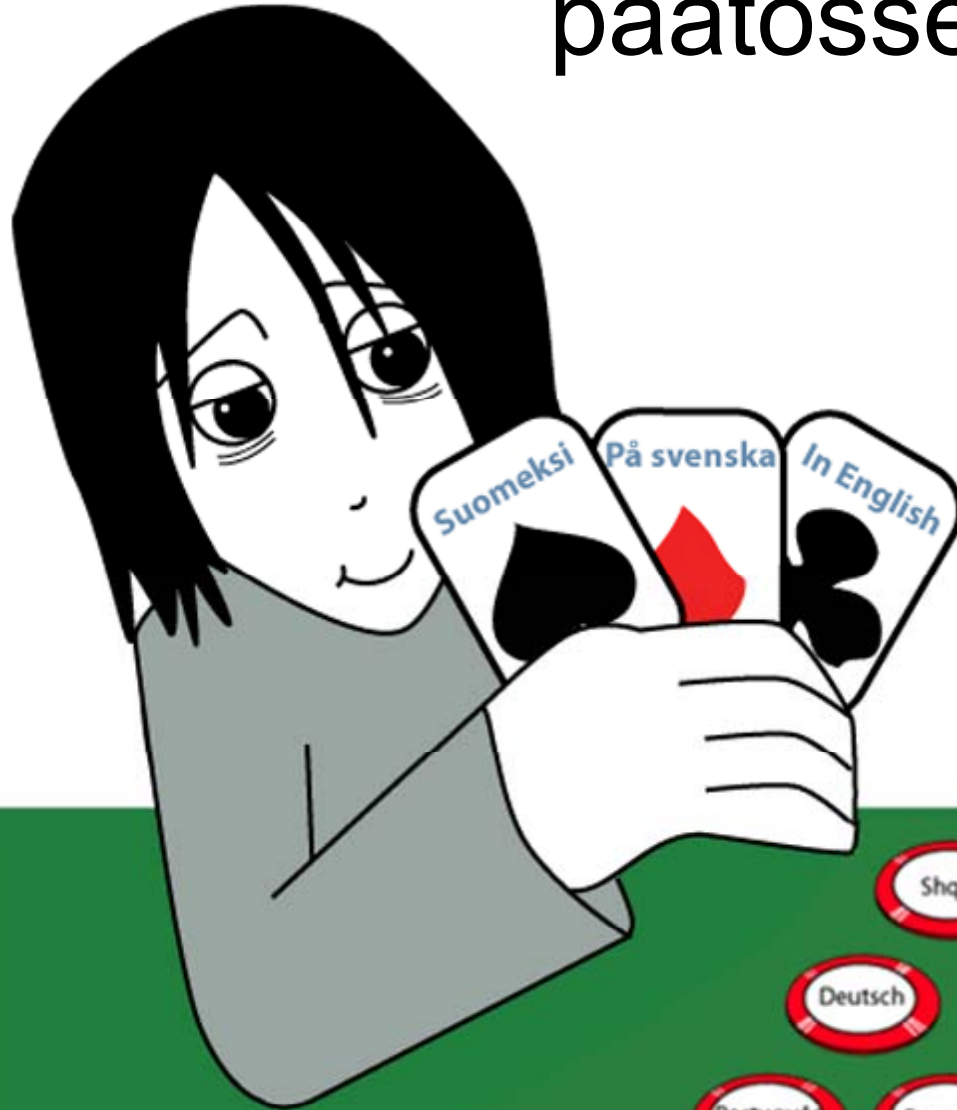


Maahanmuuttajanuorten pelaaminen hallintaan projektin päätösseminaari 17.12.2009



MaPe:n
Mutkainen ja jännittävä
polku
”kulttuurisensitiiviseen
kuntoutustyöhön”.



MaPe



Sosiaalipedagogiikan säätiö
Socialpedagogiska stiftelsen



Uuden opettelussa tarvitaan
rohkeutta ja motivaatiota!



MaPe - projektin kesto ja rahoitus

Maahanmuuttajanuorten pelaaminen hallintaan
projekti 1.1.2007-31.12.2009.

