

Millaisia toimivia ennaltaehkäiseviä välineitä rahapeli- ja muihin riippuvuuksiin?

Antti Murto

Tutkija

Peliklinikka / Socca

Kuntoutuspäivät 19.3.2010

Yleisesti (riippuvuusongelmat)

- Riippuvuudet (erityisesti toiminnalliset) lisääntyneet länsimaissa
- teknologia, traditioiden ohentuminen, yhteisöllisyyden puute..

Esim. tietokonepohjainen riippuvuus:

- Interaktiolla merkittävä rooli. Vertailu televisioon – suuria katselutuntimääriä, mutta vähän vaikeita riippuvuusongelmia
- Riskiryhmässä lapset ja nuoret jotka eivät koe menestystä kaveri-, koulu- tai pihayhteisössä
- Netti- tai peliriippuvuus paljolti ns. “nörttien” ongelma. Vaikea tunnistaa kun muut asiat pitkään ainakin näennäisesti kunnossa

Yleisesti (rahapeliongelmat)

- Suomen valtiolla monopoli rahapeleihin. Toimilupa Veikkaus oy, Raha-automaattiyhdistys ja Fintoto oy
- Suomalaiset häviävät kotimaisiin rahapeleihin noin 1,4 miljardia euroa vuodessa. Noin neljä miljoonaa euroa joka päivä
- Eniten pelaava 2 % vastaa kolmanneksesta kokonaiskulutuksesta. 5 % noin 50 % kokonaiskulutuksesta
- Koko väestöstä 40 000 - 65 000 vaikeasti ongelmassa pelaamisen takia (peliriippuvuuden tunnusmerkistö), + n. 60 000, joilla ongelmia pelaamisen hallinnassa (Rahapelitutkimus 2003 ja 2007)
- 12-17-vuotiaat kuluttavat rahapeleihin noin 36 miljoonaa euroa vuodessa (Toy 2006)
- 12-17-vuotiaista 5 000 peliriippuvuuden tunnusmerkistö. 33 000 kärsii eritasoisista rahapelaamisen hallintaan liittyvistä ongelmista (STM/Toy 2006)

Peliongelman kehitykseen vaikuttavat tekijät

- 1. Geneettinen perimä
- 2. Yksilölliset, psyykkiset olosuhteet eri elämänvaiheissa
- 3. Sosiaalinen ympäristö
- 4. Tarjolla olevien pelipalveluiden rakenteellinen luonne

