
**SELVITYS KUNTOUTTAVIEN PÄIHDEPALVELUIDEN
NYKYTILASTA SECOND LIFESSA**



Ammattikorkeakoulun opinnäytetyö

Sosiaalialan koulutusohjelma

Lahdensivu 18.11.2011

Emma Korhonen

Kristiina Peltonummi

LAHDENSIVU
Sosiaalialan koulutusohjelma
Yhteisökuntoutus

Tekijät	Emma Korhonen ja Kristiina Peltonummi Vuosi 2011
Työn nimi	Selvitys kuntouttavien päihdepalveluiden nykytilasta Second Lifessa

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyömme toimeksiantajana oli Välittäjä 2009 -hankkeen Hämeen osahanke ja sitä toteuttava Mainiemen päihdetyön kehittämissyksikkö. Osahanke kuuluu laajemmin Väli-Suomen alueella vuosina 2009–2011 toteutettavaan mielenterveys- ja päihdepalveluiden kehittämishankkeeseen. Tutkimus sai alkunsa Hämeen osahankkeen kiinnostuksesta hyödyntää teknologiaa päihdepalveluissa. Tutkimuksessa pyritään tuottamaan tietoa siitä, millä tavoin Second Lifea on teknologisenä sovelluksena tutkimus- ja kehityshetkellä hyödynnetty kuntouttavien päihdepalveluiden järjestämisessä. Työmme tavoitteena oli kartoittaa Second Lifessa olevien kuntouttavien päihdepalveluiden nykytilaa sekä arvioida Second Life -ympäristöjen käyttöä osana päihdekuntoutusta.

Opinnäytetyössä avataan tutkimuksen kannalta keskeisiä taustakäsitteitä sekä käsitellään kuntouttavaa päihdetyötä, vertaistukea ja teknologian hyödyntämistä sosiaalialalla koskevaa teoriaa. Tämän laadullisen ja osittain määrällisen tutkimuksen aineisto kerättiin lokakuussa 2010 tekemällä tiedonhakua ja havainnointia Second Lifessa. Lisäksi Second Lifen hyödyntämistä kuntouttavissa päihdepalveluissa arvioidaan pohdinnan kautta sekä teknologian hyödyntämistä sosiaalityössä käsittelevän kirjallisuuden avulla.

Tutkimuksen tulokset osoittavat, ettei suomalaisessa professionaaliossa päihdekuntoutusjärjestelmässä Second Lifea ole hyödynnetty, vaan tarjolla oli lähinnä kokemusasiantuntijuuteen ja vertaistukeen liittyviä palveluja. Second Lifen hyödyntämistä päihdetyössä tukevat kuitenkin useat seikat. Second Lifeen luodut päihdepalvelut voisivat tukea asiakasta kuntoutusprosessissansa eri vaiheissa. Second Lifessa voitaisiin järjestää kuntoutumiseen liittyviä ryhmätyöskentelyä ja keskustelutilaisuuksia sekä tarjota faktatietoa päihdeistä. Lisäksi Second Life tarjoaa oivat mahdollisuudet vertaistukeen perustuvan jälkikuntoutuksen järjestämiseen.

Avainsanat sosiaalinen media, verkkoyhteisöt, vertaistuki, päihdekuntoutus

Sivut 33 s, + liitteet 12 s.

HÄMEENLINNA
Degree Programme in Social Services
Community rehabilitation

Authors Emma Korhonen ja Kristiina Peltonummi **Year** 2011

Subject of Bachelor's thesis Report of the Present State of Rehabilitation Services for Substance Misusers in Second Life

ABSTRACT

The thesis was made in co-operation with Välittäjä 2009 project and Mäntyniemi Development Unit which develops the services for substance misusers. Välittäjä 2009 project aims to develop mental health care and substance misuse services in Finland. The present study was initiated because the Välittäjä 2009 project aroused interest in applying technology in substance misuse treatment. The aim of the study was to carry out a present state analysis of the substance misuse work in Second Life and to evaluate Second Life environments as a part of substance misuse rehabilitation.

The theoretical background deals with substance misuse rehabilitation, peer support and using technology in the area of social work. The study was mainly qualitative but also quantitative to some extent. The data was collected in October 2010 using information retrieval and observation in Second Life. In addition, using Second Life in substance misuse work was assessed through discussions and literature reviews.

The result of the study was that Second life has not been exploited in professional substance misuse work. There were mainly services based on expertise by experience and peer support. There are several factors supporting the use of Second Life in substance misuse work. Services created in Second Life could support clients in the different stages of their rehabilitation process. It is possible to organize teamwork, conversations and to offer information concerning intoxicants in Second Life. Second Life offers good opportunities for organizing aftercare based on peer support.

Keywords social media, virtual communities, peer support, substance rehabilitation

Pages 33 p. + appendices 12 p.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	1
2	TUTKIMUKSEN TAUSTAA.....	2
2.1	Sosiaalinen media.....	2
2.2	Virtuaalimaailmat.....	3
2.3	Second Life	4
3	PÄIHDEKUNTOUTUS OSANA PÄIHDEPALVELUITA.....	5
3.1	Päihdehuoltolaki.....	5
3.2	Päihdekuntoutus	5
4	VERTAISTUKI OSANA PÄIHDEKUNTOUTUSTA.....	8
4.1	Vertaistuki sosiaalisen tuen muotona.....	8
4.2	Vertaistuen merkitys yksilölle ja yhteiskunnalle	8
4.3	Virtuaalinen vertaistuki.....	9
4.4	Vertaisryhmät päihdeongelmien yhteydessä.....	10
5	SOSIAALITYÖ JA TIETOTEKNOLOGIA.....	11
5.1	Tietoteknologian rooli sosiaalityössä.....	11
5.2	Sosiaalihuollon ja tietoteknologian kehittäminen	12
5.3	Sähköiset sosiaalipalvelut ja virtuaaliset auttamisympäristöt	12
6	TUTKIMUSTEHTÄVÄ JA TUTKIMUSKYSYMYKSET	14
7	TUTKIMUKSEN TOTEUTUS.....	14
7.1	Kvalitatiivinen tutkimus.....	14
7.2	Havainnointi	15
7.3	Kvantitatiivinen tutkimus.....	16
7.4	Aineistonhankinta.....	16
7.5	Aineiston analyysimenetelmät	18
7.6	Tutkimuksen luotettavuus	19
8	TUTKIMUKSEN TULOKSET.....	20
8.1	Second Lifessa tehdyn tiedonhaun tulokset	20
8.2	Second Lifen hyödyntäminen päihdekuntoutuksessa	22
8.3	Second Lifen hyödyntämisen haasteet kuntouttavassa päihdetyössä.....	25
9	POHDINTA.....	27
	LÄHTEET	29
LIITE 1.	Hakusanat	
LIITE 2.	Hakutulokset	
LIITE 3.	Hakutulosten englanninkieliset profiilikuvaukset sekä suomenkieliset tiivistelmät	

1 JOHDANTO

Yhteiskunnan sosiaalinen ulottuvuus on perinteisesti nähty erillisenä osa-alueena suhteessa yhteiskunnan teknologiseen ja taloudelliseen kehitykseen (Kuusisto-Niemi, Kääriäinen & Pohjola 2010, 9). Vaikka 1990-luvulla internetin ja laajemman tietoyhteiskuntakehityksen myötä tietojärjestelmien luomisessa tapahtui nopeasti suuri kehitys, jäi sosiaalihuolto kuitenkin teknologisesta kehityksestä jälkeen verrattaessa esimerkiksi terveydenhuoltoon (Heiskanen 2008). Vuonna 2003 Valtion tiede- ja teknologianeuvosto asetti tavoitteeksi, että sosiaalinen kehitys saataisiin tasapainoon talouden ja teknologian kehittymisen kanssa. Tämä haastaa sosiaaliryöön osallistumaan yhteiskunnan muutokseen ja kehittymiseen hyödyntämällä uudenlaisia teknologisia innovaatioita sosiaalipalveluissa. Teknologian hyödyntäminen sosiaalialalla on siis vasta alkuvaiheessa, vaikka mahdollisuudet ovat laajat. (Kuusisto-Niemi ym. 2010, 9–10.)

Myös Sosiaali- ja terveyspolitiikan strategiat 2015 peruslinjaukset painottavat tieto- ja viestintäteknologian hyödyntämistä sosiaali- ja terveyspalveluiden tukemisessa. Strategian mukaan tieto- ja viestintäteknologian avulla kansalaisten asemaa voidaan vahvistaa tuottamalla kaikkien saataville luotettavaa tietoa hyvinvoinnista, terveydestä ja palvelujärjestelmästä sekä tarjoamalla mahdollisuus hallita omia tietojaan ja asioida joustavasti palvelujärjestelmän kanssa. Sähköisen asioinnin ja tietojärjestelmien avulla asiakkaita informoidaan entistä paremmin ja tuetaan myös heidän itsenäistä selviytymistään. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2006.)

Teknologian hyödyntämisestä päihdepalveluissa on kiinnostunut myös opinnäytetyömme hankkeistaja Välittäjä 2009 -hankkeen Hämeen osahanke ja sitä toteuttava Mainiemen päihdetyön kehittämisyksikkö. Välittäjä 2009 on Väli-Suomen alueella vuosina 2009–2011 toteutettava mielenterveys- ja päihdepalveluiden kehittämishanke, jossa ovat mukana Hämeen päihdehuollon kuntayhtymän lisäksi myös Etelä-Pohjanmaan ja Vaasan sairaanhoitopiirit sekä Tampereen ja Lahden kaupungit. Välittäjä 2009 -hanke on osa valtakunnallista sosiaali- ja terveydenhuollon kansallista kehittämishjelmaa. Välittäjä 2009 -hankkeen kehittämistoiminta nousee hankkeen toiminta-aikana ilmenevistä ajankohtaisista tarpeista. Hankkeessa pyritään muun muassa kehittämään uusia toimintamalleja sekä hyödyntämään teknologiaa päihde- ja mielenterveyspalveluissa. (Mäkelä 2010.)

Opinnäytetyömme tarkoituksena on palvella Välittäjä 2009 -hankkeen Hämeen osahanketta tuottamalla tietoa erään virtuaalimaailman, Second Lifen, kuntouttavien päihdepalveluiden nykytilasta syksyllä 2010. Tutkimuksemme pyrkii selvittämään, minkälaisia päihdekuntoutukseen liittyviä ympäristöjä Second Lifessa on. Lisäksi pohdimme, minkälaisia mahdollisuuksia näitä ympäristöjä on hyödyntää päihdekuntoutuksessa. Tutkimuksemme on sekä kvalitatiivinen että kvantitatiivinen tutkimus, jossa olemme soveltaneet etnografista lähestymistapaa sekä käyttäneet havainnointia tutkimusmenetelmänä hankkiessamme tutkimusaineistoa. Second Lifen

päihdepalveluista ei tutkimuksemme tekovaiheessa löytynyt aiempia tutkimuksia, joten aineiston olemme keränneet toteuttamalla tiedonhakua Second Lifessa. Aineiston analyysimenetelmänä olemme hyödyntäneet sisällyönanalyysiä aineiston ryhmittelyvaiheeseen saakka. Tutkimuksemme onkin lähinnä toteava tutkimus, jonka pohjalta Mainiemen päihdetyön kehittämissyksikkö voi edelleen kehittää virtuaalisia päihde- ja mielenterveyspalveluita.

Opinnäytetyömme koostuu tutkimukseemme liittyvien taustakäsitteiden määrittelystä ja varsinaisesta teoriaosuudesta, jossa käsittelemme kuntouttavaa päihdetyötä, vertaistukea ja tietoteknologian hyödyntämistä päihdetyössä. Tämän jälkeen kuvailemme tutkimuksen toteutusta sekä tuloksia ja arvioimme Second Lifen käyttömahdollisuuksia päihdekuntoutuksessa.

2 TUTKIMUKSEN TAUSTAA

Tässä luvussa avaamme lyhyesti tutkimukseemme liittyviä keskeisiä taustakäsitteitä, joita ovat sosiaalinen media, virtuaalimaailmat sekä Second Life. Nämä käsitteet ovat valikoituneet työhömmeksi siksi, että tutkimuskohteemme Second Life on virtuaalimaailmana eräs sosiaalisen median tietoteknisistä ratkaisuista, joten näiden käsitteiden avaaminen auttaa ymmärtämään tutkittavan ilmiön luonnetta.

2.1 Sosiaalinen media

Sosiaalinen media voidaan ymmärtää tietoverkkoja ja tietotekniikkaa hyödyntävänä viestinnän muotona, jossa ”käsitellään vuorovaikutteisesti ja käyttäjälähtöisesti tuotettua sisältöä” sekä ”luodaan ja ylläpidetään ihmisten välisiä suhteita” (Sosiaalisen median sanasto 2010, 13). Sosiaalinen media sisältää verkkopalveluita, jotka mahdollistavat sisällön kollektiivisen tuottamisen ja jakamisen tietoverkossa. Kollektiivisella sisällön tuottamisella tarkoitetaan useamman henkilön tai tahon tuottamaa tietoa, joka voi olla joko ammattilaisten tai maallikoiden, usein vapaaehtoisesti ja korvauksetta tuottamaa. (Sosiaalisen median sanasto 2010, 15, 25.) Sosiaalisen median sisältö voi olla julkista, rajoitettua tai yksityistä (Lietsala & Sirkkunen 2010, 268). Sovelluksien peruskäyttö on tavallisesti maksutonta ja useimpien sovellusten käyttö onnistuu ilman erillisen ohjelman lataamista (Rongas 2010).

Yllä mainittuja sosiaalisen median verkkopalveluita ovat sisällönjakopalvelut, verkkoyhteisöpalvelut, keskustelupalstat sekä jaettujen keinotodellisuuksien luomisen ja niissä toimimisen mahdollistavat palvelut. Sisällönjakopalveluita ovat esimerkiksi kuvanjakopalvelut (esim. Flickr), äänitalenne- ja videonjakopalvelut (esim. MySpace ja YouTube) sekä wikisivustot (esim. Wikipedia) ja blogit eli verkkopäiväkirjat (esim. Twitter). Verkkoyhteisöpalveluiden avulla ihmisten on puolestaan mahdollista luoda ja ylläpitää ihmissuhteita tietoverkon kautta. Esimerkkejä verkkoyhteisöpalveluista ovat Facebook ja IRC-Galleria, joiden kautta ihmiset voivat olla keskenään vuorovaikutuksessa ja jakaa henkilökohtaisia tietojaan. Keskustelupalstat ovat tietoverkossa olevia palveluita, joissa voi keskustella eri-

laisista aiheista. Tällaisia keskustelufoorumeita ovat muun muassa Suomi24 Keskustelut ja Tohtori.fi -verkkosivuston keskusteluosio. Palveluita, jotka mahdollistavat jaetun keinotekoisien todellisuuden luomisen ja niissä toimimisen ovat esimerkiksi Second Life ja Habbo. (Sosiaalisen median sanasto 2010, 14, 25–26, 31–32.) Näiden tyyppisistä virtuaalimaailmoista voi lukea lisää kohdasta 2.2. Virtuaalimaailmat sekä tarkemmin Second Lifesta kohdasta 2.4 Second Life.

Median sosiaalisuudella tarkoitetaan sitä, että ilman ihmisiä ja heidän välistä vuorovaikutustaan mikään ohjelmisto ei voisi menestyä (Lietsala ym. 2010, 269). Sosiaalisen median tietotekniset sovellukset luovat puitteet sosiaaliselle kanssakäymiselle ja vuorovaikutukselle mahdollistaen sosiaalisten verkostojen luomisen ja ylläpitämisen (Kalliala & Toikkanen 2009, 18). Rongas (2010) toteaaakin, ettei sosiaalisen median ydin ole sen sovelluksissa, vaan sosiaalisessa toiminnassa: merkittävää on kanssakäyminen muiden samaa palvelua käyttävien ihmisten kanssa, ei tietokoneen.

2.2 Virtuaalimaailmat

Virtuaalimaailma on peli tai pelin kaltainen ympäristö, jossa käyttäjät toimivat ja vaikuttavat niin toisiinsa kuin itse virtuaalimaailmaan (Rongas 2011). Virtuaalimaailmat ovat joko tekstipohjaisia tai graafisia. Tekstipohjaisissa virtuaalimaailmoissa kommunikointi tapahtuu välittämällä informaatioita tekstin muodossa, jolloin myös virtuaalinen todellisuus rakentuu tekstin avulla: tilanne ilmaistaan tekstimuotoisena ja saamiensa tietojen pohjalta käyttäjä itse kuvittelee ympäristön. Tunnetuimpia tekstipohjaisia virtuaalimaailmoja ovat MUD-ympäristöt ja niiden variaatiot. (Haataja & Heikkilä 1999.) Tiukan määritelmän mukaan tekstipohjaisia ympäristöjä ei kuitenkaan välttämättä luokitella virtuaalimaailmoiksi. (Haataja ym. 1999.)

Graafiset virtuaalimaailmat voivat olla joko kaksi- tai kolmiulotteisia (Haataja ym. 1999). 3D-virtuaalimaailmat pyrkivät muistuttamaan kolmiulotteista todellisuuttamme virtuaalisuudellaan ja kokemuksellisuudellaan (Kalliala ym. 2009, 90). Niissä painottuvat toiminta sekä läsnäolon tunne ja samanaikaisuus (Someopisto n.d.). Pelillisiä virtuaalimaailmoja ovat muun muassa World of Warcraft ja SIMS, ja toiminnallisia virtuaalimaailmoja ovat puolestaan esimerkiksi Habbo ja Second Life (Rongas 2011).

3D -virtuaalimaailmoissa toimitaan ja kommunikoidaan sovelluksen käyttäjän luoman ja ohjaaman kolmiulotteisen identiteetin, avatarin, avulla. Avatar-hahmon toiminnat näkyvät reaaliajassa tietokoneen ruudulla avatarin tekemänä. (Aalto & Uusisaari 2009, 56.) Viestinnän kanavina voidaan käyttää mikrofonia tai chat-toimintoa sekä avatarilla tehtyjä eleitä ja liikkeitä (Someopisto n.d.). Lisäksi yksilöllisen nimen omaavan avatar-hahmon ulkonäköä voi muokata mieleisekseen, joten myös avatarin ulkoasu toimii viestinnän välineenä (Aalto ym. 2009, 56).

Virtuaalimaailmojen sisällä voi olla erilaisia virtuaaliyhteisöjä, joilla tarkoitetaan käyttäjien luomien, virtuaalisesti vuorovaikuttavien hahmojen

muodostamaa yhteisöä (Sosiaalisen median sanasto 2010, 21). Niitä ei ole olemassa fyysisessä maailmassa, mutta niiden olemassaolo on todellista mentaalisesti. Yhteisön jäsenet voivat fyysisesti olla missä päin maailmaa tahansa, mutta he tapaavat toisiaan samassa virtuaalisessa tilassa, joka avautuu jokaisen omalle tietokoneruudulle. (Hintikka 1994, 129.)

