


EHYT *teema*

15 RAHAPELAAMINEN



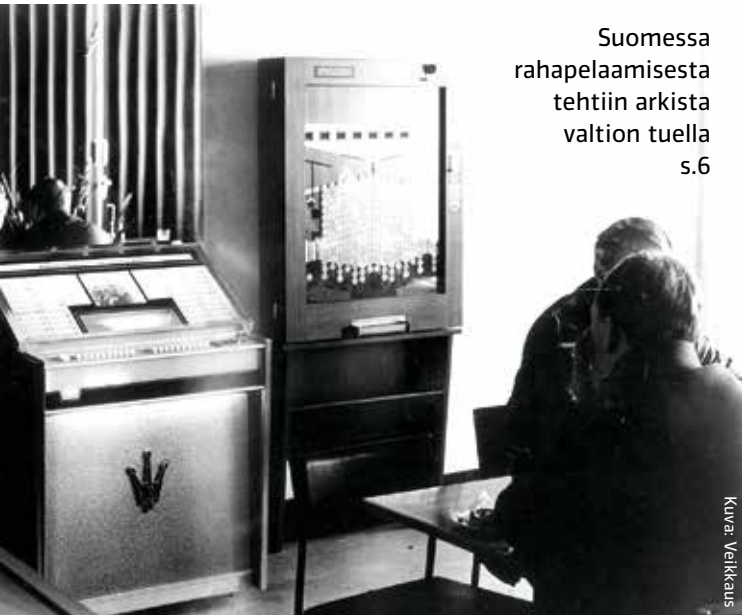
Ota rahapelaaminen
puheeksi – kysy
kaksi kysymystä
s. 10

Miten Veikkauksen
monopolille käy?
s. 25

Ongelma-
pelaaminen
haittaa myös
läheisiä
s. 28

Takuusäätiön
Juha Pantzar:

**VELKAANTUMINEN
ON NÄKYVIN OIRE
ONGELMAPELAAMISESTA** s. 22



Suomessa
rahapelaamisesta
tehtiin arkista
valtion tuella
s.6

Kuva: Veikkaus



Puutu, jos on pienikin
aavistus s. 18

Kuva: Jussi Partanen



Kuva: Jari Härkönen

Ota puheeksi – ehkäise
rahapeliongelmia s. 10

Kokemusasiantuntija Jenna Mäkelä antaa vinkit puuttumiseen ja kertoo oman tarinansa.

EHYTin Eija Pietilä avaa Kahden kysymyksen mallia – helppoa työkalua puheeksiottoon.

- 6 Suomessa rahapelaamisesta tehtiin arkista valtion tuella
- 10 Ota puheeksi – ehkäise rahapeliongelmia
- 13 Ruokapuheita rahapelaamisesta
- 13 Rahapelaaminen keskeinen osa Neljän tuulen hanketta
- 14 Pelihaittaryhmässä opittiin yhdessä
- 15 Riippuvuuksien suma
- 18 Puutu, jos on pienikin aavistus
- 21 Vaikuttaja / Tapio Jaakkola
- 22 Rahaongelmat pelaamisen kylkiäisenä
- 25 Veikkauksen monopoli horjuu
- 28 Pinja kärsi läheisen pelaamisesta
- 31 Raha- ja digipelaaminen sekoittumassa
- 33 Kolumni / Timo Nerikko
- 30 Gallup / Mitä pelaat ja huolestuttaako pelaamisessa jokin asia?



EHYT Teema – Rahapelaaminen 2019

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 Eriikka Käyhkö TOIMITUSPÄÄLLIKKÖ Reetta Paavilainen, puh. 050 309 0932, reetta.paavilainen@ehyt.fi TOIMITUSKUNTA Eriikka Käyhkö, Reetta Paavilainen ja Eija Pietilä. TOIMITUS JA TAITTO Legendium Oy TOIMITUSPÄÄLLIKKÖ Marjo Tiirikka, marjo.tiirikka@legendium.fi KANSIKUVA Jari Härkönen TILAUS- JA OSOITTEENMUUTOKSET ehyt@ehyt.fi, puh. 050 570 6981 PAINO 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.

Kenellä on lupa hyötyä rahapelaamisesta?

Pelaaminen on Suomessa tutkimusten mukaan keskitty-nyttä: eniten pelaava viisi prosenttia tuo arviolta puolet rahapelien tuotoista. Monien kansalaisjärjestöjen toimintaa rahoitetaan hävityillä euroilla: esimerkiksi useat kulttuuri- ja liikuntajärjestöt toimivat veikkausvaroilla. Onko tämä eettisesti oikein?

Maltillinen rahapelaaminen on viihdettä. Sen tuottoja on Suomessa kanavoitu innovatiivisesti hyvään tarkoitukseen aina RAY:n perustamisvuodesta 1938. Nähdäkseni meillä kaikilla on lupa hyötyä tämänkaltaisesta yhteiskunnan säätelemästä viihdepelaamisesta.

Samaan aikaan rahapelitoiminta aiheuttaa osalle väestöstä erittäin vakavia haittoja. Siksi toiminta tulee järjestää uudelleen. On laadittava kansallinen rahapelipoliittinen ohjelma, jossa luodaan kestävä puitteet pelihaittojen ehkäisylle.

Keskeistä on tunnistaa riskipelaajat ajoissa, jotta pelihaittoja voidaan ehkäistä. Kaikkiin rahapeleihin tarvitaan myös ehdottomasti pakollinen tunnistautuminen. Pelejä ja myyntipaikkoja ei tarvita kaikkialla. Lisäksi pelien mainonnan määrä ja sisältö on otettava puntariin ja saatava paremmin sääntelyn piiriin. Mainonnan eettisyys on varmistettava erityisesti ongelmapelaajien suojelemiseksi.

Veikkaukselta rahoituksensa saavat järjestöt ovat yksi taho, joiden täytyy tiedostaa moraalinen haaste, jonka veikkauksista hyötyminen asettaa. Järjestöjen tulee osaltaan tukea vastuullisempaa rahapelipolitiikkaa ja huomioida rahapelihaitat omassa toiminnassaan.

EHYT on systemaattisesti ajanut tiukempaa rahapelihaittojen ehkäisyä ja rahapelimonopolimme vastuullisuuden vahvistamista, toimimmehan itsekkin veikkauvoittovaroin. Vuoden 2019 lopussa päättyvässä Arpa-projektissamme olemme esimerkiksi kehittäneet helppokäyttöisen kyselytyökalun riskipelaajien tunnistamiseen. Se on saanut huomiota niin ammattilaisilta kuin myös kansainväliseltä tutkimusyhteisöltä.

Työkalun voi kiteyttää sanoihin Kysy, puutu! – se on välittämistä.

*Kari Vuorinen
Talous- ja hallintojohtaja
Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry*



KUINKA PALJON PELAAT JA KUINKA USEIN?

Vastaaminen näihin kysymyksiin voi paljastaa, että pelaaja pelaa riskitasolla tai hänellä on rahapeli-ongelma.

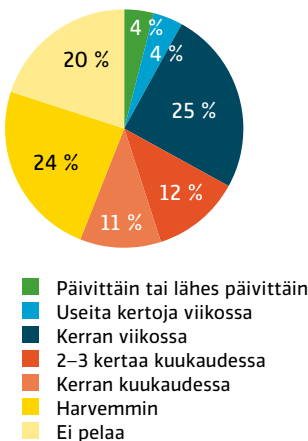
Rahapelaamiseen liittyvät haitat kehittyvät usein hitaasti, jos runsas pelaaminen jatkuu. Rahapeli-ongelman syntymistä voivat edistää esimerkiksi mielenterveysongelmat ja vaikea elämäntilanne.

Kaikki ongelmapelaajat ovat pelanneet riskitasolla, mutta kaikista riskipelaajista ei tule ongelmapelaajia. Rahapelaamisen puheeksiotto on hyvä keino riskipelaamisen tunnistamiseen ja rahapeli-ongelman ehkäisyyn. Riskitasolla pelaavan voi tunnistaa seuraavista seikoista:

Pelaa vähintään kerran viikossa

Kerran viikossa tai useammin pelaavat kuuluvat eniten pelaavaan kolmannekseen suomalaisista.

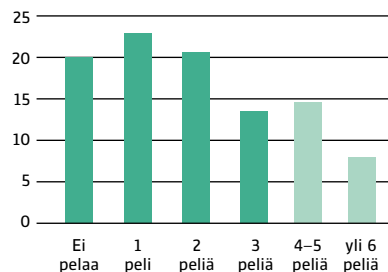
Kuinka usein pelaa?



Pelaa neljää tai useampaa pelityyppiä

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

Pelattujen pelien määrä

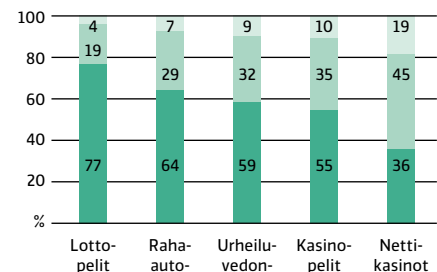


Pelaa kahta tai useampaa nopeaa pelityyppiä

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

ei haittoja joitakin haittoja peli-ongelmia

Haitat pelaajille pelien mukaan



Lähde: Suomalaisen rahapelaaminen 2015 -väestökysely



Peluuri
neuvoo
peli-
ongelmissa

Jos rahapelaaminen haittaa omaa, läheisen tai asiakkaan elämää, kannattaa kääntyä Peluurin puoleen. Peluurin auttava puhelin, p. 0800 100101, toimii arkisin kello 12–18.

Chat-keskustelu on avoinna maanantaisin, keskiviikkoisin ja perjantaisin kello 12–15. Tarjolla on sekä ammattilaisapua että vertaistukea. Palvelut ovat maksuttomia ja luottamuksellisia. ■



Lisätietoja: peluuri.fi

Miten ottaa rahapelaaminen puheeksi?

Joskus rahapeliongelma jää asiakkaan muiden ongelmien varjoon tai hän ei ole valmis keskustelemaan pelaamisestaan. Aihe voi myös olla vieras sosiaali- ja terveysalan työntekijälle, jolloin Rahapelaaminen puheeksi -oppaasta on apua.

Oppaassa neuvotaan, miten pelaaminen on helppo ottaa puheeksi, miten peliongelman tunnistaa ja miten neuvoa asiakasta.

Tukiaineiston ovat tehneet EHYT ry, Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL) ja Peliklinikka. ■



Voit lukea ja ladata oppaan: julkari.fi.



Arvioi rahapelaamistasi helpolla nettitestillä

Tee helppo nettitesti, jonka avulla voit arvioida pelaamistasi ja pelitapoja. Vastaukset auttavat sinua ymmärtämään sisältykö pelaamiseesi riskejä. Riskitasoksi kutsutaan sellaista runsasta pelaamista, joka saattaa haitata pelaajan ihmissuhteita, taloutta tai terveyttä.

Mitä useammin pelaat, sitä todennäköisemmin pelaaminen on haitallista. Myös pelien nopeus, suuret panokset sekä ajan- ja rahankäyttö vaikuttavat ongelmien syntyyn.



ehyt.fi/rahapelitesti



Kuva: Shutterstock

"Oli todella helpottunut tunne, kun sai kerrottua kaiken."

"Piti olla valmis ottamaan vastaan apua."

Häpeästä voi päästä yli

Toivottomiltakin tuntuja tilanteita on mahdollista muuttaa. Tieto- ja tukipiste Tiltti on koonnut rahapeliongelmissa selvinneiden kertomuksia siitä, miten selvitä mahdollittomiltakin tuntuista elämäntilanteista.

Tiltti ja YLE dokumenttiryhmä ovat myös tehneet Kaikki pelissä -audiosarjan, jossa pelaajat kertovat kokemuksiaan rahapeliongelma. Lyhyissä ohjelmissa käsitellään rahapeliongelman syitä, seurauksia ja mahdollisia ratkaisuja. Niihin tiivistyy häpeän ylittämisen ja peliongelman selättämiseksi tehty työ. Keskiössä on ihminen ja kokemusten jakaminen.



kokemuksiapeliongelmasta.fi

"En enää mittaa arvoani sillä, miten muut minut näkevät."

"Minun oli pakko pysähtyä, pakko miettiä kuka oikein olen."

Rahapelaamisesta tehtiin arkista valtion tuella

Suomessa rahapelaamisen kesyttäminen tapahtui 1920-luvulta lähtien poikkeuksellisen tehokkaasti. Pelaamisesta tuli valtion tuella nopeasti osa kansalaisten arkea. Loton ja peliautomaattien siivittämänä rahapelaamisesta tuli viimeistään hyvän kansalaisuuden symboli.

Pirjo Kupila Kuvat Veikkaus

Lauantai-illan rituaalit saunoineen ja lottoarvon-toineen kuuluvat monen keski-ikäisen ja sitä vanhemman suomalaisen yhteiseen kokemusmaailmaan. Vuonna 1971 lanseeratulla Lotolla onkin ollut ratkaiseva rooli rahapelaamisen kesyttämisessä osaksi suomalaisten arkea.

Tutkijatohtori **Riitta Matilainen** Kuluttajatutkimuskeskuksesta sanoo, että kansainvälisessä vertailussa rahapelaaminen laillistettiin Suomessa ajallisesti melko varhain ja poikkeuksellisen onnistuneesti.