Projektin toteutuksesta vastasi
Sosiaalipedagogiikan säätiö ja rahoitus siihen on
saatu RAY:n kautta



Monikulttuurisuus

- Maahanmuuton eri muodot:
 - 1) Pakolaiset, turvapaikanhakijat
 - 2) Työn ja opiskelun takia Suomeen muuttaneet
 - 3) Ihmissuhteen takia Suomeen tulleet -> monikulttuuriset liitot ja heidän lapset
- *Muu* monikulttuurisuus:



1) Suomen omat etniset vähemmistöt

2) Näkymättömät vähemmistöt

Monikulttuurisuus – etninen erityisyys

Ei ole ainoastaan kielellistä ja ulkoista/fyysistä moninaisuutta vaan huomioida täytyy;

- Δ uskonto
- Δ lähtökulttuurin normit, perinteet
- Δ yksilö- vai yhteisökeskeiset arvot (näiden keskinäinen vuorovaikutus)

Δ sukupuoliroolit

Δ seksuaalinen suuntautuminen



Monikulttuurisuus

- △ Suomeen kotoutumisen aste
- △ Perheen sisäinen monikulttuurisuus ja eritahtisuus
- △ Kielitaito
- △ Monikulttuurisen henkilön koulutus ja työkokemus
- △ Muuta erityistä



Alku - projektin lähtötavoitteet

- Kerätä tietoa 30 maahanmuuttajanuoren ja heidän perheensä kuntoutusprosessista yhdessä suomalaisten nuorten ja perheiden kanssa. Kehittää peliriippuvuudesta kärsiville maahanmuuttajanuorille kuntoutus- ja elämässä uudelleen suuntautumisen tukitoimintamalli;

→ *Tukitoimintamalli ,” Kulttuurisensitiivinen käsikirja ongelmapelaajien ja läheisten kanssa työskentelyyn.*



Projektin lähtötavoitteet

- Tehdään etsivää ja ennakoivaa työtä maahanmuuttajanuorten kanssa, luodaan yhteistyömalleja kumppaneiden välille ja kerätään vertailevaa tietoa nuorten tilanteesta kahdella paikkakunnalla;

→ *Asiakastyö ongelmapelaajien ja läheisten kanssa sekä konsultaatiot asiantuntijoille ja*

- *koulutustilaisuudet sekä Helsingissä että Vaasassa.*



Projektin lähtötavoitteet

- Kouluttaa v. 2009 yhteensä 10 vertaisryhmänohjaajaa;
→ *MaPe:n oma vertaisohjaajakoulutus ei toteutunut siten kuin alunperin oli suunniteltu. Tilanne arvioitiin uudestaan vuoden 2008 alussa.*



2 asiakasta on ohjattu Pelirajat'on vertaistukikoulutukseen ja henkilöt ohjaavat nyt omia vertaistukiryhmiä.

Vertaistukiryhmä ohjaajaopiskelijan työnohjaus Vaasassa.

Projektin lähtötavoitteet

- Yhteistyötahot tuovat nuoriso- ja maahanmuuttajatyön kokemuksen hankkeeseen sekä soveltavat hankkeen päätyttyä syntyneet tulokset omaan toimintaansa ja auttavat levittämistä viranomais- ja kansalaistoimintaan;

→ *MaPe on antanut kaiken kuntoutusmateriaalin hankkeen eri vaiheissa yhteistyökumppaneiden käyttöön. Tarkkaa tietoa siitä missä sitä aloitettu soveltamaan ei ole. Oulun Kaup. päihdepalvelut on yksi esimerkki sovelluksesta.*



Projektin lähtötavoitteet

- Kohderyhmän ohjautuminen opiskeluun ja työelämään, integraatio suomalaiseen yhteiskuntaan, yhteisöllisyys;
- *Asiakastyöstä on noussut palaute, että osa asiakkaista (sekä pelaajista että läheisistä) on kuntoutuksen avulla löytänyt uusia voimavaroja lähisuhteiden, opiskelun ja työllistymisen ja harrastusten käynnistämiseen.*



Monikulttuurinen Suomi & suomalaista pelihistoriaa; *Pajatsosta eli Pagliaccio-ilveilijästä kohti RAY:n perustamista*

- Suomessa pelimonopoli on RAY:llä, Veikkaus OY:llä ja FinnTotolla (hevosurheilupelit).
- RAY perustettiin v. 1938 ja RAY:n ensimmäiset pelit olivat Pajatsopelejä, jotka RAY lunasti itselleen samalla kun RAY sai yksityisoikeuden rahapeleihin Suomessa samana vuonna.



