



Osallisuudella otetta ongelmapelaajille ja läheisille suunnattuihin webinaareihin

Raportti Tampereen Psykiatria- ja päihdekeskuksen
ammattilaisten & Pelirajat'on-toiminnan vertaisohjaajien
yhteiskehittämishankkeesta 9/2019–10/2020

Pelirajat'on
Osallisuudella otetta rahapeliongelmiin -hanke
Hankesuunnittelija Markus Sjöholm

PELIRAJAT'ON



SospED



Sisällysluettelo

1 Johdanto	3	4 Webinaarit syyskuussa	13
2 Hankkeen lähtökohdat ja käynnistyminen Tampereella	4	4.1 Tiedottaminen ja ilmoittautuminen	13
2.1 Tampereen kehittämissryhmän kokoaminen	4	4.2 Webinaarien sisältö	15
2.2 Yhteiskehittämissryhmän kokoonpano	4	5 Webinaarien onnistumisen arviointi	19
3 Yhteiskehittämishankkeen eteneminen ja työpajojen sisällöt	6	5.1 Webinaariin osallistuneiden palaute	19
3.1 Työpaja I syyskuussa 2019	6	5.2 Kehittämistyöryhmän arvio	20
3.2 Työpaja II lokakuussa 2019	8	6 Hankkeen onnistumisen arviointi	21
3.3 Työpaja III maaliskuussa 2020	11	6.1 Hanketyöryhmän arvio hankkeen onnistumisesta	21
3.4 Työpajojen III-IV väli	12	6.2 Hankesuunnittelijan arvio ja päätössanat	24



1 Johdanto

Tässä raportissa esitellään rahapeliongelmiin vertaistukea tarjoavan Pelirajat'on -toiminnan sekä Tampereen kaupungin Psykiatria- ja päihdekeskuksen toteuttama yhteiskehittämishanke (9/2019–10/2020) hankeryhmän kokoamisesta hankkeen viimeiseen arviointityöpajaan saakka. Lisäksi esitellään yhdessä suunniteltu ja toteutettu webinaarisarja ja webinaareista kerätyt osallistujien palautteet. Raportti tarjoaa ideoita erityisesti sote-palveluita kehittäville sekä työntekijöiden ja kokemusasiantuntijoiden yhteiskehittämistä suunnitteleville tahoille.

Tampereella toteutettu hanke on viimeisin kolmesta vertaisten/kokemusasantuntijoiden sekä sote-ammattilaisten yhteiskehittämishankkeesta, joita Pelirajat'on-toiminnan kolmivuotisessa (2018–2020) Osallisuudella otetta rahapeliongelmiin -hankkeessa on kunnallisen hoidon ja tuen kehittämiseksi eri puolilla Suomea toteutettu.

YT-neuvottelut, henkilöstömuutokset sekä koronavirus venyttivät Tampereella aikataulumme sekä siirsivät kasvokkain suunnitellut toteutukset verkkoon. Eräs hankkeeseen osallistunut summasi hanketta, aikatauluja ja muuttuneita suunnitelmia näin: *”Korona sotki suunnitelmat ja piti keksiä uusia suunnitelmia. Välillä tuntui, että mitähän tästä tulee vai tuleeko mitään. Mutta hienosti saatiin toteutettua toisenlainen suunnitelma. Tässä oli hyvä se, että tehtiin vasta syksyllä eikä ruvettu kiirehtimään ennen kesää puoliksi tehtyjä webinaareja. Mukautuminen uuteen tilanteeseen onnistui siis hyvin.”*

Vaikka prosessi ei edennyt suunnitelmien mukaisesti eikä aikataulussa, oli tamperelaisille rahapelaajille ja läheisille lopulta toteutettu neljän webinaarin sarja niin osallistujien kuin pitäjien arvion mukaan onnistunut kokonaisuus.

Ehkäpä verkkoon siirtymisessä oli jopa omat etunsa: kasvoton ja anonyymi webinaari on häpeästä kärsivälle ongelmapelaajalle ja heidän läheisilleen varmasti matalakynnyksisimpiä tapoja saada tietoa, rohkaisua sekä vertaisuuteen ja ammatillisuuteen pohjautuvia näkemyksiä ja neuvoja. Kysyminen chatin välityksellä on missä tahansa vaiheessa mahdollista, mutta mitään osallistumispakkoa ei ole. Digiloikka haastoi varmasti osittain myös nykyisiä työskentelytapoja sekä tarjosi oppeja ja ideoita jatkoakin silmällä pitäen.

Kehitettyä webinaari-konseptia on helppoa ja kannattavaa järjestää niin Tampereella kuin muualla Suomessa myös jatkossa. Joulukuussa 2020 kokeilimme levittämistä myös muualle järjestämällä Läheiset-webinaarin espoolaisille ja kymenlaaksolaisille yhdessä Yhteispeilillä!-hankkeen kanssa.

Suuri kiitos opettavaisesta ja innostavasta yhteistyöstä kaikille Tampereen hankkeeseen ja webinaarien toteutukseen osallistuneille: Emmille, Jannelle, Lindalle, Markolle, Matille, Mikolle, Millalle & Yvonnelle.

Markus Sjöholm

hankesuunnittelija

Osallisuudella otetta rahapeliongelmiin -hanke

p.s. Osallisuudella otetta rahapeliongelmiin -hankkeessa kahden vastaavaa yhteiskehittämishankkeen (Oulu 9/2018–5/2019 & Keski-Uudenmaan sote-kuntayhtymä 1/2019–1/2020) hankeraportit löydät täältä: <https://pelirajat.fi/tietoa/osallisuudella-otetta-rahapeliongelmiin/>

2 Hankkeen lähtökohdat ja käynnistyminen Tampereella

Osallisuudella otetta rahapeliongelmiin -hankkeessa (2018–2020) pyritään lisäämään rahapeliongelma- ja vaikutusmahdollisuuksia rahapelijärjestelmän vastuullisuuden sekä kunnallisten hoito- ja tukipalveluiden kehittämisessä.

Hanke on Pelirajat’on-toiminnan koordinoima kehittämishanke, jota rahoitti Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus STEA. Rahoitus ja hanke päättyivät vuoden 2020 loppuun mennessä.

Hankkeen toiseen osioon, kunnallisten hoitopalveluiden kokemusasiantuntijalähtöiseen kehittämiseen, osallistui Pelirajat’on-toiminnan kokemusasiantuntijoiden ja vertaisohjaajien lisäksi kolme kuntaa/kuntayhtymää sekä Terveystieteiden tutkimuskeskus THL, jonka kanssa on sovittu tutkimuksellisesta yhteistyöstä sekä hankkeen tulosten levittämiseen liittyvästä avusta.

Hoito- ja tukipalveluiden kokemusasiantuntijalähtöisen kehittämisen osalta tavoitteena hankkeessa oli perustaa kolme työntekeijöistä ja kokemusasiantuntijoista koostuvaa yhteiskehittämisryhmää eri puolille Suomea. Yhteiskehittämisryhmien tehtävänä olisi yhteistoimin, kaikkia osapuolia kuullen, arvioida alueella rahapeliongelmaan tarjottujen palveluiden nykytilannetta ja kehittämistarpeita sekä ideoida, kehittää ja kokeilla uusia ratkaisuja palveluiden parantamiseksi. Oletus oli, että kokemusasiantuntijoiden mukaan ottamisella palveluiden kehittämisen tarpeet tulevat esiin ja huomioituksi – ja tarjotun tuen laatua, tehokkuutta ja oikea-aikaisuutta voidaan ja halutaan yhteistyönä pyrkiä parantamaan.

Onnistuneet yhdessä kehitetyt palvelukokeilut pyritään myöhemmin juurruttamaan niin kehittäjäpaikkakunnalle kuin levittämään myös muualle Suomeen. Kolmelta pilottipaikkakunnalta karttuvien kokemusten myötä saadaan myös selvitettyä, millä tavalla rahapeliongelmiin liittyvien hoito- ja tukipalveluiden kehittämisessä ja toteuttamisessa kannattaa hyödyntää kokemusasiantuntijuutta ja miten yhteiskehittäminen kannattaa jatkossa järjestää.

2.1 Tampereen kehittämisryhmän kokoaminen

Tampere oli syksyllä 2018 yksi kontaktoiduista ja hankeyhteistyöhön mukaan kutsutuista paikkakunnista. Tamperetta päätettiin lähestyä kahdesta syystä:

1. Kehittäjäryhmä oli puolestamme mahdollista saada koottua: Tampereella on useampia aktiivisia vapaaehtoistyöhömmä osallistuneita vertaisoimijoita, niin vertaisohjaajia kuin myös kokemusasiantuntijakoulutuksen käyneitä.

2. Tampereella palveluille on ollut kova kysyntä: Jo useampana keväänä ja syksynä Tampereella on järjestetty kaksi pelaajien vertaisryhmää.

Hankesuunnittelija ja kaksi Tampereen vertaisohjaajaa kävivät 31.1.2019 esittäytymässä sekä esittelemässä hanketta Tampereen päihde- ja mielenterveysyksikön työntekijöille. (Kuva 1) Hankkeen aloitusajankohdaksi esitimme kevättä 2019 – myöhemmin keväällä aloitusajankohtaa päädyttiin lykkäämään ammattilaisten pyynnöstä syksylle 2019.

Ennen työskentelyn aloitusta syksyllä 2019 Tampereen kaupungin Psykiatria- ja päihdekeskuksen sekä kolmen mukaan lähteneen vertaisohjaajan ja yhden kokemusasiantuntijan kanssa tehtiin kirjalliset sopimukset. Sopimuksen tarkoitus oli tehdä selväksi hankkeen tarkoitus ja resurssit sekä osapuolten roolit, oikeudet ja velvollisuudet. Myös palkkiot olivat sopimuksissa määritelty (kokemusasiantuntijoille 20€/h + matkakulut julkisilla). Varsinaisia sopimussanktioita ei asetettu, koska ihmiset ja organisaatiot haluttiin matalalla kynnyksellä mukaan. Kukin yhteistyöhön mukaan lähtevä oli oikeutettu poistumaan missä tahansa hankkeen vaiheessa.

Ensimmäisessä työpajassa käytiin vielä läpi sopimuksien pääkohdat sekä osapuolten roolit, jotta molemmille kehittäjäosapuolille kirkastui, mihin mukaan lähteneet ovat sitoutuneet.

2.2 Yhteiskehittämisryhmän kokoonpano

Yhteiskehittämisryhmän neljään kehittämistyöpajaan (kts. taulukko 1) sekä pienempiin työryhmätapaamisiin osallistui yhteensä 12 henkilöä työpajojen fasilitoinnista vastanneen hankesuunnittelijan lisäksi: 7 ammattilaista sekä 4 Pelirajat’on-toiminnan vertaisohjaajaa (joista 1 henkilö kokemusasiantuntijakoulutuksen käynyt). Edellä mainittujen lisäksi toiseen ja kolmanteen työpajaan osallistui THL:n erikoissuunnittelija Minna Kesänen. Lisäksi työryhmässä vieraili harjoittelija.