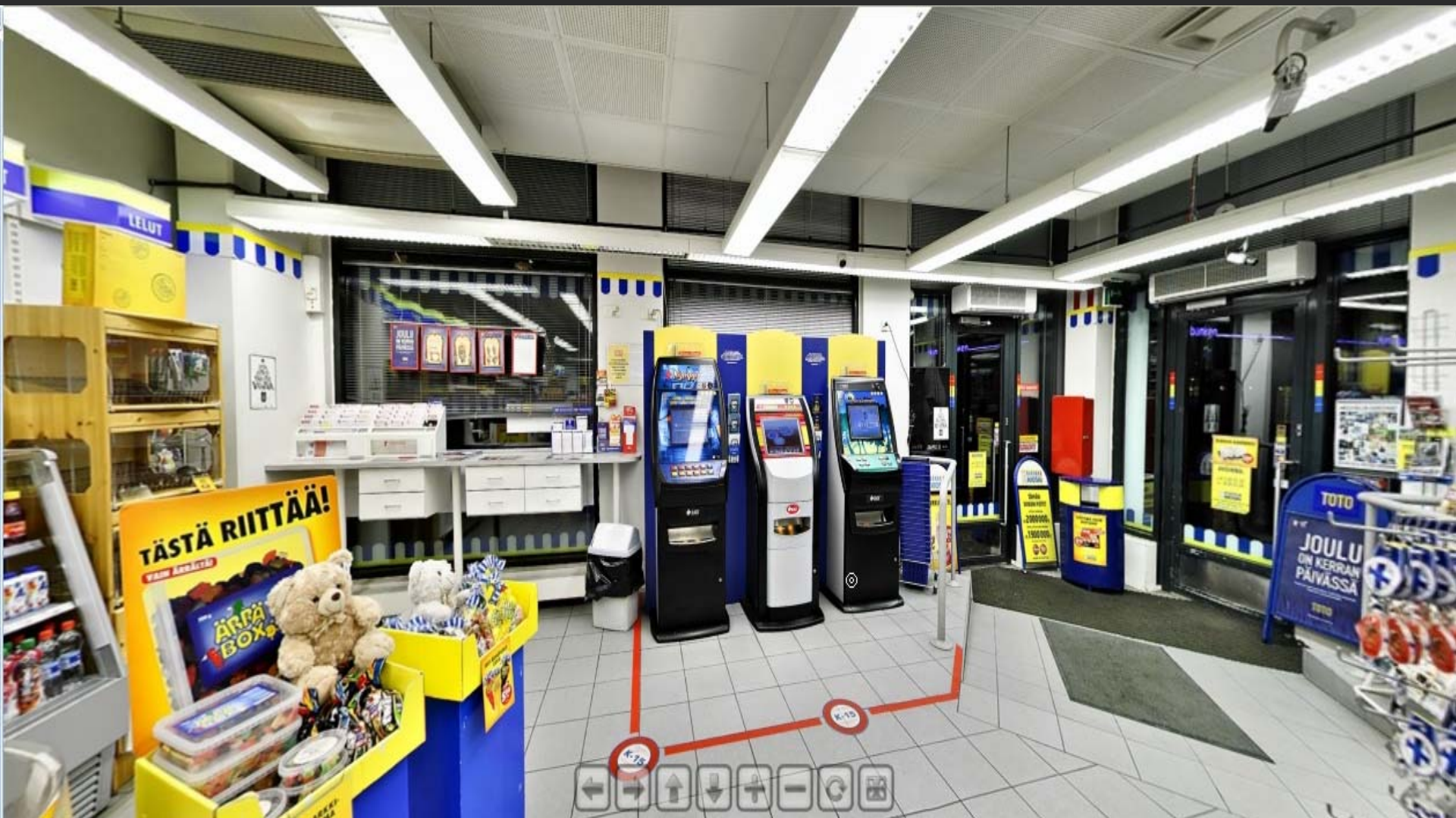
(Griffiths 2004)

Pelaajat

Huomionarvoista:

- Ongelmia aiheuttavat eniten nopeatempoiset pelit. Karkeasti, kolikkopelit olleet oikeastaan kaikkialla missä niitä on nro 1 vaikeuksien aiheuttaja. Haastajaksi tulleet nopeat nettipelit
- Syy: pelissä ”mukana elämisen” tunne suurempi riippuvuuden kehittäjä kuin voitontavoittelu. Voitontavoittelu usein enemmän syy kokeilla – ei riippuvuuden aiheuttaja

Rahapelit arjessa



Rahapelit netissä



Käyttäjänimi

Salasana

Kirjaudu sisään

Valitse kieli

Suomeksi

Avaa pelitili

Unohtuiko salasana?

Etusivu

Automaatit

Bingo & arpapelit

Kasino

Nopat

Pokeri

Vedonlyönti

Pelit

Club Paf

Pafista

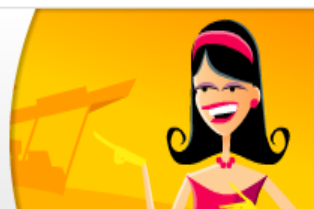
Asiakaspalvelu

Automaatit

Pelaa kaikkia automaatteja ilmaiseksi

Pelejä joka lähtöön

Kokeile suosittua Cash & Carry -peliä!



• Matkan & kulutusrahaa



\$13.000

Automaatit

Korkein jackpotti: **35 578€**
Viimeisin jackpotti: **110€**

Kasino

Suosituin peli: **Multihand Blackjack**

Bingo & arpapelit

Korkein jackpotti: **608 556€**
Viimeisin jackpotti: **98€**

Pokeri

Seuraavat turnaukset:
♦ €3 + €0.30 Rebuy
♠ NL Holdem

Nopat

Suosituin peli: **Dice Hold'em**

Pelit

Suosituin peli: **Backgammon**

Vedonlyönti

Vihjeitä, uutisia ja sähköitä

clubpaf
Lucky Casino
Pelaa Premium Blackjackia
Voita MacBook Air
Ilmoittaudu kilpailuun tästä >

Turnaus Verkossa
BEACH POLLEY
Rekisteröidy nyt!