* Veikkaus Oy perustettiin vuonna 1940

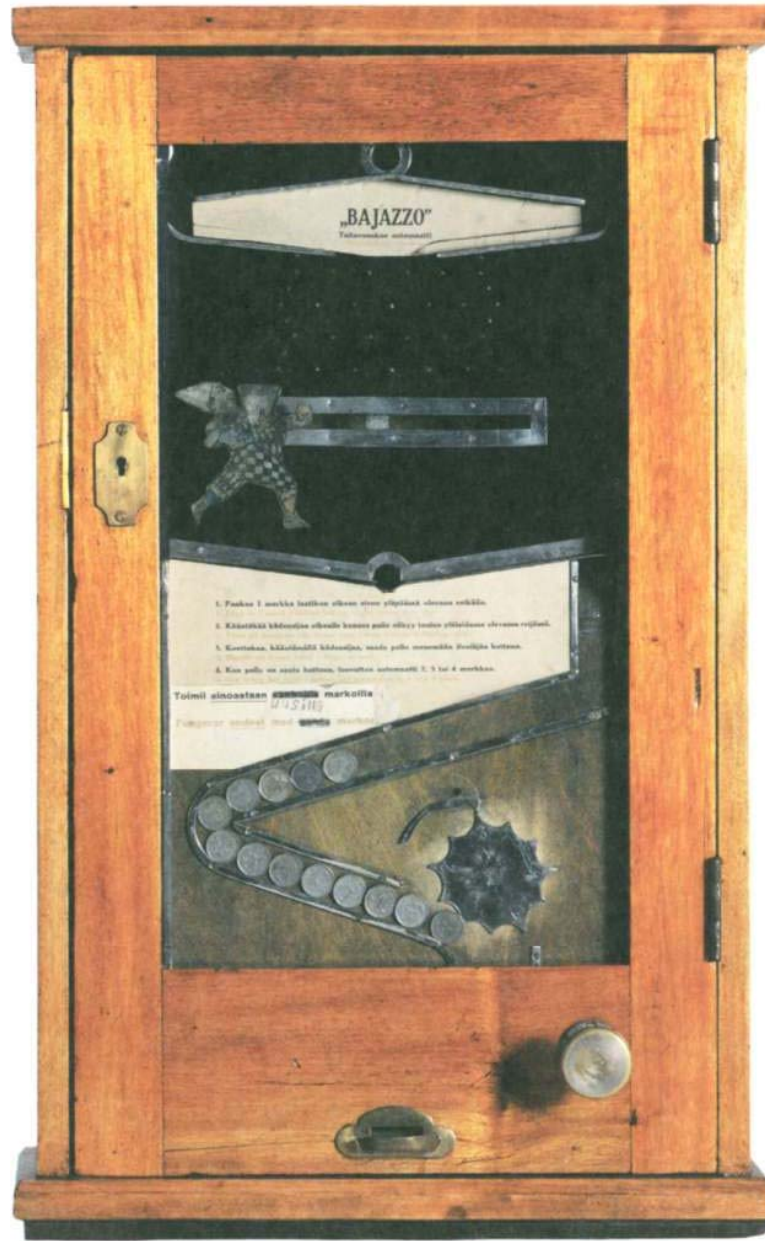
Ray:n hyvän tahdon pelit; www.ray.fi



Projektin taustatekijöistä - peliriippuvuutta tai huomattavia pelihaittoja aiheuttavat pelaamisen muodot

- * Kaikenlaiset rahapelit (sekä reaali- että verkkorahapelit).
- Suurella osalla asiakkaista oli syntynyt riippuvuus erilaisiin kolikkopeleihin (kolikkopelien kirjo on valtava nykyisin: hedelmäpelit, pokeripelit, ventit, rulettiautomaatit, keno- ja noppa-automaatit ja Pajatsot).







