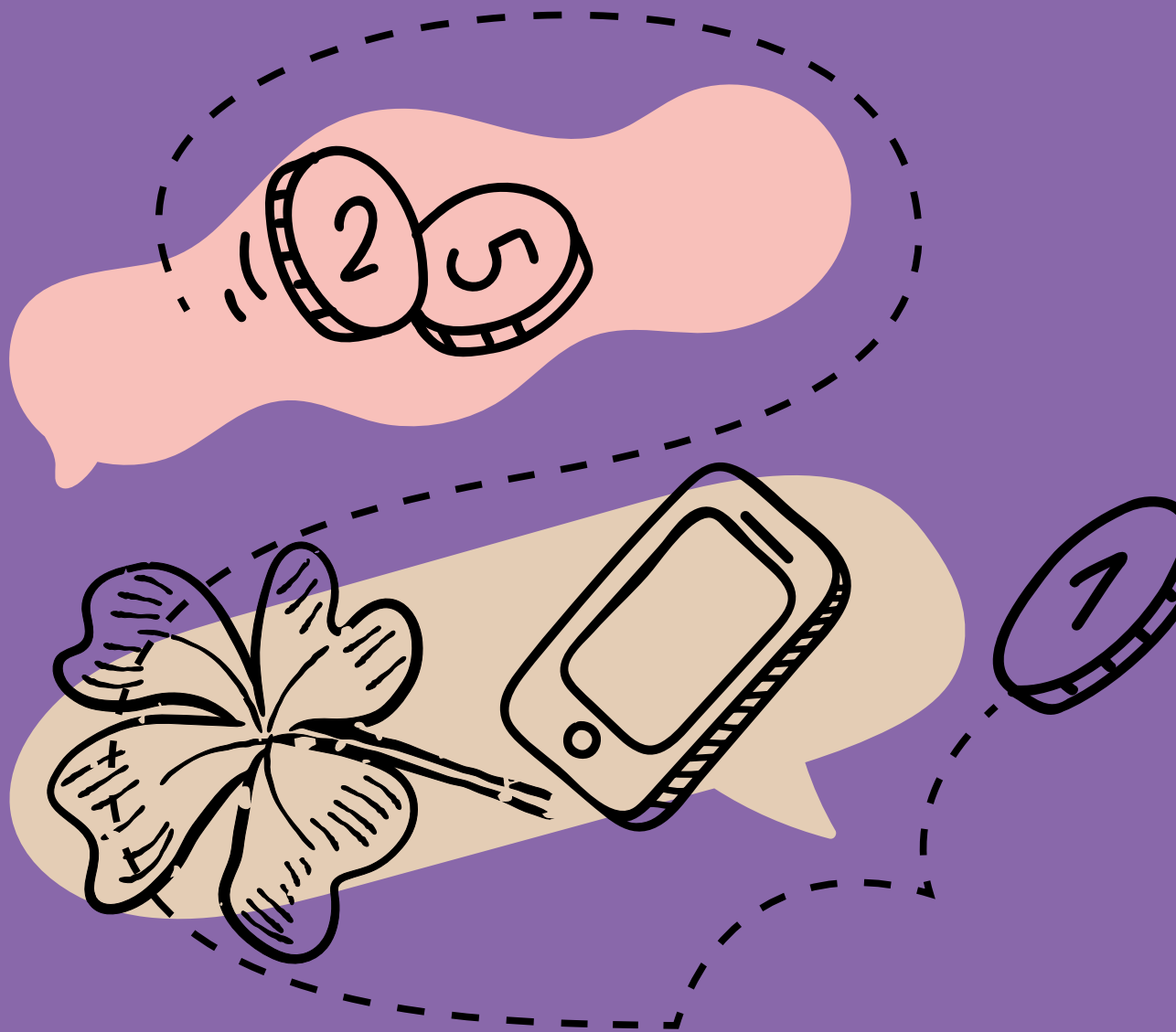


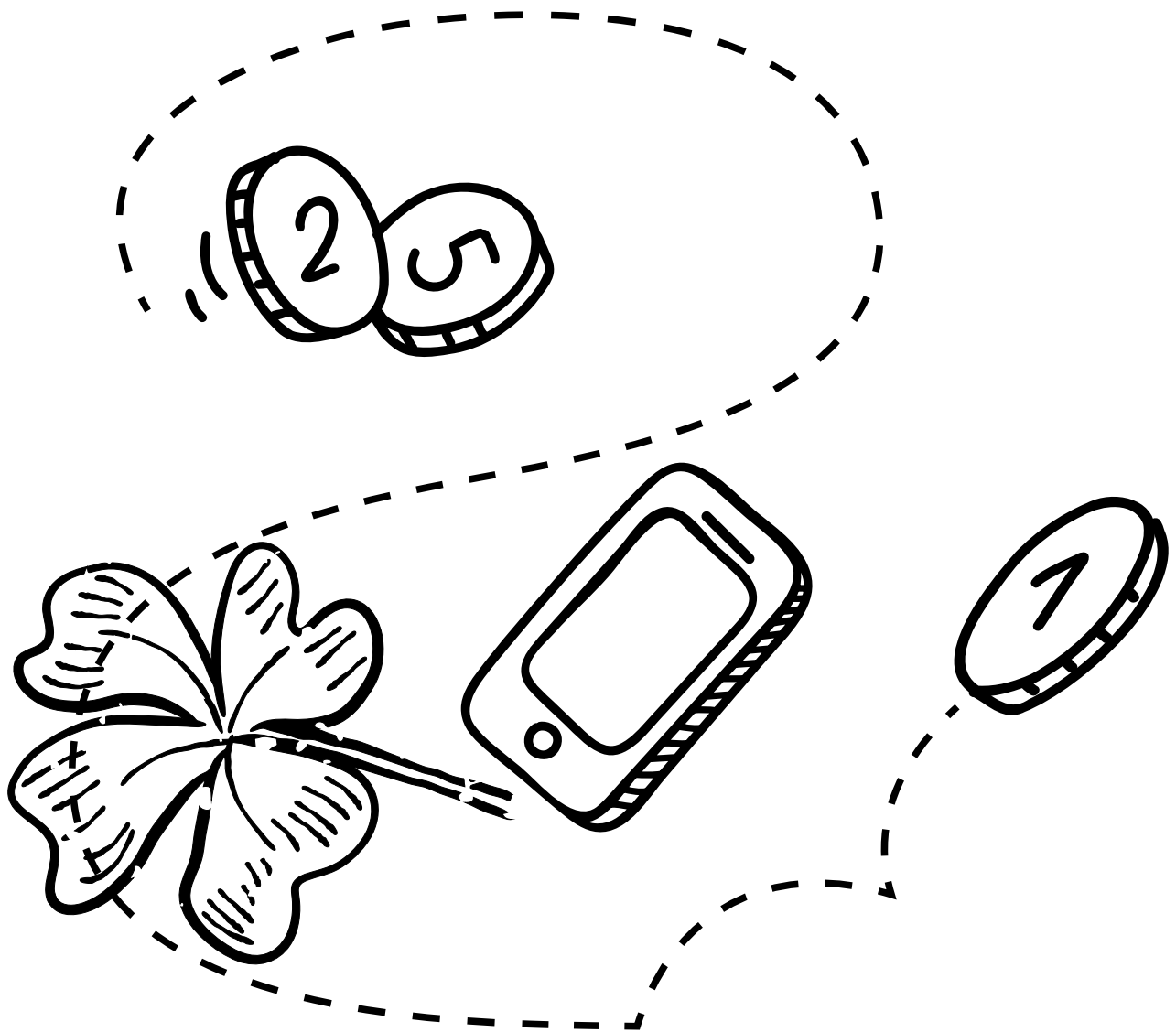
# Keskustellaan rahapelaamisesta

– ohjaajan opas



# Keskustellaan rahapelaamisesta

– ohjaajan opas



# Sisällys

Oppitunnin tavoite .....	4
Oppitunnin rakenne .....	4
Hyvä ottaa huomioon: .....	5
Alustus: Rahapelaaminen nuorten näkökulmasta .....	6
Nuorten rahapelaaminen .....	6
Miksi nuoret pelaavat? .....	7
Kasvattajan johdantopuhe .....	7
Rahapelaamiseen liittyvät väittämät – Janaharjoitus .....	8
Harjoitteen tavoite .....	8
Ohjeistus harjoituksen toteuttamiseen: .....	8
Janaharjoitteen väittämät: .....	9
Yhteenveto: .....	10
Keskustelua rahapelivideoista -harjoite .....	12
Harjoitteen tavoite .....	12
Ohjeistus harjoituksen toteuttamiseen .....	12
Tapausharjoite pienryhmissä .....	16
Harjoitteen tavoite .....	16
Ohjeistus harjoituksen toteutukseen .....	16
Tapausesimerkit (yhteenveto): .....	17
Mistä apua .....	20
Video 6: Apuja rahapelaamiseen .....	20
Lähteet ja lisätietoa .....	22
Tapausesimerkit .....	23

## Oppitunnin tavoite

- Alustus: Rahapelaaminen nuorten näkökulmasta
- Rahapelaamiseen liittyvät väittämät – janaharjoitus
- Keskustelua rahapelivideoista -harjoite tai tapausharjoite pienryhmissä
- Mistä apua

***Tämä materiaalipaketti on suunnattu erityisesti täysi-ikäisyyden kynnyksellä olevien nuorten (noin 16–20-vuotiaat) kanssa työskentelyyn. Se soveltuu parhaiten ryhmille, joissa nuoret pystyvät osallistumaan keskusteluihin ja pohtimaan teemoja yhdessä, mutta harjoitteet on mahdollista toteuttaa myös ilman ryhmäjako.***

***Materiaali sisältää kolme erilaista, toiminnallista harjoitetta, joista voit valita ryhmällesi parhaiten sopivat, yhden tai useamman. Oppitunnin kesto on joustava: yhteen oppituntiin mahtuu tyypillisesti kaksi harjoitetta, mutta halutessasi yksittäiseen harjoitteeseen voi käyttää myös enemmän tai vähemmän aikaa. Jokaisessa harjoitteessa on ohjeistus arvioidusta kestosta sekä vaihtoehtoiseen toteutustapaan, jotta materiaali on joustavasti sovellettavissa erikokoisiin ryhmiin ja erilaisiin tilanteisiin.***

## Oppitunnin rakenne

1. Alustus
2. Rahapeliväittämät -janaharjoite
3. Tiktok-videot tai Tapausharjoite pienryhmissä
4. Mistä apua

Materiaalipakettia ja sen yksittäisiä osia voi hyödyntää esimerkiksi oppitunneilla, hyvinvointipäivissä, työpajoissa, asuntolailtojen yhteydessä tai nuorisotilatyössä.

## Hyvä ottaa huomioon:

- Rahapelaamisella tarkoitetaan kaikkea pelaamista, jossa panoksena on rahaa tai rahanarvoisia etuja, kuten raha-automaatteja, kasinopelien eri muotoja, vedonlyöntiä, nettipokeria nettikasinoita, arpoja ja lottoja.
- Sinun ei tarvitse olla rahapelihaittojen asiantuntija voidaksesi keskustella nuorten kanssa rahapelaamisesta. Valmistautuminen tämän materiaalin ohjeilla riittää.