Rahapelaamista alettiin vapauttaa Suomessa 1920-luvulla, kun raha-arpajaiset sallittiin vuonna 1926. Sitä ennen tavara-arpajaiset olivat ainoa laillinen rahapela-

misen muoto. Seuraavana vuonna tuli totalisaattori ravikilpailuihin. Raha-automaattiyhdistys (RAY) perustettiin vuonna 1938 ja Veikkaus kaksi vuotta myöhemmin. Ruletti tuli ravintoloihin 1960-luvulla.

– Rahapelaamisesta tehtiin hyväksyttävää ja jopa toivottavaa toimintaa kaikille ikä- ja yhteiskuntaluokille ja hyvän kansalaisuuden symboli valtion edistäessä sitä aktiivisesti monin eri tavoin, Matilainen sanoo.

Hän on tutkinut sitä, miten rahapelikulttuuri on kehittynyt Suomessa historiallisesti: miten rahapelaaminen on syntynyt yhteiskunnallisena ilmiönä ja miten sitä on säännelty, hallinnoitu ja tuettu. Matilainen väitteli vuonna

2017 ajanvieterahapelaamisesta 1900-luvun Suomessa.

Matilaisen aloittaessa rahapelitutkimuksen vuosituhannen alussa hän oli yksi harvoista tutkijoista, jotka eivät lähestyneet rahapelaamista ongelmien kautta. Nyt heitä on jo muitakin.

– Suomalaisen rahapelikulttuurin erityispiirteiden tunteminen on tarpeen myös rahapeliongelmaisten auttamisessa, hän sanoo.

Monopolilla löysä sääntely

Sille, miten suomalainen rahapelijärjestelmä on muodostunut ja miten rahapelimonopolejamme on ylläpidetty, ei Matilaisen mukaan löydy vertaista koko maailmasta.

Hänen mielestään on tärkeää ymmärtää, että vaikka monopolia



Rintama-asiamies palvelee sotilaita.



Asiamies vuodelta 1973.

Monopolissa taka-ajatuksena on ollut estää rikollista toimintaa ja pitää pelaamiseen käytettävät rahat kotimaassa.

pidetään perinteisesti tiukkana järjestelmänä, se ei ole ollut sitä Suomessa.

Suomalaiset saivat kasvaa aina tälle vuosikymmenelle saakka hyvin vapaassa rahapelijärjestelmässä, jossa sisäinen sääntely oli lievää ikärajattomine peleineen, hajasijoitettuine peliautomaatteineen ja lähes rajoittamattomine mainontoineen. Kahdeksantoista vuoden ikäraja tuli voimaan rahapelaamisessa vasta vuonna 2011.

Monopolissa taka-ajatuksena on ollut estää rikollista toimintaa ja pitää pelaamiseen käytettävät rahat kotimaassa. Silti Suomessakin on esiintynyt rahanpesua ja vedonlyöntifiksausta. Tällä hetkellä ongelmana on se, että ulkomaiset peliyhtiöt mainostavat Suomessa.

Jonkinlainen kulttuurinen käänne on Matilaisen mukaan tapahtunut suhtautumisessa lasten pelaamiseen. Silloin, kun rahapelaaminen oli vielä vapaata, vanhemmat saattoivat opettaa lapsiaan pelaamaan, mutta nykyään lasten rahapelaamiseen suhtaudutaan kielteisesti.

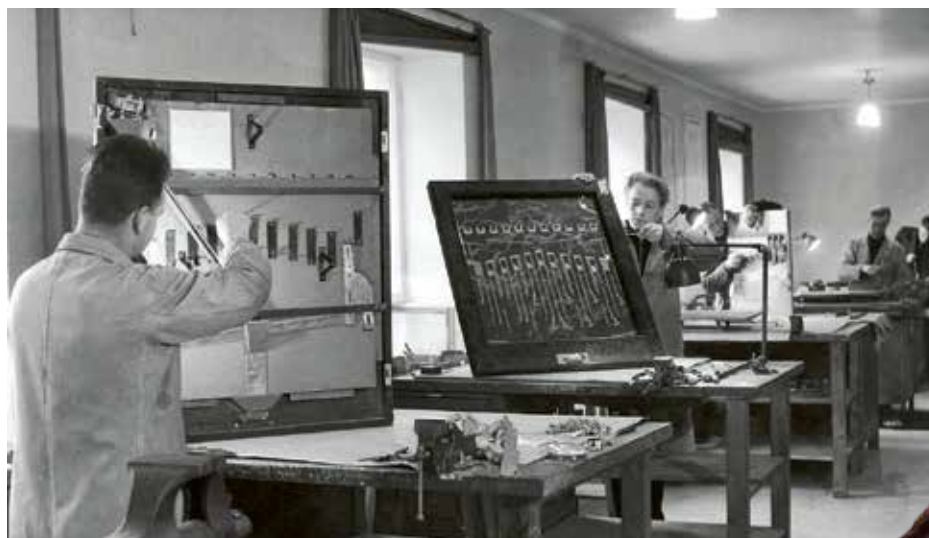
- Ulkomaisista tutkimuksista tiedetään, että mitä nuorempana aloittaa rahapelaamisen, sitä suurempi todennäköisyys on joutua ongelmiin sen kanssa.

Uusia rahapelihaitoilta suojaavia tekijöitä ovat muun muassa nettipelien vastuullisuuselementit ja vuonna 2022 peliautomaatteihin tuleva tunnistautumispakko.

Matilainen on pettynyt siihen, ettei tunnistautuminen tullut käyt-



Lotto syntyi vuonna 1971. Kuvassa Lotto-tyttö Hilikka Kotamäki.



RAY:n tehtaalla valmistettiin pajatsoja. Kuva on 1950–1960-luvulta.



Kännykkä tuo pelit kaikkien ulottuville mihin vuorokauden aikaan tahansa.



Vuoteen 2022 mennessä tunnistautuminen on kaikissa hajasijoitetuissa peliautomaateissa.

”Historiallisesti katsoen muutos pelitarjonnassa on ollut suorastaan järjetön.”

- ▶ töön Veikkauksen pelisaleissa eikä kasinolla, vaikka niissä voi pelata suuremmilla panoksilla.
 - Nyt pelkona on, että rahapeli-ongelmaiset täyttävät pelisalit.

Ruotsista ei ole esimerkiksi

Matilainen sanoo, että netti on muuttanut rahapelaamisessa kaiken.

- Kioskille ei voi mennä yöllä kännipäissään täyttelemään kuponkeja. Tällä hetkellä peliongelmat lisääntyvät eniten netissä pelaavilla.

Paitsi, että netti on muuttanut rahapelaamisen rytmejä ja tiloja, se on myös lisännyt pelitarjontaa. Pelien lukumäärä on moninkertaistunut, ja netissä voi pelata myös ulkomaisia rahapelejä.

- Historiallisesti katsoen muutos pelitarjonnassa on ollut suorastaan järjetön, Matilainen puuskahtaa.

Hänestä olisi tärkeä tutkia maahanmuuttajien rahapelaamista. Hän kertoo, että esimerkiksi kasinolla käy paljon maahanmuuttajia.

Joinakin iltoina heitä on valtaosa pelaajista.

- Kuinka nopeasti meidän rahapelitarjontamme johdattaa vaikeuksiin maahanmuuttajat, jotka tulevat kulttuureista, joissa rahapelit eivät ole yhtä helposti saatavilla kuin meillä. Esimerkiksi muslimeilta Koraani kieltää rahapelaamisen.

Yksi pohjoismaisen rahapelijärjestelmän erityispiirteistä on se, että kasinoja on vähän: Manner-Suomessa on yksi, Ahvenanmaalla yksi ja Ruotsissa neljä kasinoa. Norjassa ei ole kasinoita ja Tanskassa niitä on kuusi.

Suomalaiset ovat läpi historian ottaneet rahapelijärjestelyihinsä mallia Ruotsista. Maat ovat kuitenkin alkaneet eriytyä rahapelipolitiikassaan, kun Suomi on vahvistanut monopoliaan ja Ruotsi siirtyi vuoden alussa lisenssijärjestelmään.

Matilaisen mukaan muiden kuin monopoliyhtiön osuus Ruotsin rahapelimarkkinoista oli jo ennen uudistusta huomattavasti suurempi kuin Suomessa. Alkuvuodesta Ruotsin kahdenkymmenen eniten mainostavan yrityksen joukossa oli kuusi peliyhtiötä.

- Ruotsin valvova elin Spelinspektionen on joutunut jo peruuttamaan lupia lisenssinhaltijoilta, jotka eivät noudata sääntöjä.

Politisoituuko rahapelaaminen?

Suomessa rahapelaaminen ei ole politisoitunut siinä mielessä, että

puolueet ovat olleet hyvin yksimielisiä monopolin säilyttämisestä.

- Rahapelijärjestelmämme on yhtä aikaa sekä politisoitumaton että läpipolitisoitunut, Matilainen sanoo ja viittaa rahapeliyhtiöiden poliittisiin virkanimityksiin.

Matilainen ei periaatteessa suhtaudu rahapelaamiseen negatiivisesti, eikä rahapelaamista voi hänen mielestään kieltää kokonaan, mutta järjestelmää pitää uudistaa vastuullisemmaksi.

- Rahapelijärjestelmämme kipupisteitä ovat hajasijoitetut peliautomaatit sekä pelien aggressiivinen kehittäminen ja mainonta.

Suomessa Veikkauksen voittovaroilla rahoitetaan hyvinvointivaltion toimintoja yli miljardilla eurolla vuodessa. Edunsaajat ovat olleet tähän mennessä siilipuo-lustuksessa peläten tuottojen ja toiminnan edellytysten häviämistä.

Matilainen sanoo, että edunsaajien on pakko reagoida asiaan, kun tuotot tulevat valvonnan tiukentuessa vähenemään. Edunsaajia ovat esimerkiksi muun muassa sosiaali- ja terveysjärjestöt, kulttuuri, tiede, taide ja nuorisotyö.

- Tarvitaan kansallinen rahapelipoliittinen ohjelma, jossa sovitaan muun muassa, mitkä edunsaajien toimintakuluista siirretään suoraan valtion budjetista maksettaviksi, koska nyt järkyttävän suuri osa rahapelituotoista tulee huono-osaisilta ihmisiltä.” ■

Suomalaiset rahapelaajat



Ongelmapelaajia on 124000, joista 49000:lla on mahdollinen peliriippuvuus.

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

Veikkauksella on

21 400

raha-automaattia,

joista noin **18 500** on hajasijoitettua eli ne sijaitsevat esimerkiksi kaupoissa ja kioskeilla. Lisäksi on yhteensä 90 Pelaamo- ja Feel Vegas -pelisalia. Yksi kasino Helsingissä, toinen tulossa Tampereelle.

Lähde: Veikkauksen vuosiraportti 2018

Nettipelit

Veikkauksen pelien liikevaihdosta

42%

pelataan internetissä.



Automaattien tuotto

Tuottavimpia pelejä ovat raha-automaattipelit:

840,2 miljoonaa euroa vuodessa,

joista esimerkiksi kauppojen ja kioskien automaattien tuotto on keskiarvoltaan

32 000 euroa/automaatti/vuosi

Tuotto

Suomalaisten rahapeliyhtiöiden tuotto/pelikate* vuonna 2018:

1 759 miljoonaa euroa

* Pelikate=liikevaihto, josta on vähennetty pelaajille maksetut voitot

Lähde: Veikkauksen vuosiraportti 2018

fakta

TUTKITTUA TIETOA

Suomalaiset ovat pelikansaa

Meistä noin 80 prosenttia on pelannut rahapelejä edellisen 12 kuukauden aikana. Suurin osa pelaa maltilla, mutta joidenkin pelaajien pelitapaan sisältyy riskejä. Tämä tarkoittaa, että pelaaminen haittaa esimerkiksi ihmissuhteita tai taloutta. Jokainen ongelmapelaaja on joskus ollut riskipelaaja. Olisi tärkeää tunnistaa riskipelaaminen ajoissa, jotta ongelmaa ei syntyisi.

Suomalaiset pelaavat eniten Veikkauksen pelejä, ja monopolin tehtävänä onkin rahapelihaittojen ehkäisy. Vertailun vuoksi: Veikkaus tuloutti ehkäisyyn 4,5 miljoonaa euroa vuonna 2018, kun taas yhtiön markkinointiin kului 47,3 miljoonaa euroa.

Syyskuussa 2019 Veikkaus ilmoitti muun muassa vähentävänsä markkinointiaan sekä hajasijoitettujen rahapelautomaattien määrää.

Tappiot

Pelaajat häviävät Veikkauksen rahapeleihin

4,8 miljoonaa euroa päivässä,

mikä on 427 euroa henkeä kohden (15–74 vuotiaat suomalaiset, 2018).



Ota puheeksi

- ehkäise rahapeliongelmat

Suurimmalle osalle pelaajista rahapelit ovat hauskaa ajanvietettä, mutta joillekin pelaamisesta voi koitua vaikeita ongelmia. Pelaamisen puheeksiottoon on kehitetty Kaksi kysymystä rahapelaamisesta -malli, jonka avulla voidaan tunnistaa riskipelaaminen ja ehkäistä rahapeliongelmiin syntyminen.

Minna Saano Kuvat Jari Härkönen ja Shutterstock

Kuva: Veikkaus



Rahapelaaminen ei näy päälle päin, eikä sitä voi ihmisen ulkoisesta olemuksesta tunnistaa. Rahapeliongelma voi olla niin suuri häpeä, että sitä pyritään piilotelemaan viimeiseen asti, kertoo EHYTin projektiasiantuntija **Eija Pietilä**.

