

Peliriippuvuuden terapeutinen ja lääkinällinen hoito

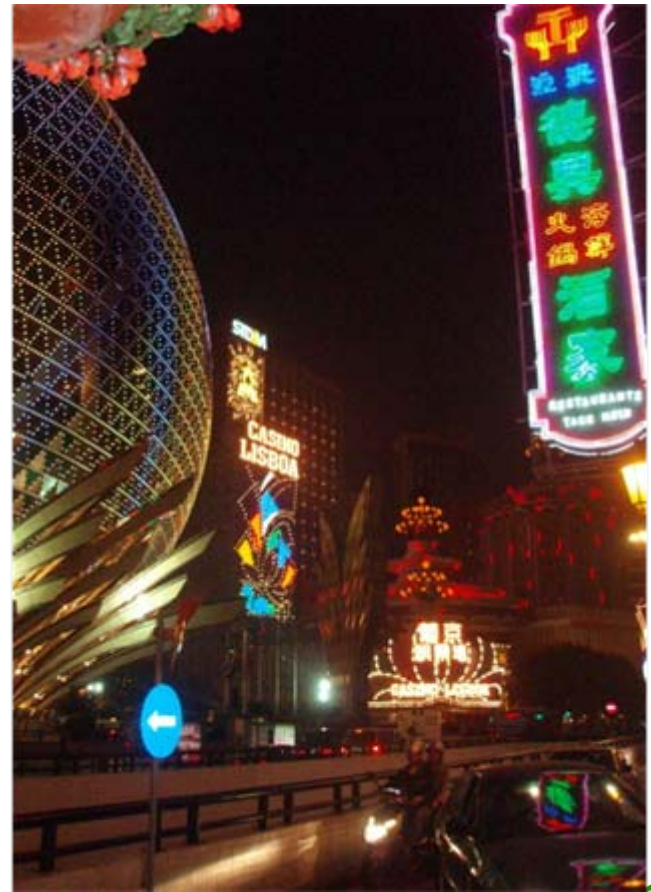
Erikoistutkija Tuuli Lahti
Terveysten ja hyvinvoinnin laitos
Mielenterveys ja päihdepalvelut – osasto

tuuli.lahti@thl.fi



”On lottovoitto syntyä Suomeen” – vai onko?

- Noin kolme neljästä 15 vuotta täyttäneestä suomalaisesta on pelannut jotain rahapeliä viimeisen vuoden aikana
 - Suomalaiset pelaavat rahapelejä lähes 3 miljardilla eurolla vuosittain
- Jopa kolmasosa rahapelien tuotoista tulee eniten pelaavalta (2%) pelaajaryhmältä



Suomalaiset pelaavat paljon

Ikä	15-19	20-24	25+	Kaikki
Osallistunut rahapeliin vuoden aikana (Taloustutkimus 2007)	62%	75%	73%	73%
Osallistunut rahapeliin viimeisen kuukauden aikana (AVTK 2008)	54%	57%	71%	68%
Pelannut vähintään kerran viikossa jotain rahapeliä (AVTK 2008)	17%	18%	34%	31%
Ongelmia pelaamisessa, SOGS-pisteitä vähintään 3 (Taloustutkimus 2007)	9%	5%	2%	3%



Arpajaislaki ja rahapelimonopoli

1. Fintoto (ravipelit)

- Suomessa 43 ravirataa ja 700 asiamiespistettä
- Pelit saatavilla myös netissä

2. Veikkaus (mm. lotot, keno, vedonlyönti, jokeri, v-pelit)

- Noin 3200 Veikkauksen asiamiespistettä
- Pelit saatavilla myös netissä

3. RAY (mm. pajatsot, arvat, automaattit, kasinopelit)

- Suomessa 1 kasino (Grand Casino, Helsinki)
- 75 pelisalia
- Kasinopelejä tarjolla noin 300 ravintolassa ja klubissa
- Yli 17 000 raha-automaattia ja pelejä myös netissä



Pelitarjonta

Onnenpelit:

- Perustuvat sattumaan
- Jokainen arvonta on erillinen tapahtuma, eikä sen perusteella voi ennustaa seuraavan arvonnän tulosta
- Esimerkiksi lotto, raharavat, ruletti ja rahapeli-automaatit

