

VETOOMUS

EETTISEN RAHAPELIUUTISOINNIN PUOLESTA

Rahapelien markkinointi on Suomessa runsasta. Rahapelaaminen ja sen markkinointi näkyvät mediassa ja arkiympäristössä päivittäin. Esimerkiksi Veikkaus oli vuoden 2015 alussa Suomen suurin mainostaja tv- ja radiomainonnassa sekä toiseksi suurin multimedia- ja verkkomainonnassa.

Me rahapelihaittoimijat haluamme kiinnittää huomion rahapeleistä uutisointiin, sillä kohtaamme työssämme päivittäin voittotarinoiden kääntöpuolen. Toivomme, että toimituksissa linjataan eettiset periaatteet rahapeliuutisointiin. Rahapelihaitat näkyvät paitsi kärjistyneinä talousvaikeuksina myös psyykkisenä, fyysisenä ja sosiaalisena pahoinvointina.

Toimitustyössä huomioitavia näkökulmia rahapeleistä kirjoitettaessa

Voittotarinat ja niihin liittyvä piilomainonta

Viittaus: Journalistin ohjeet kohta 16. Ilmoitusten ja toimituksellisen aineiston raja on pidettävä selvänä. Piilomainonta on torjuttava.

Suuret rahapelivoitot ylittävät usein uutiskynnyksen. Uutisoinnin taustalla ovat rahapeliyhteisöjen tiedotteet jättipoteista ja voittajista eli yhteisöjen yleinen tapa, joka voidaan tulkita markkinoinniksi. Voittoja korostava uutisointi tai virheellistä tietoa rahapelaamisesta välittävä journalistinen sisältö voi kannustaa liialliseen pelaamiseen, vahvistaa virheellisiä ajatuksia ja lisätä ongelmapelaamista.

Voittotarinoilla saatetaan esimerkiksi vahingossa kannustaa ratkaisemaan talousongelmia pelaamalla.

Näitä kannattaa pohtia:

- Voittotarinan julkaiseminen suoraan peliyhteisön tiedotteesta saattaa olla tulkittavissa mainokseksi.
- Jos peliyhtiön tiedote julkaistaan tai sitä lainataan, niin alkuperäinen lähde pitää mainita.
- Pelituotteiden tarkkoja tuotetietoja sisältävät uutiset saattavat vaikuttaa mainoksilta.
- Onnenpelien jättipottien voittomahdollisuus on usein todella pieni, eikä voittomahdollisuuksia voi itse parantaa.

Esimerkkitapaus:

Julkisen sanan neuvoston huomautus Iltalehdelle

Julkisen sanan neuvosto katsoi keväällä 2016, että Iltalehti oli rikkonut hyvää journalistista tapaa ja antoi lehdelle huomautuksen. Iltalehti kertoi jutuihinsa Veikkaus Oy:n erilaisten pelien voitoista ja voittajista. Jutut perustuivat Veikkauksen tiedotteisiin, joissa voittajat esiintyivät nimettöminä. Lehti ei ollut itse haastatellut voittajia.

Julkisen sanan neuvoston mielestä yhtiö pyrki tiedotteillaan markkinoimaan omia tuotteitaan ja palveluitaan. Julkaisemalla voittajatarinoita ilman omaa toimituksellista panosta lehti alistuu osaksi yhtiön markkinointia.

Tiedotteiden käyttäminen journalistien tietolähteenä on normaali käytäntö. Mainostajan tuottamien anonyymien haastattelujen julkaiseminen on kuitenkin toimituksellisen päätösvallan luovuttamista ulkopuolisille. Tällöin toimittaja ei voi päättää, mitä kysytään tai mitä osia vastauksista valitaan julkaistavaksi. Toimittaja ei pysty varmistamaan myöskään vastausten todenperäisyyttä.

Onnenpelit perustuvat sattumaan, eivät taitoon

Viittaus: Journalistin ohjeet kohta 8. Journalistin velvollisuus on pyrkiä totuudenmukaiseen tiedonvälitykseen.

Pelaajilla on paljon virheellisiä uskomuksia liittyen rahapeleihin. Pelissä vaadittavan tiedon tai taidon merkitys sekä omien vaikutusmahdollisuuksien väärin arvioiminen ovat niistä yleisimpiä. Rahapelien äärellä voiton epätodennäköisyys helposti unohtuu.

Onnenpelejä ovat mm:

- Numeroarvontapelit (lottopelit, jokeri, keno)
- Rahapeliautomaatit
- Raaputusarvat
- Ruletti, Blackjack

Sattumaan perustuvien onnenpelien kohdalla pelaajan toiminnalla ei ole vaikutusta lopputulokseen. Onnenpeleissä jää yleensä sitä varmemmin tappiolle, mitä pidempään pelaa. Uutisointi, joka vahvistaa käsitystä onnenpeleistä taitolajeina, saattaa osaltaan lisätä pelihaittoja.

