



INSTITUTET FÖR
HÄLSA OCH VÄLFÄRD



UNGDÖMARN PÅ SPÆL

*Information till fostrare om digitala spel
och spel om pengar bland ungdomar*

SPELPROBLEM • STÖDMATERIAL

Text: **Inka Silvennoinen** EHYT ry

Mikko Meriläinen

Stödgrupp för skrivarbetet: **Saini Mustalampi**

Institutet för hälsa och välfärd

Sanna Wuorio Institutet för hälsa och välfärd

5. omarbetade upplagan

Grafisk planering och layout: Rosa Aamunkoi

Illustrationer: Rosa Aamunkoi

ISBN 978-952-302-761-9 (web)

<http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-302-761-9>

Innehållsförteckning

Till läsaren	4
--------------------	---

Digitalt spelande

Vad är digitalt spelande?	7
Spelande som fenomen och i siffror	7
Spelande bland barn och ungdomar	10
Turneringar, nätsändningar och videor - spelkulturens många former	12
Lan-spelfestivaler	13
Sociala spel	14
Spelfostran	16
Innehåll	18
Åldersgräns- och innehållsmärkningar	19
Livshantering	22
Fysisk hälsa	24
Spelbeteende	26
Användning av pengar	27
Förebyggande av spelrelaterade problem	28
Problemspelande	30
Tips för hantering av spelande	32

Penningspel

Penningspel	35
Ungdomar som en del av den tillåtna penningspelkulturen	37
Åldersgränsen för penningspel definierar ungdomarnas spelande	37
Marknadsföringen av penningspel riktar sig också till unga	38
Unga som penningspelare	41
Spel som spelas av ungdomar och pengar som de använder	42

Varför spelas penningspel?	43
Spänning och testning av gränserna	43
Vanföreställningar beträffande penningspel	44
Vanföreställningar lockar till att spela för mycket	46
Föräldrar och omgivningen som exempel	48
Det finns många nivåer av penningspelproblem	52
Ekonomiska skadeverkningar	52
Skadeverkningar som anknyter till tidsanvändning	52
Sociala skadeverkningar	53
Ungdomarnas penningspelproblem	54
Förekomsten av penningspelproblem bland ungdomar	55
Riskfaktorer för penningspelproblem	55
Skyddande faktorer i den ungas liv	56
Övrigt riskbeteende i anslutning till ungdomars penningspel	56
Identifiering av penningspelproblem	58
Att föra penningspel på tal	60
Att hantera penningspelande	64
Penningspelproblem förebyggs på många olika nivåer	66
Hjälp och stöd	68
Kontakt information	70
Källor	72

Till läsaren



etta stödmaterial behandlar digitala spel och spel om pengar bland barn och ungdomar, spelrelaterade problem samt fostringsfrågor i samband med dessa. Materialet har avsetts till stöd för personer som arbetar med barn och unga samt föräldrar och närstående. Materialet har producerats av Institutet för hälsa och välfärd i samarbete med Föreningen för förebyggande rusmedelsarbete (EHYT rf). Denna femte upplaga av stöd materialet har förnyats särskilt när det gäller det digitala spelandet. Dessutom har penningspel och digitala spel i denna upplaga hållits skilda mer tydligt än tidigare.

Att spela och leka är verksamhet som är kännetecknande för människan. De moderna digitala spelen är en fortsättning på de mer traditionella kort-, bräd- och gårdsspelen. Också vadslagning och penningspelande har en lång historia. Spelande är tidsfördriv som rycker en med sig. Spelen för med sig spänning, nya mål, utmaningar och ofta också sociala kontakter.

Oberoende av om det gäller digitala spel eller penningspel utgör spelindustrin en snabbt

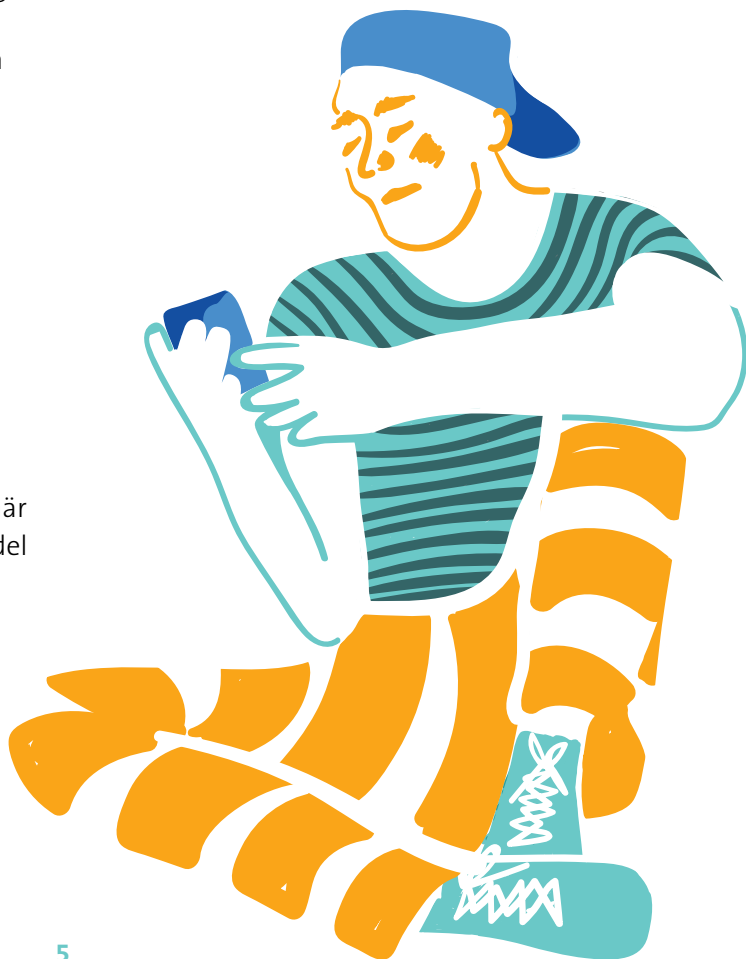
växande industri som använder stora penningssummor för produktutveckling, reklam och synlighet. Spelsortimentet har blivit större under de senaste åren och nya spel för många olika smaker har dykt upp. Spelkvaliteten har utvecklats allt mer och spelen har blivit mera imponerande. Spelfunktionen har förbättrats och det är lättare än tidigare att uppslukas av spelen. Nya teknologiska lösningar har gjort spelandet allt mer interaktivt, socialt och globalt. Genom att mobilspelandet blivit allt vanligare är spelen närvarande oberoende av tid och rum.

Det här materialet innehåller egna avsnitt för digitalt spelande som avser dator-, konsol- och mobilspel samt penningspel som definieras i lotterilagen. Även om dessa spelformer också har gemensamma drag, skiljer de sig på många sätt från varandra och behandlingen av dem tillsammans är inte ändamålsenligt. I avsnittet som behandlar penningspelande är tyngdpunkten på ungdomar, i avsnittet om digitalt spelande behandlar man också mindre barn.

Penningspel är i Finland förbjudet för under 18-åringar och det borde inte alls höras till barn- eller ungdomen. Barn och unga växer emellertid

upp i en kultur där penningspel är närvarande på många sätt och där man förhåller sig tillåtligt och positivt till dem. För att skydda barn och ungdomar från penningspelrelaterade problem behövs förutom åldersgränsen fostran och en ändring i penningspelkulturen.

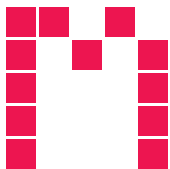
Digitalt spelande utgör en betydlig del av barn och ungdomars liv och vardag och spel är en naturlig verksamhetsomgivning för dem. Barn och ungdomars spelande och varierande spelkulturer innehåller rikligt med drag som stöder utvecklingen och välbefinnandet men de är också kopplade till skaderisker. En positiv spelkultur uppkommer därmed inte endast genom teknologisk utveckling, utan den kräver aktiva och kunniga tag av vuxna och föräldrar när det gäller spel och spelande. Spelfostran är en del av modern uppfostran och föräldraskap.



Digitalt SPELANDE



Vad är digitalt spelande?



ed digitalt spelande avses spelande med t.ex. datorer, spelkonsoler, smarttelefoner och pekplattor, ibland används också termen videospel. Även om många penningspel erbjuds idag digitalt, skiljer

man vanligtvis åt dessa två speltyper. Penningspel behandlas i den senare delen av den här handboken.

Digitala spelandets kultur är mångsidigt, och det finns massor av olika spel och spelsituationer. Därför är det ändamålsenligt att fundera över vad man pratar om när man pratar om spelande: barnfamiljens gemensamma spelstund, den kontorsanställdas paus med patiensspel och lan-spel med tusentals spelare är alla spelande, men mycket olika till sin form och betydelse. Spelandet ändras också snabbt genom teknologins utveckling och trender: dagens hit kan redan om ett år vara gammal.

Till en mera omfattande spelkultur hör också annat än själva spelandet. Flera olika slags kulturer har byggts upp runt spelen och där spel och spelande behandlas från olika synvinklar.

Spelandet kan förutom roligt tidsfördriv vara exempelvis ett forskningsobjekt, yrke eller konststart.

Trots sina många former är spel och lek välbekanta för människorna och dagens digitala spelande är en fortsättning på dessa. Även om det moderna digitala spelandet har sina rötter på 1970-talet har spel och lek alltid varit en del av människornas liv. När man granskar digitalt spelande är det bra att beakta att det inte är fråga om ett nytt fenomen i sin helhet, utan en ny form av den gamla. Den mest centrala orsaken för spelande är att det är roligt.

Spelande som fenomen och i siffror

Spelande har en betydlig roll i dagens mediekultur och utgör en central del av särskilt barn och ungdomars medieanvändning. Enligt Spelbarometern 2015 spelar fler än varannan av 10–19-åriga finländare dagligen och över 80 procent minst varje vecka. Endast 1,5 procent av åldersgruppen spelar inte alls (1). Det är emellertid inte endast fråga om ett fenomen bland barn och ungdomar. Även om unga spelare

spelar mest är spelandet vanligt också som hobby och tidsfördriv bland vuxna.

Som fenomen ändras spelandet ibland också mycket snabbt. På 2010-talet har mobilspelandet blivit en central spelform parallellt med det mera traditionella dator- och konsolspelandet genom att smarttelefoner och pekplattor blivit allt mer vanliga. Alla förändringar är inte lätta att förutse. Till exempel på sommaren 2016 introducerade det superpopulära Pokémon GO-spelet spel med förstärkt verklighet som dittills varit relativt okänt för allmänheten. Spelfigurerna kopplas till vardagsverkligheten genom smartapparaternas kamerafunktion. Man har förutsett att nya trender inom spelandet är just spel som utnyttjar förstärkt verklighet samt spel som spelas med VR-glasögon som får spelaren att helt sjunka in i den digitala världen. Samtidigt har de traditionella spelformerna också behållit sin ställning väl.

Det finns massor av olika spel och spelen skiljer sig från varandra både till sina teman och till sina former. I vissa spel löser man mysterier i pittoreska miljöer, i andra skjuter man i en värld kryddad med 80-tals retrografik, ett annat spel är en realistisk Formel 1-simulering. Spelspektrumet betyder att när man pratar om spel och spelande behandlar man ett mycket mångsidigt fält. En observation som man gör om ett spel gäller nödvändigtvis inte för ett annat spel.

Spelens mångsidighet och trendernas snabba omväxling kan kännas ansträngande särskilt för en som inte har mycket erfarenhet om spel. Om spelandet och spelkulturen är främmande för en själv, behöver man inte försöka hantera hela fenomenet. Även om trenderna ändras, förblir spelens betydelser ofta likadana. Därför är det viktigare för fostrare att identifiera typer av spel och bekanta element som upprepas i olika spel än att känna till individuella spel. Från en fostrande synvinkel kan spel granskas till exempel enligt följande egenskaper:



ANTAL SPELARE Spelas spelet ensamt eller med andra spelare? Flera av de populäraste spelen på 2010-talet är flerspelarspel som spelas online och där en stor del av spelets attraktion utgörs av spel med andra människor. I spelen kan man t.ex. tävla, samarbeta eller bara tillbringa tid med andra människor. Ensamspel kan man däremot jämföra t.ex. med att läsa en bok: spelaren kan koncentrera sig i egen ro. I många spel kan man välja antingen ensam- eller flerspelarspel.

TÄVLINGSANDA Tävlar man med andra i spelet? En direkt tävling med andra spelare påverkar kraftigt spelets anda och spelarefarenheten, och känslorna kan också lätt hetta till under en intensiv spelsession. I flerspelarspel där man tävlar är spelaren ofta ansvarig för sin prestation också inför sina lagkamrater och om man slutar spela mitt i kan det förstöra spelet också för de andra spelarna.

SPELCYKELN En del av spelen är helheter med en tydlig start- och slutpunkt. Ett sådant spel kan man s.a.s. spela igenom, alltså nå slutet av en historia eller komma igenom sista nivån, eller så kan ett spel spelas t.ex. en match åt gången. Vissa spel däremot fortsätter i praktiken oändligt: spelet erbjuder spelaren en öppen värld där man kan vara ut på äventyr eller som skapar hela tiden mera av världen. Då är spelaren tvungen att ställa mer gränser för sitt eget spelande.

