

EHYT *teema*

9 RAHAPELAAMINEN

Riskipelaajan
tunnistaminen
on vaikeaa
s. 15

eSports
kasvaa
kohisten
s. 30

Erikoissuunnittelija
Minna Kesänen:

MITEN EDISTÄÄ
VASTUULLISTA PELAAMISTA? s. 6

9 RAHAPELAAMINEN

Järjestöillä tärkeä rooli ongelmien ehkäisyssä s. 6

Kuva: Mikko Vähäniitty



Kuva: Jaakko Lukumaa



Tietoa, tunnistamista ja tukea haittojen ehkäisyyn s. 10

Pokeri & pelinhallinta s. 22



Kuva: Jaakko Lukumaa

SISÄLTÖ

- 4 Poimintoja
6 Kolikon kaksi puolta
10 Potissa on paljon
15 Riskipelaajan tunnistaminen
voi ehkäistä ongelmapelaamista
18 Miten ottaa puheeksi?
21 Viisi rahapelimyyttiä
22 Täyskäsi pelinhallinnassa
25 Vaikuttaja / Jouni Laiho
26 Rahapelihaittojen torjunta tehostuu
28 Budjetointi auttaa
rahapelaamisen hallintaan
30 Rajapinnat hämärtyvät
33 Gallup
35 Kolumni / Kari Vuorinen



EHYT Teema on EHYT ry:n julkaisu, joka palvelee teemakohtaisin painotuksin erilaisten ammattilaisten, yhteisöjen, jäsenjärjestöjen ja eri-ikäisten suomalaisten tiedon tarvetta.

JULKAISIJA Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry, Elimäenkatu 27, 00510 Helsinki, www.ehyt.fi PÄÄTOIMITTAJA Kristiina Hannula TOIMITUSPÄÄLLIKKÖ Päivi Tiittanen, puh. 050 362 0882, paivi.tiittanen@ehyt.fi TOIMITUSKUNTA Tapio Jaakkola, Salla Karjalainen, Sanni Nuutinen, Reetta Paavilainen ja Päivi Tiittanen. TOIMITUS JA TAITTO Legendium Oy TOIMITUSPÄÄLLIKKÖ Marjo Tiirikka, marjo.tiirikka@legendium.fi TILAUS- JA OSOITTEENMUUTOKSET ehyt@ehyt.fi, puh. 050 570 6981 PAINOPAikka Libris Oy, Helsinki ISSN 2324-0296

Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry toimii koko maassa ja koko väestön parissa terveiden elämäntapojen edistämiseksi. Työ ulottuu lapsista ja nuorista työ- ja eläkeikäisiin. Alkoholiin, tupakkaan ja huumeisiin liittyvän ehkäisevän työn ohella EHYT ry ehkäisee pelaamisesta syntyviä haittoja sekä edistää päihteetöntä liikennettä.

Kuva: Mirna Lehtinen

Pelaaminen puhuttaa, kiinnostaa – ja koukuttaa

Suomalaisen rahapelipolitiikan kulmakivenä on rahapelihaittojen ehkäisy, mikä oikeuttaa monopolin. Mutta julkinen valta kantaa vastuuta myös muuten pelaamisesta, yhdessä muiden toimijoiden kanssa.

Laki ehkäisevän päihdetyön toteuttamisesta tuli voimaan joulukuun 2015 alussa. Laissa ehkäisevällä päihdetyöllä tarkoitetaan toimintaa, jolla vähennetään päihteiden käyttöä ja päihteiden käytöstä aiheutuvia terveydellisiä, sosiaalisia ja yhteiskunnallisia haittoja. Se, mitä laissa säädetään päihteistä, koskee myös rahapelaamista.

Lakia jalkautetaan Ehkäisevän päihdetyön toimintaohjelmalla. Se mahdollistaa kuntien ja järjestöjen vaikuttavan, laaja-alaisen sekä kustannustehokkaan ehkäisevän työn. Samalla ihmisten tietoisuus rahapelaamisen haitoista ja riskeistä sekä niiden ehkäisemisen keinoista lisääntyy. Puitteet ovat siis hyvät, kun puhutaan suomalaisesta, vastuullisesta rahapelaamisesta.

Kansalaisjärjestöillä on tärkeä roolinsa kokonaisuudessa. Raha- ja digipelaaminen ovat EHYT ry:n strategian mukaan yksi työmme erityisalueista. Rakennamme suomalaista pelihaittojen ehkäisymallia, ja edistämme pelaamisen kokonaisvaltaista ymmärrystä, myönteistä pelikulttuuria sekä pelikasvatusta. Tuomme esiin pelaamisen ilon mutta myös sen, että siitä voi aiheutua sosiaalisia, terveydellisiä ja taloudellisia haittoja. Näitä voi aiheutua pelaajalle itselleen, hänen lähiyhteisölleen ja koko yhteiskunnalle.

Yhdessä toimien ehkäisemme parhaiten haittoja, ja niinpä EHYT ry:n rooli eri tasoilla pelattaessa on aktiivinen tulevaisuudessakin.

*Kristiina Hannula
toiminnanjohtaja*



RAHAPELAAMISEN RISKIRAJAT

Rahapelaamisen määrä voi kertoa, että pelaajan riski saada peliongelma on kasvanut. Rahapelaamiseen liittyvät haitat kehittyvät useimmiten hitaasti, jos pelaami-

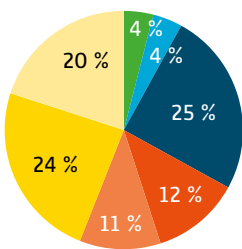
nen jatkuu runsaana. Tämä tekee niiden havaitsemisesta haastavaa varhaisessa vaiheessa.

Kaikista riskitason pelaajista ei tule ongelmapelaajia, mutta kaikki ongelmapelaajat ovat joskus

pelanneet riskitasolla. Vaikeat elämäntilanteet voivat edistää siirtymistä riskitasolta ongelmatasolle. Riskitasolla pelaamisen voi tunnistaa seuraavista seikoista:

Kuinka usein pelaa?

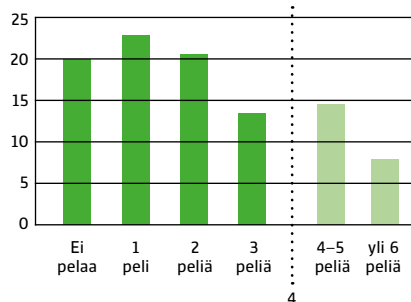
- Päivittäin tai lähes päivittäin
- Useita kertoja viikossa
- Kerran viikossa
- 2-3 kertaa kuukaudessa
- Kerran kuukaudessa
- Harvemmin
- Ei pelaa



Pelaa vähintään kerran viikossa

Kerran viikossa tai useammin pelaavat kuuluvat eniten pelaavaan kolmannekseen suomalaisista.

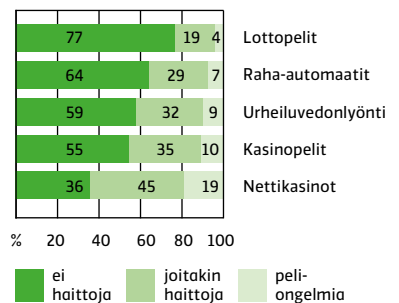
Pelattujen pelien määrä



Neljä tai useampi pelityyppi

Neljää tai useampaa eri pelityyppiä pelaavat kuuluvat eniten pelaavaan neljännekseen suomalaisista. Pelaamisesta aiheutuu todennäköisemmin haittoja, mitä useampaa peliä pelaa.

Haitat pelaajille pelien mukaan



Kaksi tai useampi nopea pelityyppi

Nopeatempoiset pelit, kuten nettikasinot, aiheuttavat pelaajille enemmän haittoja kuin muut.

Lähde: Suomalaisen rahapelaaminen 2015 -väestökysely

Rahapelihaittojen tunnistaminen ja puheeksiotto työyhteisössä

Miten rahapeliongelma otetaan puheeksi työpaikalla? EHYT tuottaa syksyllä 2016 Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen, Työterveyslaitoksen ja Työturvallisuuskeskuksen kanssa infomateriaalin rahapelihaittojen tunnistamisesta ja puheeksiottamisesta työyhteisössä.

Viisi vinkkiä rahapelaamisen hallintaan

1. Pelaa huvin vuoksi, älä rikastuaksesi

Rahapelaamisessa lopputulos ei ikinä ole varma, ja häviäminen on aina vaihtoehto. Rahapelaamista kannattaa ajatella mieluummin viihteenä kuin tulonlähteenä.

2. Tiedä, miten rahapeli toimii

Ota selvää, miten peli toimii ja mitkä ovat todennäköisyydet voittoon. Mitä enemmän tiedät, sitä helpompi on kuluttaa harkitusti.

3. Päätä ennalta, paljonko aiot käyttää rahaa pelaamiseen

Pysy budjetissa. Hyödynnä netissä pelisivuston työkaluja, joilla voi asettaa rajoja.

4. Rahapelaaminen maksaa, häviö on rahapeliviihteen hinta

Muista tappion hetkellä, etteivät häviöt rahat ole enää sinun. Mitä enemmän pelaat, sitä enemmän todennäköisesti myös häviät.

5. Tauko auttaa toimimaan järkevästi

Aseta aikaraja pelaamisellesi. Pidä säännöllisesti taukoja ja poistu välillä pelin äärestä.



Kokemuksia peliongelmista

Pelaajalle kynnys hakea apua ja kertoa tilanteestaan voi olla korkea. Peliongelmiensa kanssa kamppailevia voi auttaa kuulluksi ja kohdatuksi tulemisen kokemus. Oivallus siitä, ettei ole asiansa kanssa yksin, syntyy toisten samaa kokeneiden kertomuksia kuunnellessa.

Tieto- ja tukipiste Tiltin kokoama www.kokemuksiapeliongelmista.fi -sivusto kertoo rahapeliongelmansa selvittäneiden vertaistukijoiden henkilökohtaisia kokemuksia. Tarinansa lahjoittaneiden Tiltin vertaistukihenkilöiden viestin voisi tiivistää seuraavasti: toivottomaltakin tuntuvia tilanteita on mahdollista muuttaa. ■



900 000 suomalaista – 13 tarinaa rahapelaamisesta

Yli 100 000 suomalaiselle rahapelaaminen on ongelma. Seurauksista kärsivät myös läheiset, puoliset, vanhemmat ja lapset sekä työyhteisöt. Pahimmillaan liiallinen pelaaminen johtaa umpikujaan, josta ei näytä olevan ulospääsyä. *900 000 suomalaista* -julkaisu nostaa esille ja keskusteluun rahapelaamisesta aiheutuvia haittoja. Selvitymistarinat ovat Sosped säätiön Pelirajat'on -toiminnan vertaisohjaajien ja vertaisten kirjoittamia. Pelirajat'on tarjoaa ongelmallisesti rahapelaaville ja heidän läheisilleen monipuolista vertaistukea valtakunnallisesti. ■



pelirajat.on.fi

Pelihaittojen ehkäisyä voi opiskella itsenäisesti

Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen tuottama Pelihaittojen ehkäisy -itseopiskeluaineisto on kaikille avoin verkkovälineistö raha- ja digipelaamisen haittojen ehkäisystä. Aineisto on tarkoitettu sosiaali-, terveys-, opetus- ja kasvatusalan sekä


nuorisotyön henkilöstön ja kaikkien pelihaittojen ehkäisystä kiinnostuneiden käyttöön.

Aineisto tarjoaa tiiviissä muodossa perustietoa ja työvälineitä pelaamisesta, pelihaitoista ja -ongelmista, ehkäisevästä työstä, pelaamisen

puheeksiotosta, pelihaittojen tunnistamisesta ja arvioinnista. Aineistossa kerrotaan myös peliongelmiensa varhaisesta tuesta ja eri palveluista. ■



Aineiston löydät osoitteesta moodle.mmfi/thl



Minna Kesänen toimii erikoissuunnittelijana Keski-Suomen sosiaalialan osaamiskeskuksessa. Hän tekee THL:n tuottamia verkkokursseja ja tukee kuntia rahapelihaittojen ehkäisyssä ja hoidossa.

Kolikon kaksi puolta

Rahapelit tarjoavat mukavaa viihdettä, jännitystä ja mahdollisuuksia unelmointiin. Joillekin näyttäytyy myös kolikon toinen puoli.

MATTI VÄLIMÄKI Kuvat MIKKO VÄHÄNIITTY JA VEIKKAUS

S

uomalaiset ovat Euroopan ahkerimpia rahapelaajia. Viimeisen vuoden aikana 80 prosenttia 15–74-vuotiaista on pelannut vähintään kerran rahapelejä.

