

Rahapeliväittämät ohjeistus

Nämä rahapeliväittämät on tarkoitettu käytettäväksi keskustelun tueksi ja tiedon lisäämiseen

Voit käyttää näitä rahapeliväittämiä

- hyvinvointitapahtumissa
- ständillä
- osana rastitehtäviä
- terveystiedon oppitunnilla.

Lue väittämät ensin itse ja vastaa niihin. Montako sait oikein? Tutustu sen jälkeen väittämien oikeisiin vastauksiin tarkemmin.

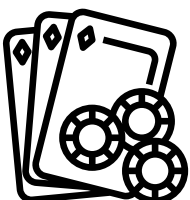
Ohjeet

Tulosta ohessa olevia väittämälappusia niin monta kuin ajattelet olevan tarpeen sekä yksi kappale ohjaajan ohjeita.

Varaa ständille/rastille rahapeliväittämien lisäksi kyniä sekä ohjeesi. Pyydä kävijöitä täyttämään väittämät ja kerro, miten käynte sen jälkeen vastaukset läpi. Vastaukset voivat olla totta, tarua tai totta & tarua.

Kun kävijä tai pieni kävijäporukka on vastannut kysymyksiin, käykää vastaukset väittämä kerrallaan läpi ja laskekaa samalla saadut pisteet.

Voit halutessasi ottaa mukaan pienen palkinnon, jonka kävijä saa vastattua tiettyyn määrään oikein. Hyvä määrä voi olla 6/10.



1. Rahapelit on suunniteltu koukuttamaan pelaaja.

Totta

Mahdollista pelaajaa houkutellaan pelaamaan mainoksin sekä pelien visuaalisuuden ja iloa aiheuttavien voittoäänien avulla. Pelit on tehty helposti pelattaviksi, jolloin pelaajalla on tilanteessa vahva kontrollin tunne. Rahapeleihin on usein myös suunniteltu niin sanottuja läheltä piti-tilanteita, jotka pitävät jännitystä yllä ja saavat pelaajan ajattelemaan, että kohta se onni kyllä osuu kohdalle! Nämä ominaisuudet sekä esimerkiksi pelien nopeus, ovat riippuvuutta aiheuttavia mekanismeja, joiden tarkoituksena on saada pelaaja jatkamaan pelaamista ja palaamaan pelien pariin aina uudestaan. Rahapelien maailmaan uppoutuessa voi myös ajantaju kadota.

2. Harjoitus tekee mestarin- kun harjoittelet rahapelaamista, voitat enemmän.

Totta ja tarua

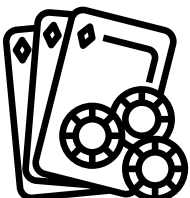
Pelaajalla voi olla sellainen käsitys, että harjoittelu tai erilaiset pelistrategiat auttavat voittamaan. Pelaaja voi myös ajatella, että voittaminen on kiinni omista taidoista mutta häviäminen huonosta tuurista.

Vedonlyönnissä voi toki kyllä kehittyä vähän, samoin pokerissa, mutta niissäkin pelaaja helposti arvioi yläkanttiin oman sekä pelissä vaadittavan tiedon ja taidon. Pääsääntöisesti rahapeleissä voittaminen perustuu kuitenkin täysin tuuriin sekä satunnaisuuksiin, ei harjoitteluun ja taitoon.

3. Yleisin syy rahapelaamiselle on jännityksen tunne.

Tarua

On olemassa monenlaisia erilaisia syitä ja motiiveja pelata rahapelejä. Jännitys, sosiaaliset syyt, älyllisten haasteiden hakeminen, vaikeiden asioiden pakeneminen ovat esimerkiksi tällaisia syitä. Tutkimusten mukaan kuitenkin tärkein syy rahapelaamisen aloittamiseen ja pelaamisen jatkamiseen on rahan voittaminen. Jättipotista haaveilee moni ja äkkirikastuminen saatetaan nähdä ulospääsynä taloudellisista vaikeuksista. Vähävaraiset pelaavat tutkimusten mukaan muita useammin rahapelejä; heikko rahatilanne ja toive voitosta saattavat houkutella pelaamaan.