- Ryhmissä voi olla hyvin eritasoisia pelaamisen tuntijoita ja erilaisia kokemuksia. Siksi harjoitteissa ei korosteta sitä, kuka on pelannut tai ei ole pelannut. Tarkoitus on tutkia yhdessä erilaisia käsityksiä, uskomuksia ja ennakkoluuloja, ei jakaa henkilökohtaisia kokemuksia.
- Harjoitteiden tavoitteena on herättää keskustelua ja tuoda näkyväksi monipuolisia näkökulmia. Tämä onnistuu vain, jos kasvattajana huolehdit siitä, että kaikkien ajatuksia kuunnellaan ja kohdellaan kunnioittavasti, riippumatta taustasta tai tietotasosta.
- Aihe voi herättää erilaisia tunteita ja muistoja. Varaudu siihen, että osallistujien kokemukset vaihtelevat: toisille teema on tuttu, toisille vieras tai arka. Luo turvallinen ilmapiiri, jossa jokainen saa osallistua omalla tasollaan.
- Keskustelun rajaamisen taito: pidä keskustelu yleisellä tasolla ja ohjaa tarvittaessa takaisin aiheeseen. Voittotarinoille ei anneta tilaa, jotta keskustelu pysyy rakentavana.
- Muista pitää keskustelu harjoitteissa mahdollisimman yleisellä tasolla. Kysy kysymykset muodossa: "Miksi nuoret pelaavat rahapelejä? Miksi rahapelaamista voi olla vaikea lopettaa?" Tämä luo turvallisuuden tunnetta keskusteluun osallistujille. Jos nuori itse ottaa henkilökohtaisen tason esiin, ota pohdinta huomioon ja ole sensitivinen, mutta samalla pyri kääntämään keskustelu takaisin yleiselle tasolle. Jos jonkun henkilökohtaiset kommentit jäävät mietityttämään, voit jutella teemasta nuoren kanssa myöhemmin kahden kesken.
- On tärkeää, että nuoret tietävät myös, mistä saa tukea rahapelaamiseen liittyvissä huolissa. Materiaalin lopusta löytyy koottu lista apu- ja tukikanavista, joita on hyvä käydä läpi ainakin kerran kokonaisuuden aikana, esimerkiksi oppitunnin päätyttyä.
- Rahapelaamisesta puhuttaessa esiin nousee usein myös rahapeli riippuvuus. On tärkeää ymmärtää, että haitat syntyvät usein asteittain: satunnaisesta kokeilusta voi kehittyä riskipelaamista, siitä ongelmallista rahapelaamista, ja joillakin riippuvuus.



# Alustus: Rahapelaaminen nuorten näkökulmasta



**Ohjaajalle:** Kysy nuorilta: "Mitä rahapelaaminen on?" Anna nuorten keskustella aiheesta noin 5 minuutin ajan. Tavoitteena on virittää keskustelua ja kuulla nuorten omia ajatuksia ennen aiheen käsittelyä. Alla on taustatietoa ohjaajalle, jota voi hyödyntää keskustelun tukena ja oman tiedon vahvistamisessa.

## Nuorten rahapelaaminen

**Rahapelaamisella tarkoitetaan pelaamista, jossa voitto tai tappio on rahaa tai rahan arvoista.** Suurin osa rahapeleistä on sattumaan perustuvia onnenpelejä, kuten lotto, vedonlyönti, raaputusarvat, rahapeliautomaatit ja nettikasinopelit. Toisin kuin digipeleissä, rahapeleissä menestyminen ei yleensä perustu taitoon vaan sattumaan.