Virtuaalimaailmat tarjoavat ympäristön pelimaailmoille, bisneksen luomiseen tai vaikkapa vapaa-ajan viettoon (Kalliala ym. 2009, 90). Lisäksi virtuaalimaailmoja voidaan hyödyntää opetuksessa. Esimerkiksi Second Lifessa voi järjestää virtuaalisia kokoontumisia, pitää luentoja, tehdä ryhmätöitä, mallintaa reaalielämän ilmiöitä ja antaa opinto-ohjausta. Suomalaiset oppilaitokset voivat vuokrata Second Lifesta opetus- ja muuhun oppilaitoskäyttöön virtuaalisia tiloja Suomen eOppimiskeskuksen ja Åbo Akademin hallinnoimasta EduFinland -saaristosta. (Someopisto n.d.)

2.3 Second Life

Second Life on Linden Lab yrityksen vuonna 2003 julkaisema internetissä toimiva kolmiulotteinen virtuaalimaailma, jonka käyttäminen edellyttää erillisen sovelluksen asentamista tietokoneelle (Rongas 2011; Helsingin yliopisto n.d.). Second Lifessa toimitaan avatar-hahmojen välityksellä, joita Second Lifessa kutsutaan pelaajien sijaan asukkaiksi. Käyttäjä voi muokata avatar-hahmoaan mieleisekseen muistuttamaan esimerkiksi omaa itseään tai haaveminäänsä, ja avatar voi olla myös jokin muu, kuin ihmis-hahmo. (Hilka-Keinänen & Liski 2010, 2.)

Second Life muotoutuu erilaisista saarista, joita virtuaalimaailman asukkaat voivat muokata rakentamalla maata ja rakennuksia sekä muita tiloja. Näiden saarien välillä liikkuminen tapahtuu teleporttaamalla. Teleporttaamisen lisäksi Second Lifessa voi liikkua myös kävellen, juosten ja lentämällä. Kommunikointi muiden kanssa tapahtuu joko tekstipohjaisesti tai ääntä käyttämällä, jolloin tarvitaan kuulokemikrofoni. (Hilka-Keinänen ym. 2010, 2, 7–8).

Second Lifen asukkaat voivat ostaa ja rakentaa kiinteistöjä, taloja, huonekaluja ja muita tavaroita. Muita käyttäjiä voi tavata todellista elämää jäljittelevissä paikoissa, kuten yökerhoissa ja ostoskeskuksissa sekä kuvitteellisissa tai historiallisissa paikoissa, esimerkiksi muinaisessa Roomassa. (Kaplan & Haenlein 2009.) Second Lifessa voidaan myös järjestää erilaisia toimintaa ja tilaisuuksia, kuten keskustelutuokioita, kokouksia, juhlia ja konsertteja. Second Life luo puitteet myös erilaisen sisällön esittämiseksi: siellä voidaan muun muassa järjestää luentoja sekä video- ja slideshowesityksiä. (Hilka-Keinänen ym. 2010, 2.) Second Lifea hyödyntävät monet koulutusinstituutiot, yritykset ja järjestöt (Linden Research Inc. 2009). Suomalaisilla oppilaitoksilla on yhteinen keskittymä Second Lifessa EduFinland saarella, jota hallinnoi eOppimiskeskus. Oppilaitoksilla on mahdollisuus vuokrata saarelta maata opetus- ja tutkimuskäyttöön. (Suomen eOppimiskeskus Ry n.d.)

3 PÄIHDEKUNTOUTUS OSANA PÄIHDEPALVELUITA

Asettelemistamme tutkimuskysymystä johtuen käsittelemme opinnäyte-työssämme kuntouttavaan päihdetyöhön liittyvää teoriaa. Luvussa käsitteellään päihdehuoltolakeja ja päihdekuntoutusta osana päihdepalveluita.

3.1 Päihdehuoltolaki

Päihdehuollolla pyritään yhtäältä ehkäisemään ja vähentämään päihteiden ongelmakäyttöä sekä siihen liittyviä terveydellisiä ja sosiaalisia haittoja, ja toisaalta edistämään päihteiden ongelmakäyttäjän sekä hänen läheistensä turvallisuutta ja toimintakykyä (Päihdehuoltolaki 41/1986: 1§). Näin päihdehuolto sisältää niin ehkäisevän kuin korjaavankin päihdetyön. Päihdehuollon palveluja on annettava avun, hoidon ja tuen tarpeen perusteella henkilölle, jolla on ongelmia päihteiden käyttöön liittyen, sekä hänen läheisilleen (Päihdehuoltolaki 41/1986: 7§). Kunnan tulee järjestää päihdehuoltoa siten, että se vastaa sisällöltään ja laajuudeltaan kunnassa esiintyvää tarvetta. Palvelut tulee järjestää ensisijaisesti avohuollon toimenpitein niin, että ne ovat helposti tavoitettavissa, joustavia ja monipuolisia. (Päihdehuoltolaki 41/1986: 3§, 6§.)

Päihdehuollon palveluja toteutetaan sekä sosiaali- ja terveydenhuollon yleisinä palveluina -niin avo- kuin laitoshoitona- että päihdehuollon erityispalveluina. Sosiaali- ja terveydenhuollon yleisiä avo- ja laitospalveluita tarjoavat muun muassa terveystieteiden keskus, sosiaalitoimi ja sairaalat. Päihdehuollon erityispalveluja ovat avo- ja laitoshoido, kuntoutus sekä asumis- ja tukipalvelut (Pulkkinen & Siren 2006.) Päihdepalveluiden hoitoyksiköitä ylläpitävät monet eri organisaatiot esimerkiksi kunnat, kuntayhtymät ja sairaanhoitopiirit (Lappalainen-Lehto, Romu & Taskinen 2007, 132). Professionaalisen päihdepalvelujärjestelmän lisäksi päihdepalveluja tuottavat erilaiset järjestöt ja vapaaehtoisuuteen perustuvat vertaistukiryhmät (Terveyden ja hyvinvoinninlaitos 2011c).

3.2 Päihdekuntoutus

Kuntoutus on käsitteenä laaja ja perinteisesti se jaetaan neljään osa-alueeseen: lääkinälliseen, ammatilliseen, kasvatukselliseen ja sosiaaliin. Päihdekuntoutus lukeutuu näistä viimeksi mainittuun. (Lappalainen-Lehto ym. 2007, 171.) Kuntoutus on tavoitteellista toimintaa, jota tehdään yhteistyössä asiakkaan ja hänen läheistensä sekä viranomaisverkoston kanssa. Keskeistä siinä on asiakaslähtöisyys: kuntoutus perustuu asiakkaan omaan määritelmään hänelle merkityksellisistä elämän osa-alueista sekä niihin liittyvistä haasteista ja voimavaroista. Kuntoutumisen tavoitteet määrittyvätkin ensisijaisesti asiakkaan tarpeiden ja edellytysten pohjalta. Tärkeää on muotoilla tavoitteet niin, että ne ovat tarkoituksenmukaisia, konkreettisia, ymmärrettäviä, toimintaan suuntautuneita ja saavutettavissa olevia. (Havio, Inkinen & Partanen 2008, 136–138.)

Kuntouttavalla päihdetyöllä pyritään lisäämään asiakkaan elämänhallintaa tukemalla häntä osallistumaan aktiivisesti oman hoitonsa ja kuntoutu-

misensa suunnitteluun, toteutukseen ja arviointiin yhteistyössä työntekijöiden kanssa. Kuntoutuksessa hyödynnetään siis ihmisen omaa asiantuntijuutta, mutta toki myös työntekijällä on ammatillinen vastuunsa tuoda esiin omat tietonsa ja taitonsa. Asiakkaan asiantuntemuksen kunnioittamisen lisäksi, päihdekuntoutuksen keskiössä ovat asiakkaan subjektiivisuuden ja osallisuuden tukeminen. Ihminen nähdäänkin osallistuvana, aktiivisena sekä kehittyvänä ja oppivana toimijana, jonka on mahdollista saavuttaa tyydyttävä elämä. Jotta kuntoutuja voi rakentaa itselleen aktiivisen toimijan, valintoja tekevän ja tarkoituksenmukaisesti käyttäytyvän ihmisen identiteetin, on työntekijän tehtävänä tarjota asiakkaalle välineitä itsensä uudelleen määrittelyyn. Tämä todentuu ohjaamisena, opettamisena, valmentamisena, rohkaisemisena, kuuntelemisena ja asioiden tarkasteluna. (Havio ym. 2008, 136–139.)

Kuntoutuksessa asiakkaalle luodaan mahdollisuuksia ajattelu- ja toimintatavan muutokseen. Tähän pyritään tarkastelemalla yhdessä asiakkaan kanssa hänen elämäntilanteensa edellytyksiä ja esteitä. Lisäksi kuntoutuksessa tähdätään asiakkaan psykososiaalisen toimintakyvyn tukemiseen ja ylläpitämiseen siten, että hänelle kehittyy uusia keinoja itsestä ja ympäristöstään huolehtimiseen, hän pystyy käymään töissä tai opiskelemaan sekä käyttämään aikaansa mielekkäästi ja olemaan vuorovaikutuksessa toisten kanssa sekä ylläpitämään sosiaalisia verkostoja. Lisäksi kuntoutuksessa huomioidaan toimeentuloon ja asumiseen liittyviä seikkoja. Kuntoutumisessa painotetaan sellaisten toimintamahdollisuuksien etsimistä ja edistämistä, että asiakas pystyy toimimaan arjessaan itseään ja ympäristöään tyydyttävällä tavalla. Kuntoutuminen on oppimis-, muutos- ja kasvuprosessi, jossa etsitään uudenlaisia valmiuksia ja voimavaroja sekä opetellaan tarkoituksenmukaisempia selviytymistaitoja ja kehitetään elämänhallintaa. (Havio ym. 2008, 136–138; Kuntoutussäätiö n.d.; Päihdepalveluiden laatusuosituksen 2002.)

Kuntouttavaa päihdetyötä leimaavat ratkaisukeskeinen työote ja dialogisuus. Ratkaisukeskeisyydellä tarkoitetaan sitä, ettei kuntoutumisessa keskitytä ainoastaan ongelmiin ja puuttuviin taitoihin, vaan pyrkimyksenä on hyödyntää ja kehittää ihmisen voimavaroja, selviytymiskeinoja, kiinnostuksenkohteita ja oppimistapoja. Kuntoutuksessa dialogisuus todentuu puolestaan työntekijän aidolla kiinnostuksella ja välittämällä, myönteisen ja rakentavan palautteen antamisella sekä sellaisten keinojen tarjoamisella, jotka auttavat asiakasta refleктоimaan omaa ajatteluaan ja toimintaansa. Kuntouttavassa lähestymistavassa dialogi merkitsee yhdessä toimimista, ajan antamista, myötätuntoa ja suvaitsevuuutta, moninaisuuden hyväksymistä ja uskoa ihmisen oppimiskykyyn. Vuorovaikutuksella pyritään vahvistamaan kuntoutujan kokemusta omasta toimijuudestaan ja selviytymisestään. (Havio ym. 2008, 136–138.)

Päihdekuntoutus voi olla sekä avo- että laitospuolesta kuntoutusta (Lappalainen-Lehto ym. 2007, 171). Päihdepalvelujen laatusuosituksissa (2002) kuntoutuksen ja hoidon tavoitteet luokitellaan viiteen tasoon:

1. päihteiden käytöstä johtuvien haittojen lievittäminen

2. asiakkaan tilan ja/tai elinolojen heikentymisen estäminen erilaisin tukitoimin
3. asiakkaan tilan ja/tai elinolojen pitäminen ennallaan erilaisten tukitoimien avulla
4. asiakkaan kunnon ja/tai elämäntilanteen osittainen korjaaminen
5. asiakkaan psyykkisen, fyysisen ja sosiaalisen tilan oleellinen parantuminen.

Avokuntoutuksessa työskentely alkaa useimmiten muutaman käynnin arviointijaksolla, jonka aikana asiakasta motivoidaan ja rakennetaan asiakassuhdetta. Tämän jälkeinen työskentelyvaihe rakentuu tavallisesti vähintään 5–15 kerran käynneistä, jotka sisältävät tehtäviä ja harjoitteita sekä muutokseen tähtäävää vuorovaikutusta. Tarvittaessa voidaan kuntoutuksen apuna käyttää myös lääketieteellisiä hoitomuotoja sekä perhe- ja verkostotyöskentelyä. Lisäksi avokuntoutuksessa voidaan hyödyntää ryhmätyöskentelyä, jossa muutaman tunnin kestoisia ryhmätapaamisia on kymmenisen kertaa. (Terveyden ja hyvinvoinninlaitos 2011f.) Avomuotoista päihdekuntoutusta järjestetään A-klinikoilla ja päihdekliniikoilla sekä vastaavissa avohoitoyksiköissä, joihin hakeutuminen on vapaaehtoista. Avopalvelut ovat yleensä asiakkaalle maksuttomia. (Lappalainen-Lehto ym. 2007, 132–133.) Lisäksi avomuotoista kuntoutusta tarjoavat erilaiset nuorisoseurat, päihdepysäkit ja vastaavat nuorille suunnatut avohoitoyksiköt sekä peruspalveluiden yhdistetyt päihde- ja mielenterveystyön yksiköt ja päihdepsykiatrian poliklinikat (Terveyden ja hyvinvoinninlaitos 2011d).

Avokuntoutuksen tueksi voidaan tarvita myös laitoshoidojaksoja kuntoutuslaitoksissa, jotka tarjoavat katkaisuhuoltoja, lyhytaikaisia intervallihoidojaksoja tai pidempikestoista kuntoutusta. (Terveyden ja hyvinvoinninlaitos 2011f.) Laitoskuntoutus on tarpeen silloin, kun avohuollon palvelut eivät ole riittäviä tai tarkoituksenmukaisia, tai silloin, kun henkilön on kuntoutumisensa kannalta tarpeen irtautua väliaikaisesti fyysisestä ja sosiaalisesta elinympäristöstään. Kuntoutusjaksojen kesto voi vaihdella viikosta useisiin vuosiin. Työskentely pitää tavallisimmin sisällään yksilö- ja ryhmäkeskusteluita, terveydenhuoltoa, terveystietoa sekä laitoslaitoksen jälkeisen elämän ja jatkohoidon suunnittelua. (Terveyden ja hyvinvoinninlaitos 2011e.) Laitoskuntoutukseen tarvitaan lähete ja useimmiten myös maksusitoumus (Lappalainen-Lehto ym. 2007, 137). Tarkempaa tietoa erilaisista avo- ja laitoskuntoutusyksiköistä saa Terveyden ja hyvinvoinninlaitoksen ylläpitämästä hoitopaikkatietokannasta osoitteesta www.stakes.fi/neuvoa-antavat.

Avo- ja laitoskuntoutuksen lisäksi eräät kunnat ja järjestöt toteuttavat ammatti- ja vertaisapuun perustuvaa jälkikuntoutusta, joka on tukimuoto päihderiippuvuudesta toipuville päihdekuntoutujille. Sen tarkoituksena on turvata kuntoutumisen jatkuvuus sekä tukea toipujaa itsenäisen elämän rakentamisessa ja yhteiskuntaan integroitumisessa raittiita sosiaalisia ihmissuhteita ja arjen apua tarjoamalla. Jälkikuntoutuksen työmuotoja ovat muun muassa tukihenkilötoiminta, vertaistuki, päiväkeskukset ja tuettu asuminen. Päihdekuntoutuksen jälkeistä jälkikuntoutusta tarjoavat esimerkiksi Anonymit Alkoholistit, A-kiltojen liitto, Nimettömät Narkomaanit,

Sininauhaliitto ja Irti Huumeista ry. (Terveysten ja hyvinvoinninlaitos 2011a.)

4 VERTAISTUKI OSANA PÄIHDEKUNTOUTUSTA

Tässä osiossa kuvaamme vertaistukea sosiaalisen tuen muotona ja sen merkitystä yksilölle ja yhteiskunnalle. Lisäksi käsittelemme vertaisryhmiä päihdetyön näkökulmasta sekä virtuaalisen vertaistuen erityispiirteitä. Nämä erityispiirteet on huomioitava paitsi virtuaalisessa vertaistuksessa, myös kaikessa virtuaalisessa auttamistyössä.

4.1 Vertaistuki sosiaalisen tuen muotona

Jantusen (2010) mukaan vertaistuki voidaan määrittää sosiaalisen tuen alakäsitteeksi tai sen erityismuodoksi. Vertaistuella tarkoitetaan sellaista sosiaalista tukea, jota antavat toisilleen sellaiset ihmiset, joita yhdistävät jokin elämän kriisi tai muu hankala elämänvaihe. Vertaisuutta voi ilmetä myös sellaisten ihmisiä yhdistävien asioiden perusteella, jotka eivät liity ongelmaan, kriisiin tai sairauteen.

Sosiaalinen tuki (vertaistuki) voi olla sisällöltään informatiivista, emotionaalista ja/tai instrumentaalista eli materiaalista tukea. Vertaisryhmissä sosiaalinen tuki toteutuu suurimmalta osin keskusteluina. Vuorovaikutusta edistäviä tekijöitä ovat yksilöllisten valmiuksien lisäksi ilmapiirin sallivuus ja rakenteet, jotka liittyvät esimerkiksi toistuviin käytäntöihin. Vertaisten keskuudessa voidaan pohtia muun muassa ihmissuhteita, omaa vointia, itselle tapahtuneita asioita ja tunteita sekä huolia, haasteita ja onnistumisia.

Sosiaalisen tuen lähteet voidaan yksilön kannalta jakaa kolmeen eri ryhmään. Perhe ja ystävät kuuluvat ensimmäiseen ryhmään. Toiseen ryhmään lukeutuvat sellaiset tukiverkoston jäsenet, joiden kanssa ei olla yhtä tiiviisti tekemisissä kuin ensimmäisen ryhmän kanssa. Kolmannessa ryhmässä ovat vertaiset ja erilaisten vertaisryhmien jäsenet, jotka eivät luonnostaan lukeudu sosiaalisen tuen verkkoon, vaan ovat yksilön valitsemia. Vertaistukiryhmät voivat olla tärkeä yhteisö läheisten ihmissuhteiden rinnalla. (Jantunen 2010, 86–87, 91–92.)

4.2 Vertaistuen merkitys yksilölle ja yhteiskunnalle

Ulkopuolisuuden ja erilaisuuden tunteet synnyttävät tarpeen hakeutua samalla lailla tuntevien ja samanlaisten asioiden kanssa painiskelevien joukkoon. Vertaistuki voi siis olla yhteisöllistä eli kollektiivista, jolloin vertaistukiryhmän jäsenet toimivat yhteisten tavoitteiden mukaisesti. Vertaistukea voidaan antaa myös yksilöllisenä, jolloin kyseessä on pääasiallisesti kahden henkilön välinen keskinäinen tuki. (Jantunen 2010, 87, 91.)

