

Maahanmuuttajattajanuorten pelaaminen hallintaan projektin asiakastyö, verkostoituminen ja haasteet

© MaPe/Anita Lähde



21.11.2007

© MaPe / Anita Lähde



Projektin kesto ja rahoitus

- Maahanmuuttajanuorten pelaaminen hallintaan projekti 1.1.2007 – 31.12.2009
- Projektin toteutuksesta vastaa Sosiaalipedagogiikan säätiö ja rahoitus siihen on saatu Ray:n kautta.

© MaPe/Anita Lähde



21.11.2007

© MaPe / Anita Lähde



Projektin kohderyhmä

- Ensisijaisesti rahapeli-ongelmista ja nettipelaamisesta kärsivät maahanmuuttajataustaiset 15-22 vuotiaat nuoret (vanhimmat asiakkaat nyt 27-vuotiaita)
- Peliriippuvaisten läheiset ja perheet
- Toissijaisesti kantasuomaiset ongelmapelaamisesta kärsivät nuoret
- Kantasuomalaisen pelaajien läheiset/perheet

Peliriippuvuutta aiheuttavat pelimuodot

- * rahapelit (sekä reaali- että verkkorahapelit)
- * Digitaaliset pelit/verkkoroolipelit
 - mm. MMORPG(Massive Multiplayer Online Roleplaying Games)
 - WOW(World of Warcraft)n. 9 milj. pelaajaa

Peliriippuvuus

- Hallitsematon pelaaminen aiheuttaa nuorelle sekä sosiaalisia, taloudellisia että psyykkisiä vaurioita
- Pelihaitoista kärsii myös nuoren lähipiiri(perhe ja läheiset)
- Peli- ja nettimaailma luovat maahanmuuttajanuorilla yhteydet paitsi omaan lähtökulttuuriin ja sukuihin myös nopean tien peliriippuvuuteen.
- Syrjäytyminen normaalista arjesta kuten kouluelämä, kaverit ja koti sekä harrastukset

Asiakas: 17 v. peliriippuvainen

- Yhteydenottotapa
- Käytännön järjestelyt(mm.kulukorvaukset ja tulkkaus)
- Työskentelyn käynnistäminen
- Missä mennään nyt
Kuntoutussuunnitelma
- Läheisten ja lähiverkoston kanssa työskentely

Ryhmään tulo

- Alkuhaastattelu
- + 1-4 jatkotapaamista
 - a) peliriippuvaisen kokonaistilanteen arviointi
 - b) "voimavaraympyrän käyttö"
 - c) motivointi kognitiiviseen työskentelyyn
 - d) kuntoutussuunnitelman aloittaminen

Kognitiivinen kuntoutus – kenen kanssa

- Kahdenkeskinen työskentely peliriippuvaisten kanssa(1.3. 2007 -)
- Koko perheen kanssa työskentely (peliongelmaisen pyynnöstä) 1.4.2007 - .
- Työskentely läheisten kanssa (myös silloin kun itse peliongelmainen ei ole valmis kuntoutukseen)1.4.2007 - .

Kognitiivisen asiakastyön muodot

- Kahdenkeskinen asiakastyö
 - a) peliriippuvaisen nuoren kanssa
 - b) perheenjäsenten ja muiden läheisten kanssa
- Ryhmämuotoinen asiakastyö
 - a) Peliriippuvaisille
 - b) Perheenjäsenille ja läheisille

Kognitiivisen metodin työprosessi (8 + 4 istuntoa)

- Metodi on selkeä ja perustuu Tukholman "Spelberondecentrum Stockholm, spelberondeprojektet" - keskuksessa kehitettyyn kognitiiviseen kuntoutusmateriaaliin. Oppimismateriaalina voi käyttää mm. työkansioita, jotka jaetaan kaikille ryhmäläisille. Materiaali käännetty ruotsinkielestä englanniksi ja suomeksi .
- Ryhmä avoin koko ajan
- Kuntoutuksen keskeyttänyt henkilö voi tulla uudestaan seuraavaan ryhmään/istuntoon

