääli. Nyt on EU-tasolla haluttu sanoa, että peleistä on myös upeiksi mielenterveysinnovaatioiksi.”

### **Pelien taustalla ainutlaatuinen kehittämisprosessi**

The World of Recovery -pelejä on kaksi, kännykkäpeli, joka aktivoi ja tukee digitaidoissa, sekä roolipeli, joka vahvistaa sosiaalisia taitoja ja itsetuntoa.

Pelien yli 2 vuotta kestäneessä suunnitteluprosessissa oli mukana yli sata ihmistä: mielenterveys- ja päihdealan toipujia ja ammattilaisia sekä pelialan osaajia. Huolellisen kehittämisprosessin tuloksena toipujien ääni kuuluu vahvasti kummankin pelin jokaisessa elementissä, mekaniikassa ja ratkaisussa.

Peleistä tehdyissä opinnäytetöissä on noussut esiin erityisesti niiden mahdollisuus lisätä käyttäjien toimijuutta sekä hyödyntää luovaa ilmaisua ja omaa pohdintaa. (Havia & Rantala, 2023; Hekkala, 2023.)

Pöytäroolipeli on myös aiemmin palkittu Vuoden peliteko 2023 palkinnolla Ropeconissa, Suomen suurimmassa ei-digitaalisten pelien tapahtumassa.

Lilinkotisäätiö haluaa aktiivisesti jatkaa kehittämistyötä ja uusien mahdollisuuksien kartoittamista pelien hyödyntämisestä mielenterveystyössä.

### **Järjestöt merkittävänä tekijänä mielenterveystyössä**

Kuten myös Euroopan talous- ja sosiaalikomitea arvioinneissaan totesi, kansalaisyhteiskunnan ja sen toimijoiden merkitys mielenterveystyössä on valtava.

Järjestöillä on mahdollisuus tukea ja täydentää julkisen puolen toimintaa ja tarvittaessa reagoida nopeastikin toimintaympäristöstä nouseviin uudenlaisiin tarpeisiin.

Yhteistyön tiivistäminen julkisen puolen ja kansalaisyhteiskunnan toimijoiden kesken on tärkeää, sillä se monipuolistaa palvelutarjontaa ja parantaa erilaisten resurssien hyödyntämistä mielenterveystyössä.

**Lisätietoja:** Reetta Sedergren, reetta.sedergren@lilinkoti.fi, 050 543 6722  
[www.theworldofrecovery.fi](http://www.theworldofrecovery.fi)

*Molemmat pelit ovat saatavilla maksutta. Mobiilipelin voi ladata ilmaiseksi sovelluskaupoista ja pelipaketti on ladattavissa maksutta tai ostettavissa omakustannehintaan osoitteesta [www.theworldofrecovery.fi](http://www.theworldofrecovery.fi)*