Taitopelit:

- Perustuvat osin pelaajan taitoon ja tietoon pelin säännöistä, todennäköisyyksistä ja pelikohteista
- Esimerkiksi pokeri, vedonlyönti ja vakioveikkaus



Pelaaminen ja kulttuuri

- Uskonto
- Kansalliset tavat
 - *Melbourne Cup Day*
 - *Sienan Palio*
- Markkinat
 - *Netin välityksellä tavoitetaan eri pelaajaryhmiä laaja-alaisesti*
 - *Pokerilehdet ja mainonta tapahtumissa (esim. festareilla)*



Peliriippuvuus (DSM-IV)

1. Onko sinulla voimakas kiinnostus pelaamiseen?
2. Onko sinun pelattava jatkuvasti suuremmilla rahasummilla saadaksesi haluamasi jännityksen?
3. Oletko tehnyt toistuvia, epäonnistuneita yrityksiä kontrolloida, vähentää tai lopettaa pelaaminen?
4. Aiheuttaako pelaamisen vähentäminen tai lopettaminen sinussa levottomuutta tai ärtyisyyttä?
5. Pelaatko paetaksesi ongelmia tai helpottaaksesi dysforista mielialaa?
6. Hävittyäsi rahaa palaatko pian takaisin pelaamaan ”tasoittaaksesi” tappion?
7. Valehteletko perheellesi, terapeutille tai muille salataksesi pelaamisen aiheuttamien rahallisten menetysten määrän?
8. Oletko syyllistynyt rikolliseen toimintaan, kuten petokseen, väärennykseen tai kavallukseen pelaamisen rahoittamiseksi?
9. Oletko vaarantanut tai menettänyt tärkeän ihmissuhteen, työpaikan tai mahdollisuuden pelaamisen takia?
10. Tukeudutko muihin selvittääksesi pelaamisen aiheuttamasta taloudellisesta ahdingosta?



- Noin 1%:n suomalaisista arvioidaan kärsivän peliriippuvuudesta (DSM-IV)
- Peliriippuvaisella on pakkomielte peliaamiseen
- Liitännäisoireina mm. masennusta, unettomuutta ja päihteiden käyttöä
- Peliriippuvuus ei ole ainoastaan yksilön, vaan koko yhteisön ongelma.



Peliriippuvuus on impulssikontrollin häiriö, joka muistuttaa päihdehäiriöitä sekä neurofysiologiselta että geneettiseltä profiililtaan

Impulssikontrollin häiriöt (DSM-IV)

- Kleptomania
- Pyromania
- Karvojen nyppimishäiriö
- Ihon nyppimishäiriö
- Pakonomainen kynsien syöminen
- Toistuvien raivokohtausten oireyhtymä
- Peliriippuvuus



Riskitekijät

- Suuri kiinnostus rahaan
- Taloudelliset ongelmat
- Etnisyys ja sukupuoli
- Kilpailuhenkisyys, jännityshakuisuus ja impulsiivisuus
- Tarkkaavuus-ylivilkkaushäiriö (ADHD)
- Päihteiden käyttö
(tupakka, alkoholi ja huumeet)
- Yksinäisyys, alakulo, ahdistus
- Parkinsonin tauti (8%:lla Parkinson-potilaista peliongelmaa)



Pelaaminen ja nuoret

- Kaveriporukan roolimalli tärkeä:
 - Lähes puolet nuorista pelaa rahapelejä siksi, että kaveritkin pelaavat
 - Suomessa 12–17-vuotiaille tehdyn kyselyn mukaan kaverien kanssa pelaaminen on yleisin tapa pelata rahapelejä tässä ikäryhmässä
- Myös vanhempien rahapelaamisen asenteet ja tapa pelata välittyvät nuorten rahapelaamiseen sosiaalisen perimän tavoin.
- Nuorille suunnattu mainonta usein agressiivista – tätä pyritään säätelemään lainsäädännön keinoin



Pelaamisen aiheuttamat ongelmat

- Taloudelliset vaikeudet

→ *Yleisin seuraus*

- Terveysongelmat

→ *Univaikeuksia, fyysisiä oireita*

→ *Syällisyyden tunteita, ahdistusta ja alakuloa*

- Ongelmia noudattaa lakeja

→ *Varkauksia, velkojen maksamatta jättämistä yms.*

- Ongelmia parisuhteessa & työnteossa

NATIONAL INSTITUTE FOR HEALTH AND WELFARE



Uskomukset

Toimintatapoihin liittyviä
esim. tietyn väriset sukat,
tietynlainen pelisalin
lähestyminen yms.