**Rahapeleihin liittyy mekanismeja, jotka voivat lisätä pelaamisen riskejä ja koukuttavuutta:**

- **Läheltä piti -tilanteet, jotka luovat tunteen, että voitto on lähellä**
- **Nopeatempoisuus, joka houkuttelee jatkamaan pelaamista**
- **Valevoitot, joissa voitto on todellisuudessa pienempi kuin panos**

Rahapelaaminen on Suomessa sallittua vain täysi-ikäisille. Arpajaislaki kieltää rahapelaamisen alle 18-vuotiailta, koska rahapelit voivat aiheuttaa haittoja ja riippuvuutta. Sama 18 vuoden ikäraja säilyy

myös uudessa rahapelilaissa, joka tulee voimaan 1.7.2027. Silti nuoret altistuvat rahapelikulttuurille ja mainonnalle esimerkiksi sosiaalisessa mediassa, urheilun sponsoroinnissa ja digipelien yhteydessä. Mainonta luo mielikuvia menestyksestä ja vauraudesta, mikä voi houkutella kokeilemaan pelejä.

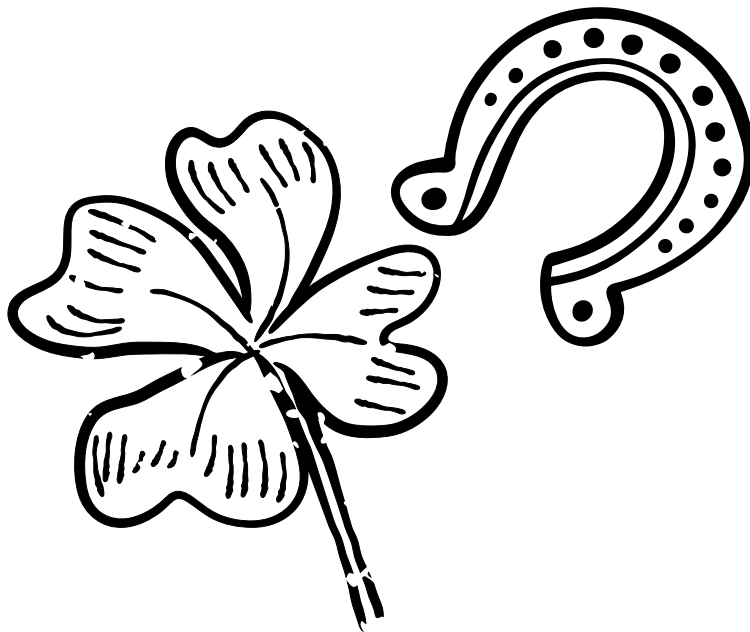
Vaikka nuorten rahapelaaminen on vähentynyt viime vuosina, se on Suomessa edelleen yleisempää kuin monissa muissa Euroopan maissa. Nettipelaaminen on myös yleistynyt, ja täysi-ikäistymisen kynnyksellä rahapelaaminen voi lisääntyä nopeasti.

## Miksi nuoret pelaavat?

Tärkein syy on rahan voittaminen, mutta myös jännitys, sosiaalisuus ja mielialan säätely houkuttelevat. Nuoruuteen kuuluvat riskinotto ja impulsiivisuus voivat lisätä pelaamisen riskejä. Rahapelaaminen liittyy usein myös muihin riskikäyttäytymisen muotoihin, kuten päihteiden käyttöön.

## Kasvattajan johdantopuhe

”Rahapelaaminen on osa suomalaista arkea, mutta siihen liittyy riskejä, joista nuorten on hyvä olla tietoisia. Rahapelit perustuvat pääosin sattumaan, eivät taitoon, ja ne voivat koukuttaa nopealla tahdilla. Vaikka alaikäisiltä pelaaminen on laissa kielletty, nuoret altistuvat rahapelimainonnalle erityisesti verkossa. Tänään tutustumme siihen, miksi rahapelaaminen kiinnostaa nuoria ja millaisia haittoja siihen voi liittyä.”



# Rahapelaamiseen liittyvät väittämät – Janaharjoitus

## Harjoitteen tavoite:

Janaharjoituksen tavoitteena on virittää nuoria keskusteluun, nostaa esiin erilaisia näkökulmia ja lisäksi antaa oppitunnin ohjaajalle tietoa nuorten ajatuksista, tiedoista ja asenteista rahapelaamiseen liittyen.

Janaharjoituksen väittämät tukevat teoriaoppimista ja kokoavat oppitunnin kannalta keskeiset tiedot ja teemat. Väittämät toimivat ohjaajan tukena ja auttavat varmistamaan, että tärkeimmät asiat rahapelaamisesta, sen riskeistä ja ikärajoista tulevat käsitellyiksi keskustelun lomassa.

Tätä harjoitetta suositellaan erityisesti tilanteisiin, joissa aikaa on rajallisesti eikä muita harjoitteita ehditä toteuttaa. Janaharjoitus toimii hyvin myös ainoana harjoitteena ja tarjoaa hyvän kokonaiskuvan rahapelaamisen teemoista osallistavalla tavalla.

## Ohjeistus harjoituksen toteuttamiseen:

Pyydä nuoria nousemaan ylös paikoiltaan ja asettumaan kasvot sinuun päin riviin (tarvitsette tähän kunnolla tilaa). Kerro, että teette janaharjoituksen. Kuvitteellisen janan vasemmassa reunassa on "tarua" ja oikeassa reunassa "totta" ja keskellä "totta ja tarua"



## Harjoituksen kulku

- Kerro nuorille, että tulet esittämään rahapelaamiseen liittyviä väitteitä ja että heidän tehtävänä on siirtyä kuvitteelliselle janalle sen mukaan, miten he arvioivat väitteen paikkansapitävyyttä. Janan vasemmassa reunassa on "tarua", oikeassa reunassa "totta" ja keskellä "totta ja tarua".
- Kehota nuoria tekemään oman arvionsa itsenäisesti eikä vain seuraamaan muita. Muistuta myös, että harjoituksen tarkoituksena on pohtia väitteitä yhdessä, ja että toisten näkemyksiä ja perusteluja tulee kunnioittaa.

- Varmista, että osallistujat tietävät mitä rahapelaamisella tässä harjoitteessa tarkoitetaan: Rahapelaaminen on pelaamista, jossa panoksena on rahaa tai rahanarvoisia etuja esim. raha-automaatit, kasinopelit, vedonlyönti, nettipokeri, nettikasinot, arvat ja lotot.
- Kannattaa kysyä muutamilta nuorilta miksi he asettuivat juuri siihen kohtaan kuin asettuivat. Keskustelussa voidaan jakaa kokemuksia siitä, miten nuoret kokevat rahapelaamiseen liittyvät teemat omasta kokemuksestaan käsin. Sinä ohjaajana viet tätä keskustelua lyhyin tarkentavin kysymyksin eteenpäin: Miksi? Kuka? Oletteko samaa vai eri mieltä? Ennen kaikkea pyydä nuoria perustelemaan vastuksensa.

### Harjoituksen kesto

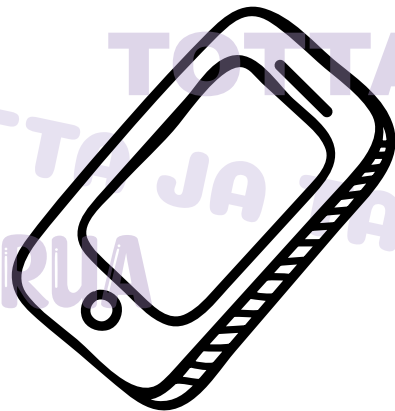
- Koko janaharjoitus kaikkine väittämineen ja keskusteluineen vie suurin piirtein yhden oppitunnin verran aikaa, eli noin 45–70 minuuttia ryhmän koosta ja keskustelun vilkkaudesta riippuen.
- Jos aikaa on vähemmän tai haluat sisällyttää oppituntiin myös muita harjoitteita, voit valita käsittelyyn noin viisi väittämää. Tällöin harjoitus toimii edelleen hyvin, mutta aikaa jää myös muille osioille.