Ongelmapelaamisen vaikutukset

- Hallitsematon pelaaminen aiheuttaa sosiaalisia, taloudellisia että psyykkisiä vaurioita sekä pelaajalle että läheisille (Suomessa arviolta n. 130 000 ongelmapelaajaa + läheiset, joista monikulttuurisia pelaajia karkeasti arvioiden 6 000 + heidän läheiset). Haitoista kärsivien määrä siis moninkertaistuu.



- Peliriippuvuus aiheuttaa syrjäytymistä normaalista arjesta, johon kuuluu työ, koulu, ystävät, perhe ja harrastukset.

Projektin aloitus ja kohderyhmä

- Vuoden 2008 alussa projektin kohderyhmää laajennettiin hankkeen aikana ulkoisen arvioinnin ja v. 2007 asiakastyön kokemuksen pohjalta. Nuorten tavoittaminen tuotti ongelmia.
- Suurin osa projektin asiakkaista on ollut 21 -30 v. monikulttuurisia ja suomalaisia ongelmapelaajia ja pelaajien läheisiä.
- Läheiset ovat tulleet valtaväestöstä ja monikulttuurisista taustoista.



Miten kuntoutuskontaktit syntyivät hankkeen aikana

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



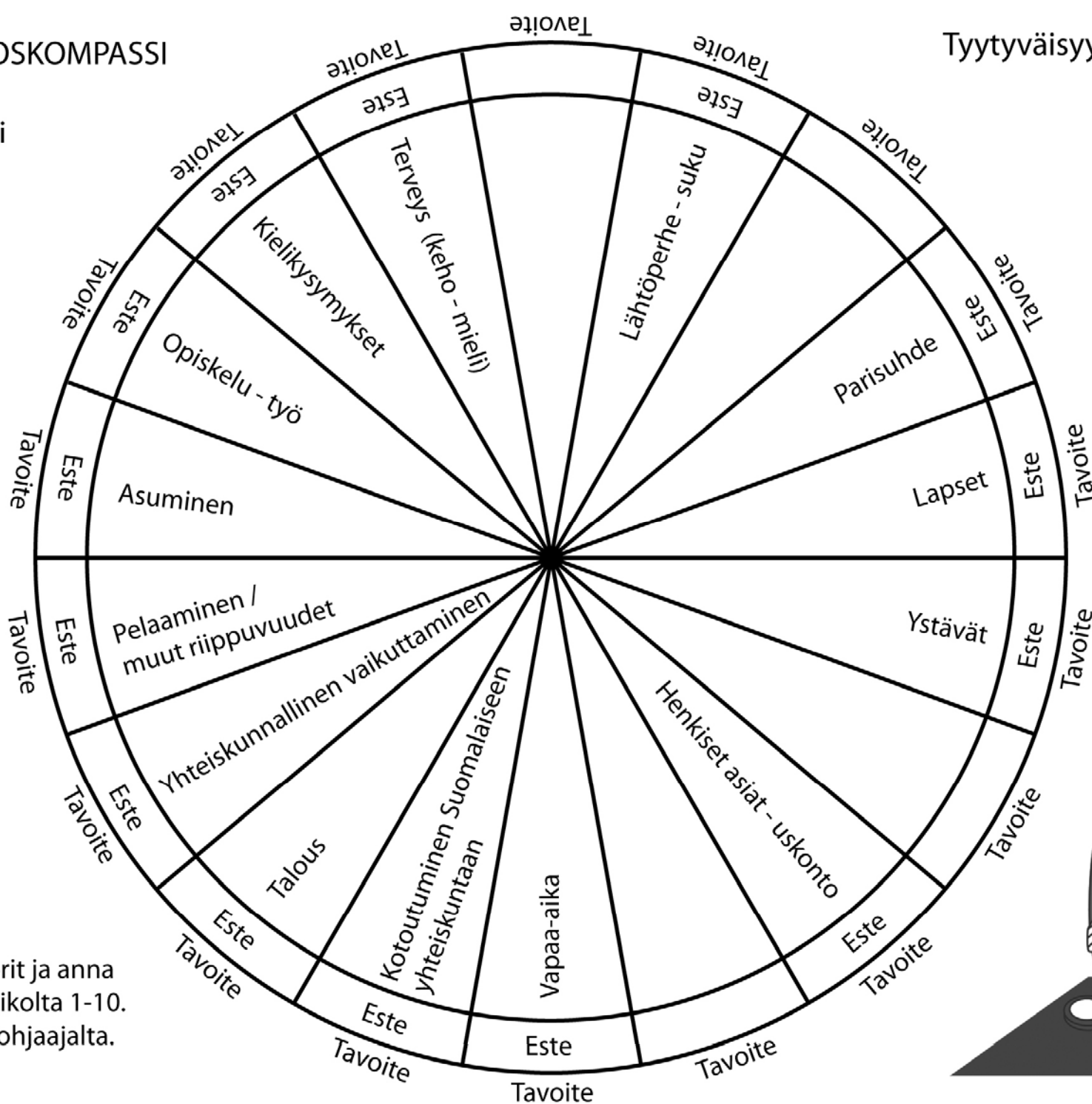
Asiakastyön aloitusvaihe

- Apuvälineet peliriippuvuuden testaamiseen (hankkeessa käytetty DSM- IV)
- Kokonaisvaltainen pelaajan/läheisen elämän alkukartoitus Mi-hengessä hankkeessa kehitetty ”Muutoskompassi”)
- MI- haastattelut (alussa muutamia kertoja kuntoutusmotivaation vahvistamiseksi)

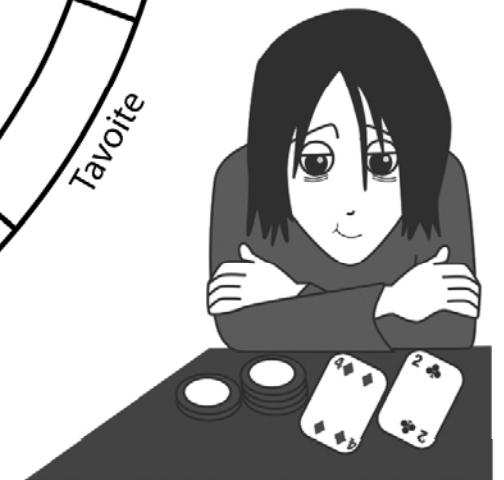


Elämän MUUTOSKOMPASSI
pelihaittojen
vähentämiseksi
MaPe

Tyytyväisyysasteikko 1-10
(oma arvio)



Väritä kaikki sektorit ja anna niille numero asteikolta 1-10. Odota lisäohjeita ohjaajalta.



Kulttuurisensitiivisen kuntoutus

- Pelaajan yksilö- tai ryhmä kuntoutus:
 - a) Kognitiiviset kuntoutustapaamiset 8 x 60 min. / tai 8 x 3 h; kerran viikossa
 - b) Jälkiseurantatapaamisia yksilön tai ryhmän kanssa 1kk, 3kk, 6 kk kuntoutuksen päättymisen jälkeen