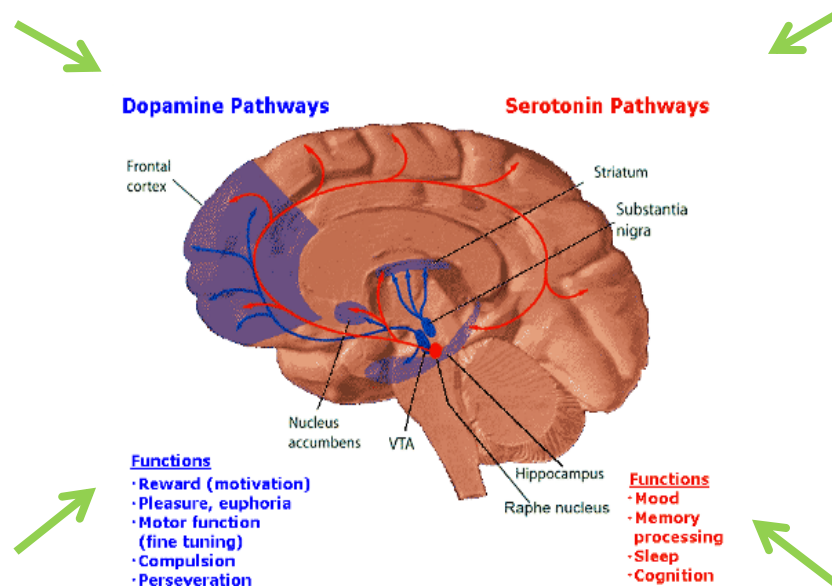
Tärkeä tunnistaa ja hoitaa,
sillä ovat osa "taudinkuvaa"



"He likes it cold in here, so he stays awake. That way he can gamble longer without falling asleep. Personally, I think he's going to catch pneumonia."



Pelaamiseen liittyvät tekijät



Peliriippuvuus on ”puhdas riippuvuus

→ Tutkimalla peliriippuvuutta saamme ensiarvoista tietoa riippuvuushäiriön syntymekanismeista

→ Peliriippuvuuden hoitotutkimus tuottaa tietoa, jota voidaan jatkossa hyödyntää myös muiden riippuvuushäiriöiden hoidon suunnittelussa

→ Taipumus + ympäristö = mahdollinen ongelma



Neurobiologia

Fysiologia:

- Peliriippuvuus muistuttaa päihderiippuvuutta monin tavoin

→ Samankaltaisia muutoksia sekä välittäjäainejärjestelmien toiminnassa että tietyillä aivoalueilla

→ Erityisesti muutoksia dopamiini-, serotoniini- ja noradrenaliinijärjestelmien toiminnassa

Perimä:

- Perimällä näyttää olevan keskeinen merkitys peliriippuvuuden kehittymiselle

→ Kaksostutkimusten mukaan perimä selittää jopa 70% peliriippuvuuden varianssista

- Osalla ihmisistä suurempi alttius sairastua niin impulssikontrollin- kuin riippuvuushäiriöihin



Kun mikään ei enää tunnu miltään

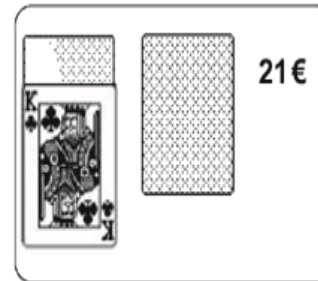
→ Rahavoitot aktivoivat aivojen ventraalisen striatumin aluetta:

→ Peliriippuvaisilla tämä aktivaatio jää terveitä koehenkilöitä alhaisemmalle tasolle, kuten toiminnallisen magneettikuvauksen tuloksista voidaan havaita:

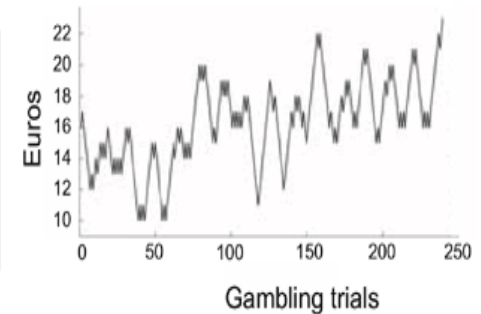
C: Ventraalisen striatumin aktivaatio terveillä kontrollihenkilöillä (n = 12).

D: Ventraalisen striatumin aktivaatio peliriippuvaisilla (n = 12).

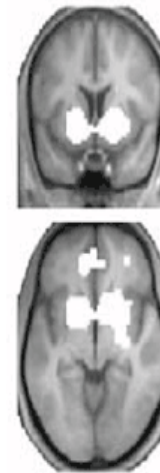
a



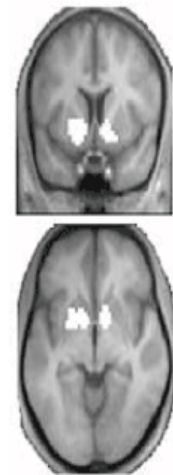
b



c

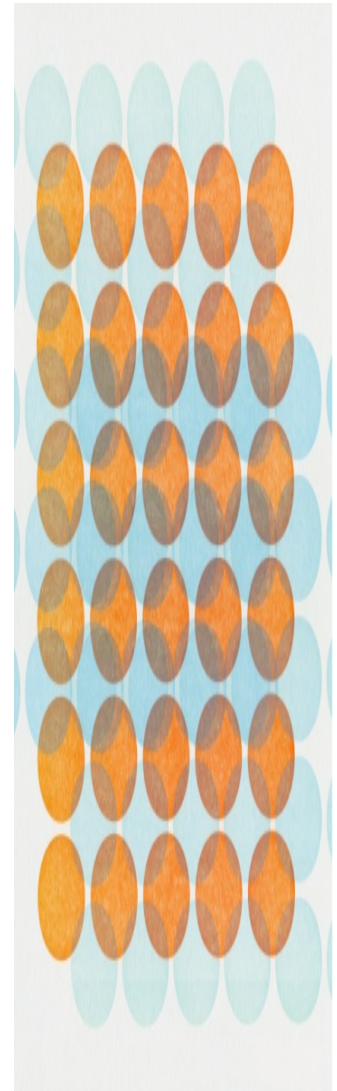


d



Peliriippuvuuden hoito

- Kognitiivinen käyttäytymisterapia (CBT)
- Askel kerrallaan – ohjelmat (esim. GA)
- Vertaistuki (ryhmissä ja keskustelupalstoilla internetissä)
- Matalan kynnyksen tukipisteet (tillti)
- Auttava puhelin (peluuri)



Lääkehoidolla pyritään tasapainottamaan aivojen muuttunutta välittäjäaineainenvaihduntaa

Peliriippuvuuden lääkehoitotutkimuksia on tehty:

- Masennuslääkkeillä (mm. paroksetiini, fluoksamiini)
- Mielialaa tasoittavilla lääkkeillä (mm. litium, valproaatti)
- Opiiaattisalpaajilla (mm. naltrekson, nalmefen)

Hoitotutkimuksen haasteet:

- Otokoot usein pieniä ja tutkimukset yksittäisiä
- Resurssit rajallisia ja seuranta puutteellista
- Riippuvuuden hoito haastavaa
- Retkahdusalttius suuri



THL:n hoitotutkimus

Tutkimushankkeen pilotti 2009 (n=39, 80% miehiä)

→ Tavoitteena tutkia opiaattisalpaaja naltreksonin tehoa peliriippuvuuden hoidossa

→ Naltreksoni estää endorfiinien vaikutusta aivojen mielihyväjärjestelmässä ja siten vähentää pelaamiseen liittyvää mielihyvää (poisoppiminen)

→ Tutkittavia kehoitettiin ottamaan 1 kapseli naltreksonia aina kun ”pelittää”. Pelivapaina ajanjaksoina tutkittavia kehoitettiin tekemään muita mielihyvää aiheuttavia toimia (vahvistettu poisoppiminen).