Aina pelaaja itsekään ei ole havahtunut siihen, että rahapelaaminen on pikkurillin lisäksi viemässä koko käden.

– Riskitasoksi kutsutaan sellaista pelaamista, joka saattaa haitata pelaajan ihmissuhteita, taloutta tai terveyttä. Ongelmapeleillä haitat jo häiritsevät normaalia elämää, voi olla velkaa, pikavippejä ja vaikeuksia ihmissuhteissa.

Rahapelihaitat syntyvät hitaasti pelaamisen jatkuessa; mitä useammin pelaat, sitä todennäköisemmin aiheutuu haittoja. Pelien haitallisuuteen vaikuttavat myös pelien nopeus, panoksen suuruus sekä ajan- ja rahankäyttö.

– Kaikista riskipelaajista ei tule ongelmapelaajia, mutta kaikki ongelmapelaajat ovat pelanneet riskitasolla, Pietilä toteaa.

Suomessa on 124 000 ongelmapelaajaa. Heidän lisäksi ongelmaa koskettaa noin 700 000 pelaajan läheistä. Riskipelaajiin suomalaisista kuuluu 15 prosenttia eli 565 000 ihmistä.

Havahtuminen omaan pelaamiseen

Puheeksiotto on keino herättää ihminen tarkastelemaan omaa tilannettaan: voisiko pelaamisessani olla miettimisen paikka. Apuvälineeksi on kehitetty Kahden kysymyksen malli, jonka tarkoituksena on tunnustaa riskipelaaminen ennen kuin se ehtii muuttua ongelmapelaamiseksi.

Mitä rahapelejä olet pelannut viimeisen vuoden aikana? Kuinka usein pelaat?

– Tämä kysymyspatteristo on niin kevyt, että sen voi ottaa esille ▶

Riskiryhmät, joille pelaamisesta voi tulla ongelma:

- Mielenterveysongelmaiset
- Päihteiden käyttäjät
- Trauman tai elämän vaikean tilanteen kokeneet
- Lähisuhdeväkivallan uhrit ja tekijät
- Kehitysvammaiset
- Henkilöt, joilla on:
 - talousvaikeuksia
 - heikko fyysinen terveys

Eniten haittoja aiheuttavat nopea-tempoiset ja usein pelattavissa olevat rahapelit, kuten:

- Raha-automaatit
- Urheiluedonlyönti
- Kasinopelit
- Nettiarvat
- Nettipokeri
- Nettikasinopelit

- ▶ missä tilanteessa tahansa. Esimerkiksi asiakkuuden alussa samalla, kun kysytään alkoholin käytöstä, syömisestä ja nukkumisesta - tai jos muuten tulee puhetta rahasta.

Asiakkaan vastattua kysymyksiin vertaillaan niitä muiden suomalaisten pelaamiseen. Jos henkilö vastaa pelaavansa yli kuutta peliä, kertovat tilastot, että vain kahdeksan prosenttia suomalaisista tekee niin. Jos hän kertoo pelaavansa

päivittäin tai lähes päivittäin, koskee sama viittä prosenttia suomalaisista.

- Kun vastauksia tarkastellaan arvottamatta ja neutraalisti, luodaan vastaajalle kognitiivinen dissonanssi, jotta hän alkaisi itse miettiä, onko oma pelaaminen enää ongelmattomalla tasolla, sanoo Pietilä.

Kognitiivisella dissonanssilla tarkoitetaan tunnetta, joka nousee ajatusten ja toiminnan ristiriidasta. Ihminen on esimerkiksi saattanut luulla pelaavansa kohtuudella, mutta kahden kysymyksen jälkeen tajuaakin pelaavansa riskirajalla. Jotta ristiriita pieneni tai poistuisi, täytyy pelikäyttäytymisen muuttua.

Jos vastaajalla on jo riskiä tai ongelmaa, hän ei välttämättä halua puhua asiasta tai hän ei kerro pelaamisestaan totuudenmukaisesti.

- Se ei haittaa. Kognitiivinen dissonanssi syntyy silti, Pietilä toteaa.

Rahapelaaminen tutuksi

EHYTin Arpa-projektin kaksivuotisen jatkohankkeen aikana on koulutettu viidentoista eri päiväkeskuksen henkilökuntaa rahapelaamisesta ja puheeksiotosta eri puolella Suomea. Myös muita ammattilaisia on koulutettu. Tänä

vuonna koulutusta on annettu päiväkeskuksia pyörittäville keskusjärjestöille, jotka jatkokouluttavat omia jäsenjärjestöjään rahapelaamisen puheeksiottoon ja riskipelaamisen tunnistamiseen.

- Palaute on ollut positiivista. Moni työntekijä on kertonut, ettei aiemmin tiennyt juuri mitään rahapelaamisesta tai jos oli tiennyt, ei uskaltanut ottaa sitä puheeksi, koska ei osannut käsitellä asiaa.


Koulutuksessa on ohjeistettu, mitä tehdä sen jälkeen, kun tunnistaa riski- tai ongelmapelaajan. Esimerkiksi valtakunnalliseen Peluuri-palveluun voivat ottaa yhteyttä ammattilaiset, pelaajat ja pelaajien läheiset. Myös monilla paikkakunnilla on järjestetty paikallista palvelua peliongelmallisille.

Kun Kahden kysymyksen mallia kokeiltiin päiväkeskuksissa noin vuoden ajan, tunnistettiin 53 riskipelaajaa ja 50 ongelmapelaajaa.

Ota puheeksi ja kysy

Jos riskipelaaminen tunnistettaisiin ajoissa, pieneni rahapeliongelmia kokevien joukko.

- Tärkeintä on ottaa pelaaminen puheeksi. Käytössä on nyt Kahden kysymyksen malli, helppo ja toimiva työväline. Ennaltaehkäisy olisi tärkeää saada juurtumaan ammattilaisten arkeen, Eija Pietilä toteaa. ■



Ota puheeksi ja tunnista, kehottaa EHYTin projektiasiantuntija Eija Pietilä.

Arpa-hanke 2015–2019

Arpa-hankkeessa kehitettiin Kaksi kysymystä rahapelaamisesta (2K) -malli, jolla rahapelaaminen voidaan ottaa puheeksi ja tunnistaa riskipelaaminen. Hanke tuotti rahapelaamisesta aineistoja, menetelmiä ja koulutuksia aikuisille, työyhteisöille ja ikäihmisille sekä rahapeliongelmien kanssa työskenteleville ammattilaisille.



Testaa, millainen pelaaja olet:
<http://ehyt.fi/rahapelitesti>

Ruokapuheita rahapelaamisesta

Leiväntalo oli yksi niistä päiväkeskuksista, joka oli ensimmäisten joukossa kokeilemassa Arpa-hankkeen Kahden kysymyksen mallia.

Päiväkeskus Leiväntalossa Jyväskylässä jaetaan ruoka-apua. Asiakkaina on vähävaraisia ihmisiä, joista monilla on taustallaan velkaantumista. Velkaantumisen yhtenä syynä on rahapelaaminen.

- Peliongelma pysyy helposti piilossa, mutta meillä oli epäilyksiä, että joillakin asiakkaistamme saattaisi olla ongelmia rahapelaamisessa. Kun meille tarjottiin Arpa-hankkeesta mahdollisuutta puheeksioton koulutukseen, tunsimme sille tarvetta ja lähdimme mukaan, kertoo Leiväntalon vapaaehtoistyön koordinaattori ja palveluohjaaja **Heli Pikkarainen**.

Koulutuksissa perehdyttiin rahapelaamiseen ja Kahden kysymyksen malliin, joka on osoittautunut helpoksi tavaksi lähestyä Leiväntalon asiakkaita. Palveluohjaaja on ottanut asian puheeksi asiakkaan kanssa silloin, kun hän on epäillyt tällä olevan rahapeliongelmaa. Myös yhteisiä keskusteluja rahapelaamisesta on käyty sopivissa tilanteissa.

- Puheeksiotto käy vaivattomasti vaikka kahvinjuonnin lomassa. Me emme tyrkytä mitään, mutta jätämme ajattelemisen aihetta ja herättelemme asiak-

kaitamme miettimään, onko hänellä riski- tai ongelmapelaamista. Asiakkaalle itselleen jää vaihtoehto pyytää apua.

Kahden kysymyksen malli on tullut osaksi arkipäivää Leiväntalossa. Käytössä on yksinkertainen, helppo ja toimiva työkalu.

- Ehdottomasti Arpa-hankkeen koulutus oli meille tarpeellinen. Peliongelma on lopulta aika tuntematon, mutta nyt olemme itsekin tulleet siitä paremmin tietoisiksi ja osaamme lähestyä asiakkaitamme oikealla tavalla ja tarjota heille apua, kertoo Pikkarainen.

Syksyllä Leiväntalossa alkaa pilottihankkeesta poikineena Peliklubi-toiminta, jossa myös peliongelmaisten läheisillä on mahdollisuus purkaa mieltään ja saada vertaistukea. ■



Heli Pikkarainen

Rahapelaaminen keskeinen osa Neljän tuulen hanketta

Kun rahapelaaminen on ongelma, ei se useinkaan ole ainoa haitta ihmisen elämässä. Neljän tuulen hankkeessa tavoitteena on tunnistaa ongelmat varhaisessa vaiheessa ja ja tarjota niihin täsmäapua.

Päijät-Hämeessä toteutettiin kolmevuotinen Paikallisia palveluja ongelmapelaamiseen -hanke vuosina 2013–15. Sen aikana kokoontui epämuodollisesti keskusteluryhmä, jossa mukana oli rahapelaamisen, päihde- ja mielenterveysongelmien sekä lähisuhdeväkivallan kokemusasiantuntijoita.

Keskusteluissa nousi esille, ettei rahapelaaminen juuri koskaan ole ihmisen ainoa ongelma, vaan siihen kietoutuu päihde- tai mielenterveysongelmia tai lähisuhdeväkivaltaa.

- Kun yksi näistä haitoista laukeaa, on todennäköistä, että

ihmisellä on myös jokin tai jotkin muut näistä ongelmista. Kokemuksen mukaan asiakkaat eivät saaneet tarvitsemaansa apua riittävän varhaisessa vaiheessa, mikä on johtanut ongelmien kasaantumiseen. Varsinkin rahapeliongelmissa kärsivät tarvitsivat varhaisempaa tunnistamista ja parempaa hoitoa kuin tarjolla oli. Jotta ihmisiä osataisiin oikea-aikaisesti ja laadukkaasti auttaa, oli alettava kouluttaa työntekijöitä, kertoo projektipäällikkö **Helena Heinonen** Sosiaalialan osaamiskeskus Versosta.

Näistä lähtökohdista syntyi Neljän tuulen hanke, jossa Neljä

tuulta tarkoittavat rahapeli-, mielenterveys- ja päihdeongelmia sekä lähisuhdeväkivaltaa. Kolmivuotisen hankkeen tavoitteena oli oppia tunnistamaan ongelmat varhaisessa vaiheessa, pienentää korjaavan työn kustannuksia sekä lisätä asiakkaiden psyykkistä terveyttä ja hyvinvointia.

Arpa-hanke lähti luontevasti kumppaniksi ja kouluttajaksi mukaan Neljän tuulen hankkeeseen. Jo edellisessä Paikallisia palveluja ongelmapelaamiseen -hankkeessa oli tehty yhteistyötä ja pilotoitu Kahden kysymyksen mallia. ▶

► Ennen koulutuksia tehtiin kartoitus, jossa työntekijät toivoivat oppivansa erityisesti liiallisen rahapelaamisen ja lähisuhdeväkivallan ehkäisystä. Näihin panostettiin.

Rahapelaamisen osalta käytiin läpi muun muassa sitä, mitä rahapelaaminen on, millaisia haittoja pelaaminen voi aiheuttaa, mitä rahapelejä on tarjolla ja mitkä niistä ovat koukuttavimpia.

Keskeisenä osana koulutuksia oli Kahden kysymyksen malli ja puheeksiotto. Myös päijäthämäläisen hoitoketju tehtiin tutuksi.

Hankkeen aikana saadun palautteen mukaan työntekijöiden rahapeliosaaminen on vahvistunut, ja se tunnustetaan aiempaa paremmin. Puheeksiotto Kahden kysymyksen mallin avulla on juurtunut rakenteisiin ja on osa päijäthämäläistä rahapeliongelmiensa ehkäisyä.

Yhteenvetona Heinonen toteaa, että sekä päijäthämäläiset että Arpa-hanke ovat tehneet hienoa yhteistyötä.

- Työntekijät ovat olleet halukkaita oppimaan uutta ja ajattelemaan Neljän tuulen näkökulmasta. Ennen kaikkea he haluavat kohdata ihmisen kokonaisuutena. Arpa-hanke on ollut tukena koko ajan, olemme toimineet hyvässä vuorovaikutuksessa ja saaneet osaamista rahapelaamisesta ja puheeksiotosta. ■

Valtakunnalliseksi tarkoitettua mallia on pilotoitu Päijät-Hämeessä ja se julkistettiin 26.9.2019 viidennessä Neljän tuulen -seminaarissa.



Lisätietoa: innokyla.fi



Jaana Vikström ja Matleena Tarvainen kertovat Järvenpään sosiaali- ja terveyskeskuksen JUST:n aulaan pelihaitoista ja jututtavat ohikulkijoita.