Erikoissuunnittelija **Minna**

Kesänen arvioi, että ilmiötä selittää muun muassa rahapelien kulttuurin asema.

– Rahapelien järjestäminen on ollut pitkään valtion monopoli, ja siitä kertyneillä varoilla on tuettu muun muassa kansanterveyttä, kulttuuria ja liikuntaa. Pelaaminen koetaan pääasiassa viihteeksi, jolla voi lisäksi tukea hyviä asioita. Pelaaminen on laillistettu ja virallistettu. Yhteiskunnan maallistumisenkin takia ajatukset pelaamisen paheellisuudesta ovat jääneet jo kauas historiaan.

Tyypillisimmillään suomalainen rahapelaaminen tarkoittaa kerran viikossa laitettua lottoriviä tai satunnaisesti ostettua ässäarpaa. Lotto oli etenkin takavuosina kansallinen instituutio, rituaali, jota keräännettiin seuraamaan lauantaina saunan jälkeen koko perheen voimin.

Suomessa on myös ollut tarjolla mahdollisuuksia rahapelaamiseen paremmin kuin monissa muissa maissa.

– Kun peliautomaatteja on keskitetty muualla erityisiin pelisaleihin, niin Suomessa niitä on myös esimerkiksi kauppojen auloissa, huoltoasemilla ja kioskeissa.

Netin ansiosta rahapelimahdollisuudet ovat kasvaneet entisestään.

– Omalta tietokoneelta tai puhelimelta pääsee helposti pelaamaan pokeria, lyömään vetoa tai vaikkapa raaputtamaan raha-arpoja. Samaan aikaan raja rahapelien ja muiden pelien välillä on hämärtnyt. Rahapeleihin on tullut juonellisuutta ja digitaalisiin peleihin voi ostaa rahalla uusia elementtejä, Minna Kesänen kertoo.

Riskipelaaminen ei näy ulospäin

Valtaosalle rahapelaaminen tarjoaa siis mukavaa viihdettä, jännitystä ja mahdollisuuksia unelmointiin.

Joillekin pelaaminen muodostuu kuitenkin ongelmaksi niin, että se haittaa pelaajan tai hänen lähiympäristönsä elämää. Suomalaisista ongelmallisesti pelaa arviolta 3,3 prosenttia. Riskipelaamista on huomattavasti enemmän.

Kesänen ei lähde mielellään profiloimaan riskipelaajia. Muiden lähteiden perusteella voidaan päätellä, että riskipelaajien joukossa ovat vahvasti edustettuna esimerkiksi miehet, jotka ovat aloittaneet pelaamisen nuorena. Usein liiallinen rahapelaaminen on osa päihdeongelmia ja se tulee esiin, kun puhutaan esimerkiksi talousongelmista. Riippuvuudet voivat myös kasaantua.

– Yleisesti riskipelaamisen tunnusmerkkejä on se, että pelaa useita nopeatempoisia pelejä ja pelaa säännöllisesti ja toistuvasti.

Tällainen pelaaminen ei näy henkilöstä ulospäin.

– Hyvä käytännön työkalu, joka auttaa puheeksi ottamista, on kysymyspatteristot, joilla selvitetään pelaamisen määrää, laatua ja seurauksia.

Kaikki voivat tehdä jotain

Kesäsen mukaan pelihaittojen ehkäisyssä pätevät samat lainalaisuudet kuin päihdehaittojen ehkäisyssä.

– Mukaan tarvitaan kaikkia toimijoita ja monen tasoisia, samanaikaisia keinoja. ▶

Laki yhtenäistää ja tehostaa käytäntöjä.

- Kukaan ei voi tehdä kaikkea, mutta kaikki voivat tehdä jotain.

Huomioon on otettava sekä ongelmalle altistavat että siltä suojaavat tekijät:

- Käytännössä esimerkiksi sen valvonnassa, että alle 18-vuotiaat eivät pääse pelaamaan rahapeli-automaatteja, on vielä parantamisen varaa.

Tärkeätä on myös välittää pelaamisesta oikeaa tietoa ja kumota vääriä käsityksiä.

- Itse kullekin voisi tehdä hyvää esimerkiksi pieni todennäköisyyslaskennan kurssi, joka valottaisi sitä, kuinka pienet voittomahdollisuudet ovat.

Pelaamiseen liittyy myös paljon taikauskoa ja numeromagiikkaa, joita olisi hyvä käsitellä, jotta esimerkiksi nuoret saisivat pelaamisesta realistisemman käsityksen.

- Ja koska rahapelit menevät verkkoon, myös haittojen ennaltaehkäisyä pitäisi olla siellä entistä enemmän. Peliyhtiöiden kanssa on jatkossakin mietittävä, miten peleihin liittyvät haitat voidaan minimoida entistä tehokkaammin.

Järjestöillä tärkeä rooli

Viime joulukuussa voimaan tulleen ehkäisevän päihdetyön järjestämistä koskevan lain mukaan päihde- ja rahapelihaittojen ehkäisyä vastaa julkinen valta yhteistyössä yleishyödyllisten järjestöjen kanssa. Rahapelihaittojen ehkäisy nousee päihdehaittojen ehkäisyn rinnalle.

- Osa kunnista on tehnyt jo aikaisemminkin rahapelihaittojen ehkäisyä osana ehkäisevää päihdetyötä, mutta on hyvä, että laki yhtenäistää ja tehostaa käytäntöjä. Esimerkiksi jos koulussa puhutaan päihteistä, niin samalla voidaan puhua myös rahapeleistä.

Järjestöillä on rahapeliongelmien ehkäisyssä tärkeä rooli.

- Monet järjestöt tekevät rahapelihaittojen ehkäisyä paljon

jo perustoiminnassaan, kun ne tarjoavat tukea haasteellisissa elämäntilanteissa sekä osallistumis- ja harrastusmahdollisuuksia.

Kesäsen mielestä jokaisen järjestön kannattaa kuitenkin miettiä muutenkin, mikä on sen rooli vastuullisen pelaamisen edistäjänä

- olisiko myös jotain muuta, mitä se voisi tehdä vaikka yhdessä muiden kanssa.

- Jos järjestö saa rahapeli-pelaajien kautta tukea toimintaansa, minun mielestäni sillä on tähän myös eettinen velvollisuus, hän huomauttaa. ■

Lotto nousi suosioon 1970-luvulla



Lottotyttö Hilikka Kotamäki teki peliä tunnetuksi 1970-luvulla.

Suomessa järjestettiin ensimmäisiä valtiollisia arpajaisia jo Ruotsin vallan aikaan 1600-luvulla. Tuossa vaiheessa pelikortitkin olivat ehtineet Pohjolan perille; rahat tai oravannahat saattoivat vaihtaa omistajaa myös vaikkapa nopan avulla.

Vuoden 1889 rikoslaisissa uhkapelaaminen ja rahapelaaminen kiellettiin. Kun suosioon nousivat ruotsalaiset arpajaiset, niin pelirahat haluttiin kuitenkin kanavoida kotimaahan ja ohjata hyviin tarkoituksiin.

1920-luvulla Kansallisooppera ja Kansallisteatteri saivat oikeuden järjestää arpajaisia. Seuraavalla vuosikymmenellä syntyi raha-automaatteja hallinnoiva RAY ja talvisodan jälkeen urheiluvendonäköntiä organisoiva Oy Tippaustoimisto Ab – myöhemmin nimeltään Veikkaus. Totoaminen nosti suosiotaan 60-luvulta lähtien.

1970-luvun suuria ilmiöitä olivat Lotto ja Bingo. Sittemmin peliinstituutioiksi ovat nousseet esimerkiksi Jokeri, Ässä-arpa ja Keno.

Internetin ansiosta pelimahdollisuudet ovat kasvaneet entisestään. Samalla pelirahoja suuntautuu jälleen paljon myös Suomen ulkopuolelle. ■

Lähde: Riitta Matilainen, Mitä rahapelaaminen kertoo suomalaisten historiasta. Tieteessä tapahtuu 1/2010

Suomalaiset rahapelaajat



maltillisesti pelaavia 2 326 000



riskipelaajia 565 000



ongelmapelaajia 124 000,
joista 49 000:lla on mah-
dollinen peliriippuvuus.

Lähde: Suomalaisten rahapelaaminen 2015 -väestökysely,
Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.

Ahkerä pelikansa

80%

suomalaisista on pelannut rahapelejä
viimeisen 12 kk aikana.

6%

 suomalaisista ei ole koskaan
pelannut rahapelejä.

Lähde: Suomalaisten rahapelaaminen 2015 -väestökysely,
Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.

TOP3

Suosituimmat pelit

1. lotto
2. arvat
3. raha-automaatit

Lähde: Suomalaisten rahapelaaminen
2015 -väestökysely, Terveyden ja
hyvinvoinnin laitos.



Kuva: Veikkaus

fakta

TUTKITTUA TIETOA

Suomalaisten tyypillisin
rahapelihaitta on oman pelaamisen
hallinnan puute: pelataan enemmän
kuin oli alun perin aikomus. Toinen
tyypillinen haitta on niin sanottu
häviöiden tasaaminen: palataan
jonain toisena päivänä pelaamaan
lisää ja yritetään voittaa aiemmin
hävityt rahat takaisin.

Lähde: Suomalaisten rahapelaaminen 2015 -väestökysely,
Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.

TOP4

Eniten haittoja aiheuttavat rahapelit

1. rahapelit verkossa
2. kasinopelit
3. raha-automaatit
4. urheiluviedonlyönti

Lähde: Binde (2011): What are the
most harmful forms of gambling?
Analyzing problem gambling
prevalence surveys. CEFOS Working
Paper 12/2011.

Tuotto ja tappiot

Suomalaisten rahapeliyhtiöiden tuotto vuodessa on noin

1 745 milj./€

Pelaajat häviävät
kotimaisiin rahapeleihin

4,8 milj./€ päivässä

Lähde: Peliyhtiöiden
vuosikertomukset vuodelta 2015.

Ongelmat kasautuvat

Rahapeliongelma voi
tulla kenelle tahansa,
mutta se on yleisintä
työttömillä tai lomautetuilla,
työkyvyttömyyseläkkeellä
olevilla tai pitkäaikaisesti
sairailta. He myös pelaavat
eniten, useita kertoja viikossa
ja kuluttavat suhteessa muita
enemmän rahaa pelaamiseen.



Lähde: Suomalaisten rahapelaaminen 2015 -väestökysely,
Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.



EHYT ry:ssä rahapelaamisen parissa työskentelevät Tapio Jaakkola, Sanni Nuutinen ja Salla Karjalainen.

Potissa on paljon

Halvasta huvista voi kehkeytyä kallis kirous. Rahapeliongelma riivaa Suomessa satoja tuhansia ihmisiä – pelaajia ja heidän läheisiään. Haittojen ehkäisy ja vähentäminen vaativat tietoa, tunnistamista ja tukea. Vesa Ville Mattila Kuvat Jaakko Lukumaa

Pelaaminen on leikkiä, hauskanpitoa ja ajankulua, mitä voi vielä maustaa mahdollisuus voittaa rahaa.

Suomalaisia se resepti houkuttelee. Pistämme peleihin rahaa eniten Euroopassa asukasta kohden ja globaalistikin kipuamme kärkiviisikkoon.

– Muualla maailmassa rahapelit on perinteisesti keskitetty pelikasinoihin, -halleihin tai vedonlyöntitoimistoihin. Meillä vedonlyönti onnistuu kaupan kassalla, peliautomaatit odottavat vieressä ja mobiilisti pystyy entistä helpommin osallistumaan rahapeleihin, taustoittaa EHYT ry:n projektipäällikkö **Tapio Jaakkola**.

Yli kolmasosa suomalaisten rahapelaamisesta on siirtynyt verkkoon. Perinteisten rahapelien rinnalla verkko pursuaa myös monenlaisia muita pelejä, jotka vaativat rahankäyttöä.

Pienistä haitoista suuriin murheisiin

Rahapelaaminen ei sinänsä ole hyvä tai huono asia. Vaikka suurin osa suomalaisista pelaa aika ajoin rahapelejä, valtaosalle ne eivät aiheuta haittoja.

Aina on kuitenkin niitä, joiden on vaikea hallita pelaamista. Se vie liikaa heidän rahojaan, aikaansa ja vaikuttaa kielteisesti myös muuhun elämään. Lisäksi haitat heijastuvat helposti pelaajien läheisiin, lähiympäristöön ja laajemmaltikin yhteiskuntaan.

Haittojen skaala vaihtelee satunnaisesti lykkään-tyneistä laskuista terveys-, talous- ja ihmissuhdeongelmiin, suoriutumiseen opinnoissa tai työelämässä sekä suoranaiseen rikollisuuteen. Usein mukana on myös mielenterveysongelmia.

