

Maahanmuuttajanuorten pelaaminen hallintaan projektin seminaari 27.11.2008

Hankkeen kuulumiset
ja menetelmän
kehittämisen haasteet



MaPe



Sosiaalipedagogiikan säätiö
Socialpedagogiska stiftelsen



MaPe - 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



Missä mennään?

- Noin 2 vuotta kokemusta asiakastyöstä, konsultoivasta työotteesta ja koulutuksista.
- Kognitiivista metodia on hyödynnetty sekä yksilö- että ryhmäkuntoutuksessa sekä Helsingissä että Vaasan seudulla.
- Asiakastyön kokemuksen pohjalta arvioidaan, mikä kuntoutuksessa toimii ja mikä ei.



Missä mennään?

- Metodin erityispiirteiden kirjallinen työstäminen työkalupakkiin.
- Yhteistyöverkostojen aktiivinen tiedottaminen.
- MaPe- hankkeeseen ei enää uusia asiakkaita 30.9.2009 jälkeen.
- Asiakkaiden ohjaaminen Pelirajat'on vertaisryhmätoiminnan piiriin.



Projektin kohderyhmästä

- Projektin edetessä kohderyhmää arvioitiin uudelleen: myös yli 24-vuotiaita otettu kuntoutukseen.
- Peliriippuvaisten läheiset.
- Julkisen ja 3. sektorin työntekijät.



Peliriippuvuutta aiheuttavat pelimuodot

- Kaikenlaiset rahapelit(sekä reaali- että verkkorahapelit).
- Hankkeen alussa myös ns. nettiriippuvaiset asiakkaina, mutta menetelmä sopii parhaiten rahapeliriippuvuuden hoitoon.
- MaPe keskittyy rahapeliriippuvuudesta kuntouttamiseen.



Peliriippuvuuden vaikutuksista

- Pelaaminen on hauskaa ajanvietettä ja samanaikaisesti se voi aiheuttaa vakavan riippuvuuden.
- Internet on yhteys omaan lähtökulttuuriin ja sukuun, ystäviin , mutta samalla se on nopea tie peliriippuvuuteen.



Peliriippuvuuden vaikutukset

- Hallitsematon pelaaminen aiheuttaa sosiaalisia, taloudellisia että psyykkisiä vaurioita sekä pelaajalle että läheisille.
- Peliriippuvuus aiheuttaa syrjäytymistä normaalista arjesta, johon kuuluu koulu, työ, ystävät koti ja harrastukset



Miten kuntoutuskontakti syntyy

- Pelaajan yhteydenotto.
- Läheisen yhteydenotto.
- Perhe tai esim. pariskunta ottaa yhdessä yhteyttä.
- Sosiaali- terveys-nuorisotoimen työntekijän yhteydenotto pelaavan asiakkaan asiassa.



Konsultaatiolanteet

- Työntekijä hakee tukea omaan asiakastyöhönsä.
- Verkostotapaamiset pelaajan pyynnöstä.
- Verkostotapaamiset pelaajan läheisen pyynnöstä.



Asiakastyön aloitusvaihe

- Apuvälineet peliriippuvuuden testaamiseen (DSM- IV, Lie Bet)
- Kokonaisvaltainen pelaajan/läheisen elämän alkukartoitus (MI-hengessä)
- MI- haastattelut (muutamia kertoja kuntoutusmotivaation vahvistamiseksi)



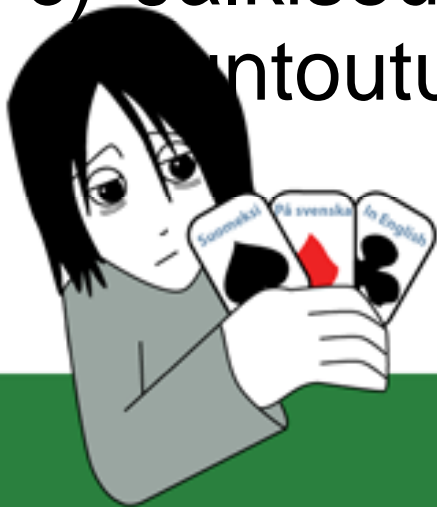
Peliriippuvaisen KBT-kuntoutusprosessi MI-otteella

- Kahdenkeskinen asiakastyö
 - a) Peliriippuvaisen kanssa
 - b) Läheisten kanssa
- Ryhmämuotoinen asiakastyö
 - a) Peliriippuvaisen kanssa
 - b) Läheisten kanssa



Peliriippuvaisen kuntoutuksen kesto

- Yksilökuntoutus:
 - a) Motivointihaastattelut MI-hengen mukaisesti(1-4 krt.)
 - b) Kognitiiviset kuntoutustapaamiset 8 x 90 min. kerran viikossa
 - c) Jälkiseurantatapaamisia 1kk, 3kk, 6 kk kuntoutuksen päättymisen jälkeen



Peliriippuvaisen kuntoutuksen kesto

- Ryhmäkuntoutus:
 - a) Motivoivat haastattelut (1-4 krt.)
 - b) Ryhmätapaamiset (8 krt.2-3 h riippuen ryhmän koosta)
 - c) Jälkiseurantatapaamiset 1 kk, 3kk ja 6kk kuntoutuksen jälkeen.