Pelihaittaryhmässä opittiin yhdessä

Järvenpäässä sote-alan ammattilaiset perustivat asiantuntijaryhmän, jonka tapaamisissa kartutettiin rahapeliosaamista ja kehitettiin kaupungin omia palveluja.

Järvenpään kaupungin tuetun asumisen yksikössä havaittiin vuonna 2016 olevan samanaikaisesti asiakkaina useita peliongelmaisia.

- Otimme yhteyttä Arpa-hankkeeseen, josta saimme koulutusta rahapelaamisesta. Koulutuksen innoittamina jatkoimme opintopiirissä osaamisemme lisäämistä ja palvelujärjestelmän kehittämistä, kertoo sosiaalisen kuntoutuksen esimies **Silja Wahlsten** Keski-Uudenmaan sote-kuntayhtymästä.

Opintopiiristä muodostui monipuolinen pelihaittojen asiantuntijaryhmä. Mukaan saatiin myöhemmin myös kokemusasiantuntija. Pelihaittaryhmän ajatuksena oli olla kehittämisalusta, vertaistuki ja konsultaatioapu, kun mietittiin peliongelmaisten tilanteita ja palveluiden parantamista.

Viime vuonna Järvenpään kaupungissa alkoi organisatiomuutoksen valmistelu, jossa

sote-palvelut siirtyivät Keski-Uudenmaan sote-kuntayhtymälle. Paikallinen pelihaittaryhmä lakkautettiin. Sen ideoita, ajatuksia ja tehtäviä siirrettiin kuntayhtymässä alkaneelle Sosped-säätiön Osallisuudella otetta rahapeliongelmiin -hankkeelle.

Pelihaittaryhmästä Wahlstenille jäi päällimmäiseksi mieleen osallistujien innokkuus ottaa asioista selvää, tuottaa ideoita ja kehittää palveluita.

- Koulutimme mittavan määrän ammattilaisia Kahden kysymyksen malliin, loimme peliongelmaisten hoitopolun mielen- ja päihdepalveluihin sekä teimme useita avauksia ja kokeiluja. Anniksi jäi hyvä kokemus siitä, että verkostotyön ja monialaisen yhteistoiminnan kautta voidaan itse lähteä toimimaan ja kehittämään palveluita, toteaa Wahlsten. ■

© Ari Heinonen



Helena Heinonen

© Anton Soinne / Etelä-Suomen Media / Keski-Uusima



Pelaamisen huuma vaihtuu hetkessä häpeäksi ja ahdistukseksi. Ja mielen ahdistus ajaa taas hakemaan hetken lohtua rahapeliin tarjoamasta jännityksestä.

Tuija Holttinen Kuvitus Henna Ryyänen

Riippuvuuksien suma

Riippuvuudet kulkevat usein käsi kädessä; päihteet, alkoholi, pelaaminen...

Pelaamiseen koukuttunut on helposti altis myös masennukselle tai liialliselle alkoholin käytölle, kun pelitappioiden tuomaa häpeää ja rahahuolia pyritään salaamaan mahdollisimman pitkään.

Toisaalta ongelmien kehä pyörii myös käänteisesti: masennus voi aiheuttaa peliriippuvuutta. Masentunut ihminen saattaa kokea pelatessaan pääsevänsä hetkeksi irti yksinäisyydestä, ahdistuneisuudesta ja negatiivisista ajatuksistaan.

Pelaaminen on pakokeino.

Lopulta peliriippuvuus johtaa vaikeuksiin monella elämän alueella. Taloushuolet kasaantuvat, kun kaikki rahat menevät peleihin. Häpeä ja itseinho vaikuttavat ihmissuhteisiin ja työelämään, ongelmien piilottelu on rankkaa.

Riski on selvitettävä mahdollisimman varhain

Mielenterveyden Keskusliiton kehitysjohtaja **Janne Jalava** kertoo tunnistavansa sen tosiasian, että mikäli jollakulla on taipumusta mihin tahansa mielihyvän tunteita tuovaan riippuvuuteen, hänellä on valitettavan usein iso riski jäädä koukkuun muihinkin elämää haitallisesti vaikuttaviin toimintamalleihin.

Siksi rahapelaaminen on syytä ottaa puheeksi päihde- ja mielen-

Rahapelaaminen on syytä ottaa puheeksi päihde- ja mielenterveyspalveluissa.



► terveyspalveluissa, koska näitä palveluita käyttävät ihmiset kuuluvat selkeästi pelaamisen riskiryhmään. Muun muassa heikko itsetunto ja ADHD lisäävät alttiutta rahapeliongelmaan.

- Pitää kuitenkin muistaa, että rahapelaajia, joilla on todella isoja ongelmia pelaamisen kanssa, on vähän. Sen sijaan on runsaasti mielenterveysongelmaisia, joilla on todella isoja ongelmia pelaamisen kanssa. Olennaista olisi tunnistaa riskit riittävän ajoissa.

Aktivointia ammatilaisille

Rahapelaaminen on monelle viaton ajankulu: Peleihin laitetaan muutama kolikko silloin tällöin, eikä siitä muodostu ongelmaa. Riskipelaamiseen puuttuminen onkin haasteellista, sillä päälle päin se ei näy - ainakaan siinä vaiheessa kun siihen jo pitäisi puuttua.

Kadulla kulkija saattaa puuttua satunnaisesti kohtaamansa päihtyneen käyttäytymiseen ja ehkä kysyä, onko kaikki ok. Vaikeampaa on mennä koputtamaan marketissa hedelmäpeliin kolikkoja takovan mummon olkapäätä. Vielä hankalammaksi tilanteen tekee se, että eniten riskipelaajia on nuorten miesten keskuudessa, jotka pelaavat nettipelejä yksin kotona.

Ongelma jää todella helposti piiloon.

Asiantuntijakin myöntää, että rahapelaamiseen puuttuminen on hankalaa. Yleensä riskipelaaja ei itse havahdu omaan pelaamiseensa ennen kuin taloudellinen tilanne on jo huono. Jalavan mielestä kauppohenkilökuntaa voisi kouluttaa puuttumaan tilanteisiin aktiivisemmin. Kaupat ja baarit, joissa peliautomaatteja on, voisivat kannustaa henkilökuntaa puuttumaan pelitilanteisiin herkemmin.

- Ihanteellista olisi, että jokaisella pelaajalla olisi joku läheinen joka puuttuisi. Ensisijaisesti kuitenkin lainsäädännön pitää puuttua riskipelaamiseen. Ja näinhän on jo tehtykin, kun kolme pelifirmaa yhdistettiin yhdeksi, ja siellä tärkeänä osana toimintaa on rahapelihaittojen ehkäisy. On luotu lainsäädännöllisiä esteitä, joilla monopolifirma pystyy vetämään pelirajoja muun muassa tunnistautumissäännöillä. Se on mielestäni hyvä juttu.

Apua on tarjolla

Mielenterveyden Keskusliitolla on 153 jäsenjärjestöä ja näiden lisäksi on vielä muita järjestöjä.

- Apua on saatavilla, se on varmaa, Jalava painottaa.



MTKL:n neuvontaan otetaan yhteyttä 11 000 kertaa vuodessa. Neuvonta voi auttaa mahdollista riskipelaajaa tiedostamaan ongelmansa ja hakemaan apua.

- Siitä on vain osattava kertoa, pitää osata puuttua jo orastavaan ongelmaan oikeilla sanoilla, oikealla tavalla. Siksi EHYTin Kahden kysymyksen malli on hieno panostus. Meillä on jo järjestetty aiheesta koulutuksia, ja riskipelaamisen puheeksiottaminen on otettu mukaan myös esimerkiksi sopeutumisvalmennuskursseille.

EHYTin puheeksiottamismallin kaksi yksinkertaista kysymystä voidaan yhdistää lähes mihin tahansa asiakaskontaktiin.

- Meilläkin on neuvontapalvelua, jossa myös voisi ottaa nämä kaksi riskipelaamista kartoittavaa kysymystä esiin. Näin asiaa saataisiin helpolla tavalla mahdollisimman paljon levitettyä.

Myös MTKL:n jäsenjärjestöt ovat jo ehtineet testata Kahden kysymyksen mallia.

- Olemme vahvasti liikkeellä tämän asian kanssa. Malli on nyt pilotoitu ja materiaali valmis käyttöön, Janne Jalava toteaa.

Yksinäisyyttä pakoon

Miksi rahapeli sitten koukuttaa? Jalavan mukaan mikä tahansa riippuvaisuus johtuu mielihyvän tarpeesta.

- Irti arjesta, hetken huumaa, mielihyvään sillä haetaan. Mie-

lenterveysongelmaisten kohdalla tätä en ole varsinaisesti tutkinut, mutta olettaisin, että osa ihmisistä pakenee rahapeleihin ahdistuneisuutta tai yksinäisyyttä pakoon.

- Osa hakee jopa sosiaalista kontaktia pelikoneesta, mikä

kuulostaa uskomattomalta, mutta kyselyissä tällaistaakin on tullut ilmi. Sosiaalista kontaktia yksinäinen ihminen saa luonnollisesti myös siitä, että viereisellä koneella pelaa joku toinen ihminen. ■

Lääkkeet voivat aiheuttaa peliriippuvuutta

Parkinsonin tautiin ja psykoosiin määrätyt lääkkeet saattavat vaikuttaa peliongelman syntyyn, pahenemiseen tai uusiutumiseen. Tämän vuoksi lääkärin onkin syytä kysyä pelaamisesta lääkettä määrättäessä.

Esimerkiksi Parkinsonin tautiin käytettävä Levodopalaäkitys eli dopamiiniagonistihoido on laukaissut joillain peliongelman. Kaksisuuntaisen mielialahäiriön ja skitsofrenian hoitoon käytettävä Abilify-lääkitys saattaa myös aiheuttaa peliriippuvuutta erityisesti silloin, kun on aiempaa kokemusta peliriippuvuudesta. ■

Lähde: Peluuri.fi

Puutu

jos on pienikin aavistus

Riskipelaamisen tunnistaminen on tärkeää, koska se ehkäisee rahapeliongelman syntymistä. Kuka tahansa voi kysyä pelaamisesta, jos epäilee jotain olevan pielessä.

Marjo Tiirikka Kuvat Jussi Partanen

Terveystieteiden tutkimuksessa on totuttu kysymään tupakasta, alkoholistista ja muista päihteistä. Rahapelaamista pidetään sen sijaan jotenkin mystisenä ja monimutkaisena asiana, jota ei rohjeta ottaa esiin.

Porin kaupungin rahapeliiripuvuoksien kokemusasiantuntijan **Jenna Mäkelän** mielestä näin ei saisi olla. Rahapelaamisesta pitäisi pystyä puhumaan yhtä luontevasti kuin päihteistä.

Keskustelemalla päästään selville, onko kyseessä mahdollisesti riskipelaaja. Asian esille ottaminen koskee terveydenhoitajia, työterveyshoitajia, lääkäreitä, neuvolan väkeä – ketä vain. Joskus vatsakipujen takana saattaa olla ihan muu kuin fyysinen syy.

– Jos yhtään aavistaa jonkun asian olevan pielessä, mutta ei saa kiinni siitä mikä se on, voi keskustelun avata juttelemalla ensin vaikka elämäntilanteesta, Mäkelä neuvo.

Voi olla, että asiakkaalle ei ole vielä ennättänyt syntyä suurempaa ongelmaa, mutta hän on alkanut jo pohtia omaa pelaamistaan. Mitä nopeammin asiaan puututaan, sen parempi.

Jos elämä näyttää muutoin olevan kunnossa, mutta edelleen jokin vaivaa, raha-asiat voi nostaa pöydälle: oletko saanut laskut maksettua? Miksi et? Onko tilanne sama joka kuukausi? Näin päästään nopeasti kiinni siihen, mitä elämässä oikeasti tapahtuu.

– Toimeentulotuella elävästä oletetaan helposti, ettei rahaa pelaamiseen ole. Mikäli rahat ovat kuitenkin aina loppu, pitäisi uskaltaa kysyä asiasta tarkemmin. Tuen on laskettu kuitenkin riittävän perustoimeentuloon.

Miten tunnistaa riskipelaajan?

Mäkelä pitää EHYTin Kahden kysymyksen puheeksiottomallia hyvänä avauksena rahapelikeskusteluille: mitä pelaa ja kuinka usein.

– Monet tapaamani terveydenhuollon ammattilaiset ovat olleet

erittäin kiinnostuneita riskipelaajien tunnistamisesta ja puheeksiotosta. Vielä paremmin pystyy auttamaan, jos ymmärtää rahapelaamisen takana olevia ajatusmalleja.

Rahapeleihin pistetyt summat ja käytetty aika ovat hyviä riskipelaajan indikaattoreita. Syvemmälle pääsee kysymällä, mitä ajatuksia rahapelaamiseen liitetään ja mikä asema niillä on elämässä.

Euron tai pari silloin tällöin rahapeliin laittavalle pelaamisella ei ole juuri merkitystä. Satunnainen unelmointikaan ei vielä haittaa. Jos sen sijaan ihminen kertoo toivovansa rahapelaamisen muuttavan jotenkin elämäänsä ja pelaamiselle

Kun rahapelaamisesta kysytään sitkeästi joka puolella, yhtäkkiä pelaaja saattaakin olla halukas avautumaan asiasta.



”Peliongelmaista voi auttaa vielä paremmin, jos tuntee rahapelaamisen takana olevia ajatusmalleja”, sanoo kokemusasiantuntija Jenna Mäkelä.

on siten todellinen tarve, riski voi olla jo olemassa.