1. Istunto

- Peliriippuvuuden biopsykososiaalinen selitysmalli
- Kuntoutuksen aloittaminen ja yhteistyön vahvistaminen
- Kognitiivisen työmuodon esittely
- Käytännön asiat (paikka, aika, kotitehtävät, poissaolot, vaitiolovelvoite ym.)
- Istuntojen rakenteet

2. Istunto

- Mitkä tekijät laukaisevat ja ylläpitävät peliriippuvuutta?
- Pelihimon ("spelsug") ja aivojen palkitsemisjärjestelmän välinen yhteys

3. Istunto

- Miten vahvistaa jo alkanutta motivaatiota kohti muutosta?
- Miten kohdata oma sisäinen ristiriita?
- Muutosvastarinta ja motivaation puute on yleensä sääntö eikä poikkeus

4. istunto

- Miten elää jatkuvan pelihimon kanssa
- Pelihimo kuuluu peliriippuvuuteen aina
- Miten oppia tunnistamaan sisäiset ja ulkoiset pelihimon laukaisevat tekijät
- Miten voittaa pelihimo!

5. Istunto

- Miten käsitellä pelaamiseen liittyvää ajattelua
- Miten muuttaa pelaamiseen liittyvää tapaa ajatella
- Puretaan illuusio kontrollista
- "pelihimon tunteella" kuivaharjoittelu(engl.urge surfing, ruots. Sug surfing, eräs suom. ärsykkeellä ratsastaminen) rentoutusharjoitusten kautta

6. Istunto

- Kognitiivinen uudelleenmäärittely
- Tunnistaa ja muuttaa illuusio kyvystä ohjailla sattumaa
- Herkistyminen omille epärealistisille ajatuksille, jotka liittyvät pelitilanteisiin
- Realististen, itselöydettyjen ajatusten vahvistaminen (ryhmäprosessin vahvistuminen alkaa käynnistymään)

7. Istunto

- Kognitiivinen dissonanssi/etäännyttäminen ja sen voittaminen
- Pelaamisen hyöty- ja haittapuolien huolellinen punnitseminen
- Motivaation kasvattaminen

8. Istunto

- Ongelmaratkaisujen löytäminen/pelistä vapaat vaihtoehdot
- Tulla tietoiseksi myös muutokseen johtaneista tekijöistä
- Uusia vaihtoehtoja pelaamisen myönteisille seurauksille ja pelaamattomuuden kielteisille seurauksille

9. Istunto

- 1. ennakoiva repsahdusistunto
- Tavalliset riskitilaneet
- Repsahdus/"kertarepsahdus"
- Repsahdusta ennakoivat varoitussignaalit
- Miten voittaa repsahtamisesta aiheutuva masennus ja motivaation heikentyminen

10. Istunto

- 2. ennakoiva repsahdusistunto
- Raha repsahduksen takana
- Kaikkein tavallisin syy repsahdukseen on rahavarojen yht'äkkiäinen haltuunsaaminen
- Lopettamisesta seuraavat 3 kk ovat kaikkein riskialteinta aikaa

11. Istunto

- 3. ennakoiva repsahdusistunto
- Ristiriidat ja vaikeat/epämiellyttävät tunteet repsahduksen laukaisijana
- 25-50 % repsahduksen taustalla on jokin ristiriita tai vaikeat tunteet
- Peliriippuvaisilla 3-kertainen riski mm. masennushäiriöihin muuhun väestöön vrt.
- Stressistä johtuvia somaattisia oireita kuten verenpaine, sydänsairaudet ja vatsaongelmat

12. Istunto

- 4. ennakoiva repsahdusistunto /viimeinen
- Sosiaalisen verkoston/tuen merkitys kuntoutumisessa(vrt. uudet ystävät)
- Avunpyytämisen vaikeus
- Kuntoutuksen loppuarviointi
- Uuden elämäntavan löytäminen ja vakiinnuttaminen
- Mitkä asiat ylläpitää opittuja asioita:
Jatkohoito, itseapuryhmät, muu hoito, tukihenkilö