Rahapelit tuottavat rahaa. Peleihin rakennetaan sisään ominaisuuksia, joilla pelaaja voi rajallisessa määrin osallistua pelin kulkuun (esimerkiksi korttien tai voittolinjojen valinta), mutta niiden avulla ei ole mahdollista kääntää peliä pitkällä aikavälillä pelaajalle voitolliseksi. Uskomusta oman toiminnan vaikutuksesta vahvistavat ihmisen psykologiset ominaisuudet. Ihmisellä on luontainen taipumus tulkita onnistumiset omiksi ansioikseen ja epäonnistumiset ulkoisista tekijöistä johtuviksi. Voitot myös muistetaan paremmin kuin tappiot.

Tyypillinen ajatusvirhe on yhdistää erillisten tapahtumien tulokset toisiinsa ja ennustaa niiden perusteella seuraavia tapahtumia. Esimerkiksi loton tai ruletin aikaisempien arvontojen numeroita ja niiden esiintymisen määrää saate-taan seurata ja sen perusteella tehdä valintoja seuraavalla pelikierroksella. Sattuman luonteeseen kuuluu, että joskus esiintyy toistuvia numerojaksoja, jotka näyttävät säännöllisiltä. Se on ristiriidassa ihmisten odotusten kanssa satunnaisuudesta.

Rahapeleihin liittyy myös taikauskoisia ajatuksia, joista osa syntyy pelin sisäis-ten ja ulkopuolisten tapahtumien yhdistämisestä toisiinsa. Rahapeliuutisointi voi päätyä vahvistamaan niitä yhdistämällä esimerkiksi pelipaikan (kioski ja paikkakunta) tai pelivälineen (onnenkolikko, jolla arpa raaputettiin) voittoon.

Rahapeliuutoista hyötyvien taloudelliset intressit esille

Viittaus: Journalistin ohjeet kohta 12. Tietolähteisiin on suhtauduttava kriittisesti. Erityisen tärkeää se on kiistanalaisissa asioissa, koska tietolähteellä voi olla hyöty-mis- tai vahingoittamistarkoitus.

On hyvän tavan mukaista myös merkitä lukijalle näkyviin haastateltavan taloudelliset intressit, jotta tämä voi arvioida lausunnon luotettavuutta. Moni taho hyötyy rahapeleistä, joko suoraan tai välillisesti. Nämä tahot ovat usein aktiivisia rahapelaamista koskevassa yhteiskunnallisessa keskustelussa.

Uutisoitaessa rahapeleistä, niiden järjestämisen tavasta ja yhteiskunnallisesta merkityksestä, on hyvä käyttää lähdekritiikkiä. Erityisesti rahapeleistä hyöty-vien tahojen mielipiteiden erottamiseen faktoista on suositeltavaa kiinnittää huomiota.



Rahapelaaminen ja peliongelmat ovat Suomessa yleisiä

- Suomalaisista 80% on pelannut viimeisen vuoden aikana jotain rahapeliä.
- Suosituimpia rahapelejä ovat lotto, raha-arvat ja raha-automaatit.
- Suomalaisista 3,3 prosentilla eli noin 124 000 henkilöllä on rahapeliongelma.
- Rahapeliongelma on yleisin 18–34-vuotiailla. Lisäksi se on yleisintä työttömillä tai lomautetuilla, työkyvyttömyyseläkkeellä olevilla tai pitkäaikaisesti sairailta. He myös pelaavat eniten, useita kertoja viikossa ja kuluttavat muita enemmän rahaa pelaamiseen.
- Riskitasolla pelaaminen on lisääntynyt neljän viime vuoden aikana.
- Tyypillisin rahapelihaitta on oman pelaamisen hallinnan puute, jolloin tulee pelattua enemmän kuin ennalta oli aikonut. Toiseksi tyypillisin haitta on niin sanottu tappioiden jahtaaminen: pelaaja palaa jonain toisena päivänä pelaamaan lisää yrittääkseen voittaa hävityt rahat takaisin.

Lähde: Suomalaisten rahapelaaminen 2015 - Rahapelaaminen, rahapeliongelmat ja raha-pelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet 15-74-vuotiailla, Terveiden ja hyvinvoinnin laitos



Tämän vetoimuksen on tuottanut rahapelihaittojen viestintäverkosto. Verkostoon kuuluvat Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry, Sovatek-säätiö, Kuopion kriisikeskus, Kehittämiskeskus Tyynelä, Sosped säätiö, Peluuri, A-klinikkasäätiö, Sininauhaliitto, Peliklinikka ja Terveysten ja hyvinvoinnin laitos. Verkosto toimii parantaakseen rahapelaamiseen ja rahapelihaittoihin liittyvää julkista keskustelua.

Ota yhteyttä, kun rahapelaaminen mietityttää!

Lisätietoja:

Salla Karjalainen
projektiasiantuntija
EHYT ry
p. 050 514 7658
salla.karjalainen@ehyt.fi

Sanna Wuorio
viestintäsuunnittelija
Terveysten ja hyvinvoinnin laitos
p. 029 524 6673
sana.wuorio@thl.fi