PERIODISERING Hur periodiseras spelet? Vissa spel är indelade i nivåer, uppgifter eller matcher då vissa spel är sammanhängande helheter. Ett öppnare spel är vanligtvis lättare att avsluta under en kort tidsperiod än ett noggrant periodiserat spel. I ett periodiserat spel kan spelets avslutande mitt i betyda t.ex. att spelandet inte sparas eller att matchen blir på hälft.

Spelande bland barn och ungdomar



Spelande och annan digital kultur utgör en vardaglig del av barn och ungdomars liv idag redan från en mycket tidig ålder. Spelandet har en stor roll i barndomen och ungdomen för många, och även om spelandet vanligtvis minskar när man

blir vuxen, fortsätter det ofta i olika former under hela livet.

I barn och ungdomars spelande är det viktigt att uppmärksamma att spelandet inte är avskilt från annat utan en fast del av livet. Spel utgör en del av vardagen på samma sätt som övriga hobbyer och intressen och de är kopplade till såväl skolan som fritiden. Spel erbjuder många olika slags upplevelser, man bekantar sig med andra människor och slappnar av. Spelandets roll ändras när barnet

växer, vilket kräver också att spelfostran fokuseras på olika saker.

Barn under skolåldern spelar gärna tillsammans med föräldrar eller övriga bekanta vuxna. Spelen fortsätter sitt liv också i övriga lekar och berättelser. Till spelfostran hör väsentligt spelande tillsammans, regleringen av innehåll och mängd samt sörjande för vardagens mångsidighet.

När man spelar kan man fundera t.ex. över skillnaden mellan verklighet och myt samt lära sig tålmod, att behandla besvikelser och att



uppmärksamma andra. Inom spelfostran är det viktigt att skydda små barn från innehåll som är avsett för vuxna och ungdomar, alltså är det också viktigt att föräldrarna deltar i spelandet och följer åldersgränserna (s.19).

För **lågstadiebarn** utgör spelen en central del av mediekonsumtionen. Aktuella speltrender är viktiga och spelstreamare och YouTube-stjärnor som gör videor om spel är för många stora rollmodeller. När ett barn närmar sig tonåren slutar det spela spel som är ämnade för barn och börjar bli mera självständig när det gäller spelande och annan medieanvändning. Tydliga gemensamma regler är nödvändiga eftersom självregleringsfärdigheterna är ännu under utveckling hos barn. Centrala spelfostranfrågor behandlar t.ex. mediekompetens och -kritik, omgivningens press och skillnaden mellan de vuxnas och barnens kultur. När mediekonsumtionen ökar växer också betydelsen av livshanteringsfrågor.

Hos **tonåringar** kopplas spelandet ihop med andra centrala saker för åldern: självständighet, tidsfördriv både med kompisar och ensamt och granskningen och utvecklingen av den egna rollen och identiteten. Spel hjälper också att slappna av. För många tonåringar är spelandet en viktig hobby som man vill använda mycket tid till, i tillägg till att spelandet också kan utgöra en del av framtida planer för utbildning eller arbete. Inom spelfostran stöder man utvecklingen mot vuxenlivet genom att diskutera t.ex. mediekritik, livshantering och nätbeteende.

Turneringar, nätsändningar och videor – spelkulturens många former



örutom vardagligt fritidsspelande innehåller spelkulturen också mycket annat, och i stället för en spelkultur skulle det vara mera lämpligt att prata om olika spelkulturer. Fenomen som byggs upp runt spelen berättar om spelvärldens mångsidighet: även om spelen utgör en faktor som förenar fenomen, är de mycket olika till sin form. Spel kan fungera t.ex. som byggklossar för tävlande, underhållande och kreativ sysselsättning. Nedan följer några exempel.

Elektronisk sport är tävlingsspelande där man antingen som individ eller som ett lag tävlar i ett spel. Spelutbudet varierar från idrottsliga dansspel till virtuella biltävlingar och taktiska krigsspel. Fenomenet som också kallas e-sports har ökat snabbt både i Finland och internationellt och i de mest populära spelens storturneringar uppgår prispengarna till miljontals dollar. På samma

sätt som inom traditionell sport refereras matcherna och sändningarna får mycket åskådare framför rutan. I Finland har Yle televiserat t.ex. Counter-Strike: Global Offensive-turneringar. Största delen av sändningarna i elektronisk sport följs emellertid i olika webbtjänster.

Proffsen är idoler för amatörspelare och en del unga drömmer också själva om en proffskarriär. Elektronisk sport påminner också i detta om traditionell sport: vägen till toppen kräver mycket systematisk, målmedveten och mångsidig träning och endast en mycket liten del av spelarna når sitt mål. För många är emellertid en meningsfull och betydelsefull sysselsättning viktigare än proffsdrömmarna och elektronisk sport har använts till exempel som redskap för ungdomsarbete och undervisning.

Spelstreaming avser spelsändningar som görs som direktstreaming till webben. Streamaren kommenterar ofta själv spelandet samtidigt som

Lan – spelfestivaler

Nätspelevenemang dvs. lans har fått en allt större roll inom spelkulturen. Lans är vanligtvis evenemang som räcker flera dagar och där man träffar andra spelare för att spela tillsammans. De är populära särskilt bland ungdomar och unga vuxna. Lanens storlek varierar mellan små privata evenemang med några deltagare som arrangeras hemma hos någon bland vänner och stora evenemang med tusentals besökare. Mellan dessa två ytterligheter ryms dessutom medelstora evenemang som samlar tiotals eller hundratals deltagare.

Då spelandet ändrats från marginal verksamhet till mainstream har också lan-spelens karaktär ändrats. I mindre evenemang fokuserar man ännu i huvudsak på själva spelandet, men ju större evenemang desto mer erbjuds det också annat program, som tävlingsspeltturneringar, föreläsningar och musikuppträdanden. Förutom spelandet deltar man i evenemangen för att träffa andra spelare, för att se och synas, festa och vaka med hjälp av energidrycker. (2)

Deltagarna i små lan är vanligtvis bekanta med varandra och spelandet fungerar som gemensam verksamhet mellan vänner. Större lans medför nya möjligheter till kamratskap. På plats finns en stor mängd människor med samma intressen och i samma ålder och redan evenemangets karaktär garanterar åtminstone ett gemensamt intresse.

För ungdomar kan lanen vara viktiga erfarenheter beträffande självständigheten. De som är minderåriga har inte möjlighet att delta i sådan avkoppling, t.ex. kryssningar och musikfestivaler, som erbjuds vuxna. Lanen har däremot ofta inga åldersgränser och erbjuder möjlighet till att tillbringa nätter utanför hemmet i en fri, men övervakad, säker och rusmedelsfri miljö. Under en lan får man bete sig annorlunda än under vardagen, t.ex. genom att äta ohälsosammare eller genom att vaka längre än vanligt. Frigörandet från vardagen utgör en del av attraktionen med laner, när man under några dagar får lovligt välja bort vardagen, ägna sig åt spelandet och därtill hörande aktiviteter och vara omgiven av människor med samma intressen.

han eller hon spelar och spelar in sina reaktioner med en videokamera. Sändningens åskådare kommenterar sändningen i chatten, skickar hälsningar och deltar också i övrigt i sändningen. Streaming möjliggör alltså delandet av den egna spelarenheten till andra och kan medföra en social faktor också till ett spel som spelas ensam. De mest populära streamarens följare räknas i miljoner och sändningarna kan ha tiotusentals åskådare åt gången.

Det finns många olika slags streamingar. Vissa streamare är duktiga, munviga underhållare och själva spelandet kan hamna i bakgrunden i sändningen. Inom elektronisk sport sänder och kommenterar ofta proffsspelare sina övningsspel till sina fans, och turneringar följs vanligtvis specifikt som streamingar. Eftersom streaming inte är tekniskt svårt, består den ofta av en enstaka spelares sändningar som gjorts till glädje för en själv eller för vänner. När det här skrivs 2016 är den mest populära spelstreamingtjänsten Twitch (www.twitch.tv).

Vloggning avser producerandet av videor på YouTube. En videosändning sker inte live som vid streaming, utan videor filmas och klipps färdigt innan man laddar upp dem i tjänsten. På samma sätt som streamingar, finns det många olika slags spelvideor på YouTube – exempelvis spelkritik, egna spelinspelningar, instruktionsvideor eller endast funderingar över spel. De som gör spelvideor gör ofta videor också om andra teman. Många streamare vloggar och många vloggare

streamar. Skillnaden är ofta endast hårfin. Också när det gäller YouTube-videor är spridningen stor. Även om vissa vloggare är stora stjärnor, är största delen av videorna gjorda av amatörer för varandra. Videor erbjuder en möjlighet till att visa upp det egna kunnandet och till kreativt uttryck.

Sociala spel

Spelandet på 2010-talet är på många sätt socialt och en mångsidig social kultur blomstrar runt spelen. Spel spelas tillsammans både på nätet och med samma apparat, och i tillägg utgör de en fast del av spelarnas vardag också när man inte spelar. Spelare diskuterar spelen och spelandet med varandra både ansikte mot ansikte och i sociala media och de kopplas till ett bredare spelsamfund till exempel genom att följa streamingar och genom att se på och kommentera spelvideor.

Själva spelandet kan vid första anblicken se osocialt ut. Spelaren sitter för sig själv vid sin dator med sitt headset och pratar ibland i mikrofonen. Det är emellertid mycket annat som händer. När man väntar på att spelet ska börja berättar man om vad man hållit på både genom att prata och skriva, man skojar och småpratar. Ibland är spelet aktivt närmast på grund av chatrutan. Ungdomarnas liv är mycket mer reglerat än de vuxnas. Skolan, fritidsintressen samt tidpunkter för måltider och när man ska komma hem definierar vardagen och möjligheterna att tillbringa tid med kompisarna. Nätspel kan utgöra ett eget viktigt socialt ställe där man kan träffa kompisarna också när man inte kan lämna hemmet.

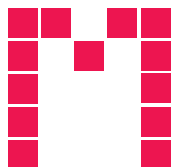
I det digitaliserade samhället motsvarar diskussionen om den stora skillnaden mellan det så kallade riktiga livet och nätlivet allt sämre verkligheten. Nätet är en väsentlig och vardaglig del av den ömsesidiga kommunikationen bland barn, ungdomar och unga vuxna - ungdomarna har mer kontakt med varandra via nätet än genom telefonsamtal. Detta är en viktig aspekt som bör uppmärksammas när man funderar över spelandet och dess sociala funktion. Diskussionerna som fortsätter efter skoldagen på nätet utgör en naturlig fortsättning på vardagens personliga umgänge, inte ett språng till en annan värld. Spelkamraterna är ofta bekanta från den övriga vardagen men å andra sidan träffar man personligen också nya kompisar som man mött i ett spel. Nätet möjliggör kontakter över geografiska gränser, vilket uppmuntrar till att kommunicera också på engelska.

Spelen spelar också en annan slags roll i spelarnas sociala liv genom att erbjuda möjligheter till att pröva på olika sociala roller och till att bygga upp en egen social identitet. En ung person som drag sig tillbaka i vardagen kan på hemmaplan i ett spel vara en självsäker ledare och på motsvarande sätt kan en ung person som i övrigt trivs som medelpunkt för uppmärksamhet ta en ställning som åskådare och följare. Också i spel måste man lära sig att komma överens med andra människor – ingen vill spela med en spelare som betar sig dåligt, ett lag som samarbetar och spelar i god anda fungerar vanligtvis bättre. I spelen möter man olika slags människor och synvinklar, söker gensvar för egna tankar och erfarenheter och sin egen plats i världen. Samtidigt stärker man uppfattningen om det egna jaget förutom som individ också som medlem i samfunden.

Hjälp för ensamhet

För vissa ungdomar kan sociala situationer ansikte mot ansikte vara svåra på grund av olika orsaker. Blyghet, depression, svag självkänsla eller rädsla för sociala situationer kan försvåra umgänget i vardagen. Även om de inte löser problemet, kan spel och den sociala kontakten kopplat till dem utgöra en viktig och positiv del av en ung persons liv. Spelen gör det möjligt att upprätthålla kamratförhållanden och sociala kontakter i en bekant och trygg miljö. Spelhobbyn erbjuder intressanta samfund som man kan delta i och känna samhörighet.

Spelfostran



ed spelfostran avses behandlande av fostringsfrågor som särskilt gäller digitalt spelande och vars behov växer hela tiden. Om spelandet förblir främmande eller får mindre uppmärksamhet av föräldrar

och övriga fostrare, kan det vara skadligt på olika sätt. Föräldrarnas intresse och ett aktivt grepp i barnens spelande är en viktig faktor vid förebyggande av möjliga skadeverkningar och kan minska kollisioner hemma när det gäller spelandet.