Vertaiset tarjoavat hyväksyviä peilejä ja jakavat samankaltaisen kokemuksen, joten kynns vaikeiden asioiden puheeksi ottamiselle vertaisten kes-

kuudessa on matalampi. Vertaisten tarjoamat turvalliset ja normaaliuden tunnetta tukevat peilauspinnat auttavat ymmärtämään omaa ainutlaatuisuutta ja toisaalta ihmisiä yhdistäviä tekijöitä. Kokemusten jakaminen vertaisten kanssa luo myös yhteenkuuluvuutta ja yhteisöllisyyttä. Lisäksi vertaistuki ja -toiminta ovat osallistumisen ja osallisuuden välineitä ihmisille, jotka kokevat ulkopuolisuutta ja ovat syrjäytymisvaarassa. Ne luovat myös harjoitteluareenoita laajemmalle yhteisölliselle ja yhteiskunnalliselle osallistumiselle ja vastuun kantamiselle. (Jantunen 2010, 92, 97.)

Vertaistuessa toteutuu keskinäinen apu, joka oikeuttaa ja velvoittaa vastavuoroisuuteen: vertaistukiryhmässä jokainen jäsen on niin auttaja kuin avun vastaanottaja. Vertaisryhmässä yksilö tulee autetuksi toisaalta muiden vertaisten kautta ja toisaalta auttamalla muita samankaltaisessa elämäntilanteessa olevia. Apua antamalla yksilö voi kokea olevansa hyödyllinen ja tarpeellinen sekä saada vahvistusta omanarvontunnon olle. Lisäksi yksilö voi saada syvempää ymmärrystä myös omasta ongelmastaan. Avun antamisen ja vastaanottamisen ollessa tasapainossa syntyy mielihyvää, joka vahvistaa fyysistä ja psyykkistä energisyyttä. (Jantunen 2010, 87–88, 93.)

Vertaistuki on edullinen tukimuoto, sillä ohjaajat ovat usein vapaaehtoisia. Vertaistuen paikka onkin olla täydentämässä julkisia sosiaali- ja terveyspalveluketjuja. Vertaisryhmät voivat toimia linkkinä virallisen ja epävirallisen tuen välissä. (Sosiaali- ja terveysturvan keskusliitto 2007.) Jantunen (2010, 97) mukaan vertaistukea ei tulisi asettaa ammatillisten hoitomuotojen vaihtoehdoksi, vaan se tulisi nähdä rinnasteisena ja niitä täydentävänä mahdollisuutena. Lisäksi Jantunen korostaa vertaistuen roolia ja paikkaa kuntoutumisprosessissa osallistumisen ja osallisuuden vahvistajana. Vertaistuen yhteiskunnallinen merkitys näkyy myös ennaltaehkäisevässä työssä. Jos ihmisillä on mahdollisuus saada tukea aikaisessa vaiheessa, saattaa se vähentää julkisiin hoito- ja kriisipalveluihin käyttöä. (Sosiaali- ja terveysturvan keskusliitto 2007.)

4.3 Virtuaalinen vertaistuki

Virtuaalista vertaistukea on ollut tarjolla ainakin 1980-luvun lopusta lähtien erilaisten keskustelufoorumien muodossa sekä sähköpostitse vaihdettuna informaationa. Myöhemmin kehittyivät chat- ja internet-keskustelut, ja 2000-luvulla virtuaaliset vertaistuen muodot ovatkin edelleen lisääntyneet tarjoten vaihtoehdon kasvokkain tapaaville vertaistukiryhmille. (Nylund 2005, 201.) Verkossa tapahtuva vertaistuki on tuonut uuden ulottuvuuden vertaistukeen; internetissä voi keskustella anonyymisti henkilökohtaisista ja arkaluontoisistakin asioista, jolloin virtuaaliseen vertaisryhmään osallistumisen kynnys on matala. Tuen saatavuus ei myöskään ole sidoksissa aikaan ja paikkaan, joten ryhmiin osallistuminen on mahdollista esimerkiksi pitkistä välimatkoista tai sairastumisesta huolimatta. Lisäksi virtuaaliset vertaisryhmät mahdollistavat useamman henkilön samanaikaisen osallistumisen ja tuen saamisen. (Mykkänen 2007; Nylund 2005, 210.)

Virtuaalinen vertaisryhmä sisältää osittain samanlaisia elementtejä kuin kasvokkain toimiva vertaisryhmä. Yhteistä näille ryhmille on niiden elin-

kaari, johon kuuluvat ryhmän aloitus-, työskentely- ja lopetusvaiheet sekä erilaiset ryhmädynaamiset ilmiöt, kuten roolien muodostuminen. (Lappalainen-Lehto ym. 2007, 258.) Toisaalta virtuaalinen vertaistuki voi perustua sosiaalisessa mediassa syntyvien erilaisten yhteisöjen ja ryhmien kautta, jolloin vertaistuki ilmenee esimerkiksi yhteisenä keskusteluna sekä mielipiteiden ja kokemusten vaihtona. Näin ollen ryhmän olemassa olo ja jäsenyys voi olla hyvinkin löyhää. (Sosiaalisen median sanasto 2010, 20–21.)

Virtuaalisesti toimivassa vertaisryhmässä on otettava huomioon sen erityispiirteet, jotka liittyvät koneen ja tekstin avulla kommunikoimiseen. Vaikka koneet ovatkin nopeita, on virtuaalinen vuorovaikutus hitaampaa kuin kasvokkain tapahtuva vuorovaikutus. Tämä johtuu siitä, että virtuaalisesta kanssakäymisestä puuttuvat non-verbaaliset viestit, kuten eleet, ilmeet, asennot ja äänensävyt. Näitä sanattomia viestejä ja tunnetiloja pyritään virtuaalisessa vuorovaikutuksessa ilmentämään sanoin tai hymiöin. Kuitenkin kasvokkain saatujen sanattomien viestien puuttuminen lisää väärinymmärtämisen ja tulkinnan riskiä. (Lappalainen-Lehto ym. 2007, 258.)

4.4 Vertaisryhmät päihdeongelmien yhteydessä

Vertaistukea päihdeongelmaan tarjoavia ryhmiä on useita. Näistä päihdeongelmasta toipuville tunnetuimpia lienevät AA-liike, A-kilta ja kansainvälinen NA-järjestö. Lisäksi AA-liike tarjoaa vertaistukea päihteiden käyttäjien läheisille. Näille vertaisryhmille on ominaista se, että ne ovat poliittisesti ja uskonnollisesti sitoutumattomia, eikä niissä ole mitään velvoitteita tai jäsenmaksuja (AA-Suomi n.d.b.; Kotovirta 2009, 39).

AA-liike (Alcoholics Anonymous) on kansainvälinen alkoholistien yhdistys, jonka jäsenten tavoitteena on pysyä raittiina ja auttaa toisia alkoholisteja pysymään raittiina. Liike perustettiin Yhdysvalloissa 1930-luvulla ja se levisi ympäri maailmaa, kun itsenäisiä ryhmiä perustettiin. Tällä hetkellä AA-ryhmiä on kahdessasadassa maassa. Suomessa AA-ryhmiä on noin 700. AA:n toiminta perustuu 12 askeleen -ohjelmaan sekä 12 perinteeseen. AA:n toiminnassa ominaista on vertaistuki. Kaikki jäsenet ovat alkoholisteja, joten heidän on helppo ymmärtää toisiaan. AA järjestää jäsenilleen kokouksia, joissa jäsenet jakavat toipumiskokemuksiaan ja ovat samalla tukihenkilöitä AA:han tuleville alkoholisteille. Yleisimmät kokousmuodot ovat avoin ja suljettu kokous. Avoimiin kokouksiin voivat osallistua kaikki aiheesta kiinnostuneet, kun taas suljetut kokoukset ovat tarkoitettu vain alkoholisteille. Suljetuissa kokouksissa jäsenet voivat jakaa kokemuksiaan juomiskäyttäytymisestään sekä raittiista elämästä. (AA-Suomi n.d.c.; AA-Suomi n.d.a.)

NA(narcotics anonymous) on kansainvälinen järjestö, jonka toimintaperiaatteena on AA-liikkeen luoma 12 askeleen -ohjelma. NA-liikkeen alku sijoittuu 1940-luvun Yhdysvaltoihin, tosin nykyinen toiminta alkoi vuonna 1953, kun säännöllisesti kokoontuvat addiktit saivat AA:n suostumuksen lainata heidän 12 askeleen -ohjelmaansa ja muokata sitä vastaamaan tar-

peitaan. Suomessa ensimmäinen NA-ryhmä kokoontui vuonna 1988. (NA-Suomi n.d.)

A-killat ovat itsenäisiä yrityksiä, jotka muodostavat päihdeasiakasverkon, jonka keskusjärjestö on A-kiltojen liitto. A-kiltojen toiminnassa olennaista on vertaistuki, johon kuuluu arkinen kokemusten vaihto, ymmärrys ja rohkaiseminen. Muita toimintaperiaatteita ovat päihdeettömyys, vapaaehtoisuus, kokemuksellisuus, yhteisöllisyys, toiminnallisuus ja yhteistointa. A-kilta pyrkii tuomaan päihdeettömään elämään toimintaa, joten se järjestää muun muassa erilaista ryhmätoimintaa, harrastustoimintaa, vapaa-ajan tapahtumia, harrastustoimintaa ja koulutuksia. Joillain paikkakunnilla A-kilta myös tuottaa päihdehuollon palveluita, kuten päiväkeskus- ja tukitoimintaa. A-kiltojen toiminta on avoin kaikille ja jäseneksi voi liittyä kuka tahansa päihdeongelmainen, läheinen tai auttamisesta kiinnostunut. (Lappalainen-Lehto ym. 2007, 223.)

Al-Anon on maailmanlaajuinen yhteisö, joka tarjoaa vertaistukea päihdeongelmaisten läheisille. Jäsenillä on mahdollisuus jakaa kokemuksiaan ryhmäkokoontumisissa, joihin osallistumisen edellytyksenä on perheenjäsenen tai ystävän alkoholiongelma. Al-Anon-ryhmien toimintaperiaatteita ovat vapaaehtoisuus, luottamuksellisuus ja nimettömyys. Al-Anon ohjelma muodostuu kahdestatoista henkilökohtaisen kasvun askeleesta ja kahdestatoista ryhmien toimintaa ohjaavasta perinteestä sekä kahdestatoista palvelukäsitteestä. (Al-Anon n.d.) Vastaava, huumeiden käyttäjien läheisille vertaistukea tarjoava ryhmä on Nar-Anon (Lappalainen-Lehto ym. 2007, 222).

5 SOSIAALITYÖ JA TIETOTEKNOLOGIA

Tässä osiossa käsittelemme sosiaalityön ja teknologian yhteyttä. Kuvamme tietoteknologian roolia sosiaalityössä, sosiaalihuollon ja tietotekniikan kehittämistä sekä sähköisiä sosiaalipalveluita ja virtuaalisia auttamisympäristöjä. Tekstissämme käytämme termiä sosiaalityö, joka on tässä yhteydessä verrattavissa päihdetyöhön ja siten liittyy tutkimukseemme.

5.1 Tietoteknologian rooli sosiaalityössä

Yhteiskunnan sosiaalinen ulottuvuus on perinteisesti nähty taloudellisesta ja teknologisesta kehitymisestä irrallisena. Yhteiskunnan muutoksen kannalta on kuitenkin olennaista, että sosiaalityö ottaa paikan talouden ja tietoteknologian kehityksen rinnalla ja tuo niihin sosiaalista tietoa ja näkökulmaa. Tämä vaatii sosiaalityön, sen tiedon ja teknologisten sovelluksien keskinäistä vuorovaikutusta ja uusien toimintatapojen kehittelyä. (Kuusisto-Niemi ym. 2010, 9.) Myös sosiaali- ja terveysministeriön strategiat painottavat uuden tieto- ja viestintäteknologian hyödyntämistä sosiaalipalveluissa; tieto- ja viestintäteknologiaa hyödyntämällä voitaisiin tehokkaasti hallita asiakastietoja ja ohjata prosesseja ja sitä kautta parantaa kansalaisten asemaa tuottamalla kaikkien saataville luotettavaa informaatiota terveydestä, hyvinvoinnista ja palvelujärjestelmästä. Tavoitteena ovat myös tiedonkulun parantaminen ja ihmisten oman selviytymisen tukemi-

nen tietojärjestelmien ja sähköisen asioinnin avulla. Kansalaisilla olisi täten mahdollisuus hallita omia tietojaan ja hyödyntää palvelujärjestelmää omien tarpeidensa pohjalta. (Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus 2006.)

5.2 Sosiaalihuollon ja tietoteknologian kehittäminen

Sosiaalityö liittyy olennaisesti tietoyhteiskunnan kehittämiseen, sillä siinä keskeisessä osassa ovat aina ihmiset. Nopea yhteiskunnallinen kehitys asettaa uusia haasteita myös sosiaalityölle ja sen tutkimukselle. (Kuusisto-Niemi ym. 2010, 10.) Sosiaalisia ongelmia ei voida ratkaista pelkästään tietotekniikan avulla, mutta useita työtehtäviä ja tuen kanavoimisen tarpeita voidaan tehostaa ja helpottaa teknisillä keinoilla (Heikkonen & Ylönen 2010, 124).

Raunio (2000, 105–106) mukaan tietoteknologian kehittyminen antaa sosiaalityölle useita välineitä työn kehittämiseen. Kehittyvä tietoteknologia luo uusia mahdollisuuksia esimerkiksi tiedonhakuun, palvelujen käyttämiseen, yhteydenpitoon ja keskusteluun. Tietoteknologian hyödyntäminen tässä yhteydessä parantaa mahdollisuuksia tukea asiakkaita sekä tehostaa valvontaa. Olennaista on asiakkaita koskevien tietojen kokonaisvaltainen kerääminen yhdistämällä eri viranomaisien tietokantoja. Kuusisto-Niemi, Kääriäinen ja Pohjola (2010, 10) toteavat, että mahdollisuudet kehittää käytännön asiakas- palvelu- ja työprosesseja ovat suuret. Työprosesseja tukemaan luodaan uusia dokumentaatorakenteita, sähköisiä asiakirjoja, tietopankkeja, portaaleja, virtuaalisia konsultaatio- ja työnohjauspalveluja sekä työprosessien mallinnuksia. Kehittyvä tietoteknologia mahdollistaa myös asiakkaiden itsepalvelun tehostamisen. Rutiininomaisia asioita halutaan pystyä hoitamaan tietoverkkojen kautta, ilman henkilökohtaista tapaamista työntekijän kanssa. (Raunio 2000, 105.)

Tietoteknologian hyödyntämiseen liittyy myös mahdollisia epäkohtia, jotka on syytä ottaa huomioon. Saattaa olla haasteellista erottaa todellinen tieto epämääräisestä informaatiosta. Myös ihmisten vaihtelevat tietoteknologiset taidot ja käyttömahdollisuudet voivat olla rajoittavia tekijöitä, erityisesti sosiaalityön asiakaskunnan kohdalla. On mahdollista, että tietoyhteiskunta vahvistaa yhteiskunnan kahtia jakoa synnyttämällä uutta teknologiaa hyödyntäviä ja sen ulkopuolelle jääviä ihmisiä. Sosiaalityön onkin tärkeää ottaa huomioon yksilöiden erilaiset edellytykset käyttää tietoteknologialla sekä varautua tietoa korostavan kulttuurin aiheuttamiin seurauksiin, kuten nettiriippuvuuteen. (Raunio 2000, 105–107.)

5.3 Sähköiset sosiaalipalvelut ja virtuaaliset auttamisympäristöt

Tällä hetkellä sosiaaliala hyödyntää sähköisiä palveluita lähinnä asiakastietojärjestelmien, työpaikan lähiverkkojen ja palvelusivustojen kautta. Tekniikan käytön sosiaalityössä voidaan nähdä lisäävän palveluiden saatavuutta ja tehokkuutta sekä mahdollistavan anonymiteetin. Sähköiset sosiaalipalvelut luovat uusia tapoja asiakkaiden kohtaamiseen, mahdollistavat erityisesti ennaltaehkäisevän työn sekä säästävät aikaa muun muassa

matkoihin kuluviin aikoihin. Tekniikan käytön sosiaalityössä voidaan nähdä myös lisäävän palveluiden saatavuutta ja tehokkuutta sekä mahdollistavan anonymiteetin. Palveluiden toteuttaminen sähköisesti helpottaa avun tarjoamista, palveluiden piiriin hakeutumista sekä tukee ammattilaisia ammatillisin osaamisen, työn laadun ja työssä jaksamisen osalta sekä luo valmiuksia yhteiskunnallisessa ja teknisessä muutoksessa. Sähköiset palvelut madaltavat kynnystä ottaa yhteyttä sosiaaliviranomaisiin sekä auttavat asiakasta seuraamaan oman asiansa käsittelyvaiheita ja -aikoja. Lisäksi tietotekniikan käyttö lisää kansalaisten omia ongelmanratkaisukeinoja, jonka seurauksena viranomaisten roolin merkitys vähenee. Sähköisten palveluiden avulla asiakkaiden osallistaminen palveluiden suunnitteluun, tiedon tuotantoon ja arviointiin lisääntyvät. (Heikkonen ym. 2010, 113, 124–126.)

Internetiä virtuaalisena auttamisympäristönä on tutkittu kauan. Sosiaalityöstä ja internetin käytöstä tutkimustietoa ei kuitenkaan juuri ole. Tämä saattaa selittää, miksi internetin käyttö sosiaalialan työssä on jäänyt vähäiseksi. Suomalaiset käyttävät internetiä paljon: tutkimuksen mukaan 66 prosenttia 16–74 -vuotiaista suomalaisista käyttää verkkoa joka päivä. Saman tutkimuksen mukaan 62 prosenttia heistä etsii internetistä tietoa sairauksiin, terveyteen ja ravintoon liittyen. (Granholm 2010, 157.) Internet mahdollistaa uusien hoitomuotojen kehittämisen sekä monenlaiset auttamistavat tarjoamalla tietoa, vertaistukea sekä ennaltaehkäisevää tukea ja apua (Mäkinen 2006, 182).

Tällä hetkellä verkkoapua on mahdollista saada useasta paikasta. Tavallisimmin ne liittyvät terveyteen, mielenterveyteen sekä nuorten ongelmiin, kuten Tohtori.fi, Nyyti.fi ja Mannerheimin Lastensuojeluliiton Lasten ja nuorten netti. (Mäkinen 2006, 182–183.) Myös päihteenkäyttöön, sen vaikutuksiin ja hoitoon liittyvää tietoa on saatavilla runsaasti internetistä. Esimerkiksi päihdeongelmiin keskittyvä suomalainen internet -palvelu on Päihdelinkki.fi, joka on tarkoitettu päihteenkäyttäjille ja heidän läheisilleen sekä ammattilaisille. Se tarjoaa esimerkiksi tietoa, neuvontapalveluita, vertaistukea sekä testejä ja oma-apua. (Päihdelinkki n.d.) Internetistä löytyy myös anonyymiä neuvontaa, jonka kautta ihmisten on helpompaa kertoa henkilökohtaisista ongelmistaan. Anonymiteettisuoja on monelle tarpeellinen kun kyseessä on ongelma, jota yksilö itse häpeää esimerkiksi riippuvuudet tai perheväkivalta. (Mäkinen 2006, 184.) Edellä mainittujen verkkopalveluiden lisäksi, tietotekniikan ja sosiaalialan kehittämiseen tähtäävät tällä hetkellä myös sosiaalialan tietoteknologiahanke Tikesos ja videoavusteisen kuntoutumisen kehittämishanke Viidakko (Sosiaaliportti 2011; Välittäjä 2009 -hanke 2011).