– Rahapeliongelmia löytyy vuosittain kymmenien suomalaisten itsemurhien taustalta. Vaikea silti sanoa, mikä milloinkin on muna, mikä kana, Jaakkola arvioi.

Rahapelaamisesta ei hevin puhuta

Tarkkoja rajoja ongelmattoman pelaamisen, riskipelaamisen, ongelmapelaamisen ja varsinaisen rahapeli-riippuvuuden välille on vaikeaa vetää. Riippuu ihmisestä, kuinka paljon pelaaminen saa viedä aikaa ja rahaa ja mitä muita seurauksia pelaamisella on.



► Rahapelihaitat saattavat myös pysyä pitkään piilossa, koska niitä ei helposti tunnisteta eikä tunnus-teta. Onhan ylipäätään rahankäyttö Suomessa edelleen aika arka aihe reposteltavaksi. Lisäksi rahapelaamisesta puuttuu sellainen keskustelukulttuuri, mikä on jo arkipäivää alkoholinkäytön suhteen.

– Aikuisia ihmisiä on haastavaa saada puhumaan rahapelaamisensa määrästä. Eivätkä he yleensä osaa arvioida, missä menee tavallisen rahapelaamisen ja riskipelaami-

sen raja, sanoo EHYTin projekti-asiantuntija **Sanni Nuutinen**.

Vaikka rahapeliin häviävä sata-nen merkitsee esimerkiksi eläkeläiselle enemmän kuin työssäkävälle, raha on kuitenkin haitoista helpoiten mitattava. Huomattavasti hankalampaa on selvittää riski- tai ongelmapelaamisen vaikutuksia vaikkapa sosiaalisiin suhteisiin.

– Kannattaa muistaa, että yli varojensa – saati muiden rahoilla – pelaaminen aiheuttaa läheisille luottamuspulan. Sen korjaaminen

on monien asianomaisten mukaan kaikkein vaikeinta, toteaa projekti-asiantuntija **Salla Karjalainen** EHYTistä.

Riskitasolla pelaavat täytyisi tunnistaa

Rahapelihaittojen ehkäisy on jakaantunut Suomessa karkeasti kolmeen tasoon: viranomaisten sääntelyyn, peliyhtiöiden omaan vastuullisuustoimintaan ja erilaisen järjestöjen tekemään työhön, jolla koetetaan vaikuttaa pelaajiin.

Arpa-projekti keskittyy riskipelaamiseen

Arpa on Raha-auto-maattiyhdistyksen rahoittama ja EHYT ry:n toteuttama projekti, joka tukee aikuisten rahapelaamisen hallintaa. Se tuottaa tietoa ja välineitä erityisesti riskipelaamisen tunnistamiseen ja rahapelihaittojen ehkäisyyn.

Mikä on tavallista rahapelaamista, mikä riskipelaamista? Millaisia ovat riskirahapelajat ja miten heidät voi tavoittaa?

– Arpa-projektin alussa meidän piti lähteä liikkeelle perusasioista, koska niitä ei ole Suomessa aiemmin selvitelty, projektiasiantuntija **Sanni Nuutinen** kertoo.

Sittemmin kysymysten määrittely ja vastausten hakeminen ovat keskittyneet riski-

alttiin rahapelaamisen piirteisiin.

Voiko riskialtista rahapelaamista tunnistaa kulutusikäyttyymisen kautta? Miksi toisista riskipelaajista tulee ongelmapelaajia – ja toisista ei? Keihin rahapelihaittoja ehkäisevä työ tulisi kohdistaa?

Osaksi muuta ehkäisevää työtä

Arpa-projektin tuottama Rahapelaamisen riskirajoilla -selvitys tarkasteli ensimmäistä kertaa suomalaista riskirahapelaamista sekä riskirahapelaamisen tunnistamisen merkitystä rahapelihaittojen ehkäisyyn kannalta.

Selvityksen mukaan riski rahapeliongelmaan kasvaa alkoholin käytön lisääntyessä.

– Olisi järkevää ja kustannustehokasta

tunnistaa rahapeleihin liittyvä riskikäyttäytymisen osana muuta haittoja ehkäisevää työtä. Tätä tavoittelemme niin EHYT ry:n kuin kuntien sosiaali- ja terveydenhuollon ammattilaisten toiminnassa, projekti-päällikkö **Tapio Jaakkola** toteaa.

– Yksi uusimmista kehittämiskohteista on kohtaava verkkotyö. Paraikaa kokeilemme yhdellä verkkofoorumilla keskustelua aikuisten pelaajien kanssa, projektiasiantuntija **Salla Karjalainen** mainitsee.

Yhteistyötä työelämän toimijoiden ja monien kansalaisjärjestöjen kanssa tekevät Arpa-projekti alkoi viime vuonna ja jatkuu ensi vuoden loppuun asti. Sen jälkeen sille aiotaan hakea kahden vuoden jatkorahoitusta. ■

”EHYT keskittyy keinoihin, joilla vaikuttaa pelaajiin.”

EHYT keskittyy keinoihin, joilla vaikuttaa pelaajiin, mutta toiminnan taustalta löytyy vahva linkki lainsäädäntöön.

Viime joulukuussa voimaan astunut laki ehkäisevän päihdetyön järjestämisestä velvoittaa kunnat ottamaan rahapelihaittojen ehkäisyn osaksi ehkäisevää päihdetyötä. Se kasvattaa kuntien peruspalveluiden roolia.

- Tärkeintä olisi tunnistaa riskitasolla pelaavat, siis potentiaaliset peliongelmaiset. Avainasemaan

tässä nousevat sosiaali- ja terveyshuollon ammattilaiset. Ongelmapelaaminen kun usein liittyy sellaisiin elämäntilanteisiin, joihin he työssään törmäävät, Jaakkola huomauttaa.

- Tehtävämme on lisätä esimerkiksi kriisityön ja työterveyshuollon asiantuntijoiden tietoutta pelihaitoista ja kehittää heidän osaamistaan tällä saralla. Kuinka voi tunnistaa riski- ja ongelmapelaamisen, miten peliasiat otetaan oikealla tavalla puheeksi, millaisen

avun piiriin pelaajan ja hänen omaisensa voi ohjata, Karjalainen kertoo.

Toisaalta EHYT tuottaa tietoa suoraan pelaajille. Pelaajia koetetaan kouluja kriittisiksi kuluttajiksi tuottamalla tietoa muun muassa voitoista ja niiden todennäköisyyksistä. Haasteena on antaa eväitä toimia fiksummin sortumatta syyllistämiseen tai moralisointiin.

Pakka paikkakunnittain

Rahapelihaittojen ehkäisy edellyttää resursseja, keinojen kehittämistä ja ▶



Pakka-malli tuottaa tietoa myös pelihaittojen ehkäisyyn.

- ▶ näyttöön perustuvia käyttökelpoisia työvälineitä.
 - Rakenteiden, toimintamallien ja osaamisen kehittäminen vaatii valtakunnallisia voimavaroja, paikallisten ja valtakunnallisten toimijoiden tiivistä yhteistyötä sekä järjestöjen ja kuntien yhteistyötä, Jaakkola painottaa.

Yksi esimerkki monitasoisesta pelihaittojen ehkäisemisestä on Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen vetämä Pakka-toimintamalli, johon myös EHYT osallistuu. Toimintamalli tarkoittaa, että monia keinoja hyödynnetään samanaikaisesti yhdessä paikallisten kansalaisjärjestöjen, yritysten, viranomaisten ja kunnan toimijoiden kanssa.

Käytännössä jollakin paikkakunnalla voidaan muutaman viikon aikana viedä tehostetusti tietoa ikärajoista rahapelin myyntipisteisiin, järjestää ostokokeita, kouluttaa myyntipisteiden työntekijöitä sekä opastaa ja kannustaa kouluterveydenhuollon ammattilaisia ottamaan puheeksi ikäraajat ja pelihaitat.

- Meille Pakka-toimintamalli tuottaa tietoa pelihaittojen ehkäisytöiden erityistarpeista ja -haasteista, Nuutinen mainitsee.

- Eri tahoilta saatujen ja erilaisten hankkeiden myötä tulleiden tietojen pohjalta pystymme julkista sektoria ketterämmin kehittämään ja kokeilemaan uutta. Tarkoituksena on hyödyntää hyviksi havaittuja menetelmiä osana muuta EHYTin tekemää työtä esimerkiksi työyhteisökoulutuksissa, ikäihmisten parissa ja verkkofoorumeissa, Jaakkola jatkaa. ■

Apua on tarjolla

Ongelmapelaamiseen saa apua ja hoitoa niin sosiaali- ja terveydenhuollon palveluissa kuin ongelmapelaajille suunnatuissa erityispalveluissa. Näitä erityispalveluita tuottavat pääosin järjestöt sekä yksin että yhteistyössä kuntien kanssa.

Peluuri on rinnalla kulkija peliongelmassa. Maksuton auttava puhelin 0800 100 101 päivystää arkin kello 12–18. Chat on tiistaisin ja torstaisin kello 12–15. www.peluuri.fi



Peliklinikka on maksutonta apua, hoitoa ja tukea tarjoava palvelukokonaisuus pelaajille ja heidän läheisilleen.

Apua saa soittamalla, netistä tai käymällä paikan päällä osoitteessa Kaisaniemenkatu 2 b, Helsinki.

Ajanvaraus on helsinkiläisille ja vantaalaisille arkin kello 12–14, puh. 040 152 3918. www.peliklinikka.fi

Tiltti on Peliklinikan yhteydessä Helsingissä sijaitseva pelihaittoihin keskittyvä tieto- ja tukipiste.

Tiltissä on avoimet ovet maanantaisin kello 15–17 ja keskiviikkoisin kello 15–18.

Yhteyden työntekijöihin saa sähköpostitse tiltti@sininahu.fi tai tulemalla paikan päälle.

tiltti

Tietoa & tukea pelaamisen hallintaan

Pelirajat'on tarjoaa vertaistukea sekä ongelmallisesti pelaaville että heidän läheisilleen. Ryhmien lisäksi Pelirajat'on järjestää voimavarakursseja ja tuettuja lomia. www.pelirajaton.fi ■





Riskipelaajan tunnistaminen

voi ehkäistä ongelmapelaamista

Kun riskipelaaminen tunnistetaan varhain, niin pelaamisesta ei ehdi koitua vakavia haittoja. Riskipelaamista voidaan kartoittaa kyselytestien avulla.

Minna Saano Kuvat EHYT ry ja Tussitaikurit, kuvat Rahapeli-ilmiö-videosta

Rahapelaaminen voidaan ajatella jatkumona, jonka alkupäässä ei pelata lainkaan, keskellä pelataan maltillisesti ja loppupäässä pelaamisesta on tullut ongelma. Kun pelaamisen tiheys ja tapa etenee maltillisesta pelaamisesta kohti ongelmapelaamista, voidaan niiden välimaastossa erottaa riskipelaaminen.

- Riskipelaamisessa ei välttämättä ole vielä selviä ulospäin näkyviä ongelmia, mutta taustalla on tunnistettavia tekijöitä, jotka saattavat johtaa etenevästi

ongelmapelaamiseen, kertoo tutkija **Mirka Smolej**.

Hän on analysoinut tilastollisesti Suomalaisten rahapelaaminen 2011 -västökyselyn aineiston pohjalta riskipelaajan profiilia. Tulokset on julkaistu EHYT ry:n Arpa-hankkeen tuottamassa Rahapelaamisen riskirajoilla -selvityksessä.

Kuka on riskipelaaja?

Riskipelaaja käyttää peleihin omiin mahdollisuuksiinsa nähden runsaasti aikaa, rahaa tai molempia ja pelaa yleensä useita erilaisia

rahapelejä. Pelaaminen voi haitata hänen talouttaan, terveyttään, sosiaalisia suhteitaan, työtään tai opiskeluaan.

Väestöstä riskipelaajia arvioidaan olevan 14 prosenttia.

Naimaton keski-ikäinen mies. Riskipelaajako?

Rahapelaamisen riskirajoilla -selvityksen perusteella riskipelaajia oli eniten 50-64-vuotiaissa.

- Erot ikäryhmien välillä olivat kuitenkin melko pieniä, eikä mikään ikäryhmä noussut selkeästi esiin. Samassa ikäryhmässä, ▶

Yksi riskipelaamisen tunnusmerkki on pyrkimys voittaa hävityt rahat takaisin.

- ▶ 50–64-vuotiaat, oli myös eniten maltillisia pelaajia, Smolej toteaa.

Maltillisesti pelaavissa ei ollut havaittavissa eroja sukupuolten välillä, mutta riskipelaamisessa miessukupuoli korostuu samoin kuin ongelmapelaajissa. Yli kolmannes riskipelaajista on naimattomia.