Om en förälder eller en yrkesmänniska inte känner spelvärlden så väl, kan spelandet behandlas i första hand endast genom oro. Detta försvårar förutom diskussionen, också det praktiska

fostringsarbetet (3). En fostrare som är välvillig men orolig kan göra en björntjänst för barnet till exempel genom att kraftigt begränsa spelandet i en situation där det inte finns ett egentligt behov för en begränsning.

Värdesättningen av barnens och ungdomarnas kultur, hobbyer och fritid spelar en central roll inom spelfostran. Till detta hör väsentligt diskussioner med de egna barnen och att ta del till exempel av deras favoritspel. Ofta minskar oron över spelandet när spelen blir bekantare. Vare sig det är fråga om hem- eller yrkesfostran, kan fostrarens intresserade och positiva attityd till spelandet, förutom göra förhållandet närmare, också förebygga och hjälpa till att lösa eventuella problem. Ett öppet och positivt närmande till spelandet betyder inte att det saknas kritik eller att man inte bör ingripa

i spelet. Särskilt mindre barn behöver ofta tydliga gränser för spelet från föräldrarna eftersom de egna självregleringsfärdigheterna ännu inte utvecklats.

På samma sätt som spelet inte är avskilt från det övriga livet är inte heller spelfostran en separat del av övrig fostran. Frågor som gäller spelande kopplas samman till en del av barnets och den ungas utveckling, självständighet och välbefinnande. Diskussioner kring spelfostran

består t.ex. av frågor kring hur vi i vardagen och inom fostran värderar fritid och nöjeskultur, vad som anses vara lämplig verksamhet för barn och unga och vem som har makten att definiera dessa. Från en fostringssynvinkel kan man inte alltid på den moderna världen som genomsyrats av digital kultur tillämpa fostringsmodeller som är bekanta för fostrarna från den egna barndomen eller som härrör sig från yrkesutbildningen tiotals år tillbaka (4).

Vem fostrar vem?

Spelfostran sker inte endast i en riktning, t.ex. från föräldern till barnet. Barnens och ungdomarnas spelkunskap är ofta mycket bredare än föräldrarnas, ett barn kan förse en förälder med ny och viktig information om spel och spele. Spelaren berättar ofta gärna om spelet, om fostraren visar intresse. Denna nya insikt kan fostraren i sin tur använda som stöd för spelfostran.

Spelfostran omfattar olika teman beroende på spelarens ålder och spelvanor.

Innehåll

På samma sätt som när det gäller böcker och filmer, finns det skilda spel för vuxna och barn. Ju yngre barnet i fråga är, desto mer bör man uppmärksamma innehållet. Spel som är avsedda för vuxna lämpar sig inte för barn t.ex. på grund av våldsamhet, skrämmande eller uppskakande bildspråk eller stämning och de kan orsaka barnet bl.a. mardrömmar och ångest.

När man väljer spelinnehåll är det bra att använda spelens åldersgränser som rättesnöre. I Finland används det paneuropeiska PEGI-systemet (Pan European Game Information), vars åldersgränser är bindande för spelleverantörer. Förutom åldersgränsen omfattar PEGI-märkningen också en förteckning över spelets skadliga innehåll. Ett sammandrag över åldersgränser och innehållsmärkningar finns på sidan 20. Tilläggsinformation om åldersgränser finns på adressen **www.ikarajat.fi**.

Även om PEGI-märkningen ger en överblick av spelet, bör fostraren komma ihåg att varje barn är en individ. Innehåll som ett barn tycker är roligt och lämpligt spännande kan för ett annat vara för skrämmande. Därför är det viktigt att ta del i innehållet av spel som spelas hemma och diskutera det med barnen. Att diskutera och spela tillsammans kan ge värdefull information om hur barnet behandlar det media som det konsumerar och t.ex. de saker som det upplever som skrämmande i spelet.

Med ungdomar kan man förutom de uppenbara sakerna, som skräck eller våld, kritiskt behandla innehållet mera omfattande. Även om särskilt mainstream-spel har traditionellt varit relativt konservativa har spelen särskilt under de senaste åren fått ett mångsidigare innehåll. Med tanke på spelfostran kan man behandla t.ex. världsbilden, könsroller och olika rollmodeller. Spel och deras historier kan för de unga fungera som en källa för moral reflektion och byggmaterial för identiteten - såväl i gott som i ont.

Åldersgräns- och innehållsmärkningar

Alla digitala spel som säljs i Finland ska vara försedda med en åldersmärkning. Åldersmärkningarna berättar inte hur krävande spelet är, utan om att spelen innehåller material som eventuellt är skadligt för barn och ungdomar. I det paneuropeiska klassificeringssystemet PEGI ingår förutom åldersmärkningar som uttrycks med siffror även symboler som beskriver innehållet i spelet och som anger de viktigaste orsakerna till den åldersklassificering som spelet har fått. Detta är ett allmänt klassificeringssystem som nästan alla tillverkare av dator- och konsolspel har förbundit sig att använda. Om spelen inte har någon PEGI-märkning ska de vara försedda med en inhemsk märkning.

Åldersmärkningarna och symbolerna är till god hjälp för föräldrarna då de köper spel. Utifrån dessa kan man dock inte bedöma spelets lämplighet, svårighetsgrad eller den skicklighet som behövs för att spela spelet. Även om ett spel inte innehåller material som är skadligt för en viss åldersgrupp, kan det vara för svårt eller annars olämpligt för målen med spelfostran i hemmet. Innan man köper ett spel lönar det sig alltså att närmare

sätta sig in i spelets innehåll genom att till exempel läsa spelrecensioner eller titta på presentationsvideor för spel (gameplayvideor) på internet.

PEGI-systemets åldersgränser för spel är 3 (tillåtet för alla), 7, 12 och 16. Av åldersgränserna är 18 bindande för spelleverantören, och ett spel med denna märkning får inte säljas eller överlåtas till en person under 18 år. Målet med ålders- och innehållssymboler är att ge pålitlig information om hur spelets innehåll lämpar sig för spelare i olika åldrar och hjälper att fatta beslut som grundar sig på informationen när man köper ett spel.

Åldersgränserna för nätspel och tjänster anges i varierande utsträckning. Övervakningen varierar också. En stor del av de webbplatser med spel och tjänster som är avsedda för barn och ungdomar har ingen åldersmärkning alls. På en del av webbplatserna syns åldersrekommendationen endast på förstasidan eller i det informationspaket om tjänsten som är avsett för föräldrarna. Därför framhävs föräldrarnas och de andra fostrarnas betydelse i övervakningen.

Föräldrarna bör komma ihåg att även om åldersgränserna följs i de spel som spelas hemma, tittar barn och unga ofta videor om PEGI 18-spel. Ofta har spelvideor inga utmärkta åldersgränser, varför det lönar sig att utvidga hemmets regler förutom till spelade spel också till videor.

Innehållssymboler

De innehållssymboler som finns på sidan av spelförpackningen anger de viktigaste orsakerna till att spelet har fått en viss klassificering. Det finns åtta innehållssymboler: våld, grovt språk, skräck, droger, sex, diskriminering, spel om pengar och nätspel.

I följande tabell har man samlat spelens åldersmärkningar och deras motiveringar samt utvecklingsuppgifter i de olika åldersfaserna för ett barn.



GROVT SPRÅK Spelet innehåller grovt språkbruk.



DISKRIMINERING Spelet innehåller diskriminering eller material som uppmuntrar till diskriminering.



DROGER Spelet innehåller droganvändning eller anspelningar på drog-användning.



SKRÄCK Spelet kan väcka rädsla hos eller vara skrämmande för små barn.



SPEL OM PENGAR Spelet uppmuntrar till eller lär ut spel om pengar.



SEX Spelet innehåller nakenhet, sexuellt material eller sexuella anspelningar.



VÅLD Spelet innehåller våld.



NÄTSPEL Spelet kan spelas på nätet med andra spelare.

Åldersmärkningar och deras motiveringar

PEGI (Pan European Game Information) är ett system som speltillverkarna och de statliga granskningsinstitutionerna utvecklat tillsammans. Åldersrekommendationerna i systemet bygger på gemensamt överenskomna kriterier.



PEGI 3 Tlnnehållet i spel med denna åldersmärkning anses vara lämpliga för alla åldersgrupper. Det kan förekomma lite våld i ett komiskt sammanhang (till exempel den form av våld som förekommer i tecknade serier som Snurre Sprätt eller Tom & Jerry). Barnet ska inte kunna koppla ihop den tecknade figuren med en levande person, utan spelet ska vara fullständigt fiktivt. Spelet får inte innehålla ljud eller bilder som kan väcka rädsla hos eller verka skrämmande för små barn. Spelet får inte innehålla svordomar och inte heller sexuella anspelningar.



PEGI 7 Till den här klassen hör alla spel som annars skulle få klassificeringen 3, men som innehåller scener eller ljud som kan vara skrämmande. Spelen kan innehålla scener med partiell nakenhet, som dock inte får anknyta till sex.



PEGI 12 I videospel för den här åldersgruppen kan spelaren exponeras för lite mer realistiskt våld, som är riktat mot fantasifigurer och/eller orealistiskt våld som är riktat mot figurer som ser ut som människor eller identifierbara djur. I videospel kan det finnas lite mer nakenhet. Eventuellt grovt språk ska vara av milt slag och får inte innehålla sexuella ord.



PEGI 16 Denna märkning används när en våldsskildring (eller sexuell handling) når en nivå som liknar den man kan vänta sig i verkliga livet. Ungdomar i denna åldersgrupp antas redan kunna hantera grovt språk av mer extrem karaktär och att det förekommer användning av tobak eller droger och skildringar av kriminalitet.



PEGI 18 Vuxenklassificeringen används när spelet innehåller våld som till sin natur är grovt och/eller av en viss typ. Grovt våld är svårt att definiera eftersom uppfattningarna ofta kan vara mycket olika, men vanligtvis kan det definieras som våld som väcker avsmak hos åskådaren.

Livshantering

För en aktiv spelare utgör spelandet en betydlig del av vardagen. Ju äldre barnet i fråga är och ju mer barnet har frihet över sin egen tidsanvändning, desto viktigare blir anpassningen av spelandet till en lämplig roll i vardagen. Med tanke på spelarens välbefinnande är det viktigt att hitta en lämplig balans mellan spelandet och övriga delområden i vardagen. För yngre barn är de gränser som föräldrarna satt viktiga pga. en bristfällig självregleringsförmåga.

Spelfostran som beaktar livshantering avser inte en enkel begränsning av spelandet till exempel genom en tidsgräns. I stället bör man mera omfattande granska spelandets ställning i den ungas liv. Om den unga sköter sina förpliktelser i vardagen och mår bra såväl psykiskt och fysiskt, är det skäl att fundera över om spelandet behöver begränsas, även om spelandet är rikligt. Spelandet kan utgöra en väsentlig del av den ungas psykiska

välbefinnande och sociala liv. Värde på en anhörigs hobby bör inte underskattas. Om spelandet påverkar livets andra delområden negativt, är det nödvändigt att begränsa spelandet. Spelfostran bör inte heller i sådana här fall fokusera på endast begränsning, utan det är viktigare att utreda varför spelandet fått en så stor roll. I bakgrunden av överdrivet spelande finns ofta problem i livets andra delområden och för en aktiv spelare kan spel och de sociala kontakter som de erbjuder vara till stor hjälp för att lösa problem. Tilläggsinformation om skadeverkningar till följd av spel hittar du i denna guide med början på sidan 28.



Hemmets spelregler

Det finns inget "rätt" timantal för spelande. Ungdomar är individer och spelandets roll beror på många faktorer, som mängden av fritid, spelhobbyns aktivitet och familjens praxis. I stället för att man kontrollerar timantalet kan spelandet regleras till exempel utifrån följande synvinklar:

"Får spela högst en och en halv timme eller en match åt gången."

En periodisering av spelandet enligt tid eller spelets egenskaper

Viktigast är att göra hemmets spelregler sådana att båda parterna kan förbinda sig till dem. Det förutsätter att reglerna känns meningsfulla och rättvisa. Det behövs flexibilitet från båda parter: den unga kan ha svårt att godkänna vardagens krav och den vuxna har däremot svårt att förstå frågor som hänför sig till spelen.

"Först läxorna, sen kan du spela."

I proportion till andra förpliktelser

"Spelandet på kvällen ska avslutas senast kl. 21."

För att lugna kvällarna

"Får spela fritt så länge det övriga livet inte blir lidande."

En övergripande granskande

Fysisk hälsa

Spelandet i sig självt utgör ingen särskild risk för den fysiska hälsan. När det gäller aktiva spelare är det emellertid skäl att fästa särskild uppmärksamhet på det fysiska välbefinnandet. Det som är särskilt viktigt är att den unga får tillräckligt med motion och sömn samt spelvanorna i praktiken. Spelfostran utgör i detta samband också hälsofostran i vardagen.

Även om vissa spel motiverar till motion, spelas de flesta spelen sittande. Spelare är inte immuna för kontorsanställdas nack-, rygg- och handledsbesvär och eftersom intensiva spelsessioner kan räcka t.o.m. i flera timmar, är det viktigt att hålla regelbundna pauser och att sköta om ergonomin. Pauser och en välplanerad spelplats förebygger trötthet och fysiska smärtor och hjälper därmed också att förbättra spelprestationen.