Kolme ammattilaista jäi pois ryhmästä vuodenvaihteen tienoilla ja yksi uusi liittyi tilalle maaliskuussa 2020.

Meidän osuutemme:

1. KOKEMUSASiantuntijat/VERTAISKEHITTÄJÄT (3 HLÖ)

- Toimijoidemme palkkiot (20€/h) ja matkakulut
- Voimme täydentää ryhmää tarvittaessa teidän hoidossanne toipuneella pelaajalla/läheisellä? (maksamme palkkion)

2. KEHITTÄMISTYÖPAJAT JA KOKEILUT:

- Kehittämistyöpajat 4 kpl x 4 h + työskentelyn fasilitointi.
- Kehittämiskokeiluihin **20-30 h työtä** / kokemustoimija (x 3 hlö) = **60-90 h** työresurssia (maksamme 20 € / h).
- Hankesuunnittelijan avustava panos toteutuksessa
- Pieni viestintäresurssi yms.

3. ARVIOINTI & RAPORTOINTI

- Työkalut kokeilujen arviointiin
- Kirjallisen yhteenvedon & raportoinnin
- Toimintamallien muotoilun

Teidän osuuttanne:

- **Työskentelytilat**
- Hankkeessa varatun **työaikaresurssin (max 100h) ylittävä** palkkio (20 €/h) kokemustoimijoille
- 3-5 työntekijänne + esimiehen mahdollisuus & innostus osallistua ja käyttää aikaansa kehittämiseen!
- Organisaation sitoutumista kokeilemaan / hyödyntämään kehittämistyön tuloksia!
- **Mahdolliset muut** kustannukset? (materiaalit yms.)

Kuva 1. Hankkeen tarjoamat resurssit. Tammikuussa 2019 Tampereen psykiatria- ja päihdekeskuksen työntekijöille kerrottiin hankkeen tarjoamista resursseista.

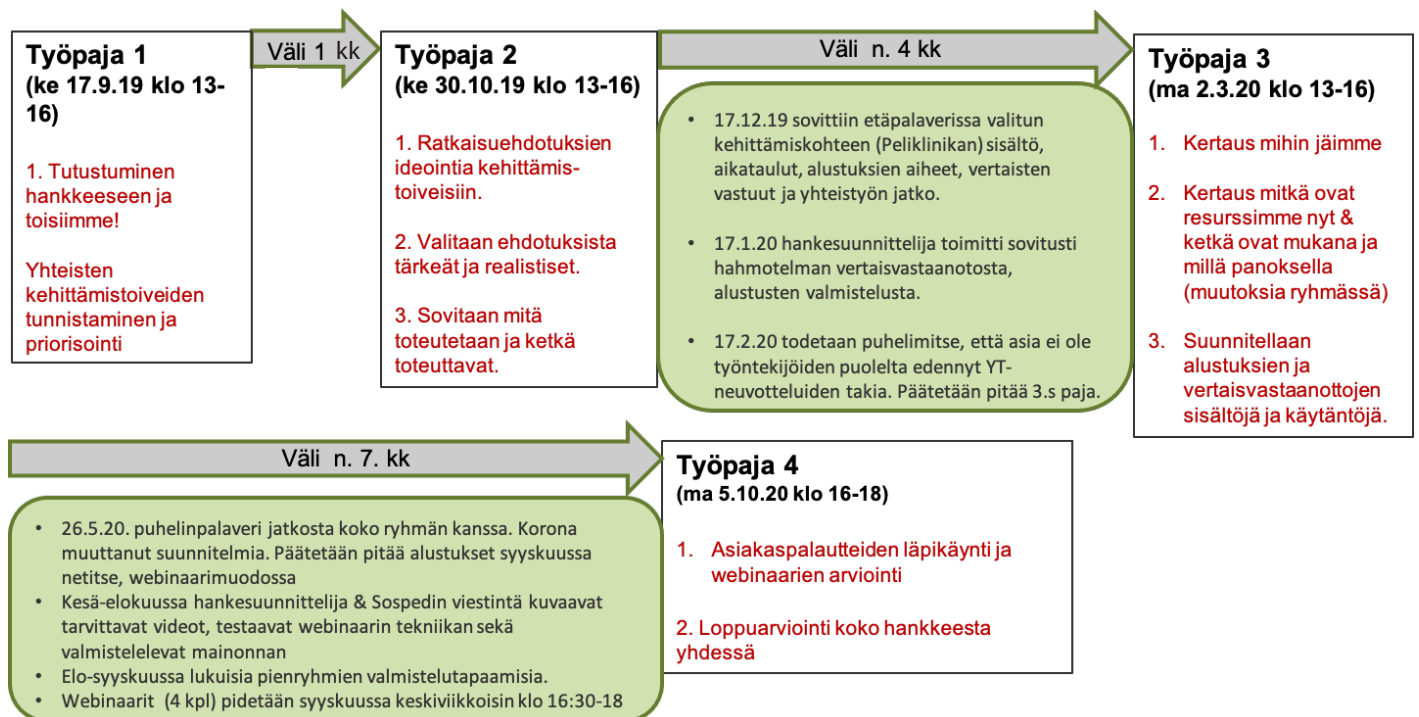
	Mukana 9/19 & 10/19	Mukana 3/20	Mukana 10/20
<i>Vertaisohjaajat ja kokemusasiantuntija</i>			
1	Pelaajavertaisohjaaja 1	Pelaajavertaisohjaaja 1	Pelaajavertaisohjaaja 1
2	Pelaajavertaisohjaaja 2	Pelaajavertaisohjaaja 2	Pelaajavertaisohjaaja 2
3	Pelaajavertaisohjaaja 3	Pelaajavertaisohjaaja 3	Pelaajavertaisohjaaja 3
4	Läheiskokemusasiantuntija 4	Läheiskokemusasiantuntija 4	Läheiskokemusasiantuntija 4
<i>Ammattilaiset</i>			
5	Osastonhoitaja (esimies)	Osastonhoitaja (esimies)	Osastonhoitaja (esimies)
6	psyk.sairaanhoitaja 1	psyk.sairaanhoitaja 1	psyk.sairaanhoitaja 1
7	sosiaalityöntekijä 2	sosiaalityöntekijä 2	sosiaalityöntekijä 2
8	psyk.sairaanhoitaja 3		
9	psyk.sairaanhoitaja 4		
10	psyk.sairaanhoitaja 5		
11		psyk.sairaanhoitaja 6	psyk.sairaanhoitaja 6

Taulukko 1. Yhteiskehittämisryhmään osallistuneet henkilöt. Vihreällä merkityt henkilöt olivat mukana koko kehittämishankkeen ajan. Keltaisella merkityt osallistuivat ryhmään vain osan ajasta.

3. Yhteiskehittämishankkeen eteneminen ja työpajojen sisällöt

Hankkeessa järjestettiin neljä koko ryhmän yhteiskehittämistyöpajaa: syyskuussa 2019, lokakuussa 2019, maaliskuussa 2020 sekä lokakuussa 2020 (hankkeen arviointi). Koko kehittämissanke kesti siis noin vuoden. Kolme ensimmäistä työpajaa kestivät 3 tuntia, viimeisin kaksi.

Hiljaisimmat työskentelyjaksot olivat Psykiatria- ja päihdekeskuksen YT-neuvotteluista ja koronaviruksesta johtuen marraskuun 2019 ja toukokuun 2020 välinen aika. Aktiivisin työskentelyjakso oli elo-syyskuussa 2020, jolloin webinaarien sisältöjä hiottiin pienryhmissä, markkinointi käynnistettiin ja webinaarit myös toteutettiin.



Kuva 2. Tampereen yhteiskehittämishankkeen eteneminen ja työpajojen sisällöt. Työpajat sisältöineen merkitty valkoisilla laatikoilla. Vihreisiin ruutuihin on merkitty työpajojen väleillä tapahtuneet päätökset sekä työskentely pääpiirteissään.

3.1 Työpaja I syyskuussa 2019

Työskentely käynnistettiin syyskuun 2019 ensimmäisessä työpajassa. Työpajan tavoitteena oli tutustua hankkeeseen ja toisiimme sekä tunnistaa ja priorisoida kehittämistarpeita.

Kävimme läpi hankkeen idean, käytössä olevat resurssimme, tehdyt sopimukset sekä yhteiskehittämisen lähtökohdat ja kehittämisen reunaehdot.

MILLAISIA KEHITTÄMISKOKEILUITA ETSINNÄSSÄ?

1. Pyrkii vastaamaan **ASIAKKAIDEN TARPEESEEN** ja parantamaan nykytilannetta.

2. Päihdekeskuksella ja kokemustoimijoilla on **KIINNOSTUSTA** toteuttaa kokeilu!

3. On resurssien puolesta **MAHDOLLISTA** toteuttaa!

4. Jotain **UUTTA**, jonka lopputuloksesta ei kokeilematta voida olla varmoja.

5. **YHDESSÄ SUUNNITeltu** kokeilu, joka valinnan ja tarpeen mukaan:
- Päihdekeskuksen yksin toteuttama.
- Toteutamme yhdessä!

6. Voidaan arvioida, oliko **HYÖDYLLINEN?**

Kuva 3. Ensimmäisessä työpajassa esiteltyjä reunaehtoja kehittämiskokeiluista.

Alkuun tutustuimme toisiimme. Tämän jälkeen tunnistimme yksilöpohdinnan ja parikeskustelujen avulla alun johdannosta heränneitä hankkeen mahdollisuuksia sekä myös epäilyksiä ja epäselvyyksiä. Mahdollisuuksina nähtiin mm.