Paf on julkisoikeudellinen yhdistys.

Nordea SampoPankki

Voittajat mediassa



Häviäjät mediassa



Ehkäisevän työn tarve

- ”Suomalaisen yksinoikeusjärjestelmän ja rahapelipolitiikan tavoite on rahapelaamisesta aiheutuvien haittojen ehkäisy”
- Rahapeliongelma on usein monen tekijän summa ja sen hoitaminen työlästä menetetyn talouden ja psyykeen haittojen korjaamista. On huomattavasti rationaalisempaa ehkäistä ongelmia ennalta

Yksilön ongelmasta yhteiseksi huolenaiheeksi

Tutkimusta hallinnut psykiatrinen ja psykologinen näkökulma (1960-1970-luvulta lähtien)

- Kompulsio, mania, impulssien hallinnan häiriö (rinnastui pyromaniaan, kleptomaniaan)
- Addiktio, riippuvuus 1980-luvulla (1987 DSM III-R rinnastuu päihderiippuvuuteen)
- Kansanterveysnäkökulma (2000-luvulla). Huomio yksilön hoitamisesta haittojen sääntelyyn väestötasolla
- 2000-luvulla tasaisesti lisääntynyt rahapelaaminen, tutkimuksen kehittyminen ja raportoitujen rahapeliongelmiin laajempi huomiointi ovat vaikuttaneet rahapelaamisen aseman muutokseen kansalliseksi huolenaiheeksi.

Rahapeliongelman käsittely

Rahapelaamista ohjataan mm.:

- laeilla,
- säädöksillä,
- normeilla ja
- asenteilla

Vaakakupissa painavat **raha vs. ongelmat**

- Näiden kahden muuttujan välistä harmoniaa vastuullinen pelipolitiikka etsii

Toimenpiteitä

- Ehkäisevät työkalut nuorten rahapelaamiseen 2007-2009
- Elämä On Parasta Huumetta ry

Kohdennus

Projektin toimintamuodot jakautuvat kahteen osaan:

- Viestintään
 - Työkaluihin
-
- 1. vuosi – yhteiskunnallisen keskustelun virittäminen (viesti, toimintamalli, ulostulo)
 - 2. vuosi – työkalut nuorille, integroituminen EOPH:n perustyöhön (koulutyö ja ehkäisevä työ netissä)
 - 3. vuosi – ehkäisevän työn mallin juurruttaminen

Meitä ohjasi

- Miten rahapelaamisen asema yhteiskunnassa muotoutuu? Nuorten kohdalla tarkastelimme asiaa erityisesti siitä näkökulmasta, että mitkä asiat vaikuttavat nuorten suhtautumiseen rahapeleihin? Päädyimme ottamaan tarkasteluun erityisesti neljä osa-aluetta:
 - Rahapelaaminen osana **viihdeteollisuutta**
 - **Asenneilmapiiri** rahapelaamiseen
 - Rahapelien **ikärajat**
 - Rahapelien **valvonta**

Projektin välittömät viestit

Projektin viestintä kohdistui **kolmeen** ryhmään:

1. nuoriin:

- Kumpi on Kampi - pelaatko sinä vai pelataanko sinua?
- Rahapelaamisen viihteellisen imagon käsittely. Rahapelaamisen todelliset voitonmahdollisuudet
- Pelaamisen mielikuvien kohdistaminen maltillisen pelaamisen ja pelaamisen ongelmapotentiaalia luonnetta ymmärtävään suuntaan

2. päätöksentekijöihin,

- mm. tarvitsemmeko lastemme rahoja?
- Ikärajat, valvonta, sijoittelu, lainsäädäntö
- Koulut haluttiin mukaan tiedonvälittäjiksi ja ehkäisevän työn paikoiksi
- Voittovarojen edunsaajia mukaan rahapeliongelmiin ehkäisytyöhön