Mäkelä kehottaa ajattelemaan asiaa myös tarpeen kautta. Häneltä itseltään kysytään toisinaan entisenä peliriippuvaisena, onko hankalaa olla pelaamatta.

– Minulla ei ole enää mitään tarvetta tai mielenkiintoa pelaamiseen. Maltilla pelaavakaan ei tunne pakonomaista tarvetta siihen, mutta ongelmapelaaja sen sijaan haluaa pelata voittaakseen tajua-matta, että rahapeleissä vain talo voittaa aina.

Kaikki peliautomaattien pelit perustuvat silkkään sattumaan. Paljon pelaava alkaa usein kehittää kaitenlaisia uskomuksia ja siksi niistä ▶

Kuka on Jenna Mäkelä?

- » Jenna Mäkelä on toiminut maaliskuusta 2019 alkaen Porin kaupungin rahapeliriippuvuuden kokemusasiantuntijana.
- » Suorittaa työn ohessa mielenterveys- ja päihdealan erikoisammattitutkintoa.
- » Pelirajat’on-vertaistukiohjaaja ja yksi Pelikoneet kaupoista -kansalaisaloitteen vireille panijoista. Aloite tähtäsi rahapeliautomaattien poistamiseen kaupoista, kioskeilta, ravintoloista ja huoltoasemilta.
- » Kirjoitti kirjan aiheesta: Jenna Mäkelä: *Kun pelihimo ottaa vallan. Peliriippuvuus ja siitä selviäminen*. Minerva Kustannus Oy, 2018.

- ▶ kannattaa kysellä: onko viikonpäivällä väliä tai onko sillä merkitystä, onko kone juuri antanut voittoja.

Mäkelä kertoo törmänneensä esimerkiksi hullunkuriseen uskemukseen, jossa jotkut ”lämmittävät” kolikoita pitämällä niitä pelikoneen valojen lähellä. Kun peli on ohi, pelaaja ottaa pari askelta taaksepäin ja palaa takaisin. Kone ”luulee” pelaajan vaihtuneen,

koska automaattiin syötetään ”tas-kussa lämmenneet” kolikot, ja kone palkitsee uuden pelaajan voitolla.

Kotiäidit uutena riskiryhmänä

Rahapelaamisen uusimpana riskiryhmänä Mäkelä mainitsee kotona lapsiaan hoitavat äidit.

– Vaikka lapsen hoitaminen kotona on ihanaa, äidillä voi olla

valtavia ulkoisia ja sisäisiä paineita. Kun oma rooli on hukassa ja aikaa on, hän saattaa alkaa pelata. Toivoisin, että neuvoloissa kysytään rahapelaamisesta äidiltä mutta myös isältä.

Aina ihminen ei ole valmis ottamaan apua vastaan. Kun rahapelaamisesta kysytään sitkeästi joka puolella, yhtäkkiä pelaaja saattaakin olla halukas avautumaan asiasta. ■

Jenna tarvitsi tukea lopettaakseen pelaamisen

Jos ammattilaisilla olisi ollut enemmän tietoa rahapeliongelmistä, kymmenen vuotta pelanneen Jenna Mäkelän alamäki olisi saattanut loppua paljon aiemmin.

Jo ensimmäiset kolikot rahapeliautomaateilla alle 10-vuotiaana tekivät Jenna Mäkelästä peliriippuvaisen, sillä voiton jälkeinen dopa-

miiniryöppy koukutti heti. Kun omat rahat loppuivat, hän hankki sitä pikavipeillä ja rikollisin keinoin läheisiltään.

Pelaamisen jatkuva peittely ja valehtelu kävivät lopulta psyykkisesti niin raskaiksi, että Mäkelä näki ainoaksi ratkaisuksi itsemurhan. Isoäiti pelasti kuitenkin lääkkeitä ja alkoholistia tokkuraisen naisen saunasta, jossa hän oli yrittänyt häämyrkytyksellä tappaa itsensä. Vuosien piina selvisi sukulaisille kertarysäyksellä, ja Mäkelä teki itsestään rikosilmoituksen. Hän makasi sairaalassa muutaman päivän, sai unilääkettä, rauhoittavia ja A-klinikan puhelinnumeron.

– Jos minulle, peliriippuvaiselle, olisi osattu antaa apua ja ohjata vertaistuen piiriin, elämän suunta olisi ollut toinen.

Mäkelä kävi A-klinikalla juttelemassa pelaamisesta muutaman kerran. Hän sai valehtelemalla muut uskomaan, ettei ongelmaa ole. Tosiasiassa pelaamisen esti vain rahattomuus.

Nuoruudenrakastetun kanssa alkanut suhde kukoisti, pari avioitui ja Mäkelä alkoi odottaa kolmatta lastaan.

– Pelaamisen maanistuminen oli ajoittunut minulla aina raskaus- ja pikkulapsiaikaan ja niin tapahtui

nytkin. Kirjauduin nettikasinolle ja kuopuksen synnyttyä olin taas jo täydellisessä umpikujassa.

Mies oli ihmetelty epäsiistiä kotia ja pesemättömiä pyykkejä. Vaimo viihtyi puhelimellaan tiiviisti, mutta mies ajatteli lapsiperheen arjen vain pitkästyttävän puolisoaan. Tilanne paljastui miehen löydettyä vaimonsa piilottamat laskuröykkiöt.

– Mieheni sanoi, että en pääsisi tilanteesta niin, että lähtisin karkuun. Hän kertoi rakastavansa minua, mutta ei peluria minussa. Minun pitäisi hoitaa peluri pois.

Mies varasi ajan seuraavaksi päiväksi terveyskeskukseen ja tuli vaimonsa tueksi. Toinen merkittävä henkilö Mäkelän toipumisessa oli masennuksen diagnosoinut empaattinen lääkäri. Hän vakuutti, että asia hoidettaisiin yhdessä kuntoon ja selvitti, mistä Mäkelä saisi apua. Toipuminen alkoi.

Mäkelä ilmoittautui Peluurin Peli poikki -ohjelmaan, jonne hän jonotti ”hampaat irvessä” viikkotolkulla. Kahdeksan viikon ohjelman aikana tukena oli oma terapeutti.

– Tein tehtäviä ja terapeutin viikoittainen soitto vahvisti itseluottamustani ja sitä, että olen tosissani asian kanssa. Pelaaminen loppui siihen. ■



Työ jää hyviin käsiin

Tämän vuoden lopulla eläkkeelle jäävä EHYTin projektipäällikkö Tapio Jaakkola on tehnyt tuloksellista työtä rahapelihaittojen parissa 16 vuotta.

Mikä oli tilanne rahapelihaittojen ehkäisytyössä, kun aloitit 2003?

Suomessa ei ollut palveluja rahapeliongelmaiselle. Silloin lähdimme tämän haasteen kimppuun ja ihan ensimmäiseksi perustimme auttavan puhelimen, Peluurin.

Millaiset olivat rahapelitutkimuksen alkumetrit?

Taustamateriaali oli lähes olematonta. Suomenkielistä tutkimusta oli hyllymetreissä mitattuna noin 1,5 cm, se oli äkkiä luettu. Suomalaista tutkimustietoa aiheesta alkoi kertyä vasta vuoden 2010 tienoilla. Lähdimme siis tekemään jotain ihan uutta – takamatkalta muihin Pohjoismaihin verrattuna – mutta olemme nyt hyvin kirineet muita kiinni ja menty jo ohikin.

Tässä on tehty pioneerityötä, jolle vieläkin haetaan muotoja. EHYT on hakenut pysyvää rahoitusta työllemme ja toivotaan, että jo vuoden 2019 lopussa saadaan hyviä uutisia rahoituksen jatkosta.

Millaisia virstanpylväitä on jäänyt mieleesi?

Peluurin jälkeen olin mukana perustamassa ja sitten vetämässä 2010 alkaen Peliklinikkaa. Tavoitteena oli kehittää palveluita ja hoitoa ongelmapelaajille. THL:n, järjestöjen sekä Helsingin ja Vantaan yhteinen Peliklinikka tarjoaa ongelmapelaajille ja heidän läheisilleen avohoitoa, vertaistukea sekä Peluurin palvelut ja verkkoterapian. Tämä on ollut



yksi konkreettinen edistysaskel mutta paljon on vielä tekemistä sen eteen, että haittoja voidaan oikeasti ehkäistä.

Mitä pitäisi vielä tehdä?

Rahapeliongelmaa aletaan entistä paremmin tunnustaa ja tunnustaa. Kaiken perustana on tieto ja asioista puhuminen. Muutokset tapahtuvat kuitenkin asenteiden kautta, ja ne ovat aina pitkiä prosesseja.

Senkin eteen on tehty töitä, että rahapelaamisongelma normalisoituu. Tuomalla ongelma näkyville ja julkiseksi on iso merkitys sille, että ihminen lähtee hakemaan apua.

Olisi tärkeää miettiä, miten kehittää suomalaista rahapelijärjestelmää kokonaisvaltaisesti ja pitkäjänteisesti. Miten voimme uudistaa rahapelijärjestelmää ja siihen liittyvää kansalaisyhteiskunnan tukijärjestelmää siten, että emme tarvitse ongelmapelaajien rahoja. Pitäisi saada kansallinen rahapelipoliittinen ohjelma sekä pysyvät resurssit ja rakenteet rahapelihaittojen ehkäisyyn.

Millä mielin jäät pois työelämästä?

Jään eläkkeelle hyvillä mielin, sillä tiedän, että tämä työ jää hyviin käsiin. On ollut ilo tehdä töitä upeiden nuorempien osajien kanssa vuosien aikana. Moni sellainen, jonka kanssa aloitettiin vuonna 2003, on edelleen mukana ja uusia on tullut. ■

Rahapeliiriippuvuuteen liittyvistä rahaongelmista pitäisi puhua nykyistä paljon enemmän, sanovat Peliklinikan tutkija Maria Heiskanen ja Takuusäitiön toimitusjohtaja Juha Pantzar.

Minna Saano Kuvat Jari Härkönen

RAHAONGELMAT pelaamisen kylkiäisenä

Mitä rahasta nykyään ajatellaan?

Juha Pantzar (JP):

Raha hallitsee keskustelua, asia kuin asia kerrotaan rahan kautta. Raha myös määrittää meitä ihmisinä, mikä on kykymme toimia kuluttajina. Esimerkiksi tv-sarjojen ja viihteen kautta luodaan mielikuvaa siitä, millainen on tavoitteellisen arvoinen elämä. Meille on tullut rahoitusapparaatteja, joilla on mahdollista velaksi hankkia sellainen elämäntapa – kunnes se jonakin päivänä loppuu. Tavattoman paljon taloudellinen kyvykkyys määrittää sitä, millainen paikka ihmisellä yhteiskunnassa on.

Maria Heiskanen (MH):

Kuluttaminen ja kulutusyhteiskuntaan kuulumisen on niin voimakas asia, että jos ei siihen pysty osallistumaan, on osa ihmisyyttä ja kansalaisuutta mennyt. Mutta ihmisillä on paljon harhakuvitelmia siitä, että muut tienaisivat enemmän kuin mitä itse ansaitsee.

Onko rahan käyttö muuttunut?

JP: Suunnitelmallisuus on hävinnyt ja maksaminen on muuttunut sirpaleiseksi. Tehdään maksusuorituksia siellä ja täällä, toisin kuin ennen, jolloin palkkapäivänä pantiin laskut maksuun. Omaan talouteen ei enää ole hallinnan tunnetta. Ihmiset voivat erilaisten palvelujen avulla tehdä hankintoja tietämättä, onko niihin varaa vai ei. Kun luottotuotteet ovat tulleet markkinoille, on luotu mielikuva, että olet jopa vähän tyhmä, jos säästät rahaa.

MH: On muuttunut esimerkiksi siinä, kuinka monta tiliä ihmisellä on, missä kaikkialla oma raha on, miten sitä käytetään, kuinka monta appia on, joilla maksaa laskuja tai velkoja kavereille. Tunnistan pirstaloituneisuuden.

Miten rahaa oppii käyttämään?

MH: Oletus on, että kotona ja koulussa opetettaisiin taloudellista ymmärrystä ja rahan käyttöä. Itse tykkään taloudellisen toiminta-

kyvyn käsitteestä, jossa on sisäinen puoli eli kyvyt ja taidot käyttää rahaa, sekä ulkoinen puoli eli mahdollisuudet kyvykkyiden harjoittamiseen. Ei voida vaatia, että kaikki lapset toimisivat saman informaation perusteella taloudellisesti järkevästi, koska he voivat olla taloudellisesti niin erilaisissa tilanteissa. Usein unohtamme, että tilanne, jossa ihminen elää, vaikuttaa hänen päätöksisiinsä. Ehkä tarvittaisiin yhteiskunnan rahoittama kansalaisappi, jolla voitaisiin seurata omaa rahan käyttöä.

JP: Pitäisi miettiä, keiden tehtävä on talousasioista puhuminen ja taloudellisen käyttäytymisen opettaminen. Paljon lasketaan sen varaan, että koulu hoitaa hommat. Jotta pärjäisi taloutensa kanssa, pitää olla ymmärrys siitä, mitä se tarkoittaa. Peräänkuulutan välineitä, joilla rahan käyttämisen seuraaminen tehdään helpommaksi ja houkuttelevammaksi. Pankit ovat niitä tyyppisimpiä yrityksiä, joille sellainen kuuluisi.