- Löytää pelaajia enemmän kuin nyt ohjautuu kehittämällä palveluiden markkinointia sekä tiedon löytymistä ja saamista
- Luoda interventiomalli Ensiohjaus Ensioon, luoda malli aikuissosiaalityön puheeksiottoon sekä hoitomalli Psykiatria- ja päihdekeskukseen
- Löytää keinoja nopeuttaa avun saamista
- Mahdollistaa vertaiskohtaamisia
- Muistaisi kysyä myös läheisten jaksamisesta

Epäilyksiä ja epäselvyyksinä osallistujat nostivat esiin:

- Työntekijöiden resurssit, onko mahdollisuus tehdä
- Saadaanko hankkeen yli kantavaa, pysyvää ja kestävä
- Onko byrokratia esteenä?
- Kun lähete, saadaanko sulavia ratkaisuja parannettua

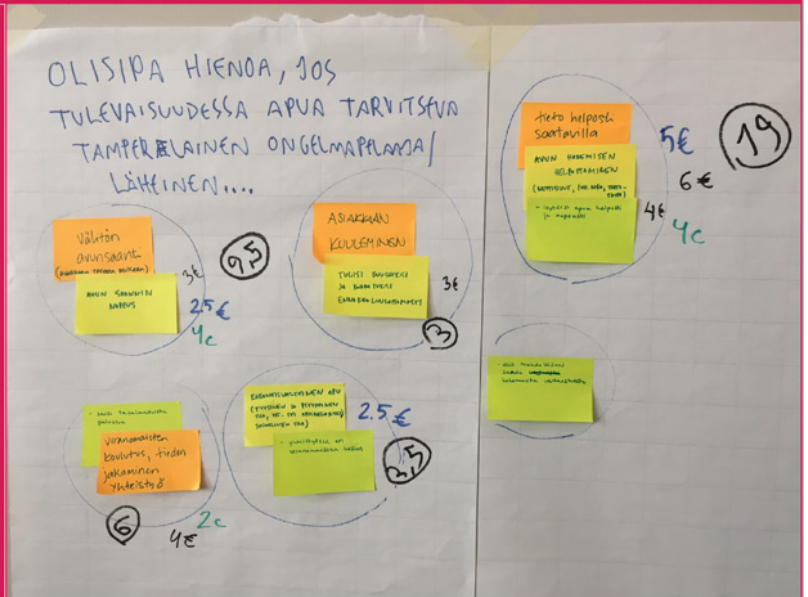
Kehittämistarpeita tunnistettiin unelmointitehtävällä. Kunkin osallistujan tuli miettiä mahdollisimman monta jatkoa lauseelle 'Olisipa hienoa, jos tulevaisuudessa apua tarvitseva tamperelainen ongelmapelaaja/läheinen...'. Näiden pohjalta työntekijä-vertaisohjaaja -parit muotoilivat yhteistyössä kirjauksensa. Lopuksi tunnistimme samantyyppiset kirjaukset koko ryhmän kanssa ja ryhmittelimme ne isompiin kategorioihin. Kolmeksi tärkeimmäksi kehittämiskohteeksi priorisoitiin parityöskentelyn avulla:

1. Avun saaminen olisi helppoa
2. Avun saaminen olisi nopeaa
3. Apu olisi tasalaatuista

Olisipa hienoa, jos tulevaisuudessa apua tarvitseva tamperelainen ongelmapelaaja / läheinen...

SIIS TOIVEENNE RAHAPELIAVULLE!

- 1. HELPPOUS 19€**
 - Avun hakemisen helpottaminen (nettisivut, puh.nrot, tietotaito)
 - Löytäisi apua helposti ja nopeasti
 - Tieto helposti saatavilla
- 2. NOPEUS 9,5€**
 - Välitön avunsaanti (asiakkaan tarpeen mukaan)
 - Avun saannin nopeus
- 3. TASALAATUISUUS 6€**
 - Viranomaisten koulutus, tiedon jakaminen, yhteistyö
 - Saisi tasalaatuisia palvelua
- 4. KUULLUKSI TULEMINEN 3€**
 - Asiakkaan kuuleminen
 - Kuulluksi ja kohdatuksi ennakkoluulottomasti
- 5. MONIPUOLISUUS 2,5€**
 - Kokonaisvaltainen apu (fyys.,psyyyk. & sos. tila, työ-& opiskelukyky)
 - Yhteistyössä eri viranomaisten kanssa



HUOM: Otsikoin kehittämistoiveet termillä, joka minusta ytimekkäästi kuvasi. Tutkitaan vielä yhdessä!

Kuva 4. Ensimmäisessä työpajassa yhdessä tunnistettuja toiveita rahapeliongelmaan tarjottavan avun kehittämiseksi. Jokaisen työpajan jälkeen kehittäjäryhmälle jaettiin hankesuunnittelijan työstämä kooste työpajan tuotoksista. Koosteen avainkohdat kerrattiin seuraavalla kerralla ennen työskentelyä jatkoa.

3.2 Työpaja II lokakuussa 2019

Toisessa työpajassa pureuduttiin yksityiskohtaisemmin ensimmäisessä työpajassa määriteltyihin kehittämistoiveisiin. Kolmeen pienryhmään jakaantunut ryhmä tunnisti nykyisiä palveluiden haasteita ja esteitä

sekä hahmottelivat näihin ratkaisuvaihtoehtoja. Lopuksi tunnistettiin vielä parhaimmat ratkaisuehdotukset.

TOIVE 1: AVUN JA TIEDON LÖYTÄMINEN OLISI HELPPOA!

TUNNISTETUT HAASTEET, EHDOTETUT RATKAISUT + ♥ ÄÄNESTYS PARHAISTA ♥

HAASTE 1: RAHAPELIONGELMAAN EI LÖYDÄ NETTISIVUILTA HOITOTAHOA

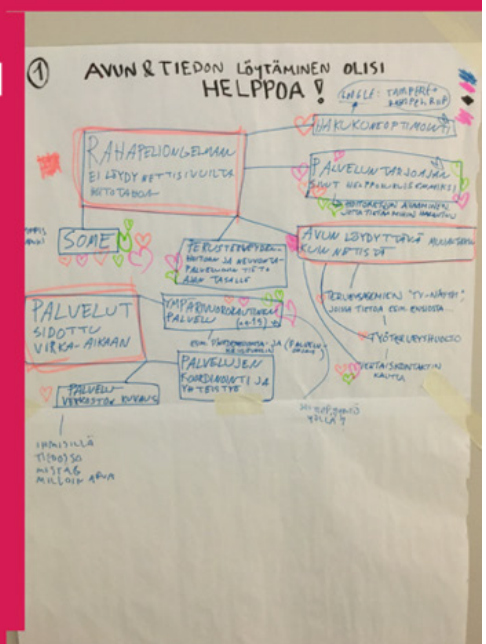
- **Palveluntarjoajan sivut helpollukuisemmiksi** ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ = 10
esim. hoitoketjun avaaminen jotta tietää mihin hakeutuu
- **Some** ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ = 8
Kampanja, omat sivut?
- **Hakukoneoptimointi** ♥♥ = 2
Googleen hakusanat kuntoon

HAASTE 2: AVUN/TIEDON LÖYDYTTÄVÄ MUUALTAKIN KUIN NETISTÄ

- **Vertaiskontaktin kautta** ♥♥♥ = 3
- **Perusterveydenhoitoon & neuvontapalveluun tieto ajan tasalle** ♥♥ = 2
- **Terveysasemien TV-näytöille tietoa** ♥ = 1
- **Työterveyshuollon välityksellä** ♥ = 1

HAASTE 3: PALVELUT SIDOTTU VIRKA-AIKAAN

- **Ympäri vuorokautainen palvelu** ♥♥♥♥♥♥♥♥ = 5
*Soittopyynnön jättäminen yöllä
Ohjaus päihdeneuvontaan & kriisipuhelimeen yöllä*
- **Palveluverkoston kuvaus ihmisille** ♥ = 1
Ihmisille tiedoksi mistä ja milloin apua saa
- **Palvelujen koordinaointi ja yhteistyö Tampereella**



TOIVE 2: AVUN SAAMINEN OLISI NOPEAA!

TUNNISTETUT HAASTEET, EHDOTETUT RATKAISUT + ❤️ ÄÄNESTYS PARHAISTA ❤️

HAASTE 1: LÄHETE HIDASTAA?

- **Hoitoon ilman lähetettä!** ❤️❤️❤️❤️❤️❤️❤️❤️❤️❤️ = 11

Hoitoketjun avaaminen jotta tietää mihin hakeutuu

HAASTE 2: HOITO EI OLE KESKITETTY?

- **Keskittetty hoito Tampereen Peliklinikalle** ❤️❤️❤️❤️❤️❤️❤️❤️❤️❤️ = 16

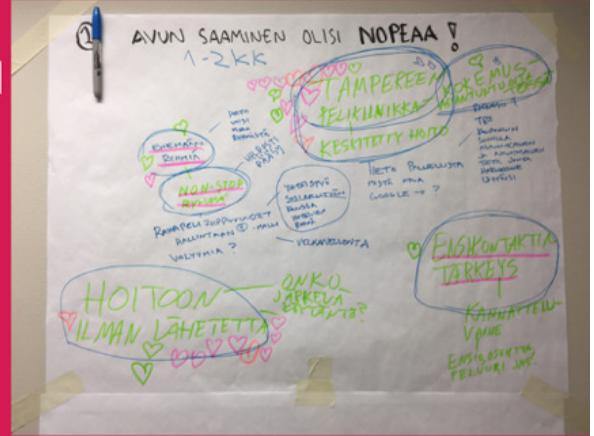
HAASTE 3: RESURSSIT?

- **Enemmän ryhmiä tarjolle** ❤️❤️❤️ = 3
Non-Stop-ryhmiä tarjolle, helppo päästä
Hoito voisi alkaa ryhmästä
- **Kokemusasiantuntijoita töihin** ❤️❤️ = 2

HAASTE 4: KIINNITTÄMINEN?

- **Ensikontaktin tärkeys** ❤️ = 1
Kannatteluvaihe Ensiossa
Peluurin osuus

HUOM: Nykyisiä haasteita ei oltu tässä osassa nimetty, vain ratkaisuja. Nimesin näitä ratkaisuehdotusten perusteella.



Kuvat 5-7. Pienryhmien kolmeen tärkeimpään kehittämistoiveeseen tunnistamia haasteita ja niiden ratkaisuja toisessa työpajassa. Työryhmän jäsenet saivat lopuksi priorisoida ehdotukset jakamalla sydämiä parhaalle ehdotuksille.

TOIVE 3: APU OLISI HYVÄÄ TASALAATUA!

TUNNISTETUT HAASTEET, EHDOTETUT RATKAISUT + ❤️ ÄÄNESTYS PARHAISTA ❤️

HAASTE 1: OSAAMISEN EPÄTASAISUUS

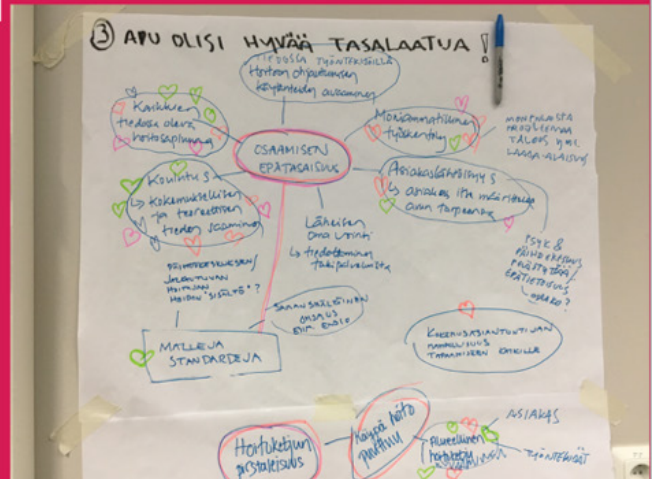
- **Koulutus** ❤️❤️❤️❤️❤️❤️❤️❤️❤️ = 10
Kokemuksellisen ja teoreettisen tiedon saaminen
- **Kaikkien tiedossa oleva hoitosapluuna** ❤️❤️❤️❤️❤️❤️❤️❤️ = 8
- **Moniammatillinen työskentely** ❤️❤️❤️❤️ = 5
Usein sisältyy monenlaista ongelmaa
- **Asiakaslähtöisyys** ❤️❤️❤️ = 3
Asiakas itse määrittelee avun tarpeensa
Psykiatria- ja päihdekeskus saattaa pelästyttää asiakkaita?
- **Mallien ja standardien kehittäminen** ❤️ = 1
Samansisältöinen ohjaus Ensiossa
Päihdekeskuksen / Jalkautuvan hoitajan hoidon sisältö?
- **Hoitoon ohjautumisen käytäntöjen avaaminen työntekijöille**

HAASTE 2: HOITOKETJUN PIRSTALEISUUS (KÄYPÄ HOITO -SUOSITUS PUUTTUU)

- **Alueellisen hoitoketjun kuvaaminen** ❤️❤️❤️❤️ = 5

HAASTE 3: VAIN OSA SAA VERTAISKOKEMUKSEN

- **Kokemusasiantuntijan mahdollisuus tapaamiseen kaikille** ❤️ = 1



Ryhmä 2: Tampereen Peliklinikan kehittäminen ja suunnittelu!