Från spelfostrans synvinkel är det bra att komma ihåg att spelande och en god fysisk hälsa inte utesluter varandra och att det inte är fråga om ett nollsummespel. På samma sätt som med livshantering strävar man till hälsosamma vanor som upprätthåller välbefinnandet, inte en entydig begränsning.



Spelarens ergonomi

Spelarens fysiska välbefinnande kan främjas genom att sköta om spelplatsens ergonomi och genom att pausa spelandet. Om datorn är i gemensamt bruk hemma, är den sannolikt justerad för vuxna. Då kan spelplatsen vara mycket oergonomisk för barn eller unga. Viktigt att komma ihåg vid datorn är till exempel följande (5):

- En bra arbets- eller spelstol som passar för spelarens ryggform och vars höjd och armstöd kan justeras. En lutande stol underlättar byte av ställning.
- Stolens höjd. Fotbotten borde lätt nå till golvet eller till ett fotstöd och låren ska vara vågräta mot golvet.
- Armstödens höjd. När armarna vilar på armstöden, bör axlarna inte vara spända.
- Bordets höjd. Bordet ska vara på sådan höjd att när man använder tangentbordet och musen är händerna på nivå av armbågarna eller lite lägre. Det är bättre att vila handleden på bordet än att stöda dem mot bordets vassa hörn.
- Skärmens placering. Skärmen ska vara ungefär på en arms avstånd från spelaren och rakt framför. Skärmens övre kant borde vara på spelarens ögonhöjd eller lite lägre.
- Musen och tangentbordet ska vara sådana att proportionerna är lämpliga för spelarens händer. Särskilt musen kan vara av flera olika storlekar.
- När man spelar särskilt med en bärbar dator böjer sig spelaren lätt framåt. Det lönar sig att koppla en separat mus och tangentbord till en bärbar dator så att skärmen kan höjas tillräckligt högt upp.
- Pauser. En bra tumregel är att man inte borde sitta mer än en timme åt gången. Under pausen kan man lätt stretcha axlarna, nacken, handlederna och höfterna och till exempel dricka ett glas vatten. Det är lätt att pausa spelandet enligt spelavsnitten genom att hålla en paus till exempel efter en avslutad match eller uppgift.

Att **få tillräckligt med sömn** är ytterst viktigt för människans välbefinnande, särskilt när det gäller barn och unga. Särskilt unga spelar ofta kvällstid varför man bör sköta om att de får tillräckligt med sömn. En intensiv spelerfarenhet lämnar spelaren lätt i ett upphetsat och alert tillstånd. Det är svårt att somna när kroppen är full med adrenalin och spelets händelser snurrar runt i huvudet. Det klara blåtonade ljuset på olika skärmar kan också göra det svårt att somna. Det lönar sig att sluta spela senast en timme innan man lägger sig så att kroppen och sinnet hinner lugna sig.

Spelbeteende

Med beaktande av nätspelens stora spelarantal och omfattande samfund är det inte överraskande att det uppkommer också beteendestörningar. Sådant beteende kan till exempel vara osakligt och stötande språkbruk i en spelsituation eller griefing – störande av en annan spelares spel, t.ex. att man har sönder konstruktioner eller stjälar föremål. Även om den övriga vardagsomgivningens regler för uppförande åtminstone nominellt gäller i spel och spelsamfund, är deras beteende- och diskussionskultur emellertid ofta aggressiv och stötande språkbruk är vanligt.

Förhållandet till olämpligt spelbeteende varierar från en spelare till en annan. En del av spelarna anser att det är fråga om en harmlös eller t.o.m. rolig del av spelandet, medan andra upplever att det aggressiva beteendet och andra störningar förstör spelupplevelsen (6). En del av spelarna stör spelandet också själv, också när de först själv drabbats av det.

Det är skäl att fästa särskild uppmärksamhet på ett diskriminerande, t.ex. rasistiskt eller homofobiskt språkbruk. Detta är när det gäller ungdomar ofta i huvudsak tanklöshet, men det gör inte beteendet mindre skadligt. Spelarna varierar till sitt kön, sexualitet och etnicitet och precis som annat vardagsbeteende bör också spelbeteendet styras i en positiv odiskriminerande riktning.

Spelarna behöver fostran både för att bemöta olämpligt beteende och för att undvika att de producerar det själva. Spelens beteendekultur uppstår av spelarnas egna handlingar, inte av spelarna separat. Med spelfostran kan man stärka tanken om att spelvärldar, och mera omfattande internet, inte är miljöer där man utan bekymmer kan avstå från vardagens beteenderegler. I bakgrunden av närmandet är tanken om att digitalamiljöer är äkta och viktiga miljöer: mobbning i samband med spel kan kännas precis lika illa som ansikte mot ansikte.

Användning av pengar

Eftersom användningen av pengar på nätet under årens lopp har blivit hela tiden lättare, har behovet av att prata om användningen av pengar ökat också inom spelfostran. Även om nätbetalningar vanligtvis kräver ett kredit- eller bankkort, möjliggör olika egenskaper som underlättar spelandet – som sparandet av kreditkortsuppgifterna i smarta anordningar – användningen av pengar utan ett eget kort.

När man pratar om köp som görs i spel har man i stället för mikrobetalningar börjat prata om interna köp i spel. I spel används ofta små summor pengar åt gången. Variationen är emellertid stor: från belopp under en euro till tiotals och t.o.m. över hundra euro.

Spelfostran beträffande användningen av pengar är mycket olika i olika åldrar. När det gäller mindre barn är det vanligtvis fråga om att man inte förstår värdet av pengar och inte kan skilja på spelets virtuella pengar och riktiga pengar. Om anordningen som används möjliggör användningen av pengar, är tröskeln för att köpa virtuella förnödenheter mycket låg. Ett lite äldre barn kan förstå vad han gör, men kan anta att köpen förblir obemärkta. Spelens betalningslogik utnyttjar ofta spelarens otålighet, då den unga spelaren är mera benägen att göra köp på grund av sin självregleringsförmåga som är svagare än hos vuxna.

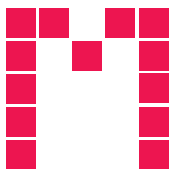
Det är lättast att ingripa i sådan här användning

av pengar genom att sköta om att smartanordningen eller spelkonsolen inte möjliggör betalningar utan ett lösenord eller utan att man matar in betalningsuppgifterna. Apparater som används gemensamt av familjen kan ha olika inställningar för olika användarkonton. Som i övrig spelfostran behöver gränser och deras behov diskuteras som stöd för en begränsning.

För unga som har en redan utvecklad uppfattning om värdet och användningen av pengar, är det skäl att inom spelfostran särskilt beakta penningsspelsfrågor. En omfattande sportvadslagning har byggts runt elektronisk sport där övervakningen av åldersgränser är mycket varierande. För den som aktivt följer elektronisk sport kan vadslagning förefalla som en enkel inkomstkälla. Ungdomarnas penningsspelande har behandlats med början på sidan 34 i denna handbok.

Även om en uppfostrare kan vara av annan åsikt, är köp som görs i spel inte onödiga i sig – eller åtminstone inte onödigare än andra köp för fritiden. UppKöpen gör spelandet snabbare, öppnar nytt innehåll eller gör spelet t.ex. visuellt behagligare. Från en fostringssynpunkt är argumentet om onödig användning av pengar inte hållbar, eftersom en spelare som avsiktligt gör köpet använder pengar just därför att det ger nytta eller tillfredsställelse för spelandet.

Förebyggande av spelrelaterade problem



ed *spelrelaterade problem* avses en omfattande mängd av skadeverkningar till följd av spelande. Eftersom spelandet är tätt kopplat till många andra delområden i livet, beror inte de spelrelaterade

problemen alltid direkt på spelandet utan spelen utgör en del av en större helhet. Därför är det viktigt att fundera över förhållandet mellan orsaker och följder i frågor som gäller spelrelaterade problem. Till exempel den fysiska passiviteten hos ungdomar som rör på sig för lite kan visa sig som rikligt spelande även om den skulle bero på dåliga erfarenheter av motion. I en sådan ekvation kan inte spelandets roll förbises, men å andra sidan löser det sannolikt inte problemet att fokusera endast på spelandet.

Särskilt i den offentliga diskussionen om spelrelaterade problem pratar man ofta i en mycket dramatisk ton, varför man lätt glömmer att största delen av spelrelaterade problem är lindriga och vardagliga och kan förebyggas genom lösningar inom spelfostran. Som det framgår ur det ovan nämnda kommer man

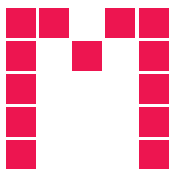
långt redan med gemensamma regler, övervakning av åldersgränser och ergonomi inom förebyggandet av de vanligaste spelrelaterade problemen. Hanteringen och förebyggandet av spelrelaterade problem kräver flexibilitet av både spelaren och från fostraren. Båda bör överväga sina uppfattningar om spelandet och dess värdering. Uppfattningarna om skadeverkningar kan också de vara mycket olika, varför det är skäl att koppla diskussionen om dem till verklighet i stället för föreställningar.

Ju öppnare man pratar om spelandet ända från det att barnen är små, desto lättare är det att föra eventuella problem och bekymmer på tal. Ett barn eller en ungdom kan också ha egna spelrelaterade bekymmer och det är lättare för honom eller henne att prata om dem om spelandet i sig inte är en tvistefråga hemma.





Problemspelande



an uppskattar att hos 1–5 procent av spelarna blir spelandet problematiskt eller störande. Då har spelaren svårt att själva hantera spelandet och spelandet påverkar skadligt det övriga

livet. Också i sådana här fall består problemen ofta av många olika faktorer, som depression, svaga sociala färdigheter och en svår livssituation i övrigt. I bakgrunden av problemspelande är ofta ett s.k. flyktspel, där man försöker undvika eller självmedicinera problemen i det övriga livet (7). På grund av komplexa helheter kräver hanteringen av spelproblem och eventuella övriga problem som ligger i bakgrunden ofta diversifierat stöd till exempel från hemmet, skolan, specialundervisningsarbetet och hälso- och sjukvården.

I behandlingen av problemspelande är målet vanligtvis inte att sluta spela helt och hållet utan att återställa spelandet så att spelaren har kontroll över det och att anpassa det på ett naturligt sätt

till det övriga livet. Spelandet kan samtidigt orsaka spelaren både belastning och hjälpa honom att orka – ett typiskt exempel är en ung person vars sociala nätverk utgörs i huvudsak av spel eller för vilken spelen är ett sätt att avvärja ångest som orsakas av något annat. I sådana här fall kan det orsaka oväntade skadeverkningar om spelandet avslutas helt och hållet. Inom problemspelande är varje fall individuell och kräver ett förstående närmande.

Att föra oro på tal

Att spelandet förändras från normalt till problematiskt kan vara svårt att märka eftersom det inte endast är fråga om mängden av spelande, och ett rikligt spelande berättar vanligtvis inte om spelproblem. Om spelandet orsakar oro hemma, lönar det sig för fostraren att först fundera på sina egna uppfattningar: spelandet kan av någon orsak t.ex. irritera men är inte nödvändigtvis problematiskt. Om det är fråga om äkta oro och misstanke om att spelandet är problematiskt, kan man tillsammans med spelaren fundera över följande saker:

- Tycker spelare själv att han eller hon spelar för mycket?
- Har spelandet ökat mycket under den senaste tiden? Om det är så, varför?
- Har spelaren andra bekymmer som han eller hon flyr genom att spela?
- Är det svårt för spelaren att sluta spela eller att kontrollera sitt spelande?
- Har spelaren inte skött sina förpliktelser (t.ex. skola) på grund av spelandet?
- Träffar spelaren vänner också utanför spelen?
- Är spelandet fortfarande roligt?

I diskussionen är det skäl att observera följande saker:

- Det bör reserveras tillräckligt med tid och en lugn plats för diskussionen.
- Kom ihåg en neutral diskussionsöppning, undvik skuldbeläggning och attackering.
- Håll dig lugn och stöttande.
- Lyssna vad den andra säger även om det känns svårt.
- Försök inte tvinga fram bevis på problem, om den unga inte alls godkänner din uppfattning.
- Lyssna på motiveringarna och kom ihåg att också du kan ha fel.
- Närma temat lösningsorienterat, inte genom problem.
- Spelandet är ofta en viktig hobby och den unga kan förneka problemet eller vägra diskutera det eftersom han eller hon är rädd att spelen tas bort. En ung person kan ha lättare att förbinda sig vid att minska på spelandet än att sluta helt.
- Skyll inte dig själv, om en konstruktiv diskussion misslyckas.
- Lämna diskussionsförbindelsen öppen och följ situationen för att hitta en bättre tidpunkt.