Juha Pantzar on Takuusäitiön toimitusjohtaja. Työssään hän kohtaa ihmisiä, joiden rahat eivät riitä tai velkoja on niin paljon, että ne ovat ongelma. Pantzar on Veikkauksen hallituksen jäsen.

Maria Heiskanen toimii tutkijana Peliklinikalla, jossa tarjotaan palveluita rahapeliiongelmiä kohdanneille pelaajille, heidän läheisilleen ja ammattilaisille. Heiskanen väitteli vuonna 2017 Helsingin yliopistossa rahasta ja rahapeliiongelmiä.



Miten paljon rahaa voi laittaa pelaamiseen turvallisesti?

MH: Rahapelaamisessa ei voida määrittellä samanlaisia rajoja kuin vaikka alkoholissa, mutta voimmekin käydä yhteiskunnallista keskustelua siitä, mikä olisi sopiva määrä. Mielestäni pelaamiseen voi laittaa sen verran rahaa kuin muuhunkin viihteeseen, ulkona syömiseen tai elokuvissa käymiseen. Heti kun pelaaminen alkaa näyttytyä mahdollisuutena lisätä niukkaa toimeentuloa, ollaan vaarallisilla vesillä.

JP: Ensi askel on, että ihmisellä pitäisi olla ymmärrys, millaiseen viihdebudjettiin hänellä on varaa ja jonkinlainen reaaliaikainen käsitys, paljonko siitä on milläkin hetkellä käytetty. Mikä sitten on turvallista, niin totta kai se riippuu tuloista. Yksi mittari on se, harmittaako rahan häviäminen.

MH: Arvelen, etteivät ihmiset suunnittele pelibudjettiaan. Siinä kohtaa, kun pelaaminen alkaa lähteä raiteiltaan, keskittyy suun-

nitelmallisuus enemmänkin siihen, mistä rahaa saa lisää. Monet peliongelmaiset ovat verranneet sitä huumeriippuvaisuuteen, rahan tarve on niin voimakas.

Milloin tietää pelanneensa liikaa?

MH: Jos pelaamiseen menee omasta mielestä tai omiin tuloihin nähden liikaa rahaa tai jos pelaamisesta on haittaa parisuhteelle, perheelle tai itselle, tai jos on huono

olo pelaamisen jälkeen. Kriittinen kohta on, kun ensimmäinen pikavippi tai kulutusluotto otetaan pelaamiseen tai arjen menoihin.

JP: Kohtalaisen hyvin mittarina toimii, joutuuko käyttämään luottoa selviytyäkseen arjen menoista. Sitä hämärtää se, että luoton käyttö on myyty meille normaaliksi arjen joustovälineeksi. Ei kuitenkaan ole normaalia ottaa luottoa arjen pyörittämiseen, vaan olisi mietittävä, mistä tilanne johtuu, pelaako liikaa, ▶

Pantzar Veikkauksen hallitukseen

Veikkauksen hallitustyöhön saatiin vankkaa velkaantumisen asiantuntemusta, kun Takuusäätiön Juha Pantzar nimettiin hallitukseen syksyllä 2019.

Velkaantumista hän pitää ehkä näkyvimpänä ongelmarahapelaamisen oireena.
– Siinä, missä moni muu rahapeliongelman oire voidaan saada haltuun vaikka pitkäjänteisellä terapiatyöskentelyllä, rassaavat velat usein vielä paljon pidempään ongelmapelaajan elämää. Sen vaikutukset näkyvät monilla eri elämänalueilla.

Pantzarilla on pitkä kokemus järjestötyöstä ja erilaisista rahapelihaittoja käsittelevistä yhteistyöryhmistä lähinnä peliongelmien näkökulmasta.

– Tulevaisuudessa voisi olla hyvä kanavoida vielä jollain tavoin vahvemmin Veikkauksen käyttöön myös rahapelihaittojen ehkäisyn osaamista. ■

- käyttääkö liikaa rahaa ostoksiin vai kaikesta yhteensä.

Paljonko pelaajilla on velkaa?

MH: Joillain ei ole velkaa ollenkaan, joillain 500–1 000 euroa, joillain 50 000 euroa tai yli. Mutta velan määrä ei kerro siitä, millainen ongelma on, koska maksukyky voi olla hyvin erilainen. Peliklinikan asiakkaista 70–75 prosenttia on velkaantunut pelaamisen takia. On myös niitä, jotka ovat pelanneet koko omaisuutensa ennen velkaantumistaan.

JP: Aika lailla samaa tarinaa noudattaa meidän asiakaskuntamme. Osalla ei välttämättä ole peliriippuvuutta, mutta talous häiriintyy pelaamisesta.

Miten pelaajat rahoittavat pelit?

JP: Yleensä puhutaan pikavipeistä, mutta kyllä se enemmän tai vähemmän lähtee pankkien kulutusluotoista. Kun uutta luottoa ei enää saa, täytyy käyttää muita mekanismeja, kuten pikavippejä, joita pikkuhiljaa aletaan käyttää osana omaa elämää. Salakavalasti velkamäärä pystyy silloin kasvamaan tolkutoman suureksi.

MH: Pelaajien haastatteluissa tuli esiin kolme rahan roolia: ensin on peliraha, jota hävitään. Kun raha alkaa puuttua arjesta, sitä lainataan, varastetaan, tehdään veropetoksia, kerätään pulloja, mitä tahansa. Lopulta nähdään, että ainoa ratkaisu taloustilanteen parantamiseksi olisi se iso voitto rahapelissä. Sen jälkeen kierre on niin voimakas, että sitä on vaikea katkaista.

Missä vaiheessa olisi syytä hakea apua?

MH: Yksi on se, että jos lähtee paikkaamaan tulojaan pelaamalla. Toivottavaa olisi, että apua ja neuvoa haettaisiin varhaisessa vaiheessa silloin, kun pelaamisesta tulee huono olo tai kun pelataan huonoon oloon. Olisi luovuttava ajattelusta, että on tavalliset pelaajat ja sitten ovat ongelmapelaajat, kun meillä on hirveän paljon harmaata aluetta. On ihmisiä, jotka välillä kuluttavat pelaamiseen liikaa ja jotka siinä kohtaa kaipaavat apua. Pitäisi olla normaalia, että pienestäkin liikkakuluttamisesta voisi jutella, ihan kuten alkoholinkäytöstäkin. ■





Veikkauksen monopoli horjuu

Veikkauksen markkinointi joutui kesällä 2019 myrskyn silmään, ja kiivaana velloneessa keskustelussa koko rahapelimonopolin tulevaisuus kyseenalaistettiin. Kimmokkeena toimi aggressiiviseksi koettu, pelaamista kahvinjuontiin vertaava mainoskampanja.

Maarit Seeling Kuvat Shutterstock ja Maria Miklas

EU:ssa jokainen jäsenvaltio voi toteuttaa rahapelaamista itselleen sopivimmalla mallilla. EU:n säännöt ovat selkeät: rahapelejä saa säädellä, jos sillä pyritään pelihaittojen ehkäisyyn, rikollisuuden torjuntaan ja kuluttajansuojaan.

Julkinen valta eli Suomessa Poliisihallitus valvoo monopolijärjestelmän toimivuutta. Suomi on perustellut monopolimallia toteamalla sen olevan paras rahapelihaittojen ehkäisyyn. Terveysten ja hyvinvoinnin laitoksen (THL) arvion mukaan Suomessa on silti noin 124 000 rahapeliongelmaista.

- Lyhyellä aikavälillä Veikkauksella tuskin on mitään hätää, mutta varoja pitäisi suunnata enemmän pelihaittojen ehkäisemiseen. Järjestelmän oikeutus lepää sen varassa, erikoistutkija **Jani Selin** THL:sta pohtii.

THL:n viime keväänä julkistamassa tutkimuksessa todetaan rahapelihaittojen ehkäisyn jääneen

sivuosaan Fintoton, Raha-auto-maattiyhdistyksen ja Veikkauksen parin vuoden takaisessa yhdistämisessä. Haittojen ehkäisyn sijaan yhdistymisen motivaattorina näyttää olleen ennemminkin huoli rahapelituottojen menettämisestä ulkomaisille nurkanvaltaajille.

Veikkauksen mielestä tutkimus tehtiin liian aikaisin. Pelihaittojen torjunta vie sen mukaan enemmän aikaa.

Monopoli vai lisenssi?

Pidemmällä aikavälillä Veikkauksella saattaa THL:n Selinin mukaan olla jo syytä huoleen. Veikkauksen osuus kokonaisrahapelimarkkinoista on noin 90 prosenttia, mutta verkkopelaamisessa tilanne on jo toinen. Siinä osuus jää 70:een prosenttiin. Ulkomaisten yritysten toimintaa verkossa on tällä hetkellä käytännössä vaikea suitsia.

- Nettipelaaminen lisääntyy väistämättä. Kysymys on siitä, miten ulkomaisten, Suomessa ilman toimilupaa toimivien peli-

yritysten myynti kasvaa. Monopolijärjestelmä joutuu vaakalaudalle viimeistään silloin, jos Veikkauksen omien nettipelien kysyntä hiipuu suhteessa markkinoiden tarjontaan, Selin arvioi.

Suomen kaltainen monopoli-malli on Euroopassa enää käytössä vain Norjassa. Myös Ruotsissa otettiin vuoden alusta käyttöön lisenssimalli nettipeleihin, jossa yrityksellä on oikeus rahapelitoimintaan siinä maassa, mihin sillä on lisenssi. Verot maksetaan siihen maahan, jossa pelataan.

Lupajärjestelmällä on puoltajansa. Helsingin yliopiston tutkijan **Janne Nikkisen** mukaan (Helsingin Sanomat 15.8.2019), monopoli-järjestelmä ei ole yksiselitteisesti paras keino ehkäistä pelihaittoja, ja että tutkimustulokset ovat ristiriitaisia. Lisenssijärjestelmän etu hänen mukaansa on, että sen avulla toimijoita voidaan ohjata. Sääntöjä rikkovalta lupa evätään.

Kesällä käydyssä keskustelussa myös pääministeri **Antti Rinne** ►

Kohdentuvatko pelieurot oikein, jos ne kerätään niiltä, joilla ei olisi varaa hävitä?

- ▶ antoi ymmärtää, että Suomessa voitaisiin harkita Ruotsin kaltaista luvanvaraista järjestelmää. Rinteen mielestä myös kauppojen auloissa olevien peliautomaattien sijoittelu-perusteet täytyy selvittää.

Monopolin puoltajaksi ilmoitautui muun muassa tiede- ja kulttuuriministerin tehtävästä perhevapaalla oleva **Annika Saarikko** (kesk.) toteamalla sen olevan paras vaihtoehto pelihaittojen ehkäisemiseksi.

Mukana maailman menossa

Erityisasiantuntija **Mari Pajula** sosi-
aali- ja terveysministeriöstä toteaa,

että monopolin on muututtava toimintaympäristön mukana.

– Suomessa toimii laittomasti satoja pelisivustoja, jotka haastavat monopolin. Pelaaminen muuttuu nopeampitempoisemmaksi ja siirtyy entistä korkeamman riskin peleihin. Tässä valossa järjestelmälle asetettuja tuotto-odotuksia täytyy tarkastella kriittisesti. Muutokset ovat väistämättömiä. Vuosikymmeniä kestänyt staattinen tila on monopolin osalta ohi, Pajula arvioi.

Veikkauksen rahapelit tuottavat vuodessa noin 1,3 miljardia euroa. Eräiden arvioiden mukaan

peräti 60 prosenttia tuotoista tulee nimenomaan ongelmapelaajilta. Summasta noin miljardi euroa korvamerkitään yleishyödyllisiin tarkoituksiin, kuten tieteen, taiteen ja kulttuurin tukemiseen. Lisäksi Veikkaus maksaa tuotostaan 12 prosenttia eli noin 200 miljoonaa euroa valtiolle arpajaisverona.

Rahapelirahoitus jaetaan usein kohteisiin, joita valtion budjetti ei juuri tue. Tuttu slogan ”suomalainen voittaa aina” on iskostunut monen lottoajan selkäyttimeen.

Mutta onko rahapelaaminen vain harmitonta viihdettä, jonka tuotoilla rahoitetaan yhteistä



Erityisasiantuntija
Mari Pajulan mielestä
monopolin on muututtava
toimintaympäristön
mukana.



Mitä tahansa muutoksia rahapelijärjestelmään tehdään, uudistukset tulisi valmistella huolella, sanoo Itä-Suomen yliopiston projektitutkija Niko Suhonen.

hyvää? Kohdentuvatko pelieurot oikein, jos ne kerätään niiltä, joilla ei olisi varaa hävitä? Jostain syystä rahapeliautomaatit näyttävät keskittyneen pienituloisten asuinalueille. Ihmiset pyrkivät parantamaan omaa toimeentuloaan pelaamalla ja samalla aiheuttavat itselleen lisää ahdinkoa.

Hajasijoitetuihin kolikko-peleihin on tosin tulossa viimeistään vuoden 2022 alussa pakollinen tunnistautumisen. Veikkaus arvioi muutoksen laskevan raha-automaattien tuottoa 100–150 miljoonaa euroa.

Pajula muistuttaa, että kaikki rahapelit voivat olla haitallisia: toiset enemmän, toiset vähemmän. Sääntelyllä pyritään pitämään haitat mahdollisimman pieninä. Hän myös tähdentää, että Veikkaus on valtionyhtiö, jonka toiminnasta on säädetty laissa. Sen toimintaan puuttuminen vaatii poliittista päätöstä.