### Vaihtoehtoiset toteutustavat

- MentiMeter, Kahoot: Toteuta väittämät digitaalisesti. Nuoret vastaavat omilla laitteillaan, ja tulokset näkyvät reaaliaikaisesti. Keskustelkaa vastauksista yhdessä.
- Opettaja esittää väitteen ja pienryhmät keskustelevat: Jos tila ei mahdollista janaharjoitusta, jaa nuoret pienryhmiin. Esitä väitteet yksi kerrallaan ja pyydä ryhmiä keskustelemaan ja perustelemaan näkemyksensä. Lopuksi käykää läpi ryhmien ajatuksia yhdessä.

### Janaharjoitteen väittämät:

1. Rahapelit on suunniteltu koukuttamaan pelaaja.
2. Kun harjoittelet rahapelaamista, voitat enemmän.
3. Yleisin syy rahapelaamiselle on jännityksen tunne.
4. Suomessa rahapelaamista säädetään lailla.
5. Rahapeliautomaattien palautusprosentti on 90 %, joten voittomahdollisuudet ovat hyvät.
6. Täysi-ikäisyys voi altistaa rahapeliongelman syntymiselle.
7. Nettikasinoiden raha-automaattipelit ovat matalariskinen tapa pelata rahapelejä.
8. Rahapelaaminen voi vaikuttaa ihmissuhteisiin.
9. Some-vaikuttajien kautta mainostetaan rahapelejä.
10. Koska edellisestä voitosta on kauan, nyt voitto osuu varmasti kohdalle.



## **Yhteenveto:**

### **1. Rahapelit on suunniteltu houkutteleviksi:**

Mainokset, visuaalisuus ja voittoäännet vetävät puoleensa. Pelit ovat helppoja käyttää, mikä luo pelaajalle tunteen hallinnasta. Niihin sisältyy usein läheltä piti -tilanteita, jotka ylläpitävät jännitystä ja saavat uskomaan, että voitto on lähellä. Nopeatempoisuus ja muut pelimekaniikat voivat aiheuttaa riippuvuutta ja houkutella palaamaan pelien pariin yhä uudelleen. Pelatessa ajantaju voi kadota.

### **2. Harjoittelu ei takaa voittoa rahapeleissä:**

Pelaaja saattaa uskoa, että harjoittelu tai pelistrategiat parantavat voittomahdollisuuksia. Hän voi ajatella, että voitto johtuu taidosta ja tappio huonosta tuurista. Vedonlyönnissä ja pokerissa voi kehittyä hieman, mutta usein pelaaja yliarvioi omat taitonsa ja pelin vaatimukset. Suurin osa rahapeleistä perustuu kuitenkin täysin sattumaan – ei harjoitteluun tai osaamiseen.

### **3. Rahapelaamisen motiivit vaihtelevat – raha usein keskiössä:**

Vaikka jännitys voi olla yksi syy pelata, rahapeleihin liittyy monia motiveja: sosiaalisuus, älyllinen haaste tai vaikeiden asioiden pakeneminen. Tutkimusten mukaan tärkein syy pelaamisen aloittamiseen ja jatkamiseen on kuitenkin rahan voittaminen. Moni haaveilee jättipotista tai näkee äkkirikastumisen keinona päästä taloudellisista vaikeuksista. Vähävaraiset pelaavat muita useammin, sillä heikko rahatilanne ja toive voitosta voivat houkutella pelaamaan.

### **4. Rahapelaamista säädelään lailla Suomessa:**

Rahapelien järjestäminen vaatii yhteiskunnallista sääntelyä, koska siihen liittyy riskejä ja haittoja. Suomessa rahapelaamista ohjaa arpajaislaki ja valtioneuvoston asetukset. Lain mukaan rahapelaaminen on kielletty alle 18-vuotiailta – myös vanhemman seurassa. Arpajaislaki määrittelee, mitä rahapelaaminen on, ja käsittelee myös esimerkiksi tavara-arpajaisia ja bingoja. Suomessa Veikkaus Oy:llä on yksinoikeus rahapelien järjestämiseen 30.6.2027 asti, ja yhtiö on kokonaan valtion omistama.

### **5. Palautusprosentti ei takaa voittoa:**

Rahapeliautomaattien palautusprosentti on noin 90 %, mutta se ei tarkoita, että jokaisella pelaajalla olisi hyvät voittomahdollisuudet. Voitot voivat jakautua epätasaisesti – yksi pelaaja voi voittaa paljon, kun taas moni häviää. Palautusprosentti tarkoittaa, että 90 % pelaajien yhteensä käyttämistä rahoista palautuu voittoina, loput menevät muualle. Esimerkiksi lotossa täysosuman todennäköisyys todennäköisyys on vain 1:18 643 560, ja raaputusarvoissa se vaihtelee.

## 6. Täysi-ikäistyminen voi lisätä rahapeliongelman riskiä:

Moni nuori odottaa täysi-ikäisyyttä, jotta pääsisi pelaamaan rahapelejä laillisesti. Tämä voi johtaa nopeaan ongelmapelaamiseen. Riskiä lisäävät myös elämänmuutokset, kuten opintojen päätyminen, uusien opintojen alkaminen ja muutto omaan kotiin. Eniten ongelmallisesti pelaavia löytyy 18–29-vuotiaista. Suurin osa täysi-ikäisistä pelaa kuitenkin viihdemielessä, pelaaminen tuo jännitystä ja nautintoa ilman haittoja.

## 7. Nettirahapelit ovat korkean riskin pelejä:

Nettikasinopelit ja raha-automaatit ovat nopeatahtisia ja koukuttavia, mikä lisää riippuvuuden riskiä. Voitot ja tappiot tulevat heti, ja rahaa voi kulua paljon lyhyessä ajassa. Siksi nettirahapelit luokitellaan korkean riskin rahapeleiksi.

## 8. Rahapelaaminen voi rasittaa ihmissuhteita:

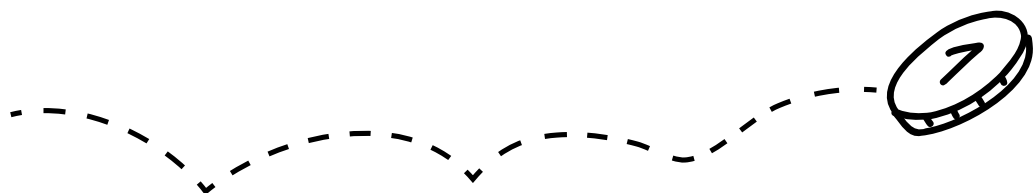
Ongelmapelaaminen voi aiheuttaa taloudellisia vaikeuksia, luottamuspulaa ja tunnekuormaa läheisille. Läheinen voi joutua korjaamaan seurauksia, mikä ei ole kestävää. Myös aiemmat kokemukset, kuten vanhemman ongelmallinen pelaaminen, voivat vaikuttaa siihen, miten läheinen reagoi toisen pelaamiseen.

## 9. Some-vaikuttajien kautta mainostetaan rahapelejä:

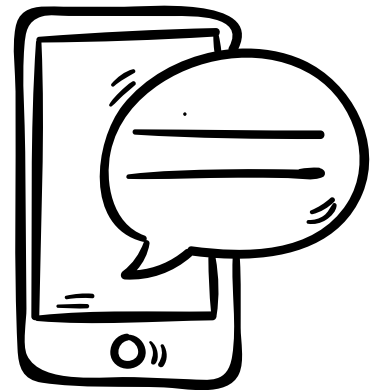
Suomessa vain Veikkaus Oy saa mainostaa rahapelejä, ja senkin markkinointi on tarkasti säädelty. Silti monet some-vaikuttajat ovat mainostaneet rahapelejä laittomasti, mikä voi johtaa sakkoihin tai seuraamusmaksuihin. Piilomainonta on myös yleistä, vaikka kuluttajansuojalain mukaan mainoksen on oltava selkeästi tunnistettavissa. Vaikka julkaisu ei olisi mainos, se voi silti vaikuttaa haitallisesti esimerkiksi peliongelmaansa kärsivään. Some-vaikuttajilla on vastuu siitä, mitä he tuovat esiin.