Mitä tarkoittaa MI-henkisyys kuntoutuksessa

- MI-henkisyys: Avoin ajattelu, yhteistyö asiakkaan kanssa.
 - Asiakaslähtöisyys ja hänen voimavarojensa käyttöönottoaminen (asiakas määrittelee itse oman kuntoutustavoitteensa!).
 - Muutospuheen ja vastarinnan tunnistaminen
- ...kuttele muutos esiin ja vahvista sitä.



MI-otteella työskentely jatkuu...

- Pyörittele vastarintaa. Älä jumiudu vastakkainasetteluihin asiakkaan kanssa.
- Kehitä muutossuunnitelmaa asiakkaan kanssa
- Tue asiakasta pitämään kiinni muutossuunnitelmasta.
- Yhdistele luovasti MI-henkisyyttä muihin metodeihin.



Tärkeitä osatekijöitä KBT:ssä kun kysymys peleistä

- Biopsykososiaalisen selitysmallin läpikäyminen
- Peli-imua kehittävien riskitilanteiden tunnistaminen (paikat, ajatukset, tunteet jne.)
- Pelihimon hallinta (esim. ”sugsurfing”)
- Pelaamisesta vapaiden vaihtoehtojen löytäminen



* Ajatusloukkujen tunnistaminen ja niiden kyseenalaistaminen ja niiden korvaaminen uusilla realistisilla ajatuksilla

Muita tärkeitä kuntoutuksen osatekijöitä

- Luoda tasapaino asiakkaan elämään kuuluvien toimintojen välillä (ruoka, uni , talous, terveys, ihmissuhteet, lepo, koulu, työ, harrastukset)
- Huomioi asiakkaan elämässä olevat voimavarat ja miten ne voidaan ottaa uudella tavalla käyttöön(voimavaraympyrä).



Läheisten kuntoutus ja tukeminen

- Pelaajan vanhempi, elämäntoveri, sisarus tai muu läheinen.
- Pohjana KBT ja MI.
- Tapaamisista sovitaan yksilöllisesti
- 5 – 10 x 90 min. tapaamista.



Läheisten tapaamisten sisällöistä

- Tietoa peleistä ja peliriippuvuudesta
- Omien rajojen tunnistaminen
- Pelaajan talousvastuun kantamisen seuraukset
- Tehokkaan viestinnän harjoittelu
- Järjestelmällinen ongelmaratkaisu
- Miten läheinen voi vahvistaa pelaajan pelivapaata käyttäytymistä



Asiakastyön erityishaasteet MaPe:ssa

- Pelaajien ja läheisten tavoittaminen.
- Peliriippuvuus saattaa ”kadota” muuhun raskaaseen ongelmavyönteeseen, joka on monikulttuurisella asiakkaalla/perheellä.
- Pelaajan kuntoutusmotivaation herättely.
- Luottamuksen rakentaminen, syventäminen ja yhteistyön jatkaminen
- Pelaajan kuntoutukseen sitouttaminen



Erityishaasteet jatkuu...

- Kielikysymys
- Tulkkausjärjestelyt
- Salailu ja häpeä tyypillisiä pelaajalle ja läheiselle
(Yksinkannettua häpeää tulee mahdollisuus purkaa ja jakaa vasta kun luottamus on syntynyt).



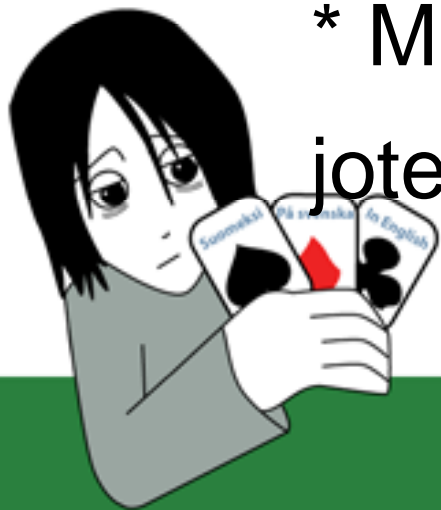
Menetelmän kehittämisen haasteet

- Pilottihanke ja aikaisempia tutkimuksia ja kuntoutusta ei ole tehty saman kohderyhmän kanssa.
- Asiakastyöstä karttuu kokemusta koko ajan ja samanaikaisesti asiakastyöstä kertyvää tietoa tutkitaan ja muokataan.
- KBT - koulutus ja MI-koulutus sekä läheisille että pelaajille tällä hetkellä koko ajan kehittämistyön alla.



Menetelmän kehittämisen haasteet

- MaPe:n tuottaa menetelmän, joka on käyttökelpoinen sekä julkisella että 3. sektorilla
- Vaikka menetelmää pyritään kehittämään joustavaksi, niin peliriippuvuus on hyvin elämää vaurioittava ilmiö, jonka hoitoon tarvitaan ammatillinen tuki.



* Menetelmän kehittäminen kesken, joten MaPe-kuntoutusmateriaalit eivät ole vielä jaossa.

Projektin yhteystiedot

- Projektikoordinaattori Anita Lähde, 050-3754760 ja anita.lahde@sosped.fi
- Osoite: Hämeentie 31 A, 6.krs, 00500 Helsinki
- Projektityöntekijä Tuula Emas, 050-3754762 ja tuula.emas@sosped.fi
- Osoite: Rantalinna, Rantakatu, 65100 Vaasa

www.sosped.fi/gamecontrol