6 TUTKIMUSTEHTÄVÄ JA TUTKIMUSKYSYMYKSET

Tutkimustehtävänäimme oli laatia Second Lifessa olevien kuntouttavien päihdepalveluiden nykytilaa koskeva selvitys sekä arvioida Second Life -ympäristöjen käytön mahdollisuuksia osana kuntouttavaa päihdetyötä. Tavoitteenamme oli selvittää, onko Second Lifessa olemassa sellaisia ympäristöjä, joissa toteutetaan päihdekuntoutusta sekä kuvata niitä pohdinnan ja kirjallisuuden kautta.

Tutkimuskysymyksemme olivat seuraavat:

1. Minkälaisia päihdekuntoutukseen liittyviä ympäristöjä Second Lifessa on?
2. Minkälaisia mahdollisuuksia on hyödyntää näitä ympäristöjä päihdekuntoutuksessa?

7 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Tutkimuksemme on osittain sekä kvalitatiivinen että kvantitatiivinen. Tutkimukssamme pääpaino on kuitenkin kvalitatiivisessa osuudessa ja kvantitatiivisen aineiston merkitys on vähäisempi. Olemme soveltaneet tutkimuksessa etnografista tutkimusotetta ja toteavaa lähestymistapaa. Näin ollen tutkimus ei vastaa täysin yhtä tutkimusstrategiaa, vaan siinä on osia eri tiedonhankinnan lähestymistavoista. Tutkimusmenetelmänä olemme käyttäneet havainnointia. Aineiston analyysissa olemme soveltaneet aineiston sisällönanalyysiä. Tässä luvussa esittelemme lyhyesti kvalitatiivisen ja kvantitatiivisen tutkimuksen teoriaa sekä valitsemamme tutkimusstrategiat ja aineiston analyysimenetelmän.

7.1 Kvalitatiivinen tutkimus

Kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus on tieteellisen tutkimuksen menetelmäsuuntaus, joka perustuu empiiriseen tutkimusotteeseen. Laadullisen tutkimuksen tavoitteena on tuottaa ymmärrystä tutkimuskohteen laadusta, ominaisuuksista ja merkityksistä. Laadullisessa tutkimuksessa voidaan käyttää monia erilaisia menetelmiä, jotka tähtäävät tiedon tuottamiseen tutkimuskohteen esiintymisympäristön ja taustan, tarkoituksen ja merkityksen sekä ilmaisun ja kielen näkökulmista. (Jyväskylän yliopisto n.d.)

Eräs kvalitatiivisen tutkimuksen strategia on etnografinen lähestymistapa, jolla pyritään osallistuvan havainnoinnin keinoin ymmärtämään ja analyttisesti kuvaamaan tutkimuskohteen olevaa yhteisöä ja ihmisryhmää. Kenttätutkimusvaiheessa tutkija tarkkailee tutkittavaa kohdetta ja pyrkii saamaan tietoa tutkittavasta ilmiöstä sekä ymmärtämään tapahtumien luomaa merkitystä osallisten näkökulmasta. (Metsämuuronen 2001, 181–183.)

Etnografisen tutkimuksen kulku alkaa valmistautumisesta ja kentälle pääsystä. Aineiston keruu tapahtuu erilaisilla menetelmillä, kuten osallistuvan havainnoinnin ja muistiinpanojen avulla. Tutkimusprosessin edessä aineistoa käsitellään, muokataan, luetaan ja uudelleen kirjoitetaan sekä rakennetaan teoriataustaa. Prosessin loppuvaiheessa kenttätutkimusaineisto työstetään, analysoidaan ja tulkitaan sekä lopulta saatetaan raportiksi. (Metsämuuronen 2001, 184.)

Olemme soveltaneet tutkimuksemme tiedonhankinnan strategiana etnografista tutkimusotetta, koska sen avulla oletimme saavamme parhaiten tietoa tutkimuskohteesta. Tutkimuskysymyksemme luonteesta johtuen, oli tarkoituksenmukaista suorittaa tutkimus siinä ympäristössä, missä tutkimuskohte esiintyy. Tutkimuskenttänämme toimi virtuaaliympäristö Second Life, johon loimme itsellemme avatar-hahmot ja jossa osallistuvan havainnoin keinoin hankimme tutkimusaineistomme.

Tutkimuksemme vastaa etnografista tutkimusta kenttätutkimusvaiheen osalta, mutta tarkempaa tutkimustulosten analysointia emme ole tehneet. Koska tutkimuksemme tavoitteena oli koota tietoa -ei soveltaa sitä, on tutkimuksemme tältä osin toteava tutkimus. Toteava eli deskriptiivinen tutkimus pyrkii keräämään tutkimuskohteesta tietoa ja välttämään kohteen muuttamista. Tehtävänä on siis kuvailla millainen tutkimuskohte on tai on ollut, sekä mahdollisesti selitetään, miksi se on juuri tietynlainen. Tarkoituksena ei ole tehdä kattavaa luetteloa kohteen kaikista tuntomerkeistä, vaan vastata kysymyksiin mikä tai mitä, kuvailemalla tutkimuskysymyksen kannalta kiinnostavia tutkimuskohteen piirteitä. (Routio 2007c).

7.2 Havainnointi

Havainnoinnilla tarkoitetaan sitä, että tutkija tarkkailee tutkimuksensa kohdetta ja tekee siitä muistiinpanoja havainnoinnin aikana. Havainnoinnin avulla voidaan selvittää muun muassa toimintaa eli sitä, mitä tutkimuskohteessa tapahtuu. Vaikka tutkimuskohte (tuote) olisi eloton esine, se kytkeytyy toimintaan tuotteen käyttämisen kautta. (Metsämuuronen 2002, 201; Routio 2007a). Tutkimuskohteemme on itsessään eloton tuote, vaikkakin sen käyttäjät ovat elollisia.

Tutkijan objektiivisuuden tai subjektiivisuuden aste vaihtelee tutkimuskohteen ja -strategian mukaan. Liikuttaessa objektiivisesta tarkkailusta subjektiiviseen havainnointiin, osallistumisen aste kasvaa. Osallistuminen voidaan jakaa neljään eri asteeseen: havainnointi ilman varsinaista osallistumista, havainnoija osallistujana, osallistuja havainnoijana ja täydellinen osallistuja. (Metsämuuronen 2002, 201–202.)

Loimme itsellemme avatar-hahmot ja teimme tutkimusaineiston keruun Second Lifessa käyttäen tutkimusmenetelmänä havainnointia, jonka avulla pyrimme saamaan tietoa siitä, minkälaisia kuntouttavia päihdepalveluita Second Lifessa tutkimushetkellä on. Tutkimuksessa oma osallistumisen asteemme on matala. Kyseessä on siis toteava havainnointi, jolloin tavoitteena on toiminnan kuvaus sellaisenaan ilman, että siihen pyrittäisiin vai-

kuttamaan. Tutkimuksessamme olemme soveltaneet vapaan havainnoin menetelmää, joka sopii tutkimusmetodiksi silloin, kun tutkittavasta toiminnasta ei ole juuri aiempaa tietoa (eksploratiivinen tutkimus). Vapaassa havainnoinnissa tutkija voi myös lisätä tutkittavaan kohteeseen liittyviä lisätietoja. (Routio 2007b.) Tutkimuksessamme tämä näkyy tutkimuskohteen laajentamisena.

7.3 Kvantitatiivinen tutkimus

Kvantitatiivisella eli määrällisellä tutkimuksella pyritään selvittämään lukumääriin liittyviä kysymyksiä, jolloin asioiden kuvaamisessa käytetään numeerisia suureita. Tutkimusaineistona voidaan käyttää muiden keräämiä tietoja tai tiedot voidaan kerätä itse. (Heikkilä 1998, 15–17.) Tutkimuksessamme olemme itse keränneet tutkimusaineiston hyödyntämällä havainnointia tutkimusmenetelmänä. Havainnoinnin avulla voidaan myös kvantitatiivisessa tutkimuksessa kerätä tietoa tutkimuskohteesta (Heikkilä 1998, 18).

Tutkimuskohteesta tuotetun määrällisen aineiston avulla pyrimme selvittämään, onko Second Lifessa ylipäätään olemassa kuntouttavia päihdepalveluita sekä, miten erilaiset palvelut jakautuvat määrällisesti. Näin ollen tutkimuksemme kvantitatiivisen aineiston anti on siinä, kuinka yleistä päihdepalveluiden järjestäminen on Second Lifessa. Kvantitatiivisen aineiston olemme koonneet taulukoksi, joka löytyy liitteestä 2.

7.4 Aineistonhankinta

Tutkimusaineiston olemme hankkineet itse, sillä tutkimuksen tekohetkellä Second Lifen päihdepalveluista ei löytynyt aiempaa kirjallisuutta. Aineistonhankintaprosessi alkoi kenttätutkimusvaiheen valmistelulla syyskuussa 2010. Valmisteluvaiheessa loimme kumpikin omat avatar-hahmot Second Lifeen, jotta saisimme molemmat tarvittavan kokemuksen sen käytöstä. Second Life ei ollut kummallekaan meistä ennestään tuttu, joten käyttökokemuksien raportoinnin kannalta oli tärkeää, että meillä molemmilla oli omat avatarit. Lisäksi tutkimusaineiston hankinnan vuoksi oli välttämätöntä rekisteröityä Second Lifen käyttäjäksi.

Teimme sekä kenttätutkimuksen valmisteluvaiheen että varsinaisen tiedonhaun Hämeen ammattikorkeakoulun Lahdensivun toimipisteen tiloissa tietokoneilla, joihin Second Life sovellus oli jo valmiiksi asennettu. Tutkimusympäristöinä olivat sekä konkreettinen tila eli tietokonehuone, että virtuaalinen Second Life ympäristö. Valmisteluvaiheessa toimimme erikseen, kumpikin omien avatarien välityksellä. Aluksi tutustuimme Second Lifeen ja avatar-hahmon käyttämiseen sekä sen erilaisiin toimintoihin. Kokeilimme esimerkiksi chat-toimintoa, liikkumista, lentämistä ja paikasta toiseen teleporttaamista sekä tutkimme ympäristöä Orientation Island-, Help Island- ja EduFinland-saarilla. Lisäksi kokeilimme alustavasti tiedonhakua, joka tehdään asiasanalla Search-valikon kautta. Hakukenttään kirjoitetaan hakusana ja kaikki hakutulokset avautuvat listana ruudul-

le (All results-välilehti). Tuloksia voi tarkentaa People- (henkilöt), Places- (paikat), Events- (tapahtumat), Groups- (ryhmät), Land sales- (maa-alueiden myynti) sekä Wiki-välilehtiin. Hakutuloksissa näkyy tuloksen nimi ja lyhyt kuvaus. Tämän lisäksi hakutulosta klikkaamalla avautuu Profile-kohta, josta pääsee tarkastelemaan aiheen profiilia tarkemmin. Käytimme satunnaisia hakusanoja, jotta meille syntyisi käsitys siitä, miten hakujen tekeminen toimii. Tähän käytimme aikaa noin kaksi tuntia, kahtena erillisenä päivänä.

Keräsimme tutkimusaineistoa yhteensä neljän päivän ajan lokakuussa 2010. Alkuperäisenä tutkimustehtävänäme oli selvittää, onko Second Lifessa ylipäänsä olemassa kuntouttavia päihdepalveluita tarjoavia saaria ja havainnoida, minkälaisia nämä saaret ovat. Näin tiedonhaun lähtökohtana oli kerätä aineistoa Second Lifessa olevista kuntouttavia päihdepalveluita tarjoavista saarista. Varsinainen aineistonkeruuprosessi alkoi sillä, että tutustuimme päihdetyön ammattisanastoon hyödyntäen englanninkielen kurssilla saamaamme oppimateriaalia. Tämän teimme siksi, että Second Lifessa virallinen käyttökieli on englanti, joten hakusanojenkin täytyy olla tällä kielellä. Poimimme oppimateriaalista kuntouttavaan päihdetyöhön liittyviä sanoja ja käytimme näitä tiedonhaussa. Varsinaisen tiedonhaun toteutimme kirjoittamalla hakusanan Search-valikkoon, jonka jälkeen tarkensimme saamamme tulokset Places-välilehden avulla löytääksemme saaria. Löytämiemme tulosten nimistä ja profiilikuvauksista selvisi melko pian, minkälaisesta saaresta oli kyse ja liittyikö se aiheeseemme eli kuntouttavaan päihdetyöhön. Selvittääksemme eräässä profiilikuvauksessa ilmenneen sanan suomenkielistä merkitystä (furry), käytimme apuna lähdetä, jossa sisältöä tuotetaan Second Lifen tavoin käyttäjälähtöisesti. Tämä lähde (Wikipedia) ei ole yleisesti hyväksyttävä tieteellisessä tutkimuksessa, mutta mielestämme se sopi hyvin tähän yhteyteen, kun tutkimuskohteenä oli käyttäjälähtöinen sovellus. Lähteeseen viitataan vain liitteenä olevien profiilikuvausten yhteydessä ja lähdetä on käytetty sanakirjan tavoin.

Käyttämillämme hakusanoilla, rajauksella ja kriteereillä emme saaneet alkuperäisiä tutkimuskysymyksiämme vastaavia tuloksia. Tämä saattoi johtua siitä, että käyttämämme sanat olivat virkamiessanastoa, joten hakusanat olivat järjestelmälähtöisiä, eivätkä näin ollen sopineet kovinkaan hyvin käyttäjälähtöiseen Second Life -ympäristöön. On myös mahdollista, että tutkimuksen tekohetkellä tällaisia saaria ei ole ollut olemassa. Tuloksettomien hakujen vuoksi pidimme yhteisen palaverin koulun ja työelämän ohjaajien kanssa pohtiaksemme tutkimuksemme etenemistä. Päädyimme laajentamaan hakujamme koskemaan saarien lisäksi myös ryhmiä sekä kuntouttavien päihdepalveluiden ohella myös vertaistukiryhmiä.

Hakukriteereiden laajentaminen muutti myös hakusanojemme luonnetta epävirallisemmaksi ja näin ollen käyttäjäläheisemmiksi: hakusanamme liittyivät yleisesti päihteisiin, päihderippuvuuteen sekä tukemiseen ja neuvontaan. Poimimme käyttäjälähtöisempiä hakusanoja myös jo saadusta tuloksista, sillä tulosten profiilikuvauksista sekä ryhmän perustajan profiilissa näkyvästä ryhmäluettelosta saattoi löytää käyttökelpoisia hakusanoja. Lisäksi konsultoimme sähköpostitse Åbo Akademin Informaatiotut-

kimuksen laitoksen professoria Kim Holmbergiä ja Tampereen yliopiston Informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median laitoksen professoria Frans Mäyrää saadaksemme heidän näkemyksensä siitä, minkälaisia hakusanoja tutkimuksemme yhteydessä kannattaisi käyttää. Lopulta päädyimme käyttämään yhteensä kolmeakymmentäkahta eri hakusanaa. Hakusanojen määrän rajaus johtui siitä, että ryhmät alkoivat toistua eri hakusanoilla, emmekä löytäneet enempää uusia tuloksia. Luettelo käyttämistämme hakusanoista löytyy liitteestä 1.

Hakukriteereiden laajentamisen myötä myös tutkimuskysymyksemme tarkentuivat niin, että päihdekuntoutukseen liittyvien saarien lisäksi Second Life -ympäristöillä tarkoitamme myös sellaisia ryhmiä, jotka tarjoavat päihdeongelmaan liittyvää vertaistukea tai tähtäävät päihteiden käytöstä johtuvien haittojen minimoimiseen. Lopulliset kriteerimme tulosten valintaan olivat siis seuraavat:

1. tulos on saari tai ryhmä, joka
 - A. tarjoaa professionaalista päihdekuntoutusta
 - B. tarjoaa päihdeongelmaan liittyvää vertaistukea
 - C. tähtää haittojen minimoimiseen
 - D. tähtää päihteiden käytöstä irtaantumiseen

Näin ollen lopulliset tutkimuskysymyksemme ovat samat kuin alkuperäiset tutkimuskysymyksemme, niitä on vain laajennettu palvelun sisällön ja ympäristön merkityksen osalta. Laajennettuamme hakukriteereitä, teimme haut samalla tavalla kuin aiemmin, mutta käytimme tiedonhaussa Places-välilehden lisäksi myös Groups-välilehteä.

Laajennetut hakukriteerit ja käyttäjälähtoisemmät hakusanat tuottivat runsaammin tuloksia kuin suppeammat hakukriteerit ja järjestelmälähtöiset hakusanat. Tuloksista olemme hyväksyneet ne, jotka vastasivat edellä mainittuja kriteereitämme. Olemme hylänneet tuloksista ne, jotka selvästi käsittelevät muuta aihealuetta, kuin meidän rajaustamme tai niiden sisältö perustuu täysin päihteiden ihannointiin ja käyttöön kannustamiseen. Hakutulokset olemme kirjanneet Excel-taulukkoon (liite 2). Taulukossa näkyvät hyväksytyjen saarien ja ryhmien lukumäärä ja lisäksi eriteltyinä hyväksytyjen tulosten nimet. Sulkeisiin olemme merkinneet tulosten kokonaislukumäärä saarien ja ryhmien osalta. Lisäksi hyväksytyjen tulosten profiilikuvaukset löytyvät alkuperäisellä kielellään ja tutkijoiden suomenkielelle tiivistäminä liitteestä 3. Tarkemmin tutkimustuloksista voit lukea luvusta kahdeksan.

7.5 Aineiston analyysimenetelmät

Aineiston analyysimenetelmänä olemme soveltaneet sisällönanalyysia, sillä se sopii hyvin myös strukturoimattoman aineiston analyysiin. Aineistolähtöisellä sisällönanalyysillä pyritään vastaamaan tutkimustehtävään käsitteitä yhdistelemällä. Tällä analyysimenetelmällä saadaan tutkimuskohteesta tiivistetty ja yleinen kuva. (Tuomi & Sarajärvi 2003, 105, 110.)