Tips för hantering av spelande

Om spelandet tar upp mycket av den ungas tid, hjälper följande metoder att hålla spelandet under kontroll:

- Att föra en speldagbok hjälper att uppfatta det egna spelandet och dess mängd. En elektronisk version hittas på adressen **www.pelipaivakirja.fi**.
- Det lönar sig att komma överens om en tidtabell så att andra saker blir skötta.
- Att bryta de rutiner som är förknippade med spelandet hjälper en att uppfatta också skadliga vanor.
- Då man spelar kan tidsuppfattningen fördunklas, alltså kan ett alarm för pauser eller för att sluta spela hjälpa. Man kan påminna den unga om att ett långt oavbrutet spelande försämrar spelprestationen. Genom att hålla pauser och sköta om en tillräcklig återhämtning spelar man också bättre.
- Det är viktigt att reservera tid också för andra fritidsintressen. Till exempel motion är en viktig motvikt till att sitta vid datorn.
- Det är skäl att reservera tid också för sociala förhållanden. Det är bra att träffa kompisar också på annat håll än i spel och på nätet.

Spelandet är en hobby som lätt får ett grepp om spelaren under en lång tid. Spelandet ger mycket och i spelen hittar man alltid nya mål och utmaningar samt inne i spelvärldarna och i spelhändelserna också nya vänner. För att spelandet ska förbli oskadligt, lönar det sig inte att tillbringa all tid framför speldatorn. Oberoende av spelarens ålder är det viktigast att hitta en lämplig plats för spelandet i det egna livet.





Penning SPEL

Penningspel



nligt lotterilagen avses med penningspel sådant spelande där spelets vinst eller förlust är pengar eller av penningvärde. Av traditionella penningspel är största delen turspel som grundar sig på slumpen och där vem som helst kan vinna eller förlora. Penningspel är bland annat lotto, Keno, skraplotter, toto, penningspelautomater, roulett och nätpoker.

Anordnandet av penningspel anses på grund av de risker de orsakar som exceptionell verksamhet som kräver samhällelig reglering. Grunden för det finländska ensamrättssystemet är att minska och förebygga sociala, ekonomiska

och hälsorelaterade skador i samband med penningspelande.

Från början av 2017 inleder det nya finländska penningspelbolaget Veikkaus sin verksamhet när tre spelsammanslutningars penningspelverksamhet går samman. Innan detta har statsrådets tillstånd för penningspelverksamhet innehafts av Fintoto (totospel, dvs. vadslagning i anslutning till hästsport), Penningautomatföreningen (penningautomater, kasinospel och kasinoverksamhet) och Veikkaus (penninglotterier samt tippnings- och vadslagningsspel). Intäkterna från finländska penningspelssammanslutningar används till allmännyttiga ändamål också i fortsättningen.

Lotterilagen Den mest centrala finländska författningen om verkställande, spelande och övervakning av penningspel.

Penningspelmonopol Finlands penningspelsystem grundar sig på monopol. Penningspel har i Finland anordnats med ensamrätt i över 70 år.

Finländare är aktiva spelare av penningspel, mer än i övriga Europa. Enligt befolkningsundersökningen från år 2015 hade 80 procent av 15–75-åringar spelat något penningspel under året innan undersökningen. Våra mest populära penningspel är lotto, Veikkaus-lotter och penningautomater. Spel med pengar har ökat i Finland under de senaste tio åren. Detta har påverkats av ökningen i erbjudandet av penningspel och en allt lättare tillgänglighet.

Penningspel utgörs av

- penningautomater
- skraplotter
- dragningspel (t.ex. lotto och Keno)
- tippning
- vadslagning
- kasinospel (t.ex. roulett, Black Jack och poker)
- totospel.

Ungdomar som en del av den tillåtna penningspelkulturen

I Finland är penningspel allmänt accepterade och tillgängliga i stor omfattning. Det finns över 18 000 penningautomater som är placerade i vardagliga miljöer, som service- och trafikstationer, butiker och kiosker. De finns också på platser där det är populärt att tillbringa fritiden, som idrotts-hallar och restauranger. Dessutom kan man spela penningspel i separata övervakade spelsalar. Lotter, vadslagning och t.ex. lotto kan köpas och spelas på tusentals försäljningsställen i kiosker, service- och trafikstationer, marketar, butiker och travbanor.

Som en följd av den tekniska utvecklingen har utbudet av penningspel under de senaste åren blivit mer mångsidigt och omfattande. Man hittar flera nya penningspel på nätet än tidigare, och penningspel som kan spelas på internet och andra elektroniska spelformer har hela tiden ökat i popularitet. Nätpoker kan spelas hemma i soffan och nästan var som helst där man har nättillgång, dygnet runt, och man kan enkelt och snabbt skrapa penninglotter digitalt. På mobilapparater följer penningspelen alltid med och tillgängliga.

Spelandet om pengar syns kraftigt i medierna. Lottovinnarna håller sig dolda från offentligheten, men lotto- och penningspelvinster förekommer flitigt i nyheterna. Den finländska penningspel-kulturen är tillåtande och penningspel är en synlig del av samhället och den offentliga diskussionen.

Åldersgränsen för penningspel definierar ungdomarnas spelande

Det mest centrala som styr ungdomarnas penningspel är åldersgränsen på 18 år som gäller alla penningspel. Åldersgränsen är ovillkorlig och gäller också spelande tillsammans med en förälder. Åldersgränsen samt övervakningen av åldersgränsen utgör centrala metoder för att påverka skadeverkningar. Beslutet om en enhetlig lagstadgad åldersgräns fattades 2010, eftersom ett tidigt penningspelande har konstaterats påverka utvecklandet av spelproblem senare i livet.

Åldersgränsövervakningen verkställs förutom av penningspelbolagen också av ombudsmännen som säljer spel och de aktörer som har upplåtit utrymme för användning av penningautomater. Övervakningsuppgiften är utmanande på många sätt på grund av penningautomaternas placering och den rikliga tillgången. Penningspel är synliga och tillgängliga på många vardagliga ställen som är bekanta för ungdomar, som kiosker, service-stationer och idrottshallar. Personalen på försäljningsställena ansvarar för att åldersgränserna följs, men det är viktigt att alla vuxna ingriper systematiskt i barnens och ungdomarnas spelande. Enbart en åldersgräns hjälper inte om attityderna mot minderårigas spelande är tillåtande eller likgiltiga.

Köperiment av åldersgränsövervakade produkter har stärkt uppfattningen att över-vakningen av åldersgränser inte alltid fungerar

på önskat sätt. Övervakningen av åldersgränsen för penningspelautomater är mycket svagare än beträffande alkohol och tobaksprodukter. I köp-experiment som genomförts 2011 hindrades spelandet på penningspelautomater för ungdomar som såg minderåriga ut endast i fyra procent av fallen. (2). I köpexperiment 2014–2015 har resultaten varit liknande, även om de varierat lite lokalt. (3) En del av penningautomaterna fungerar med kort utan kreditegenskap (Debit och Visa Electron), varvid spelarens ålder alltid kontrolleras i samband med spelandet. Då det blir vanligare med penningautomater på vilka man kan spelamed kort, blir det lättare att identifiera spelaren, och då underlättas också övervakningen.

Minderåriga kan inte själva registrera sig för finländska penningspelbolags internetspel, eftersom dessa bolag använder elektronisk identifiering av kunden via nätbanken. Spel-kundens ålder kontrolleras automatiskt via Befolkningsregistercentralen. Även om penning-spel på Internet är försedda med 18 års ålders-gräns, kan också minderåriga skapa spelkonton på internationella spelsidor genom att till exempel

använda felaktiga personuppgifter. Enligt befolkningsundersökningen 2015 är det ändå inte så vanligt att minderåriga spelar på nätet, endast 4 procent av 15–17-åringar hade spelat penningspel på nätet. Trenden har varit sjunkande (1).

Marknadsföringen av penningspel riktar sig också till unga

Den finländska penningspelmiljön har förändrats kraftigt på 2000-talet. Förutom att tillgängligheten och utbudet ökat kan man se förändringen i penningspelens marknadsföring. Trots monopol-ställningen marknadsförs penningspel i stor omfattning och med stor synlighet. Med marknads-föringen strävar man till att påverka uppfattningar, attityder och spelbeteende. Internationella undersökningsresultat visar att penningspelreklamen har en inverkan förutom på personer med spel-problem också på särskilt ungdomar och deras spelbeteende (4).



Enligt lotterilagen får penningspel inte marknadsföras till personer under 18 år. Dessutom får marknadsföringen inte skapa en positiv bild av rikligt spelande. Om spelen är förenade med en särskild risk för spelproblem, får dessa spel – till exempel penningautomater – endast marknadsföras i spelsalar, kasinon och travbanor. Spelarna får dock oberoende av marknadsföringsbegränsningarna ges information om spelobjekt, spelställen, spelvillkor, spelavgifter, sannolikheten att vinna samt om vinsterna för sådana spel. Enligt lotterilagen är det helt förbjudet för utländska spelbolag att marknadsföra penningspel till finländare, detta är dock nästan omöjligt att övervaka på nätet. Många spelbolag som är verksamma i andra länder erbjuder och marknadsför sina spel på nätet också på finska. Marknadsföringen av inhemska penningspel motiveras ofta med att man kanaliserar spelandet till inhemska spel i stället för utländska.

Unga personer följer samma medier och fungerar i samma fysiska och virtuella miljöer som vuxna. Penningspel marknadsförs i samma lokaler som är gemensamma för alla. Till exempel i affärer, kiosker och på olika webbplatser är det svårt att undvika penningspelreklam, oberoende av ålder. I Finland fokuserar utländska spelbolag sin marknadsföring på finländare via nätet och utländska tv-kanaler. På många webbplatser och tv-kanaler som är populära bland ungdomar är det nästan omöjligt att undvika reklam för utländska nätkasinon.

Även om penningspelreklam som riktar sig till minderåriga är förbjuden i Finland, förmedlas olika föreställningar om penningspel och spelare till barn och ungdomar via medierna. Historier om penningspelvinnare kan skapa en orealistisk bild av möjligheterna för vinst. Barn och ungdomars mediekunskap skiljer sig från de vuxnas, och de kan inte nödvändigtvis förhålla sig kritiskt till den information som de fått. Mediekritik är också i detta sammanhang en viktig förmåga som borde läras ut redan från barndomen.

Unga som penningsspelare



penningsspel är avsedd för vuxna men det är närvarande också i barn och ungas liv. Många ungdomar är intresserade av penningsspel och spelar trots att de egentligen är för unga för att få spela.

Enligt befolkningsundersökningen 2015 hade 37 procent av 15–17-åringar spelat något penningsspel under de senaste 12 månaderna. Åldersgränsen har till en del minskat på spelandet bland minderåriga. I undersökningen som genomfördes 2011 innan åldersgränsen höjdes hade nästan hälften av samma åldersgrupp spelat penningsspel. På motsvarande sätt har penningsspelandet bland unga vuxna (18–24-åringar) ökat lite. (1). Könet påverkar spelmängderna och spelvalen: pojkar spelar oftare än flickorna och flera olika spel.

För största delen av ungdomar är penningsspel mycket tillfälligt och experimentellt och endast en relativt liten del spelar mera regelbundet. Enligt skolhälsoenkäten har minderårigas spelande minskat särskilt bland i unga åldersgrupper. Ungefär en tredjedel av sjundeklassister hade prövat penningsspel – pojkarna oftare än flickorna. Av sjundeklassisterna meddelade ca en femtedel att de spelar penningsspel ”ibland” och ca 3 procent ”ofta”. Efter ändringen i åldersgränsen har andelen av dem som inte spelar ökat, men bland dem som spelar oftare (6–7 gånger per vecka) har det inte hänt en lika stor ändring. Åldersgränsen ser ut att ha påverkat mera effektivt de som spelar sällan och tillfälligt. (5)

Spel som spelas av ungdomar och pengar som de använder

Minderåriga (15–17-åringar) spelar vanligtvis penningspelautomater, Veikkaus lotterispel samt Veikkaus vadslagningsspel. Ungefär var femte av minderåriga ungdomar hade spelat penningspel på Sverige- och Estlands-båtarna. (1). Penningspelautomaternas popularitet bland unga beror sannolikt åtminstone delvis på en lätt tillgänglighet och åldersgränsernas svaga övervakning. Små startinsatser gör tröskeln lägre för ungdomar att spela.

Sportvadslagning intresserar särskilt pojkar som aktivt utövar idrott. De som är intresserade av tävlingsspelande med datorspel (eSports) har också möjlighet till att slå vad om sina favoritspel. Minderåriga kan ordna egna kortspel och slå

vad till exempel om sportresultat också med penninginsatser tillsammans med kamrater. Knappt en tiondedel av 15–17-åringar hade spelat privat vadslagning eller kortspel med penninginsatser.

Största delen av spelande ungdomar använder i genomsnitt allt från några tiotals cent till under sex euro per vecka för penningspel. Under 3 procent uppskattade att de använde större summor (1). Penningmängden som de unga använder för penningspel bör alltid granskas i förhållande till deras inkomster. Även små summor kan orsaka ekonomisk skada, om de överstiger de inkomster som är till förfogande.