Tavoite:

- Osaamisen keskittäminen
- Kiinnostuneiden kerääminen yhteen (MTPP:n sisään Peliklinikka-osaamiskeskukseen)
- Uusi nimi erotuksena päihdepalveluille (madaltaa kynnystä)

Sisältöjä:

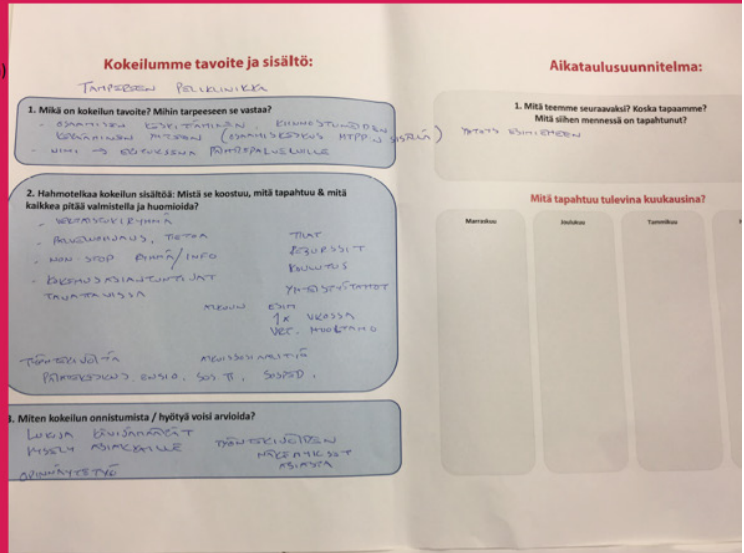
- Vertaistukiryhmiä
- non-stop-ryhmä / info
- Kokemusasiantuntijat tavattavissa
- Työntekijöitä päihdekeskuksesta, Ensioista, sosiaalityöstä & aikuissosiaalityöstä

Mitä pitää huomioida ja valmistella:

- Tilat
- Resurssit
- Koulutusta
- Yhteistyötahot

Miten arvioidaan hyötyä / onnistumista:

- Kävijämäärillä
- Asiakaskyselyillä
- Opinnäytetöillä
- Työntekijöiden näkemyksillä



Mitä seuraavaksi?

- Yhteys esimieheen!

Kuva 8. Peliklinikkaa valmistelleen pienryhmän hahmotelmia työpajassa 2.

Ratkaisuehdotusten priorisoinnin jälkeen kukin henkilö sai hakeutua itselleen kiinnostavimman kehittämisteeman pariin. Muodostimme kaksi ryhmää: toinen ryhmä lähti kehittämään avun ja tiedon löytymisen helpottumista, toinen avun saamisen nopeuttamista. Ryhmät saivat

valita ratkaisunsa eniten ääniä keränneistä vaihtoehdoista. Ensimmäisen ryhmän kohde oli nettisivujen ajantasaistaminen, toinen ryhmä lähti hahmottelemaan Tampereen Peliklinikan tavoitteita, sisältöjä, huomioitavia asioita sekä palvelun arviointia.

2. Mitä tietoa jäit kaipaamaan Tampereen kaupungin nettisivuilta liittyen hoitoon pääsyyn? Miten kehittäisit sivuja?

Pelaajien avovastaukset (7/15 hlö vastasi)

- Haun kautta pitäisi löytää helposti mitä kaikkia palveluita Treella löytyy. Niin julkisen kuin muitten toimijoiden tarjoamia.
- En löytänyt juurikaan tietoa.
- Sivut saisi olla helpommin löydettävissä.
- Haku ei löydä sivua helposti. Eikä tietoa tahdo löytyä ollenkaan.
- Osoite paremmaksi.
- Peliongelmiin hoitoon hakeutumiselle oma kohta valikkoon.
- Oikeita sivuja ei löydy. Googlen kautta löytyi vain blogiteksti asiaan liittyen. Google hakukoneoptimointi. Mielensterveysalueelle selkeämmät lajittelet (jos pelaamisen ongelmiin sieltä edes pääsee).

Läheisten avovastaukset (2/4 hlö vastasi)

- Onko Ensio vain päihdeongelmaisia varten? Peliriippuvuus ei nyt ainakaan näy.
- Ovatko läheiset oikeutettuja palveluihin? Mitä tukea on tarjolla läheiselle? Missä ongelmissa voi tulla paikalle (tarkempi erittely kuin mt/päihdeongelmat)

Kolmessa ryhmässä vastaajia ohjeistettiin mahdollisesti hiukan eri tavoin, Markon pelaaja-ryhmässä näin:

”Ohjeistin heitä Googlaamaan itse Tampereen kaupungin sivut ja etsimään sieltä tietoa. Muutama ryhmäläinen kysyikin että miksi kyselyssä ei ole suoraan nettisivua, mutta mielestäni se olikin kyselyn idea: etsiä oikeat sivut ja sieltä tarvittava tieto. Tämä herättikin paljon kyselyä tehtäessä keskustelua: sivuille päätytty vasta monen mutkan kautta eikä itse sivuilla ole tarvittavan selkeästi tietoa.”

Kuva 9. Nettisivujen ajantasaistamiseen keskittyneen pienryhmän toteuttaman kyselyn avovastauksia. Kyselyyn vastasi syksyllä 2019 15 pelaajaa ja 4 läheistä, jotka tavoitettiin Pelirajat-on-toiminnan kahdesta pelaajien vertaisryhmästä ja läheisten keskusteluilta. Vastaajista 9 oli tietoisia kaupungin tarjoamista palveluista rahapeliin ongelmaan, 10 ei ollut. Kyselyn antia ei hyödynnetty nettisivujen kehittämiseksi, sillä kehittämisskohteeksi rajautui ensin Peliklinikka ja myöhemmin netin kautta pidettävät webinaarit.

2.3. TUOTOS: Vertaisvastaanotto siirretään toiseen ajankohtaan!

PELIKLINIKKA JOKA TOINEN TIISTAI KLO 12:30 - 16

12:30 – 15 YKSILÖVASTAANOTOT

12:30 – 15 Ammattilaisvastaanotot

- Pelaajille ja läheisille

~~14 – 15 Vertaisvastaanotot~~

- ~~Keskustelumahdollisuus rahapeliongelma- itse toipuneen kanssa.~~

15 – 16 AVOIN ALUSTUS/TIETOISKU (SIS. RYHMÄKESKUSTELU)

- Työntekijä & toipunut pelaaja TAI ulkopuolinen alustaja..?
- Alustuksien ja tietoisukujen aiheet (4 eri aihetta):
 - *Rahapeliongelma*
 - *Velat*
 - *Muutos*
 - *Läheiset*

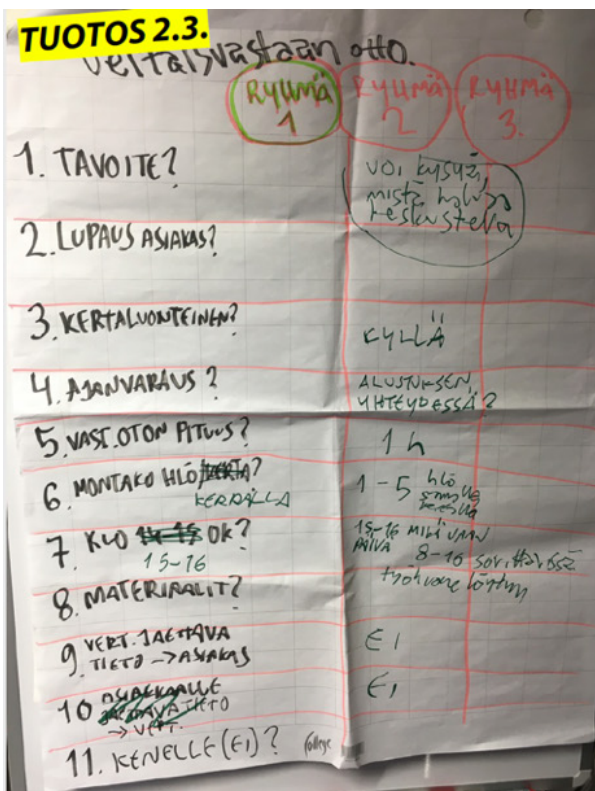
Kuva 10. Suunnitelmaa Peliklinikasta muutettiin kolmannessa työpajassa. Vertaisvastaanottoaika ei lukittaisi, vaan palvelu esiteltäisiin kuulijoille kasvokkain pidettävissä alustuksissa ja aika sovittaisiin vertaiskeskustelua toivovien asiakkaiden kanssa alustuksien jälkeen. Peliklinikan kevään aukiolopäiviksi sovittiin ti 7.4., ti 21.4., ti 5.5. ja ti 19.5.

3.3 Työpaja III maaliskuussa 2020

Joulukuussa 2019 pidimme ryhmän kanssa palaverin, jossa sovimme Peliklinikan käynnistämistä jo tammikuuksi. YT-neuvotteluiden ja muiden syiden takia osa työntekijöistä jäi pois ryhmästä vuodenvaihteen jälkeen. Tammikuuksi suunnitellusta aikataulusta luovuttiin jo alkuvuodesta.

Maaliskuun kolmas työpaja oli alun perin suunniteltu kokeilujen arviointiin. Tämän työpajan sisältö muuttui: suunnitelmia, rooleja ja aikatauluja jouduttiin tarkentamaan. Muotoilimme vertaisvastaanoton sisältöjä sekä suunnitelimme alustusten/tietoisukujen sisältöjä.

Peliklinikan oli tarkoitus olla Psykiatria- ja päihdekeskuksen sisälle rakennettava palvelukokonaisuus, joka olisi auki joka toinen tiistai klo 12:30-16. Toiminnan sovittiin alkavaksi huhtikuun alussa.



