

## **Lasten ja nuorten pelaamisen ja pelihaittojen ehkäisyprojekti 2010-2014**

Elämä On Parasta Huumetta toteuttaa kumppaneidensa kanssa viisivuotisen rahapelaamiseen, internet- sekä konsolipelaamiseen (pelaaminen) keskittyvän projektin vuosina 2010–2014.

Projektin tarkoituksena on, että

- lapset, nuoret sekä heidän läheisensä ymmärtävät rahapelaamisen olevan vain aikuisten huvia
- pelaamiseen ei kannata käyttää niin paljon aikaa että se alkaa haitata elämää ja terveyttä esim. koulunkäyntiä, nukkumista ja ihmissuhteita
- pelaaminen voi olla hyödyllistä ja hauskaa ajanvietettä sopivasti annosteltuna

Projektin tavoitteena on

- lasten ja nuorten liikapelaamisen ja pelaamisesta aiheutuvien haittojen ehkäisy ja riskiehkäisy
- alle 18 -vuotiaiden rahapelaamisen ja haittoja aiheuttavan pelaamisen vähentäminen
- rahapelaamiseen ja pelaamiseen liittyvän tiedon kerääminen ja viestittäminen
- rahapelaamisen ja pelaamisen ehkäisevän työn verkoston luominen ja ehkäisevän työn edistäminen Suomessa ja kansainvälisen yhteistyön kehittäminen

Projektin toteuttamisen areenat

- Sosiaaliset mediat ja muut virtuaaliset kohtaamispaikat
- oppilaitokset
- tapahtumat
- vanhempien ja läheisten toiminta-areenat kuten sosiaali- ja terveysjärjestöt, nuoriso- ja urheilujärjestöt.

Elämä On Parasta Huumetta ry on luonut kolmen vuoden ”Ehkäisevät työkalut lasten ja nuorten rahapelaamiseen” pilottihankkeella rahapelaamisen ehkäisevän työn mallin kouluun ja internetiin. Projektin aikana luotujen hyvien työkalujen esim. websivu, peliloki, ”Hellppoo rahaa” näytelmää (AHAA teatteri), ”Kumpi on Kampi” ja ”Kaikki pelissä?” käyttöä voidaan jatkaa myös uudessa projektissa.

Erityisesti internetin välityksellä pelattavien rahapelien tarjonta lisääntyy. Ulkomaisten kokemusten perustella pelaaminen kasvaa voimakkaasti. Esimerkiksi nettipokerin suosio on kasvanut suuresti. Tämä peliväline on nuorille arkipäivää eikä sen avulla toimimista koeta mitenkään erikoiseksi.

Rahapelaamisen ja pelaamisen liittäminen yhteen avaa mahdollisuuden tarkastella erityisesti vanhempien kanssa tätä asiakokonaisuutta ja siihen liittyviä eri seikkoja. Erillisinä kokonaisuuksina käsiteltynä on huomattu sen olevan melko mahdotonta ja myös epätarkoituksenmukaista.

Pelaamiseen liittyy varsin usein myyttejä. Pelaajat eivät aina ymmärrä pelien todellista luonnetta ja että kyseessä on pelinjärjestäjälle voitollinen liiketoiminta. Usein pelaajat kokevat rahapelit taitopeleiksi, vaikka kaikessa pelaamisessa voitto on sattuman varassa. Näitä myyttejä pyritään edelleen murtamaan.

Ehkäisevän työn tarve on ilmeinen myös (kohdennetulla) riskiehkäisyllä haavoittuvien ryhmien, mukaan lukien maahanmuuttajat, kohtaamispaikoissa kuten ammattikouluissa, nuorisotiloissa, työpajoissa ja perhetukikeskuksissa. Tämän EOPH pystyy oman, THL:n hyvissä käytännöissä hyväksytyn, Hubumenetelmän avulla toteuttamaan. Menetelmästä tehdään oma versio myös rahapelaamista ja pelaamista varten THL:n hyviin käytäntöihin.

Projektin aikana käytetään monipuolisesti erilaisia lasten ja nuorten viestintään sopivia välineitä, kuten sosiaalista mediaa, rahapelaamisen itse-arviointi testejä, myytinmurtajia ja tietoa. Nämä auttavat arvioimaan pelaamisen sopivaa määrää ja tasoa. Mielestään liikaa pelaaville tuotetaan samoin välinein materiaalia sekä ohjataan kumppaneiden palveluihin, jotka tukevat pelaamisen hallintaa tai vähentämistä. Materiaali ja suunnitellaan ja luodaan visuaalisesti laadukkaaksi.