– Moni yhteiskunnallinen toimija on riippuvainen rahapeliuutoista. Tämä on osasy sille, miksi rahapelien toimeenpanossa haittanäkökulmaa ei ole otettu riittävästi huomioon. On vaikea synnyttää aitoa poliittista tahtoa peliongelmiin ratkaisemiseksi, kun tehokkailla toimilla on tuotoissa näkyvä hintalappunsa, Pajula pohtii.

Tuoton ja tarpeen ristiriita

Suomalaisten rahapelaamista tutkinut Itä-Suomen yliopiston projektitutkija **Niko Suhonen** toteaa rahapelikeskustelussa usein unohtuvan, että suurimmalle osalle pelaajista kyse on normaalista kuluttamisesta ja ajanvietteestä, josta ei aiheudu sen kummempaa haittaa.

– Aikuisilla ihmisillä on oikeus harrastaa mitä haluavat. Se kuuluu vapaaseen yhteiskuntaan. Silti ei

voi myöskään kieltää, että 2–3 prosentille pelaaminen on iso ongelma. Siksi rahapelaamista säädellään lähes kaikkialla maailmassa, Suonen huomauttaa.

Nettipelaamisen kautta markkinat kuitenkin muuttuvat vauhdilla. Suonen pitää luonnollisena, että myös Veikkaus joutuu panostamaan markkinointiin ja mainontaan sekä kehittämään tarjontaansa, jotta suomalaiset pelaisivat edelleen myös sen pelejä.

Tuoton tekeminen tuleekin olemaan Veikkaukselle entistä vaikeampaa, kun sen pelit ovat vain osa kansainvälistä tarjontaa.

Ulkomaisten uhkapelisivustojen aggressiivinen markkinointi

on Suomen arpajaislain vastaista, mutta silti mainoksiin törmää etenkin somessa, jossa nettikasinot mainostavat estoitta tarjontaansa.

Toisaalta Veikkausvaroista vain 4,5–5 miljoonaa euroa ohjataan pelaamisesta aiheutuvien haittojen ehkäisyyn, tutkimukseen ja hoidon kehittämiseen, kun taas yhtiön markkinointiviestinnän kokonaisbudjetti oli viime vuonna 47,3 miljoonaa euroa.

– Rahapelimarkkinat vaativat aina voimakkaan säätelyn. Lisenssijärjestelmän toimivuudesta on vaikea sanoa vielä mitään, koska Ruotsissakin siihen siirryttiin vasta vuoden alusta. Kannattaa katsoa, millaisia kokemuksia siellä saadaan, Suonen sanoo.

Lisenssijärjestelmässä säätelijän pitää hänen mielestään olla vielä voimakkaampi, ammattitaitoisempi ja vielä paremmin resursoitu kuin monopolissa, jossa viranomaisvalvonta on yksinkertaisempaa.

– Mitä tahansa muutoksia järjestelmään tehdäänkään, niin uudistukset tulisi valmistella huolella ja taata sääntelyn ehtojen riittävä valvonta, Suonen huomauttaa. ■



4,5–5 milj. euroa

Veikkausvaroista 4,5–5 miljoonaa euroa ohjataan pelaamisesta aiheutuvien haittojen ehkäisyyn, tutkimukseen ja hoidon kehittämiseen.

47,3 milj. euroa

Veikkauksen markkinointiviestinnän kokonaisbudjetti oli vuonna 2018 47,3 miljoonaa euroa.



Läheisen liiallinen pelaaminen
haittaa noin 700 000 suomalaista.
Pinja Hiltunen oli yksi heistä.
Enää hän ei kannata vastuuta
äidistään ja voi ostaa rahoillaan
vaikka kukkia.

Pinja kärsi läheisen pelaamisesta

Pinja Hiltunen oli äidilleen taloudenhoitaja, työkaveri, talousneuvoja ja terapeutti – kaikkea muuta paitsi tytär. Lapsen hätähuutoja ei kuultu ajoissa.

Marjo Tiirikka Kuvat Johanna Kokkola

”Olin 8-vuotias, kun äitini pelasi kaupan tai huoltoaseman peliautomaatteja. Värikkäät koneet näyttivät kiehtovilta, ja sain itsekin niitä kokeilla. Pian kuitenkin huomasi äitini uppoutuvan pelaamiseen niin, että kaikki muu unohtui. Olisi hävettänyt, jos joku tuttu olisi nähnyt meidät. En lähtenyt enää kauppareissuille mukaan.

Minulla ei ollut ketään kelle kertoa huolestani. Suvussa vaiettiin tiukasti ikävistä asioista. Stressaan-tuneelle äidille halusin olla näky-mätön, jotten aiheuttaisi lisäharmia.

Sisäinen kuohuntani johti paniikkikohtauksiin, joista ensimmäisen sain 10-vuotiaana kesken matikan kokeen. Oli vaikea hengittää, ja seinät tuntuivat kaatuvan päälle. Istuin sinnikkääsi kokeen loppuun, ja säntäsin sitten ulos. Palautuspäivänä opettaja paasasi, miten joku ”idiootti” ei osannut edes yksinkertaisia yhteen- ja vähennyslaskuja. Se olin minä. Häpeä vain kasvoi.

Lähes päivittäisistä kohtauksista huolimatta selvitin peruskoulun

kunnialla. Lukiossa hoidin kodin ja vanhempani pankkiasiat, koska tämä ei halunnut opetella verkkopankin käyttöä. Tilin tyhjentäminen kyllä onnistui.

Nälän sietämistä

Pelaamisen vuoksi meillä ei ollut aina rahaa ruokaan. Vinkit nälän sietämiseen löysin anoreksiaan ihannoivilta sivuilta. Laihduin ja leikkautin huonoon kuntoon menneet hiukseni. Opettajat kehuivat uutta tyliäni.

Lopulta kerroin äidilleni tarvitsevani apua. Hän patisti minut tutun ravitsemusterapeutin puheille. Minulle ehdotettiin laitoshoidoa, mutta äitini sai vakuutettua hoitoväen, ettei se olisi minulle hyväksi. Äiti tarvitsi minua kotona.

Yläkoulussa yritin kertoa opettajille kotiongelmasta. Äitini toimi koulun siivoojana ja oli opettajille tuttu. Ehkä se oli syy, ettei minua uskottu.

Tilanne kärjistyi ja lopulta järjestettiin palaveri, johon äitini ja kuraattorikin osallistui. Jälleen äidin onnistui manipuloida minut kertomaan, että kyseessä oli vain väärinkäsitys. Harmitti, ettei asiaan pystytty puuttumaan.

Seuraavaksi yritin saada apua kirjoittamalla äidinkielen esseen siitä, mitä elämäni on: äiti vain pelaa ja minä vedän diapameja ja kipulääkkeitä pärjätäkseni. Palautuspäivänä opettaja kertoi aineeni olevan järkyttävä, eikä hän halua vastaavaa lukea enää koskaan.

Myöhemmin olen tajunnut, ettei ▶

Pelaamisen vuoksi meillä ei ollut rahaa ruokaan. Vinkit nälän sietämiseen löysin netistä ja sairastuin anoreksiaan.

Jälkikäteen tajusin avun vastaanottamisen olleen yksi elämäni parhaimmista päätöksistä.



- ▶ opettajalla ollut välineitä keskustella asiasta.

Itsemurhayritys pahensi tilannetta

Vanhemman peliriippuvuudesta aiheutunut ahdistus ja vakavat parisuhdeongelmani johtivat minut 19-vuotiaana yrittämään itsemurhaa lääkkeillä. Sairaalassa äiti sai kuitenkin ylipuhuttua minut kertomaan, että kyseessä oli vain lääkkeistä aiheutunut nestehukka. Vakuutin vanhemman painostuksesta tilanteen olevan hallinnassa, ja pääsin jo samana päivänä kotiin.

Itsemurhayritykseni vain pahensi peliongelmaa, koska tunnesyistä pelaava vanhempani pelasi pahaa oloaan pois. Hänen rahatarvettaan helpottaakseen aloitin osaaikatyön. Sekään ei riittänyt, vaan rahaa piti myös lainata ja ottaa pikavippejä.

Pysäyttävä kysymys

Lopulta soitin A-klinikalle saadakseni äidilleni apua. Minulle

sanottiin, ettei täysi-ikäisille voi antaa hoitoa vastoin tahtoa. Mutta haluatko sinä sen sijaan tulla juttelemaan? hoitaja kysyi.

Kysymys oli minusta outo, koska kaikki ongelmmehän ratkeaisivat, jos pelaaminen loppuisi. Jälkikäteen tajusin avun vastaanottamisen olleen yksi elämäni parhaimmista päätöksistä. Minulle hahmottui, miten molemminpuolinen läheisriippuvuus oli hallinnut koko elämäni.

Valmistuin kokiksi ja halusin jatkaa äitini vastustuksesta huolimatta kotitalousopettajaksi. Muutto Savonlinnaan ei ratkaissut ongelmia, vaikka äiti oli tuolloin A-klinikan avun piirissä. Päätökseni muuttaa oli kuulemma itsekäs teko. Hän soitti minulle jopa 72 kertaa päivässä ja matkusti luokseni, jos ei saanut minua kiinni.

Ensimmäisenä opiskeluvuonna yliopistolla palasin joka viikonlopuksi kotikaupunkiin tehdäkseen siivoustöitä. Palkan lisäksi annoin osan opintotuesta ja -lainastani

äidille lainanmaksuja varten. Opin tulemaan toimeen hyvin vähällä. Ravinnoksi riitti pakettinuudelit.

Irti vanhemmasta

Puolessa vuodessa tunsin polttaneeni itseni loppuun ja harkitsin opintojen lopettamista. Joululomalla tulin järkiini ja päätin jatkaa opintoja. Jätin siivoustyöt. Tuin vanhempaani menemään kuntoutuspsykoterapiaan, jossa itsekin olin aiemmin käynyt.

Olen nyt aloittanut viimeisen opiskeluvuoteni yliopistolla. Välit äitiini ovat paranemaan päin. Haluaisin tutustua häneen ihmisenä ilman peliriippuvuutta.

Vasta Pelirajat on-koulutuksesta olen tutustunut vertaistukeen. Olen ymmärtänyt, että usein läheiset hakevat apua vasta kun peliriippuvainen on jo kuntoutunut. Vyyhtiä voi purkaa ajoissa hakemalla itselleenkin apua. Olen myös oivaltautunut, että antamalla itselleni luvan olla vihainen saan kiukun lopulta laantumaan.

Itselleni toimi parhaiten A-klinikan tuki ja terapiajakso. On tärkeää, että kuka vain voi ottaa peliongelman puheeksi, jos epäilee sitä toisella. Hyvähän se on, jos epäily osoittautuu vääräksi. Paljon pahempaa on, jos ongelmaan ei puututa.

Viime aikoina olen huomannut, ettei elämä olekaan niin kauheaa. Nyt voin ostaa vaikka pihalle kukan. Aiemmin kaikki rahat piti antaa äidille tai pistää säästöön retkahduksen varalle. ■

Raha- ja digipelaaminen sekoittumassa

Perinteisen rahapelaamisen ja viihteellisen digipelaamisen raja on hämärtyvässä. Avainasemaan nousevat peleihin rakennetut ansaintamallit ja pelaajille tarjottavat kokemukset.

Vesa Ville Mattila



Counter Strike on nopeatempoinen kaupunkitaistelupeli.

Suomalaiset syytävät edelleen innokkaasti rahojaan erilaisiin peleihin. Samalla tietokoneita, konsoleita ja mobiililaitteita hyödyntävästä digipelaamisesta on tullut koko kansan viihdettä.

- Digipelaamisen suosio kasvaa kaikissa ikäluokissa mobiilipelaamisen yleistymisen myötä. Myös rahapelaaminen verkossa - esimerkiksi raha-automaattipelit tai pokeri nettikasinoilla - lisääntyy, arvioi Tampereen yliopiston tutkija **Jani Kinnunen**.

- Yhteiskunnallisella sääntelyllä voidaan vaikuttaa, mutta usein se tapahtuu hieman jälkijunassa.

Entistä houkuttelevampia sisältöjä

Digitaalisen kehityksen ja peliteollisuuden kasvun myötä pelien sisällöissä ylletään entistä näyttävämpiin ja koukuttavampiin kokonaisuuksiin.

Nykyiset mobiililaitteet pystyvät pyörittämään sellaisia pelejä, joihin aiemmin tarvittiin pelikonsoli tai pöytätietokone. Laitteistojen

kehittymisen ansiosta esimerkiksi tietokonegrafiikalla tuotettua lisättyä todellisuutta voidaan hyödyntää entistä tehokkaammin. Eikä lisätyn todellisuuden rajoja vielä edes tiedetä.

Toisaalta taas tarinallisuus sekä digipeleistä tutut audiovisuaaliset ja virtuaalista todellisuutta rakentavat elementit näkyvät myös rahapelien toteutuksissa.

- Kannattaa muistaa, että esimerkiksi päivittäistavarakauppojen yhteyteen sijoitetut raha-automaattipeliautomaatit ovat oikeastaan kosketusnäyttöllisiä tietokoneita omilla kuorissaan. Niitäkin voi siis sanoa digipeleiksi, Kinnunen toteaa.

Suuri summa mikromaksuista

Pelien digitaalinen lataaminen verkosta on luonut peliteollisuudelle

uusia ansaintamahdollisuuksia. Kertamaksulla hankittujen pelien tilalle tai niiden lisäksi peleihin julkaistaan jatkuvasti maksullisia päivityksiä, lisäosia ja virtuaali-hyödykkeitä.