Vertaisvastaanotto

Sovittiin seuraavaa:

- Vertaisvastaanotto esitellään kuulijoille alustuksen lopussa.
- Ajan voi varata alustuksen vetäneeltä vertaiselta alustuksen päätteeksi, voidaan sovitella molemmille sopiva!
 - koska vaan ma-pe klo 8-16 sopii, tilat löytyy Päihdekeskukselta!
- Jos useampi haluaa vertaisen kanssa keskustelemaan, voidaan ehdottaa "miniryhmäkertaa", jos ihmisille ok (tai varata parikin yksilöaikaa eri tyypeille?)
- Kesto 1h, kertaluonteinen.
- Saa kysyä ja keskustella vastaanotolla mistä haluaa. Kysytään aikaa varatessa, mistä kokisi hyödylliseksi keskustella niin molemmat voi orientoitua ennakkoon.
- Jäin käsitykseen, että vertaisvastaanotosta voitaneen mainita nettisivuesittelyssä mainosmielessä, ja kertoa että ajanvarauskäytännöistä..?

Kuva 11. Kolmannessa työpajassa luotu hahmotelma vertaisvastaanoton sisällöstä.

3.4 Työpajojen III-IV väli

Koronavirus rantautui Suomeen rysäyksellä kaksi viikkoa kolmannen työpajan jälkeen. Valtiovallan pika-aikataululla säätämien rajoitustoimien myötä kävi selväksi, että huhtikuuhun suunniteltu kasvokkainen Peliklinikka-toiminta joudutaan perumaan.

Toukokuun lopulla pidimme koko työryhmän kanssa etäpalaverin. Sovimme, että alkuperäiset alustusteemat (rahapeliongelma, muutos, velat & läheiset) vedetään syyskuussa läpi etämenetelmin. Hankesuunnittelija lupasi kartoittaa tekniikan etätapahtumaan sekä valmistella lyhyitä videoita hyödynnettäväksi webinaareihin, jossa kokemusasiantuntijat vastaavat tiettyihin aihealuetta koskeviin kysymyksiin. Kokouk-

sen jälkeen hankesuunnittelija sopi kunkin yksittäisestä webinaarista vastuussa olevan ammattilais-vertaisohjaaja -työparin kanssa valmistelutapaamisen elokuuhun.

Kaksi viikkoa ennen webinaarien aloitusta pidettiin koko ryhmän suunnittelupalaveri etäyhteyksin. Palaverissa esiteltiin ja testattiin tekniikka (Zoomin Webinars-sovellus) sekä sovittiin tapahtumien markkinoinnista.

Neljän webinaarin sarja järjestettiin syyskuussa 2020. Hanke arviointiin koko ryhmän kanssa lokakuun alussa neljännessä ja viimeisessä koko työryhmän työpajassa (tämän työpajan tuotokset esitellään erikseen luvussa 6).

4 Webinaarit syyskuussa

Webinaarit järjestettiin syyskuussa 2020, neljänä keskiviikkona klo 16:30-18. Jokaista webinaaria oli vetämässä yksi Psykiatria- ja päihdekeskuksen ammattilainen ja kaksi vertaista: kaksi vertaisista (molemmat pelaajataustaisia) olivat mukana suunnittelemassa ja vetämässä ensimmäistä ja kolmatta webinaaria. Ja kaksi muuta vertaista (läheis- ja pelaajataustainen) vetivät vastaavasti toisen ja neljännen webinaarin. Neljästä ammattilaisesta kukin osallistui webinaarien vetämiseen kerran.

Hankesuunnittelija vastasi osallistujien ohjeistuksesta, tekniikasta, esitysmateriaalin pyörittämisestä sekä aikataulussa pysymisestä.

4.1 Tiedottaminen ja ilmoittautuminen

Tiedotus aloitettiin kaksi viikkoa ennen ensimmäistä webinaaria. Tiedot webinaarista sekä ilmoittautumislomake löytyivät sekä Tampereen

Psykiatria- ja päihdekeskuksen että Pelirajat'on-toiminnan nettisivuilta. Webinaareista tiedotettiin myös sosiaalisessa mediassa. Tampereen soite-järjestöjä kontaktoitiin ja pyydettiin levittämään tietoa sekä suoramarkkinointina Pelirajat'on-toiminnan uutiskirjeen tilanneille ja tiedotusluvan antaneille tamperelaisille. Kuhunkin webinaariin ilmoittautui 12-16 henkilöä ja osallistui lopulta 5-10 henkilöä.

Webinaareista palautetta antaneet (11 hlö) kertoivat saaneensa tiedon webinaareista seuraavilta tahoilta:

- Tampereen kaupungin nettisivuilta
- Ilmoittauduttuani [Pelirajat'on]-vertaisryhmään sain tiedon sähköpostilla.
- Minulle tuli sähköpostia teiltä.
- Terapeutilta
- Peliongelmaiselta, jonka läheinen olen
- Pelaajalta
- Työpaikaltani

Webinaarikerta	Ilmoittautuneita (hlö)	Osallistuneita (hlö)
2.9. Rahapeliongelma	16	8
9.9. Muutos	16	10
16.9. Velat	13	5
23.9. Läheiset	12	7

Taulukko 2. Webinaareihin ilmoittautuneet ja osallistuneet. Kolme ensimmäistä webinaaria suunnattiin sekä pelaajille että läheisille, viimeinen vain läheisille.

Webinaareja tamperelaisille rahapelaajille ja läheisille

- 4 turvallista ja maksutonta nettiwebinaaria, joihin voit osallistua anonyymisti nimimerkillä
- Tietoa Tampereella tarjolla olevasta hoidosta ja vertaistuesta
- Vinkkejä tilanteen käsittelyyn ja toipumiseen
- Mukana peliongelma- toipuneita ja läheisiä jakamassa kokemuksiaan ja vastaamassa kysymyksiin



Nejä mielenkiintoista webinaaria sinulle, joka olet kohdannut itse tai läheisenä ongelmia rahapelaamisen hallinnassa ja olet kiinnostunut kuulemaan toipuneiden kokemuksia oman muutostyösi tueksi – tervetuloa mukaan! Ilmoittaudu mukaan yhteen tai useampaan webinaariin. Webinaarit järjestää Tampereen psykiatria- ja päihdekeskus yhdessä Sosped-säätiön Pelirajat'on-toiminnan kanssa.

Ilmoittaudu mukaan osoitteessa: pelirajat.fi/webinaarit

Ilmoittautumisen jälkeen saat muistutuksen ja tarkemmat ohjeet sähköpostiisi päivää ennen webinaaria. Henkilöllisyytesi ei missään kohtaa paljastu muille. Osallistut webinaariin nimimerkillä, ilman videokuvaa ja ääntä.

Webinaarit keskiviikkoisin klo 16.30-18.00

2.9. Rahapeliongelma	Mistä vertaisohjaajien rahapeli riippuvuus johtui ja mihin asioihin se vaikutti?
9.9. Muutos	Miten rahapelaamisesta voi päästä eroon? Millaista elämä on pelaamisen jälkeen?
16.9. Velat	Miten velkojen kanssa voi selvitä?
23.9. Läheiset	Miten selvitä läheisenä? (huom. tämä kerta on vain läheisille.)



Kuva 12. Webinaarien mainosjuliste & flyer. Julistetta jaettiin Tampereen järjestökentälle sekä Psykiatria- ja päihdekeskuksen henkilöstölle, ripustettavaksi asiakastilojen seinille sekä jakamaan A4-koossa asiakkaille. Webinaareista tiedotettiin myös Tampereen kaupungin nettisivuilla & somekanavissa sekä suoramarkkinointiin Pelirajat'on-toiminnan kautta yhteistietonsa jättäneille tamperelaisille.

Ilmoittautuminen Tampereen rahapeliongelma-webinaareihin

Täytä alla oleva lomake ja ilmoittaudu mukaan nettiwebinaareihin. Ilmoittautuminen päättyy 2h ennen webinaaria klo 14:30. Saat liittymisohjeet sähköpostiisi ennen webinaaria.

Jos sinulla on kysyttävää webinaareista, laita viestiä: [markus.sjoholm\(a\)sosped.fi](mailto:markus.sjoholm(a)sosped.fi)

Lämpimästi tervetuloa mukaan, tamperelainen muutosta kaipaava pelaaja tai läheinen.

* Pakollinen

1. Ilmoittaudun mukaan seuraaviin webinaareihin: *

- RAHAPELIONGELMA (ke 2.9. klo 16:30-18)
- MUUTOS (ke 9.9. klo 16:30-18)
- VELAT (ke 16.9. klo 16:30-18)
- LÄHEISET (ke 23.9. klo 16:30-18. huom. vain läheisille!)

2. Millaisia odotuksia sinulla on webinaareista? Mihin kysymyksiin toivoisit saavasi webinaareissa vastauksia?

Näitä kysymyksiä käsittelemme webinaareissa.

Kirjoita vastaus

3. Kertoisitko meille lyhyesti omasta tilanteestasi?

Vastaaminen on vapaaehtoista. Vastauksesi on taustatietoa meille järjestäjille.

Kirjoita vastaus

4. Sähköpostiosoitteesi? *

Saat osallistumisohjeet ja linkit päivää ennen webinaaria sähköpostiisi. Varmistathan, että sähköpostiosoitteesi on kirjoitettu oikein.

Kirjoita vastaus

Lähetä

Kuva 13. Webinaarien ilmoittautumislomake. Ilmoittautumislomakkeen avulla kerättiin osallistuvien sähköpostiosoitteet sekä ennakkokysymykset, joita käsiteltiin webinaareissa. Webinaareja ei haluttu pitää täysin julkisina, vaan ilmoittautuneille toimitettiin linkki ja salasana sähköpostitse päivää ennen tilaisuutta.

4.2 Webinaarien sisältö

Webinaarien sisältö suunniteltiin vetovastuussa olevan ammattilaisen sekä kahden vertaisohjaajan kanssa. Kunkin webinaarin keskeinen sisältö rakentui tilaisuuksia varten kuvattujen lyhyiden kokemuksvide-

oiden varaan sekä alun lyhyeen johdantoon. Webinaarien perusrunko oli jokaisella kerralla hyvin samanlainen: kokemuksvideoiden käsittelytavoissa oli pientä variaatiota, samoin esimerkiksi gallup-kysymysten määrässä ja alun johdannon pituudessa. Toinen webinaareja vetänyt pari esiintyi omilla kasvoillaan, toinen pari vain äänellään.