Analyysiprosessi etenee kolmivaiheisesti: pelkistäminen (reduointi), ryhmittely (klusterointi) ja käsitteiden luominen (abstrahointi). Pelkistäminen voi olla datan tiivistämistä tai jaottelua. Aineisto litteroidaan tai koodataan tutkimustehtävän kannalta merkittäviin osiin nostamalla aineistosta tutkimuskysymyksiin vastaavia ilmaisuja. Ryhmittelyssä pelkistettyä aineistosta etsitään yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia, jotka edelleen luokitellaan samankaltaisuuksia kuvaaviksi yksiköiksi. Aineistolähtöisen sisällönanalyysin viimeinen vaihe, abstrahointi, tapahtuu yhdistelemällä luokituksia, jotta aineistosta löydettäisiin olennainen tieto ja voitaisiin muodostaa teoreettisia käsitteitä. (Tuomi ym. 2003, 110–115.)

Olemme analysoineet tutkimusaineistomme soveltaen aineistolähtöistä sisällönanalyysia ryhmittelyvaiheeseen saakka. Olemme ryhmitelleet tuloksia niissä ilmenevien yhdistävien tekijöiden perusteella, joita ovat profiilikuvauksissa mainitut seikat ryhmien sisällöstä. Ryhmittely oli osittain haastavaa, sillä ryhmät sisältävät limittäin yhdistäviä ja erottavia tekijöitä. Aineistomme pääryhminä ovat Anonyymit Alkoholistit ja Nimettömät Narkomaanit.

7.6 Tutkimuksen luotettavuus

Määrällisen tutkimuksen luotettavuutta arvioidaan perinteisesti reliabiliteetin ja validiteetin näkökulmista. Reliabiliteetillä tarkoitetaan mittaustulosten toistettavuutta ja kykyä tuottaa ei-sattumanvaraisia tuloksia. Validiteetti on puolestaan tutkimusmenetelmän kyky mitata sitä, mitä sen on tarkoituskin mitata. (Hirsijärvi, Remes & Sajavaara 2000, 213). Tällaisenaan tämä perinteinen arviointitapa ei kuitenkaan välttämättä sovellu laadullisen tutkimuksen luotettavuuden arviointiin, vaan kvalitatiivisessa tutkimuksessa luotettavuutta voidaan paremmin arvioida kohdistamalla se itse tutkijaan sekä tutkimusprosessiin. (Eskola & Suoranta 2005, 210–211.) Tämän tutkimuksen luotettavuuden arvioinnissa olemme soveltaen yhdistäneet molemmat arviointimenetelmät.

Tutkimuksen reliabiliteetin kannalta tutkimuskohteenamme ollut Second Life on haastava. Second Lifessa, kuten kaikissa sosiaalisen median sovelluksissa, sisältöä voidaan jakaa, tuottaa ja muokata käyttäjälähtöisesti. Koska Second Lifen käyttäjät rakentavat sen sisältöä, on Second Life jatkuvassa muutostilassa. Tämän vuoksi tutkimustuloksemme eivät ole sellaisinaan toistettavissa, sillä tutkimushetkellä Second Lifessa olleita palveluita ei välttämättä enää toisella hetkellä ole olemassa. Näin ollen tutkimustuloksemme kuvaavat juuri tutkimushetkellä Second Lifessa olleita kuntouttavia päihdepalveluita, eikä tutkimustuloksiemme perusteella voida luoda tarkkaa kuvaa siitä, minkälaisia palveluita siellä juuri tällä hetkellä on.

Kuten edellä on todettu, liittyy tutkimuksen luotettavuuteen myös sen validius. Esimerkiksi haastattelututkimuksissa validiteettiin vaikuttaa se, kuinka onnistuneita kysymykset ovat eli saadaanko niillä ratkaisu tutkimuskysymyksiin (Heikkilä 1998, 178). Tutkimuksessamme ns. kysymyksiä voidaan pitää tiedonhaussa käytettyjä hakusanoja. Näin ollen tutkimustuloksiimme on vaikuttanut se, kuinka onnistuneita ja monipuolisia

hakusanoja olemme käyttäneet. Osa käyttämisestä hakusanoista oli järjestelmälähtöisiä, eivätkä siksi ehkä kovin onnistuneita hakusanoja. Virkamiessanasto ei välttämättä luontevasti käänny toiselle kielelle, eikä luontevasti sovellu tiedonhakuun käyttäjälähtöisessä Second Lifessa. Käyttämämme epävirallisemmat termit sekä saaduista tuloksista poimitut hakusanat olivatkin kenties käyttäjälähtöisempiä ja näin ollen luotettavampia. Uskomme kuitenkin virallisten ja epävirallisten sanojen täydentävän toisiaan ja näin olevan monipuolisempia.

Onnistuneiden hakusanojen ohella on huomioitava myös havaintojen luotettavuus (Tuomi ym. 2003, 133). Havaintojen luotettavuuden osalta tutkimuksessamme haasteita loi aineiston keruussa käytetty vieras kieli. Näin ollen havaintojen luotettavuuteen vaikuttaa se, kuinka hyvin olemme ymmärtäneet hakutulosten profiilikuvaukset, jotka on kirjoitettu englanniksi. Tutkimustulosten luotettavuuteen vaikuttaa lisäksi se, kuinka tarkasti profiilikuvauksissa palvelun sisältö on kuvattu.

Sekä määrällisen että laadullisen tutkimuksen luotettavuutta voidaan lisätä tutkijatriangulaatiolla. Tällöin aineiston keräämisessä sekä tulosten analysoimisessa ja tulkinnassa on osallisena useampi tutkija. (Hirsijärvi ym. 2000, 215.) Haasteena ovat tällöin aikaa vievä keskustelu näkemyksistä sekä yksimielisyyteen pääseminen, mutta toisaalta tuloksena voi olla laajempi näkökulma (Eskola ym. 2005, 69). Tätä tutkimusta on ollut tekemässä kaksi tutkijaa, joka osaltaan siis lisää tutkimuksen luotettavuutta. Lisäksi olemme tarkasti kuvanneet aineistonkeruuprosessin, joka vaikuttaa myös luotettavuuteen.

8 TUTKIMUKSEN TULOKSET

Tässä luvussa esittelemme tutkimustuloksiamme. Aluksi esittelemme Second Lifessa tekemämme tiedonhaun tuloksia ja myöhemmin pohdimme Second Lifen hyödyntämistä ja haasteita kuntouttavissa päihdepalveluissa.

8.1 Second Lifessa tehdyn tiedonhaun tulokset

Tutkimuksemme avulla pyrimme saamaan ymmärrystä siitä, millä tavoin Second Lifea teknologisenä sovelluksena on tutkimushetkellä hyödynnetty kuntouttavien päihdepalveluiden järjestämisessä. Halusimme selvittää, onko Second Lifessa sellaisia ympäristöjä eli saaria ja ryhmiä, joissa tarjottaisiin joko professionaalista päihdekuntoutusta, jota leimaa tavoitteellisuus ja vuorovaikutuksellisuus asiakkaan ja työntekijän välillä, tai joissa toimintaa perustuu kokemusasiantuntijuuteen ja vertaisuuteen. Käyttämillemme 32: lla hakusanalla emme kuitenkaan löytäneet yhtäkään sellaista saarta, jonka profiilikuvauksessa olisi viitattu siihen, että saarella järjestettäisiin kuntouttavia päihdepalveluita, päihdeongelmaan liittyvää vertaistukea tai huumeiden käytöstä aiheutuvien haittojen minimoimista. Tämä viittaa siihen, ettei tällaisia saaria ole tutkimushetkellä Second Lifessa ollut. Sen sijaan hakukriteeriemme mukaisia ryhmiä löytyi yhteensä 82 kappaletta, joista erillisiä tuloksia oli 28.

Ryhmiä, joiden nimessä tai profiilikuvauksessa viitattiin siihen, että ryhmä perustuu Nimettömien Narkomaanien toimintaperiaatteisiin, oli neljä: *NA in SL*, *2 Chance Group of NA*, *The NA Way* ja *The Full Monty Group of NA*. Anonyymien Alkoholistien toimintaperiaatteisiin viitattiin puolestaan seitsemässä ryhmässä, joita olivat *Serenity Shore Women's AA Group*, *Jo's AA Group In Second Life*, *Rainbow AA Crew*, *Alcoholics Anonymous*, *Alcoholic? Alcoholics Anonymous*, *Serenity Forest Group* ja *Friends of Bill W.* Osa ryhmistä oli suunnattu riippuvuudesta kärsivien lisäksi myös heidän läheisilleen ja ystävilleen. Tällaisia ryhmiä oli neljä: *Recovery Island*, *Came To Believe*, *Furries Against Alcohol Abuse* ja *Something More, Something Less*. Lisäksi yksi ryhmä, *Friends of Lois W.*, tarjoaa vertaistukea nimenomaan ja ainoastaan läheisille.

Ryhmiä, joissa mainittiin sekä AA:n että NA:n toimintaperiaatteet tai, joissa riippuvuutta ei ollut määritelty tiettyihin aineisiin, oli seitsemän: *Recovery Island*, *Ironmen Ministries*, *Successful Sobriety*, *Came To Believe*, *Sanctuary of hope & recovery*, *=sXe= Straight Edge furs =sXe=*, ja *Something More, Something Less*. Huumeiden käytöstä aiheutuvien haittojen vähentämiseen tähtäsi yksi ryhmä, *Psychodelia*. Ryhmä on valittu tuloksiin nimenomaan haittojen minimoimisen perusteella, vaikkakin profiilikuvauksessa mainitaan, että ryhmä kannattaa huumausaineiden laillistamista. Ryhmiä, joiden profiilikuvauksissa viitataan päihteiden käytön lopettamiseen, niistä pidättäytymiseen tai alkoholihaittojen tiedottamiseen oli kolme: *Stop drugs and live*, *Straight Edge* ja *Furries Against Alcohol Abuse*. Näissä ryhmissä ei suoranaisesti viitata edellä mainittuihin oma-apuryhmiin.

Joidenkin ryhmien nimissä (*Recovery, Inc.* ja *Rehab for meth*) viitattiin toipumiseen, mutta profiilikuvauksissa olleiden puutteiden vuoksi ei ryhmän tarkoitusta voida tarkalleen tietää. Lisäksi kolmen ryhmän, *Friends of ABLE*, *Preferred Family Healthcare* ja *SoMSom*, profiilikuvauksista ei selvinnyt, tarjosivatko ryhmät tukea päihdeongelmien yhteydessä vai olivatko ryhmät tarkoitettu ennemminkin palveluiden kehittämiseen.

Sellaisia ryhmiä, joiden profiilikuvauksista olisi ilmennyt, että ryhmän toiminta on tavoitesidonnaista tai sisältäisi ammattilaisen ja palvelun käyttäjän välistä vuorovaikutusta, ei ollut. Löytämämme ryhmät tarjosivatkin profiilikuvausten perusteella mahdollisuuden jakaa omia kokemuksia, tunteita ja ajatuksia lähinnä muiden vertaisten kanssa eli löytämämme ryhmät olivat profiilikuvausten perusteella pääasiassa vertaistukeen perustuvia. Joillakin ryhmillä oli järjestettyjä ryhmätapaamisia tietyillä alueilla, joihin viitattiin koordinaateilla. Tällaisia ryhmiä olivat *Alcoholics Anonymous*, *Rainbow AA Crew*, *Friends of Bill W.*, *Serenity Forest Group*, *2nd Chance Group of NA*, *Rehab for meth* ja *Successful Sobriety*.

Profiilikuvauksissa vertaistukeen viitattiin mainitsemalla, että ryhmässä toteutetaan Anonyymien Alkoholistien tai Nimettömien Narkomaanienkin toimintaperiaatteita (ks. 4.4.). Lisäksi profiilikuvauksissa vertaistukeen viitattiin esimerkiksi sanoilla:

... a clubhouse environment for those involved in recovery from addictions...

(Recovery Island)

... for men to share their problems, faults, and addictions...

(Ironmen Ministries)

Tutkimuksen perusteella voidaan todeta, että suomalaisessa professionaalisisessa päihdekuntoutusjärjestelmässä Second Lifea ei ole hyödynnetty ainakaan lokakuussa 2010. Tuolloin Second Lifessa oli tarjolla lähinnä kokemusasiatuntijuuteen ja vertaistukeen liittyviä ryhmiä, mutta tulosten perusteella ei voida kuitenkaan sanoa, kuinka organisoitua vertaistuen järjestäminen on ollut. Arvailujen varaan jääkin, onko Second Lifessa esimerkiksi AA:n tai NA:n perinteiden mukainen vertaistuen tarjoaminen lähtenyt tarpeesta täydentää reaalimaailmassa olevia vertaisryhmien palveluja vai, ovatko vertaisryhmät syntyneet Second Lifeen ikään kuin sattumalta, joidenkin yksilöiden kiinnostusten vuoksi. Joka tapauksessa Second Lifen kaltaisessa virtuaaliympäristössä vertaistukea antavat toisilleen sellaiset vertaiset ja vertaisryhmien jäsenet, jotka eivät luonnostaan kuulu henkilön sosiaalisen tuen verkkoon. Tällaiset vertaisryhmät ovat siis yksilön itsensä valitsemia. Second Lifessa vertaistuki todentuu sosiaalisena tukena, joka voi olla luonteeltaan emotionaalista tai informatiivista. (Ks. 4.1.)

Hakutulosten tiivistetyt johtopäätökset ovat siis seuraavat:

- Second Lifea ei ole hyödynnetty professionaalisten päihdekuntoutuspalveluiden osalta tutkimushetkellä lokakuussa 2010.
- Second Lifessa olleet kuntouttavat päihdepalvelut olivat kokemusasiatuntijuuteen ja vertaisuuteen perustuvia ryhmiä.
- Aineiston perusteella ei selviä, kuinka organisoitua vertaistuen tarjoaminen Second Lifessa on eli onko vertaistukiryhmät luotu täydentämään reaalimaailman vertaistukipalveluita vai ovatko ne syntyneet yksittäisten ihmisten kiinnostuksen pohjalta.

8.2 Second Lifen hyödyntäminen päihdekuntoutuksessa

Sosiaali- ja terveystieteiden vuoteen 2015 ulottuvissa strategioissa todetaan, että tietotekniikan soveltaminen sosiaali- ja terveydenhuollossa tulee lisääntymään (Sosiaali- ja terveysministeriö 2006). Vaikkakaan virtuaalinen asiointi ei sovi kaikille, on sellaisten kansalaisten määrä kasvanut, jotka haluavat asioida sähköisesti (Heikkonen ym. 2010, 128). Aikuistuvalla sukupolvelle internetin käyttö on olennainen osa arkielämää, joten on syytä pohtia, miten virtuaalisia ympäristöjä voidaan soveltaa myös julkisissa hyvinvointipalveluissa ja näin ollen myös kuntouttavassa päihdetyössä (Granholm 2010, 178). Virtuaalisuus, ainakin vaihtoehtoisena palvelumuotona, voisi myös osaltaan edistää palveluiden käyttäjien tasa-arvoa: niiden avulla saatettaisiin saada palvelun piiriin sellaisia asiakkaita, joita on muuten haastavaa tavoittaa (Stömberg-Jakka 2010, 152).

Virtuaalimaailma Second Lifen hyödyntämistä kuntouttavassa päihdetyössä tukee se, että Second Lifeen on mahdollista luoda matalakynnyksinen palvelu. Matalankynnyksen palveluiden tunnuspiirteitä ovat muun muassa moniammatillinen henkilökunta ja mahdollisuus asioida anonyymina. Palvelut eivät ole sidoksissa tiettyyn paikkaan tai virastoaikoihin, eikä palveluihin tarvita erillistä ajanvarausta tai lähetettä. (Terveyden ja hyvinvoinninlaitos 2011b.) Second Life tarjoaakin erinomaisen mahdollisuuden toimia anonyymisti avatarin kautta, jolloin oma henkilöllisyys ei tule julki. Anonymiteetin takaa myös se, etteivät Second Lifen palvelut ole sidoksissa mihinkään konkreettiseen paikkaan: Second Lifea voi käyttää esimerkiksi omalta tietokoneelta käsin, jolloin palvelun käyttöä ja palvelun piirissä asiointi ei tule muiden tietoon. Näin myös mahdollinen leimaantumisen riski vähenee. Anonymiteetti ja virtuaalisuus voivat myös madaltaa kynnystä hakea apua sekä luoda uusia kontakteja ja olla vuorovaikutuksessa muiden kanssa. Joillekin voi lisäksi olla helpompaa kertoa ongelmistaan ja jakaa kokemuksiaan tekstin muodossa kuin suullisesti, sillä tekstiä voi olla helpompi jäsentää. Virtuaalisesti toimiessa voi myös itse rajata, mitä kaikkea haluaa itsestään kertoa.

Virtuaaliset palvelut voidaan luoda myös sellaiseksi, että se on saatavilla myös virka-ajan ulkopuolella. Lisäksi niiden piiriin hakeutumiseen ei välttämättä tarvittaisi erillistä lähetettä tai ajanvarausta. Tukea olisi siis mahdollista saada vuorokauden ajasta riippumatta ja lisäksi palvelujärjestelmässä toimiminen olisi joustavampaa. Myös nämä seikat voisivat alentaa kynnystä palvelun käyttämiseen. Second Lifen virtuaalisuus mahdollistaa myös sen, että palvelua voidaan käyttää missä päin maailmaa tahansa. Näin palvelua on tarjolla myös syrjäseuduilla ja haja-asutusalueilla. Virtuaalisuus helpottaa myös moniammatillisten tiimien kokoontumista: viranomaisverkostoa saadaan saman foorumin ympärille huolimatta siitä, missä päin maailmaa nämä viranomaiset milloinkin ovat. Tämä on myös kustannustehokasta, sillä matkustamiseen ei tarvitse käyttää aikaa ja rahaa, vaan eri tahot ja asianomaiset voisivat tavata virtuaalisesti. Second Lifea voisi siis hyödyntää videoneuvottelun kaltaisena palveluna.

Päihdetyössä kriittinen kohta hoitojärjestelmien välillä siirtymisen lisäksi, on asiakkaan kotiutumisasihe omaan elinympäristöön. Tällaisissa siirtymäkohdissa sosiaali- ja terveydenhuollon palvelut eivät välttämättä pysty vastaamaan päihdeongelmaisten tarvitsemaan sosiaaliseen tukeen. (Havio ym. 2009, 236.) Second Lifessa tarjottu virtuaalinen, non-professionaalinen vertaistuki voisi täydentää sosiaali- ja terveydenhuollon virallisia palveluita. Myös Kansalliseen mielenterveys- ja päihdesuunnitelmaan on kirjattu, että päihde- ja mielenterveyspalveluja suunniteltaessa on syytä huomioida kokemusasiantuntijoiden hyödyntäminen sekä kriisiluonteisen päivystyksen palvelumuodot, joita ihminen voi käyttää itsehoitossaan (Warsell 2010, 29). Second Life luokien oivalliset mahdollisuudet vertaistuen tarjoamiselle. Virtuaalinen vertaistuki ei ole sidottu virastoaikoihin tai tiettyihin paikkoihin, jolloin esimerkiksi välimatkat eivät ole este tuen saamiselle. Erillisiä tiloja vertaisryhmän kokoontumisille ei myöskään tarvitse kustantaa, sillä Second Lifen peruskäyttö on maksutonta. Virtuaalisiin vertaisryhmiin osallistumisen kynnystä alentaa se, että kanssakäyminen tapahtuu anonyymisti ja mahdollistaa siten arkojenkin asioiden

den jakamisen. Erityistä virtuaalisessa viestinnässä ja vertaistuessa on se, ettei tekstin tai puheen kautta välity non-verbaaliset viestit, jolloin väärinymmärtämisen riski on suurempi. (ks. 4.3) Second Lifessa on kuitenkin mahdollista tehdä tiettyjä peruseleitä avatarin kautta, mikä helpottaa viestintää.

