



Yhteispelillä!

Vaikuttava toimintamalli pelihaittojen ehkäisyyn, pilottialueina Espoo ja Kymenlaakso

Yhteispelillä! -hanke (3 vuotta)

- Järjestösektorin keskeiset rahapelihaittojen ehkäisyn ja tuen toimijat, kunnat ja THL tuovat hankkeessa osaamisensa ja resurssinsa yhteen.



TERVEYDEN JA
HYVINVOINNIN LAITOS

- Hankkeessa kehitetään pilottialueille eri toimijoiden yhteistoimintaan perustuva rahapelihaittojen ehkäisyn toimintamalli.
- Pelaajille ja läheisille kehitetään tieto- ja tukipalveluja, sote-ammattilaisten ja paikallistoimijoiden tiedon ja osaamisen lisääntymistä tuetaan ja toimivien palvelurakenteiden kehittymistä edistetään.

Pilottialueina Kymenlaakso ja Espoo

- Kaksi pilottialuetta, valittu tarve- ja innovaatioperustaisesti
 - Espoo (väkiluku 283t.)
 - Kymenlaakso (väkiluku 175t.)
- Espoossa 6,5 % väestöstä on kokenut rahapelaamisen ongelmaksi vuonna 2015 (vertailuluku: koko Suomi 6,4 %)*.
 - 2015 väkilukuun (Sotkanet) suhteutettuna n. 12 200 pelaajaa (20-75v).
 - Lisättynä läheisten määrä 19 %, pelaaminen koskettaa yht. 64 000 espoolaista.
- Kymenlaaksossa 7,4 % väestöstä on kokenut rahapelaamisen ongelmaksi vuonna 2015*.
 - 2015 väkilukuun (Sotkanet) suhteutettuna n. 9200 pelaajaa (20-75v).
 - Lisättynä läheisten määrä 19 %, pelaaminen koskettaa yht. 43 000 Kymenlaakson asukasta.
- Yhteistyösopimukset laadittu Espoon, Kouvolan, Kotkan ja Kymsoten kanssa.

Tavoitteet

1. Pelaajille ja läheisille suunnattu palvelutarjonta ja tietoisuus paikallisesti tarjottavista palveluista parantuu (tehdään alku- ja loppukartoitus).
2. Koulutusten ja työvälineiden tarjoamisen myötä rahapelaajia kohtaavien ammattilaisten tieto ja osaaminen lisääntyvät. Asiakastyössä käytetään enemmän riski- ja ongelmapelaajien seulontaa ja lyhytneuvontaa.
3. Pilottialueen kunta- ja sotepäättäjiä tieto ja ymmärrys rahapelaajien ja heidän läheistensä tarpeista ja palveluista lisääntyvät.
4. Pilottialueen paikallisjärjestöjen tietoisuus ja ymmärrys rahapelaamisesta lisääntyy ja rahapelihaittojen ehkäisy huomioidaan paremmin paikallistoiminnassa.
5. Kokemusasiantuntijoiden myötä pelaajille ja läheisille tarjottavat palvelut sekä ammattilaisten osaaminen vastaavat paremmin pelaajien ja läheisten tarpeita.

Resurssit

A-klinikkasäätiö:

- 2 aluekoordinaattoria: Hallinnoivat pilottialueen toimintakokonaisuutta.
- 1 vastaava koordinaattori: hanke- ja taloushallinto, viestintä, toimintamalli (sis. tutkimus ja arviointi).
- Pieni tutkimusresurssi (kyselykartoitukset, toimintamalli)

Kumppanijärjestöt osana c-hankekokonaisuutta

- Ehyt, Sininauhaliitto, Sosped, Sovatek-säätiö.

Yhteistyösopimuksilla:

- Espoo, Kotka, Kouvola ja Kymsote: aluekoordinaattori (+hankekumppanit) kunnan ept-koordinaattorin tuella edistää toimia, joilla pelaajien ja heidän läheistensä kohtaaminen, riski- ja ongelmapelaamisen kartoitus, hoitoonohjauskyky ja seuranta vahvistuvat.
- THL: rahapelihaittojen ehkäisyyn liittyvää osaaminen, materiaalit ja verkostot. THL osallistuu myös hankkeen toimintamallin kehittämiseen ja levittämiseen.