## 10. Voitto ei ole todennäköinen, vaikka edellisestä olisi aikaa:

Rahapelit perustuvat satunnaisuuteen – aiemmat pelit eivät vaikuta tuleviin. Jokainen pelikerta on itsenäinen, kuten kolikonheitossa: vaikka saisit viisi klaavaa peräkkäin, todennäköisyys saada klaava kuudennella kerralla on silti 50–50.



# Keskustelua rahapelivideoista -harjoite



## Harjoitteen tavoite

Harjoitteen tavoitteena on lisätä nuorten tietoisuutta rahapelaamisen riskeistä ja herättää keskustelua aiheesta. Videoiden avulla nuoret saavat konkreettisia esimerkkejä ja voivat pohtia, miten rahapelaaminen näkyy arjessa, somessa ja digipeleissä.

## Ohjeistus harjoituksen toteuttamiseen

Varmista ennen aloitusta, että videot ja laitteet toimivat. Kerro nuorille, että katsotte lyhyitä rahapelaamiseen liittyviä videoita ja pysähdytte jokaisen jälkeen pohtimaan yhdessä niiden herättämiä ajatuksia. Näytä videot koko ryhmälle ja johdattele keskustelua lyhyillä tarkentavilla kysymyksillä.

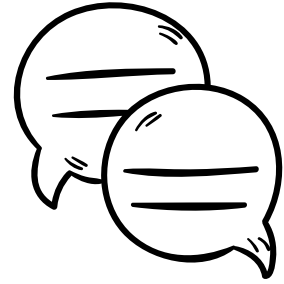
### Harjoituksen kulku

- Jaa opiskelijat pienryhmiin tai käykää keskustelut yhdessä koko ryhmän kesken.
- Katsokaa videot yhdessä.
- Jokaisen videon jälkeen pyydä pienryhmiä/koko ryhmää keskustelemaan ohjeistetuista kysymyksistä.
- Lopuksi käykää yhteinen keskustelu nostamalla esiin toistuvat teemat ja havainnot.

### Harjoituksen kesto

- Kaikkien videoiden katsomiseen ja niihin liittyviin keskusteluihin kuluu yhteensä yksi kokonainen oppitunti. Aktiivisen ja keskustelevan ryhmän kanssa harjoitteeseen kannattaa varata noin 45 minuuttia, kun taas hiljaisemman ryhmän kanssa aikaa kuluu tyypillisesti noin 30 minuuttia.
- Jos et halua käyttää videoharjoitteeseen kokonaista oppituntia, voit näyttää videon 1, ja lisäksi valita jonkin videoista 3, 4 tai 5. Tällöin aikaa jää myös muille harjoitteille.
- Harjoituksen kesto voi lyhentää myös vaikuttamalla videon katselun jälkeiseen keskusteluun. Yhteisen keskustelun sijaan, voit kysyä ryhmältä muutaman napakan kysymyksen tai kommentin videoon liittyen.

## Videolinkit



### 1. Miksi rahapelit koukuttaa (osa 1):



[buenotalk.fi/miksi-rahapelaaminen-koukuttaa](https://buenotalk.fi/miksi-rahapelaaminen-koukuttaa)

1:12 min

---

### 2. Miksi rahapelit koukuttaa (osa 2):



[buenotalk.fi/miksi-rahapelit-koukuttaa](https://buenotalk.fi/miksi-rahapelit-koukuttaa)

1:08 min

---

### 3. Rahapelit ja somevaikuttajat:



[buenotalk.fi/rahapelit-ja-somevaikuttajat](https://buenotalk.fi/rahapelit-ja-somevaikuttajat)

1:28 min

---

### 4. Nettikasinot ja helppo raha:



[buenotalk.fi/nettikasinot-helppo-raha](https://buenotalk.fi/nettikasinot-helppo-raha)

1:10 min

---

### 5. Loot boxit:



[buenotalk.fi/loot-boxit](https://buenotalk.fi/loot-boxit)

2:01 min

---

### EXTRA: Rahapelien 10 vaikutuskeinoa – Miten ne koukuttavat?



[youtube.com/watch?v=sPFDL5vhDnE](https://youtube.com/watch?v=sPFDL5vhDnE)

4:40 min

## Video 1 ja 2: Miksi rahapelit koukuttaa (osa 1 & 2)

### Kasvattajalle taustatietoa:

Rahapelit koukuttavat, koska ne vaikuttavat aivojen mielihyväjärjestelmään. Dopamiini ja muut välittäjäaineet voimistavat pelaamiseen liittyvää jännitystä ja palkitsevuutta. Pelit on suunniteltu houkuttelemaan valojen, äänien ja yllätysvoittojen avulla.

### Kysymykset:

- Miksi rahapelit voivat tuntua houkuttelevilta?
- Mitä keinoja voisi käyttää, jos pelaaminen alkaa hallita arkea?

---

## Video 3: Rahapelit ja somevaikuttajat

### Kasvattajalle taustatietoa:

Somevaikuttajien nettikasinopostaukset ovat osa markkinointia, jonka tarkoitus on houkutella seuraajia kasinosivuille pelaamaan omalla rahalla. Suomessa nettikasinoiden markkinointi somessa on laitonta.

### Kysymykset:

- Miksi vaikuttajien kasinopostaukset voivat olla haitallisia?
- Miten tunnistaa, että kyse on mainonnasta?
- Mitä sanoisit kaverille, joka luottaa vaikuttajan lupauksiin?

---

## Video 4: Nettikasinot ja helppo raha

### Kasvattajalle taustatietoa:

Rahapelaaminen ei ole uusi ilmiö, se on kulkenut ihmiskunnan mukana vuosisatoja, mutta nettikasinoiden myötä pelaaminen on siirtynyt verkkoon ja tullut entistä helpommin saataville. Rahapeleissä pelinjärjestäjä on ainoa varma voittaja.

### Kysymykset:

- Miksi nettikasinopeleistä jää yleensä tappiolle?
- Mitä riskejä nettikasinoihin liittyy?

## Video 5: Loot boxit

### Kasvattajalle taustatietoa:

Loot boxit muistuttavat rahapelejä, koska perustuvat sattumaan ja voivat koukuttaa samalla tavalla. Runsas rahankäyttö loot boxeihin voi madaltaa kynnystä rahapelaamiseen.

### Kysymykset:

- Miten loot boxit muistuttavat rahapelejä?
- Miksi ne voivat olla koukuttavia?
- Mitä neuvoisit kaverille, joka käyttää paljon rahaa loot boxeihin?
- Millä muilla tavoilla peleissä voi käyttää rahaa?

---

## EXTRA: Video 6: Rahapelien 10 vaikutuskeinoa – Miten ne koukuttavat?

### Kasvattajalle taustatietoa:

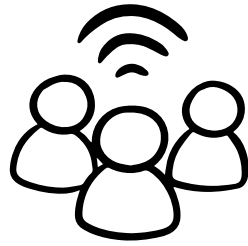
Rahapelit perustuvat psykologisiin vaikutuskeinoihin, jotka hyödyntävät aivojen palkitsemisjärjestelmää, sattumaa ja tunteita. Koukuttuminen ei ole yksilön heikkoutta, vaan seurausta siitä, että pelit on tietoisesti rakennettu vääristämään käsitystä voittamisesta, tappioista, ajankäytöstä ja omasta vaikutusmahdollisuudesta.