Varför spelas penningsspel?



orsakerna till att spela penningsspel varierar och olika spel spelas av olika orsaker. Ofta är det möjligheten till vinst och lättförtjänta pengar som intresserar i penningsspel. Många spelare drömmer om en jackpot som skulle förenkla livet och denna image utnyttjas i stor utsträckning i marknadsföringen av penningsspel. För många innebär penningsspel tidsfördriv som för med sig extra spänning i livet. Spel som innehåller skicklighetselement, som poker eller sportvadslagning, erbjuder spelen en intellektuell utmaning och framgångsupplevelser.

Till spelandet hör också olika sociala element, som att spela tillsammans och tävlingsinriktning, som till sin del uppmuntrar till spelande. Emotionella upplevelser som penningsspelen producerar samt att man blir uppslukad av dem gör det möjligt att fly och reglera känslor via spelandet.

Spänning och testning av gränserna

För unga kan penningsspel vara roligt och spännande tidsfördriv. Det förbjudna och nya kan

intressera och locka ungdomar och penningsspel som är avsedda för vuxna hör till denna grupp. Unga kan spela med större insatser än de egentligen har råd med eller testa nätpoker med falska personuppgifter. För många hör risktagning och experiment till ungdomen och intresset för penningsspel fortsätter nödvändigtvis inte mera som vuxen.

Att spela om pengar ger ungdomar möjlighet att testa de gränser som satts upp för dem. Genom att spela om pengar söker ungdomar acceptans av andra unga i samma ålder, social interaktion, underhållning, avslappning och spänning. Dessa förväntningar är i stor utsträckning jämförbara med förväntningarna på alkoholanvändning. En del av ungdomarna spelar penningsspel för att söka tröst för bekymmer och motgångar i livet. De flyr undan nedstämdheten med hjälp av penningsspelen, men spelar även för att glömma tidigare spelförluster.

Ungdomar som spelar penningsspel tar också modell av sina vänner och vill visa vem som vågar spela förbjudna spel. Ofta sker ungdomarnas penningsspel i grupp, en eller två spelar och de andra sitter bredvid och tittar på.

Vanföreställningar beträffande penningspel



pelare har ofta snedvridna uppfattningar och föreställningar om sannolikheterna i penningspel, spelens natur och tur. En ung person kan tro att han kan lära sig att spela bättre på en pokerautomat genom att öva, trots att pokerautomaten precis som de övriga penningautomaterna helt och hållet bygger på slumpen. Det är även vanligt att man tror att föregående spelomgång på penningautomaten påverkar nästa omgång eller att dubblingen följer ett visst mönster, trots att alla spelomgångar är separata från varandra och oberoende av de tidigare omgångarna.

Största delen av spelen om pengar bygger på rentur, vilket innebär att alla spelare har lika stor möjlighet att vinna eller förlora. Exempel på turspel är bland annat roulette, lotto och penningautomater. Spelarna kan inte själva påverka spelets slutresultat, även om de kanske tror det. Utöver turspelen finns det penningspel där spelaren med sina egna färdigheter kan påverka spelets slutresultat. Också i de penningspel som anses utgöra skicklighetsspel, som poker och sportvadslagning, har slumpen alltid en stor betydelse när det gäller att fastställa slutresultatet.

Sant eller falskt?

Myt 1 *Genom att följa en viss penningautomats funktion kan du förutse när den ger nästa vinst.*

F Om automaten precis gett en vinst, tar det en stund innan den ger det igen.

R Man kan inte förutse hur en penningautomat fungerar, eftersom varje omgång är slumpmässig och oberoende av den tidigare spelomgången.

Myt 2 *Genom att öva penningautomatens dubbling kan man bli en bättre spelare.*

F Övning ger färdighet också här.

R En penningautomat är ett rent turspel och man kan inte utvecklas som spelare genom att öva.

Myt 3 *Eftersom jag förlorat redan så mycket måste jag snart vinna.*

F Vinsterna och förlusterna måste ju jämnas ut vid något skede.

R Spelandet garanterar inga vinster för någon och i turspel anger inte det förgångna det kommande. Oftast är det så att ju längre man spelar desto säkrare och mer förlorar man.

Vanföreställningar lockar till att spela för mycket

Missuppfattningar om spelegenskaperna och ens egen förmåga att hantera spel gör en mottaglig för spelproblem. Det är viktigt att man berättar för ungdomar om penningspelens natur, sannolikheten för att förlora och de risker som är förknippade med spelen. Syftet med penningspelen är att ge vinst åt dem som upprätthåller spelen. Endast en del av de pengar som spelarna har spelat för återbetalas i form av vinster.

För de som spelar penningspel är det typiskt att ha olika förvrängda tankar om spelandet. De tror att de kan kontrollera sitt eget spelande. Det är vanligt att underskatta de egna förlusterna och överskatta vinsterna. Det är också vanligt att tro att man kan vinna tillbaka de pengar man förlorat. Spelaren glömmer lätt de förlorade pengarna och kommer endast ihåg enstaka vinster, vilket å sin sida skymmer den egna uppfattningen om spelandets egentliga pris. Sådana missuppfattningar om spelegenskaperna och ens egen förmåga att hantera spelen är vanliga hos problemspelare och

gör en mottaglig för spelproblem. Dessa skadliga missuppfattningar och vanföreställningar kan sprida sig t.o.m. mycket vidsträckt i den ungas kamratkrets. Därför är det viktigt att diskutera föreställningar kopplade till spelen med ungdomar.

Ungdomar har liknande vanföreställningar om penningspel som t.ex. beträffande alkohol-användning. Unga tror att andra spelar penningspel mer än de spelar i verkligheten. Detta kan orsaka social press för ungdomar. Man kan tänka sig att genom att radera gällande missuppfattningar just i den här gruppen kan man bäst påverka penningspelandet och också minska den sociala pressen som är kopplat till det (6).

Återbetalningsprocent

Den andel statistiskt sett som återbetalas till spelarna i penningsspel. För penningautomater återbetalas i genomsnitt 90 procent och för lotto 39 procent av spelade pengar. Detta betyder emellertid inte att en enskild spelare garanteras en minst så här stor återbetalning, utan spelaren kan förlora hela insatsen.

Slumptalsgenerator

Anordning som finns i penningautomaterna och som lottar fram en nummer-serie, på basis av vilken spelmönstret bestäms. Varje spelhändelse är separat, helt slumpmässig och oberoende av föregående lottning.

Spelarens illusion

Ett vanligt tankefel är att kombinera resultaten för separata händelser och att förutspå följande händelser utgående från dem. Till exempel siffrorna i tidigare lotto-dragningar och deras förekomst kan följas och siffrorna väljs utgående från dessa.

Nära ögat-situation

I penningsspel finns inga "nästan-vinster", endast vinster och förluster. Nära ögat-situationer förutspår inte en kommande jackpot. I penningsspel har man byggt upp "nästan-vinster", som för sin egen del uppmuntrar spelaren att använda och förlora ännu mer pengar.

Föräldrarna och omgivningen som exempel



Barn och ungdomar bekantar sig med penningspelens värld självständigt och tillsammans med vänner, men lär sig även att spela om pengar av sina föräldrar och andra familjemedlemmar. Barn kan titta på när föräldrarna, syskonen och andra släktingar spelar och ta modell av detta. Om familjens vuxna har för vana att alltid stoppa några mynt i spelautomaten när de är i butiken eller lämna in en sportvadslagningskupong i kiosken blir det lättare en vana också för barnen.

Om man lovordar spelande om pengar i vardagligt tal eller idealiserar vinster och pengar kan det ge barn och ungdomar en felaktig bild om spelens verkliga natur. Föräldrarnas attityd och inställning till penningspel är viktigt, eftersom spelande som inleds tidigt kan göra en mottaglig

för spelproblem som vuxen. Det är bra om föräldrarna funderar på sitt eget spelbeteende och överväger huruvida de alls ska spela penningsspel i barnens sällskap.

Penningspel bör inte vara en gemensam hobby för familjen. Barnen förstår ännu inte spelens risker, utan uppslukas lätt av den spänning som spelen medför. Även om det kan kännas harmlöst och trevligt att fylla i och kontrollera lottokupongen, spela nätpoker tillsammans med ett barn eller en ung person eller köpa lotter i julklapp är det i samtliga fall fråga om penningsspel som enligt lagen inte är tillåtna för minderåriga. Det är viktigt att konsekvent följa åldersgränserna för penningspelen också på familjens gemensamma fritidsresor, som fartygskryssningar och utlandsseminstrar.

Diskutera penningspel med ditt barn.

Följ åldersgränser och motivera deras betydelse.

Korriger feluppfattningar om penningspel och deras vinstmöjligheter.

Fundera över ditt eget penningspelande när barnet är närvarande.

Ta del i penningspelsajter på nätet och deras användningsvillkor.
Ha kännedom om vilka webbplatser ditt barn använder.

Att lära sig hantera ekonomin och användningen av pengar är en viktig del av fostran. Det är bra att lära sig att prata öppet och konstruktivt om pengar.

I vuxnas liv ingår förutom penningspel även mycket annat som är förbjudet för barn, eftersom det är ännu skadligare för barn och ungdomar än för vuxna. Den nedre åldersgränsen för penningspel är nu enhetlig med till exempel alkohol- och tobakslagstiftningen. Det är viktigt att de vuxna främjar en kultur där barnens revir skyddas från alla dessa skadliga influenser.

Konsumtion utgör en betydande del av det moderna samhället. Föräldrarnas exempel har en stor betydelse för hur barnen i sitt senare liv förhåller sig till pengar och dess konsumtion.

Det är föräldrarnas ansvar att lära ut tillräckliga kunskaper om användningen av pengar och hanteringen av den egna ekonomin. Att förstå penningspelens logik och vinstmöjligheter utgör en del av kritisk och upplyst konsumtion.





Det finns många nivåer av penningsspelproblem



ör största delen av spelarna är spelande om pengar ett trevligt tidsfördriv som ger mer spänning i livet. Alla klarar dock inte av att spela med måtta, utan spelandet kan ge upphov till problem inom olika områden av livet. Det kan leda till många olika nivåer av problem. En del av problemen är övergående och lätta att lösa, men en del kan försvaga både det nuvarande och det framtida välbefinnandet.

Barn och ungdomar är särskilt benägna för skadeverkningar till följd av penningsspel. Skadeverkningar som orsakas ungdomar till följd av penningsspel kan vara t.ex. olovlig användning av pengar, frånvaron från skolan, lån av pengar och skulder till kompisar, konflikter hemma samt skam och skuldskänslor.

Ekonomiska skadeverkningar

Även om de ekonomiska skadeverkningarna för ungdomar som spelar för mycket framhävs ofta i mindre utsträckning än de ekonomiska skadeverkningarna för vuxna, kan också ungdomars ekonomi komma i gungning som en följd av spelen.

Spelade om pengar som har inletts i barndomen eller den tidiga ungdomen kan som värst leda till att man tar snabblån när man blir myndig och på längre sikt förlorar kreditvärdigheten, vilket i sin tur påverkar till exempel möjligheten att få en bostad och arbetsplats i framtiden. Personer under 18 år kan också skuldsätta sig, om de lånar spelpengar av vänner och närstående.

Skadeverkningar som anknyter till tidsanvändning

Även om penningsspelet inte skulle ge upphov till betydande ekonomiska skadeverkningar, kan överdrivet spelade ha desto större skadlig inverkan på tidsanvändningen. Turneringar som är intressanta för en person som spelar nätpoker infaller ofta på kvällen och natten på utländska webbplatser, vilket medför att nattsömnen lätt blir kort och dygnsrytmen störs. Vid en penningsspelautomat förlorar man lätt tidsuppfattningen och det kan gå åt mera tid än man tänkt sig.

Sociala skadeverkningar

En ung person som spelar mycket kan förlora intresset för andra fritidsintressen och dra sig undan det välbekanta kamratgänget eller också kan det gamla kamratgänget bytas ut mot sådana vänner som spelar.

Att man spelar penningspel kan även leda till att familjens gemensamma tid och umgänge minskar. Skuldförhållanden som uppstått på grund av penningspel kan påverka kamratförhållanden negativt och orsaka gräl. Överdrivet spelande om pengar är inte bara individens problem, utan det påverkar även de anhöriga.



Ungdomarnas penningospelproblem



ven om ungdomar spelar mindre än vuxna, är problemspelande förhållandevis vanligare hos ungdomar. (1) Ungdomarnas spelande om pengar kan även utvecklas till ett problem snabbare än hos vuxna. Att man spelar ensam skapar en betydligt större risk än att man spelar i grupp.

Problemspelande innebär i allmänhet överdrivet spelande av penningospel, vilket har en negativ inverkan på personens liv, exempelvis den psykiska eller fysiska hälsan, skolframgången eller prestationerna i arbetslivet, ekonomin eller de mänskliga relationerna.

Förutom skadeverkningar orsakar problematiskt spelande också svårigheter att kontrollera det egna spelandet och dess mängd. En del penningospel är mer beroendeframkallande än andra. Till exempel är en penningautomat, som

fungerar i snabbt tempo och som genast betalar ut vinsten, mer beroendeframkallande än det långsammare lottospelet, där vinsten dras endast en eller två gånger i veckan. Enligt undersökningar spelar ungdomar särskilt penningspelautomater, vilket ökar riskerna för ungdomarnas penningspelande. Dessutom är övervakningen av åldersgränserna av penningspelautomater särskilt krävande.