Pelaamisen aloitusikä

Aktiivisen pelaamisen (väh. 3x/vko) aloitusikä:

→ Miehet: 20+, Naiset: 40+

→ Sukupuolten välinen ero aloitusiässä merkitsevä
($P = 0.02$)

→ Pelivelkoja oli merkitsevästi enemmän niillä, jotka olivat aloittaneet pelaamisen aiemmin ($P = 0.03$). Peliveloissa oli nähtävissä sukupuolten välinen ero; miehillä oli merkittävästi enemmän pelivelkoja kuin naisilla ($P = 0.02$)

→ Tupakoitsijat olivat aloittaneet pelaamisen keskimäärin aiemmin kuin tupakoimattomat



Sosiodemografiset tekijät

Siviilisääty

- 59% avo-/avioliitto
- 28% naimaton
- 10% eronnut
- 3% leski

Asumismuoto

- 64% perheen kanssa
- 28% yksin
- 5% vanhempien kanssa
- 3% asuntolassa

Koulutus

- 43% ammattitutkinto
- 31% peruskoulu
- 26% korkeakoulututkinto

Ammatti

- 72% työssä
- 13% työtön
- 10% eläkeläinen
- 5% opiskelija



Koettu elämänlaatu

→ mitä vaikeampi peliongelma, sitä heikommaksi potilaat kokivat elämänlaatunsa (P =0.02)

→ Koettu elämänlaatu parani merkitsevästi tutkimusjakson aikana

Alkoholin riskikulutus

→ Tutkimuksen alussa 54% ja lopussa 49% alkoholin riskikuluttajia (AUDIT ≥ 8)

→ AUDITissa ei merkitsevää muutosta tutkimusjakson aikana

Mieliala

→ mitä vaikeampi peliongelma, sitä masentuneempia potilaat olivat (P =0.01)

→ Tutkimuksen alussa 46% ja lopussa 28% potilaista masentuneita (BDI ≥ 14).

Pelihimo

→ Tutkimuksen alussa 87% ja lopussa 21% voimakas pakkomielle pelaamiseen (PG-YBOCS ≥ 16)



Muutos pelihimossa (PG-YBOCS), masennuksessa (BDI) ja alkoholin riskikulutuksessa (AUDIT) tutkimusjakson aikana:

Tutkimusjakson aikana:

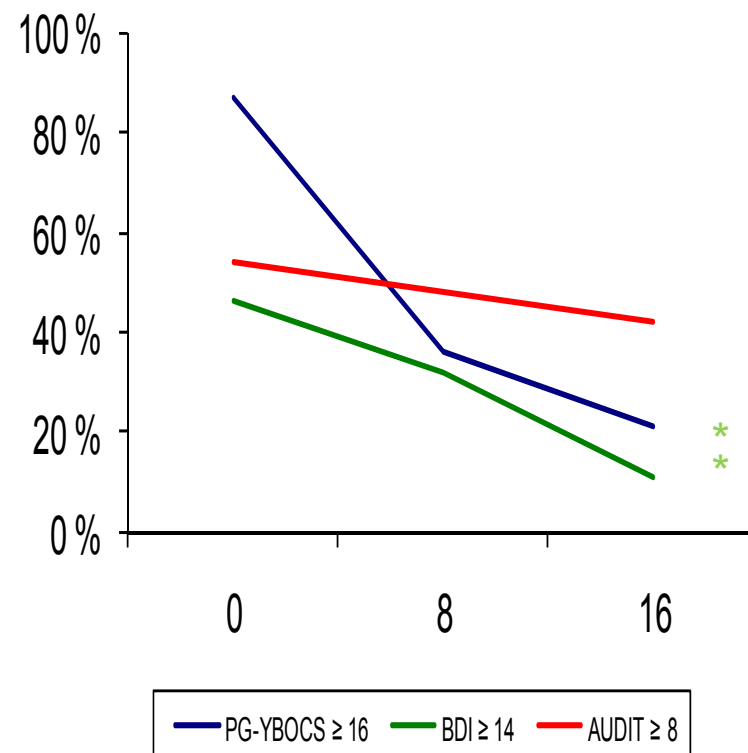
1. potilaiden kokema elämänlaatu

(EQ5D, $P < 0.01$) kohosi

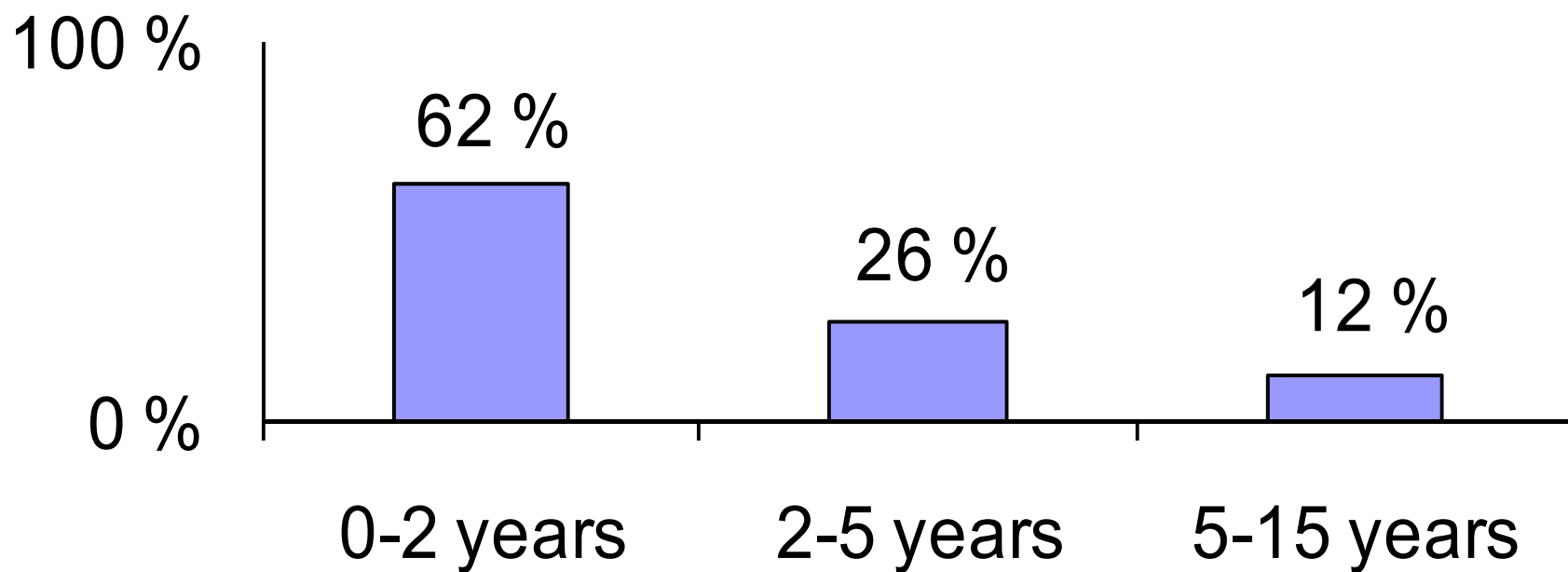
2. Mieliala (BDI, $P < 0.01$) parani

3. Pelihimo väheni (PG-YBOCS, $P < 0.01$).

→ Kaikki nämä muutokset olivat tilastollisesti merkitseviä. Tulokset viittaavat siihen, että tarjottu hoitomuoto oli tehokas peliriippuvuuden hoidossa



Aktiivinen rahapelaaminen muuttui nopeasti peliriippuvuudeksi



Lahti et al. 2010, Psychopharmacology bulletin, in press



Jakotutkimus 2010-2013

- Lumekontrolloitu ja kaksois-sokkoutettu (n= 100)
- Suoritetaan Helsingissä Peliklinikalla
- Kesto 20 viikkoa, (yht. 8 tapaamista)

•Lisäksi suunnitteilla peliriippuvuuteen liittyvien persoonallisuuden piirteiden ja perinnöllisyyden kartoitus mm. kaksostutkimuksen keinoin



Kiitos!