3. vanhempiin

- Vanhempainkampanja: Kaikki pelissä? Kenen pelaamisesta olet huolissasi?
- Tietoa rahapelaamisesta perheisiin

Ehkäisevä työ

Tärkeää

- Ongelmapelaaminen jo tunnettu ja tunnustettu ongelma – tunnistamiseen tarvitaan kuitenkin vielä välineitä
- Riskiryhmien kartoitus ja interventioiden kohdentaminen sinne
- Tietoa perheisiin ja kouluihin (ks. www.thl.fi/pelihaitat)
- Riskiryhmistä tiedetään, että ne hyvin samankaltaisia kuin monissa sosiaalisissa ongelmissa:

Runsas rahapelaaminen ja ongelmapelaaminen yhdistyvät isoihin

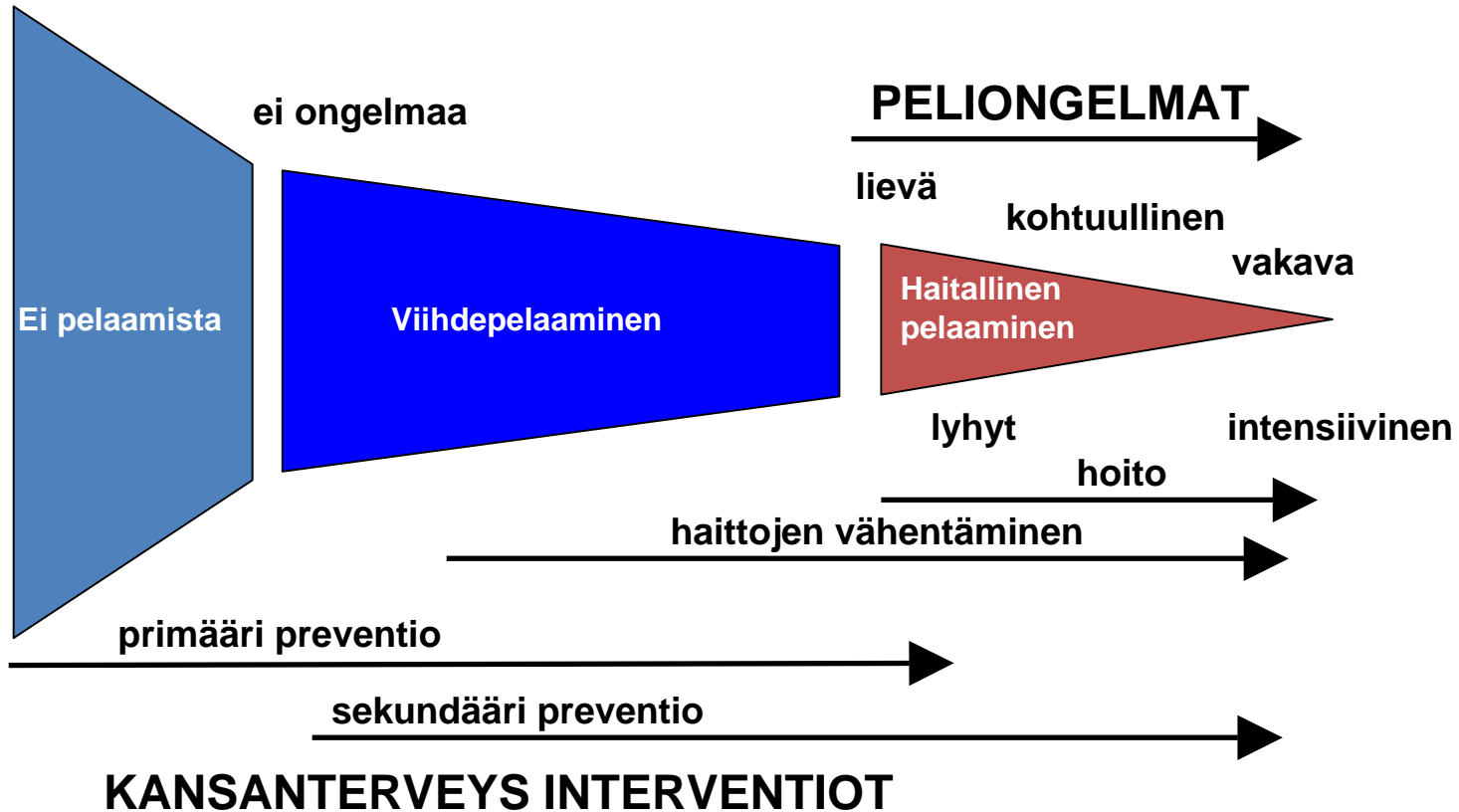
- terveysriskeihin (tupakointi, alkoholin suurkulutus),
- psyykkisiin (itsetuhoisuus, masennus),
- sosiaalsiin ongelmiin (rikollisuus, väkivalta) sekä
- taloudellisiin vaikeuksiin ja menetyksiin