Då man pratar om överdrivet spelande bland ungdomar är det skäl att undvika det starka och stigmatiserande ordet spelberoende. De flesta ungdomars penningspelande förblir experiment och endast en liten del av ungdomar som spelar penningospel får problem med spelandet. Även om ett tidigt inlett spelande kan förutspå ett senare beroende, klarar sig ungdomar ofta från också svåra symtom på beroendebeteende lättare än vuxna.

Förekomsten av penningsspelproblem bland ungdomar

Nu när ungdomarnas penningsspelande minskat, är också problem kopplade till spelandet mindre framträdande. I befolkningsundersökningen från 2011 uppfyllde 3,8 procent av 15–17-åringar kriterierna för problemspelare. Fyra år senare hade motsvarande siffra sjunkit till 1 procent. Antalet spelare på risknivå i samma åldersgrupp hade sjunkit från knappt 14 procent till 11 procent. Samtidigt har både riskspelande och problematiskt spelande ökat bland unga vuxna. (1)

Riskfaktorer för penningsspelproblem

Summan av pengar eller mängden av tid som använts för spelande anger inte entydigt risken för uppkomst av spelproblem. Riskfaktorer i samband med spelande och spelkonsumtion hos ungdomar är till exempel riklig spelkonsumtion, tidig inledning av penningsspel, en betydande vinst i spelhistorien samt missuppfattningar i anslutning till penningsspel.

Förutom mängden av penningsspel, använda pengar och spelbeteende inverkar många individuella och indirekta faktorer i omgivningen till uppkomsten av spelproblem.

Individuella riskfaktorer är till exempel genetisk betingelse, risktagning och en kraftig upplevelseinriktning, svaga sociala färdigheter och färdigheter beträffande känslor, dålig självkänsla, mentala problem (särskilt depression), koncentrationssvårigheter, brottslighet och beteendestörningar samt aggressivitet. Också könet gör en mottaglig för spelproblem, då pojkar lider klart mer av spelproblem än flickor. (8) Pojkar börjar ofta spela tidigare än flickor vilket ökar risken. Å andra sidan kan kvinnor drabbas av spelproblem snabbare än män.

När det gäller ungdomar har förhållandet till den egna familjen och föräldrarna en central roll beträffande dessa risker. En instabil situation hemma, problem i familjens tillgivenhetsförhållanden samt övergrepp och försummelse exponerar den unga mot olika slags problem,

också penningspelrelaterade. Föräldrarnas penningspelande, särskilt om det är rikligt, ökar också den ungas risk för överdrivet spelande. Helheten påverkas förstås också av föräldrarnas fostringsarbete, som t.ex. regler för spelandet och övervakningen att de följs (8).

Skyddande faktorer i den ungas liv

Förutom genom att påverka riskfaktorerna och minska dessa kan uppkomsten av problemspelande även påverkas genom att man förstärker skyddsfaktorerna. Skyddsfaktorerna är lika talrika som riskfaktorerna och anknyter till en persons beteende, attityder, sociala relationer och stöd samt till omgivningen.

Barn och ungdomar skyddas mot spelproblem av i synnerhet goda familje- och vänskapsrelationer samt av en trygg närmiljö, i vilken ingår förutom hemmet också skolan och fritidsintressena. Förstärkning av de sociala färdigheterna och färdigheterna beträffande känslor samt en stark självkänsla skyddar också en ung person mot flera olika problem.

Tillräcklig och korrekt information om penningspel, deras logik och risker i anslutning till dem skyddar den unga mot spelrelaterade problem då informationen kombineras med en mer omfattande helhetsfostran, bland annat att åldersgränserna följs, ett ansvarsfullt spelbeteende i närmaste omgivning samt fostringsrelaterade diskussioner om penningspelande.

Övrigt riskbeteende i anslutning till ungdomars penningspel

Även annat slags riskbeteende förknippas ofta med rikligt och problematiskt penningspelande hos ungdomar. Enligt undersökningar har penningspelande ett samband med frånvaron från skolan och skolkningar, mobbning samt brytande av lagen. Penningspelande har ett klart samband med rusmedelsexperiment och hur mycket man använder rusmedel. Rökning och snusning samt användningen av alkohol och berusningsdrickande var vanligare bland ungdomar som spelade penningspel än bland genomsnittet ungdomar i samma ålder. Ju mer man spelar om pengar, desto vanligare är också övrigt riskbeteende; å andra sidan verkar också tillfälligt penningspelande vara kopplat till övrigt riskbeteende. (9, 10, 11)

Många överlappande och sammanflätade problem försvårar den ungas situation. Därför bör man ingripa i ungdomars penningspelande genast när det framträder. Alarmklockorna bör ringa särskilt när också annat risk- och problembeteende framträder.

Risikfaktorer kopplade till minderårigas penningsspelande (7)

12–14 -åringar

Spelar oftare än 2–3 gånger
per månad

Använder pengar mer än 2 euro
per vecka eller mer än 8 euro åt
gången/per dag

Spelar två eller flera speltyper

15–17 -åringar

Spelar oftare än en gång i veckan

Använder pengar mer än 4 euro
per vecka eller mer än 12 euro åt
gången/per dag

Spelar två eller flera speltyper

Identifiering av penningsspelproblem



et är svårt att identifiera problemspelande, eftersom det inte syns utanpå. Att en ung person spelar för mycket penningsspel kan avslöjas för de anhöriga först då spelandet har orsakat problem inom flera delområden av livet, som de mänskliga relationerna, ekonomin och det psykiska välmåendet.

Spelproblem leder ofta till svårigheter i skolan och förändringar i personligheten och humöret. En ung person kan tappa intresset för aktiviteter och fritidsintressen som han eller hon tidigare har njutit av, och i stället uppstår bristande koncentration och allmän likgiltighet. Hos en ung person som spelar mycket anknyter tankarna och samtalsämnena i allmänhet i stor utsträckning till penningsspel och spelandet av sådana.

Den unga personen orkar inte nödvändigtvis längre bry sig om sitt välmående eller sina förpliktelser. Också oförklarlig penningförbrukning, som penningssummor som uppkommer och försvinner snabbt, eller lån av pengar kan vara tecken på ett spelproblem.

Överdrivet spelande är vanligtvis förknippat med hemlighetsmakeri, som oftast beror på skam och skuld över spelandet och förlust av pengar. Den unga kan även börja ljuga då han eller hon behöver pengar att spela för. Ungdomar med spelproblem är ofta mycket skickliga på att motivera sitt behov av pengar. Spiralen av lögn ökar det psykiska illamåendet och upprätthåller spelandet.

Den unga kan även sälja sin egendom för att få pengar att spela för eller för att betala spelskulder. Det kan bli nödvändigt att som en stödåtgärd kontrollera användningen av pengar hos en ung person med spelproblem, då den unga försöker sluta spela. Föräldrarna kan vid behov ta hand om den ungas bankkonto och bankkoder och be den unga överlämna kvitton på de överenskomna inköpen.

Om en närstående till en ung person eller en vuxen som arbetar med den unga är oroad över att han eller hon spelar överdrivet mycket om pengar är det viktigt att man för saken på tal. Ibland räcker det med att man pratar om de risker som hänför sig till penningsspel och hur man kan kontrollera sitt eget spelande.



Att föra penningsspel på tal



undera över din egen inställning till penningsspel innan diskussionen. Hur kommer det eventuellt att synas i diskussionen? Det lönar sig att öppna diskussionen så neutralt som möjligt och genom att lyssna på den unga. Reservera den unga tillräckligt med

tid och en lugn plats för diskussionen. Få inte panik och skuldbelägg inte.

I diskussionen är det också bra att fråga om den ungas stödnätverk. Har den unga en pålitlig vuxen som kan ge stöd? Eftersom penningsspelproblem också reflekteras på spelarens närmaste, är det viktigt att utreda om till exempel den ungas föräldrar behöver stöd i den svåra situationen. Om situationen har utvecklats till en svår kris, kan det hända att de anhörigas egna resurser inte räcker till för att stöda den unga. "Suhteet pelissä" (Förhållandena på spel) är stödmaterial som producerats av Institutet för hälsa och välfärd för anhöriga som är oroade över penningsspel. Materialet hittas i elektronisk form på adressen **www.thl.fi/pelihaitat** -> **Julkaisut** -> **Tukiaineistot**.

1 Börja med det positiva: Varför spelar den unga och vad får han eller hon ut av det?

2 Vilka är skadeverkningarna av spel om pengar? Har den unga förlorat pengar, eller har spelandet orsakat andra skadeverkningar?

3 Gör ett sammandrag: Hur ser spelandet ut från skadeverkningarnas och nyttornas synvinkel? Hur bedömer den unga själv sina spelvanor nu och i framtiden?

4 Ge respons. Kom ihåg att fråga den ungas åsikt.

5 Ta reda på den ungas önskan och förmåga till ändring. Vid behov skaffa hjälp.

(Ursprungliga modellen **www.tiltti.fi**)

Sådant spelande om pengar som väcker oro kan föras på tal
med hjälp av till exempel följande frågor:

1. Har du någonsin känt behov av
att satsa mer och mer pengar på
spel?

2. Har du någonsin varit tvungen
att ljuga för dina närstående om
hur mycket du spelar?

Ett jakande svar på en av eller båda
frågorna antyder att den unga har
spelproblem. Då är det viktigt att
diskutera detta med den unga.

Lie/Bet – två frågor om spelande av
penningspel

Den unga har kanske skaffa sig skulder, som han eller hon behöver stöd för att ordna upp. Den ungas skulder och ekonomiska problem ska alltid klarläggas, så att de inte hopar sig och leder till att den unga till exempel förlorar sin kreditvärdighet som myndig. En svår ekonomisk situation och samlade skulder kan locka till att spela i hopp om vinst. Detta försvårar situationen ännu mer.

Överdrivet spelande kan fungera som en metod för den unga att reda ut eller fly från andra problem. Detta bör tas i beaktande. Den ungas situation bör bedömas i sin helhet, i stället för att man i diskussionerna endast fokuserar på spelandet.

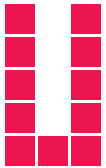
Vid bedömningen bör man alltid beakta också de övriga individuella och sociala aspekterna beträffande spelaren, till exempel spelarens personliga egenskaper, mottagligheten

och känsligheten för externa influenser, det psykiska hälsotillståndet och omgivningens inverkan. Det är viktigt att även reda ut eventuella övriga problem, som ensamhet, depression, svårigheter i skolan eller familjeproblem.

All penningspelande bland ungdomar är inte problematiskt spelande, men det är skäl att alltid ingripa i en minderårigs penningspelande. Även om det inte föreligger särskild oro, ger den ungas penningspel en bra möjlighet till att diskutera till exempel myter kring penningspel och å andra sidan mera omfattande om användningen av pengar och hanteringen av den egna ekonomin.



Att hantera penningspelande



Ungdomar håller på att lära sig användningen av pengar, och ett impulsivt beteende kan leda till överdrifter bl.a. i hur mycket pengar man använder till spel. Ungdomar behöver de vuxnas stöd för att hantera användningen av pengar, oberoende av om det är kopplat till penningspel eller inte. Det är viktigt för den unga att känna till att man aldrig ska använda lånade pengar till penningspel och egna pengar också endast till den del som man har råd att förlora.

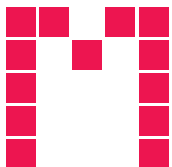
För en minderårig spelare ställer åldersgränsen som mål att de inte ska spela, men ofta är det mera realistiskt att sträva till ett skäligt spelande och att erbjuda den unga redskap för att hantera spelandet.

Ett bra redskap för att följa upp och hantera det egna spelandet är en speldagbok. Ofta är uppfattningen om proportionen mellan de egna vinsterna och förlusterna förvrängd, och deras antecknande och synliggörande kan räcka för att väcka den unga. Förutom penningssummorna och antalet spelade spel är det bra att anteckna tiden som gått åt till spel, rutiner som är kopplade till det samt känslor i samband med spelandet. En avgiftsfri elektronisk speldagbok finns på adressen **www.rahamelipaivakirja.fi**.

Tips för hantering av spelande

- Dra gränser för det belopp som används för spelandet.
- Om den egna kontrollen inte håller, ge en pålitlig vuxen ansvaret för pengarna.
- Spela aldrig med pengar som är avsett för andra utgifter.
- Låna aldrig pengar för spelande.
- Dra gränser också för den tid som används för spelandet.
- Kom ihåg att lösgöra dig emellanåt från spelen och hålla pauser.
- Spela inte pga. stress, depression eller för att glömma dina bekymmer.
- Proportionera penningspel till övrig konsumtion och tidsanvändning.
- Undvik särskilt riskspel.