Erityisesti monien mobiilipelien ansaintamalli perustuu niin sanottuun free to play -malliin. Tällöin peli ja sen aloittaminen on ilmaista, mutta pientä mikromaksua vastaan peliin ja pelihahmoihin saa uutta sisältöä ja ominaisuuksia.

- Pelien yhteydessä on tarjolla runsaasti erilaista virtuaalista sälää. Lisäksi mikromaksuilla pystyy usein vauhdittamaan pelin etene- mistä, Kinnunen mainitsee.

- Free to play -malliin perustuvien pelien suunnittelijat miettivät, mihin kohtaan he asettavat pelaamisen katkaisevan stopin, jonka voi välttää mikromaksun avulla. Rahapeleissä puolestaan mietitään, ▶

Mistä on kyse?



- » Rahapelaaminen on pelamista, johon panostetaan rahaa ja jonka voitto tai tappio mitataan rahassa tai rahan arvoisena asiana. Sattuma vaikuttaa sekä voittamiseen että häviämiseen.
- » Suomalaiset ovat maailman neljänneksi eniten rahapelejä pelaava kansa.
- » Digipelaaminen tarkoittaa tietokoneilla, konsoleilla ja erilaisilla mobiililaitteilla tapahtuvaa pelamista. Yhä useammin digipelejä jaetaan ja pelataan verkossa.
- » Joka kolmas suomalainen pelaa vähintään kerran kuussa tabletilla tai kännykällä.

Dota 2 -pelin fantasiahahmoilla on monenlaisia taitoja ja vahvuuksia.

- mikä on oikea palkintofrekvenssi eli pelamisen jatkamista kannustavien rahapalkintojen rytmitys.

Digipelien mikromaksujen summat vaihtelevat kymmenistä senteistä kymmeneenkin euroon. Pelin edetessä ja aikaa myöten pienistä summista saattaa kertyä iso kokonaislasku.

Yllätyslaatikot koukuttavat jatkamaan

Nouseva trendi digipelien mikromaksuissa ovat Loot boxit eli yllätyslaatikot.

Yllätyslaatikot tarkoittavat peleissä ilmeneviä laatikoita, joita avaamalla pelaaja saattaa saada pelissä käytettäviä virtuaalisia palkintoja. Niiden sisältö vaihtelee pelihahmojen ulkoasua muokkaavista ominaisuuksista kykyjä kasvattaviin välineisiin. Laatikoita voi yleensä joko ostaa rahalla tai ansaita pelaamalla.

– Yllätyslaatikot sisältävät samanlaisia arpajaisten elementtejä kuin vaikkapa lotto tai raaputusarpa. Pelaaja ei koskaan tiedä etukäteen, minkä arvoinen voitto osuu kohdalle, Kinnunen korostaa.

– Parhailaan käydään keskusteluja siitä, pitäisikö yllätyslaatikoita säädellä samalla tavalla kuin rahapelejä.

Yllätyslaatikot vaikuttavat pelaajiin samankaltaisesti kuin uhkapelit. Palkinnon saamisen epävarmuus aktivoi ihmisen dopamiinijärjestelmän ja houkuttelee jatkamaan pelamista palkinnon toivossa.

Ammattilaisten ja rahapelisivustojen turnauksia

Tietokoneella tai konsolilla kilpailullisesti pelattava eSports eli e-urheilu on yksi digipelaamisen nopeimmin kasvavista ilmiöistä.

Ammattimainen kilpelaaminen keskittyy pelaajamääriltään kaikkein suurimpien ja suosituimpien digipelien ympärille. Ammatillaisuus on tuonut digipelaamiseen muustakin ammattiuurheilusta tuttuja ilmiöitä: vedonlyöntiä ja jopa sopupelejä.

Kinnunen kuitenkin muistuttaa, että verkossa pystyy pelaamaan rahasta mitä moninaisimpia pelejä. Tarjolla on niin turnauksia kuin kaksinpelejä.

– Netistä löytyy paljon taitopelisivustoja, joissa toisilleen entuudestaan tuntemattomat pelaajat tapaavat ja voivat haastaa toisiaan pelaamaan rahasta – samaan tapaan kuin millä tahansa kasinolla. ■

Miten ehkäistä rahapeli-ongelmia työelämässä?



Pelaaminen ja siihen uppoutuminen voi olla työturvallisuusriski, kun keskittyminen valuu pelitilin seuraamiseen.

Päihhteitä koskevia pelisääntöjä on tehty työpaikoilla 1970-luvulta lähtien. Ensimmäisten päihdeohjeiden tarkoitus oli kertoa, miten käyttää alkoholia työpaikoilla. Moni muistaa kuvia työmaiden harjakaisista, joissa juotiin usein paljonkin ”firman piikkiin”.

Suomalainen työelämä on kuivunut paljon viime vuosikymmenien aikana. Tämän päivän työelämää leimaa kiire ja sen myötä huolellisuuden korostuminen.

Tyypillisiksi ongelmiksi saattavat nousta laittomien päihhteiden lisäksi lailliset rahapelit, joiden aiheuttamia haittoja harjaantuneenkin esimiehen tai työsuojeluvaltuutetun on vaikea huomata.

Harvoin kuulee tarinoita, että työpaikan rahoja olisi käytetty pelaamiseen. Useimmiten kahvikassojen tai vastaavien katoaminen liittyy harrastustoimintaan. On pelattu urheiluseuran kanttiinituotot tai lasten leirikoulun matkarahat. Rahapelaamisen ongelmat sotkevat ihmisten välisiä suhteita ehkä pahemmin kuin alkoholi, koska ymmärrys peliongelmistä on vähäisempää.

Hyvässä työpaikan päihdeohjelmassa on selkeä kolmijako niin päihhteistä kuin pelaamisestakin: ennaltaehkäisy, puuttuminen ja ongelmanratkaisu.

Ennaltaehkäisy on tietoisuuden ja keskustelun lisäämistä. On tarpeen puhua pelaamisesta, esimerkiksi siitä, että valtaosa rahapeleistä on sattumapelejä ja peliyhtiöllä on aina parempi sauma.

Nykyisin lähes jokaisella työntekijällä on älypuhelin työpaikalla mukana tai käytössä. Ja se on kasino, jota voi pelata helposti ja huomaamatta. Pelaaminen ja siihen uppoutuminen voi olla työturvallisuusriski, kun keskittyminen valuu pelitilin seuraamiseen.

Jos huomaat työkaverillasi peliongelman, puutu siihen. Se osoittaa, että välität. Selkeät työpaikan toimintatavat ja hyvä päihdeohjelma luovat pohjan sille, miten puututaan tai ohjataan hoitoon.

Lempäälän kunta teki oman päihdeohjelman, jossa rahapelaaminen on nostettu esille. Se on ensimmäinen kunnallinen ohjeistus haittojen ehkäisyyn ja korjaamiseen. Siinä, kuten kaikissa päihdeohjelmissa, akilleenkantapäätä on ohjelmaan sitoutuminen. Se, miten hyvin osataan jakaa tietoa kaikille työntekijöille. Avainkysymys on, mistä ja miten voi saada apua, kun sitä tarvitsee. Työnantajalla on velvollisuus huolehtia työturvallisuudesta. Se, että yhteiset asiat ovat kunnossa, auttaa jokaista löytämään avun ja tuen ajoissa.

Muutokset herättävät aina tunteita. Ne voivat näyttää aluksi yksilön toimintaa rajoittavilta. Kun 2–3 vuoden välein tarkastellaan päihdeohjelmaa, huomataan kuitenkin yhteiset hyvät muutokset, kuten parantunut työilmapiiri ja vähentyneet poissaolot. Työpaikan päihdeohjelma on puhumista ja siitä vastuu on jokaisella.

Katso lisää www.huugo.fi.

Timo Nerikko

Kouluttaja

Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry

Mitä pelaat ja huolestuttaako pelaamisessa jokin asia?

Kysyimme suomalaisilta rahapelaamisesta.

1. Mikä on ensimmäinen muistosi rahapeleistä?
2. Mitä pelaat ja kuinka paljon?
3. Huolestuttaako rahapelaamisessa jokin asia?
4. Onko lähi- tai kaveripiirissäsi ollut ongelmia pelaamisen kanssa?



Saara Nenonen,

OPISKELIJA, JYVÄSKYLÄ

1. Varhaisin muistikuva on lapsena vanhemman kanssa pelikoneella pelaaminen. Aikuisiällä olen lotonnut joskus netin kautta. Sen verran pelaaminen on vierasta, että sen teki mieluummin rauhassa ja apua tutulta kysellen netissä kuin kassalla.
2. Lottoa ja EuroJackpota pelaan 2-3 kertaa kuukaudessa.
3. Huolestuttaa hieman se, kun kuulee, miten helposti joku on voinut jäädä koukuun. Itse olen asettanut aika tiukkoja pelirajoituksia nettipeleissä itselleni. On todella hyvä, että ongelmatapauksia koitetaan tehokkaasti kitkeä ja avun saamisesta vinkataan muun muassa nettisivuilla ja tv-mainosten kautta.
4. Ei tietääkseni.



Heli Kähkölä,

TYÖHYVINVOINNIN JA KOULUTUKSEN ASiantuntija, OULU

1. Muistan lapsuudesta huoltoasemien rahapeli-automaatit. Parhaiten mieleen on jäänyt pajatso, jota vanhempani joskus kokeilivat.
2. Rahapelit eivät ole koskaan kiinnostaneet minua eli en ole pelannut. En ole muutenkaan yhtään kilpailuhenkinen.
3. Peliriippuvuus huolestuttaa. Se, että pelaamiseen käytetään kohtuuttomasti rahaa ja ehkä aikaakin. Ongelmapelaajia ei kuitenkaan ole tietääkseni kuin joku prosentti. Mutta sekin on liikaa.
4. Lähipiirissäni ei onneksi ole ollut kellään ongelmia. Tiedän, että poikani pelaavat jonkun verran, lähinnä urheiluun liittyvää vedonlyöntiä (yhdistelmä veto). Välillä tarkistan nuorimmaisen tiliotteelta, paljonko hän on käyttänyt pelaamiseen rahaa. Onneksi pelaaminen on kuitenkin pysynyt kohtuullisena, ja esimerkiksi kesällä hän ei pelannut ollenkaan. Hyvä periaate on, ettei käytä enempää kuin mitä on voittanut. En siis ole huolissani.



Miko Juhonen,

VASTUUMYYJÄ, HELSINKI

1. Ensimmäinen muisto rahapeleistä on, kun pienenä isovanhempani pyysivät minua ja serkkujani täyttämään oman lottokupongin, joilla he sitten pelaavat meidän puolestamme vielä tänäkin päivänä.
2. En pelaa itse juuri ollenkaan. Välillä risteilyillä tulee laitettua pari euroa pelikoneeseen, mutta siihen se sitten jääkin.
3. Yleisellä tasolla huolestuttaa se, miten helppoa rahapelaaminen on nuorille ja muillekin aikuisille. Koska pelaaminen on niin kynnyksen takana, jää muutaman voiton jälkeen helposti koukuun.
4. Kenelläkään lähipiirissäni ei ole ollut ongelmia pelaamisen kanssa, ainakaan tietääkseni.



Harri Holttinen,

KIRVESMIES, HELSINKI

1. Isän esimerkkiä seuraten kiinnostuin hevosurheilusta jo pikkupoikana. Myös pajatson muistan lapsuudesta, sitä pääsi pienemmätkin pelaamaan.
2. Pelaan Totoa joka viikko joko kotikoneella tai paikan päällä raveissa. Joskus olen satunnaisesti ostanut jonkun raaputusarvan, ja silloin tällöin saatan myös laittaa vakiorivin Lotossa. Kesän lomareissulla halusin myös testata laivan pajatsoa vuosikymmenien tauon jälkeen.
3. Pelaan kohtuullisen pienillä summilla, enkä ole tuntenut jääväni koukuun pelaamiseen missään vaiheessa. Toto-luukulle ei ole pakottavaa tarvetta. Jos on muuta ajanvietettä tai jos ei ole hyviä hevosia radalla, ei pelaamiseen ole tarvetta.
4. Tunnen ihmisiä, joilla on tullut pelivelkoja ja hankaluuksia liiallisen totopelaamisen kanssa.



Pipsa Nevanperä,

ELÄKELÄINEN, HELSINKI

1. Muistan, kun mieheni ja isäni lottosivat yhdessä. He olivat tehneet kaikenlaisia taulukoita, mitä numeroita Lotossa on esiintynyt eniten ja vähiten. Saatoimme seurata arvontoja sitten yhdessä televisiosta.
2. Joskus ostan porukasta lotosta osuuden. Sitten muistaessani tarkistutan kupongin kioskillä. Jos en voita, niin hienoa, että rahaa menee ainakin johonkin hyvään kuten taiteelle ja kulttuurille. Raha tai suurista voitoista haaveileminen ei ole koskaan minulle ollut mikään iso juttu.
3. Ei minua rahapelaamisessa mikään huolestuta.
4. En ole kuullut, että kenelläkään lähipiirissä olisi tuttavapiirissä olisi ongelmia rahapelien vuoksi. ■

Otetaaks yhet?

LÖYDÄ UUSIA TOTTUMUKSIA.



WWW.TIPATON.FI #UUSIATOTTUMUKSIA #TIPATON

TIPATON