KÄSIKIRJOITUS WEBINAARISTA 2.9. (KLO 16:30-18)

KELLO	Mitä tapahtuu?	Kuka?
16:10	Markus avaa linjat	Markus
16:10 – 16:15	<p>Matti, Marko & Milla, saapukaa linjoille klo 16:15 mennessä. Teidän tulee liittyä omalla linkillä, jonka löydätte Zoomista tullessa sähköpostistanne. Näin saatte ns. 'Panelist-oikeudet' (näette oikeudet tästä: https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/360000252726-Roles-in-a-webinar)</p> <p>Markus laittaa suoraan nimimerkit:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Matti - vertaisohjaaja • Marko - vertaisohjaaja • Milla - psyk. sairaanhoitaja <p>Muistakaa mikillä varustetut kuulokkeet, jotta ääni ei kierrä. (esim. puhelimen hands free)</p>	<p>Markus: avaa linjat, säätää jos jotain vielä on.</p> <p>Matti, Marko & Milla: tarkistavat, että oma tekniikka (ääni & videokuva) toimii.</p> <p>Orientoidutaan yhdessä.</p>
16:30-	Käynnistetään lähetyks klo 16:30: kuva alkaa välittyä ihmisille yhdellä klikkauksella.	Markus käynnistää lähetyksen. Ilmoittaa selkeästi, että nyt alkaa.
16:30 – 16:35 (n. 5 min)	<p>TERVETULOA:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tervetulosanat (webinaarien tavoite yms.) 2. Ohjelmadia pian näkyvillä kun alkaa. 3. Perehdytys tekniikkaan <ul style="list-style-type: none"> • Nimenne näkyy kirjoittaessa kysymyksiä (sen voi vielä muuttaa) <p>Osallistujille on 3 työkalua, näkyvät alapalkissa. Vasemmalta-oikealle:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. CHAT – voit kirjoittaa tänne kaikille osallistujille näkyviä viestejä/keskustelua missä vaiheessa vain. 2. RAISE HAND = Jos haluat esittää kommentin sanallisesti, pyydä tätä klikkaamalla puheenvuoroa. Avaamme mikkisi ja pääset kommentoimaan/kysymään. 3. Q & A (questions & answers) = Voi esittää kysymyksen vetäjille tätä kautta. Kysymykset ja vastaukset näkyvät kaikille. <p>..esittelee vetäjät nimeltä ja siirtää tämän jälkeen puheenvuoron vetäjille.</p>	Markus hoitaa tämän osion siihen saakka. Näyttää 2 kalvoa (ohjelma + työkalut)
n. 16:35 (n. 5min)	<p>VETÄJIEN LYHYT ESITTELY</p> <ul style="list-style-type: none"> • Milla (Psykiatria ja päihdekeskus) lyhyt esittely mitä tekee. • Marko & Matti: lyhyt esittely, 1 min: tausta, kauanko pelaamatta, kauanko mukana ohjaajana. 	Milla ensin, sitten Marko & Matti.
n. klo 16:40 (10 min)	<p>MILLAN ALUSTUS: (Powerpoint, muutama slide)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Markon & Matin kommentit alustuksen jälkeen. 	<p>Milla viimeistelee sovitun alustuksen</p> <p>Marko & Matti kommentoivat alustuksen jälkeen.</p>
Klo 16:50 – 17:45	VIDEOT & KESKUSTELU	Markus laittaa videot pyörimään. Heti sen

Kuva 14. Ote ensimmäisen webinaarin (Rahapeli-ongelma 2.9.) käsikirjoituksesta. Käsikirjoitukset olivat kussakin webinaarissa samankaltaisia, yhdessä muotoiltuja etenemiseen ja tehtäviin liittyviä ohjeistuksia.

LÄHEISET -webinaarin ohjelma (16:30 - 18)

Miten läheisenä voi selvitä?

ESITTELY

(n. 10 min)

- Illan ohjelma ja kulku
- Tekniikka ja vuorovaikutus webinaarissa
- Vetäjät esittäytyvät.

PELAAMISEN VAIKUTUKSET & LÄHEISEN VAIHEITA

(n. 15 min)

LÄHEISTEN KOKEMUSVIDEOITA (11 kpl)

(n. 50 min)

1. Ongelman vaikutuksista läheiseen
2. Läheisen muutosprosessista
3. Pelaajan auttamisesta
4. Ratkaisuista tilanteeseen

Vetäjien kommentit & keskustelu + teidän kysymyksenne jokaisesta osa-alueesta.

ENNAKKOON TULLEET KYSYMYKSET JA UUDET

(n. 10 min)

- Ennakkoon tulleet ja nyt heräävät

PÄÄTÖS

(n. 5 min)

- Mistä apua läheiselle?

Kuva 15. Läheiset-webinaarin (23.9.) ohjelma. Ohjelma, tekniikka ja vetäjät esiteltiin osallistujille heti aluksi. Kaikki webinaarit sisälsivät lyhyen kokemusasiantuntijan tai työntekijän vetämän alustuksen, yleisölle esitettyjä gallup-kysymyksiä sekä webinaareja varten kuvattuja kokemusvideoita. Videoiden jälkeen kokemusasiantuntijat ja ammattilainen keskustelivat videon teemasta sekä vastasivat chatin kautta esitettyihin kysymyksiin. Lopussa vetäjät vastasivat vielä ennakkoon tulleisiin kysymyksiin sekä kertoivat tarjolla olevista tuki- ja hoitopalveluista.

RAHAPELIONGELMA-TEEMA (7 videota)		
1. Mihin asioihin sinä pelaamisessa jäit koukkuun?		0:34
2. Mitä pelaaminen antoi sinulle?		1:12
3. Mitä pelaaminen antanut muille, ryhmäläisilleni?		1:12
4. Miten pelaamisesi kehittyi ongelmaksi?		1:01
5. Miten peliriippuvuus näkyi ja tuntui arjessa?		1:24
6. Miltä tuntuu, kun pelaaminen paljastuu muille?		1:51
7. Miksi läheisen on vaikeaa hakea apua?		0:43
MUUTOS –TEEMA (8 videota)		
1. Miten on muutos?		2:08
2. Miten muutos vaikutti elämääsi?		1:15
3. Kauanko muutos kesti?		0:42
4. Mikä sai muutoksen alkuun?		0:48
5. Miten muutoksen saa alkuun?		1:01
6. Kuka tai mikä auttoi muutoksessa?		0:33
7. Miten sait aikaan pysyvän muutoksen?		2:43
8. Miten muutos näkyi käytännössä, mitä muutit?		1:05
VELAT-TEEMA (6 videota):		
1. Miten pärjätä velkojen/menet. luottotietojen kanssa?		3:27
2. Onko velkaantuminen elinikäistä?		1:07
3. Miten velkaantumisen voi pysäyttää tai ratkaista?		2:29
4. Miten velkaantuminen vaikutti läheisen elämään?		0:16
5. Onko ulosotto raskas ja voiko siitä selvitä?		2:40
6. Mitä velkajärjestelyssä tapahtuu?		1:22
LÄHEISET-TEEMA (13 videota)		
1. Miten peliriippuvuus näkyi ja tuntui arjessa?		0:46
1.1 Miten peliriippuvuus näkyi ja tuntui arjessa (osa2)		1:30
2. Mikä läheisenä olossa oli sinulle hankalinta?		0:42
3. Miten läheinen voi unohtaa itsensä?		1:09
4. Mitä keinoja sinulla on ollut käytössäsi?		1:27
5. Vaatiiko läheisen toipuminen pelaajan toipumista?		0:36
6. Kenen vastuulla muutos on?		0:30
7. Voiko läheinen auttaa pelaajaa?		0:31
8. Miten läheisenä toimia oikein pelaajaa & itseään kohtaan?		0:45
9. Miten läheisen ei kannata toimia?		0:46
10. Millä keinoin saitte ongelman ratkaistua?		0:55
11. Minkälaista apua ja tukea itse kaipasit?		0:15
12. Miten tunnistaa muutoksen tarpeen?		0:17

Taulukko 3. Listaus webinaareja varten kuvatuista lyhyistä kokemusvideosta. Videoilla kuusi Pelirajat'on-toiminnan pelaaja- ja läheistautaista kokemusasiantuntijaa vastasivat ytimekkäästi aihealuetta koskeviin kysymyksiin (videoiden kestot välillä 0:15-3:27). Videoiden auttoivat toimivan rakenteen luomisessa sekä ne mahdollistivat monenlaisten vertaiskokemusten jakamisen.

RAHAPELAAMINEN JA PELIONGELMA

Millaista pelaaminen on Suomessa? Millaisia ongelmia voi aiheutua? Miten riippuvuus syntyy? Mitä läheinen voi tehdä?

1

Viihde-, riski- ja ongelmapelaaminen 2019

22 % ei pelannut

- ~10,7 % RISKIPELAAJIA (565 000 hlö)
- Ajoittaisia haittoja ja kielteisiä seurauksia
- Pelaa enemmän kuin kerran viikossa
- Pelaa erilaisilla peleillä, erityisesti korkean riskin peleillä (isot panokset ja voitot, nopea tempo)
- Ajan ja rahan käyttö lisääntynyt
- Pelaaminen voi edetä ongelmaksi

78 % pelasi

- ~3 % PELAA ONGELMALLISESTI (112 000 hlö)
- Miehet 4 %, naiset 2,1 %
- Yleisintä 18-24-vuotiailla
- ~65 % PELAA VIIHTEELISESTI
- Ei haittoja tai kielteisiä seurauksia
- Rajoitetusti aikaa ja rahaa
- Häviöt hyväksyttävään

~1,6 % ongelmapelaaminen (60 000 suomalaista)

- Säännöllisiä haittoja ja kielteisiä seurauksia, mutta riippuvuutta lievempiä oireita. Voi edetä riippuvuudeksi.
- Pitätkö minun valehdella pelaamisestani?
- Onko minulla tarve pelata, vaikka ei olisi siihen rahaa?
- Onko läheiseni huolissaan pelaamisestani?
- ~1,4% rahapeli riippuvuus (52 000 suomalaista)
- Säännöllisiä pelaamisjaksoja, jotka hallitsevat ja hallitsevat vakavasti arkea
- Pelaaminen pakonomaista ja lopettaminen vaikeaa
- Pelaaminen hallitsee ajatuksia

Lähde: (Suomi), THL - Suomalaisten ongelmapelaaminen väestössä 2019

2

Keskimääräinen Pelirajat' on -vertaisryhmästä apua hakenut pelaaja on *ihan tavallinen tyyppi, jolla on...*

- 11 (salattua) vuotta ongelmapelaamista
- 26 000€ pelivelkaa
- 76 prosentilla itsetuhoisia ajatuksia
- 12 prosentilla on yrittänyt itsemurhaa

Lähde: Pelirajat.fi

3

Riippuvaisen aivot ovat sairastuneet: 'kaasu' on jäänyt aivoissa päälle eikä jarru toimi!

→ Normaalisti aivojen palkkiojärjestelmä ('KAASU') käynnistyy, kun se tunnistaa vihjeitä, joita kannattaa tavoitella (ruoka, ystävyys, liikunta yms.)

→ Riippuvaisen aivot ovat tottuneet epäluonnollisen voimakkaisiin kiihokkeisiin (pelit, päihteen), eivätkä aivot enää tunnista luonnollisia mielihyvän lähteitä.

Pelaajan on pakko pelata, koska vain voimakasta kiihoketta aivoille tuottava toiminta antaa mielihyvää!