Second Lifessa voidaan järjestää erilaisia kuntoutumiseen liittyviä ryhmiä ja keskustelutilaisuuksia, tai vaikkapa tarjota faktatietoa päihteistä. Lisäksi Second Lifessa voidaan virtuaalisesti harjoitella todellisen elämän tapahtumia liittyen esimerkiksi toipumisprosessissa ilmeneviin haasteisiin. Second Lifen vahvuudet suhteessa muihin verkkoympäristöihin ovatkin sen tarjoama kokemuksellisuus ja tunne käyttäjien läsnäolon yhtäaikaisuudesta (ks. 2.2). Lisäksi Second lifen hyötyinä voidaan nähdä yhteisöllisyys ja samanaikainen ryhmässä toimiminen (Svärd 2010).

Second Lifeen luodut päihdepalvelut voisivat tukea asiakasta kuntoutumisprosessissaan eri vaiheissa. Second Lifeen luodut päihdepalvelut voisivat itsessään toimia avokuntoutuksena. Lisäksi sitä voitaisiin hyödyntää avo- ja laituskuntoutuksessa sekä palveluista toisiin siirryttäessä. Second Life tarjoaa mahdollisuudet myös asiakassuhteen ylläpitoon, joten Second Lifea voitaisiin käyttää myös kotiutumisasiheissa. Mahdollisuutena olisi esimerkiksi ryhmämuotoisen jälkikuntoutuksen järjestäminen (ks. 3.2.). Virtuaalisessa jälkikuntoutuksessa luodut sosiaaliset tukiverkostot voisivat myös tarjota vaihtoehdon reaalielämän ihmissuhteille tai laajentaa kapeaa sosiaalista verkostoa sekä kannustaa sosiaaliseen kanssakäymiseen.

Second Lifen hyödyntämisen mahdollisuudet kuntouttavassa päihdetyössä voidaan tiivistää seuraaviin kohtiin:

- Mahdollisuus toimia anonyymisti avatarin kautta.
- Palvelut eivät ole sidoksissa aikaan tai paikkaan.
- Virtuaalisesti toimiessa voi helpommin rajata, mitä haluaa itsestään kertoa.
- Mahdollisuus ilmaista asioita tekstin muodossa.
- Tarjoaa mahdollisuuden laajentaa ja ylläpitää sosiaalisia suhteita.
- Viranomaisverkosto voidaan koota saman foorumin ääreen huolimatta siitä, missä kukin sillä hetkellä on.
- Second Lifen vertaistukeen perustuvat palvelut voivat täydentää professionaalisesti tarjottua sosiaalista tukea.
- Second Lifeen luotuja päihdekuntoutuspalveluita voidaan hyödyntää kuntoutusprosessin eri vaiheissa.
- Mahdollisuus järjestää ryhmätyöskentelyä ja keskustelutilaisuuksia sekä tarjota faktatietoa ja harjoitella todellista elämää jäljitteleviä tilanteita.
- Mahdollistaa kokemuksellisuuden sekä tunteen läsnäolosta ja käyttäjien samanaikaisesta toimimisesta sekä luo puitteet yhteisöllisyydelle.
- Second Lifessa avatarien avulla voidaan tuottaa joitakin non-verbaalisia viestejä.

8.3 Second Lifen hyödyntämisen haasteet kuntouttavassa päihdetyössä

Teknologian hyödyntämisen haasteita sosiaalipalveluissa ovat järjestelmien joustavuus suhteessa käytännön tarpeisiin. Merkittävää on kehittää tietoteknisiä sovelluksia ja palveluja asiakaslähtöisyyden näkökulmasta: on tärkeää, että tietotekniset ratkaisut ovat käyttäjän kannalta helppokäyttöisiä ja eri väestöryhmillä on yhtäläiset mahdollisuudet niiden käyttämiseen. Lisäksi huomiota tulee kiinnittää eettisiin kysymyksiin ja tietoturvaan. (Kuusisto-Niemi ym. 2010, 10.) Nämä seikat on luonnollisesti huomioitava myös Second Lifeen kuntouttavia päihdepalveluja luotaessa.

Vaikka anonymisuus on toisaalta eräs Second Lifen hyödyistä, se voi myös vähentää palvelun sisällön ja siellä toimivien henkilöiden luotettavuutta. Internetissä ei koskaan voi olla täysin varma, onko siellä esiintyvä henkilö se, kuka kertoo olevansa. Second Lifessa jokainen voi luoda haluamansa avatar-hahmon ja kertoa itsestään paikkansapitämätöntä tietoa. Kuka tahansa voi esittää olevansa ammattilainen, vaikkei sitä olisikaan. Second Lifeen on myös mahdollista perustaa haluamansa ryhmä, jonka palvelua voidaan markkinoida virallisena ja ammattitaitoon perustuvana perättömästi. Second Lifessa informaatio ei välttämättä ole totuudenmukaista, joten palvelun käyttäjältä vaaditaan kykyä suodattaa tietoa ja arvioida sitä kriittisesti. Second Lifessa on tarjolla myös sellaisia keskusteluryhmiä, jotka eivät välttämättä tue päihteettömyyttä, vaan päinvastoin kannustavat päihteiden käyttöön ja liittyvät päihteiden ihannoimiseen. Ryhmien sisällöllä voi siis olla myös päihteettömyyden kannalta epäsuotuisia vaikutuksia. Sisällön tarjonnan suhteen Second Lifen käyttäjän tulee tehdä kriittisiä valintoja.

Kriittisyyttä tarvitaan myös oman tietoturvan suojaamiseksi, jottei omia henkilökohtaisia tietoja pääse leviämään kyseenalaisiin tarkoituksiin. Lisäksi on pohdittava sitä, kuinka työntekijän ja asiakkaan välisessä kohtauksessa tietoturvan säilyminen taataan. On siis syytä arvioida, miten varmistetaan se, että avataria käyttää nimenomaan sen luonut henkilö eikä joku muu, sekä miten varmistetaan suojattu yhteys työntekijän tietoturva säilyttämiseksi. Internetyhteyksien kautta toimiessa on myös tärkeää varmistaa työntekijän ja asiakkaan välisen kommunikoinnin jatkuminen toisella tapaa, mikäli nettiyhteys yllättäen katkeaa.

Yhtäältä virtuaaliset ihmissuhteet voivat laajentaa yksilön sosiaalista verkostoa sekä kannustaa kanssakäymiseen. Nuorten keskuudessa tehdyt tutkimukset internetin käyttötottumuksista osoittavat, että internettiä käytetään nimenomaan kasvokkaisen kanssakäymisen lisänä eli internettiä hyödynnetään kommunikaatiovälineenä samojen ihmisten kanssa, joita reaali maailmassakin tavataan (Granholm 2010, 163). Näin ollen virtuaalinen kanssakäyminen helpottaa jo olemassa olevien ihmissuhteiden ylläpitämistä. Toisaalta on kuitenkin syytä pohtia, miten virtuaalinen kanssakäyminen vaikuttaa reaali maailmassa ihmissuhteiden luomiseen ja ylläpitoon. Tärkeä huomio on myös se, synnyttääkö tai vahvistako tällainen tilanne kenties esimerkiksi netti- ja peliriippuvuutta tai kiusaamista.

Virtuaalinen kanssakäyminen luo haasteita niin vertaistuen kuin professionaalisenkin tukemisen näkökulmista liittyen vuorovaikutukseen (ks. 4.2.). Perinteisesti sosiaalityö, johon myös kuntouttava päihdetyö lukeutuu, perustuu kasvokkain tapahtuvaan vuorovaikutukseen, jossa sanallisen viestinnän lisäksi myös non-verbaalisilla viesteillä on merkittävä rooli. Tekstimuotoisesta vuorovaikutuksesta puuttuvat eleet, ilmeet, äänenpainot ja kehon kieli, eikä viestin oikeaa tulkintaa voi välittömästi varmistaa. (Kilpeläinen & Sankala 2010, 278–279.) Toisaalta, kuten myös edellä on mainittu, on Second Lifessa mahdollista ilmeillä avatarin kautta. Tämä onkin Second Life vahvuus suhteessa muihin verkkoauttamisen muotoihin, vaikkakin myös Second Lifessa tekstimuotoisesta viestinnästä uupuu äänenpainot. Second Lifessa voidaan toki kommunikoida myös puhumalla, mutta tämä vaatii erillisen kuulokemikrofonin. Näistä eduista huolimatta jotkin non-verbaaliset viestit voivat silti jäädä puuttumaan. Lisäksi asiakkaan kohtaamisessa hyödynnettyä intuitiivista toimintaa tai hiljaista tietoa on hankala jakaa virtuaalisesti (Heikkonen ym. 2010, 126).

Palveluiden käyttäjien näkökulmasta olennaista on se, kuinka tasa-arvoisesti tietotekniset sovellukset sosiaalityössä -ja näin myös kuntouttavissa päihdepalveluissa, jakautuvat (Kuusisto- Niemi ym. 2010, 12). Teknologian hyödyntäminen päihdekuntoutuksessa sitoutuu siis sosiaalialan eettisiin kysymyksiin, sillä eräs sosiaalityön periaate on tasa-arvon edistäminen. Tietoteknologian hyödyntämisessä sosiaalialalla on huomioitava tasa-arvoisuuden kolmiulotteisuus: on pohdittava, kuinka mahdollisuuksien, kohtelun ja lopputuloksen tasa-arvoisuus toteutuvat. Räikkä (1994, 93–95) tarkoittaa lopputuloksen tasa-arvoisuudella sitä, että hyödykkeet jakautuvat ihmisille tasan erityislahjakkuuksista tai varallisuudesta huolimatta. Kohtelun tasa-arvoisuuden Räikkä määrittää siten, että samanlaisia tapauksia kohdellaan samalla tavalla, kun taas mahdollisuuksien tasa-arvoisuus liittyy siihen, miten keinot saada hyödykkeitä jakautuvat.

Minna Strömberg-Jakka (2010, 138–139) on tutkinut tasa-arvoa sosiaalitoimen verkkoneuvonnassa, jonka johtopäätökset ovat mielestämme huomionarvoisia myös koskien Second Lifen hyödyntämistä päihdekuntoutuksessa. Tutkimuksesta ilmenee, että tietoteknologiaan liittyy epätasa-arvoisuutta edellä mainituissa tasa-arvoisuuden ulottuvuuksissa. Strömberg-Jakan mukaan epätasa-arvoa tuottavat niin alueelliset ja ihmisryhmien väliset erot, kuin myös motivaatioon ja digitaalisiin taitoihin liittyvät eroavaisuudet. Tällöin puhutaan digitaalisesta kuilusta: kaikilla ei ole halua, taitoja tai ylipäätään konkreettista mahdollisuutta käyttää internetiä. Ville Mäkisen (2009) mukaan arviolta 20 - 30 % suomalaisesta väestöstä kokee ongelmia uusien tietoteknisten palveluiden käyttämisessä ja omaksumisessa. Mäkinen toteaa myös, että haasteet tietoteknisessä osaamisessa voivat aiheuttaa pelkoa ja epävarmuutta virtuaalisen palvelun käyttämisen suhteen. Lisäksi Second Lifen osalta haasteita saattaa luoda se, että järjestelmän käyttökielenä on englanti, mikä voi karsia joitakin palvelun tarvisijoita palvelun piirin ulkopuolelle. Ulkopuolisuus tai marginaalisuus virtuaalisissa sosiaalisissa verkostoissa voi aiheuttaa eroavaisuuksia muun muassa sosiaalisessa asemassa, resursseissa sekä vallan ja osallisuuden suhteen luoden epätasa-arvoa yksilöiden välille (Strömberg-Jakka 2010, 140). Vaikka teknologia tarjoaakin osaltaan uusia mahdollisuuksia, voi se

siis toisaalta johtaa myös uudenlaiseen syrjäytymiseen ja eriarvoisuuteen (Kuusisto-Niemi ym. 2010, 12). Pohdimme myös, kuinka paljon tulevaisuudessa sosiaalialan ammattilaiselta vaaditaan osaamista teknologisten sovellusten suhteen, esimerkiksi virtuaalimaailmoissa toimimisen osalta, ja voiko osaamattomuus aiheuttaa eriarvoisuutta myös työmarkkinoilla.

Second Lifen hyödyntämisen haasteet kuntouttavassa päihdetyössä voidaan kiteyttää seuraaviin kohtiin:

- Anonymiteetin vuoksi henkilöiden ja palveluiden sisällön todennukaisuutta on vaikea arvioida.
- Palvelun käyttäjältä vaaditaan kriittisyyttä faktan ja virheellisen tiedon erottamisessa.
- Kuinka taataan asiakkaan ja työntekijän tietoturva?
- Voivatko virtuaaliset ihmissuhteet ja palvelut aiheuttaa netti- tai peliriippuvuutta?
- Kuinka toimitaan, jos ilmenee nettikiusaamista?
- Miten varmistetaan yhteydenpito työntekijän ja asiakkaan välillä, jos nettiyhteys katkeaa?
- Virtuaalisessa kanssakäymisessä sanattomien viestien välittäminen ja vastaanottaminen hankaloituu. Myöskään hiljainen tieto ei välity yhtä hyvin virtuaalisesti kuin kasvokkain kohdatessa.
- Tekstimuotoinen kommunikointi voi olla hitaampaan kuin suullinen.
- Toteutuuko tasa-arvo sähköisten palveluiden käyttömahdollisuuksien ja saatavuuden osalta?

9 POHDINTA

Kuusisto-Niemen, Kääriäisen ja Pohjola (2010, 10) mukaan sosiaalialalla tietoteknisten sovellusten hyödyntäminen on vasta alkuvaiheessa, vaikka mahdollisuudet kehittää asiakas- ja palveluprosesseja ovat laajat. Voidaan olettaa, että myös virtuaalisten maailmojen hyödyntäminen yleisesti sosiaalityössä lisääntyy tulevaisuudessa. Kehittyvät teknologiset sovellukset vaativat myös sosiaalialan ammattilaisilta uudenlaisia taitoja, mukautumiskykyä sekä avointa ja ennakkoluulotonta asennetta (Kuusisto-Niemi ym. 2010, 11). Tutkimuksemme vaati näitä seikkoja myös meiltä. Vaikka kumpikin käytämme sosiaalista mediaa vapaa-ajallamme, eivät sen sovelluksista virtuaaliset maailmat olleet meille tuttuja. Olimme siis tekemisessä uudenlaisen ilmiön kanssa ja toimimme ensimmäistä kertaa virtuaalimaailma Second Lifessa.

Niin kuin kaikkia tietoteknisiä sovelluksia käytettäessä, meidän oli opetettava myös Second Lifen peruskäyttöä. Avatarien avulla liikkuminen ja kommunikointi olivat aluksi hieman haastavaa, mutta hiljalleen aloimme hallita perustoiminnot. Avatarin ja yleisesti Second Lifen käyttö luonnistuu nuorelta sukupolvelta helpommin kuin varttuneemalta väestönosalta. Teknologian, ja kenties myös Second Lifen käyttötaitojen erosta kertonee jotakin esimerkiksi se, että eräässä videomateriaalinjakopalvelus-

sa on videokuvaa yksivuotiaasta lapsesta, joka sujuvasti käyttää kosketusnäytöllistä laitetta, mutta hämmästelee aikakauslehteä, kun se ei toimi-kaan samalla lailla. Tuleville sukupolville uuden teknologian ja sovellusten käyttö lieneekin arkipäiväisempää kuin vanhemmille sukupolville. Merkittävää Second Lifen käytön opettelussa saattaakin olla asenne virtuaalisuutta kohtaan, joten asiakkaiden motivointi tässä suhteessa on varmasti oleellista, mikäli päihdekuntoutusta tarjottaisiin Second Lifen kaltaisessa virtuaaliympäristössä.

Haasteena lienee myös vieraan kielen, englannin, käyttäminen. Tämän huomasimme myös itse tehdessämme tutkimustamme: vaikka omaammekin englanninkielen perustaidot, oli joidenkin sanakäänteiden ymmärtäminen hankalaa. Kun palvelun hakijalle jää epäselväksi, mitä vieraalla kielellä kirjoitetussa profiilikuvauksessa sanotaan, voi tulkintojen tekeminen johtaa harhaan: ryhmä ei ehkä ole sitä, mitä palvelun hakija on luullut tai hän voi hylätä tietyn tarkoituksenmukaisenkin ryhmän. Englanninkielen käyttäminen saattaakin olla joistakin palveluiden hakijoista pelottavaa ja nostaa kynnystä Second Lifessa asioimiseen. Toki palvelut voitaisiin järjestää suomeksi, mutta jo avatarin luomisvaiheessa on hallittava englanninkieltä. Second Lifen hyödyntäminen päihdekuntoutuksessa vaatiikin koulutuksen tarjoamista niin työntekijöille kuin asiakkaillekin.

Lisäksi hyvien ja luotettavien ryhmien löytäminen on haastavaa, sillä profiilikuvauksesta ei välttämättä selkeästi ilmene kunkin ryhmän sisältö kuvauksien epämääräisyyden vuoksi. Tämä on helposti huomattavissa myös tutkimustukoksistamme: ryhmän nimi saattaa viitata esimerkiksi toipumiseen ja kuulostaa näin ollen juuri siltä, mitä palvelun etsijä hakee, mutta kun kuvauksessa kerrotaan ryhmän olevan kaikki, mitä henkilö tarvitsee ja enempää ei ole tarpeen tietää, ei palvelun hakija saa tarkkaa informaatiota ryhmän sisällöstä. Lisäksi tällainen kuvaus tai kirjoitusvirheet eivät mielestämme ainakaan lisää ryhmän luotettavuutta, joten palvelun hakijalta vaaditaan kriittisyyttä Second Lifessa olevan sisällön suhteen.