Usea riskipelaaja ansaitsee kuukaudessa vähintään 2000 euroa nettona ja käyttää lähes kolme kertaa maltillisia pelaajia enemmän rahaa pelaamiseen.

– Riskipelaaminen on yhteydessä parempaan tulotasoon ja työssäkäymiseen, mikä voi olla osasy siihen, että vanhempi ikäluokka korostuu, Smolej arvelee.

Riskipelaajilla suhtautuminen rahapeleihin on myönteisempää kuin maltillisilla pelaajilla, ja he pelaavat enemmän kaikkia muita rahapelejä paitsi lottopeliejä. Verkko-rahapelejä riskipelaajat pelaavat enemmän kuin maltillisesti pelaavat. Keskimäärin riskipelaajat ovat pelanneet vuoden aikana neljää eri rahapeliä, kun taas maltillisesti pelaavat ovat pelanneet kahta.

Riskipelaajat myös pelaavat useammin. Päivittäin ja useita kertoja viikossa pelaavien osuus oli riskipelaajilla 30 prosenttia, kun se maltillisesti pelaavilla oli yhdeksän prosenttia.

– Riskipelaamiseen liittyy myös kasautumisvaikutus. Riskipelaajaluokassa on todennäköisesti myös muita hyvinvoinnin ongelmia, kuten normaalia runsaampaa päihteiden ja alkoholin käyttöä sekä tupakointia. Riskipelaamista voidaan lähestyä siten myös kansanterveydellisenä ongelmana, Smolej kertoo.

Riskipelaajan tunnistaminen

Rahapelaamisen riskirajoilla -selvityksen mukaan kaksi kolmasosaa pelaajista kertoo yrittäneensä voittaa rahapelissä häviämiänsä rahoja takaisin.

– ”Chasing”, eli pyrkimys voittaa pelissä hävityt rahat takaisin, on tutkimuksissa yhdistetty yhdeksi riskipelaamisen tunnusmerkiksi, Smolej kertoo.

Verkkopelaamisessa sama ilmiö esiintyy lisärahan lataamisena pankkitililtä pelitilille saman pelikerran aikana. Puhutaan ”reloadingista”. Rahapelautomaatteja pelaavilla vastaava ilmiö tapahtuu, kun pelaaja hakee lisää rahaa pelaamiseen pankkiautomaatilta. ”Chasing” ja ”reloading” voivat





toimia riskipelaajia tunnistavina tekijöinä.

Melko yksinkertaisilla kysymyksillä pystytään kartoittamaan pelaamisen riskiä.

- Tavoite olisi, että mini-interventioita voitaisiin juurruttaa esimerkiksi työhöntulotarkastuksien yhteyteen, joissa ammattilaiset selvittäisivät parilla kysymyksellä pelaamisen riskialttiutta. ■



Pelaamisen riskialttiutta mittaavia kysymyksiä

1. Kuinka usein pelaat rahapelejä?

Riskivastaus: Pelaa vähintään kerran viikossa

2. Kuinka monta erilaista rahapeliä pelaat?

Riskivastaus: Pelaa useita pelejä (yli neljää peliä)

3. Mitä rahapelejä pelaat?

Riskivastaus: Pelaa vähintään kahta alla olevista nopeista pelityypeistä.

- Raha-automaatit
- Urheiluvedonlyönti
- Kasinopelit (sis. live-pokeri)
- Nettikasinot (sis. nettipokeri)

Tulosten tulkinta:

Jokaisesta riskivastauksesta saa yhden pisteen.

- 0 pistettä: ei riskiä tai ei pelaa
- 1 piste: maltillisesti pelaava, ei juuri riskiä
- 2-3 pistettä: riskialttiita pelaamisen tapoja

Tutkija Mirka Smolejin mukaan näyttää siltä, että näillä pelaamiseen liittyvillä kysymyksillä voidaan tunnistaa riskialttiita rahapelaamisen tapoja. Varmojen tulosten saaminen edellyttää kuitenkin mallin jatkokehittämistä ja -testausta. ■

Miten ottaa peliongelma puheeksi?

Kun työkaverilla havaitsee orastavan peliongelman, asiaan pitäisi puuttua heti. Mitä nopeammin sen tekee, sitä parempi.

Marjo Tiirikka Kuva Shutterstock

Alkoholin haistaa helposti, mutta miten kollegan peliriippuvuuden tunnistaa?

- Hälytyskellot voivat alkaa soida, jos työkaveri kertoo jatkuvasti pelaamisestaan tai pyytää usein vippiä. Voitoista voi olla helppo puhua, mutta on vaikeampaa tunnustaa, paljonko pelaamiseen käyttää rahaa ja mitä viivan alle jää, sanoo erityisasiantuntija **Leena Hirvonen** Työterveyslaitoksesta.

Liiallinen pelaaminen voi oireilla jatkuvana kiinnostuksena peleihin ja pelaamiseen, levottomuutena ja ärtyneisyytenä. Tämä vaikuttaa henkiseen ja fyysiseen jaksamiseen ja lopulta myös työkykyyn. Siksi siitä tulee myös työpaikan asia. Mutta kenen pitää nostaa kissa pöydälle?

- Sen, joka havaitsee ongelman, on hyvä ottaa asia puheeksi. Vastuuta ei välttämättä kannata syyttää esimiehelle, joka ei ehkä kiinnitä huomiota poik-

keavaan käyttäytymiseen, Hirvonen sanoo.

Yksinkertaisin tapa ottaa aihe puheeksi työkaverin kanssa on osoittaa olevansa ylipäättään kiinnostunut tämän jaksamisesta. Jos kollega vaikuttaa jatkuvasti väsyneeltä tai myöhästyy usein töistä, huolen voi reilusti ilmaista. Puuttuminen on välittämistä.

- Todennäköisesti asianosainen loukkaantuu ensiksi, koska usein liiallista pelaamista halutaan salailla ja taustalla saattaa olla



Vinkkejä puheeksiottoon

Vaikeiden tai lähinnä vapaa-ajan käyttöön liittyvien aiheiden puheeksiottaminen voi työpaikalla tuntua haastavalta. Seuraavat vinkit saattavat helpottaa puheeksiottoa:

- » Normalisoi keskustelu toteamalla, että vaikeat keskustelut ovat joskus tarpeellisia.
- » Puhu työstä.
- » Esitä faktoja, ajatuksia, tunteita ja uskomuksia ilman syyttämistä.
- » Keskity enemmän "minä ajattelen tai olen huomannut" kuin "sinä"-toteamuksiin.
- » Kuuntele aktiivisesti, mitä työntekijällä on sanottavaa toistamalla ja vetämällä keskustelua yhteen.
- » Ole ymmärtäväinen – tiedosta läsnä olevat tuntemukset.
- » Suunnittele vastauksesi ennalta perustuen siihen, miten keskustelukumppanisi todennäköisesti reagoi.
- » Anna palautetta – kysy työntekijän omaa mielipidettä tilanteeseen.
- » Ota selvää muutoshalusta ja auta tarvittaessa löytämään apua tai ohjaa työterveyshuoltoon.

Lähde: Ehyt ry

häpeän tunne. Ehkä hän jää kuitenkin pohtimaan asiaa ja saattaa myöhemmin olla valmis keskustelemaan pelaamisestaan.

Leena Hirvonen muistuttaa, ettei ongelmaa saa missään tapauksessa käsitellä henkilön selän takana eikä häntä saa jättää yksin. Työterveyshoitajan vastaanotollakin esimiehen voi olla hyvä olla mukana kertomassa kantansa asiaan ainakin alussa. ■

RAY on edelläkävijä

Raha-automaattiyhdistyksessä Pelaamisen hallinnan ohjelma on oma kokonaisuutensa, jossa on yhteisiä toimintamene-
nettelyitä päihdeohjelman kanssa.

Ohjelma koostuu kolmesta osa-alueesta, jotka ovat ennalta ehkäisevät toimenpiteet, seuranta ja raportointi sekä tukitoimenpiteet apua tarvitseville.

RAY:n 1 700 työntekijästä etenkin pelien parissa työskentelevät ja pelejä kehittävät työntekijät ovat riskiryhmässä, koska he altistuvat rahapeleille ja oppivat työnsä vuoksi pelaamisen.

Pelaamisen hallinnan ohjelma kartoittaa työntekijöiden asenteita ja pelaamistottumuksia rekrytointitilanteessa, työterveyshuollossa ja osana arjen esimiestyötä.

– Alallamme arvostetaan sitä, että työnhakija tuntee pelimme ja

– Olemme laatineet yhdessä työterveyshuollon kanssa etene-
mispolut ja toimintamallit rahapelaamisen ongelmien ehkäisemiseksi ja tarvittaessa myös hoidon käynnistämiseksi, työhyvinvointipäällikkö **Pirjo Talvela-Blomqvist** selventää.

Varhaisen välittämisen toimintamalli

RAY:ssä esimiehen vastuulla on huolehtia, että henkilöstö tuntee ohjelman sisällön ja noudattaa sitä. Jos hän epäilee peliongelmaa, asia käydään läpi varhaisen välittämisen keskustelussa ja tarvittaessa työntekijä ohjataan työterveyshuoltoon lisäselvityksiä ja hoitoa varten.

– Varhaisen välittämisen keskustelu on yhteinen tapamme toimia. Sovellamme sitä niin pelamisessa, päihteisissä kuin kaikissa muissakin haastavissa tilanteissa, Talvela-Blomqvist kertoo.

RAY:ssä korostetaan jokaisen työntekijän vastuuta niin itsestään kuin työkaveristaan. Joskus puhuminen kollegalle voi tuntua kuitenkin kiusalliselta ja hankalalta. Taustalla voi olla myös pelko tulla mustamaalatuksi. Näissä tilanteissa asiasta on tärkeä kertoa suoraan esimiehelle tai työsuojelulle.

RAY on pelaamisen puheeksi-
otossa ja rahapelaamisen hallintaan liittyvässä työterveyshuollon yhteistyössä edelläkävijä Suomessa. Yleisesti työpaikoilla ollaan vielä pelihaittojen torjumisessa läh-
tökuopissa. Myös työterveyspuolella tarvitaan enemmän koulutusta rahapelihaittojen tunnistamisessa ja puheeksiotossa.

EHYT ry aloitti syyskuussa aiheeseen liittyvän yhteistyön kahden Diacorin asiakasyrityksen työterveyshuollon kanssa. Työterveyshuollon tiimiin kuuluu työterveyshoitajia ja -lääkäreitä. ■

”Varhaisen välittämisen keskustelu on yhteinen tapamme toimia.”

on kiinnostunut alasta. Tästäkin syystä haastattelija kysyy työnhakijalta hänen pelitottumuksistaan ja ajatuksistaan. Jos epäily liiallisesta peli-innokkuudesta herää, rekrytointia arvioidaan huolella, yhteiskuntavastuuasiantuntija **Jaana Korkiakoski** kertoo RAY:stä.

Työterveyshuolto arvioi kaikissa työhöntulo- ja muissa terveystarkastuksissa työntekijöiden rahapelaamista.

RAHAPELAAMINEN PUHEEKSI

Suurimmalle osalle rahapelit eivät aiheuta haittaa. Pelihaittoja ei kuitenkaan välttämättä tunnisteta ja moni myös salaa ongelmiaan. Peliongelma-uteleminen voi olla leimaavaa ja jumiuttaa yhteistyön. Keskustelunavaus kannattaa aina tehdä neutraalisti. Keskusteluun tarvitaan vain avoin mieli, sillä tieto peleistä on pelaajalla itsellään.

Ennen keskustelua asenne kohdalleen

1. Pelaamisen plussat: Mitä rahapelejä pelaat? Miksi tykkäät pelata?
2. Pelaamisen miinukset: Mitkä ovat pelaamisen huonoja puolia?
3. Vedä yhteen kuulemaasi - pyydä pelaajaa arvioimaan pelitapojaan nyt ja tulevaisuudessa
4. Anna palautetta - kysy mielipidettä
5. Kysy muutoshalusta ja ohjaa avun piiriin



Ennen keskustelua asenne kohdalleen

Miten itse suhtaudut rahapeleihin? Mitä tiedät niistä? Asenteesi pelejä kohtaan vaikuttavat keskustelussa. Pysy avoimena pelaajan kokemukselle, sen kuuleminen on puheeksioton onnistumisessa tärkeää.

1. Pelaamisen plussat: Mitä rahapelejä pelaat? Miksi tykkäät pelata?

- Ole aidosti kiinnostunut pelaamisesta: kysy lisää, jos et ymmärrä jotain.
- Tunnusta pelaajan kokemus hyödyistä ja motiiveista.
- Kuuntele vaikuttaako motiivien taustalla halu paeta vaikeuksia pelaamiseen.