→ Mitä vaikeampi riippuvuus, sen huonommin käyttäytymisen säätely ('JARRU') aivoissa toimii ja sitä vakavampia seurauksia.

→ **Riippuvuudesta voi päästä eroon.** Aivojaan voi muokata tarjoamalla niille miedompia aktiviteetteja ja välttämällä haitallisia. Mielihyvää 'miedoista' saa vasta runsaiden toistojen jälkeen, opettelu vie usein pitkään.

Riippuvaisen aivoissa palkkiojärjestelmän aktiivisuus on matalaa havaittaessa palkkiota tuottavaa toimintaa.


Ei-riippuvaisen aivoissa palkkiojärjestelmän aktiivisuus on korkeaa havaittaessa palkkiota tuottavaa toimintaa.

Lähde: <https://brainconnections.ca/>

4

Rahapeliongelma näkyy mm.

- TUNTEISSA:** Ahdistus, hallinnan puute, häpeä, katuminen, epäonnistumisen tunne, toivottomuus, uupumus, halu paeta
- TERVEYDESSÄ:** Stressi, unettomuus, masentuneisuus, päihteiden käyttö, liikunnan väheneminen, itsetuhoisuus
- IHMISSUHTEISSA:** Vähemmän aikaa läheisten kanssa, eristäytyminen, velvollisuuksien laiminlyönti, valehtelu ja salailu, riitelä
- TALOUDESSA:** Käyttörahan väheneminen, säästöjen käyttäminen ja omaisuuden myyminen, laskut myöhässä, lainailu, pikavipit ja luotot, velkaongelma ja -kierre
- TYÖSSÄ JA OPISKELUSSA:** Suoriutuminen alentunut, aika menee pelaamiseen, poissaolot, myöhästymiset, työn tai opiskelupaikan menettäminen



Rahapeliongelma vaikuttaa myös läheisiin!

Pelaajan ystäviin, puolisoon, vanhempiin, lapsiin, työkaveriin

Läheisen peliongelma aiheuttaa läheiselle esim.

- Negatiivisia tunteita**, kuten stressiä, ahdistusta, masennusta – jopa syyllisyyttä pelaamisesta!
- Terveysongelmia**, kuten uni-ongelmia, päänsärkyä, selkä- ja vatsakipuja
- Ihmissuhdeongelmia**, kuten riitoja, epäluottamusta, eroja
- Taloudellisia ongelmia**, kuten maksuvaikeuksia, johtuen pelaajalle annetuista lainoista
- Kodin tai asunnon menetystä** tai sen uhkaa
- Huolta** pelaajan hyvinvoinnista
- Henkistä väkivaltaa**, sen seuraamista sivusta tai sen uhkaa
- Rikoksen uhriksi** joutuminen (esim. varkaus)

→ Kielteisiä vaikutuksia **työhön tai opiskeluun**

Kuva 16. Rahapeliongelma-webinaarin (2.9.) johdannon esityskalvot. Jokainen webinaari sisälsi n. 15 minuutin pituisen johdannon aiheeseen. Kahdessa webinaarissa johdannon vetivät kokemusasiantuntijat, kahdella kerralla ammattilaiset. Esitysmateriaalit lähetettiin webinaarin jälkeen kaikille ilmoittautuneille.

5 Webinaarien onnistumisen arviointi

Tässä luvussa esitellään webinaariin osallistuneiden antama palaute (5.1) sekä hanketyöryhmän arvio webinaarien onnistumisesta (5.2).

5.1 Webinaariin osallistuneiden palaute

Webinaarin jälkeisenä päivänä kaikille ilmoittautuneille lähetettiin linkki palautelomakkeeseen – osallistuneilta pyydettiin palautet-

ta ja ei-osallistuneilta tiedusteltiin osallistumisen esteistä. Lomake täytettiin 11 kertaa: 9 kertaa osallistuneiden toimesta ja kahdesti ei-osallistuneen toimesta. Kuusi palautetta antanutta oli pelaajia ja viisi oli läheisiä. Palautteet jakaantuivat näin: 2.9. Rahapeliongelma (5 kpl), 9.9. Muutos (2 kpl), 16.9. Velat (1 kpl), 23.9. läheiset (3 kpl).

Väite	Todella heikko (1)	Heikohko (2)	Keski-verta (3)	Hyvä (4)	Erin-omainen (5)	Keskiarvo
Sähköpostiin päivää ennen tulleen ohjeistuksen ymmärrettävyys			1	6	2	4,1
Zoom Webinars -alustan toimivuus/helppokäyttöisyys		1		7	1	3,9
Webinaarin sisältö kokonaisuudessaan (alustus, videot, päätös)			1	6	2	4,1
Webinaarin vuorovaikutusmahdollisuudet (kysyminen & kommentointi)		1		6	2	4,2
Webinaarin sisällön vastaavuus ennako-odotuksiini			1	5	3	4,2
Tilaisuuden vetäjät (kommentit, rohkeisuus)				5	4	4,4
Kokonaisarviosi webinaarista			1	4	4	4,3

Taulukko 4. Webinaariin osallistuneiden arviointi. Osallistuneita pyydettiin arvioimaan mm webinaariin tekniikkaa, sisältöä, vuorovaikutusmahdollisuuksia ja vetäjiä. Valtaosa palautetta antaneiden arvioista oli hyviä (4) tai erinomaisia (5). Tilaisuuden vetäjät saivat korkeimmat arviot (k.a. 4,4)

Osallistuneilta pyydettiin myös sanallisesta palautetta. Kolme pelaajaa ja kolme läheistä vastasivat. Palautteissa kiiteltiin webinaarin sisältöä ja vetäjiä. Muutamalle henkilölle webinaarissa esitetyt Gallup-kysymykset eivät olleet näkyneet.

- "Olin kännykällä mukana, tuli pieni tekninen ongelma äänen kanssa ja 1 kysymykseni vastaus meni ohi sen seurauksena. Harmittava se kuva siinä esityksen päällä kännykällä. Saako sen piiloon? Sisältö sekä ihmisten kertomukset sekä videot todella hyvät. Webinaari ylitti odotukseni ja mielestäni peliongelman taustoja ymmärretään nyt paremmin kuin aiemmin." [pelaaja]
- "Osallistuin tietokoneella ja selaimessa ei näkynyt niitä kysymyksiä mihin olisi voinut vastata. Se harmitti todella paljon." [pelaaja]
- "Gallupit eivät näkyneet minulle selainpohjaisessa sovelluksessa.

Esiintyjät olivat todella hyviä. Sain uutta informaatiota asiaan liittyen." [pelaaja]

- "Oli hyvä kuulla muiden kokemuksia ja todeta että apua on saatavissa. Tilaisuus kannusti hakemaan apua. [läheinen]
- "Hyvin toteutettu ja saatavuus helppoa. Kotisohvalta pääsi osallistumaan ja oma nuorikin oli pääosan aikaa mukana. Kiitos!!" [läheinen]
- "Todella hyvää keskustelua! Kiitos tosi paljon järjestäjille ja tukihenkilöille, joita mukana <3" [läheinen]

Kaksi ilmoittautunutta mutta ei-osallistunutta kertoivat osallistumattomuutensa syyksi näin:

- "Aikataulu, illemmalla olisi ollut parempi"
- "Vanhempainilta"



5.2 Kehittämistyöryhmän arvio

Työryhmän näkökulmasta webinaarit koettiin pääosin onnistuneiksi. Osallistuneiden antamiin varsin positiivisiin arvioihin oltiin tyytyväisiä. Onnistumiskohdiksi työryhmä nosti vielä seuraavat seikat:

- Hyvä, selkeä ja toimiva webinaari-runko (alustus, videot + käsittely, lopetus)
- Ajankäyttö onnistui hyvin
- Läheiset-webinaarissa keskustelu oli jaksotettu neljään osaan, ei jokaisen videon jälkeen. Näin saatiin aikaan kommentointia ja keskustelua, oli tilaa ja aikaa enemmän.
- Velat-webinaarissa faktaa pilkottiin useampaan osaan. Tässä osiossa se toimi, kun jaettua tietoa oli enemmän

Kehittämiskohteiksi työryhmä nosti webinaarien osalta seuraavia seikkoja:

- Alustukset toimivat vaihtelevammin – osassa fakta tuntui osuvan paremmin maaliin. Faktasisältöä voi vielä osin hioa.
- Muutos-webinaari: liikaa osin saman sisältöisiä keskustelutuokioita, kun keskustelu käytiin jokaisen videon jälkeen.
- Velat-webinaari: Ei saatu keskustelua aikaiseksi. ”Kukaan ei kommentoinut – kuunteleeko kukaan?”
- Osallistujamäärää voisi jatkossa pyrkiä lisäämään aiemmin aloitetulla markkinoinnilla sekä hyödyntämällä laajemmin sosiaalista mediaa.
- Webinaarien kohderyhmä voitaisiin rajata vielä tarkemmin ja miettiä keinoja, joilla tavoittaisimme henkilöitä, jotka eivät ole avun piirissä erityisesti.



6. Hankkeen onnistumisen arviointi

Tässä luvussa esitellään kehittämistyöhön osallistuneiden ammattilaisten ja kokemusasiantuntijoiden arviointi hankkeen onnistumisesta (luku 6.1.) sekä hankesuunnittelijan arvio hankkeesta (luku 6.2.).

Ammattilaisten ja kokemusasiantuntijoiden näkemyksiä kerättiin anonyymillä palautekyselyllä hankkeen päätteeksi. Asiakkaiden antama palaute webinaareista sekä hankkeeseen osallistuneiden vertaisohjaajien & ammattilaisten ennakkoon antama anonymi palaute käytiin läpi hankkeen päättäneessä, Zoomin kautta järjestetyssä arviointityöpajassa 5.10.20.

Hankesuunnittelijan arvio on sen sijaan lyhyt yhteenveto hankkeen onnistumisesta ja jatkosta.

6.1 Hanketyöryhmän arvio hankkeen onnistumisesta

Pian viimeisen webinaarin (23.9.) jälkeen hankkeeseen osallistuneille ammattilaisille ja kokemusasiantuntijoille lähetettiin linkki koko han-

ketta koskevaan palautekyselyyn. Palautekysely toimitettiin ainoastaan hankkeen loppuvaiheissa mukana olleille työntekijöille ja kokemusasiantuntijoille, jotka olivat osallistuneet webinaarien suunnitteluun ja toteutukseen. Kaikki vastasivat palautekyselyyn (4 ammattilaista & 4 vertaisohjaajaa).

Kysely sisälsi 14 hanketta koskevaa väitettä, joita sai arvioida 5-por-taisella Täysin eri mieltä – Täysin samaa mieltä -asteikoilla. Väitteiden lisäksi lomake sisälsi myös kolme avokysymystä.

