

Saini Mustalampi, THL

## Vaikuttavaa pelihaittojen ehkäisyä?

- Rahapelaaminen
- Digitaalinen pelaaminen

- (Raha)pelihaittojen ehkäisyä on tieteellisesti tutkittu kansainvälisestikin vasta vähän, Suomessa ei lainkaan (hoitotutkimusta lukuun ottamatta).
- Toimintasuositukset ja soveltuvin osin myös menetelmät ovat pitkälti yhteneväisiä päihdehaittojen ehkäisyyn ja mielenterveyden edistämisen kanssa.
- Ongelmapelaaminen asettuu päihde- ja mielenterveystyön rajapintaan.



# Vaikuttavaa pelihaittojen ehkäisyä? - RAHAPELIT

(Peli)haittojen ehkäisyn reunaehdot:

1. Ongelmapelaamisen riskiä voidaan väestötasolla vähentää, mutta ei koskaan kokonaan eliminoida, koska riskitekijöitä on niin monia, ja joillakin niistä on myös biologinen perusta.
2. Monet riskitekijät liittyvät myös muihin riippuvuuksiin ja psykopatologiaan; laaja-alaisesti moniin eri ongelmiin kohdistuvat ehkäisytoimet ovat myös tehokasta pelihaittojen ehkäisyä (Integraatio!)
3. **Vaikuttava ehkäisy vaatii pitkäkestoista, monipuolista ja koordinoitua toimintaa, joka on eri-ikäisten väestöryhmien saatavilla.**

TERVEYDEN JA HYVINVOINNIN  
*Willams et al (2007): Prevention of Problem Gambling:  
a Comprehensive Review of the Evidence.*



# Vaikuttavaa pelihaittojen ehkäisyä? - RAHAPELIT

Kv tutkimus osoittaa varmuudella, että

- Rahapeliautomaattien tarjontaa vähentämällä voidaan vähentää pelaamista ja peliongelmiä
- Varoitusmerkinnät peleissä lisäävät pelaajien tietoa, mutta ei ole näyttöä, että ne vähentäisivät pelaamista tai peliongelmiä
- Itse asetetulla pääsykiellolla kasinolle ja tukiohjelmalla (esim. Peli poikki) on vaikutuksia hyvinvointiin, pelaamiseen ja peliongelmiin
- Kasinohenkilöstön ja pelien jälleenmyyjien koulutuksella on vaikutusta heidän tietoihinsa ja käyttäytymiseensä



# Vaikuttavaa pelihaittojen ehkäisyä? - RAHAPELIT

Edellistä heikompaa näyttöä on seuraavista:

- Kasinoympäristöissä oleskelleet ihmiset ovat taipuvaisempia pelaamaan muita enemmän, eritoten jos ovat nähneet muiden voittavan
- Panostuslaskurit voivat auttaa erityisesti ongelmapelaajia kontrolloimaan pelaamistaan
- Virtuaalirahaa käytetään reaalirahaa enemmän



# Vaikuttavaa pelihaittojen ehkäisyä? - RAHAPELIT

## Heikoin näyttö:

- Pelkät varoitusmerkinnät, informaatiokampanjat tai tietopohjaiset valistusohjelmat kouluissa vaikuttavat parhaimmillaankin tietotasoon, mutta eivät käyttäytymiseen.

*Lähde edellisiin:*

*Svensson, Jessika (2010): Att förebygga spelproblem. En kunskapöversikt och en systematisk litteraturöversikt. Statens folkhälsoinstitut R 2010:7.*



# Vaikuttavaa pelihaittojen ehkäisyä? - RAHA- ja DIGITAALISET PELIT

## Politiikkatason keinoja (yhteiskunnan taso)/ rahapelit:

- Sääntely: hinta, saatavuus (pelien määrä, pelityypit, sijoittelu, ikäraajat), markkinoinnin rajoittaminen
- Alkoholin käytön ja tupakoinnin rajoittaminen (pelitilassa/pelatessa)

## Toimijatason keinoja/ rahapelaaminen ja digitaalinen pelaaminen kuten ehkäisevässä päihdetyössä ja mielenterveyden edistämisessä:

- riski- ja suojaaviin tekijöihin vaikuttaminen **yksilö-, lähiyhteisö ja paikallistasolla**
- **Ikärajojen noudattaminen** (Kaikki rahapelit Suomessa K 18, tietokone- ja konsolipeleissä rajoitusmerkinnät 7,12,16,18)

TERVEYDEN JA HYVINVOINNIN LAITOS



# Vaikuttavaa pelihaittojen ehkäisyä? - RAHA- JA DIGITAALISET PELIT

## Riskitekijöitä

1. **Pelaajaan ja hänen historiaansa liittyviä:** heikot sosiaaliset taidot, yksinäisyys, heikko itsetunto, pelien ulkopuolella ei juuri onnistumisen elämyksiä, riippuvuusongelmat (myös perheessä), läheisten malli, pako todellisuudesta, elämän kriisit.
2. **Pelin ominaisuuksiin liittyviä:** visuaalisuus, nopea tempo, äänet, pelien palkkiot ja niiden mahdollisuus
3. **Ympäristötekijöitä:** pelien sosiaalinen hyväksyttävyys, runsas tarjonta, mielikuvamainonta, heikko ikärajavaltvonta ja piittaamattomuus niistä.

*Nuoret pelissä s. 42*



# Liikapelaamisen ehkäisy, suosituksia RAHA- JA DIGITAALISET PELIT

Keinovalikoima käyttöön, yksittäiset toimet eivät tehoa!

- Pelaamiseen liittyvään tietoon, asenteisiin ja uskomuksiin vaikuttaminen (pelaamiseen liittyvät riskit, väärät uskomukset, ikäraajat)
- Kriittisyyden lisääminen ja mediakasvatus
- Itsehallinta ja tunnetaitojen harjaannuttaminen
- (Liika)pelaamisen syiden tunnistaminen (lohtupelaaminen, tunteiden säätely)
- Korvaavien toimintamahdollisuuksien luominen
- Sosiaalisen tuen tarjoaminen ja aito tukeminen
- Rajojen asettaminen
- Huolen puheeksi ottaminen

*Nuoret pelissä s. 44*