### Kysymykset:

- Mikä videon vaikutuskeinoista yllätti sinut eniten ja miksi?
- Missä peleissä tai sovelluksissa tunnistat samoja keinoja kuin rahapeleissä?
- Miten nämä vaikutuskeinot voivat vaikuttaa siihen, kuinka helposti pelaamista jatkaa pidempään kuin oli tarkoitus?



# Tapausharjoite pienryhmissä



## Harjoitteen tavoite

Tapausharjoituksen tavoitteena on saada nuoret pohtimaan rahapelaamiseen liittyviä tilanteita, tunnistamaan niihin liittyviä riskejä ja haittoja sekä harjoittelemaan fiksuja toimintatapoja ja ottamaan asia puheeksi kaverin kanssa.

## Ohjeistus harjoituksen toteutukseen

Jaa nuoret 2–4 hengen pienryhmiin ja anna jokaiselle ryhmälle yksi case-tilanne (liite 1). Tapaukset löytyvät materiaalin lopusta tulostettavina liitteinä. Ryhmän tehtävänä on lukea tapaus ja pohtia yhdessä, mitä tilanteessa tapahtuu, millaisia riskejä tai haittoja siihen liittyy ja miten tilannetta voisi käsitellä tai ratkaista. Pyydä ryhmiä miettimään myös, miten asiasta voisi puhua kaverille ja mistä nuori voisi saada apua. Ohjaaja voi kiertää ryhmissä keskustelun aikana ja tukea nuoria aiheen käsittelyssä. Yhdelle ryhmälle voi antaa useamman tapausesimerkin (esimerkiksi kaksi tai kolme), jos aikaa on riittävästi.

## Harjoituksen kulku

Jaa nuoret 2–4 hengen pienryhmiin ja anna jokaiselle ryhmälle yksi tapaus (liite 1). Kerro, että ryhmän tehtävänä on lukea tapaus ja vastata kysymyksiin:

1. mitä tilanteessa tapahtuu, mitä riskejä ja haittoja siihen liittyy
2. mitä ratkaisuja keksitte, miten ottaisitte asian puheeksi kaverin kanssa
3. mitä apua tilanteeseen on.

Purussa jokainen ryhmä esittelee lyhyesti tilanteen otsikon, mitä riskejä tilanteessa on, 1–2 ratkaisua, miten ottaa kaverin kanssa puheeksi ja apukanavan.

## Harjoituksen kesto

- Tapausharjoitteeseen on hyvä varata noin 45 minuuttia.
- Harjoitusta voi kuitenkin nopeuttaa esimerkiksi siten, että jokaiseen tapausesimerkkiin käytetään noin 5 minuuttia ja yhteiseen keskusteluun varataan noin 15 minuuttia.

Muistuta turvallisesta tilasta: tilanteita käsitellään yleisellä tasolla, ketään ei yksilöidä eikä ole oikeita tai vääriä vastauksia. Kaikkien näkemyksiä kunnioitetaan.

## Vaihtoehtoiset toteutustavat

Jos et halua käyttää kokonaista oppituntia tapausharjoitteeseen tai haluat yhdistää sen muihin materiaalin harjoitteisiin, voit soveltaa harjoitetta usealla tavalla:

- Kaikkia tapausesimerkkejä ei ole pakko käsitellä. Voit valita esimerkiksi noin viisi tapausta käsittelyyn.
- Harjoitusta voi nopeuttaa siten, että jokaiseen tapausesimerkkiin varataan noin 5 minuuttia ja yhteiseen keskusteluun noin 15 minuuttia.
- Ohjaaja voi myös luoda omia tapauskuvauksia ryhmän iän, tilanteen tai ajankohtaisten ilmiöiden mukaan.

## Tapausesimerkit (yhteenvedo):

### Pelaaminen koulussa

Ruokalan nurkkapöydässä ensimmäisen vuosiluokan opiskelijat pelaavat välkällä pokeria rahapanoksilla. Pari ensimmäistä kertaa se oli "vain hupia", mutta nyt pottiin laitetaan 1–5 euroa per käsi. Uusi opiskelija pyydetään "vain mukaan, ei ole pakko panostaa", mutta kokeilukierroksen jälkeen mukaan ei pääse enää ilman rahapanosta.

- Riskit & huomiot: Alaikäisten rahapelaaminen kielletty laissa; koulun tiloissa rahapelit voidaan kieltää järjestyssäännöissä → henkilökunnalla velvollisuus puuttua.
- Ryhmäpaine, riidat, tappioiden jahtaaminen, "velaksi" pelaaminen.
- Fiksu toiminta: Lopeta peli; sanoita sääntö ("koulussa ei pelata rahasta"); hae aikuinen (opettaja/valvoja/opinto-ohjaaja); ehdota porukalle korttipeli ilman rahaa.
- Mitä sanoisit kaverille: "Tykkään pelistä, mutta rahasta pelaaminen koulussa rikkoo sääntöjä ja voi aiheuttaa riitoja – mennään ilman panoksia."

### SOME

TikTok/IG syöttää toistuvasti mainoksia "pikavoitoista" ja "tienaa kesätyöpalkkasi pelaamalla nettikasinoita". Yhdellä videolla luvataan "riskitön" kokeilu, kun syöttää korttitiedot ja alennuskoodin.

- Riskit & huomiot: Harhaanjohtava viestintä, bonusehdot pienellä prantilla, henkilö- ja maksutietojen vuotoriski, alaikäisille kohdentuvat sisällöt. Koulussa mediakriittisyys ja puuttumismalli – keskustele opettajan/terkkarin kanssa.
- Fiksu toiminta: Älä klikkaa; raportoi mainos; rajaa mainosasetuksia; keskustele opettajan kanssa mainonnan keinoista; jaa luokalle "punaiset liput" -lista (bonusehdot, "riskitön", "varmat voitot").
- Mitä sanoisit kaverille: "Näissä mainoksissa luvataan paljon, mutta ehdot sitovat. Älä anna korttitietoja, jos mietityttää, käydään tämä opettajan kanssa läpi."

## Streemin chat

Suosituksen pelistriimin chatissa modit levittävät nettikasinon linkkiä: "200 € bonus ilman rekisteröitymistä, vain tänään". Chatissa kehoitetaan "todista heti rohkeutesi" ja laittamaan kuva voitoista.

- Riskit & huomiot: Bonuksissa on tyypillisesti kierrätysvaatimuksia ja aikarajoja → tappioiden jahtaaminen. Alaikäisille lainvastaista. Someryhmäpaine ja FOMO=fear of missing out. Mainos antaa ymmärtää, että tarjous on voimassa vain hetken.
- Fiksu toiminta: Ei linkin klikkausta; muistuta ikärajaista; ilmoita kanavalle, jos alaikäisiä houkutellessaan; keskustele luokassa striimikulttuurin vastuista.
- Mitä sanoisit kaverille: "Bonukset kuulostaa ilmaiselta rahalta, mutta ehdot sitoo, ja alaikäisenä tämä on laitonta. Jätetään linkki väliin."

## Kaverin Veikkaus-kortti lainaan

18-vuotias kaveri pelaa lähikaupan rahapeliautomaattia ja "kone on kuuma". Hän tarjoaa korttiaan lainaan: "Kokeile säkin, tuli voittoja äsken!"

- Riskit & huomiot: Kortin lainaaminen rikkoo sääntöjä; alaikäiselle pelaaminen on kiellettyä; "kuuma kone" on myytti – jokainen kierros on satunnainen. Oppilaitoksen puuttumismalli.
- Fiksu toiminta: Kieltäydy; sanoita syy lyhyesti; vaihda tekemiseen ilman rahaa; jos painostus jatkuu → hae aikuinen.
- Mitä sanoisit kaverille: "En halua rikkoa lakia eikä kone muista edellistä kierrosta – mennään ottamaan kahvit."