Projektiin tarvitaan kolme työntekijää. Projektipäällikkö ja kaksi projektisuunnittelijaa sekä osa-aikaisesti projektisihteeri. Projektipäällikkö johtaa projektia ja toimii projektityöntekijöiden esimiehenä. Projektityöntekijät tekevät suunnittely, kehittäminen ja käytännön toteuttamistyötä koko Suomen alueella. Painotamme työntekijöiden kyvyissä ehkäisevän työn kokemusta, pelaamisen ja sosiaalisten medioiden soveltamiskokemuksta ja käyttöä. Työntekijät järjestävät mahdollisuuksien mukaan kouluissa, ammattikouluissa ja ammatillisissa oppilaitoksissa vuorovaikutteisia kohtaamisia, joiden avulla myös kartutetaan tietoa kohderyhmän pelitavoista ja keskustellaan heidän kanssaan pelaamisesta. Työntekijät kiertävät myös erilaisissa tapahtumissa ja messuilla.

Budjetti:

Rahapeliprojekti	2010	2011	2012	2013	2014
palkat+hlösivukulut 3 työntekijää	100000	150000	150000	150000	150000
Vapaaehtoiset henkilöstökulut ja koulutus	5000	5000	5000	5000	5000
Asiantuntija palkkiot ja Arviointi	35000	35000	35000	35000	35000
Matkakulut ja osallistumismaksut tapahtumille ja messui	20000	30000	30000	20000	20000
Materiaalin ja viestinnän suunnittelu sekä toteutus	20000	20000	20000	20000	20000
Muut kulut	10000	10000	10000	10000	10000
Vuokrat ja kalusteet	40000	25000	25000	25000	25000
Yhteensä	230000	275000	275000	265000	265000

Kumppanit:

Projektin kumppaneina ovat alkuvaiheessa Peluuri (A-klinikkasäätiö ja Sininauhaliitto) Sosiaalipedagogiikan säätiö, THL, Tampereen yliopiston Hypermedialaboratorio ja Suomen kasvatus ja perheneuvontaliitto sekä projektin toteuttamisen areenoiden takana olevat tahot ja organisaatiot.

Kumppanuutta pyritään tietysti laajentamaan myös muihin organisaatioihin, jotka tuottavat palveluita pelaamisen hallitsemiseen tai vähentämiseen sekä ovat valmiita tekemään projektin tarkoituksen ja tavoitteiden mukaista työtä omissa piireissään. EOPH:n projektien toteuttamistapa on kumppanuuteen perustuva, joten yhteistyökumppaneiden määrä voi kasvaa arvioitua suuremmaksi.

**Pelaamisen ongelmat**

Pelaaminen on pääsääntöisesti hauskaa. Pelaamisesta saattaa aiheutua monenlaisia ongelmia. Liikapelaaminen voi rajoittaa sosiaalista verkostoa ja päivittäistä selviytymistä. Pelaaminen voi pahimmillaan aiheuttaa nopeastikin esim. vakavia taloudellisia haittoja kuten ylivelkaantumista. Äärimmillään pelaaminen lisääntyy, vaikka henkilö ei kykene maksamaan kasaantuvia velkoja, tai huolimatta muista merkittävistä sosiaalisista ongelmista, joiden henkilö tietää pahenevan pelaamista jatkamalla. Nuorten keskuudessa hyvinvointikyselyn mukaan näyttää pelaaminen keskittyvän sellaiseen ryhmään, jotka käyttävät päihteitä enemmän kuin muut ikätoverinsa tai heillä muita ongelmia.

Pelaamisesta aiheutuvia ongelmia ei nykyisissä palvelujärjestelmissä osata riittävästi tunnistaa, koska ne painivat ylikuormittuneina esim. päihde- ja mielenterveysongelmien parissa. Pelaajilla on kuitenkin usein peliongelmansa lisäksi esim. mielenterveysongelmia. Peliongelmaa muiden ongelmien yhteydessä ei vielä osata riittävästi käsitellä.

Lasten ja nuorten pelaamisesta ei ole tehty Suomessa riittävän luotettavia tutkimuksia. EOPH:n 2005 hyvinvointikyselyn (n. 4700) mukaan 52% pojista ilmoitti pelaavansa raha-automaatteja, 21 % vedonlyöntiä 15 % raha-arpoja ja 11 % lottoa. 2006 hyvinvointikyselyn mukaan (n. 911 pojat) 9,2% vastaajista ilmoitti pelaavansa raha-automaatteja päivittäin ja 20,5 % ainakin kerran viikossa. Vastaajista 39 % ilmoitti, ettei heitä ole koskaan kysytty ikää tai estetty pelaamasta. Vastaajista ainakin yli 70 % on sen ikäisiä, ettei rahapelaaminen ole heille sallittua. Vastaajat olivat 7-9 -luokkalaisia Etelä- ja Länsi-Suomesta.

”Sosiaali- ja terveysministeriön tutkimuksen mukaan 25 000–65 000 kansalaista on pelaamisessaan vaaravyöhykkeellä, mikä tarkoittaa enimmillään noin 1,5 % koko Suomen väestöstä. Peliongelman vuoksi hoitoon hakeutuu vuosittain 5 000 - 6 000 ihmistä.