Valtaosa arvioi hankkeen onnistuneen varsin positiivisesti: kehittäminen koettiin innostavaksi, ilmapiiri ryhmässä hyväksi, osallistuminen kiinnostavaksi, webinaarien pito mieluisaksi sekä koettiin, että webinaareista oli osallistujille apua. Väitteestä 'hanke eteni sujuvasti' vain yksi henkilö oli samaa mieltä. Kehittämiskohteeksi jäivät sujuvuuden lisäksi myös 'olen tyytyväinen omaan työskentelypanokseeni' (2 hlö eri mieltä, ei yhtään täysin samaa mieltä). Myös webinaarien etävalmistelu olisi voinut sujua paremmin (2 hlö oli eri mieltä väitteestä 'valmistelu Zoomissa oli sujuvaa', toisaalta 6 hlöä oli samaa tai täysin samaa mieltä)

	TÄYSIN ERI MIELTÄ	ERI MIELTÄ	EN OSAA SANOA	SAMAA MIELTÄ	TÄYSIN SAMAA MIELTÄ	YHTEENSÄ
1. Yhteiskehittäminen (työntekijät+kokemusasiantuntijat) oli innostavaa	0.00% 0	0.00% 0	12.50% 1	50.00% 4	37.50% 3	8
2. Koin, että näkemykseni tulivat huomioiduksi	0.00% 0	0.00% 0	12.50% 1	62.50% 5	25.00% 2	8
3. Kehittämishankkeen idea oli minulle selkeä	0.00% 0	12.50% 1	12.50% 1	75.00% 6	0.00% 0	8
4. Hanke eteni sujuvasti	0.00% 0	37.50% 3	50.00% 4	12.50% 1	0.00% 0	8
5. Työskentelyssä oli hyvä ilmapiiri	0.00% 0	0.00% 0	0.00% 0	75.00% 6	25.00% 2	8
6. Yhteisissä työpajoissa (3 kpl) oli toimivat rakenteet ja työtavat	0.00% 0	12.50% 1	12.50% 1	75.00% 6	0.00% 0	8
7. Valmistelu Zoomissa (pienryhmät) oli sujuvaa	0.00% 0	25.00% 2	0.00% 0	37.50% 3	37.50% 3	8
8. Olen tyytyväinen omaan työskentelypanokseeni	0.00% 0	25.00% 2	12.50% 1	62.50% 5	0.00% 0	8
9. Olen tyytyväinen muun työryhmän panokseen	0.00% 0	0.00% 0	12.50% 1	62.50% 5	25.00% 2	8
10. Olen tyytyväinen hankesuunnittelijan panokseen	0.00% 0	0.00% 0	12.50% 1	50.00% 4	37.50% 3	8
11. Opin hankkeessa uutta	0.00% 0	12.50% 1	12.50% 1	50.00% 4	25.00% 2	8
12. Hankkeeseen osallistuminen oli kiinnostavaa	0.00% 0	0.00% 0	12.50% 1	75.00% 6	12.50% 1	8
13. Webinaarien pitäminen oli mieluisa kokemus	0.00% 0	0.00% 0	12.50% 1	50.00% 4	37.50% 3	8
14. Uskon, että pitämistämme webinaareista oli ihmisille apua	0.00% 0	0.00% 0	12.50% 1	50.00% 4	37.50% 3	8

Kuva 17. Kehittämisryhmän jäsenten kannanottoja hanketta koskeviin väitteisiin (N=8). Kuvaan on merkitty värisymboleja tulkinnan selkeyttämiseksi. Vihreä = selkeä onnistuminen (min 7 hlö tyytyväisiä, ei tyytymättömiä), keltainen = sujuu valtaosan mielestä hyvin (min 6 hlö tyytyväisiä, max 2 tyytymättöntä), punainen = kehittämiskohde (max 5 tyytyväistä, min 2 tyytymättöntä)

Väitteiden herättämiä ajatuksia sai tarkentaa avovastauksentään. Viisi henkilöä tarkensi:

- *Kaipasin tehokkaampaa ja suoraviivaisempaa työskentelyä [tarkennus kysymykseen 12]*
- *Hankkeeseen osallistuneiden työntekijöiden vaihtuminen kaupungin puolelta vaikeutti suunnittelua/toteuttamista [tarkennus kysymykseen 4]. Osallistujat eivät kommentoineet webinaarin aikana/vastanneet kyselyihin [tarkennus kysymykseen 14]*
- *Hankkeen etenemistä hankaloitti korona, siksi en osaa sanoa hankkeen sujuvuudesta*
- *Hanke eteni korona-aika huomioon ottaen mielestäni todella hyvin. "Peliklinikan" vaihtaminen webinaareihin lennosta oli hyvä oivallus. [tarkennus kysymykseen 4]*
- *Hanke sujui hyvin eteenpäin mutta tietenkin korona ja Psykiatria- ja päihdekeskuksen henkilöstön vaihtuvuus vaikutti välillä niin, ettei ollut ihan selkeää mitä seuraavaksi tapahtuu ja tuleeko suunnitelmat toteutumaan, se aiheutti hieman epävarmaa oloa. Joissain etäpalaverissa tuntui siltä, että kokemusasiantuntijat ja vertaisohjaajat olivat niitä, jotka ottivat vastuuta jatkosta ja ideoinnista. Kaiken puolin saatiin kuitenkin webinaarit toteutettua ja silloin kaikki antoivat mielestäni tasavertaisen panoksen suunnitteluun ja toteutukseen.*

Osallistujia pyydettiin myös arvioimaan hankkeen onnistumista sekä sitä, mitä hankkeesta kannattaa ottaa opiksi. Kuusi henkilöä vastasi.

- *Ihmisten vaihtuminen ja korona tuottivat ongelmaa.*
- *Onnistunutta yhteiskehittämisen testaaminen. Rakenteet vaativat vielä sujuvoittamista.*
- *Päästiin kokeilemaan uusia työtapoja (webinaarit). Kiva päästä kuulemaan osallistujien palautetta. Verkostoituminen ja toisten työstä/palveluista kuuleminen hyödyllistä. Varsinaista hoitoa yksilötasolla ei päästy kehittämään, vaikka se ehkä alussa oli tavoitteena.*
- *Hanke onnistui webinaarien kohdalla hyvin, osallistujille saatiin hyvää infoa*
- *Hanke oli hyvä ja webinaarit onnistuivat, mutta kysymys kuuluu, saadaanko tästä jotain pysyvää?*

- *Korona sotki suunnitelmat ja piti keksiä uusia suunnitelmia, välillä tuntui että mitähän tästä tulee vai tuleeko mitään. Mutta hienosti saatiin toteutettua toisenlainen suunnitelma. Tässä oli hyvä se, että tehtiin vasta syksyllä eikä ruvettu kiirehtimään ennen kesää puoliksi tehtyjä webinaareja. Mukautuminen uuteen tilanteeseen onnistui siis hyvin.*

Lisäksi kysyttiin, millä tavalla rahapelihaittatyötä tulisi Tampereella vielä kehittää. Viisi kahdeksasta vastasi:

- *Julkisen terveydenhuollon puolella kehittämistä, ongelman tunnistaminen (kysytään haitallisesta rahapelaamisesta) ja mahdollista luoda vaikka hoitopolku. Osaamisen kehittämistä, esimerkiksi nyt vaihtelevasti apua saa terveysaseman hoitohenkilökunnalta (päihdehoitaja tai mt-tiimit).*
- *Osallistujalähtöisempiä käytäntöjä lisää.*
- *Peliklinikka*
- *Peliklinikalle olisi tarvetta, josta saisi kaiken avun keskitetysti.*
- *Peliklinikka olisi erittäin tervetullut ja varsinkin läheisille tulisi kehittää palveluita, kun on sellainen kuva, että se on nyt vertaistuen ja kolmannen sektorin hoidettavana, ellei ole akuuttia kriisiä johon liittyy oireilua.*

Kävimme koko työryhmän kanssa läpi kerätyn asiakas- sekä työryhmän antaman anonyymien palautteen. Hankkeen sujuvuuden ja suoraviivaistamisen osalta ryhmässä nousi esiin vielä muutamia havaintoja.

- *Korona sekä YT-neuvotteluiden takia seuranneet henkilöstömuutokset hankaloittivat etenemistä, mutta nämä eivät olleet etukäteen ennustettavissa. Vastaavantyyppisissä hankkeissa Psykiatria- ja päihdekeskuksen osalta voitaisiin nimetä kaikille osallistujille sijainen, jos joku joutuisi jäämään syystä tai toisesta työryhmästä pois.*
- *Prosessia voitaisiin suoraviivastaa myös määrittelemällä kehittämissuhteet ennen työryhmään koolle kutsumista.*
- *Aikataulua ehdotettiin myös tiiviimmäksi. (Hankkeen aikataulua jouduttiin olosuhteiden pakosta siirtämään kahteen otteeseen.)*

6.2 Hankesuunnittelijan arvio ja päätössanat

Arvioni hankkeesta vastaa hyvin pitkälti kehittäjäjäsenten arvioita (kuva 17). On innostavaa, että hanketyöryhmä arvioi kaikkien mutkien ja myöhästymisten jälkeenkin hankkeen pääosin onnistuneeksi ja kiinnostavaksi kokonaisuudeksi. Erityisen tärkeää on, että lopputulos on hyvä: webinaareihin kuulijoina osallistuneet arvioivat sisältöjä hyvin positiivisin sanakäntein.

Osallistuneiden positiivinen palaute on mielestäni selkeä indikaattori sille, että webinaareja kannattaa ehdottomasti jatkaa ja levittää myös muille paikkakunnille! Vielä varhaisemmin ajoitetulla ja suunnitellumalla tiedotuksella webinaareihin löytää varmasti seuraavilla kerroilla useampia avuntarvitsijoita.

Olisin itsekin toivonut, että hanke olisi edennyt sujuvammin ja aika-

taulussa. Ensimmäinen puolikas hankkeesta tuntuu näin jälkikäteen arvioituna osittain hukkaan heitetyltä ajalta, kun suunnitelmia ei saatu edistettyä. Kuten jo sanottua, muutamia esteitä osui matkallemme, joihin oli etukäteen mahdotonta varautua. Hienoa, että emme luovuttaneet. Sitoutumisesta kiitos kaikille mukaan lähteneille vertaisohjaajille ja Tampereen psykiatria- ja päihdekeskuksen ammattilaisille.

Lopulta esteet kääntyivät voitoksi: siirtyminen nettivälitteiseen toteutukseen haastoi osittain nykyisiä työskentelytapoja sekä opetti meitä kaikkia varmasti enemmän kuin mitä kasvokkainen toteutus olisi lopulta opettanut. Osa palveluista on varmasti niin asiakkaiden tavoittamisen kuin kustannustehokkuudenkin kannalta viisainta viedä nettiin.

Ehkäpä kehittämisryhmän alkuperäinen idea Tampereella rahapeli-ongelmaan keskitetyksi hoitoa tarjoavasta Peliklinikasta vielä jonain päivä nostetaan uudestaan esiin. Jos näin tapahtuu, kutsukaa Pelirajat'on-vertaisohjaajat ja kokemusasiantuntijat mukaan suunnittelupöydän ääreen.