Yhteiskunta

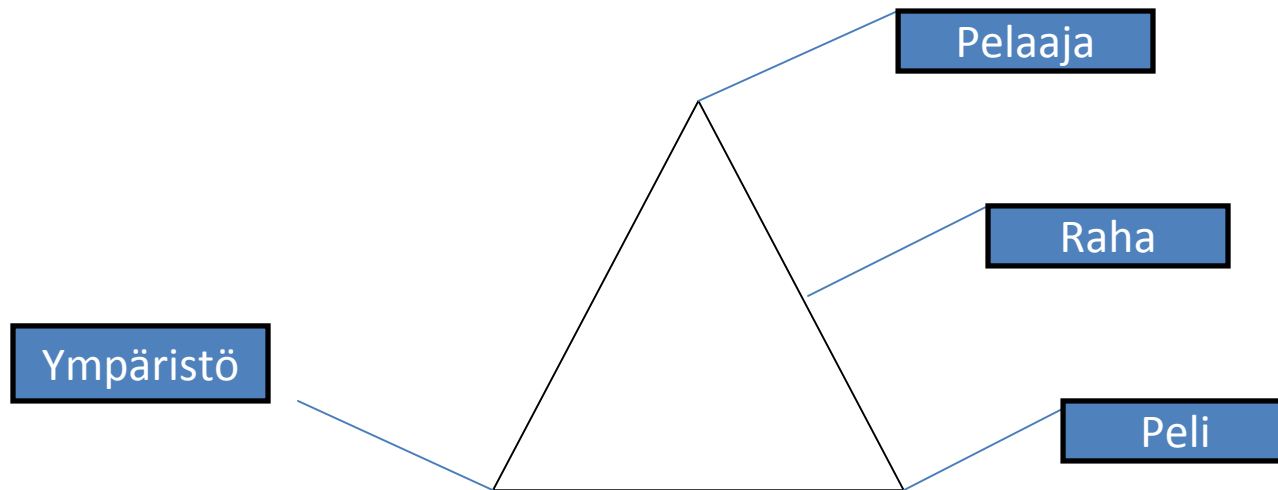
Rakenteelliset muutokset – vastuullinen pelipolitiikka

- Kehityssuunta kahtalainen (uusi arpajaislaki)
 - rajoitetaan ja höllätään samaan aikaan
- Ongelma / haaste:
 - merkittävät ennaltaehkäisevät toimenpiteet toteuttamiskelpoisia vain jos ne eivät aiheuta suurempaa haittaa ongelmattomasti pelaavalle, eivätkä vähennä (juurikaan) tuottoja

Rahapelaamisen jatkumo ja pelaamisen ongelmien ehkäisy tasot (ks. Shaffer ja Korn 2002)



Perinteinen kansanterveysmalli rahapelaamisen ongelmiin sovellettuna. Ks. Korn ja Shaffer 1999.



Lopuksi

- Parasta ehkäisevää työtä on yleisen hyvinvoinnin ja terveyden edistäminen. Rahapeliongelma on usein monitasoinen sosiaalinen ongelma. Hyvin rakennettu ehkäisysuunnittelu nojaa laaja-alaiseen hyvinvoinnin ymmärtämiseen, ja se toteutuu parhaiten moniammatillisen osaamisen keinoin
- Yli 80 % suomalaisista pelaa rahapelejä – riski siihen, että se kehittyy ongelmaksi lisääntyy merkittävästi kun elämä ei tunnu hyvältä