Amerikkalainen tutkija Kramer (1997) on arvioinut, että kaikkien addiktioiden yhteismäärä saattaa pysyä vakiona, mutta rahapelien pelaamiseen liittyvät ongelmat ovat kasvattamassa kovaa vauhtia suhteellista osuuttaan niistä. Yhdysvalloissa pelaaminen on nopeimmin kasvava addiktio.” Lähde: Lasse Murto, Jorma Niemelä: Peliriippuvuus - ilmiön luonteesta, ongelman laajuudesta, hoidosta ja yhteiskunnallisesta vastuusta. [www.peluuri.fi](http://www.peluuri.fi)

”Peliongelman synty on monimutkainen prosessi eikä se tapahdu hetkessä. Siihen vaikuttavat niin yksilölliset tekijät kuin ympäristötekijätkin. Kaikkia peliongelman ja peliriippuvuuden syntymekanismeja ei vielä täysin tunneta. Professori Mark Griffithsin näkemyksen mukaan peliongelmiin syntyyn vaikuttavat geneettinen perimä, yksilölliset psyykkiset olosuhteet eri elämänvaiheissa, sosiaalinen ympäristö ja pelien ja pelipalvelujen rakenteellinen luonne.

Yhteiskunta voi vaikuttaa kahteen jälkimmäiseen tekijään; sosiaaliseen ympäristöön ja pelien ja pelipalvelujen luonteeseen. Sosiaaliseen ympäristöön vaikuttaa mm. se miten sallivasti yhteiskunta pelitoimintaan suhtautuu ja miten helposti pelit ovat saatavilla.

Pelipalvelujen luonteeseen kuuluvat niiden rakenne pelien nopeus, voitonjako, - palautusprosentti, voitto – voiton välittömyys ja mahdollisuus käyttää se heti uudelleen, pelien tahti. Mitä tiheämpi osallistumismahdollisuus on, sitä suurempi on riippuvuusriski. Taidon merkitys ja vuorovaikutus vaikuttavat myös – todellinen tai kuvitteellinen taidon merkitys lisää riippuvuusriskiä hallinnan tunteen kautta.” Lähde: Professori Mark Griffiths, Nottingham Trent University, [www.peluuri.fi](http://www.peluuri.fi)

### **Pelaamisen määrittely**

Käsite pelaaminen ymmärretään hyvin monella tavalla. Se voidaan käsittää jalkapallon pelaamisesta Rulettiin. Tässä projektissa pelaaminen rajataan rahapelaamiseen, jolla tarkoitetaan kaikkea sitä pelaamista, jonka pelaaminen maksaa ja josta on mahdollisuus saada voitoksi rahaa. Pelaamisen määrittelyä ei tehdä sillä perusteella, mitä välinettä käytetään vaan mitä pelaamisella voidaan voittaa. Kaikkia pelejä voidaan kuitenkin luonnehtia myös ajanvietteeksi ja kaikkeen on käytettävä rahaa tavalla tai toisella. Pelivälineiden hankkiminen kuten tietokoneen, konsolin tai matkapuhelimen hankinta on pelaamisen välillinen kustannus. Varsinaisen pelaamisen välitön hinta muodostuu peliajan tai erillisten pelien tai siihen liittyvien tuotteiden ostamisesta.

Jaolla rahavoittoa antavien, tietokone- ja konsolipelien sekä internetpelien mukaan voidaan luoda erilaisia apuvälineitä ja työkaluja pelaamisen hallintaan. Lähtökohtana projektissa on rahapelaamisen haittojen vähentäminen henkilökohtaisella tasolla. Yhteiskunnalliseen tasoon pyritään vaikuttamaan projektin kokemusten kerryttämän tiedon avulla. Kaikkea pelaamista ei voida eikä haluta tämän projektin lähtökohdista rajoittaa. Pelaaminen on myös hyödyllistä ja sitä käytetään menetelmänä ja apuvälineenä erilaisissa opetustilanteissa kuten simulaatioissa ja tietokilpailuissa.

Rahapelaamisella tarkoitetaan kaikkea sitä pelaamista, jonka pelaaminen maksaa ja josta on mahdollisuus saada voitoksi rahaa. Se sisältää siten muun muassa raha-automaattipelaamisen, vedonlyönnin, raha-arvat, veikkaamisen, loton ja internetpohjaiset raha-pelit kuten pokerin. Pelejä voidaan pelata sitä varten varatuissa paikoissa ja kotona.

Tietokone- ja konsolipelaamisella tarkoitetaan kaikkea sitä pelaamista, jossa ei saa voittoa rahaa ja pelejä pelataan pääasiassa kotona omalta tietokoneelta tai pelikonsolilta.

Internet pelaamisella tarkoitetaan kaikkea sitä pelaamista, jossa ei saa voittoina rahaa ja pelejä pelataan pääasiassa kotona omalla tietokoneella tai pelikonsolilla kytkeytyneenä internetverkon avulla pelintarjoajaan.