2. Pelaamisen miinukset: Mitkä ovat pelaamisen huonoja puolia?

- Jos pelaaja on halukas keskusteluun, pohtikaa yhdessä, miten pelaaminen vaikuttaa muuhun arkeen.

3. Vedä yhteen kuulemaasi - pyydä pelaajaa arvioimaan pelitapojaan nyt ja tulevaisuudessa

- Kertaa ääneen pelaajan kokemat pelaamisen hyödyt ja haitat. Totea hyötyjen ja haittojen välisiä ristiriitoja.
- Miettikää, sulkeeko nykyinen pelitapa joitakin pelaajalle tärkeitä asioita tulevaisuudessa pois.

4. Anna palautetta - kysy mielipidettä

- Kerro mikä pelaamisessa sinua huolestaa nyt tai pitemmällä aikavälillä. Perustele huolesi pelaajan puheissa ilmi tulleilla asioilla.
- Kysy, mitä mieltä pelaaja on kuulemastaan.

5. Kysy muutoshalusta: Oletko koskaan miettinyt muutosta?

- Kerro, että pelitapojen muutokseen on saatavilla monenlaista apua.
- Soittakaa vaikka yhdessä Peluurin auttavaan puhelimeen (p.0800 100 101) tai www.peluuri.fi

Alkuperäinen malli

tiltti

Tietoa & tukea
pelaamisen hallintaan

5

Rahapeleihin liittyy erilaisia myyttejä. Ne elävät arkipuheissa ja päätyvät lööppeihinkin. Myytit syntyvät, kun ihmiset selittävät arkijärjellä havaintojaan rahapeleistä. Murramme nyt viisi yleistä myyttiä suomalaisten suosimista onnenpeleistä, joita ovat numeroarvontapelit (lotot, keno, Jokeri), rahapeliautomaatit, arvat ja useimmat kasinopöytäpelit.

rahapelimyyttiä

Myytti 1: Kannattaa lotota numeroita, joita ei ole tullut vähään aikaan.

Numero ei ole tulevaisuudessa todennäköisempi, vaikka sitä ei hetkeen ole arvonnoissa näkynyt. Joka viikko lotossa numerot arvotaan samasta numerojoukosta. Lottopallolla ei ole muistia, eikä lottokone valitse numeroita tasaisesti.

Myytti 2: Raha-automaatti, jolla ei ole voitettu vähään aikaan, antaa muita helpommin voitoja.

Jotkut järkeilevät, että peli olisi voittojen jakamisen suhteen hövlimmällä päällä, kun se on edellisten pelaajien toimesta täytetty kolikoilla. Vastaavasti ajatellaan koneen pihtailevan, kun siitä on saatu suuri voitto. Todellisuudessa rahapelikone on tunteeton tietokone, joka to-

teuttaa siihen ohjelmoitua voitonmaksukaavaa. Se ei välitä siitä kuka pelaa, milloin ja miten usein. Toimiva pelikone ei ole liian köyhä maksaakseen voittoja tai niin rikas, että sen olisi pakko niitä luovuttaa.

Myytti 3: Kohta voitan, koska olen hävinnyt jo niin paljon.

Kenenkään ei ole pakko voittaa. Onnenpeleissä mennyt ei kerro tulevasta. Arvonnot perustuvat satunnaisuuteen. Arvonnot eivät ole toisiinsa yhteydessä. Juuri se hämää meitä ihmisiä, jotka selviämme elämässä oppimalla menneestä ja tekemällä sen perusteella arvauksia tulevasta. Useimmiten mitä pidempään pelaat, sitä varmemmin (ja enemmän) jäät häviölle.

Myytti 4: Aloittelijan tuuri

Kaikilla aloittelijoilla ei ole tuuria.

Toisilla on ja juuri he palaavat usein pelin ääreen uudelleen. Suurin osa kokee rahapeleissä juuri voittamisen hauskaksi ja jos ei koskaan ole voittanut, ei pelikään kiinnostosta. Monella jostakin rahapelistä innostuneella on oma voittotarinsa aloittelijan tuurista. Heiltä voi kysyä, olisivatko he koskaan innostuneet pelistä, jos eivät olisi voittaneet?

Myytti 5. Melkein voitin

Rahapeleissä ei ole ”melkein voitoja”, on vain voittoja ja häviöitä. Jokaisella kierroksella on uudet voitot ja häviöt. Voitto ei valmistu pikkuhiljaa raaputtamalla arpoja tai sitä lähemmäksi ei pääse pelaamalla lisää. Jos sanon melkein siivonneeni, kaikki tietävät, etten oikeasti siivonnut. ”Melkein voitto” tarkoittaa samaa. ■

TÄYSKÄSI

PELINHALLINNASSA



Millaista on pokeri-ammattilaisen elämä?

- Hirmu kivaa. Jos teet työsi hyvin, myös pärjääät hyvin. Tietysti on se puoli, että jos vähän lipsuu, päätyy työnteosta maksamaan. Enimmäkseen pelaan Casino Helsingissä käteispeliä neljänä, viitenä iltana viikossa. Työaikani on iltayhdeksästä aamuneljään. Jonkin verran käyn myös turnauksissa ulkomailla. Juuri tulin Barcelonasta, jossa pelasin 12 päivää noin 10 tuntia kerrallaan.

Miten opiskelet pokeria?

- Aikoinaan luin paljon kirjoja, ja opiskelin pokeria kovasti. Alan kirjoja tilattiin silloin USA:sta. Theory of Pokerin olen lukenut 40 kertaa. Nyttemmin olen laiskasti opiskellut, mutta kerran viikossa ajattelen, että siihen pitää panostaa. Pokeri-ammattilaisen täytyy parantaa peliään joka vuosi, metodilla tai toisella kehittyä koko ajan. Prosessi on jatkuva.

Pelaatko nettipokeria?

- Käytännössä en. Netissä olen viihdepelaaja, livepokerissa ammattilainen. Aikaisemmin oli toisin päin, mutta nettipokerin tiukentuminen sai muuttamaan pelisuhteet. Lisäksi olen aina tykännyt livepokerista enemmän.

Pokeri on taitolaji, niin voittamisen kuin hallinnankin suhteen. Sen tietää pokeri-ammattilainen Aki Pyysing, jota haastattelee silloin tällöin pelaava Toni Piironen.

Minna Saano Kuvat Jaakko Lukumaa

Pelaatko muita pelejä kuin pokeria?

- Ennen pokeriuraani olen pelannut muitakin pelejä, mutta pokerin alettua lopetin kokonaan automaattien, ruletin, Black Jackin ja vastaavien pelaamisen. En laita niihin kolikon kolikkoa. Kun pelaa tarpeeksi kauan näitä pelejä, on häviö varma, mutta osaava pokerinpelaaja voi pelata voitollisesti.

Mikä pokerissa kiehtoo?

- Tulospalkkaus on tietysti hyvä asia, mutta tykkään ratkoa ongelmia. Yritän päästä muiden pelaajien päin sisään sekä siihen, etteivät he ymmärrä, mitä minä ajan takaa. Siitähän pokerissa on kysymys. Olen myös hyvin kilpailuhenkinen, ja pokerissa pääsee harrastamaan ikään kuin kilpaurheilua ilman loukkaantumisriskiä. Olen pelannut jenkki-fudista ja juossut 400 metrin aitoja ihan tosissani aikoinaan. Pokerinpeluussa uraa voi myös jatkaa niin kauan kuin rahaa ja ymmärrystä riittää.

Millaisia ominaisuuksia pokerinpelaajalta vaaditaan?

- Looginen ajattelukyky on lähtökohta. Se täytyy olla täysin hallussa. Mitään taikauskoa ei saisi olla; ei pidä luottaa tähtien asentoon vaan loogiseen ajattelukykyyn. Tietysti myös perusmatematiikka täytyy hallita. Kurinalaisuus on hirveän tärkeää, jotta pystyy pelaamaan parasta peliä kaikissa olosuhteissa. Kukaan ei tietenkään pelaa parasta A-peliään kaiken aikaa, mutta parhaan tuloksen tekee, kun pitää huolta C-pelistään.

Mitä sudenkuoppia liittyy live- ja nettipokeriin?

- Pokeri-ammattilaisen ammattitaudit ovat avioero, alkoholismi ja ylipaino. On hyviä mahdollisuuksia syödä huonoa ruokaa ja juoda ulkomailla halpaa alkoholia - itse asiassa pelikaveritkin kannustavat siihen - eli on hyvät puitteet elää epäterveellistä elämää. ▶



Aki Pyysingin (vas.) mukaan pokerissa ei saa olla taikauskoinen eikä luottaa tähtien asentoon. Looginen ajattelukyky on tärkeintä. Vieressä Toni Piironen.



"Pitää pelata vain rahalla, jonka voi hymyssä suin hävitä."

► Onko hallinnan eroa, kun perusjamppa pelaa live- tai nettipokeria?

- Luulen, että netissä on helpompi panna kaikki rahansa menemään.

Kun ihminen menettää hermonsä häviön jälkeen ja kontrolli katoaa, sanotaan sitä tiltaamiseksi. Miten hallitset hermosi?

- Sanoisin vahvaksi puolekseni sen, että tiltaan vähemmän kuin keskimäärin muut pelaajat. Mutta vaikka pelaisi täydellisesti, niin aina silloin tällöin häviää. Häviän vähintään joka kolmas ilta ja varmaa on, että joka päivä teen virheitä. On vain hyväksyttävä, että vastustaja vetää silloin tällöin ohi. Ihmettelen, miten monet ammattilaisetkin vielä jaksavat lämmitä ohivedoista*.

* ohiveto = Kun vastustaja onnistuu saamaan paremman käden korttien paljastukseen mennessä, vaikka oli aikaisemmin häviöllä.

Pitääkö hermo paremmin nyt kuin silloin, kun aloitit?

- No ehkä vähän, lähinnä turnauspelaamisen osalta. Aikaisemmin muistan lämmenneeni turnaustippumisista. Käteispelissä olen ollut aika samanlainen. Siinä minulla lainalaisuudet olivat selkeät jo alusta asti.

"Perusjamppa ei huomaa tiltaavansa tai tiedä, mitä se on." Onko paksu väite mielestäsi?

- Osa ei tajua sitä, mutta useimmat kyllä. Ongelma on siinä, että vaikka tietää olevansa tilissä, ei saa sitä haluttuun. Ohjeeni on, että silloin on syytä lähteä tekemään jotakin muuta.

Millaisen neuvon antaisit viihdepelaajalle hermojen hallinnan kehittämiseen?

- Tätä on kysytty paljon, eikä siihen mitään viisasten kiveä ole keksitty. Kehottaisin mielikuvaharjoitteluun häviön. Kaikki rahat, jotka eteesi laitot, on jo hävitetty. Niitä ei ole enää. Myös se täytyy tehdä selväksi, ettei ota eteensä sellaista rahaa, jota ei ole vara hävitä. Pitää pelata vain rahalla, jonka voi hymyssä suin hävitä. Pokeria voi viihdepelata täysin ongelma- vapaasti, kunhan vain pelaa rahoilla, jotka on varaa hävitä. Ja kaikenlainen taikausko, jonka mukaan tuurin täytyy jossain vaiheessa kääntyä, on hylättävä.

Millaisista merkeistä tunnistaa, että pelaaminen karkaa hallinnasta?

- On paljonkin merkkejä, mutta pääsääntöisesti pelaaminen karkaa hallinnasta, kun kaveri alkaa pelata joka käden. Olen nähnyt tämän tapahtuvan tuhansia kertoja. Niin taitavaa pelaajaa ei olekaan, että voisi joka käden pelata. Idea pokerissa on, että huonot kädet heitetään pois ja pelataan vain hyvät. Jos pelaat joka käden, pelaat myös ne huonot. Se on epätoivoista yritystä saada tappiot takaisin. Joskus se onnistuu, tavallisesti ei.

Minkä ohjeen antaisit aloittelevalle pokerin pelaajalle?

- Suosittelen kaikille erillisen pelikassan pitämistä. Kun päättää, minkä verran voi pelata ja pysyy suunnitelmassa, ei peliongelmaa tule. Ensimmäisen kerran lipsuminen tarkoittaa, että on annettu pirulle pikkusormi. Siitä se sitten kertautuu ja kohta pelataan velaksi.

Milloin Aki Pyysingin pokeri on pelattu läpi?

- Sitten, kun huomaa olevani tappiollinen pelaaja. Todennäköisesti jatkan viihdepelaajana, mutta pudotan panostusta ja pelimääriä radikaalisti. Katson silloin, että nyt ne minut saivat. ■



Valvontatyökaluja käytettävä tehokkaasti

Sisäministeriön hallitusneuvos Jouni Laihon mukaan markkinoinnin kurissa pitäminen edellyttää valvontaviranomaisilta valppautta.