On siis paljon huomioon otettavia asioita, kun arvioidaan Second Lifen hyödyntämistä kuntouttavissa päihdepalveluissa. Toisaalta kysyntää sähköiselle asioinnille sosiaalipalveluissa kuitenkin on ja Second Life tarjoaa tähän oivia mahdollisuuksia. Virtuaalimaailmojen tunteminen onkin siis varmasti ammatillinen etu, lähitulevaisuudessa jopa vaatimus. Tutkimusprosessimme ansiosta saimme käsityksen Second Life tarjoamista monipuolisista mahdollisuuksista ja vaikka emme vielä täydellisesti hallitse Second Lifen käyttöä, olemme kartuttaneet tietouttamme kyseisestä sovelluksesta sekä saaneet ymmärrystä tietoteknologian ja sosiaalisen median hyödyntämisestä sosiaalialalla. Erityisen mielenkiintoista on myös sähköisiin sosiaalipalveluihin liittyvät eettiset kysymykset. Voimmekin todeta, että Second Life on ainutlaatuinen ympäristö ja tutkimuksen tekeminen siellä oli mielenkiintoinen ja arvokas kokemus.

LÄHTEET

- Aalto, T. & Uusisaari, M. Y. 2009. Nettielämää. 2. painos. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino.
- AA-Suomi. n.d.a. AA-kokoukset. Viitattu 17.10.2011.
http://www.aasuomi.fi/index.php?option=com_content&view=article&id=92&Itemid=94
- AA-Suomi. n.d.b. Mitä AA on? Viitattu 17.10.2011.
http://www.aasuomi.fi/index.php?option=com_content&view=article&id=90&Itemid=143
- AA-Suomi. n.d.c. Silmäys AA:han. Viitattu 17.10.2011.
http://www.aasuomi.fi/index.php?option=com_content&view=article&id=4&Itemid=161
- Al-Anon. n.d. Mikä on Al-Anon. Viitattu 25.10.2011.
http://www.al-anon.fi/al_anon
- Eskola, J. & Suoranta, J. 2005. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. 7. painos. Jyväskylä: Vastapaino.
- Granholt, C. 2010. Virtuaalinen auttamisympäristö voimaannuttavan vuorovaikutuksen ja sosiaalisen tuen tarjoajana. Teoksessa Kuusisto-Niemi, S., Kääriäinen, A. & Pohjola, A. Sosiaalityö, tieto ja teknologia. Jyväskylä: PS-kustannus, 157–181.
- Haataja, M. & Heikkilä, H. 1999. Virtuaalimaailma. Sovellusalueet. Viitattu 20.10.2011. <http://www.uta.fi/~hh58253/ipopp/sovellus.html>
- Havio, M., Inkinen, M. & Partanen, A. 2008. Päihdehoitotyö. 5. uudistettu painos. Helsinki: Tammi.
- Heikkilä, T. 1998. Tilastollinen tutkimus. Helsinki: Edita.
- Heikkonen, H. & Ylönen, K. 2010. Verkkopalveluiden hyödyntäminen sosiaalialan työssä. Teoksessa Kuusisto-Niemi, S., Kääriäinen, A. & Pohjola, A. Sosiaalityö, tieto ja teknologia. Jyväskylä: PS-kustannus, 113–130.
- Heiskanen, A. 2008. Palveluprosessien uudistaminen sosiaalitoimessa. Essee.
- Helsingin yliopisto. Opetusteknologiakeskus. n.d. Second Life. Viitattu 25.10.2011. <http://ok.helsinki.fi/hankkeet/second-life/>
- Hilksa-Keinänen, K. & Liski, R. 2010. Second Life perustaidot -opas. Viitattu 31.10.2011.
http://www.eoppimiskeskus.fi/images/stories/AVO/sl_perustaidot_avo.pdf

Hintikka, K. A. 1994. Virtuaalinen tila -julkinen olohuone. Helsinki: Painatuskeskus.

Hirsijärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2000. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi.

Jantunen, E. 2010. Vertaistuki masentuneiden osallisuuden vahvistajana. Teoksessa Hyväri, S., Laine, T. & Vuokila-Oikonen, P. (toim.) Syrjäytymistä vastaan sosiaali- ja terveysalalla. Helsinki: Tammi, 85–98.

Jyväskylän yliopisto. n.d. Laadullinen tutkimus. Viitattu 28.10.2010. <https://webapps.jyu.fi/koppa/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/laadullinen-tutkimus>

Kalliala, E. & Toikkanen, T. 2009. Sosiaalinen media opetuksessa. Helsinki: Oy Finn Lectura Ab.

Kaplan, A.M. & Haenlein, M.. 2009. The Fairyland of Second Life: Virtual social worlds and how to use them. Viitattu 13.9.2010. <http://www.slideshare.net/escpexchange/kaplan-haenlein-the-fairyland-of-second-life-virtual-social-worlds-and-how-to-use-them>

Kilpeläinen, A. & Sankala, J. 2010. e-Osaaminen sosiaalityön asiantuntijuutta rakentamassa. Teoksessa Kuusisto-Niemi, S., Kääriäinen, A. & Pohjola, A. Sosiaalityö, tieto ja teknologia. Jyväskylä: PS-kustannus, 271–290.

Kotovirta, E. 2009. Huumeriippuvuudesta toipuminen Nimettömien Narkomaanien toveriseurassa. Terveiden ja hyvinvoinninlaitos. Tutkimus 10/2009. Viitattu 26.10.2011. <http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/1b2e240e-e5d2-4c58-b879-9889407028f8>

Kuntoutussäätiö. n.d. Sosiaalinen kuntoutus. Viitattu 20.10.2011. http://www.kuntoutusportti.fi/portal/fi/kuntoutus/palvelujarjestelma/sosiaalinen_kuntoutus/

Kuusisto-Niemi, S., Kääriäinen, A. & Pohjola, A. 2010. Sosiaalityön, tiedon ja teknologian kohtaamisia. Teoksessa Kuusisto-Niemi, S., Kääriäinen, A. & Pohjola, A. Sosiaalityö, tieto ja teknologia. Jyväskylä: PS-kustannus, 9–20.

Lappalainen-Lehto, R., Romu, M-L. & Taskinen, M. 2007. Haasteena päihde. Ammatillisen päihdetyön perusteita. Helsinki: WSOY.

Lietsala, K. & Sirkkunen, E. 2010. Johdatusta sosiaaliseen mediaan. Teoksessa Serola, S. (toim.) Ote informaatiosta. Johdatus informaatiotutkimukseen ja interaktiiviseen mediaan. Helsinki: BTJ Finland Oy, 264–304.

Linden Research Inc. 2009. Second Life work: education. Viitattu 7.10.2010. <http://education.secondlife.com/about/>

Metsämuuronen, J. 2002. Tutkimuksen tekemisen perusteet ihmistieteissä. Helsinki: International Methelp.

Mykkänen, E. 2007. Vertaistukea verkosta. Viitattu 25.10.2011.
<http://www.verkkoklinikka.fi/?page=5422836&id=9511014>

Mäkelä, K. 2010. Välittäjä 2009 -hanke. Viitattu 21.10.2010.
<http://www.valittajahanke.fi/fi/valittaja-hanke>

Mäkinen, O. 2006. Internet ja etiikka. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Mäkinen, V. 2009. Yllättävän moni suomalainen ei osaa käyttää tietokonetta. Viitattu 26.8.2011.
http://www.tietoviikko.fi/kaikki_uutiset/yllattavan+moni+suomalainen+ei+osaa+kayttaa+tietokonetta/a341329

NA-Suomi. n.d. NA:n historia. Viitattu 11.10.2011.
<http://www.nasuomi.org/historia.htm>

Nylund, M. 2005. Vertaisryhmät kokemusten ja tiedon jäsentäjinä. Teoksessa Nylund, M. & Yeung, A.B. (toim.) Vapaaehtoistoiminta: Anti, arvot ja osallisuus. Jyväskylä: Gummerus, 195–213.

Pulkkinen, R. & Siren, A. 2006. Päihdepalvelujärjestelmä. Viitattu 20.10.2011.
<http://www.amk.fi/opintojaksot/0407016/1138352400309/1138356421987/1160652913939/1160661990103.html>

Päihdehuoltolaki 41/1986. Finlex. Viitattu 5.10.2011.
<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1986/19860041>

Päihdelinkki. n.d. Viitattu 26.9.2011. www.paihdelinkki.fi.

Päihdepalveluiden laatusuosituksen. 2002. Sosiaali- ja terveysministeriö. Oppaita 2002:3. Viitattu 14.3.2011.
<http://pre20031103.stm.fi/suomi/pao/paihdepalvelu/osa4.htm>

Raunio, K. 2000. Sosiaalityö murroksessa. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Rongas, A. 2010. Sosiaalisen median palvelut ja välineet hyötykäyttöön. Viitattu 21.10.2011.
http://www.edu.fi/materiaaleja_ja_tyotapoja/tvt_opetuksessa/mika_ihmeen_sosiaalinen_media

Rongas, A. 2011. Sosiaalisen median keskeiset käsitteet (opettajille). Viitattu 25.10.2011. <http://lemill.net/lemill-server/content/webpages/sosiaalisen-median-keskeiset-kasitteet-opettajille>

Routio, P. 2007a. Empiirisen tutkimuksen suunnittelu. Viitattu 28.10.2010. <http://www2.uiah.fi/projects/metodi/044.htm>

- Routio, P. 2007b. Toteava havainnointi ja koe. Viitattu 28.10.2010.
<http://www2.uiah.fi/projects/metodi/062.htm>>
- Routio, P. 2007c. Toteavan teorian valintoja. Viitattu 28.10.2010.
<http://www2.uiah.fi/projects/metodi/050.htm>>
- Räikkä, J. 1993. Oikeudenmukainen yhteiskunta. Johdatus yhteiskuntafilosofiaan. Helsinki: Painatuskeskus.
- Someopisto. n.d. Virtuaalimaailmat. Viitattu 21.10.2011.
<http://someopisto.wikispaces.com/2.5+Virtuaalimaailmat>
- Sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö. 2006. Sosiaali- ja terveystieteiden strategiat 2015 -kohti sosiaalisesti kestävä ja taloudellisesti elinvoimaista yhteiskuntaa. Viitattu 11.11.2011.
<http://pre20090115.stm.fi/hm1157622687947/passthru.pdf>
- Sosiaali- ja terveysturvan keskusliitto. 2007. Vertaistoiminnan perusteet. Viitattu 31.10.2011. <http://www.stkl.fi/vertsi-k1.html>
- Sosiaaliportti. 2011. Sosiaalialan tietoteknologiahanke Tikesos. Viitattu 14.11.2011. <http://www.sosiaaliportti.fi/fi-FI/tikesos/tikesoshanke/>
- Sosiaalisen median sanasto. 2010. Helsinki: Sanastokeskus TSK ry. Viitattu 21.10.2011. http://www.tsk.fi/tiedostot/pdf/Sosiaalisen_medan_sanasto
- Strömberg-Jakka, M. 2010. Sosiaalityötä ja tasa-arvoa sosiaalitoimen verkkoneuvontaan? Teoksessa Kuusisto-Niemi, S., Kääriäinen, A. & Pohjola, A. Sosiaalityö, tieto ja teknologia. Jyväskylä: PS-kustannus, 131–155.
- Suomen eOppimiskeskus Ry n.d. EduFinland.fi -Finnish education in Second Life. Viitattu 31.10.2011.
<http://www.eoppimiskeskus.fi/fi/edufinlandfi>
- Svärd, P. Virtuaalisuus vaatii ja antaa paljon. Kokemuksia Second Lifesta oppimisympäristönä. Viitattu 26.10.2011.
http://issuu.com/riitta_liski/docs/sl_oppimisymparistona/1
- Terveiden ja hyvinvoinninlaitos 2011a. Neuvoa-antavat. Jälkikuntoutus päihdeongelmissa. Viitattu 20.10.2011.
http://www.thl.fi/fi_FI/web/neuvoa-antavat-fi/jalkikuntoutus
- Terveiden ja hyvinvoinninlaitos 2011b. Neuvoa-antavat. Matalan kynnyksen palvelut. Viitattu 25.10.2011. http://www.thl.fi/fi_FI/web/neuvoa-antavat-fi/matalan-kynnyksen-palvelut
- Terveiden ja hyvinvoinninlaitos 2011c. Neuvoa-antavat. Päihdehoito. Viitattu 31.10.2011. http://www.thl.fi/fi_FI/web/neuvoa-antavat-fi/paihdehoito

Terveyden ja hyvinvoinninlaitos 2011d. Neuvoa-antavat. Päihdehoitopaikat. Viitattu 20.10.2011.

http://www.stakes.fi/tietokannat/hoitopaikat/index_thl.html

Terveyden ja hyvinvoinninlaitos 2011e. Neuvoa-antavat. Päihdehoitopaikat. Kuntoutusyksiköt. Viitattu 20.10.2011.

http://www.stakes.fi/tietokannat/hoitopaikat/palvelujako2_thl.asp?Kuntoutus=x

Terveyden ja hyvinvoinninlaitos 2011f. Neuvoa-antavat. Päihdekuntoutus. Viitattu 20.10.2011. http://www.thl.fi/fi_FI/web/neuvoa-antavat-fi/paihdekuntoutus

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2003. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. 1.–2. painos. Jyväskylä: Gummerus.

Välittäjä 2009 -hanke. 2011. Viidakko-hankkeen loppuraportti. Viitattu 14.11.2011. <http://paihdekehitys.fi/tiedostot/viidakko.loppuraportti.doc>

Warsell, L. 2010. Ehkäisevä päihdetyö. Teoksessa Bergman, V., Moring, J., Nordling, E. & Partanen, A. 2010. Kansallinen mielenterveys- ja päihdesuunnitelma 2009–2015. Suunnitelmasta toimeenpanoon vuonna 2009. Terveyden ja hyvinvoinninlaitos. Avauksia 16/2010. Helsinki: Yliopistopaino, 27–30.

Wikipedia. 2010. Furry. Viitattu 20.10.2010.

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Furry>>

HAKUSANAT

1. addiction (riippuvuus)
2. Al-Anon (vertaisryhmä päihteidenkäyttäjien läheisille)
3. alcohol (alkoholi)
4. alcoholic (alkoholisti)
5. alcohol abuse (alkoholin väärinkäyttö)
6. Alcoholic Anonymous (Anonyymit Alkoholistit)
7. alcohol problems (alkoholiongelmat)
8. alcohol support groups (alkoholiin liittyvät tukiryhmät)
9. community care (yhteisöhoito)
10. counselling (neuvonta)
11. drinking in moderation (alkoholin kohtuukäyttö)
12. drugs (huumeet)
13. drug abuse (huumausaineiden väärinkäyttö)
14. drug addict (huumeriippuvainen)
15. drug misuse (huumeiden väärinkäyttö)
16. drug problems (huumeongelmat)
17. drug treatment (huumehoito)
18. drug users (huumeiden käyttäjät)
19. harm reduction (haittojen minimointi)
20. moderation management (kohtuukäyttö)
21. Narcotics Anonymous (Nimettömät Narkomaanit)
22. peer support (vertaistuki)
23. recovery (toipuminen)
24. rehab (kuntoutus: epävirallisempi sana)
25. rehabilitation (kuntoutus: virallisempi sana)
26. self help (oma-apu)
27. sobriety (raittius)
28. social services (sosiaalipalvelut)
29. substance abuse (päihteiden väärinkäyttö)
30. substance care (päihdehuolto)
31. substance treatment (päihdehoito)
32. 12 – steps (12 askelta eli AA:n periaate, jota sovelletaan myös NA:ssa)

HAKUTULOKSET

HAKUSANA	RYHMÄT	SAARET	
1. addiction	7 (63)	0 (5)	1. Recovery Island 2. NA in SL 3. Serenity Shore Women's AA Group 4. Succesful Sobriety 5. 2nd Chance Group of NA 6. Ironmen Ministries 7. Friends of ABLE
2. Al-Anon	3 (4)	0 (0)	1. Friends of Lois W. 2. Came To Believe 3. Something More, Something Less
3. alcohol	2 (19)	0 (3)	1. Straight Edge 2. Succesful Sobriety
4. alcoholic	10 (36)	0 (6)	1. Alcoholics Anonymous 2. Alcoholic? Alcoholics Anonymous FREE 3. Furrries Agaist Alcohol Abuse 4. Friends of Bill W. 5. Rainbow AA Crew 6. =sXe=Straight Edge furs=sXe= 7. Something More, Something Less 8. Succesfull Sobriety 9. Straight Edge 10. Friends of Lois W.
5. alcohol abuse	6 (9)	0 (0)	1. Sanctuary of hope & recovery 2. Preferred Family Healtcare 3. SoMSoM 4. Furrries Agaist Alcohol Abuse 5. =sXe=Straight Edge furs=sXe= 6. Succesfull Sobriety
6. Alcoholics Anonymous	9 (67)	0 (29)	1. Jo's AA Group In Second Life 2. Serenity Forest Group 3. Alcoholic? Alcoholics Anonymous FREE 4. Serenity Shore Women's AA Group 3. SoMSoM 6. Came To Believe 7. Friends of Bill W. 8. Rainbow AA Crew 9. Alcoholics Anonymous
7. alcohol problems	0 (1)	0 (0)	
8. alcohol support group	0 (2)	0 (0)	
9. community care	0 (25)	0 (2)	

10. counselling	0 (90)	0 (17)	
11. drinking in moderation	0 (0)	0 (0)	
12. drugs	4 (96)	0 (9)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stop drugs and live 2. Straight Edge 3. Succesfull Sobriety 4. Friends of ABLE
13. drug abuse	8 (15)	0 (2)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Psychedelia 2. =sXe=Straight Edge furs=sXe= 3. SoMSoM 4. Something More, Something Less 5. Sanctuary of hope & recovery 6. Succesfull Sobriety 7. Friends of ABLE 8. Preferred Family Healthcare
14. drug addict	2 (6)	0 (0)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Friends of ABLE 2. Succesfull Sobriety
15. drug misuse	0 (0)	0 (0)	
16. drug problems	1 (11)	0 (4)	<ol style="list-style-type: none"> 1. =sXe=Straight Edge furs=sXe=
17. drug treatment	1 (1)	0 (1)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Friends of ABLE
18. drug users	1 (10)	0 (1)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Succesfull Sobriety
19. harm reduction	1 (1)	0 (0)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Psychedelia
20. moderation management	1 (3)	0 (1)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Something More, Something Less
21. Narcotics Anonymous	3 (3)	0 (0)	<ol style="list-style-type: none"> 1. The Full monty Group of NA 2. The NA Way 3. NA in SL
22. peer support	0 (25)	0 (0)	
23. recovery	8 (30)	0 (6)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recovery, Inc. 2. The Full monty Group of NA 3. NA in SL 4. Sanctuary of hope & recovery 5. Rainbow AA Crew 6. Recovery Island 7. 2nd Chance Group of NA 8. Came To Believe
24. rehab	2 (15)	0 (3)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rehab for meth 2. Friends of ABLE
25. rehabilitation	2 (15)	0 (3)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rehab for meth 2. Friends of ABLE

26. self help	2 (56)	0 (5)	1. Something More, Something Less 2. Succesfull Sobriety
27. sobriety	2 (5)	0 (0)	1. Something More, Something Less 2. Succesfull Sobriety
28. social services	0 (95)	0 (16)	
29. substance abuse	4 (4)	0 (0)	1. Friends of ABLE 2. Sanctuary of hope & recovery 3. SoMSoM 4. Furries Agaist Alcohol Abuse
30. substance care	0 (0)	0 (0)	
31. substance treatment	2 (2)	0 (0)	1. Something More, Something Less 2. Preferred Family Healthcare
32. 12 – steps	0 (3)	0 (0)	

HAKUTULOSTEN ENGLANNINKIELISET PROFIILIKUVAUKSET SEKÄ SUOMENNETUT TIIVISTELMÄT

1. **Alcoholic? Alcoholics Anonymous FREE**

We have meetings in SL for people who have RL drinking problems or who just want help in getting off drink to lose weight! Join now, it's free and a really good laugh.