4. Suomessa rahapelaamista säännellään lailla.

Totta

Rahapelien järjestäminen katsotaan toiminnaksi, joka vaatii yhteiskunnallista sääntelyä, sillä rahapelaamiseen liittyy paljon riskejä ja haittoja. Suomessa rahapelaamista säännellään arpajaislain sekä muutaman Valtioneuvoston asetuksen avulla. Arpajaislaki määrittelee muun muassa sen, että rahapelaaminen on alaikäisiltä kielletty. Ikäraja koskee kaikkia rahapelejä, eikä alle 18-vuotias saa pelata rahapelejä edes vanhemman seurassa.

Arpajaislaissa määritellään myös, mikä lasketaan rahapelaamiseksi. Tämän lisäksi arpajaislaissa käsitellään esimerkiksi tavara-arpajaisia ja bingoja. Veikkaus Oy:llä on Suomessa yksinoikeus rahapelien toimeenpanolle. Laissa on myös säädetty, että Veikkaus Oy on kokonaan valtion omistama.

5. Rahapeliautomaattien palautusprosentti on 90%, joten voittomahdollisuudet ovat hyvät.

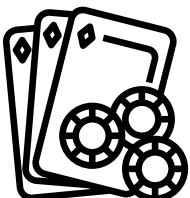
Totta ja tarua

Rahapeliautomaattien palautusprosentti on 90 %, mutta se ei tarkoita, että voittamisen todennäköisyys on kaikille korkea. Voitot voivat jakautua niin, että yksikin ihminen voi voittaa suurimman osan, jopa kaiken. 90 % palautusprosentti tarkoittaa sitä, että kaikista niistä rahoista, jotka kaikki rahapelien pelaajat yhteensä laittavat rahapeleihin, 90 % palautuu, eri suuruisina voittoina. Loput 10 % rahoista menee muuhun. Muita rahapelaamisen muotoja tarkastellessa voi todeta, että lotossa voiton todennäköisyys on 1:18643560, raaputusarvoissa todennäköisyys vaihtelee.

6. Täysi-ikäistyminen voi altistaa rahapeliongelman syntymiselle.

Totta

Moni nuori odottaa täysi-ikäistymistä osittain siksi, että täysi-ikäisenä pääsee laillisesti pelaamaan rahapelejä. Täysi-ikäistyminen voi tämän vuoksi olla syy siihen, että nuorelle syntyy lyhyessä ajassa rahapeliongelma. Muita asioita, jotka lisäävät täysi-ikäistyvän nuoren riskiä rahapeliongelmien muodostumiseen ovat isot elämänmuutokset esim. opintojen päätyminen ja uusien opintojen alkaminen, sekä muuttaminen omaan kotiin. Suomessa eniten ongelmallisesti pelaavia löytyy 18–29-vuotiaista.



Suurin osa rahapelejä pelaavista täysi-ikäisistä ovat kuitenkin niin sanottuja viihdepelaajia, eli rahapelaaminen tuo sopivasti jännitystä, viihdykettä tai nautintoa pelaajalle, muttei tuota haittoja hänelle tai hänen lähipiirilleen.

7. Nettikasinoiden raha-automaattipelit ovat matalariskinen tapa pelata rahapelejä.

Tarua

Nettirahapelit (netin kasinopelit ja nettiautomaatit) ovat niin sanottuja korkean riskin rahapelejä. Tämä tarkoittaa sitä, että pelatessa riski riippuvuuden synnylle on suuri. Nettirahapelien koukuttavuus liittyy niiden nopeatahtisuuteen, eli siihen, että niissä voitot (ja tappiot) tulevat tässä ja nyt. Myös riski käyttää paljon rahaa on näissä peleissä suuri.

8. Rahapelaaminen voi vaikuttaa ihmissuhteisiin.

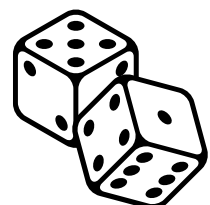
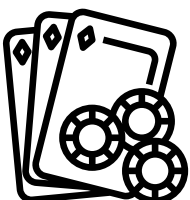
Totta

Rahapelaaminen voi vaikuttaa ihmissuhteisiin monella tapaa. Jo se, että läheinen huomaa pelaajan olevan psyykkisesti ja/tai fyysisesti rasittunut voi kuormittaa läheistä, samoin se, että hän huomaa pelaajan sosiaalisen elämän lamaantuneen.