Marjo Tiirikka Kuva Sisäministeriö

Mitkä ovat keskeiset tulevaisuuden uhat rahapelimarkkinoilla rahapelihaittojen ehkäisyn suhteen?

Rahapeli-toimintaan tulee varmasti uusia innovaatioita, joita hyödynnetään myös rajat ylittävässä rahapeli-toiminnassa. Uudet innovaatiot ovat usein luonteeltaan pelaajia koukuttavia. Pidän todennäköisenä, että rahapelejä tarjoavien toimijoiden määrä vähenee, mutta se ei tarkoita pelaajille tarjottavien sivustojen ja pelien määrän vähentymistä. Kilpailun kiristyessä jäljellä olevien peliyhtiöiden on löydettävä uusia keinoja markkinoilla menestymiseen, ja tästä voi seurata entistä aggressiivisempää markkinointimenettelyä.

Millä keinoilla haittoja voidaan ehkäistä?

Nykyisin tutkimuksen kautta saatujen tietojen perusteella tunnetaan jo kohtuullisen hyvin pelihaittojen syntymekanismit. Tutkimukseen on edelleen panostettava. Tutkimuksen avulla saatuja tietoja on myös kyettävä soveltamaan käytännön haittatyössä väheksymättä jo nykyisin käytössä olevia ehkäisyn ja hoidon menetelmiä.

Pelilyhtiöt yhdistyvät ensi vuoden alusta. Tuoko se lisää tehoa myös pelihaittojen ehkäisyyn?

Uuden pelilyhtiön tulee kaikessa toiminnassaan ottaa huomioon suomalaisen rahapelipolitiikan peruslinjaus, pelihaittojen vähentäminen. Nykyisten peliyhteisöjen toimintojen yhdistämisen kautta uudella yhtiöllä on tähän tehtävään keinot ja riittävät resurssit. Nähtäväksi jää, miten yhtiö käytännön toimissaan tätä rahapelipoliittista linjausta toteuttaa.

Miten ulkomaisten pelilyhtiöiden aggressiiviset markkinointiyritykset saadaan pidettyä kurissa?

Ulkomaisten pelilyhtiöiden markkinointi saa tulevaisuudessa todennäköisesti yhä uusia muotoja. Markkinoinnin kurissa pitäminen edellyttää valvontaviranomaiselta valppautta ja käytettävissä olevien valvontatyökalujen tehokasta käyttöä.

Ulkomaisten pelilyhtiöiden kanssa yhteistyötä suunnittelevien kotimaisten toimijoiden tulisi myös ymmärtää toimintansa vaikutukset. Eri viranomaistahojen ja järjestökentän toimijoiden tulisi kyetä myös julkisuudessa antamaan paremmin tietoa tämänkaltaisen yhteistyön mahdollisesta lainvastaisuudesta ja haittavaikutuksista. Samalla eri maiden kahden- ja monenvälistä yhteistyötä on kehitettävä pitämällä tavoitteena vastuullisen pelitoiminnan arvojen yleinen omaksuminen. ■

Pelien markkinointi Suomessa

- » Suomalainen rahapelijärjestelmä uudistuu vuoden 2017 alussa. Veikkaus, Raha-automaattiyhdistys ja Fintoto yhdistyvät yhdeksi valtion omistamaksi yhtiöksi.
- » Suomalainen yhtiö saa markkinoida rahapelejä, jos markkinointi ei esimerkiksi edistä rahapelihaittoja eikä kohdistu alaikäisiin.
- » Ulkomaiset rahapeliyhtiöt eivät saa markkinoida pelejään suomalaisille.

Lähde: Arpajaislaki

Rahapelihaittojen torjunta tehostuu

Vuoden 2017 alussa aloittava uusi, suomalainen rahapeliyhtiö lupaa kaksinkertaistaa rahapelihaittojen ehkäisyyn varaamansa summan.

Maarit Seeling Kuvat RAY ja Veikkaus

Veikkauksen, RAY:n ja Fintoton rahapeli-toiminnot yhdistyvät ensi vuoden alusta. Uusi rahapeliyhtiö

Veikkaus lupaa lisätä merkittävästi panostustaan rahapeli-ongelmien torjuntaan ja rahoittaa lähes miljoonalla eurolla palveluita rahapeleistä haaittaa kokevien auttamiseksi.

- Jo laki edellyttää, että rahapeliyhtiöt toimivat vastuullisesti ja pyrkivät ehkäisemään pelaamisesta aiheutuvia ongelmia. Voimien yhdistäminen yhdeksi, suureksi toimijaksi mahdollistaa satsauksen ennaltaehkäisevään työhön, uuden peliyhtiön vastuullisuusjohtaja **Pekka Ilmivalta** sanoo.

Lisärahoitus kanavoituu lähinnä Peluurin palvelukokonaisuuteen. Peluuri tarjoaa muun muassa verkon välityksellä ammatillista apua peliongelmaisille ja heidän läheisilleen. Palvelut ovat anonyymejä, ilmaisia, valtakunnallisia ja luottamuksellisia.

- Peluuri on koettu palvelukokonaisuutena erinomaisen hyväksi. Siihen kuuluvaan Peli Poikki -ohjelmaan on ollut kysyntää jonoksi asti. Ilman nyt tehtyä päätöstä ohjelman kohtalo olisi ollut vaakalaudalla. Lisäraha mahdollistaa palvelun vakiinnuttamisen ja lisätyöntekijöiden palkkaami-

sen. Peluurin valmius tarjota apua lyhyelläkin aikataululla paranee merkittävästi, Ilmivalta kertoo.

Ajoissa apua ongelmaan

Kotimaisten rahapeliyhtiöiden nettisivuilta löytyy paljon erilaisia hallintatyökaluja pelihaittojen ehkäisyyn. Ongelmapelaajille ja heidän läheisilleen on tarjolla Peluuri -palvelun kautta puhelin- ja verkkopalveluita, vertaistukea, keskustelua pienryhmissä ja verkossa

sekä tukimateriaaleja. Veikkauksen yhteiskuntavastuupäällikkö **Johanna Lipponen** kertoo, että peliyhtiön itsensä tarjoamia pelaamisen hallinnan keinoja kehitetään ja täydennetään jatkuvasti.

- Pyrimme tarjoamaan kiinnostavia rahapelejä luotettavasti ja vastuullisesti, asiakkaiden toiveiden mukaan. Rahalla pelaamiseen liittyy kuitenkin riskejä, ja osalle pelaajista saattaa muodostua ongelma. Siksi tarjoamme omaeh-



Uusi Veikkaus aloittaa 1.1.2017.

Pelaaja voi itse hallita pelaamistaan

- » rajoittamalla pelaamista tai sulkemalla pelitilinsä oman peliprofiilin asetuksissa.
- » asettamalla itselleen rahamääräisen päivä-, viikko- tai kuukausitason.
- » sulkemalla pelitilin seuraavan vuorokauden loppuun, kuukaudeksi tai vuodeksi. Sinä aikana ei voi pelata tai siirtää rahaa pelitilille.
- » katkaisemalla pelinestopainikkeella esim. tiettyjen vedonlyöntipelien pelaamisen heti. Pelinesito on voimassa seuraavan vuorokauden loppuun saakka.

Pelitilin yhteenvedosta löytyy kuukauden pelatut pelit, häviöt, voitot ja palautusprosentit. Peliyhtiöillä on käytössä myös kaikille yhteisiä euromääräisiä rajoituksia. Ne koskevat nopeasykkeisiä pelejä, kuten vedonlyöntipelejä ja nettiarpoja, jossa hetken huuma voi helposti viedä mennessään. ■

toisia keinoja tilanteen hanskaamiseksi ajoissa, Lipponen toteaa.

Nykyisin kaikki kotimaiset kolme toimijaa tarjoavat pelaajalle mahdollisuuden pelitilin sulkemiseen. Tilin voi sulkea pidemmäksi aikaa kuten vuodeksi tai määrittää lyhyemmän pelitauon vaikkapa vuorokaudeksi, viikoksi tai kuukaudeksi. Lisäksi pelaaja voi asettaa itselleen euromääräisen pelirajan, jota esimerkiksi vuorokaudessa tai kuukaudessa ei saa ylittää. Veikkaus on asettanut tietyille nopeasykkeisille peleilleen myös kaikkia koskevia päiväkohtaisia panosrajoja, jotka viranomaisen on vahvistanut pelisäännöissä.

Pelietot on kuitenkin täytynyt määrittää kolmeen kertaan, jos pelaaja on käyttänyt kaikkien kolmen pelitarjoajan palveluita. Tämä helpottuu ensi vuonna yhden napinpainalluksen päähän peliyhtiöiden ja sen myötä pelitilien yhdistyessä.

Uudella peliyhtiöllä on yhdistetyissä rekisteritiedoissaan lähes kahden miljoonan pelaajan kanta-asiakastiedot. Tiedot antavat peliyhtiöille mahdollisuuden vaikuttaa siihen, millaisia pelejä asiakkaille ylipäänsä tarjotaan. RAY:n yhteiskuntavastuupäällikkö **Hannu Rinkinen** listaa muitakin synergiaetuja.



- Ensi vuodesta lähtien käytösämme on paljon laajempaa dataa kuin ennen. Peliongelmaiset tai riskirajoilla pelaavat tunnistetaan nopeammin. Näin pystymme tarjoamaan heille aikaisemmin myös apua, Rinkinen toteaa.

Tarjonta profiilin mukaan

Suomalaiset rahapeliyhtiöt ovat Rinkisen mukaan tähänkin asti kohdentaneet markkinointiviestintäänsä pelaajan nettikäyttäytymisen mukaan.

- Tietyin asetuksin pystymme vaikuttamaan, minkälaisia mainoksia henkilö netissä näkee. Voimme

myös nostaa esiin erilaisia työkaluja, kuten tietoiskuja ja testejä, joihin vastaamalla voi selvittää pelitapojaan ja kuuluuko riskiryhmään. Kaikkihan eivät välttämättä itse tiedosta peliongelmaansa.

Johanna Lipponen kannustaa hakemaan ajoissa apua, vaikka tilanne ei olisi vielä umpikujassa. Näin voi välttyä monelta murheelta. Apua voi hakea myös, jos läheinen kärsii peliongelmaasta.

- Tähän asti peliyhtiöiden käytännöt olleet hieman erilaisia. Nyt niitä yhtenäistetään. Toivottavasti palveluiden käyttöönotto näin helpottuu ja yksinkertaistuu. ■

OMAN TALOUDEN SEURANTA

auttaa hallitsemaan pelaamista

Rahapelaamisesta johtuvat maksuviivästykset vuokraan tai muihin arjen menoihin ovat vaaran merkki. Oman talouden budjetointi ja seuranta tekevät rahapelaamisesta näkyvää ja auttavat sen hallinnassa.

Pirjo Kupila Kuvat Takuu-Säätiö

Luottokorteilla ja mobiilimaksamisella on nykyään helppo häivyttää se, kuinka paljon käyttää rahaa eri asioihin, kuten rahapelaamiseen.

- Viimeistään siinä vaiheessa, kun rahapelaaminen johtaa viivästyksiin vuokran tai vastikkeen maksussa tai muissa pakollisissa menoissa, on syytä havahtua, sanoo kehittämispäällikkö **Minna Markkanen** Takuu-Säätiöstä.

Oman talouden budjetointi ja seuranta tekevät pelaamisesta näkyvää ja auttavat sen hallinnassa.

Takuu-Säätiö on kehittänyt Penno-nettipalvelun yksityistalouden budjetointiin ja seurantaan Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) tuella ja yhdessä EHYT ry:n, Marttaliiton, Nuorisosasuntoliiton ja Nuorisosäätiön kanssa Penno-nettipalvelun yksityistalouden budjetointiin ja seurantaan.

”Sen jälkeen, kun ihminen on tullut tietoiseksi rahankulutuksestaan, hän voi alkaa muuttaa käyttäytymistään.”

Markkanen koekäytti Pennoa oman taloutensa seurannassa ja hämmästyi, kuinka paljon häneltä meni rahaa joka-aamuisiin noutokahveihin kuukaudessa.

- Penno tekee erilaisesta tapakulutuksesta, kuten noutoruoasta, viihdepalveluista tai rahapelaamisesta, näkyvää. Sen jälkeen, kun ihminen on tullut tietoiseksi rahankulutuksestaan, hän voi alkaa muuttaa käyttäytymistään, Markkanen sanoo.