Ryhmä tarjoaa tapaamisia Second Lifessa ihmisille, joilla on todellisessa elämässä ongelmia alkoholin käytössä tai, jotka haluavat lopettaa alkoholin käytön vaikkapa vain painon pudottamisen vuoksi.

2. **Alcoholics Anonymous**

Alcoholics Anonymous is a fellowship of men and women who share their experience, strength and hope with each other that they may solve their common problem and help others to recover from alcoholism. The only requirement for membership is a desire to stop drinking. There is a list of meetings available from this group. Please contact Freedom Delgado or Jubilant Quackenbush for meeting information. Currently there are meetings everyday in-world. <http://alcoholics-anonymous.org>

Alcoholics Anonymous on yhteenkuuluvuutta miesten ja naisten välillä, jotka jakavat kokemuksiaan, voimaansa ja toiveikkuuttaan muiden kanssa ratkaistakseen ongelmiaan ja auttaakseen muita alkoholismista toipumiseen. Ryhmään liittymisen ainut ehto on halu lopettaa alkoholin käyttö. Ryhmällä on tapaamisia, joista saa tietoa ottamalla yhteyttä ryhmän luottamushenkilöihin. Ryhmän tapaamisia on päivittäin Second Lifessa. Lisäksi profiiliin on merkitty internet-osoite Anonyymien Alkoholistien englanninkielisille kotisivuille.

3. **Came To Believe**

Rarely have we seen a person fail who has thoroughly followed our path... All those in recovery are welcome. AA, OA, NA, CA, Al-Anon, ACOA, Recovery, 12-Step, 12 Step

Ryhmän kuvaukseen on listattu avainsanoja, jotka koostuvat erilaisista riippuvuutta käsittelevistä ryhmistä ja toipumisohjelmista. Avainsanoja ovat AA eli Alcoholics Anonymous (Anonyymit Alkoholistit), OA eli Overeaters Anonymous (Anonyymit Ylensyöjät/ongelmasyöjät/syömishäiriöiset), NA eli Narcomanics Anonymous (Nimettömät Narkomaanit), CA eli Cocaine Anonymous (Anonyymit Kokainistit), Al-Anon (anonyymit alkoholistien läheiset), ACOA eli Adult Children of Alcoholics (alkoholistien aikuiset lapset), recovery (toipuminen) ja 12-Step (kaksitoista askelta – toipumisohjelma riippuvuudesta). Ryhmän kuvauksessa toivotetaan tervetulleeksi kaikki, jotka ovat toipumassa.

4. **Friends of ABLE**

ABLE (the Association for Better Living & Education) is an international nonprofit public benefit corporation dedicated to social betterment in the areas of education and literacy, salvaging lives from drug abuse and addiction, rehabilitation of inmates and restoring common sense values that bring peace, respect & cooperation to communities. This group is open to all who are friendly towards the goals of helping people to live better lives along these lines

ABLE on kansainvälinen, voittoatavoittelematon, julkinen avustusyhtiö, joka tähtää sosiaaliseen parantamiseen koulutuksen ja lukutaidon alueilla. ABLE on myös omistautunut elämien pelastamiseen huumeiden käytöltä ja riippuvuudelta, vankien kuntoutukseen sekä palauttamaan arvoja, jotka luovat rauhaa, kunnioitusta ja yhteistyötä yhteisöissä. Friends of ABLE ryhmä on tarkoitettu kaikille, jotka kokevat ihmisten elämien parantamisen näiden linjausten mukaisesti tavoiteltavaksi.

5. **Friends of Bill W.**

Alcoholics Anonymous is a fellowship of men and women who share their experience, strength and hope with each other that they may solve their common problem and help others to recover from alcoholism. The only requirement for membership is a desire to stop drinking. Current meeting schedule: Monday 11am SLT, Tuesday 6pm SLT, Wednesday 6am SLT, Thursday 11 am SLT, Friday 6pm SLT, Saturday 10:30am SLT, Sunday 4 pm SLT. Location: Avaria (126, 154, 598), or ask for TP during meeting times in the group IM.

Ryhmän kuvaus on samanlainen kuin ryhmän Alcoholics Anonymous. Kuvaus sisältää lisäksi tämän hetkisen tapaamisaikataulun. Tapaamisia on maanantaisin kello 11.00, tiistaisin kello 18.00, keskiviikkoisin kello 6.00, torstaisin kello 11.00, perjantaisin kello 18.00, lauantaisin kello 10.30 ja sunnuntaisin kello 16.00. Ajat ovat Second Life:n aikaa ja tapaamiset ovat paikassa Avaria (126, 154, 598). Teleporttausta voi myös pyytää tapaamisaikojen puitteissa ryhmän pikaviestillä ominaisuuden (IM) kautta.

6. **Friends of Lois W.**

Al-Anon is a group that helps the families and friends of alcoholics. We do this by sharing our Experience, Strength and Hope with each other and by welcoming and giving comfort and understanding to the families and friends of alcoholics.

Ryhmä on suunnattu alkoholistien perheille ja ystäville. Ryhmän tarkoituksena on jakaa kokemuksia, voimaa ja toiveikkuutta sekä antaa lohtua ja ymmärrystä alkoholistien läheisille.

Furries Agaist Alcohol Abuse

To help spread the dangers of the abuse of alcohol and drunk driving, and to help those dealing with the loss of those close to them due to the abuse of alcohol. Dedicated to all furrys who have been taken from us before there time

Ryhmän tavoitteena on levittää tietoa alkoholin väärinkäytön ja alkoholin vaikutuksen alaisena autoilemisen vaaroista. Ryhmän tarkoituksena on myös auttaa niitä ihmisiä, jotka ovat menettäneet läheisiään alkoholin väärinkäytön vuoksi. Ryhmän nimessä sana ”furry” (karvainen, substantiivina turri) viittaa eläimiin, joille on annettu inhimillisiä piirteitä ja ryhmä onkin omistettu tällaisille olioille (Wikipedia 2010).

7. Ironmen Ministries

Vision: To fully develop God's image in men's lives.

Mission Statement: To fully develop God's image in men's lives. To provide a safe place for men to share their problems, faults, and addictions, then helping them overcome these issues by getting them back in touch with the masculine heart God gave them. To bring masculinity back to it's rightful place in their families, their churches, and their worlds. IM Mobius Edgeworth for more information and an invitation.

Ryhmä tarjoaa turvallisen paikan miehille ongelmien, vikojen ja riippuvuuksien jakamiseen sekä näiden asioiden käsittelemiseen. Ryhmä on tarkoitettu miehille ja kuvauksen perusteella ryhmän tausta-ajatuksena on miesten saattaminen kosketukseen maskuliiniseen sydämeensä, jonka Jumala on heille luonut.

8. Jo's AA Group In Second Life

Group Charter: A place for like minded ppl to meet and share with each other our 'hopes, strengths and fears' for each coming day. Remember everyone: "you never ever have to be alone again" that and the fact we are everywhere.

Ryhmä tarjoaa samanmielisille ihmisille tapaamispaikan, jossa voi jakaa toiveita, voimaa ja pelkoja liittyen tulevaisuuteen.

9. NA in SL

Share and celebrate your recovery from the disease of addiction with the Twelve Steps of Narcotics Anonymous.

Nimettömät Narkomaanit Second Lifessa on ryhmä, jossa voi jakaa ja juhlia toipumistaan riippuvuudesta NA:n kahdentoista askeleen ohjelman avulla.

10. Preferred Family Healthcare

Dedicated to creating a meaningful Second Life Presence for Preferred Family Healthcare, a RL private not-for-profit organization specializing in the treatment and prevention of substance use disorders and mental health problems.

Ryhmä, joka vastaa todellisen elämän Preferred Family Healthcare yksityistä ja voittoatavoittelematonta organisaatiota. Se on erikoistunut päihdeiden käytön häiriöiden ja mielenterveysongelmien hoitoon ja ehkäisyyn. Ryhmän tarkoitus on luoda organisaation merkityksellisen olemassaolo Second Lifessa.

11. Psychedelia

Wellcome to the Psychedelia Club were we aim to keep drug users as safe as possible also known as Harm Reduction.. Our Stand is that drugs should be legal and every individuals should decide for themselves what they want to do with their bodys.. We are here to guide and help as much as possible, the people that have decided to use drugs, so the harm done to themself (and others) is minimal. Enrollment is free and open to all.

Ryhmän lähtökohtana on näkemys siitä, että huumausaineet tulisi laillistaa vedoten ihmisten itsemääräämisoikeuteen ja se on tarkoitettu ihmisille, jotka ovat päättäneet käyttää huumeita. Ryhmä tähtää huumeista aiheutuvien haittojen vähentämiseen ohjauksella ja apua antamalla, jotta huumeidenkäyttäjälle itselleen ja toisille koituisi mahdollisimman vähän haittaa.

12. Rainbow AA Crew

Our primary purpose is to stay sober, and to carry the message to other alcoholics who still suffer. This group is intended as a safe space for those who are gay, lesbian, bisexual, or trans and in recovery from alcoholism. Our meetings are also open to allies, and to anyone who has the desire to stop drinking. We meet every Tuesday at 8 PM at Sober Life: <http://slurl.com/secondlife/Isle%20Somera%20North/24/51/29>

Ryhmän pääasiallisena tavoitteena on raittiina pysyminen sekä viestin välittäminen niille, joilla on yhä alkoholin ongelmakäyttöä. Ryhmän nimessä sana ”rainbow” (sateenkaari) viittaa seksuaalivähemmistöihin. Ryhmän tarkoitus onkin tarjota turvallinen paikka homo- ja biseksuaaleille sekä transsukupuolisille ihmisille, jotka ovat toipumassa alkoholiriippuvuudesta. Ryhmän tapaamiset ovat avoimia myös kumppaneille sekä kaikille, joilla on halu lopettaa alkoholin käyttö. Tapaamisia järjestetään joka tiistai kello 20.00 Sober Life:ssa <http://slurl.com/secondlife/Isle%20Somera%20North/24/51/29>.

13. Recovery, Inc

We are the ones who get you the things you need. that's all you need to know.

Ryhmän nimi viittaa toipumiseen ja sen kuvauksessa sanotaan, että ryhmä antaa kaiken tarvittavan.

14. Recovery Island

Managing and enjoying Recovery Island...a clubhouse environment for those involved in recovery from addictions, including family and friends.

Recovery Island on ryhmä niille, jotka ovat toipumassa riippuvuudesta sekä heidän läheisilleen ja ystävilleen.

15. Rehab For Meth

This is for the meth users that are fiends and can't get over the high. Special meeting will be held once a week. When Sunshine Tripp is available.

Meta-amfetamiinin käyttäjille tarkoitettu ryhmä, joka järjestää kerran viikossa jäsenilleen erityistapaamisen.

16. Sanctuary of hope & recovery

Our goal is to provide a space available, free of charge, to anyone wishing to host a "not for profit", "non-political" recovery/personal empowerment/healing based group or workshop. Alzheimer's, Child Abuse, Domestic Violence, Eating Disorders, Elders Abuse, Family Crisis, Gay, Bi-Sexual & Trans-gender, Sexually Transmitted Diseases, Loss & Grieving, Mental Health, Missing Children, Rape, Runaways, Sexual & Reproductive Health, Sexual Abuse, Substance Abuse, Suicide, Depression & Crisis

Ryhmä tarjoaa maksuttoman paikan, jossa jokainen halukas voi järjestää voittoatavoittelemattomia ja ei – poliittisia, toipumiseen, parantamiseen tai henkilökohtaiseen valtaistumiseen pohjautuvia ryhmiä tai työpajoja. Ryhmien tai työpajojen sisällöt voivat olla moninaisia: kuvaukseen on listattu aihealueiksi päihteiden väärinkäytön lisäksi myös Alzheimer' in tauti, lasten pahoinpitely, perheväkivalta, syömishäiriöt, ikäihmisten pahoinpitely, perheen kriisit, homo- ja biseksuaalisuus sekä transsukupuolisuus, sukupuolitaudit, menetys ja suru, mielenterveys, kadonneet lapset, raiskaus, karkaamiset, seksuaali- ja hedelmällisyysterveys, seksuaalinen hyväksikäyttö sekä itsemurha, depressio ja kriisit.

17. Serenity Forest Group

Come join us for some great AA fellowship and support. The Serenity Forest Group. meetings at Kangaroo are open to the public. in accordance with AA tradition the only requirement for membership is the desire to stop drinking.

Ryhmä hyödyntää AA – ryhmän perinteitä sekä tarjoaa yhteenkuuluvuutta ja tukea. Ryhmän tapaamiset ovat avoimia ja jäsenyyden ehtona on halu lopettaa alkoholin käyttö. Tapaamiset järjestetään Kangaroo – alueella (128, 128, 0).

18. Serenity Shore Women´s AA Group

A group for women who have addiction issues to share and seek sober companionship. Please feel free to use the chat line if you need to talk. Thanks, Freedom

Ryhmä naisille, jotka haluavat jakaa riippuvuuttaan koskevia asioita ja etsiä raitista kumppanuutta.

19. Something More, Something Less

Group Charter: SMSL aims wil fill a gap for those with substance use problems, and their families and friends. There are excellent self-help resrouces such as Alcoholics Anonymous, Moderation Management, Women for Sobriety, or Al-Anon. There is also formal treatment fo Substance Use Disorders, both in outpatient clinics and residential centers. If you need something more than non-professional self-help, and something less than structured treatment, SMSL is for you!

Ryhmän tavoitteena on täyttää aukko niiden ihmisten elämässä, joilla on ongelmia päihteiden käytön kanssa. Ryhmä on suunnattu myös päihde-riippuvaisten perheille ja ystäville. Ryhmä on itseavun ja virallisten, strukturoitujen auttamistahojen välimuoto.

20. SoMSoM

Social Marketing with Social Media (SoMSoM) is group of media studies scholars and social work professionals dedicated to inspiring social change through experimentation with social media applied to social marketing campaigns and social work interventions. Current areas of focus: disadvantaged youth, intercultural understanding, HIV/AIDS and general sexual health education, stigmas and self acceptance, violence, substance abuse, and leadership, job and life skills.

Ryhmä koostuu mediakoulutuksen omaavista ihmisistä ja sosiaalityön ammattilaisista, jotka ovat omistautuneet sysäämään sosiaalista muutosta kokeilujen kautta, joissa sosiaalista mediaa sovelletaan sosiaalisen markkinoinnin kampanjoihin ja sosiaalityön interventioihin. Tämän hetkisiä fokuksia ovat nuoruuden varjopuolet, monikulttuurinen ymmärtämisen, HIV/AIDS ja yleinen seksuaaliterveyden opetus, leimat ja itsensä hyväksyminen, väkivalta, päihteiden väärinkäyttö sekä johtajuus, työ ja elämäntaidot.

21. Stop drugs and live

Free yourself from drugs. Your life is unique ! you can destroy it, "or live"

Ryhmän kuvauksessa kehoitetaan ihmisiä luopumaan huumeista ja arvostamaan ainutlaatuista elämäänsä.

22. StraightEdge

Purity to ones mind and body. abstaining from harmful substances including alcohol, tobacco and recreational drugs. may also include abstaining from caffeine, promiscuous sex and painkillers.

Ryhmä, jonka jäsenten periaatteena on kaikista vahingollisista aineista, kuten alkoholista, tupakasta ja huumeista pidättäytyminen.

23. Successful Sobriety

Group Charter: "If you want to drink or use drugs, that's your business. If you want to stop, we're here to help."

Meeting Schedule :

Speaker Meeting Thursday 5pm SL time

Open meeting Saturday 6pm SL time

Successful Sobriety is a Second Life fellowship of people who suffer from addiction to drugs or alcohol, or any obsessive/compulsive self-destructive disorder. Membership is open to all, free of charge.

Ryhmän tarkoitus on alkoholin ja huumeiden käytön lopettamisessa. Ryhmä on toveruutta Second Lifessa sellaisten ihmisten välillä, joilla on alkoholi- tai huumeongelma tai jokin pakonomainen itsetuhoinen häiriö. Ryhmän profiiliin on merkitty myös tapaamisaikataulu: puhuja on paikalla torstaisin kello 17.00 Second Lifen aikaa ja avoin tapaaminen on lauantaisin kello 18.00 Second Lifen aikaa.

24. **The Full Monty Group of NA**

The Full Monty Group of Narcotics Anonymous. Are you willing to go all the way for your recovery?

Ryhmän nimessä viitataan Nimettömiin Narkomaaneihin ja lisäksi kuvauksessa on kysymys ”Oletko valmis menemään loppuun asti toipumisessasi?”

25. **The NA Way**

Sharing our experience, strength and hope with other addicts according to the traditions of Narcotics Anonymous.

Ryhmä on tarkoitettu kokemusten, voiman ja toiveikkuuden jakamiseen toisten riippuvaisten ihmisten kanssa NA -ryhmän perinteiden mukaisesti.

26. **=sXe= Straight Edge furs =sXe=**

This group is intended for all furs who have a strong conviction in just saying no to drug and alcohol use in all forms. And, who only take drugs for medicinal purposes only in real life. (Headache medicine, vitamins, meds to control a condition, etc). to clarify, this does not include caffeine. Caffeine is VERY basic, mild, and is often put in many sodas whether we want it or not anyway. Again, just no cigarettes, alcohol, or hard drug usage (Including recreational use).

Tämänkin ryhmän nimessä on viittaus eläimiin, joille on annettu inhimillisiä ominaisuuksia. Ryhmä on tarkoitettu sellaisille ”furry”-hahmoille, joilla on vahva vakaumus kieltäytyä huumeista ja alkoholista niiden kaikissa muodoissa, kuitenkin kofeiinin käyttö hyväksyen. Ryhmä on suunnattu myös niille, jotka käyttävät lääkkeitä ja muita vastaavia valmisteita ainoastaan lääkinällisiin tarkoituksiin, kuten päänsärkyyn tai vitamiinien puutteeseen. Ryhmässä kielletään tupakan ja alkoholin sekä huumausaineiden käyttö.

27. **2nd Chance Group of NA**

Recovery in Second Life! Join us as we share recovery from the disease of addiction. We have a meeting in SL. Please join us for recovery!

Ryhmän teemana on riippuvuudesta toipuminen Second Lifessa ja ryhmälä on myös järjestetty tapaaminen.