## Skin betting pelissä

Peliporukka pelaa tuttua videopeliä. Yksi kavereista ehdottaa, että siirrytään pelin ulkopuoliselle sivulle, jossa voi arpoa tai lyödä vetoa skineillä. "Ei tämä ole rahaa, vaan peliesineitä." Harvinaisilla skineillä on kuitenkin suuri rahallinen arvo, ja porukka kannustaa kokeilemaan, koska "tässä ei voi hävitä oikeaa rahaa".

(Skin betting = peliesineillä vedonlyönti: skinit eli pelin sisäiset kosmeettiset esineet toimivat panoksina ja voittopalkintoina, vaikka niillä on usein todellinen rahallinen arvo.)

- Riskit & huomiot: Skineillä on rahanarvo, vedonlyönti siirtää rahapelimäisiin käytäntöihin; huijaus-/tietoturvariskit; ikärajojen kiertäminen; normalisoituminen peliyhteisössä.
- Fiksu toiminta: Pidä skinit pelissä, ei vedonlyöntiin; älä linkitä alaikäisille; jos ryhmä painostaa → poistu ja keskustele opettajan/huoltajan kanssa.
- Mitä sanoisit kaverille: "Vaikka nämä on 'vain skinejä', niillä on arvo – tämä menee vedonlyönniksi. Pidetään ne pelissä, ei uhkapeleissä."

## Kimppapeli nettikasinolla

Kaveriporukassa joku ehdottaa, että laitetaan rahat yhteen ja pelataan nettikasinolla yhdellä yhteisellä tilillä. Ajatus on, että kun rahaa on enemmän, voidaan pelata isommilla panoksilla ja mahdollinen voitto olisi suurempi. Kaverit sanovat, että voitot ja tappiot jaetaan myöhemmin reilusti, eikä asiasta tarvitse sopia sen tarkemmin.

- Riskit & huomiot: Vastuut ja velat hämärtyvät; riidat; alaikäiset mukana → lainvastaista; tilin jakaminen rikkoo ehtoja; tappioiden jahtaaminen kasvaa.
- Fiksu toiminta: Kieltäydy; ehdota kimppatekemistä ilman rahaa; jos painostus jatkuu → hae aikuinen/ohjaaja.
- Mitä sanoisit kaverille: "En osallistu kimppapeliin – se rikkoo sääntöjä ja riskit jää kaikille. Tehdään mieluummin jotain yhdessä ilman rahaa."

## "Lainaa, voitan heti takaisin" (velka & talous)

Kaveri laittaa viestin ja pyytää 50 euroa nopeasti. Hän sanoo tarvitsevansa rahaa vain hetkeksi, jotta saa tehtyä "yhden varman vedon". Kaveri lupaa maksaa rahat samana päivänä takaisin, heti kun voitto tulee. Tilanne tuntuu hankalalta. Et haluaisi kieltäytyä, koska kyse on kaverista. Mutta mitä jos voittoa ei tulekaan?

- Riskit & huomiot: Velkaantuminen; tappioiden jahtaaminen; salailu; riippuvuuden varomerkit. Koulu: puheeksiotto → opiskeluhoolto/hooltajat (alikäinen) → ohjaus Peluurin palveluihin.
- Fiksu toiminta: Älä lainaa pelaamiseen; tarjoa kuuntelua ja apukanavat; sovi, että menette yhdessä juttelemaan aikuisen kanssa.
- Mitä sanoisit kaverille: "En lainaa pelaamiseen, mutta voin tulla mukaan juttelemaan opolle tai terkkarille, jotta saat apua."

## Nettislottit

Discordissa porukka jakaa klippejä ja kuvia nettislotteihin liittyen. Joku laittaa videon, jossa melkein voittaa, toinen jakaa kuvan ja kirjoittaa: "Illan saalis 😎". Pienet panokset, kuten 1 euroa kerrallaan, tuntuu harmittomalta. Ajattelet, että "eihän tämä ole iso raha". Ilta venyy. Huomaat pelaavasi vielä myöhään yöllä, vaikka seuraavana päivänä on koulua. Väsyttää, mutta ajatus käy mielessä: "Jos vielä vähän pelaan, voisi tulla voitto."

- Riskit & huomiot: Upottavuus, "lähes voitot" -illuusio, ajankäyttö/uni, arjen laiminlyönti; alaikäisillä kiellettyä. Rajat (aika/raha), vaihtoehtoinen tekeminen.
- Fiksu toiminta: Sovi katkaisijat (esim. ei pelaamista klo 22 jälkeen); "yksi ilta viikossa nollapeli"; vaihto muihin ilta-aktiviteetteihin; poista trigger-kanavien ilmoitukset.
- Mitä sanoisit kaverille: "Huomaan, että pelaaminen vie iltoja tosi myöhään ja uni kärsii. Pitäiskö tästä jo jutella jonkun kanssa?"

## Urheiluedonlyönti

Pelaat itse jalkapalloa ja seuraat liigaa tiiviisti. Kaverit sanovat, että “sä tunnet joukkueet ja tiedät, mikä on varma voitto”. Ottelu on käynnissä ja yksi kaveri sanoo: “lyö nyt heti 10 €, kohta siitä saa vähemmän rahaa”. Sinulle tulee kiireen ja paineen tunne – nyt pitäisi päättää nopeasti.

- Riskit & huomiot: Yliluottamus omaan lajiin; tunneside joukkueeseen; live betting → impulssi & tappioiden jahtaaminen; alaikäisillä kiellettyä; koulun puuttumismalli.
- Fiksu toiminta: Ei vetoja alaikäisenä; erota fanitus ja vedonlyönti; jos täysi-ikäisen keskustelu: “ei vetoja omasta lajista”, “ei live-vetoja tunnekuumassa”, etukäteen sovitut raja-asetukset.
- Mitä sanoisit kaverille: “Se että seuraat lajia hyvin, ei tee vedosta varmaa. Jätetään live-vedot väliin – etenkin alaikäisenä tämä on kiellettyä.”

## Mistä apua

**Tunnin päätteeksi näytät viimeinen dia**, johon on koottu kaikki tärkeät apu- ja tukikanavat. Se auttaa nuoria hahmottamaan, mistä saa tukea ja minne voi kääntyä matalalla kynnyksellä, jos pelaaminen tai kaverin tilanne mietityttää.

## Video 6: Apuja rahapelaamiseen

**Opettajalle taustatietoa:** Nuorten rahapelaaminen voi johtaa vakaviin haittoihin, kuten velkaantumiseen, riitoihin läheisten kanssa ja ahdistuneisuuteen. Pahimmillaan syntyy rahapeli riippuvuus, joka vaikuttaa arkeen ja mielenterveyteen. Keskeiset suojaavat tekijät ovat avoimuus ja avun hakeminen ajoissa.

Nuorten on tärkeää ymmärtää, että kaverin pelaamisesta voi ja saa olla huolissaan. Huolesta kertominen on välittämistä ja ystävän teko. Samalla on hyvä korostaa, ettei kaverin ongelmaa tarvitse eikä pidä ottaa itselleen kannettavaksi. Ystävän rooli on kannustaa avun piiriin ja tarvittaessa tukea avun hakemisessa, ei ratkaista tilannetta yksin.

On myös hyvä varautua siihen, että huolen puheeksi ottaminen voi herättää kaverissa vastustusta tai suuttumusta. Tämä on tavallinen puolustusreaktio. Siksi puheeksi ottaminen kannattaa tehdä rauhallisesti ja syyttämättä, esimerkiksi: “Mä oon vähän huolissani susta, kun oon huomannut sun pelaavan aika paljon. Mitä sä ite ajattelet asiasta?”