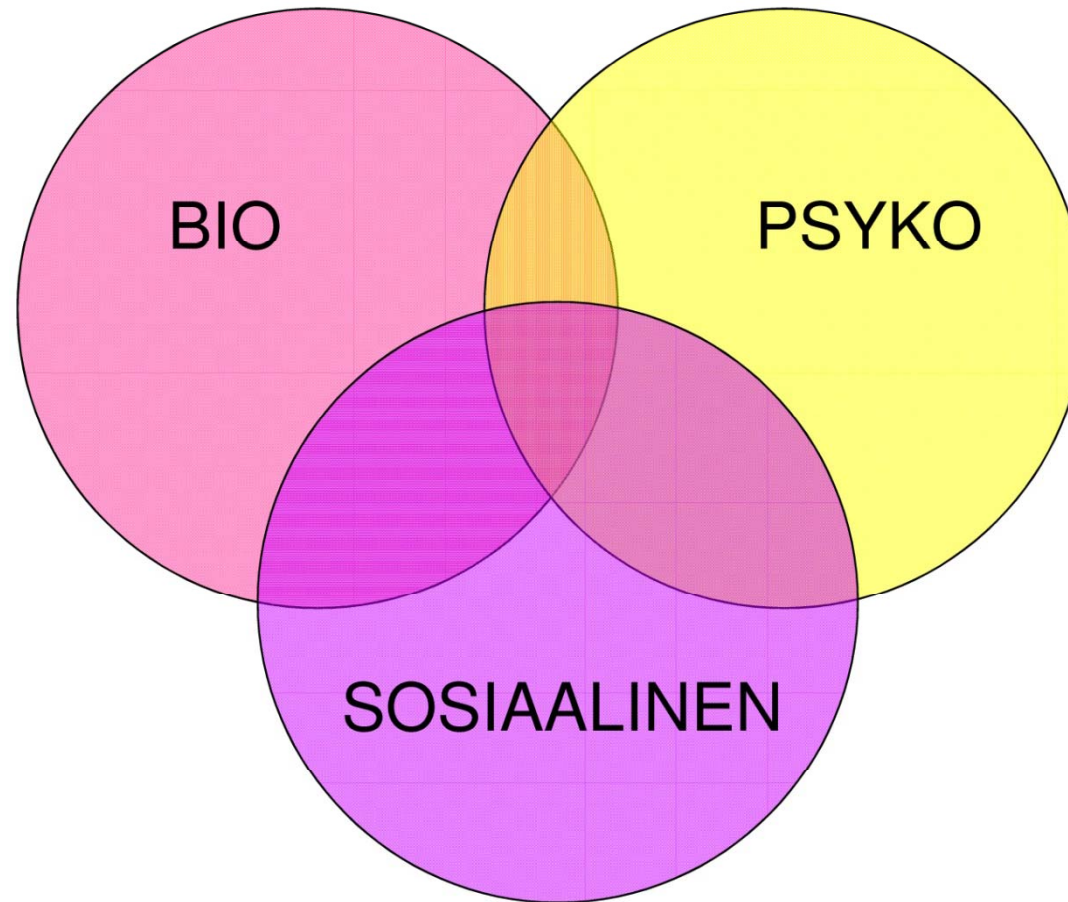


Kuntoutusteemat

- Arjen uudelleenorganisointi(mm. rahan- ja ajankäytön ja ihmissuhteiden)
- Biopsykososiaalisen peliriippuvuuden selitysmallin läpikäyminen
- Pelihimon mekanismit ja sen hallinta
- Rahapelaamisen ajatusansat ja pelaamisajatukset



Peliriippuvuuden biopsykososiaalinen selitysmalli



Kuntoutusteemat

- Motivaatio ja ambivalenssi
- Muutoksen vaikeus ja epäilyt
- Muutos
- Repsahdukset ja varhaiset varoitussignaalit



Taustatekijöistä lisää...

- Muutosdynamiiikan ymmärtäminen ja muutoksen hitauden hyväksyminen (kts. Prochaskan muutosvaiheympyrä).
- Pelaamisesta vapaiden vaihtoehtojen etsiminen arkeen.
 - Pelaamiseen liittyvien ajatusloukkujen tunnistaminen ja niiden kyseenalaistaminen ja niiden korvaaminen uusilla realistisilla ajatuksilla.



Rahapelaamisen syklisyys ja muutosvaiheet



Läheisten kuntoutus ja tukeminen

- Pelaajan vanhempi, elämäntoveri, sisarus tai muu läheinen.
- Pohjana KBT ja MI.
- Tapaamistiheydestä sovitaan yksilöllisesti kunkin läheisen kanssa ja ne sovitetaan kohtuullisella tavalla häneen arkeensa.
- 6 x 60 min. tapaamista. Tarpeen mukaan jälkiarviointitapaamiset.