Kohderyhmät

- **Ensisijainen kohderyhmä**
 - Pelaajat ja läheiset
- **Toissijainen kohderyhmä**
 - sote-ammattilaiset
 - paikallisjärjestöt ja paikallistoimijat
 - kuntapäätäjät

Käytännössä hankkeessa kehitetään:

- **Järjestöyhteistyössä paikallispalveluja:** Jalkautetaan, vakiinnutetaan ja edelleen kehitetään järjestöjen ja THL:n rahapelihaittojen ehkäisyn ja matalankynnyksen tuen hyviä käytäntöjä paikallisten tarpeiden mukaisesti yhteistyössä eri paikallisten toimijoiden (esim. järjestöt) kanssa. Jalkautettavista palveluista esimerkkinä Sininauhaliiton Tiltti-toiminta.
- **Kunta/sote-yhteistyössä palvelujärjestelmää:** Tuetaan, vahvistetaan ja kehitetään yhdessä kunnallisen/sote-alueen ept-työstä vastaavan kanssa.
- **Toimintamalli pelihaittojen ehkäisyyn:** Kartoittamalla ja kokeilemalla tuotetaan alueellinen malli, jolla on vaikutuksia palvelujärjestelmän toteutukseen, ammattilaisten osaamiseen ja erityisesti pelaajien sekä läheisten hyvinvointiin.
 - Kuinka paljon resursseja tarvitaan alueellisen pelihaittoja ehkäisevän ja vähentävän toimintamallin pyörittämiseen.
 - Vertaillaan tuleeko kahdelle eri alueelle erilaiset toimintamallit.
 - Arvioidaan onko mallista laadittavissa yhtä mallia, jota voidaan juurruttaa muille alueille.
- **Arviointikartoitus:** hankekauden aluksi ja lopuksi tehdään pilottialueella rahapelaamisen laajuutta ja apu- ja tukipalveluja kartoittava selvitys.

Mitä kukin hankekumppani tekee?

- **A-klinikkasäätiö:** Hankekoordinaatio, hanketyö pilottialueilla (Espoon A-klinikka, Kotkan A-klinikka) ja toimintamallin toteuttaminen.
- **Ehyt:** Koulutusta pilottialueiden sote-ammattilaisille ja muille toimijoille rahapelihaittojen varhaiseen tunnistamiseen ja puheeksiottamiseen.
- **Sininauhaliitto:** Kouluttaa Tiltin työotteeseen ja toimintaan: matalan kynnyksen kohtaaminen, ryhmätoiminta ja neuvonta. Painopiste toiminnan käynnistämisessä, pyritään juurruttamaan paikallistoimintaan. Hankekoordinaattori osallistuu asiakastyöhön. Mukana kokemusasiantuntija (Sosped).
- **Sosped:** Kokemusasiantuntijatoiminta (palvelujen kehittäminen, matalan kynnyksen toiminta, tukihenkilötoiminta), palveluista tiedottaminen. Sosped järjestää kokemusasiantuntijat, hankekoordinaattori valmistelee toiminnot, joissa kokemusasiantuntijuutta hyödynnetään.

Mitä kukin hankekumppani tekee?

- **Sovatek:** Pelituen malleja hyödynnettäväksi ja pilottialueille Pelineuvola-koulutusta: yleistä tietoa rahapelaamisesta ja riskeistä sekä pelaamisen käsittely osana asiakastyötä. Suunnattu erityisesti paikallisjärjestöille, mutta myös sote- ja kasvatusalan ammattilaisille sekä muille paikallistoimijoille, joiden kautta tavoitetaan pelaajia tai läheisiä. Mukana voi olla kokemusasiantuntija.
- **THL:** Osallistuu hankkeen kehittämistyöhön tarjoamalla verkostoja, asiantuntijaosaamista ja materiaaleja sekä hankkeen toimintamallin kehittämiseen ja levittämiseen omien resurssiensa rajoissa.
- **Espoo, Kotka, Kouvola ja Kymsote:** Pelaajille ja läheisille tarjottavien kunnallisten palvelujen toimivuuden ja kohtaamisten kehittäminen hankekumppaneiden tukemana.