Penningspelproblem förebyggs på många olika nivåer



ed förebyggande av penning-
spelproblem avses verksamhet
som strävar till att minska
skadeverkningar till följd av
spel. Dessa åtgärder kan rikta
sig till efterfrågan eller utbud
på penningsspel. Utbudet

påverkas särskilt genom reglering i anslutning till
spelsystemet. Man strävar till att påverka efter-
frågan på penningsspel genom kommunikation,
fostran och utbildning.

Förebyggande av penningsspelproblem bör
ses som en helhet med många nivåer som består
av en grupp åtgärder som kompletterar varandra:
spelpolitik, påverkan av spelande och den sociala
omgivningen, påverkan av individuella riskfaktorer
som påverkar uppkomsten av spelproblem och
stärkande av faktorer som skyddar för spelproblem.
I stället för enstaka ingripanden bör man
koncentrera sig på mera omfattande och
långsiktiga åtgärder, där olika funktioner på olika
nivåer stöder och kompletterar varandra.

Förutom föräldrar och vårdnadshavare lönar det
sig också för övriga vuxna att intressera sig för
penningsspel och förebyggande av skadeverkningar
bland barn och ungdomar. Sådana vuxna som hör
till barn och ungdomarnas liv är till exempel far-
och morföräldrar, skolans personal och vuxna
inom hobbyverksamhet. Det lönar sig för till
exempel en tränare för ett idrottslag att säkerställa
att de unga inte på spelresornas pausställen kan
spela på penningautomater. Skolan kan komma
överens med närbutiken eller kiosken om ett
samarbete för att förhindra skolelevernas penning-
spelande under rasterna.

Till exempel i samband med hälsounder-
sökningar bör man fråga om elevernas och de
studerandenas eventuella penningsspelande.
Hela elevvårdspersonalen borde känna till och
kunna identifiera risker, skadeverkningar och
skyddsfaktorer som gäller penningsspel.

Förebyggande av penningsspelproblem bland ungdomar

- Åldersgräns och övervakningen av åldersgränsen i penningsspel
- Reklamförbud av penningsspel som är riktade till minderåriga och stöd för mediekritik
- Påverkan av kunskapen, attityderna och föreställningarna om spelande
- Uppövning av färdigheterna beträffande självkontroll och känslor
- Identifiering av orsakerna till spelandet och flyktspelande
- Skapande av möjligheter till ersättande aktiviteter
- Tillhandahållande av socialt stöd och stöd för ungdomarna
- Att föra penningsspel på tal

Hjälp och stöd



lev- och studerandevården samt ungdomsstationer kan erbjuda ungdomar stöd när hanteringen av spelandet inte lyckas på egen hand eller med stöd av de närmaste. Flera ungdomsstationer har telefonjour dit man kan ringa om man är orolig för spelandet samt jourmottagning som man kan besöka utan tidsbokning för diskussioner. Ungdomsstationernas åldersgränser för klienterna varierar, så det är skäl att kontrollera dessa på enhetens eller kommunens webbplats.

A-klinikstiftelsen ordnar vård- och rehabiliteringstjänster för de som lider av rusmedels- och beroendeproblem och deras anhöriga. För de som bor inom Helsingfors och Nylands sjukvårdsdistrikt finns det information om ungdomars stöd- och vårdtjänster enligt problemets svårighetsgrad på nättjänsten Psykporten för unga:

<https://www.mielenterveystalo.fi/sv/nuoret>

Den nationellt verksamma Peluuri betjänar i första hand i frågor som gäller penningsspelproblem, men tjänsten har beredskap för att även stöda i problem med digitalt spelande. De avgiftsfria och sekretessbelagda tjänsterna är tillgängliga per telefon och på internet. Tjänsterna är avsedda för spelare, anhöriga och de som möter spelproblem i sitt arbete. Tilläggsinformation finns på adressen **<http://www.peluuri.fi/>**

I Finland behandlas problemspelande i allmänhet inom både missbrukarvården och mentalvården samt inom vård som särskilt är avsedd för problemspelare. Information om stöd- och behandlingstjänster i anslutning till spelande finns på adressen **www.thl.fi/pelihaitat** -> **Rahapeliongelman hoito ja tuki.**

Eftersom det finns lite kunskap om problem som gäller ungdomarnas penning-
spelade och digitalt spelade, och de är svåra att identifiera, är det ytterst viktigt
att professionella som möter ungdomar som har spelproblem för fram sina
erfarenheter och det de lärt sig. Genom att föra en tydlig statistik över problem som
gäller spelade som en del av kundregistret kan man bättre identifiera tjänster och
behov av kompetens. Effektiva arbetsmetoder som utvecklats i det egna arbetet kan
beskrivas och delas till exempel i Innobyn-webbtjänsten (**www.innokyla.fi**).

Länkar

Nedan en sammanställning av viktiga stöd-, info- och vårdtjänster i anslutning till spelproblem.

Ikärajat.fi

www.ikarajat.fi

En tjänst där föräldrar, unga och konsumenter kan diskutera och kommentera olika spels, filmers och tv-programs åldersgränser, innehåll och lämplighet för barn (på finska).

Mannerheims Barnskyddsförbund

<http://www.mml.fi/vanhempainnetti/>

Mångsidig information och nyttiga redskap som stöd för föräldraskapet och familjens vardag (på finska).

www.mml.fi/kasvattajalle/mediakasvatus

Information och material om mediefostran till skolor, lärare och fostrare (på finska).

Mediekunskap.fi

www.mediakunskap.fi

Material och information om mediefostran: webbpublikationer, litteratur och artiklar.

Nuortenlinkki

www.nuortenlinkki.fi

A-klinikstiftelsens webbplats för unga om rusmedel, spelande, användning av internet och psykisk hälsa (på finska).

Pegi

www.pegi.info/sv/

Information om åldersgränserna för och klassificeringarna av dator- och konsolspel.

Pelikasvattajien verkosto

www.pelikasvatus.fi

Ett nationellt nätverk av experter och yrkesmänniskor som strävar till att främja en positiv och ansvarsfull spelkultur och den offentliga diskussionen om dem samt att förebygga skadeverkningar till följd av spelande. På webbplatsen finns också en handbok för spelfostrare (Pelikasvattajan käsikirja) (på finska).

Speldagbok

www.pelipaivakirja.fi

En avgiftsfri webbapplikation för observation och hantering av det egna digitala spelandet (på finska).

Peliraati

www.peliraati.fi

Spelrecensioner, diskussion och kamratstöd beträffande valet av spel för föräldrar och fostrare (på finska).

Pelirajat'on

www.pelirajaton.fi

Pelirajat'on erbjuder kamrattstöd för både problemspelare och deras anhöriga (på finska).

Pelitaito

www.pelitaito.fi

Pelitaito-webbplatsen erbjuder information om spelande, spelfostran och förebyggande av skadeverkningar till följd av spel. I materialbanken hittar du också redskap för att föra spelandet på tal och för hanteringen av det egna spelandet. Webbplatsen har egna avsnitt för digi- och penningspel (på finska).

Pelituki

www.pelituki.fi

Pelituki erbjuder stöd som gemensamt producerats och koordinerats av Sovatek-stiftelsen, Kuopio kriscentret och utvecklingscentret Tyynelä för att förebygga spelproblem och för att identifiera problematiskt digi- och penningspelande i Mellersta och Östra Finland (på finska).

Peluuri

www.peluuri.fi

Avgiftsfri telefontjänst som hjälper vid penningspelrelaterade problem, e-rådgivning och andra webbtjänster, tfn 0800 100 101, vardagar kl. 12–18 (avgiftsfri).

Penningspeldagbok

www.rahapelipaivakirja.fi

En avgiftsfri webbtjänst för att följa upp och hantera det egna spelandet (på finska).

Institutet för hälsa och välfärd

www.thl.fi/spelrelateradeproblem

Institutet för hälsa och välfärds webbplats om penningspelrelaterade problem.

Tiltti

www.tiltti.fi

Info- och stödpunkt för alla som är intresserade av penningspelrelaterade problem. Erbjuder stöd och information för spelkontroll samt kamrattstöd (på finska).

Källor

Digitalt spelande

- 1) Mäyrä, Frans & Karvinen, Juho & Ermi, Laura (2016): *Pelaajabarometri (Spelbarometern) 2015: Lajityyppien suosio*. Tammerfors universitet. TRIM Research Reports 21.
- 2) Jansz, Jeroen & Martens, Lonneke (2005): *Gaming at a LAN event: the social context of playing video games*. New Media & Society 7 (3), 333–355.
- 3) Madill, Leanna (2011): *Scripting their stories: Parents' experiences with their adolescents and video games*. Väitöskirja. University of Victoria.
- 4) Meriläinen, Mikko (2016): *Toimiva pelikasvatus rakentuu pelisivistykselle*. I boken Pekkala, Leo & Salomaa, Saara & Spišák, Sanna (toim.) Monimuotoinen mediakasvatus. Nationella Audiovisuella Institutets publikationer 1/2016.
- 5) Arbetskyddsförvaltningen (2006): *Näyttöpäätetyö. Arbetskyddshandböcker och -anvisningar*.
- 6) Lenhart, Amanda ym. (2015): *Teens, Technology & Friendships*. Pew Research Center. <http://www.pewinternet.org/2015/08/06/teens-technology-and-friendships/>
- 7) Griffiths, Mark D. (2016): *Gaming Addiction and Internet Gaming Disorder*. Teoksessa Kowert, Rachel & Quandt, Thorsten (toim.) The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games. New York: Routledge, 74–93.

Penningspel

- 1) Salonen, Anne & Raisamo, Susanna (2015): *Suomalainen rahapelaaminen 2015*. Institutet för hälsa och välfärd, rapport 16/2015.
- 2) Warpenius, Katariina & Holmila, Marja & Raitasalo, Kirsimarja (2012): *Peliin ei puututa - Alkoholin, tupakan ja rahapeliautomaattien ikärajavalvontaa testanneet ostokokeet vähittäisliikkeissä*. Yhteiskuntapolitiikka 77, 2012:4.

- 3) Minna Kesänen's föredrag på Päihdefoorumi Rusmedelsforumet i Vanda 4.11.2015.
www.seminaarit.net/openfile/421
- 4) Castren, Sari & Murto, Antti & Salonen, Anne (2014): *Rahapelimarkkinointi yhä aggressiivisempää – unohtuivatko hyvät periaatteet*. Yhteiskuntapolitiikka 79, 2014:4.
- 5) Skolhälsoenkäten 2013/2015.
Tabeller https://www.thl.fi/fi/tutkimus-ja-asiantuntijatyo/vaestotutkimukset/kouluterveyskysely/tulokset/tulokset-aiheittain/paihteet-ja-riippuvuudet#pelaa_rahapeleja_viikoittain
- 6) Raisamo, Susanna & Lintonen, Tomi (2013): *Nuorten rahapelihaitat ja pelaamiseen liittyvät harhakäsitykset (Spelproblem bland ungdomar och vanföreställningar förknippade med spelande)*. Yhteiskuntapolitiikka 78, 2013:2.
- 7) Räsänen, Tiina & Lintonen, Tomi & Raisamo, Susanna & Konu, Anne (2016): *How much gambling is too much? Identifying potential problem gambling among adolescents*. Adolesc Med Health 2016.
- 8) Roberts, G. & Hildebrandt, S (2008): *Best Advice for Preventing Gambling Problems in Nova Scotia*. Nova Scotia Department of Health Promotion and Protection Addiction Services.
- 9) Gillespie, Meredith A. M. & Derevensky, Jeffrey L. & Gupta, Rina (2007): *Adolescent Problem gambling: Developing a Gambling Expectancy Instrument*. Journal of Gambling Issues 2007:19, 51–68.
- 10) Ste-Marie, Chantal & Gupta, Rina & Derevensky, Jeffrey L. (2006): *Anxiety and Social Stress Related to Adolescents Gambling Behavior and Substance Use*. Journal of Child and Adolescent Substance Abuse 15, 2006:4, 55–74.
- 11) Räsänen, Tiina & Lintonen, Tomi & Konu, Anne (2015): *Gambling and Problem Behavior Among 14- to 16-Year-Old Boys and Girls in Finland*. Journal of Gambling Issues, Issue 31, 2015.

UNGDOMARNA PÅ SPÉL

*Information till fostrare om digitala spel
och spel om pengar bland ungdomar*

Digitalt spelande utgör en stor del av barn och ungas liv och vardag. Denna företeelse har gjort att spelfostran har blivit en del av dagens föräldraskap och uppfostran. Spel om pengar är dock förbjudet i Finland för personer under 18 år, och bör inte alls vara en del av barn- eller ungdomen.

Detta stödmaterial behandlar barn och ungas digitala spelande och penningsspelande, spelrelaterade problem samt frågor om uppfostran i samband med det. Det är tänkt som ett stöd för personer som arbetar med barn och unga samt till föräldrar och andra närstående som funderar över dessa frågor.

Materialet har producerats av Institutet för hälsa och välfärd i samarbete med föreningen för förebyggande rusmedelsarbete, EHYT rf.

Tillgänglig som webbpublikation

www.thl.fi/pelihaitat > Publikationer

ISBN 978-952-302-761-9 (web)