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



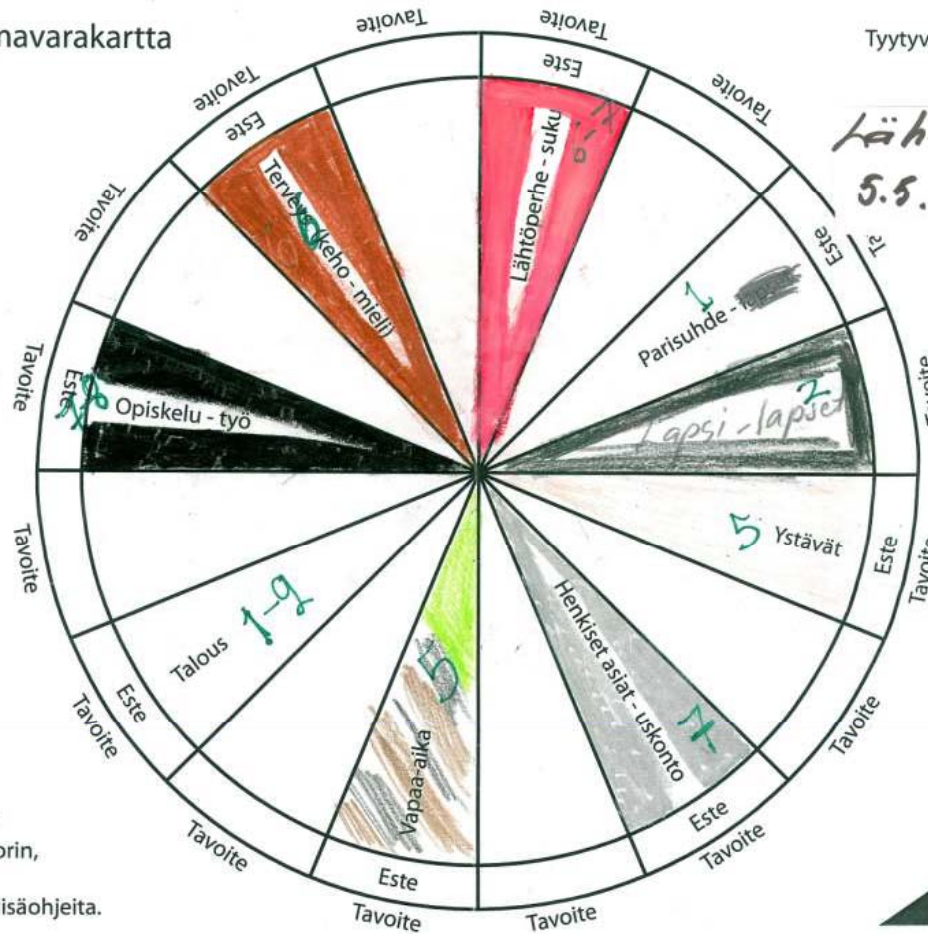
Läheisen voimavarat käyttöön

Elämän voimavarakartta
MaPe

16.4
16.4

Tyytyväisyysasteikko 1-10
(oma arvio)