Pennoon syötetään tulot ja pakolliset menot, ja palvelu kertoo, paljonko henkilöllä tai kotitaloudella on kuukausittaista käyttövaraa.

- Käyttäjä voi luoda Pennoon vaikka erillisen pelikassan, jonka kautta pelaamiseen käytettyä rahaa on helpompi seurata ja hallita, Markkanen neuvo.

Pelaa omalla, ei lainarahalla

Takuu-Säätiöön ottaa vuosittain yhteyttä satoja rahapelaamisen takia talous- ja velkaongelmiin joutuneita ihmisiä.

Takuu-Säätiö tilastoi peliongelman silloin, kun asiakas tuo sen itse esille tai esimerkiksi hänen tiliotteeltaan näkyy, että pelaamiseen menee kohtuuttomasti rahaa.

Markkanen arvioi, että Takuu-Säätiössä on viime vuosina opittu myös itse tunnistamaan paremmin ongelmapelaamista ja peliriippuvuutta.

Takuu-Säätiössä asioivat peliongelmaiset ovat tavallisia työssä käyviä ihmisiä, kuitenkin hieman muita useammin nuoria miehiä tai keski-ikäni ylittäneitä naisia. Yhä useammin myös eläkeläiset ottavat yhteyttä Takuu-Säätiöön.

Viime aikoina perinteisten rahapelien rinnalle ovat tulleet maksulliset viihdepelit, joissa joutuu maksamaan päästäkseen pelissä eteenpäin.

- Ne voivat velkaannuttaa etenkin pienituloisia, joilla rahat ovat muutenkin tiukassa, Markkanen sanoo.

Nykyään lainaa on helppo saada lainan päälle jopa isoja summia niin kauan kuin luottotiedot ovat kunnossa. Sen takia ylivelkaantunut voi pian olla tilanteessa, jossa hänellä on parikymmentä pikavippiä, kulutusluottoa ja luottokorttilaskua, joista hän ei enää selviä. Kun kulutusluottojen tie on kuljettu loppuun, jätetään seuraavaksi vuokrat tai vastikkeet maksamatta.

- Tässä tilanteessa moni peliongelmainen yrittää pelaamalla ratkaista velkaongelmat, mikä



Pennoon voi luoda vaikka erillisen pelikassan, jonka kautta rahankulutusta on helpompi seurata.

Minna Markkanen kertoo, että Takuu-Säätiö on yrittänyt madaltaa yhteydenottokynnystä kokeilemalla chat-neuvontaa. Tulokset ovat lupaavia.



”Voimme järjestellä pelivelkojakin, mutta vasta kun peliongelma on saatu haltuun.”

vain syventää velkakierrettä, Markkanen sanoo.

Pelivelkojakin järjestellään

Markkanen sanoo, että velkaongelmien kanssa jäädään liian pitkään yksin etenkin silloin, kun mukana on päihteiden käyttöön tai pelaamiseen liittyvää häpeää.

- Meihin otetaan usein yhteyttä vasta sitten, kun maksuhäiriömerkintä uhkaa, asuntoa ollaan ulosmittaamassa tai on tulossa häätö.

Takuu-Säätiö on yrittänyt madaltaa yhteydenottokynnystä kokeilemalla muun muassa verkkosivuillaan chat-neuvontaa maksuvaikeuksissa oleville. Siitä on saatu hyviä tuloksia. Neljä kymmenestä palvelua käyttäneestä kertoo, ettei olisi ottanut lainkaan yhteyttä, jollei chatia olisi ollut käytettävissä.

Takuu-Säätiö voi myöntää takauksen uuteen pankkilainaan korkeintaan 34 000 euron kulu- tulusluottojen järjestelyyn. Säätiön takauksella voidaan järjestellä pelivelkojakin, mutta vasta sen jälkeen, kun peliongelma on saatu ensin haltuun.

- Kerromme asiakkaalle, mistä hän voi saada apua peliriippuvuuteensa, ja kehotamme ottamaan yhteyttä uudelleen, kun hän on saanut pelin poikki. Hänen pitää pysyä silloin näyttämään esimerkiksi kolmen kuukauden tiliotteilla, ettei enää pelaa, Markkanen sanoo. ■



Lisätietoja: takuusaatio.fi

Penno-palvelu oman talouden seurantaan: takuusaatio.fi/palvelumme/penno



Rajapinnat hämärtyvät

Viihteellinen digipelaaminen keskittyy entistä enemmän mobiililaitteisiin ja hyödyntää samalla rahapelaamisen mekanismeja. Tämä luo uusia huolenaiheita lainsäätäjille, pelitaloille, kasvattajille ja pelaajille. Pelitutkija kannustaa moralisoinnin sijasta rakentavaan ja vastuulliseen keskusteluun pelikulttuurin reunaehdoista.

Olli Manninen Kuvat DPA/Lehtikuva, Emilia Lounela, Minna Lehtinen ja Inka Silvennoinen

Arpajaislain mukaan rahapeleillä tarkoitetaan pelejä, joista saadaan vastikkeeksi raha- ja tavara-palkintoja, ja pelaaminen edellyttää täysi-ikäisyyttä.

- Digipelaaminen on alkanut omaksua rahapeleistä tuttuja mekanismeja, mistä saattaa seurata uudenlaisia lieveilmiöitä, tutkija **Mikko Meriläinen** toteaa.



Alaikäisten pelaajien vierailu vanhempiensa luottokortilla käy helposti, jos kännykkäpeliin on tallennettu valmiiksi maksutiedot.

- Houkutus edetä peleissä ostamalla pelin sisäisiä tavaroita voi olla suuri. Vanhempien ja koulujen pitäisi enemmän keskustella nuorten kanssa rahan arvosta ja eettisestä kuluttamisesta. Suuremmat huolenaiheet liittyvät mielestäni kuitenkin rahapelien mekanismeja hyödyntäviin viihdepeleihin, jolloin esimerkiksi vedonlyönnit ovat mahdollisia, hän sanoo.

eSports kasvaa kohisten

Viihteellinen digitaalinen pelaaminen kehittyä vauhdilla ja löytää uusia muotoja. Vaikutteita on

haettu esimerkiksi rahapelaamisesta ja urheilusta. Yksi digitaalisen pelaamisen nopeimmin kasvavista trendeistä on eSports, elektroninen urheilu, jonka ympärille on kasvanut jo oma ekosysteeminsä.

Meriläisen mukaan eSports kehystää pelaamisen uudelle tasolle, sillä harrastelumaisen pelaamisen sijasta siinä on kyse määrätietoisesta, ammattimaisesta elektronisesta urheilusta.

Konsulttiyhtiö Deloitte arvioi kansainvälisen elektronisen urheilun markkinoiden kasvavan tänä vuonna 25 prosentilla jo 500 miljoonaan dollariin. Sillä on maailmanlaajuisesti noin 150 miljoonaa pelaajaa ja omat NHL-urheilijoiden kaltaiset tähtensä.

Yksi digitaalisen pelaamisen nopeimmin kasvavista trendeistä on eSports eli elektroninen urheilu.

- Ei ole ihme, että nuoret haaveilevat eSports-tähteydestä samalla tavalla kuin ammattilaisjääkiekkoilijan urasta. Elektronisessa urheilussa on kuitenkin vieläkin vaikeampaa nousta huipulle kuin NHL:ssä.

Yhdessä suurimmista elektronisen urheilun globaaleista tapahtumista, Dota 2 -pelin International-turnauksessa, oli mukana kolme suomalaista ammattilaispelaajaa kisaamassa palkintopotista. Se oli saatu kasvatettua joukkorahoituksen avulla 19,5 miljoonaan dollariin.

Sopupelejä, vedonlyöntiä ja doping-sotkuja

Sopupelit, vedonlyönnit ja doping-sotkut on jo koettu viihteellisessä digipelaamisessa. Suositun Counter Strike -peliyhteisön pelaajat saivat todistaa sopupeli-ilmiötä jo viime vuonna, kun eräs pelijoukkue ansaitsi usean tuhannen dollarin hyödyn häviämällä pelinsä.

Elektronisten urheilupelien tapahtumissa on alettu testata pelaajia, koska niihin on osallistunut keskittymiskykyään ADHD-lääkkeillä terästäneitä pelaajia. Vedonlyöntiä on eSports-peleissä harjoitettu kauppaamalla pelin sisäisiä tavaroita eli skinejä.

Rakentavaa keskustelua pelikulttuurista

Mobiiliin keskittyvä digipelaaminen haastaa niin lainsäätäjät, pelitalot, kasvattajat kuin pelaajatkin.

Miten digitaalisen pelaamisen uusiin muotoihin tulisi suhtautua ja ennaltaehkäistä ilmiöön liittyviä ▶



Digipelitapahtumat houkuttelevat pelaamisesta kiinnostuneet yhteen.



- ▶ haittoja? Meriläinen peräänkuuluttaa kasvattajilta huolen ja paniikin sijaan rakentavaa ja vastuullista keskustelua pelaamisesta.
 - Pelaamisesta huolestuneiden kasvattajien kannattaisi ensisijaisesti kiinnittää huomiota pelaavien lastensa arkeen. Nukkuvatko pelaamista harrastavat lapset riittävästi? Miten he käyttäytyvät nettiyhteisöissä? Miten pelaaminen vaikut-



Tutkija Mikko Meriläinen peräänkuuluttaa pelifirmoilta entistä vastuullisempaa toimintaa. Ikärajoja pitää valvoa ja estää esimerkiksi laittomia vedonlyöntejä.

taa nuorten muuhun elämään tai terveyteen?

Minuuttikiyttäämisen sijasta Meriläinen kannustaa vanhempia keskustelemaan lastensa kanssa pelaamisesta, tutustumaan peleihin ja luomaan pelaamiselle yhteiset pelisäännöt.

- Käyttäminen ja kieltäminen voivat johtaa haluttua päinvastaiseen toimintaan: lapset pakenevat arjen konflikteja peleihin ja pelaavat entistä enemmän, hän sanoo.

Meriläinen toivoisikin, että koulut ja kasvattajat edistäisivät rakentavan ja positiivisen pelikulttuurin kehittämistä.

- On hyvä muistaa, että lieveilmiöistä huolimatta digipelaaminen tuo paljon iloa ja hyötyä

arkeen. Pelaamisen negatiiviset lieveilmiöt liittyvät enemmänkin rahapeleihin.

Vastuullinen itsesäätely lakien rinnalle

Rahapelaamisen suhteen lainsäädäntö ei pysy nopeasyklisesti kehittyvän digipelaamisen tahdissa, eikä Meriläinen usko tiukalla lainsäädännöllä saavutettavan haluttuja hyötyjä.

- Pelitoimijat löytävät aina uusia porsaanreikiä. Kansallisella lainsäädännöllä voidaan vaikuttaa vain omien rajojen sisällä tapahtuvaan pelaamiseen, mutta pelaaminen on kuitenkin entistä kansainvälisempää.

Meriläinen uskookin, että alan sisäisellä itsesäätelyllä voitaisiin saavuttaa parempia tuloksia digipelaamisen haittojen ehkäisemiseksi.

- Pelifirmojen tulisi toimia entistä vastuullisemmin, valvoa pelaajien ikärajoja ja estää peliensä rajapintoihin syntyvät laittomat vedonlyönnit. Niiden kannattaisi keskustella myös aktiivisemmin lainsäätäjien kanssa, mihin suuntaan digitaalinen pelaaminen on kehittymässä, Meriläinen sanoo. ■

Dota 2 -pelin International-turnauksen huikea palkinto

Joukkorahoituksen avulla kasvatettu palkintopotti oli

19,5 miljoona dollaria.

Kuva: Mimma Lehtinen



”Pelkkä sääntely ei ehkäisevän työn keinona riitä, kuten olemme alkoholin ja tupakan kohdalla jo nähneet.”

Rahapelitkin ovat politiikkaa

Suomalaisen rahapelijärjestelmän onnistumiselle voidaan määrittää kolme kriteeriä: pelit tuottavat iloa, tuottoja ei yritetä maksimoida pelaajille aiheutuvien haittojen kustannuksella ja tuotot käytetään yleisesti hyväksytyihin tarkoituksiin.

Elämme rahapelien kannalta jännittäviä aikoja. Parhaillaan valmistellaan rahapeliyhtiöiden toimintojen yhdistämistä yhdeksi uudeksi Veikkaukseksi sekä uudistetaan arpajaislakia. Suomalaisen yksinoikeusjärjestelmän perusteena on, että se estää pelaamiseen liittyvää rikollisuutta ja väärinkäytöksiä sekä ehkäisee ja vähentää pelaamisesta aiheutuvia sosiaalisia, taloudellisia ja terveydellisiä haittoja. Nykyjärjestelmä on onnistunut ehkäisemään pelaamiseen liittyvän rikollisuuden hyvin, ja se toimii kuluttajien kannalta luotettavasti.