Perhe ja läheiset

- Ongelmapelaamisen vaikutukset monikerroksiset
- Läheisten kuntouttaminen hyvin tärkeää sekä heidän itsensä tähden että peliriippuvaisen kuntoutuksen kannalta
- Erityisesti kuntoutuksen jälkeisessä vaiheessa läheisten vahvistaminen sekä peliriippuvuuteen liittyvillä tiedoilla että omaan selviytymiseen sekä turvallisiin rajoihin on välttämätöntä

MaPe:n tiedotuksesta ja asiakkaiden tavoittamistavoista

1. Sähköistä tiedotusta kaikille sosiaali- terveys- ja nuorisotoimen toimijoille sekä ammattilehdille
2. Suoraa tiedotusta asiakkaille ilmaisjakelulehdille, nuorisotaloille, sosiaalitoimistoille, kirjastoihin, koulut
3. Tiedotus Ray:n pelipisteisiin.
4. Yhteistyötä muiden peliriippuvuuskysymyksen kanssa toimivien tahojen
5. Omat nettisivut ja linkit
6. Koulutusta ja seminaareja (Vaasassa seminaari 2008)
7. Konsultaatio yhteistyöverkostoille

Asiakastyön erityishaasteita

- Nuorten maahanmuuttajapelaajien tavoittaminen
- Nuorten motivaation herättäminen
- Nuorten läheisten tavoittaminen
- Kielikysymys joko ongelmapelaajan tai hänen läheisensä kohdalla
- Luottamuksen syventäminen ja yhteistyöhön ja kognitiiviseen kuntoutukseen sitouttaminen

Asiakastyön erityishaasteet ryhmässä

- Luottamuksen rakentaminen on pitkä prosessi
- Ryhmän monikulttuurisuus tuo haasteita kielen, tapojen ja nuorten erilaisten historioiden kautta
- Monikulttuurisuus ryhmässä voi olla voimavaroja vahvistavaa ja uusia näköaloja avaavaa
- Nuoren sitouttaminen säännölliseen ryhmätyöskentelyyn haastavaa
- Ryhmän ohjaaminen vaatii kulttuurisensitiivisyyttä

Ryhmätyöskentelyn haasteet

- Tukholman peliriippuvuuskeskuksessa mallia on käytetty pääsääntöisesti aikuisten kanssa työskentelyyn
- MaPe:ssa vasta 1. kuntoutusryhmä käynnissä
- Maahanmuuttajataustaisille nuorille suunnattua metodia ei ole olemassa
- Pilottihanke, jossa edetään tasmällisesti manuaalin mukaisesti
- Ei psykoottisille ei itsetuhoisille eikä juuri vankilasta vapautuneille

Kognitiiviset kuntoutusryhmät:

- Helsinki/pääkaupunkiseutu:
7.11.2007 – 30.1.2008. Uusia ryhmäläisiä otetaan ryhmään alkuhaastattelun jälkeen.
- Vaasa/Pohjanmaa:
9.1.2008-27.2.2008. 1. pilottiryhmä.
- * Läheisten kuntoutusryhmät käynnistyvät sekä Helsingissä että Vaasassa kun ryhmät ovat muodostuneet

Kognitiivisen kuntoutuskurssin tavoitteista

- Kognitiivinen kuntoutusmetodi itsessään antaa työkaluja ryhmäläisille omien tavoitteiden asettamiselle
- Pelaamisen hallinta. Auttaa nuorta löytämään uusia tapoja käyttää aikaa ja rahaa. Henkilökohtainen kuntoutussuunnitelma.
- Verkostoituminen nuoren lähipiirin tai muiden ammattiauttajien kanssa

MaPe-projektin yhteystiedot

www.sosped.fi

- Projektikoordinaattori Anita Lähde, 050-3754760 ja s-posti: anita.lahde@sosped.fi
Osoite: Hämeentie 31 A 6 krs. 00500 Helsinki
Aluetyöntekijä Tuula Emas(Vaasan alue), 050-3754762 ja s-posti: tuula.emas@sosped.fi
- Projektin tiedottaja Elina Mattila, 09-72882025