Läheinen Äiti
5.5.2009



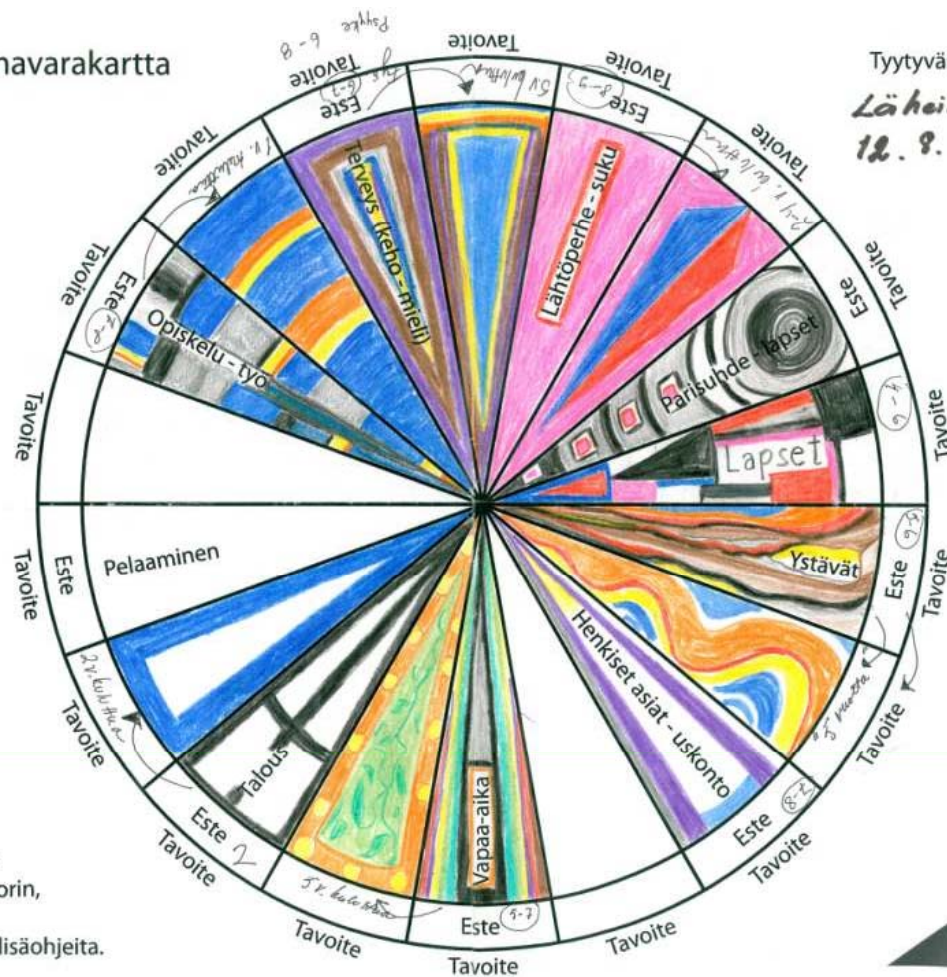
Valittuasi itsellesi
tärkeimmän sektorin,
voit värittää sen.
Työntekijä antaa lisäohjeita.



Muutos läheisen elämässä

Elämän voimavarakartta
MaPe

Tyytyväisyysasteikko 1-10
Läheinen Äiti (o)
12.8.2009



Valittuasi itsellesi tärkeimmän sektorin, voit värittää sen. Työntekijä antaa lisäohjeita.



Kulttuurisensitiivisen kuntoutuksen haasteet

- Ongelmapelaajien ja läheisten tavoittaminen.
- Peliriippuvuuden näkymättömyys. Se voi jäädä monikulttuurisen asiakkaan muiden ongelmien alle. Usein asiakkaalla muut kotoutumiseen liittyvät kysymykset rinnalla.
- Pelaajan kuntoutusmotivaation herättely.
 - Luottamuksen rakentaminen, syventäminen ja kuntoutustarpeen kasvattaminen.
- Pelaajan kuntoutukseen sitouttaminen



Erityishaasteet jatkuu...

- Kielikysymys ja tulkkaujärjestelyt .
- Salailu ja häpeäpurkamisen vaikeus. Häpeä on tyypillistä pelaajalle ja läheiselle.

Asiakkaan oma turvaverkko usein hyvin ohut, joten työntekijän täytyy kestää asiakkaan epärealistisetkin odotukset suhteessa työntekijään. Tästäkin syystä verkostoituminen ja yhteistyö keskeinen osa kuntoutusprosessia.



Projektin yhteystiedot

Projektikoordinaattori

Anita Lähde

050-3754760

anita.lahde@sosped.fi

Hämeentie 31 A, 6.krs

00500 Helsinki

Projektityöntekijä

Tuula Emas

050-3754762

tuula.emas@sosped.fi

Rantalinna, Rantakatu

65100 Vaasa

<http://www.sosped.fi/gamecontrol>



Pelirajat'on - toiminta

Projektikoordinaattori

Mirja Heikkilä

020109468

mirja.heikkila@sosped.fi

Projektityöntekijä

Jari Hartikainen

020109469

jari.hartikainen@sosped.fi



<http://www.pelirajat-on.fi>

Kiitos kaikille yhteistyökumppaneille!
Eläköön elämän akrobaatit!