Taloudelliset vaikeudet ovat hyvä esimerkki siitä, miten ongelmapelaaminen voi vaikuttaa läheiseen. Jos ongelmapelaamisesta kärsivällä on jaettu talous toisen ihmisen kanssa, voi velkaantuminen vaikuttaa läheisen arkeen erittäin konkreettisesti, kun esimerkiksi laskujen maksamiseen ei ole rahaa pelaamisen vuoksi.

Läheiset keskittyvät helposti myös ongelmapelaamisesta aiheutuvien seurauksien korjaamiseen, mikä ei pitkällä aikavälillä ole kestävä ratkaisu. Läheisellä voi myös olla vahvoja häpeän, huolen, pelon tai vihan tunteita. Pelaajan ja läheisen välille voi myös syntyä luottamuspuola.

Toinen näkökulma siihen, miten ongelmapelaaminen voi vaikuttaa läheiseen on, että esimerkiksi oman vanhemman ongelmallinen pelaaminen on voinut jättää vahvat jäljet. Kaverin pelaaminen voi aiheuttaa tämän vuoksi tunnereaktioita, vaikka kaverin pelaaminen ei olisi millään tavalla ongelmallista.



9. Some-vaikuttajien kautta mainostetaan rahapelejä.

Totta

Rahapelien mainostaminen on Suomessa kielletty kaikilta muilta, paitsi Veikkaus Oy:ltä. Veikkauksenkin markkinointimahdollisuudet ovat rajallisia – he eivät esimerkiksi saa mainostaa rahapelaamista ihannoivaan tyyliin, kuten liioitellun myönteisesti tai yllyttämällä rahapelaamiseen. Markkinointia ei myöskään saa kohdistaa alaikäisiin.

Laittomuudesta huolimatta monet some-vaikuttajat ovat mainostaneet rahapelejä omilla somekanavillaan. Samalla he ovat syylistyneet markkinointia koskevien säännösten rikkomiseen, josta voi pahimmillaan seurata vähintään 10 000 € seuraamusmaksu. Monet some-vaikuttajat ovat myös tehneet tahallista tai tahatonta piilomainontaa. Seurauksena tästä on sakkorangaistus, koska Kuluttajansuojalain mukaan mainoksesta on aina käytävä selville se, mitä mainostetaan ja se, että kyseessä on mainos.

Some-vaikuttaja saa julkaista videon, jossa voittaa rahasumman nettikasinosta, mutta julkaisu ei saa näyttää mainokselta, vaikuttaja ei saa saada korvausta nettikasinolta eikä olla muutenkaan tekemisissä nettikasinon kanssa.

Rahapelaamiseen liittyvää julkaisua kannattaisi aina harkita tarkkaan, sillä siitä huolimatta, onko kyseessä mainos vai ei, voi julkaisulla olla negatiiviset seuraukset esim. ihmiselle, joka taistelee peli-ongelman kanssa. Some-vaikuttajilla (ja meillä muillakin) on myös tietynlainen vastuu esillä ollessaan.

10. Koska edellisestä voitosta on kauan, nyt voitto osuu varmasti kohdalle.

Tarua

Lausahdus on esimerkki siitä, miten rahapelin satunnaisuus ymmärretään väärin. Väärinymmärrys on siinä, että ajatellaan edellisten pelitapahtumien vaikuttavan tuleviin pelitapahtumiin. Edellisistä peleistä ei kuitenkaan voi tehdä minkäänlaisia päätelmiä siitä, miten seuraava peli menee. Jokainen pelikerta on riippumaton muista pelikerroista ja perustuu satunnaisuuteen.

Esimerkki satunnaisuudesta: Kun heität kolikkoa, mahdollisuus saada klaava on 50-50. Vaikka saisit viisi klaavaa peräkanaa, mahdollisuutesi saada klaava kuudennella heittokerralla on edelleen 50-50. Aiemmat heittokerrat eivät vaikuta seuraaviin.