Usein ajatellaan, että rahapelaamisen yksinoikeusjärjestelmä on riittävä tae taloudellisten, sosiaalisten ja terveydellisten pelihaittojen vähentämiseksi ja ehkäisemiseksi. Näin yksinkertaista se ei kuitenkaan ole.

Suomalaisten rahapelaaminen on sekä väestöosuudelta että rahamääräisesti kansainvälisesti vertaillen suurta. Suomalaisen riskitasolla pelaavien pelaajien määrä on noin puolitoistakertainen verrattuna Ruotsiin tai Iso-Britanniaan. Pelaamisesta syntyneet ongelmat suomalaisissa perheissä ovat todellisia – niistä kärsii arviolta noin 727 000 läheistä. Meidän tulisi kiinnittää erityistä huomiota

pelaamisesta aiheutuvien haittojen ehkäisemiseen ja vähentämiseen.

Pelkkä sääntely ei ehkäisevän työn keinona riitä, kuten olemme alkoholin ja tupakan kohdalla jo nähneet. Tehokas rahapelihaittoja ehkäisevä työ tapahtuu usealla eri tasolla samanaikaisesti. Sääntely ja ehkäisevän työn tekeminen koulutuksellisin tai tiedotuksellisin keinoin ovat yhtä välttämättömiä ja toisiaan täydentäviä toimia.

Valistustyössä tiedon lisääminen kohdistuu käyttäytymisen ja asenteiden muuttamiseen ja asenteiden muuttamiseen kulttuurisesti. Kulttuurinen muutos on hidasta ja hankalasti mitattavissa. Viranomaisen ja peliyhtiön toimet eivät siinä riitä. Tarvitaan myös kuntien sekä kolmannella sektorilla toimivien kansalaisjärjestöjen toimia.

Sääntely on puolestaan tämän muutoksen tärkein tuki, sillä se saa aikaan nopeampia vaikutuksia.

Arpajaislain uudistuksessa tarvitaan todellisia tekoja rahapelihaittojen ehkäisyyn, tutkimukseen ja hoidon pysyvien rakenteiden takaamiseksi. EHYT on esittänyt, että arpajaislakiin pitäisi lisätä kirjaus rahapelimaksusta, jolla rahoitetaan pysyvästi rahapelihaittojen ehkäisyä, tutkimusta ja hoidon kehittämistä. Lisäksi meidän tulisi kehittää kansallinen pelipoliittinen ohjelma, jolla resurssien jakamista ohjataan.

Kari Vuorinen
talous- ja hallintojohtaja
EHYT ry

Pelaatko rahapelejä?

Kyselimme eri-ikäisiltä heidän pelaamisestaan.

Reetta Paavilainen Kuvat Haastateltujen omat selfiet



Kai Jalo
26, Helsinki

1. Pelaa verkossa enimmäkseen Pitkävetoa ja Kenoa, ruokaostosten yhteydessä satunnaisesti kolikkopelejä.
2. Pari vuotta sitten, kun olin työnetsijänä, pelaamisen määrä kasvoi. Kun menin kouluun ja sain töitä, pelaamisella ei ollut samaa tarkoitusta kuin ennen eli tuoda arkeen kivaa ajanvietettä. Nykyään pelaan keskimäärin kerran viikossa ja käytän kuukaudessa noin 10 euroa peleihin.
3. Tykkään pelata silloin, kun on hyvä matsi jääkiekossa, vapaaottelussa ja jalkapallossa. Pelaamisen ydintarkoitus on tuoda lisääntynyttä peliin. Jos on mahdollisuus voittaa isompia voittoja, niin sillä hetkellä pelaaminen luo haaveita ja tuo sitä kautta hyvää mieltä.
4. Kyllä. Minulla on aina ollut ajatus, että voin hävitä sen rahan jonka pelaamiseen laitan. Yhden kerran matsin lopputuloksen piti olla varma, joten laitoin 100 euroa ja hävisin sen. Kyse oli NHL-jääkiekosta. Seuraavana päivänä oli tunnontuskia, kun katsoin tulokset.
5. Tiedän yhden, hän on kaverinkaveri.
5. Pelaaminen hallitsee elämää, hän on masentunut, vaikka voittaisi. Hän pelaa sen, minkä voittaa ja vaikka häviää, niin keksii aina uusia rahanlähteitä.
6. Periaatteessa pelaaminen kuuluu ihmisten vapaa-aikaan, se luo mielikuvia, hyvänolon tunnetta ja riippuvuutta. Pitäisi varmaan panostaa palveluihin, jotka auttavat riippuvuudesta kärsiviä ja tunnistaa ongelmat ajoissa. RAY tekee hyvää työtä rahoillaan, en näe siinä eettistä ongelmaa.
7. Periaatteessa valvontaa pitäisi lisätä eli peliturvallisuutta ja ihmisten riskinottoa pitäisi tarkkailla pelifirmojen toimesta. Netti tuo palvelut lähelle, nopeuttaa palveluja ja yksilönvapaus on tärkeää, mutta riskitekijöihin pitäisi panostaa.



Soile Lindelä
67, Oulainen

1. Lottoa ja pelaan Kenoa, olen joskus ostanut Ässä-arpoja ja Onnensanan. Pajatsoa on tietysti tullut pelattua. Arpoja olen ostanut R-kioskilta, kaupasta tai huoltoasemilta, kun olen ollut reissussa. Olen ajatellut, että huoltoasemilla arvat liikkuvat enemmän.
2. Kerran viikossa pelaan jotain näistä, joskus menee kaksikin viikkoa. Jos tuntuu, että haluan ostaa, niin ostan.
3. Ei oikein mikään, jos omansa joskus saisi pois. Tai saisi vaikka pienen voiton, se piristää. Joskus olen saanutkin.
4. En.
5. En ole, mutta jälkeensä olen kuullut, että joku on joutunut muuttamaan paikkakuntaakin tämän vuoksi.
6. Mainos se on se, joka myy. Samalla mitalla pitäisi tuoda esiin haittoja, niitä on loppujen lopuksi aika paljon. Rahapeleillä ja automaattien avulla pystytään antamaan avustuksia esimerkiksi nuorille, mutta eihän se ole kiva, että joku tuhlaa koko omaisuutensa. Joku tasapaino pitäisi olla.
7. Joskus voisi lotota, osaisihan minä sen loton laittaa netin kautta. Tarkistan joskus kenonumerot sieltä, mutta en aio pelata. Siihen voisi jäädä koukkuun, voisi tulla enemmän kokeilunhalua.

1. Mitä rahapelejä pelaat ja missä?
2. Kuinka paljon pelaat?
3. Mikä pelaamisessa kiehtoo?
4. Oletko joskus pelannut enemmän kuin olit aikonut?
5. Tunnetko ihmistä, jolla on peliongelma tai olet epäillyt sitä?
6. Mitä ajattelet rahapelien mainostamisesta?
7. Rahapelaaminen on menossa tulevaisuudessa entistä enemmän nettiin. Mitä mieltä olet siitä?



Samu Pirinen
27, Helsinki

1. Pelaan nykyään vähän, mutta pelaan Veikkauksen jalkapalloon liittyviä eri pelejä netissä. Joskus pelaan kolikkopelejä kaupoissa tai baareissa. Lottoan tosi harvoin, enimmäkseen netissä.
2. Jalkapalloon liittyviä pelejä pelaan todella satunnaisesti, muutamia kertoja vuodessa. Samoin näitä muitakin eli muutamia kertoja vuodessa.
3. Kun seuraan esimerkiksi futiksen MM-kisoja tai tärkeimpiä pelejä, niin siihen voi saada lisäjännitystä pelaamalla. Jos ei ole suosikkijoukkueita, rahapelaaminen lisää jännitystä. Nykyään jos veikkaan futista, niin kohteiden tai pelien pitää olla tarpeeksi kiinnostavia.
4. Ei ole ollut sellaista tilannetta.
5. Tiedän, että muutamalla ihmisellä on ollut, mutta he eivät olleet lähipiiriäni. Sen näki siitä, että pelaaminen oli aika holtitonta. Saattoi tulla hyviäkin voittoja, mutta pelattiin isoilla panoksilla ja rahankäyttö oli muutenkin holtitonta. Pelaaminen oli heidän osaltaan avointa, eikä sitä yritetty peitellä.
6. Pääsääntöisesti ne ovat mielestäni harhaanjohtavia ja kyseenalaisia. Juuri eilen näin televisiosta RAY:n mainoksen, joka oli mielestäni todella kyseenalainen. Voisin olla valmis kieltämään rahapelimainonnan.
7. Se on loogista. Hyvä puoli on se, että pelaaminen on helppoa, mutta toisaalta se voi lisätä haittoja liikaa pelaaville, koska se on niin helppoa.



Hanna Karmakka-Asare
50, Riihimäki

1. Pelasin nettikasinoa, mutta olen ollut pelaamatta jo muutamia vuosia. Pelasin vain kolikkopelejä.
2. Pahimpina aikana eli ennen kuin tie nousi pystyyn, pelasin seitsemän päivää viikossa, 4–10 tuntia vuorokaudessa. Viikonlopun menivät pelatessa aamusta iltaan. Arki-pelasin töiden jälkeen ja jopa ennen töihin lähtöä, mutta en koskaan työajalla.
3. Alussa se oli hauskaa ajanvietettä. Hyvin pian pelaamisesta tuli pakonomaista toimintaa, koska en ollut tiedostanut, että olin palanut töissä loppuun. Pakenin pelaamiseen arjen kaaosta, pelimaailmassa kaikki unohtui.
4. Lähes joka kerta. Alussa se oli jonkinlaisessa kontrollissa, mutta kontrollin menetti tosi nopeasti ja todella lyhyessä ajassa.
5. Minulla oli peliongelma, mutta en itse olisi sitä tajunnut. Onneksi pelaamiseksi puututtiin ulkopuolelta eli työnantajani puuttui. Mitä olisikaan voinut tapahtua, jos ongelmaani ei olisi puututtu?
6. Mainonta on todella aggressiivista. Se näyttää ongelmapelaajien silmissä erilaiselta kuin muiden. Mainos saattaa jopa laukaista pelaamisen uudestaan, vaikka olisi jo ollut pelaamatta. Jos esimerkiksi jonkun kioskin ulkopuolella mainostetaan, että täältä voitettiin näin ja näin paljon rahaa, niin ongelmapelaaja ajattelee, että tämä on onnen paikka. Taikausko on tällaiselle ihmiselle hyvin tyypillistä.
7. Toivon, että pelintarjoajien kautta puututaan entistä enemmän ihmisten pelaamiseen. Peliongelmainen ei itse pysty omaan toimintaansa puuttumaan. Jo nyt on sellaisia pelintarjoajia, jotka lähettävät viestin, että olet nyt pelannut näin paljon, mitä jos asenta-simme pelaamistasi rajoittavan eston. Pelintarjoajat näkevät kaikki tiedot pelaajasta ja työkaluja pelaamisen rajoittamiseen on jo olemassa.



Sami Antinniemi
45, Helsinki

1. Pelaan hyvin harvoin. Jokeripokeria siellä missä niitä sattuu olemaan eli siis kaupoissa ja huoltoasemilla. Pelaan, kun on joku odottelu-hetki, enkä keksi mitään muuta tekemistä. Australiassa asuesani veikkasin toisinaan vinttikoiraradalla, kuten tehdään Suomessa raviradoilla.
2. Ehkä kolme kertaa vuodessa.
3. Täytän pelaamisella niin sanottuja tyhjiä hetkiä. Ei minua rahapelaaminen oikeastaan innosta tai kiehdo. Joskus pyrin samaan itselleni muuttaman lisäkolikon. Olen huomannut että ensimmäisillä kierroksilla voi saada muuttaman kolikon, kun päättää pelaamisen siihen.
4. En koskaan.
5. En tunne.
6. Mielestäni niitä ei tarvita siki mainostaa. Uskon, että mainostaminen saa ongelmapelaajat pelaamaan lisää. Uskon, että tämä ei ole aina-kaan julkisesti RAY:n tarkoitus.
7. Uskoisin netin lisäävän ongelmapelaamista, koska silloin voi helposti pelata liikaa kenenkään valvomatta. ■

UUDISTUNUT

pelitaito.fi

Asiaa pelaamisesta

Uudistunut pelitaito.fi -sivusto tarjoaa tietoa pelaamisesta, pelikasvatuksesta ja pelihaittojen ehkäisystä. Materiaalipankista löydät myös työkaluja pelaamisen puheeksiottoon ja oman pelaamisen hallintaan. Sivustolla on omat osionsa digi- ja rahapelaamiselle.