### Kysymykset

- Miksi avun hakeminen ajoissa on tärkeää?
- Mitä tekisit, jos huomaat kaverin pelaavan liikaa?
- Mitä apukanavia nuori voi käyttää?

**Paikalliset tahot:**

- Oma opettaja
- Koulukuraattori
- Kouluterveydenhoitaja
- Nuorisotyö
- Oman kunnan tai hyvinvointialueen verkkosivuilta löytyy lisää tietoa oman paikkakunnan tarjoamista palveluista

**Valtakunnalliset tahot:**

- Sekasin-chat: [sekasin.fi](https://sekasin.fi)
- MIELI ry:n kriisipuhelin: numero 09 2525 0111
- MLL nuorten netti: [nuortennetti.fi](https://nuortennetti.fi)
- EHYT ry Päihdeneuvonta: numero 0800 900 45
- [Peluuri.fi](https://peluuri.fi)
- Nuortenlinkin chat: [nuortenlinkki.fi](https://nuortenlinkki.fi)

## Lähteet ja lisätietoa

### Tutkittu tieto ja tilastot

[Lasten ja nuorten hyvinvointi – Kouluterveyskysely 2025.](#) (THL / Sotkanet).

[Nuorten päihteiden käyttö ja rahapelaaminen – ESPAD 2024](#) (THL)

[Nuorten rahapelaaminen. Terveys ja hyvinvoinnin laitos](#) (THL).

[Suomalaisten rahapelaaminen 2023. Väestötutkimukset](#) (Salonen ym.). (THL).

### Tukiaineistoja

[Avaimia rahapeliongelman hallintaan – oma-apuopas](#) (THL)

[Lootbox.fi – tietoa digipelien yllätyslaatikoista](#)

[Nuorten rahapelaamisen ja digipelihaittojen ehkäisy -verkkokoulu](#) (THL)

[Ota puheeksi lapsen rahankäyttö digipeleissä](#) (EHYT ry)

[Pelitesti – Kuinka hyvin tunnet rahapelit](#) (EHYT ry)

[Rahapeliongelman kohtaaminen sosiaalityössä](#) (THL)

[Rahapelaaminen ja rahapeliongelma lyhyesti ja selkeästi](#) (THL)

[Rahapelaamisen matematiikkaa](#) (Peluuri)

[Rahapeliväittämät –totta vai tarua 16-20-vuotiaiden pelikasvatukseen](#) (EHYT ry)

[Rahapelitesti \(SOGS-R\) alle 18-vuotiaille](#) (Nuortenlinkki)

[Rahapelaamisen riskirajat](#) (THL)

[Suhteet pelissä – Tietoa ja tukea rahapelaamisesta huolestuneille läheisille](#) (THL)

[Vanhemmuuden tuki lasten ja nuorten rahapelaamisessa](#) (THL)

[Varhainen tunnistaminen oppilaitoksissa](#) (THL)

### Podcastit

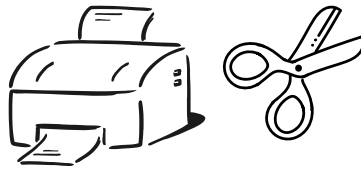
[Rahapelien viemää –podcast](#)

[Podcastit nettirahapelaamisesta](#) (EHYT ry, Peluuri, Sosped-säätiö ja Pelituki)

[Kokemuksen ääni -podcast](#) (Sosped-säätiö)

[Rahapelaaminen puheeksi - podcast ammattilaisille ja opiskelijoille](#) (EHYT ry)

## Tapausesimerkit:



### Pelaaminen koulussa

Ruokalan nurkkapöydässä ensimmäisen vuosiluokan opiskelijat pelaavat välkällä pokeria rahapanoksilla. Pari ensimmäistä kertaa se oli "vain hupia", mutta nyt pottiin laitetaan 1–5 euroa per käsi. Uusi opiskelija pyydetään "vain mukaan, ei ole pakko panostaa", mutta kokeilukierroksen jälkeen mukaan ei pääse enää ilman rahapanosta.

### SOME

TikTok/IG syöttää toistuvasti mainoksia "pikavoitoista" ja "tienaa kesätyöpalkkasipelaamalla nettikasinolta". Yhdellä videolla luvataan "riskitön" kokeilu, kun syöttää korttitiedot ja koodin.

### Striimin chat

Suosituksen pelistriimin chatissa modit levittävät nettikasinon linkkiä: "200 € bonus ilman rekisteröitymistä, vain tänään". Chatissa kehoitetaan "todista heti rohkeutesi" ja laittamaan kuva voitoista.

### Kaverin Veikkaus-kortti lainaan

18 vuotias kaveri pelaa lähikaupan automaattia ja "kone on kuuma". Hän tarjoaa korttiaan lainaan: "Kokeile säkin, tuli voittoja äsken!"

### Skin betting pelissä

Peliporukka pelaa tuttua videopeliä. Yksi kavereista ehdottaa, että siirrytään pelin ulkopuoliselle sivulle, jossa voi arpoa tai lyödä vetoa skineillä. "Ei tämä ole rahaa, vaan peliesineitä." Harvinaisilla skineillä on kuitenkin suuri rahallinen arvo, ja porukka kannustaa kokeilemaan, koska "tässä ei voi hävitä oikeaa rahaa".

(Skin betting = peliesineillä vedonlyönti: skinit eli pelin sisäiset kosmeettiset esineet toimivat panoksina ja voittopalkintoina, vaikka niillä on usein todellinen rahallinen arvo.)

### Kimppapeli nettikasinolla

Kaveriporukassa joku ehdottaa, että laitetaan rahat yhteen ja pelataan nettikasinolla yhdellä yhteisellä tilillä. Ajatus on, että kun rahaa on enemmän, voidaan pelata isommilla panoksilla ja mahdollinen voitto olisi suurempi. Kaverit sanovat, että voitot ja tappiot jaetaan myöhemmin reilusti, eikä asiasta tarvitse sopia sen tarkemmin.

## Lainaa, voitan heti takaisin” (velka & talous)

Kaveri laittaa viestin ja pyytää 50 euroa nopeasti. Hän sanoo tarvitsevansa rahaa vain hetkeksi, jotta saa tehtyä ”yhden varman vedon”. Kaveri lupaa maksaa rahat samana päivänä takaisin, heti kun voitto tulee. Tilanne tuntuu hankalalta. Et haluaisi kieltäytyä, koska kyse on kaverista. Mutta mitä jos voittoa ei tulekaan?

## Nettislottit

Discordissa porukka jakaa klippejä ja kuvia nettislotteihin liittyen. Joku laittaa videon, jossa melkein voittaa, toinen jakaa kuvan ja kirjoittaa: ”Illan saalis 😊”. Pienet panokset, kuten 1 euroa kerrallaan, tuntuu harmittomalta. Ajattelet, että ”eihän tämä ole iso raha”. Ilta venyy. Huomaat pelaavasi vielä myöhään yöllä, vaikka seuraavana päivänä on koulua. Väsyttää, mutta ajatus käy mielessä: ”Jos vielä vähän pelaan, voisi tulla voitto.”

## Urheiluvendonlyönti

Pelaat itse jalkapalloa ja seuraat liigaa tiiviisti. Kaverit sanovat, että sä tunnet joukkueet ja tiedät, mikä on varma voitto”. Ottelu on käynnissä ja yksi kaveri sanoo: ”Iyö nyt heti 10 €, kohta siitä saa vähemmän rahaa”. Sinulle tulee kiireen ja paineen tunne – nyt pitäisi päättää nopeasti.